

Számítástechnikai magazin

576 KByte

DIGGERS

Aki másnak vermet ás,
bányász avagy földmunkás

TURRICAN³

Tömör gyönyör a köbön

PARSEC

SIM FARM

DARK SUN

BURNTIME

PRIVATEER

STRONGHOLD

ALFRED CHICKEN

RETURN TO ZORK

SEAL TEAM

3 dimenziós Apokalipszis. Most.

COMMAND AIR PATROL

MORTAL KOMBAT



Ha az újságnál lemaradtál róla, most megrendelheted!

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



1993/7-8



1993/9



Kedvezményes árak!

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850.-Ft-ért.

1990 júniusától 1991 decembereig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért. Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg. Szimulátor különszám elfogyott!

A fenti árakhoz portaköltség is járul. Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf.: 132.

576 KByte

TARTALOM

Szegasz..., akarom mondani sziasztok!
Mielőtt belevetnétek magatokat a lázas
olvasásba, fussátok végig tartalomjegy-
zékünket, nehogy a bőség zavarába
essetek!!!

DIGGERS

Az Amiga CD32-es játékok egy bányászplaneta rejtett zugaiba kalauzol bennünket. Ezen a bolygón nem elérendő dolog az "áskálódás".

6



SEAL TEAM

Vietnámi Háború? Áttá, már a könyökünkön jár a lé. Hopp, ez valami egészen más. Ha nem hiszed, olvasd el a leírást!

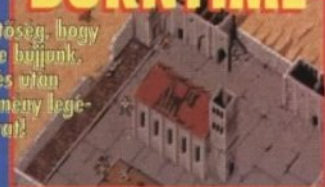
10



BURNTIME

Itt a remek lehetőség, hogy Mad Max bőrébe bújjunk. A Nagy Világégés után ugyanis csak kemény legények állják a sara!

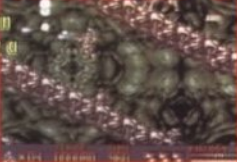
36



TURRICAN 3

Már a második epizód után is úgy gondolhattok, hogy a tőkélyt nem lehet tovább fokozni. Tévedünk. Mégis lehet!

45



HÍREK

2-3

STRONG HOLD

4

PARSEC

5

DIGGERS

6-7

DARK SUN

8-9

SEAL TEAM

10-11

REJTVÉNYOLDAL

16

KÉPREGÉNY

17

SIM FARM

18-19

HÓKUSZ-POKEUSZ

20

SEGA ROVAT

22-27

NINTENDO ROVAT

28-29

WANTED: BARD'S TALE III

30-31

CSEVEGŐ

32

MANGA MÁNIA

33

ÉRKEZÉSI OLDAL

34-35

BURNTIME

36-37

PRIVATEER

38-39

DEMOCRACY /Amiga & C-64/

40-41

COMBAT AIR PATROL

42-43

ALFRED CHICKEN

44

TURICAN 3

45

RETURN TO ZORK

46-48

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

ISSN 0965 - 8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (93.2543/11-66-22)

Felülsz. vezető: Grassányi István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Apriél Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács István

Nyomda előkészítő: Erdeti Béla

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

Levélkím: 1389 Budapest Pf. 132. Irjesszti a Magyar Posta

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



SACHS ENTERTAINMENT



Az Amiga CD32 nemcsak vadiúj projekteknek nyit meg távlatokat, hanem régebbi produkciók folytatásainak is szabad utat enged. Ennek köszönhetően hamarosan napvilágot lát erre a masinára a mára már legendává kövült játék második része, a **Defender Of The Crown 2** a Sachs Entertainment jóvoltából! Az 1192-es Angliába kalauzol bennünket a program, amikor is feladatul kapjuk a fogságba esett Oroszlán-szívű Richárd kiszabadítását. A váltásdíj 20.000 font, amit a birodalom ügyes megadóztatásával tudunk csak összekuporgatni. Természetesen emígyen összetűzésbe kerülhetünk lázadókkal, tartományi vezérekkel és kalandorokkal, akiket kézitűsában, lovagi tornákon, vagy politikai eszközökkel tehetünk ártalmatlanná. Az eredeti játék izgalma és hangulata megmarad, sőt a CD minőségű grafikával és zenéssel a csillagás éjig fokozódik.

EUROPRESS



Gandolom sokak szívét megdobogtatta anno a Lombard Rally PC-n. A **Europress** programozó csapata ismét összeállt, hogy az idei 4 napos rendezvényt is méltó módon megünnepeljék. "Születésnap ajándékként" **RAC** néven egy bődületes szimulációt kívánnak kiadni, amely a néhai elődöt is felülmúlja. Mint a kép is mutatja, videó minőségű 3D-s grafikát ültettek be a játékba, hogy

a világ legluccosabb, legsárosabb és egyik legnehezebb rallyján mi is részt vehessünk - otthon a számítógép előtt ülve. A legnépszerűbb "sártaposó" autók közül választhatunk, amelyek természetesen nemcsak a műszerfalukban, hanem menettulajdonságaikban és ütfekvésükben is jelentősen eltérnek egymástól. Hogy az életszerűséget még tovább fokozzák, a fákkal való ütközések és a csúszkálások, kifarolások is helyet kapnak a játékban (PC).

VIRGIN



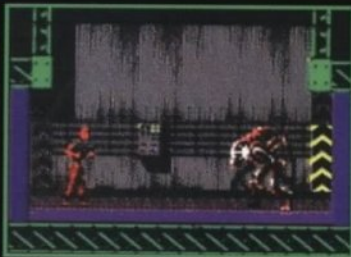
Ha filmkonverziókról van szó, akkor mindenkinek az Ocean ugrik be. Sajnos a "megjátékosításai" gyakran annyira egyhangúak voltak, hogy a nagyobb filmkorszak fokozatosan átpártoltak más cégekhez, mint például a **Virgin**. Ők természetesen bizonyítani szeretnének, ezért kirobbanó minőségű film/arcade konverziókon dolgoznak - a játékdadozó kedvű közönség nagy öröme. **A Terminator 2 - The Arcade Game** szintén ebbe a körbe tartozik, hiszen színvonalában messze felülmúlja majd az eddigi elődöket. Mint azt a képünk is bizonyítja, a játék során akcióban nem lesz hiány, az Operation Wolf stílusú játéktéren keményen kell majd állni a sarat a T-1000-es rohamaival szemben. A fegyverarzenál egészen elképesztő: az UZI vízipisztolyok hat az aknavető, a dum-dum golyós gépfegyverek és bombák seregletében (Amiga).

PSYGNOSIS



Ha már a filmátiratoknál tartunk, nem hagyhatjuk ki a sorból az idei ősz egyik legnagyobb (?) sikeremőzóját sem, a **Last Action Hero**-t sem. Természetesen azt is elhappolták az Ocean elől, méghozzá egy másik nagy név, a **Psychosis**. Aki látta a filmet, annak nem áruok el titkot, hogy igencsak bővelkedett akcióelemekben, és ezt a tulajdonságot nem lesz nehéz játékra átültetni. Viszont, hogy a program kitűnjön a hasonozó társai mellől (a szinte vele egyidőben megjelenő **Mortal Kombat**-tól és a **Body Blows 2**-től), valami extrát is fel kell mutatnia. Egyrészt nem vették túl komolyra a figurát a srácok, csak amolyan csih-puhi lett a dolgából, a "szétrüggő-a-fejed-te-szemét" öldöklődés helyett (magyarán tele van cartoon-elemekkel) és mindezt két játékosal egyszerre is élvezhetjük. Arnie partnere az idétlen kissrác helyett a szexis Whitney lesz! (Amiga)

VIRGIN



Miközben a legnagyobb software-házak sorra jelentik be, hogy végleg leállnak a C64-re való fejlesztésekkel, bombahírként jelentette be a **Virgin**, hogy nem hagyja cserben a leghűbb vásárlóit és még egy utolsó (?) nagy durranással fedveskedik nekik. Majd' egy éves fejlesztőmunka után a végső stádiumába érkezett az **Alien III** 8 bites változata, és bizony állíthatom, hogy az év legnagyobb sikere lesz ezen a géptípuson! A filmhez hasonlóan, a játék is csupa akció. Rabokat kell kiszabadítanunk (Rescue Mode), vagy az idegeneket kell transzcirozunk (Mayhem Mode), avagy a kettő keverékéből gyúrt Mission Mode-ot választva túlélők után kutatunk és közben minden nyáladzó dögöt és tojást péppé lönünk. A játék 15 (!) pályából áll majd, kifinomult animációt és apró grafikai trükköket felvonultatva. Erre vártunk már vagy egy éve... (C64).

MEGATECH



Hogy a PC-sek világa se legyen mentes a japán stílus térhódításától, az USA-beli Megatech a **Cobra Mission** sikerén felbuzdulva érzésveszítő hadjáratba kezdett és egy újabb csodán dolgozik. A játék címe **Dragon Knight III** lesz, a stílusa a szerep/kalandjáték kategóriába dugható be, de egyelőre semmi mást nem lehet tudni róla. Sikerült egy ledöbbsentő slideshow-t szerezni belőle, ami alapján nem árulok el titkot, ha kijelentem, hogy totál beindulás az anyag. A játék - a képei alapján - szigorúan csak felnőtteknek készült, a soft-pornó és az erőszak alapmotívumai a játéknak. Na, azért annyira nem kell berezni, nem a **Nightmare On Elm Street** és az **In Bed With Teresa Orłowsky** keresztjezéséből jött létre, a vér leginkább az összetört szivekből csordogál, a fedetlen, vagy alig eltakart női bájok pedig senkit nem vetnek vissza a fejlődésben... (PC)

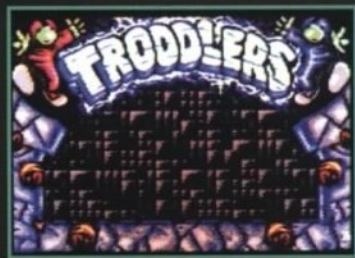
PSYGNOSIS



Több olyan jellegű anyag is megjelent már a színen, amelynek főhőse egy paca (lásd **Bod Squad**, **Silly Putty**, stb). Valószínűleg megirigyelte a **Psygnosis** ezek sikerét, mert bejelentette, hogy ő is előrukkol egy stílusbeli hasonmással, melynek a **Globdule** nevet adta. A játék "vezéregyenísége" egy lila tintapaca, aki játékszer szeretne lenni (?), de hogy elérjen a játékgyárhoz, rengeteg képernyőn át kell csúszkálnia, ugránoznia és kincseket gyűjtögetnie. Az ugránozást nemcsak a

hegyes tárgyak kikerülésére találták fel, hanem az ellenfelek agyonlapítására is használható. A platformok igen változatosak, a csúszós jégpályáktól, a zöld lombkoronákon át, a tűhegyes terméskövekig minden helyszín más és más kalandot ígér. A demo alapján nem ez lesz a cég legnagyobb büszkesége, de nem is kell szégyenkeznie miatta (Amiga).

SALES CURVE



Úgy látszik, hogy igaz a mondás mi szerint "az apró gyönyörködöt". A fergeteges sikerű Amiga verzió után hamarosan piacra kerül a **Troddlers** (most kérem megkapaszkodni!) C64-es változata is a **Sales Curve** gondozásában. Gondolom nem kell senkinek sem bemutatnom a műtűröket, amelyek a gravitáció törvényeit meghazudtolva csúszkálnak köveken, erdön-mezőn, fatörzseken át. Cél az, hogy segítőtársunkkal, Pokusszal kövek lerakásával és elvételével a helyes útra, azaz a kijárat felé tereljük csemetéinket. Nem árt, ha közben a gyémántokat és egyéb bónuszokat is összeszedgetjük. Eddig csak három bemutató pálya jelent meg ízelítőül, amik alapján frankóra mondom, nagyon meleg lesz az anyag. A sprite-ok még akkor sem vibrálnak, ha 10-12 pöttöm lény is mászkál a képernyőn, a zene pedig szintén haláli aranyos lesz.

ELECTRONIC ARTS



A szimulátorrajongóknak most minden bizonnyal felcsillan a szeme: az **Origin** az **Electronic Arts**-szal karöltve több éves munkájának gyümölcsét kívánja hamarosan piacra dobni **Pacific Strike** címmel. A játék a II. Világháború vízi hadszínterére kalauzol bennünket, ahol az amerikai légierő egyik prominens képviselője bőrbe bújva megváltoztathatjuk a történelmet. A repülőgépek arzenál a **Wildcat** típustól, a **Dauntless** torpedóbombázókon át, a **Hellcat** repülőgépig terjed. Az egymást követő missziók egymásra épülnek, ezért egy félíg-meddig megnyert ütközet még nem jelent teljes biztosítékot a végkifejlet pozitív alakulásához. A programban a **Strike Commander**ben kifejlesztett ún. "Realspace" grafikai-mozgatórutint láthatjuk viszont, ami gondoskodik a felemelő látványról és eddig csak elvett alkalmazott effektokról (PC).

CORE DESIGN



A Sega CD-n már régóta hódító kutya, **Wonder Dog**, hamarosan az Amiga tulajdonosok szívéit is megdobogtatja pajkosságával és cuki pofikájával (ehh...). Arról van szó ugyanis, hogy a **Core Design** meg akarta lovagolni a játékgépen elért sikereket és még idejekorán az Amiga verzió fejlesztésébe kezdett. A minap kaptam meg a játék első tesztverzióját és rögtön a szívembe lopta magát a főhős. Egy olyan birodalomba lépünk be, amelyet a gonosz **Pitbull** lerohantak, és csak a bátor foxi, a **Csoda Kutya** tud megmenteni az enyészettől. Ebből is kiderül, hogy nem a sztori miatt vették meg az emberek a Sega verziót, hanem a kifinomult grafika, no meg a bulis hanghatások miatt. Első ránézésre úgy tűnik, hogy a **Chuck Rock 2** adta az ötletet a grafika és a játékmenet kidolgozásához, sőt második pillantásra is. Bővebben a következő számban (Amiga)!

STRONGHOLD

A stratégiai játékok szerelmeseinek panasza semmi okuk, hiszen az elmúlt hónapokban az SSI jobbnál jobb programokat adott ki. E sorozat egyik gyöngyszeme a Stronghold, melyben a stratégia AD&D-s elemekkel és néhány SimCity-re emlékeztető ötlettel keveredik. A történet valahol a mesék birodalmában játszódik, ahol harcosok, varázslók, papok, törpék vívják harcukat a rájuk támadó különféle szörnyekkel. Egy kis csapat telepedik le egy ismeretlen vidék közepén és vezetőjük irányításával erős és gazdag város építésébe

az utójjára választott épület neve és ára, a jobb alsó sarokban pedig az építkező nép vagyona. Érdekes, hogy bár az öt nép együttműködik, lényegében külön gazdálkodnak és az épületeket is saját használatra építik. Van azonban egy közös pénzalap, melyből mindenki felhasználhat egy bizonyos részt (Fund), melyet a tulajdonában lévő piacok száma határoz meg. Az építést a Place gombbal kezdhetjük el, a Change Building pedig az épületek listáját mutatja meg. Ezek közül a legfontosabbak a házak, (melyeket a leggy-

csak lerögzíteni. Ahol viszont senki nincs, ott az épületek hamar tönkremennek. A Ready gombbal a katonát szabadbá tesszük. Ezeket az embereket a terület bármely pontjára odahívhatjuk, így velük foglalkathatunk újabb földeket és vithatjuk meg csatáinkat. Az Unassigned emberek pedig szabadon kószálnak a birodalomban. A főnököt nevet kiválasztva a hozzá tartozó népről kapunk statisztikát. Ebben szerepel a lakások száma, a lakások, az élelem, a bevétel, a közös kincstár tartalma, valamint az emberek szintje (Census) és a tulajdonuk-



szerűbb szinten az emberek maguk kezdenek el) és a farmok, melyek az élelem megtermeléséhez szükségesek. A tél átéléséhez szükség lesz magtárra (Grannary), a pénz tárolásához pedig kincstárra (Vault). Ezen túl gondoskodnunk kell a bevételekről (például a fogadók igen magas hozsnot termelnek és még a farmok téli jelentős visszaesését is képesek pótolni). A katonák megfelelő felszerelésre érdekében rengeteg fegyver-, és pajzsgyártót, valamint a kiképzéshez különböző gyakorlóhelyet (papoknak templomokat, varázslóknak egyetemeket, stb), a város védelmére pedig falakat és tornyokat (az ellenség felfedezését könnyíti) kell építenünk. Az utóbbi épületek fenntartása természetesen pénzbe kerül, tehát csak biztos bevételi forrásokkal szabad nekivágnunk.

ban lévő épületek (Property). A fővezárnél legalul népzsűrűségét és az előléptetés feltételeit találjuk. Az uralkodási szint eléréséhez két dolog szükséges: egyrészt egy megadott nagyságú város felépítése, másrészt az összes ellenfél legyőzése.

Végül nézzük a vezérek neve mellett háromszögeket. Ezzel minden mezőre beállíthatjuk, hogy a választott nép ott élő emberei mennyi időt szánjanak taborozásra, kiképzésre és építkezésre (az arányok beállítósához rá kell böknünk a háromszög belsejére). A háromszög alatti cískkel a szabad embereket hívhatjuk az adott mezőbe. Ennek lehet az a célja, hogy segítsenek egy nagyobb építkezésben. Ennél fontosabb azonban, hogy egy háború előtt így tudunk nagyobb sereget összegyűjteni. A harchoz természetesen a csapatot ugyanígy az ellenfél mezőire kell vinnünk. Ott katonáink a AD&D-ből ismert eszközökkel igen látványos csatapatába kezdenek, melynek állását a kép alatti piros-fehér csík jelzi. Az ellenfél teljes legyőzéséhez érdemes minél hamarabb lerombolni a városokat.

fognak. Új játékokat kétféleképpen kezdhetünk. Az egyszerűbben (First City) egy már valamennyire működő várost kapunk, míg a többiben nulláról kell kezdenünk az egészet. Ekkor először meg kell alkotnunk a telepések vezetőjét és négy beosztottját nemeg az kell helyezniünk az öt várat a térképen. A képernyőn két ablakot találunk. A kisebbikben a terület térképe látszik, rajta fehér pöttyök a szövetségeseket, a pirosok pedig az ellenséget jelzik. A piros téglalapok az egyes várakat jelölik. A nagyobb ablakban a térkép egy mezőjét látjuk kinagyítva (a választáshoz csak rá kell böknünk a térkép megfelelő pontjára). Itt a választott mező épületeit és harcosait látjuk. Végül a térkép alatt egy irányító, valamint az öt főnök neve látható, mindegyik mellett egy háromszög.



Ha a nagy ablakban egy már álló épületre böknünk, azt tovább fejleszthetjük, lebontathatjuk vagy megjavíthatjuk (ha a kincstár kiürül, a házak teljesen lerobbannak). Ha az épület előtt két különböző nép katonája is megtalálható, a házak gazdját is kicsérlelhetjük. Az épületeken túl a terepen találunk fákat, melyek szinten elemeket adnak, ingoványokat, melyeket fel kell töltenünk és sziklakat, melyek alól értékes érceket, gyémántot bányászhatunk. Amikor egy emberre böknünk, a képen ennek adatai (fegyver, pajzs, szint, tapasztalat, életerő) jelennek meg. Alul a Home gombbal adhatjuk meg, hogy a figura maradjon ebben a mezőben. Minden mezőben egyetlen katonát érdemes

A legtöbb munkát a nagyobb ablakban végeztethetjük el. Itt az üres földeken - ha van ott katonánk - építhetünk, a már meglévő épületeket pedig tovább fejleszthetjük. Minden mező négy egység széles, az egyes épületek pedig egy, kettő vagy négy helyet foglalnak el. Az építkezéshez böknünk az üres területre, s alul megjelenik

az épületek listáját mutatja meg. Ezek közül a legfontosabbak a házak, (melyeket a leggy-

ÉRTÉKELŐ	
	grafika 85%
	hang/zene 70%
	kezelhetőség 92%
	kihívás 70%

ÖSSZHATÁS
85%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

Temesvári Tibor

PARSEC

Mi a kő az a parsec?! Az Idegen szavak és kifejezések szótárát fellelve a következő magyarázatot találjuk a parsec címszó alatt: "a csillagávolságok mérésére használt egység; 3,26 fényév, az a távolság, amelyre nézve az évi parallaxis egyenlő 1 ívmásodperccel." Kösz! Most már minden világos. Nincs más hátra, be kell tölteni a C64-re megjelent anyagot, ha rá akarunk jönni a titokra.

Apám, ez valami eszméletlen!!! Ilyen baró űr-lövöldözés anyaggal régen volt dolgom. Az X-Ampa Architectures logó megjelenésekor már kezdtem gyanítani, hogy nem mindennapi élményben lesz részem, de az igazi meglepetés csak az intro végigjérése után ért: megszületett az R-type és az Armalyte utáni talán legnagyobb űrjáték! A sztori látványos képsorokon pereg le előttünk: 4096-ban vagyunk, egy távoli galaxisban. Egy békés bányászolygót hatalmas veszély fenyeget: vagy összeitlikzik a hozzá vesztően közeledő Halál Csillaggal, vagy annak hadserege semmisíti meg, hogy eltegye az űrből. Egy maroknyi csapat felkerekedik tehát, hogy társadalmukat megvédi a vesztéselől, és jobb belátásra bírja a több ezer főből álló garmadát.

A küzdelem 5 pályára koncentrálódik, amelyek változatosságára nem lehet egy szavunk sem. A trutyós zöld aljnövényzettel kezdve, az aszteroida mezőn át, a high-tech katakombáig minden elképzelhető űr-színhelyet be kell járunk. Lássuk pontosabban, hogy melyek is ezek:

1. szint - Hínár-Land

Amint az első pályára érkezünk, rögtön kiderül, hogy nem egyszerű csúsi-púsi lesz a teljesítendő feladat. Törekeny űrhajónkkal úgy kell siklani a zöld aljnövényzet és a szembajövő siserahad között, hogy se mi ne taknyoljunk el a cikázó csápokon, se a felénk száguldó űrhajók ne kenődjenek szét a szelvédkönkén. Ez azért sem lesz egyszerű, mert az ellenfeleink nem primitív lények, hanem természetes intelligenciával ellátott robotrepülő és szondák, ezért nem hagyják magukat hülyének nézni. Ez alatt azt kell érteni, hogy ha találunk egy rejtejt zúgot, ahol biztonságban érezzük magunkat a lövedékek és aknák elől, akkor biztos, hogy a következő golyózáport ide fogják zúdítani. A továbbjutás reményében az összes felvehető extrát gyűjtjük be, mert egyrészt ezek nélkül lehetetlen végigvinni a pályákat, másrészt ha véletlenül elfelejtjük azokat, akkor is ugyanolyan felszereléssel folytathatjuk tovább a harcot, mint a "baleset" előtt. A fegyvereinket izés és szükség szerint változtatjuk, kezdve az egyszerű lövedéktől, a hosszan nyomvatartott tüzgomb hatására aktiválható pajzstörő lézertől, egészen a SPACE lenyomásával előcsalható megabombáig.

2. szint : Aszteroida mező

Mint az információs pulttan megjelenik a figyelmeztetés, ezen a pályán valamennyi fegyver hatástalan, csak az ügyességünkben és reflexeinkben bízhatunk. Vilámgyorsan kell kerülgatnünk a szikladarabokat és a hatalmas tömböket, mert nem kímélik a páncélzatunkat.

3. szint: Katakombák

Ez az a pálya, ahol mérhetetlen hasznát vehetjük a RUN/STOP áldásos leállító hatásának. Egyrészt kifújhatjuk magunkat, mivel innentől igencsak félpörögnek az események, másrészt megcsodálhatjuk a bra-

vóras megrajzolt háttérket (tüzet akadó sárkányok, lepegetők) és a féltelmes formációkban burványló ellenfeleinket. Ezen a szinten kezdenek olyan alakzatokba felbukanni és olyan váratlanul, hogy a szemünk is titivad, amíg kiismerjük a cselvetéseiket.

4. szint: Aszteroida mező

Ezt a helyszínt már ismerjük, csak - ha lehet - még keményebb próbatételnek leszünk kitéve. Olyan sebességgel kell cikázunk a kavicsok között, hogy szemmel alig lehet követni. Ha elfogadok egy jótanácsot, akkor a képernyő közepén próbállok maradni, mivel így a mozgáster nagyobb lesz, és nem kerülhetek túlságosan kiszolgáltatott helyzetbe.

5. szint: High-Tech Platform

Továbbra is marad a legféltettebb hangulat, csak még tovább fokozódik a kerülgetés nehézsége, amit a záporozó lövedékek és a tűfoknyi rések közötti manőverezésnek köszönhetünk. Olyan helyeken kell átküzdenünk magunkat, hogy éppesz ember bele sem kezd, nemhogy nyolc üldözővel a nyakán átszáguldjon. Hogy még kacifántosabb legyen a dolog, levezetésképpen halálos présepek sorozatán is át kell "preselnünk" magunkat, amelyek csak egy rövid időre nyílják meg vére éhes szájukat, hogy aztán péppé zúzzák mindazt, ami serpenyők közé szaladt. Érdekes módon a végző összecsapás a főreaktorban kifejezetten egyszerűre sikeredett, elég 10-15 találatot bevinni és felrobban a szerkezet.

Mit is mondhatnék még a Parsec-ről? Bár a képek fekete-fehérben nem tükrözik maximálisan a játék hangulatát és fémes grafikáját, azért nekem elhíhatók, hogy "0" az utóbbi idők egyik legkifőbb lövöldözés anyaga.



7.

ÉRTÉKELŐ

	grafika	85%
	hang/zene	78%
	kezelhetőség	90%
	kihívás	80%

ÖSSZTARTÁS

88%

TESZTELVE: C-64

VERZIÓK: C-64

Amikor a Lemmings 2 megjelent sokan vélték úgy, hogy a játék a maga műfajában verhetetlen, annél ötletesebbet, eredetibbet nem lehet kitalálni. Egészen addig én is így vélekedtem, míg a kezembe nem került a Diggers, a Millennium remekműve. Nyugodtan állíthatom, a játék minden addig megjelent, Lemmings stílusú ügyességi-stratégiai játékat magasan ver mind a grafika, a hang, mind pedig a játszhatóság terén.

A játékban egy távoli bolygón fogunk egy kisebb bányászcsapatot irányítani, feladatunk természetesen a 32 különböző tartományban győzedelmeskedni a konkurens társaságok fölött és mindamellett jól megszervezni magunkat. Célunkat kétféle módon érhetjük el: I. Szép nyugodtan bányászkodunk, a felszínre hozott gyémántokat elpesszálja nagy vagyont gyűjtünk. Ez a békés megoldás. II. Bányászaink ásóval, csákánnyal, dinamittal megindulnak a konkurencia ellen, s igyekeznek "meggyőzni" őket, hogy ideje odedbálni. Talán mondanom sem kell, hogy ez utóbbi módszer az egyszerűbb és gyorsabb, viszont ugyanakkor elég kockázatos is, hiszen a konkurencia se tűri szó nélkül az ülleget, így a dolog akár fordítva is elszülhet.

A játék kezdetén bandukoljunk be a kormányzó(?) hivatalába (a folyosón előre), majd az íróasztal jobb oldalán álló arany szoborra clickelve kiválaszthatjuk, hogy milyen fajta-hoz tartozó bányászokkal akarunk nyomolni. Miután ezt megadtuk, a bal felső sarokban lévő térképen jelölhetjük meg a tartományt, ahol bányászkodni szeretnénk. A bal felső területről kezdünk, a későbbiekben innen terjeszkedve építhetjük ki az egész bolygót behálózó bányabirodal-munkát. A főnök jobb keze mellett heverő fiókra clickelve tudunk fölteni/menteni, az épületből kisértával pedig nekikezdehetünk a bányász-kodásnak.

AZ IRÁNYÍTÁS

Még mielőtt visszakapnánk az irányítást, megnézhetjük a kiválasztott tartomány felszínét valamint azt, hogy a békés megnyeréshez mennyi pénzt kell összegyűjtenünk. Ezután kezdődik csak el a tulajdonképpeni játék. A bal gombbal tudunk embereink között váltani, a jobboldali val pedig az akció-ikonokat hívhatjuk le. A bal alsó sarokban láthatjuk jelenlegi vagyónkunkat, az ettől jobbra lévő csik pedig az éppen aktuális bányász erejét mutatja. Ezt arány a verkedések, nagyobb zuhanások, a vízben való gyaloglás csökkenti, ha pedig elfogy emberünk elhalalozik. A dobogó sziv mutatja a fickó kimerültségét, a zászlóról pedig azt olvashatjuk le, hogy éppen melyik bányászcsapat van nyerőben (a jobboldali a miénk). A számokkal válthatunk a bányászaink között, ha valamelyik ikon fölött a nyíl szürke színű, emberünk komoly veszélyben van. A jobb alsó sarokban még az alábbi opciók közül választhatunk:

- **Fogaskerék:** valamilyen szerkentű (pl. dinamit) használata. Csak akkor él, ha a tárgyat előzőleg lepakoltuk a földre.

- **Kéz:** megnézhetjük az embereinknél lévő cuccokat és megterheltségüket.

- **Nyilak:** térkép, a különböző színű pontok jelképezik bányászainkat.

- **Újság:** valamilyen helyi lapba kukkanthatunk bele.

AKCIÓ-IKONOK

- **Bakancs:** mozgós valamerre. A sima nyilakkal sétálthatunk, a duplákkal pedig rohanhatunk. A stilizált emberkevel pihen-tethetjük a bányászunkat (csak áll és nem csinál semmit), a jobb alsó ikonnal pedig visszalephetünk a fömönübe.

- **Ásó:** ásás, egészen addig él, amíg emberünk valami kemény közelbe nem ütközik vagy át nem ássa magát egy másik járatba.

- **Fej:** tárgy felvétele (baloldali ikon) illetve lerakása. Ezzel a parancssal tudjuk a

Fungus Kaleidoscopus

Elsőre nagyon hasonló a festő-nen lévő ártalmatlan gombákra, de az óvatlan bányász se peremérett elfogyasztja.

Triffidus Cerevisiae

Erdős területeken a hóhúsvő növény, kedvenc táplálékát a bányászok jelentik.

Homokfereg (Sand Worms)

Nagydarab, de félnék lények, mélyen a föld alatt élnek, teljesen ártalmatlanok.

Mammut (Woolly Mammoths)

Főleg a csontjaikkal találkozhathatunk a jeges tájakon, nehezeik az ásást, semmi több.

Eggs Horribilis

Az Alienből ismert szörnytojás, ami a közelebe merészkedő bányászt verszomjas idegenné változtatja.

Stegosaurus

Hatalmas dinoszaurusz, nem túl agresszív, de nagyon veszélyes tud lenni, ha provokálják.

DIGGERS

kibányászott stuffokat felpakolni.

- **Ház:** vissza a városba. Csak akkor adható ki ez a parancs, ha bányászunk a felszínen lévő épület környékén álldogál.

- **Álló alak:** pihenés.

- **Nagyító:** ezzel az ikon-nal utasíthatjuk valamely emberünket, hogy gyűjtse össze az eddig kibányászott kincseinket.

- **Villanykörte:** teleportálás a felszínre.

A VÁROS

Itt három fontos helyszín van, melyből az elsőre, a polgármester irodájára már korábban kitértem. A baloldali, zöld cégérre clickelve tudunk a belépni a kereskedőkhöz. Sajnos itt csak 3 bódé van, míg ugye 4 féle ásványt bányászhatunk ki, tehát előfordulhat, hogy néhány dolog a nyakunkon marad (minden bódében csak egyvalamit hajlandóak vásárolni). A jobboldali, lila cégérrel a gyárba léphetünk be, itt különböző gépeket és felszereléseket vehetünk jó pénzért.

TIPPEK & TRÜKKÖK

- Az első néhány pályán ne költsünk túl sokat különböző felszerelések vásárlására, ezekben a tartományokban ugyanis még a hagyományos eszközökkel is könnyedén boldogulhatunk.

- Igyekszünk a földalatti barlangokban lévő értékes biborszínű gyémántot begyűjteni, még ha a környéken kóborló szörnyek az expedíciót veszélyessé is teszik.

- Ha már nagyon nagy hátrányba kerülünk ellenfelünkkel szemben, próbáljuk megrohmozni a bányáját, elvégre nincs veszténivalánk.

- Ne hagyjuk sokáig a földön heverni a kibányászott gyémántokat és aranyat, ugyanis néha egy-egy ellenséges bányász is 'öttéved' járatainkba, s ezek különös előszeretettel lopkodnak (ezt a trükköt persze mi is eljátszhatjuk).

- A kereskedőnél folyamatosan változnak az árak, úgyhogy megéri néha várni a



Sín (Track)

Egyszerre 5 egységnyi tudunk megvásárolni. Csak a lefektetett sínekre közeledhet a csille.



Függőleges irányú fúrógép (Vertical digger)

Függőleges járatokat áshatunk vele; nem árt mellé egyúttal egy liftet is vennünk.



Teleport-gömb (Telepole)

A föld alá helyezve a felszínen tartózkodó bányászaink rögtön le tudnak teleportálni a bányába.



Csille (Train)

A kibányászott ásványokat szállíthatjuk benne; szerintem csak fölösleges pénzkidobás.



Kicsi fúrógép (Small tunneller)

Nagyon gyorsan nagyon hosszú járatokat fúrhatunk vele, de sajnos csak egyszer használhatjuk.



Nagy fúrógép (Large tunneller)

Az kis fúrógép feltuningolt változata, magasabb szinteken hasznos befektetés.

kibányászott cuccok értékesítésével.

ÉRTÉKELÉS

Ez okozta a számomra a legkisebb fejtörést, a játékról ugyanis csak elismerően lehet nyilatkozni. Gyönyörű grafika, kellemes hanghatások, pergő játékmenet és így tovább. A játék egyetlen hibája, hogy egyelőre csak CD-s és A1200-as verziója létezik, de szerintem már az 500-as gépek tulajdonosainak se kell sokáig várniuk...

T.J.

ÉRTÉKELŐ

grafika 85%

hang/zene 75%

kezelhetőség 90%

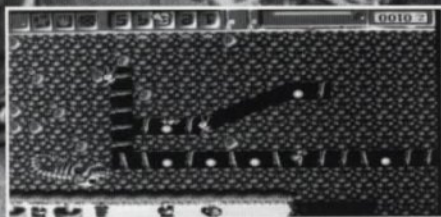
kihívás 50%

ÖSSZTHATÁS

84%

TESZTELVE: Amiga CD 32

VERZIÓK: Amiga CD 32



Kapu (Flood gate)

A betolakodók és a betörő víz elöl zárhatjuk el a járatainkat, magasabb szinteken hasznos.



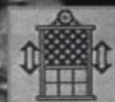
Gumicsónak (Inflatable boat)

Belemászva embereink biztonságosan kelhetnek át az amúgy végzetes barlangi tavakon.



Dinamit (Explosives)

A kemény kőzeteket robbanthatjuk szét vele; miután kiélesítettük, fuszunk, ahogy csak bírunk.



Lift

No comment; akkor vehetjük hasznát, ha már függőleges irányban is tekintélyes méretű a bányánk.



Térkép (TNT Map)

Megnézhetjük a tartomány teljes föld alatti térképét, ami elég hasznos, de nagyon drága is.



A bolygó, ahol mindig süt a nap... a bolygó, ahol a víz aranyat ér... a bolygó, ahol csak a legszívósabbak maradhatnak életben... az ellentmondásos bolygó neve: Darksun. Az AD&D-seknek nem jelenthet újdonságot a Darksun világa, hisz hazánkban is egyre többen játszóak a "legkeményebb" világot, de ennek a bolygónak még nem volt számítógépes adaptációja. Gondolom, senkit sem lep meg, hogy az SSI dolgozta fel a témát, s a már jól ismert, klasszikus módot választotta a megjelenítésre. Igen, itt is a felülnézettel találkozhatunk, mint megannyi C64-es anyagban (ő, azok a régi

értéket képviselnek a fémeszközök. A fegyverek, páncélok jórészt fából vagy csontból készülnek, illetve obsidiánból. A világ annyira "kemény", hogy a 3. szintről kezdik a játékokat a játékosok. No de inkább lássunk egy rövidebb ismertetőt a kezeléshez.

A főmenüből 4 út indul: Start Game - a játék kezdése, ha van kreált csapatunk. Create character - karakterkreálás (erről majd később). Load saved game - állás betöltése. Exit to DOS - ki a DOS-ba. A karaktergenerálás minden ilyen játék kezdete, valaki öráig el tud szórakozni ezzel a menüponttal. Nézzük a legfontosabb dolgokat: a megjelenő keretben a 4 szereplő számára 4 ablak, ide clickelve a jobb gombbal választhatunk. A New-val új karaktert készíthetünk, az Add-dal lemezről tölthetünk be már meglévőket, a Cancel-lel visszaléphetünk. Új generálásakor a képernyőn megjelenik az aktuális faj rajza, harc közbeni képe, tulajdonságai, s a választható kasztok és szférák.

A fajok között 2 újjal is találkozhatunk: a Thrireen egy szácskeszerű lény, aki egy körben ötször támad testi adottságai révén. Hátránya,

gyeznek a már ismertekkel (növelni/csökkeníteni a tulajdonságra clickeléssel tudjuk). E mellett olvashatjuk az illető faját, ismérveit (szintén az egérrel változtathatjuk), kasztját, szintjét és a következőhöz szükséges XP-t. Ezen kívül a HP-t is, melyet ugyancsak növelhetünk, és a PSI pontokat (Psionic Point). Ha megfelel a figura, kattintsunk a Done-ra, ha nem, az Exit-re. Ha megvan a csapat, irány az aréna!

Játék közben az egér jobb gombjával váltogatunk a cselekvések között, mely lehet mozgás (nyíl), vizsgálódás (szem) - így tudunk beszélni, ládákat átnézni, dolgokat felvenni, stb. és löni vagy ütni. A cselekvést a bal gomb lenyomásával végezhetjük el; ha nem aktivizálható, egy piros kerettel át van húzva. Az irányítás gyaloglás és harc közben is megegyezik. A saját magunkra kattintunk a szem-ikonnal, vagy a képernyő bal felső sarkába elhelyezkedő nap-ikontra, akkor a karakterlapokba pillantathatunk be. Itt a kis ember-ikontra kattintva (vagy a V betűre) a karakterek tulajdonságait, XP-jét, stb. láthatjuk. Módunkban áll Dual Class készítenünk (csak ember esetében!), a karakter

DARK SUN

szép idők...), de a grafika, a hangok, az animáció egy csöppet megváltozott.

Hogy mi is a Darksun pikantériája, s miért nevezik a legbrutálisabb világnak? Erre megvan minden okuk. Igaz, én nem játszom Darksun-t, de hála Istennek van egy barátom aki szenvedélyesen űzi, s egész nap ezzel tömi tele a fejemet. Aki játszott már vele, csak jókat mondott róla, mint pl.: "Az SSI kinőtte a gyermekbetegségeit...", vagy "Darksun? - egyszerűen a legjobb!". A Darksun "különlegessége" az örökös hőség, melynek következtében a vízárt ádáz küzdelem folyik. A bolygó nagy része sivatag, helyenként oázisokkal, nagyobb városokkal teletűzdelve. Alig található fém a bolygón, s így igen nagy

hogy nem viselheti az emberre szabott cuccokat. A Mul az emberhez hasonló, általában buta, de jó türeklépességű lény. A többi faj mind ismert más világokból. A kasztok közül két új tűnhet ki: a Preserver, aki a varázslónak felel meg, a Gladiátor, aki a normál harcossal még többre képes, és a Psionic, akivel - bár más világokban is létezik - most találkozhatunk először. Psionic képességgel mindenki bír, s ezért ki kell választani, melyik ágát kívánja űzni a nem-psionista. Ez lehet P.Kinesis, P.Mentab, és Telepathy. Amennyiben egy kasztjában is psionistát indítunk, az mindhárom csoportot ismerni fogja. A psionistákról rengeteget lehetne írni, aki bővebben meg akarja ismerni őket, vegyen inkább egy Psionic Handbook-ot. A lényegük egy mondatban az, hogy nekik psionic-pontjaik vannak, s ez csökken egy varázslat elsütésekor. Ez a pont szintlépésenként növekszik; ezen kívül a "varázslatoknak" szintjük is van, s ettől függ milyen hatékonysággal/biztonsággal sűti el a psionista. Szintlépéskor vagy új varázslatot tanulunk meg, vagy egy már megtanultat "tökéletesítünk". A papoknál is más a helyzet, mint eddig: vannak a kozmosz-varázslatok, amit minden pap ismer, s ezen kívül a négy szféra különféle varázslatai. Amennyiben papot indítunk, ki kell választani, melyik szférára specializálja magát. A játékban természetesen módunkban áll osztott kasztot is indítani. A tulajdonságok mege-

képére kattintva. Ez azt jelenti, hogy a HP és a tulajdonságok megmaradnak, de egy új kasztot kezd el az első szintről, s szintlépésenként, amíg el nem éri eddigi szintjét, 1 HP-t kap. Az inventoryba a kis zsákra (I) kattintva juthatunk be, ahol felszerelhetjük emberünket fegyverekkel, cuccokkal, a hátizsákjából mazsolálgathatunk, használhatunk dolgokat. A bal gombbal foghatunk meg valamit, a jobbal a bizonyos tárgyról infót kérhetünk, s ha van további varázssereje, azt használhatjuk. A varázslatokhoz a kis emberfejű (U) juthatunk el. Itt a jobb gombbal kérhetjük le a varázslat rövid leírását, a bal gombbal sűthetjük el a varázslatot. Természetesen választhatunk psionista és egyéb varázsképességeink, illetve a varázslat szintjei közül. A második fej-ikonnal az aktuális szereplőre ható varázslatokat láthatjuk, pl. átok, betegség, stb. A játéktérre a nap-ikonnal térhetünk vissza, s a kis denevérszárny-ikonnal a játék vezérlőpaneljára kerülünk. Itt is



megtalálható az előbbi négy ikon, s ezeken kívül még az Exit - kilépés Dos-ba, Save/Load - mentés/töltés, Set preferences - zene/di-gi/fokozat beállítás, animáció ki/be (A),



ban kaphatunk egy fémke-reső pálcát; Teakvizben, ha elvállaljuk a küldetést, a lát-noktól kapunk egy pálcát, melynek segítségével a monolit-monolit között tele-portálhatunk. Ahhoz, hogy egy monolit működésbe jöjjön, előbb bele kell helyezni egy MEGFELELŐ

akarunk). Pénzt is vagdosnak hozzánk a nézőtérrel.

- Ha bemegyünk a cel-lánkba egy kis magá-nakció következik: ha lehet minél csöndesebben likvidáljuk az őrsé- get, ha nem szólal meg az alarm, több XP-t kapunk a szint végén.

- FONTOS: aludni az egész játékban csak a kis, kőekkel körbera- kolt helyeken tudunk.

- Beszélgessünk el mindenkiel, s csak azután álljunk (a fájós fejű lányt és a barátját ne bántssuk).

- Ha mindenkit eltettünk az útból, irány az észak-nyugati lejáró. A lejárót egy csatornába vezet, ahol ellenséges viszonyban levő patkány- szektiák között kell rendet teremtenünk, s majd kijutunk a szabadba. Ha kijutottunk, egy hatalmas sivatagba kerülünk, melybe először ker- essük fel Teakviz városát, ahol megkapjuk fő- küldetésünket: le kell vernünk a Draj-hadseregét. Ehhez előbb egyesítsük a három falut, tehát még kettőt nyerve meg az ügynek. Az egyiknek két szobordarabot kell visszazerezniünk, a másíknál egy kicsit hosszabb kalandba keveredünk: egy kastélyból ki kell vernaünk az ott tanyázó ban- dítákat, akik piszkálják a népet.

Természetesen a programban még ezernyi kisebb küldetéssel találkozunk, egészen a kihordómunkától a Slave-ket terrorizáló gonosz varázslótól való megszabadításig. A játékban rengeteg varázscuccot találhatunk, ezek közül néhány klasszabb darab: egy pófától a sivatag-

gyémántot, ami feltűnően nagyobb a többi, mezei gem-től. Ez meglehetősen meggyorsítja a közlekedést a sivatagok között.

Mélyebb részletekbe nincs hely belemenni, s ha most elkezdenék regélni, egy-egy alküldetésről,



Overhead map (O) - teljes tér- kép a területről, Center on leader (H) - a nagy tér- kép a csapat ve- zetőjére ugrik. Az alsó sorban beállíthatjuk, hogy gyaloglás közben az egész csapat látszódjon vagy csak egyetlen ember, illetve elérhetjük innen is a gyaloglás közben előhívható ikonokat.



Hogy valaki egy jót játszhasson, ahhoz annyi is bőven elég. A játékban rengeteg a szöveg, az angolul kevésbé tudóknak nem árt, ha maguk mellé készítenek egy szótárt vagy valami havert, aki rávehető a fordításra. A játék igen lassú, ezért ajánlom az animáció kikapcsolását, sokat gyorsít a játékban. A program elég könnyű, ha a legkönnyebb fokozatra állítjuk, s a gene- rációnál mindent a maximumra kapcsolunk. Viszont aki nem 2-3 nap alatt akar végigrohanni a játékban, az ne így csinálja. A programban maximum a 9-szintig lehet eljutni, s ez könnyen el is érhető, sőt még kevésnek is bizonyul. A játékba klasszul belepréselték szinte minden varázslatot, s a rövidke ismertető hozzájuk remek ötlet.

Végezetül néhány tipp:

- Az arénában addig harcoljunk, amíg bírjuk csernával, jó edzőhely a gladiátor mesternek feleselünk vissza, ha újabb szörnyeket



az hosszú-hosszú sorokat falna fel, és soha nem érnék a végére... Tehát: kalandra fel, teljes körül- tekintéssel és erővel... Sok szerencsét!

K.G.

ÉRTÉKELŐ

 grafika	88%
 hang/zene	85%
 kezelhetőség	88%
 kihívás	55%

ÖSSZHATÁS

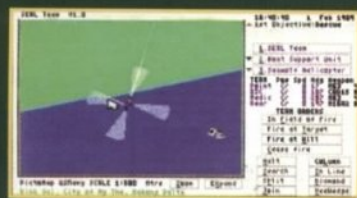
90%

TESZTELVE: PC 576000
VERZIÓK: PC



VIRTUAL VIETNAM

SEAL



Kezdhetnék azt a kis ismertetőt úgy is, hogy először is mindenki tekintse meg a Platoon című Oliver Stone filmet, majd ha már a megfelelő hangulatban érezzük magunkat ahhoz, hogy minden utunkba kerülő vietkongot a másvilágra küldjünk, töltsük be a Seal Team-et. Tévedés ne essék, ezzel nem az ifjúság gyilkoló ösztöneit akarom felelőstenni (bár még mindig jobb, ha csak a számítógép előtt élék ki), csupán arra akartam rámutatni, hogy ha valaki a Seal Team-mel akar játszani, készüljön fel: igazi, vérbeli harcban lesz része.

Nem is olyan rég, amikor még C64-en az Airborn Ranger-t nyúztam, azon kezdtem el elmélkedni, miért is nincs olyan kommandós játék, amelybe az ember 100%-ig beleélheti magát. Azt már akkor is világosan láttam, ez csak úgy lenne lehetséges, ha 3D-s terepen közlekedhetnék. Mint ahogy a számítógépes játékok fejlődése terén már megszokhattuk, ebből az álomból is - bizonyára sokak örömeire - végre valóság lett, s az Electronic Arts jóvalából megszületett az első 3D-s, ember perspektívikus kommandós játék. Az öröme viszont vegyül némi öröm is, hiszen a játékhoz minimum egy 386-os, 33MHz-es PC-re lesz szükségünk. (Minimum 2Mb RAM-mal!) Ráadásul azt is hozzá kell még tennem, hogy a játék sebességét full-grafikával csak egy 486-os DX-en tudtam igazán élvezni. Ezeket persze meg sem említettem volna, ha a játék grafikája valami Strike Commander színvonalú lenne, de erről szó sincs. Az emberek bitmap grafikájával még meg

lehetünk elégedve, azonban a vektoros objekt-ek csak annyira vannak kidolgozva, hogy éppen meg lehessen ismerni, hogy mit is ábrázolnak.

Ezek után persze jogos a kérdés: a bevezetőben miért istenítettem annyira azt az anyagot? Erre azonban meglehetősen egyszerű a válasz: a játék fantasztikus hangulata miatt. A Seal Team-ben ugyanis már nem csak egy sprite-ot irányítunk a szép színes hátterek előtt, a 3D-nek köszönhetően úgy érezzük, hogy valóban ott vagyunk a veszélyekkel teli terepen, felelősséget érzünk embereinkért, s ha egy becsapódó gránátnak köszönhetően egyik társunk a szemünk előtt esik el, nagy vágyat fogunk érezni az iránt, hogy a "küldemény" feladójába néhány golyót repítsünk.

A játékban az amerikai hadsereg egyik elit gyalogos alakulatának a parancsnokát fogjuk alakítani, természetesen a Vietnámi Háború idején. Miután a program betöltődött, először is választhatunk hogy egy új játékot akarunk indítani (Start), kimentett állást akarunk-e folytatni (Continue), vagy valamelyik bevetést akarjuk gyakorolni (Practice). Ez utóbbi menüpontnál a tárképnél a naptár segítségével bármelyik küldetést kipróbálhatjuk, de persze ezek teljesítése nem fog járni semmilyen következménnyel. Visszatérve az állástöltésre, a játék során állást menteni minden sikeres és sikertelen küldetés után is lehet majd, az egyetlen feltétel persze, hogy életben legyünk. Tölteni ill. menteni egyébként azon a képernyőn tudunk, ahol a "dögcédulák" vannak felakasztva. (Az alsó

cádulokkal tölthetünk, a felsővel menthetünk.) Amig azonban még nincs állásunk, cickelünk az új játék kezdetére.

Először is kiválaszthatjuk, hogy melyik évben akarunk indulni (1966-1969), s hogy a négy tagú csapat melyik emberével akarunk lenni. Az évszámok közötti melleleg leginkább csak a haditechnika fejlettségében van különbség, tehát a későbbi években több fegyver közül lehet válogatni. Ha ezzel megvagyunk nyomban meg is kapjuk az első küldetést. A bevetések ismertetése a kis térkép segítségével filmszerűen történik, így akik még nem beszéltek az angol nyelvet, azoknak is egyértelmű lesz, hogy mit kell majd csinálni. A bevetéseknek összesen hét fajtája van: **Demolition** - pusztítás; **Patrol** - őrzés; **Ambush** - rajtaütés, váratlan csapás; **Rescue** - mentés; **Snatch** - fogolyjelzés; **Recover** - visszaszerzés (pl. lopott fegyverek); **Observe** - megfigyelés, felderítés. Még ugyanitt, az eligazításnál találhatjuk a Patrol Order ikont, ahol a küldetés körülményeit (időjárás, stb...) láthatjuk pontokba szedve, valamint a Marching Order ikont, ahol társainkat választhatjuk ki, s a fegyverzetünket állíthatjuk össze.

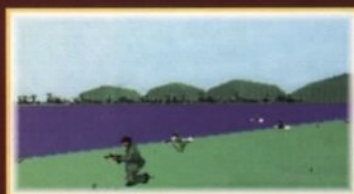
Miután végignéztük hőseink beszélgetését a rájuk váró kalandokról, s betöltődött az első küldetés, valószínűleg soknak (leginkább szimulátorrajongóknak) ismerősen fog tűnni a játék grafika. Ez nem véletlen, ugyanis az EOA programozói ugyanazt a szerkesztőt használták, amellyel a Chuck Yeager's Air Combat-ot készítették. Talán ennek köszönhető a már említett nem túl magas színvonalú vektorgrafika. Akinek egyébként túl lassú a játék, próbálkozzon a grafika "lebutításával", az Alt+D billentyűvel. A bevetés kezdetéhez még annyit

fűznék hozzá, hogy amig az "Insertion" felirat látható, addig az "R"-t lenyomva a csapatunkat az általunk biztonságosabbnak vélt helyen újra kirakhatjuk. A játék során mi valaképpen leginkább csak parancsokat fogunk osztogatni, amelyeket a többiek hajtanak végre. A parancsok nagy részét kiadhatjuk arról a térképről is, amelyet a Space-szel, vagy az "M"-mel hívhatunk le, de azt hiszem egyszerűbb, ha inkább megtanuljuk a parancsokhoz tartozó billentyűket: **H** - állj; **S** - kutatás, keresés; **P** - a csapat kettéosztása; **J** - a csapat újraegyesítése. Megadhatjuk azt is, hogy társaink milyen alakzatba lefűdjének fel: **L** - oszlopba; **I** - egy vonalba; **D** - rambusz alakzatba; **V** - ékalakba.

A fegyverhasználatra vonatkozó parancsok: **F** - lőtávolságon belül tüzelni; **T** - (az általunk kiválasztott) célpontra tüzelni; **W** - tetszés (szükség) szerint tüzelni; **C** - tüzet szüntess. Ezeken kívül persze még számos hasznos, aktív billentyű van: **G** - gránát dobása; **Q** - azonnal hasra fektüdni; **N** - a fegyverünk közti váltás; **R** - a géppisztolyunk sorozatának a beállítás; **1** - kúszás; **2** - lapulás; **3** - egyenesen járás; + - felegyenesedés; - - lehúzás.

Mint minden vektoros játékban, itt sem hiányozhatnak a különböző nézetek: **F1** - saját szemszögünk, itt láthatjuk a HUD-unkat; **F2** - még mindig mi vagyunk, csak kívülről; **F3-F6** - a hajóink, a helikoptereink, és a repülőink nézetei; **F7-F8** - ha felszártunk a csapatunkat, a csapatunk többi részét; **F9** - az általunk célba vett ember nézete; **F10** - az ellenség nézetei.

A játék beállításaihoz még néhány billentyű: **Alt+S** - hang ki/be; **Alt+M** - zene ki/be; **Alt+X** - vissza a DOS-ba; **Alt+T** -



TEAM

idő gyorsítása; **Alt+U** - automata célpont ki/be; **Alt+P** - pause.

A térképnél rádión keresztül a távolabbi egységeinket is adhatunk parancsot. Itt tehát a megfelelő számot leütve, a hajóinkat, repülőinket vagy a helikoptereinket is segítségül hívhatjuk. Ha pedig csapatunk több felé oszlott, további számokat leütve, csapatunk többi tagjainak is adhatunk átfogóbb utasításokat. A hajóinknak, repülőinknek ill. a helikoptereinknek adható parancsok: **...Attack** - a térképen kijelölt hely megtámadása; **Cease Attack** - tüzet szüntess; **Extract** - a kommandóink kivonása a területről; **Loiter** - várakozás; **Emergency** - vészhelyzet. A távolabbi csapatrészeknek kiadható újabb utasítások: **Asap** - a gyülekezőpont elérése (ezt a pontot mi is megadhatjuk); **Stealth** - lopakodás; **Snipe** - lesből tüzelés; **Demolish** - rombolás; **Cover** - fedezés.

Ennyit az hiszem bőven elég tudni az irányításról, most már csak a leírak közül kell mindig a megfelelő mozdulatot kiválasztanunk, persze mindig az adott küldetéshez megfelelő stratégiával. Ha például foglyokat akarunk ejteni, a legegyszerűbb módszer, ha két emberünkkel fedeztetjük magunkat, majd a harmadik emberünkkel az ellenség mögé kerülve lefegyverezzük a vietkongokat. Az ellenség katonák közelükbe érve általában meg szokták odni magukat, ilyenkor kell kiadni az átkutatás parncsot, s máris néhány foglyal gazdagabbak lehetünk. A foglyokról még talán annyit érdemes megjegyezni, ha tűzharcba, vagy nagy közsba keveredünk sokszor meg-

próbálnak megszökni. Amennyiben nem fontos foglyorról van szó, nyugodtan lövjük le őket.

Még néhány tipp: a civil lakosságot igyekezzük elkerülni, mert számunkra ugyan közvetlenül nem ártalmasak, de ha észrevesznek minket, könnyen előfordulhat, hogy a pontos helyzetünk információjával a következő vietkong járőr meg sem állnak. Tűzharcba, ha már észrevettek minket, s már túl közel vagyunk az ellenséghez, igyekezzünk, hogy mi legyünk az első, aki gránátot hajt a másikhoz. Itt megjegyzem, néha előfordul, hogy egy-egy gránát csütörtököt mond. Azt pedig gondolom már mondanom sem kell, ha látjuk, hogy repül felénk egy gránát, azonnal vágjuk magunkat hasra, különben a repeszek igen súlyos sérüléseket tudnak okozni. Nyílt terepen lehetőleg ne bocsátkozzunk tűzharcba, próbáljunk meg mindig valami fedezéket találni (pl. egy kidőlt fatörzs). Ha nagy távolságra állunk szemben, ne habozzunk, hívjuk segítségül a helikoptereinket, vagy repülőinket, hiszen igazán szép köcsög tudnak okozni az ellenség táborán belül. Ez utóbbi persze akkor nem ajánlatos, ha valakit élve kéne kihozni az adott objektumból. A játékot szerencsére elég realista alkották, így a miénk - ha figyelmetlenül adunk ki egy parancsot - nem csak az ellenségre, hanem a kiszabadítandó foglyokra, de még a saját csapatunk tagjaira is veszélyesek lehetnek. Ugyanígy mi is tudunk lőni a saját társainkra is, tehát ha kivülnézetből játszunk (s nem látjuk a HUD-unkat), erre azért ügyeljünk. Az automata célzás egyébként nem csak ebből a szempontból

kifogásolható. Van még egy hátránya is: ha mondjuk egy VC két célbavehető objektum (pl. egy szekér, vagy egy ház) közül lövöldözünk ránk, előfordulhat, hogy a "célkereszt" mindenre rááll, csak arra nem, amire mi akarjuk. Magasabb pontszámot úgy érhetünk el, ha minél jobban kötjük magunkat az eredeti tervhez. Ettől tehát pl. a találok hely megváltoztatásával, vagy a másodlagos célpont kihagyásával csak akkor terjünk el, ha valami, mint pl. súlyos sérüléseink ezt időnként teszik.

Mindent figyelembe véve a Seal Team tehát egy remek kis játék. Semmihez sem fogható atmoszféráját nem utolsó sorban a kiváló hanghatásoknak köszönheti. A csendben legyek zümmögnek, ha nekimegyünk egy bakornak, kisebb zúzó csapatunk, majd ahogy felfedeznek minket, hallhatjuk amint a vietkongok riasztják egymást. (Na persze mindezekhez nélkülözhetetlen egy Sound Blaster.) Azt tehát nyugodtan állíthatjuk, jelenleg a kommandós játékok királya a Seal Team. Ez a játék szinte egy új stílust teremtett, melynek mezéjében még csak "ő" az egyetlen versenyző. Ebből következően valószínűleg tartom, hogy királyosága csak pünkösdi lesz, hiszen ez a stílus még teljesen kiaknázatlan, így remélhetőleg a közeljövőben az EDA-on kívül még számos más cég is megpróbál majd valamit ebben a stílusban alkotni.

ÉRTÉKELŐ

	grafika	75%
	hang/zene	70%
	kezelhetőség	82%
	kihívás	70%

ÖSSZHTÁS

75%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

MEGJELENIK C64-RE LEMEZEN ÉS KAZETTÁN

TETRAIS

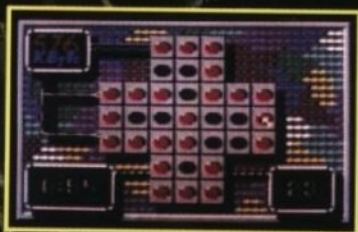
A LEGNAGYSZERŰBB OROSZ TALÁLMÁNY
A VODKA UTÁN

KIADÓ: **576** KByte



EXTRA MEGLEPETÉSKÉNT:

KIKUGI



A TV-BŐL MÁR JÓL ISMERT JÁTÉK C64-ES VÁLTOZATA

C. Cornelius E.

• AMIGA WINCHESTEREK • AMIGA WINCHESTEREK • AMIGA WINCHESTEREK •

Amiga500(+)-hoz, 600-ashoz és Amiga1200-eshez, PC-hez winchesterek:

2.5": 40 MB: 13.900,- Ft; 60 MB: 16.900,- Ft

80 MB: 21.900,- Ft; 120 MB: 23.900,- Ft

3.5": 120 MB: 20.900,- Ft; 170 MB: 23.900,- Ft

210 MB: 24.900,- Ft; 320 MB: 32.900,- Ft

A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással: 3.000,- Ft

A1200 4MB 32 bites memória bővítő RAM nélkül: 11.900,- Ft

4 db SIMM RAM-mal bővíthető, 2-szeres sebesség növekedés!!!

AT-BUS Winchester Controller A1000/A500/A500(+)-hoz: 6.900,- Ft;

AutoBoot, FFS, Speed: 400-800KB/s

Külső memória bővítő RAM-nélkül

A1000/A500/A500(+)-hoz: 6.900,- Ft

20-30% sebesség növekedés!

KickStart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson

A500(+)-on és A600-ason. V1.3 ROM-mal: 4.500,- Ft

V2.x vagy V3.x ROM-mal: 5.900,- Ft

1 MB-os SIMM modul: 6.000,- Ft

Az árak az ÁFA-t és az egy év garanciát tartalmazzák!

Commodore számítógépek teljes körű javítása.

Regius Kornél

Telefon (nyitvatartási időben): 276-6637

Budapest XXI. Kossuth Lajos u. 122. IV. 28.

Nyitva: H, K: 15-19 Sz, Cs, P: 9-14

HAMAROSAN MEGJELENIK!

Az 576 KByte gondozásában november végén megjelenik az utóbbi évek legnagyobb magyar nyelvű kalandjátéka.

KASTÉLY

8 oldalas kézikönyv, díszdoboz, 3 lemez!

Elővételben megrendelhető 799,- Ft-os kedvezményes áron (a bolti 999,- Ft helyett) az alábbi címen:

576 KByte, 1389 Budapest, Pf: 132.

A kalandjátékkal egyidőben kerül a boltokba az év meglepetése, a televízióból jól ismert és közkedvelt TETRIS és KIKUGI C64-es változata lemezen és kazettán.

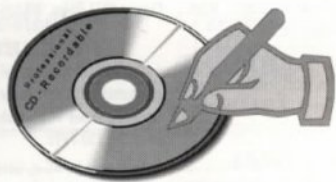
Kedvezményes áron előrendeléseket veszünk fel a szintén díszdobozos, magyar nyelvű használati utasítással ellátott játékkészítéskészítésre 599,- Ft-os áron (a bolti 699,- Ft helyett).

Megrendeléseket a fenti címen fogadunk.

Már most gondoljon a karácsonyra!

Public Domain (nem copyright-os) Amiga software-ek (demok, slideshow-k, music diskek, lemezes újságok, videodemok (!)) a legnagyobb választékból megrendelhetők: **SCOPEX** 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701. Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1 darab 3.5" lemez és felbélyegzett válaszbőríték.

CD-ROM és AUDIO CD lemezek egyedi és kiszériás gyártása !



CD-ARCHIVE KFT.

1162 Budapest
Temesvári u. 30.

CD-ROM lemezek frását vállaljuk a következő

adathordozókról:

- winchester
- CD-ROM
- streamer
- floppy

Tel.: 06-60-333-781

Fax: 271-41-73

Ugye

Te is

tudod, hogy minden
pénteken 16-20 óráig vár

Tatán a **Gigabyte Club**

a Magyary Zoltán

Művelődési Házban!

PROSZOLG



PC-re, AMIGA-ra, és C-64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

PROSZOLG

1399 Bp., Pf. 636

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

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

A LEGÚJABB KAZETTÁS PROGRAMOK MEGRENDELHETŐK A PROSZOLG-TÓL
VÁLASZBORÍTÉKÉRT LISTÁT KÜLDÜNK!

10 éves a Computer Karácsony!

Jubileumi rendezvény helyszíne lesz a Budapesti Műszaki Egyetem december 11-12-én, ahol minden eddigit felülmúló show-val vár idén is mindenkit a Computer Karácsony szervezőgárdája. Exkluzív vendégekkel találkozhatasz, fergeteges bemutatókon vehetsz részt és itthon még nem látott meglepetések is várnak Rád! Már most jegyezd be a naptáradba: "ezüst hétvégén" irány a Computer Karácsony!

(MI IS OTT LESZÜNK!)

APRÓ

AMIGA KÍNÁL

- Eladó garanciális Amiga 600 (V2.05; 1MB Chipram) + TV modulátor + lemezek + szak-könyvek: 34000 Ft. Cim: Szabó László, 3800 Szikszó, Poprúd u. 3.
- Amiga 500! 1 MB, extrák, Scart kábel, könyvek 24.900 Ft! Hangdigi + prg: 4.900 Ft. Action MK3: 7.500 Ft. 0.5MB óras RAM: 2.500 Ft. 5"25 drive: 7.900 Ft. Szerviz! T: 1761-352.
- Eladó: Amiga 1200, Amiga 500 (1 MB), winchester csatlakozó Amiga 1200-hoz, Turbo Quickshot joystick. Pankász Viktor, 7632 Pécs, Nagy I. u. 60. Tel: 72/439-536.

C-64 CSERE

- C64 p.r.g. csere lemezen! Listát kérek + küldök. Írj, vagy telefonálj!!! Cimem: Bogdán Tamás, 5540 Szarvas, Deák F. utca 52. Tel: 06/67-311-030.

C-64 KÍNÁL

- Eladó Commodore MPS 801, MPS 803 típusú nyomtató, vagy 1541-es Floppyra cserélném. Tel: 189-6797, Ádám Imre

- Eladó 1 db C64 + 2 magnó + 3 joystick + 2 cartridge + 29 kazetta (pl.: Creatures 1-2, Golden Axe, sb) + újságok (576 KByte, CoV) mindössze 21.000 Ft-ért. Tel.: 23/346-330.

- Eladó: C64 + floppy + magnó + MK7-Cartridge + könyvek: 23e Ft. Nyomatató: 5e Ft. 20 db kazetta és 250 db lemez: 50 Ft/db; 1300 játékkal, katalogizálva, együtt: 10e Ft. Mindez egyben: 36e Ft. Zentai József, 4400 Nyiregyháza, Széna tér 3. 3. em. 13. Tel: 311-685.

- C64/II + 1541 floppy drive + Sony mono monitor + 1 joystick + játékok eladók. Ára 20.000 Ft. Érdeklődni: Nyilas Pál, 2053 Herceghalom, Központi ltp.

• MÁR KAPHATÓ A GONOSZ HERCEG C. JÁTÉKPROGRAM! TELJESEN MAGYAR, VÁLASZTHATÓ KARAKTEREK, SZÍNES DÍSZDOBOZ, KÉZIKÖNYV! C64, LEMEZ! ÁRA: 649 FT (ÁFA + POSTA AZ ÁRBAN). MEGRENDELHETŐ: OTHIS, PF.:342, 2601 VÁC.

- Eladói C64 + magnó + mono monitor + cartridge + 16 db kazetta (180 játékkal) + 1 db joystick. Ár: 25.000 Ft. Cim: Budakeszi,

Jókai u. 14. Telefon: 138-69-64 (du. 5-16)

EGYÉB CSERE

- Bwral Fighter Game Boy programot cserélek Who Framed Roger Rabbit-ra vagy Prince Valdorf-ra, vagy Dragon's Lair-re. Cim: 2000 Szentendre, Mandula köz 2.

Konzol tulajdonos vagy? Itt a helyed köztünk! A klub egyre bővül, minden típpsal foglalkozunk (SEGA, Nintendo). Bélyeges válaszborítékban tájékoztatást küldünk. Szűcs Sándor, 6440 Jánoshalma, PF: 18.

EGYÉB KERES

- C-16 Számítógéphez játékprogramot venék. Pénzcell Sándorné, 8083 Csákvár, Berenyi út 13.

EGYÉB KÍNÁL

- Szeretnél Amiga-zenét hallgatni, de nincs Amigád? A megoldás: minden idők legjobb Amiga demo-zenéi Hi-Fi minőségben és sztereóban audió-kassztétán. Megrendelhető: Ádám Sándor, 5008 Szolnok, Krúdy Gyula út 114.

- Eladó 1/2 éves Game Boy extrákkal alcsón és Hitex TV-játék 8 játékkal. Cimem: Podmaniczky Péter, 8623 Balatonföldvár,

Báthory utca 55/II. Tel: 84/340-612.

- Videoton TVC-hez eladók: floppy-csatolók, hangkártya, multi cartridge. Enterprise-hoz Spectrum-emulátor, C64-hez CP/M kártya, Final-3 cartridge. Vámos György, 8008 Székesfehérvár, PF.: 1.

- HT-767 HITEX Computer + 70 Nintendo játék (pl: Super Mario Bros, Tetris II, Kung Fu) csak 11.000 + 6 hónap garanciát vállalok. Cimem: 2371 Dabas, Rákóczi út 141.

PC CSERE

- Színes CGA monitorral, HD-s és DD-s meghajtókkal alapszoftverrel ellátott XT-1 cserélnék színes VGA monitoros, kislemezes AT-ra. Tel: 153-7292.

- Programsere PC-n. Listát kérek. Simon Zoltán, 1132 Budapest, Visegrádi u. 60.

- Szeretnél PC programokat? Cserélek, válaszborítékért listát küldök. Kévs János, 6230 Solvadték, PF: 8.

PC KÍNÁL

- Eladó egy IBM PC-XT kompatibilis gép. 20 MB-os winchester, Hercules monitor. Ára: 20.000 Ft. Cim: 5432 Martfű, Szolnoki út 78. Tel: 56/350-954 (alkudni lehet!)



Rejtvény

Kedves Mindenki!

Bolondos hangulatban voltunk az ehavi Rejtvény összeállításakor, amelynek gyümölcscsét láthatjátok a mellékelt képen. Feladatokat igen egyszerű: írjátok meg nekünk, hogy hány cég logóját lehet kivenni a fotón. Minden részlet vizsgáljátok meg, mert vannak igen-csak elrejtett cégfeliratok is. A borítékra csak egy számot írjátok, nemes a számítógépek típusát, mert eredeti programot nyerhettek a géptípusotoknak megfelelően.

A múlt havi rejtvény helyes megfejtése a következők:

A múlt havi rejtvény helyes megfejtései a következők: A keresztrejtvényünk vagy nagyon nehézre sikerült, vagy a Street Fighter II láz "maga alá teperte", mert amíg arra több száz megfejtést küldtek be, addig ennek megfejtésével lapzártáig 1 (azaz egy) levél érkezett! A feladott nevek: Bernard Bernoulli, Klaus Kerner, Guybrush Threeewood. Ugye ismerősek a nevek? Valamennyien LucasArts játékok hősei. A póló nyertese Berta Balázs, Budapest, Neszményi út 62-64 szám alatti olvasónk. A Street Fighter II rejtvény megfejtése nem volt túl nagy ördögösség: a figurák nevei E. Honda, Riu és Balrog, a kakukktójas Balrog volt, mivel ő nagymester és nem tudjuk kiválasztani. Nyertesek, akik a pólóra vasalható figurákat nyerték: Böszörményi Kristóf (Budaörs), Dobó Balázs (Budapest), Polacsek Zsolt (Göd-Alsó). A szerencsés nyertesek postán kapják meg nyereményeiket.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15								16		17	⑥		
18					19				20				
21		22		23		24			25	26		27	
28		②			29		30	31	32		③		⑨
		33		①		34		④	35		36		
37	38			39		⑩		40		41		42	
43				44					45		46		
	47		48					49	50			51	
52			53		54			55					
56		57			58					59		60	
61				62			63		⑦				
64			65			66		67					68
		69		70	71	⑤	72		73			74	
75		⑧										76	

Kedves Olvasóink! Új típusú rejtvénnyel jelentkezünk ez alkalommal. A megjelölt kockákból a megjelölt betűket a táblázatba beírva egy országosan ismert fogalom áll elő. Ennek beküldését várjuk az újság címére. Nyereményként eredeti programot küldünk a nyertes géptípusának a borítékra ráírt számítógépek fajtáját!

Vízszintes

1. Híres szimulátorprogram 9. Férfinév 15. Város a Dunántúlon 17. Ruhának van 18. Művészvendég 19. Nem első 21. Írásmű tartalmának tömör összefoglalása 24. IU 25. Ritka férfinév 28. Gyümölcsei szarító 30. Gida fele 32. Az új Moszkvics típusneve 33. Megtippelő visszafelé 36. Lengyel író 37. Operációs rendszer 39. Videokazettát gyártó cég 40. Kettősbetű visszafelé 42. Sandra eleje 43. Végtelen Odal 44. Görög leánynev 45. Fontos gyógyszer 47. Nem anyai 49. KGE 51. Kevert cet 52. Maca egynemű 53. Luxemburgi, magyar és svéd gépkocsi jelle 55. Kevert súly 56. Becézett férfinév 58. Nagy szám 61. Büntetendő csoklemény 63. Ritkít 64. Apa kétharmada 65. Argon vegyjele 67. Tapad 70. Hegység Oroszországban 73. Disz visszafelé 74. Vég nélküli ének 75. Sötétedik 76. Nem kevesen

Függőleges:

1. Az akciójátékok "dídopja" 2. Doktor 3. Omo kétharmada 4. Bátor 5. Új-Zélandi gépkocsi jelle 6. A szén és a lutécium vegyjele 7. Zsák is van ilyen 8. Elég angolul 10. Zenei fogalom 11. Etus egynemű 12. Elás 13. Állami Biztosító 14. Cyberpunk alapmű 16. Fordított kettősbetű 20. Tagadószó 22. Kevert posztó 23. Gyerekek kedvenc játékszere visszafelé 26. Igekötő 27. Diszit 29. Elavult 31. Szorgalmas 34. Állatok lakhelye 35. Kiejtett betű 38. Odavér 41. Igekötő 45. Tyúk feladata 46. Azonos korú emberekre mondják 48. Szín névelővel 50. Nyertesek 52. Híres szoftverház 54. Azonos betűk 55. ÚAT 57. Társadalombiztosító 59. Fedő vége 60. Hiányos Malina 62. Elad 66. Szereg 68. Vajaz 69. Keresztül 71. Rémium vegyjele 72. Ili kétharmada

Dr. Agy



Ez a nyanya is sablonos újságáros típus: olyan, mint egy elfuserált játék...



...végén a főszörny: öntelt és biztos abban, hogy szegény kuncsaftnál mindent jobban tud. Ráadásul biztos abban, hogy szép és inteligens... és kedves.



Nem hallod? Húzz a busba!

Erre már tényleg morcos lettem és megzizzentem! Lemaradok egy jó kis buliról, magamra haragítom a tanárokat, úgy futok, hogy majd kiköpöm a tudómat, erre ez a nagyképű zsebpizok az arcomba vágja, hogy zár, és nem szolgál ki. Elővettem a legszörnyűbb tekintetem és...



KÉPREGÉNY

Vége

SIMFARM

Mivel a SimLife óta már talán egy év is eltelt, a szimuláció rajongók népes tábora gondolom türelmetlenül várta már a sorozat folytatását. Szerencsére nem vártunk hiába, hiszen a Maxis programozóinak agyából most is kipattant az isteni szikra. Az új ötlet pedig különösen illik napjaink vállalkozó szemléletéhez, hiszen a játékban egy amerikai farmgazdálkodást kell irányítanunk és természetesen jövedelmezővé tennünk. A cél tulajdonképpen a farm

valamiképpé válni. A gépeket tulajdonképpen nem szükséges megvásárolnunk, hiszen traktort, leherautót és aratógépet kölcsönözhetünk a várostól is, de egyrészt ezek nem biztos, hogy éppen ráérnek (a várakozás pedig egyes növényeknek kifejezetten ártalmas), másrészt a bérleti díjak is elég magasak. Sajnos a tulajdonunkban lévő gépek használat közben folyamatosan romlanak, s egy idő után már csak óskavasnak adhatjuk el őket. Ez ellen csak az segít valamit, ha fedett helyen tároljuk őket.

A gépek között különleges helyet foglal el a repülőgép. Ezt ugyanis csak akkor vehetjük meg, amikor a városban már van repülőtér, másrészt a repülő nem automatikus, mint a többi jármű (azaz nem elég megadni a feladatot), hanem nekünk kell irányítanunk. Az irányítás pedig elég nehézkes, hiszen a gép örülten cikázik a kis terület felett, majd amikor elfogyott az üzemanyag, lezuhan. A repüléshez keressük meg a gépet, azaz menjünk a városi reptérre. Ha szükséges, javítsuk meg a hibát, töltsük fel üzemanyaggal és valamelyik permateszterrel (egyszerre csak egyfélével vihet magával). Végül a Fly gombbal vágathatunk neki az útnak. A levegőben a jobbra/balra nyilakkal kanyarodunk, a PageUp/PageDown-nal magasságot változtatunk, a Home pedig a permatesztet kapcsolja ki/be. Végül leszállni a reptér fölé az End billentyűvel tudunk.

A vetőmagokat szintén nem kell előre megvennünk, hiszen iletésnél automatikusan megérkeznek, de itt az egyes növények vetéséről, tűrőképességéről olvashatunk hasznos dolgokat. (Állítólóg előre megvásárolva olcsóbbak a magok, de ez az összeg jelentéktelen.) A vegyszerekkel is hasonló az ábra, állatokat viszont csak itt tudunk beszerezni.

Az épületek között vannak nélkülözhetetlenek és van néhány felesleges is. A silókban a betakarított terményeket tárolhatjuk. Ha nincs üres silók a program minden terményt azonnal elad, míg a silóba kivárhatsz, mikor kapjuk érte a piacra a legkedvezőbb árat. A viztorony az állattartóknak elengedhetetlen, hiszen az itatók innen kapják a vizet (ha nincs a közelben csatorna). A vízpumpa a folyók, tavak vizét nyomja fel a csatornák medrébe. Ha kevés a víz, további pumpákat kell üzembe állítanunk. A szélkerék a dombon felfelé haladó csatornák működtetéséhez kell. Végül a nagyobb épületek a gépek, vetőmagok és állatok tárolására jók. Például a fedett

helyen tartott állatok jóval kevesebb élelmet és vizet igényelnek, mint szabadban élő társaik.

Eladás (Sell)

Itt a silókban tárolt terményeket, állatainkat és lerobbant gépeinket adhatjuk el. Előbb válasszuk ki a csoportot ikonját, majd a listából a megfelelő árut. Az egyes nevek mellett az áru minőségét és értékét látjuk.

Értékelés (Evaluation)

Munkánk különböző szempontok szerinti pontozását látjuk. Alul a kis rajzok a súlyosabb problémákat és a város állat-termesztésre javasolt növényeket látjuk.

Térkép (Map)

A térkép legfontosabb feladata, hogy itt vásárolhatunk újabb földeket, illetve adhatuk el sajátunk egy részét (a játék kezdetén kapunk egy kis területet, de ez egy jól fejlődő gazdaság számára nagyon kevés). Az üzleteléshez nyomjuk meg az ablak legelő ikonját, majd a térképen bökjünk rá valamelyik négyzetre. Ekkor alul megjelenik a föld értéke és a Buy (vásárlás) vagy Sell (eladás) gomb. A többi ikonnal különböző statisztikákat kapunk (csapadékeloszlás, kártevők, stb.), melyeket a földvásárlás előtt érdemes végigböngészni.

Időjárás (Weather)

Itt a napi időjárást (hőmérséklet, csapadék, barométer, stb.), valamint az önapos előrejelzést nézhetjük meg.

Egyenleg (Balance Sheet)

Ezen a lapon bevételünket, kiadásainkat és a tulajdonunkban lévő dolgok értékét látjuk. A legfontosabb információ az év végén befizetendő adó mennyisége (Estimated Tax). Erre oda kell figyelnünk, mert ha év végén nincs elegendő készpénzünk, nagy bajba kerülhetünk.

Szerkesztés (Edit)

Mint minden szimulációban, most is ez a legfontosabb ablak.

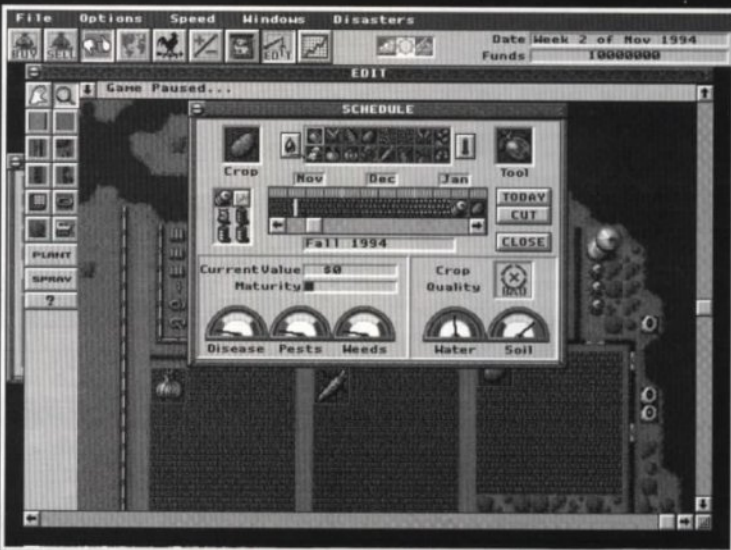


közélemben növekvő kisváros szükségleteinek ellátása, és eredményességünket is vagyunkon túl a város méretével tudjuk igazán lemérni. Ahogy azt a szerzőktől már megszokhattuk - hiszen előző játékaikban is hihetetlenül alaposak voltak - a programban az állattenyésztés és növénytermesztés minden problémájával meg kell birkóznunk, a vetőmagok beszerzésétől a megtermelt áru értékesítéséig. És ami nagyon fontos, a hatékony játékhoz semmilyen előismeretre nincs szükségünk, hiszen a program rengeteg tanóccsal, magyarázóval lát el bennünket menet közben.

A játékokat a már jól ismert menüpontokkal (File - lemez-műveletek, Speed - a játék sebessége, Disasters - különböző természeti csapások) és a szerkesztő ablak kis ikonjaival irányíthatjuk. Az egyetlen újdonság, hogy a különböző ablakokat most már a menü alatti kis rajzok segítségével is megnyithatjuk. Az Options pontban néhány gyakori műveletet (mint a vetőmag beszerzése, a beépítendő területek letakarítása) automatizálhatunk. Érdekes még a Load Crop menüpont, ahol újabb növényeket tölthetünk be lemezzel. A lényeges feladatokat a Windows-szerűen nyíló ablakok sokaságában végezhetjük el, így nézzük is őket a menü alatt megjelenő rajzok sorrendjében.

Vásárlás (Buy)

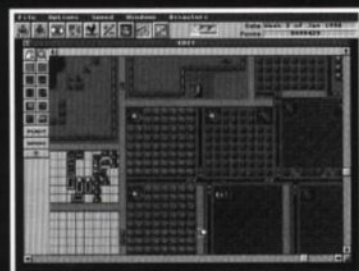
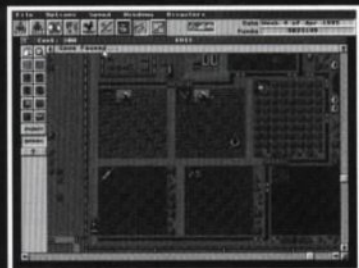
Itt szerezhetünk be mindent, ami a farm működtetéséhez szükséges. Az ablak bal oldalán választhatjuk ki valamelyik árucsoportot, majd a fel-, illetve lefelé mutató nyilakkal válogathatunk az áruk között. Ha választottunk, nyomjuk le a Buy gombot, majd helyezük el új szerzeményünket a farm területén (csak a már birtokunkban lévő földekre pakolhatunk). A gomb fölött az árat és a tulajdonunkban lévő





A képen a terület egy részét látjuk, földekkel, állatokkal, gépekkel, utakkal és a város épületeivel. A kinagyított részt legegyszerűbben úgy mozgathatjuk, ha a nyílát a kívánt irányban a képernyő szélére toljuk. A szerkesztő eszközöket az egér bal gombjával aktiválhatjuk, a jobb gombbal pedig a gazdasági épületek tartalmát nézhetjük meg. A városban a bankon, a tanácsadón és a reptéren kívül semmit nem találunk, a farm viszont annál érdekesebb. A kerítéssel körülvevett területek földék és karámok váltogatják egymást, s természetesen egy jól szervezett gazdaságban mindenhol vezet út (különben a gépek nem tudják megközelíteni a földéket), s a csatornákon eljut a víz. Az egyes eszközökkel utakat, kerítéseket, csatornákat, csatornazárakat, etetőket, itatókat és fákot helyezhetünk el a területen. A kerítéseket csak az állatok elkerítésére érdemes használni, ott viszont elengedhetetlen, hiszen a kiszabaduló állatok állatok alatt lelegelik a termést. A csatornazárakkal a hálózat egyes részeit zárhatjuk le abban az esetben, ha egy növény túl sok vizet kapna. Itatókkal és etetővel a karámokat kell feltöltenünk, s folyamatosan szállítanunk kell az utánpótlást. Végül a fákkal a földéket védhetjük meg az erős szél ellen.

A Plant gombnál egy újonnan vásárolt, még üres területre választhatunk valamilyen növényfajtát, a Spray-nél pedig a permetezőszerek közötti válogathatunk. Négyféle szert használhatunk: a Fertilize a talaj tápértékét növeli és nem tartalmaz káros anyagokat. A Pesticide a kártevők, a Herbicide a gyomok, a Fungicide pedig a kórokozók ellen hatós, de mindhárommal csínjani kell bálnunk, hiszen mérgezik a talajt.



A földéken a bal felső sarokban az ott termesztett növény rajza látszik. Mellette egy hullám vagy egy tehénkoponya jelzi, ha a növény túl sok vagy túl kevés vizet kap. Ezen a csatornák elzárásával vagy újabb építésével segíthetünk. A következő négyzetben egy zsák jelenik meg, ha a talajban

részen állnak, akkor minden tőkéletes, a sárga figyelmeztetés, a piros pedig már nagy bajt jelent. A különböző permetezések gyakoriságát a mutatók alapján érdemes beállítani. Végül itt tudhatjuk meg, hogy a sarjodó növények milyen állapotban vannak és pillanatnyilag mennyit érnek.



már kevés a tápanyag, az utolsóban pedig egy barna növény a túl sok gyomok, a hernyó a kártevők, a kukorica pedig kórokozót jelzi. Ezek ellen a megfelelő szerek permetezésével védekezhetünk. Végül a koponya a túl sok mérget jelzi, amely csak az idő múltával tűnik el a talajból.

A legfontosabb szerszám a nagyító, mellyel mindenről információt kérhetünk. Az állatokról, gépekről és épületekről megtudjuk állapotukat és értéküket, a növények magjainál tanácsokat kapunk azok tárolásához és elültetéséhez. A földéken megnyomva pedig egy ablak jelenik meg, ahol egész bonyolult műveleteket is elvégezhetünk. Ennek az ablaknak a közepén egy vízszintes csíkot találunk a hónapok neveivel. Ezen a csíkon állíthatjuk be egy határidőnaplóhoz hasonlóan a földön elvégzendő munkákat. A legelső lépés az ültetés. Válasszuk ki felül valamelyik növényt, és a csíkon tegyük le arra a pontra, ahol el akarjuk ültetni (részlet az előző növény leszedése utáni idő választani, különben az el tönkretesszük). A növények választásához érdemes megnézni, hogy melyiknek mennyi csapadékra (esőcsepp), illetve hőmérsékletre (hőmérő) van szüksége (közben a csíkon az egyes hónapokban várható értékeket látjuk). A szüret időpontjával már nem kell foglalkoznunk, hiszen ez ültetéskor automatikusan bekerül a menetrendbe. Itt természetesen a permetezések időpontját is beütemezhetjük, s így nem kell állandóan a földéket figyelni. Ekkor a megfelelő szert a baloldali hardák közül válasszuk ki (a kiválasztott az a jobb felső sarokban, a Tools felirat felett látszik). Alul öt műszert találunk, melyek a föld állapotát jelzik. Ha a mutatók a zöld

Piacutatás (Market Value)

Itt az egyes növények piaci árának alakulását nézhetjük végig. Hasznát akkor látjuk, ha a leszüretelt terményt tárolni tudjuk mindaddig, amíg az árak számunkra kedvező értéket nem érnek.

Tanácsadás (Fam Bureau)

Ennek az ablaknak nincs megfelelője a fenti ikonok között, ezért csak a Window menüből vagy a város megfelelő épületére bökve érhetjük el. Itt tulajdonképpen a növényekről, állatokról gépekről, permetezőszerekről kapunk hasznos tanácsokat. A növényekről például megtudjuk, hogy mennyi csapadékot és napfényt igényelnek, valamint mennyire türik a viszontagságokat. Az állatoknál ugyanígy az élettartam, a szükséges táplálék mennyisége és a szaporodásukhoz szükséges idő jelenik meg.

A játék nagyon összetett és szorítottan elrontott nagyban farsztó. A sikertelenül hamar kedvünket szegheti. Túl sok leendőre kell odafigyelni és túl gyakran történik valami kellemetlen esemény, mely ellen védekezni kell. Nemi gyakorlás után azonban az ember rájön néhány trükkre (például a permetezések időzítésére), s akkor már kevesebb fáradsággal is sikereket lehet elérni. De az izrog, pont ezért nem lehet ezeket a programokat egy-két hét után megenni.

ÉRTÉKELŐ

grafika 90%

hang/zene 40%

kezelhetőség 82%

kihívás 50%

ÖSSZTARTÁS

75%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

Temesvári Tibor

h ó K U

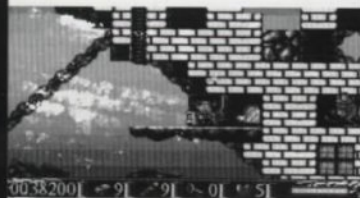
Ebben a hónapban rovatunkban az Amiga tulajdonosok megszólalhatnak:

NICKY 2

Az intronál nyomjunk egy Space-1, majd kódnak írjuk be, hogy DRINN. Ezután a játékban az F1-F5 billentyűkkel a játék extra dolgait hozhatjuk elő, a Backspace-szel pályát léptethetünk, az "R" leütése után pedig Nicky magasabbra tud majd ugrani.

A pályakódok:

- 2 - DRACO 3 - ATIKH
- 4 - FIRAM 5 - LURNA
- 6 - PALET 7 - MIURA
- 8 - SLORY



00:38:200 ← 91 → 91 ~ 01 * 51

JAGUAR XJ220

A CD-lejátszónál kapcsoljuk be a rádiót, és keressük meg a D65.4-es sávot. Elindítva a játékot, még ha padlóig nyomjuk a féket, akkor is körrekorlat fogunk dönteni. (Sajnos ez a cheat az ellenfeleinkhez viszonyított pozíciókat nem befolyásolja.)



Lap 3

16th

PREMIERE

Az örökélethez a címképernyőn gépeljük be: SPARK-PLUGS. (Ekkor egy felirat is a tudunkra adja, hogy aktivizáltuk a cheat-et.)



00:00:00 0791650 x 02 48.50

GUY SPY

A játékban bárhol írjuk be, hogy GETVONMAXGUY. Ezután az F1-et leütve mindig a következő akcióreszhez léphetünk.

ASSASSIN

Keressük meg az első pályán a legelső fát, és másszunk fel a tetejére. Ha ez megvan, üssük be: NICE-VIEWFROMUPHEREMATE. Ekkor, ha minden kötél szakad, a képernyőnek villannia kell egyet, mutatóva, hogy a cheat aktív. Hatására a végtelen energián kívül a következő billentyűket használhatjuk:

- T-6 - A különböző pályákra való léptetés.
- E - A szintvégi föellenséghez ugrás.
- W - Extra fegyverek.



DESERT STRIKE

Végre egy cheat, amire valószínűleg már sok Desert Strike-rajongó várt: ködszónak adjuk meg, hogy BQQQAEZ. A "kis" csolás következtében 10 életünk lesz, sérthetetlenek leszünk (csak akkor fogy az energiánk, ha valaminek nekiütökünk), s végül végtelen mennyiségű municiónk lesz. Igaz, ez utóbbi eléréséhez a játék során majd be kell lépniük F10-zel a térképhez, majd vissza.



FIREFORCE

Kezdjük el a játékot csak egy választható fegyverrel. (Egy páncéllököllel.) Vegyük elő a fegyvert, s nyomjuk le a tüzet, és tartsuk továbbra is lenyomva. Ezalatt Esc-pel lépünk ki, majd a fegyvereinknél állítsunk be nullát az említett fegyverből. Ezek után a küldetést újra elkezdve a választható fegyverünkhöz örök munició áll a rendelkezésünkre.

FINAL BLOW

Boxolunk végtelen energiához először állítsuk meg a küzdelmet "P"-vel, majd üssük le az F10-et hatszor, s engedjük tovább a játékot.

BIG RUN

Állítsuk le a játékot, majd hozzáuk a joystickunkat BALRA, JOBBRA, LE, FEL, FEL, BALRA, LE, JOBBRA. (Persze a moz-

S Z

dulatok között mindig álljunk vissza középre.) A képernyő ekkor néhány másodpercig elfehéredik, s innentől örök kredittel rendelkezünk.

BEAVERS

Játék közben üssük be: BIGGIGBIB. F2-vel pályát ugorhatunk, Space-szel pedig egy szint bármelyik részét elérhetjük.



BUNNY BRICKS

A pályaléptetéshez nyomjuk le az Alt-ot, a Ctrl-t, a Jobb Shift-et és az N-t egyszerre.



CAPTAIN DYNAMO

A high-score listára PURPLE RAIN néven iratkozunk fel. Így az örökéleten kívül a "+" és a "-" gombokkal pályát tudunk léptetni.

GOAL!

Ha a játék során egy vagy két játékosunkat kiállítottak,



hívjuk le a játékosaink menüjét (a bal Alt gombbal), s clickeljük a piros lapos emberünkre. Láss csodát: egy játékoskal gazdagabbak lettünk. Ez a művelet azonban sajnos csak kétszer végezhető el.

V.Z.

p o

K e

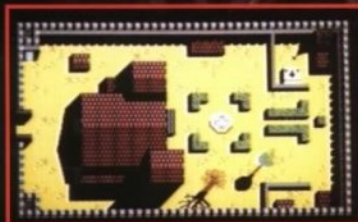
u S Z

Hamarosan megjelenik C-64-re, lemezen!

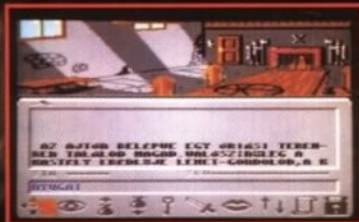
A KASTÉLY

Kiadja az **576** KByte

*"Az őr megtorpant. Megpillantott valamit.
Valamit, amitől kiverte a hideg veríték.
Aztán meglátta a vörösen izzó szempárt..."*



Majd' 100 helyszínen
játsszódó cselekmény.



Atmoszférikus grafika,
remek kerettörténet.



Váratlan fordulatok,
meghökkenítő végkifejlet.

SEGA NEWS

Arra a nyakomat leszem, hogy ezt a szupertriss hírt először az 576 Kbyte-os olvashatóságú A SEGA meg adta ki CD lejátszókat már, egy új gépen dolgozik. Ha figyelembe vesszük, hogy a SEGA mindenben az élen jár (a MEGA CD egység jelenleg minden hasonló masinát ver a piacon), elképzelni sem merem, mit tud majd produkálni az új masina. A "kicsi" neve SATURN, és egy 32 bites CD lejátszó. Frekvenciája 27 MHz-en fut, 24

FURY 2, melyről sajnos a Tengen még nem volt hajlandó képet küldeni.

Ha már az európai cégeknek tartunk, a MICROPROSE is fejleszt a Megadrive-ra. Új játéka főszereplője egy klasszikus robot, Tinhead. A főgonosz neve Ország Grim Squidge, aki odáig vetemedik, hogy ellopja a csillagokat az égről. A játék ugrálás-mászkalás stílusú, mint a Sonic, címe THE AMAZING ADVENTURES OF TINHEAD.

A SEGA erősen ráment a VIRTUA technológiára, választotta a játéktérmet. Virtua Racing sikere óta. Második virtua gépek egy Street Fighter 2-szerű veredős dolog, melynek fogalmam sincs, hogy mi a neve, de képet azért tudok mutatni róla. A játék "othoni" verziója csak a 32 bites CD-re készül majd el.

Az "egyszerűbb" MEGA CD-re is készülnek újdonságok. Nemskora kijön a FLASHBACK bővílet változata és a JOHN MADDEFI FOOTBALL full motion video díjjel telefontott játék.

Körülbelül az újság megjelenésével egyidőben kerül ki a boltokba a VIRGIN eddigi legszebb grafikaija anyaga az ALADDIN. A játék a Disney rajzfilm alapján készült olyan bájos rajzokkal, hogy szerintem tuti siker lesz. Alapvetően mázkalás lesz a stílus, némi Prince of Persia beütéssel.

Amíg nem ismerjük, most a Megadrive-osok is kipróbálhatják majd a CHAOS ENGINE-t, melynek amerikai verziója SOLDIERS OF FORTUNE címmel fog megjelenni. A játékban 6 figura közül választhatunk, fő célunk, hogy elpusztítsunk egy gépet, amely képes teret és időt manipulálni. A grafika igazán feltűnő "megadrive-os". Körülbelül januárig kell várunk erre az által lövöldözés stúffra.

Szintén Amiga anyag volt annak idején a JIM POWER. Most készült a Megadrive változat, amely szerencsére sokkal-sokkal szebb, mint elődje. A Frontier LORICEE cég egy 7 pályás játékot tervez, melyek között lesznek ugrálás-mászkalás-lövöldözés stílusúak, lesz 7 úrhajós-lövöldözés szint is, plusz két logikai, melyeknek labirintusokból kell megjelenni a vívezető utat. De foelunséggel fogunk találkozni, melyeknek olyan impozáns neveik vannak: Repülő Hal, Pszichotrombaló, Váraközpontya, Fémmegac és a sokat sejtető Őrök.

Végül egy újdonság a Tim Matras Ninja Teknőc rajongóknak. Készült egy veredős játék, melyben a SF2-hez hasonlóan egymás ellen tudunk küzdeni. Címe TURTLES JOURNAMENT FIGHTERS, s Donatello, Leonardo, Raphael és Michelangelo mellett az ismert összes negatív és pozitív szereplő is feltűnik – még April is. A háttérak gyönyörűek, a sprite-ok szuperak, ennek a stúffnak a sikere tényleg azon múlik, hogy a játszhatóság terén megerősíti-e magát a KONAMI.

bités grafikai egysége 16,7 millió szín használatát engedélyezi a programozók számára. A sok kiegészítő chip mellett egy extrém gyors poligon generáló egység is beépítésre került, amely 16 ezer poligont tud animálni egyszerre a képernyőn. Tul sokat nem tudok írni az új gép által nyújtott grafikai lehetőségekről, de az már biztos, hogy minden olyan effektet produkálni tud majd, amit az SNES. A gép valószínűleg

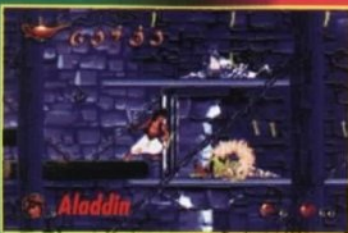


fiztőn CD alapú lesz, cartridge nyílás nem is lesz rajta. Először Japánban lesz kapható, 1994 decembereben.

Azt ugyan még nem tudom, hogy lesz-e Street Fighter 3, de az már biztos, hogy a sorozat legújabb tagja a SUPER STREET FIGHTER 2: THE NEW CHALLENGERS. A CAPCOM masina még csak a Tokióban megrendezésre került bemutatón volt látható. Az új SF2 egy "tuningolt" verzió, melyben a szereplők új mozgásokat tudnak, és a grafikát is átírozták. Négy új figura is feltűnik: egy angol lány, Cammy, a jamaikai DeeJay, Fei Long a Hong-Kong-i ninja és T Hawk, az amerikai öslök. Az új mozgások közül egyelőre az "Egő Dragon ütés" ismert.

Az ELECTRONIC ARTS új autóversenyes stúffja a LOTUS 2. Tul sok dolgot nem lehet mondani róla: különböző időjárási viszonyok, új háttérak, 3 féle kocsi (Espirit, Elan, M200).

Két normális flipper játék van jelenleg MEGADRIVE-ra, a Dragon's Fury és a Crüe Ball. Az ELECTRONIC ARTS készíti a VIRTUAL PINBALL-t, melyben arra is van lehetőség, hogy saját magunknak tervezzünk asztalt. Ehhez egy halom flipper "alkatrészből" választhatunk: karok, ütőkörök, pattanók, háttérak, szóval minden a rendelkezésünkre áll. Mivel a kártya írható RAM-mal van ellátva, kimenthetjük az elkészült pályákat. A másik készülő játék a DRAGON'S



Azt hiszem a konzol és számítógép történelem eddigi leghíresebb ninjája Joe Mushashi, aki a SHINOBI sorozat főszereplője. Szerintem ezidáig a MEGADRIVE verziók sikerültek a legjobban, s így érthető, hogy a legújabb rész is ezen a gépen jött ki először.

Az az igazság, hogy végignyomtam ugyan a játékot, de marha sokat szenvedtem vele - így mire odaértem, hogy megírjam ezt az ismertetőt, listázni elfelejtettem, hány pályát küzdöttem végig. Szóval a szokásos "XY szinten kell végigjuttatni" kezdés helyett azt mondanám, hogy nagyon sok pályát létezik (külsőbelül 8) és ezek még további részekre osztottak. Az osztott részek mindegyikének más a grafika (háttérük is, ellenfelek is) - nem mondom, dolgozhattak vele pár napot a SEGA-s fiúk! A pályák között vannak szokásos balról-jobbra scrollozók, felfelé haladó liftek, mászkálósok, melyekben a falra és mindenféle tárgyra kapaszkodva kell haladni, van egy lovaglás és egy szőrös rész is. Mivel ezek a különböző formák egymást váltják, soha nem esik a SHINOBI 3 az unalmassá válás hibájába.

Természetesen az ellenfelek és a pályavégi főgonoszok először normális lények vagy maximum gépek, de később már gigászi szárnyakkal és fantasztikus teremtményekkel is szembekerülünk.

A három gomb között a "támadás", "ugrás", "varázslás" funkciókat oszthatjuk ki. Támadáskor alaphelyzetben egy ést dobunk el. Ha ezek elfogytak, marad a kard és végtagjaink használata, de ilyenkor testközelbe kell menni ellenfeleinkhez. Az ugrástormókat alább részletezem majd, marad tehát a varázslás. Négy féle módba tudunk lépni, ezeket a START megnyomása után lehet váltani, de lakarékoskodjunk, mert egy élethez csak egy varázslat jár. A TŰZ trükk hatására 4 lobogó oszlop pusztít végig a képernyőn. A SZELLEM varázslat előhívása után megnevelszenek a figuráink, a "tesók" pedig mindenben utánozzák főnöküket. A ROBBANÁS esetében amberünk megsemmisíti önmagát - ez nagyon sok energiát levez az ellentelektől, de egy életünkbe kerül. Ott van még a VILLÁM, amivel Joe egy ideig sérthetetlené válik.

Joe az eddigi részekben megismert mozgásokon kívül egy halom új trükköt is képes produkálni. A normál ugráson kívül tud magas szaltót is. Ezt úgy tudjuk megcsinálni, ha ugrás után újra megnyomjuk az ugrás gombot, mégpedig akkor, amikor a legmagasabb ponton vagyunk. Ennek segítségével magasabban levő helyekre lehet feljutni. Amikor lehetetlennek látszik a felfelé jutás, a falról elrugaszkodás a megoldás. Bármilyen függőleges felületnek neki tudunk ugrani, s a "felérintés" pillanatában újra megnyomott ugrás gombbal lehet elrugaszkodni. Ezzel a jobbra-balra pattogással tilkos helyekre is fel lehet jutni, sőt néhány ponton kizárólag csak így lehet

SEGA

továbbjutni.

Ha ugrás közben tekerünk egyet a joy-on és közben lövünk, késeink sugarosan szóródnak szét. Ezt csak tényleg fontos esetekben használjuk, mert gyorsan elfognak dobóeszközünk. Sok vízszintesen elhelyezkedő csövön vagy kőtelen meg tudunk kapaszkodni, ha felfelé nyomjuk a joy-t ugrás után. Ilyenkor vagy jobbra-balra mászni kezdünk, vagy feljebb ugrálunk (persze csak ha ez lehetséges).

Mint már mondtam, a pályák nagyon változatosak és több különböző részből állnak. S mindez nem elég, hiszen a főellenfelek mellett több kisebb bajkeverővel is összeakadunk. Először egy erdőben kezdünk, mely egy barlangrendszerbe torkollik. Ezután bejutunk egy gyárba, egy laboratóriumba, egy vegyiüzem környékére és még egy halom fura helyre. Néha csak néztem mint a moziban, hogy mennyi rejtett út és extra található a játékban - mint valami mászkálós stuffban! Mivel eszközeink a "fegyverszár" kategóriába tartoznak, fordítsuk figyelmünket a ládák felé. Ezek széthelve energiát, plusz késeket, tüzet, lövést, vagy meglepetésváltó idézett bombát rejtnek, a nehezebben megszerzhetőek pedig plusz életet vagy hasonló izgalmas dolgokat.

A SHINOBI 3 - RETURN OF THE NINJA MASTER nem könnyű játék, de csodálatos. Elég sok étellel indulunk, így a kezdők is jól boldogulnak vele. A főellenségek például teljesen változó keménységűek és van egy-két "fellelégzős" pályája is. Egyedül az irányítás betanulásához kell a megszokottnál több idő. A grafika sokkal jobb, mint az eddigi SHINOBI játékoké. Nagyon aprólékos a kidolgozás, a sprite-ok élethűek, de egy picit sötétnek érzem a pályákat. A szőrös és a csövetelések közötti rész viszont fantasztikus színezésű. Mindenkinek ajánlom a játékot, aki szereti a komolyabb akcióprogramokat.





Biztos vagyok benne, hogy az utóbbi idők legjobban várt játéka a MORTAL KOMBAT. Hogy minek köszönhető a frenetikus siker - a full digitalizált grafikának vagy a véres akcióknak - azt nem tudom, de tény, hogy a játéktérben mindig tömegek álltak körül a masinát. Örömmel mondatom, hogy a MEGADRIVE tulajoknak ezúttal sem kell szegyenkezniük, tökéletes konverziót kaptak!

Egy dolog sántít csak: már a készítőkor beharangozták, hogy a MD és az SNES verzió különbözni fog. Ennek az az oka, hogy közvéleménykutatást végeztek a szülők körében - elfogadják-e, ha a kivégzéseket eredeti formában teszik

át a konzol verziókba. Az eredmény sajnos lehangoló - a szülők "kozmetikázott" jeleneteket akartak. A végső megoldás tehát úgy alakult, hogy MD-on az eredeti brutális kivégzéseket láthatjuk, SNES-en viszont kevésbé véreseket. Küldött is a cég szép képeket, fröcskölt a vér, Martin meg kátörvendően vigyorgott, hogy ugye az SNES egy SZ**R. Amikor azonban elkezdtem tesztelni a MD kátyát, ugyanazokat a kislányos kivégzéseket láttam, mint SNES-en. Most ezt adjátok össze! Aztán természetesen kiderült a turpisság, és most, ország világ előtt kijelentem, hogy igenis ott vannak az ere-



gő a paradicsomlét! Egyébként még egy csomó kódot be lehet ütni, melyek érdekes lehetőségekkel gazdítja ezt az amőgy is csúcs játékokat - együttéles győzelem, furcsa hátterek, megletetés képek, stb. Remélem ez egy jó hír azoknak, akiknek már megvan a MORTAL KOMBAT, és hiányolták a véres jeleneteket. Az eredeti, így előcsalható kivégzések: **Rayden** - villámmal szétrobantja ellenfele fejét; **Sub-Zero** - kitépi ellenfele gerincét; **Sonya** - fűzgyóval égeti el a palikát; **Scorpion** - lángszóval ágat porrá; **Cage** - leüti ellenfele fejét a nyakáról; **Kano** - kitépi ellenfele még dobogó szívét;

Kang - egy dupla rugást és egy felütést csinál. Azért aki nem ismerne a MORTAL KOMBAT-ot, annak bemutatnám pár szóval. A játék a Street Fighter 2 klónba tartozik. Érdekessége, hogy grafika szinte teljes egészében digitalizált technikával készült - a hátterek teljes



kezdetben a mecsek tisztességesen folytak, de abban a pillanatban, ahogy Goro megjelent a színen, a Szent Shaolin szellemű párvíval kezdett korrupció válni. Egyébként a kerettörténetről még örök tudnák mesélni, mert Zolee barátom ügyködésének köszönhetően hozzájuttam az eredeti MORTAL KOMBAT képregényhez, amely oldalakon keresztül mesél - pont ott végződik, ahol a játék kezdődik. Goro ordításánál: LET THE TOURNA-MENT BEGIN, azaz KEZDŐDJÖN A VIADAL!



A játékban 7 fősze-replő van, akik közül kezdetben többen esküdtek ellenséggé - Sonya üldözi Kano-t, Sub-Zero legnagyobb félelme Scorpion, stb - de vannak közöttük barátok is. Ők vagy meghívásos alapon kerülnek be a versenybe, mint Raiden, vagy kényszerűségből. A lényeg, hogy nincs közöttük egyértelműen pozitív vagy negatív hős - az elátkozott szigetén

LIU KANG

Életkor: 24
Magasság: 5'10"
Súly: 83
Hajszín: fekete
Szeme: barna
Nemzetiség: kínai
Család: apja Lee Kang, anyja Lin Kang, bátyja Chow Kang
Születési hely: Honan provincia, Kína
Hivatás: Shaolin pap, halász.



JOHNNY CAGE

Eredeti neve: John Carlton
Életkor: 29
Magasság: 6'1"
Súly: 90
Hajszín: barna
Szeme: kék
Nemz.: amerikai
Család: apja Robert Carlton, anyja Rose Carlton, hugo Cindy Ford, házias
Születési hely: Venice, Kalifornia
Hivatás: színész.



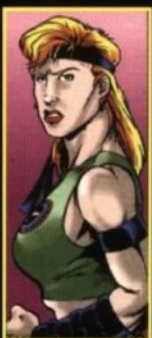
KANO

Életkor: 35
Magasság: 6'
Súly: 92
Hajszín: fekete
Szeme: barna és infravörös
Nemz.: Japánból deportálva; körözött bűnöző
Család: egy nő nevette Tokio-ban
Sz.hely: ismeretlen
Hivatás: tagja a Fekete Sárkány bűnszövetkezetnek.

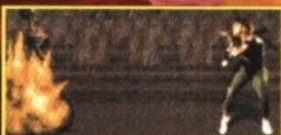


SONYA BLADE

Életkor: 26
Magasság: 5'10"
Súly: 63
Haja: szikésbarna
Szeme: kék
Nemz.: amerikai
Család: apja Herman Blade kapitány, anyja Erica Blade, ikertestvére Daniel Blade
Sz.hely: Texas
Hivatás: az amerikai hadsereg tisztje, kommandós



deti kivégzések a MEGADRIVE kártyában, de ezek előhozásához egy titkos kódot kell beadni! Az ACELAIM os srácok elárulták, hogy ha ezt a bizonyos kódot alkalmazzuk, akkor a játék véresebb lesz, az ütések után bizony fröcsögni

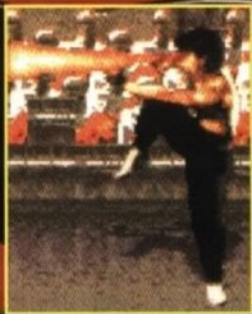


sen lényükszerűk, a karakterek pedig élő szereplők digitalizált másai - az ACELAIM munkatársai tökéletes munkát végeztek. A sztori egy nagy viadal körül bonyolódik, melyet Shang Tsung, a misztikus bűrgyűjtő (nem feltétlenül kell pozitív alakra gondolni) vezet. Az ő harcosa Goro, egy félig emberi, négykezű lény, aki 500 éve veretlen. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy



mindenki egyenlő esélyekkel indul. Miatán kiválasztjuk, hogy melyikkel akarunk harcba szállni, mindenki mással meg kell küzdeni (az első forduló "tükör" harcral fejeződik be, itt saját képme-

MORTAL KOMBAT



sunkkal kerülünk szembe). Először egy az egyben meccseket nyomunk, két győzelemig, később egy for-

egymást. Amikor másodszor győzünk le egy karaktert, egy ideig imbolyog az illető, s meghalljuk Shang Tsun kiáltását: FINISH HIM - VÉGEZD KI! Ilyenkor lehet produkálni azokat a bizonyos kivégzéseket - valakivel könnyebb, valakivel nehezebb boldogulni, de mindenképpen látványos. Végül is az egész MORTAL KOMBAT a brutálitásra épül, hogy minél gyilkosabb kombinációkkal győzzük le ellenfelünket (minden szereplőnek van egy olyan rugós-, ütés-, spécimozgás sorozata, amelyet ha végignyomunk, pillanatok alatt ki tudunk bárkit készíteni, amiért természetesen pontszám hegyek jönnak). Plusz pontok jönnak azért is, ha úgy győzünk, hogy egyszer sem találunk be nekünk, és jobban díjazza a gép a nehezebb szinten lefolytatott küzdelmeket is.

Lássuk tehát a speckó trükköket, hogyan is néznek ki MEGADRIVE-on (az SNES tulajdonosok most biztos utálni fognak). Az irányok az egyszerűség kedvéért - le, fel, hátra (azaz ellentétes irányba, mint amerre az ellenfél áll), előre (az ellenfél irányába):

SONYA BLADE

Lábbal átdobás: le-A+B+C egyszerre
Energia lövés: hátra-hátra-A

Kivégzés: álljunk távolabb, előre-hátra-előre-hátra-START
LIU KANG

Konkord rugás: előre-előre-C

Tűzlövés: előre-előre-A

Kivégzés: START benyomva, az irányítógombot az ellenfél irányába forgatni

KANO

Pérgés: START benyomva, az irányítót az ellenfél felé forgatni, START-ot elengedni
Penge: START+hátra-előre

RAIDEN

Torpedo: hátra-hátra-előre

Teleport: le-le-fel

Áramlövés: le-előre+A

Kivégzés: előre-hátra-hátra-hátra-A

JOHNNY CAGE

Árnyék rugás: előre-hátra-B

Spárgázás: le-A+B+C egyszerre

Tűzlövés: hátra-hátra-előre-A

Kivégzés: előre-előre-előre-A

SCORPION

Teleport ütés: le-előre-A

Csákja: hátra-hátra-A

Kivégzés: START benyomva+fel-fel
SUB-ZERO

Becsúszás: előre-B+C egyszerre

Fagyasztás: le-előre-A

Kivégzés: előre-le-előre-A



RAIDEN

Életkor: örökéletű
Magasság: 7'
Súly: 157
Hajszin: fekete
Szeme: nincs
Nemz.: nem földi
Család: nincs
Szül.hely: nincs
Hivatás: villámisten.
Shang Tsung invitálja meg, legyőzése után el akarja orozni lelkét, melytől örök-életűvé válnat.



SUB-ZERO

Életkor: 32
Magasság: 6'2"
Súly: 94.5
Hajszin: fekete
Szeme: barna
Nemzetiség: valahol Kína környékén él
Család: nincs adat
Sz.hely: ismeretlen
Hivatás: egy kínai bérnyilkos kaszt tagja. Kedvtelésből gyilkol - ez a hobbija!



SCORPION

Életkor: 32
Magasság: 2'
Súly: 94.5
Hajszin: fekete
Szeme: változó
Nemzetiség: reinkarnált teremtmény.
Család: feleség és gyermek, amíg élt
Sz.hely: Skorpióként: a pokol
Hivatás: Skorpióként csak a bosszúállás foglalkoztatja



GORO

Életkor: 2000(!)
Magasság: 8'2"
Súly: 247.5
Hajszin: fekete
Szeme: vörös
Nemzetiség: Kuaton hercege
Család: apja Gorbak király, anyja Mai királynő, 7 felesége van
Sz.hely: Kuaton, a Shokan 4. bolygója
Hivatás: a Shokan-i seregek vezére.



dulában két palival kell végezni. Ha három ilyen "Endurance" kört teljesítünk, jön Goro, majd Shang Tsung, aki aztán tud meglepetéseket mutatni. Néhány meccs után bonus pályára kerülünk, ahol gyorsaságunkat lehetjük próbára: a joy gombjainak nyomogatásával kell egy erős csúkot feltornászni, amely ha elég magas, különböző anyagokat tudunk elförni - fát, követ, vasat, gyémántot!

Nem számoltam ugyan meg, mennyi különböző mozgást tud a "király", az SF2 Turbo, de az bízti, hogy a MORTAL KOMBAT sem sokkal marad le mögötte. Nagyon bárá, változatos ütéseket és rugásokat produkálhatnak és egy halom speciális fogás és varázslat is előhozható. Az erőviszonyok is nagyjából egyenlők, hiszen a szereplők alapmozgásai megegyezőek és a varázslatok is nagyjából kiegyenlítik

Ezek voltak tehát a speckó mozgások, remélem rövid gyakorlás után mindenkinek sikerül előcsalni őket. Ne felejtsük el, hogy némelyik kivégzésnél nem mindegy, hogy milyen távolbagra állunk az ellenféltől.

Nem akarom tovább részletezni dolgokat. Remélem a képek megértéséért beszélnek, a grafika első osztályú. A hangok szintén klasszok, főleg a sok digitális beszéd. A játszhatóság igen jó, de azt hiszem, hogy tökéletes élvezetet csak a két játékos üzemmódban élünk át. Ameddig meg nem érkezik az SF2 - Championship Edition, szerintem a MORTAL KOMBAT-tal is lehet néhány kellemes órát eltölteni.

SEGA

Manorica és Viceria valaha testvérállamok voltak, a legnagyobb barátságban és egyetértésben virágoztak egymás mellett. Egy fekete nap azonban született egy ikerpár, CHAOS és HAVOC. A két bestia viselkedését már egész kis korukban sem sorolták a követendő példák közé a környékbeli anyukák, de a helyzet csak akkor mérgesedett el igazán, amikor érett férfiakká lettek. A testvérek összevették és különválasztották a két állam fővárosát főhadiszállásnak. Nem véletlen a főhadiszállás szó, mert az örültek még háborút is kezdtek egymással - békülés kizárva, a vesztest a földre kell toposnít!

Ennyi a kerettörténete az ELECTRONIC ARTS legújabb eszeveszett logikai/stratégiai/akció-játékának, a GENERAL CHAOS-nak. Nagyon beindult mostanában az EOA, hiszen a DESERT STRIKE is végtelenül eredeti stuff volt. A GC igazán ütődő színfolt a megszámolhatatlan egy kaptafára készült verekedés és mászkálás program között - egy olyan játék, amelyet csak nagyon sokára lehet megenni még egy játékos esetén is. Ha pedig ketten vagy többen (nem vicc, az EOA 4 játékos elosztója használható) küzdünk, nagyon sok kellemes

órát szerezhethünk a társaságnak.

A napjainkban történió játékban ez a feladatunk, hogy területeket foglalva eljussunk az ellenséges fővárosba és ott sikeres csatát vívjunk. A területfoglalás csak arra jó, hogy minél közelebb tudjunk jutni - mindegy, hogy kinek van több kiűzött zászlója, a főváros megszerzése a lényeg. A játékban 5 fős csapatokat irányítunk képernyő nagyságú csatamezőkön, egy körben 17 helyszínen harcolhatunk, beleértve a fővárosokat is. Összesen 51 különböző háttér létezik, így elvileg 3 körű küzdelem végig anélkül, hogy találkoznánk ugyanazzal a mezővel. A mezők 2 fő csoportra oszthatók (vízes és száraz területekre), melyeken két teljesen eltérő taktikát kell alkalmazni, de természetesen a tereptárgyak is nagyon változatosak. Tovább emeli a játék színvonalát, hogy néhány kiemelt pályán másodlagos küldetések is vannak (meg kell védeni a tankot, el kell pusztítani a vonatot, fel kell robbantani a gyéret) és egy halom pantszámnövelő cucc is összeszedhető.

A változtatásokat néveli az a lehetőség is, hogy 3 különböző csoport vagy egy kom-

mandó közül választhatunk kezdéskor. Ezeknek a csoportoknak más-más az összetételük, mindig a területtől függően kell elődönteni, hogy kiket nyomunk. Persze amíg nem ismerjük igazán a játékok, vagy azokat viгыük, akiket legjobban tudunk vezetni, vagy azokat, akiket a gép választ. Összesen 6 csoportösszetétel létezik és 2 kommandó. A kommandóknak mindig 2 fő van, ha valaki már nagyon profi, tökéletesen be tudja érdeni az ellenfelet ezzel a folyamatosan mozgatható és éppen ezért nehezen sebezhető párossal.

A katonáink 5 típusból kerülnek ki. Legjobbak a tüsthajú géppuskások, mert hatótávolságuk 40 méter (majdnem a fél pálya) és elég nagy területet képesek beléni. Sajna a lövedékeiket fellogják a tereptárgyak. Színlén klasszok a rakétások. Ők 150 méterre tudnak löni (atlóvik az egész pályát), de csak nyílegyenesen, ezért folyamatosan helyezgetni kell őket. A lángszórások nagyon hatékonyak, de kinszenvedés velük benni. Csak 5 méterre lőnek el és mindig üldözni kell velük az ellenfelet. A gránátosok jól használható páik. Még 50 méterre is el tudják dobni a szeretetsomagot, így lehet őket használni, ha valamilyen tereptárgy mögé bújítjuk őket. Nyílt terepen kajak bének. A dinamitások hasonlítanak a gránátosokhoz, de csak 10 méterre tudnak dobni. Ha jól alkalmazzuk őket, a közelharcban nagyon hatékonyak, hiszen a dinamit a legerősebb fegyver.

A kezelés előré szinte érthetetlen, szerintem kell egy óra, mire tökéletesen uralni tudjuk a csapatot. Alaplapokban egy célkeresztet irányítunk. Az "A" gomb nyomásával emberek tüzét nyitnak a legközelebbi ellenfélre, a célzás automatikus (csak a rakétásra kell figyelni), de fontos a hatótávolság szemmelartása. Elindítani mindig azt az embert tudjuk, aki körül a fekete kör látható. Ha megnyomjuk a "B" gombot, figuránk elindul arra a helyre, ahová a keresztel mutatunk. Váltak az emberek között "C"-vel lehet.

Nem akarom túl-magyarázni a csatát, de lassunk egy egyszerű példát: kezdés után nyomjuk le az A-t és tartunk folyamatosan benyomva, így semmi gond a lövésre. Mérijk fel a terepet és szörjük szét az embereket - rakétát minél távolabb az ellenféltől, géppuskát olyan helyre, hogy mindent "belősson", gránátost és dinamitost fedezékbe, lángszórást előre, be a lömegebe. SOHA ne támadjunk az elején, az ellenfél ügyis megindul. Ezután folyamatosan tartunk szemmel a figurák mozgását és igazítsunk embereink helyzetén, ha szükséges. Plusz szolgáltatás a MEDIC használata: ha van elsősegély-csomagunk és rámegyünk a keresztel egy fakvó emberünkre, automatikusan bejön egy szanitéz és elviszi kigyógyítani a palit. Vöröskeresztes csomag pantszám után nyerhető vagy néha a pályán szedhető fel.

Ha 2 ember túl közel kerül egymáshoz bunyó kezdődik, ilyenkor A-B-C-vel tudunk ütni/rúgni, ami a rész, mert a gép embereit egy idő után nem lehet leütni. A kép tetején mindig az az ikon világít, amelyik palit irányítjuk. Azt nem tudom, mennyi energiája van egy embernek, de ha már túl sokat kap (egyre fobbet fekszik) előbb-utóbb elpatkol. Mindig a jó embereinkre figyeljünk és igyekezzük távol tartani őket az ellenféltől. Egyetlen jótanácsom van csak: lehetőleg az 5 géppuskából álló ASSAULT TEAM-et vigyük és soha ne menjünk be a vízbe, mert ott a palik tehetetlenek. Várjunk, a gép ügyis belemészolja az embereit, aztán szürel! Csak akkor támadjunk, ha legalább 2 fős embereleánybe kerülünk.

Sajna betelt az oldal, pedig még annyi mindent akartam írni. A grafikat nem ragozom: briliáns. A hangok állatiak, a játékmenet a legjobb. Aki a különleges stuffokat szereti, az ugorjon rá a GENERAL CHAOS-ra.

GENERAL CHAOS



SONIC

SEGA

Szegasztok! Bizonyára sokan észrevettétek már, hogy egy új műsor megy mostanában a TVI-en, melynek címe sokat sejtet az illetékeseknek - SzEGAsztok. Ez a kis sorozat arra hivatott, hogy mindenkinek megmutassa a SEGA legelterjedtebb gépét, a MEGADRIVE-ot és a leg híresebb játékeit. Az egy héten 5 alkalommal jelentkező programban egy teljes héten keresztül egy játékkal ismerkedhettek. Hétköznapokon a játék kezelését és pályáit láthatjátok, hétvégén pedig egy nyertes versenyez a műsorvezetővel. Azoknak is érdemes nézni az adást, akik már ismerik a játékokat, hiszen gyakran láthatok trükköket, melyekkel könnyebbé tehetitek a játékokat. Minden adásban elhangzik egy kérdés - ha mind a négyre tudjátok a választ és bekülditek a műsor címére, szerencsés esetben Ti is lehettek versenyzők!

Párse az első cucc, ami bemutatásra került a SONIC volt. Ez a SEGA egyik legjobb és legaranyosabb játéka, hozzá hasonló ügyességi-műszakos stuff még nem született. Itt láthatatok egy "pályaválasztási" kódot:

A kezdőképernyőn nyomjátok az

irányítót fel, le, balra, jobbra (csingilingi) utána A+B+C egyszerre lenntartva, és START.

Másodszorra a folytatás következett, a SONIC 2. Ebben új pályákon szaladhattok végig és egy társatok is akad TAILS, a kétfarkú róka személyében. Egyszerre ketten is versenyezhetek osztott képernyőn, vagy normál módban, de ilyenkor a kép mindig SONIC-ot követi. A titkos pályaválasztási kód itt is látható volt:

Az OPTIONS menü SOUND TEST ablakánál kell beírni 4 számot, mindegyik után B gombot nyomva: 19, 65, 9, 17. Ezután A+1 benyomni és START.

Akinék ez nem elég, s további könnyítéseket akar, íme:

Ha könnyen össze akarjátok szedni a 7 CHAOS EMERALDS követ, amellyel Supe: Sonic-ká váltok, a következőt kell tenni (ez normálisan borzasztó nehéz lenne, mert mindig össze kéne szedni minimum 51 gyűrűt, aztán keresni egy póznát, végigcsinálni a speciális pályát, brrrr...). Szóval gyűjtsétek min. 51 gyűrűt és az első szint első póznájánál



teljesítsétek a speckó kőrt, ami igen könnyű. Ha megvan a kő, nyomjátok meg a RESET gombot. Kezdjétek el újra a játékot, de NE a PLAYER 1-el indulva, hanem az OPTIONS menüből a karakterválasztással. Újra teljesítsétek az első speckó szintet, és azt fogjátok látni, hogy megmaradt az előző kő, s most már kettő van. Így kell egészen 7-ig elmenni. Ha megvan, ezután 50 gyűrű beszédese után sérthetetlen SUPER SONIC lesz belőletek!

Végül ahhoz, hogy 14 folytatási lehetőségetek legyen, szintén a SOUND TEST ablakhoz kell menni és beírni: 01, 01, 02, 04. Tuti tipt!

SZEGA SZTOK

Az egyik legszebb autóversenyes játék, a LOTUS TURBO sem kerülhette el a sorsát. Bemutatásra kerültek a pályák - nappal, éjszaka, kőd eső és minden más tényező, melyekkel az életben találkozhatnak az autósok. A LOTUS TURBO nagy előnye, hogy veszettül jól lett megoldva benne a 2 játékos üzemmód és a sebessége is csodálatos. Érthetetlen, hogy miért nem lehet minden SEGA autóverseny scrollojt így megírni. Egyébként maga a futam a megszokott formában folyik, adott idő alatt kell hosszabb-rövidebb pályaszakaszokat teljesíteni, de arra is figyelni kell, hogy helyezésünk is megfelelő

legyen. Néha lehetőség van turbo felvételére és használatára, melytől csúcs sebességgel tudunk száguldanunk. Automata vagy manuális váltó is választható, a sikeres futamok után kódokat kapunk - igazán sakrétó játék a LOTUS TURBO. A TV-beli hétvégi verseny természetesen az osztott képernyős módban folyt, Martin visszaszerezte! valamit régi dicsőségéből, főlegesen nyert! Segítségeként a kódok:

- 1-SLEEPERS 2-HERBERT 3-BUSINESS 4-APPLEPIE
- 5-STANDISH 6-MALLOW 7-TEA CUP

Visszakanyarodva a műsorhoz: a célja nem az, hogy kivessze a játékokat és teljes végigjátszást nyújtson hozzájuk. Ez két dolog miatt is lehetetlen: ad 1: a nagyon sok pályás programoknál nincs idő minden szintet végigjuttatni, hiszen a műsoridő csak 5 perc. Ad 2: a műsorvezető sincs mindig a legjobb formában. Természetesen az adásakból nem vágják ki azokat az eseteket sem, amikor Martin szerencsésellenkedik - így legalább megnő az önbizalmatok, hogy pár játékot sokkal jobban vágatok már, mint ő.

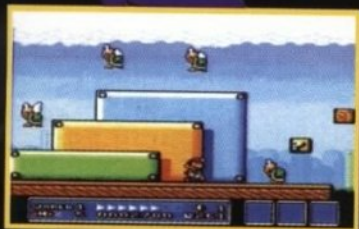
Az, hogy milyen játékokat láthattok a jövőben, egyelőre titok. Pár információ azért sikerült elkopni: lesz PAC-MANIA, vagy TAZ-MANIA, talán az ECCO THE DOLPHIN, esetleg az ANOTHER WORLD és a FLASHBACK???? Egy tuti, túl váres vagy brutális programmal nem fogtok találkozni (hiába MORTAL-ozott annyit a MARTIN, hehehe... a kis butus).



LOTUS TURBO

★ SUPER MARIO ★

ALL STARS



Megmondom őszintén, sokkal jobban szeretem a MEGADRIVE-ot, mint az SNES-t. Egy dolgot viszont nem tagadok le: ha SNES-sel játszom, akkor vagy az SF2 TURBO-val, vagy a SUPER MARIO ALL STARS-szal teszem ezt. Ez a két játék egyszerűen felülmúlhatatlan, a legjobb, és mindkettő mégér annyit, hogy miattuk megvesszük a gépet. Az SF2 TURBO-ról már írtam, lassuk hát a legújabb csodát...

Nehéz a tesztelő élete. Csak ül a gép előtt és próbálgatja az egyre érkező új játékokat. A játékok persze a legtöbb esetben egy kaptatóra készültek, s igaz, hogy egyiknek-másiknak ugyan szép a grafikája, vagy meggyűző, de pár perc böncölgetés után kiderül, hogy egyik sem az a bizonyos kiugrás. Vegyünk egy példát: szeretem ugye a műszakilag ügyességi stúffokat, ezeket keresem. Eddig a SUPER MARIO WORLD volt a legjobb, meghozza annyira, hogy azóta semmi más nem latszik. Egy megoldást látok csak: valami olyat a kezem közé kaparintani, aminek MARIO a főszereplője... és lehetőleg hosszú legyen... és állást is lehessen menteni benne... ez a SUPER MARIO ALL STARS!

Nyolc évvel ezelőtt adta ki a NINTENDO a Super Mario Bros-t a NES-re. Azóta minden hasonló játék csak ennek nyomában kullog - és most, 1993-ban az

SNES-re is megjelent egy kazetta, amely tartalmazza a sorozat mindhárom részét, plusz egy olyan epizódot, amit csak az kizárólag Japánban adtak ki; természetesen mindezt 256 színű 16 bites technológiával megoldva.

SUPER MARIO BROS

Ez volt az a játék, amely elindította a lavinát. A főszereplő egy alsós vízvezeték-szerelő, Mario, aki elindul, hogy megmentse kedvesét, Daisy hercegnőt a gonosz teknős, Bowser fogásából. A dög egy felők feletti lebegő kastélyban lakik, s míg ide újutunk, nyolc fantasztikus világot kell végigjárjunk. Innentől kezdve a játékmenet az, ami

történelmet teremtett. Mario normál állapotban ide-oda koccog, de elérhetjük azt is, hogy valamivel gyorsabban szaladjon

Ilyenkor kicsit magasabbra/távolabbra ugrik és néhány trükkre is képes. Bele tud fejelni a "láj" különböző elemeibe, melyek közül a "P"-es kockák a fantaszok. Ezek extra pontokat, pénzeket vagy gombákat rejtnek. Száz érme egy életet jelent, a gombától pedig nagyobbra nő, Super Mariová, így egy ellenfél érintéséig még nem halálos számúra. A kockák néha virágot tartalmaznak; ettől hősiük tűzlabdát tud dobni ellenfelére. Az ellenfeleket legjobban a klasszikus módon tudjuk lecsopni - ha a fejükre ugunk. Ilyenkor összemennek, s vagy egy újabb ugrással végleg kinyírjuk őket, vagy elrögyög leforajuk velük a közelben állokódó többi fickót.

A játék ellenállhatatlan varázsát az adja, hogy a világok megszá-

llítottak, "warp" azaz utleró-vídtől helyet találhatunk. A játékforma a mai napig egy fikarcnyit sem veszített varázsából, a 256 színű SNES grafika pedig igazán megleszi a hatását!

SUPER MARIO BROS: THE LOST LEVELS

Ez az epizód csak Japánban került a boltokba (eredetileg ez volt a SM 2), manapság már muzeális értékűnek számít az eredeti NES verzió. Ugyanazzal a formával találkozunk, mint a SMB-ban, de 8 teljesen új világgal és természetesen megújult ellenfelekkel is. Sokkal több a titkos hely, cucc, és nagyobb a bejárható terület.

SUPER MARIO BROS 2 (USA)

Ez a rész nagyon sokban különbözik a megszokott Mario formától, Japánban eredetileg "Doki Doki Panic" címmel jelent meg. A Nintendo amerikai részlege kicszerűle a sprite-akat, s így terjedt el, mint második rész. A játékmenet sokkal lassabb lett, jóval nehezebb és több gondolkodást igénylő - ez SM2 fele-fele arányban ügyességi és logikai stuff. Az ellenfeleket nem tudjuk a fejreugrás technikával lecsopni; vagy rugjuk, felemeljük őket és egymáshoz vágjuk, vagy pedig a földből kihúzható zöldsepeket csapkodjuk a fejükhöz.

Négy karakter közül választhatunk - Mario, Luigi, Toad, Princess Toadstool. Ugrótechnikájuk és gyorsaságuk figyelembevételével kell eldönteni, hogy egy adott pályára melyiküket vesszük. Szintén vesszünk sok a titkos hely és a "warp" záno, és azt hiszem, ez a kártya



legnehezebb játéka... De aki megszereti, az nem tudja abbahagyni többét

SUPER MARIO BROS 3

A SM3 állítólag az egyik legjobb NES játék, és sokan az ALL STARS királyának is tartják. A játékmenet tüköletes mása az elő résznek, de természetesen a folytatáshozhoz illő szuper újításokkal. Itt jelennek meg a trükkös kapcsolók, a bonus játék, és

bejárnak a brilliáns "repülés" funkció, amit egyébként az SNES alapjátékában a SUPER MARIO WORLD-ben vittek tükölyre. Ha a grafikát nézzük, tény hogy a SM3 a legszebb rész - gyönyörű hátterek, állati sprite-ak, csúcs scroll. Az SM3 a plusz újításoknak és funkcióknak köszönhetően pont ugyanakkora játék, mint a SM WORLD.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Talo van bonus pályákkal, rejtett szobák főmegeivel, mini játékokkal. Meg tudunk szerezni egy "maszómdova farkát", mellyel repülni lehet. Aki szerette a SM WORLD-öt, annak a SM3 egy valóra vált álom.

Nem hiszem, hogy tovább kéne dicsérnem a SUPER MARIO ALL STARS-t. Egyszerűen ez a LEGJOBB SNES KÁRTYA, AMELY VALAHA IS KÉSZÜLT.

Ha mindent figyelembe veszek, például azt is, hogy a játékok kapok egynek az árúrt, akkor csak egy játékcsoport tudok adni: mindenkori rohanjunk, hogy még neki is jusson belőle!



GARFIELD



Szerintem egy játéknál telitalálat lehet a do-logból, ha főszereplőnek egy mindenki által ismer-

mert figurát választanak. Ha ez a figura történetesen Garfield, a világ legfazonabb macskája, akkor nem lehet vesztő a stífl!

Garfield ugyanúgy viselkedik, mint minden rendes cicca: mindig a saját útján jár, követi vedel és egy Odie nevű ebet terrorizál. Ehhez képest idilli az intro, melyben Garfield és Odie úgy mennek sétálni, mintha a legna-

gyobb haverok lennének. Aztán hagyogynem Garfield leesik egy gödörbe és kezdetét veszi az utóbbi idők legaranyosabb mászkálós játéka.

Cicáknak egy fűrő segítségével kell meglesnie a kijáratot. Meg kell találni a helyes utat, át kell ugrálni az ellenfeleket (persze ki is lehet robbantani őket, ha találunk bombákat), ajtókat kell nyitogatni és nem árt szárazon tartani a bundánkat. A fűrővel köveket bonthatunk szét, melyek mindenféle cuccokat rejtnek - az ajtónyitó kulcsokat és élelmet például. Alapvetően tehát nem csak a mászkálósan van a hangsúly, logikai feladatokat is meg kell oldanunk. A szintet akkor fejeztük be, ha elnyerjük a nagy kulcsot - amely legalább akkora, mint a fűhős. Persze ennek a szupi kulcsnak a megszerzése nem egyszerű: egy csomó kis csillagot kell hozzá begyűjteni.

A grafika csúcs-szuper, Garfield sprite-ja óriási, jól megrajzolt. A háttér változatos, s több mint 10 pályát kell megoldanunk. A zenék hangulatosak, valahogy az egész összehátára az "aranyos" jelzőt tudnám ráokasztani.



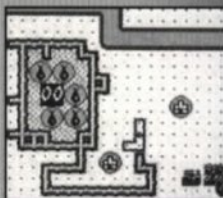
RAMPART

Na azt azért nem hittem volna, hogy a RAMPART-ot GB-ra is elkészítik. A játékba először PC-n szerettem bele, aztán jött a MEGADRIVE verzió, ami természetesen közelebb állt a szívemhez, s most a kis GAMEBOY-on is mehet a Tetris-szel egybekötött kastélyhódítás!

A játék egy térképen folyik, ahol picit várakozni kell kiválasztanunk, hogy honnan kívánunk indulni - aztán a gép is választ. A várat minimális udvar veszi körül, ide helyezhetjük el ágyúinkat. Ezután kezdődik a csata, mely során az a cél, hogy az ellenfél várfalának minél nagyobb százalékát leromboljuk. Ehhez egy célkeresztet kell a megfelelő pozícióba mozgatni, aztán tüzelni. A csata adott ideig folyik, aztán jön a helyreállítás - tetris-alakzatokból kell a várfal réseit betölteni. A mértani alakzatokat ugyanúgy kell forgatni, mint a Tetris-ben, s a helyreállítás mellett arra is törekedni kell, hogy minél nagyobb területet sikerüljön pluszban bekeríteni. Természetesen ez is az időlimit szorításában folyik. Minél nagyobb a plusz bekerített terület, annál több

ágyút helyezhetünk el, ebből kifolyólag nagyobb a tűzerőnk. Csak olyan ágyúkkal lehet lőni, melyek tükéletesen be vannak kerítve. Az a játékos veszít, akinek nem marad bekerített területe.

Hihetetlenül klassz játék a RAMPART, s még hasonló sem sok született eddig GB-ra. Egyetlen hibája, hogy a kis játéktér miatt a későbbi szinteken "patthelyzet" alakul ki, nem lehet győzelemre jutni. Összesen 7 pálya van, melyeknél egyre gyorsabban foly a tüzelésre és helyreállításra fordítható idő. A grafika igazi GAMEBOY barát, mivel nincsenek óriási sprite-ok, sem vilámgyors scrollok. Aki a stratégiai játékokat szereti, az ne merészelje kihagyni a RAMPART-ot!



ROAD RASH



Eddig úgy voltam vele, hogy mindent át lehet írni GAMEBOY-ra, csak a motorversenyes programokat nem. Ekkor került a kezembe a legújabb OCEAN konverzió, a ROAD RASH, amely bizonyítja, hogy valamit



azért lehet kezdeni a legkisebb Nintendo-val is. A MEGADRIVE verzió annak idején nem nagyon tetszett, az egye-

düli érdekes dolog az volt, hogy "Mad Max" módra lehetett verni ellenfeleinket láncokkal. Végül is a GB változatban is csak ez a lényeg, mert a jobbra-balra kanyarodáson kívül semmi különlegessel sem találkozunk - nincs sebváltó, nem lehet többféle motor közül választani. A grafika nem rossz, talán a motoros nagy egy picit, s így csak a legutolsó pillanatban látjuk meg tőle az akadályokat. A sebesség viszont olyan amilyen; végül is ez csak egy GAMEBOY. Aki szereti a versenyen játékokat, azoknak mindenképpen ajánlom, de ne várjanak túl sokat: a



ROAD RASH egy átlagos motorversenyes stuff, némi verekedés-fűszerezve.

Kedves Olvasó! Ki most itt belépsz, hagyj fal minden remánnyel, hogy egy humorral és ékeszszóval teli leírást találsz a Bard's Tale III-ról. A szárazsága vetekszik a sivatagi homokkával, de sebjáték - a következők részben már rátérünk magára a játékra is... Addig is lássuk a legfontosabb tudnivalókat:

Billentőzet:

I: előre
K: előre (így lehet ajtón, árkon, bokron, kisebb szüklákon keresztüljutni.)
J: balra fordulás
L: jobbra fordulás
W: teleportálás felfele
E: teleportálás lefele
U: egyik karakterünk (1-7) használ valamilyen tárgyat
S: megerősítés után kiment a játéklétszám (CSAK EGY ALLÁS LEHET EGYIDŐPONTBAN !!!)
B: ha van bárdunk, akkor elkormánykál egy dalt
C: ha van varázslónk, akkor eme billentyű lenyomása után tud castingolni némi spellt
N: új támadási sorrend felállítás
D: drop character form party
P: a csapattagokat lehet vele egymásnak ugrosztani
?: dungeonban bejárt terület térképe, wild-nessben és különböző városokban a kijárat, ill. a tábor koordinátáinak, valamint a nap-szaknak a megadása
<<: szünet a következő billentyű lenyomásáig

Varázslatok:

Conjurer :

MAFL: tűz gyújtása (világítóeszköz)
ARFI: támadás 1-4
TRZP: csapde kikapcsolása
FRFO: támadás jéggel
MACO: iránytű
WOHL: egy karakteren gyógyít 8-20 pontig
LERE: világítás
LEVI: repülő szőnyeg varázslása
WAST: támadás 5-24
IHWO: walf varázslása a csapatba
FLRE: gyógyít 10-50 pontot, valamint a mérgezés és az örüllség ellen is hatásos
GRRR: világítás
SHSP: támadás 10-40
FLAN: gyógyít 16-32 pontot minden csapattagon; jó örüllség és mérgezés ellen
MALE: repülő szőnyeg
REGN: gyógyítás; egy karaktert teljes HP-re tölti fel (örüllség, mérgezés ellen)
APAR: teleportáció
FAFO: 30'-al odébb tolja az ellenséget
INSL: szörnyike megidézése

Magician:

VOPL: védekezés; a harc idejére 1-4-et csökken az AC
QUFI: 8 pontot gyógyít a karakteren
SCSI: a bejárat koordinátáit ismerteti
HOWA: támadás 6-24
MAGA: a harc alatt 4-16 ponttal csökken az AC
AREN: szem; a bejáratokat jelzi
MYSH: védelem (pajzs) az egész csapaton a harc idejére; az AC 2-vel kevesebb
OGST: agre-t varázsol
STFL: támadás 10-40
STPO: támadás 15-60
DRBR: támadás 8-64 az egész ellenséges csoportra
ANMA: megakadályozza az ellenfelet a varázslásban (nincs sok értelme)
GIST: a harc idejére egy karakternek megno-

tóle az e-reje
PHDO: használata után átmehelünk a falon
YMCA: pajzs az egész csapaton (sokáig tartó!); az AC 2-vel csökken
REST: visszaadja egy karakter életerejét
DEST: megöl egy ellenfelet (ha sikerül)
ICES: támadás 16-88
STON: stoneblade-del eltalált karakterkövületek felleléstése

Sorcercer:

PHBL: növeli a találatok valószínűségét; MAGIC-EATER-ek és STONEBLADE-del való cséplésénél van nagy előnye
LOTR: bejelöli a csapdákat a térképen
DISB: megöli a varázslott illúziószörnyeket
WIWA: warrior-t varázsol
FEAR: az ellenfelet nagyritkán megijeszti
WIOG: agre-t varázsol
IHVI: ha kegyeskedik működni, akkor a csata alatt láthatatlanok leszünk az ellenség számára
SESI: szem; bejáratokat, csapdákat, és különleges helyeket jelöl
CAEY: világítás
WIDR: dragon varázsol
DILL: mint a DISBelives
MIBL: támadás 12-124, minden ellenfélre jó
WIGI: giant-ot varázsol
SOSI: szem (lásd SESI)
RIME: támadás 30-168
WIHE: hero-t varázsol (nem valami nagyot...)
MAGM: támadás 60-249
PREC: az ellenfél nem tud újabb segítőket varázsolni tőle

Wizard :

SUEL: gízmu-t varázsol (mint a Gremlins-ben)
FOFO: támadás 25-125
PRSU: ez is egy szörnyikét ad nekünk
DEBA: támadás 100-400 (ezzerévs csoda, ha működik)
FLCO: támadás 22-145 (többször ad 100 feletti sebést)
DISP: az örült karaktereinket normálissá teszi
HERB: ajándék segítő (nem érdekes használni, mert segítünk igen hamar megőrül és üt-hetjük agyon)
ANDE: feltámasztja a halott karaktereket (csak csata közben

működik; a karaktereink HP-je helyett egy POSS feliratot látunk)
SPBI: valami támadásfele lehet, de nekem eddig csak a '...but it fized', '...but it had no effect', néha pedig az '...XY repelled...' üzeneteket produkálta
SOWH: támadás 20-258 (csak 1 ellenfélre)
GRSU: segítő szándékú szörny
BEDE: fellelést egy halott csapattagot bármikor (bár a HP-jét külön kell feltölteni)
WIZW: támadás 50-200
DMST: támadás 200-400
HAFO: nem támad az ellenség
MEME: 10' távolságra hozza az ellenfelet

Archmage:

Az első körben, amikor varázslatol

ta -
nulunk, akkor odaadja a HAFO-t és a MEME-t is, ha még nem volt meg.
BASP: MACO-t, SOSI-t, YMCA-t, CAEY-t és MALE-t varázsol egyszerre
CAMR: a megőrült szörnyeket gyógyítja
NILA: támadás 50-530
HEAL: a halott karaktereket feltámasztja, és egyidejűleg visszatölti max HP-ig az életerőpontokat minden karakternél
BRKR: valamilyen segítő varázsol
MAMA: támadás 225-888

Chronomancer:

VITL: 1-11 pontig gyógyít valamelyik csapattagot (nem sokat ér)
WIFI: támadás 100-548
COLD: támadás 56-256
GOFI: támadás 56-256
STUN: támadás 60-260
LUCK: 8 ponttal növeli a szerencsét
FADE: megöli az egyik ellenfelet
WHAT: ismeretlen tárgy azonosítása
OLAY: az OLD karaktereket lehet vele normalizálni (YOUTH POTION)
GRRO: mint a HEAL
FOTA: hátrébb tolja az ellenfelet
FAFI: támadás 400-1500
ARBO: teleport ARBORIA-ba, vissza ENIK
GELI: teleport GELIDIA-ba, vissza ECU

LUCE: teleport LUCENIA-ba, vissza ILEG
KINE: teleport KINESTIA-ba, vissza OBRA

OLUK: teleport TENE-BROZIA-ba, vissza ECEA
AECE: teleport BERLIN-ba, vissza KULO

Geomancer:

EADA: támadás 200-800
EASO: a

térképen bejelöli az összes csapat
 EAWA: tartózkodási szintünkön kikapsolja a csapatokat
 TREB: támadás 150-600
 EAL: valamilyen segítői kopunk
 WAWA: mint a PHDO
 ROCK: kővé változtatja az ellenséget
 ROAL: jelzi a térképen azokat a helyeket, ahol nem lehet varázsolni
 SUSA: kővé változtatja az ellenséget
 SASI: 90'-ra tolja el az ellenfelet
 SANTI: jelzi azokat a helyeket a térképen, ahol a varázslati pontok visszatöltődnek
 GIST: támadás 365-1654
 PATH: egy szint térképet kirajzolja
 MABA: támadás 300-1200
 JOBO: támadás 400-1600
 EAMA: megnyitja a föld az ellenség alatt

Pénzért beszerezhető varázslatok

GILL: kopolyhú, nem fulladunk meg a víz alatt (ARBORIA, Ciera Borownia, öreg halász)
 NUKE: támadás
 DIVA: támadás+csökkenti az AC-1 is
 Még mielőtt úgy istenigazából nekiesnénk a játéknak, szeretnénk pár szót szólni a karakterfajtákról azok kedvéért, akik még nem tudnak boldogulni a pusztá meghatározásokkal.
Ember: semmi fajtabeli specialitása nincsen, de javasolom minél gyakoribb használatukat, mert már kezdesnél is elég magas a HP-jük.
Tündék: erdőben élnek ráadásul elég sokáig, fő specialitásuk az ij kezelése.
Törpök: alacsony, hegyvidéken élő lények, akik művészién bannak a harci kalapáccsal és a csatabárddal. (Ha megtaláljuk a SWORD szinten THOR kalapáccsát, akkor lehetőleg nekik adjuk, mert sokkal nagyobb HP-t sebeznek vele!)
Félszerek: emberi kinézettel, de kisebb magassággal megáldott lények, akik kiváló

tolvajok lehetnek, hátrányuk az alacsony HP.
 Half-Elf: pofás alakok, elég erősek, ám Half-Orc használatukat lehetőség szerint teljesen mellőzzük, mert a legjobb esetben is másfél-kétszer annyi idő alatt lépnek szintre... (Ha valakinek nem teljes az élete használatuk nélkül, akkor az csak harcosnak, esetleg vadászknak használja őket).

Gnómok: mutáns élőlények, minden specialitás nélkül.

S most szeretnék pár szót ejteni a felszerelési tárgyairól.

Italok:

FOUL SPIRIT: a bárd ezt a lötytyőt elfo-

gyasztva tudja visszatölteni ének-lési képességét

YOUTH POTION: gyógyítja az öregedést, jó helyette az OLAY varázslat is. Természetesen vannak még más fajta italok (a többitől csak berögni lehet, bár ha túl sok FOUL SPIRIT-et iszik a bárd, akkor soha többet nem fog nekünk kornyikálni).

Fegyverek:

STAFF-ok (shield, mage, sorcerer, power, war, conjurer, yellow, dmnt, osnor's, of mangar, of gods, of lor, stb.): A varázslók elsődleges fegyverei, bár mások is használhatják őket. Szerintem a leglényegesebbek a MAGE STAFF

(visszatölti a spellpointokat), a STAFF OF MANGAR (fala SP-t fogyasztanak a varázslatok, ajánlatos felváltva használni a fent említett MAGE STAFF-tal; STAFF OF LOR (max HP-re tölti fel a csapat minden tagját); STAFF OF GODS, POWERSTAFF (két egészen jó sebésű támadófegyver). A különböző fajták neve után feltűnő kettőskereszt és szám a töltetek számát jelenti, néhány utániölhető, bár a többség nem.

WAND-ok (of power, of force, of fury, lite, ogre,

alkozások űzői alkalmazhatják, bár némelyik a szerzetes kezében is jól áll. THUNDERBLADE: szintén végtelen töltettel rendelkező világításra szakosodott fegyver. STONEBLADE: viszonylag kis sebésű fegyver, de jelentősége abban áll, hogy akit ezzel eltalálnak, az kővé válik.

AXE-k (war, mthr, adm, dmd, titan, stb): Küzdő és hajítófegyverek, felhasználói ugyanazok, mint a swordoknál.

Egyéb fegyverek:

BOOMERANG: hajítófegyver, 2-64 HP-s sebésűvel, 40'-ig, sikeres és sikertelen használat után is megmarad a tárgyaink között.

ROBBANÓSZEREK (holy hand-granade, holy TNT, TNT, dynamite, stb): Bizonyos távolságon belüli összes ellenfelet vagy egy ellenségcsoportot sebeznek 32-128 HP-t.

BOW-ok (long, valorian's, stb): Íjak, amiket minden nem pap és varázsló osztályú alak használhat.

ARROWS-ok (of life, mthr, adm, dmd, titan, stb): Nyilvesszők, csak azokkal együtt érnek valamit az íjak (ha íjjal akarunk löni, akkor ezeket kell használni. Sebésük 1-től azonnali halálközösség terjednek).

GYÜRÜK (troll, shield, breath, death, tesla's, angel's, tao, nospin, stb): Általában bárki viselheti őket, hatásuk igen eltérő lehet. A TROLL RING nagyon hasznos stuff, lehetőleg minden csoportagnak szerezzünk belőle, mert visszatölti a HP-t, bárhol vagyunk. SHIELD RING: sok társával egyetemben az AC-1 csökkenti.

Mursoft



BARD'S TALE 3 WANTED

Na mizus? Itt van az ősz, itt van újra... Élet-
untan battyogtam vissza a kerekés
székemhez, görögtem vele egy
kört, felvettem a földről a
macimat, megnyomogattam
a pocakját, hogy dudu-
lyon egyet, de valahogy most nem
tűgölt olyan ked-
vesen, mint ahogy
szokott. Kipillantot-
tam a pársz ablak-
kon, de csak az eső-
cseppek bágyadt csobogá-
sa válaszolt. Az ut-
cán latyakos sár hőmpöly-
gött (a vízszint duzzasztott,
hajóvonták találkozásá-
tálos), az embere-
k élet-halottként csász-
káltak a tette-
reket és az el-
múlt nyár él-
ményeit ma-
tyogták maguk-
ban. A letargia
legmélyebb
bugyraiból csak
a beérkezett le-
velek olvasgató-
sá rángatott elő,
sőt, egyenesen
új erőre kaptam
tőlük. Úgy látom,
a múlt havi "fe-
nyegésem"
bevált, és nem
vártattak meg,
amíg túlantúl ell-
posodik ez a rovat.
Csak így tovább,
skacok, ne hagyját-
ok cserben!!! Hál-
ból meg hi vok min-
denkif egy kafa cse-
velyre. Lássuk...

Szeksz Ekszön

Egyszer volt, hol nem
volt, volt egyszer egy 576
KByte, és annak is a
'93/novemberi száma. A
gyanútlan Olvasó mit sem
sejtve lapozgatott az
újságban, aztán amikor a
32. oldalhoz érkezett, szemel
elkerekedtek, pizusa felgyor-
sult, majd halkán felsikoltott,
és alátlan az asztal alá
rogyott. Ő volt az egyik gyen-
gebb idegzetű. Az erősebb
idegekkel és erkölcsi normákkal
rendelkezők undortól és megvetéstől
eltorzult arccal végigolvasták ugyan az
oldalát, vigyázva arra, hogy tekintetük
véletlenül se kalandozzon a szövegmezőn
túra, majd tollat ragadtak és hangot adtak
felháborodásuknak. Most egy írásos példát
ragadok ki a számtalan feldúlt hangú levél-
ből, telefonból, személyes letolásból. Az
idezett Kovács Balázs, budapesti olvasónk
tollából való: "HÉLLÓ-HALLÓ 576! ÉG-
YEMISTA VAGYOK, ELMÚLTAM 18 ÉVES, MEGJE-
LENÉDE ÖTA VESZEM AZ 576-OT. EBBŐL
KÖVETKEZŐEN ABSZOLÚTE NEM ZAVARNAK AZ
ÚJSÁGBAN MOSTANÁBAN ELÜRLEDŐ RÉPEK
(LEGINKÁBB A CSEVEGŐBEN ÉS A DEMORVATBAN),
AMELYER HIÁNYOS RUHÁZATÚ CSÁJOKAT ÁBRÁZOL-
NAK. SŐT... ENNER ELLENÉRE AZ A VÉLEMÉNYEM,
HOGY HA ILYET ARADÓ LÁTNÍ, VAN ARRA SPECI-
ALIZÁLÓDOTT ÚTSÁG IS. TUDOM, HOGY EZ MÉG NEM
INDOK. AZONBAN GONDOLJÁTOR AZORRA A RISEBB

TIZENÉVESERRE, AKIK MÉG NEM LÉPTER BE A
PUBERTÁNSBA ÉS CSAR AZ 576-
MÁNIA (LD. CIMBÓRIA ÉS
ELEKTOR KALANDOR, 576
KBYTE SHOP, STB) ÖTA
VESZIK AZ ÚTSÁGOT. NEM
GONDOLJÁTOR, HOGY NERIK
AZ ILYEN GRAFIXOR MÉG
KORAIK?
A TÉMÁHÓZ KAPCSOLÓDVA
VAN EGY RIK (VALÓDÍI)
SZTORIM IS: EGY ÖTÓDIKES
RISFIÓ LARIK A LÉPCŐ-
HÁZUNKBAN, AKI NÉHA A SZŐLEIVEL
MEGVETETI MAGÁNAK AZ 576-OT.
VAGY TÖLEM KÉRI BŐLCŐN. EGYSZER
(ÚGY LÁTSZIK, ELFOGYTAR A JÁTÉRNAI) ÁT-
ROZT HOZZÁM ÉS AZT KÉRZETE: - MONDO,
VANNAK NERIK OLYAN JÁTÉRAID, AMIKBEN
CICIS NÉNRIK (SIC!) VANNAK? -
NYILVÁN STRIP-PORERRE GONDOLT,
ÉS TALÁN CSAR FŐKEREZNI
KÉRRET, DE ÉN TOTÁL
LEDŐBBENTEM.

nagyon le nem ül a hangulat. Ja, és Zoli,
közöttünk maradj, de valld be, hogy személy-
szerint NEKED is tetszeltek a rajzok, nem???

Uncle Vic is back again...

Az öreg motorosok még emlékeztetnek
egy nyugdíjas díre, akivel másfél éve egy
csevegőbéli levélváltással egycsapdúra
haverokká váltunk. Azóta is rendszeresen
"kösöködi" a szerkesztőség háza táján
(lásd Kérdező és Teszt kiértékelése),
amiért rendkívül hálásak is vagyunk. Teheti
ezt joggal, hiszen valaha ő is beleszagolt a
zsurnalsztikába... Egyszer aztán megfogant
kettőnkben a gondolat, hogy miért ne
léphetnek elő a színlalak mögött, mint a
segítőfőrsak, aki időről időre khamoz a le-
velek dradatáblá. Van szerencsém tehát
bejelenteni, hogy Vic bácsi és fanyar hu-
mora gyakorta olvasható lesz - ha nem is a
Csevegő oldalán, hanem a válaszevelek-
ben, amelyeket esetleg nekem címeztek,
de ő fog rájuk frappáns fordulatokkal
reagálni. Hogy ne csak a levegőben lólgjon
a "Vic bácsi és az ő fanyar humora" kifele-
tés, következzen az általa megfogal-
mazott "hogy kerültem bele
ebbe a slamasztikába"
magyarázat:

HÁROM SRÁC, ZDOLT,
ZOLEE ÉS MARTIN
(ÍGY VEGSZAFELÉ
AZ ABC-BEN)
ELÉZDTE
JÁTÓZANI A
"TESZTÖL
A BŐRER-
DÉSIG" CÍMŰ
HÁSZÁRÁLÓB
JÁTÉROT. EZ
AMOLYAN GYŰJ-
TÓGETŐB JÁTÉK.
MARTIN HAMAR AB-
BAHAGYTA, MERT Ő
BELEBEZDTE EGY
MILITARY PROGRAMBA.
VAMILYEN PROG-
RAMHIBA FOLYTÁN EN-
GEM IS BEGYŰJTÖTTEK,
MINT AZ ORSZÁG (TALÁN)
LEGÖREGEBB AKTÍV JÁTÉ-
ROKÁT. LECDŐDÁLROZTAK. Ő
LENNE AZ, HISSZEN MÉG 99
ÉVES GINCS. - MAJÓ LESZELI -
PATTOGTAM. EZ OLYANNYIRA
MEGDŐBBENTETTE ÖRET, HOGY
ZDOLT FELPATTANT, ÉS MEG SE ÁLLT
A POZSONYI ŰTIG. OTT IS CSAR ANNYIT
MONDOTT: SHOP, ZOLEE-NAK A RÖVID-
NADRÁGJA AZ ÁMULATTÓL HOSZSÚRA
NÓTT (AZÓTA NEM LÁTNI A LÁBSZÁRÁT),
ŐBBESZEDTE MAGÁT (ÉS ENSEM), É
BERAKOTT A SZERRESZTŐBÉGI VITRINJÉBE. A
AJTÓT AZONBAN ROSSZUL CSUBTA BE! ÍGY
ÉSZKARÁNEÁNT KILOPÓZDOM, FELSZEDEM A NERI
ÍRT LEVELET, ÉS AZORRA VÁLASZOLOK. DE NEM
TUDOM UTÁNOZNI SEM A STÍLUSÁT, SEM AZ
ALÁÍRÁGÁT, AZÉRT ÍROM A LEVELEK ALÁ: VIC
BÁCSI

Tudom, hogy ahogy közeledik a lap aja,
úgy érik benneked a gondolat, hogy "úgy
megírom ennek a Zolee-nak, hogy velem ne
szórakozzon, egy rongyos oldalal akarja
késérni a szememet, amikor Csevegőből a
két oldal is kevés lenne...". Akik csak ezt
akarják írni, azok tegyék vissza a fiókba a
pennt, mert - ha minden körtél szakra ak-
kor - a karácsonyi számban dupla ter-
jedelmű lesz a Csevegő. Van Jópár dlati
sztorim, amit már régóta tartogatok számo-
tokra, de egy oldal kevés volt a terjedelmük
miatt. Ha pedig bármí más márt fogtatok
írásba, ne fogjátok vissza magatokat, a le-
veleladám mindig nyitva áll előteteiki Ja, és
még mielőtt el nem felejtém: Kedves Viki,
Kaposvárról Martin csókoltat és ő is imád
Téged így láttatlanul is (csak a barátomé
meg ne tudja.)

Z.



A TÉVÉBEN

BIZTOSAN LÁT
'CICIS NÉNRIKET', DE HONNAN VESZIK, HOGY ILYEN
JÁTÉKOK IS VANNAK? CSAR NEM AZ 576-BŐL!
ŐSZINTÉN MEGMONDOK, HOGY NEM VAGYOK PÉD,
DE AZÉRT SZÁLLJÁTOR MAGATORBA... EGY
(MÉGIESGAR) HŐ OLVASÓTOR: KOVÁCS ZOLTÁN
Kedves névrokon! Hálásan köszönöm
reagálásod a témával kapcsolatban. A le-
veledben leírtakkal teljes mértékben
egyetérek, és ezúton nyilvánosság előtt
ekszudlom magamat, amiért az említett
számban egy kicsit túléltünk a célon. Nem
akarom "magyarázni a bizonyítványom", de
mentségünkre legyen mondva, nem akar-
unk senki érzelmi és erkölcsi normáit felgú-
ni, csak egy kis pezsgést akartunk hozni az
őszi fáradtságát súlyított olvasói táborba.
Azt hiszem, sikerült. Tősdósan is... Ígérem,
hogy többet nem adunk (szándékosan) okot
további felhőrdülésre - kivéve, ha megint

Előző számunkban elindított MANGA rovatunk remélem sokak fantáziáját megmozgatta. Akkor egy bővebb, átfogó képet adtam a témáról, most viszont speciálisan egy részre megyek rá (azt hiszem az az, ami a legtöbbet izgat), méghozzá az erotikus és a brutális MANGA és ANIME-ről!

Kemény szex jelenetek, véres akciók, nyomafestéket nem tűrő nyelvezet - nem, most nem a videópiac legkeresettebb filmjeiről van szó, hanem képregényekről és rajzfilmekről. Valljuk be, ezen "csemegék" egy bizonyos kor elérése után a legtöbb embert izgatni kezdik. Kit jobban, kit kevésbé, a lényeg mégiscsak az, hogy az emberek nagy része ilyen témájú filmek megtekintésével vezeti le felgyülemlett negatív töltését. Sajnos azonban a filmek esetében igen korlátozott határok között mozoghatunk, azt mindenki belátja, hogy élő szereplőkkel még szuper trükkök segítségével sem lehet akármit leforgatni (és egy pont után már a totális izléstelenség veszélye is fennáll). Ezen határok ledöntésére született a MANGA és az ANIME,

"Lolita" örülete, miszerint is imádják az ártatlan, özikeszemű, tökéletes alakú tini csajokat. Őket aztán mindenféle formában szerepeltetik - könnyesszemű áldozat, hiányosan öltözött szajha, mit sem sejtő fehércsoknás diáklány, véreskező gyilkos, edzett harcos, szerelmes asszony, földöntúli erővel megáldott fruska-felsorolhatatlan mennyiségű szerepet

ról tudnak húzni erre a tipikus figurára. Egy a lényeg: akár pozitív, akár negatív a hőlgyszereplő, soha nem válik szadista elemek prédájává! Erre kizárólag a hímnemű szereplőket alkalmazzák.

A másik "tipikus" ANIME húzás a misztikus hatás alkalmazása. Ezalatt azt értem, hogy a horror elemek soha nem a "reális" világhoz kötődtek, hanem mindig valami földöntúli színezetet kapnak. Ez azért jó, mert így is jót mulatunk ugyan a kiforduló szemgolyókon, spriccelő ütőreken, szőrnyek által széttépett testeken, de rögtön az is beugrik, hogy mindez az életben soha nem következhet be, legalábbis úgy nem, ahogyan azt a rajzfilmben látjuk. A legéletszerűbb brutális epizódok azokban a filmekben láthatók, melyek valamiféle keleti küzdősport körül bonyolódnak.

Szinte minden második ANIME filmben találkozunk a "világvége" látomással. Gondoljunk csak az AKIRA utolsó képsoraira, ahol a robbanások és a vízőzön elvonalulása után Tokyo a próra

szab-
dalt képe
jelenik
meg, a
D O O M E D
MEGAPOLIS-ra,
ahol egy örült spiri-
tisztja terrorizálja a
várost, vagy az UROTSUKIDOJI két epizódjára, melyek-
ben náci diktátorok agyament tudósokkal karöltve hiv-
nak életre olyan teremtményeket, melyek csak a leg-
vadabb rélmólokban szerepelnek. Ezek az epizódok
mind a Hirosimában és a Nagaszakiban történt tragédia
utóhatásai - a japánok nem felejtették! Holott mára már

újraépítették a városokat, szert tettek a legfejlettebb technikára, mégis félnek az 1945-ben történekről. A rajzfilmekben többszáz, sőt több százszoros pusztítást bemutató képsorok szerepelnek, de ha belegondolunk, hogy mennyit fejlődött a hadiipar 40 év alatt, a rojz könnyen valóságá válhat! Ott van aztán a FIST OF THE NORTH STAR című film, amely mindenki számára ismerősnek tűnhet, aki játszott már a Street Fighter 2-vel. Nem véletlen, a játék a filmből merített alapötlete! A történetről: különböző szuperharcosok gyűlnek össze, hogy egy hatalmas összecsapás során mindenki megmutassa tudását. A helyszín olyan, mintha a nagy világégés után lennénk (itt jön be az apokalipszis vízió), a karakterek emberi és kevésbé emberi vonásokkal rendelkeznek, de van egy közös pont bennük: mindannyiuk misztikus erők ismerője. Az összecsapások során olyan effekteket produkálnak, melyeket ritkán látni, s természetesen nem hiányoznak a brutális elemek sem: kivégzés minden módon, minden mennyiségben.

Azért remélem, hogy a brutális és erotikus jelenetek miatt senki sem fordul el az ANIME filmektől. Ha megnézünk pár ilyen művet, egyre erősebb lesz bennünk egy bizonyos érzés - mégpedig az az érzés, amit a készítőik sugallni akarnak: Japánt, egész társadalmát, kultúráját, múltját, s még jelenét is az ismeretlenség homálya fedi be. Minden egyes mondatból, apró epizód-ból egyre pontosabb képet kapunk ennek a nagyon érdekes országnak a kultúrájáról. Számítatlan parallell kapcsolat létezik Japán ősi és mai történelme között, melyeket biztosan felfedez az, aki nem csak a felszínét látja az ANIME filmeknek!

**MANGA
MANGA
MANGA**

hiszen
rajzolt formában
minden megvalósítható,
és a lelkünk mélyén úgyis
tudjuk, hogy valahol azért az
egész csak egy mese.

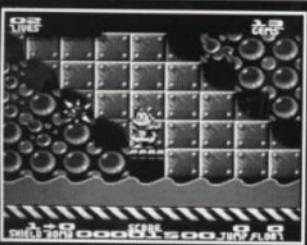
Ehhez a cikkhez igyekeztem
úgy összeválogatni a képeket,
hogy mindenki számára világos legyen a "18 éven
felülieknek" cím. Ha valaki jobban megismeri az
ANIME-t, észreveszi, hogy leginkább két fő motívum
jelentkezik a filmekben. Az egyik a japánok beteges

ÉRTÉZÉS

AMIGA

A Team 17 új stratégiába fogott: nem vár 7-8 hónapot minden egyes programja megjelentetése között, hanem felhívta egy kicsit a kínálatot, negyedévente piacra dob valamilyen újdonságot. Ezek nagyrésze az "olcsó játékok" kategóriába tartozik, ami persze nem jelenti, hogy súlyos minőséget kapnának a pénzükért. Ennek bizonyítására álljon itt példának egyik friss üdvöskéjük, a **Cardiax** névre keresztelt űr-akciójáték. Mint a mellékelt felvétel is mutatja, nem a kifinomult grafika a játék erőssége, hanem az izgalmas és rendkívül mozgalmas játékmenet, amelyet a kétszáznál is több féle-fajta ellenfél és a 8 hosszú pálya eredményez. Az egyszerűen kialakított pályák lehetővé teszik az eszméletlen sebességű szintek kialakítását (kétirányú finomsroll), de az egyszerűség nem jelent primitív megoldásokat. Kis pénzértéjüknek számóra ideális!

A **Supervision** cég neve még nem cseng túl ismeretlen számítógépes körökben, viszont legújabb termékeket elnézve valószínűleg hamarosan azé válik! Már egy éve keringenek hírek egy bizonyos "szamuráj kacsáról", de igazi bemutatkozására legelőször az idei ECTS-en került sor. Az utolsó simitások elvégzése után megjelent **Donk - The Samurai Duck** és már rövid játék után kiderült róla, hogy eszeveszetten jó anyag. A 3 (1)



lemez moszkálós anyag terjedelme nem mindennapi (ez jelzi a 3 lemeznyi adat is): 112 pályás! A koca imágója nagyon ki van találva, igazi sztar: ügyesen pörög-forog és kaszabolja szabójával az ellenfeleket. A játék különlegessége a két játékos üzemmód, amikor osztott képernyőn játszhatunk kedvencünkkel, sőt külön figyelmet érdemel a háromszori mentési lehetőség (leég szakotlan ennél a stílusnál...).

Reméljük az Amiga CD32 házakban is népszerűvé válik majd idővel, aminek egyedül a hazai családok pénzügyi keretei szabhatnak határokat, hiszen a cégek mindent megtesznek annak érdekében, hogy népszerűsítsék a gépet. Legutóbb a **21st Century Entertainment** lökött egyet a dologon, amikor megjelentette a régi nagy siker, a **Pinball Fantasies** CD32-es változatát. Mit mondjak - nem sokat változtattak a már így is tökéletes játékon, csupán rádobtak még egy lapáttal: 10 perces CD-minőségű zenei aláfestés minden pályához, enyhe szinkibővítés az eddigi verzióhoz képest - továbbra is megtartva a játékmenetben és élvezhetőségben elért színvonalat. Kár, hogy egy bónusz pályát nem építettek be a feltuningolt verzióba, így maradt a **Stones 'N' Bones**, **Partyland**, **Speed Devils**, **Billion Dollar Gameshow** a 4 agyonjátszható pálya.

A tél nemigen kedvez a foci szerelmeinek, már ha a szabadban végezhető börrugdosásra gondolunk. Epp ezért jött kapóra az **Ocean** és a világhírű német focista co-produkciójában készült **Lothar Matthäus Football (European Champions)**, hiszen ezzel minden rajongó szabadon gyakorolhat éjjel-nappal, télen-nyáron. Nincs könnyű helyzetben az a cég, aki a **Sensible Soccer**, vagy a **Goal** mellett "labdába akar rúgni" ebben a stílusban. Olyan kunsztokat kell felvonultatni, amik eddig

nem sülték el, vagy ugyanazokat kell jobban beépíteni a játékba. Ezért is lehet a LMF-ben háromféle irányítási mód közül választani, két perspektívából szemlélni az eseményeket, és olyan trükköket bemutatni a játékosokkal, mint hátraszaltós kapurarugás, vagy csúsztatott fejles. Természetesen a visszajátszás opció sem hiányzik, sőt a többféle pályatípus közül választást is beépítették.

PC

Az idén már 501 éves Kolombusz felfedezőjét eddig is sokak fantáziáját megmozgatta (gondoljunk csak a számtalan film és zenemű megjelenésére), és most (jobb későn, mint soha) az **Electronic Arts** is úgy gondolta, hogy meglovagolja a "fedezd-fel-az-Újvilágot" örületet. Az idősebben még emlékezhettek a **Seven Cities Of Gold** ősrégi C64-as változatára,



amely most kibővíve PC-re is megjelent. Választhatunk, hogy a Kolombusz által végigjárt utat, avagy egy véletlenszerűen meghatározott területmeghódítást hajtsunk-e végre. Először a rendelkezésre álló vagyonunkból segítő társakat (tudósokat, katonákat, hittérítőket), majd egyéb szükséges dolgokat választhatunk (igáslovak,

OLDAL

élelem, ivóvíz). Ha a hosszú hajút után sikerül lakott településen földet érünk, elkezdődik a valódi játék: az adott terület civilizálása.

A **Team 17** második produkciójával szerepel ehavi összeállításunkban, ezúttal egy Amiga-konverzióval, a nagysikerű (?) **Body Blows** PC-s átíratásával. Mit is lehet elmondani egy olyan programról, amelyik az amúgy is telített verekedős játékok piacára akar betörni "új időknek új dalival"? A nagy nevek mellett igen nehéz az érdeklődést felkelteni, talán csak valami nagyon extra kunszttal tudja felhívni magára a figyelmet a program. Nos, ez esetben erről szó sincs, a program nem több, mint egy átlagos "üsd-vágd-nem-apád" stúff. Aki a PC-sek közül vetett egy pillantást az Amiga verzióra, annak nem kell bemutatnom, aki esetleg nem ismerné, annak is elég néhány szó: közepesen megrajzolt és animált karakterek, kifejezetten gyenge hátterek, de ennek ellenére élvezhető játékmenet jellemzi az anyagot, amivel akár ketten is püfölhetjük egymást.

Az amerikai MTV-n (ahol egy kicsit más műsorrenddel dolgoznak, és nem állandóan technotechno ömlik a képernyőről) naponta kétszer nyomják az állati népszerűségnek örvendő **Speed Racer** című sorozatot. Természetesen a siker átka (előnye?), hogy előbb-utóbb lecsap rá is valamelyik - jelen esetben az **Accolade** - szoftverház, hogy kiadja játék alakban is. A japán stílusban megrajzolt animációs rajzfilm alapján készült játék szintén "japános" hangulatot áraszt, az intro egy az egyben filmélmény. Hat versenypályán szügdolozhatunk egyedül, vagy ketten egymás ellen **Speed**, **Spridle**, **Chim Chim**, vagy a **GO-TEAM** bármelyik csapattagjának bőrébe bújva. A játék verseny része a robusztus versenyautók miatt kissé nehézkesnek tűnik, de a digitalizált film és hangbetétek mindenért kárpótolhatják a játékost.

Az összeállítás végére - levezetésképpen - egy pikáns csemegét hagytam, a könnyedebb szórakozást kedvelőknek. Na azért nem kell semmi rosszra gondolni, csupán arról van szó, hogy a tologatós játékok családja egy újabb taggal bővült, amelyben nem számokat, vagy mesefigurákat kell összeállítanunk, hanem híres/hirhedt hölgyek fotóit. Mivel a játékszabályok mindenki előtt ismertek, ezért inkább belevetem magam a **Mozaik** sztárjainak ismertetésébe. Olyan hírességek bukkannak fel a programban, mint **Madonna**, **Brooke Shields**, **Samantha Fox** (fotónkon), avagy a **Smurfök** egy kicsit másfajta megvilágításban, mint ahogy a TV-ben láthatók. A cég információja szerint már dolgoznak a nőknék készülő verzió, melynek hősei között viszont láthatjuk majd **Mickey Rourke**-t, **Schwarzenegert**, stb.

C-64

Nincs könnyű dolga annak, aki manapság a C64-re érkező programokat elemzi. Nem akarja megérteni a rajongókat, de nem is akar eltávolodni nagyon az igazságtól. Az ehavi C64-es Érkezési oldal "elme-gy-szörnyű gyenge" aránya 2,2, ami nem is olyan rossz, figyelembe véve a kínálatot. Kazdeném egy igen zseni alkotással, amiből nem valószínű, hogy sok fog látszani, de ez nem a fotósunk hibája. Egy lengyel műről van szó, de nem olyan igényes, mint a **Captain Closs** volt. A címe **Madrax**, a stílus pedig mászkálás akciójáték. A háttérgrafika sármás, a sprite-ok nagyítottak és rusnya kidolgozásúak. A cél egyébként a hatalmas kiterjedésű piramisban egy központi pinchelyiség elérése a kb. 80 szoba bejárása és az ott lézengő ellenfelek kiirtása után. Ehhez titkos ajtókat kell nyitogatni, átjárókat megtalálni - az ölet nem lenne rossz, na de a kidolgozás!

Most jöjjön az eggyel kellemesebb felat, amely **Bombamad** névre hallgat, és a logikai játékok kategóriájába lehet beszuvasztani. Nem mondom, hogy nem láttam már hasonlót,

hiszen úgy kábé 25 ilyen stílusú és alapkonceptű játék jelent már meg a színen, de azért mégis üde felat jelent ebben a kihalt pusztaságban.

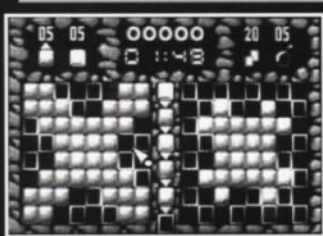
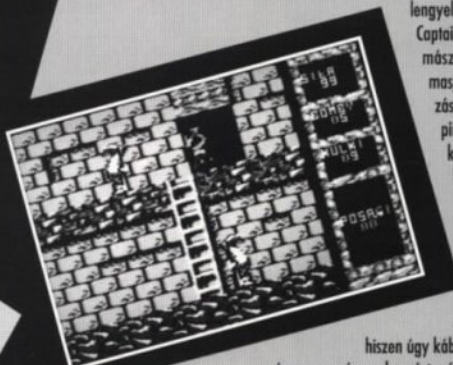
A feladat egyszerű: a jobb oldalon előre megadott alakzatot kell a bal oldali mezőn is kialakítani. A színes kockák és négyes környezetűk adott elven bomlik le, a közepén lévő színoszlop alapján. Lehetőség van adott számú újratekésztésre, ha elrontottuk a "kőfaragást". Ennek veszélye az első néhány szinten nem fenyeget, mert gyakoriak az eljutni a 15-20. pályáig, a játék keményöse csak azután fokozódik. Természetesen az időre is figyelniünk kell, mert vérszenes peragnek a képzeletbeli homokszemek!

A wrestling már nemcsak az égi csatornákról ömlik a képünkbe, hanem a mozifilmek főhősei között is felbukkannak az önön megismert izomkolosszusok. **Hulk Hogan** is ezen szereplők közé tartozik, aki idén elkészítette az év legprimitívebb vígjátékát, a **Suburban Commando**-t. Ebből gyártott az **Alternative Software** egy 6 pályából álló akciójátékot, amiben bukkannak fel, mint bunyózás, keresgélés, titkos ajtók felfedezése. Ezeket egyébként igen nehéz megtalálni, ugyanis teljesen be vannak építve a háttérgrafikába, és csak kiguvadó szemmel lehet felfedezni egyet-egyét. A helyszínek változtatások, katakombákban, parkolókon, sikátorokban, metroaluljárókban van az utunk. Ja, a végél az, hogy megkeressük a lerobbant urhajónk darabjait és az összeállításához szükséges szerszámokat.

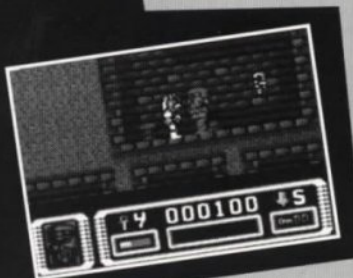
A legvégére egy kivételesen jól kivitelezett asztali játék C64-es változata maradt, amely a **Pair Of Memory** (Keresd meg a párját) névre hallgat. Gondolom senkinek sem kell bemutatni a memória-játékot, amiben asztallapra színnel lefelé lehelyezett kártyák között kell a két egyformát megtalálni. Kettén, vagy a gép

ellen egyedül is játszhatjuk - az igazi azonban mégis az, ha egy haverunkkal nyomatjuk. Szerencsére a programozók nem bonyolították túl a dolgot, az igényes grafikájú

kártyalapokat egyszerűen megjegyezhető motívumokkal díszítették. Minden egyes hűzésra meghatározott időnk van csak, tehát igyekezzünk már az ellenfél húzásakor kitalálni, hogy melyik kártyát emeljük fel következőnek. Ha elfogy a rendelkezésre álló idő, az ellenfelünk próbálkozhat ismét.



olyan klasszikus akciójáték-elemek



Eszrevettem, hogy mostanában hány olyan program jelent meg, amelyik a Harmadik Világháború utáni eseményekkel foglalkozik? Ezen programok hosszú sorának végére állt be a Burntime című játék, mely a Syndicate brilliánsan egyszerű kezelését és a Mad Max extrém történetét gyűrja össze egy nagyszerű programmá.

A játék elején beállíthatjuk a játékosok számát, az egészért és a szimpatikus (ha találunk egyáltalán ilyeneket a sok färmedvény között) karaktert, és a nehézségi szintet egytől háromig. Beállíthatunk egy kimentett állást is, vagy a SIM START ponttal rátráthatunk a lényegre, azaz a játékra.

A főterképre érkezünk. Itt (és bárhol másutt is) a jobb egérgombot megnyomva egy menüablakot csálhatunk elő. Ha a főterképen vagyunk, akkor itt a következőket olvashatjuk: INFO vagy REISEN, INVENTORY, STATISTIK, OPTIONEN és NÄCHSTER. Lássuk tehát szép sorban.

- INFO - a pillanatnyi tartózkodási helyünkről (vagy arról a helyről, ahol emberünk, azaz táborunk van) kérhetünk adatokat. Erről majd később.

- REISEN - elzarándokolhatunk egy közeli helységbe, ahova a jelenlegi városunkból vezet egy karavánút.

- INVENTORY - lásd később.

- STATISTIK - elolvashatjuk, hogy hány nap telt el eddig, hány települést foglaltunk el, azt, hogy az az egész területnek az hány százaléka, hány darab harcos, technikust és orvost állítottunk az oldalunkra, végül pedig azt, hogy a "raktárainkban" hány darab kukac(!), patkány, kígyó (kínai konyhai) és sonka van (amit mellesleg a gyönyörű kutya levágásával szerezhetünk be (kutyaó! is lesz szalonna)).

- OPTIONEN - itt állíthatjuk be, menthetünk ki egy játékállást, kapcsolhatjuk ki-be a zenét, állíthatjuk be a játék gyorsaságát, azaz a nehézséget. Újra is kezdhetjük a játékot. - Ha egy városba érünk (lehető a főterképen még egyszer nyomjuk meg a városra a gombot, ha odaértünk), a jobb clickkel egy másik menüt hívhatunk elő.

Az INFO választásával egy újabb képernyőnyi adat jelenik meg (ugyanazt eredményezi a főterképen történő információkérés is). A lap tetején olvasható a hely neve, alatta az, hogy abban a városban hány harcosunk, technikuskunk és orvosunk van. Néha egy radioaktivitás-jel mutatja a hely

izotóp-sűrűségét REM-ben, a mérgező anyag jelenlétét pedig egy halálfej. Mindkettő csökkenti az életerünket, a sűrűségtől függő mértékben. Alul két kép jelzi az itt található tárgyakat (a nyilakkal lehet lapozni), a kukac az ennivolt, a csobogó víz pedig a csobogó vizet. Ez utóbbi kettő a játékban talán a legfontosabb, hiszen egyrészt a saját és embereink szükségleteit kell folyamatosan kielégítenünk (figyeljünk arra is, hogy a hosszabb utak előtt legyen kellően magas a csapat tagjainak étel-, és italdagja, mert ellankadó esetben szép csendben kimúlunk, na meg egy-egy hosszabb turné, főleg ha sivatagon vezet keresztül, amúgy is jelentősen lecsökkenti az életerünket),



másrészt új embereket is legtöbbször úgy fogadhatunk föl, hogy kaját adunk nekik, persze mind megijnek azt, amit kér (az általában patkány vagy kígyó, melyekből négyzetkilóméterenként egy-kettő akad).

A KÄMPFEN-REDEN párossal állíthatjuk be, hogy egy emberre/állatra/mutántra mutatva beszédbe elegendünk-e vele vagy kiontjuk a belét. A mutánsok egyébként nem túl bábeszédűek, a kutya pedig egyenlőké egy-egy cupák hússal. Ezen lények egyébként jártukban keltekben belénk-belénk-rúgnak-haragnak-egyet-egyet, tehát nem árt elkerülni vagy lenyomni őket. Az egyéb karaktereket felesleges ütni, mert horzsolásokon kívül semmit nem szerezhetünk

tőlük (ha a csapatunkba felvesszük őket, akkor sem lesz semmi náluk, csak jóllakottak lesznek - legalább erre nem tesz gond egy-két napig. Megjegyzem, valószínűleg, hogy egy harcos túl hatékony, ha a tíz körmével és a fogaival harcol akár csak egy kutya ellen is. Bár lehet, hogy tud egy-két fogást és gáncsot is). Ha véletlenül nem képesültük át a beszéd üzemmódot, és megütöttünk egy embert, az elég mercosan fog szólni hozzánk, de magától nem kezdemenyéz hamadást.

A HAUPTKARTE ponttal visszaléphetünk a főterképre, az INVENTORY-val pedig megnézhetjük a nálunk lévő dolgok listáját. Ilyenkor a lap szélén lévő számokkal változhatunk embereink között. Mindenkinél hat tárgy lehet, ezeknek egymás közötti cseréjét a bal nyílal oldhatjuk meg (egyikkel lerakjuk, majd a másik főszerrel felvesszük). Az ételeket és a flaskák tartalmát a jobb gombbal fogyaszthatjuk el (bár ez egy patkány esetében inkább majszolás). Ha valahol egy csapat vagy forrást találunk, embereink automatikusan elosztrják a rendelkezésre álló vizet (az elég furcsa akkor, ha mondjuk ketten bemennek egy csaphoz, degeszre isszák magukat, majd kijönnek, megvárják a többieket, majd újra belépve "átadják" egy részét azoknak, akik az előbb nem voltak jelen. Nekem személy szerint nem nek gusztonom lenne rá). Mindenki maximum öt napot italt képes befogadni, persze ha van nálunk kulacs (ebbe három napnyi víz fér), üveg (tartalma két napra elég) vagy "vízeszák" (ezt még soha nem tudtam megállni, mert pl. egy üvegbe nem lehet egy napnyi italt tenni, csak kettőt, és annyit még soha nem hagyta meg az embereim, hogy az megtöltőn egy zsákol), akkor vihetünk magunkkal tartalékokat. Ezeket akkor tudjuk feltölteni, ha egy vízes helyre érve a jobb alsó sarokban lévő csik és szám nem nullán áll, tehát embereink nem itták fel az összes rendelkezésre álló folyadékot.

Ugyancsak az Inventoryban olvashatjuk el azt is, hogy egyes embereinknél hány napi kaja és ital van, mekkora a tapasztalatuk (ERF) és az erőnlétük (ezt fogyasztja a harc és a mérgezett területeken való körkálás, sőt a távoli városok közötti vándorlás is), melyeket az egyes településeken található orvosok javítanak fel (lásd később). A NÄCHSTER ponttal egy napot várhatunk (én nem láttam értelmet, csak a kaja fogy. Esetleg arra lehet jó, hogy ha egyik ellentelünk - a másik játékos vagy az egyik, a gép által irányított spiller - épp afelé a város felé tart - tehát a főterképen a képe az egyik karavánút közepén van -, akkor megvárhatjuk és megpróbálhatjuk dűlőre vinni vele a dolgot, tehát levérni a kalapját).

Ha több emberünk van, akkor újabb pontok jelennek meg:

- Az EINZELN - ALLE ponttal egyesével vagy az egész csoport irányíthatjuk, ha pedig az egészért előbb ráclickelünk egyik "beosztottunkra", akkor az ENTLASSEN-nel kirúghatjuk a csapatból;



A ZUM LAGER ponttal itt hagyhatjuk (ilyenkor ottól az önellátásra, tehát a kaját el lehet venni tőle a hasznosnak ítélt tárgyakkal együtt, ezenkívül kapunk egy-két tapasztalati pontot is);

A ZUM TRUPP ponttal pedig visszavesszük a csapatba (ha itt csak az az egy emberünk táborozott vagy a többit már visszavettük a csapatunkba, akkor a fickó figyelmet, hogy ezzel a lépésünkkel megszűnik a tábor; ilyenkor még meggondolhatjuk magunkat).

A városokban többféle emberrel találkozhatunk: azok, akiknek a hátán egy karcszerűség van, azok harcosok, a szinesruhások technikusok vagy orvosok, a zöldruhások, akiknek helyéke kalapjuk és puttonjuk van, azok pedig árusok (őket érdemes egyedül meglátogatni, mert hasznos dolgokat szerezhetünk tőlük. Persze nem árt előtte szóba elegyedni velük, hogy megneve árúkészletet eldönt-hessük, megéri-e a harc). Amíg ez a rész sokkal jobban van megoldva, mert egy fazonra mutatva annak neve mellett megjelenik a foglal-

közös is, amit PC-n csak a szövegéből deríthetünk ki. Ezek a kis jelek a következők lehetnek: HÅ - kereskedő; AZ - orvos; SD - harcos; és TK - technikus. Ha valakivel beszélgetni kezdünk, először általában mond valami köszönetfelet, majd választhatunk a beszélgetés és az állásajánlat között. Nem árt mindenkivel beszélni, mert hasznos dolgokat tudhatunk meg tőlük. Ha

vel állunk le egy szóra, akkor megnézhetjük a portékáját. Ha megetszik valami, akkor jelöljük ki azt, majd addig ajánljuk fel neki tárgyakat (maximum hatot lehet egyszerre kérni illetve felajánlani), amíg a fele kis lampa zöldre nem vált. Ilyenkor az OK-ra nyomva meglátjuk a cseré. Ha már van a csapatunkban technikus, akkor az ő inventoryjába rakott tárgyakon jobb gombbal nyomva ő felméri a helyzetet, majd elmondja, hogy még milyen alkatrészekre van szüksége ahhoz, hogy valami használhatóvá összehozzon. Ha ezek még nincsenek meg, akkor megkérdezhetjük tőle, hogy nem tud-e valami más módot a gép összerakására. Ilyenkor a tapasztalatalól függően válaszol igennel vagy nemmel.

A településeken persze nem csak emberrel, hanem különböző helyekkel és néha alejtett tárgyakal is "találkozunk". A ZELT nem más, mint egy sátor; a HAUSEINGANG egy sima ház bejárata; a HAUS MIT QUEL-LE (csak Amigán) egy összkomfortos konyhá, amennyiben van benne vezetékös víz (fursca módon nem lehet túl sok vizet kifejni belőlük, ráadásul az is fémzű); a WASSERQUELLE egy forrás, mely szintén korlátozott mennyiségű nedűt ad. Nagyobb városokban található még BAR, KNEIPE vagy PUB feliratú

ajtó is, itt inni lehet a cserébe felajánlott cut-cokért (a csopos mindig előre jelzi a mennyiséget). Azonban nem érdemes túl sokat rendelni, mert az elfogyasztott italon felüli adag veszendőbe megy, mivel a kulacsokba nem lehet tölteni belőle). A RESTAURANT ugyanez étellel. Az ARZT egy orvos, aki csak éltet fogad el, és cserébe javít egy bizonyos mennyiségű leromlott erőnlétünkön (mármint azén, akinek a képet bedőlnek, mielőtt meggyomnána a HEILEN gombot). A HANDLER ugyanolyan árus, mint a sétáló tőrso, míg a WISTHAUS-ban egy punk árul hamuban sült palikányt. Nem kell megjedni, igen finom és főleg lakatók étel (viszont spájzolni ebből sem tudunk).

Végül néhány tipp:

- ahol valami szürkét látunk a földön, ott nem egy kutyagumi helyezhedik el, hanem egy felvehető dolog. Ezeket a helyeket úgy különböztethetjük meg a fűcsomóktól, hogy az egeret rájuk viszük, mire ilyenkor "?????" jelenik meg fölöttük.

- a technikusok meg tudják javítani a torított szivattyút, így vizet fakaszthatunk a kiszáradt kutakból anélkül, hogy a játék elején Mózés néven kelljen bejelentkeznünk.

- az orvos hasznos a csapatban, mert gyógyerővel hat.

- felülnhet, hogy a nagyobb városokban nem lehet többet alapítani, pedig A JATEK CELJA AZ ÖT LEGNAGYOBB VÁROS ELFOGLALÁSA. Ezt a feladatot úgy tudjuk végrehozni, ha a városokba vezető utak másik végén tavó települése



Tesszük rá a kezünket.
- mindenkivel beszéljünk.
- azokon a helyeken, ahol rádióaktív sugárzás van, csak a teljes védőfelszerelés nyújt védelmet - tehát egy gázmaszk, egy védőruha, egy eszma és egy pár kesztyű. A mérgező gáz ellen elég a gázmaszk is. Mivel ezekből a felszerelésekből csak egy-kettő található a játékban, ajánlatos a veszélyes helyekre egyedül a főnökkel odamenni.

Ancy

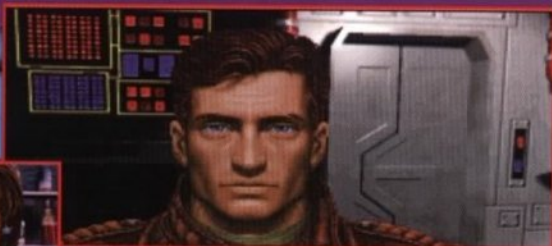


ÉRTÉKELŐ	
grafika	85%
hang/zene	72%
kezelhetőség	80%
kihívás	75%
ÖSSZHATÁS	
83%	
TESZTELVE: PC <small>576MB</small>	
VERZIÓK: PC/AMIGA	

PRIVATEER

A lerágott csotról ismét egy darabka...

Erosen ketlem, hogy létezne valaki az olvasók között, aki ne ismerné a C64-en már klasszikusnak számító Elite-t vagy a Space Rouge-t. A téma a Privateer esetében is maradt a régi: az elszánt űrhajós (ez esetben MI) felpattan űrjárgányára, arra számítva, hogy egy kis kereskedéssel nagy pénzeket akaszthat le. Elete új szakaszához érkezve elindul a meggazdagodáshoz vezető nehéz, rögös úton, ahonnan nincs visszatérés. Sokszor



Kirathik. Nos, most már mindenki sejtheti hogy miről van szó a legújabb EOA játékban. Az ötlet cseppet sem új, hiszen a Space Rouge-t sok-sok éve ugyanez a team alkotta, de hát ellett már azóta néhány év, az XT-ét felváltotta a 386-os, sőt már a 486-os generáció, a játék "videoszabvány" a VGA-lett, s a rohamos technikai fejlődéssel együtt



negyedbe több-kevesebb rendszer tartozik. A rendszerek belül különféle bázisok, bolygók találhatóak, illetve fekete lyukak (jobb nevet nem tudok adni nekik hirtelenjében), melyeken keresztül egy másik rendszerbe léphetünk át. A játékban természetesen módunk nyílik fejlesztésekre, kereskedésre a bolygók között, küldetések elvállalására, kalózkodásra. Aki belevág a programba, az ne számítson egyetlen hétvégi kalandra, annál jóval többről van szó. A játékban egy jó ideig szabad kereskedőként fogunk tevékenykedni, s szép lassan haladunk felfelé a "ranglétrán", amíg meg nem szerezjük a legjobb cuccokat, s ha már minden együtt van, megkapjuk a "titkos" küldetéseket...

A bázisok

A program elején egy bányász-bolygóról indulunk, ahol megtalálhatók a szükséges helyszínek (ezeket egyébként szinte minden bázison, bolygón megjeljük):

Comodity Exchange: itt üzleteket köthetünk, vagyis adhatunk-vehetünk. A "Sell"-el saját cuccainkat passzolhatjuk el, a "Buy"-jal vásárolhatunk. Felül láthatjuk, hány egységnyi áru van a bázison, illetve nálunk. A Cost mellett a kiválasztott tárgy eladási/vételei árát olvashatjuk, a Coins

jár a klasszikus ötletek újrafeldolgozása - fantasztikus grafikával, szuper zenével,



kell életéért küzdenie a kalózzal folytatott harcokban, máskor életveszélyes missziókat vállal el a Galaxis érdekében vagy a Kereskedő Társaság megbízásából, melyekért vagyonekat zsebel be. És persze ű is beleesik abba a hibába, amibe a pénzsóvár kereskedők szoktak: ártatlan kereskedőket rabol ki, ami miatt összeakasztja a bajsját a katonasággal, s rosszabb esetben vérdíjat tűzhetnek ki a fejére, aminek következtében a fejedőszék seregét vonza maga után... Természetesen nem hiányozhat a történetből a Gonosz sem, aki a jelen esetben a Wing Commander-ből már jól ismert

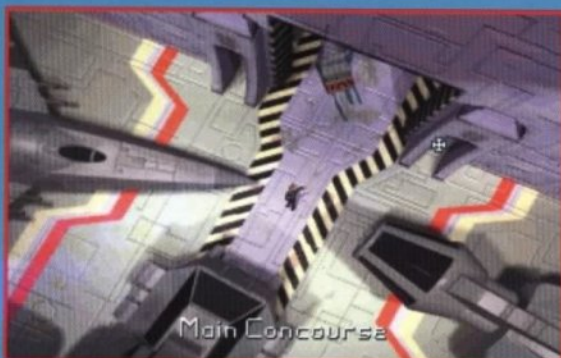
töménytelen dígi beszéddel. Amint azt a Commandereknel megszokhattuk, a játékhoz mellette a speech-disketket, s ez már szinte tradícióként van jelen a Privateer-nél. Hála Istennek nem áll fenn az a veszély, mint a Strike Commandernél, hogy minimum egy 486-os kellett hozzá, hogy élvezhető legyen a játék. A program megelégszik egy mezei 386-ossal (persze aki sima scrollt, kevés töltést akar, annak szüksége lesz egy jobb konfigurációra), és a winchestert sem zabálja fel, beéri 16 MB-tal (illetve 22-vel a Speech diskettkel együtt).

Aki játszott valaha valamelyik Commanderral, annak könnyű dolga lesz az irányítással: a bázisokon az egérre korlátozódik a munkánk, s repülés közben a klaviatúra és a joystickra vagyunk utalva. A játék a Gemini szektorban játszódik, amely negyedekre van felosztva, s mindegyik

mellett pénzünk mennyisége látható. A kis nyílakkal az áruk közi választhatunk. Természetesen ebben a játékban is vannak tiltott árúk!

A Missions Computer-rel a különféle küldetések közül válogathatunk. Itt a nyílakkal nézhetjük át a missziókat, s az "Accept"-el fogadhatjuk el a küldetést. Vigyázzunk, ha elvállaltunk egy küldetést, teljesítése előtt ne térjünk be egyetlen bázisra se, mert akkor a küldetésünk "elvész" (nem van maga után semmilyen büntetést, csak nem kapunk pénzt).

A Bőr is megtalálható mindenhol. Ezek a helyek főleg a pletykákért fontosak, melyek nagy része hülyeség, de akad néha egy-két jó füles oltás árúkról, fegyverekről, stb. Ugyancsak itt fogunk találkozni azokkal az emberekkel, akik a "titkos" küldetéseket ajánlják fel számunkra, s így keveredhetünk igazi kalandokba.



Nem utolsó dolog a **Ship dealer**, azaz a hajókereskedő sem. Itt 3féle hajó közül válogathatunk: az Orion 75 000, a Galaxy 150 000 és a mesés Centurion 200 000 creditbe kerül. Meg kell izzadni értük! Innen nyílik a **Repair and Upgrade**, ahol hajónk képét csodálhatjuk a rajta függő kutyukkal, s egy kis képernyőn jelenik meg a vásárolható/eladható tárgyak neve. Az adásvétel ugyanúgy megy, mint az áruknál, s itt megjelenik a "Repair" felirat is, amivel hibás cuccainkat javíthatjuk. Ebből a teremből nyílik a **Software Room** is, ahol a már ismert módon megvehetjük a csillagterképeket a négy negyedről, s itt vehetünk különféle navigáló berendezéseket, igen borsos áron. Az alsó sorban a kereskedőknek, közepen a vadászoknak ajánlott, s felül a kombinált navigációs rendszerek közül mazsolázgathatunk. A különbség hatótávolságban, az űrhajók különféle színnel való jelölésében, profibb befogókészülékekben mutatkozik meg.

A **Merchants és Mercenaries Guild** nem minden bázison található meg. Amennyiben beiratkozunk ide (1000 illetve 5000 credit), a kereskedői küldetések közül válogathatunk (úgy, mint a Mission Computernél), melyekkel sok pénzhez lehet jutni, persze a rizikó is nagy.

Ezekon kívül találhatunk a galaxisban "normál" bolygókat, melyeken speciális helyszínek lehetnek, mint pl. Oxfordon a Könyvtár.

Az űrhajók repertoárja

Jelenlegi hajónkra 2-2 ágyút és rakétakilövőt szerelhetünk. A 75.000-be kerülő Orion sem sokkal jobb, de erre klassz pajzs- és energiagenerálót szerelhetünk, sőt egy fegyvertornyot is. Rakodó tere sem túl nagy. A 150.000-be kerülő Galaxy a legalkalmasabb a kereskedésre: nagy rakétér, 2 fegyvertornyónak elegendő hely, a Centurion (200.000) kevésbé alkalmas kereskedésre, de rendkívül erős csatahajó, 4 ágyúhellyel, 2 kilövővel, és egy toronyhellyel. Ha van rá pénzünk (300.000 - 400.000 creditünk legyen, ha jó cuccokkal akarjuk állatni), tegyünk rá szert, s indulhatunk a Kalandokra!

Felszerelések

A **Repair and Upgrade** teremben szerelhetjük fel kedvencünket különféle kutyukkal. A különböző ágyúk ereje értékük szerint változik. Ez igaz a rakétákra is.

Cargo e.: rakétér kiegészítés 50 egységgel

Missile launcher: rakéták kilövésére.

Torpedo launcher: torpedók kilövésére.

Tractor beam: vonósugár, az űrben kászáló áruk beszipontásához. Kalózkodóknak szükséges.

Repair droid: Szerelési a lerobbant részeket.

Engine Upgrade x: generátor feljavítása. Lényeges, hisz ez termeli az energiát, amely 3 helyre oszlik el: az ágyúk, a pajzs újratöltésére, s az utánégető is ezt használja.

Afterburner: utánégető.

Shield generator x: pajzs generátor. Minél jobb minőségű, annál több energiát szív le.

ECM x: radarzavaró berendezés.

Armor: Különféle páncéltatok (minél drágább, annál jobb).

Jump drive: a rendszerek közötti ugráláshoz szükséges.

Canon turret: hátrafelé néző alsó vagy felső kabin, ahonnan egy fegyver segítségével tüzelhetünk.



Nem árt megjegyezni, hogy nem minden kiegészítés alkalmas minden hajóra, illetve a generátorok nem minden típusa használható fel mindegyiknek!

Kezelés

A képernyőn elhelyezkedő radar, kommunikációs képernyő stb. jelölései feltehetőleg mindenki számára egyértelműek. Ami esetleg első ránézésre nem ugrik be: az "Auto" akkor világít, ha térergrást végezhetünk (ha ellenség, vagy meteorit-vihar van a közelben, akkor nem lehet végrehajtani). A színes csík energiához tartozunkat jelöli, s ha van Jump drive-unk, akkor az F betű mellett csik annak a feltöltődését jelenti.

Enter: rakéta, vonósugár (beállítástól függ).

Space: Ágyú.

Tab: Utánégető.

F1-F4: balső nézetek.

F5-F6: Ha van Canon Turret a gépjárműn, abból tekinthetünk kifelé, illetve onnan lövöldözhetünk.

F7: A kilőtt rakéta útját követi.

F8-F9: külső nézetek.

-: a sebesség csökkentése.

+ : a sebesség növelése.

backspc: hyperfék.

W: Hajónkon a rakétakilövő/vonósugár közötti választás.

E: Az ellenség radaroképe.

T: célpontok közötti választás.

P: Pause

A: Térergrás.

S: Pajzsfeltöltés fokozata (gyenge pajzsnál csak ki/be)

D: A térergrás célpontja.

G: Ágyúk közötti választás, illetve bekapcsolás.

J: Hyperúgrás, amennyiben a fekete lyukat (kék kód) 1000 m-re megközelítettük. Csak akkor aktiválható, ha van Jump drive-unk!

X: rakomány kidobása.

C: Rádióüzenetek (1-5 választás).

V: Ellenfél normál képe a radaron.

Alt+D: önmegsemmisítés.

Alt+X: kilépés Dosba.

Alt+O: Option menü. Itt állíthatjuk be a láthatatlanságot, örök fegyvert, választhatunk egér, keyboard vagy joy között, s ki-be kapcsolhatjuk a zenét és hangokat.

Ctrl+C: (csak bázison): Save/Load.

N: Navigációs térkép. Ez a része a játéknak megér egy külön misét, hisz itt kell beállítanunk úticélunkat, ahová a térergrást végezzük. A Quad/Sys billentyűvel választhatunk, hogy az adott rendszert (melyekben navigációs pontok vannak), vagy a negyedeket szemléljük-e (a negyedekben helyezkednek el a rendszerek). Célpontot csak a rendszerek belül jelölhetünk ki, s ez lehet egy bázis vagy a fekete lyuk, ahonnan eltehetőnk egy másik rendszerbe. A Nav/mis gombbal választhatunk, hogy a kijelölt rendszer/bázis



adatát írja-e ki, vagy az elvállalt küldetésünket. Ahová a küldetésünk szól, ott egy pirosan a Navigációs Pont. A nagy nyílal válogathatunk értelemszerűen a képernyőn megjelenő rendszerek/Nav. Pontok/küldetések között. A Navigációs Térképről az Esc-pel távozhatunk.

Utószó

Túl sokat egyelőre nem tudok mondani a Privateer-ről. A program hatalmas, s csak most léptem át a kis szűrke kereskedő és a "nagymenő" közötti küszöböt. Sztori két-ségtelenül lesz, hisz az intróban nem véletlenül láttuk a Kilrathik titkos fegyverét, és sokat is hallhatunk még róla.

Ahhoz, hogy beleszáp-panjünk a "titkos" küldetések sorozatába, s az igazi szellő, először jól fel kell szerel-keznünk, s ez biztosan elvesz jónéhány napot az életünkbel, de utána megállíthatatlanul beindulnak az események.

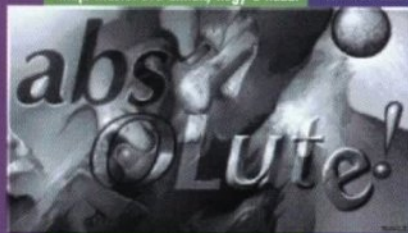
Koranczai Gáspár



ÉRTÉKELŐ	
 grafika	92%
 hang/zene	90%
 kezelhetőség	87%
 kihívás	80%
ÖSSZHATÁS	
87%	
TESZTELVE: PC	
VERZIÓK: PC	

Democracy AMIGA

Clairvoyance/Absolute! Immáran
majd másfél éve annak, hogy a hazai



szín tehetséges fiai új elvekre épülő csoport formájában léptek szövetségre. A jelenségnek, mellyel végérvényesen csatlakoztak Európához az Absolute! nevet adták, s trackmojúkkal, zenelemezükkel, számtalan kisebb produkcióval, valamint nem utolsó sorban az egyik legközkedveltebb magazinnal részleggel a képzeletbeli magyar dobogó első helyére. A '93-as év jegyében létrehozott gigantikus fájl-demora bizony nem keveset vártunk. Azonban nem hiába! A lassan fogalom-má váló ADT kódot, és a MT2-ből igazolt Rack illusztrációit az újonnan felfedezett fiatal tehetség, Edge forráslistája egészítette ki. A kis stáb létrehozta vázra tökéletesen simul a svéd Rodney grafikája, s a Doc. Holiday-Twilight német duo zenei aláfestése. A kifinomult trükkökkel megjelenített logoparódé után a 96 oldalú glenzpoligonok új megközelítése, majd 4*1728 pontból felépített rugalmas vektorfest következik. A társaság stílusához hű meglepetés animáció mellett itt látható az eddig

megkonstruált leggyorsabb perspektivikus zoomer. A program a mostanában igen divatos 4096 színű, fargatott nagytitkos eljárással zárul. Megnyerjük a karácsonyi demokompot - állítják a Baján közösen dolgozó srácok. Úgy legyen!
Chromagic / Dual Crew & Shining: Az idén hűvöskor frigrigyre lépett két társaság német

részlege különös igénytel elkészített zenelemezrel jelentkezett. A szerző, Chromag után alnevezett, teljes egészében a memóriában tárolt, s az utolsó részletig ikonvezérelt kollekciót Heinsen programja és Ninja pixeli hozzák mozgásba. A hat pop, metál és romantikus stílusú melódia mellett az AGA gépek tulajdonosai egy fényárban pattogó scroll-labdában, és a főképernyőn elterülő logo színeinek alig észrevehető változásaiban gyönyörködhetnek. A precíz design és könnyű kezelhetőség mellett a teljes kompatibilitás teszi a gyűjteményt egy új generáció futárává.
The Wonderful Art of Hajime Sorayama/Beyond Force: Finnországban érkezett ezen különleges képgyűjtemény, mely a japán művész airbrush munkáinak digitalizált változatát mutatja be. A grafikus és illusztrátor a hetvenes évek közepén vált ismertté ún. "sexy robot" stílusban megalkotott, félrobotot ill. felembereket ábrázoló képeivel. A szuperrealista rajzok varázsa a fényhatások reprodukációjában és az erotikus megközelítésben rejlik. Gyözödjünk meg erről magunk is! "Minél kisebb a technikát és a képzeletöröt elválasztó szakadék, annál tökéletesebb az alkotás". Hajime Sorayama.

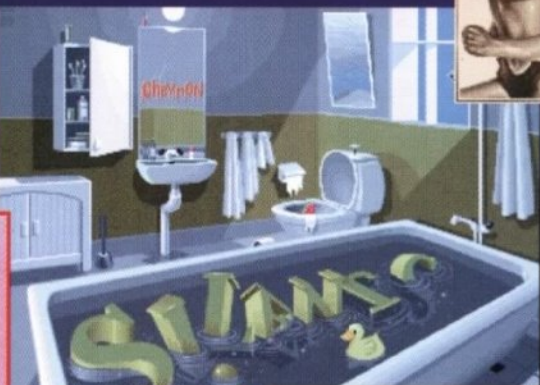


Something About Silents Makes Me Sick/The Silents: A teljes örület égíse alatt jött létre a Senseless Desajn legújabb produkciója, melyben többek között hamisítatlan Marillion zenével és Chevron grafikákkal találkozunk. A különös térben megjelenő vektorok mellett az olázó munkájukban már erősen körbejárt színész-szcollokat fejlesztették tovább. Már csak egy kérdés. Vajon mit keres az illemhelyen egy szelet dinnye?



Végezetül a szeptemberi számban megjelent két születenséget kérnek elnézést. A Fairlight 242-je nem partygözüles, szemben a németnek titulált és valójában finn Pygmy Projects-el. Senki sem tökéletes.

Joan



CHROMAGIC



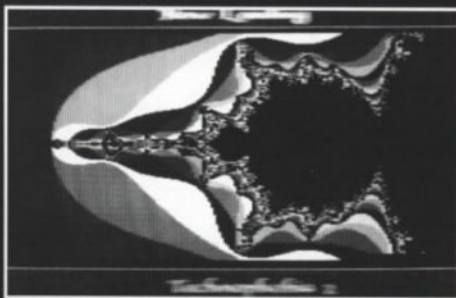
Hello mindenkinek! Azzal szeretném kezdeni, hogy elég sokan kérték a C64-es DEMOCRACY két oldalra való kibővítését. Ez sajnos két okból sem lehetséges: I. nincs annyi C64-es demo, ami két oldalt megtöltene; II. a lap pillanatnyi szerkezete ezt nem teszi lehetővé. Így hát ezentúl is csak egy oldalon jelentkezek, de remélem ezentúl sem fogtok innen továbblapozni. A múltkor magyar "demo csokor" után most következtek ennek egy igen speciális finn változata. Specialitása abból fakad, hogy mára alig maradt aktív demo csapat Finnországban. Ezt a négy demót a ASSEMBLY '93 elnevezésű party-ról válogattam össze.

Személy szerint nekem a legnagyobb meglepetést a BEYOND FORCE anyaga okozta. Jónéhányan elkényveltek már a BF kímülését és erre tessék, itt egy újdonság tölük. Az "Attack Of Stubidos" sorozat második tagjáról van szó, amely az introval együtt négy részből áll. Az egész code 3 nap alatt készült el, Gremlin jóvoltából. A srác szintén ezen a partin még kiadott egy AMIGA introt is, lustasággal tehát nem vádolhatjuk. Az A.O.S. II tipikusan az a fajta demo, amiről nehéz beszélni. Akad benne néhány érdekes és elvont effekt, amelyet igen nehéz ecsetelni. Azért megpróbálok valamiképpen, ime:

- az introban BEYOND FORCE logo, alatta forgó chessboard, az alsó borderen 1x2-es scroll;
- igen nagy, kb. 5-6 karakter magas mega dycp, valamiféle interlace-szerűség a fennmaradó helyen (nagyon látványos);
- az AMIGA-ról ismerős 2 db realtime labda mozgatós zoomerrel;
- egy csillog rutin 170 dots-ból (egyszínű) - az addigi legyorsabb C64-en!

Betalálás: 80%

A "fekete múlttal" rendelkező csapatként megismert SHARKS is képviseltette magát egy demoval. Ez is szin-



tén egy sorozat második tagja, és a jól csengő "Technophobia 2" névre hallgat. Betöltés után már rögtön megjelenik a figyelmeztetés "SPACE DISABLED!" felirattal, aminek lényege, hogy az egész demo alatt a space billentyű ki van iktatva. Minden rész magától vált, nekünk csak annyi a dolgunk, hogy gyönyörködjünk a

produkciónban. A BF demóhoz hasonlóan itt is egy embert, bizonyos Deadbeat-et dicsér a code. Külön említésre méltó a jó design és az, hogy az IRQ-loaderek mindig különböznek. A dolognak a technozhoz túl sok köze nincsen, a digi részt leszámítva, habár a 2 UNLIMITED nyivakölését nem igazán nevezném technonak. Az anyag egy egész oldalt elfoglal, amelybe a következő villanások fértek bele:

- irq loader egy színes fractalal;
- methamorphosis SHARKS logoval;
- újabb irq loader, jó grafikával és zenével;
- az említett 4 bites 2 UNLIMITED digi;
- az első loader egy újabb fractalal;
- 2 db 2x2-es scroll, logo és egy furcsa sideborderen, és a screen-en lévő színeffektus;
- igényes raytracing

Betalálás: 75%

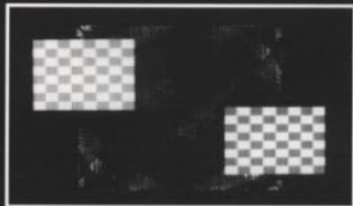
Most pedig egy ún. coop-demo következik a COLLISION + ELECTRIC BOYZ jóvoltából. Stuffjuknak az egyszerű "Party-Demo" nevet adták, mely öt részből áll. Az intro elég elvont, mivel egy rózsaszín képernyőn két esőcseppeknek tűnő sprite-ok hullanak alá. Ezalatt közben néhány információt olvashatunk. A másik érdekesség az irq loader, amiben egy viziló ácsorog és szemével követ egy kijelzőt, amely a blokkokat számolja. Az egész egy kicsit gyerekesnek tűnik, de végeredményben elég eredeti és jópofa. Az introt leszámítva a fennmaradó négy részben a következőket láthatjuk:

- multicolor kép zoomer;

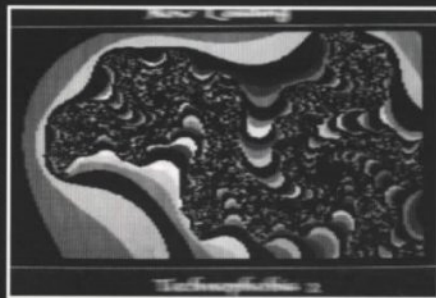
- 16 színű kép, heavy metal digi;
- platter, rajta két chessboard kavár, a screen két oldalán upscroller;
- multicolor bob object-ek.

Betalálás: 55%

Ugyancsak meglepetésként robbant be az ORIGO négyéves születésnapja demoja, a "Four Years". Aki már régóta nyüstölik a gépüket, talán még emlékeznek az egykor patinásan csengő ORIGO névre. Hosszát tekintve a mű egyfile-os, és egy részből áll. Kezdekskor egy



sideborder text zoomer villant fel szövegeket, majd egy kép jelenik meg. Ezek után egy 1x1-es scrollt láthatunk, meg jónéhány realtime fillezett vectort. Az addigi leg-tökéletesebb vector rutin, zoomerrel ellátva. Első



ránézésre elég egyszerűnek tűnhet, de az összhatás a vectorokkal igazán lenyűgöző. Nem véletlenül nyerte meg ez a kis egyfile-os a demo versenyt.

Betalálás: 92%

MR.WAX

COMBAT AIR PATROL



3000 méter. Normális körülmények között nem beszélék magamban, sőt, ha ezt a saját jelenséget másnál figyelem meg, az illetőt alighanem elmebetegnek nézem és a jövőben kerülöm a társaságát. Jelen esetben viszont, Kuwait sivatagos és látszólag elhagyott része felett egy ejtőernyőn függve ebben semmi kivételről nem találok. Hogy is mondták az eligazításon? Egyszerű rutinfeladat? Semmi veszély? Hát bo...ák meg az ilyen rutinfeladatokat. Persze ki gondolta volna, hogy az irakiak pont egy ilyen látszólag teljesen veszélytelen kis raktárat védenek a legjobb föld-levegő rakétáikkal. Aztán meg amikor a gyanútlan amerikai pilóta bele akar engedni egy Mavericket, közelről kilőnek rá 3-4 rakétát. Micsoda tüzijáték volt... Még az is kisebbfajta csoda, hogy csak az üzemenyagratály sérült meg. De az viszont nagyon.

1500 méter. Nagy nehezen sikerült elvánszorogom az iraki-szaudi határ környékére, de itt már nem volt mese, katapultálnom kellett. Hát most itt állok, illetve függök jól befürödve. Csak remélni tudom, hogy nem kell sokat gyalogolnom a legközelebbi szövetséges állásig. Mindig is utáltam a gyalogtúrákat. Különösen 40 fokban.

100 méter. Az már biztos, hogy gyalogolnom nem kell, ugyanis pont alattam terül el egy remekül álcázott katonai tábor. Már ki is tudom venni a tankokat, ez itt alattam például pont egy T-72-es. Micsoda?! Akkor ezek irakiak! Már bánom, hogy megnéztem azt a CNN adást, amiben összevert amerikai és angol pilótákat mutogattak. Vajon hallottak már ezek itt alattam a genfi konvencióról? Nem úgy néz ki, mert akkor miért lóbalná az a szakállas pofa azt a csúnya, nagy gumibotot. Kezdek komolyan aggodni...

A bevezetőből bizonyára kitalálták, hogy a C.A.P., a Psynosis legújabb játéka a XX. század egyik igen furcsa és egyenlőtlen háborúját, az Őbél-háborút dolgozza fel. Célunk nem is lehet más, mint az összes iraki kiűzése Kuwaitból és az ellenséges légierő szétzúzása. Miatán ki-ki megcsodálta a Psynosis-baglyot és megadta a játék nyelvét, a főmenüben az alábbi opciók közül választhat:

- **CONFIG:** a játék paramétereinek beállításá.
- **Constant speed:** állandó sebesség, a dőlésszögöt függetlenül a gép tartja a sebességét, ami a zuhanóbombázásnál nagy segítség.
- **Max enemy aircraft:** beállíthatjuk, hogy egyszerre max. hány ellenséges gép lehet a légtérben.
- **Personal damage:** sebesülések ki/be.

- **Wingman damage:** a kötelék többi pilótájának sebesüléseit tudjuk ki/be kapcsolni.

- **Unlimited weapons:** végtelen fegyverzet, melynek előnye főleg esetenként.

- **Crash detect:** itt állíthatjuk be, hogy az ütközéseknél ill. találatoknál károsodjon-e a gépünk.

- **Hill collision:** hasonló az előbbi opcióhoz, itt azt határozhatjuk meg, hogy érzékelle-e a gép, ha neki-megyünk egy hegynek (mondjuk amennyi hegygel én a sivatagban találkoztam...).

- **Campaign mission start:** megadhatjuk, hogy 'éles' bevetéseinket a célpont felett (target), az anyahajónkon (carrier) vagy egy véletlenszerűen kiválasztott (random) helyen kezdjük.

- **Day/night:** éjszakai küldetéseket ki/be.

- **Clouds:** a robbanások utáni füstfelhőt kapcsolhatjuk itt ki.

- **Visible payload:** megadhatjuk, hogy a külső nézetekben látható legyen-e a gépünk fegyverzele.

- **Pilot roster:** pilótáink névsora. A Select opcióval választhatunk ki valakit, az Erase kitörli a pilótát és

harcolhatunk.

- **Instant flight:** szabad repülés Irak felett.

- **Training:** tréning, itt gyakorolhatjuk a légi és szárazföldi célpontok elleni támadást, a légiharcot, a leszállást stb. Egyébként a küldetés kiválasztása után még azt is megadhatjuk, hogy az anyahajóról (flight deck) vagy pedig a célpont közeléből akarunk-e kezdeni (airborne).

- **Single mission:** akár a Training, csak más küldetésekkel.

- **Begin mission:** hadjárat elkezdése egy eddig kiképzés alatt állt pilótával.

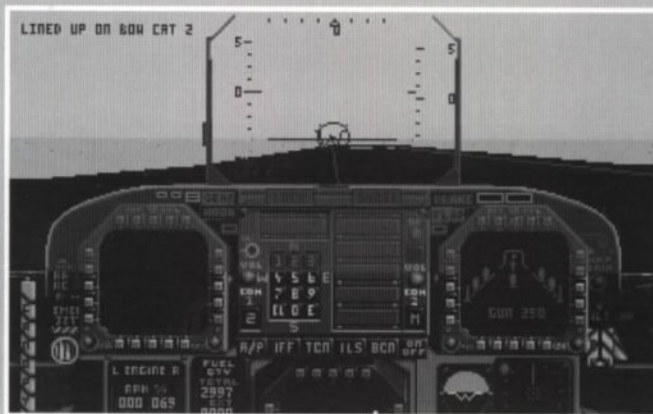
ÉS KITŐR A SIVATAGI VIHAR...

Miatán a gép abbahagyta a töltögetést, egy kis szobában találjuk magunkat, ahol egy tiszt magyaráz valamit nagy bőszen egy diavetítő előtt. Nini, csak nem az eligazításon vagyunk? Akkor bizony alighanem az a pörgő izé lesz a célpontunk, amit baloldalt a vetítővászonon szemlélhetünk meg. A realitás megszállottjai a printerre clickelve még az időjárás-előrejelzést is megnézhetik, aminek ugyan a játékban

nincs túl sok szerepe, viszont valamivel ki kellett tölteni a szobát. Lényegesebb viszont a jobb sarokban árválkodó számítógép, ezzel ugyanis megnevezhetjük és át is tervezhetjük az útvonalunkat (wayp), valamint a célpont környékén lévő katonai létesítményeket is megszemlélhetjük. A War roomba belépve megtervezhetjük a következő nap hadmozdulatait. Az irányító ikonnal mozgathatjuk szárazföldi csapatainkat, az Artillery barrage opcióval pedig egyszerre 3 iraki hadosztályt tarthatunk tüzérségi tűz alatt. A körültekintő játékosoknak hasznos lehet a műholdas

kémkedés (Recce), ezzel ugyanis pontos infokat kaphatunk egy-egy iraki alakulatról.

A Status reportal nézhetjük meg saját csapataink pontos és az ellenséges hadosztályok becsült adatait (Strength-létszám, Morale-morál, Supply-utánpótlás, Arms-lőszer, Fuel-üzemanyag). Az utánpótlást, lőszer és üzemanyagot úgy tudjuk visszaállítani a maximumra, hogy egy konvojjal (Supply unit) 'nekimegyünk' az illető csapatnak (ilyenkor a konvoj örökre eltűnik). A morál a háború jelenlegi állásától és az utánpótlás mennyiségétől függ,



újat készíthetünk. A Save kimenti a névsort, az Infoval pedig a pilóta információk kártyájára vehetünk egy pillantást. Itt megnézhetjük az illető hívójelét (callsign), a gépe típusát (squadron, VFA:F/A-18, VF:F-14), rangját (rank) és a jelenlegi állapotát (KIA-halott, DISHON-hadbíroság által eltűnt, ROOKIE-kiképzésen, VETERAN-részt vesz a háborúban). Igen lényeges, hogy pilótánk milyen gépen repül, mivel az F-14-est szinte kizárólag légi harcban lehet csak használni, az F/A-18-as pedig inkább szárazföldi egységek ill. objektumok ellen hatékony.

- **Serial link:** itt két Amigót összekapcsolva akár barátunkkal egy kötelékben is



bár néhány iraki csapat még 20-30%-os ellátottságnál is remek morálnak örvend (ez az amerikai egységekkel nem nagyon szokott előfordulni). Az Air strike ponttal légierőnk szárazföldi célpontjait adhatjuk meg, egyszerre max. három. Nagyobb szárazföldi csapatokba nem érdemes belemenni, ugyanis az irakiak sosem támadnak, csak jámboran türik a légitámadásainkat, úgyhogy főleg a légierőnkkel operáljunk, így tuti a siker.

A játék célja az összes Kuvaitban állomásozó iraki hadosztály szétverése, tehát az Irakban lévő egységeket nem érdemes zargatni, csak pluszmunkát jelentenek. Miután itt mindent beállítottunk, lépünk vissza az eligazításra és szereljük fel gépünkre a kívánt fegyverzetet (Hangar deck). Az Add opcióval rakhatunk fel az adott fegyverből egy felfüggesztési pontra (nyíl jelzi), a Remove ennek a fordítottja, azaz egy fegyver levétele. A Pilot ikonnal kezdhetjük el a küldetést. Egyébként az egész fegyverkiválasztási procedúrát megkerülhetjük, ha az eligazítás után a Flight deck opciót választjuk, ekkor ugyanis a legutóbb megadott konfigurációval fogunk repülni.

Miután (ha) visszaérkeztünk a bevetésről, a Medical officer ponttal el tudunk menni orvosi kivizsgálásra. Kopogjunk be a doki ajtaján, mire az nekikezd a vizsgálatnak, így a következő nap nem kell repülnünk. Ezt egyébként né jászszuk el túl gyakran, ugyanis sokadik 'lógásunk' után nemes egyszerűséggel hadbírság elé állítanak és elítélnék. Végezetül a Mess room ikonnal hagyhatjuk félbe a hadjáratot, ilyenkor nem árt menteni egyet.

A FEGYVEREK

Nem lenne túl sok teteje most az összes fegyvert felsorolni, ugyanis a rendelkezésünkre álló tekintélyes arzenálból mindössze 3-4 bomba ill. rakéta variálásával is remekül felszerelhetjük gépünket. Standard fegyver a gépágyú, főleg gyalogos egységek, teherautók és hajók ellen eredményes. A Maverick levegő-föld rakétából tekintélyes súlya miatt csak keveset bírunk el, nagy előnye viszont, hogy a befogott célpontot mindig

eltalálja. Nagyon jó a páncélozott járművek, tankok és különböző épületek ellen. Bunkerek, hidak ellen csak az MK-84-es rombolóbomba lehet igazán hatásos, amit alacsonyan repülve engedjük el. Légi célpontok ellen ideális a Sidewinder, könnyű, gyors és nagyon pontos, szükség esetére mindig tegyünk a gépünkre kettőt. Hosszabb repüléseknél nem árt, ha néhány üzemanyagtartályt is felpakolunk (Fuel tanks).

ÉS VÉGEZTÜL A FUNKCIÓBILLENTŰK

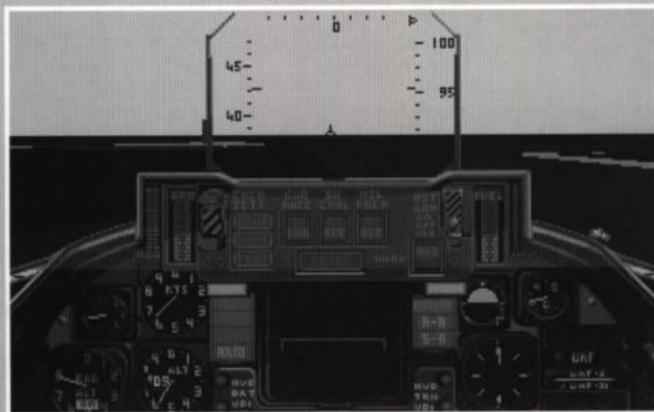
- + : tolóerő növelés
- : tolóerő csökkentés
- B : szárnyfék ki/be
- 1,2 : HUD ki/be
- J : joystick
- M : egér
- K : billentyűzet
- C : térkép
- V : infravörös kamera
- Space : földi célpont befogása
- bal Shift+L : légi célpont befogása
- bal Shift+Esc : kilépés a küldetésből

- Z : az idő múlásának gyorsítása
- bal Shift+Z : realtime vissza
- P : pause
- R : radar hatótávolságának beállítása
- I : éjszakai műszerfal
- F1-F10 : külső nézetek
- numerikus 1-9 : forgás a pilótafülkében
- HELP : utánégető be
- DEL : utánégető ki
- bal Alt : baloldali hajtómű be
- bal Amiga gomb : baloldali hajtómű ki
- jobb Alt : jobboldali hajtómű be
- jobb Amiga gomb : jobboldali hajtómű ki
- A : harog ki/be (leszállás előtt mindig kapcsoljuk be)
- TAB, CTRL : váltogatás a fegyverek között
- F : infravörös csali
- D : hőcsali
- N : rádió
- jobb+bal Shift : katapultálás
- L : indítás az anyahajóról

ZÁRSZÓ

Azt hiszem elég egy pillantást vetni mindenkinek a játékra hogy elismerje: a Psygnosis ismét nagyot alkotott. A C.A.P. jó eséllyel pályázhatna a minden idők leggyorsabb Amiga szimulátorra címre, az F-29 Reliator kivételével utcahosszal verné a mezőnyt. A játék grafikája és hangja szintén átlagon felüli, igazi mestermunka. Talán a game egyetlen hibája, hogy egy idő után kicsit monotonná válik, talán a programozók többféle küldetést is kigondolhattak volna. Ennek ellenére azonban minden, a szimulátorokat egy kicsit is kedvelő játékosnak bátran ajánlhatom a programot, mint igazi csemegét.

T.J.

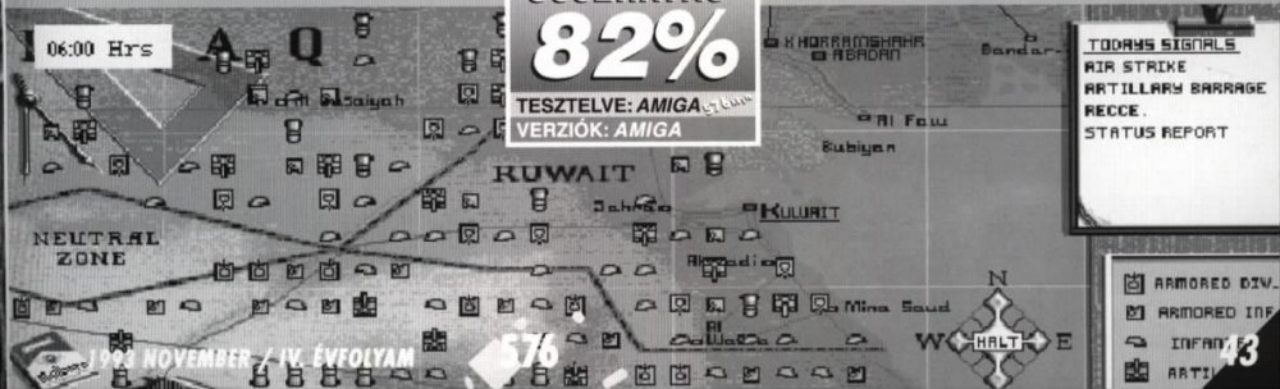


ÉRTÉKELŐ

- grafika 90%
- hang/zene 65%
- kezelhetőség 85%
- kihívás 40%

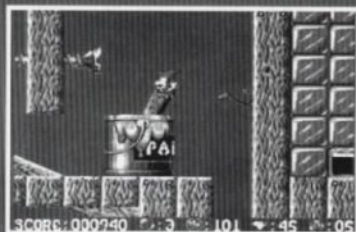
ÖSSZHATÁS
82%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA



TODAY'S SIGNALS
AIR STRIKE
ARTILLERY BARRAGE
RECCE.
STATUS REPORT

ARMORED DIV.
ARMORED INF.
INFANTRY
ARTILLERY



tot; kezdjük el ugrálni!

6. Gyakori "leerptárgy" a játékban, a földön található nyomógomb, amelyvel az addig kikapcsolt, azaz "nem meg-mászható állapotban lévő" kockákat aktivizálhatjuk, és azokon tudunk feljutni az a d d i g

Egyszer volt, hol nem volt... Á, ez már döngöl-mas! "Megjelent a Mindscape legújabb mászkálós játéka..." Ez is elszült már ezer-szer! "Ha hiszitek, ha nem..." Fúj,

ALFRÉDCIKKEN

hogy a legegyszerűbb szinten is megzsid az ember, mire a számtalan rejtett ajtón, kikapun át-kecmereg Alfréddel a következő pályára.

rejtett felsőbb platformokra.



7. Minden szint végén - levezetésképpen - bónuszpályán találjuk magunkat, ahol érdemes kapkodnunk magunkat és a repdeső ajándék-

tárgyakat, mert ha mindet be tudjuk gyűjteni, akkor a végelszámolásnál plusz életet kapunk, amiből ugyebár soha nem elég.

8. Az eleinte szegényesnek tűnő grafika fokozatosan feljavul és a második szinttől kezdve látványosságzámba menő háttérak és barón animált ellenfelek jelennek meg a szinten.

A föhös animációja már kezdettől fogva röhögő-görcsöt okoz, a felsőbb

de banális! Tudjátok, marha nehéz a program-elemzők élete: vagy ismétli önmagát, ismétli önmagát, ismétli önmagát, vagy két nap, két éjjel gondolkodik egy frappáns bevezetőn. Nekem másfél napi fejtorás után sem jutott eszembe semmi egetrengető, pedig a program igazán megérdemelt volna egy beharangozó hip-hip-hurrát, mert annyira csúts anyag.

Mire alapozom mindezt? Kapásból 8 dolog tudok felhozni annak bizonyítására, hogy nem akármilyen csemege jelent meg a közelmúltban a mászkálós-gyűjtögetős játékok rajongóinak:

1. Látott már valaki szácskoként százkellő, majd zuhanóbombázóként támadó csirkét? Én még nem találkoztam ilyennel, pedig volt már dologom "pipível".

2. Egy híján egy tucat, egymástól homlokegyenest eltérő berendezési pályán repdeshet föhösünk, a legegyszerűbb Sajjvilágtól kezdve, Játékoszágon keresztül, a Fabirodalomig bezárólag.

3. A játék bonyolultságára jellemző,

életet ér, a lufik kibogozása (melléjük állva joy LE) után az utolsóknak elszabadított léggömb helyéről kezdetűnk a próbálkozást, ha netalántán ki-nyiffan-nánk. Az extrák közül legérdekesebb az öntözőkanna, aminek jutalma egy plusz élet, a konzervdoboz, amelyért cserébe egy körülöttünk forgó gyilkos tollpelyhet

kapunk, a tojástartó, ami szintén egy új életet ér, az ajándékdoboz, aminek fejébe sérthetlenség jár 30 másodpercig. Nem utolsó dolog a pattogatott kukoricás flakon sem, amelyet lépcsőként használhatunk az elérhetetlen erkélyekre való feljutáshoz, vagy az óra, amely felvételeért plusz 150 egységnyi időt kapunk.

5. A leghetetlenebb helyeken felugráva láthatatlan lépcsőkbe kappanhatunk, amelyek nélkül nem tudnánk továbbjutni. Tehát nem kell elkeseredni, ha egy helyben toporgunk fél órája, mert nem leljük a kijárat-



ÉRTÉKELŐ

	grafika	72%
	hang/zene	68%
	kezelhetőség	85%
	kihívás	60%

ÖSSZHATÁS
78%

TESZTELVE: AMIGA 5000
VERZIÓK: AMIGA

.Z



TURRICAN

Bren McGuire békésen majszolta a hidratált pizzáját, mikor váratlanul felillant a feje fölötti monitor. A kép elkezdett futni a képernyőn, aztán sisterség hallatszott, majd igen távolinak tűnő hangok is kivehetővé váltak a zaj mellett. „...séeéé! Se...éééé! Segítsééééééééé!” A monitoron egy kisírt szemű angyalarcú lány születtele jelent meg. Bren hirtelen kiegyenesedett és minden idegszálával a monitor képernyőjére koncentrált. „Bárki, aki veszi segítségkérő adásunkat, az kérem, könyörgök, siessen a segítségünkre, amíg nem késő! Békés bolygónkat, az Endort gyilkos robotok szállták meg, és minden útjukba kerülőt alpusztítanak, legyen az csecsemő, öregember, vagy fiatal nő. A férfiak szembeszálltak a hadúakkal, de nem bírnak az egyenlőtlen túlerővel, s már csak néhány tucat ellenálló van életben...” Bren nem hallotta az utolsó szavakat, mert máris az űrhajója pilótafülkéjében tevékenykedett, hogy aztán néhány perc múlta a világűr sötétjébe vegye az irányt, az Endor felé. A lány az első és talán élete legnagyobb szerelme volt...

Amint az adott szektorba ért, leállította a hajtóműveket, stabilizálta az űrhajó helyzetét, majd az „öltöző kabinba” ment. Fényes

lézernyalókat nyalták végig testét halk zümmögés közepette, melyet rövid csönd követett, majd a számítógép által generált adatok alapján fémes páncél borult az éles izomzatára, a fejétől a lábáig. Kezébe épített fegyvert kibiztosította, majd a vezérlőpanelen néhány gomb lenyomása után a katapultba szállt és várta a kilövés pillanatát...

Az Endorra érkezve meglepte a kihalt folyosók csendje, a VESZES hallgatás. Körbepillantott. Metálosan csillogó páncélruhája tükröződött a fémfalakon. Elismerően nyugtázta: jó munkát végzett az elmúlt négy hónapban, mikor az utolsó simításokat elvégezte a páncélzat kifejlesztésén és extra fegyverekkel is felszerelte. Sikerült egy olyan védőruházatot magalkotnia, amely a leghevesebb tűzharcban sem hagyta cserben, nemcsak áthatolhatatlan platinarétege, hanem lenyűgöző fegyvertára miatt is. A jobb kezére erősített lövegéből az egyszerű lézernyalóban kívül tűzcsövet is láthat, sőt négy irányú golyószóró és hőkövető rakéta is bővíti az arzenált. A páncélzat csak első látásra tűnik nehézkeseznek, ugyanis a fargóit és a főbb elemeit olyannyira hajlékonyra alakította ki, hogy bármikor tüzes golyóként bukfanchezhet vele - az ellenfelek nagy riadalmára (tűzgomb+le+jobbalra). A legbüszkébb azonban arra a találmányára, amely képessé teszi a szakadékok fölötti átkelésre. Ezt szintén a kézfej fölötti lövegnek köszönhető, ugyanis (folyamatos tűz, majd iránybeállítás hatására) innen lővel elő a kiválasztott tárgyra rádobható láncc. Ez után nyugodtan leeshet a szakadékba, mert a fonat megtartja, sőt át is lendülhet vele a túlpárra.

Mind ez egy pillanat alatt futott végig az agyán, elmelkedéséből egy mellette becsapódó lövedék ebesztette fel. Aztán még egy, és ez már alig hibózta el. Ennek fele se tréfa - gondolta - és lecsapta az arcvédője szemellenzójét, csőre töltötte fegyverét, és nekilendült. Robotok, varangyak, űrlények, mutánsok szábai vették rá magukat, de hiába. Bejárta a bolygó megszámlálhatatlan bugyrát, folyosóját, vizesaknáját, csatornáit, majd főhadiszállását. Egyes helyszíneket csak több óras keresgélés után talált meg, mivel annyira bizonytalan labirintuszrendszer állta útját, és olyan észrevehetetlen jelekből tudott csak rájönni, hogy hol vannak átjárók ezekhez a termekhez. Bátorágának és kitartásának köszönhetően végül elérte célját: ismét karjaiba kaphatta régi szerelmét, akinek szíve ismét lángra lobbant hős lovagja láttán. Boldogan éltek, amíg meg nem haltak...

Tudom, hogy szokatlan stílus ez egy lövöldözés játékhoz, de: „alkalmozha a forma...” Fényes észvesztő a program, már ami a technikai részét illeti. Aprólékos grafika, CD minőségű zene (by Chris Hülsbeck), képrázatos animáció, és változatos helyszínek. Egy kicsit túl soknak is tűnik már a csillagos, de a programozók úgy látszik a maximumot akarták kihozni az A500-ból. Véték lenne kihagyolni!

.Z.

ÉRTÉKELŐ

-  grafika 95%
-  hang/zene 93%
-  kezelhetőség 94%
-  kihívás 85%

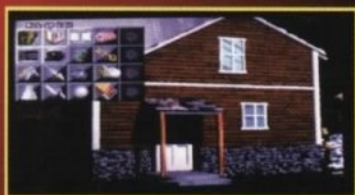
ÖSSZEHATÁS
92%

TESZTELVE: AMIGA 576
VERZIÓK: AMIGA

A GONOSZ MÁGUS NEM HALT MEG

VÁR A FÖLD ALATT...

VÁR, MÍG EL NEM JÖN AZ IDŐ, HOGY VISSZATÉRJEN ÉS ÁTVEGYE A HATALMAT



előbukkant az Infocom-Activision jóvoltából, s megújult külsővel és megváltozott mérettel szerezte magának követőket ismét. Igaz, a cégnek volt már egy hasonló irányítású programja, a Phobos 2, de valahogy nem sikerült klasszikusokat alkotniuk. S most, vagy tíz évvel a Zork sorozat után, megszületett a "régcsi csoda"... Természetesen a program csak PC-n (mintegy 22 megát elfoglalva) és CD-n jelenik meg. Hogy mit takar ez az eszeveszett méret? Nos, a cselekvések eredményét a program kiírja, a beszéd mint pl. az Originek, hisz a 12 darab 1.44-es install



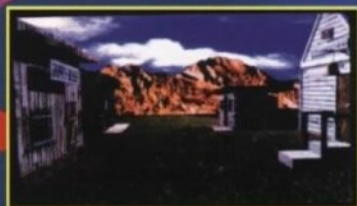
Nóde azért nem érdemes elcsüggedni, ugyanis a párbeszédés részekre vonatkozik, s a játé

ZORK RETURN TO ZORK



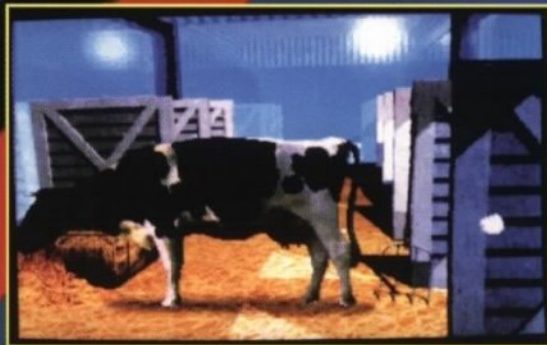
lemez is árukkodik valamiről... Egyszerűen arról van szó, hogy iszonyatos mennyiségű grafika és beszéd van belesűrítve.

Hogy érzékeltessem kissé a digitalizált szöveg méretét: a játékban minden szereplő beszél, s ez nemcsak a CD-s verzióra igaz! Ilyen mennyiségű szöveget még nem hallottam egy játéktól sem, a Tentacle is eltörpül mellette. Persze a PC-s verzió



Vajon létezik-e még olyan veterán eme cikk olvasói között, aki emlékszik az ősrégi Zork trilógiára? Bizony, hol volt, hol nem volt, régcs régen volt ez már, amikor hazánkban C64-esek is csak elvétve akadtak. Akkor jelent meg mint szöveges kalandjáték, a Zork. Akkoriban újdonságnak számított az ilyesmi, s azon kevesek, akik részesülhettek az új stílus varázsában, teljesen belehabarodtak...

Persze azóta már eltelt jónéhány esztendő - s most ecsetelhetném a technika fejlődését stb., stb., de azt hiszem erre semmi szükség - s az ősi téma ismét



hangminősége elmarad a CD mögött, de így is tökéletesen érthetőek - mármint annak, aki tud angolul. Gondolom, sokan már sejtik is a program nagy hiányosságát: nevezetesen, hogy nem ír ki szöveget, csak beszél... Sajnos, aki a párbeszédéből akar valamit érteni, annak nem árt, ha eltölt előbb több-kevesebb időt angolszász nyelvtanterlen.

úgy is végigjátszható, ha nem beszélgetünk. Esetleg néhány dologra majdhogynem lehetetlen lesz rájönni, s a sztari se lesz egyértelmű, de kicsire nem adunk. (Talán már fogják is a fejüket azok, akiknek még nincs hangkártya a birtokukban, no meg az Adlibesek - sajnos igazuk van. A program csak egy digitális/analog hangkártyával hajlandó beszélni, tehát a Blastereknél kezdődik a dolog, az ilyen-olyan Disney hangkártyánkon át mindenféle speech-kütyüig. A program hajlandó mindenen elfutni, csak legyen elég hely a 640 kilobyte-ból az indításhoz. (Aki esetleg elvesztette a gépkönyvet /khmm.../, és eljut arra a helyre, ahol olyan idióta kérdéseket tesznek fel,



mint hogy melyik a hét 2. napja stb, annak egy kis segítség: a hét napjai, sorrendben Sand Day, Mud Day, Grues Day, Wands Day, Birthday, Frob Day, Star Day. A hónapok sorban: Estuary, Frobruary, Arch, Oracle, Mage, Jam, Jelly, Augur, Suspendur, Ottobur, Mumberur, Dismember. Találkozhatunk még egyéb kérdésekkel is, amelyekre egy szám a válasz. Lássuk a lehetséges számokat, csak úgy, ömlesztve: 957, 959, 42, 153, 688, 841, 789, 256, 3.5, 843, 41, 21, 1000, 5, 474, 948, 966, 666. A teszteknél három próbálkozásunk lehet, talán bejön az egyik szám, vagy ha nem, még mindig ott van a Load, s előbb-utóbb találkozunk a hónapok vagy napok nevével. A programban egyébként melegen ajánlom a sűrű



csak a cselekvésien kommentárjára vonatkozik, a beszédre nem. A hangjegy-ikonokkal a zenét kapcsolgathatjuk, a hangszóró-ikonnal a hanghatásokat. Középen olvashatjuk pontjainkat, amelyek minden érdemeles cselekvésünknél lassan, de biztosan 1-2 ponttal feljebb fognak küszni. A felső sorban a "C:\\"-el mehetünk ki Dosba, a Save és Load ikonokkal Lucasarts stílusban menthetünk, s a vörös nyílal pedig elől kezdhetjük az egészet. Játék közben a haladás úgy történik, hogy a képernyőn mindig a magunk előtt lévő tájat szemlélhetjük, s ha az egyébként kéz alakú kurzor vörös nyílal változik, abba az irányba mehetünk, fordulhatunk. Ha olyan helyre visszük a kurzort, ahol lehet valamit cselekedni, ott kinyújtja a kéz a mutatóujját, s megjelenik az aktuális tárgy vagy személy neve. Ha ekkor a bal gombbal kattintunk rá, megjelennek azok az ikonok, amelyek azokat a cselekvéseket szimbolizálják, amit az illető tárggyal vagy személlyel tehetünk. Minden tárggyhoz különféle ikonok tartoznak, s így sikerült a programozóknak megközelítően azt a hatást elérniük, mint a régi szövegeseknél: ami eszünkbe jut azt ki is próbálhatjuk - legfeljebb nem jön be. Ez persze fokozza a program nehézségét. A jobb gombot lenyomva az inventory-ba keveredünk. Itt válogathatunk tárgyaink között, s kézbe vehetjük őket. Ilyenkor a bal gombot lenyomva a tárgyat használhatjuk általánosságban (pl. eldobhatjuk, ihatunk egy üvegből), illetve ha a képernyőn lévő másik dologra kattintunk, a kettőt használhatjuk egymással (pl. kötelel felkötni a fára). Ha ilyenkor



mentést, mert rengetegszer lesz alkalmunk meghalni vagy rontani. Legjobb, ha minden pontszerzés után Save-elünk egyet.)

A játék előzményeiről sajnos nem tudok valami sokat regélni, mert amikor a Zork-trilógia volt a "menő", én még nem voltam kifejezetten computeres ürge, de ha az is lettem volna, az angoltól az OK-n kívül még nem sokat makogtam... Mindenesetre már a felcímből is mindenki kideríthette, hogy egy Zork nevű gonosz varázslóba csit kell likvidálnunk. Intro nincs, egyedül egy Infocom logo és egy Zork felirat adja tudtunkra a játék elindulását. Egyetlen gombnyomás, és máris beleke-



szást) egyrészt azért nem mellékelek, mert a program röviddel lapzártá előtt érkezett be, s így még nem állt módomban végignyomni (valahogy a Darksun-1 részesítettem előnyben - és megérte), másrészt pedig a program hatalmas, összetett, óriási történet, s ha belekezdenek, minimum egy Tentacle-leírás születne belőle, s erre sajnos nincs sem hely,



lépünk be az inventory-ba, módunk van a tárgyakat egymáson is használni: ha a másik tárgy alsó, sötétebb részére kattintunk, akkor egymással használjuk a cuccokat, ha a felső, világosabb részre, akkor a másik tárgyat vesszük kézbe. Na, ez így első hallásra furcsa lehet, de higgyétek el, nemcsak a leírása, de a kezelése is furcsa...

Amennyiben valakivel beszélgetünk, megjelenik 5 kis ikon a képernyőn: a két fejjel beszélgetni tudunk, s a beszélgetés közben megjelenő arckifejezésekkel adhatjuk tudtára az illetőnek, hogy érdekeli-e a mondanója vagy sem, vagy haragosan nézhetünk rá, esetleg elgondolkozva stb. Ezekről a helyzetektől függ, hogy mit fog a pofa elmesélni nekünk; persze érdemes kipróbálni minden variációt. A térkép-ikonnal a térképeken elhelyezkedő helyszínekről érdeklődhetünk, a táskával tárgyainkról kérdezhetjük ki az illetőt, a fotókkal az általunk készített fotókat mutogathatjuk, s a kezettával eddig hallot beszélgetéseket játszhatunk le. Az "End Conversation" természetesen a társalgás végét jelenti.

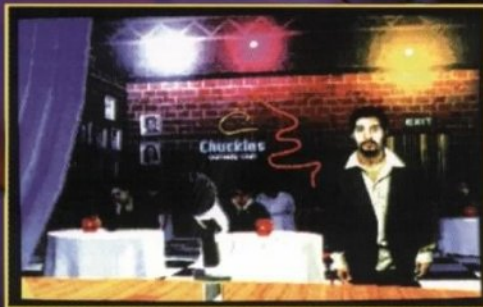
A játék folyamán kezdetben 4, majd 5 állandó tárggyunk van. A térkép, amely a tájékozódásunkat segíti, a magnó, amely automatikusan rögzíti a beszélgetéseinket, a kamera, amellyel mi fényképezhetünk le dolgokat, s végül a fotóalbum és a napló. Ha játék közben valami nagyon helytelen dolgot művelünk, egy alak figyelmeztet minket (valószínű a főnökünk), hogy máskor ne tegyünk ilyet, s elveszi az összes tárggyunkat. Bár nem halunk meg, de cuccaink hiánya miatt örökre itt ragadunk, ebben a világban, tehát csak egyetlen út marad: load saved game...

A játék mérete hatalmas, teljes leírást (végigját-



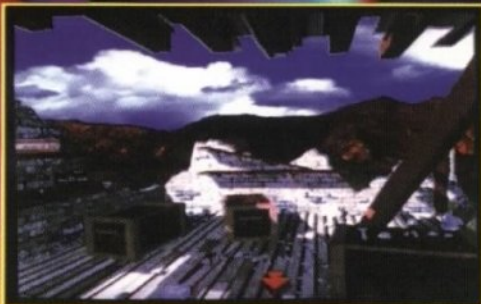


sem idő. Azért jöjjön néhány tipp a kezdéshez, mert van azért egy pár igazán "súlyos" fordulat a kezdetekben is. A program elején megjelenik varázsló barátunk, Wizard T. kommunikációs üveg-gömbünkben, s figyelmeztet, hogy szerezzünk be új elemet az üveggömbhöz. Ő egyébként még sok-szor fog megjelenni a játék folyamán, s mond ilyen-olyan segítséget, csak értsük is meg ékes angolságát. Sokan furcsán nézhetik a "kommunikációs üveggömb"-ről és egyebekről regélő sorokat. Nos, a játék témáját tekintve kicsit elvont, két világban játszódik (legalábbis egyelőre ennyi-



vel találkoztam), amelyek csak időben térnek el egymástól, a helyszín ugyanaz (egy, a mi világukhoz hasonló, de attól mégis sokban eltérő). Találkozunk a modern technika és a varázslatok fura keveredésével, az abszurd elemekkel, s a hozzánk hasonlósággal emberekkel.

Az első képernyőn, miután kézhez kaptuk az irányítást, vegyük magunkhoz a baloldali sziklán található követ, s vágjuk hozzá a táblán csücsülő madárhoz. Ezután már nyugodtan megsejlelhetjük a táblát közelebbről is. A tábla aljában nőtt "Banding-plant"-ot a későbbi segítségével ÁSSUK ki. Nehegy másképpen tegyünk, mert már itt az elején elvárhatjuk az egészet, s csak jóval később jövünk rá a bakinkra (gyűlölök az ilyen helyzetekre - fűdöbenni). Gyalogoljunk le a hegyről a világítótoronyig, ahová betérve nagymennyiségű írtól szerezhethetünk az ott lakó urtól. Aki a gyors játék híve, rögtön kerüljön a torony magá (még véletlenül se térjen rá a délre vezető útra), s a későbbi vágja ki az indákat, majd az indákkal kösse össze a folyóparton heverő deszkákat. Az eredmény egy kis tutaj, melyen ereszkedjünk



le a folyón a hidig, ahol ugorjunk ki West-Shanbarnál. Itt először térjünk be a romos házba, vegyük magunkhoz a tekerőkart, a ládát és az egereket. Az egereket rakjuk be azonnal a ládába, különben elhalálazunk néhány lépés után. Ezután aki olvasgatni akar, és persze információkhoz jutni erről a világról, az térjen be a városházára, ahol a dosz-sziék között mészalázhathat.

Következő érdemleges helyszín az öreg malom, ahol az iszákos Boos-zal találkozhatunk. Igazán vendégszerető ember, ahogy belépünk, rögtön egy pohárka Rye-jal fogad. Most tegyük a következőket: öntsük ki a poharunk tartalmát a növényre (a la Monkey 2), majd koccintsunk Boos-zal, kérdezzük a kulcsokról, s végül igyuk ki a már üres poharunkat. Amikor negyedszer végezzük el ezt a szertartást, a koccintás után átadja a kulcsokat, s ha még le is hajítja az újabb pohár italt, elvágódik a földön a részegségtől. Menjünk ki a hátsó ajtón, ahol találunk egy kulcsot a földön, s emellett oldjuk ki a malom lapátkerekét, aminek az lesz az eredménye, hogy Boos házában kinyitlik egy lejáró. Egyelőre ne menjünk le, hanem irány vissza a városba, s nyissuk ki a talált kulccsal a bolt ajtaját, vegyük fel az elemet (és tegyük bele a gömbünkbe), majd rámojunk ki a kasszára. Most keressük fel a hid alatt lakó srácot, s adjuk át neki a jegyeket, amelyek a Dizzy Worldbe szólnak. Cserébe egy szerencséhez követ vagy talizmánt ad nekünk. Utoljára ebben az időszakban keressük fel a tanár házát, késünkkel üssük meg a csengőt, majd beszélgessünk el a tanárral, aminek az lesz az eredménye, hogy egy kvíz kérdőívet kell kitöltenünk. Ha jól felelünk (a válaszokat lásd fent), egy napló lesz az ajándékunk. Most már irány Boos háza, és a lejárót, amely mögött ugyanezt a világot találjuk, de néhány évvel később.

A kalandok igazából csak most kezdődnek: hatal-



mas bejárható terület, sok szereplő, töménytelen tárgy. Egyelőre én is ebben a régióban keverek, amihez talán néhány tipp elkel: a fegyverkeskedőt megverve a táblás játékban, egy rozsdás kardhoz (melyet a köszörüssel megjavíthatunk) és egy érméhez jutunk. A szállóban 2 "zorkminds"-ért szobát vehetünk ki; a tengerparton a kőtől segítségével leereszkedhetünk egy bárba, ahová csak élő banding-növényvel lehet belépni; a tekerőkarral a silóból egy rahedli répát robbanthatunk ki; az erdőben kifejezetten veszélyes sokat időzni, a szürkület miatt. Legjobb ha térképezünk. Az egerek a motorjának "motorjába" kellene.

Még iragthatnánk eleget a RIZ-ről, de úgy érzem, ha teljes leírót nem adok a játékról, jobb ha nem romtom el a leendő játékos hangulatát egy halom tippel. Sok eredeti ötlettel is találkozhatunk, de igen sokszor éreztem a deja vu-t az egyes elemeknél... mintha valamelyik Lucas-féle játékban



már lett volna hasonló. Summa-summárum ez egy olyan alkotás, amit senkinek sem szabad kihagynia; igaz, a méretével és a bonyolultságával kiemelkedik a többi hasonló játékok közül, de megéri a fáradságot!

ÉRTÉKELŐ

	grafika	88%
	hang/zene	95%
	kezelhetőség	75%
	kihívás	85%

ÖSSZEHATÁS

88%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

576MB

Koronczai Gáspár

HELY, AHO JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

GAMEBOY

3.999,-

GAMEBOY

Tetris játékkal

10.999,-

SEGA MEGADRIVE

1 joystick + Sonic

19.999,-

2 joystick + Sonic

21.999,-

SEGA MEGADRIVE SET

2 joystick + 3 játék

29.999,-

SUPER NINTENDO

22.999,-

SUPER NINTENDO SET

1 joystick + 2 játék

27.999,-

GAME GEAR

14.999,-

GAME GEAR

4 játékkal

17.999,-

EREDETI JÁTÉKPROGRAMOK
MINDEN GEPTIPUSHOZ,
GARANTÁLTAN A LEGNAGYOBB
VALASZTEKBŐL!

- AMIGA 500
- AMIGA 1200
- 10845 MONITOR
- C-64 II
- 1541 / II DRIVE
- DATASETTE
- JOYSTICKOK
- LEMEZEK
- DISK BOXOK
- EGYEB KIEGÉSZÍTŐK A LEGOLCSÓBBAN

576KByte
SHOP

BLACK CRUISER

1199 Ft



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

CRUISER TURBO

1399 Ft



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

MULTI COLOUR CRUISER

1199 Ft



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

ZIPSTICK SUPER PRO

1399 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők
- autofire
- 2 tűzgomb

SUPERSHOT STANDARD

999 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők

AKCIÓS ÁRON 999,-



COMPETITION PRO 5000 BLACK

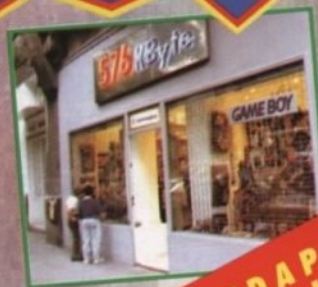
- arcade minőségű mikrokapcsolók
- törhetetlen acél ütközők
- 2 tűzgomb

RÉGI ÁR:
1299 Ft

AKCIÓ
AMIG A KÉSZLET TART!

Hely, ahol játszva vásárolhatsz!

576 KByte SHOP



**1137 BUDAPEST
POZSONYI U. 14.
Tel: 11-26-415**



**9021 GYŐR, KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL!

TOVÁBBI BOLTJAINK:

BUDAPEST Kassák L. u. 64.

SZEGED Dugonics u. 9/A

PÉCS Teréz u. 15.

VESZPRÉM Haszkovó u. 18/G

MÁR NÉHÁNY **BALOXI** BOLTBAN IS MEGVÁSÁROLHATOD

AZ 576 KByte SHOP TERMÉKEIT.

MISKOLC
Testvérvárosok útja 14.
Tel: 46-364-009

SZERENCS
Rákóczi út 77.
Tel: 41-362-559

SZÉKESFEHÉRVÁR
Virág u. 9.
Tel: 22-317-060