

IV. évf. 7-8. szám, 1993 július-augusztus

276,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin



DUPLA-SZÁM

GOAL!!

Telitalálat!

SYNDICATE

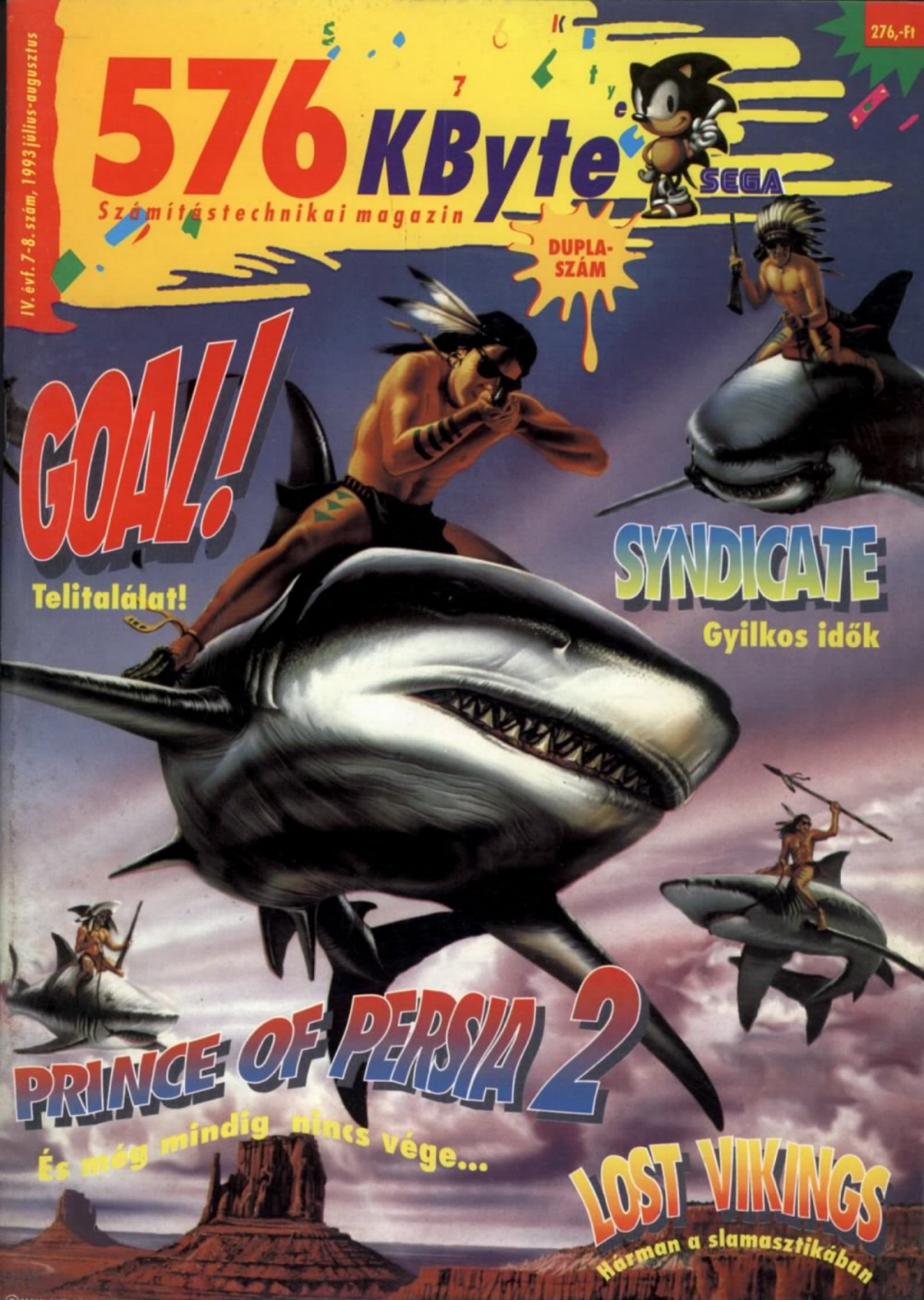
Gyilkos idők

PRINCE OF PERSIA 2

És még mindig nincs vége...

LOST VIKINGS

Hárman a slamasztikában



Új olvasóINK figyelmébe!!!



1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



1990/5



1990/6



1990/7



1991/1



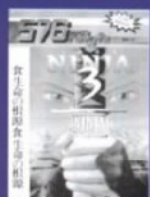
1991/2



1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



1991/10



1991/11



1991/12



1992/1



1992/2



1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



1992/12



1993/1



1993/2



1993/3



1993/4



1993/5



1993/6

Kedvezményes árak!

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért, az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 350 Ft-ért. Superkedvezmény: 1990 júniusától 1991 decembereig (19. szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.
Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat:
1990-1-ől 1991-6-ig 65 Ft/db, 1991-7-8 180 Ft/db, 1991-9-ól 1991-12-ig 80 Ft/db. 1992-ől a lap minden áron vásárolható meg!
A fenti árakhoz pontoköltség is jár!
Protocim: COMGAME GAK 1389 Hrs. Ft. 132.

576KByte

TARTALOM

HÍREK	2-3
LOST VIKINGS	4
MIGHT AND MAGIC V	5-7
SUPER SPORTS CHALLENGE	8
NOBBY THE AARDVARK	9
PRINCE OF PERSIA II	10-12
LOST IN TIME (PREVIEW)	13-15
EISHOCKEY MANAGER	16
MORPH	17
SYNDICATE	18-19
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP	20
ÖSSZEVONT TARTALOMJEGYZÉK	21-22
REJTVÉNYEK	25
ÉRKEZÉSI OLDAL	26-27
SLEEPWALKER + EON (C-64)	28
SEGA ROVAT	30-33
NINTENDO ROVAT	34-37
WANTED: MANIAC MANSION	38-39
A320 AIRBUS	40-41
CSEVEGŐ	42-43
PC BASKET + PREMIER MANAGER (PC)	44
SPACE HULK	45
EYE OF THE BEHOLDER III	46-48
HÓKUSZ POKEUSZ	49
CHAMPIONSHIP MANAGER'93	50-51
DEMOCRACY (C-64 + AMIGA)	52-53
ABANDONED PLACES II	54-55
FLI PAINTER (C-64)	56-57
WAR IN THE GULF	58-59
GOAL!	61
FREDDY PHARKAS THE FRONTIER PHARMACIST	62-64



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865 - 8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93.2543/7-8-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Filler u. 47/b.

Levél cím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta

Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk) 1389 Budapest Pf. 132.



HÍREK

A nyár általában a maximális pongás ideje, már ami a software-kereskedelmet illeti. Rendszerint. Ez az év azonban egy kicsit más, mint a többi. Nyakra-főre jelenik be a régi nagy nevek, hogy visszatérnek, de gomba módra szaporodnak az új alkotógárdák is, akik igéretes munkákkal rukkolnak elő. Az elhívt Hírekben mindkettőre lesz példa, kezdjük talán az egyik legnagyobb élő legendával, a **System 3**-mal. A *Last Ninja* trilógia és a *Myth* megálmodói most egy kicsit elkanyarodtak eddigi stílusuktól és lázasan dolgoznak egy autóverseny kódolásán. A **Formula Grand Prix Challenge** névre keresztelt bébi egyelőre csak



egy rövid játszható demo formájában létezik, ami arra enged következtetni, hogy nem lesz akkor öttörés az anyag, mint az elsőszülött testvérei. A scroll, az irányítás, a grafika, a hangok, egyszóval minden OK, de semmi jobb. Kicsit hiányzik belőle a *System 3*-ra jellemző ötletesség, az átlagostól való eltávolodás, inkább csak egy jó szintű stuffnak néz ki. Bár volt már rá példa, hogy a látszat csal, ezért nem mondanok elhamarkodottan véleményt róla, majd csak ha kész lesz (várhatóan ősszel, Amigóra).

A *Sword of Honour*-ról már olvashattok egy régebbi számban, mikor az Amiga verzió



megjelent a **Prestige** gondozásában. Már akkor is hitgettük a C64-es rajongótábor, hogy csak kitérés és hamarosan ők is kaszabolhatják a ninjákat. Most valóban közelegni látszik az ő idejük, hiszen megérkezett a játék első néhány pályájáról készített preview, és frankón mondom: csuda jól a hátterek, mint a mellékelt fotó is mutatja, káprázatosak, a figura mozgatósi fázisai profi munkára utalnak. Minden megegyezik majd az Amiga verzióval, egyedül talán a kicsit hosszúra nyúló helyszínek közötti töltőtelés lehet zavaró, amit azonban a már említett briliáns kidolgozás ellensúlyoz (megjelenés ősszel, C64-re).

Annyi szó esett már a ninjákról és a samurájok világról, hogy nem is távolodnék el nagyon a témától: a *First Samurai* baromi nagy sikere arra ösztökölte a **Vivid Image** gárdáját, hogy elkészítse a játék második részét is, stílusosan *Second Samurai* címmel. Persze amíg az el-



határozásból játék lesz, az nem egy egyszerű földi halandó mértékével mérhető, mivel már vagy másfél éve is bejelentették a nagy hírt, aztán mély hallgatásba burkolódtak. Most ismét felröppent a hír és végre komoly, képes előzetest is kiadtak a játékról, ami azt jelzi, hogy erőteljesen beindultak a fejlesztők. A második epizód óriási vívmánya az elsővel szemben, hogy a játék során két samuráj, azaz két játékos küzdhet a végkifejlet felé (a bemutatott képen sajnos csak az egyik látszik). További érdekesség, hogy nemcsak team-játékban nyúlhatunk, hanem egymást is hazavághatjuk, ha éppen kegyetlen hangulatban vagyunk. A pályák telepítése már nem

annyira bonyolult, mint az elsőben, hanem inkább ügyességet kívánó, és a logikát mellőző. A megkeresendő puzzle-darabkák eltűntek, anélkül keményebb viszont a joystick igénybevétele. Még egy apró újítás: néhány pályán végén az átvezető szintek shoot'em up-szerű jeleneteket rejtenek, amiktől végképp kiérdemli az akciójáték meghatározást. A grafika szokásosan igényes, az animáció pazar, a hangok fülbemászóak lesznek. (Megjelenés október közepén, Amigóra és talán C64-re.)

A masszív sikerű arcade játék, a **Mortal Kombat** a **Probe Software** jóvoltából az Amiga



hívók otthonába is "beküzd" hamarosan magát. Marjint megintertülvölva kaptam az infót, hogy a játék egyike a legfrankabb *Street Fighter* stílusú anyagoknak, hiszen nem rajzolt karaktereket alkalmaztak a játékban, hanem digitalizált figurák bonyolnak a képernyőn. Asztori nem különösebben frappáns, hiszen a "verzs...rrá-a-világ-összes-nagymenőjét" motívum majd minden stílusbeli társára jellemző, de a digitalizált hangok és figurák mégis megkapóvá teszik a játékot. További "extraként" a küzdő felek annyira begerjedhetnek, hogy a letaglózott ellenfél életét is kioltják (például eltörlik a gerincét, kitépik a szívét, stb). Remelem az Amiga verzióból ez hiányozni fog, hiszen ez már nem is brutalitás, hanem embertelenség. (A megjelenés augusztus táján várható, csak 18 éven felülieknek ajánlott!)

Az *Ultima Underworld*-öt, a PC grafikai lehetőségeit maximálisan kihasználó katakombái és alagútjai miatt minden idők egyik legjobban kivitelezett 3D játékának tartják. Most feltűnően van egy új csillag, amely mellett elhárpúl a legendás program. A címe **Doom**, a fejlesztőgárda pedig az eddig ismeretlen **id-Software**. A történet röviden a következő: valamikor a jövőben egy elhagyott érc-bányász bolygón négy megfáradt zsoldos felderítő akciót hajít végre. A lomok és rozsdás űrhajók között hasznosítható alkatrészek után kutatnak, mikor szöröközésből beindítanak egy rozzant beren-



dezőst, ami eredetileg dimenzióatlépésre szolgált. A gép beindul és egy másik dimenzióból idegen lényekel transzportál a balygóra. A négy kalona hősies küzdelembe kezd, az életük forog veszélyben! A sztori azt sejteti, hogy végfagyaszfőzőn izgalmas bujdoska kezdődik ezután, amit a realiztikus hangeffektek, zörejek még inkább fokoznak. A grafika pedig olyan, amit még ember nem látott! Finomscroll, 90 kép percenként, 32.000 szín a képernyőn, azaz embertelen... Egy a bökkenő: minimálisan 4 Mega RAM kell majd a program elindításához, és igazi hatást csak egy 50 MHz-es 486-oson ér el a játék. (A megjelenés a harmadik negyedévre várható PC-re)

A shoot'em up stílus lassan eléri a fokozhatatlanság határát, de addig is számtalan próbálkozás születik azzal az elhatározással, hogy minden eddigit lepipáljon. Egy újabb trónbitorló van feltűnően a színen, az eddig kevésbé ismert **Black Legend** nevű alkotógárda legfrissebb projektje, a kimondhatatlan nevű **Shenandoah**. A programozók csak ezen



fedőnév miatt nem ismerlek, hiszen egyébként komoly hírnévre tettek szert a demók világában; tagjaik a Sanity és Exceed csoportokból verbuválódtak. A program maga monumentális lesz minden tekintetben. Az ellenfelek, a választható úrhajók és fegyverzet változatosága megdöbbentő, a finomscroll sem pite, a hangok pedig bázikusak. Az ellenfelek mozgásánál egy frankó újítást vezettek be a srácok: minden próbálkozásnál másképp támadnak ránk, amitől sokkal kiismerhetlenebbé válik a játék és ez jelentősen emeli a

játszhatóságot és a játékidőt. A menet közben felvett zsetonokból tudunk a pályavégi ABC-ben bevásárolni (fegyvereket, municiót, pajzsokat és más extrákat). Még egy baró ötlet, hogy a level code-ok annak megfelelően változnak, hogy milyen energiaállapotban, milyen felszereltséggel fejeztük be az adott szintet. (A megjelenés még néhány hónapot várhat magára, és előre láthatólag csak az Amigások élvezhetik majd.)

A **Blue Byte** végleg lehorgonyozni látszik a "táblás" taktikai játékok vizein, ugyanis nemrég egy **Sim City** és **Megalomania** keresztezés fejlesztéséről kaptunk tőlük hírt. A **The Settlers**



nevet viselő műben egy középkori, 60 ezer fős etnikumot kell irányítanunk, kezdve a városépítéstől, a katonai alakulatok megszervezésén át, a területfoglalások megtervezéséig és kivitelezéséig. Minden egyes polgárról mi vagyunk a felelősek, ami azt is jelenti, hogy az elvégzendő munkát is mi osztjuk ki valamennyiüknek. Ez egy hatvanévezres népességet alapul véve nem kis melő. Kezdő lépésként egy főhadiszállást, azaz egy kastélyt kell felhúzatnunk embereinkkel, majd mindenkit munkával ellátva egy törpe-társadalmat kell kialakítanunk. Az életképessége attól függ, hogy megfelelő arányban osztottuk-e el a munkákat, termelékeny-e és hadserege révén képes-e hódításokra, vagy sem. A teljesen ikonvezérelt játékot egyedül vagy kettőn játszhatjuk egymás, vagy a számítógép ellen, hatvan előre tervezett pályát fog tartalmazni, amelyekben természeti csapásokkal, jázadásokkal, pusztító járványokkal is szembe kell néznünk. (Össze ígéri, PC-re és Amigára.)

Burntime címmel egy újabb jövőbeli stratégiai játék van születőben a **Max Design** házatjáról. A Harmadik Világháború (Nagy Világ-égés) után előbujnak a föld aluli bunkerekiből az emberek és az üszkös romokon új társadalmakat hoznak létre. Állandó vízhiány, járványok, megfébolyult mutáns fajok lizedelik meg a még megmaradtakat. Lassan

kialakulnak az új erőviszonyok, néhány ember kezében összpontosul a világ gazdasága, keres-



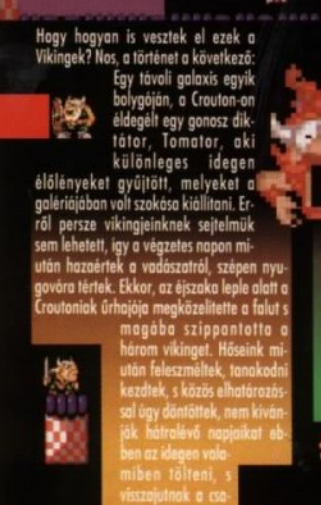
kedelme, a víz és villanyellátás. A feladatunk az lesz, hogy gondosan összeválogatott csapatunkkal mi magunk vegyük át a földi élet irányítását. Mivel a pénznek nincs értéke, ezért más módon kell ezt elérnünk: tárgyakkal kell kereskednünk, embereket kell az ügynek megnyerni, avagy fegyverrel kell a saját igazunkat megvédeni. A futurisztikus sztori és az ehhez passzoló grafikai megvalósítás remek szórakozást sejtet. (A program megjelenése a nyár végére várható először PC-re, majd Amigára is.)

Core Design-ék sem mennek a szomszédba ötletekért! **Bubba 'N'** Stix néven egy olyan



játékot készülnek kiadni, ami minden valószínűség szerint a stílusának királya lesz. Mint arról már az ECTS-Hírekben is beszámoltam (csak akkor még kép nélkül), egy cartoon-hús elevenedik majd meg a képernyőkön, aki kalandjaiban egy igen furcsa segítőtársra lel: a botocskájára. A képregényszerűen megrajzolt figura botját segítségével tudja hívni, ha valahová fel szeretne mászni, valakit fejbe akar kőlítani, vagy valamit le akar venni a fáról, stb. A játék telis-tele van megoldandó puzzle-feladványokkal és rahogtató mozdulatokkal, hanghatásokkal. A siker garantált! (Megjelenése csak Amigára várható, meghozza napokon belül.)

Zolee



logikára lesz szükségünk, hiszen az út nem mondható sehol sem simának, a pályák teljesítéséhez számtalan feladattal teljesítenünk. Azonban ha sikerrel járunk, minden szint után pályakódot kapunk. Nehézségeink főképp abból adódnak, hogy embereink mindegyike csak egy-egy dologban járatos. Baleog, a Vad a kardforgatásban, s az ijátszatban (a "D" billentyűt lenyomva) jeleskedik. Erik, a Gyors-

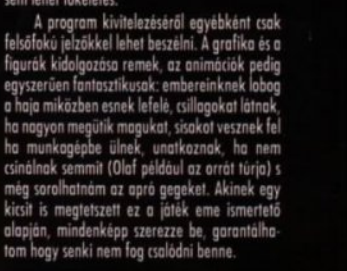
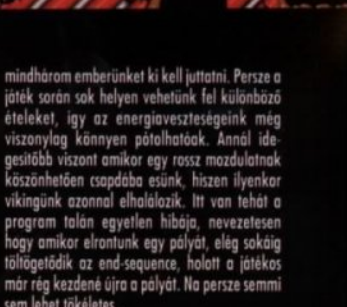
mint a neve is utal rá - sebesen tud futni, s távoli helyekre képes elugrani. Ezen kívül még egy igen fontos mozdulata van: ha futás közben lenyomjuk a "D" billentyűt, a fejével át tudja törni a kisebb vastagságú ajtókat, falakat. Végül Olaf, az izmos szinte bármit képes kivágni erős pojszával. Ha pedig pojszát a feje fölé emeli, Eriknek torthat bakot, de ami fontosabb: ha így ugrik le egy magas helyről, nem zuhan le, hanem vitorlázza ér földet. Ezeket az információkat mellesleg játékok közben is megtudhatjuk, hiszen a kérdőjeleknél az "S" betűt lenyomva a program mindig kiír egy újabb hasznos tanácsot, magyarul a következő lépést.

A játékból rengeteg ellenséges, s néhány barátságos idegen kreatúrával fogunk találkozni. Az ellenségeseket természetesen Baleog szakértelmére kell bízunk, a barátságosakkal viszont ha melléjük állunk, az "S" betűt lenyomva beszélgethetünk. A nagyobb gondot a halálos csapdák (mint pl: a forgó borotvaes pengék, izzó parázs stb.), a laser-ek, s a lezárt ajtók fogják jelenteni. A lézersugarakat általában kapcsolók működtetik, melyeket ha nem érünk el, Baleog nyílával is át tudjuk kapcsolni. A lezárt

ajtókhoz viszont már kulcsokra lesz szükségünk, melyeket persze előbb meg is kell keresnünk. Egy-egy vikingnél négy tárgy lehet egyszerre, amik közül a "Tab" lenyomása után

oda lehet adni. Ilyenkor álljunk közel a másik figuránkhöz, majd a kiválasztott tárgyat - még mielőtt visszazárlónánk a játékba a "Tab"-bal - a joy-jal mozgassuk át a kívánt helyre. Utunk során néha-főként Baleognak és Eriknek - elérhetetlennek tűnő helyek, vagy kapcsolók vannak, melyekhez csak a pályán található különböző gépek segítségével juthatunk el. Ezeket a gépeket (az irányítófülkéjükbe bemészva), valamint a teleportokat szintén az "S" billentyűvel tudjuk működtetni.

Embereink mindegyikének összesen három energiaegysége van, ha ez elfogy, akkor természetesen az adott szereplőnek annyi. Ez pedig azt jelenti hogy az adott pályát kezdetjük újra, mivel a sikeres teljesítéshez



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	88%	-	84%
HANG/ZENÉ	78%	-	78%
JÁRTASSÁG	89%	-	89%
ÖSSZEHÁZ	90%	-	90%

választhatjuk ki a használni kívántat (pl: egy kulcsot), használni pedig majd az "E" billentyűvel tudjuk. A tárgyak persze nem csak kulcsok lehetnek, hanem lehetnek különböző fegyverek is, mint pl. a bomba, mellyel például vagy egy számítógépet, vagy egy átjárót kell felrobbantani. A tárgyak néha látszólag körülvárt kis helységekben vannak, ezeknek a helységeknek viszont mindig van valahol bejáratuk. Eszközainkat nem csak használni lehet, hanem másnak is



Vári Zoltán

576 KByte

1993 JÚLIUS / IV. ÉVFOLYAM

Might and Magic V

DARKSIDE OF XEEN

Ismét egy remekbe szabott RPG-val rukkoltak ki a New World Computing emberei, a már új szerkesztői programmal készült Might and Magic V-tel. A harmadik epizóddhoz képest jónéhány újítást, könnyítést "szerelelték" az új szerkesztőbe, s így készítették el a negyediket és az ötödiket. A grafika gyönyörű, klasszul megrajzolt mozgóképek, dúsán animált ellenfelek, egyszóval kellemes grafikával találkozhatunk benne. A zene hol ilyen, hol olyan, néha egész jól illeszkedik a pillanatnyi hangulathoz. Még élvezetesebb teszik a játékok a digitális zövegek, melyek végigkísérik a játék folyamán.

Na de lássuk mi is a történet a Xeen bolygón... Egy bölcs, öreg sárkány, bizonyos Pharaoh, az utolsó pillanatokban hozzátá, hogy megemlentsen a Xeen-t, a felelteteb gonosz Almar nevű úrtól. Intézkedése egy csapatot készít, ugyanis használható szövetségesre alig lel már a barátai körében. Varázsgömbjében megidézi Kalindra királynőjét, aki már Almar foglya. Szólitja gyanús szárny-szövetségeseit is, de már ők is Almar követői. Nem marad más hátra, mint régi barátjától, Ellingertől

kérni segítséget, aki arra panaszkodik, hogy bezárva él a tornyban, s egyetlen lenne a halálát az elhagyni. Pharaoh mindenesetre küld neki egy varázsgömböt egy denevérral, akit egy csöppnyi baleset ér: miután elindul karmai közt a golyóval, egy villám hasít belé, s porrá hull... a gömb sorsa pedig megkérdőjeleződik.

Nagyjából ezek az előzmények (a játékok egyébként nem kapcsolódik az előző részhez, még a főgonoszok sem azonosok, azaz egy teljesen külön sztoriról van szó, nem mint az Ultima sorozatban), s kis csapatunkat máris irányíthatjuk. A játék elején választhatunk, hogy régebbi állást töltsünk be (load), vagy egy újat kezdünk (start). Amennyiben újat kezdünk, választhatunk, hogy harc vagy kalandorientált legyen-e a sztori. Aki inkább a kalandért megy, az az adventure-t választja, persze így is bőven lesz része harcban. Na de lássuk a kezelést:

Kezelés

A képernyő nagy részét a látható táj foglalja el, amiben a megszállott módon közlekedhetünk. Persze van néhány dolog, ami nem egyből szembetűnik: a képernyő tetején elhelyezkedő denevérszój akkor kezd el mozogni, amikor valamelyik karakterünknek van veszélyérző képessége, s veszélyt is érez. A bal oldali denevér akkor csapód, ha érvényben van a levitation (lebegés) varázslat. A jobb oldali kis állatok akkor kezd el mozgolódni, ha van valamelyik emberünknek Secret doors skill-je, azaz titkosajtó érzékelő képessége, s éppen egy ilyen mellett állunk. A két fej akkor mozog, ha be van kapcsolva a Clairvoyance varázslat, azaz a fészélnélés. Ez főleg akkor érdekes, ha egy lédához érkeznénk: ha kincs van benne, mindkét fej igent jelez, ha kincs is van de csapda is, az egyik nemet, a másik igent. Ha csak csapda, mindkettő nemmel válaszol. A játéktérrel átfogó keret négy sarkában egy-egy piros ékkövet láthatunk. Ezek akkor világítanak zölden, ha valami védelmünk van bekapcsolva: bal felső=tűz, jobb felső=elektromosság; bal alsó=hideg, jobb alsó=méreg. A nagy lila ékköre cickelve a menüablakot hozhatjuk be, ahol kikapcsolhatjuk a zenét, Fx-eket, kiléphetünk DOS-ba, betölthetünk, illetve automatikusan menthetünk (save: game), vagy egy új helyre menthetünk (save: as).

A képernyő jobb felső sarkában lévő Might and Magic feliratra cickelve egy automata-térképünk él, ami a bejárt területeket térképezi fel, ha van térképész ürgé a csapatunkban, illetve ha be van kapcsolva a Wizard eye varázslat, ami azokat a területeket is bemutatja, ahol nem jártunk.

Az ikonok kalandozás közben:

Nyíl (s): ha van ijsz a csapatunkba, akkor lövöldözhetünk

Varázslás (c): ekkor varázsolhatunk. Válasszuk ki azt a karaktert, akivel varázsolni akarunk, majd a New (n)-nel új varázslatot választhatunk (ilyenkor egy kis listából választhatunk, a varázslat neve mellett fel van tüntetve, hogy hány varázspontot/ékkövet igényel az adott varázs), illetve a Cast (c)-vel elsűthetjük a kiválasztott varázst.

Pihenés (r): a csapat alszik 8 órát, ha nem zavarják meg őket. Ha felébresztenek alvás közben nem mindenki kel fel. Ekkor kell használni az Awaken varázslatot, aki felkelti embereinket.

Rugós (b): Az előlő két karakterünk rugdos előre. Ajtókot, falakat lehet így bezúzni.

Nagy X (d): Valakit kizárni a csapatból.

Pergamen: A kalandjainkat tekinthetjük meg itt. A Quest items-re cickelve a kalandjainkhoz, küldetésainkhez szükséges tárgyait láthatjuk, a Quest-re kattintva az éppen érvényben lévő küldetésaink rövid leírását olvashatjuk, s az Auto Notes alatt a kép által feljegyzett szavakat, a helyszínek koordinátáit olvashatjuk. Ez igen hasznos, főleg ha mi ellejünk feljegyezni egy fontos kódszót.

Térkép (m): Az automata térkép lekérese, rajta koordinátáink, s a hely neve, ahol vagyunk.

Homokóra (t): A dátumot, időt tudhatjuk meg.

Jegyzetlap (q): Gyors info a csapatról.

Az ikonok harc közben:

Kardok (f): az aktuális figura fegyverével csap a kiválasztott ellenfélre.

Varázslás: lásd előbb.

Emberke és kard (a): mint a kardoknál.

Üvegcsé (u): használhatjuk az aktuális karakternél lévő tárgyat.

Futó ember (r): menekülés.

Pajzsos ember (b): védekezés.

Két párhuzamos kard (o): gyors harc. A figurák mindent maguktól csinálnak = nulla élvezet.

Homokóra (i): lásd előbb.

Jegyzetlap (q): meglepő fordulat: lásd előbb!

Amikor harcolunk az ellenfeleink sebessége és embereink gyorsasága fogja eldönteni, ki mikor következik sorra egy körben.

Most lássuk az utolsó informatív elemet a képernyőn: ez a karaktereink arcképe (összesen 6). Ha alszunk, lecsukódik a szemük. Ha mérgeztettek, abban az esetben eltorzul a tekintetük, egyszóval elég kifejezőek, ha valami baj van. Az arcképek alatti kis ékkő jelzi, hogy milyen állapotban van a karakter: ha zöld, életeréje a maximum, ha piros, akkor vérszenes keves, és kék esetén elájult. A sárga egy közbelső állapot. Ha valami csoda folytán több, mint a maximális, akkor ezüst színű a kő. Ha ráclikkelünk egyikükjű arcára egy kis infót kapunk az illetőről.

Tulajdonságok

Mgt: Erő **Int:** Intelligencia **Per:** Bölcsesség **End:** Egészség **Spd:** Sebesség

Acy: Célzéképesség **Lck:** Szerencse **Age:** Évek száma **Lvl:** Szint

AC: Védettség (minél nagyobb, annál jobb) **HP:** Elterőpontok

SP: Varázspontok **Resis:** Védettség különféle természeti erők és elementálok ellen.

Skills: Tudományok száma. **Awrds:** Érmek, papírok.

Experience: Tapszalati pont, gondalom mindenki tudja, hogy x összeg szükséges a karakter szintlépéséhez. **Party Gold:** A csapat aranya

Party Gems: A csapat ékköve (egyes varázslatokhoz szükséges)

Party Food: A csapat kajója (figyeljünk rá, a kocsmából mindig pótoljuk)

Az Exch-el két ember elhelyezkedését változtathatjuk a csapatban (előre kerüljenek az erősek, hátra a gyengébb varázslók). A Quick-el egy gyors infót kérhetünk a csapatról, az Exit-tel kiléphetünk, s az Item-mel az aktuális ember tárgyait vehetjük szemügyre. A tulajdonsági pontok sajátossága, hogy határuk a csillagos ég.

Inventory

Ekkor a képernyő felső részében olvashatjuk a tárgyak nevét, s ha valamelyik tárgy mellett egy kis jel is szerepel, akkor az azt jelenti, hogy éppen viseljük is azt. A különféle felszerelések közül a következők módon választhatunk:

Weap: Fegyverek **Armor:** Páncélok **Access:** Kiegészítő felszerelések

Misc: Varázstárgyak **Equip:** Egy kiválasztott tárgyat viselni (ha a tárgyra kattintunk a színe zöldre váltik.) **Rem:** Egy kiválasztott tárgyat letenni a kezéből **Disc:** Egy kiválasztott tárgy eldobása. **Quest:** U.a. mint a kalandozás ikonok között a pergament.

Amennyiben a varázstárgyakat választjuk ki, azokat nem lehet viselni vagy nem viselni, hanem Use-zal használni lehet őket.

Tudományok

Thievery: Tolvajlás **Swimmer:** Úszás **Pathfinder:** Ösvénykeresés

Mountaineer: Hegymászás **Cartographer:** Térképezés

Direction Sense: Irányérzékelés, az automata térképen a nyíl mutatja, merre tartunk. **Spot Secret Door:** Rejtett ajtók érzékelése **Danger Sense:** Vesztélyérzet.

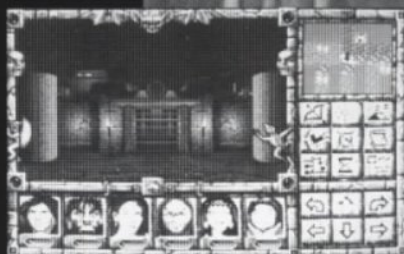
Karaktergenerálás

Karaktert készíteni úgy tudunk, ha betérünk a város kocsmájába, s a Sing in feliratra clikkelünk. Ekkor a következők tárnak elénk: a képernyő bal alsó részén helyezkedik el a figuránk arcképe, amit a nyilakkal változtathatunk, illetve a Race pont alatt olvashatjuk a fajtát, a Sex alatt a nemét, és a Class alatt pedig az osztályt. A M&M-ben nincsenek olyan erős faji és osztályi megkülönböztettség, mint az igazán AD&D-ben, tehát minden faj lehet bármilyen.

A képernyő közepe táján elhelyezkedő ikonokkal változtathatjuk a véletlenszerűen kidobott tulajdonságokat (Roll), felvehetjük lemezzre a karaktert (Create), illetve kiléphetünk a generálásból (Exit). Ugyancsak középtájt található a karakter tulajdonságai, melyek véletlenszerűen jönnek ki. Maximum 21 lehet egy tulajdonság a kezdésnél. A képernyő jobb alsó sarkában az illető karakter tudományait olvashatjuk (ez fajtától és osztálytól változó). A jobb felső részen választhatjuk ki a karaktert osztályt. Hogy mit választhatunk, az a tulajdonságoktól függ, minden osztály eléréséhez szükség van egy minimális érték elérésére.

Osztályok

Knight: Lovag, a legjobb harcos a játékban. Bármilyen fegyverzetet és páncélt viselhet, varázsolni nem tud, az elterőpontjai magasra a legnagyobbak. Alapban van egy Armsmaster tudománya, s így nagyobb ütésekre képes a többieknél (feltétl, hogy az Mgt nagyobb legyen 15-nél.)

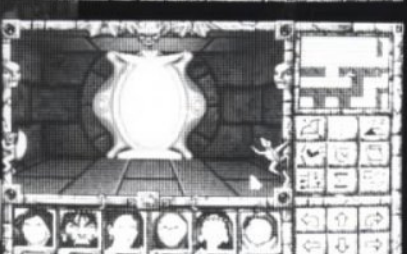
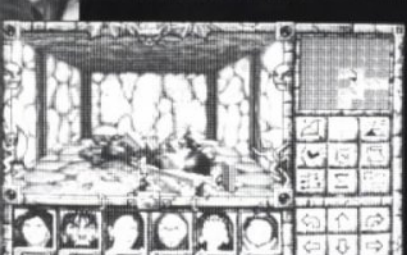


Paladin: Jó harcos, de gyengébb a lovagnál. Ő is bármit használhat, de elterőpontjai a Lovag alatt maradnak. Papi varázslatokra képes. (Feltétl, hogy az Mgt, Per, End nagyobb 13-nél.)

Archer: Íjász, jó ha van a csapatban, hisz már messziről is tudjuk lövöldözni az ellenfeleinket. A Chain Mail-nél nem viselhet nehezebb páncélt, s pajzsot egyáltalán nem. A varázslói varázslatok megtanulására képes. (Feltétl, hogy az Int, Acy 13-nál nagyobb.)

Cleric: Papi, harcosnak nem az igazi, de varázslatai miatt feltétlenül szükséges a csapatba. Nem használhat lő-, és éles fegyvert. Splin mail armort vagy könnyebb páncélt viselhet, varázspontjai a Paladin duplája. (Feltétl, hogy a Per 13 vagy nagyobb.)

Sorcerer: Varázsló, harcosnak gyenge, de igen erős varázslatai vannak. Csak csuhákat viselhet, tórt vagy botot használhat. Varázspontjai az íjásznak a duplája. A térképezéshez éri. (Feltétl, hogy az Int nagyobb legyen 13-nál.)



Ranger: Erdőjáró, jó harcos. Szinte minden fegyvert és páncélt viselhet, és képes mind a papi és varzslói varázslatok megtanulására. Osvénykereső tulajdonsággal indul. (Feltétel, hogy az Int, Per, End, Spd 12-nél nagyobb.)

Fajok

Humans: Ember, alapon tud őszni, a varázslatok ellen picit ellenálló.
Elves: Elfek, magasak, ismerik a mágia, jó varzslók. Ellenállóak némely varázslattal szemben. Hátrányuk, hogy kevesebb az életerepontjuk a többi fajhoz képest.

Dwarves: Picikék, néhány varzslát és mérge ellen ellenállóak. Jók talvajoknak és lovagoknak. Megérik a titkos ajtókat.

Gnomes: Gnómek, jók varzslóknak, egyedüli hibájuk alacsony életerepontjuk. Veszélyrésszel rendelkeznek.

Half-Orc: Fél orkok, kifejezetten harcosoknak jók csak, de annak nagyon.

Tipppek a kezdéshez

A játék kezelése ezek után könnyen elsajátítható lehet mindeki számára, úgyhogy nézzünk néhány induló tippet. A játék Casteview-ből indul, ahol egy öreg gyógynövénytarus halgy ránc bizza az intrából már ismert elveszett varázsgömböt. Feladatunk ezt eljuttatni Ellingerhez, akinek a tornya valahol itt van a városban. A városban 5 fontos helyszín van, ahova a játék folyamán sokszor vissza fogunk még térni. Ez a kocsmá (Tavern), ahol pletykákat hallhatunk, illetve felmenve a lépcsőn vásárolhatunk kaját (Food), italtunk (Drink), lophatunk, s ugyancsak pletykákat hallgathatunk. Szintén itt van "Sing in", amivel a karaktergenerálásba léphetünk be. A templomat a város főkapujával szemben találjuk, s ha valakinek valami baja van a csapatból, ide térjünk be, meggyógyítjuk némi ellenszolgáltatás fejében (Heal). Adakozhatunk is (Donation), s ha valamelyik karakterünket megakaszták, annak a fejről eltávolíthatjuk az átkot (Uncurse). A Bankban helyezhetjük biztonságba pénzünket és értékeinket alacsony kamattal. Az Ogre Foundry-ban vásárolhatunk (Buy), eladhatunk (Sell), azonosíthatunk (Ident), javíthatunk (Fix) fegyvereket, páncélokat. Az itt bejelentkező menü nagyon hasonló a inventory-ra. A Taj's Train-ben léphetünk szintet karaktereinkkel némi szeton ellenében. A Black O Magic szakuzletet kifejezetten a varázslatok eladására szakosodott. Itt infókat kérhetünk egyes varázslokról, illetve megvásárolhatjuk azokat. Lényeges, hogy mielőtt bemennék vásárolni, fel kell írkozni a portán, s ez 50 aranyba kerül.

A mindig fontos helyszíneket leírtam, most jöhettek a különféle sztorikhoz tartozók. A játék felépítését tekintve kifejezetten kellemes, ugyanis van egy fősztori, s kisebb kalandok. Ezeknek a kalandoknak látszólag semmi közük a fősztorhoz, de gyakran találunk meg egy-egy kisebb kaland folyamán olyan tárgyakat, melyek nélkülözhetetlenek a továbbiakban. Na de nézzünk néhány kalandcsoport az elejéről, Casteviewban. Valahol a város utcáin egy sátorban él egy térképész, akinek tévedésből bebörtönözték a testvérét. Ha kiszabadítjuk, kapunk egy térképet valami kincsről, s némi tapasztalati ponttal is gazdagabbak leszünk. A városnak van egy "kincses-része", ahol minden fa mögött aranyat és ékköveket találunk, s ugyancsak erre található két szoba, 9-9 lóáddal. Az egyikben 1-9 ig vannak beszámozva a lóak, s sorban kell lecsukni őket (XP). A másikban először nyissuk ki valahogy a külső nyolcat, s ha mind nyitva vannak, akkor jöhet a középső 9. Figyeljünk arra, hogy némelyik lóda nyitásokkor egy másik bezáródik! A helyi polgármester (ő is egy sátorban lakik) megkér, hogy verjük le a város nyugati részében randalirózó goblinokat. Ha egy kicsit élelrekapott a csapat, látogassunk el ide, s a Goblin vezírt hívjuk ki csatára (Kétszer a második válasz). Itt egyébként szert tehetünk 3 energia lemezre.

A változatosság kedvéért ismét egy sátorban ülő emberkének teszünk szíveséget: egy halgy valahol a városban megkér minket, hogy hozzuk vissza a csatornarendszerben lakó patkányoktól a nyálkancát. Ha lemegyünk, találkozhatunk egy öreg varzslóval, aki nem engedi, hogy kinyissuk a lóáddat... persze ez minket nem zavarhat. Egy kicsi harc után miénk lehet a lóda értékes tartalma. Amikor elérünk a Patkány király lakhelyére, s kiirtottuk a népet, itthon az itt lévő hordókból, igaz márgézást kapunk, de az egészszögünk 5-tel növekszik örökre. Ha van pénzünk, érdemes inni belőle, bár következő álmomásgyértelműen a templom. Miután visszaadtuk a nyálkancát a halgynek, egy kulcsot ad cserébe Ellinger tornyához, amibe ezután bemehetünk. A kapuban egy tükör fogad, s kérdésre a második válasz nyomjuk. Egy kellemes labirintusba jutunk, ami tele van kapcsolókkal, mindenesetre a lényeg a második emeleten van: az itt lévő rácsos kapukat kinyitva (tapasztalom szerint az csak a talvajnak sikerülhet) bejuthatunk Ellingerhez. A kérdésre, hogy kihez jöttünk, feleljük a torony gazdájának nevét, majd Ellingerrel beszélgessünk el. Megtudhatjuk, hogy a birodalom néhány részét - beleértve Kalindra kastélyát is - Almar áthelyezte egy másik dimenzióba, s a visszahelyezésre szükség van 20 energialemezre. Őt lemez elegendő egy negyedének a visszaállítására, tehát ilyenek után kell majd caplatnunk. Egyébként ugyancsak a toronyban találhatunk egy rakat értékes cizmát, s két könyvet, melyekbe beleolvastva 20-szal nő az elektromosság és tűz elleni védelmünk. A toronyból egyébként kijuthatunk a falhákra, ahol simán mászkálhatunk, bár érdemes bekapsolni a lebegés-varzslatot, mert könnyen lelephetünk az "útról". Egy lejárón lemelve szert tehetünk a Nyugati torony kulcsára.

Ha elhagyjuk a várost, a város kapuja előtt egy talvajól vásárolhatunk 1000 aranyért egy hamis belepőt. Feltétlenül tanulj meg minden szereplőnk őszni (a városban valahol van egy őszmester), mivel találok valahol egy hojórncsot, ami rangotag értékes cuccot tartalmaz. A várostól észak-nyugatra van egy bányá, melyben sok-sok értékes ékkőre lelhetünk. Emitt van a barbárok tanyája, akiket levérve tekintélyes fegyverkészlet birtokosa lehetünk. Errefelé meg kapunk néhány kisebb küldetést; egy öreg valami emerald-kézért küld el minket, egy vándor megkér, hogy irtuk ki az orkokat; találhatunk meg kutakat, melyek időlegesen megővelik tulajdonságainkat, stb. Tehát a nagy kalandok csak most kezdődnek, s egyre agresszívabb ellentételekkel találkozhatunk.

Végül, utolsó gyanánt, az M&M 5-höz csak annyit tudok még hozzáfűzni, hogy irtó klassz. Pergő játékmennet, áttekinthető játéktér, egyszerű kezelés. Mindenkinek melegen ajánlom, hogy hűsöljön vele ebben a nyári kánikulában.

Koroncai Gáspár

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
BRITANIA	95%		
BRAND ZENIT	95%		
JÓZSEF	95%		
ÖSSZEHATÁS	93%		

Robber: Csúlsó, harcosnak nem a legjobb, nem viselhet a Chain mail-nál nehezebb páncélt. Egykezes fegyvereket használhat, varzslósnál nem tud. Talvajási képességgel indul, s nagy hasznunkra válhat aják nyitásával (Feltétel, hogy az Lck 13-nál nagyobb.)

Ninja: Jó harcos, de csak kőcsap vagy könnyű páncélt viselhet, s pojszot nem. Szinte minden fegyvert használhat, varzslósnál nem tud, talvajképességgel indul. (Feltétel, hogy az Spd, Acy nagyobb 13-nál.)

Barbarian: Olyan jó mint a lovag, egyedüli hátránya, hogy a Scale mail-nál nem viselhet nehezebb páncélt. (Feltétel, hogy az End legyen nagyobb 15-nél.)

Druid: Gyenge harcos, csak könnyű fegyvereket és páncélokat viselhet. Mind a papi, mind a varzslói varázslatokat ismeri némi korlátozással, s kétszer annyi a varzspontja, mint a Rangernek. (Feltétel, hogy az Int, Per nagyobb 15-nél.)

Bár számomra a PC a favorit, most egy játék erejéig mégis átnyergeltem Amigára, hiszen sajnos a program egyelőre csak ezen a gépen ismert. Sajnos, mert az Amiga töltőgéte a megszokott sebességhez képest vánszorgásnak tűnt (ezt az érzést csak tovább fokozta a programozók baklövése, ugyanis a lemezműveletek nagy részét koromsötét monitor előtt kell kivárnunk). Cserébe viszont remek grafikát, új ötleteket, jópofa figurákat, egyszerű és kényelmes kezelést kapunk, ami egy sportjátéknál alapvető szempont. A hangokról, azonban már semmi jót nem mondhatok. Az Amiga szinte kimeríthetetlen lehetőségeinek fittyet hányva a program szerzői egyszerűen 'fehér zajjal' pótolják a közönséget, s intéznek támadást dobhártyánk ellen.

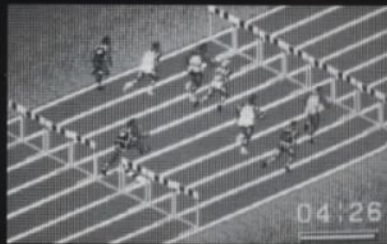
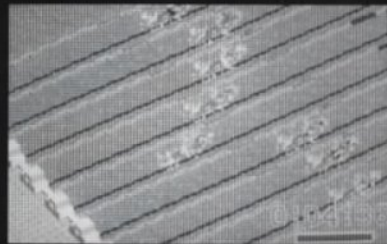
A játékokban egyébként tíz, többnyire atlétikai (ezek közül csak a két úszás kivétel) számot találunk. Egyszerre akár négyen is versenyezhetünk vagy gyakorolhatunk, ahogyan azt már e stílusban megszoktuk. A legegyszerűbb versenyszám szokás szerint a siklítás. Itt száz méteren keresztül kell győlörmünk a tűzgombot, s ez után még az a pár perc töltőgetés közbeni pihenő is jólesik.

A gátfutasban már ennél valamivel több fantázia van. Itt ugyanis a nagy rohanás közben a gátak átugrásához jobbra kell húznunk a kart, s ez a művelet hihetetlen összpontosítást igényel. A monoton versenyszámok közül az utolsó az úszás. Ebben emberként az előzőhöz hasonlóan a tűzgombra rajtolt, majd ülemes karcsapásokkal (joy jobbra-balra) gyűri le a távot. Mindegyik számban a jobb alsó sarokban látható csík jelzi a hátralevő métereket.

Ha már kellemesen bemelegítettünk, jöhet egy pár kényelmesebb és technikásabb játék. A magasugrásnál

először a kar tologatásával a kezdőmagasságot kell beállítanunk, majd a tűzgomb lenyomása után jöhet a roham. Ehhez egyszerűen toljuk előre a kart, s ugránk mint a szélvész, száguld és kanyarodik a lécc felé. Ezután már csak a tűzgombot kell a megfelelő pillanatban lenyomnunk és némi sopánkodás után indulhatunk is második vagy harmadik kísérletünknek.

A gerelyhajításnál szintén a roham határozza meg mindent. A nagy sebesség elérése érdekében húzzuk tehát balra a kart mindaddig, amíg a nekifutó végére nem érünk (a jobb alsó sarokban látszó csíkot kell figyelni). A megfelelő időben a tűzgomb lenyomásával kezdhetjük meg a dobást, melynek szögét a kar fel-le tologatásával tudjuk



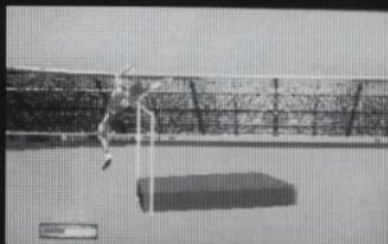
beállítani. Természetesen akkor érhetünk el jó eredményt, ha minél gyorsabban és 45 fokhoz minél közelebb dobjuk el a gerelyt.

A súlylökés kísértetiesen emlékeztet az előzőre. Bár ehhez nem kell nekifutni, az indító tűz után be kell lőnünk a dobás szögét, majd egy újabb tűz következik, s már repül is a nehéz golyó.

A végére maradt még három ugrászám (rúd, távol és hármassugrás), melyek kezelését mindenki könnyen kitalálhatja, aki figyelmesen elolvasta az eddigieket, úgyhogy ez legyen házi feladat. Gondolom az öreg rókok már csak legyintenek: "Na, már megint egy olimpia!" és igazuk van, hiszen a játékokban nincs semmi új. A programozók mentségére mondom, hogy ezt a "semmi újat" elég szépen készítették el, ezért érdemes megnézni. A kezdő játékosoknak viszont felcsillanhat a szemük, hiszen a műfaj átlagán felüli programot vehetnek kezükbe. A bevezető képek, a grafikák ugyanis jó szórakozást ígérnek, s ezt még a hangok sem tudják elrontani, hiszen azt ki lehet kapcsolni.

Temesvári
Tibor

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		88%	
HANG/ZENE		70%	
JÁTSZHATÓSÁG		71%	
ÖSSZHATÁS		72%	



SUPER SPORTS CHALLENGE



NOBBY THE AARDWARK

Miközben a C64 az utolsókat rúgja, amikor a legnagyobb régek is csak néhány ezer darabos eladásokkal számolnak világszerte, akkor a THALAMUS gondolt egyet és egy, a régi időköt idéző játékkal lepte meg a nagyérdeműt. Várható volt, hogy amiben a Thalamus keze benne van, az nagy durranás lesz, mint például a Creatures, a Armalyte, Hawkeye volt annak idején. Most itt az új sztár: Nobby, a falánk hangyász. Régen nem született hasonló kaliberű mászkáló játék C64-re, mind a grafikáját, mind a hangulatát tekintve. Végre egy teljes játékot kapunk a pénzünkért, aminek van introja és megnyerése is, és ami a kettő között van, az is fergeteges. Szám-talan könnyfa-



sinautóval, amire pattanjunk fel és hajtsuk meg mint a szélvész. A maximális tempó (melyet a felül feltűnő sebességmérő óra jelez) ahhoz kell, hogy a sín végén lévő szakadékon átrepüljünk az ott lebegő léggömbre, amely a következő pályára repít bennünket.

Skyworld 1951 AD

Ezen a pályán a léggömbbel kitérően jobbra kell haladni. Ahol ez nem lehetséges, ott kitérhetünk fel/le, de soha ne induljunk el tartósan a másik irányba. Vigyázzunk a kopkádó agyúkra, a hegyes tuskókra és a futkosó hangyákra, mert nem érhetnek sem a lufihoz, sem a kosárhoz, mert kibábkák azt. A pálya jobb szélén egy ACME feliratú ládikát találunk, amit felvéve egy bagoly kipukkasztja a lufinkat és mi a vízbe pottyanunk.

Underwater Section

A legegyszerűbb pálya: kalimpálunk egyre lejjebb a víz alatt, amíg a talajon horgonyzó tengerallattjárót el nem érjük. A levegőnk véges, ezért sebesen tempózzunk, ne simogassuk meg a halakat, és a fekete lyukakban pislogó szemárákat is kerüljük.

Atlantis 340 BC

Ismét egy könnyű pálya: nincs más dolgnak, mint folyamatosan jobbra haladni és kerülni a ránk támadó halakkal, tengeri csillagokkal és búvárokkal való testi kapcsolatot.

Atlantis City 340 BC

Haladjunk addig jobbra, amíg lehet, majd lefelé indulva keressük meg azt az aknájárót, ahol lefelé mutató nyílak jelzik a haladási irányt. Itt nyugodtan essünk le, majd keressük meg jobbra, enyhén fent az ACME dobozát, ami után közvetlenül ott áll az úrhajó, ami a Mars felszínére röpit bennünket. Érdemes különös figyelmet szentelni a lépegetőkre bújít három sprite-nyi nagyságú hangyáknak, mert kivételosen jól néznek ki.

Mars Space Station

Ez az a pálya, ahol csak a vakszerencse segít, ugyanis olyan nagy kiterjedésű, hogy lehetetlen pontosan behatárolni az ACME helyét. Jótanácsként érdemes meg-

fogadni: lépkedjünk jobbra a felszínen ameddig csak lehet, majd lefelé haladva eljutunk egy olyan alagútba, ahonnan csak balra lehet menni. Ezen kell végignyomulni, amíg a ládikát meg nem találjuk. Ne féljünk a nagyobb szakadékoktól se, hiszen a gravitáció olyan kicsiny, hogy kellemesen átlebeghetünk felettük.

Space Station Labirinth

A feladat egyértelmű: keresd meg a kis kulcsot, majd az EXIT feliratú kijáratot. Szintén amolyan "próba, szerencse"-pálya, hiszen annyi elágazást kell bejárni, hogy csak győzzük idegekkel és kitarással.

Abandoned Ore Refinery

Igazi csemege az utolsó szint. Egy csillében utazva kell a marha messze elhelyezett ACME-t felszedni. Telis-tele van zavaró mellékágányokkal, kiszámíthatatlan időben és helyen előbukkanó guruló kövekkel, hatalmas szakadékokkal. A csillében le tudunk guggolni, és így teljesen immunissá válunk a repdeső denevérekkel szemben. A robogó köveket is csak ebben a testhelyzetben tudjuk kilőni, ha dinamittal megszorozzuk őket. Egy követ kétszer



kasztó animációjú ellenfél kerül az utunkba, ami igen rögös és nagyon változatos. Hogy jobban képet kaphassatok a játékról, íme néhány infó. Anthopia, mint a nevének első három betűje is mutatja, az igéret földje egy hangyász számára, ahol száftos, kövér izellábúak nyüzsgönek mindenhol. Ide igyekszik derék orrmányosunk, hogy nyakig elmerüljön a földi gyönyörökben. Addig azonban 8 pályát kell végigizzadnia velünk együtt. Hogy egy kicsit megkönnyítem a dolgokat, néhány apró tippet olvashattok a pályákról alábbiakban.

America 1951 AD

A kis hangyabolygóból ki lehet szíogatni a hangyákat, amik azon túl, hogy pontot érnek, remek lövedékek szolgálnak a rápkádó keselyűk, a futkosó hőrscögök és a gonoszakódó kiscicák ellen. Minden egyes emeleten futkosunk addig egy irányba, amíg a szem ellát, majd ezután ugorjunk feljebb egy szintet, és folyamatosan haladjunk felfelé. A legfelső emeleten egy vasútvonalat találunk egy



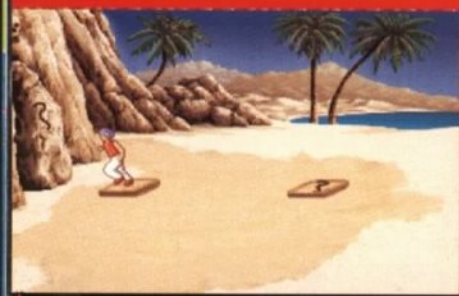
kell eltalálni ahhoz, hogy felrobbanjon. Az utolsó nagy akadályt, egy extra méretű és sebességű sziklát úgy tudjuk ríptyára zúzni, ha amint felbukkan, megdobjuk dinamittal, majd rögtön hátrálóba kezdünk, aztán ismét dinamit és mielőtt felrobbanna, visszaugratunk egy szakadék felé a csilléssel. Nem könnyű manőver, de megoldható. Ebben a pályában az a legszemetebb, hogy minden egyes rontóskor előrel kell kezdeni az egésszel. Kicsit kiborító, de ez a jó benne.

A megnyerés igen tanulságos, ugyanis a "ki a kicsit nem becsüli, a nagyot MEGÉrdemli" elvre épül. A torkos

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA			96%
HANG/ZENE			92%
JÁTSZHATÓSÁG			91%
ÖSSZHATÁS			95%

hangyászoknak nem voltak megfelelőek a vékonydangyú házihangyák, ezért büntetésül egy zsíros, duplatokajú, rusnya, triplapotrójú hangya zuhan a fejére, és ez még neki is túl nagy falat.

Prince of Persia 2

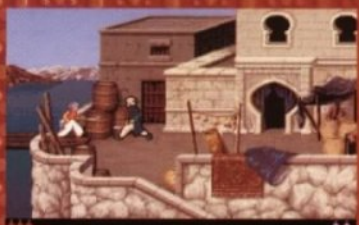


Valahol az ókori Perzsiában élt egy Szultán, akinek volt egy gyönyörű lánya, kinek szépségét csak a tisztá égbolton felemelkedő holdhoz lehetett hasonlítani. Történt egyszer, hogy a Szultán egy fáváli országba szállította a kötelesség. Távollétében a Herceg nő beleszeretett egy fiatal utazóba, aki megmászta a palota falait, csak hogy láthassa a szépséges leányzó. Ez persze nem tetszett a Szultán Nagy Varázslójának, Jaffar-nak, aki már régóta szemelt vetett a Hercegnőre. A gonosz mágus megragadta az alkalmát, hogy uralkodója nem tudja gyakorolni a hatalmát és erőszakkal elfoglalta a trónt és, a várbörtön mélyére vetette szerelmi riválisát. Hősünknek azonban sikerült megszöknie, s legyőzte a gonosz varázslót (lásd: első rész). Amikor a hatalmas Szultán értesül a varázslója gaztettéről és az idegen hűségéről, mérhetetlen gazdagságot ajánlott fel neki, de az idegennek csak egyetlen kérése volt... így hát a fiatal szerelmesek összeházasodtak, s boldogan éltek. Pantofan tizenegy napig! Egy reggel, amint az újdonsült Herceg a trónterem ajtajai előtt állt, hideg árnyként valami különös börgöngy futott rajta végig. Nem vette észre, hogy ruhája eközben rongyossá vált. Amint a trón felé közeledett, érezte hogy az udvar minden tekintete rápad. A Herceg és a Szultán szintén őt bámulták. "Hercegnő, miért nézel rám ilyen különösen?" - kérdezte a Herceg. "Hogy merészelsz a Hercegnőhöz szólni?"

főrdet ró egy hang, s a Herceg - nagy meglepetésére - önmagát pillantotta meg az árnyékból előlépni. "Őrség! Fogjátok el! Fogjátok el!" - üvöltötte a kurcs alak. "Ne bántsátok! Hiszen csak egy szerencsétlen orvult csavargó..." próbált a Hercegnő közbejönni, azonban a furcsa hasonmás hajhatatlan maradt, aki természetesen ismét nem volt más, mint Jaffar, de ezt a Hercegnő kívül senki nem gondolta volna. Így történt hát, hogy a Hercegnő a saját palotájából, a saját katonái elől kellett menekülnie.

Íme hát megérkezett a Prince of Persia gondolat már sokak által várt második része a Broderbund jövőtől, s szerencsére ezúttal sem kellett benne csalódnunk. A program remek kis introval indul, melyben a történetet saját füllünkkel is hallhatjuk. Maga a játék sém sammi, az első rész sokat szidott háttérgrafikája után a mostani rész csodálatosra sikeredett, s tökéletes hangeffektak teszik még teljesebbé az élvezetet. Hősünk és a főbb figura is ezúttal sprite-ból van alkotva, ezért animációjuk már nem annyira tökéletes ugyan, de ezért bőségesen kárpótol minket szebb grafikájuk, kidolgozottságuk. A játékmenet persze maradt a régi: kaptalókkal ajtókat kell kinyitni, s csopdákat kikerülvé, néhány ellenséget leküzdve minél tovább jutni. Némi változás azért történt, ugyanis játék közben a történet is bonyolódik, s ez alaposan feldobja a játék hangulatát. Bevallom az én tetszésemet annyira elnyerte, hogy a mindenkori akció-toplistán az Another World után rögtön a Prince of Persia 2 következik.

Az irányítás szinte semmit nem változott, legfeljebb annyit hogy most a kardunkat már nekünk kell élvőnünk, s kéffele csapós is létezik. Az egyik legfontosabb mozdulat továbbra is a megkapaszkodás: akkor ak-



tiválódik, ha ugrás közben a füzgömböt nyomva tartjuk. A billentyűzet funkciók közül most csak a két legfontosabból tesztek említését: Alt+G - állás mentés ; Alt+L - állás töltés.

Miután a palota csukott ablakán keresztül megérkezünk, először nem lesz túl nehéz dolgunk, mivel az őrség nincs valami jó kondában és egy kardcsapástól rögtön megfeszének. Szaladjunk, ill. ugráljunk végig balra a házak tetején, majd az utolsónál másszunk le. Itt ne bonyolódjunk harcba, hanem csak rohanjunk balra végig a kikötőn, és kapcsoljunk fel a hajóra.

Polyoutastként tehát a Herceg elhagyja Perzsiát, mint ahogy érkezett is valaha. Azonban nem sokáig jut el, a Varázsló ereje ugyanis messzire elér, s hősünk hajóját iszonyatos viharba sodorja. Szerencsére a Hercegnek sikerül túlélnie, így hát hajótöröttként eszmél egy látszólag lakatlan szigeten. Induljunk el balra, azonban a következő képernyőn azonnal álljunk meg, különben elnyel minket a futóhomok. Rövidesen kőlapok fognak a homokból kiemelkedni. Csak arra ne lépjünk rá, amelyen egy rojz látható. Ha így teszünk, a szemben lévő kötömbnek el kell mozdulnia a barlang bejárata előtt. Bent megpillanthatjuk az első olyan helyszínt, ami már igazán hasonlít a játék első részéhez. A barlangokban nem írom le az összes élet-itál helyét, már csak azért sem, mivel némelyik úgyis csak csapdába csal minket. Az ajtókat nyitó kapcsolók közül is csak a legényegesebbeket fogom megemlíteni, a többi helye és jelentése ugyanis elég egyértelmű, és egyszerű. Tehát csak a fő útvonalakat fogom vázolni. Menjünk szakadatlanul jobbra, egészen addig, ahol egy alsó, és egy felső szinten is folytathatnánk az utunkat jobbra. Itt azonban a balra kivezető negyedik úton haladjunk tovább, majd ereszkedjünk le. Máris egy extra elérhető palackhoz jutottunk, amit természetesen hárpintünk fel. Mivel vissza már nem fordulhatunk, küzdjük le a csontvázat s távozzunk balra. Később az élet-itálnak ne dőlünk be, mivel ha lemészünk érte, többet ki nem jutunk onnan. El kell jutnunk majd egy ajtóhoz, előtte és utána kapcsolóval. Itt vigyázzunk, nehogy a labilis kőlapra másszunk fel. Ha innen simán továbbhaladunk, a következő képernyőn levő ajtó nagyon fog nyomni minket. Mivel az első kapcsoló mindkét ajtót, míg a második csak az első nyitja, a következő trükköt alkalmazzuk: a belső kapcsolóval állítsuk be úgy a két ajtót, hogy ellentétben működjenek ha az első kapcsolót használjuk. Így miatt az első ajtó nyílik, ugorjunk rá még egyszer a kapcsolóra, minek következtében a második ajtó még csak most kezd el kinyílni, tehát lesz elég időnk majd keresztülhaladni. Innen rögtön a pálya kijáratához jutunk.

Ugyúgy az alatt a Szultán ellenségei Perzsiát ellen vonultak. Amint a Szultán elindult a harcba, az új "Herceg" magához ragadta a hatalmat. A Hercegnő megpróbálja értesíteni az apját a Herceg árulásáról, de Jaffar persze megakadályozza... A Hercegnő hírtelen betegségének híre megdöbbentette a birodalmat. A növekvő nyugtalanság közepette, a "Herceg" elrendelte a státáriumot és a terror uralma jött el a vidékre...

A most következő pálya igen egyszerű, ha nem akarunk extra életet: a kezdéstől jobbra levő szakadéknál lefele ugrálva az egyik sziklafelemen található egy varázstál, melytől szinte sülytanok leszünk, s kockázat nélkül levelehetjük magunkat a szakadékba. En viszont inkább a következő útvonalat ajánlom: miután a szakadékba egy színtel lejjebb ereszkedünk, induljunk el jobbra, le, majd ismét jobbra, s lám, egy újabb extra élet. Az akadály csupán két ajtó, melyeken ha bemegyünk és lecsapódnak mögöttünk, örökre ott maradunk. Ezeket azonban az előző pályánál ismertebb trükkkel szintén kicselezhetjük. Ha sikerrel jártunk, menjünk tovább le, majd balra. Visszajutottunk tehát a szakadékhoz ahol - némi energiavesztéssel ugyan - le



tudunk a legalsó szintre ereszkedni. (A csontival felesleges küzdelem.) Lent fussunk végig jobbra, egészen a folyosó végéig, ahol megtaláljuk a kijáratot nyitó kapcsolót. Ide felé jövet láthatjuk, hogy az út egy halom csontváz szegélyezi. Nos visszafelé ne álljunk le bémészknél, mivel az összes csonti életre kel, és a nyomunkba indul. Szerencsére azonban a kapcsolók és az ajtó úgy van itt elhelyezve, hogy az ajtó pont az üldözőink elé fog lecsapódni.



Miatt álltunk a következő pályára, egy hang szól hozzánk, hogy siessünk, mivel a kedvesünk haldoklik. Innen válik tehát a játék komolyvá, hiszen egy újabb ellenfelünk lett, az idő. (A későbbiekben ezt a SPACE-szel nézhetjük meg.) Ebben a barlangrendszerben egy varázsszőnyeg fogunk találni, amire azonban először még ne ülünk rá. Menjünk inkább tovább, le a szakadékra, majd jobbra, ameddig csak tudunk, és végül fel egy képernyőre. Az itt levő ajtó kinyitása után óvatosan lépjünk át balra. Az előttünk lévő kőlapot ugorjuk át, mert ha leszakad, lezárja a szemközti ajtót, amely mögött pedig egy újabb extra életet találhatunk. Miután megvan, menjünk vissza oda ahol letértünk balra, s folytassuk utunkat fel. Egy idő után balra egy szakadékhoz jutunk, felette egy függőhíd, azon pedig egy csontváz. Mivel a csontváznak nincs életeréje, így csak a következő módszerrel szabadulhatunk meg tőle: először is cseréljük vele helyet, tehát mi legyünk balra. Ekkor a csontváz

valószínűleg megpróbál elmenni jobbra ahhoz a kapcsolóhoz, amelyet idejövét mi már aktivizáltunk, tehát ne engedjük odáinni; csapódjunk meg a kardunkkal. Ezután helyezkedjünk úgy, hogy a hátsó lábunk kb. a hid ötödik gerendáján álljon. Ha jól csináltuk, egy idő után a hid nem bírja tovább a sraot, és leszakad. Nekünk is csak arra marad időnk, hogy meglőröljünk, és megkapaszkodjunk. Még a kardunkat sem tudtuk eltenni, így amikor visszahatózódnak véletlenül leejtjük a mályba. Ha minden OK, balra az ajtónak nyitva kell lennie, s tovább haladva (a felső szinten maradva) el kell jutnunk a kijáratot elzáró rács kapcsolójáig. Lépjünk rá, s immár akadálytalanul távozhatunk a repülő-szanyeggal.

Egy elhagyott vár romjaihoz érkezünk. Bent ha átugorunk a kapcsolót, továbbmehetünk balra, ahol azonban a labilis kőlapot nehogy leszakítsuk, hanem ugorjunk meg előtte le. Pont egy repedéshez érkezünk, amirehöz ha lehajolunk, egy titkos ajtórt fedezünk fel. A kőszéle végére találunk egy újabb kardot. Felfele haladva először találkoztunk a lebegő fejekkel, melyeket úgy tudunk likvidálni, ha amikor egy pillanatra megállunk előttünk, akkor csapunk beléjük. Még egy szintet feljebb, ha jobbra akkalandozunk, egy újabb extra életre tehetünk szert. Innen azonban csak úgy tudunk átvészkeszkedni, ha az elején nem szakítottuk le a kőlapot. Folytassuk hát utunkat fel, majd balra. Erre majd elsőként találkoztunkunk a falból kicsapódó pengével, melynél ha nem küszvöl haladunk, azonnal ketté szeli emberünket. Innen egyébként egy kis elrejtett szoba kivételével (ahol egy az első részben már ismert kellemtelen varázsitál és az elenszeret találhatjuk) csak egy irányba tudunk haladni, így a kijáratához vezetett út egyértelmű. (Két kijárat is van, de mi inkább a jobboldali távozzunk.) Ha tehát a jobboldali kijáraton jöttünk, akkor balra egy

újabb titkos alagút mögött rögtön meg is találhatjuk ez ezen a pályán elrejtett extra élet-itált. Ha felvettük, menjünk vissza a repedéshez, s a normális úton menjünk tovább balra. Ott, ahol majd felfele is lesz egy nyílás, másszunk fel, s haladjunk jobbra. Erre fogunk elsőként kigyóba botolni. Ezeket vagy átugorhatjuk, vagy kettéapríthatjuk a kardunkkal. A kigyóktól egyértelmű út vezet a következő kapuig, mely elöl szakítsuk le a kőlapot egy ugrással. Kis energiavesztéssel már itt is leereszkedhetünk a kijárathoz, máskülönben egy kicsit kerülünk kell. Az ajtót nyitó kapcsoló a kijáratnál jobbra van.

A következő pályán ahol csak tudunk, másszunk lefele egészen az első kapuig, amelyet kinyitva azonban balra haladjunk tovább. Ha a következő kapu előtti szakadéknál

lemészünk, lent majd egy újabb extra élet vár ránk. (Az útba első kapu kapcsolójára szakítsuk rá a kő-



kölapot.) Térjünk vissza oda ahol letértünk az itálert, ohonnan balra haladva eljutunk a várram egykori trónter-mébe. Itt egy kitűnő kardot találhatunk, melyet vegyünk is magunkhoz. A kardhoz hozzérve azonnal elveszítjük eszméletünket és látomásaink lesznek. Egy nő jelenik meg előttünk, akiről kiderül, hogy az anyánk, és hogy valaha ennek a gyönyörű palotának az úrnője volt, a kard pedig, amit találunk az apánké volt. A palotát és a szüleinket sötét erők pusztították el, s mivel mi vagyunk az egyetlen túlélő, anyánk azt kéri tőlünk, hogy álljunk bosszút értük. Miután felebredünk, balra távozzunk a pályáról.

Az új pályára megérkezve mindig csak balra menjünk, majd ahol egy képernyőn belül két szinten is folytatódik az út, egyelőre csak az alsó szinten haladjunk. Egy idő után kiérünk a sivatagba, ahol az egyik szikla mögé elrejtve ismét egy extra élelet található. Fussunk vissza oda, ahol fel tudunk kapaszkodni a felső szintre, s most felül haladjunk óvatosan, majd ugorjunk a sivatag szélén található löszbor hátára. A ló ekkor megelevenedik, és elvisz minket egy hatalmas templomba. Innentől fogva egy újabb dolgot is csinálhatunk, nevezetesen kiléphetünk a testünk-ből (ide-oda forgalodva). Ez felettebb jó szórakozás, mivel ilyenkor bárkit leküzdhetünk, mi azonban sérthetetlenek, sőt észrevehetetlenek vagyunk. Ezen kívül nyugodtan át-mehetünk pl. a zárt kapukon is. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy a kilépés nyalc élet-palackunkba kerül, így hát nem hinnem hogy bárki is túl sűrűn használná ezt a lehetőséget. A templomot sok helyen harcosok fogják védeni, melyek közül néhány igencsak jeleskedik a kard-forgatásban. Azonban ha ssem kerülünk két lúz közé, s nem lépünk túl közel a harcosokhoz, a védekezés-támadás technikával egyik ellenfél sem fog gondot okozni. A templom első pályájának megoldásához azt hiszem nem is kell túl sok magyarázat, hiszen nem sokkal az elindulás után ráérelhetünk a kijáratot nyitó kapcsolóra. Rögtön azt is megfigyelhetjük, hogy merre van a kijárat, melyhez egy kis kerülőúton juthatunk el. Itt még azt említeném meg, hogy ha nem mindjárt a kijárhoz sietünk, hanem el-kalandozunk balra, újabb extra palackhoz juthatunk.

A második pályán egy jó darabig csak egy útvonalon lehet haladni s közben - persze a csapdát elkerülve - ismét egy extra palackal gazdagodhatunk. Később miután átugratunk balra és sikerül még átcsúsznunk a lecsúszó kapu alatt, egy újabb kaput találunk, melyhez elég nehéz odaérni időben. Azt javaslom, miután kinyitottuk, a kapcsolójától azonnal ugorjunk balra, így ugyan némi energiavesztés árán, de bőven lesz időnk átérni. Ennél a pályánál még két dolgot hívnom fel a figyelmet. Az egyik, hogy ahol csak egy harccsal kellett megküzdenünk, a plafonról balról a második kölapnak nem szabad semmiképp leesnie, mert ha rásik a kapcsolóra, örökre lezárja a visszautat. A másik dolog az, hogy a kijárat kapcsolója előtt van egy látszólag értelmetlen kis helyiség. Ez azonban nagyon is hogy kell, mivel ha itt ugrálunk, leszakítjuk a túlsó teremben levő kölapot, s így ott majd lesz időnk leereszkedni a kapcsolóhoz még mielőtt szétlángolna minket a csapda. Ha tehát sikerült meg-úszni ezt a pályát, állítom a nehezen már tiltottunk.

A harmadik pályának van egy borzasztóan egyszerű megoldása, csak arra kell vigyáznunk hogy sse csukjuk



le magunk előtt a kapukat. Tehát az útvonal: a kezdéstől menjünk ki balra, s ereszkedjünk le. Innen most már csak jobbra kell haladnunk egészen addig, amíg egy zárt kapu-nak ütközünk, előtte egy zölden bugyborekáló palackal. Próbáljuk meg felhajtani a palackot, ekkor azonban egy kis szellem ugrik ki belőle, s már ki is nyitotta nekünk a kijáratot.

A negyedik szint is elég könnyűre sikeredett, hiszen egyfolytában csak balra kell haladnunk. Gondot okozni legfeljebb az fog, hogy az egyik kapu elég észrevehetetlen a hatalmas szobrok mögött. Ha pedig ezt megtaláljuk, akkor a következő kapuhoz nem fogunk ssem időben odaérni. A teendő tehát: az utánunk jövő harcost úgy kell kinyírni, hogy ráessen a kapu kapcsolójára. Később találhatunk még egy extra italt, amire azonban ha szorosan a leírás szerint játszottunk, már nincs is szükségünk. A pálya végén végül megtalálhatjuk azt amiért jöttünk, a Lángot. Nehogy hozzáérjünk, felhúzódkodva közelítsük meg. Ha megtekintettük, már nyitva is állnak a kijáratok. Menjünk tehát vissza, és távozzunk. Ismét látható pattanunk, s útnak egyenesen Perzsiába vezet. A palota tetejére érkezőnk. Ereszkedjünk le, majd az ablakon be. A teremben Jaffar-ral futunk össze, aki nyomban el is varázsol minket. Egy különös, abszurd világba csappentünk. Jaffar megsemmisítéséhez legalább tizenegy élet-palackra lesz szükségünk. Ha ez nem áll a rendelkezésünkre, a sakktablettól lafele, a dögledező óriáspóknál perzsa harcos lekasabolásával juthatunk plusz életekhez. Ha tehát megvan a szükséges energiánk, indulhatunk a végső küzdelemre. A sakktablettól jobbra, a kristályoknál Jaffar még szórakozik velünk egy keveset, s negyedmagával jelenik meg. Csapjunk szét közülük hármat (nehogy hátat fordítsunk valamelyiknek!), ekkor a negyedik, az igazi Jaffar eltűnik. Másszunk innen fel, majd jobbra, ahol végül megtaláljuk a varázslót.

Eljött hát a mi időnk, lépjünk ki a testünk-ből! (Forgalodjunk ide-oda a nyalockal energiakisülésig!) A Lángnak köszönhetően testünk fényárban fog úszni, s két energiaegység fejében gyilkos varázslatra le-szünk képesek. Mivel csak egy le-hetőségünk van, s Jaffar most már menekülni fog, alaposan célsozunk a varázslattal. Ha sikerrel jártunk, vég-gigézhethetjük amint Jaf-far elparlad, s a Herge-nő, megszabadulva a gonosz varázslattól, felébred és végre ugyan-



ozt a Herceget pillanthatja meg, akibe beleszeretett. Ez-tal a Herceg már semmi sem hogy a véletlenre, s Jaffar hamvait szélszórátja a szélben. A nép ünnepel, a Herceg és a Hercegnő pedig boldogságban élnek együtt ezután. Hogy miért nem fejeződik be ez utóbbi mondat úgy, hogy "amíg meg nem halnak"? Nos, a játék utolsó képe - amint egy rossz arcú boszorkány éppen üveg-gombjében kényel az újra boldog párukat - arra enged következtetni, hogy a Herceg kalandjai (szerencsére) ezzel még nem értek véget végérvényesen.

Vári Zoltán

ÉRTÉKELO	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	95%		
HANG/ZENE	89%		
JÁTSZHATÓSÁG	92%		
ÖSSZTHATÁS	93%		



LOST IN TIME

PREVIEW

A Cocktail Vision nagy fába vágta a fejszét, amikor belefogott a Lost in Time c. játék megalkotásába, mellyel egyedülálló kategóriát és új stílust kíván teremteni. A cég IAM-nak nevezi (Interactive Adventure Movie) az új "technikát", amit a LIT-ban használtak. Ennek az új mozi-szerű kalandjátéknak a neve hiven tükrözi megjelenését: a játék felis-tele van digitalizált mozgóképekkel, melyek minden egyes tárgy felvételénél, használatánál megjelennek, s filmszerűen mutatják a főszereplő - a Doralice névre hallgató ifjú hölgy - cselekedeteit. Természetesen ez a nagy mennyiségű digitális kép igen sok helyet foglal el, s ezért a cég a több epizódból álló kollekciót külön-külön adja ki, és természetesen megvásárolni is így lehet. Az egyes epizódok több-tíz megásak, s így azt hiszem érthető, miért szükséges a "feldarabolás". Na de lássuk kicsit részletesebben mivel is állunk szemben!

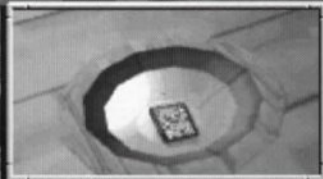
Muriel Tramis neve már sokat sejtet, ha egy kalandjáték elején olvashatjuk. Jusson csak eszünkbe a a Goblins sorozat, az Inca vagy a nemrég ismert Ween. Tagadhatatlan, hogy a francia hölgy tele van ötlettel, s ezekből egyelőre kifoghatatlannak látszik. A grafika három fajtából áll össze: a sztori egy részét videóra vették, ahogy már említettem, s ezekkel az animációkkal (inkább kisfilmekkel) töltötték tele a játékot. Több helyen is az Inca-ból már jól ismert 3D-s mozgásokkal találkozhatunk (az a technika egyébként a francia Tilt d'Or díjat nyerte el, mint a legjobb grafika és animáció). Az álló hátterek emellett gyönyörűen digitalizált fotók, melyeket Franciaország tájain készítettek. A hangok és zenék klasszak, rengeteg a digitalizált hanghatás, nem árt ha van egy hangkárttyánk. A kezelés lényegében megegyezik a Ween-ben használttal, egyedül újítás a térkép, amely segítségével egy nagyobb helyszínen a különböző helyekre gyorsan juthatunk el. Mindenképpen a Lost javára szól az is a Ween-nel ellentétben, hogy itt nemcsak 1-2 pályára kiterjedő logika-kaland elemekkel találkozhatunk, hanem egyszerre 8-10 képernyős részt járhatunk be, s így nincs leszűkítve az egyszerre bejárható terület. Egyszerűen igazán gyöngyszemmel van dolgunk, ami előreláthatólag csak öszre lesz teljesen kész, így most csak egy extra méretű, végigjátszás-szagú ismertetőt készítettem az inyencké számára.

Doralice előtt homályosan kirajzolódik egy hajó gyomrának a képe: a falon valami fehér papír, körben székek és egy horgony... vajon hogy kerülhettünk ide? Először is vessünk egy pillantást a plakátra: 1840-es dátumot olvashatunk rajta... de hogy lehet ez? Egy vadidegen hajón felébredünk, s egy több mint 150 évvel korábbi plakáttal találjuk szembe magunkat... Legjobb, ha gyorsan cselekszünk: forduljunk balra, s nézzünk be a baloldali hordó mögé, mire egy lámpást találunk. Forduljunk

ismét balra, s világítsunk be az itt álló hordó mögé a lámpával, mire egy szivacsot találunk. A szivacsot mártsuk bele az itt álló vödör vízbe, majd forduljunk meg, s mossuk le a plakátot a falról, mire az lemállik. Forduljunk el a lejárat felé, s magunk előtt világítva menjünk le a tatba. Az előttünk heverő hordóba kukkantsunk bele, s vegyük ki onnan a borosüveget. Forduljunk meg, s a szivattyúra öntsük ki a bort, mire meglazulnak a szivattyú szerkezetei, s mi könnyedén kipumpálhatjuk a tatból a vizet. Most, hogy már nincsen víz a hajófenékben, forduljunk balra, s a lánc mellől vegyük magunkhoz a dugóhúzó, majd irányt felfelé. Fent a dugóhúzó segítségével lökjük ki a poszter alatt lévő lyukból a dugaszt, majd a lyukon keresztül beszélgetünk el Yoruba-val, akitől megtudhatjuk, hogy a hajó egy Yarlath nevű földbirtokosé, aki a St. Cristobald szigetén lakik, s most hajójával egy idegen helyre készül. Yoruba egy ősi egyiptomi mágus leszármasztja, s az a feladata, hogy vigyázzon az ősei kincsére, egy szarkofágra, de Yarlath lelancolta ide a hajófenékbe, s a szarkofágot eltulajdonította tőle. Mesél még Velvetről, aki Yarlath felesége, de valójában ő Yorubát szereti. Yoruba már eltökélte magát: mielőtt megérkeznének, véget vet életének... s büszkén mutatja meg nekünk a kését. Hál' istennek Doralice diplomáciai érzékének köszönhetően Yoruba letesz tervéről, s a kést ideadja nekünk, mi pedig megígérjük, hogy kiszabadítjuk őt.

A kés segítségével kis vajatokat tudunk vágni a felfelé vezető oszlopra, s egy szinttel feljebb tudjuk küzdeni magunkat. Fent haladjunk előre kettőt, majd forduljunk balra, s az ott lévő dézsák egyikéből vegyük ki a ruhát. Forduljunk ismét előre, lépünk egyet, s ismét forduljunk balra, ahol egy kallantyú kelti fel figyelmünket. Húzzuk meg az imént felszedett ruhával, mire tőlünk jobbra a falban egy rekesz nyílik meg. Forduljunk felé, s szedjük ki a rekeszből a szappant, amit rögtön aprítsunk fel a dugóhúzóval. Ha ezzel meglennénk, hátra arc, s menjünk el addig, ahol feljöttünk, majd forduljunk balra, a kis szekrényszerűség felé. A szappannal dörzsöljük be a szekrény alját, mire azt ki tudjuk nyitni puszta kézzel. Bent egy szakácsra lelünk, aki csak az első szög tünik annak. Ő valójában Melkior, aki az Idősíkok Közötti Rendőrség egyik tagja, s feladata az, hogy figyelje azokat a személyeket, akik valami rosszban sántikálnak az idősíkok között. Elmondja, hogy Yarlath után nyomoz, és St. Cristobald szigetén került fel a hajójára, mint szakács. Pechére elfogytak a főzéshez szükséges alapanyagok, s így kénytelen volt mindent összekotyvasztani, aminek Yarlath nem nagyon örült, s mérgeiben ide zárta. Doralice őszintén sajnálja, de még mindig halvány fogalma sincs, hogy a fenébe kerülhetett ide ő maga. Melkior ötletére koncentrálni próbál és emlékezni kezd...

152 évvel később kezdődött a történet... Egy jegyző hívta meg



A kastély előtti kertben találjuk magunkat, első utunk a bejárati ajtóhoz vezet. Természetesen zárva van (rá-

kilincsre, s menjünk vissza a felvonóhoz: mával a biztosítékot megcsináltuk, ezért elméletileg működnie kell. Cickeljük a vezérlőtáblára, s nyomjuk meg a gombot. Próbálkozásunkat siker koronázza: a világítótorny ajtaja kinyit, s szabad az út az új helyszínek felé. Egy csöppnyi malőr azért akad: a slag kiszakadt.

A világítótorny alsó szintjén vegyük fel a lépcsőről a fapapucsot, s a benne található kulcs segítségével nyissuk ki a lefelé vezető utat. Lent

nyissuk meg a vízlezáráscsapot, majd másszunk vissza. A lefelé vezető lépcső mellett egy ablakban található egy üvegszilánkot, amit tegyünk el (ezt az ablakot zúztuk be nemrég). Ezek után vegyük felfelé az irányt. Fent húzzuk ki a fiókot, mire egy hajónaplóhoz jutunk, amiben egy tengerész a közeli veszélyes zátanyokról ír. Kutassunk még egyszer a fiókban, mire egy tubus maró savhoz jutunk. A szobában egy szekrényt is találunk, amit pusztá kézzel nem tudunk kinyitni, ezért kénytelenek vagyunk az evezőkhöz folyamodni: feszítsük fel vele a szekrény ajtaját, ahogyan klasszikus borotvakésre látnuk. Nem marad más hátra, mint felkapni az asztalon heverő fűcsövet, s kikémlelni vele a tengerre: egy hajóroncsot keressünk meg, a vizen, s ha befogtuk, cickeljük egyet. Most közelről tekinthetjük meg a roncsot, de még mindig túl nagy a távolság, hogy alaposabban szemügyre vegyük a fedélzetet. Kattintsunk egyet a hajón, s most már egészen közelről láthatjuk: három ütemre figyelhetünk fel a hajó oldalán, mindegyik különböző színnel és jellel ellátva. Jegyezzük fel pontosan a jótötteket, majd tegyük le a fűcsövet és nyomuljunk felfelé, a világítótorny legfetejére. Fent Doralice a támpával nem sokat tud kezdeni, esetleg az ablak ele feszített lepedővel húzzuk el a lepedőt, mire Doralice egy üveg

adósul belülről). Vegyük le az ajtó felől a kis portrét, majd próbáljuk kinyitni az ajtót a kilinccsel: pechünkre a kezünkben marad a kilincs. Vegyünk fel az ajtó mellől egy fadarabot, majd menjünk el a világítótorny északi oldalához. Itt vegyük fel az üveget a hordó elől, s pöccintsük ki a hordó dugóját a dobóka segítségével, mire abból kifolyik a víz, s magunkkal vihetjük az üres hordót (szép kis teher egy nőnek). Menjünk vissza a házhoz, s öntsük bele az imént felszedett üvegből a bort az

akkumulátorba, majd tekerjük a leírt kilinccsre a portrét tartó drótot. Ezt a szerkentyűt (jobb helyeken elektromágnesnek hívják) szerezjük az akkumulátorra (pontosítok: most lesz igazi elektromágnes). Most a dobóka segítségével pöccintsük ki a kulcsot a zárból, majd az elektromágnes segítségével húzzuk ki a mi oldalunkra a kulcsot. Így már Seami sem akadályoz a bejutásban. Bent vegyük fel az evezőt a falról, majd a drótot a biztosítékdobozról. Nyissuk ki a biztosítékdobozt, vegyük ki a biztosíték elől a ragasztásdobozt, s a megürsedett helyre tegyük be az alumíniumfóliánkat, s így helyezzük be a kiesett biztosítékot a helyére. Ha ezekkel megváltunk, vegyük el a fal mellől a rudat, s helyezzük rá a kályhára. Még két tárgy van itt, amit felszedhetünk: egy fűzőkészülék, s egy hűsítő nyárs a kályháral.

Menjünk vissza a világítótorny északi felére, s a hordó mögötti pincéablakot zúzzuk be a nyársal. Mögötte egy slagra (magyarul locsótömlőre) lelünk, aminek még sok hasznát vesszük a későbbiekben. Legjobb ha most elmegyünk a kriptá bejáratához, ahova lépcső vezet fel, majd a kriptába lifttel juthatunk le. Itt felfedezhetünk az egyik lépcsőfokon egy fekete lyukat, amibe - kicsoda véletlen! - pont beleillik a portré... Nyomjuk meg a portrét, s ennek hatására egy tábla tűnik elő a liftfelvonó ajtaján: Ha ráclickelünk, egy nevet olvashatunk, s alatta a születési és elhalálozási dátumokat. Vanjuk ki az elhalálozási évből a születési évet, s a nyilak segítségével állítsuk be, mennyit áll az ürge. Ha rendben a beállítás, nyomjuk meg a keresztet, s az ajtó máris megnyílik. Kössük a kilinccsre a slagot, majd menjünk el a világítótorny bejáratához, ami ezidáig zárva volt. A nálunk lévő slag másik végét esomázzuk a

petrolszárra felmögötte. Most vegyük ki a borotvát, s nyirjuk ki egy darabkát a lepedőből, s rakjuk el. Egyelőre hagyjuk itt a világítótornyot, s menjünk el a felvonóhoz. Cickeljük az ajtóra (most már benne leszünk, nem mint a slag-bulind), majd nyomjuk meg a gombot. Egy pillanatot múlva már az úgynevezett kriptában vagyunk, ami az igazat megvallva jobban hasonlít egy raktárra. Tegyük le a láda mellé a hordót, álljunk rá, s így a megfelelő

Doralice-t a

Pruneliere kastélyhoz Dél-Franciaországba, a tengerpartra. A kastély állítólag az ő örökségét képezi. Doralice el is ment, de nem talált ott senkit, s így erővel hatolt be. De hogyan is történt mindez pontosan??? "Visszaemlékezésünk" a kastély kapujában veszi kezdetét. Az ajtó előtt egy paci áll, s nem hajlandó elhagyni jelenlegi helyét. A kerítés mellett álló traktort vizsgáljuk meg tüzetesebben: találunk benne egy akkumulátort, s egy kis tartóban egy cigarettásdobozt alumíniumfóliával és egy gyufáskatalítáival, valamint ezek mellett egy pipettát. A traktor felett egy kosárra lelünk almával - tegyük el egyet. Az alma tökéletesen megfelel a ló elcsalogatására a kapu elől, úgyhogy ezt tegyük is meg. A kapuról vegyük le a papírt, amit a jegyző hagyott itt, s ezen tudatja velünk, hogy előtt, de a kaput valaki lelakatolta, s így nem tudtunk bejutni. Mindenesetre itt hagyta nekünk a hivatalos okiratot (biztonságos egy hely), amit egy dobókével fűzőt a kapuról szerelt céltáblára, tehát egy dobóka is a tulajdonunkba kerül. A pipettával szívjunk ki egy kis savat az aksiból, s csorgassuk a kaput lezáró lakatra, mire az elmararódik, és szabad az út befelé...

Manoir de la Prunelière



magasságról elérhetjük a gerendára helyezett üveget. Természetesen vegyük magunkhoz, s a dugóját kilőve találjuk el a gerenda legtetején gubbasztó oldó-sprayt, ami leesik elénk a földre. Most jöhet a láda: kattintsunk rá, s a hajón látott jeleket állítsuk be a gombok segítségével. A jelölések szinte azonosak, ami a hajón kard volt, az itt tör, ami ott ágyú, az itt pisztoly, ami ott ágyugolyó, az itt löszér. Ha megvan a beállítás, nyomjuk meg a jobb alsó sarokban elhelyezkedő gombot, s a láda máris kinyílik, s mi egy darab üvegszál és egy feljegyzés birtokosai leszünk.

Most siessünk vissza a kastély kertjébe, s csavarjuk fel a csapra a lyukas slagot. Vizsgáljuk meg közelebbről, s tekerjük a lyukas részre az üvegszálát. Ha meglennénk, öntsük le az üvegszálát ragasztóval, s a slag ismét működőképes. Fogjuk meg a végét, s tegyük be a mellettünk lévő víztárolóba, s nyissuk meg a csapot. A feltöltődött tároló egy dugót is felhoz, ezt tegyük el, majd irány a világítótorony alja, ami a tengerpartra vezetne, de le van zárva egy vaskapuvval (itt nyitottuk meg a vizelezőt). A jobb oldalon valamit benőttek az algák... Tegyük a következőket: a maróval marjuk le az algák egy részét, majd az üvegszálunkkal kaparjuk le az algákat a kőről. Előtűnik egy kis üreg. Fűjünk az üregbe egy kis oldó-sprayt, majd tegyük bele a süítőnyársat. Gondolom ezután egyértelmű, hogy meg kell forgatni azt. A forgatás eredménye nem marad el: a vaskapu elhúzódik, s szabad az út a tengerre. A parton álló csónakból merítsük ki a vizet a fapapucs segítségével, s a csónak fenekén tátogó lyukba tömjük bele a zsebkendőnk. Persze ez még nem elég, fogjuk meg a dugónkat, s nyomjuk azt is bele... Nincs más hátra, mint elővenni az evezőt, beugrani a csónakba, s irány a nyílt víz (Doralice kiteszi a hordót és a tűzoltókészüléket a partra)!!!

A tenger sok meglepetést rejtget: cápákat, viharokat, kalózokat, zátonyokat, sziklákat... igen sziklákat! Szegény Doralice-nak sikerült is telibekapnia egyet (de hát mit várhatunk egy nőtől?). Rövidke úszás után egy parti kalyibában kötünk ki, ahová belépve halottí csend fogad. Nyissuk ki a szekrényt, s egy üveg zöld fűszerolaj tulajdonosai lehetünk, s még egyszer átkutatva egy üveg ízesítőre is lelünk. Most jöhet az asztalon heverő kosár: vegyük ki a benne lévő piros rangyot, majd a szöveget, s végül egy kenyeret is találunk benne. Ha ezekkel készen lennénk, fogjuk meg a kenyeret és az ételizesítőit, s itassuk át vele a kenyeret. Az asztal mellett álló szék lába alól húzzuk ki a jegyzetet, amit Melkior irt Yarlathról (pl. azt, hogy 4 órát alszik, csak vizet iszik, allergiás az orchideára, kiváló hipnotizőr). Toljuk el a széket a lámpa alá, álljunk fel rá, s a szög segítségével akasszuk le a lámpát. Hagyjuk el a halászkunyhót, s menjünk ki a tengerpartra, ahol a sziklákon verjük szét a lámpát: így egy horgonyyszerű valamihez, két fakoronghoz és egy gyertyához jutottunk. Most fogjuk a pácolt kenyerünket, s tegyük ki a házikó tetejére, mire egy sirály lecsap rá, s egyúttal leveri a mentőövet a lábunk elé. A borotvánkkal vágjuk le róla a drótkötelet, majd a horgonyyszerű izénket kössük rá a madzagra. Bármilyen hihetetlen, de egy hegymászószerelést sikerült így összebarkácsolnunk, s a sziklákon felkúszva ismét a gyanús kastélyunk előtt találjuk magunkat...

Először is vágjunk le egy darabot a slagból a borotvával, úgy sincs már rá szükségünk. A következőkben menjünk el a hordónkért és a tűzoltópalackért, s ezek után térjünk be a házba. Rajuk a nálunk lévő fákat



a kályhába, majd locsoljuk meg egy kis petróleummal. Most jöhet a piros zsebkendő, majd a nálunk lévő zöldszínű, állítólag fűszeres üveget használjuk a gumicsődarabon, aminek meglepő eredménye lesz: egy gyufaszál (hogy hogyan, ne kérdezd)! A gyufát gyújtjuk meg a kénpapíron (a dígsdobozunkban van), s a tűzzel pedig gyújtjuk be a kályhát. Akinek jó a memóriája, az még emlékezhet, hogy egy rudat helyeztünk el nemrég a kályhán. Na most ez a rud a meleg hatására kezd megnyúlni, s két pontot megnyom a falon, aminek hatására a kályha előtt egy talapat tűnik elő... Helyezzük a hordót a platformra, tegyük a dugó helyére a gyertyánkat, üssük ki tetejét a slagdarab segítségével, majd nyissuk ki a kályha mellett álló ládát, s merjünk belőle homokot a fapapucs segítségével a hordóba... Láss csodát, a falon egy rejtett üreg nyílik meg, amibe belépve egy baljós helyre jutunk.

Az oszlop mellől vegyük el a harapófogót, majd tegyük le a földre a fakorongokat, s rájuk állva clickeljünk az elektromosan lezárt ládára. A lakat előtt egy villamosvezeték húzódik: a nálunk lévő drótot kössük a vezetékre, s a harapófogóval csipjük el a lakat előtti vezeték részt. Az áramkör így zárva marad, mivel lekötöttük a dróttal. Most a pipetával szívjunk fel a földről egy kis folyadékot, s csepegtessük a lakatba. Ha megvagyunk vele, fűjünk le a lakatot a porlaltóval, amitől a lakat szétesik... s láss csodát! - a ládában megpillantunk egy színarany, egyiptomi szarkofágot!!! Megjelenik Yarlath, aki leugrat minket, nem veszi figyelembe, hogy ez a mi házuk, azt állítja ezt ő építette 1840-ben. A szarkofágban egyébként Americiumot, radioaktív anyagot tárol. Tehát Yarlath valami rosszban sántikál... Elhomályosodik előtűnik a kép, s ismét visszakérülünk 1840-be. De ez már egy másik történet, aminek csak ősszel örülhetünk. Addig is izgatottan várjuk a teljes verziót!

Koroncai Gáspár

EISHOCKEY

M A N A G E R

Végre elkészült a Bundesliga Manager folytatása, melyben már nem foci, hanem egy jégkorongcsapat ügyes-bajos dolgaival kell megbirkóznunk. Másik érdekesség, hogy nem csak a nemzeti bajnokságban és a különböző kupákban kell vívőzködnünk, hanem a válogatott világbajnoki szereplése is csak a rátermettségünkön múlik. (A válogatott irányításáról külön nem írok, hiszen ez a bajnokság egy leegyszerűsített változata.) Mivel az új játék sokkal több lehetőséget nyújt és sokkal szebb, mint elődje, így valószínűleg hatalmas sikert fog aratni. Kar, hogy az angol változatra még várunk kell, s addig be kell érni a némettel.



A játék kezdetén a Modus felirat alatt választhatunk, hogy a nemzeti bajnokságban vagy a VB-n veszünk részt. Ezután beállíthatjuk a nehézséget, a játék hosszát, valamint azt, hogy melyik osztályban kezdjük a szereplést. Végül adjuk meg a játékosok számát. Ehhez a kép bal szélén látható négyzetekre bökjünk rá, válaszunk ki egy arcot és írjuk be a nevünket, majd ugyanabban a sorban a másik négyzetbe válaszunk ki a csapatot. Ha a bajnokságot választottuk, akár négy játékos is játszhat. Ha készen állunk, válaszunk a jobb alsó sarokban a korongot.

A főképernyő és a program kezelése nagyon emlékeztet az előző változatra. Az egyes menüpontok rajzát kiválasztva alul kis ikonok jelennek meg, melyek mind különböző lehetőségeket jelképeznek. Ezekbe a részekbe a bal egérgomb lenyomásával jutunk, visszalépni pedig általában a jobb gombbal lehet. A kép tetején mindig a soron következő játékos képét, a baloldali grafikonon pedig csapatunk és a következő ellenfelünk helyzetésének eddigi alakulását látjuk. Most pedig vegyük sorra lehetőségeinket:

Manager

Az ügyvezető elsődleges feladata természetesen a klub pénzügyi helyzetének rendbentartása. A Finasz-ezen pontban egyrészt hitelt vehetünk fel a bankból vagy valamelyik játékosársunktól, illetve felesleges pénzünket fektethetjük be gyengén kamatozó betétekbe vagy jobb, de kockázatosabb kötvényekbe (ezek árfolyamváltozását alul egy grafikon mutatja). Az egyes akciókhoz először válaszunk ki partnerünket (tehát a bankot, társunkat vagy valamelyik részvényt), majd a kép közepén lévő tekerő csúskán állítsuk be az összeg nagyságát. A csik bal felét a vásárlás és a kölcsön felvétele, a másikat az eladás és a

visszafizetés közben használjuk. (A megadott összeget a csik fölötti + és - gombokkal módosíthatjuk.) Végül nyomjuk le a piros (vétel) vagy a zöld (eladás) nyilat, s az üzlet megkötöttik.

A következő bevételi forrás a hirdetés és a televíziós közvetítések (Werbung). Itt az egyes hirdetései felületeket kiválasztva a középső ablakban megjelenik a cégek aktuális ajánlata (hány hónapra és havonta mennyit), melyek között a kis nyilakkal válogathatunk. Itt a szerződést az Annetmen gombbal köthetjük meg.

A stadionban a bevételeken túl (itt állíthatjuk be ugyanis a belépőjegy árát), megkezdhetjük a csarnok és környékének szépítését, fejlesztését, a férőhelyek számának növelését. Ezek elkészülük után mind növelni fogják a bevételt, hiszen jobb körülmények között több néző látogat ki a mérkőzésekre, így az árak is magasabbak lehetnek. A kép alján mindig a



hogy az egyes sorok milyen célért küzdenek (ez lehet kis vereség vagy nagy akár gólarányjavító győzelem is).

A következő pontban a szerződéseket hosszabbíthatjuk meg (válasszuk ki a játékost, majd írjuk be az évek számát), a Transferben pedig új játékosokat szerződtethetünk és régiakat tehetünk átodólistára. A szerződésnél érdemes a kért árhoz közeli összeget felajánlani, különben nem tárgyalnak velünk. Ugyanakkor itt bizhatjuk meg emberünket, hogy alacsonyabb osztályban keressen tehetséges játékosokat.

Végül a Training-ben állíthatjuk össze a csapat heti edzéstervét. Ehhez az alul látható edzés és pihenésfajttákkal kell kiöltönnünk a naptárat.

A statisztikák között az edző és az ügyvezető munkáját értékelő grafikonokat, táblázatokat (például góllövőlista, fair play tábla) a következő két menüben pedig a bajnokságok sorsolását (Paarungen) és a csapatok erőssorrendjét (Starken) találjuk meg. Az utolsó előtti pontban a lemez-műveletek mellett a játék működését is beállíthatjuk (mely eredményeket mutassa a fordulókat után, mennyit és milyen gyorsan akarunk látni a meccsekből). Itt a pingvin jelenti egy funkció be, korong pedig a kikapcsolás.

A mérkőzéseket a jobb felső sarokban látható rajz lenyomásával kezdehetjük el. Ekkor az eredményjelző táblát látjuk, a kép azonban a nagy helyzeteknél azonnal átvált a stadionra. A táblán zöld alapon a két csapat helyzetét, piros alapon a játékosok számát, illetve a kiállításból hátralévő percekét, a Zuschauer mellett pedig a közönség létszámát látjuk. Ha az órát kicsit fel akarjuk gyorsítani, a bal alsó sarokban található kis gombot nyomjuk meg.

Távírtai stílusban ennyit tudtam elmondani a játékról. Remélem a fontos információkat mindenki megtalálja benne. A legfontosabb például az, hogy a program fantasztikus sikerült. Az új ötletek, lehetőségek, valamint a rengeteg fejlődő grafika azt sugallja, hogy félrethetjük a Bundesliga Managert, hogy minél hamarabb megtanuljunk korcsolyázni.

Temesvári Tibor



pályára aktuális állapotát látjuk, de amikor alul lenyomjuk a jobb gombot, ez átvált a jelenleg zajló korszerűsítések listájára.

A Jucend menü szintén az előrelátóbb vezetőknek ajánlom, hiszen itt az utánpótlásra fordított összegeket állíthatjuk be.

Edző (Mannschaft)

A sor első gombja a csapatösszeállítás. Ekkor egy lista jelenik meg a képen, melyben a játékosok összes adatait (életkor, meccsek, gólok, kiállítások) nézhetjük meg. Az utolsó adat a játékos javulását vagy romlását mutatja. Itt állíthatjuk össze a pályára lépő sorokat (bal egérgomb - IN TEAM), illetve a cseréket (jobb gomb - RESERVE).

A Taktik pontban pedig természetesen a taktika következnek. Itt beállíthatjuk, hogy a csapatösszeállítás automatikus vagy kézi legyen, az egyes sorok milyen rendszerben váltják egymást a jégen (például mindig a legjobb erőben lévők lépjenek pályára) valamint,

Unod már a szokványos mészkalos, platform játékokat? Szereted az ötletes logikai fejtörőket? Ha a válaszod mindkét esetben igen, akkor biztos állíthatom, hogy a Morph a Te játékod.

Kedzeten Morris Ralph (a barátainak egyszerűen csak Morph) egy teljesen hétköznapi - talán egy kicsit pojos - srác volt. Egy nap úgy határozott, hogy beugrik meglátogatni az ő tudós barátját, Professor Krankenpat-ot, aki persze abból a fajtából való volt, akiktől a szülők óvják a gyerekeiket. Hősünk tehát megérkezve Krankenpatothoz izgatottan vette észre, hogy a Prof éppen a legújabb találmányán, egy teleporton dolgozik. Morph természetéből adódóan - rögtön ki is akarta próbálni a gépet, s nyomban oda is állt a teleport adó állomásához. A Prof meghúzta az indítókart, s a szerkezet szépen el is tüntette hősünket. Ekkor azonban valami váratlan dolog történt, Morph ugyanis sehogy sem akart megjelenni a vevő állomáson. Ellenben a gép elkezdett remegni, majd füstölni, s pillanatokon belül elemi darabjaira hullott szét. Hogy hova is tűnt akkor Morph? Nos, miután a füst elszórt, a Prof megdöbbenne vette észre, hogy a kölyök egy különös atomhalmazra változott, mely képes négy féle alakot, azaz halmazállapotot felvenni. Morph-nak csak egyetlen lehetősége maradt, hogy visszanyerje eredeti alakját: meg kell keresnie a teleport alkotórészeit, melyek a robbanás következtében szanaszét hevertek a ház körül.

Első ránézésre a program csak egy igen ötletes, eddig semmihez sem (vagy talán csak a Putty-hoz) hasonlítható, remekül kivitelezett kis platform játéknak tűnhet. Mivel azonban a különböző akadályok leküzdéséhez mindig más és más halmazállapotot kell felvennünk, viszont alakot változtatni csak korlátozott számban tudunk, pár perc játék után arról győződhetünk meg, hogy a pályákon alaposan kidolgozott logikai feladványokat is meg kell oldanunk. A játékban összesen huszonnégy pályát kell teljesítenünk, mely négy helyszínre (mindegyikben hat pályával) van osztva, úgy mint: a Laboratórium, a Gyár, a Kert, és a Csatorna. Ezeket a helyszíneket tetszés szerinti sorrendben kutathatjuk végig, sőt ha az egyik zóna felidősejt minket, játék közben is átmehetünk egy másik helyre. Hősünk tehát négy féle alakban képes megjelenni: lehet légnemű gázfelhő, folyékony vízsepp, pattogó gu-

milabda, vagy súlyos, kemény ágyugolyó. Ezeket az alakváltozásokat a tűzgomb lenyomása után a joy megfelelő irányba történő mozgatásával érhetjük el. A program érdekessége, hogy a szinteken tulajdonképpen nincsenek valódi ellenfelek, testl épségünket csupán különböző tereptárgyak mint pl. csatornák, ventilátorok, tüskék, tűzek, vagy mágnesek veszélyeztetik.

Minden egyes pályán tehát a teleport egyik alkotórészét kell megtalálnunk, s ha ez megvan, el kell jutnunk a kijárathoz, ahol - ha mindent jól csináltunk - a program néhány halleluja élelnekklésével nyugtatja sikerünket. Ha azonban kudarcot vallottunk, akkor sem kell idegeskedni, szerencsére csak az utolsónak abbahagyott pályát kell újrátjátszani. Hogy ne legyen túl könnyű a dolgunk,

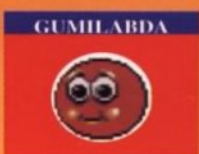
marad majd az adott halmazállapotból, ahol arra feltétlenül szükség lenne. Így pedig igen könnyen el tudunk akadni, vagy beragadni bizonyos helyekre. Minden egyes halmazállapot a játéktér alatt van jelezve, alattuk pedig azt olvashatjuk, hogy az egyes állapotokat még hányszor használhatjuk. Ha valamelyikből többet használunk el, mint amennyit lehet, akkor a pályát mindenképp újra kell majd játszani. Még fontosabb a jobb alsó sarokban a csillagok száma, ez ugyanis az jelzi hogy az adott pályán összesen hányszor változtathatunk halmazállapotot. Na persze transzformációkat és csillagokat még majd a pályákon is begyűjthetünk. Az átváltozásokhoz természetesen nem feltétlenül kell csillagot felhasználnunk, mivel találkozhattunk majd fűtőszálakkal, vagy jég-



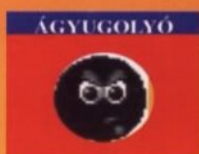
Ebben az állapotban emelkedhetünk, vagy az alábbi irányokba lebeghetünk, viszont súlyosabb nem tudunk. Alkalmazhatunk a vízcsap, el tudunk inni magunk helyeket, azonban vigyázzunk: a felhő könnyen becsapódhat egy ventilátor, vagy lefűtőhálóra egy láng.



Vízcsapotként könnyen le tudunk folyni a réteken vízszor ugyanígy könnyen elnyelhet minket pl. egy-egy csatorna, vagy egy vízcsap. Ez a formáció viszont hatékonyan alkalmazható a tűzok elhárítására. Hátránya még, hogy nehezen irányítható, s a lejáraton persze rögtön felvált.



Az egyik leghatékonyabb állapot hiszen pattogva el tudjuk inni a kisebb meggavogásokban lévő platformokat, s a gyengébb falakat is ki lehet vele törni. Fontos tulajdonsága még, hogy fenntarad a víz felett. A labda persze könnyen kilyaraszthat, így átváltozunk másodfélé tükörrel, s persze a tűztől is.



Ebbenkor Morph a legzsilárdóbb. Képes áttörni a falakat, és sérülést szinte semmi nem okoz neki. Gyengébb, hogy könnyen csúszkálva esik, vagy beszárol, s persze végre végre szemmel érhályg.

nem csak az átváltozásaink száma van korlátozva, hanem az időnk is: minden pályára két percet kapunk. Ez így levira egyébként talán még mindig túl egyszerűnek tűnhet, de ez egyáltalán nem így van. Az első pályákon ugyan még valóban nincs nehéz dolgunk, azonban a későbbi szinteken ha nem a megfelelő időben, nem a megfelelő alakot használjuk, akkor azokra az akadályokra nem

kockákkal melyek a megfelelő módon változtatják hősünk állapotát. A játéktér alatt még egy fontos dolog, az inventortyink helyezkedik el. Ide kerülnek be a felvett tárgyak, mint pl. a kulcsok, vagy a térképek. A térképeket egyébként úgy tudjuk megnézni, ha a tűzgombot folyamatosan nyomva tartjuk. Morph négy féle halmazállapotban képes megjelenni, melyek közül persze mindegyiknek megvan a maga előnye, de hátránya is. Ezeket a mellékelt "arképcsornakban" láthatjátok.

Összegezve tehát a Morph egy páratlanul jól kitalált és kivitelezett program. Látszik rajta, hogy a feladványok igen gondosan lettek kiagyalva, lehetőleg úgy, hogy csak egy megoldás legyen. A játék hibája azonban mégis az, hogy túl könnyűre sikeredett. Ha vannak is benne nehéz pályák, egy átlagos Amigós néhány óra alatt végig tudja játszani.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		75%	
HANG/ZENE		68%	
JÁTSZHATÓSÁG		85%	
ÖSSZHATÁS		82%	

Vári Zoltán

MORPH



SYNDICATE

"Ilyen hideg időben én még egy kutyát sem küldenék ki" - zsörtölődött magában a biztonsági őr. Dühösen járkált a főküpe előtt és azzal vigasztalta magát, hogy negyed óra múlva jön a váltás és akkor irány a jó meleg fürdő. Persze még ez alatt a rövid idő alatt is történhetnek roppant kellemetlen dolgok, hiszen két rivális mammutvállalat küzdött a területért, s az ilyen ellenségeskedések sosem vezettek jóra.

Epp itt tartott a férfi a gondolataiban, amikor a távolból egy kocsit hallott közeledni. Hirtelen rossz előérzet kerítette hatalmába az őrt, s UZI-ját kibiztosítva közelebb lépett az úthoz. A kocsit lassan fekezett, majd öngyújtóval a biztonsági őröt megállt. "Segíthetek valamiben?" - kérdezte és válasza se várva közelebb lépett a kocsizhoz fegyverét idegesen markolászva. Ebben a pillanatban kivágódott az ajtó, s egy hatalmas lángcsóva hasított ki a sötét utastérből és szinte pillanatok alatt porrá égette a döbönt katonát. A kocsiból négy piros sisakot viselő, állig felfegyverzett alak lépett ki. Elkezdődött...

Képzeljünk el egy olyan világot, ahol ismeretlen fogalom a törvény, nincsenek országhatárok, a hatalom nemzetközi konszernek kezében van, s ahol a fenti jelenet mindennaposnak számít. Egy ilyen kegyetlen, harcias világban játszódik a Bullfrog régóta várt játéka, a Syndicate, melyet az Electronic Arts dobott piacra. A programban mi is egy ilyen nagyhatalmú céget fogunk vezetni, fő célunk természetesen a világ meghódítása és a konkurens konszernek elsöpörése. Ehhez az összes tartományban egy-egy küldetést kell 4 tagú osztagunkkal teljesítenünk.

A főmenüben tudjuk cégünk nevét és címerét megváltoztatni (Configure company), játékállást feltölteni ill. menteni (Load and save game), a játékot feladni (Restart game) és kilépni a programból (Quit to DOS). A Multiplayer game opcióval tudunk egy másik számítógéppel összekapcsolódni (egy két játékos is küzdhet egymás ellen), a Begin missionnal pedig átléphetünk a térképre.

A TÉRKÉP

Középen egy képet látunk a földről, a különböző színű területek más-más cégek fennhatósága alatt állnak. Egy területre clickelve alul rövid tájékoztatót kapunk a nevről (Name), a lakosság számáról (Pop), az adóbevételről (Tax) és a tulajdonosról (Own). Ezt egy saját birtokunkkal eljártszva még megnézhetjük az emberek hangulatát (Stat) és beállíthatjuk az adó nagyságát (ez alaptól mindig 30%). A Menü ikonnal visszalephetünk a főmenübe, a Brief-fel pedig megnézhetjük, hogy milyen küldetést kell teljesítenünk a tartomány megszerzéséhez (ez az opció csak akkor él, ha van a szomszédságban egy saját tartományunk).

ELŐKÉSZÜLETEK

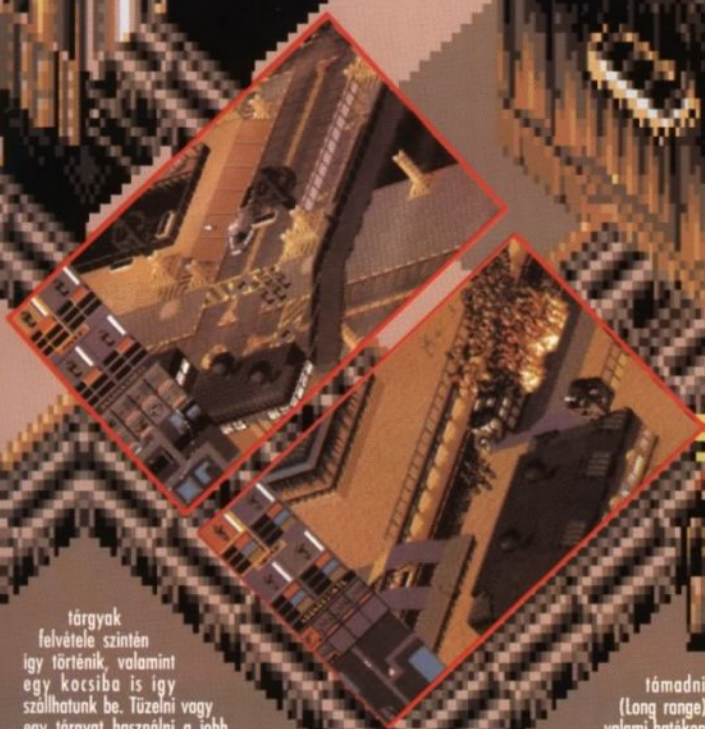
A térképről a Brief ikont választva egy szöveges ismertetést kapunk a küldetésről. Leggyakrabban egyszerű argyilkosságról van szó, de megkaphatjuk feladatnak egy tárgy ellopását vagy egy fontos tudós elrablását is. Az Enhance és a Buy info opciókkal megnézhetjük a célterület alaprajzát ill. további infokat kaphatunk, ezek persze pénzbe kerülnek. Innen még továbbléphetünk a kommandó összeállítására (Accept) vagy visszamehetünk a térképre (Map).

A kommandó összeállításánál (Team selection) először is választjuk ki az akcióban résztvevő ügynökeinket (Team) és szereljük fel őket fegyverekkel (Equip) és mesterséges szervekkel (Mods). A kiválasztott fegyver vagy tárgy alatt láthatjuk az árát (Cost), hogy hányszor használhatjuk (Ammo), a ható vagy lőtávolságát (Range), valamint egy titokzatos Shot nevű tulajdonságát, aminek a jelentésére mindeddig nem sikerült rájönnöm. A Purchase opcióval megvásárolhatjuk a tárgyat (már ha van rá elég pénzünk), a Cancel pedig egy újat nézhetünk. A már megvett tárgyakat eladhatjuk (Sell) illetve újratölthetjük (Reload). A Research ponttal beléphetünk a fejlesztési menübe, itt kiválaszthatjuk, hogy mi után kutassanak a tudósaink (Researching), mennyi pénzt szánunk rá (Funding), a középső grafikonon pedig a kutatási időt láthatjuk (az alsó tengelyen vannak a napok, a baloldalon pedig a még hátralévő munka %-ban). Mivel minden elkészültünk, az Accept opcióval végighatunk neki a küldetésnek.

A KÜLDETÉS

Alighanem az első dolog, ami a játékos szemébe fog ötlenni, a hihetetlenül precízen és realiztikusan megrajzolt 3D-s környezet. A második az lesz, hogy a Bullfrog végre megemebeltte magát és nem bonyolította túl az irányítást. A kis csapatot a bal gombbal lehet irányítani, a földön heverő





tárgyak felvételére szintén így történik, valamint egy kocsiba is így szállhatunk be. Tűzolni vagy egy tárgyat használni a jobb gombbal tudunk. Ha egy tárgynkat el szeretnénk dobni, cickelünk előbb a jobb gombbal a földre, majd a bal gombbal jelöljük meg, amit le szeretnénk tenni. A bal felső sarokban láthatjuk az ügynökeinket, a fehér csik mutatja az életerőt, az alsó három kis mutató a pszichikai állapotot, ez utóbbit mi is tudunk változtatni. A pszichikai állapotot három tulajdonság adja meg, ezek felülről lefelé: adrenalin (agresszió), perception (figyelem) és intelligence (intelligencia). Ezek nem befolyásolják igazán jelentősen az ügynökeink viselkedését, de például egy izgatott ügynök pontatlanabban célaz, alacsony intelligenciával pedig az ürge akár be is sétálhat egy égő épületbe stb. A narancssárga csik jelzi, hogy éppen melyik emberünket irányítjuk, a Group ikonnal az egész bandának együtt parancsolhatunk. Nagyjából középen láthatjuk a tárgyainkat, a piros csik jelzi a munióit, narancssárgával van jelölve az épp kezünkben lévő cucc.

FEGYVEREK ÉS EGYÉB TÁRGYAK

Egy küldetés teljesítéséhez a jó taktika és szerencse mellett még döntő fontosságú a felszerelés minősége, különösen lényegesek itt a hatékony fegyverek. Mindig igyekezzünk a lehető leggyorsabban a legjobb fegyvereket kifejleszteni, amikkel rögtön szereljük is fel ügynökeinket. A puská (Shotgun) és a pisztoly (Pistol) a két leggyengébb fegyver, kicsiket sebeznek és elég pontatlanok, csak az első néhány küldetésben lehet velük boldogulni. Az UZI már lényegesen hatékonyabb, rendőrök, örök és civilek legyilkolására kiválóan alkalmas, de a későbbi pályákon felbukkanó ellenséges ügynökök ellen még ez sem elég. A legjobb kishatótávolságú fegyver a lángszóró (Flamer), ezzel egy találat elég a legszívósabb ellenfél kiirtásához is, nagy hát-ránya viszont, hogy

csak közeli célpontokat lehet vele támadni. A mesterlövészpuska (Long range) az utcai harcokban nem valami hatékony, viszont nagy hatótávolsága és pontossága miatt orgyilkosoknak ideális. Talán a legjobb lőfegyver a golyószóró (Mini Gun), ezzel pillanatok alatt akár egy egész utcát is ki tudunk irtani, egyetlen hátránya, hogy elég pontatlan, úgyhogy jól gondoljuk meg, hogy mire és mikor nyitunk vele tüzet. Nyílt harcban, nagy csapatok ellen a legjobb. Fontos tárgy még a Scanner, ez mutatja ugyanis a küldetés céljának a helyét a térképen. Mészárlás küldetésekben jól jöhet még a Medikit, ez ugyanis visszanyomja az életerőt a maximumra. Alkalmattán hasznos az időzített bomba is, ezt tegyük le a halálra ítélt objektum mellé és sprinteljük el jó messze. Szép nagyot pukkan... Olyan küldetésekben, ahol valakit el kell rabolnunk vagy megnyerni a cégünknek, nélkülözhetetlen a Persuaderton, ezzel tudjuk ugyanis a kiszemelt áldozatot "meggyőzni", hogy jobb lesz, ha velünk tart.

NÉHÁNY SZÓ A LAKOSOKRÓL

A városban kóricáló embereket legkönnyebben a fejükről különböztethetjük meg. A sisak nélküli figurák egyszerű civilek, nincs fegyverük, de egy-egy nagyobb mészárlás után akár pusztá közel is megpróbálhatnak lefegyverezni, ennek ellenére teljesen veszélytelenek. A szürke rahamsisakos fickók a rendőrök, nem túl szívósak és a fegyverzetük is elég satnya, csak akkor hóbortgatnak minket, ha lelőtűnk pár civilt vagy már régóta fegyverrel a kezünkben mászkálunk. A kéksisakos fickók örök, egy adott objektumot vagy személyt védenek, de előfordulhat, hogy csak úgy járkálnak az utcán. A viselkedésük a rendőrokéhoz hasonló. A piros-sisakos alakok az ellenséges ügynökök, gyorsak és sokat bírnak, néha egészen brutális fegyverek vannak, mindig azonnal és szó nélkül támadnak.

A Syndicate tényleg egy olyan játék, amire csak felsőfokú jelzőket lehet

mon dani. A legjobb, a legérdekesebb, a legerősebb, a legszebb és így tovább. Oldalakon keresztül lehetne ódákat zengeni a játékról, de ez fölösleges, hisz aki csak ránéz a fotókra az láthatja: ez eddig talán az év játéka. Vagy talán az évtizedé? Egy biztos: ez az anyag egy gyűjteményből sem hiányozhat!

T.J.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	94%	92%	-
HANG/ZENE	85%	85%	-
JÁTSZHATÓSÁG	93%	90%	-
ÖSSZEHATÁS	92%	90%	-

Anglia tudvaleg az egyik legnagyobb golf-nagyhatalom, s valószínűleg ezért olyan közked-veltek a szigetországban a golfszimulációk. Ezt bizonyítja, hogy a legelső angolai székhelyű software-cég saját fejlesztésű és eltérő sajtósága golfprogram-mal rukkolt elő, olyannyira, hogy szinte már túlkínálat van a piacon. Gondoljunk csak a realisztikus MicroProse Golf-ra, vagy a csodálatos kivitelezésű Links-re, avagy a félelmetesen bonyo-lyult Nick Faldo's Golf-ra. Az Ocean sem állhatta meg szó nélkül az öldöklő iramot, és egy "a legjobb a maga nemében" címmel fémjelzett szimulációt, az **International Open Golf Championship**-et jelentetett meg.

Természetesen az időzójelben szereplő jelzőt a kiadó cég aggatta üdvöskéjére, ami nem meglepő, hiszen mindenki a saját portékáját tekinti a legjobbknak. De lássuk, hogy van-e mire alapozni az állításukat. Egy golfszimulátor esetében az egyik legfontosabb ismérv a talaj mozgatója. Nos, meg kell hagyni, hogy itt egy forradalmi újítás került bevezetésre, ámbar ennek is megvan a maga története. Eredetileg egy repülőgépszimulátorhoz készült a talaj-mozgató 3D-s fraktál rutin, majd úgy gondolták a programozók, hogy próbára teszik, és erre egy golfprogram kiváló kísérleti nyúl-nak tűnt. Rendkívül részletes és félelmetesen gyors a rutin. Egy komolyabb repülőszimulátorban is megállta volna a helyét, erre a célra pedig egyszerűen tökéletes. PC-n és A1200-en 256 színű, A500-on csak 32, de a felbontás és a gyorsaság ugyanaz. Szóval ezzel minden OK.

A második legfontosabb tulajdonság, ami próbára teszi a golfprogramokat, az az életszerűség. Itt már egy kicsit megtakult a dolog. Hiányoznak a hatás-növelő hangeffektek, a

figura ütőmozdulata nem a legajózottabb, nem következetes a labda mozgása a lyuk közelében. Ezzel szemben a kiegészítők, mint például a ki-behúzható ikonok, az ütés nagyságát és pontosságát jelző célkereszt, a lyuk helyét jelző fehér zászlócska praktikusak és könnyen kezelhetők.

Az ikonok közül a leghasznosabbak a labdamegütés erősségét jelző ikon, a térkép, a szél irányát és nagyságát jelző ikon, a visszajátzás és a kamera-állást módosító ikon. A labdát 4féle erősséggel indíthatjuk útjára, ezt a labda melletti negyedívek segítségével állíthatunk be. Ezek után megjelenik a célkereszt, amelyen a labbilisan mozgó laszti látható. A labdát tudjuk erre-arra csavarni, vagy alá tudunk szedni, ha a megfelelő pillanatban nyomjuk meg a gombot. Telitalálat esetén lesz a legerősebb az ütés, amit a célkereszt pirosra gyűlöse is jelez. A célkereszt "holtjátéka" attól függ,

meztetés egyértelmű, a laszti vízbe esett. Ilyenkor vagy újból útnak indítjuk a kiinduló állásunkról, vagy az ütésünkkel egymagasságra a partra ejtjük a labdát. Mindkét esetben büntetőpontot kapunk. Gyakorta előfordul, hogy olyan közel esik le a laszti a műtavakhoz, hogy embertünk a vízben áll, de ez teljesen szabályos. A "Gimme" azt jelenti, hogy a labda már annyira közel áll a lyukhoz, hogy a program felhítelezi, hogy onnan már talán bele tud-nánk lökni, ezért felajánlja az auto-

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

hogyan milyen tisztán fé-rünk a labdához. Partoldal-nagyobbak a ki-lengések, mint egyenes, füves terepen. A térképen nemcsak felülnézetből nézhetjük meg a pályát, hanem végig is szállhatunk felette (ez tényleg kísértetiesen hasonlít valamilyen repülőgépszimulátorra), majd a zászlótartó botat megkerülve visszasiklunk a kiindulóhelyre. A kameraállás is egy remek opció: beállíthatjuk, hogy a repülő labdát milyen szemszögből nézzük (a játékos szemszö-géből, a labdába "bújva", vagy mint a TV köz-vetítéseknél megszoktuk, mindig a leglátványosabb szemszögből).

A legnépszerűbb ikon valószínűleg a "The Mulligan" feliratú lesz. Erre klikkelve az az Amerikában elismert iratlan szabály lép életbe, amely szerint lehetőség van arra, hogy az utolsó ütést töröljük (hibapont nélkül) és megismételhetjük azt. A szép suhintásainkat pedig az "R" feliratú ikonnal játszhat-juk vissza, meghozza bármelyik kameraállást választva.

Végül néhány szó a megjelenő üzenetekről: az "Unplayable" figyelmeztetést akkor kapjuk, ha a labdánk nem megüthető, mert túl közel esett egy fához, vagy egyéb tereptárgyhoz. Az "Out of Bounds" akkor íródik ki, ha túllöttünk a játéktéren, vagy egy másik játéktérre csurog-tunk be. A "Ball in the Water" figyel-

matikus lyukba passzolást. Elfogadása nem jár bü-n-tetőponttal.

Zárszóként két összegző mondat. Az IOGC egy a sok közül: vannak re-mek újításai, könnyen kezelhető, klasszikusan kivitelezett golfprogram. Viszont nem jelent áttörést sem hangu-latában, sem összehatásában.

Zolee

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRÁFIKA	87%	82%	
HANG/ZEMLÉ	75%	75%	
JÁTSZHATÓSÁG	79%	79%	
ÖSSZEHATÁS	83%	81%	



Az 576 KByte-ban eddig megjelent játékok összevont jegyzéke

Programnév:	Megjelenés:	Típus:	Programnév:	Megjelenés:	Típus:	Programnév:	Megjelenés:	Típus:
1000 MGLIA	92/1	I	CHAS 'N' GRAB	90/3	I	F15 STRIKE EAGLE II.	91/9	L
1869	92/10	L	CHASE H.Q.	90/1	I	F15 STRIKE EAGLE III	93/3	L
3D CONSTR. KIT	91/11	L	CHESTER CHEETAH	93/6	N	FACE OFF	91/10	L
4D SPORTS TENNIS	92/11	I	CHIP'S CHALLENGE	91/5	L	FASCINATION	92/12	L
500CK MOTORMANAGER	91/7-8	I	CHUBBY CHESTER	91/7-8	I	FATAL FURY	93/6	S
A-TRAIN	92/11	L	CHUCK ROCK	91/7-8	I	FATE - GATES OF DAWN	92/1	L
ACTIONS SERVICE	91/9	I	CHUCK ROCK II.	93/5	I	FERRARI FORMULA ONE	90/2	L
ADVANTAGE TENNIS	92/2	I	CISCO HEAT	92/1	I	FEDERAL LORDS	91/5	L
AFTER THE WAR	90/1	I	CIVILIZATION	92/7-8	L	FIENDISH FREDDY'S CIRCUS	90/3	L
AGONY	92/5	I	CLICK CLACK	92/6	I	FIGHTER BOMBER	90/1	L
AIR BUCKS	92/11	L	CLOUD KINGDOMS	90/2	L	FIGHTING FOR ROME	91/7-8	I
AIR SUPPORT	92/11	L	COBRA MISSION	93/4	L	FINAL FIGHT	93/4	I
ALLEN BREED	92/1	L	COLONIS	90/2	I	FIRE FORCE	93/1	I
AMAZON	93/2	L	COMMACHE	93/2	L	FIRST DIVISION MANAGER	93/4	I
AMSTERSTAR	93/2	L	CORAN THE CHIMERIAN	92/10	L	FIRST SAMURAI	92/2	L
ANOTHER WORLD	92/2	L	CONQUEROR	91/2	L	FISH	91/4	L
APIDYA	92/4	I	CONQUEROR	90/4	I	FISHT FIGHTER	93/5	I
AQUATIC GAMES	92/12	I	CONQUISTADOR	91/10	L	FLASHBACK	93/2	I
ARABIAN NIGHTS	93/6	I	COUNTDOWN	93/3	L	FLIGHT OF THE INTRUDER	91/12	L
ARACHNOPHOBIA	91/10	I	CRAZY CARS III	93/1	I	FLOOD'S QUEST	90/4	I
ARCAHA	93/5	N	CREATURES II	92/7-8	L	FLOOD	90/5	I
ARMOUR- GEDDON	91/7-8	L	CRIME TIME	91/7-8	I	FORMULA ONE GRAND PRIX	92/3	I
ARNIE II.	93/5	L	CRIME TIME	91/9	I	FRONT PAGE SPORTS	93/4	L
ASHES OF EMPIRE	92/10	L	CRUISE FOR A CORPSE	91/12	L	FULL METAL PLANET	90/6	L
ASSASIN	92/12	L	CRYSTAL KINGDOM DIZZY	93/2	L	FUTURE WARS	90/2	L
ASTRO MARINE CORPS	90/6	I	CUE BOY	93/4	I	FUTZBALL	92/10	I
ATAK	92/12	L	DAMOCLES	90/7	L	G.P. TENNIS MANAGER	91/4	L
ATOMIC	90/3	I	DAN DARE III.	90/6	I	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONT.	92/1	I
ATOMIC	90/5	T	DARIUS TWIN	93/4	N	GAZZA II.	91/4	I
ATOMIC ROBOKID	91/1	I	DARKSEED	92/10	L	GEM'X	91/7-8	L
ATOMIC RUNNER	93/6	S	DAUGHTER OF SERPENTS	93/2	L	GHOSTBUSTERS II.	90/3	L
ATOMINO	91/6	I	DAYS OF THUNDER	91/2	I	GILDED AGE	91/6	I
AUSSIE GAMES	90/1	L	DEATH KNIGHT OF KRYNN	91/9	L	GLOBAL CONQUEST	92/12	L
AVBB HARRIER ASSAULT	93/2	L	DEFENDERS OF THE EARTH	90/2	I	GOLBINS	92/2	L
AxeLEY	93/4	N	DELIVERANCE	90/6	I	GOLBINS II	93/1	L
B.A.T.	91/5	L	DELUXE PAINT 2.99	90/1	L	GOLDEN AXE	91/1	I
BACK TO THE FUTURE II.	90/7	I	DELUXE PAINT 2.99 ANIMACIO	90/2	L	GORDIAN TOMB	90/4	L
BACK TO THE FUTURE III.	91/6	I	DEMON BLUES	92/10	I	GOTHIC	92/7-8	L
BAD BLOOD	91/6	L	DESERT STIKE	93/5	L	GRAEME SOUNESS SOCCER M.	92/10	L
BADLANDS	91/1	I	DEVIOUS DESIGNS	92/2	L	GRAND NATIONAL	90/2	L
BARBARIAN II	92/1	I	DIABOLIC	92/11	L	GREATH COURTS TENNIS	90/2	I
BARGON ATTACK	92/11	L	DICK TRACY	91/2	I	GREG NORMANN GOLF	90/7	L
BASIL THE GREAT MOUSE DETECT.92/5	I	I	DIE HARD	90/2	I	GUILD OF THIEVES	91/5	L
BASKET MANAGER	91/3	I	DINASTY WARS	90/4	I	GULDKORN EXPRESS	92/2	I
BATMAN RETURNS	93/3	I	DINO CITY	93/4	N	GUNBOAT RIVER COMBAT SIM.	91/6	L
BATTLE CHESS 4000	93/3	I	DINO WARS	91/3	I	GUT SPY	92/9	L
BATTLE COMMAND	91/4	L	DIPLOMACY	91/5	L	HAMMERFIST	90/2	L
BATTLE ISLE	91/11	L	DIRTY	92/2	L	HANNIBAL	93/5	L
BATTLE ISLE DATA DISC II	93/6	L	DIZZY - PRINCE OF YORKFOLK	92/3	L	HARLEY'S HUMOROUS ADV.	93/5	N
BATTLE SQUADRON	90/7	I	DIZZY IV. MAGIC LAND	91/2	L	HARRIER JUMP JET	93/3	L
BEACH VOLLEY	90/6	I	DOGFEIGHT	93/6	L	HEAD OVER HEELS	91/12	L
BEAVERS	93/6	I	DOOMSDAY WARRIOR	93/6	N	HEART OF CHINA	92/7-8	L
BETRAYAL	91/7-8	L	DOUBLE DRIBBLE	90/6	I	HEATH WAVE	90/4	I
BIG GAME FISHING	92/6	L	DRACONUS	91/4	I	HEAVY METAL	90/7	I
BIG RUN	92/3	I	DRAGON STREKER	91/3	I	HEMIDBALL	92/4	L
BILL AND TED EXCELENT ADV.	92/5	L	DRAGON'S FURY	93/6	S	HERO QUEST	91/7-8	L
BIRDS OF PRAY	92/4	L	DRAGON'S LAIR	93/5	N	HEXXAGON	93/6	I
BLACK CRYPT	92/4	L	DRAGON'S LAIR II: TIME WARP	91/4	L	HILL STREET BLUES	91/7-8	L
BLACK GOLD	92/2	L	DRAGON'S LAIR III	93/3	I	HISTORYLINE 1914-1918	93/2	L
BLADES OF STEEL	90/3	I	DRAGONS OF FLAME	90/1	L	HIT THE ICE	93/5	N
BLOOD MONEY	90/4	I	DRAKKHEN	90/3	I	HOLIDAY GAMES	93/3	I
BLOODWICH (II.rész)	91/4	L	DRAKULA ADVENTURE	91/5	L	HOOK	92/9	I
BLOODWYCH (I.rész)	91/3	L	DRIVE HARDER	91/4	L	HOTEL MANAGER	92/2	L
BLUE ANGEL 69	90/2	I	DRUID	91/7-8	L	HUDSON HAWK	92/5	L
BLUE ANGELS	91/11	L	DUCK TALES	90/6	I	HUGO	91/4	I
BLUES BROTHERS	91/12	L	DUNE	92/7-8	L	HUGO II	92/4	I
BOBO	90/1	I	DUNE II	93/3	L	HUMANS	93/1	I
BODY BLOWS	93/4	I	DUTEROS	91/9	L	HYPABALL	90/2	L
BOSTON BOMB CLUB	91/11	L	DYLAN DOG	92/2	L	I PLAY: 3D SOCCER	91/7-8	L
BOXING MANAGER	90/1	I	E-MITTON	90/2	I	IMMORTAL	90/7	L
BRUBAKER	92/7-8	L	EARTH DEFENSE FORCE	93/6	N	IMPOSSAMOLE	90/2	L
BUDOKAN	90/2	I	ECO QUEST II	93/4	L	INCA	93/5	L
BUFFALO BILL'S RODEO SHOW	90/5	L	ELF	91/10	I	INCREDIBLE MACHINE	93/4	I
BUNDESLIGA MANAGER	92/1	I	ELITE SQUAD II.	90/4	I	INDIANA J. AND THE FATE OF...	93/2	L
CADAVER	91/1	L	ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK	91/3	L	INDIANA JONES III.	90/4	L
CAMPAIGN	93/1	I	ELVIRA II	92/7-8	L	INDIANA JONES IV.	92/9	L
CAPTAIN BLOOD	91/10	L	EMPIRE	90/7	L	INDIANAPOLIS 500	91/2	L
CAR AND DRIVER	93/3	I	ENFORCER	92/12	I	INHERITS OF THE THRONE	93/6	L
CARXDOWN	90/4	I	EPIC	92/6	L	INT. CHAMP. ATHLETICS	91/9	L
CARMEN SANDIEGO	90/7	I	ESCAPE FROM COLDITZ	91/6	L	INTERNATIONAL SOCCER CHALL.	91/1	I
CARRAGE	93/3	I	ESCAPE FROM COLDITZ	93/2	T	INTERNATIONAL SPORT CH. '92	92/9	L
CARRIER COMMAND	90/1	I	ESKIMO GAMES	91/5	I	INTERNATIONAL SQUASH CH.	93/5	I
CARTHAGE	91/3	L	ETERNAM	92/11	L	INTERNATIONAL TRUCK RACING	93/5	I
CASTLE MASTER	90/3	I	EX-MUTANTS	93/6	S	INTERPHASE	90/6	L
CASTLES	92/4	L	EXILE	92/1	I	INVEST	91/2	L
CASTLES II.	93/4	L	EYE OF BEHOLDER II	92/2	T	IRON LORD	90/1	L
CELTIC LEGENDS	92/2	L	EYE OF HORUS	92/6	L	IVANHOE	90/3	L
CENTURION	91/7-8	L	F-29 RETALIATOR	90/5	L	JAGUAR XJ 220	92/7-8	I
CHAKAN	93/6	S	F-29 RETALIATOR II	90/3	L	JAI ALAI	91/7-8	I
CHAMBERS OF SHAOLIN	90/1	I	F/A 18 INTERCEPTOR	90/2	L	JAWS	91/4	L
CHAMPIONS OF THE RAJ	91/10	I	F15 STRIKE EAGLE	90/3	L	JEEP JAMBORÉE	93/4	G
CHAOS STRIKES BACK	91/10	L		93/5	L	JIMMY WHITE'S SNOOKER	91/11	L

JOHNY QUEST	92/3	L	POWERMONGER WW1 DATA DISC	92/4	L	SUPER R.C. PRO-AM	93/3	G
JUDGE DREDD	91/3	L	PREMIERE	92/10	L	SUPER SKI II	92/4	I
JUMPING JACKSON	90/2	I	PRINCE OF PERSIA	90/7	L	SUPER STAR WARS	93/5	N
KENEDY APPROACH	90/6	I	PRINCE OF PERSIA	93/3	G	SUPER STRIKE EAGLE	93/5	N
KICK OFF II.	90/4	I	PROJECT FIRESTART	90/5	L	SUPREMACY	91/1	L
KID GLOVES	90/4	I	PROJECT-X	92/5	I	SWORD & GALLEDONS	91/7-8	L
KILLED UNTIL DEATH	91/4	L	PUFFY'S SAGA	90/6	L	SWORD OF HONOUR	92/11	I
KING OF THE MONSTERS	93/6	N	PUZZNIC	91/1	L	TAIPAN	91/2	L
KING'S QUEST VI	93/1	L	RAILROAD TYCCON	91/7-8	L	TALESPIW	93/6	S
KLAX	90/2	I	RAMPART	92/10	L	TASK FORCE	93/3	L
KNIGHT OF THE SKY	92/2	L	RBI BASEBALL II.	91/9	L	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	91/2	I
KULT	90/7	L	REACH FOR THE SKIES	93/1	L	TERMINATOR II	91/12	I
LASER SQUAD	91/4	L	REACH OUT FOR GOLF	93/5	I	THE CASTLE OF DR. BRAIN	92/5	I
LASER SQUAD II.	91/7-8	L	REALMS	92/7-8	L	THE CHAMP	90/1	L
LAURA BOW	92/12	L	REEDEREI	91/7-8	L	THE CHAOS ENGINE	93/4	I
LAW OF THE WEST	91/6	I	REVELATION	90/5	I	THE COLONEL'S BEQUEST	90/7	L
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II	92/10	I	RICK DANGEROUS II.	90/7	I	THE COMBAT TRIBES	93/5	N
LEGEND OF FAERGHAIL	90/7	L	RINGS OF MEDUSA	90/5	L	THE EXAMINATION	93/6	I
LEGEND OF KYRANZIA	93/1	L	RISE OF THE DRAGON	91/11	L	THE FAMOUS FIVE ON TR. ISLAND	93/3	I
LEGENDS OF VALOUR	93/6	L	RISK	91/7-8	I	THE GAMES: WINTER CHALL.	92/4	L
LEISURE SUIT LARRY V	92/3	L	RISKY WOODS	92/3	I	THE HUNT FOR RED OCTOBER	92/5	L
LEMMIGS	91/4	L	ROAD RUNNER	93/5	N	THE JETSONS	93/6	G
LEMMIGS II.	92/2	I	ROBIN HOOD	91/11	L	THE KILLING CLOUD	91/6	L
LIFE AND DEATH	93/4	I	ROBIN HOOD	93/4	I	THE LAST NINJA III.	91/5	L
LIONHEART	91/10	L	ROBOCOD	92/1	I	THE LEGACY	93/6	I
LOGO	90/5	I	ROBOCOP	91/2	I	THE LEGEND OF RAGNAROK	93/6	I
LOOM	91/1	L	ROCK STAR MANAGER	90/7	L	THE LOST PATROL	90/4	I
LORDS OF CHAOS II.	91/4	L	ROCKET RANGER	90/6	L	THE MAGICAL QUEST	93/4	N
LORDS OF DOOM	91/7-8	L	RODLAND	91/11	L	THE SIMPSONS	91/9	I
LORDS OF THE RINGS VOL. I	91/12	L	ROLLING ROHY	91/11	I	THE SPY WHO LOVED ME	91/1	I
LOST DUTCHMAN MINE	90/1	L	RUFF & REDDY IN THE SPACE ADV.	91/4	I	THE TELLER	91/7-8	I
LOST IN L.A.	92/9	L	SABRE TEAM	93/1	I	THE UNTOUCHABLES	90/4	L
LOTUS ESPRIT TURBO CHALL.	91/5	I	SABRE DRAGON	91/4	I	THE VIKING CHILD	90/6	I
LOTUS TURBO CHALLENGE II	92/1	I	SAMURAI - THE WAY OF WARRIOR	92/11	L	THEIR FINEST HOUR	90/7	L
LURE OF TEMPRESS	90/9	L	SARACEN PAINT	93/1	I	THINKING GAMES	93/6	I
MAD PROFESSOR MARIKARTI	90/6	L	SARAKON	91/3	I	THOMAS THE TANK ENGINE	90/2	I
MAD TV	92/7-8	L	SCAPEGHOST	91/6	I	THUNDER HAWK	91/10	L
MAGIC CANDLE	92/3	L	SCENARIO	92/11	L	THUNDER STRIKE	90/5	I
MAHLONG 4	93/4	I	SEA WOLF	90/5	L	TIME MACHINE	91/3	L
MANCHESTER UNITED	90/4	I	SECOND WORLD	91/10	L	TIME SOLDIERS	90/7	I
MANTIS	92/12	I	SECURITY ALERT	90/4	I	TINY TOON ADVENTURES	93/3	G
MATCH OF THE DAY	93/5	L	SENSITIVE	91/1	I	TOP GEAR	93/4	N
MAYDAY SQUAD	91/10	L	SENOVOTS	93/5	I	TOTAL ECLIPSE	93/4	L
MC DONALDLAND	93/5	I	SHADOW OF THE BEAST II.	91/1	L	TOYOTA CELICA GT RALLY	91/2	L
MECHANICUS	91/12	I	SHADOW OF THE BEAST III	92/11	L	TRACON II	92/2	I
MEDIEVAL LORDS	91/10	L	SHADOW SORCERER	92/1	L	TRADERS	92/1	L
MEGALOMANIA	92/1	L	SHADOW WARRIORS	90/5	I	TRANS WORLD	91/2	L
MERCENARY III	92/5	L	SHADOWLANDS	92/5	I	TRODDERS	92/12	I
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	93/6	L	SHANGHAI	90/1	I	TROLLS	93/5	I
MIDNIGHT RESISTANCE	90/5	I	SHERLOCK HOLMES	93/1	L	TURBO SCIENCE	93/4	I
MIDWINTER	90/3	L	SILENT SERVICE II	91/11	L	TURRICAN	90/4	I
MIDWINTER	92/4	L	SILENT SERVICE	93/6	L	TURRICAN II.	91/5	I
MIG-29M SUPER FULCRUM	92/7-8	L	SILLY PUTTY	92/12	L	TUSKER	90/4	L
MIXED UP FAIRY TALES	92/12	I	SIM ANT	92/4	L	TV-SPORTS BASKETBALL	90/1	L
MONKEY ISLAND II	92/7-8	L	SIM EARTH	92/10	L	UGH!	92/10	I
MOON SHADOW	90/5	L	SIM LIFE	93/2	L	UNREAL	90/5	L
MOONFALL	92/1	L	SIMPSONS II	92/6	L	UTOPIA	91/12	L
MOONSTONE	92/5	L	SINBAD	91/9	L	V	91/7-8	L
MOTHY PYTHON	90/7	I	SING OR SWING	93/5	I	VAMPIRE	92/4	L
MURRAY MOUSE	92/5	I	SKI OR DIE	90/5	L	VAXINE	91/2	L
MYSTICAL NINJA	93/4	N	SKÜJJAGGER	93/4	N	VENDETIA	90/3	L
MYTH	90/1	L	SLEEPWALKER	93/3	I	VIKINGS	92/10	L
NACKRO POLICE	91/3	L	SLIGHTLY MAGIC	91/12	L	VIZ	91/5	I
NARC	91/5	L	SLY SPY	90/7	I	VOLFIED	92/1	I
NAVY MOVES	90/1	L	SMASH TV	92/1	I	WRATH OF THE DEMON	93/5	I
NICK FALDO'S GOLF	93/3	I	SOUL BLAZER	93/4	N	WACKY DARTS	91/4	I
NIGHT BREED	90/7	I	SOUL CRYSTAL	92/11	L	WALL STREET	91/5	L
NIGHT SHIFT	91/5	L	SPACE AGE II	92/6	I	WANDERERS FROM Y33	93/5	N
NORTH AND SOUTH	91/7-8	I	SPACE CRUSADE	92/7-8	L	WARLORDS	91/7-8	L
OFF ROAD RACE	91/1	I	SPACE QUES V.	93/4	L	WEEN	93/6	L
OIL IMPERIUM	90/1	L	SPACE QUEST 4	92/9	L	WHALE'S VOYAGE	93/4	L
OLYMPIA	91/7-8	L	SPACE QUEST II.	90/1	L	WILD STREETS	90/1	I
OLI & LISA III.	90/3	L	SPACE QUEST III.	90/2	L	WILD WEST SEYMOUR	93/3	I
OMEGA	92/6	L	SPACE QUEST III.	90/2	L	WILLY BEAMISH	92/3	L
OMNI PLAY BASKETBALL	90/1	L	SPACE ROUGE	92/5	L	WILLOW	91/7-8	L
OOPS UP	91/2	L	SPECIAL FORCES	92/5	I	WINGS	90/7	L
OPERATION STEALTH	90/6	L	SPEEDBALL II.	91/10	L	WINGS OF FURY	90/5	I
OUTLANDER	93/6	N	SPELLBOUND DIZZY	92/6	L	WINTER CAMP	92/7-8	L
P-47	90/2	I	SPHINX JUNK	92/10	L	WINTER SUPER SPORTS '92	92/7-8	I
PACIFIC ISLAND	92/6	L	SPIKE THE VIKING	91/9	L	WINZER	92/3	L
PALADIN II	92/12	I	SPIRIT OF ADVENTURE	92/9	L	WIZARDRY	91/6	L
PANG	91/2	I	SPOT - THE COOL ADVENTURE	93/6	G	WIZARDRY VII	93/1	L
PANZA KICK-BOXING	91/1	I	STALINGRAD	92/12	I	WOLFCHILD	92/3	I
PARADROID '90	91/3	I	STAR COMMANDER	93/5	L	WRATH OF THE DEMON	91/3	L
PARASOL STARS	92/6	I	STAR CONTROL	91/6	L	WRECKERS	91/9	L
PARODIUS	93/5	N	STEEL EMPIRE	92/7-8	L	WRESTLEMANIA	92/2	I
PEPPER'S ADV. IN TIME	93/5	L	STORM MASTER	92/6	L	WROODM	92/3	I
PERFECT GENERAL	92/12	L	STRATO	91/10	L	X-WING	93/4	I
PERSIAN GULF INFERNO	90/1	L	STREET FIGHTER II	93/2	L	XENOMORPH	90/2	I
PHARAO'S REVENGE	92/10	L	STREET ROAD	90/4	L	Z-OUT	91/4	L
PICK 'N PILE	91/7-8	I	STRIDER II.	91/1	I	ZOMBIE	90/6	I
PINBALL DREAMS	92/4	I	STRIKE COMMANDER	93/6	L	ZOO!	92/11	I
PINBALL POWER	90/2	I	SU-SWEET	91/10	L	ZORRO	92/3	L
PIPE MANIA	90/2	I	SUBBUTED	90/7	L			
PIRACY ON THE HIGH SEAS	93/3	L	SUMMER CAMP	91/3	L			
PLANET'S EDGE	92/12	L	SUMMER CHALLENGE	93/1	L			
POCKET ROCKETS	91/6	L	SUPER ADVENTURE	93/4	N			
POLICE QUEST III	92/10	L	SUPER CARS	90/1	I			
POOLS OF DARKNESS	92/5	L	SUPER FROG	93/5	I			
POPULOUS	91/7-8	I	SUPER HUNCHBACK	93/6	G			
POWER	91/7-8	I	SUPER MARIO CART	93/5	N			
POWER MOVES	93/6	N	SUPER MARIO LAND II	93/3	G			
			SUPER OSWALD	90/1	I			

Jelmagyarázat: L: Leírás
I: Ismerető
T: Térkép
G: Game Boy
S: Sega
N: Nintendo

APRÓHÍRDETESI SZELVÉNY

A nagy érdeklődésre való tekintettel apróhírdetési rovatot indítunk. Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagy betűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hírdetések megjelentetésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hírdetési árak:

Magánzemélyek: az első 5 sorig 240.- Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.- + 25% ÁFA = 125.-Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 480.- Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.- + 25% ÁFA = 250.-Ft

ROVAT: keres kínál csere
 GÉPTIPUS: PC Egyéb C-64 AMIGA
 EGYÉB KÍVÁNSÁG: vastag betűvel (+50%felár) inverz (+50%felár) keret (+50%felár)

Dátum:

Aláírás:

ISMET SZUPER AKCIÓ

A szerencsés előfizető nyereménye egy

3 8 6 A T

Az 576 KByte-ra 1993. július 31-ig legalább fél évre előfizetők között sorsoljuk ki a 386 AT-t.

A sorsoláson részt vesznek a 'törzselőfizetőink' is.

További értékes díjak: LEGÚJABB PROGRAMOK (5 NYERTESNEK)
 MÁGNESLEMEZ (10 NYERTESNEK)
 576 KByte T-Shirt (10 NYERTESNEK)

Ne felejtsetd, ha előfizetsz, augusztusban részt veszel a SZUPER AKCIÓ sorsoláson!

Előfizetési akció

MEGRENDELŐ

Előfizetési díj: negyed évre: 380.-Ft
 félévre: 760.-Ft
 egy évre: 1,520.-Ft

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjete:

Megrendelem az 576 KByte című lapot példányban
 Megrendelő neve:
 Címe:
 Irányítószám:
 Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

576 KByte
 (COMGAME GMK)

1389 Budapest, Postafiók: 132

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a PROSZOLG-tól

ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HÖRNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOB SQUAD
ROMANZA BROS
BUKOAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMBERS OF SHADOLN
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLICK CLAK
COOL CROCK TWINS

COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES II
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3
DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ENFORCER
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTREME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEM'X
GHOST BUSTERS II
GOLDEN AXE
GREMLINS II
GREYSTORM
GULDORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
I PLAY 3D TENNIS

IMPOSSIBLE
INDIANA JONES III
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFFROAD RACER
JONNY QUEST
JUDGE DREED
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER II. EUROPE
MECHANICS
MERCS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N.A.R.C.
NARC POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBREED
NIGHT SHIFT

NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
NOBY THE AARDWARK
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRIN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTTING
POPEYE 3
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAINBOW ISLANDS
RBI BASEBALL II
ROCK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOP - JAMES POND II.
ROBOCOP
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING RONNY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES

SLEEPWALKER
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEJUNG
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATO
STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSPHUS II
TEENAGE TUTTLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY

THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIMPSONS
TIME MACHINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETIA
VOLTIED
WALKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '90
WREATH OF THE DEMON
WRESTLE MANIA

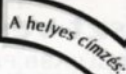
Minden játék utántöltés, turbós változat! Egy program ára 200,- amely magában foglalja a kazettára írási és olvasási lehetőséget. A postaköltséget a megrendelőt terheljük. Várjuk megrendeléseket a következő címen: **PROSZOLG** 1399 Bp., Pf: 636
Ne felejtsetek a megrendelésre ráírn: **KAZETTA!**

PROSZOLG



PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLGTÓL. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.



Feladó: Kovács Béla

címzett:

PROSZOLG

1399 BUDAPEST,
POSTAFIÓK: 636

VÁRJUK MEGRENDELÉSEIDET!

APRÓ

AMIGA CSERE

• A500 programcsere, kb 130 db. Cím: Tóth János, 6800 Hódmezővásárhely, Rudnay Gy. utca 20.

C-64 CSERE

• C64 programcsere lemezre! Listát kérek + kitűzők, irni! Cím: ifjabb Vanyó Tibor, 5800 Mezőkovácsháza, Nyírfa utca 26.

C-64 KERES

• Szerkesztőségünk megvételre keres jó állapotban lévő 1541/1-es drive-okat. Cím: Comgame Gmk, 1389 Budapest, Pf. 132. Telefon: 1126-415.

C-64 KÍNÁL

• C64-es játékok programok és egyéb programok bősége kínálata, lemezen és kazettán. Precíz és pontos és még gyors is a kiszolgálás

mindenki részére. Suvák Csaba, 7625 Pécs, Ignác utca 14. Tel: 06-(72)-330-103.

• C64 + 1541-es floppy + magnó + 2 db joystick + 250 db 3M lemez (játékokkal) + 24 db programkazetta eladó 36.000 Ft-ért. Cím: Ribár Sándor, 2092 Budakeszi, József Attila utca 19.

Sürgősen eladó: C64/II + floppy 1541/II + magnó + joy + 150 lemez (lemezterítővel) + 18 kazetta + szaktirodolom. Ár: 17.000 Ft. Jelenlegi árakat lehet július 20. után. Cím: Róvid Márton, 1131 Budapest, Jász utca 90/A. Tel: 1490-053.

• Eladó Commodore 64/II + 1541 floppy + reset + 50 játék (minőségiek). Az ár szuper olcsó, csak 17.000 Ft. Cím: Bagó István, Budapest, XVII. ker., Uzsoda utca 44.

• C64 programok kazettáira! Olcsó árak. Utántöltés és egyrészes programok! Válaszborítékot listát küldök! Cím: Abraham József, 2523 Sársáp, Annavölgy 195.

• Eladó: Comm. VC-20 programokkal + 1531 hangcsillag magnó + C64 + 1541 floppy + Philips 80 Computer Monitor + Junostny 403 TV (monitor). Cím: Budapest, 1224, VII. utca 4. Telefon: 227-2260.

• C64 lemezek demok, felhasználói programok, játékok, a legújabbak is, eladók 40 Ft/oldal.

Válaszborítékot listát küldök. Farkas László, 3000 Hatvan, Apafi utca 28.

Eladó: C64 + floppy + cartridge (Aktion Replay MK4 + készítőnyel) + sok játék + könyvek + 7 darab joystick. Ár: 25.000 körül, meggyezés szerint. Cím: Karacsony Veronika, Budapest, 1055, Honvéd utca 24.

• C64/II számítógép, 1541/II drive-val, magnóval, 2 darab joystickkal, mouse-zal, 4 darab lemezzel, szaktirodolommal eladó. Telefon: 06-76-51-845.

PC CSERE

• Hercules monitoron prg-csere. Válaszborítékra listát küldök. Cím: Balogh Péter, 7140 Bátaszék, Hunyadi utca 48.

• Szeretnél PC programokat? Cserélék is. Válaszborítékot listát küldök. Kövecses Antal, 6000 Kecskemét, Reviczky u. 4. 2/6.

PC KÍNÁL

1 éves IBM PC/XT (HD nélkül) 1.2 M-es meghajtóval és 20 lemezzel valamint némi irodalommal eladó. Ár: 20.000 Ft. Cím: Komló, Gárdonyi G. u. 11. Farnosi Szabolcs.

EGYÉB

Eladó Game Boy dialog kábelrel, trafóval, nyitótárol, 5 programmal. Ár: 20.000 Ft. Cím: Huszár Csaba, 1124 Budapest, Tamási u. 32. Tel: 702-2711.

• Game Boy-hoz olcsón stufiokat vennék. Minden érdekelt Steiner Balázs, 1221 Budapest, Rózsa R. utca 28.

Akarsz havi 1 Gigabytenyi programot ingyen? Adj fel postautóványon 300 Ft-ot, hogy válaszolhassunk. Guk ATARI, AMIGA, PCI Mix Info, 6701 Szeged, Pf. 1406.

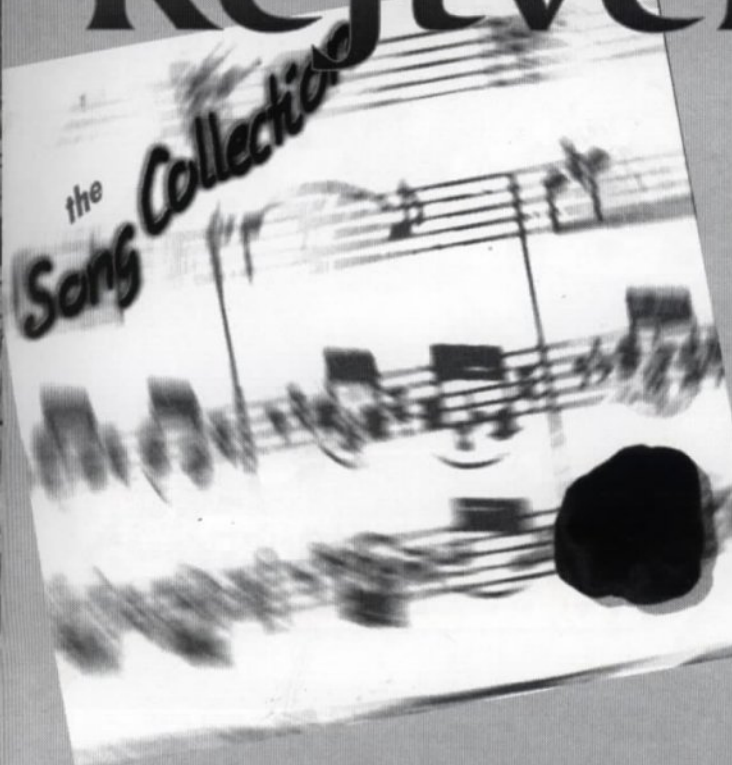
• Eladó: C128 + magnó + joy + irodalom + játékkazetták. Irányár: 25.000 Ft. Cím: Csontos Péter, 2836 Báb, Bartók Béla út 20.

Vár Party! Országos számítógépes találkozó és vásár, 1993. 08. 28. Várpalota. Helye: Várpalotai Művelődési Központ, Honvéd u. 1.

• Adatfeldolgozást, táblázatkezelést LOTUS-szal. Szívügyeskedésével diplomamunkáid, gépészeti vázlatok, mellékállásban vagy bémunkában. Bármilyen számítógépen elvégezhető otthoni munkáid is. Tel: 252-39-64.

Rejtvény

Blue Byte



Mint arról már beszámoltunk, a bravúr bravúrra halmozó németországi software-cég, a Blue Byte egy CD-t dobott piacra, amelyen a legpopulárisabb játékaiknak átmixelt zenéi hallhatóak. A nagy érdeklődésre való tekintettel egy egyszerű feladványt készítettünk, amelynek megfejtői között 5 darab "Song Collection" című CD-t sorsolunk ki. A leveleket az újság címére várjuk (1389 Budapest, Pf.: 132), a sorolás eredményét a szeptemberi 576 KByte-ban olvashatjátok. Kérjük a borítékokra írjátok rá: "BLUE BYTE". Most pedig következzen a megfejtendő talány: a felsorolt 5 játék közül melyik az, amelyik NEM a Blue Byte nevéhez fűződik, azaz melyik a kakukktójás?

History Line 1914-1918

UGH!
Battle Isle
Invest
Twin World

Második rejtvényünk megfejtése három játékcím, a pótkérdés pedig az, hogy mi a közös mindháromban (gondoljatok a címképernyőn felvillanó adatokra...). A négy szót az újság címére küldjétek (1389 Budapest, Pf.: 132), a borítékra pedig írjátok rá "KERESZTREJTVÉNY". A főnyeremény egy eredeti program a nyertes géptípusának megfelelően. Ne feledjétek el tehát számítógépetek típusát is feltüntetni.

Vízszintes:

1. A beküldendő sor 12. Katonák lakhelye 13. Repül közepel 14. ABI 15. Orsó egynemű 16. Kitisztítat 19 Szerencsejáték 21. Igekötő 23. Leég 24. Orosz repülőgéptervező 26. UTZ 27. Egymást követő betűk 29. Német női név 31. Ismert kábítószer keverve 32. Air Force 34. Tartóállványok 35. Település Budapest határában 36. Átlátszó anyag 38. Orosz férfinév 40. A nitrogén és a rádium vegyjele 41. Megszégyenít 42. Hajába egynemű 43. Vesd papírra! 44. Kiérdemel 46. Ibolya becézve 48. Honvédtábornok, a pákozdi csata győztese 49. Szétbont egynemű 50. Közterület 52. Magyarországi település 54. Kivágo 57. Spanyol felkiáltó szó 58. Nyújt régiesen 60. Csillag angolul 61. A beküldendő sor.

Függőleges:

1. Nemesfém 2. Eltulajdonít 3. Tanítja 4. Japán és thaiföldi gk-i jelzés 5. Fül angolul 6. Kincs keverve 7. Kettős betű 8. Fakard fele 9. Magányosan élő 10. Hősköltemény 11. Mesealak 17. A János vitéz egyik szereplője 18. Férfinév 20. Páros sűgün! 22. Díszes kezdőbetű 25. Füstköd idegen szóval 28. Nem emberi 30. Középkori katonai-feudális rend tagjai 31. A beküldendő sor 33. Énekesmadár 34. Alkoholtartalmú ital /+ ékezet/ 37. Borotva része 39. Afrikai folyó 41. Amerikai röv. 42. Arany Olivér 45. Saraz keverve 47. Kislányok kedvenc játéka 51. TZSK 52. Operációs rendszer visszafelé 53. Rovarölő szer 55. Ibrahim része 56. Időmérő eszköz 59. Földet forgat.

1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11		A
12									13				
14				15			16	17				18	
19			20		21	22		23					
24				25				26				27	28
							29	30				31	
32	33		34							35			
	36	37					38		39		40		
41						42			43				
44					45							46	47
	48						49			50	51		
52						53		54	55				56
57					58			59			60		
61													

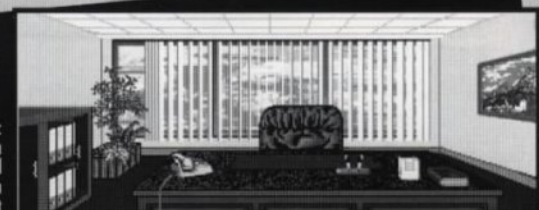
Érkezési

AMIGA

Sok kísérlet született már jó sztriptíz póker megírására, de a Hollywood Poker Pro óta nem sikerült áttörést hozni ebben a műfajban. Most egy újabb próbálkozás látott napvilágot **Strip Poker Live** címmel, de sajnos ez sem döntőgét csúcsokot. Mondhatni egy átlagos kivételezésű anyagról van szó, amibe csak egyetlen remek ötlet szorult: nemcsak kívánatos hölgyekkel lehet "ringbe szállni", hanem izmos és jóképű férfiakon is kipróbálhatjuk tudásunkat (természetesen a kártyajátékbeli tudásunkra gondolom...). A játék ügyes megoldása, hogy a kezdéskor be tudjuk állítani a rajtunk levő ruhadarabok számát és ikonvezérelt a licitálás. A szabályokat egyébként elég koraktól betartja a gép, csaláson nemigen lehet rajtkapni, de ennek ellenére nehéz ellenfél.



Rendkívüli népszerűségnek örvendenek manapság a gazdasági szimulációk, ugyanis az élet minden terén a vállalkozásoké a jövő. A **Delivery Agent** című alkotás egy nem éppen hétköznapi foglalkozási ágat, a szállítómányzó cégek munkáját szimulálja. Elég kulturált menürendszerrel megálodott a játék, amiben minden helyet kapott, ami ehhez a tevékenységhez szükséges lehet: transzport járművek vétele/eladása/javítása, épületek vétele/eladása, kémkedés, szerződésalkötés, szabatoltsákok végrehajtása, szakemberek felvétele, reklámtevékenység folytatása, banki kölcsönök felvétele/örlesztése, statisztika. Végignézni is sokáig tart, hát még minden egyes pontra ügyelni, hogy minden alajozottan haladjon a vállalkozásunkban. A program egyedül hátulütője, hogy a kevésbé népszerű német nyelven íródott, de csekély szótárazással ez az akadály is legyázható.



TRANSPORTER	AUFTRAG	SCHMÜGGEL	GEBÄUDE
BANK	SABITAGE	PERSONAL	LEBENZ
STATISTIK	INFO	SIM-ENDE	DISK
EXPRESS		100000 DM	01.01.1992

A nagysikerű első rész után megjelent az **Ishar II**, ami olyan csúcsokot döntött meg, mint a Himalája! A sztori röviden: egy ismeretlen hatalom támadja meg a Hét Sziget Birodalmát, és minden eszközt felhasznál, hogy a Gonosz oldalára hódítsa el az emberek lelkét. Hogy ki, vagy mi ez a hatalom, azt hosszú ideje homály fedi. Ennek kiderítésére indul útnak 5 fős partik, akiket akár az első részből is áthozhatunk. Minden egyes szigetnek sajátosága és egyedi klímája és éghajlata van, kezdve a hőmezőtől, a hegységeken át, egészen a sivatagig. A területek háromszor akkora, mint az első részben voltak, és ezáltal sokkal több lehetőség nyílik kereskedni, ismerkedni, információkat gyűjteni. Ellenfeleink majd hetentele fajhoz tartoznak, az ellenük felhasználható fegyvertár pedig félszázra bővült.

A gondolkodtató játékok kedvelőinek is megjelent egy csemege a közelmúltban. Már a neve is árulkodó: **Oktagon**.

Egy nyolcszögekből kirakott felületen kell emberünkkel az összes piciny téglát a pálya elején meghatározott színűre színeznünk. Egy kockára háromszor kell ráugranunk, hogy ismét az eredeti színében pompázzon. A felület három részre osztott, amelyek között egy fekete színű teleport segítségével közlekedhetünk. A terepet annyira nyüzsgő műtűr borítja, hogy két napig kell tanulmányoznunk őket, hogy kiismerjük a tulajdonságaikat. Egyesek megtordítják a joystick irányítását, mások lefagyaszthatnak egy időre, megint mások összekeverik az addig kialakított rendet, és így tovább. Érdekesség, hogy nemcsak egyedül játszhatunk, hanem kétlen egymással karöltve, vagy egymás ellen is.



OLDAL PC

'A könyvrusok stand-jain a tyár egyik szanzsziójn a Stephen King által írt 'Holos Anyik' volt, amely most számítógépes feldolgozásban is megjelent, a mű eredeti címén, mint azért, hogy melyikük bírkozza az egy testet. A játékokban a jó oldal alkottuk és feladatunk, hogy végképp megszabaduljunk az időközben örült gyilkosoktól 'kertesvérünkötől'. A végjátékhoz nem árt olvasni a könyvet, hogy az agyafutó és gyakran követhetetlen sztori érthetőbb legyen.



Dark Half. Egy lehetséges író rádobban arra, hogy eddigi könyvsikerrel nem ő írta, hanem lelkének sötét oldala vezérelte kezét alkotás közben. Ezért "képilet-sen" ellentét akkori önmagát és új könyv-höz kezd. Emiatt könnyen azért nem megy a dolog, mivel a sötét lélek nem akar meghalni és ezzel megindul a két lélek közötti küzdelem.

A Polka Quest sorozat alkotója megráta magát és egy olyan rendőrségi nyomozóprogrammal lepté meg a nyájközönséget, hogy a számítók színi előadói ideje. A **Blue Force** névre hallgató programban egy minden hajjal megkért zsemet alkotunk, akiknek emberrabkákat, kábarkarokozókat és egyéb büntzőket kell jó útra bírnie, ha másképp nem megy, hát foggyverrel. Az amerikai büntetőügyi szakosokat és rendőri akciókat felváltató program valószínűleg azért sikerült ilyen életűre, mert az alkotó maga is beült egy rövid időre a rendfenntartók kötelekébe, hogy realitásbé képet kapjon a misztikus rendőri életéről. 256 színű VGA grafika, "point and click" menük, digitalizált hangok, effektek és képek: ezek a legfőbb jellemzői az anyognek.

A **Pirates** név hallatán valószínűleg mindenki a régi szép időkre gondol, hiszen C64-en minden idők legnagyobb példányszámban eladott játéka volt, de a többi géptípus rajongói is szípen fogadták. Valószínűleg az a lény inspirálta arra a **MicroProse** gárdáját, hogy **Pirates Gold** néven a régi világot felújították: változtatták is kiadja. A dolog szépségében, hogy hűltünk lettek a nagy araghoz, hiszen C64-es verzió kiadásáról szó sincs. Viszont a PC tulajdonosok nyúszíthettek az újratölt, mert a játék valóban eszméletlen. Mivel a programot mindenki ismeri, ezért inkább arról ajtunk szót, amiben változás történt. A háttér- és ábrázolt grafikák festmény minőségűek, a csatajelenetek animációk hullajók, de ami még ennél is jobb, hogy minden egyéb maradt a régi, megszokott "kalózos" stílusban.



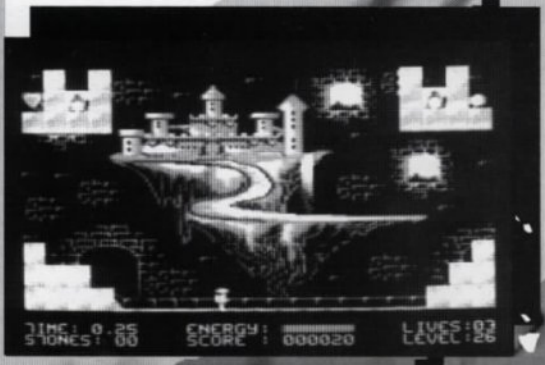
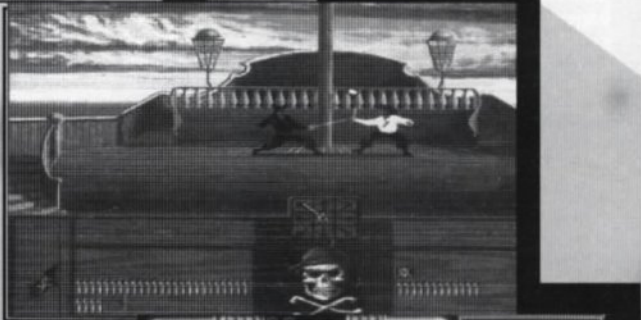
A felcsigázva várt **Maniac Mansion** második része, alias **Day of the Tentacle** végre-válárahó megérkezett! A programról csak szuperrelatívusokban lehet beszélni, be-arts jó az anyag. Röviden a sztori: az első epizódból megismert lile tentacle valami lúrcso lönyadókat behatárvánva egy kisze megaboggyon és mind-damán a világ ura akar lenni (17) Prof. Frelud meg lágyban összeköszöli őt és a zöb társát, majd bevágja a labarca őket. A zöb "cso" levelben két segítségel régi baveritáit, Bartholom, aki két ismerőszével rögtön a segítségére is lép. Megaközre Berhard teljesen kibozogza őket a köteleköl, nem is sejtve, hogy ezzel milyen baklövést követ el. A kiszabadult csop elfogására a Prof egy saját fejlesztésű időgéppel az időben vissza akarja küldeni 3 fős csapatunkat. De a tókolmány felidőbe a talpát és hóseink 200 évvel vissza és előre repülnek az időben... A probléma adott, a megoldás a következő számban olvasható.



A több megás monstrumok mellett egy apróságért is érdemes szót ejteni, ami a neves **S&B** (Selyem) névre hallgat. Nem-hisze kapta ezt a sikamos névet a program, hiszen valójában egy sztriptíz programról van szó. A képernyőn kezdetben csak egy csobos kontúr látnak, amit, abból darabkákat lekerítva, tudunk láthatóvá tenni (a 80-as években népszerű **Stix**-hez hasonlóan). A kontúr előtérőnnek a női izomok, amelyből minimum 80%-nyit kell láthatóvá tennünk, hogy a következő szintre léphessünk. Abban természetesen már kissé lengőbb állózeben bájozok a hölgy, míg a harmadik szinten púrcán ül a konapén. A dolgunkat a pályán mozgó ellenfelek nehezítik meg, amelyek nem érhetnek az éppen húzótt vonalunkhoz, mert ettől kinyílnának. A bekebelezhető ikonok nem jelentenek lehetségesen pozitívumot, gyakorlatra csak hátráltatók munkáznak. Viszont a látvány minden fard-sárgáit kárpótl...

C-64

C64-re ebben a hónapban igen szegényes volt a termés, de azok leg-alább csúcs-minőségűek voltak (lásd **EON**, **Sleepwalker**, **Nobby**). Ezért nem maradt más program az Érkezői Oldalra, mint a **Moribound** nevet viselő logikai-mászkalós anyag. Ez is egy különlegesen szépen kivitelezett alkotás egy teljesen más stílusból. Hogy miről is van szó? Egy apró emberkével kell gyémántokat összeszedgetni a különböző magasságú platformokról. Felmászni úgy tudunk, hogy meghatározott számú követ magunk elé teremtünk, vagy elemeljük (felszipantjuk) onnan. A pályákat repeső ellentelék is benépesítik, amik igen előnytelen helyen mozognak; gyakran nem lehet tőlük elérni a kristályokat... Ellenük a pályán elszórtan heverő bónuszok alkalmazhatóak, amelyekből pl. felrobbannak, vagy pilanatokra lebénulnak. Az 50 pálya remek fejttérést ígér.

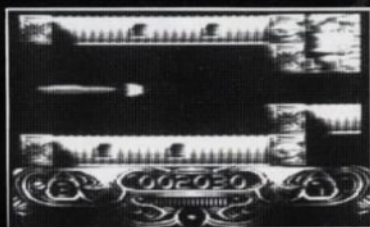




Nehogy elaludj! Soha nem tudhatod, hogy hol fogsz felébredni! - hangzik az Ocean jótanácsa immár a C64 tulajdonosoknak is. S hogy milyen apropóból? Természetesen abból, hogy a Sleepwalker végre megjelent

Egyszerűen nem értem, de úgy néz ki, mintha mostanában C64-re csakis idétlen logikai játékokat lehetne kiadni. Mintha már nem is lehetne erre a gépre olyan programokat írni mint pl. a Katakis, mely számomra még mindig az úrhajós, lövöldözős játékok koronázatlan királyának számít. Szerencsére azonban úgy tűnik, hogy ez a gondolat a KINGSOFT embereinek a fejében is megfordult, akik melleleg programozni is elég jól tudnak, s így létrejött hát az EON.

A játék előtörténete valami ilyesmi: Valahol a 2010-edik évben egy különös fény hatal be a noprnd-szerűnkbe. A tudósok megpróbálnak valamilyen magyarázatot adni a jelenségre. Végül találnak egy asteroidot, mely a fény felvilágosítása előtt nem volt látható. Számos műholdat lőnek fel, hogy adatokat gyűjtsenek a misztikus objektumról, ám azok csak kevés információt juttatnak vissza... A jelentések csak arról szólnak, hogy az asteroidot valakik alaposan kivájták. A tudósok szándékát küldenek a barlangokba, de egyik sem tér vissza. Minden próbálkozás csődöt mond, mivel az asteroidot egy igen határozott biztonsági rendszer védi. Csak egyetlen szándékának sikerül bejutnia, amely végül négy barlangrendszerrel tesz jelentést az asteroid belsejében, de ezután az is eltűnik. A jelentés azonban

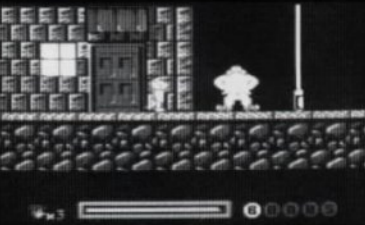


a "jó öregre" is. A főszerepben tehát ismét Ralph, a kutya, kinek alvajáró gazdáját, Lee-t kell megóvnia a különböző veszélyektől.

Először is nézzük, miben hasonlít a játék 8 bites változata az Amigáshoz. A válasz: szinte mindenben. A lényeg tehát változatlan: hat szinten keresztül kell Lee-t átvezetni Kipsville legveszélyesebb városrészein, egészen vissza a házába, be az ágyába. Ehhez két dolagra lesz szükségünk: a lábunkra, hogy Lee-t át tudjuk billenteni a különböző akadályok feletti, s a baseball ütőnkre, hogy megfújjuk az utat a rosszarcú gazfikóktól. Egy hasznos tipp a játékhoz: nem muszáj Lee-t mindegyik rés fölött átrugdosni, mivel ha a keskenyebb nyílásokba egyszerűen csak besétálunk, Ralph hídait fog alkotni, s így a gazdi sérülés nélkül tud rajta áthaladni. Magának a játéknak a kinézete egyébként egy kicsit megváltozott: az életeink számát, s Lee állapotát (azaz hogy milyen mélyen alszik) ezúttal a játéktér alatt követhetjük nyomon, s most nem a COMIC, hanem a BONUS szó betűi

lesznek a léggömbökre felfestve, melyeket a pályának elszórva találhatunk. Ha az összes betűt begyűjtöttük, az adott pályával végezve egy bónusz pályára fogunk jutni. Ez a bónuszpálya tulajdonképpen ugyanaz a helyszín lesz, mint ahol előzőleg jártunk, viszont ilyenkor a pálya teli van piros léggömbökkel, melyeket ha igyekszünk felvenni, minden huszadik után egy extra próbálkozáshoz (élethez) jutunk. Extrákat persze a normál pályákon is találhatunk: a kicsi Lee-alakkal extra próbálkozást kapunk, a pajzsral sérthetetlen lesz az, aki felveszi, ha pedig Lee egy olyan ikonba botlik, mely egy akadályt ugró birkát ábrázol, miután felvette, mélyebben fog aludni.

A konverzió mindent összegezve nagyon szépre sikerült. A háttérgrafika - a sokkal kevesebb rendelkezésre álló szín ellenére - szinte majdnem olyan minőségű mint az Amigás változat. A figurák mondjuk szemmel láthatólag apróbbak lettek, de azt hiszem még mindig jobb így, mintha nagy, durva grafikai alakokat raktak volna a játékbá. A Sleepwalker tehát C64-en sem veszített semmit a varázsából, így nyugodtan ajánlhatom minden műszkás, platform-játék rajongónak.



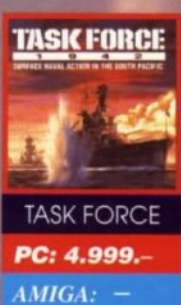
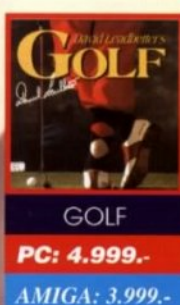
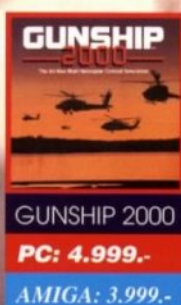
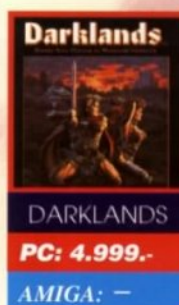
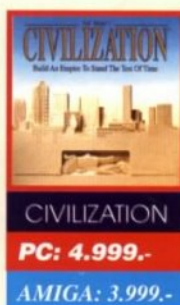
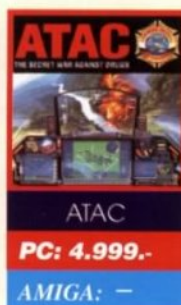
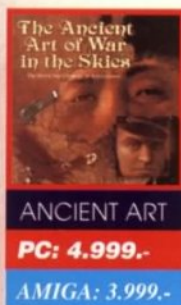
igy is különös: az asteroid méretét ugyanis 500 km hosszúra becsülték, a szonda azonban már ekkor több mint 700 km barlangrendszerrel derített fel. Ezek után az asteroid rálál egy ellipszis pályára bolygók körül. A földön megkezdődik a verseny a titok megfejtéséért. Minden úrkutatással foglalkozó nemzet megpróbál olyan úrhajót kifejleszteni, mely képes behatolni a barlangok védelmi rendszerén, hiszen tudják, hogy a titok segítségével jelentős technikai fölényhez juthatnának a földön. Természetesen a NASA is kifejleszt egy ilyen típusú gépet, az "Asteroid 01"-et, mely kapitányának miniat neveznek ki. A küldetésünk: áthaladni a védelmi rendszeren, s érintkezésbe lépni a rendszer megalkotói-val.

A program tehát nem egészen a szokványos cshi-puhi, hiszen a legkülönfélébb alakban megjelenő ellenségeink irtásán kívül meghatározott feladatunk van: a védelmi rendszer reaktorait a megfelelő sorrendben kell megsemmisíteni. A megfelelő sorrendből következik, hogy a scroll ezúttal két irányú, mivel visszafelé is kell majd mennünk. Visszatérítanai a hajónkat úgy tudjuk, ha megnyomjuk a tüzet, s közben ugyanarra mozdítjuk a joy-t, mint amerre haladunk. A funkcióbillentyűkkel a fegyvereink közül válogathatunk, melyek közül a legfontosabb a bomba, mivel a reaktorokat csak azaz tudjuk kilőni. Ha épp a soron következő reaktortól járunk, azt a gép a kis kommunikációs ablakban fogja

külni. Egyébként a képernyő szeleimél lévő ledék is jelzik, hogy merre van a következő megsemmisítendő reaktor, így tehát akkor vagyunk helyben, ha mindkettő ég. Azt, hogy még hány reaktor van hátra, a control panelen a jobboldali szám tudatja velünk. A reaktorok felrobbantásakor jelentős energiák szabadulnak fel, melyekkel a laserünk és a pojszunkat jöhetünk fel. Találhatunk még kisebb kommunikációs toronyokat, amik elpasztizásával energiaállapotunk javítható. Egy pályán akkor végzünk, ha az ott található összes reaktort a levegőbe repítettük. Ekkor továbblépünk a következő szintre, de előtte persze még egy kellemetlenkedő föellenséget is le kell győznünk. Ha túlhatottunk az összes barlangon, végül megtudhatjuk a nagy titkot, amit azonban most nem lővök le.

Bár az EON nem éri el az igazi régi lövöldözős anyagok színvonalát, mégis a mostani mezőnyből messze kiemelkedik. Ha tehát ennek a stílusnak a megszállója vagy, akkor ennek a játéknak is feltétlenül a gyűjteményedben a helye.

V.Z.



576 KByte
SHOP



Bp. XIII. ker.
Pozsonyi út 14.
Tel: 11-26-415

Nyitva: hétköznap: 10-18h-ig
szombaton: 10-13h-ig

A

MICROPROSE

TELJES JÁTÉKSKALAJÁT MEGTALÁLOD AZ

576 KByte SHOP-BAN

Mi is az a MEGA-DRIVE?

Amikor elkezdők a SEGA MEGADRIVE rovatunkat úgy lát-szik, egyből a mély-vízbe ugrottunk. Kap-tunk ugyanis néhány levelet, melyben azt kérnek érdeklődő olvasóink, hogy mutassuk már be ezt a gépet is. Azt írták, hogy sokan nincsenek tisztában azzal, mi is rejlik a csinos kis fekete dobozban. Így tehát vállalkoztam arra, hogy bemutatassam a MEGADRIVE múlt-ját-jelenét-jövőjét.

Ha videójátékok-ról vagy konzolokról esik szó, akkor óhatatlanul felmerül a SEGA név. Ez a Japán eredetű mamutvállalat már évek óta az élményben tartózkodik, de a pengeéles verseny soha nem engedi, hogy tartó-san az élre kerüljön. Ezért aztán mindenki megelégedett azzal, hogy a SEGA és a NIN-TENDO együtt ült fel a dobogó csúcsára.

A SEGA többféle gépet készített, a 8 bites MASTER SYSTEM-et, a kézben fogható színes képernyős GAME GEAR-t és a család legismertebb tagját, a 16 bites MEGADRIVE-ot. Az egyszerűség kedvéért a MEGADRIVE a SUPER NINTENDO-val és az AMIGA-val van egy súlycsoportban, de azért nem lehet egy lapon emlegetni őket.

Külsőre a MD egy-ből elárulja, hogy Japánból származik.



Mi is az a MEGADRIVE???

Csúcs design-ját, éjfekete színét, lekerekített formáit nézve egy Sony hi-fi torony és egy JVC TV mellé kívánkozik.

Technikailag a MD magában hordoz mindent, amit manapság egy konzolnak tudnia kell. Egy 68000 és egy 2808 processzor az egye, memoriaja 74K alap + 64K video. A maximális felbontása 320x224. Palettája 512 színből áll, melyből a képernyőn egyszerre 64 lehet. TV-n is, monitoron is nézhető, megfelelő huzalok segítségével. Az audio tudása fantasztikus, 12 csatornás sztereo hang szólhat a különleges FM chip jóvoltából.

A MEGADRIVE játékok anyira széles skálát ölelnek fel, hogy szinte lehetetlen felsorolni. A Japán cégek leginkább lövöldözés és RPG stoffokat, az amerikaiak akció játékokat, az európaiak pedig sport programokat favorizálnak, így mindenki megtalálja a kedvencét. A híres játéktérmi játékok mindegyikének elkészül a MD verziója, és a fontosabb számítógép átiratok is megjelennek, de az igazi csemegék azok a játékok, melyeket csak és kizárólag csak MEGADRIVE-on élvezhetünk. Mivel minden hónapban hatalmas a játéktermés, ezért természetesen nem minden anyag felejtethetetlen - ezért próbál az 576 Kbyte segíteni a megfelelő játék kiválasztásában.

Mint mondtam, a SEGA eredetileg Japán székhelyű volt, de mára már Amerikában és Európában is saját központjuk van. Ezen központok nem mindig működnek szorosan együtt: néha egy-egy játék előbb jelenik meg itt vagy ott, néha egy játék más néven kerül a távolkeleti és az európai vásárlók elé (a különböző földrészekben más elvárásokat állítanak a stoffokkal szemben), és az is előfordul, hogy egy játéknak a két változata lényegesen különbözik (az Aliens vs. Predator című játéknál például a japán verzióban lehetünk az idegenekkel is, az amerikai változat ehelyett több pályát tartalmaz).

A MD játékok grafikai szinte minden alkalommal nagyon klassz, de hát mit is várhatunk egy olyan géptől, amely kizárólag játékcélra készült. Még az olyan problémás stoffok is, mint a vektorgrafikás szimulátorok, szuperul működnek. Eredetileg MEGADRIVE-on szinte kizárólag akció játékok léteztek, de mára már ez a koncepció is megdőlt - egy MD tulajdonos semmilyen típusú anyagról sem marad le!

A MD joystick 3 'lüzgombol' tartalmaz, ezért a legtöbb akciójáték tökéletesen kezelhető. Mivel az irányító az európai kezeknek kicsit szokatlan, számtalan joy gyártó cég, többek között a QUICK-SHOT is készít speciális irányítókát, melyek olyanok, mint a 'normális' botkormányos joy-ok, csak MD gombokkal felszerelve.

A MEGADRIVE valamivel öregebb konstrukció, mint a SNES, ezért technikailag több szempontból elmarad mögötte. Ezért jó hír, hogy a SEGA piacra dobta a jövő századi újításokat tartalmazó gépet, a MEGA CD-t! Ez a speciális CD lejtátszót az alappéhez kell kapcsolni, s máris beláthatatlan távlatok nyílnak meg a játékosok előtt.

A gépben többek között egy szuper Motorola MC 68000 chip bújik meg, amely együtt dolgozik az alappéppel. Ez a chip segít abban, hogy a MD tudja kezelni a MCD-ről érkező adatot. A rendszer sebessége így 7.6 MHz-ról 12.5 MHz-re növekszik. Ez a PC-szeknek biztos nem jelent sokat, de aki egyszer látja, hogy SONIC milyen sebességgel száguld az alappépen, az el tudja képzelni a CD változat sebességét. Az SNES tulajdonosok idáig azzal dicsekedtek, hogy gépük milyen jó a sprite nagyítás-

kicsinyítés és a forgatás terén. Nos a MCD azokat a trükköket magas szinten tudja, s a CD lemez által biztosított mérhetetlen hely által magasan túszárnyalja az SNES kártyákat. Képzeliük el, egy lemezre több mint 100 kártyányi adat fér!

Amellett, hogy játszunk a MEGA CD-vel, normál lejtátszóként is tökéletesen alkalmazhatjuk. Csúpn annyira a dolog szépségéhibája, hogy mivel a gépen nincsenek kezelőgombok, a TV-re kötve kell irányítanunk a lejtátszót (ilyenkor a kezelőpanelen egy kurzor segítségével ügyködhetünk). Lehet, hogy ez a módszer körülményes, de nagyon elegáns és tuti szájítást eredményez látogatóink részéről!

Mivel az alappép lehetőségei azért kötöttek, a MCD sem képes egetrengető csodákra. Több szín például nem lehet a képernyőn, és a felbontás sem változik. Az adathalmaz azonban, amit egy lemez tárolni tud, olyan eredményt produkál, amit nehéz egyelőre túlszárnyalni: megszámlálhatatlan pálya, ellenfél, képernyő lehet a játékokban, hosszú rajz-filmszerű intrók, átvezető képsorok, és animációk



(akár digitalizált szereplőkkel) minden mennyiségben.

A játékok igazi hangulatát a CD nyújtotta audio élmény adja. Képzeliük el, hogy játék közben CD minőségű zene szól, nem pedig 'computer muzsika'. Jean barátom jegyezte meg egyszer, hogy amikor a MCD-vel játszott, rendszeres túrcsán érezte magát a megrázó zenei élmény miatt!

A jelenleg kapható MCD játékok általában a digitalizált elemek tömegére épülnek. Elő szereplők és helyszínek, reális hangok, zenék - vannak már golf, kaland és szimulátor-szerű stoffok is. Létezik pár normál MD átirat is, ezekben sokkal több pálya van, mint elődjeikben. A különlegességek szintén megjelentek a piacon: úgynevezett 'Make Your Own Video', azaz 'Csináld meg a saját klippedet' programok is vannak, melyekkel a Kris-Kross vagy a C&C Music Factory bandák számára készíthetünk klippeket. Mérhetetlen mennyiségű képi anyag áll rendelkezésünkre, eredeti klippek, más együttesek számai, melyek segítségével mi állíthatunk össze (vágás, keverés, lassítás, kimerítés, stb) egy anyagot. Nehéz erről a 'Játékról' beszélni, látni kell!

Azt senki ne várja tőlem, hogy kijelentsem: MEGADRIVE-ot vagy más gépet érdemes-e venni. Szerintem mindenki jöjjön el az 576 Shop-ba, és döntse el saját maga!

MARTIN



THE SONIC HEDGEHOG



go SONIC go

...Hoo, mi ez? Egy kék sündisznócska tünik fel a távolban, piros futócipőben, hátracsapott tüskékkel. Nem is szögöld, inkább suhan a pálmák alatt, most átugrik egy dombot, összegömbölyödik, leüt egy mechanikus darazsot, a darazsból boldogan tovaszaladó nyuszi lesz, s a sün csak jön, jön, forogszel a nyomában...

Most odaér a 360 fokos loop-hoz, csinál egy fordulatot, egy halálkanyar jön, aztán egy tüskébakor...és megúsza, már csak egy kék gömbölyag látszik belőle, begurul egy alagútba, hogy aztán ágyugolyó módjára robbanjon ki a végén. És már el is tűnt a szemünk elől, álrugoszkodva egy dobantóról...

Nos ez nem egy rajzfilmből vett részlet, aki játszik a SEGA szupersztár játékaival, a SONIC THE HEDGEHOG-gal, az maga is hasonló dolgokat láthat. A Nintendo-nak Mario, a SEGA-nak SONIC a sztárja, s mindkettő klasszis a maga nemében.

Stílusát tekintve a STH nehezen behatárolható: akció, ügyességi és verseny játék is egyben, de a három lényező olyan tökéletes ötvözet, hogy bátran állíthatom, hogy a legjobb Sega stuffról van szó, ami eddig készült! A legszebb grafika, legaranyosabb, legváltozatosabb és leggyorsabb játék, amiért már magában érdemes MEGADRIVE-ot venni: SONIC THE HEDGEHOG.

Picit kínban is vagyok, amikor a SONIC-ról írom ezt a bemutatót. A stuff annyira szokatlan, sőt sokrétű, hogy nem is tudom, hol kezdjem, a megszokott 'dramaturgia' nem jön be. Megpróbálom ömlesztve összegezni a tapasztalataimat.

A feladatunk csak egyszerűen annyi, hogy eljussunk a pályák végére. Időlimit nincsen, az óra azt mutatja, hogy milyen gyorsan tudtuk befejezni a szintet - ez már alapjában véve ösztönöz a gyorsaságra. Minél gyorsabbak vagyunk, a játék annál zesebb. Sonic szögöld, ugrál, s mi már nem is tudjuk, hogy hol vagyunk valójában. A pályákon hosszú egyenes részek vannak, ahol csúcs sebességgel mehetünk, lejtők, ahol gyorsíthatunk, emlékedők, ahol lelassulunk. Mozgó padlók, tüskék, szakadékok lassítanak minket, de Sonicnak semmi sem állhat útjába. Ez az a játék, melyben nem lehet kétszer egymás után ugyanúgy teljesíteni egy pályát, s

ez az, melyet mindenki vérmérséklete szerint nyomhat. Útközben gyűrűket lehet gyűjteni. Ezáltal a játék végcélja ináris megváltozik, hiszen nem csak a gyorsaságra, az eredményességre is törekedhetünk. Ha egy ellenfélnek szaladunk, elveszítjük a gyűrűnket. Ha úgy megyünk neki valakinek, hogy nincs nálunk gyűrű, egy életnek kampez!

Ugrás közben SONIC sérthetetlen. Ilyenkor tudjuk az ellenfeleket kiirtani, és megszabadítani az általuk rejtett állatkákat, amiket a gonosz Robotnik ejtett fogjul - nem is említettem: hát végig ellene küzdünk!

A pályákon elvélve TV-ket találunk, melyeket szétcsapva gyűrűket, pajzsot, gyorsítót kaphatunk. Ezek a TV-k néha a pálmák levelei között vannak, így plusz mókát je-



lent ezeknek a keresztelése.

Vannak rugók is, melyeknek szaladva extra sebességre kapcsolhatunk, dobantók, melyekkel magasra jutunk fel, és még számtalan tereptárgy, felsorolni is nehéz a játék nyújtotta változatosságokat. A későbbi pályák között vannak nyugisabbak is, látványok, tüskés ingák között kell lavírozniuk, alagutakban, háztetőken, víz alatt.

A szintekről nagy számú gyűrű begyűjtése után egy speciális pályára jutunk. Ebben a 360 fokos forgó árulékban el kell jutni a középpontba, anélkül, hogy idő előtt kiesnénk, és meg kell szerezni a gyémántot. Ez mondjuk nem létkérdés, de fantasztikus móka.

A grafikáról csak és kizárólag a legjobbakat tudom mondani. Szuper, elsőosztályú, színes, éles, változatos - minden más elbújhat mögötte! A hátterek eredetiek, a tereptárgyak szokatlanok, a fák mintha vektorgrafikából lennének, és egyébként is, hány szín van a képernyőn (vagy csak a szemem csal)? A sprite-ok tökéletesen animáltak, szuper aranyosak, de valahogy mégsem gyerekesek. A scroll extra finom, és a leggyorsabb. A zene beindulós, szögöld, zakatol - fantasztikus.

A játéknak nemrég megjelent a folytatása is, amely egy igazi folytatás: minden megvan benne, ami az előben, és még egy jó adaggal több is! Segíttársunk akad, TAILS (egy cuki róka) személyében, akit vagy gép, vagy a másik játékos irányít (ilyenkor osztják a képernyőt). Új pályák, új árulékek, új árulékek - a SONIC THE HEDGEHOG 2 az aktuális király!

Mivel SEGA-éknál a MEGA CD az új árulék, ezért nem árulok el titkot: a játéknak a CD verziója is rövidesen várható. Ez a két rész koveréka lesz, de sokkal több és újabb pályával, új megoldásokkal. Rebesgetnek valamit arról, hogy ha majd csúcs sebességgel szögöldünk, átkerülhetünk a múltba vagy a jövőbe. A CD verzió címe ezért SONIC THE HEDGEHOG 'TIME ATTACK' lesz!

Nem véletlen, hogy a MEGADRIVE-hoz a legjobb

cég ingyen adja a

SONIC-at (úgy mint a

Nintendo a Super Mario World-öt). Ezért akinak MD-ja van, annak

nem kell ajánlanom: azokat biztosan, akiknek még nincs MEGADRIVE-juk!

MARTIN



BATMAN

THE REVENGE OF JOKER



sen bújunk a bőrébe; a játékmenet csábítóan könnyűnek és nyugodtnak indul; van időnk a figyelni a grafikára, nem törnek ránk ezrével az ellenfelek. Ezek után minél jobban belemerülünk a játékba, rájövünk, hogy nem is olyan könnyű, s már csak az lebeg szemünk előtt, hogy végre megpillantsuk a következő szintet.

Mivel a játékot egy nekifutásból nem sűrűn lehet végignyomni, kód-szavas folytatási lehetőség áll rendelkezésünkre. Ahhoz pedig, hogy a kódszavakat kicsikarjuk, örök continue opció.

A legjobb pálya egy balról-jobbra scrollozó helyszín - Gotham város házateői, hőmező vagy barlang - melyekben közös, hogy rendesen szét vannak szabdálva, így denevéreinknek jócskán próbára kell tennie ugró tudását. A keszkesza tereptárgyak mögött alattomosan megbúvó ellenfelek vannak, akik mindig a legrosszabb pillanatban használják fegyverüket. Mivel a szinteken nem kell ész nélkül végigrohanni, óvatos aváztatással elérhetjük, hogy előbb pillantjuk meg a palikát, mint ők minket, ilyenkor már csak egy jól irányított lövés kell. A liftek, al-padlók, fűrészek, hegyes tüskék és mozgó platformok mind arra hivatottak, hogy megkeserítsék a Denevérember sorsát.

Hősünk ezúttal is a denevérfegyverek széles arzenáljával rendelkezik. Ezeket a lodák szétlövése után tudjuk felvenni, de úgy vettem észre, hogy a 'C' jelű lövésen kívül a többi szinte használhatatlan. Az ellenfelek kinyírása után feltűnő kapszulákat érdemes gyűjteni, 8 darab után sérthetlenséget kapunk.

Néhány pálya után főellenségekkel kerülünk szembe, melyeket szinte lehetetlen legyőzni - addig, amíg rá nem jövünk a taktikájukra. Ez után már ők sem jelentenek akadályt. Addig azonban, amíg Joker-ből nem lesz más, csak egy 'bánatos, hullámokon hanyódo másnapos bálnafos', sok idő fog eltelni.

A játék grafikája nagyon klassz, teljesen sötét tónusú, éjszakai beállítottságú. A sprite-ok nagyok, szépen rajzoltak, de az animációt nem vitték túlzásba. A zenék igazi 'denevéresek'. Mivel a játékmenet fokozatosan nehezedik, egészen a 'mindjárt széttöröm a gépel' szintig és stratégiai elemekben sem bővelkedik, csak mászkáló akció rajongóknak ajánlom. Nekik viszont bátran!

Kicsit faramacsi helyzet, de ebben a számunkban két Batman játékot is bemutatunk. A főszereplőn kívül azonban nincs sok közük egymáshoz, hiszen az SNES verzió a film folytatása alapján készült, a MEGADRIVE változat viszont egy teljesen új történetet dolgoz fel.

Joker már kiheverte a legutóbbi zuhanása okozta sérülést (lásd a filmet) és új ördögi tervet eszelt ki: olyan anyagokat lopott el Gotham City kémiai laborjából, melynek segítségével félelmetes bombát gyárthat. Mint már sokadszor, ismét a 'Köpenyosen' áll vagy bukik a város sorsa!

A ROTJ egy olyan 7x2 pályából álló mászkálós stuff, amely mindenki számára szórakozást nyújt, aki kedveli ezt a műfajt. Ennek több oka is van: a főszereplő egy közkedvelt hős, akinek szive-

GADGET TWINS



Nagyon ritka az olyan játék, amelyre rá lehet akasztani az 'eredeti' jelzőt, ilyen produkálni még a nagy

cégeknek sem mindig sikerül. Ekkor jön egy olyan ismeretlen csapat, mint a GAMETEK, és kiad egy totálisan érült, totálisan humoros és totálisan jó szórakozást ígérő stuffot!

Első ránézésre a GADGET TWINS egyszerű lövöldözős anyagoknak látszik. De csak elsőre! Mór a cím is sejtet valamit, hiszen a 'gadget' jelző mókás, butuska figurát jelent. A főszereplők nem emberi formák, hanem egy olyan világban élnek, ahol a pufi Jumbo-Jet-ek a menők! A többi szereplő aztán szintén az alapján alakul - 'Széül' világ hat széülüt tőjékeknek bohókás lakói.

Hőseink, Bop és Bump felkerkedik, hogy csesznyepiros boxkesztyűkkel felszerelkezve visszaszeressék a kitaly gyémántját. A kesztyűk 4 irányba tudnak ütni, s ezzel az irányítás egy teljesen új formájával ismerkedünk meg - másris egy eredeti ötlet. Ellenfeleink leküldés után pénzeket hagynak hátra, melyekből az időnként felülő boltokban okos cuccokat vehetünk. Ezek lehetnek fém állkapcsok, bombák és sülyök is, persze minden csak gyagyás stílusban. Szétszórva a szinteken lodák hevernek, melyekben mindenféle bonus dolgok rejlnek.

A játék varázsát számomra az adta, hogy kicsit hasonlít a régi szuper, felülmúlhatatlan, 'alap' C64-es anyagokra: egyszerű, de mégis szórakoztató. Nem akar több lenni, mint aminek kinéz, nincs túlbonyolítva. Pont '93-as színvonalú, a hülyeske

grafika és hanghatások stílusosan vannak kidolgozva. Minden, a következő a felhőkön át az utolsó növényig 'Gadget'. A főellenségek csúsz jöpolak: forgó szemek, csattogó állkapcsok, minden játszik.

A mókát csak fokozza a 2 játékos opció, melyben barátként és ellenségként is tevékenykedhetünk. Ez a játék tökéletesen alkalmas, hogy 'konzolidágon' haverjaink vagy ismerőseink is elszórakozzanak vele. Egyszerű kezelhetősége miatt mindenkinek nyújt sikerélményeket - az amatőröknek pillanatnyi örömeiket, a profiknak a pályák teljesítésének örömeit.

Nincs kiüti haladási útvonala, nincsenek pengédes helyzetek, leküzdhetetlen ellenfelek. Csak kézbe kell fogni a joy-t, aztán had szőljön! Gondoljuk csak el, hányszor van olyan helyzet, hogy vizitellő barátunk megkér - mutassunk valamilyen MEGADRIVE stuffot. Aztán csak néz, amikor magyarázzuk, hogy azért az RPG-nek is vannak szépségei 6 óra varázslat után, és hevesen tiltakozik, amikor felszólítjuk, hogy próbálkozzon a MEGALOMANIA-val. Ezen esetekben kell bedobni a GADGET TWINS-t! Ha a játék kicsit nehezebb lenne, a profiknak ajánlanám. Így viszont a könnyű szórakozást kedvelők figyelmét hívom fel rá.

MARTIN



A számos játékklasszis megnevezés között van egy, amelyet angolul 'hack and slash'-nek hívnak, ez kb. a 'szürd és vágd'-nak felel meg. Nos azt hiszem, hogy a GOLDEN AXE-nél jobban egy stuffra sem illik rá jobban ez a jelző. Az első rész minden gépen, beleértve számítógépeket és konzolokat is, bomba siker volt, várható volt tehát a folytatás megjelenése.

A játék varázsát nem tudom mi adja, de az tuti, hogy minden arcade rajongót magával ragad. A folyamatos, véres akció, vagy a három szimpatikus hős, néhan a megismételhetetlen varázslatok használata a vonzerő?

A lényeg, hogy a második részben ezekből szintén nincs hiány!

A játék kezdetén az az érzésünk támadhat, hogy nem is a folytatást látjuk, hiszen minden kísértetiesen hasonlít - az opcióképernyő, a hősök beállása. Az egyetlen újítás, hogy a 'MAGIC' használata kétféle formában történhet: az első a szokásos - minél több varázsüveget gyűjtünk össze, annál erősebb istencsapása megy az ellenfelre, de az összes üveg elhasználódik. Az új verzió - ahány üvegünk van, annyiszor varázsolhatunk, állandó erősséggel. Szerintem ez a praktikusabb megoldás,

viszont kevésbé látványos.

Harcosaik: Ax-Battler a szél ura, Tygris-Flare a tűz hercegnője és Gilius-Thunderhead a kövek mestere ezúttal is káprázatos varázslatokkal rendelkeznek. Ez aztán az egész játékra ráteszi a bélyegét, és a veszett vadalkozás mellett veszett üveggyűjtögetés is folyik. Egy játéknál sem éreztem még olyan felemelő érzést a varázslat használatakor, mint a GOLDEN AXE 2-nél: szinte üjjongtam, amikor a hatalmas tűzmadarak vagy a forgószeklek lersaptak az ellenfelekre. Természetesen az első részhez képest a varázslatok újrakreáltak, tehát az 'öreg' játékosoknak sem kell aggodniuk: a három elem mágiaja, 6 fele erősségben, az összesen 18 teljesen különböző show-műsor!

Maga a játékmenet maradt a régi, a hátterek sem változtak túl sokat (ez mondjuk nem a legjobb). A karakterek ugyanazokat a támadásokat tudják, de az ellenfelek ezúttal ügyesebbek lettek (szinte másodpercenként használják a 'felökletelés' nevű vezérszél, ezért még a képzett 'Szekercések' is meg fognak izzadni a megnyerés megpillantásáig. Mondjuk, amellett, hogy az ellenfelek igen kemények, annál birkábbak! Egy-egy kiálló falrész mögé bújva baj nélkül le lehet kaszabolni a helyben toporgó, úgymond 'beszoruló' alakokat (persze ez merében sportszerűtlen megoldás, csak vészesetben kérem használni), és ha esetleg feltűnik egy szakadék, ne tévovázzunk nekifutásból betaszajítani a manuskokat (joy kétszer egymás után a megegyező irányba).

A sztori, melyben a rossz szerepét ezúttal Dark Guld játssza, 7 pályán keresztül folyik, melyek között egy klassz scrollozó térkép és némi mese vezet át. Természetesen a szinteken találkozunk a meglövölhető szörnyekkel, melyek nagy segítséget nyújtanak, de mire a főellenségekhez érünk, rendszerint úgyis elveszítjük őket.

A grafika szinte teljesen azonos az elődével - ugyan olyan szép. A zenék nagyon betaláltak, jó hangulatot adnak. Igazán csak annyi negatívumot tudnék említeni, hogy a folytatás nem ugrik ki semmiben az első részhez képest. Aki a GOLDEN AXE rajongója volt, az nem fog csalódni a második részben sem!



A SEGA MEGADRIVE tulajdonosok rendre alul maradnak a Super Nintendo-val rendelkezőkkel szemben, ha veredős játékokról van szó. A FLYING

EDGE programozói megpróbálták egy olyan játéktérmi konverziót készíteni, amelyre végre igazán büszkének lehetnek a MEGA-sok.

A két utcai harcosnak, Billy és Jimmy Lee-nek ezúttal egy Hiruko nevű jóvendómadó ad megbízást. A híres Rosetta köveket kell visszaszerezniük, melyeket egy kiterjedt hálózattal rendelkező bünszövetkezet kaparintott meg. Ebben az 1-2 személy által játszható vérbeli veredős stuffban (még jó, hogy vérbeli, hiszen a DO a veredős anyagok nagyapja) a világ 5 helyszínén kell végigverekedni magunkat. A pályák és ellenfelek sokszínűsége impozáns: ezúttal egy kicsit elrugaszkodunk a valóságtól, és különböző időkben is küzdeni kell, nem csak emberek, hanem képzeletbeli lények ellen is.

Amerikában, Kinában, Japánban, a középkori Rómában és Egyiptomban kell bizonyítani tudásunkat, nem is akármilyen ellenfelekkel szemben - az ellenbando tagjai kemény harcosok, s ráadásul sportszerűtlenek is, szinte alig engednek felkelni a földről, ahová gyakran kerülünk.

Ki tudja miért, de a MEGADRIVE verzióból hiányoznak a megve-

hető fegyverek. A boltokban extra életeket és támadó fogásokat vehetünk, így a harcokban csak kezünkre és lábunkra vagyunk utalva. Érdekes opció viszont, hogy ha egy emberünk elveszik, 3 másik szereplő léphet helyébe; összesen tehát 8 különböző figura harcol a jó oldalon. Az átlagosnál egy kicsit nehezebb megbirkózni az ellenfelekkel, főleg a főnökkel. Szert tehetünk viszont különböző összegekre a bunyók során, amit aztán CONTINUE lehetőségekre válthatunk be.



A játék grafikája, ha a háttereket nézzük szuper, de a sprite-ok terén hagy némi kívánnivalót maga után. Ha az animációt kicsit jobban kidolgozták volna, és nem hagyják el a fegyverszerzési opciót, igazi klasszis lenne a DD 3. A zene nem túl változatos, a szokásos 'Dupla Sárkány' szerű. Némi hiányosságok vannak a játékban, de azért a jobb 'beat em up'-ok között még megállja a helyét.

A játék grafikája, ha a háttereket nézzük szuper, de a sprite-ok terén hagy némi kívánnivalót maga után. Ha az animációt kicsit jobban kidolgozták volna, és nem hagyják el a fegyverszerzési opciót, igazi klasszis lenne a DD 3. A zene nem túl változatos, a szokásos 'Dupla Sárkány' szerű. Némi hiányosságok vannak a játékban, de azért a jobb 'beat em up'-ok között még megállja a helyét.

MARTIN

DOUBLE
DRAGON III

Mérőföldök

az SNES történetében! A STARFOX-ot messze megelőzte a hirtelen hírből sem ismertek, hiszen az az első olyan SNES-kártya, amely magában foglalja a legendás FX-chipet! Lássuk, mit rejt ez a kis szürke doboz...

Gyúrjuk össze az ELITE-t, az EPIC-t, az X-WING-t és a STARGLIDER-t. Mi lett belőle? STARFOX!

A történet a szokásos. Más idő, más univerzum. Az emberek erőfele még hírből sem ismertek, hiszen a bolygókat mindenféle fajú állatok népesítik be - főszerelőnk példának okáért egy rovsz rókát! Egy eszemien tudós, Andross (valami majom fajta) odáig merészkedik, hogy elfoglalja a Venom bolygót, és ott titkos kutatásokba kezd. Addig nem is zavar sok vizet, amíg egy napon vissza nem tér, hogy halál és pusztulást hozzon a békés galaxisra...

Fox McCloud, a STARFOX szakasz parancsnoka kapja a veszélyes feladatot, hogy könnyű vadászai-val szálljon szembe az ellenséggel. Falco Lombardi a forrófejű kakas, Peppy Hare a szuperagyú nyúl és Slippy Toad a félnék béka fogja követni a bátor parancsnokot, hogy négyőjük erejével térdre kényszerítsék a gonoszt!

A SF első ránézésre szimulátornak látszik, de nem az: inkább egy szuper grafikai, verhetetlen játszhatóságú űrhajós-levélkötéses stílusú, amely az Arwing vadászgép pilótáitokéjába szegezi a játékosokat!

A játszhatóság, mint mondtam felülmúlhatatlan, de mégis a grafika az, amely az igazi show-t nyújtja. A játék vektorgrafikát használ, de olyan szépségűt, összetettségűt, gyorsaságú, amelyet még szem nem látott. Ezen csodákat a SUPER FX chip produkálja!

Az FX-chip-en már évek óta dolgozik a NINTENDO. A chip egy olyan matematikai co-processor,

amely a hardware rendszer 'feltuningolásával' az aritmetikai számításokat 6-szoros sebességgel végzi.

Az FX által produkált grafika poligonokat használ sprite-ok helyett, amihez köztudomásúlag több memória szükséges. Az FX rendkívül gyorsan forgatja és mozgítja a tárgyakat, s mindezt 'Real Time' módban, ami azt jelenti, hogy mi ugyan nem látjuk minden lapját egy térben lebegő tárgynak, de az a képen mégis létezik. Ezért ha közelebb repülünk valaminez, és helyzetünk megváltozik, más oldalait is láthatjuk.

Szintén profi módon kezeli az FX a vektor és 'rajolt' grafika keverékét. Ez azt eredményezi, hogy bármely poligon felületére képes rajzokat 'fesztetni', így azok sokkal élethűbbek lesznek. Természetesen ahogy a tárgy mozog (forog) a képen, az FX folyamatosan újrajazolja a látványt, így mondjuk egy 6 különböző 'arcú' kocka minden oldalát megszemlélhetjük!

Eddig nem sűrűn láthatunk konzolon 'fénytörésszerű' árnyékolást. Az FX az SNES palettájának 32.768 színét használja arra, hogy a tárgyak mindig az adott irányból legyenek megvilágítva, és árnyékuk is tökéletes legyen.

A játékban két fő nézet váltakozik: leginkább a hajó mögötti szemszög a jellemző, amely a bolygófelszíni harcnál elengedhetetlen, de az űrben is hasznos néha. A másik a saját nézet, ahol közvetlen a pilótafülkében ülünk, és egy célkereszt segítségével irányítunk. Létezik még 2 különböző hátsó nézet, amelyeknél csak a hajótól mért távolság eltérő.

Az audio élmények, melyek játék közben érik az embert, fenomenálisak. Digitalizált beszéd, hangok, robbanások, szíreknék, lézervijjogás és még felsorolhatatlan különböző hang szedíti meg a pilótát.

A játék minden pozitívuma ellenére sem kezdőknek való. Kezdekör 3 út választható (változó pályákkal), melyek 3 nehézségi fokozatot jelentenek (a legkönnyebb a középső út, a másik az űrletbe kergeti még a

legbirkább játékost is). A pályák után néha bonus CONTINUE-t kapunk, ködszavas folytatás nincs, tehát a SF-t mindenképpen csak egy nekifutásból lehet megnyerni. A számos pálya mellett van egy

'fekete lyuk' is, melyhez a titkos utat előbb meg kell találni, és van egy rajtelt útvonál is - kihívásban tehát nincs hiány! Andross hajói között a rombolóktól kezdve a vadászokig minden megtalálható, így játék közben számtalan gyönyörű ellenféllel kerülünk szembe. Minden pálya végén főellenfél van, amely lehet óriásrobot-dinoszaurusz vagy akár anyahajó is.

Harc közben gyakran feltűnnek társaink is. Legtöbbször ugyan segítséget kérnek, vagy tanácsokat adnak, de előfordul, hogy egy-egy komolyabb ellenfelet segítenek hiedre tenni. Leginkább Falco-t, a kacsát lehet felidőnteni, ha leoljuk előle a kiszemelt áldozatokat.

A játék irányításához az összes gombra szükség van, de pár óra gyakorlás után minden tökéletesen kézre fog esni. A gyorsítás/lassítás kivétel a hosszanti tengely körül is tudjuk forgatni a hajót, ami a szűk helyeken való átjutáshoz ideális. A játék elején a TRAINING opcióval begyakorolhatjuk a repülést.

A küldetések során extra cuccok is szerezhetők, de ezekkel nem dobálózunk túl bákezően a játék. Speciális ellenfelek kilövésével pörgő, háromszögekbe álló gyűrűk jönnek létre, melyeken ha átrepülünk, energiát kapunk. A kis kék-piros szaturnusz alakzatok a bonus atombombák, de lehet dupla lézere és még erősebb blasterre is szert tenni. Nagyon ritkán extra élet és sérthetlenség-pajzs is felszedhető, de nem tudnám megmondani, hogy ezeket mi rejti.

Mindent összevetve a STARFOX az eddig készült játékok legjobbika! Ha nem vesszük figyelembe a grafikát és az audio-t, még akkor is ott a hangulat, ami elmondhatatlan: mi is együtt dőlünk a hajóval egy-egy éles fordulóban; szemünket mereszve keressük a szűk átjárókat, mindezt csúcsebességű, hangosan káromkodunk, ha nem sikerül valami és ugyanakkor visítunk az akadályok sikeres leküzdése után. Nem engedheti meg magának senki, hogy kihagyja ezt a játékot!



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

STARFOX

576 KByte

1992. MÁJUS IV. ÉVFOLYAM

MARTIN

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

Mit is vár az ember egy ugráló ügyességi játéktól? Szuper grafikát, magalmas zenét, és folyamatosan vészett akciót. Nos, aki tényleg erre vágyik, az pillantson bele az PCH-ba! A bolond család (Addam's Family) főszereplésével készült második stoff mérföldekkel jobb mint elődje. Ezúttal Pugsley-t irányítjuk, kinek feladata, hogy 5 tárgyat (pálpintó, sajt, pókháló, sárkánytűz, alsógatyá) gyűjtsön össze, melyeket a pályák végi főellenfelek birtokolnak. Az 5 cucc beszedése után léphetünk a 6. utolsó szintre, ahol a varázsló kesztyűjének megkaparintása a cél.

Puggi útja során az Addam villa minden lényeges helyiségét végig kell hogy járja. A szobák, melyek rendeltetésükből odóba a pályákat jelzik, olyan rémségekkel vannak tele, mint bafogó békák, gyilkos kacsák és sájtadobáló egérkék. Az, aki ezen a játékon akarja kifejleszteni 'ugráló' tudományát, jól választ! Szinte egy percre sem lehet megállni, hiszen mindig azt kell vizuálni, mikor adódik alkalom egy kis ellenfél-fejpuhításra. Közben meg dolgozik az emberi kapzsiság; kilátszóra igyekszünk gyűjteni a dollár ikonokat, melyekből bőven akad!

Persze nem lenne a játék teljes a logikai elemek nélkül: a pályán elhelyezkedő zöld kapcsolókat megfelelő sorrendben kell megjelölni ahhoz, hogy egy-két trükkös helyet vagy kijáratot elérjünk. Időbe telik, mire ezek működését be-tanuljuk. Nem könnyű játék, de ez nem is baj. A tipikus Addams zene és a végtelenül humoros grafika az ugrálás-ügyességi stoffok legjobbjai közé emeli a PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT-ot!



BLAZEON

Ebben a számban két Japán stílusú űrháborús játék is szerepel, mégis teljesen különbözőek. Míg a CYBERNATOR egy nehezen kategorizálható valami, addig a BLAZEON-ra nyugodt szívvel akasztom a 'Rövidlövés' jelzőt.

A stíff leginkább az R-TYPE-ra hasonlít, de ezúttal nem egy idegen faj ellen kell megküzdeni - a galaxis legfélelmetesebb fegyverének, a Bio-Cyborg-oknak a birtoklásáért folyik a harc. A Bio-Cyborg-ok olyan szerkezetek, melyekre egyszerű vadászgépekkel lehet rákapcsolódni. Ilyenkor életre kelnek a robotok, és félelmetes tűzerejű gépek válnak belőlük.

A játékos egy Garland TFF-01 típusú hajót vezet. A gép fegyverzete egy Vulcan ágyú az ellenség megsemmisítésére, és a Triangulander, amely megbénítja a Cyborg-okat, elősegítve az összekapcsolódást. A kapcsolat akkor jön létre, ha hajónkat a megbénított Cyborg-ra irányítjuk. A pályákon 7 különböző Bio-Cyborg-gal tudunk összekapcsolódni, melyeknek tulajdonságaik is különbözőek. Azt, hogy mik a gyenge és erős pontok, mindenkinek magának kell megtanulnia. Mivel a vadászgép igen gyenge, érdemes mindig valamely Cyborg-ot irányítani.

A BLAZEON grafikájában semmi kivételtől való nem találunk: szép, de nem túl eredeti. Az, hogy többféle robot borbéba is bele tudunk bújni, változatosságát viszi a játékba, meglehetősen eredeti ötlet. A shoot'em up fanatikusok nyugodtan próbálják ki!

Martin

Eddig minden számunkban szoltam a japán RPG-ről, és most egy olyan játékot mutatok be, amely a múltját csúcsa: nagyságában is, bonyolultságában is vézi a pálmát. Leginkább a kaland-RPG játékösszeállításra.

A KOEI cég játéka történelmi alapokon nyugszik, hiszen az IGA ninják valóban léteztek. Az eredeti RPG stílusú játékokkal (mint például az Uncharted Waters), melyek történelmi háttérrel készültek, hihetetlenül jók voltak megvalósulások, ezért valamivel többet nyújt ez a stíff: hététkig tartó kalandot és stratégiát igényel.

A főszereplő egy ifjú Iga ninja, kinek klánját elpusztították Nobunaga lord emberei. A sztori tehát a klasszikus japán verevés-felkészülés-bosszú háromszög alapú.

A fő cél, hogy egy hatalmas területet bebarántsunk, felfejlessük a mi tudásunkat, minél több staxet gyűjtsünk, követeket toborozunk és aljassunk a rettegett ellenfél, Nobunaga váráig. Közben számtalan csatát kell vívniuk szamurájokkal, banditákkal, mesebeli szárnyakkal.

Ki kell vívniuk a terület vezető urának elismerését - kém és szabotázs akciókat kell számukra végrehajtaniuk - hogy később seregeikkel segítsék győzelmeinket. Mivel egy vérbeli PRG-val állunk szembe, ne vágyjunk gyors sikerre: napokig kell játszani ahhoz, hogy egyáltalán minimális sikert tudjunk aratni egy egyszerű kocsmafények számúját felelti Barzsozó sok tapasztalat pontot kell gyűjteni a magasabb szintek eléréséhez, s szintén sok arany kell, hogy megfelelő felszerelést vásároljunk. A kapcsolatteremtés is fontos elem a játékban, szinte minden-kivel hosszú beszélgetéseket folytathatunk, ezért az angol nyelv ismerete szükséges a játékhoz.

A kezelési menürendszerrel történik, mint minden valamirevaló RPG-ben. A parancsok kiválasztásaikor újabb menük tűnnek elő, ezért minimális 'előképzettség' szinten nem árt. A harcok koránként folynak, meglehetősen, minden eszközt magán, fegyverek bevetése. Ilyenkor a nézet is megváltozik, felsorakozik az ellenség, szembe velünk, és utolsó vérig megy a harc (persze ha időközben el nem szaladunk). A játékban előre jutva igazi stratégiai háborúba is kerülünk, ahol nem egyéneket, hanem csapatokat vezethetünk hadba.

A játékok bonyolultsága miatt csak azoknak ajánlom, akik a stílust kedvelik, hiszen nem napokig-hetekig, inkább hónapokig tarthat a megnyerés elérése. Kevés az ilyen intelligens és történelmi háttérrel telerakódó stíff mostanában: a KOEI játéka bepillantást enged az ősi ninják viszontagságos életébe!

ININDO



CYBERNATOR

Van egy videokazetta a polcomon, melyen a GAL FORCE című Japán űrháborús rajzfilm van felvéve (Magyarországon 'Uramazonok' néven ismert). Amikor megláttam a CYBERNATOR ember irányított robotjait, egyből erre a fantasztikus filmre gondoltam.

A játék annyira kemény, hogy látni kell. Aki 5 percnél tovább játszik vele, azt egy különös érzés keríti hatalmába - maga is az általa irányított robot részévé válik és minden áron meg akarja védelmezni azt! Mégsem mondom, hogy a CYBERNATOR egy shoot'em up; inkább a Street-Fighter 2 jövőben játszható mérs.

A főszereplő különös valami - egy ruha, melyet ember irányít. De milyen ruha az, amely több méter magas, jobban felfegyverzett, mint egy tank, és leginkább egy robotra hasonlít? Nos ezt a gépstílust először Yoshiyuki Tomino japán rajzfilmkészítő találta ki ('Gundam' című sorozatában), de később számtalan rendező, író, rajzoló felhasználta: hasonló volt az Aliens rakodó robotja, vagy a Battletech játékok házmagas gépei.

Csak azért mentem bele a robot körülírásába, hogy mindenki rájöjjön, egy japán stílusú stíffról van szó. A történet lényegtelen: egy kozmikus űrháború szereplői vagyunk, melyet ember vív nem ember ellen. A hatalmas űrlották nem képesek eldönteni a csatákat, ezért kisebb, egy személy által irányított szerkezeteknek kell megvívni a végső csatát.

Küldetéseink tényleg olyan változatosak, mint egy igazi háborúban: az ellenséghez bázis belső elpusztítása, űrzónák megtisztítása, harc robotok ellen, harc ágyúk ellen, harc meztelenítők ellen.

Ami igazán megfogott a játékban, az a hatalmas lézér, amit a robotok képvisel: a mindent elpusztító géppágyú (repkedő hüvely aláfestéssel) működése állati móka, főleg ha hozzávesszük az ügykedésünk során keletkező robbanásokat, tűzfelhőket, szertartást szálló alkatrészeket. Átválthatunk egy kéz fegyverre is, ilyenkor hatalmas ütéseket mérhetünk az ellenfelekre. Felszedhetünk rakétákat, melyek a főellenségek puhítására alkalmasok és még egy pajzsunk is van, amely állja a legerősebb lézérágyúkat is.

A játék grafikája több szempontból is egyszerű. Az egyik, hogy nagyon szép, a másik, hogy a képen minden mozog: menekülő pilóták a robotokból, lövegtoronyok, liftek és minden irányba cikázó lövedékek. A hanghatások igazi gyilkos hangulatot adnak. A pályák előtt mindig kis közjátékok vannak, ilyenkor egyik pillanatban még azt látjuk, hogyan alakul a sztori, a másodikban már részesei vagyunk. A színtek igen rövidék, éppen ezért változatosok - soha nem kell kétszer ugyan azt a hátteret bámulni.

Aki szereti a japán űrháborús stíffokat, az el fog oltadni a CYBERNATOR-tól!

MARTIN



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

BATMAN RETURNS

A Sötétség
Lavagja visszatért!
Még hozzá nem is akárhogyan: egy bombasztikus, elsőosztályú, játéktérmi szintű versenyjáték faszereplőjeként!

A KONAMI mindig híres volt jó játékaival, de ezúttal különösen a közepébe talált. A BR egy olyan versenyjáték, amely bármely játéktéremben megállná a helyét, nem csak extra szépségű és méretű grafikája miatt, hanem az atmoszférikus zenéi aláfestés és hibátlan játszhatóságának köszönhetően is. A digitalizált képek és sztorivezetés pontosan követik a film cselekményeit.

Hősünknek, akárcsak a filmben, egy perc nyugalmat sem engednek ellenfelei: Penguin és a Catwoman. Hét pályán keresztül kell ütni, rugni, repkedni, melyek között Gotham város utcái, Penguin állatkertje, egy cirkuszvonat, és még az örült motorosokkal teli autópálya is megtalálható. Ez egyébként egy olyan 'egyszerű mellékpálya', melyet a Test Drive játékok is megirigyelhetnének!

Kezdetben Penguin bohóc embereivel vesszük fel a harcot. Talán nincs is még egy ilyen játék, ahol ekkora élvezettel verhetjük a pasikat - azt sem tudom hány fajta támadó és védekező mozgást használhatunk. Falhoz kenhetjük, a kirakatba és a villanypóznákhoz vágthatjuk és egymáshoz csapkadhatjuk a bohócokat, melyekből ritka sokféle létezik - ezt figyelembe véve nem akasztható rá a BATMAN RETURNS-re az unalmas jelző. A pályák végén természetesen főellenfelek várnak ránk, akik szintén a filmben szerepeltek.

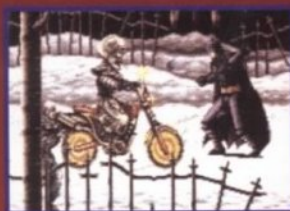
BATMAN igazán nem az a legény, aki néhány egyszerű pofon kiosztásával beéri: a mindenkit lesöpörő köpenypárgetetés, a sodróugrás, a repülőrugás, és a szupertitkos robbanó-kémső is fegyvertárába tartozik. Ezen mozgásokat különböző joy+gomb kombinációkkal hozhatjuk elő.

Mindezekhez még jönnek a fegyverek, a bumeráng és a huzal, melyekkel még változatosabbá tehető a játék (még azt a trükköt is alkalmazhatjuk, amikor Batman belövi ellenfele mögé a falba a huzalt, és azt megrántva a faldarabot hátbaverti a fickó!).

A BR grafikája osztályon felüli. Sötét, de gyönyörű filmszerű háttereket láthatunk, a sprite-ok hatalmasak, és jól animáltak. A digitális képek szinte video-minőségűek.

A zene szintén egyenesen a mozi-téma átírata, kissé drámai számokat hallhatunk, melyek tökéletes aláfestést nyújtanak a képernyőn folyó akcióhoz. A játékban 5 nehézségi szinten küzdhetünk, melyek közül csak a MANIA változat mutatja a teljes és csodás megnyerést. Mire ezt végigjátsszuk, lemegy a nap!

MARTIN



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

BIONIC COMMANDO

Ez az a játék, melyet senkinek sem kell bemutatnom. A kommandós játékok között hamar unikummá vált Bionic Commando a főszereplőnek "teleszkópos" karja van, s ennek segítségével tud mozogni, kapaszkodni, mászni, teljesen új dimenziókat nyitva meg az irányításban. A végtelenül sikeres számítógép-verziók után most a Game Boy-osok is élvezhetik a CAPCOM szuper kommandós játékát. Meglepetés, de ez a stuff is úgy van átdolgozva, hogy veri a "nagy" verziókat. Az eredeti computeres változatokban kizárólag harcolni kellett; itt különböző tárgyakat is meg kell szerezniük, kontaktust kell létesíteniük előretolt felderítőinkkel, s többek között arra is lehetőség van, hogy az ellenség termináloira rákapcsolódva lehallgassuk a csatornáikat.

A pályák között majdnem tetszőleges sorrendben mozoghatunk - ilyenkor egy monitoron kell utasítanunk harci helikopterünk robotpilótáját, hogy vezessen az adott területre (transfer), vagy szálljon le (descend). Azért rögtön az utolsó szintre nem lehet eljutni - a teljes sikerhez majdnem minden területet meg kell tisztítanunk, 4 video-adót megszerezve.

A híres "teleszkópkar" GB-on is klasszul működik, jól kezelhető, az irányítás praktikus. Az ellenséges katonák tömeges megszárlása mellett még reaktorokat is fel kell robbantanunk, így meghiúsítva az Albatross-tervet. Ha még ez kevés lenne, akkor ne felejtjük el megmenteni a fő társunkat, Super Joe-t sem!

A játék grafikája első osztályú! Nagyon aprólékosan vannak kidolgozva a sprite-ok, a háttérak, az intro is rendkívül jó.

Vérbeli kommandós játékok, igazán klasszikus!

Na most aztán elő a zsebpénzzel!

Ebben a hónapban olyan Game Boy stuffokat találtam, hogy lementem pamutba: félelmetes, hogy hol tart a "kis fekete-fehér"! A játékok nagysága és tartalma semmiben nem marad el a nagyoktól, ma már minden anyagot gond nélkül át lehet tenni GB-ra, legyen az ügyességi, kaland vagy stratégiai játék. A következő nagy anyag különböző stílus képviselői, de mindegyikre büszkék lehetnek a Game Boy tulajok.

KID DRACULA

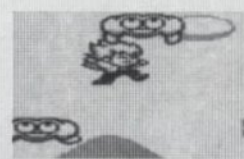
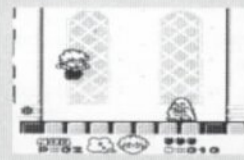
Félelmetesen beindult mostanában a KONAMI, egyre-másra adja ki a szuper stuffokat. A legújabb GB anyag, a Kid Dracula oly jól sikerült, hogy a 3 napos folyamatos "drakula-kúra" után már nem izlett a SNES, nem kellett a Megadrive, csak a kis fekete-fehér bébil! Ha nem tudnánk, hogy GB-t látok, azt hinném, hogy ez egy SNES játék, Jusosztjé tévén előadva! Ifjú drakulánk, akinek a távoli rokoni szálakon kívül semmi köze vérszopó őseihez, boldogan él birodalmában, amikor is egy gyík-lény, Garamoth elkezdni terrorizálni ökelmét. Hősünk útra kel, hogy három veszett ügyességi pályán megleckeztesse az ügyefogyott gyikuszt.

A játékban Kid Dracula-t irányítjuk. A kastélyban kezdünk, ahol belekóstolhatunk a ránk vörös borzalomba: maffla-zombik, lőköttenévérek között ugrándaova kell eljutni a trónteremig, ahol elnás pángolhatjuk az első fő ellenfelet, egy szellemet. Ezek után egyre nehezebb pályák következnek: a "Bolondok Erdeje", a "Villámvasút", a "Szellemlhajó", "Garamoth Világa", a "Szörnyvulkán", a "Sötét Barlang", és a "Robotgyár Zóna".

Emberünk segítője a "Bandzsza Lökődék", aki minden pálya előtt hasznos tanácsokkal lát el. Ilyenkor mindig eszünkbe jut egy újabb varázslat, amit a későbbiekben alkalmazhatunk (SELECT-tel lehet váltani a megszerzett varázssokat) - "denevértranszformáció", "denevér-támadókör", "denevér-követörakéta", "óriás denevérbomba", "fejfel-lefelé manőver", "Logosi esernyője".

A pályák után izgis mellékjátékok közül választhatunk (még hozzá 5 féleből, ha elég érmét szereztünk), ahol a nyereményünk bónusz élet lehet!

Rendesen ki vagyok akadva ezen a játékon! A "nagy" konzolok bőven elbújhatnak mellette, hiszen kevés az ilyen óriási játszhatóság, humoros, ötletes játék, csúcs grafikával és hanghatásokkal - s mindez Game Boyon! Még arra is teltelt a KONAMI-nak, hogy a szintek közé animált, halál neveltség átvezető sztrakt tegyenek, ami azért a GB-tól nem kis teljesítmény.



Ez a CAPCOM anyag sajnos elég szegénytelenre sikeredett annak idején C64-re is, Amigára is, ezért kíváncsian vártam, mit alkottak ezúttal. Végtelenül kellemes csalódás volt, hogy egy teljesen átdolgozott játékot tesztelhetek, amely kaland-, és akcióelemekben bővelkedik, klassz a grafikája, tartalmas - szóval szórakoztató. A sztori egy telefontal és egy gyilkosság-pal indul, ezek után már lavinaszerűen peregnék az események. Roger-rei kell végigjártatnunk a város utcáit, beszélgetni a lakosokkal, infókat gyűjteni, tárgyakat szedgetni. A fő cél az, hogy fényt derítsünk az árdógi Judge Doom üzemre.

A stuff filmszerűen van összerakva: ahhoz, hogy egy újabb "fejzetbe" kerüljünk egy meghatározott feladatot kell elvégezni, persze hogy ez kicsoda, csak az adott pillanaton derül ki. Először pl. az "Ink and Pain" klubban leszünk Jessica elrablásának szemtanúi, de később még Berni, a taxi "szárguldó tudósát" is igénybe kell venni.

A WFRR intelligensebb, komolyabb játék, mint az átlag. Grafikája átlagos, zenéje a filmből kölcsönzött. Tele van "mozi-kajjátékokkal", melyek még jobban szinezik a történetet. Igazából a "interaktív" nyomozás kategóriába tartozik, s azoknak fog kellemes időtöltést nyújtani, akik a fejtörő-feladatok kibogozásának szeretik szentelni idejüket.

WHO FRAMED ROGER RABBIT

THE ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINKLE

Ez az impozáns című játék annak a T.H.Q Inc. cégnek a munkája, melyet a Game Boy tulajdonosok már jól ismerhetnek, hiszen szinte kizárólag (már bocs!) "ökör" stuffokat adnak ki. Főszereplői amerikai rajzfilmfigurák, de az alternatív fajtából - minden szereplő úgy fest, mintha egy erősen bekábított szerzett karikatúrista csúcs "feeling" közben rajzolta volna. Bevallom, hogy betűről betűre végigolvastam az eredeti gépkönyvet, de semmit nem értettem belőle - s azt hiszem ezúttal nem a nyelvtudással volt a gond!

Egyébként a játék az ugrálás-ügyességi fajtából való, kizárólag gyakorlat és türelem kell hozzá. Akit esetleg érdekelt, hogy mit csinál annyi lőköttené figura egy játékban, annak a sztori: a Rocky & Bullwinkle muzeumból elloppják a kincseket, maghozza Boris Badenow és Natasha Fatale, a két nemzetközi ganszter. Embereink elindulnak, hogy mindegyikük egy pályát vállalva visszaszeressék, ami a múzeumba való.

A pályákról és a játékmenetről nincs mit mondani - az egész anyagra a gyagyás humor jellemző. A szintek között itt is lehetőség van mini "bel-játékok" (az mostanában igen divatos) üzni, ami lehet jövőmondás vagy magasugrás; extra életet lehet szerezni velük. Mivel a stuff alapvetően az amerikai piacra készült, ahol ismerik az eredeti rajzfilmet, kis hazánkban valószínűleg csak azok veszik meg, akik az ilyen stílusú dolgokat csipik. Mondjuk aki megzúzni a dobzon lévő képet, az egyből tudni fogja, mire készüljön.

WANTED

Számtalan levél érkezett az elmúlt néhány hónapban, hogy komolyabb játékokról is közöljünk teljes leírást a Wanted hasábjain. Példaként leggyakrabban a Maniac Mansion került említésre, ezért kapva kaptam az alkalmon, és a második rész (sajnos csak PC-re való!) megjelenésével közel egyidőben előbányásztam a ládafiából a megporosodott MM-lemezeimet, meg egy réges-régi Power Play Magazint, ami irányítóként szolgált, ha elakadnék valahol és nekilátam, hogy felelevenítem emlékeimet.

A komplett megoldás minden figurával lehetséges, egyedül Berhardot kell mindenképpen beválasztanunk a csapatba. Nekem Syd és Berhard volt a legszimpatikusabb, ezért őket választottam főszereplőnek. Kezdő lépésként állítsuk Dave-t a postaládához, majd ha megszólal a csengő, azonnal vetessük ki vele a benne lévő csomagot és egyből bontsuk is fel. Bernhard ezután nyugodt szívvel kinyithatja a bejárati ajtót a lábtárló alatti kulccsal. Ezután irány a nappali, ahol az öreg rádióból szereljük ki Berharddal a csövet, majd nyomuljunk a pinceajtó elé és Syddel nyomjuk meg a jobboldali markolatgombot. Berharddal osonjunk be észrevétlenül és kapcsoljuk fel a villanyt, és nagy sebességgel tegyük zsebre a pofás ezüstkulcsot. Irány a konyha, ahol ÖVATOSAN oldozzuk el Edna-t, majd pedig Syddel zsákmányolunk a hűtőből egy üveg Pepsit és egy kis sajtot, a tárolóhelyiségből egy doboz gyümölcslevet és a korszót, illetve a festőszobából lovasítunk meg vele a viaszvirágokat és a festékdoldát. Caplarsunk ezután Syddel fel a másodikra, ahol adjuk oda a "csőpánc" (továbbiakban tentacle) először a gyümölcsöket, aztán a dszúzt. A rádiós szobában mászassuk meg vele a létrát és szedjük össze a megtalált sárga kulcsot és a lemezt, majd teperjünk a könyvtárszobába, ahol az ágy mögött egy üres kazettát találunk. A zeneteremben csapjunk egy kis ricsajt: tegyük be az ott található lejátszóba a lemezt és a kazettát, majd indítsuk el a banzájt. Várjunk addig, amíg a váza el nem törik, kapcsoljuk ki mindkét berendezést és a kazettát ismét vegyük magunkhoz. A nappaliban a szekrényben, amin a rádió áll, található egy

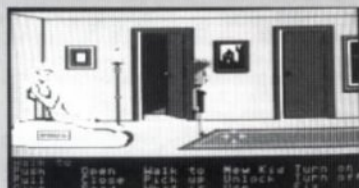
be ha beletesszük a kazettát és lejátszuk, akkor a lámpa nem bírja a gyűrődést és a földre esik, ahol darabokra török. Elégedetten leállíthatjuk a magnót és a cserépdarabok közül egy rozsdás kulcsot tudunk előbányászni, ami a börtön ajtaját nyitja. Ezek után adjuk oda Berhardnak a korszót, aki a tárolóhelyiségben lévő fémajtot a sárga kulccsal most már ki tudja nyitni, és a korszót a bent lévő radioaktív vízzel feltölti. Ezután Berharddal várjunk türelmesen a létránál, míg Syd a Kraft-O-Mat-os szobában tréningezik egy kicsit a következő fontos feladatsor előtt. Ezután szaladjunk Syddel a ház elé, az ajtó mellett balra lévő cserjebokrokot távolítsuk el és a mögöttük felbukkanó rácsot nyissuk ki. A láthatóvá váló főcsapat nyissuk meg, aztán sebesen végezzük a következő dolgokat: Berhard ugorjon villámgyorsan a medencébe, vegye magához a rádiót és a kulcsot, aztán uszgyi kifel. Syddel ezek után FELTÉTLENÜL zárjuk el a főcsapat. A rádióban hasznos dolgot találhatunk: egy elemet. Syddel ezután vegyük magunkhoz a zseblámpát a konyhában, nyomuljunk vissza vele a medencéhez, ahol nyissuk ki a kaput és a garázsajtót. A sárga kulcs segítségével a csomagtartóból szerszámkészletet és egy vízcsapot vehetünk kölcsön. A cuccoktól roskadozva keressük meg Berhardot és adjuk oda neki a szerszámokat, a zseblámpát, a festékdoldát, a pepsit és a vizesüveget. Menjünk együtt a tornácra, ahonnan Berharddal küldjük le Sydét a pincébe, vele pedig induljunk fel, a rádiós szobába. Itt barkácsoljuk az adó-vevőbe a csövet, amit még a régi rádióból zsákmányoltunk, majd hívjuk azt a számot, ami a poszteren olvasható. Miután megérkezett a rendőrség, váltsunk át Sydre, menjünk be vele a börtönbe, és tegyük zsebre a rendőrségi azonosítókártyát. A pincében nyissuk ki Syd segítségével a biztosítékok dobozát. Ezután Berharddal nyomuljunk be a "növényes" szobába és távolítsuk el a falról a festékfoltot. Nyissuk ki az ajtót, majd öntözzük meg a növényt vízzel majd a pepsit is locsoljuk rá. Ne sokat késelkedjünk

ezután, hanem húzzunk ki az ajtón bekapcsolva a zseblámpát. Syd ekkor kilövi a villanyt, és Berhardnak szélesebben neki kell látnia a vezeték szerelésének a nála lévő szerszámmal. Ha megjelenik a tentacle, akkor Syd hidegvérrel mutassa fel a rendőri kártyát és kapcsolja be ismét az áramot. Dave álljon ekkor Edna ajtaja elé.

Ne hagyjuk Berhardot sokat lustálkodni, hanem reparáljuk meg vele a könyvtárban lévő telefont, miután Syd következik: menjünk vele el a Kraft-O-Mat utáni fürdőszobába és szereljük meg vele a csapot. Amint végzett, engedje meg a vizet, majd tárcsázza a számot, ami a múmia mögött láthatóvá válik. Dave ezután sietve viharozzon át Edna szobáján, dugja be a megfelelő helyre a kis kulcsot, majd induljon el fölfelé. Kapcsolja fel a villanyt és nyissa ki a képet. Syddel várjunk ezalatt a tudományos laborszobában. Berhard nyomuljon le a ház elé és csöngessen be, mire Ed lecsoszog. Míg Ed lent időzik, Syddel rohanjunk meg a szobájába, vegyük magunkhoz a hőrcsögöt és a keycard-ot, nyissuk fel a malacperselyt és csenjük el az összes pénzérmét. Menjünk ezután a növényes szobába, mászunk meg a nagyra nőtt virágot, a fent megtalált kis nyílásba dugjunk egy pénzdarabot és nyomjuk meg a jobb gombot. Mindezt ismételjük meg még egyszer! Ha most átnézünk a sztetoszkópon, akkor láthatóvá válik a széf száma, és Dave ki tudja venni a trezorból a borítékot. Várjunk vele, míg Berhard ismét telefonál neki, addig is nyitassuk ki neki az ajtót Syddel. A telefonhíváskor Dave-vel hagyjuk el Edna szobáját és kérjük el Berhardtól a kancsót, majd töltsük fel a konyhában. Ezután tegyük a teli kancsót és a levelet a mikro-hullámú sütőbe, és rövid "főzés" után vegyük ki megérdemelt jutalmunkat a borítékból: egy érme. Ennek a meteor-mérő-automatánál vesszük majd hasznát, amibe betéve három számsort (high-score) olvashatunk. Ezek közül az egyik a nagy labor ajtajának a kódja. A kis kulccsal lehet az automatát ki-nyitni. Keressük meg Dave-vel Sydét és Berhardot és gyűjtsük be tőlük a kulcsai-



MANSION



Game paused, press SPACE to continue.

kat és a card-key-t. Ezután irány a pince, pontosabban a börtön, ahol a csillagó kulccsal nyissuk ki mindkét lakatot. Adjuk be a kódszót és nyomunk be a laborba, majd a szobán áthaladva a következő helyiségben egy pénzérméért cserébe nyakaljunk be egy üveg pepsit.

A szekrénykében egy sugárbiztos ruhát találunk, amibe bújunk is bele. A key-card-ot használva a következő szobába jutunk, ahol a legendás meteor is található. Oldozzuk le és vágjuk zsebre. Már csak két szűk percünk van, úgyhogy nyomás! Tépünk ki a következő ajtón, dobjuk a meteor a csomagtartóba, indítsuk be a motort a sárga kulccsal és... és itt a vége, fuss el véle.

Attól függően, hogy melyik karaktert választjuk, a megoldás néhány pontban különbözik a fentiekől. Az eltérések nevére

bontva a következők:

Michael:

A csöngetéskor vegyük magunkhoz a csomagot, bontsuk ki és adjuk Ednek, ha kikukucsál. A ház előtt találunk egy előhívatlan filmet. Ha a tárolóhelyiségben található előhívó edényt megpróbáljuk hasznosítani, akkor az sajnos darabokra törik, de semmi pánik: előhívó folyadékot a pincében lévő fűcsap mellett is találunk. A fürdőszobai szivacs segítségével felitathatjuk a lötytyöt, majd a fotólaborban a piros lámpát bekapcsolva, ha használjuk az ott található tablettát a szivacson, majd a tablettát a filmen, kész fotókat kapunk eredményül. Ha ezeket odaadjuk Ednek, akkor már is a mi oldalunkra áll.

Bernhard:

Építsük be a csövet a rádióba, majd ha a belső laborajtó nyitva áll, hívjuk rádión a rendőrséget. 5 perc múlva húzzunk le a zárkába, vegyük fel a rendőrségi azonosító kártyát, amit ezek után a laborban fel tudunk majd mutatni a tentacle-nak.

Wendy:

Gyűjtsük fel a lámpát Dr. Fred dolgozószobájában, csenjünk el a kéziratot a fiókból majd a növényes szobában az írógéppel készítsünk egy másolatot. A zeneszobában nézzük meg a TV adást, majd címezzük meg a borítékot az írógéppel és forrósítsuk meg vízzel. Tegyük bele a kéziratot, tegyük rá bélyeget és dobjuk a ház előtti postaládába, nem feledve a jelzőkét magasra állítani. Kábé 15 perc múlva csöngetnek, ekkor vegyük ki a szerződést a ládából és adjuk oda a lila tentacle-nak a laborban.

Általános tippek:

Mikor elzárjuk a fűcsapot, senki nem tartózkodik a vízben. A zöld tentacle-nek nem szabad semmilyen idegen szerződést, vagy iratot mutatni. Semminemű zenét sem hallhat meg. A mikróba mindent beletehetünk, csak radioaktív vizet nem. Az uszodában a piros gombot semmi esetre se nyomjuk meg. A víz és az áram maximum 2 percre lehet kikapcsolva.

Zolee

A320

A.I.R.B.U.S

Hogyan lehetsz a valóságban A320-as pilóta?

Először is meg kell felelned a felvételi alapkövetelményeinek:

- Érettségi bizonyítvány
- 167-193 cm közötti testmagasság
- Jó egészségi állapot
- 100%-os látás
- Kifogástalan színlátás
- Tökéletes hallás
- Zajtűrés
- 19 és 27 év közötti korhatár
- Katonai vagy fegyver nélküli szolgálat letöltése
- Repülőorvosi alkalmasság

Ha a különböző alkalmassági tesztek is jól tölthet ki, és a keretbe is beférsz, részt vehetsz egy kétéves alapképzésben (a németországi Bremen-ben és az arizonai (USA) Phoenix-ben. Bremenben a három és fél hónapos elméleti képzés után le kell tenned a magánpilóta (Private Pilot Licence -PPL-) szakszolgálati engedélyhez és az általános rádiós (-AFZ-) működési engedélyhez szükséges elméleti vizsgát. Ezek birtokában utazhatsz az USA-ba.

A következők 4 hónapos 105 óras repüléssel készül a -PPL- gyakorlati vizsgádra. Ha ezen sikeresen túl vagy, még 5 órát kóstolhatod a műrepülés szépségeit, majd kiveheted a megérdemelt 3 hét pihenődet.

Bremenben ismét egy 4 hónapos (290 óras) tanfolyamon veszel részt, ahol a kereskedelmi pilóták (Commercial Pilot Licence -CPL-), valamint a műszeres repülés (Instrument Flight Rating -IFR-) elvét tanulod. Ezt követően Phoenixben 65 órát repülsz egy ikerhajóműves B58-on, és az elmülő két és fél hónap alatt további lépéseket teszel a -CPL- és -IFR- szakszopszerzéséhez.

Az utolsó és leghosszabb fázist alapképzésnek ismét Bremenben töltöd nyolc és fél hónapig. 40 órát repülsz egy Piper Cheyenne szimulátoron, majd 20 órában egy valódi Piper Cheyenne 3-on fel- és leszállásokat végzel valamennyi német, valamint különböző európai polgári repülőtereken. Ekkorra már mintegy 530 órai elméleti képzés áll a háta mögött.

Az utolsó gyakorlati vizsgád után az Állami Légügyi Hivataltól megkapod a -CPL- kereskedelmi pilóta szakszolgálati engedélyt, és az IFR műszeres repülésre szóló jogosítást.

A sikeres vizsgát további gyakorlatok követik Frankfurtban, amíg első tiszté (Co-Pilot) nem válsz. Végre karmajtyánnyira kerülés korunk egyik technikai csodájához, az Airbus A320-ashoz. Ismét iskolapadba ülsz és hat héten át keményen magolod a gép sajátosságait tárgyaló anyagot. Ne számíts könnyed kerü mulatságra! Ez a gép sokkal precízebb vezetés igényel, mint elődtípusai. Az igen bonyolult kormányberendezéssel ellátott gépből eddigi három példányt zombant a "pilóta-hiba" következtében. (Mintán egy A320-as lezuhant egy Mulhouse (Franciaország) melletti légbemenetben, a tapasztalt kapitányt nyilvánosan elítélték, és azonnal fel is függesztették az állásból anélkül, hogy megvárták volna a vizsgálat eredményeit. Mellesleg a kapitány a számítógéppel vezérelt kormányberendezéssel kapcsolatban többször is élt panasszal, de előtte már mások is kifogásolták annak állapotát.)

A földi kiképzést, egyhetes repülés követi Airbus-on. 10 óra rep. tréning, és az azt követő tesztvizsga után típusvizsgát teszel.

Másodtisztként menetrendszerű járatokon egy "oktató" kapitány felügyelete mellett gyakorolod rep. tudásod. 130 repült óra letelével egy vizsgarepülést követően elnyerheted az első tiszt címet, mely a jövőben jogosultá tesz a pilótafülké jobboldali helyének elfoglalására. Miközben első tisztként keresztlé-kasul repülsz Európá, a Közel-Kelet és Észak-Afrika egét, 5000 repült óra után (kb. 12-14 év) válhatsz kapitánnyá, s ülhetsz át a bal oldalra. Szerencsére nekünk, (számítógépen repülőknél) nem kell éveket várnunk, amíg elfoglalhatjuk helyünket a baloldali székesben. Igaz, mi nem kockáztatunk semmit. Nem törjük össze a csillagászati összegre érő technikát, nem veszélyeztetjük a magunk, és mások testi épségét, nem rakunk máglyát a csomagterben felhalmozott értékekből. Legfeljebb bosszankodunk saját bémáságunkon, esetleg rádöbbenünk, a valóságban miért is indokolt az a sokéves tanulás. Az A320-as programban kb. negyedórás ismerkedés után bárki a levegőbe tud emelkedni, de onnantól megáll a tudomány, a szükséges háttérinformációk nélkül képtelenség értelmes dolgokat produkálni.





A "játék" lényege, gépünket elvezetni (A)-ból (B)-be úgy, ahogy az a nagykönyvben meg van írva, repülőterképek), és rádió navigációs eszközök felhasználásával. Eppen ezért található a program mellékletében két darab kétoldalas (fél-fél lepedőnyi Hight Altitude Enroute Charts) térkép, egy 228 oldalas (Pilot Manual) kézikönyv a program kezeléséről, és egy 244 oldalas ún. ILS Approach Charts, melynek minden oldalán egy-egy nyugat-európai repülőter közvetlen környezetét ábrázoló térkép, és valami iradtalan mennyiségű navigációs információ található. Képtelenség tehát a programról - a fenti okmányokat kivétlo - átfogó leírást készíteni. A szándékom egy repülési terv elkészítési menetének, majd végrehajtásának bemutatása. Ebből aztán (remélhetőleg!) mindenki el tudja dönteni, hogy "Nekem ez magas, felejtük el", vagy "Ez az amire évek óta vágytam, már ragadom is a tollat, hogy írjak a Mikulásnak".

Első utunk (több okból is) vezessen először Hamburgból Hannoverbe. (Az okok: az ILS A.C.-ben egymás mellett találhatók, nem kell sokat keresgélni, lapozni; Hannover majdnem egyvonalban helyezkedik el délre Hamburg alatt, nem túl bonyolult a megtalálása; viszonylag közel vannak egymáshoz, nem fogunk megoszni az út alatt.) Lapozzuk fel a Pilot Manual könyv hátulján található AIRPORTS fejezetet, majd jegyezzük fel a Hamburg után található adatokat. Prefix:EDDH; N53.37.9; O09.59.4. Lapozunk egyet, s tegyük ugyanezt a Hannover utáni adatokkal. Prefix:EDVV; N52.27.7; O09.41.1. Ha kész, indíthatjuk a programot TRAINING módban.

A Flight Plan repülési táblán válasszuk láva repülési feltételeket (VFR), aztán a FROM felirat utáni mezőbe írjuk be a hamburgi repülőter kódját: EDDH. A TO mezőbe Hannover kódja kerüljön: EDVV. Az indulási időpontnak (ETD) válasszuk mondjuk a reggel 08:00 óráit. Utasokat (PAX) és csomagokat (FREIGHT) első utunkra talán ne vigyünk magunkkal, tehát a beírás:00. Az územanyag mennyisége legyen 35x100 kg. OK-ra clickelés után kerülünk a gép fedélzetére. A műszerfal bemutatásával nem bajlódok, az erdelt leírás megteszi - emlíkül egyebéket is használhatatlan a program - , a nehézségeket meg egyébként sem a műszerek funkciójainak megfejtése okozza.

Felszállás előtti teendő: A navigációs műszerünk (m.fal bal alsó sarka) hozzuk programozható állapotba: click right mouse button. (A beviteli sorban megjelenik a piros kurzor.) Az éjrélet az okker színű jelzést vezessük az (N1) feliratu gombra, majd nyomjunk bal egérszemre. Az okker szín kékre vált. Irjuk be a Hamburg VOR DME frekvenciáját az ILS APPR. Charts-ból: 11310, majd ENTER (vagy bökés a műszer (E) gombjára).

Az előzőkben leírtakhoz hasonlóan nyomjuk meg az (N2) gombot, majd írjuk be az "ELBE" adós VOR DME frekvenciáját: 11510, és ENTER. A numerikus billentyűzetten a 4-es és a 6-os billentyűvel indítsuk a bal, majd a jobb oldali hajtóművet. Az alapiratu fordulatszám elérésekör (17%) a műszerfal jobb oldalán található digitális kijelzés zöld színűre vált. A nyolcas billentyűvel növeljük a hajtómű teljesítményét 30%-ig, az F3-mal pedig állítsuk a féklapokat 2-es pozícióba. (Egy kicsit meglepő, hogy egyébként talán túlságosan is bonyolult program, a féklap állításával meglehetősen nagyvonalúan bánik. Ha nem állunk rajta semmit, akkor is képes gépünk a felszállásra, holott a valóságban - még a MALEV TU-154-es szimulátorban is! - egy kelemetlen hang figyelmezteti a pilótát katasztrófház vezethető mulasztásra.) Gördüljünk fel a kifutópályára úgy, hogy a pörgöttség iránytű 51 fokok irányt mutasson. Fekészük le a gép mozgását a SPACE billentyű folyamatos nyomva tartásával, majd a (Tab) billentyűvel kapcsoljuk be George-ot (az angol-amerikai repülőszegben így hívják a robotpilótát.) A hajtómű teljesítményét növeljük 100%-ra. A felszállási sebesség (137 knots) elérése után húzzuk hátra a joy/mouse-t. Húzzuk be a futóművet (F9) és kapcsoljuk be az Electronic Flight Control System-et (E). Vegyük vissza a hajtómű teljesítményt 92-94%-ra. Amikor a sebességünk elérte a 180-as értéket, a numerikus billentyűzetten az 5-ös billentyűvel kapcsoljuk be a HOLD SPEED rendszert. Az emelkedési szögünk 10-12 fokok legyen, és tartsuk az 51 fokok irányt mindaddig, amíg a NAVI-es irányadó mellett balról el nem repülünk. (Ezt a NAVI-es -ILS- műszeren jobbról-balra átvészó sárga csík mozgásából, vagy a DME felirat alatti szám csökkenő értékének növekvőre váltásából vehetjük észre.) Ekkor a (J) billentyűvel a "SEL" felirat alatti számot pörgessük fel 158-ra, a gép jobbra bedöntve fordulába kezd. Miután kijön a fordulóból, egy újabb 90 fokok fordulába visszük a gépet, SEL:248 fokon. Ha túlpörgötnénk 248-on, a (/) billentyűvel tudunk visszafelé lépni. 12000 láb magasság elérése után az emelkedést hagyjuk abba. A már ismert módszerrel hangoljuk át navigációs műszerünket NAVI:10830 frekvenciára. Amikor az "ELBE" irányadótól 40 tengeri mérföldre távolodunk, a NAV2 DME display változása (jelzése) után ereszkedjünk 3000 láb magasságra.

Az ILS A.C.-ről leolvasható, hogy éppen ennyi Hannover előtt megközelítési magassága. Az "ELBE" 400 60 mérföldre rövidesen elkezdjük utolsó manőverünket Hannover O9L jelű pályája felé, mielőtt a NAVI -ILS- display-en megjelenik a 92 fokok leszálló irány. Forduló balra, (/) SEL:92. Vigyázat! Az első repülőter, ami a szemünk elé kerül, még nem a mi célrepülőterünk. Az egy katonai repülőter, - miközben a futóművet kiengedjük (F10) -, repüljünk át felette. A kifutópályra most már remélhetőleg megfigyelhető, a szükséges korrekciókat - az ILS műszerre támaszkodva - végezzük el. A leszállás szokásos kimenetüljutva, ha valaki tüzijátékot és pezsgőgörgüst vár, az most csalódní fog. Semmi ünneplés, meg a fogadó épület elé való begurulást is megspórolták a program készítői. Helyette egy zord táblán olvashatjuk "hőstetnünk" szigorú értékelését, aztán uccu neki, mehetünk tovább...

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	82%	78%	
HANG/ÉRTEL			
JÁTSZATHATÓSÁG	80%	78%	
ÖSSZTHATÁS	82%	79%	

EPILÓGUS:

A komputeres navigációs rendszer, a "számokkal való repülés" teljesen kiülő az izgalmat a szakmából. Az embernek csak be kell ptyógnie, hol van és hová akar menni, aztán a csodadobozok mindent elvégeznek helyette. A modern műszerekbe vetett váhít azonban nem egyszer vitte aknamezőre áldoztat. A pilótának figyelnie kell a műszerrendszereket, és minden pillanatban tudnia kell, merre jár, mert ha önelégültségében valami rosszul sül el, már nincs idő visszatérnie a kályhához.

Megható, és egyben ünnepélyes pillanatok ezek. Szűzleányok piyyeregnek, családanyák hüppögnek, még a legkeményebb fickók is könynyekkel küzdnek. Már régóta süttögtak róla az emberek, de senki sem merte volna gondolni, hogy egyszer mégis bekövetkezik. Hogy miről beszélnek? Hát nem látjátok? KÉT OLDALAS A CSEVEGŐ!!! Engedtem a szelíd erőszaknak (Ha a dupla számban sem lesz két oldalas a Csevegő, akkor lelélek, mint egy rühes kutyát" - állt egy szelídhangú olvasói levélben), gondoltam élek főszerkesztői hatalmammal és "egy életem, egy halálom, a Csevegőt megduplázom!" Most meg itt fő a fejem, hogy vajon mi a filifyfenével fogom teleírni ezt a két A4-es? Talán kezdem a gyengébb nemmel, akik mostanában bombáznak a levelekkel...

A LÁNYOK ALÁNYOK A LÁNYOK ANGYALOK V.2.1

Régi ismerőst köszönhetek első levelezőpartnerem személyében (ezért is V.2.1 az alcím sorszám), ugyanis a múlt havi Csevegő sztarvendége, a 40 éves hölgy (ki nek részvétele nem jött volna létre, ha nincs a Magyar Posta...) most ismét jelentkezett levelével. Idézem: "TISZTELT SZERKESZTŐSÉG! MÁR MEGINT ÉN VAGYOK. NE HARAGUDJON A ZAVARÁSBÉRT, DE ÚJRA MONDANI VALÓM VAN. MAGA PERSZE CSAK VICCNEK SZÁNTA, AMIT LEVELEMHEZ FÜZÖTT, ÉN AZONBAN VALÓBAN MEGMUTATTAM EZT A REMEK LAPOT, HA NEM IS A "PORTÁS BÁC SINAK", HANEM AZ ANYAG-BESZERZŐNEK. ÖRÖMMEL JELENTHETEM, HOGY AZ EMLÍTTETT ÚR "RÖRÖMRÁGYVA VÁRJA" A KÖVETKEZŐ PÉLDÁNYT! AZ UNORÁIM (KÉT ARANYOS KISFÍÚ) SAJNOS NEM FOGJÁR FEL E LAP ÉRTÉKÉT ÉS MÉG CSAK RÁNÉZNI SEM HATLANDÓK! (JA, AZ EGYIK EGY, A MÁSIK MÁSFÉL ÉVES...) ALÁÍRÁS: T. SÁNDORNÉ (BUDAPEST)" Hát ez állatit Ilvet még nem pipáltam. Hölgyem, azt hiszem, Önnel megfogtuk az Isten lábát. Ön lesz lapunk legjobb terjesztője, ha így folytatja. Nem próbálná meg a ház mestert, a kéményseprőt, a postást, vagy a villanyszámológépi beszervezni? A gyerekek miatt pedig ne fájjon a feje. Még néhány év, és a napot is elátkozza majd, mikor megmutatta nekik az 576 KByte-ot. Hogy miért? Mert jönnek majd a kérésekkel: Nagyi!!! Vegyél nekem Nintendooooo!!! Erre rázendít a másik: Nekem meg egy Gééemboooj!!! Hát hányzik ez Önnek? Na látja...

A LÁNYOK ALÁNYOK ALÁNYOK ANGYALOK V.3.0

Nem akarok divatot csinálni a dologból, már ami a női nemet illeti, de ezt az írást nem hagyhatom ki; ebben a hónapban még egy "oldal-borda" (bocsánat!) ragadott tollat, és írta meg meglátásait az újság-

galkapcsolatban. "TISZTELT ZOLEEL! A JÚNIUSI 576 KBYTE ÚJSÁGBAN OLVASTAM EGY 40 ÉVES HÖLGY LEVÉLETÉT. EZEN FELBUZDULVA RÁSZÁNTAM MAGAMAT IS AZ ÍRÁSRA. AZ ÉLET MÁR LASSAN 41 ÉVE KERESIT. A JÚNIUSI VOLT A 2. SZÁM, AMIT KÉZBE VETTEM, ÉS AZON NYOMBAN ELVNYERTE A TET-SZÉSEMET. A LEGJOBBNAK A HÍREKET TALÁLTAM. ELŐSZÖR ÉS UTOLJÁRA AKOR NYÚLTAM SZÁMÍTÓGÉPHEZ, AMIKOR A LÁNYOMNAR EGY C16-OST VETTEM KÉZ ALÓL. EGY VALAMIT AZONBAN HIÁNYOLOK AZ ÚTSÁGBÓL: MIÉRT NINCS PÁLYÁZATI REJTVÉNY. VAGY VALAMIFÉLE PROGRAMOZÁSI TANÁCSADÓ? TISZTELETTTEL: ÖZV. BORZA SÁNDORNÉ." Először is köszönöm a belénk vetett bizalmat, remélem, hogy továbbra is megelégedéssel olvassa majd lapunkat (rejtvényt például a 25. oldalon talál). Viszont kicsit elszomorított az a mandata, hogy az "élet már 41 éve keresit". Az aláírás alapján sejtem az okát, és megérttem. Hogy egy kicsit feldobjuk azonban a hangulatot, mi lenne, ha az 576 KByte-on keresztül alakítanánk egy "Hölgyek a botkormány mögött" klubot, akinek bármely számítástechnikát szerető, ki nem álló, imádó, utáló, stb nőnemű a tagja lehetne. Az egyetlen összetartó kapocs az újság. Na milyen az ötlet? Kérem az érdekeltek reakcióit!

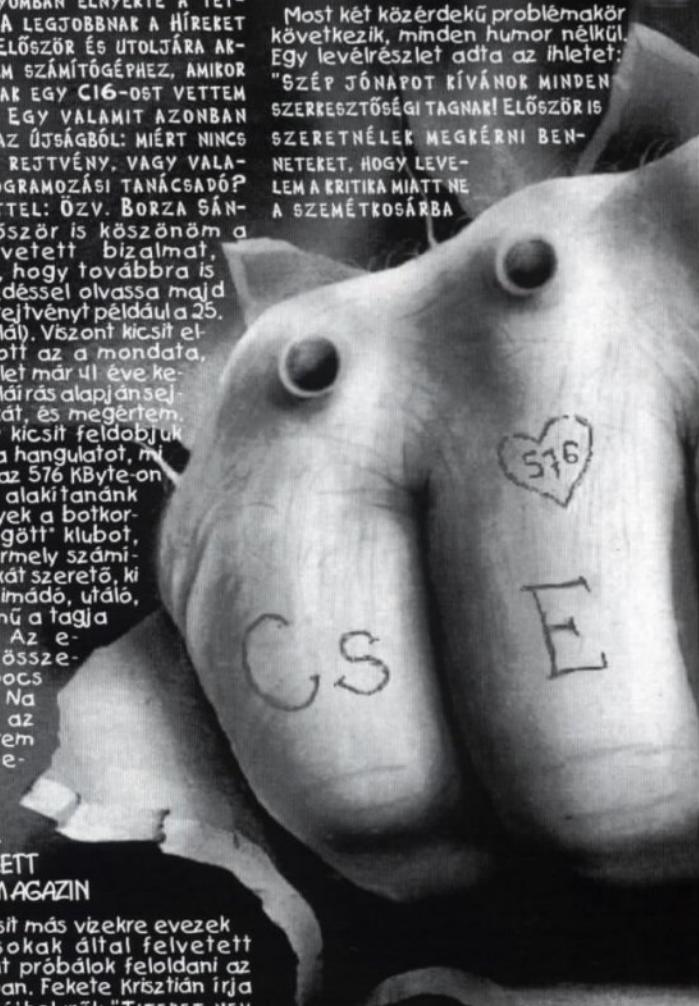
NEVE-NE-HEZEN-LETT MAGAZIN

Most kicsit más vízekre evezek és egy sokak által felvetett problémát próbálok feloldani az alábbiakban. Ezer Kристиán írja Sátoraljaúj helyről: "TITERET NEM ZAVAR, HOGY AZ A RÖZSA SÁNDOR UTÁNZT AZ ELEKTOR KALANDORBAN MINDIG AZT MONDJA, HOGY ÖTHETVENHAT KILÓBÁJT?" Valójában nem arról a problémáról akarok szót ejteni, hogy miért AZ a szörnyesülött Rözsza Sándor (nem inkább Rözsza Gyuri?) utánzát mondja a tévében, hogy öthetvenhat-kilóbájt, hanem arról, hogy miért ÚGY mondja az újság nevé, ahogy. Elég nehéz mondat volt, de csak kikeveredtem belőle. Tehát a név. Hívte kellett mondaní? Többféleképpen: vagy, ahogy már elhangzott, vagy a teljes néven - ötszázhetvenhat kilóbájt -, vagy röviden - öthetvenhat -, vagy egyszerűen - kilóbájt -. Lényegtelen, hogy kéritek az újságossal, csak ne úgy,

hogy "amelyiknek az a punk volt az elején", vagy "amelyikről múltkor egy csecsemő mászott kifelé", mert ma a bőrfejű téma elég cikis, a második esetben pedig félő, hogy egy "Kismama Magazin" nyomnak a kezetekbe.

CÍMNÉLKÜL

Most két közérdekű problémakör következik, minden humor nélkül. Egy levélrészlet adta az ihletet: "SZÉP JÓ NAPOT KÍVÁNOK MINDEN SZERKESZTŐSÉGI TAGNAK! ELŐSZÖR IS SZERETNÉLEK MEGKÉRNI BENE-TERET, HOGY LEVELEM A BRITIKA MIATT NE A SZEMÉTKOSÁRBA



KÖSSÖN KI! A LAP KINÉZETE FANTASZTIKUS LETT, DE EZZEL ELLENTÉBEN AZ INFORMÁCIÓTARTALOM JELENTŐSEN CSÖKKENT. VEGYÜK PÉLDÁUL A DESERT STRIKE LEÍRÁST. MINDEGYIK KÜLDETÉST LEÍRTA V.Z., PEDIG EZ TELJESEN FELESGELEGES MANÖVER VOLT, MIVEL A PROGRAMBAN PONTOSAN LE VOLT ÍRVA, A TÉRKÉPEN MEG VOLT JELÖLVE ÉS AKINEK EZ SEM ELÉG, MÉG LE IS VOLT RAJZOLVA - JOBB, MINT EGY KÉPREGÉNY! EHELYETT ÍRHATOTT VOLNA PÁR TAKTIKAI BRAVÚRRÓL, AZ HASZNOSABB LETT VOLNA. A MÁSIK DOLOG, AMI NEM TETSZIK, AZ A KONZOLOK (NINTENDO ÉS GAME BOY) AGYONREKLÁMOZÁSA. AZ ÚJSÁGBAN

NÉGY OLDAL A NINTENDOÉ ÉS NEM HISZEM, HOGY EZÉRT A 4 OLDALÉRT A NINTENDÓSOK MEGVESZIK A LAPOT... PENCZER GYULA, KESZTHELY." Válaszom pontokba szedve a következő: 1. A tisztánlátás végett el kell mondanom, hogy az újságban kétféle beszámoló létezik játékokról. Az egyiket LEÍRÁSNAK, a másikat ISMÉRTELENEK nevezem. Az előbbi komplett végigjátszást, vagy az ahhoz feltétlenül szükséges segítségeket olvashatjátok. Ilyenek például

közelmúltban, és egyben kedvet csináljunk hozzájuk. Semmi más, csak figyelemfelkeltés. Ha jó az anyag, akkor a későbbiekben visszatérünk rá, és apró trükköket, fogásokat adunk hozzá a Hókusz Pokuszsban. Ennyi az egész.

2. A Nintendo, Sega és GameBoy témakörével kapcsolatban: igen és marha nagy az érdeklődés iránta, és nem csak a "rötszilid" gyerekek körében, hanem azok is élvezik, akik csak ábrándoznak ezekről a gép-csodákról. Ők a frankószövegeket, a szép képeket, a merész desing-t értékelik ezekben az oldalakban. Nem titok, eleinte misé egy kicsit kurlóznak, szí-

nesítésnek szántuk a dolgot, de olyan jól sült el, hogy meghagytuk, sőt!

KÖZKIVÁNATRA AZ ÚJSÁGI RÖL GÁRDA

Befejezésül egy nyúl-farknyi beszámoló következik az 576 KByte stábjáról, ugyanis megismerhetjük a

levelet kaptunk, melyben azt kérdeik, hogy "mikor lesz ismét stábfotó", vagy "milyen zenét szeret T.J.", avagy "igaz-e, hogy Martin továbbszolgált lett és nem is akar leszerelni". Ezért elhatároztam, hogy a legfontosabb fejleményeket az egyes szerzőkkel kapcsolatban leskiccelem vázlatosan.

Lássuk először mindenki kedvencét, Martint: remélem nem árulok el titkot, ha elmondom, hogy azt a halálí sódert, amit a sokak által vitatott/imádozott (a megfelelő aláhúzendő) Sega és Nintendo rovatban olvashattok, Martin nyomja, bár ezt az őt ismerők már

valószínűleg gyanították. Átnyergelt a játékgépekre, hiszen mindig is az arkádok világa állt legközelebb a szívéhez. Már olyan öreg katoná, hogy az egész kopsz bagázs vigyázállásban fogadja, mikor hajnal négykor betámaszolgat hőt álmosan a laktanyába. A továbbszolgálat emléksére egy olyan izes körmondatot fogalmazott meg, hogy még a szemhéjam is belevörösödött. Egyszóval ismét a régi.

Második a sorban Gácsi, azaz Koronczai Gáspár. Ő végképp kibérelte magának az újság utolsó három oldalát, ahol mindig egy bővebb lére eresztett leírással örvendeztetni rajongóit. Általában egy éjszaka alatt nyomja végig a legbonyolultabb Sierra anyagokat is, aminek csak az anyukája nem örül, mert ezzel szemben se a matekot, se a törít nem nyomja olyanszorgalmasan.

Harmadikként az egyik legnagyobb spiler, Mr T.J. következik. Tofális AD&D fanatikus lett, mindig valamilyen éjdiendi-partit emleget, ahová neki azonnal el kell sietnie, mert egyébként kimarad egy körből, és akkor 20 ponttal esik az MP-je, vagy mi a fene. Ezen kívül imádja a focit, kedvence a magyar válogatott, főleg amikor az izlandiak ellen játszanak.

Itt van még Vári Zolt barátunk, aki egyike a legaktívabb újságíróknak. Még olyan elvetemült dologra is rá lehet venni, hogy hétvégén jöjjön be a szerkesztőségbe képet konvertálni Amigáról PC-re. A leírásai gyakran nagy port vernek fel (lásd Body Blows, Desert Strike), de ő legálább nem tiltkozza el véleményét, ha valameről úgy gondolja, hogy trágya.

Következik a sorban Herr Temesvári Tibor, aki apai örömök elé néz. Hamarosan hármaskirrel szünetnek (de ezt hivatalos forrásokból nem erősítették meg), vagy ha nem is egy hármaskir, de egy mono Tibi vagy Timi már biztos. Lehet, hogy utána inkább bőfizetéssel fog foglalkozni, mint játékleírásokkal.

Végül maradt a legszerényebb egyén a lapnál, aki a lapulaj donos Balogh Zsolt mellett az egész újságot a vállán hordja, aki éjjel-nappallá téve parkodik, hogy időben eljusson az olvasókhoz az újság, aki saszszemmel örködik azon, hogy ne hogy valami porszem kerüljön a gépezetbe, aki állandóan új ötleteken töri a fejét, hogy még többet megszeressék ezt a lapot, és aki itt ül a kies irodában egy láda Coke és két kiló földimogyoró mellett és ezt az átkozott duplaoldalas Csevegőt próbálja valamilyen frappáns befejezéssel a szübe vágni, egyszóval én, Zoloe. (Ugye mondtam, hogy én vagyok a legszerényebb...)

a Legends of Valour, vagy a Freddy Pharkas típusú oldalak. A második fajta, mint a neve is mutatja csak ismereti a program legfontosabb ismérveit (stílus, miről szól a game, érdemes-e megszeretni, stb). Ezek körébe tartozott például a Desert Strike, vagy ilyen a Beavers, a Lost Vikings, a Goal és miniatűr formában az Érkezési Oldal. Az a célunk ezekkel az ismeretökkel, hogy röviden bemutassuk mindenkinek, hogy milyen újdonságok jelentek meg a

PREMIER MANAGER

Úgy látszik ez a hónap a szakvezetőké. Persze, hiszen nyár van, vége a bajnokságnak, s kedvenc csapatunknak legfeljebb a képernyő előtt szurkolhatunk. Most például az angol bajnokság területi csoportjában találjuk magunkat, s csak vágyakozva tekintgetünk a Premier League felé. Na de ábrázolás helyett kezdünk munkához, mert a csapat elég cudar állapotban van.

A játékban megtalálunk szinte minden, a hasonló programokból megismert tevékenységet. Ahogy azt már megszoktuk, nekünk kell

irányítanunk a pálya korszerűsítését és bővítését, szerveznünk a hirdetéseket, vásárolni és eladni a játékosokat, összeállítanunk a kezdőcsapatot és a taktikát és persze rendben kell tartanunk a költségvetést.

Élter viszont a többi játéktól a csapat összeállítása. Itt a játékos neve után sorakozó számok, az emberke védő, szerelő, passzoló és lövő képességeit mutatják. Tehát nincsenek rögzített posztok, s az edzésen bárki átképezhető valamilyen más feladatra (az edzésen is azt kell beállítanunk, hogy az előző négy feladattól melyiket gyakorolják az egyes játékosok). A lista első tízenegy embere lesz a kezdőcsapat, a következő két játékos pedig a csere. Azt, hogy közülük ki védekezik és ki támad, a csapat felállításával szabhatjuk meg.

A másik érdekesség a telefon. Telefonon érhetjük el ugyanis a csapat orvosát, az edzőket (lehet külön kapus-,

sőt csatáredzőnk is), a játékosügynököt, az igazgatót (itt mondhatunk fel a klubnak), s végül itt vehetjük fel, illetve rúghatjuk ki az edzőket és az orvost.

Meccs közben a labda helyzetét egy keskeny csíkban ugráló pötty mutatja, mellette pedig az események teljesen összefüggéstelen kockái váltják egymást. A lejátszás sebességét a + és - billentyűkkel változtathatjuk, cserélni pedig az S-sel tudunk.

A játék elég egyszerű, így főleg azoknak ajánlom, akik kezdők a műfajban. Az viszont már nagyobb probléma, hogy a grafika és a hangok is ehhez a színhez mértek, így a játék nem haladja meg a jobb C-64-es programok szintjét. Ezt csak tetézi néhány hiányosság: az egyik, hogy meccsek lejátszását bár fel lehet gyorsítani, de kikapcsolni nem sikerült, így egy bajnokság végigjátszása hihetetlenül nagy türelmet igényel. A másik, hogy úgy tűnik, a csapatok nem rúghatnak három gólnál többet (talán azért, mert csak három góllövőnek van hely az eredményjelző táblán).

Temesvári Tibor



PC-BASKET

Az elmúlt hónapban még a Fábika fantasztikus mozdulatait csodálhattuk, most pedig már a spanyol bajnokság rájátszásának küzdelmeit izgulhatjuk végig. Bár ez a játék nem olyan izgalmas, mint a Michael Jordan in Flight volt, mindenképpen érdemes megismerkednünk vele, hiszen a szerzőknek szokatlanul kis méretekbe sikerült fantasztikus grafikákat és teménytelen sok adatot bezsűfolniuk.

A program fele tulajdonképpen nem is játék. Ebben ugyanis a nyolc spanyol élcspat játékosainak képét, az emberek összes adatát, az eddig lejátszott mérkőzések statisztikáit és rengeteg érdekes listát nézhetjük végig. A kis rajzok olyan jól sikerültek, hogy az oldalak végigbongészésében még a spanyol nyelv ismeretének hiánya sem okozhat problémát (két fontos szó a Sequir - tovább és a Valver - vissza). Magához a játékhoz a menü harmadik pontjában jutunk el. Itt a bajnokság rájátszásos rendszerben folyik, azaz négy pár alakul, melyek egyenes kieséssel döntenek el az elsőket. Nekünk természetesen először egy csapatot kell választanunk, majd kezdődhet is a küzdelem.

A mérkőzéseket háromfeleképpen játszhatjuk le. Az első formában csak a kezdőcsapatot kell

kijelölnünk, s ezután máris megtudjuk a végeredményt. A másodikban ugyancsak a kezdőket adhatjuk meg, majd a fotelban hátrahátrálva nézhetjük végig a meccset.

Beavatkozásra legtöbb lehetőségünk Interactivo módban van. Itt kezdéskor és időkérés, illetve csere közben a képen a kezdő ötos jelenik meg. Minden ember neve alatt egy piros csík jelzi annak erőnlétét. Az emberek között a nagy piros jobbra-, és balnyílal válogathatunk. A cserehez e nyílak segítségével álljunk rá valamilyik forrad emberünkre, majd a bal alsó sarokban jelöljük ki helyettesítést (itt csak az ugyanolyan poszton szereplő játékosok közül válogathatunk). Végül nyomjuk meg a Cambio gombot. Ezen a képen még egy fontos dolgot állíthatunk be: a csapat taktikáját. Itt nyolc előre megadott formát használhatunk, s csak a megfelelő sorszámot kell kijelölnünk.

A mérkőzésen már sokkal kevesebb dolgnak van. Ekor ugyanis csak a kép alján

megjelenő gombokat nyomogathatjuk. Ezek segítségével pedig csak időt kérni, cserélni, védekezni, illetve dobni tudunk, az embereket viszont nem mi irányítjuk.

Szóval a játék izgalmaiban senki nem fogja tövig rágni a körmet. A grafika viszont gyönyörű (bár a védekező játékosok elég furcsán botladoznak hátrafelé), a statisztikák pedig a kosárrajongók számára igazán érdekesek lehetnek.

Temesvári Tibor



SPACE HULK

Már régen születtett igazán megkapó akcióprogram PC-n, s most ezt az űrt igyekszik pótolni a Space Hulk. Az Elektronic Arts-nak sikerült ezúttal valami nagyszabásút összehoznia: pattanóság feszült hangulat, rémisztő hang-

hatsók, váratlan fordulatok egyvelegével találkozhatunk a Space Hulk-ban. A játék leginkább a Wolfensteinhez hasonlít egy kis Alien hangulattal fűszerezve. Egy labirintusrendszerben bolyongunk néhány fős csapatunkkal, s az ott garázdálkodó szörnyekre kell kímoldani a halálós ítélet-persze a ka-

land sokszor fordítva süi el. A játékot az emeli ki a többi hasonló jellegű anyag közül, hogy csapataink mozgását előre megtervezhetjük, beállíthatjuk ki merre menjen, s mit csináljon. A program kezelhetősége egyébként kimagaslóan jó, a grafika telitalálat, a hangok pedig egész egyszerűen tökéletesek.

A bejelentkező képernyőn háromféle küldetésstípusból választhatunk: A Mission Training-el gyakorolhatunk; ennek a menünek három alpontja van. A Start Basic Tutorial-lal egy 5 küldetésből álló gyakorlaton vehetünk részt. A Continue Basic Tutorial-lal a megkezdett gyakorlatot következő küldetésére mehetünk, s végül az Advanced Tutorial-lal már élesben gyakorolhatunk. Ekkor már örvendhetünk a gyanús szörnyek társaságának.

A startképernyőn még két küldetésstípussal találkozhatunk: a Space Hulk-kal már komolyabb küldetéseket kell teljesítenünk, ami még három menüpontra oszlik: a Space Hulk Originals, a One Squad Missions és a Two Squad Missions. Az utóbbi kettő között az a különbség, hogy az utolsóban 2x5 embert kell irányítanunk, ami igen jó körülményt és szervezőkészséget igényel. Miután kiválasztottuk valamelyiket a három típus közül, ki kell jelölni a nekünk tetsző labirintus térképét a képernyőn, ahol keverni fogunk.

Ahová nincs térkép rajzolva, s csak egy Unmapped feliratot találunk, az azt jelenti, hogy nem térképezték fel. A legutolsó küldetés típus a Deathwing, ami aztán borotvaélesben megy. Ismeretlen terepen, egy idegen bolygó labirintusaiban kell bolyongani, felkészülve minden rosszra és szörnyűsége. Ekkor már a falon keresztül is kitörhetnek az ellenfelek.

Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus küldetést, belekerülünk a játék forgatógába. A képernyőn 5 ablakban figyelhetjük (egy nyolcban és 4 kicsiben), hogy mit látnak embereink maguk előtt. A tagokat külön irányíthatjuk billentyűzetről, vagy egérrel. A jobb gombot megnyomva a négy kis ablak valamelyikén az felkereslődik a nagy ablakba. A Freeze ikonnal lefagyaszthatjuk a játékot, s ezalatt tervezhetjük

meg az útvonalát, s a "T" ikonnal pedig az 5-os csapatok között válthatunk (Ez csak akkor érvényes, ha 2x5 emberünk van). Az ablakok bal felső sarkában a fegyverfajta olvasható, és a csapat száma. A

(Pg Sb az ágyú; Pg Fl a lángszóró), és a csapat száma. A kis csik azt mutatja, hogy mennyi ideig lehet lefagyasztva a játék, ugyanis ez idő alatt nem mozognak az ellenfeleink. A képernyő bal sarkában láthatjuk a térképet, s ha erre cickelünk a jobb gombbal egy tervezőmenübe kerülünk. Ilyenkor érdemes lefagyasztani a játékot, s elgondolkozni, hogy milyen stratégiát érde-

mes használni. A képernyő nagy részét a térkép nyújtott mása foglalja el, rajta embereink beszámolója és az ellenfelek. Miután kiválasztottuk, hogy kinek jelöljük ki az útvonalát, jöhet a tervezés: a térképen valahová cickelve tudjuk beállítani, hogy hová menjen, a nyíl ikonokkal lehet olyan parancsot adni, hogy állóhelyzetben megforduljon valamilyen irányba, a lámpa ikonnal lehet tűzparancsot adni a tagnak (ne felejtsük megmutatni a térképen, hogy hová lőjünk). Az utolsó ikon leginkább egy dobozhoz hasonlít, s ha kivan nyitva, az annyit jelent, hogy emberünk állandó készségben van, s tüzel, ha észlel valamit. Összesen öt mozdulatot programozhatunk be

egy robotnak, az X-szel törölhetünk egy már beprogramozott akciót, a térkép ikonnal pedig azt nézhetjük meg, hogy az illető mekkora területet tud belőni. A Go-ra cickelve elindulnak a program szerint a robotok.

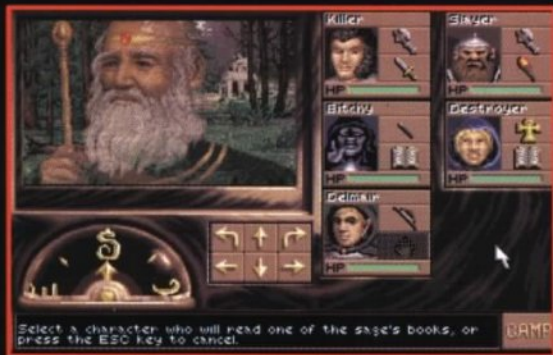
Nemigen lehet tovább tekerni a szót a Space Hulk-ról, de minek is szaporitanám a szöveget egy akcióprogramról. A játék kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, de ahhoz, hogy valaki helytállóan a komolyabb küldetéseket is, rengeteg gyakorlat szükséges. Egyedül azt hiányoltam a játékból, hogy csak egyféle szörnyrel találkozhatunk, s ez elég nagy hiányosság egy ilyen típusú programnál.

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	78%		
HANG/ZENE	85%		
JÁTÉKZÁRÓDÁS	88%		
ÖSSZHATÁS	75%		

Eye of the Beholder III

Assault on Myth Drannor



Bizonyára mindenki, aki végigjátszotta az EOB II-t, félretekta a kimentett állást, és türelmesen/türelmetlenül várta a folytatást. Végre valahára, a harmadik epizód megérkezett - ámbar kissé gyengébb minőségben, mint azt elvártuk volna.

Csapatunknak ezúttal Myth Drannort, a Forgotten Realms ősi városát kell meglátogatnia, és az ott lakozó gonoszit kiűznie. Szinkronizálás itt már nincs, varázslók és papok a legmagasabb szintű varázslatokat is használhatják. Az előző részből természetesen áthozhatjuk karaktereinket, de nem a PC ket, mint várnánk, hanem az elő négy kalandozót. Így, ha esetleg az elő sorokban a második rész utolsó mentésekor egy két gyenge NPC is áll, újra fel kell installálnunk az EOB II-t, betöltenünk az állást, és, miközben a város sárkány előtt ugrándoztunk, előrelátni a négy legjobb karaktert és

felelő állásba kapcsolnunk ahhoz, hogy a kijárat megnyíljon. A kapcsoló egy részéhez csak akkor férhetünk hozzá, ha korábbi karokat also állásba állítunk. Ez nem jelenti azt, hogy ezen kapcsolóknak így is kell maradniuk a végleges megoldáshoz! Ha arccal észak felé állunk, a kapcsolók helyes állása: alsó sor: lent, lent, lent. Egyel északra: lent, lent. Egyel északra: lent, lent. Legészakibb kapcsolók: lent, lent. Ez utóbbi két rejtvény megoldása csupasz próbálkozás volt. Ha mind a négy labirintus kapcsolója lenti állásba kerül, megnyílik a továbbjárati a részek szinten. Két újabb lépcső nyílt. A délin elindulva, egy varázspálca három darabját találhatjuk meg. Az, hogy melyik darabot tartalmazó folyosó nyílik meg, attól függ, hogy észak felé éppen melyik lépcsőn járunk (legelőbbis azt hiszem). Így háromszor kell oda-vissza mennünk, míg mind a

kapcsoló megnyomásával juthatunk hozzá. A labirintusokban a fiókok visszatolatásával szüntethetjük meg az élőhalak szüntelen támadását. A kulcsok megszerzése a négy labirintus közül háromban jelenthet bármi problémát. Az egyikben le kell ugranunk a lyukon, így találjuk meg a kulcsot. A másikban öt korong-kapcsoló van a padlón. Ha nem akarjuk, hogy a folyosó végéről vissza teleportálódjunk, tegyünk egy-egy tárgyat (pl. nyilat) a második, harmadik és ötödik korongra. A negyedik labirintusban egy rakás kapcsolót kell meg-

ugrálni végtelen sokat termelhetünk belőlük) rengeteg XP-t gyűjtünk.

Erdő:
A tisztás északkeleti csücskében lévő úton elindulva bejutunk az erdőbe. Egy új típusú üvészével találkozhatunk: a fák között, minden falon 1-3 nyílás van, amelyek egy-egy üvényt jelölnek. Az egérrel választhatunk. A téjekozódás itt nagyon egyszerű: a középső üvönyre clickelve egyenesen előre megyünk két mezőt, a szélsőre clickelve ferdén, az adott irányba, egy mezőt. Az EVERBURNING TORCH kézbevételevel és fegyverként való használatával néhol legethetjük a fákat, így nyílnak utak. Az üvésztest délkeleti csücskében összeakadunk egy apókéval, aki felajánlja, hogy megmutatja a kivezető utat. Az általa kínált könyvek mindegyike egy bizonyos kósz számra azonnali szintlépést jelent. Először próbáljunk ki, hogy melyik könyv melyik kasznak jó, aztán válasszuk azt a könyvet, amellyel a legtöbb XP-t szerezzük.

Myth Drannor:
A ramváros térképezése igen szárazkötött lehet, ha valakinek a birtokában van egy lepedőnyi kockás papír, egyébként azonban nem ajánlom. A ramvárosban - a hevenyészve elszórt varázstárgyakon és a felajánlásra kínálok szörnyeken kívül - három érdekes dolgot találhatunk. Az egyik a mágusok tornya, közepén, északon találjuk a bejáratát. Középtől, egy kulccsal nyitható helyen van egy Lathander-szentély. Ezt a ramváros egyik északnyugati ramjában találó kulcs nyílna. A gyémánt, majd egy WAND OF CONE OF COLD (???) behelyezésével néhány varázstárgyhoz juthatunk. A harmadik helyszín Lathander temploma. Ezt kezdetben nem lehet megtalálni. Ha a mágusok tornyát végigjártuk, akkor a lich ez elé fog teleportálni.

Mágusok tornya:
A mágusok tornyában feltétlenül végig bekapcsoló TRUE SEEING-el mészaköljünk! Rengeteg ugyanaz az illúzióval. Az összes kapcsoló



átpakolni nekik az értelmes tárgyakat. Kicsit egyszerűbb lett volna, ha az EOB III-ban egy menüből választjuk ki, hogy melyik négy karaktert szeretnénk áthozni.

Teljes leírás egy ilyen stílusú játékról természetesen nem lehet leadni. Hérképeknek pedig sajnos nincs hely, de talán nyíthatok segítséget azoknál a részekkel kapcsolatban, ahol el lehet akadni.

TIPPEK

Starhely:

A starhely egy hatalmas erdei tisztás, amely egyben temető is. A fák között lépcsőzettel (támadás a kézben levő AXE típusú fegyverrel) nyíthatunk utat. A kijáratot az északkeleti csücskében találjuk meg, de előtte esetleg meglátogathatjuk a mauzóleumot, amit egy kisebb falcsoport közepén van, kb. 17 lépésre nyugatra és 15 lépésre délre a kijáratól.

Mauzóleum:

A mauzóleum bejárása a játék teljesítése szempontjából nem szükséges, kizárólag XP szerzési lehetőség. Kezdetben négy lépcsőn indulhatunk el, amelyek mindegyike más más labirintusba vezet. Mind a négy labirintusban egy ún. holy key-t kell megtalálnunk, kinyitnunk vele a kereszt alakú zárat, és megölte átkapcsolnunk egy kart also állásba. A karhoz sokszor a fal jobb alsó sarkában levő apró

három darabot megszeressük. Északra, a pára gömbjét találhatjuk meg egy kicsi-kapcsoló fal mögött. Egy nagy köszlopba (meg fogadó ismert) barokva a négy darabot, majd ráclickelve a táblára, kapunk egy ROD OF RESTORATION-t.

Nem igazán hasznos tárgy, hiszen a számítógépes ADRD-ben, ha a karakterünkről szintet szívnak, a leggyesze-rőbb visszatölteni a kimentett állást. Ha a ropagos trutyik mögött talált névtáblával meglátogatjuk az ide-oda mozgó vermek mögött lakó szellemet, egy NECKLACE OF FRIENDSHIP-et is kaphatunk. Ha ezt viseljük, nincs szükség az EVERBURNING TORCH-ra (ld. erdőnél). A mauzóleum egyetlen értelmes lehetősége az, hogy az undead boss-ek halomra gyilkolásával (néhány helyen ide-oda





menetozlópá köszönt. Ez talán az egyetlen igazán kemény csata a játék folyamán. A mágic bal serpenyőbe és jobb serpenyőbe is plusz négynyi és minusz négynyi PROTECTION RING-et rakjunk a falon találhatókból. A lich, aká többnyire csapással könnyedén kivégzünk, elteleportál minket Lathander temploma elé.

Lathander temploma:

Ez talán a játék legkönnyebb része. Könnyen térképezhető, és Lathander szobrai lápten-nyoman felgyógyítanak. Az induláskor a megfelelő altharakra rakjunk egy kajat (ugye, van nálad?) és egy kardot. A megnyitó fal mögött akad víz és tömjén, ami a másik két helyre kell. A középső, kelet-nyugati irányú folyosóból nyíló négy lépcső közül három szent szimbólumok szerzésére szolgál. Az egyikben az összes fiókot kell becsuknunk, a másodikban mindkét tömjénezőt meggyújtunk, a harmadikban minden kapcsolóra rakunk kell egy tárgyat. Ezután ki kell cserélni a három altharon a három fekete szimbólumot a szerzett szimbólumokra. Ha valaki ki akar próbálni egy nagyon erős gonosz varázslatot, akkor varázsolassa a papját a gonosz szimbólummal. A hatás annál jobb lesz, minél régebben mentettünk. Felmászva a következő szintre, néhány shambling mounddal kell szembenéznünk. Vigyázat, a termeket összekötő mezők forgatnak! A dőlő terem középső oszlopának déli falán van a kapcsoló, ami a további utat megnyitja. A következő szintre felmászás előtt szedjük fel Dhauzimmert, a kardot, amely minden élőholtat egy csapással megöl. Nagyon hasznos, ha még nem voltunk a mauzóleumban, visszamehetünk, és nagy mázarlást rendezhetünk vele. Az utolsó előtti szint már csak lazítás. Rézkulcsokkal kell ajtókat kinyitnunk, és az EMBER OF HOPE-eket a helyükre beraknunk. Ezenkívül, ha a négy serleget berakjuk a helyére, részesei lehetünk egy HEROES FEASTnek is. Ha minden a helyén van, az altharon megjelenik egy KEY OF FAITH, amelyet a teleportra kell dobunk. (A teleportra való bejutásnál van még egy kapcsolós-játék. A megoldás a szokásos, dobjunk be a szobába egy tárgyat.) A teleportra lépve, megérkezünk az utolsó szintre. Az utolsó szinten látjuk el egy DISPEL MAGIC-et az ajtóknak megnyitására. Néhány krit-

megnyomkodása és a torony bejárása után (a lure of the Beast feliratnál Trobriand gyűrűjét kell berakni) keresniük meg azt a helyet, ahol a négy évszaki teleport van (valószínűleg az alsóbb szinteken). A trükk itt a következő: bármelyik teleporton belépve, egy olyan helyiségre jutunk, ahol négy újabb, elementál-képpel díszített teleport van. Lépünk át először mondjuk a nyár-teleporton, és aztán használjuk a nap-teleportot.

Visszakerülünk az évszaki-teleportokhoz. Menjünk át a tél-teleporton, majd a hegyekkel díszített kép mellett. Végül jöhet az ősz-tájjal, majd a tavasz-tenger párosítás. Ha valamit elrontotunk, akkor jön egy szellem. Ilyenkor elől kell az egészet kezdeni. A "véletlen rontások" sorozata így egyébként egy jó táplálási lehetőség - felszólások számú szellem lelése, tetszőleges XP! Ha jó volt a sorrend, csőtámpoló lovakkal telik, új helyszínre jutunk. Azt hiszem, hogy itt a különböző kötelek meghúzóása és a rácsokon való átjutás nem fog senkinek sem nehézséget okozni. Az első akadály leküzdése a következő szinten: vegye varázslóknak egyszerre a kezébe a piros és a kék követ. Vigyázat, a folyosó végén a kapcsoló nemcsak két állású! A padlórácsokon lévő záratokat a megfelelő színű kulcsokkal nyithatjuk ki, a középen-északon lévő zárhoz az összes kulcs szükséges! A rácsokat úgy nyithatjuk fel, hogy a bejáratnál talált kampóval rájuk cickelünk. Mielőtt azonban lemerülünk a csatornába, nem árt egy WATER BREATHING varázslatot. A víz alatt az első számú kallemtelenséget az odébbesodró (de inkább teleportáló) mezők jelenítik. Azt, hogy ezek közül melyik aktív, a különböző helyeken található karok váltják. Amikor egy helyen egy ilyen vizkőgő balra minket egy zsákutóba, akkor a továbbjutást egy kicsit kapcsoló fogja jelenteni. A kapun bejutáshoz a kőkulcsot kell beraknunk a talmélyedésbe. Ahhoz, hogy az anti-magic utáni kapunál az orvnyelven a lakón vissza, egészen a labirintus legelső kapcsolójáig kell visszamegnünk, és átállítanunk! Az utolsó kapun való bejutáshoz a vizszelőző mező ele egy WALL OF FORCE-t kell varázsolnunk. Megjegyzés: a víz alatt is lehet varázslatokat visszatartani, ha a pihenés kezdete után van rajtuk WATER BREATHING. Amikor kimászunk a szárazra, és a korábbiól megmaradt kulcsainkat újra használjuk, földelementálak hosszú



"Hahahahaahahaha! The Codex is now mine. I have this city and soon the entire world will join it!"



tály kulcsot kell összeszednünk. Az egyiket az északi-nyugati csúcsokban található COIN

átváltásával szerezhettük meg, amikor berakjuk a székőket melletti talmélyedésbe. Az északi zárt ajtón úgy menjünk be, hogy ittünk a Lathander egyik kelyhéből (piros csik a karakterek közül). Az itt talált Staff of Life-al szaladjunk le a másik zárt ajtóhoz, és érintsük hozzá a falon látható szellemképhez. A két kelyhe által körülrzárt helyen eltűnt egy fal. Az itt megjelent ajtóba rakjuk be a nap-pajzst, ami a falról szedünk le. A teleporton átugorva, néhány szép kép után lekaszálhatjuk a sötét istenséget. Ez a szint sokkal érdekesebb lenne, ha a halál-levágók használnák POWER WORD, KILL képességüket.

Összegzés a játékról:

A helyett, hogy a játékot fejlesztették volna a programozók, sok mindent kihagytak, ami még megvolt az előzőben, és hasznos segítséget

nyújtottak. Elfjünk és 'bajjaink most már nem figyelemzetnek az állófalakra, titkos kapcsolókra, mint korábban tették, emiatt állandóan a falakat kell bogaraszniunk, és bekapcsolni TRUE SEEING-gel maszkolnunk. Az NPC-k szinte a nullával egyenlő segítséget jelentenek, nem színesítik a játékot megjegyzéseikkel. Egyetlen NPC-t se veyünk be a csapatba, legfeljebb addig, amíg a tárgyait el nem vesszük, mert csak az XP-t szívják el. A lolvaj karakter végleg értelmetlen lett, egyetlen zárat sem tudunk zárnyitni készlettel kinyitni. A játék ezenkívül nagyon lassú lett, minden varázslat elmondásakor vagy új grafikai elem megjelenésekor másodpercekkel kell várakoznunk. Az objektum-orientált programozás nagyon szép és jó dolog, de azt hiszem nagy bürgviság egy játékot "C++-ban magánni. Jó néhány hibát is találhatunk, bár ezek csak apró bosszúságok: pihenéskor papjaink nem használják a legkezenfekvőbb megoldást, a HEAL-t; a WALL OF FORCE-ba beleyalagolhatunk; a falak néha "átlátszóak". Egyetlen új motívum van a játékban, ami viszont nem rossz ötlet: az ALL ATTACK funkció. Ha egy karakter nevére clickelünk a bal gombbal, akkor jelenik meg az ALL ATTACK-ra clickelve, minden kiválasztott figuránk egyszerre támad a kezében lévő fegyverrel.

Mind ezek ellenére, nem hiszem, hogy bármely Beholder-rangú ellent tudna állni az újabb kihívásnak. A harcok ugyan nem jelentenek igazi erőpróbat, a legáltal szörnyet - a föld elemmentől kezdve, a Halállovagokon keresztül, egészen a Sötét Istenig - le fog darálni az elől álló két harcos egy-két ALL ATTACK dikkével.

A játéknak továbbra is hátránya, hogy az AC-n és a mágikus védelem kivétel az ide-oda ugrálás lehetősége is gyakorlatilag lehetetlené teszi, hogy ellenfeleink komoly kárt tegyenek bennünk. A programozók mindezt azonnal próbálták ellensúlyozni, hogy sok szörnyön meggyedölődik a sebész, ill. van olyan, amelynek csapása egyszerre több csapattagot is érhet. A játékot azonnal tehetjük igazi kihívássá, ha egy vagy két karakterrel játszunk végig, 12-13-as tulajdonságokkal.

A fejtörőket inkább próbálgatással, mint gondolkodással lehet megoldani. A táblákra írt kriptikus szövegek annyira elvontak, hogy többnyire egy lépéssel sem visznek közelebb a megoldáshoz. A térképezés, mivel ez az egyáltalán plusz egyedül ilyen játék, nagyon monoton és unalmas. Bár munkás dolog lett volna, azért megsínthatták volna az EOB III-hoz is az automatikus térképezést, mint az sok más, mostanában megjelenő játékban már benne van.

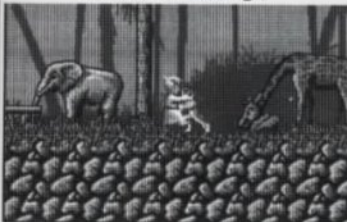
Mike Murphy



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	88%	-	-
HANG/ZENE	65%	-	-
JÁTSZHATÓSÁG	78%	-	-
ÖSSZHATÁS	79%	-	-

h ó k U

SLEEPWALKER (Amiga)



A címkepernyőnél gépeljük be: DINGADINGDANGMYDANGALONGLINGLONG, minek következtében - ha nem hibáztuk el - Lee és Ralph addigi piros óráinak át kell változnia világos zöldre. Ezután a játék közben RETURN-nel pályát léptethetünk, a TAB hatására pedig Lee maximális mélyen fog aludni, 9 próbálkozást (életet) kapunk, és felgyullad a COMIC szó összes betűje.

LETHAL WEAPON (Amiga)

A játék közben használható billentyűk:

- Alt+Y+I - Sprite ittközös letiltása/engedélyezése.
- Alt+Y+K - Extra munició.
- Alt+Y+L - Extra élet.
- Alt+Y+M - Az összes sprite és platform kivonása.
- Alt+Y+N - A sprite-ok és a platformok visszaállítás.
- Alt+Y+Q - Szint továbbléptetés.

A mission code-ok:

- KUIFR - 1. küldetés.
- BEIFC - 2. küldetés.
- RSRKA - 3. küldetés.
- LYLSUA - 4. küldetés.

B. C. KID (Amiga)

Lépünk be az OPTIONS menübe, s ott tegyük a következő joystick mozulatokat: FEL, FEL, LE, LE, BALRA, JOBBRA, BALRA, JOBBRA. Ezek után a játékot elindítva örök életünk lesz.



VIZ (Amiga)

A karakter szelektálásánál gépeljük be: WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS és egy ENTER. (Ekkor a képernyőkeret fehérre válik.) Ezután ugyanennél a képernyőnél az 1-5 billentyűkkel állíthatjuk be, hogy hanyadik szinten akarunk játszani.

TOKI (Amiga)

Játék közben írjuk be: KILLER. A képernyő ekkor egyet villanni fog, innentől örök continue áll a rendelkezésünkre, valamint a funkcióbillentyűkkel pályát tudunk léptetni. Ha még egyszer beírjuk, hogy KILLER, a képernyő fájllal lefelé fordul (s így elég nehéz lesz játszani).

BODY BLOWS (Amiga)

Mindkét portra csatlakoztassunk egy joystickot, majd lépünk be az OPTIONS menübe. Húzzuk az egyes porton lévő joy-t balra, a másikat pedig jobbra, s tartjuk így őket kb 6 másodpercig. Egyszer csak hopp, elsőtől a kép, és egy CHEAT menü jön elő.

CREATURES (Amiga)



Az örök élethez a következőket kell csinálnunk: állítsuk le a játékot a pause-zal, majd gépeljük be, hogy A FINE KETTLE OF FISH. Ezek után néhány billentyű is aktív lesz:

- C - A cheat mode kikopcsolása.
- F10 - Pályaléptetés.
- F11-Stage 1.1 F2-Stage 1.2 F3-Torture 1 F4-Stage 2.1 F5-Stage 2.2 F6-Torture 2 F7-Stage 3.1 F8-Stage 3.2 F9-Torture 3

PITFIGHTER (Amiga)

Játék közben írjuk be: LOBSTERS. A számokat használva a program a megfelelő pályára ugrik.

DESERT STRIKE (Amiga)



Íme egy speciális pályakód: **HARDCASE**. Hatására végtelen mennyiségű municiót kapunk, viszont a páncélzatunk sajnos elég gyenge lesz.

Most pedig következik néhány top secret adat, a speciális felszerelések helyei:

1. küldetés

Gyors csőrle: a térkép közepétől kicsit keletre, a négy barakkcsoport egyikében található.

Extra élet: a térkép távoli, keleti oldalán lelhetjük, ott ahol az út egy teret vesz körül. A téren a legnagyobb házat látjuk ki.

2. küldetés

Gyors csőrle: az északi börtön csoport délnyugati részén található. A fehér "L" alakú épületet keressük.

Extra élet: a jobb felső sarokban található egy lezuhant F15-ös. Robbantuk fel, s máris megvan amit kerestünk. Mellesleg itt található meg Tag Gurney-t, az eltűnt másodpilótát is.

3. küldetés

Gyors csőrle: ezúttal egy zöld tetejű boltíves épületet kell keresnünk annak a városrésznek a keleti felén, ahol az ENSZ megfigyelőket kell felvennünk.

Extra élet: a rakétaklövő silónál, az egyik homokbucka alatt található.

4. küldetés

Gyors csőrle: az olajmezőknél, északra keressük.

Extra élet: két extra élet is található a déli városban. Az egyik az északi szektorban, egy boltíves házban, körülötte fűvel, a másik pedig a délnyugati szektorban a hosszú, derékszögű házban. Egy harmadikat az elnök városában, a palotától északra egy szürke épületben találhatunk.

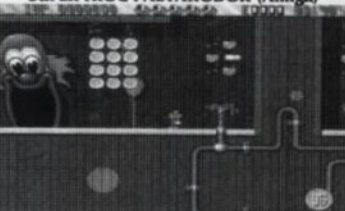
LIONHEART (Amiga)

A fantasztikus játékhoz hadd adjunk néhány még fantasztikusabb tippet. Indítsuk el a programot a szokásos módon, majd amikor bejön maga a tényleges játék, húzzuk a joystickot a bal-alsó átlába. Továbbra is elhúzva tartva a botkormányt nyomjuk meg a P billentyűt, mire egy PAUSE felirat jelenik meg. Engedjük el a botkormányt, nyomjuk le a CTRL-t és annak ellengedése nélkül a HELP-et! A játéktér egy kis részódása figyelmet, hogy megtaláltuk a rejtett trainer opciót a programban. A továbbiakban

S Z

örök éle-tünk van, ha be-szorulni valahova, a D billentyűvel lehet egy életet feladni. A gép funkció: /F1-F10/, valamint az altukkal található számbillentyűvel tudunk tetszőleges szintre ugrani. Akár a megnyerésre is, ami ezúttal nem csak egy szokásos "Gratulálunk!" felirat, ezért érdemes megnézni. Végül egy különlegesség: a programnak két (1) megnyerése is van! Az első akkor kapjuk, ha csak simán végigmegyünk a pályákon, a másodikat akkor, ha megtaláljuk az amuletet, amivel kedvesünket fel tudjuk éleszteni. Az amulet a vulkán szinten van elrejtve és egy trükkös módon juthatunk hozzá: a nagyobb látóvonalakat ugyanis nemcsak átugrani tudjuk a kötőbök segítségével, hanem egy kis trükköt ismerve közlekedni is tudunk hozzájuk. Álljunk mindig a kőnek az átellenes szélére, mint amerre menni akarunk, ugorjunk fel, és a kardunkkal magunk alá mutatva essünk vissza. Amint "követ" örünk rögtön ugorjunk fel ismét ezúttal átós irányba, mivel a kő elmozdul altukunk. Néhány órá kitartó gyakorlással lazán átjutunk a legfránálabb helyek alatt is. Az egyik tégy barlangba jutatt minket, itt bátran menjünk be az ajtó, egy titkos szintre jutunk, aminek a végén ott az amulet. Végül még egy tipp: sokan ott akadnak meg a játékból, hogy nem tudjuk a hintákat belengetni. Egyszerűen ugorjunk rá, álljunk közel valamelyik széléhez és amikor a hinta közepre lendül, guggoljunk le, majd amikor átlandul a holtpontra álljunk fel. Gyakorlással könnyen elérhetjük a megfelelő ritmust s így már túljutunk az eddig megoldhatatlannak látszó akadályokon is.

SUPER FROG PÁLYAKÓDOK (Amiga)



A Super Frog ugyan jól játszható, ám miután a kódokat csak szerencsésjáték útján kaphatjuk meg, ritkán van részünk abban a szerencsében, hogy nem előlről kell kezdenünk minden egyes pályát. Ehhez adunk egy kis segítséget:

234644, 447464, 747822, 392822, 46364, 984448, 477444, 343522, 882311, 992334, 091332, 467464, 818234, 182394, 298383, 452234, 984841, 383772, 093152, 387211, 981122, 017632, 398112, 37122

Laura Bow - gyilkosok (PC) VI. felvonás - Az azonosítás

1. Who murdered Pippin Carter? O'Riley. Why? Financial gain.
2. Who murdered Ziggy? O'Riely. Why? To cover another crime.
3. Who murdered Ernie Leach? O'Riley. Why? To cover yet another crime.
4. Who murdered Yvette? O'Riley. Why? Jealousy.
5. Who murdered the Countess? O'Riely. Why? Cover another crime.
6. Who was the skeleton? Carrington.
7. Who murdered Carrington? Watney Little.
8. Who impersonated Carrington? Watney Little.
9. Who murdered Watney Little? O'Riely. Motive? To cover another crime.
10. Who stole the dagger? Watney Little.
11. Who manipulated Little? O'Riely.
12. Who stole the paintings? The Countess.
13. Who was the art theft middle man? Ziggy.
14. Who is the high priest? Rameses Najeer.
15. Who was in fencing business? Ernie Leach.

Az összeállítást Vári Zoltán, Aster és Koronczai Gáspár készítette



Championship MANAGER '93

"Minden idők leghéthőbb focimenedzser programja", ezzel a szerénynek a legjobb indulattal sem nevezhető szlogenel hirdette a Domark legújabb játékát, a Championship Manager '93-at. Ezt persze eleinte nem vettem túl komolyan, mivel egyrészt a hirdetésekben fűt-fűt ígérnek a különböző cégek, másrészt pedig a Domark szerény véleményem szerint kifejezetten ritkán szokott igazán jó anyaggal kirukkolni. A játékba jobban belemerülve azonban rá kellett jönnöm, hogy ez egyszer nem holmi reklámszövegről van szó. Ez a program tényleg baromira élethű... és legalább ennyire játszhatatlan. Jó néhány lassú játékkal hozott már eddig is össze a balsors, de olyannal, ami az elindításakor 30 percet tölt, még nem találkoztam (na jó, mondjuk C-16-an). Ez persze még nem is olyan hosszú idő, mert pl. egyszer a szezon végén nem kevesebb, mint másfél órát töltöttem valamin a program. Nem akarok kényeskedni, de azért ez egy kicsit sok. A játék maga egyébként egyáltalán nem rossz, sőt, kifejezetten jó, csak hát ez a rengeteg töltőgetés...

A játékokban egyébként egy angol focisapat (ez lehet akár 3. ligás is) menedzselése a feladat, fő célunk persze természetesen a bajnokság és a kupa megnyerése. Ugyiszólván az egész klubot mi irányítjuk, mi vehetünk új játékosokat, mi állítjuk össze a csapatot stb. Az egyetlen ránk leselkedő veszélyt az állandóan sikerre éhes klubtulajdonos jelenti, aki egy-egy gyengébb szezon végén az edzőtől kezdve a menedzserig (ezek vagyunk mi) mindenkit kirughat.

A "címképernyő" megcsodálása után meg kell adnunk, hogy új játékot kezdünk-e (New game), egy régi folytatunk (Continue season), vagy pedig a szakosos felőrlés töltőgetést megkerülve egy előre megadott csapattal játszunk (Quick start).

A főmenü

Continue season: ugrás a következő hétre. Ilyenkor kapunk néhány lényegtelen infót a csapatról, megnézhetjük az átigazolásokat, a többi meccs eredményét, s persze lejátszhatjuk a saját mérkőzéseinket.

View tables: statisztikák, itt nézhetjük meg a góllövő listát, a bajnokság és különböző kupák állását, a nézőszámot, a menedzserek sikerességét és még néhány lényegtelen adatot.

Fixture info: a különböző európai kupák sorsolását és az angol bajnokság következő fordulóját nézhetjük itt meg.

Club details: infók az angol csapatokról.

Match reports: itt nézhetjük meg a különböző meccsek értékelését.

Arrange friendly: ezt az opciót csak az előszezonban /preseason/ használhatjuk, itt tudunk ugyanis edzőmeccseket szervezni. Nem árt minden szezon elején 2-3 ilyen meccset lejátszani, hogy a csapatunk formába rázódjon, de túl sokat nem érdemes vállalni, nehogy valaki megsérüljön. Először válasszuk ki, hogy melyik héten akarunk játszani, majd adjuk meg, hogy ki ellen /Select opponents/. Ezután tegyük meg az ajánlatunkat a kiválasztott klubnak /Approach them/. Amennyiben azok elfogadják a kihívást /They accept/ már csak azt kell megadnunk, hogy idegenben /Play away/ vagy pedig otthon /Play at home/ akarunk-e játszani, s már készen is vagyunk. Az Opponents detail opcióval információt kérhetünk ellenfelünkről, a Cancel fixture-val pedig lemondhatjuk az összecsapást.

Find player: itt kereshetünk új játékosokat a csapatunkba. Leggyorsabban a sima kereséssel /Normal search/ jutunk eredményre, türelmesebb játékosok megpróbálkozhatnak egy játékos figyfelésével is /Scout search/. Ha anyagi helyzetünk megengedi, akár külföldről is hozhatunk játékosokat /Foreign players/, bár ez nem egy olcsó mulatság. Itt nézhetjük meg még a megfigyelés alatt lévő játékosok listáját /Shortlist/, az új és régebbi átigazolásokat /Transfer news, Transfer list/ valamint azt, hogy a játékosfigyelőnk épp kiket tartanak megfigyelés alatt. A Normal search opciót választva meg kell a keresett játékos posztját/kapus- goalkeeper, védő- defender, középpályás- midfielder, csatár- attacker/, hogy



DOMARK

Transfer List						1/13	REC		
MAN	UTO	NAME	POS	CLUB	AP	GL	AV	R	VALUE
		CURRUTHERS	F	ASTON VILLA	3	0	6.33		400000
		DENSON	F	SHEFF WED	20	4	7.50		300000
		HOODS	F	COVENTRY	9	0	5.11		150000
		HAY	F	COVENTRY	42	5	5.67		300000
		HAY	D	BLACBURN	12	0	7.00		250000
		SMITH	GK	BLACBURN	0	0	---		150000
		BRONN	D	BLACBURN	26	0	6.81		250000
		HARRISON	F	Q.F.R.	15	1	5.67		100000
		WHITE	F	Q.F.R.	2	0	6.50		400000
		BRUNETT	D	Q.F.R.	7	0	4.86		650000
		DOYLE	F	Q.F.R.	0	0	---		150000
		HENDERSON	GK	IPSWICH	0	0	---		100000
		PALMER	M	IPSWICH	23	0	5.09		100000
		MUTTLE	D	TOTTENHAM	2	0	7.50		200000
		ALLEN	MF	TOTTENHAM	39	3	6.95		500000

EXIT

+SCR

melyik oldalon játszik /right - jobboldalon, center - középen, left - baloldalon/, a legfontosabb tulajdonságait /passing - passzolás, tackling - szerelés, pace - gyorsaság, heading - fejelés, flair - ösztön, creativity - kreativitás, goalscoring - gólképesség, influence - tekintély, stamina - kitartás/, az órát /ez ezekben van jelölve/, a ligát, ahol jelenleg játszik és végezetül a korát. Miután mindezeket megadtuk, kapunk egy listát a lehetséges játékosokról, akikről rögtön le is kérhetünk egy információs kártyát.

Board resign: a Board confidence opcióval nézhetjük meg, hogy mekkora bizalommal viseltet irántunk a vezetés, a Resignnel pedig lemondhatunk. Lemondanunk csak akkor érdemes, ha már nagyon bizalmatlan velünk a klub vezetősége, vagy egy nagyobb csapattól kaptunk ajánlatot.

UEFA Cup draw

Preliminaries, 1st Legs

AT.MADRID	SPA	▼	D FRAGUE	CZE
BRAGA	POR	▼	CSKA MOSCOW	USS
CANNES	FRA	▼	ARIS B	LUX
DJUGARDEN	SWE	▼	AT.BILBAO	SPA
DUKLA B	CZE	▼	SVV SCHIEDAM	HOL
FC BRUGES	BEL	▼	ESPANOL	SPA
FERENCVAROS	HUN	▼	DINAMO	YUG
FEYENOORD	HOL	▼	RWDM	BEL

CLICK MOUSE

Manager jobs: itt nézhetjük meg az eddig elért sikereket, a többi csapat menedzserének a teljesítményét, stb.

National squads: az angol, skót, walesi, ir és észak-ír válogatott összeállítását nézhetjük meg.

New picture: új háttér beállítás.

Save game: játékállás kimentése.

A MERKÖZÉS

Első dolgunk a mérkőzés megkezdése előtt a 14 keretjátékos kijelölése. A játékosok neve mellett, a sárga csikban láthatjuk, hogy ki milyen poszton és melyik oldalon tud játszani.

A játékos nevére kattintva tudjuk az illető információs kártyáját le-

hívni /erről majd később még szó lesz/, a kis piros négyzetben láthatjuk, hogy benne van-e a fickó a keretben, sérült-e /I/, elégedetlen /U/, lejárt a szerződése /C/. Ezen kívül még az alábbi opciók között választhatunk:

Trns: az újonnan szerződötetett ill. eladott játékosok listája.
Staf: itt nézhetjük meg a csapat menedzserét, az edzőt, az orvost, az ifjúsági csapat edzőjét és a játékosfigyelőket. Az Ability mellett láthatjuk az illető képességeit /poor-gyatra, fair-közepes, good-jó, very good-nagyon jó, superb-kiváló/, a sack ikonnal ruhathatunk ki valakit.

Leag: egy grafikonon szemléltethetjük meg csapatunk teljesítményét a bajnokságban.

Fixt: az ellenfeleinket nézhetjük meg, legközelebb a legfelsővel fogunk játszani.

Acce: rövid a tájékoztató a csapat anyagi helyzetéről.

Info: infok a csapatról.

Rsrv: az ifjúsági játékosok listája, érdemes néha

mérkőzést. A mérkőzés maga először kicsit furcsának fog tűnni, ugyanis a csapatok teljesítményét 3-3 kis grafikon mutatja, a baloldali a védő, a középső a középpályás, a jobboldali pedig a csatársor hatékonyságát jelzi /minél magasabb a csík, annál jobb/. A Chances mellett láthatjuk a gólhelyzetek számát, ezeket általában röviden kommentálja is a program. A mérkőzés szünetében és a lefújás után megnézhetjük egy rövid értékelést a két csapat teljesítményéről. A meccs közben is lekérhetünk egy menüt /ez kb. az ötvenedik a játékokban, szóval az élethűsége tényleg nem lehet egy rossz szavunk se/, itt megnézhetjük ellenfelünk összeállítását és taktikáját /Oppontnts team/, a felideji értékelést /Match stats/, a Tactical change opcióval pedig a saját csapatunkon változtathatunk. Ez utóbbi ponttal a stílusunkon /New style/ és a felállításunkon /New formation/ változtathatunk, valamint le is cserélhetjük valamelyik játékosunkat /Snap with/.

INFOK EGY JÁTEKOSRÓL

Egy játékosról az információs kártyáját lekérve tudunk részletes ismertetést szerezni. Ezen az információs kártyán az életkortól a nemzetiségen át egészen a fickó jelleméig minden apró dolog fel van tüntetve, úgyhogy erre a rengeteg marhaságra nem is térek ki külön, jóval lényegesebbek a jobb felső sarokban lévő ikonok:

Buy: játékos megvétele. Ez egyébként elég hosszadalmas procedúra, ugyanis a klubbal és a játékosal

külön kell megegyezni, ha bármelyiküknek nem tetszik valami, löttek is az üzletnek.
Add: játékos megfigyelése.
Hst: az illető karrierjét nézhetjük meg.
Sta: ezzel az ikonnal a változatosság kedvéért egy újabb menübe kerülünk, itt az alábbi galidásokat követhetjük el egy saját játékos ellen:

List him/loan him: a játékos szabadlistára tesszük, azaz megvételre kínáljuk a többi klubnak.

Remove from list: az előbbinek a fordítottja, a játékos levétele a szabadlistáról.

Revalue him: játékosunk vételi árát változtathatjuk meg.

Not for sale: "ez a srác nem eladól", azaz játékosunkat egy másik klub sem veheti meg a szerződése lejártáig.

Allow approaches: az előbbi opció fordítottja.

Fine him: büntetés, a játékosunk 1 heti bérért megvonjuk /én nem nagyon használtam ezt eddig, ugyanis is illető ilyenkor a kis "kis pénz, kis foci" alapelvet követve elég gyengén szokott játszani/.

Insure him: biztosítás kötése.

Uninsure him: biztosítás felmondása.

Increase wage: emelhetjük a játékos heti bérért, akkor érdemes használni, ha a fickó már nagyon boldogtalan és le akar lépni a csapattól.

Renew contract: szerződés megújítása.

Rehabilitate: sérült játékos ápolása, legjobb /de legdrágább/ a hi-tech kezelés.

Hát ez lett volna a Championship Manager 93, már nincs is más hátra, mint az értékelés. Ha nagyon sarkalatosan akarnék fogalmazni, akkor azt mondanám: ez bizony egy nagyon zseni dolog ahhoz képest, amit Domarkék beígértek. A játék a sok töltögetés és körülményes játékmennyiség miatt rövid idő után is nagyon unalmasság válik, a lehetetlenségig túlbonyolított játékmennyiség pedig még a legfanatikusabb focirajongókat is messzire elriasztja. Grafika, zene? Háát, a legjobb indulattal is csak közepesre értékelhető. Mit mondjak, nem egy nagy durranás...

T. J.

Latest Results

D3 ROCHDALE 2 YORK 0
D1 PORTSMOUTH 0 CHARLTON 2

4.46
PREM MAN CITY 3 ARSENAL 2
D2 BRISTOL C 1 BRADFORD 1
D2 L.ORIENT 2 READING 1

4.47
D1 DERBY 0 HULVES 0
PREM SHEFF WED 4 TOTTENHAM 0
PREM ASTON VILLA 1 COVENTRY 2
D1 WATFORD 0 SWINDON 1

4.48
D1 LEICESTER 2 CAMBRIDGE 1

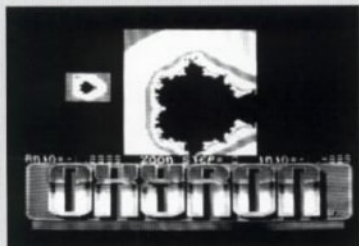
idepislantani, ugyanis időről időre egész tehetséges fickók szoktak itt feltűnni.

01-GK: ezekkel az ikonokkal tudunk egy játékosot betenni a keretbe. Az 1-11 játékos a kezdőcsapatba, a 12-GK pedig a cserepadra kerül. Az 1. számú játékos mindig a kapus, a 2. számú a jobb háttvéd és így tovább. Miután megadtuk a kezdőcsapatot nincs más dolgunk, mint a Done-ra kattintva elkezdeni a

külön kell megegyezni, ha bármelyiküknek nem tetszik valami, löttek is az üzletnek.

Add: játékos megfigyelése.
Hst: az illető karrierjét nézhetjük meg.
Sta: ezzel az ikonnal a változatosság kedvéért egy újabb menübe kerülünk, itt az alábbi galidásokat követhetjük el egy saját játékos ellen:

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		65%	
HANG/ZENE			
JÁTEKMENNYISÉG		79%	
ÖSSZTHATÁS		78%	



Yoi! Már megint sikerült a demo oldalra lapoznod, így hát újra itt vagyok a C64 scene legfrissebb anyagaival. Teljes gőzerővel beindult mindenkinek a vakáció, talán ezért van, hogy nem sok demo érkezett. Személy szerint én is most érkeztem meg egy külföldi nyaralásról, és éppen csak annyi időm maradt, hogy kifújjam magam és körülnézzek felgyülemlt postámban. A hagyományokat követve megint három kreációt választottam ki, kezdve a múltkor beigért magyar anyaggal. A demo neve 'Crisis' és az eddig homály fedte ABANDONEDS nevű csapattól származik. Eredetileg egy karácsonyi partin szeretnék volna kiadni, de különféle okok miatt csak most a nyáron jelenhetett meg. Ez a csapat első demója, és előljáróban csak annyit mondhatok, hogy jócskán kell még fejlődniük, hogyha a jobb szintű csapatokhoz szeretnének bekerülni. Megademojuk hat részből áll, plusz az intro. Sajnos az intro inkább emlékeztet engem valamiféle gyenge crack intro-ra, mintsem egy megademoóra. Code-ját tekintve nagyon egyszerű és grafikaiilag sem találtam benne sok dicsérete méltót. Az introt elhagyva kb. a következő dolgokat láthatjuk:

- híres grafika fölött plotter, joystickal állítható
- 7x6-os charset animated scroll
- interference
- timepuller

(Ez egy humorosnak szánt, időkitöltő blokk. Eredetileg ezt a C64-re JEAN hozta be az FBI CREW 'Sun For Fun' című demójában. Elég világos, hogy az ötlet onnan származik, habár fele sem olyan humoros.)

- 2 fld scroll
- upscroller

Betalálás: 42%

Talán így első ránézésre is látható e rövid kis ismertető alapján, hogy code szempontjából is nagyon gyengégre sikerült. Ezen még jócskán rontanak a csúnya, félresikerült grafikák is. Ilyen demót kb. 1989-ben láthatunk tucat-számra. Mindenesetre sok sikert kívánok a csapatnak a következő, 'Negative Creep' című demójához.



Lassan már nem tudok olyan cikket írni, amelyben ne lenne valami az OXYRON-tól. A stuff neve Coma Light 9, terjedelmét nézve 2 oldalas. Ezzel a produkciójkkal nyerték meg a Dessau-ban (németország keleti felében) megrendezett DATA LIVE '93 party demo compoját.

Gondolom a rendszeres olvasók számára nyilvánvaló, hogy most is valami csúcs dolgot alkottak. Sajnos a grafikai hiányosságokat még mindig nem sikerült kijavítaniuk, de ezt a code bőven bepótolja. A zenék igen jól vannak kiválasztva, a design (ahol van) elég tűrhető. Dióhéjban a következőket valósították meg a Coma Light 9-ben:



- filled 18 surface vector (realtime)
- fli Kefrens bars
- mandelbrat egy nagyon pontos, és joystickal állítható zoom-mal
- 1024 plots-ból álló landscape, szintén joystickal irányítható, ilyenkor 'user mode-ba' kerülünk
- light sourced chessboard
- sideborder chessboard
- 'turn disk' rész vectorokkal
- 3 plotterball egymáson
- shadeline plots (multi)
- 78 filled glanz vector (multi)
- starfield

Betalálás: 88%

Utóljára de nem utolsó sorban egy nagyon új anyagról, a FAIRLIGHT gondozásában megjelent 'Visual Orgasm' című slide



showról szeretnék szót ejteni. Elégé bajban voltam, hogy mit tegyek be harmadiknak, ami még frissnek számít, de szerencsére érkezett egy régi FAIRLIGHT-os barátomtól egy csomag ma, amely ezt a stuffot tartalmazta. Ennyire új dolog még nem is volt itt a demo rovatban, ami szinte 0 napos, úgyhogy lássuk mit is takar. A program a legjobb grafikusok, Ogami kiadatlan grafikái közül jelenít meg 15-öt. A képek között vannak igen régiek is, mivel az 1989 és 1992 között képekből lett válogatva. A slide show code szempontjából is nagyon jó, IFFL-es és egy egész gyors IRQ loader dolgozik benne. Az ötödik képen látható torz figura Ogami szerény személye, habár ezt a programból nem lehet megtudni. Egyszer egy fényképen láttam néhány FAIRLIGHT-os sráccal és így rögtön rájöttem, hogy a művész portréjáról van szó. Akit érdekelnek a C64-es grafikák mindenképpen szerezzék meg magának, mivel elég magas színvonalúan rajzol Ogami barátunk.

Betalálás: 70%

A következő számban egy speciális, a TCC '93 party-n megjelent demokból összeállított csokor fog megjelenni. Lehet, hogy ezután a nyár folyamán lesz még ehhez hasonló party összeállítás, mert július 24-25 között ismét megrendezésre kerül Szegeden a nagyszerű FACES+HEADWAY party. Természetesen mint minden évben, most is ott a helyem...

Jó nyaralást mindenkinek, és eredményes felkészülést a pótvizsgákra. Outta here!

MR. WAX



Szóval ez itt a meglepetések és újdonságok oldala! Az 576 KByte enged az erőszaknak, és az olvasók tömeges kérésének eleget téve egy új gyermeknek ad életet. Hogy ez a csöppség miről mesél majd? Hát mindenről, ami az Amiga demovilágában fontos; rendezvények, versenyek, grafikák, valamint zenék és természetesen demok és demok minden mennyiségben.

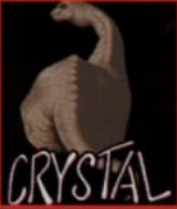
Mobile Destination Unknown/Spaceballs: Egy norvég társaság, mely eddigi teljesítményével sajátos imázst teremtett magának, az áprilisi Gatheringen ismét elképesztő ötlettel nyitott. A Lone Starr, TMB Design, Audiomonster hármas a versenyre egyetlen letárolt, komplex vektortutinnal nevezett. A testek mozgása és részletessége alapján kételkedni kezdünk az 500-as valódi képességeiben. A csapat fejlődését tekintve a jövő perspektívái igen kecsegtetőek. "Egy rutin, egy kép, egy zene, minőség nem mennyiség!"

Átvezetésképp három mostanában aktuális zenelemzre hívnam fel a figyelmet. A **Brainstrom** gondozásában öt vadiúj, eredeti Axel melódiával jelent meg a **Musicland** második része. A **Parasite** két gigantikus és igazán színvonalos modulát zsugorított az **Imperial Tunes 2 Hitsingle** c. alkotásába. Az összeállítást eredetileg áprilisra tervezték, de még megkésve sem veszített eredeti értékéből. A **Sonical Fantasia** az **Equinox** csapat műve, mely nyolc érdekes kompozíciójával szintén említésre érdemes.



A **Parasite** két gigantikus és igazán színvonalos modulát zsugorított az **Imperial Tunes 2 Hitsingle** c. alkotásába. Az összeállítást eredetileg áprilisra tervezték, de még megkésve sem veszített eredeti értékéből. A **Sonical Fantasia** az **Equinox** csapat műve, mely nyolc érdekes kompozíciójával szintén említésre érdemes.

Booo/Melon Dezin: A citromfacsarók, és Kefren-sanyargatók a tölük megszokott örült stílusban tértek vissza. Walt tehetségét dicséző grafikák csodálatosak, Performer rutinjai megint eltérnek az átlagostól, és a zenei aláfestés hab a tortán. Heatbeat az alkalomhoz "illő" finn rap feldolgozást készített. A csapat mottója, hogy az eredetiség minden technikánál többet ér. Isten az atyám, igazuk van! Nincs már más hátra, mint előre: összel újra találkozunk, felfrissülve, megújulva, azonban addig is.... **A szerző egyelőre ismeretlen!**



Announce/Lemon: Hatalmas robbanás történt az európai színen. A korábban vezető pozíciót betöltő Anarchy elvesztette élvonalos tagjait, mely aztán a szervezet egyértelmű halálához vezetett. A krémből alakult csapat új néven, és teljesen új felfogásban dolgozik. Ez az első, ám nem éppen bizonytalan lépésnek tekinthető program a jól ismert 3D Demo alkotóihoz fűződik. Facet és Jade tökéletes rajzai remekül illenek Hannibal műhelyében kifejlesztett különleges bob, kaleidoszkóp valamint 4096 színű nagyító effektusokhoz. Julius vad technója teszi a citrom végére a pontot, mely ezúttal egyáltalán nem savanyú!

Book of Songs/Complex: Egyenesen a középkorból érkezett a Dalok Könyve, az egyik legnevesebb finn társulat zenelemeze. A nyolc darab Jugi és Delorean muzsikát bemutató gyűjtemény hangulatát a könyvszerű megjelenítés mellett a helyel-közel korhű grafikák, iniciálek és betűk adják. A dallamok egytől-egyig megfontolt, hozzáértő munkát sejtetnek. Mindenkinek ajánlott, aki szereti az egzotikát és változatosságot.



Misery Dentro 2/TRSI: Változások történtek máshol is. A hirneves német csapat két alcsoportra bomlott. Ami számunkra fontos, hogy a tehetséges demos srácok Masque címszó alatt külön társaságba tömörültek, és a korábban oly sikeres dentro folytatásával jelentkeztek. Virgill zenéit és a mostanában befutott Peachy képeit Dreamer és Wayne Mendoza keltette életre. Néhány érdekes vektortest, földgömb effektus, színuszscroll, egy furcsa szökőkút emlékeztető jelenés, valamint egy pillangót ábrázoló kép különleges tördelése követi egymást. Tulajdonképpen semmi új, egyszerűen csak szép.

ABANDONED PLACES 2

Az Elhagyott Helyek sokáig talán az egyetlen magyar kalandjáték volt, ami a számítógépes szerepjátékokra talán legigényesebb angol közönségnél isozatlan sikert aratott. Nem csoda, hogy elkészült a program második része is, ám ennek a címén kívül már nem sok köze van a játék első részéhez. Nem csoda, hiszen a program mind játszhatóságában, mind kinézetében igazi áttörést

hozott az amúgy egyre unalmasabbá váló Amigós szerepjátékok körében. Ezt egyrészt a rendkívül jól kitalált irányításnak, másrészt az eddig leginkább csak az Eye of the Beholder-re jellemző átgondoltságának és grafikának köszönheti. Nem akarok hazabeszélni, de a programot jól jellemzi, hogy néhány angol újság egyszerűen jobbnak tartotta az eddigi királynő, az EOB-nél. Még szívesen teleírnék néhány oldalt a program kiválóságáról, ám ezt már megtették mások helyettem, ezért lássunk inkább miről is van szó.

Négyszáz év telt el azóta, hogy az Elhagyott Helyek hősei megszabadították a világot a gonosz Bronakh-tól, és visszatértek a kőkriptába, amely megőrzi őket az utókornak, ha még szükség lenne rájuk. Úgy látszik ez az idő most érkezett el, mivel egy minden eddiginél veszélyesebb démon, Pendugmalhe jelent meg egy, az Ős-Kalynthiával párhuzamos dimenzióban és tartja rettegésben

a békés lakosságot. Így az erre a célra életre hívott rend megidézi a hőseket, hogy új kalandjukban ezúttal Pendugmalhet pusztítsák el. Két szupererős varázsfegyver megszerzése után van esélye erre partinknak; az egyik "Dobelal", a pajzs, a másik "Kuhalk", egy hentes megszegyenítő mészáros munkára képes varázskard. A pajzsot a déli törp-bányák legmélye, a kardot pedig Pendugmalhe főhadiszállása rejti. A játék a már megszokott menüvel indul, újdonság, hogy a partinkban szereplő karaktereket mi magunk is generálhatjuk. További újdonság, hogy nem vagyunk rákényszerítve a szokásos harcos-pap-mágus parti, játékosainkat teljesen szabadon választhatjuk meg, de az nem valószínű, hogy meg tudja nyerni az a játékot, aki egy csak varázslókból vagy csak harcosokból álló partit indít. A játékban nincsenek papok, van viszont három varázslási szféra, amelyek megadják mágusunk erősségeit és gyengéit is. A karakter elkészítéséhez száz képesség-pontunk van, egy-egy alaptulajdonság változtatása növeli vagy csökkenti ezt az értéket. Érdekes, hogy minél magasabb alaptulajdonságot szeretnénk, annál több képesség-pontunkba kerül, mivel egyre több speciális tulajdonság birtokába kerül karakterünk. Tizenötél magasabbra nem mehetünk, és tizenötöt is maximum csak két tulajdonság lehet. Érdemes még szem előtt tartani a parti "tápolásánál", hogy a hat alatti értékek a karakterek súlyos fogyatékoságához vezetnek a későbbiek során. Maga a játék a szokványos képernyő területekre van felosztva, aki már valaha is játszott számítógépes szerepjátékot az otthon fogja érezni magát. Ezért most leginkább csak az újdonságokra térnénk ki. A legfontosabb, hogy a pointerünk a "point & click" PC-s játékokhoz hasonlóan a képernyő megfelelő részére mozgatva kis ikonná változik, ezzel is segítve a gyors tájékozódást. A közlekedés nemcsak a szokásos módon billentyűzetről és egy irányítópanelről, hanem a játéktérből is lehetséges; ahol a pointer nyílá változik, ott a jobb egérgombbal tudunk mozogni a nyíl irányába. Ha egy harcosnak az üres kezét használjuk, az

támadni fog, ám ha egy mágusnak használjuk az üres kezét, az általunk előre bekészített varázslatot fogja ellőni. Erre leginkább csatában van nagy szükség, ahol nemigen van időnk egy-egy varázslatot a menükön keresztül kiválasztani. Az inventory-ablak és a varázskönyvünk között a jobb egérgombbal kapcsolhatunk. Az inventoryban egyszerre huszonöt tárgyat tudunk elhelyezni, ebbe természetesen ruhadarabjaink nem számítanak bele. Ez négy karakterre vetítve száz tárgy plusz ruhadarabokat jelent; ez még a legelszámoltabb "karácsonyfa" típusú gyűjtögető játékost is kielégíti...

A varázslatok osztályát a lap tetején látható számokkal tudjuk kiválasztani, magát a varázslatot pedig a lapon látható ikonokra való klikkeléssel tudjuk ellőni. Varázslatot bekészíteni úgy tudunk, hogy a bal helyett a jobb egérgombbal klikkelünk a megfelelő ikonra. A varázslás utóbbi módszerre valószínűs kommandós egységé változtatja a partit, sok esetben a játékban már inkább az ügyességi részek



dominálnak, mintsem a feladványok, s egy csata valódi izgalmat okoz a játékosnak, nem csak unalmas klikkelgetéssé válik. A Beholderrel szemben a játék nem bontja körökre a csatát, az akció mindig folyamatos, így ha nem vagyunk elég gyorsak, könnyen lemészárolhatnak minket a szörnyek....

A játékban bemehetünk városokba, ahol adhatunk-vehetünk, bár egy igazi veterán előnyben részesíti az "amit elveszek az az enyém" típusú világnézetet, s cserebere helyett inkább a kóborló szörnyek lemészárlásából származó különféle holmikat favorizálja...

Végezetül néhány tippel szeretném segíteni a bátor kalandorokat. A "necromancer" varázslónk tud elsőként gyógyítani. Ha nem elég túlélőképés a parti a játék elején válasszunk többet belőle.

A "conjurer" nagyon hamar megkapja az alacsony osztályú támadó varázslatokat, ám később ez a fejlődés lelassul. A "voider" lassabban fejlődik mindkét irányban, ám magasabb osztályban egyértelműen jobban fejlődik, mint a másik két társa. Tulajdonságainkra bonuszokat kapunk 13 fölött, de "penalty"-kat 6 alatt. Ha túl sok nehéz tárgyat, pl. négy-öt pán célt cipelünk magunkkal, a túlterheléstől lelassulnak a támadásaink, ezt könnyen észrevehetjük

arról, hogy egyre hosszabbá válik az idő, mielőtt kezünk szabadabbá válik két támadás között. Magas intelligenciájú mágusok bönusz varázslat-pontokat kapnak minden egyes szintlépéskor. Magas bölcsesség jobb esélyt ad arra, hogy elkerüljük egy szörny varázslatát. Magas ügyesség növeli a védettségünket, és a támadásunk hatékonyságát is. A varázstárgyak között van olyan, ami csak egy bizonyos osztálynak ad előnyöket, és olyan is, amit bárki használhat.

Nem mind arany ami fénylik; mielőtt esztelenül elhajigálnánk régi fegyvereinket, amint valami újba és jobbnak tűnőbe botlunk, bizonyosadjunk meg róla, hogy az új eszköz valóban hatásosabb-e a szörnyek ellen. Nem ritka az elátkozott fegyver sem, s számos olyan tárgy van, ami nem azt csinálja, mint aminek látszik! Vannak olyan tárgyak is amelyek csak akkor hatásosak, ha folyamatosan kézben tartjuk őket, ezeket többnyire a mágusok tudják igazán hasznosítani. Nem kötelező minden utunkba akadó lényvel felvenni a harcot, sokszor jobban járunk, ha esetleg a lény megkerülésével próbálunk továbbjutni. A varázslásra képes szörnyeket már csak megfelelő stratégiával tudjuk legyőzni, az esztelen vagdalkozás a karddal könnyen vezethet a partink teljes pusztulásához. Amikor

olyan helyre érünk, ahol

egyszerre túl nagy túlerővel kellene megverekednünk, próbáljuk meg ellenfeleinket egyenként elcsalni. Ha egy bizonyos fegyver, vagy varázslat feltűnően sokáig nem csinál semmit egy szörnyvel, akkor biztosra vehetjük, hogy az immunis rá; próbálkozzunk meg valami mással. Számos szinten vannak elrejtve varázspontjainkat regeneráló helyek; ezeket próbáljuk felderíteni, mert így sokkal jobb esélyünk lesz a túlélésre.

Aster

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA		78%	
HANG/ZENE		-	
JÁTSZMÓDOK		81%	
ÖSSZTÁRS		80%	



Kubak, the Powerful Slayer

PAINTER



Ugrás a szerkesztőre (balranyl)
Kilépés (return)

Félszakítás (run/stop)

A rajzolást csak kinagyított formában tudjuk végezni, ezen szerkesztőt a balranyl billentyű segítségével aktivizálhatjuk. A rajz szerkesztése közben az almenükön kívül használhatunk további parancsokat is:

...Néhány évvel ez előtt tört be a C64-es felhasználók köz- tudatába egy új le- heltség a művészi ho- lamok kiélésére. 1989-ban egy holland demo programozó tár- sulat kitalált egy új ötletet, rutint, amely- lyel a normal bit- térképes grafikákat fel tudták tuningolni

színekkel. Ez az új ötlet az FLI, amely meghódította az egész C64-es világot. Azóta már rengeteg játékban, demóban és más egyéb programban alkalmazták. Rengeteg szerkesztő programot készítettek a könnyebb felhasználás érdekében, és azóta sok új, mutans változat is létrejött (AFI, FII, interlace változatok, stb.), amelyek az alapötletet tovább hordozva néhány feleltetésbeli és formai változással bírnak. Szó ami szó, eltelt azóta néhány év. De most, 1993 derekán megjelent a jól ismert nemet cég, a MARKI és TECHNIK kiadásában egy újabb változata az FLI szisztemának. A program neve FIIP, azaz FI Painter. Ez semmilyen új ötletet nem tartalmaz az FLI rendszerre nézve, viszont a szerkesztési és rajzadási lehetőségek széleskörűek, maximalisan kihasznál- hatóak. Hogy őszinte legyek ez az első intelligens FLI program, amely valaha is a kezembe került. Menürendszere egy az egyben az AMICA PAINT-ról lett leköppintva, sőt lehetséges, hogy a menürendszer programját 'licenc' eltek az Amica Paint programozójától...

Az előbb említett FLI szisztema könyebb megértése végett lássunk néhány közhasznú információt. Kezdesként a normal bit térképes kép formátumát ismertetem. Először is használható egyszer a háttérszín, amely az egész képernyőn megegyezik. Minden karakteren, azaz minden 8x8-as pontmátrixban, amely színes üzem-

mőben 4x8-ra zsugorodik, mivel két bit határoz meg egy pixelt a színek miatt, használhatunk még három különböző szintet. Egyik, az ún. szintároló byte jainak alsó négy bitjéből adódik, a másik kettő pedig, az ún. képernyőároló byte jainak felső illetve alsó négy bitjéből epul fel. Tehát karakterenként három szín, valamint a háttérszín használható. Nos, az ötlet egyszerű. A rászter megszakítás segítségével meg kell változtatni pixelenként (rászter soroként) a képernyőároló adatait. Ezekre lehetőségnak nyúlunk, mivel a képernyőároló helyzetet a tárbán egy mutató segítségével mindig lehet változtatni, csak az a baj, hogy a gép nem ad rá lehetőséget pixelenként, csak karakterenként. Itt jött az ötlet. Egy speciális rutin segítségével a gépet rá lehet kényszeríteni a sorokénti megszakításra, így egy karakter egy pixelorban mindig használható két új szín.

Sajnos a szintároló helyzetet nem lehet változtatni, legfeljebb másolgatással, de ehhez túl lassú a C64 processzora, ezért a szintároló színet csak karakterenként határozhatjuk meg. Esetleg meg lehet oldani azt, hogy rásztersoroként megszakítani és megváltoztatni a háttérszint, ezzel is több lehetőséget nyerve, viszont ez már inkább a szűrszal hasogatók szintjét súrolja, ezért ezt nem igazán alkalmazták. Nos, ezen kisebb kitérő után lássuk végre a program használatát.

Betöltés után a főmenü jelenik meg, ez tartalmazza az összes opciót és almenüt, melyeket használhatunk a programban. A főmenüt minden esetben a felfelényíl billentyű segítségével jeleníthetjük meg.

Vannak almenük, melyek a főmenüből és a szerkesztőből bár- mikor lehívhatóak. Ezek:

- Rajzolás (F1): ha valamilyen eszközt szeretnénk használni a rajzolásához, akkor használjuk ezt a menüt.

- Feltöltés (F3): ha egy kijelölt ablakot fel kívánunk tölteni az aktuális festék színével, vagy törölni szeretnénk, akkor nyugodtan használjuk ezt az almenüt.

- Blokkparancsok (F5): Speciális ablak funkciókat tartalmaz.

- Színusz menü (F7): Meghatározhatunk különböző hullámsíkokat, amelyekre felfektethetjük a rajzunkat.

- Szerkesztési paraméterek (E)

- Színek, illetve prioritás (F)

- Lemezkezelő menü (D)

- Rajzlapokra vonatkozó parancsok (S)

- Egyéb funkciók (O)

- Információk (I)

A menük lehívása után, ún. különleges billentyűk is szerepet kapnak:

- Ugrás a főmenüre (felfelényíl)

Y ko- ordináta váltás (K):

Váltani tu- dunk az egész il- leve féléképernyő szerkesztés között.

Villogás (R): Be illetve

ki tudjuk kapcsolni a kijelzők valamint a kurzor villogtatását.

- Rács (W): Segíteni tud az eligazodásban.

- Teljes kép megmutatása (return)

- Gyors mozgás (kurzor billentyűk)

- Képernyő törlés (Clr)

- Vissza a bal felső sarokhoz (home)



- Utolsó két pozícióra ugrás (.,): A két legutolsó olyan pozícióra ugorhatunk, amelyeknél valamilyen műveletet végeztünk.

- Tabulátor billentyűk (I-8): Különböző kurzor pozíciókat tárolhatunk, ha megnyomjuk a SHIFT billentyűt valamelyik számbillentyűvel közösen. Erre a pozícióra ugorhatunk akkor, ha csak a számbillentyűt használjuk.

A szerkesztés közben - mint már mondtam -, megnézhetjük a teljes képet. Ha ezt tesszük, akkor újabb funkciókat kapnak egyes billentyűk:

- Mozgatók (kurzor billentyűk): Karakteresen mozgathatjuk a képet.

- Vissza a szerkesztéshez (return)

- A kurzor helyzetének megmutatása, illetve azon karakter megmutatása, amelyben a kurzor található.

A főmenüben ezek az opciók találhatóak, viszont mint már említettem, az almenük meg mindig tartalmaznak újabb parancsokat:

Rajzolás (F1):

- Pont (P): a program megkérdezi, a pont leendő koordinátáját.

- Szabadkézi vonal (F): folytonos vonalat húzhatunk, mintha valamilyen irószerzámmal dolgoznánk.

- Egyenes (L): a megadott kezdő és végpont közé, a program egy egyenest húz.

- Négyzet (R): négyszögű alakzatok rajzolására alkalmas ez a parancs. Mivel egy szög már adott (derékszög), ezért csak két pontot kell meghatározni, amely meghatározza a négyzetet.
- Négyzög (V): Tetszőleges szögű négyzetek készíthetők ezzel az opcióval. Három pontot kell megadni.
- Egyenesek (N): Egymást követő egyeneseket határozhatunk meg ezen parancs használatával. Először a kezdőpontot adjuk meg, majd az egyenes végpontját. Ez a végpont megegyezik a következő egyenes kezdőpontjával.
- Kör (K): Tetszőleges sugarú körök rajzolását tudjuk végezni ezzel. A középpontot, majd egy, a körön elhelyezkedő pontot kell megadni. A pont és a középpont közötti távolság lesz a sugár.
- Háromszög (D): Bármilyen méretű háromszöget tudunk rajzolni, ha megadjuk a háromszög három sarokpontját.
- Meghatározunk kezdőpontú egyenesek (S): Egy kezdőpontot kell meghatározni a kezdéskor. Utána megadhatjuk az egyenesek végpontjait.
- Egyenesek 2 (Z): Ugyanez mint az Egyenesek (N) parancs, semmi különbséget nem találtam.
- Tükrözött pontok X-tengelyre (X): Egy pont megadásával tudunk meghatározni egy vízszintes tengelyt. Ha ezután pontokat rajzolunk, akkor a program automatikusan tükrözi a szimmetriatengelyre.
- Tükrözött pontok Y-tengelyre (Y): Hasonlóan az előbbi parancs-hoz, a különbség csak az, hogy függőleges szimmetriatengellyel dolgozunk.
- Felöltés (F3):
 - Festés (F): Megadott színnel való festés, egy kijelölt alakban.
 - Törítés (L): Egy megadott méretű alak kitörése.
- Blokkparancsok (F5):
 - Eltolás (O): Egy meghatározott területű ablak eltolása másik koordinátára. A mozgatandó ablakot a célpozícióba másolja, majd az eredeti kitörli.
 - Másolás (V): Blokkot tudunk sokszorosítani ezzel az opcióval. Először a másolandó blokkot, majd a célkoordinátákat kell megadni. Az eredeti blokk nem törlődik.
 - Tükrözés X-tengelyre (X): A kijelölt alak tartalmát tudjuk tükrözni, a képzetlebi X-szimmetriatengelyre.
 - Tükrözés Y-tengelyre (Y): Hasonlóan az előzővel, csak Y-szim-

- helyzetű hullám formát. Bármilyen cifra alakzatot is felvehet, csak egy pont legyen berajzolva. Ha ezt megtettük, akkor álljunk rá a kurzorral a hullám legfelső pontjára, majd lépünk be a Színus menübe (F7) és adjuk ki a Színus hullám kezdete (A) elnevezésű parancsot. Ezek után álljunk valahova a középe tájékkára és használjuk a Színus hullám közepe (M) megnevezésű utasítást. Most már csak a hullám végpontját kell megadni a programnak, a következő utasítás (E) segítségével. Végül, használjuk a Színus hullám elkészítése (K) nevű opciót. Ha most letölthetjük a képernyőt, és kipróbáljuk a megjelenítés parancsot (Z), akkor vissza kell kapnunk az eredeti képet. Az így elkészített hullám alakzatot lemeze kimenthetjük, és bármikor felhasználhatjuk.
- Szerkesztési paraméterek (E):
 - Lemez katalógus (D)
 - Paraméterek kimentése lemeze (S)
 - Joystick paramétereinek beállítása (J): Ezen parancs lehívásával egy újabb almenü kapunk, amely tartalmaz két parancsot. Az egyikkel a joystick sebességét (G), a másikkal a gyorsulását (S) határozhatjuk meg. A leggyorsabb sebesség a nulla, a leglassabb a kilenc. Ha a gyorsulás értéke nulla, akkor a joy egyetlen mozgást végez. Ha kilenc akkor, a gyorsulás értéke a legalacsonyabb lesz.
 - Előtér színek (1-4): Színeket határozhatunk meg a menüablakok számára.
 - Háttérszín (H): A háttér- és a keretszín együttes színet adhatjuk meg ezzel a parancssal.
 - Arnyék színe (T): A menüablakok szélén lévő szegély színet állíthatjuk be a legoptimálisabbra.
 - Státuszszó színe (Z): A szerkesztő alján elhelyezkedő státuszszó színet adhatjuk meg ezen opció használatával.
 - Színek illetve prioritás (F):
 - Lemez katalógus (D)
 - Színekkel kapcsolatos paraméterek betöltése lemezzel (L)
 - Színekkel kapcsolatos paraméterek kimentése lemeze (S)
 - Prioritás (R): A színek közötti viszonyt lehet meghatározni. Biteket kapcsolhatunk ki illetve be. Pontosán nem tudom, hogy ezt a funkciót, hogyan lehet kihasználni teljes mértékben.
 - A rajzszó színe (Z): A rajzszószám színet adhatjuk meg ezzel a parancssal, azaz azt a színt, amivel a szerkesztőben valamilyen műveletet fogunk végezni.

- Másolás a kettes számú rajzlapból az egyesbe (O): A program szépséghibája épp az, hogy sosem tudjuk azt, éppen melyik rajzlapot használjuk, ezért nagyon bízor a parancs használatára, mivel lehet, hogy épp arra a rajzlapra másolunk, amit éppen el szeretünk volna tárolni.
- Színsere (F): Egyik leghasznosabb funkció. Az aktuális rajzlapon használt szín valamelyikét kicserélhetjük egy másik színre. Először



a cserélendő színt kell meghatározni, majd az új színt kell megadni.

- Nos, most jön a számomra legrejtélyesebb menü, ami ebben a programban található.

- Egyéb funkciók (O):
 - Ablak nyitva (O)
 - Ablak zárva (S)
 - Szín törlés ki (A): Ezen hasznos parancs használatával megakadályozhatjuk azt, hogy a program kitörölje valamelyik színt abban a byte-ban, ahol épp rajzolunk egy újabb színnel akkor, ha már ebben a byte-ban ahol épp rajzolunk egy újabb színnel, ha már ebben a byte-ban használtunk másik három színt.
 - Szín törlés be (E): Ebben az esetben, ha egy byte-ban három különböző szín már található, és mi egy újabb színnel szeretnénk gazdagítani az alkotásunk ezen részét, akkor a program automatikusan kitörli a byte egyik színet és helyettesíti az új színnel.
 - Újratöltés (U)



metriatengelyre tükrözünk.

- Középponti tükrözés (Z): A kijelölt alakot a program, mindkét szimmetriatengelyre tükrözi.
- Átszínezés (F): A kiválasztott színnel tudjuk át-színezni a kijelölt blokkot.
- Átalakítás X-irányban (K): A kijelölt blokk X-koordinátáit tudjuk átformázni a meghatározott színus hullám paramétereinek figyelembevételével. A hullám alakját egy másik almenüben tudjuk meghatározni.
- Átalakítás Y-irányban (P): Hasonlóan, mint az előző parancsnál, csak Y-koordinátákra vonatkoztatva.
- Színus menü (F7):
 - Lemez katalógus (D)
 - Színus adatok betöltése lemezzel (L)
 - Színus adatok kimentése lemeze (S)
 - Színus hullám megjelenítése (Z): Az elkészített hullámot rámosolhatjuk a képernyőre.
 - Színus hullám elkészítése (K): A megadott paraméterek szerint való hullám generálás.
 - Színus hullám kezdete (A)
 - Színus hullám közepe (M)
 - Színus hullám vége (E)
- Egy színus hullám szerkesztése nagyon egyszerű. Csak annyit kell tenni, hogy a tiszta képernyőre rajzolunk egy függőleges

- FLIP formátumú kép betöltése (L)
- FLIP formátumú kép kimentése (S)
- Normál FLI kép betöltése (K)
- Normál FLI kép kimentése (D)
- Amica Paint formátumú normál bit-térképés kép betöltése (A)
- Koala Painter formátumú normál bit-térképés kép betöltése (Z)

Rajzlapokra vonatkozó parancsok (S):

- A program két különböző rajzlapot tud kezelni és ezt a memóriában tárolni. Ezek közül egy mindig az aktuális szerkesztő képernyője. Ezeket tárolt kép adatait bármikor elővehetjük és felhasználhatjuk. Alkalmazhatjuk ezt a lehetőséget ún. UNDO funkcióként is.
- Rajzlapok cseréje (G): Ezzel a funkcióval eltávolíthatjuk az aktuális rajzlap tartalmát, és előszedhetjük az előzőleg használt rajzlapot.
- Másolás az egyes számú rajzlapból a másodikba (K)

Lemezkezelő menü:
- Lemez katalógus (D)
- DÖS parancsok (B)

(-Unknown)

WAR IN THE GULF



Még tartott az Öböl-háború, amikor szimulátor kedvelő barátaimmal már dörzsölgettük tenyerünket: most aztán biztosan beindul az (egyébként szomorú) "esemény" ihlette program áradat. Nos - bár kétségtelenül történet próbálkozások - a várt dömping elmaradt, egyelőre vártnak magukra az e témát feldolgozó szimulátorprogramok. Ebből következően érthető ha egy, a fenti névvel megjelölt játékra felkapjuk fejünket, és szinte azonnal

előtűnő tankok). A játékban továbbra is egy 4x4 páncélosból álló egység parancsnokai vagyunk. A lemeze irratkozás, a kimentett játsszák folytatása a személyi kartonok kezelése révén lehetséges. A PLAY feliratra bökve következik egy kis típusismeret (a program védelme), majd a sziget térképén rá kell böködödni a csapat mozgási útvonalára (kék négyzetek), és ki kell jelölni a megtámadandó területet (piros négyzet). A következő kérdésre, ha

az első csatát megelőzően YES-t választunk, a "nyakunkba szózt" összetételű egységekkel leszünk kénytelenek hadba indulni. NO válasz esetén, a jobb felső sarokban látható, és rendelkezésre álló (kezdesnél: 55000K) összegből mindenki a számára legmegfelelőbb csapatösszeállítással "léphet pályára", illetve egy sokadik bevetés után a

kezdeti összeg maradékából gazdálkodva egészítheti ki veszteségeit, töltheti után munició készletét, javíthatja sérüléseit (villáskulcs), növelheti a bajtársi szellemet (sörös kriglik).

A következő képernyő tartalmazza a hadműveleti tervet. A jobb felső sarokban található első ikonra bökve a jegyzetfüzetben lapozhatunk. A középső (szem) ablakra bökve a térképen található objektummal ismerkedhetünk. A harmadik (ágyú) ablakot választva tüzérségi támogatást kérhetünk a terep bármely pontjára, az általunk beállított időpontban. Egy-egy sikeres beállítással védetlen területeket foghatunk le, vagy egy nagyobb nyílt terepen ködfüggöny húzásával könnyíthetjük az átkelést. Természetesen a tapasztalatok hiányában előfordulhat egy-két baklövés, ami épp a visszajára fog elsülni... A bal felső sarokban látható ablakra (kardok) bökve, és a PLAY-t választva kezdődhet a tényleges harctéri tevékenység.

Első pillantásra egy kissé bonyolult kuszaság fogad bennünket, a négy részre osztott képernyő, egységünk egy-egy helyszínét mutatja. Szerencsére minden negyed képen azonos ablakot találunk, így elég elsajátítani az egyik kezelését. Hajtsunk végre egy tisztítást, és bökjünk az egyik egység bal felső sarkában lévő ablakra. Máris áttekinthetőbb a kép. A képernyő telején nyolc kis ablakot láthatunk, melyből kettő (a választott ablakok) sárga, a többi fehér.

A bal szélső ablakra bökve tudunk visszatérni az előző, négy részre osztott képernyőre. Kuwait 1-től Kuwait 4-ig választható, hányas egységünkkel akarunk valamit végrehajtani. A LEPORELLO ablakra bökve jutunk a térkép-módba, ahonnan figyelemmel kísérhetjük az ellenség mozgását, illetve innen, és csakis innen tudjuk mozgatni saját csapatunk tagjait. A TÁVCSÓ ablakot választva visszatérünk a harci-módba, ahol akár puffogtatni is lehet már párat. A VILLÁSKULCS ablakra bökve az adott egység állapotát, sérüléseit, veszteségeit kérdezhetjük le, de maradjunk harci-módban (TÁVCSÓ), és nézzük tovább, mi is van még ezen a képernyőn. A periszkópablak (nagy ablak, amin kilátnak) alatt balra lévő kis ablakra bökve harcjárműveink füstgenerátorait bekapcsolva álcázzuk magunkat, ill. csökkentjük azok találati pontosságát. A füstölők bekapcsolása nem mindig előnyös. A felvonulási időszakban, amikor egyébként a terep jóságos takarásában "slisszolhatnánk" odébb, kifejezetten árulkodó ránk nézve a sűrű füstfelhő. Mivel az ellenség nem használ füstölőt, a csata hevében "ami füstöt ereget az saját, ami nem, az ELLENSEGI" alapon azonosításra is alkalmas. Vigyázat! Az előd játékokhoz képest itt már a saját harckocsik is kiláthatók! A füstölő alatti ablakra bökve kapcsoljuk be/ki infra berendezésünket, mely segítségével a füstön is átlátunk, ill. a terepbe olvadó ellenséget könnyebben észrevehetjük.

Középen lent egy kettős iránytűt találunk. A felső (piros) a torony állását, az alsó (zöld) a harckocsi hossz tengelyének irányát mutatja. Az iránytű két oldalára bökve (vagy a periszkópablakra felmenve a jobb mouse-gombbal is!) lehet a



az érdeklődés középpontjába kerül. Pedig - elárulom az elején - jelen esetben a név egy kicsit megtévesztő, ez a háború NEM az a háború, már csak azért sem, mert a történések dátuma 1995 áprilisa.

A játék introján túljutva ismerős képernyővel találkozunk, mintha láttuk volna már valahol... A "régí motorosoknak" minden bizonnyal ismerősen cseng a TEAM YANKEE és a PACIFIC ISLAND (azóta sem írtak jobbat!) tanksata-programok neve. A War In The Gulf bizony ezen nemes elődök leszármazottja, "V1.3-as verziója". Amint az pillanatokon belül kiderült, a képernyő felépítése, a kezelőszervek semmit sem változtak, maradt a jól bevált szisztema. A harcjárművek festése (sárga) azonban igazodott a sivatagi körülményekhez, és határozottan nehezebbé vált az ellenség térdre kényszerítése. A kuwaiti értékek pusztítását nagyon szigorúan bünteti (úgy tűnik a kilátnak harckocsi repeszdarabjait is belövésnek veszi, ha az a házak között éppen "úgy" állt), és a térképen látható helyzet is késik a valóságos állapothoz képest (bosszantó meglepetéseket tudnak okozni a közvetlen közelünkben, a semmiből





lővegtornyot forgatni. Az irányító alatti zöld mezőre (kis tank - nagy tank) bökve zoomolunk (változtatjuk a látótávolságot). Ettől balra, a felfelé mutató nagy piros nyíllal a (beállított pozíció felé mozgó) harcocsit lehet megállítani, majd elindítani. Jobbra lent tudjuk a fegyverzetünket váltani. Kétféle tüzéségi löszér, rakéta, ködgránát és géppuska található arzenálunkban, de a hordozó eszköz meghatározza éppen mi van a "fedélzetén". A löszér szimbólumok alatti vörös csikra bökve kapcsoljuk be tűzvezérlő rendszerünket. Ez növeli a találati pontosságunkat, a célkereszt alakváltozásával és hanggal is jelzi a cél befogását.

Kapcsoljunk most át a térkép-módra! Ami újdonságot jelent, az a térképtől jobbra látható. Legfelül az óra látható, ami egyébként is állandóan jelen van a képernyőn, kint a jobb szélén, a fehér zászló és a sakkóra alatt. (A fehér zászlóra bökve kilépjünk, a sakkórára bökve szüneteltetjük a játékot). A kék négyzetet körülvevő zöld háromszögekkel a felnagyított térképet görgetjük. Az alatta lévő zöld négyzetekkel a térkép lép-tékét (nagyítás-kicsinyítés) változtatjuk.

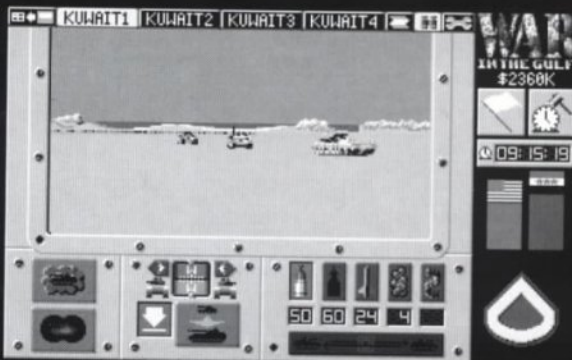
Az egységek mozgatása a következőképpen történik:

- kijelöljük a mozgatásra szánt egységet fent, a Kuwait-x ablakban
- a mouse keresztet a térkép kiszemelt pozíciójára visszük, bökés
- a "+" és "-" jelek közötti függőleges vonalon beállítjuk a mozgási sebességet (nagyobb sebességnél nehezebb menet közben a célzás, alacsonyabbnál könnyebben kilánék!). A sebességet szabályzó szimbólum mellett "pöttyös" négyzeteken állítható be az egységek mozgási alakzata. Az egységek (Kuwait 1-Kuwait 4) közötti átkapcsolás az F1-F4, ill. 1-4 billentyűkkel is lehetséges. F7 (vagy 7) -tel térkép-módra, F8 (8) -cal harci-módra, F9 (9) -cel állapot lekérdézésre kapcsolhatunk. Végezetül néhány hasznos jótanács a játékhöz:

A térképen megengedett mozgásszabadság következtében ugyanaz a csata többféle képpen is megvívható. Ugy vettem észre, hogy az előd játékokhoz képest sokkal jobban kell törekednünk a csapatmunkára. Lényeges, hogyan helyezzük el egységeinket egymáshoz képest, azok mennyire fedezik le a másikat. Amennyiben támadás éri valamelyik egységünket, azt hozzuk mozgásba, ha még nem működne, indítsuk a füstgenerátorokat, majd kapcsoljunk a fedezetet nyújtó egységre, és azzal próbáljuk meg ártalmatlanná

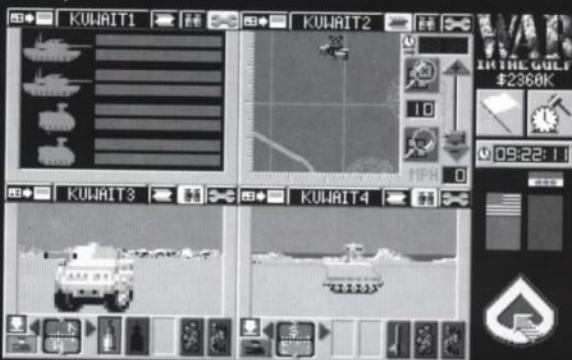
jelző zászlók emelkedése rövidesen bekövetkező támadásra figyelmeztet.

Sz.JVC.



tenni a támadókat. A térképen, mint már említettem, az ellenség egy kicsivel később jelenik meg, mint azt korábban megszoktuk. Ezért a felvonulás, támadás alatt nem árt megjegyezni az ellenség menekülési irányát, hiszen később, miután rendezte sorait, ugyanabból az irányból támad. Ha felkészülten, beforgatott tornyokkal várjuk, értékes másodpercek takaríthatunk meg. Az infra berendezés nemcsak a füstön lát át, hanem a terepbe olvadó ellenfelet is "kiemeli" környezetéből. A könnyebb páncélatú rakétás egységek sebezhetőbbek, de nagyobb a hatótávolságuk, ezért őket ne vigyük túl közel a "buli"-hoz, inkább a háttérből csipkedjünk velük. Tüzelés előtt a piros nyíllal torpantssuk meg a harcocsit, javulni fog találati arányunk. Az ellenség gyakran bújik meg kilőtt társai égő roncsa mögött, a "dögölt harcocsit" is tüzelhet tehát. A saját, és az ellenség erejét

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	78%		
HANG/ZENÉ	69%		
JÁTSZHATÓSÁG	79%		
ÖSSZHATÁS	82%		



TOPLISTA

PC

1. PRINCE OF PERSIA II
2. STRIKE COMMANDER
3. FREDDY PHARKAS
4. SYNDICATE
5. MIGHT AND MAGIC V
6. FLASHBACK
7. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP
8. SPACE HULK
9. F-15 III
10. SILK

AMIGA

1. LOST VIKINGS
2. GOAL !
3. DESERT STRIKE
4. CHAOS ENGINE
5. SUPERFROG
6. ARABIAN NIGHTS
7. MORPH
8. EISHOCKEY MANAGER
9. BEAVERS
10. CHUCK ROCK II

C-64

1. NOBBY THE AARDVARK
2. WRATH OF THE DEMON
3. SLEEPWALKER
4. EON
5. CREATURES II
6. ARNIE II
7. STREET FIGHTER II
8. NICK FALDO'S GOLF
9. SMASH !
10. RAMPART

GAMEBOY

1. MARIO LAND II
2. MEGAMAN III
3. STAR WARS
4. ROBOCOP II
5. ROCKY AND BULLWINKLE

SEGA MEGADRIVE

1. GLOBAL GLADIATORS
2. JUNGLE STRIKE
3. SONIC II
4. TAZMANIA
5. TALESPIIN

SUPER NINTENDO

1. STARFOX
2. STREET FIGHTER II
3. DESERT STRIKE
4. BATMAN RETURNS
5. TERMINATOR



FREDDY PHARKAS

FRONTIER PHARMACIST

Szereted a vadnyugati kalandokat? Szeretnél egy rövid időre belekerülni a vadnyugati élet forgatógába?



Akarsz az igazság bajnoka lenni? Nem??? Megértelek. Na itt egészen másról van szó: Al Lowe, a Larry sorozat alkotója ismét egy különösen farszító, beteges programmal lepte meg PC-s táborát. Freddy Pharkas, a vadnyugati patikus személye remek célpont Mr. Lowe örült ötleteinek. Enyhén morbid stílus itaia át az egész játékot. A főszereplő - sajnos - nem követi Larry felettébb

"csapongó" életvitét, de felejtethetlen poénokat nyújt a játékosnak. Freddyről csak annyit, hogy fiatal korában - bár meg most sem öreg - kiváló lövész volt, de elvesztette fél fülét, s ezért visszavonult és kitanulta a patikus szakmát.

A grafikával kapcsolatban nem lehet semmi kifogás, töménytelen mennyiségű megrajzolt arccal találkozhatunk a játék folyamán, amikor beszélgetünk valakivel. Végig klassz az animáció, egyedül pán, hogy igen kevés a bejárható (játék közben felfedezhető) helyszínek száma. Lényegében azon a területen kalandozhatunk végig, amit a játék legelején felfedezünk. A későbbiekben is csupán 2-3 helyszínrre mehetünk be. A zenét és a hanghatásokat ugyancsak dicsérsni lehet, remekül illenek a játék hangulatához. Az irányítás már megszokott, egyedül újdonság a Fast Forward, azaz a gyors előretérkerés, amivel az átvezető képeket pörgethetjük át. A pontozás igen gyanús, ugyanis maximum 999 pontot lehet elérni, de ahogy benyitunk a patikába, egyből felugrik 500 pontra... tehát gyakorlatilag 499 pontot kell teljesítenünk. És most jöjjön a rettenethetetlen vadnyugati patikus, Freddy Pharkas története Coarsegoldban...



vasságos üvegcsébe a gyógyszer, amit egy Cork-al (dugó) tömjünk be. Vegyük fel, s vigyük ki Penelopának.

Következő kliensünk Helen, a következő háziaszonya. Nekí a dokí Quintotrazate tablettákat írt fel, amit a következő módon készítsünk el: tegyünk le ismét egy orvosságos üveget, egy mérőedényt és a keverőedényt (breaker) a pultra, majd vegyük elő az inventoryból az

ELSŐ FELVONÁS

A játék Coarsegold főutcáján kezdődik, ahol megjelenik Freddy, az ifjú, ambiciózus patikus - azaz mi. Egy srác éppen most zárja be a helyi motelt a sheriff parancsára. Nyissunk be a Mom's Cafe-ba és kérjük el az egyik üres fémdobozt a háziaszonytól (szívesen ideadja), majd hagyjuk el a helyiséget. Következő utunk a szomszédos Golden Balls Saloon-ba vezet. Itt megrendelhetjük a zongoristától, hogy milyen számot játsszon, de az egyetlen érdemleges cselekedetünk, ha elszedjük a merevrészeg orvos elől a whiskys poharat. A szalomból a hátsó ajtón keresztül egy kis kerti helyiségre érünk. Ide néz a Mom's Cafe konyhájának ablaka, ahol egy kínai dolgozik, s egy lépcső is vezet a hotel erkélyére. Nézzünk alaposan körül az udvaron, s tulajdonítsuk el a horbába beleavagott vesét, illetve a székér hátuljáról a kis alkoholos tégelyt. Ha megvagyunk, hagyjuk el a kertet hátrafelé, s így az épület mögé érünk ki, egy kis templom elé. Nyissuk ki a templom ajtaját, s vegyünk el egy kis darab olvadott gyertyát, majd nézzük meg a szem ikonnal a kulcslyukat a templom ajtaján, s egy kulcsot fedezhetünk fel, amit természetesen elteszünk - még jó lesz valamire. Most haladjunk jobbra, majd irány lefele, ahol ismét kijutunk a főútra, egy iskola mellé. Vegyük fel a játszódozó gyermekek csúdjáról a létrát, majd onszunk balra, ahol megérkezünk a patikánkhoz. Vegyük elő a nálunk lévő kulcsot, nyissuk ki az ajtókat, és lépünk be a híres gyógyszerterába. Bent vegyük fel a lila tubusos gyógyszert a szekrényről, majd álljunk be a pult mögé, amint az jönnéval patikusokhoz illik. Meg is érkezik első kuncsaftunk, a bájos tanárnó, akinek egyik tanítványa rosszul lett, s felírt neki valamit a doktor. Ideadja a receptet, amiből kiderül, hogy egy kis Tyloxypolide kell neki. Nyissuk ki a pult mögötti ajtót, s lépünk be a "boszorkánykonyhába". Kattintsunk a gyógyszereszekrényre, s máris készíthetjük az orvosságot. Ilyloizékn pont elfogyott, de megfelel helyette 40mg Pephitycymacine Tetrazole. Járjunk el a következő módon: tegyünk le a munkalapra egy Medicine bottle-t (orvosságos üveg), egy Graturated Cylindert (mérőedény), majd a Pephitycymacine Tetrazole-ból 40ml-t töltsünk a mérőedénybe, öntsük át az or-



alkoholos tégelyt és öntsük a tartalmát a borszeszégőbe. Ezek után töltsünk 15 ml Bishmut Enterosalicycine-t a mérőedénybe, s 30 mg Phenodol Oxytriglychlorate-ot a mérlegre (balance). Töltsük a keverőedénybe a két kimért anyagot, s keverjük össze egy üvegáradal (stirring rods). Öntsük bele ezt a kutyuleket a tablettakészítő gépbe (pill machine), s húzzuk meg a karját, mire kiad 3 tablettát. A gyógyszeres üveggel cickeljünk a tablettákon, mire azok belekerülnek az üvegbe. Ezt a műveletet még hétszer játsszuk el, mire 21 tablettát lesz az üvegben. Dugaszoljuk le az üveget, s máris vihetjük Helennek.

A következő kliens a Madame a helyi bordélyból. Panasz, hogy gyengélkednek a lányok, s kéne egy kis "kedvcsináló",



LIVING THE COARSEGOLD DREAM

576 KByte

1993 JÚLIUS / IV. ÉVFOLYAM

hisz pénzes hímek vannak a láthatáron... A doki olyan csúnyán írta a receptet, hogy nekünk kell kitölni, hogyan készítsük el a gyógyszerit (pontosabban nekem kellett): tegyük az asztalkára egy porcelánmoszart (mortal & pestle),

egy 5 mg-os mérőt (5mg measurin spatula), egy dobozt (Prescription box), és egy gyógyszercomagolópapírt (medicine paper), majd mérjük ki 15 mg Bimethilquinolin-t a mérlegen, töltsük át a porcelánmoszába. Ugyanígy járjunk el 15 mg Metyrphosphate-l is. Keverjük össze a moszában, s az 5 mg-os mérővel odagoljuk ki a gyógyszeres papírba. Minden elkészült adagot azonnal helyezük a zöld dobozba. 6 kis papírsomagnak kell a dobozban lennie.

A következő beteg a mexikói, akit nek egyszerűen egy kis "Preparation G-re van szüksége. Ez abban a lila tubusban van, amit belépésünk-

kor felszedtünk a szekrényről. Adjuk át neki, s máris megérkezik a sheriff... (Ja, ő az első aki hajlandó fizetni is a gyógyszerért, úgyhogy gazdagok vagyunk.) A sheriff aljas módon bezárja a patikánkat, azzal az ürüggyel, hogy tűzveszélyes. A lényeg az - bár ez a játék folyamán derül csak ki igazán -, hogy összejuttatjuk a helyi bankárral, hogy zserbevágják egész Coarsegoldot. Eppen ezért, ha bemegyünk a bankárhoz és beszélgetünk vele, mindig felajánlja, hogy megveszi a patikánkat... persze ezt ne fogadjuk el.

MÁSODIK FELVONÁS

Másnap hatalmas büzre ébred a város: Coarsegold lovai teleszellentik a várost, s a büztől lassan elhalálózhatunk... tehát gyorsan cselekedni kell. Most jön a játék egyik legizmosabb része: induljunk balra a város főutcáján, s haladjunk egészen a mexikói kovacsműhelyéig, amely előtt szintén ott lübb a Closed table.

Vegyük fel az ajtó mellől a kötelet és a nadrágszíjat, s a tűzrakásból egy darab szenet. Az inventoryban frújuk ki a vésővel az üres fémdobozt, majd a faszenet tegyük bele. Nem marad más hátra, mint át-fűzni a dobozban a nadrágszíjat, ami kitérő gőzalarcként fog viselkedni a lopuki büze ellen... Most keressük fel a Mercantile Co.-t, ahová befelerve egy papírzascóra lelünk a szekrény szélén. Vegyük fel, majd irány az utca, s az egyik ló. Csatoljuk fel a gőzalarcot, majd a papírzascóval gyorsan gyűjtsünk be egy kis "hátszelet" az egyik ló alfelettől. Most pedig rohanás a patikába! Menjünk a gyógyszereszekrényhez, s gyűjtsük be a borszeszégőt (alco-

hol lamp) a gyufával (matches). Tegyük a gáz-analizátort (gaseous spectroscopy) a borszeszégő elé, s clickeljük a lópukival a gáz-analizátoron. Tegyük 40 mg Sodium Bicarbonate-ot a mérlegre, majd 15 ml Furachlone-t a mérőedénybe. Öntsük mindkettőt egy keverőedénybe, mérjük ki 45 ml vizet a mérőedénybe és ezt is adjuk hozzá. Öntsünk még bele 5 mg Magnesium Sulfat-ot, s keverjük meg egy üvegrúddal. Töltsük bele a kővályékot egy orvosságos üvegbe, dugaszoljuk be, majd öntsük bele a patika előtt álló lovak vályójába...

Miután sikeresen elhárítottuk a városról a "lógázveszélyt", egy utcagyerek fut hozzánk, avval a hírral, hogy a csigák (I) megtámadták a várost. A történet: egy Los Angeles-i francia vendégloból megszöktek, s most elcsigázva szagladónak keresztül a vadnyugaton, mindent elpusztítva, ami az (á)lábuk elé kerül. Első dolgunk legyen benyitni a szalonba, s a mexikóitól kapott pénzért vegyünk finom söröcskét. A nálunk lévő templomkuicsal nyissuk ki az üvegeket, s keressük meg a csigákat a város baloldali határára, a hid mögött. Először is tegyük el egyet (ha odaaduk Helennek, a kávéház háziasszonyának, néhány pontot kapunk), majd öntsük ki a söröcskét a csigáknak úgy, hogy csurgassuk a nedűt a szakadék felé. A szemmel láthatóan szomjas csigák harapnak a dolgra, ugyanis megindulnak a sör - és egyben a szakadék - felé. A veszély elhárult a városról.

Miután eltűntek a csigák, az ugyancsak itt található természetbolyon ülő indiánra figyelhetünk fel: az illető nem hajlandó lejönni, mert ha lemászik, rá kell taposnia a természetekre. Segítsünk neki: tegyük a létránkat a természetboly tetejére, s így kényelmesen lemászat indián barátunk anélkül, hogy kárt tenne a rovarokban. Sriniben - mert ez a becsületes neve - társra is találunk, aki a



Yee-hawwww!



munkánkban fog segíkedni némi fizetésért... Miután Freddy ehvizi otthonába, s megmutatja Srininek a patikáját, induljunk el, s vegyük vissza a létránkat a természetboly tetejéről. Most keressük fel a templomtól jobbra található víztárolót, ahol nagy tömeg csodált össze a WC-re várva; itt valami "bűzik". Nyissuk ki a víztároló csapját, s töltsük meg a nálunk lévő sörösüvegek egyikét, majd hajtjuk le. Hoppá! Valami furcsa érzés a gyomor táján! Freddy rohan a WC-hez, s beront, nem történő a bent ülő sráccal. Tehát innen fúj a szél: a víztároló vize hasmenést okoz. Irány a patika, ahol készítsük el a következő gyógyszert: 25 ml Bismuth Subsalicylate-ot a mérőedénybe, majd onnan a test tube-ba. 5 ml Othpenamethilhydride-et töltsünk a mérőedénybe, s adjuk ezt is a test tube-ba. Most gyűjtsük meg a borszeszégőt, s melegítsük meg a test tube tartalmát, s öntsük bele az így készült löttyöt egy orvosságos üvegbe. Dugaszolás, s máris menjünk a víztárolóhoz. Tömösszuk a víztároló lábához a létránkat, s mosszunk fel rá. Miután felértünk a tároló permére, húzzuk fel, s tömösszuk a víztároló tartályának. Másszunk fel a létrára, s az inventoryban clickeljük a kötélünkre a kéz ikonnal, mire Freddy egy lasszót készít belőle. A lasszót dobjuk a víztároló legtetjére, küsszunk fel, s nyissuk ki a kis ajtót a tárolón, s öntsük bele az orvosságot.

Ejfel Srinie ehvész minket, avval, hogy a mellettünk álló Assay raktárépület lángokban áll! Valamit sürgősen tennünk kell, ha nem akarjuk, hogy porig égjen a patika is. A patika ajtajánál néhány zsák Baking Soda-t találunk, amit gyorsan tegyünk el. Induljunk el jobbra, az iskola mellett álló Assay raktárhoz, s tegyük a szódát a libikókára. Ujjunk fel a hirtára, s lengjünk be. Miután jól belengtünk, clickeljük a tetőre, mire Freddy - ha szerencsénk van - felugrik oda. A tetőről ugorjunk a libikókára, mire a másik felén lévő szóda felrepül a levegőbe, egészen a lángoló Assay raktárig. Készül a tűz elalszik... Na várjunk csak! Éjszaka van, egyedül vagyunk, és közel van a bordély!!! Eppen csak pénzünk nincsen. Keressük fel a nyíl-vánosházat, ahol éppen a bankár és a sheriff szövögeti gonosz terveit, s menjünk be. Odabent társaloghatunk az örömlányokkal - hiába, szegények nem maradhatnak ki egyetlen Al Lowe játékból sem -, de semmi több. Az asztalról vegyük fel a képeslapokat, s várjuk meg a Madame-ot, aki a gyógyszerért cserébe szobára jön velünk. A Madame elmondja, hogy a lányok megtudták a sheriffről és a bankártól, hogy a halálunkat akarják, s ha nem hagyjuk el a várost, meg is ölhetnek. Legjobb, ha elhagyjuk Coarsegoldot... Soha! Freddybe visszatér az ősi vadnyugati virtus, s másnap tettere készen áll.

HARMADIK FELVONÁS

A mai napon első feadotunk az lesz, hogy szert tegyünk pisztolyra, s gyakoroljuk a lövést. A hálószobánkban először is nyissuk ki a kisszekerényt, s nézzünk bele a szem ikonnal, s vegyük ki belőle a kicsi kulcsot. Nyissuk ki az asztalunk fiókját, nézzünk bele, s vegyük ki belőle a jegyet, ami egy pár





csizmára szól. Az agyunk mellett álló ládában egy veszkörhára leljük, amit felheliül tegyünk el. Menjünk le a földszintre, s a gyógyszereszek-rény mellett álló szekreteri nyissuk s az imént felvett kis kulcsal. A szekreterben találunk még egy fiúkat, amit kinyitva egy levélre leljük az előző tulajtól, aki egy kulcsról ír, amit nem akart itt hagyni, s ezért magával vitte... A neve egyébként Mr. Graves. Hagyjuk el a patikát, s miközben a fodraszielt felé gyalogolunk vegyük fel a földről a löcromot. A fodrasznak adjuk oda

a jegyet, mire egy pár csizmát kapunk érte, s a képeslapokat, amiért cserébe egy palack Nitrous Oxide-t kapunk, amit nevető-gáznak is hívhatunk. Most nézzünk be a Mom-hoz a kávéháza, vegyünk el egy csésze kávét, majd dobjuk le a földre a löcromot. Az eredmény nem marad el: mindenki odasóvá megnézni, hogy mi búzlik, még a konyhából a kínai is... Mi ezt kihasználva menjünk át a szalomba, s a hátsó ajtón keresztül a kertbe. Mint említettem a kávéház konyhájának az ablaka éppen ide néz ki. Mivel a kis kínai szakács éppen el van foglalva, mi nyugodtan elemelhetjük az ablakban gőzölő almatoritát. Menjünk el a sheriffhez, s adjuk át neki az iménti két szerzeményünket, mire löszert és pisztolytisztító készletet kapunk tőle. Most ruccanjunk ki a temetőbe, s keressük meg Mr. Graves sírját. Vegyük fel a sír mellől az ást, s hantoljuk ki a megboldogultat, majd ugorjunk le a tetem mellé, s vegyük el a nála lévő kulcsot, ami egyébként egy széf. Szedjük fel egy kis agyagot a sír mellől, majd irány a bank, s adjuk át a kulcsot a bankárnak, aki kihozza a széf tartalmát: egy pár pisztoly és egy vörös kandó. Tegyük el őket, majd menjünk el a temető mellé, ahol Srini már vár minket. Tisztítsuk ki a pisztolyunkat, töltsük meg, majd tegyük a sörösüvegeket a kerítés tetejére. Most egy lögyakorlat kezdődik, akinek nem tesz, s az továbbtekerhet.

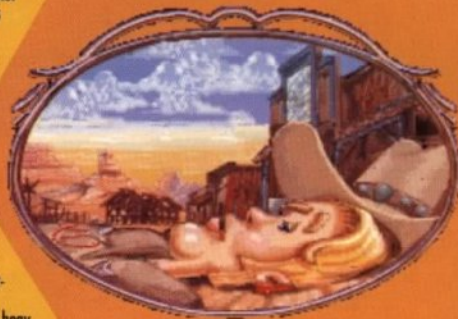
Most már tudunk lőni, van ruhánk, csak az a baj, hogy fél füllünk van. Keressük fel Chestert a Mercantile Co.-ban, s mutassuk meg neki a viaszdarabunkat, mire elmondja, hogyan lehet műfület készíteni ezüstből. Menjünk ki, majd jöjünk vissza: barátunk lighthogya a biskáját, amivel eddig krumplít főmázott. Tegyük el, s faragjunk ki vele a viaszból egy fület. Az agyagot nyomjuk bele a nálunk lévő viaszba, mire egy kitűnő negatívhoz jutunk. Irány a patika, s vegyük fel a kiakasztott ezüst érmet a falról. Menjünk be a hátsó helyiségbe, s tegyük bele a Curable-ba az ezüstöt, majd melegítsük fel. A fűlnegatívot ugyancsak forrósítsuk fel, hogy eltűnjön belőle a viasz. Most töltsük bele az ezüstöt a negatívba, majd az inventarban a kézzel szedjük ki az ezüstfület az agyagból. Most már csak egy cick a füllre Freddy, s másris igazi vadnyugati legények vagyunk...

NEGEDIK FELVONÁS

Menjünk be a szalomba, ahol Larry úkapja sörözget, s egy gyanús társaság kártyázgat. Nézzünk az asztalra, mire észrevesszük, hogy a fekete kalapos simlis, hisz az egyik keze műkés és a "harmadikkal" csol. Egy óvatlan pillanatban cickeljünk a kéz ikonnal a hamis kártyájára, mire leleplezzük, de pechünkre pisztolyt ránt... Freddy pillanatok alatt egy asztal mögé bújjik. Természetesen felőni karántsem olyan egyszerű: lőjünk egyet a mögöttünk lévő vasrúdba, mire arról a lámpára pattan a golyó, s a lámpa agyonüti barátunkat... Gratulációk, stb. stb., de ne feledjük el, hogy még sok dolgom akad. Most kimenni a szalomból életveszélyes, ugyanis néhány mexikói beszabadult a városba, s örült lövöldözésbe kezdtek. Irány a hátsó ajtó, majd a kertből menjünk fel a motel erkélyére, ahol éppen alattunk vannak a lövöldözők. Tegyük ki a nevetőgázt a karlitrá, s húzzunk le. Karlójuk meg a szalont, s oszonjunk el a bordélyházhoz, ahonnan éppen látni lehet a kirakott palackot... Lőjünk bele egyet,

mire abból dólni kezd a gáz, s a mexikóiak rohögögörsöt kapnak. A bordélyháztól visszatérve a főútra négy nagy vadnyugati fazon fogad, s kihívnak egy párbajra, aminek a lényege nem más, mint... na, inkább nem lövöm le a pónt.

Miután sikerült "agyózni" az illetéket, egy valódi párbaj veszi kezdetét, melyben egy régi ellenségünkkel, Kennyvel kell megmérkőznünk. Legjobb esetben is megsérülünk, pontosabban az ép füllünket lövi meg. Miután otthagy a porban, gyorsan vegyük fel a piros kendőt a nyakunkból, s kössük be a füllünket vele. Freddy rohan Penelope-hez, a tanárnőhöz, mivel a Kenny fiú azt rebesgette, hogy ő is oda igyekszik. Az iskolában igen nagy meglepetés fogadja: Penelope fegyvert fog rá, s nem fogyalmez. Gyorsan dobjuk le az övünket, majd a mellettünk lévő palatáblát tartjuk magunk elé, hogy felfogja Penelope lövését. Szép kis dolgok egy nőtől, ráadásul attól, aki iránt Freddy eddig csöndesen vonzódtat... Penelope levisz minket a pincébe, ahol egy székhez kötöz, s végre elarúja igazi kilétét: a tanári állás csak álca volt. Az iskola melletti mocsárnál több mint valószínű, hogy hatalmas olajmezők terülnek el, s neki erre foga a foga. Összejátszott a sheriffrel és a bankárral... de a többit már tudjuk. Miután felgyújtotta körülöttünk a pincét, csalekedjünk a lehető leggyorsabban: mazogjunk a székek így, hogy dőljünk el vele,



majd csúszunk el a földrepiantott ezüstfüllünkig. Vegyük fel, s vágjuk el vele köteleinket, ami sikerül is, s Freddy iszkol kiféle. Kint untunk állja Penelope, s kardot ránt: vegyük fel mi is a falról a kardot, s mérkőzzünk meg vele (a legelső szöveget választva a legkönnyebb a küzdelem). Ha sikerült belépni, megjelenik Kenny, aki Penelope cinkosa, s pisztolyt ránt: vegyük elő az ezüstfüllünket, s vágjuk hozzá: mint egy shuriken, kettészeli Kenny torkát... miután már csak az enyhén morbid epilogus van hátra, amit felheliül látni/olvasni kell.

Koronczai G.

ÉRTÉKELO	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	87%		
HANG/ZENE	88%		
JÁTSZMÓDOK	90%		
ÖSSZTARTÁS	89%		



**HELY, Ahol
JÁTSZVA
VÁSÁROLHATSZ!
GAMEBOY**



~~9 999,-~~
8 999,-

SEGA MEGADRIVE



19 999,-

SUPER NINTENDO



21 999,-

NINTENDO



11 999,-

EREDETI JÁTÉKPROGRAMOK
MINDEN GÉPTÍPUSHOZ,
GARANTÁLTAN A LEGNAGYOBB
VÁLASZTÉKBÓL!

- AMIGA 500
- AMIGA 1200
- 1084S MONITOR
- C-64 II
- 1541/II DRIVE
- DATASETTE
- JOYSTICKOK
- LEMEZEK
- DISK BOXOK
- EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK A LEGOLCSÓBBAN

**576 KByte
SHOP**

MINDEN

AMI A SZÁMÍTÓGÉPHEZ KELL!

BLACK CRUISER

1 199 Ft



- mikrokapcsolós
- változtatható keménységű irányítás
- 2 tűzgomb
- törhetetlen acél ütközők

MULTI COLOUR CRUISER

1 199 Ft



- mikrokapcsolós
- változtatható keménységű irányítás
- 2 tűzgomb
- törhetetlen acél ütközők

ZIPSTICK SUPER PRO

1 399 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők
- autofire
- 2 tűzgomb

SUPERSHOT STANDARD

999 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők

COMPETITION PRO 5000 BLACK

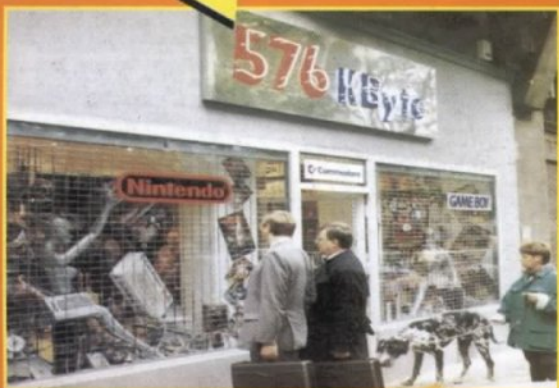
1 299 Ft



- arcade minőségű mikrokapcsolók
- törhetetlen acél ütközők
- 2 tűzgomb

JOYSTICKOKBÓL
A LEGSZÉLESEBB
VÁLASZTÉKOT
NÁLUNK TALÁLOD!

**576 KByte
SHOP**



**1137 BUDAPEST
Pozsonyi u. 14. TEL.:1126-415**

**HELY, AHOL
JÁTSZVA
VÁSÁROLHATSZ!**

**576 KByte SHOP
9021 GYŐR, Király u. 18.
TEL.:/96/-322-151**

További boltjaink:

Budapest Kassák L. u. 64.
Szeged Dugonics u. 9/a.
Pécs Teréz u. 5.
Veszprém Kossuth L. u. 21.
Budapest Frankhegy u. 1. (Gazdagrét)

Nyitás: július 31.-én!

MINDEN

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL!