

VI. évfolyam 7-8. szám, 1995. július - augusztus

576,-Ft

Számítástechnikai magazin

576 KByte

Mellékletünkben *DOOM2* térképek és *TIPPÖZÖN* minden géptípusra



Dredd!

képregény, film és végül: játék!
judge dredd ismét világhódító úton

Pool!

a valóság és a képzelet közti mezsgyét alig érzékelhetővé szűkíti a virtual pool

Dupla élvezet!

kalandorok figyeljétek! sem a prisoner of ice sem a flight of the amazon queen nem lesz könnyű préda

NYÁRI ÖSSZEVONT SZÁM

ismertető: virocop, flight unlimited, player manager 2, picture perfect golf
leírások: the civil war, sensible golf, jagged alliance, newcomer

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-	95/6 318,-			

Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg.
 Megrendelhetők: az 576 KByte Shopokban
 (7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.)
 vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen.
 Szimulátor Különszám elfogyott.
 A fenti arakhoz portóköltség is járul.

**6000 KARAKTER =
 1 OLDAL = 8,5 FORINT
 SZERINTÜNK MEGÉRI...**

A nyári uborkaszézon majdnem megtréfált bennünket is. Sokáig vészjóslóan fehér foltok látogatnak tartalomjegyzékünkben, csak nem akart érkezni semmi tesztelésre érdemes program. Aztán úgy beindult a gépezet, mint egy forró nyári zápor: cigánygyerekekkel, égháborúval, jég-esővel. Nem panaszképpen mondom, de megizzadtak tesztelőink, hogy határidőre végigjássák például a Prisoner of Ice-t vagy a Flight of the Amazon Queen-t. Természetesen sikerült...
 Aztán sorsoltunk is. Közjegyző ugyan nem volt, de hárman is (Zsolt, Martin és jómagam) bábkodtunk az eredmények megszületése fölött. Tiszta vágás meg ragacs lett a kezünk, mire a helyes válaszokat kiválogattuk, Martin annyira belemelegedett, hogy különdíjat, emléklapketet és díszszalaggal ékesített érdeméremet is ki akart sorsolni, de még időben megérkeztek a mentős kollégák. Az eredményeket a 16. oldalon olvashatjátok.
 Aztán mi van még? A CD-ROM-os játékok tarolnak, a konzolok virítanak, az Amiga kullog, a C64 meg, szegény, arra vár, hogy az ESCOM ismét életet leheljen belé. Erről a témáról két érdekes cikket is olvashattok: az egyikben a Körkérdés adatait elemezzük, a másikban pedig olvasói reagálásokat olvashattok a helyzettel kapcsolatban. Hogy kinek van igaza, döntse el ki-ki saját maga.
 Ja, és majd' elfelejtettem: dupla a Csevegő, ismét értékes nyeremények várják újdonsült gazdáikat, folytatódik a Newcomer leírás, mellékletünkben további Doom 2 pályák és csúcs kódok minden géptípusra, Judge Dredd pedig az amerikai filmvásznak után a konzolokon is bőszen nyomul.
 És a végére egy jó hír. Gondolom már sokan előre számoltgálták aprópénzüket, hogy kicsengessék a szokásos dupla árat a 64 oldalas nyári összevont számunkért. Nekik tartogattuk a meglepetést: stílusosan 576 forintba kerül ehavi számunk, melyhez nagyon kellemes szórakozást kívánok a stáb nevében. Találkozunk a nyári pihe-puha pihí után!

Zolee

**Következő számunk
 szeptember 15-én
 jelenik meg.**

576

KByte

TARTALOM

NYÁRI ÖSSZEVONT SZÁMUNKAT EZENNEL MINDENKINEK AJÁNLJUK, AKI SZERETI A KIADÓS OLVASMÁNYOKAT, ÚJDONSÁGOKRA ÉHES VAGY CSAK KÖNNYED SZÓRAKOZÁSRA VÁGYIK.

VIRTUAL POOL

Steve Davis, a biliárd koronázatlan királya csak annyit mondott, mikor meglátta a VP-t: "Az anyját, ez jobb mint én." Vagy valami hasonlót, de az biztos hogy elámuld...



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Indiana Jones főleg a sirjában. A Renegade kalandjátéka minden tekintetben megszerongatja a LucasArts féle példakövet. A csinos női mellék szereplő csak adalék.



SENSIBLE GOLF

Hogyan valhat töpny emberkekből, mintatúr fából és hangyányi golfklubókból világszláger? Éleg ha elarulum a szerzőket: Sensible Software, leg könnyű...



PRISONER OF ICE

Shadow of the Comet folytatásának is beillő jatek kellemes borzongást biztosít azoknak, akik könyvekben is szeretik H. P. Lovecraft elbeszéléseit.



HÍREK	4-6
CIVIL WAR	7-9
VIRTUAL POOL	10-11
KÉPZELT RIPOORT	12
DUMA/BUKÁS ÉS TOPLISTA	15
EREDMÉNYHIRDETÉS ÉS JÁTÉK	16
PICTURE PERFECT GOLF	18-19
JAGGED ALLIANCE	20-21
RAVENLOFT: STONE PROPHET	22-23
HARDWARE TESZT	24
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	26-29
VIROCOP	30
BRETT HULL HOCKEY	31
SEGA ÉS NINTENDO ROVAT	32-39
ARCADE NEWS	40
MANGA MÁNIA	41
NEWCOMER - 2. RÉSZ	42-45
SENSIBLE GOLF	46-47
HÓKUSZ POKEUSZ	48-49
ÉRKEZÉSI OLDAL	50-51
CD 32 ROVAT - QUICK	52
FLIGHT UNLIMITED	53
DUPLA CSEVEGŐ	54-55
PLAYER MANAGER 2	56
METAL MARINES	57-59
PRISONER OF ICE	60-63
MARCO POLO	64

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

ISSN 0865-8226

Nyomdás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/7-8-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Aprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Filler utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.

Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

TIME WARNER INTERACTIVE

Ezen a nyáron sem kell kielégítetlen programéhséggel számolni, ugyanis a legtöbb kisebb-nagyobb cég gondol a szoba hűvöseben "nyaralókra" is. A **TIME WARNER INTERACTIVE** például a **STRIKER '95**-tel szeretné a zöld gyep szerelmeseit meghódítani - s ez a bemutatott képek alapján minden bizony-



GOALKICK 1 T Haynes

nyal sikerülni is fog. A Rage Software által fejlesztett játék a rendkívül népszerű előd, a Striker nyomdokain lépdél, de a grafika és a hangok '95-ös színvonalon köszönnek vissza. A sportközvetítésre emlékeztető hangulatot egy Nagy Britanniában népszerű sportriporter pergő ritmusú kommentárja biztosítja, az angol nem értők számára pedig látványban nyújt feledhetetlen élményt. A kameraváltások a legjobb látszóból engedik láttatni az eseményeket, a pálya 3D-s látképén pedig igazi térbeli "mozi" perog: a játékosok mérete folyamatosan változik aszerint, hogy milyen távol vannak az aktuális kamerától, kifutnak a képből, elszaladnak a kamera előtt - s mindezt megdöbbentő gyorsasággal és folyamatossággal teszik. A 3 dimenziós focistáknak az olyan trükkök, mint fej fölélti rúgás vagy csukatejés meg sem kottyan, ugyanolyan természetességgel teszik, mint a passzolás vagy a labdabevétel. A játék PC CD ROM-ra és lemezre egyaránt megjelenik a napokban.

BLACK LEGEND

A jócskán háttérbe szorított Amiga ismét támogatókra talál, ugyanis számos cég ismét felvette repertoárjába, illetve "komolyabban veszi" az immár Escom fennhatóság alá tartozó géptípust. A **BLACK LEGEND** sem volt rest, és a Doom világsikerét megfogalva nekifogott saját változatának elkészítésébe. Egyelőre nem tisztázott a játék neve, a címfeliraton **WOLFENSTEIN** áll, a tájékoztatóban pedig **SWITCHWORLD** néven szerepel, mindenesetre ez a Doom-előd, a Wolfenstein Amigára átirított változata. Az egyelőre igencsak kezdeti állapotban lévő játékról annyit lehet tudni, hogy 5 epizódból fog állni (magyarul 5 különféle környezetben barangolhatunk), 10 féle ellenfelet találkozhatsz (mutánsok, szörnyek, SS tiszték), akiket 8 féle fegyverrel transzcirozhatunk. A helyszínek közül kiemelkedik a vizalatti pálya és a hőmezőkön játszó rész, amelyek eddig nemigen láttott víztörés és hősés effektekkel lesznek telepakolva. A tervek szerint csak A1200-as változat készül belőle (a processzor sebessége miatt), de az alkotók siker esetén A500-as verzióval is megpróbálkoznak. Kíváncsian



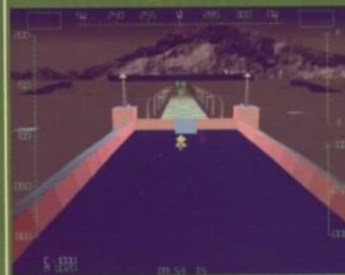
várjuk a végeredményt. Megjelenése június végén várható.

GAMETEK

Amilyen szépen nővi ki magát Amigán a Black Legend, olyan ütemben fejlődik az európai piacon alig hároméves **GAMETEK**. Számos újdonságot tartogatnak tarsolyukban, nézzük hát merre vette az irányt a cég. Híres-hírhedt játékok, a Quarantine folytatásán, a **ROAD WARRIOR** készítésén fáradoznak fejleszt-



tők, s a képeket elnézve nem is hiába! Valószínűleg nem a története miatt fogják az emberek megszerzeni a játékot, mivel ugyanaz a taxis lövöldözés a cél, mint az elődben volt. A legszembetűnőbb különbség a grafika minőségében van: az SVGA mód sokat dob a háttérrel kidolgozottságán, s ezen kívül érdemes néhány pillantást vetni a sokkal kidolgozottabb műszerfalra is. Mint az már a második részek esetében lenni szokott, az ellenfelek járművel, az ellenük használható fegyverek és a kameraállások is újabb elemekkel egészülnek ki. Második ötletük is régebbi keletű. A **CYBERBIKES** a legendás Tronból gyöke-



redzik - tudjátok, amiben fénymotorok versenyeztek egymással. A nyár végén debütáló játékban majd ilyen és ehhez hasonló járgányokkal gyűrhetjük az űrutakat és próbálhatjuk egymást leelőzni, nekilődni a tereptárgyaknak vagy a legkülönbözőbb lézer- és ionfegyverekkel kifüstolni a másikat. A 3D-s környezetben vesztettül gyorsan manőverezhetünk, s bár a grafika fellezett (kitöltött)

vektorvonalas felépítésű, ennek ellenére felismerhetőek a tereptárgyak és az ellenfelek.

US GOLD

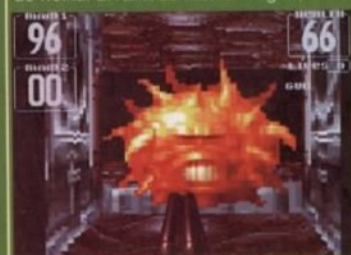
Most pedig végre valahára az Amigások percei következnek. Már hosszú hónapok óta vagyunk kénytelenek szédíteni őket, hogy jön ez, jön az, de most végre biztosnak látszik az egyik legnagyobb híresség, a **SUPER STREET FIGHTER II** megjelenése a **US GOLD** szárnyalattal. Három változat is fejlesztés alatt van, a CD32-es verzió CD szintű muzsikával kiegészítve, a "normál" A1200-as kiadás és a kissé lebutított A500-as változat. Az előzetes bejelentéseknek megfelelően az első két említett gépre készülő játék sebességben és



grafikai megvalósításban megállja a helyét a SNES verzió mellett is. Érdekes, hogy a programozók olyan extra irányítási metódusokat dolgoztak ki, amelyek segítségével 6-gombos joystickkal éppúgy lehet majd küzdeni vele, mint kettő- vagy egy tűzgombos joy-jal. Hivatalos megjelenése a napokban várható mindhárom gépre.

MANYK / BLACK MAGIC

Két, eddig teljesen ismeretlen fejlesztőgárda is lecsapott a PC-s játékok koronázatlan királyának, a Doomnak a "megamigásítására" (a TEAM 17 Alien Breed 3D-jét nem számítva, hiszen az egy korábbi ötleten alapul és ezért kevésbé tűnik kopintásnak). A francia illetőségű **MANYK** áll az egyelőre kiadó nélkül árválkodó **FEARS** mögött, ame-



lyet elnézve könnyen megjósolhatjuk, hogy nem sokáig kell majd házalniuk portékájukkal a fiúknak. A természetesen csak AGA gépeken futó produkció sebessége ígéretes, a grafika egy az egyben Doom (szélfelőccsón ellenfelek, a földön maradó holtestek, a képünkbe belemászó dögök, pixelgazdag 3D hatás, autómeg). A teljes verzió elkészülte szeptember táján várható, nemcsak A1200-asra, hanem CD32-re is.



A másik versenytárs a **GLOOM** névre hallgató **BLACK MAGIC** produkció, amely ugyancsak nagyon ígéretes és szintén csak AGA masinákra készül. A már eddig is 8 hónapos fejlesztésen átesett játékban szörnyek, zsoldosok és ásatáraveruk is szembe jöhet majd velünk, hiszen nemcsak egyedül, hanem osztott



képernyőn ketten is játszhatunk, sőt linkelhetünk is két gépet. Hasznos opcióként a képernyő nagyságának állíthatósága is be lesz építve a végleges verzióba, illetve a felbontás finomságát is változtathatjuk olyan megfontolásból, hogy nincs mindenkinek több mega chipramja az 1200-asában. Kicsit ugyan pixeles a téma, de mégiscsak Doom Amigán! A játék még a nyáron hozzáférhető lesz - ha minden kötél szakad.

PSYGNOSIS

A Sony-t, mint a világ egyik legtekeerősebb multimédia cégét maga mögött tudó **PSYGNOSIS** igazi világalomra tör. Játékpalettájukról töröltek minden hanyatlóban lévő géptípust, és csak PC CD-re és PLAYSTATION-re fejlesztenek, esetleg PC lemezes változatokat is piacra dobhatnak, ha arra szottyannak kedvük. Számítalan olyan újdonság van a tarsolyukban, amelyek a játégek új "fenygyerekére", PS-X-re jelenik meg először, majd csak ezután követi a PC CD-ROM-os verzió. Ezekről Martin írásában olvashattok a konzol rovat hasábjain; én azokat az újdonságokat megszóltam ki a cég repertoárjából, amelyeknek inkább PC-s vonatkozásai vannak. Lássuk először a **PARASITE** című eposzt,



amely egy rémregénybe illő sztori dolgoz fel. Egy földönkívüli lény által megfertőzve bolyongunk egy futurisztikus városban és ellenszert keresünk a testünkben elhatalmasodó idegerőanyag ellen, amely időnként - és egyre nagyobb intenzitással - tör felszínre belőlünk. A bennünk lakozó idegen test szörnyű tettekre akar bennünket felhasználni, ezért még meglévő öntudatunkkal az elpusztításán fáradozunk. Kétségbeesésünket fokozza a város

megszálló idegen lények, torzszülöttek hada, akikkel szintén fel kell vennünk a harcot. A gyönyörűen megrajzolt SVGA hátterek előtt pergő cselekményt ritkán látott animációk színesítik, a karakterek mozgása, a fény-árnyék effektek lenyűgözőek. Megjelenése valamikor az év vége felé várható.

A nagynevű cég minden területen jelen szeretne lenni portékáival, így a fantasy RPG-k világa sem jelenthet kivételt. **ELRIC: THE ALMON'S MISSION** címmel egy PC CD-s játék van készülőben, amely leginkább képmozgatási technikájával és annak sebességével fogja a babérokat aratni. A történet nem túl egyedi (gonosz varázsló jön, békés királyság veszélyben van, bátor harcos kézzel-lábbal-tüziabdalval ellenáll és optimális esetben győz), de a valósidejű, teljesen szabad mozgást biztosító 3D-s megjelenítés igazi csemege lesz. Az év végére várhatjuk a megjelenését.



Ha már a csemegéknél tartunk, akkor most hegyezzétek a szemetek/fületeket: az Ecstatica forradalmi grafikai újítása, az ellipszoid gömböcskékből felépülő szereplőgarda ismét lázba hozza majd a PC tulajdonosokat. A farkasemberek helyett azonban nem kevésbé vérengző egyének (profi bűnözők, zsarolók, túszejtő gengszterek) lesznek a játék főbb szereplői. **URBAN DECAY** névre hallgat az ugyancsak Andrew Spencer által kreált játék, amelyben ezúttal az Allamok gettóiban játszódik a történet. Csavargók, bérnyilkosok, besűgők és piti bűnözők világa ez, ahol a legkisebb hiba is végzetes lehet bárki számára. A játékban nem lesznek ritkán a leszámolások, orgyilkosságok és egyéb vérengzések, szóval felettebb erőszakos és mondhatni brutális játékmotiváció számítunk (lásd mellékelt kép...). A sztori menete még képlékeny állapotban van, ami biztos azonban: az Ecstatica 230 kameraállításához képest komoly előrelépés várható, ugyanis a tervek szerint több mint 2000 (!) féle szemszögből pörögnek majd SVGA-ban az események,



a karakterek mozdulatai a lényegesen több ellipszoid felhasználása miatt finomabbak és élethűbbek lesznek (tárgyak megfogásakor mozognak a szereplők ujjai, az arcvonások tökéletesen

emberiek, a haragostól a szenvedőn át a vidámig terjednek, stb). Ígéretes szint még idén elkészül, de lehet, hogy csak jövő év elején lesz az álomból valóság.

MICROPROSE

Ha már az álom és valóság jött szóba: a **MICROPROSE** szeretné e két fogalom közötti távolságot a minimálisra csökkenteni a **FORMULA ONE GRAND PRIX 2**-vel. Bár a játék még nagyon kezdeti stádiumban van, az már most is látszik, hogy eddig soha nem látott realitásra törekednek a fejlesztők. Az eredeti is nagyon impresszív volt annak idején, s ezt tüzték ki most is célul: leginkább a grafikát és az életszerűséget tuningolják a



programozók. A felbontást maximumra állítva nemcsak a pályaszéli hirdetések lesznek jól olvashatók, hanem a versenyautók szponzorai és a számozásuk is. Terveznek SVGA módot is, de ez már csak a Pentium alapú gépeknél jöhet szóba, egy 486/33-ason azonban 320x200-as felbontás mellett folyamatos mozgást ígérnek a fejlesztők. Különös hangsúlyt fektetnek magára a szimulációra is: a kocsi menettulajdonságai jelentősen függenek majd az útviszonyoktól, a gumik kopásától, az időjárástól. A játék megjelenését őszre ígérik, PC-re és PC CD-ROM-ra.

US GOLD

A cég jó lóra tett, mikor szerződést kötött az amerikai illetőségű Apogee Software-rel, hiszen az folyamatosan ontja magából a játékokat. Két produkció is van per pillanat a tarsolyukban, az első a **TERMINAL VELOCITY**, amelynek "beharangozó" shareware változata már elterjedt idehaza is, de a teljes változata még várat magára. Nézzétek meg a



képet és belátjátok, hogy nem kell túl sok szót vesztegetni rá. Tipikus Descend utánzat, abból is a sokadik. A képen ugyan nem látszik, de a grafika többre is képes: a felsőbb szinteken óriási finomítók, bázisok és nagytetű űrhajók lesznek útítár-

saink, Pentium alapú gépeken pedig az SVGA felbontás is bekapcsolható. A második a sorban a **DUKE NUKEM 3D**, amely szintén nem tagadhatja, hogy milyen ösre tekinthet vissza (ugyebár jól látható a Doom beütés). Igazi öld-vágd-



nem-apad lesz, fejlett 360 fokos mozgátsi rutinokkal, kifinomult zoom effekttel (kisebb pixelek a közelítésnél) és persze új lényekkel és ellenük bevethető fegyverzenállal. Mindkét játék megjelenése a nyár folyamán várható PC-re.

MINDSCAPE

TINY TROOPS névre hallgat az idei nyár egyik legegységibb Amiga és PC durranása, amelyet a **MINDSCAPE** készít a piacra dobni, s bármelyik pillanatban robbanhat. A felkatonai beütésű játékban lemmings-szerű lényekkel kell fegyveres harcba bocsátkozni mini tücskökkel-bogarakkal és az adott ka-



tonai feladatot meghatározott idő alatt végrehajtani. Ez lehet egy bázis lerohanása, területek elfoglalása vagy az ellenfél kifüstölése. Mivel igen rövid idő áll rendelkezésre a manőverek elvégzéséhez (legtöbbször 1 perc, de gyakori a fél perces szintidő is), ezért sokkal jobban átgondolt stratégiára van szükség, mint a legtöbb hasonló stílusú játékban, s nem ritka az sem, hogy csak egyféle módon lehet végrehajtani a kijelölt feladatot (főleg ez különbözteti meg a Cannon Fodder-tól). Az irányítás egyszerű, apró ikonok segítenek a kommandirozásban. Időzzünk még egy kis időt a Mindscapénél. A PC-s piac letarolását tervező cég iszonyatos ütőerejű produkciókkal készült a "küzdőlemezre". Felkészülten várják a Windows '95 megjelenését, valamennyi játékuk futtatható lesz az



új környezetben is. **AL UNSER JR. ARCADE RACING** című szimulátoruk éppen a W95 erejét hivatott hirdetni, valószínű, hogy az új Windows reklámhadjárataának sarokköve lesz a program. Az SVGA-ban futó játék az Indianapolis 500 futamai alapján készül, és azon túl, hogy meghökentő sebességet produkál, az életszerűsége is nagy súlyt helyeztek alkotóik. 15 féle pályán, 10 ellenféllel egyszerre versenyezve düböröghetünk majd az akár eső vagy hóáztatta aszfalton, számtalan kameraállás közül választhatunk, és a hangok terén is csodákról regélnek a fejlesztők. Idén nyárra ígérnek PC CD-ROM-ra.

Tökéletes high-tech hangulatot áraszt a még jócskán fejlesztés alatt álló **RAVEN PROJECT**, amely az emberiség és egy idegen faj harcát eleveníti fel a létező legmodernebb technikákat segítségül hívva. Az intro és az átvezet-



tő képsorok igazi csemegék lesznek, a renderelt objektumok szerelmeseinek nagy öröme. Maga a játék valójában shoot 'em up, de '95-ös szintre feltornázva: machák, űrhajók és robotok harca, melyben kabinunkból kitekinthe VALÓDI városok és fajok képei tekintenek vissza ránk. A siker biztosított, hiszen a fejlesztés mögött a nagynevű francia Cryo áll.

A cég legnagyobb fogása az volt, amikor sikerült megszerezni a Games Workshopot a Warhammer széria megjelentetésének jogát. Ezt jócskán ki is használják, ugyanis két nagy durranást is készülnek piacra dobni ebből a tárgykörből. A Warhammer - Dark Crusadersről már régebben beszámoltam, tudjátok, ez az az újszerű technikák bedobásával készülő Doom-szerű öldöklés, míg a másik epizód (**WARHAMMER - FANTASY BATTLE**) inkább



a világhódító örület szerepjáték mivoltát hangsúlyozza ki. Az emberekkel, orkokkal, törpékkel, egyéb teremtményekkel benépesített világban egy tántoríthatatlan harcost és maroknyi csapatát vezetjük, akik a káros sötét erőt és földi helytartót ellen veszik fel a harcot. A cselekmény folyása minden tekintetben a mi döntéseinktől, a harcok kimenetelétől, a logikai készségünkötől és

a szerencsénktől függ. Utasításokat adhatunk, analizálhatjuk a csaták állását, taktikázhatunk, és megvívhatjuk harcainkat - egyszóval magunk alakítjuk a történéseket. A harcokban minden lépésünket lejegyezhetjük, hogy a későbbi összecsapások esetén a saját hibáinkból tanulva győzedelmeskedhessünk. A tökéletes képi megvalósítások (3D-s játéktér-ábrázolás, SVGA felbontás) és szövegbeli megfogalmazások (mesélő, kommentárok, jótanácsok, párbeszéd) maximálisan visszaadják a stílus hangulatát. A játékot év végére datálják PC CD-ROM-ra.

Nincs már jóformán olyan cég, aki a Doomban debütált texture-mapping technikát fel ne használta volna játékaik készítésénél. A Mindscape sem marad ki a sorból, ugyanis ösre ígérnek **CYBERSPEED** című űrjátékukat,



amelyben hamisítatlan texture-mapped poligonok a grafika főszereplői. A kép magáért beszél, csak néhány technikai adattal szolgálunk: 9 különféle pályából áll majd, 8 típusú űrsiklóból választhatunk verdat magunknak, fémese techno és metal muzsikák lesznek a talpalávalók és a hanghatásokat "torradalminak" titulálják a fejlesztők. Majd meglátjuk ösrel PC CD-ROM-on.

Az összeállítás végre hagytam a cég egyik legegységibb alkotását, a **DARK HUNTER**-t. A cyberpunk hangulatot árasztó anyagról egyelőre alig csordogál valami infó, csak annyit lehet tudni, hogy egy teljesen egyedi technikával készített művel van dolgunk. Szereplői olyan alakok, akik a jövő évezred Földjének átlagpolgárai: computerhackerek, a külvilágtól hermetikusan elzárt luxus-környezetben élő teljhatalmú gengszter-



főnökök, profi bergyilkosok. Az akciók szokatlan szemszögű 3D-s kameraállásokból követhetők, a hátterek profik (nem is annyira kifinomultak, inkább a témához illően lepusztulak), a hangulat pedig sötét, dögös és penészes. A stílus szerelmesei a fél kezüket oda fogják érte adni, az holdbiztos. Megjelenés a változatosság kedvéért PC CD-ROM-ra, majd valamikor az év végén.

BATTLE IN The Civil War

Az Amerikai Polgárháborút már számos programban feldolgozták. Az első, s mindaddig legkedveltebb változat a North & South volt, de ez a remek program mostanra kissé elavult. Talán ez is közrejátszott abban, hogy a Dagger Interactive nevű (számomra ismeretlen) cég programozói hatalmas munkába kezdtek és az EMPIRE segítségével kiadták a CW-1. Hogy mennyire volt sikeres e munkájuk, azt mindenki maga eldöntheti. Az azonban biztos, hogy az én tetszésemet elnyerte a játék, s ezért megpróbálok mindenben felkeltani az érdeklődést.



Aki a teljes amerikai polgárháború végjátékáig vállalkozik, annak a háttérpár összehangolt irányítására is fel kell készülnie.

MÁS MINT A TÖBBI

A program tulajdonképpen egy katonai stratégia játék, melynek csata része emlékeztet a Fields of Glory-ra, de mégsem mérhetjük össze a két játékot, hiszen a Civil War vetélytársainál sokkal többet tud. Itt ugyanis a játékos feladata nem merül ki egy-egy csata levezénylésével, hiszen nem különálló csatákat, hanem egy egész kontinenst átfogó hadjáratot kell győzelemre vezetni. Ennek megfelelően a katonáknak adott parancsokon túl foglalkozunk kell a seregek átcsoportosításával, a városok és a lakosság meghódításával, katonák toborzásával és kiképzésével, valamint a seregek utánpótlásának biztosításával is. S hogy ez a rengeteg feladat ne legyen reménytelenül nehéz, arról szerzők a számtalan beállítható opcióval kívántak gondoskodni.

A program képernyői könnyen kiismerhetőek: a kép nagy részét mindig az aktuális térkép foglalja el, míg jobboldalt és alul az irányítást segítő gombok sorakoznak. Ha az egérrel bármelyikre rámutatunk, a kép tetején egy rövid magyarázó szöveg jelenik meg.

A kezdő képernyőn a gombok hatása a következő: **Kérdőjel** - a szerzők, **Katona** - 1 vagy 2 játékos (két játékos esetén be kell állítanunk a két gép közötti kapcsolat módját), **Zászló** - melyik fél csapatát vezetjük a háborúba, **Amerika térképe** - új hadjárat kezdete, **Dombok** - egy külön csata megvívása (ha nincs kedvünk egy teljes hadjáratot végigcsinálni, itt néhány fontosabb, a történelemben már megvívott csatát játszhatunk újra), **Lemez** - elmentett játék betöltése, **Kotta** - hang opció, **Könyv** - enciklopédia ahol a híres személyiségek életrajzától kezdve a kor kedvelt katonadalaig mindent megtalálunk, s végül a **DOS prompt** a kilépéshez.

A hadjárat 1861. április 12-én kezdődik és legkésőbb 1864. november 8-ig tart. A harcok során a két fél erőinek legfontosabb jellemzője az, hogy hány város tartozik fennhatóságunk alá. A játékot kétféleképpen lehet megnyerni: vagy el kell foglalni egy bizonyos számú várost (a kép tetején a piroskék csík a két fél által irányított városok arányát mutatja, s két kis fehér vonás jelzi a győzelem, illetve vereség szintjét). Ha ez 1864. november 8-ig nem sikerül, az nyer, akinek akkor több városa van.



A stratégialappal fontosabb ütközetekre nagyon körültekintően kell felkészülni - csapatainkat úgy telepítsük, hogy egymást is védeni tudják.



A program tökéletességére jellemző, hogy tucatnyi korabeli fotót és rajzot is megtekinthetünk, katonadalokat hallgathatunk.

A kép nagy részét Észak Amerika térképe foglalja el. Az alatta lévő ikonokkal visszajuthatunk a főmenübe, nézhetjük az idő múlását, beállíthatjuk a hangokat és lemeze menthetjük az állást. A jobb alsó gombbal a térkép két mérete között váltogathatunk (kinagyítható a két bűknél a számunkra érdekes területre is). Az igazán fontos hadműveleteket a nagyított térképen érdemes elvégezni.

A játék ideje folyamatosan múlik, azaz nem gondolkothatunk egy lépésen örökig. Minden nap két része van osztva. Az éjszaka a tervezgetés és a parancsok (mozgatás, építkezés, sorozás) kiadásának ideje, míg nappal a katonák mozognak, harcolnak. Ha nem akarjuk a teljes éjszakát parancsokozásra felhasználni, az órát megnyomva felgyorsíthatjuk az idő múlását. Napközben az alsó gombok helyett a különböző eseményekről szóló tájékoztató veszi át. Ezek közül a legfontosabbak egy épület vagy egy újabb csapat elkészítése, egy város elfoglalása vagy elvesztése vagy két ellenséges sereg találkozása.

Parancsokat két külön területen (hadsereg és a városok fejlesztése) adhatunk ki. Ennek megfelelően a térképet is két külön módban használhatjuk, s a kettő között a jobboldali utolsó előtti gombbal válthatunk. Amikor ezen egy gyár van, a városoknak, amikor pedig katona, a seregeknek adhatunk parancsot.

VÁROSKOK

A térképen kék téglalap jelzi a szövetséges, piros a déli, zöld pedig a semleges városokat. Minden város valamelyik állomáshoz tartozik. A háború során csak azokból a városokból remélhetünk segítséget, amelyek saját vagy semleges államokhoz tartoznak (az államok a játék során nem állnak át a másik oldalra). A városoknak igen fontos a szerepük, hiszen ők termelik a különböző nyersanyagokat, melyekből újabb seregeket állíthatunk fel, épületeket építhetünk.



Csapatainknak kilenc féle parancsot adhatunk, hogy az adott helyzetekben hogyan viselkedjenek - Jókora előrelépés ez a FOG-hoz képest!

A különböző tevékenységek természetesen más és más nyersanyagokat és mennyiségeket igényelnek.

A nagyobb városok fővárosok, s minden kisebb város egy fővároshoz tartozik. Ez azért fontos, mert minden kis város a megtermelt dolgok egy részét a fővárosnak adja, ha fejlesztő a főváros javainak egy részét is felhasználhatja (a javakat egy-egy csík jelzi, melyből a zöld rész a városban lévő, a sárga pedig a fővárostól kölcsönvehető mutatja).

A kurzor a térképen mozgatva mindig kiválasztódik a hoz-



Néha elég nehezen áttekinthető a csata állása az összekeveredett csapatok miatt - ilyenkor forgassuk meg a térképet.

zá legközelebbi lévő város, s a jobb oldalon látható lesz minden fontos információ erről a településről. Legfelül a város neve, alatta pedig a város típusát jelző két rajz. A város lehet ipari (sok nyersanyag), mezőgazdasági (sok étel) vagy vegyes (mindkettő). Ezen túl a városban lehet kikötő, vasútállomás vagy erőd. Alatta lévő nyolc helyre építhetjük meg a város épületeit. Négyféle erődöt, vasútállomást (a katonák felszállását gyorsíthatjuk vele), sorozóerődöt, kiképzőtábor, kórházat, foglyotábor, raktárat (az utánpótlás jobb elosztását segíti) és vagonokat (az utánpótlás szállításának gyorsasága a vagonok számától függ) telepíthetünk. A már felépített épületek teljesen színesek, a többi szürke. Ha valamelyik megépítéséhez már megvan a szükséges nyersanyag, körülötte egy sárga keret jelenik meg. Az építkezés megkezdéséhez csak rá kell bökni a megfelelő épületre. A már megkezdett építkezést nem lehet felbontani. Ezek alatt néhány csík a városban található nyersanyagokat jelzi (a legmagasabb szinten ember, ló, étel, nyersanyag).

Legalul pedig az ebben a városban besorozható egységek következnek. Itt szintén sárga keret jelzi, ha valamelyikhez minden szükséges dolog rendelkezésünkre áll. Bármelyiket választjuk is, egy újabb menüből jutunk (ha magasabb fokozatban játszunk). Például a gyalogosoknál háromféle csapatot követhetünk ki (ezek fogyerzelen, kiképzés-

ben és árban különböznek) valamint felállíthatunk egy **mémők csapatot** (akik folyorsírtják a sereg haladását nehéz terepen, hozzájárulnak a védekezéshez és az erődítmények szétrombolásában is igen hatékonyak) és egy **vasútépítő brigádot** (akik fejlesztik a vasúthálózatot, és javítják a szerelvények állapotát). Ha a városban megnyomjuk a tűzgombot, kiadhatjuk parancsainkat. Innen a térképhez a hüvelykujj lenyomásával jutunk vissza.

KATONÁK

Ebben az esetben a térképen mozogva mindig a kurzorhoz legközelebb álló hadtestünk lesz féhrrel kiválasztva. Ha ez az egység éppen mozgásban van, kijelölt útvonalra piros csíkként jelenik meg a térképen. Mint a városoknál, a katonáknál is a kép jobb szélén találjuk a kiválasztott egység jellemzőit: legfelül a csapat, majd a parancsnok neve, alatta a gyalogosok, lovasok és tüzérek száma látszik. Ezt a csapat összeje követi, amely tulajdonképpen az előző három szám összege.

Az az alatti három csík a csapat állapotát jellemzi. A morálét mutatja, mennyire van kedvük a katonáknak harcolni. Ha az érték alacsony, a csapat nehezebben engedelmesebb a parancsoknak, s ha elér a nullát, az egész csapat dezertál. A következő érték a fáradtság, amely hat a gyorsaságukra és a moráljukra. A legelső csík az utánpótlást jelzi. Minél messzebb van a csapat egy raktárakkal felszerelt várostól, annál alacsonyabb lesz az érték. Egy idő után például a löszből is kifogyhatnak katonáink. Ezek az értékeken túl a katonákat a szerzett tapasztalatuk is jellemzi, ez azonban nem jelenik meg a képernyőn. Végül a csíkok alat-



A kis összecsapásoknak hamar vége, az igazi móka a több ezer embert felvonultató nagy háborút!

ti kép az éppen érvényben lévő parancsot mutatja. Az ellenség katonáiról itt a nehézségi fokról függően kapunk részletes vagy felületes információkat.

Ha a kiválasztott egységen a bal gombot megnyomjuk, parancsokat adhatunk neki (az egyes parancsokat jelképező ikonok a kép jobb szélén jelennek meg). Ezek közül az éppen végrehajtott parancsot piros, az utóljára kiadottat (ha ez még nem érkezett át) pedig sárga keret jelöli.

Szárazföldi csapatoknak 11 parancsot adhatunk. Ezek felülről lefelé: **menetelés** (Advance), **óvatos megközelítés** (Cautious Advance), **roham** (Rapid Advance), **várakozás** (Stand), **támadás** (Hold), **védekezés** (Defend), **visszavonulás** (Withdraw), **menekülés** (Retreat), **őrült menekülés** (Rapid Retreat), **vasúti utazás** (Move by Train) és **hajózás kereskedelmi hajókon** (Move by Ship). A vonatkozás és hajózás esetén a csapat elbandozol a legközelebbi állomásig, ott felszáll, s ameddig baráti területen lehet, utazik. Az ott végén kiszáll, s gyalog folytatja útját. Ha valami mozgató parancsot adunk ki, ezután ki kell jelölnünk a menetelés célját. Ha nem akarjuk változtatni az utolsó parancsot, válasszuk a hüvelykujjat. Ha egy csapat teljesítette a parancsot, letáborozik, s vár a következő utasításra (például, ha este a csata véget ér, letáboroznak, s másnap csak újabb parancsra folytatják útjukat vagy a

SZURONYT SZ



harcot). Természetesen, ha közben egy ellenséges egység a közelébe ér, védekezni fog.

A hajóknál kevesebb dolgunk van, hiszen őket csak a megfelelő helyre kell küldeniük. Egy területen egyszerre több hajó is lehet. Mielőtt parancsot adnánk, ki kell választanunk azokat, melyeket mozgálni akarunk. Ezek számát a bal gombbal növelni, a jobbal pedig csökkenteni tudjuk. A hajók automatikusan bombázzák az ellenséges városokat és hajókat és szállítják az utánpótlást.

HADSEREG

Hadseregünk, mint minden ilyen szervezet piramishoz hasonlóan épül fel. A csúcson a főparancsnok, legalul pedig a harcoló katonák állnak. Minden csapatnak egy saját



A déli visszavonulás után elfoglalták a dombtetőt, az északnak végső megoldás gyanánt a bekerítéssel próbálkoznak.

parancsnoka van. Ha ilyen nincs kijelölve, a program úgy tekint, mintha egy teljesen tapasztalatlan parancsnok vezetné a katonákat. A parancsokok képességeit a katonák-

GEZZ, ROHAM!



Transferring Regiments - A csapat a szabad egységek közé kerül.

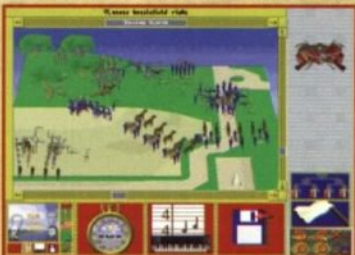
Allocating New or Unallocated Regiments - A csapatokat már meglévő egységekhez vagy új egységekbe oszthatjuk be. Egy alegységben legfeljebb hat csapat lehet, s egy csapat maximum 1000 emberből állhat. A szabad tisztek és katonák a kép alján bal- és jobboldalt látszanak.

Issuing Orders - A csapatot kivesszük a felletre lévő parancsnok hatása alól. Ekkor a csapat nem követi a nagyobb egységet, hanem önállóan képes utasításokat teljesíteni (például kisebb városokat elfoglalni). Az ilyen csapatokat a Rejoin Command parancssal vihetjük vissza a seregbe.

CSATA

Maga a csata ezek után egész egyszerű. Amikor két ellenséges sereg találkozik, a gép figyelmeztet erre, s dönthetünk, hogy lejátsszuk, vagy a gép számolja ki a végeredményt. Ha a küzdelem mellett döntünk, érdekesebb lesz a dolog, de egy hadjárat így akár hónapokig is eltarthat.

Csatában a teljes terület térképét látjuk, melyet a jobb alsó sarok nagyítóval részletesebben is megnézhetünk. A nagyított térkép látható részét a megszokott módon gördíteljük, míg a felső gombokkal forgatni tudjuk a képet. A csapatokat kis zászlók azonosítják (a kicsik az egységeket, a nagyok pedig a seregeket). Parancsot egységeinknek a hadjáratban már megismert módon adhatunk (ugyanazok az utasítások, csak a vasút és a hajó hiányzik). Itt is érvényes az, hogy a



Amíg a yalagságl egységek közelharcot vívnak (lovasság most nincs a képernyőn), addig a tüzérség órákon át szórja az égi áldást - ezt hívják állóháborúnak.

kis egységeket kiemelhetjük, s önálló utasításokat adunk nekik.

Az idő múlását az órán a bal gombbal gyorsíthatjuk, a jobbal pedig lassíthatjuk. A fehér zászlót választva a csata végét ér, s a végeredményt a gép a két fél ereje alapján ki számolja. Egyébként a csata este 7-8 óra körül (sötétedés) ér véget. Ilyenkor jöhet a pihenés, s másnap folytatódik a harc.

BEÁLLÍTÁSOK

Az új játékok kezdetén egy bonyolult menüben állíthatjuk be a nehézséget. Itt az egyik lehetőségünk, hogy a kép jobb szélén az öt rendfokozat közül választunk, ami az összes lehetőséget erre a fokozatra állítja. A másik mód, hogy mind a kilenc ikonnál külön választunk az öt fokozatból (ezek közül egyszerű csata esetén nem mind módosítható):

Sjel: A városokban fellelhető nyersanyagok kezelése. A legnehezebb fokon külön számok jelzik a városok által termelt ember, ló, élelem és nyersanyag utánpótlást, míg a legalacsonyabban egy utánpótlás érték van, amiből készíthetünk fegyvert és lovat is.

Ládák: Az utánpótlás biztosítása. Alacsony szinten mindenki végig el van látva a játék folyamán, míg az utolsón raktárakat és vasúti szerelvényeket kell építenünk, s az ellátás a legközelebbi raktártól való távolságtól függ.

Katonák: Első szinten csak egy gyalogos, lovas tüzér és tengeri egység van, míg az ötödiken 17 egység közül válogathatunk. Ezek felszerelésben, kiképzésben (s annak idejében), tapasztalatban is különböznek egymástól.



Az északiak abzajólti tálerőben vannak, de mintha egy kicsit meg lennének zavarodva talán Dél felől egy nagyobb ellenséges erő közeleg?

Épületek: Első szinten csak erődöt és torozó központot építhetünk.

Térkép: Egyszerű fokozaton a katonák azonnal megkapják a parancsokat, s az ellenséges csapatokról is minden információt megkapunk. Nehezebb esetben a távolságtól és a parancsnok rátermettségétől függ a parancs megérkezésének ideje. Az ellenségről csak kevés és pontatlan információt kapunk, s az idő is gyorsabban telik (kevesebbet gondolkozhatunk).

Sátor: Magas szinten a fárát katonák lassabban haladnak, könnyebben dezertálnak, pontatlanul cölöznek és romlik a moráljuk.

Dombok: A tereptárgyak nehezebb fokozatban akadályozzák a kilátást, lassítják a mozgást, fásarsztják a katonákat.

Arcok: Nehéz fokozatban a katonák morálját minden elképzelhető esemény (vereség, hosszú menetelés, stb) befolyásolja.

Zászló: A győzelem eléréséhez szükséges városok száma.

TÖBB MINT JÁTÉK

Bár a játék CD-n került forgalomba, ezen a lemezen csak a bevezető intro-t találja. Az installálás és az első egy-két játék után tehát nem is lesz szükségünk rá. Érdekessége a programnak, hogy két játékos is harcolhat egymás ellen. Ilyenkor a két gépet hálózaton, modemre vagy egy egyszerű soros kábelen keresztül is összeköthetjük, s egy rövid konfigurálás után indulhat is a hadjárat. A program dobozában a CD-n és az eléggé részletes dokumentáción túl találunk még egy, a csapatok mozgását bemutató térképet és egy kis füzetet, melyből megismerhetjük a kor hadviselését, szokásait. A játék Warral tehát nem csak egy remek játékra, hanem érdekes olvasmányra és rengeteg új ismeretre is szert tehetünk.

hoz hasonlóan négy érték írja le: mennyire hatékonyan hajlja végre a kiadott parancsot, mennyire alkalmas a parancsok végrehajtására, mennyire agresszív és milyen gyakran lőtt.

Jobboldali alulról a harmadik gombbal a sereg szerkezeti rajzához jutunk. Itt az alsó rajzok a csapatokat, az elágazások figurái pedig a különböző szintű parancsnokokat jelzik. Ha bármelyik négyzetre rámutatunk, felül az egység és a parancsnok tulajdonságait láthatjuk. Ha rábökünk valamelyikre, a sereg szerkezetét változtathatjuk meg:

Transferring Generals and their Units - egy egység áthelyezése. Ekkor a csapatot vagy egy kérdőjelre vagy egy másik parancsnokra (ebben az esetben a régi parancsnokot leváltjuk, a két csapatot pedig összevonjuk) tehetjük.



Győztes esaták után csapataink eléggé szétszóródhatnak, az irányítás miatt érdemes újraegyesíteni őket.

Transferring Generals - Eltávolítja a parancsnokot a csapat éléről és a szabad tisztek közé teszi.

576 KÉNY ÉRTÉKELŐ

CIVIL WAR EMPIRE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás PITE KORREKT RÉMÉNY

ÖSSZHTÁS 90%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 7MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SÁPRO GUS ROLAND ADL W

A játék egyik leglátványosabb opciója az irányvonalak bekapcsolása: az első 4-5 koccólást előre kiszámítja a gép.



Virtuális POOL ENNÉL MÁR CSAK A JÁTÉK

mennek a realitáson is (fejfelé lefelé álló asztal, plafonmagasságból való rálátás a posz-

Emlékszem, néhány évvel ezelőtt tetőzött a biliárdőrület. A legleprább csehóban is állt egy-egy vörösbortoltos asztal, 2x20 forintért bárkiből lehetett labdászonglór, az est fénypontja. Az égi csatornák is elkezdték nyomtatni a közvetítéseket - sajnos mindig éjjel 12 és 2 között, de a kitaratók mindig fennmaradtak megnézni Steve Davist. Nem sokkal később megjelentek a több tíz sztalos biliárdszalonok, ahol "nagyüzemben folyt a koccolás", ide a nagymenők már saját botokkal jártak le, a lányok miniszornyaiban meg köldökig kivágott dresszben hajladoztak az asztalokra, a közönség nem kis öröme, a pia ára meg többszöröse volt a legdrágább éjjelnappalinál megszokottnál is - azaz igazi iparágga nőtte ki magát a sport. Viszont azok számára, akik otthon, a

tóra, avagy éppen ellenkezőleg, a golyók mozgását két centiről is személhetjük anélkül, hogy kiböknék a szemünket). A hangok egészen elképesztő hasonlóságot mutatnak a valósággal: ha lassan pottyann be egy golyó a zsebbe, finomabb (nem csak halkabb!) koppanást hallunk, mint amikor "belebombázzuk" közelről. Aprópó lökés! Nem szabad elfeledkezni a játék egyik óriási újításáról sem, az egér központi szerepéről. Végre felismerték a készítők, hogy a

rendelkezők se bűvölnének:



vik, nincs az alapjátékok között.

Az általános szabályok:

akkor érvényes egy lökés, ha a fehér golyó eltalál egy másikat majd a fehér az asztal szélét érinti, vagy az eltalált golyó érinti az asztal szélét, vagy az eltalált golyó lyukba esik. Ha ezek közül egyik sem teljesül, hibának számít. A következő játékos akkor következik, ha szabályosan nem lövünk le egy golyót sem, vagy hibát követünk el. Ezek után lássuk a specifikus szabályokat.

Straight Pool: A végső cél az előre beállított pontszám (15-99) elérése. Egy szabályosan elrakott golyó 1 pontot ér, illetve az ugyanabban a körben leesett további golyók is 1-1 pontot jelentenek. Hibában esetén -1 pont a jutalmunk, ha az ellenfél hibázik, és közvetlenül utána mi is hibát ejtünk, -2 pont a büntetés. Három egymás utáni hibázás után to-

mouse nem csak ikonok mozgatására és klickelgetésre alkalmas, hanem akár dákónak is kiváló! A játékban nem a már megszokott módon történik a lökés (előre beállítjuk a paramétereket és a gép eszerint elvégzi azt), hanem az egér mozgásának dinamikájától függ az ütés erőssége. Ez a módszer még tovább növeli a valóságközelséget. S nem hiába tüstendkedett a játék készítésénél számos matematikus és fizikus - a golyók mozgása mindenben hű mása a valóságnak (ami gyakorta meghökkentőbb, mint gondolnánk). Bárán



A lassabb gépekkel

számítógépük előtt ülve is szerették volna gyakorolni az ütéseket, nem sok esélyük volt.

Kétdimenziós változatok születtek dögivel, de olyan, amelyik valamennyire is megközelítette volna az eredeti játék hangulatát, nem készült. Egészen mostanáig...

JOBB MINT A VALÓSÁG?

Az Interplay korongja valódi csoda. Azon túl, hogy egy Monty Python stílusú biliárdtörténetet, egy videóról pörgő fantasztikus trükkbemutatót és egy mindenre kiterjedő, példalökéseken bemutatott tippgyűjteményt tartalmaz, a játék maga is forradalmi. Gondolták a fejlesztők a lassabb gépek tulajdonosaira is, nekik a VGA felbontást ajánlják, ami darabossága ellenére is nagyon élvezhető. De a valódi perfekció az SVGA módban látható: a golyók számozása gurulás közben is tisztán látható, a látószögek változtatásában teljes szabadságot élvezünk, így beállíthatók olyan nézetek is, amelyek valójában már túl-



A látószögek változtatásának lehetősége egészen lenyűgöző.



Madártávlatból vagy akár békaperspektívából is lökhetünk.

ki merem jelenteni, hogy ennél jobbat nem lehet készíteni, a játék forradalmisága megközelíti a Doomét.

A SZABÁLYOK

A játékban négyféle pool közül választhatunk, bár pont olyan, mint amit a hazai biliárdtermekben di-

vábbi -15 hibapontot kapunk. Hibázás után az ellenfél a tábla kezdővonalára mögött bárhonnán elvegezheti lökését. Ennél a lökésnél a fehér golyónak és még másik két golyónak is ütköznie kell a pályára szélével. A labdák eltevése előtt be kell mondani, hogy melyiket hová szándékozunk belőni, de sikertelenség esetén nincs pontlevonás.

1 OL

LÓSAĞ ÉLETHÜBB!

8-Ball:

A cél, hogy a 7 csíkos vagy teli golyót elrakva a fekete 8-ast lyukba küldjük. Amilyen fajtájú golyót legelőször elrakunk, olyan golyókra löhetünk a továbbiakban, illetve ellenfelünk értelemszerűen kizárólag a másik fajtát találhat el először. Hibázás esetén az ellenfél bárhová helyezheti a fehér labdát. Amikor már csak a 8-asra lehetünk, s a lyukba küldjük, először azt

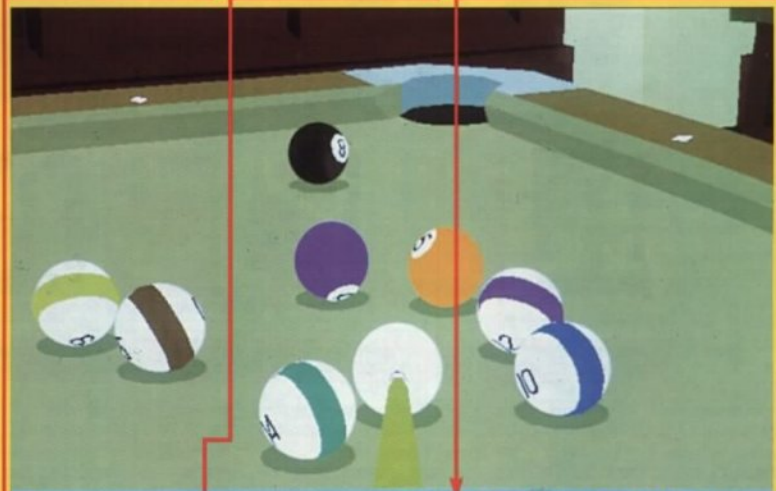
kell eltalálnunk, egyébként hibázunk, illetve ha lemegy, akkor el is veszítjük a játékot. Akkor is veszítünk, ha a 8-as lemegy, s utána egy másik golyó vagy a fehér is leesik. Amíg nincs lenn az összes saját golyónk, és a 8-as leesik, szintén veszítünk. Be kell mondani, hogy hová akarjuk letenni a 8-ast, s amennyiben nem oda esik le, az ellenfél nyer.

9-Ball: A 9-es labda szabályos eltevése a cél. A fehérrel a táblán lévő legalacsonyabb pontszámú golyóra kell löni, és ha ugyanebben a körben a 9-es is leesik, nyertünk. Amennyiben nem a legalacsonyabbat találtuk el először és/vagy a 9-es is leesik, az ellenfél szabadon helyezheti a fehér golyót. Csak a szabálytalanul eltett 9-est kell

ROTATION: az éppen kiválasztott játék fajtája (lehet még 8-Ball, 9-Ball és Straight Pool).

SÁRGA PONT: az eltalálendő golyó színe (nem minden játékban van ilyen kikötés).

FOUL - LOWEST BALL NOT FIRST HIT: hibázó (ha nem a megadott színű golyót találtuk el, ha egyáltalán semmit sem sikerült eltalálni, stb).



Rotation Player 1 Player 2 Goal	Points Games 0 0 0 0 61 5	FOUL - lowest ball not hit first Aim/Ball in Hand Line Up Shot Amplify	Replay Rate 1/2 Cue Angle 15°
GOAL: az elérendő pontszám (játéktípusonként más és más).	POINTS, GAMES: jelenlegi pontszám és a már lejátszott játszmák alapján az állás.	LINE UP SHOT: ilyenkor a dákót mozgathatjuk.	REPLAY RATE: a visszajátszás gyorsaságát mutatja.
PLAYER 1-2: a résztvevő játékosok (a soron következő sárgóval kiemelve).		AIM/BALL IN HAND: célzhatunk vagy a fehér golyót áthelyezhetjük.	CUE ANGLE: A dákónak a fehér golyóhoz mért dőlésszöge (1-90 fokig állítható).
AMPLIFY: Az egér (azaz a dákó) mozgásának finomságát jelzi. A Shift és a CTRL segítségével kapcsolhatjuk át.			

de utána bármely golyó leeshet és pontszáma nekünk íródik. A szabályosan elrakott golyók a rajtuk levő pontszámot érik. A szabálytalanul leezett golyók visszakerülnek a táblára, és utána az ellenfél bárhová helyezheti a fehér golyót.

A FONTOSABB BILLENTYŰK

A játék irányításában az egér kulcsszerepén túl igen fontosak a billentyűk. Amikor az egérrel beállítottuk a nekünk tetsző lövési szöveget, az S billentyűvel fixálhatjuk a dákó helyzetét, B-vel a dákó végét emelhetjük fel/le (1-90 fokig), illetve az E billentyűvel a dákó hegyének "becsapódási helyét" állíthatjuk a fehér golyón. Az előzővel visszafelé porgethetjük, illetve előre gyorsíthatjuk a golyót, az utóbbi segítségével pedig "falsot", azaz oldalirányú csavarást adhatunk a golyónak. (Érdeemes mindkettőt többször is kipróbálni, nagyon élhető és meghökkenítő effektek sülnek ki a dologból.) A Shift és Ctrl segítségével a dákó mozgási sebességét, azaz a lövés erősségét/finomságát állíthatjuk be, majd az egérrel elvégezhetjük a lökést (ha esetleg mégsem tetszenek a beállított adatok, A-val ismét előlről kezdetjük a cél-

zást). Ha ellenfelünk hibázott és kézben tartjuk a fehér golyót (Ball in Hand felirat olvasható), az M billentyűvel mozgathatjuk a tetszés szerinti helyre. Nagyon látványos, és kezdők számára kifejezetten hasznos opció hívható elő az T billentyű megnyomásával: megjelennek azok a segédvonalak, amelyek azt jelzik, hogy merre pattannának el a golyók, ha az adott pillanatban ellönnék a fehér golyót. O-val felülnézetre kapcsolhatunk, R-rel visszajátszhatjuk az előző lövést, az U billentyűvel törölhetjük az előző elrontott lökést és végül, de nem utolsó sorban a Z-vel felgyorsíthatjuk a már ellőtt labdák mozgását, míg meg nem állnak.



visszahelyezni a táblára, a többi golyó akkor is lent marad, ha szabálytalanság előzte meg a leesését.

Rotation: A cél, hogy 61 pontot érjünk el, vagy az utolsóként fennmaradt golyót mi tegyük le (a táblán lévő golyók összpontszáma ugyanis 120). A fehérrel a legalacsonyabb számú golyóra lehetünk,

golyónak. (Érdeemes mindkettőt többször is kipróbálni, nagyon élhető és meghökkenítő effektek sülnek ki a dologból.) A Shift és Ctrl segítségével a dákó mozgási sebességét, azaz a lövés erősségét/finomságát állíthatjuk be, majd az egérrel elvégezhetjük a lökést (ha esetleg mégsem tetszenek a beállított adatok, A-val ismét előlről kezdetjük a cél-

576 Kébyte ÉRTÉKELŐ

KIDAJA: VIRTUAL POOL INTERPLAY

grafika	hang/zene	kezelhetőség	kihívás
██████████	██████████	██████████	██████████
			PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZHTATÁS 98%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 C032
PC:	RAM: 1MB	HD: 2MB
	VIDEO: SVGA	CPU: 386
	CD: 1	ZENE: SB
	SBPRO	GUS
	ROLAND	ADLIB

KÉPZÉLT RIPORT

Egy magyarországi közvéleménykutatásról

Letette a szék mellé tizkilős táskáját, a székre mázsás testét, helynyúlt a táskába, s egymás után varázsolta elő az állatok beküldött kérdőívek kötegelét, végül az egészségre rátett egy többoldalas, géppel írt anyagot. Beletűrt kezével az ősz sűrénnyébe, rám nézett, s csak ennyit mondott: megvan.

Zolee: De mi az eredmény Vic bácsi?

Vic bácsi: Leírtam, olvasd el.

Zolee: De mégis, találtál valami érdekeset benne?

Vic bácsi: De még mennyire! A Körkérdés óta megváltozott a világ. Tudod, mikor volt a Körkérdés? Te csináltad.

Zolee: Két éve.

Vic bácsi: Volt márciusban. Akkor is, most is készült statisztika a gépállományról. Az öreg 64-es vezette a mezőnyt, az Amiga meg a PC csak utána kullógott. A 286-os és a 386-os együtt 32% volt, az Amiga 20%, a 64-es pedig 42%.

Zolee: És a konzolok gépek?

Vic bácsi: Nevetni fogsz, 2,9%.

Zolee: És most?

Vic bácsi: Tulajdonképpen a 64-es gépek megmaradtak, de a tulajdonosaik két irányba mentek tovább. A PC-t választotta, az egyik csoport a PC-t választotta, mert azt az egész család használhatja, fejleszthető, míg a másik rész a konzolok felé fordult. Itt a Sega Megadrive vitte el a pálmát. A PC-nél két évvel ezelfött egyenlő arányban volt a 286-os és a 386-os. Most ugyanez a helyzet a 386-os és a 486-os között, de mintha az utóbbiból több lenne.

Zolee: És az Amiga?

Vic bácsi: Lemaradt. Ha a mostani statisztikát nézem, a 64-es még mindig 20%, illetve 25%. Azért mondom két számot, mert az első a gépek, a második a tulajdonosok százalékában van.

Az a helyzet, hogy egy főre 1,3 gép

jut. A 64-est kegyeletből megtartották. Legalábbis a lomtalanításakor egyelőre sem találkoztam. A PC előretört 41,2%, illetve 53,6%-ra, míg a konzolok 31,6%, illetve 41,2%-ra. Az Amiga 5, illetve 6,5%, de ha az 1200-ast, meg a CD32-t is hozzáveszem, akkor 7,7 illetve 9,9%.

Zolee: Tehát az Amiga leírható?

Vic bácsi: A dolog nem ilyen egyszerű. Azt hiszem, hogy az amigásoknak kisebbségi komplexusuk van.

Zolee: ???

Vic bácsi: Volt olyan kérdés, hogy

kes kérdés. Azt megértem, ha csak 5% a részesedése, akkor nemigen készül rá program. Ennek ellenére van, csak nem fedezték fel őket.

Zolee: Pédaul?

Vic bácsi: Delivery Agent, German Trucks, On The Road, ezek a Transworldhoz hasonlítanak, a Zepelin, melynek a PC-s változatát megveheted a Shopban, végül az Oldtimer, melyen nemrég küzdöttem át magam. Érdekes, hogy az Oldtimer intrója a következő mondatokkal fejeződik be: "Amiga lebt", Amiga él.

De végül is mindenki a maga számára igényel programleírást. Tehát

gyakorlás kérdése. A stratégiáinál lényegében ugyanezt teszik, de azután semmi több. Igaz, sokan írták, hogy ne is közzélik a lejátszást, mert akkor nem lesz izgalmas. Ugyanakkor kérnek tippeket a megoldáshoz. Ugyanez a játék fut több gépen. Ha a kezelési különbségektől eltekintünk, a végigjátszás nagyon hasonló. A leírások, mint mondtam, csak a kezelést mondják el, néha adnak egy-egy jótanácsot. Az ember viszont sokszor megakad valamilyen kis dolog miatt. Nekem van egy fiatalabb barátom (ő még csak alig múlt 50 éves), szóval kiségljük egymást tanácsokkal.

Mi az ötlet? A lap védnöksége alatt indíthatnánk egy "Igy győztem én" rovatot. Mondjuk fél oldalon. Ezt azok írják, akik az adott játékban a legjobb eredményt érték el, s ezt a játék vége előtt kimentett állással bizonyítják. A stratégiai játékokban ugyanis sokkal több van, mint azt sokan gondolnák. Lehet, hogy az ötletnek nem örül a szerkesztőségi stratégia, de ő se maradna munka nélkül. Na jó, tudom, hogy mit akarsz mondani, de várj egy hónapot, - ha a beszélgetésünket leközlöb - kiderül, hogy lesz-e reakció... Különbön is csak azt mondhatom, amit az egykori főnököm: "Öregem , ha rám hallgatsz, azt csinálj amit akarsz."

Vic bácsi felállt. - Remélem még lesz statisztika - mondta - érdekes volt ez is, akár az előzőek. Ezzel elment.

Én csak bámultam az asztalomra rakott kérdőívtoemet, s elkezdtem olvasni az öreg elemzését, hogy megkezdjük a Szerkesztőség stratégiai játékát, amelyet csak egyszer lehet lejátszani, az állást nem lehet kimenteni, csak néha a statisztika ikonra klikkelünk.

Zolee

"Tulajdonképpen a 64-es gépek megmaradtak, de a tulajdonosaik két irányba mentek tovább. Az egyik csoport a PC-t választotta, mert azt az egész család használhatja, fejleszthető, míg a másik rész a konzolok felé fordult. A PC-nél két évvel ezelőtt egyenlő arányban volt a 286-os és a 386-os. Most ugyanez a helyzet a 386-os és a 486-os között, de mintha az utóbbiból több lenne. Az Amiga lemaradt, részaránya a választók között 6% körüli, de ha az 1200-ast, meg a CD32-t is hozzáveszem, akkor is csak 9,9%."

a lap mellékletében melyik programot akarják látni. Döttek az ötletek (sohasem voltunk ötletszegény ország). Persze ez így olajfolt. Ezért csak azokat vettem figyelembe, amelyiket legalább öten kérték. A 64-esek így összehoztak hármat, a konzolok négyet, a PC-sek 20-at, s az amigások egyet sem.

Zolee: Neked milyen géped van?

Vic bácsi: Amigám.

Zolee: És mit csinálj vele?

Vic bácsi: Természetesen játszom. A 64-est olyan számításokhoz használom, amelyben algoritmus van.

Zolee: De az Amigán mit játszol?

Vic bácsi: Stratégiai programokat, kereskedelmi szimulációt.

Zolee: Találsz hozzá játékot?

Vic bácsi: Nézd, ez egy igen érde-

nálunk 5-6%, s azok se mind stratégiai akarnak.

A lap vásárlóit valóban meghatározza, hogy mi van a lapban. A vevők száma fluktuál. Sokan ismerik a lap tartalmát, mielőtt még megvették volna. Megértem a szerkesztőség helyzetét, minden igényt nem tud kielégíteni, tehát igyekszik kielégíteni a legnagyobbakat. Azonban, ha valaki összegyűjti az amigásokat, azok leszakadnak innen.

Zolee: Van valami ötleted?

Vic bácsi: Általában van. Hogy használhatóak-e, az már más kérdés. Csak a stratégiai programokról tudok véleményt mondani. Ezek helyzete a lapokban a legmostohább. Na ne nézz rám olyan furcsán! A kalandjátékokról olyan hosszú cikkeket írnak, hogy az ember tudja az egész sztorit. A szimulációknál (technikai szimulációról van szó) leírják a kezelést, a siker

Az 576 KByte eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUJI

Tedd próbára türelmed és kitartásod!

699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft



LONG LIFE

A legnagyszerűbb verekedős játék a C64 történelmében.

999,- Ft

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)



Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-20-346-037

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 2.0
Sound Blaster Pro
Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max

Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 IDE OEM

CD DRIVE-OK:

- Dupla, Tripla és Quadro sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős

- Tipusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO



Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a
180-8611-es telefonszámot!
(Kód: 1471 # Tone üzemmódban)
ÁLLANDÓ AKCIÓK!

Sony CDU 55-E	15.200,-
Panasonic CR 562-J	12.200,-
Toshiba 4x-es drive	23.400,-
Epson LQ-400 A/4 24 tű mátrix lapodagoló + traktor használt, fél év garancia	22.800,-
Panasonic drive + 10 CD lemez	17.800,-
Toshiba 4x-es drive + 10 CD lemez	28.600,-
SB 16 IDE + 2x7 W hangfal	12.800,-

HANGFALAK:

- 2x5 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x7 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x15 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x25 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x40 W aktív hangfal (1 pár)
- 2x80 W aktív hangfal (1 pár)

Videódigitalizáló- és MPEG lejátszó kártyák,
CD írók, MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Augusztus 1-től már 200m²-en, kibővült szervizszolgálatással
és Digital-Audio Studionkkal várjuk kedves vásárlóinkat!

386 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	90.000,-
486 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	102.000,-
486 DX2/66, 4 Mb RAM, 420 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 1 Mb VGA, Baby v. Mini	114.400,-
486 DX4/100, 8 Mb RAM, 540 HDD, 1.44 FDD, LRNI SVGA, VLB VGA, Midi	138.000,-

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az 576 KByte keres hazai illetve
külföldi terjesztésre igényesen
elkészített számítógépes játékokat
(C64, Amiga, PC!)
Demokat, referenciákat az újság címére
várunk (1389 Budapest, Pf.: 132.)

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FElemelkedésre!

ÚJ ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK

részletei
az újság 17. oldalán
találhatók.

Megtartottuk
NYEREMÉNYESŐ
akciónk nyereménysorsolását.

A SEGA SATURN-t
IZSÓ GÁBOR,
budapesti olvasónk nyerte.

Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj (érvényes 1995. június 1-től):

- negyed évre: 850,-
 fél évre: 1.650,-
 egy évre: 3.200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

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



COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.

A HÓNAP DUMÁJA

A szabadság és demokrácia szellemében most az előző Hónap Dumájára reflektáló kvíz-tesztet levél következik, melyet Székely Zoltántól kaptam, de rajta kívül többen is hasonló tartalmú leveleket írdődezettek meg. Helyszük miatt csak a legényesebb gondolatokat közlöm le, azt a Hónap Bukása is megcsinál a terjedelmességét. Ennek ellenére úgy látom fairnek, hogy ellenőrzéseket is bemutatunk - jelen esetben kommentár nélkül. Látom néhány apróbb kiegészítésem ugyan, de hogy kinek milyen mértékben van igaza, égyis az idő mondja meg. Tehát a levélrészlet:

"Kedves Zolai! A fejtegetésed, hogy miért kélekedtek a cégnevi a fejlesztésekkal, vagy hogy kélekedtek-e egyáltalán, merőben szubjektív és csak utólagosan lehet okosnak lenni (ahogy egykor oktatón mondta: ha nagyanyának ****-a lett volna, ő lett volna a nagyapám). Például az az ötleted, hogy az A1200-hoz alapfelszerelésben kellett volna nyírt adni... Szarlatán így viszont tőbben vették meg a gépet és a programok akkori mértékét tekintve talán nem is volt akkora veszteség, főleg hogy bármikor bele lehetett rakni egy 3.5-ös merevlemez meghajtót. A CD-ROM pedig négy-öt éve még igazán csak kezdte el, és olyanok, akik Amigát vettek, nemigen engedhették meg maguknak. Bár annyiban igazad lehet, hogy érdemes bizonyos csúcstechnológiájú fejlesztéseket gyorsan piacra dobtatni, és akár veszteségesen is ott tartani, amíg a technológia átlagos színvonalra előri az szintet, mivel a szoftverleírásokon ebben az esetben előny lehet a konkurencival szemben. De ez is tuti leri, lásd Commodore CD-TV.

De hagyjuk a múltat. Itt következett az a kijelentésed, ami igazán érdeklődést váltott ki belőlem, idézom: ...továbbá arra a nyilvánvaló tényre sem helyeztél megfelelő hangsúlyt, hogy az Amiga igenis JÁTEKGEP, profi felhasználásra teljes egészében alkalmas. Idézőjel bezárva. Légyszíves mondj oda egy Amigához, megvan? Jó alapon nézd meg! Ne most szől a Martinnak, hogy mitessen egy Nintendo-t, vagy amit akar. Megvan? Átlagos felfogó képességedet feltételezve most már tudnod kell, hogy mi a játékgép és mi nem. Én személy szerint azért vettem 500-ast annak idején, mert éppenhogy nem játszanál akartam. Azzal kapcsolatban, hogy mi a profi, ajánlom figyelembe a Babylon5 illetve SeaQuest című filmeket. Mondjuk biztos nem 500-ossal csinálták, viszont Te sem mondatod, konkrétan melyik Amigát szírod.

Az Amiga egy jó kis háziszámítógép, bár mostanában azt szokás mondani az ilyenre, hogy multimédiás. Szarlatán ez a szó azt takarja, hogy a géppel nem csak szöveget szerkesztesz vagy csak játszol, hanem Te magad kezdesz különböző dolgokat létrehozni (pl.: zenét, vagy akármit), amit más módon, nem számítógéppel csak sokkal körülményesebben tudnál megvalósítani. Tehát a multimédia célja nem az, hogy CD-ről nézhess filmeket, hanem hogy olyan tartalomra terjedj ki a kreativitásod, ami különben előlhetetlen számodra; erre pedig már egy A500-as is alkalmas.

A C64 gyártásáról a véleményed úgy tőnik bizonyos társadalmi-gazdasági meghatározottságról árulkodik (hogy marxista vagyom a figurát), mondj csak, az mennyire megterhelő számodra, hogy új progikat szerzesz be, vagy egy új gépre térsz át, mert engem itt Köz-Európában pl. kurvára lestrapál. És ha azt vesszük, hogy világviszonylatban

az én éves jövedelemem úgy van, hogy a fele egyharmadban foglial helyet, még nem is állok olyan rosszul, körülbelül 4 milliárd ember keres nálam kevesebbet. Kínában talán 100 millióban mérhető azok száma, akik még nem hallottak a holdra szállásról sem; talán egyszer ott is elkezdődik a számítógépkorszak, de egyben biztos lehetsz: nem Pentium 100-as multimédia konfigurációkkal (és most egyáltalán nem viccelek). Viszátérve az anyagokra, honnan szorítok azt a sok proggit? Ja, hogy nektek úgy kilidk a cégek, hogy hirdesétek. Ebben az esetben egyedül TI, meg még pár tucat újságíró vagytok az országban, akik valamilyen öton-módon 10%-nál több legális szoftverrel rendelkeztok, ja meg a Nintendoók. Na ez talán egy kicsit illelten volt (de igaz). Arra meg kíváncsi lennék, ki volt az az anyaszomorító, aki nem állította roncának nevezni azt a két "roncsot", mert hogy Te is idézőjelben írtad és a szövegtörnyezetből arra következtettem, hogy idéztél valakitől.

Összességében, némi stilisztikai elemzéssel megspékkelve méltatom írományod. Először is jó alapon ráehadt mindenkre a frászt, annál is inkább, mert már szinte minden amigás tudta a híreket, amik szemlékőpp nem llyesfajta drámatiságot igényeltek volna. Csak a nagybetűkkel szedett ESCOM szavak villogtak ki a szövegből, így aztán, mikor rátértél a történelmi visszatekintésre, már szinte biztos voltam benne, hogy a nagy C után az a cég is beadta a kulcsot. A feszültséget sikerült tovább fokozni a cég üzletpolitikai hibáinak felsorolásával, majd sommás és nemkevésbé vélemények következtek magáról a gépről - vitatható érvényességgel -, majd csak úgy mellékesen megjegyzted (mondjuk azért nagybetűkkel írtad), hogy az ESCOM megvotta a céget, illetve valami PowerPC-ről is említést teszel. Nem azért mondom, de az új Amiga architektúra is megérdemelne egy-két oldalit (mint az U64), egy ESCOM méretű cégnek csak el lehetne binni, hogy komolyan gondolják a dolgokat. Végül a C64 gyártásáról szóló hír következik, a megfogalmazás az egész cikk alatt valami drámai bejelentést sejtet, ami valahol meg is történik, csak éppen a hangsúly lett elvéve.

Írományod olvasva úgy tőnik, hogy a pszichológia vizuál evezünk, az utóbbi pár hónapban, amikor is az Amiga a gyengélkedés jeleit mutatta, magadba folytattad a véleményed, ami súlyos érzelmekkel volt terhelve, és most a veszély mértékkelődésével az elomi erővel tört fel belőled. Ezzel magyarázható talán az a cassandrai hangvétele, amit itt idéztél, de hogy Sobos oltvárs szavalt idázom a Hégyes Jézsi című oposszól: sajnos egy kicsit elkétek; ez a fajta ríogatású az aktuális helyzetben nem ideészorí. Egyébként nem Te voltál az első, aki ezzel foglalkozott, az utóbbi pár hónapban mindig az volt, hogy ha hallottam egy-két jó hírt az Amigáról, akkor az újságokban vagy meg sem említették, vagy rögtön megmagyarázták, hogy egy bétig dopresszión voltam tőle. Azért csak több optimizmus várna el az ember.

Na azért nem olyan rossz ez az 576, van is belőle vagy két évfolyamom a drágábbikból, és én bízom az ESCOM-ban is - fog még élni a PC-ek szája az amigás Daytonánál!
Na csé, Székely Zoltán - Nagykanizsa."
Csak egy apró kérdés utószó gyánant: Zoli, nincs kedved írni az újságban? Csáptom a stílusod...

TOP LISTA

MINDEN IDŐK LEGJOBBJAI

Martin
szájeze szerint

C-64

- 1-IMPOSSIBLE MISSION
- 2-HEAD OVER HEELS
- 3-DRUID 2
- 4-NEUROMANCER
- 5-STREET ROD

AMIGA

- 1-DAMOCLES
- 2-MERCENARY 3
- 3-THE COLONEL'S BEQUEST
- 4-TURRICAN
- 5-LOGO

PC

- 1-DOOM 2
- 2-DARK FORCES
- 3-DOOM
- 4-LARRY 5
- 5-LARRY 6

KONZOL

- 1-STREET FIGHTER 2 TURBO (SNES)
- 2-FINAL FANTASY 3 (SNES)
- 3-URBAN STRIKE (MD)
- 4-STREETS OF RAGE 2 (MD)
- 5-SUPER MARIO WORLD (SNES)

NYEREMÉNYSZELVÉNY

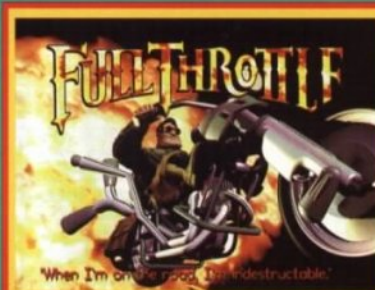
Beküldési határidő: 1995. augusztus 31.

Akiknek nem kedvezett a szerencse, ne búsuljanak, mert ismét 3 értékes díjért versenybe lehet szállni. Kérünk minden pályázni vágyót, hogy az oldal szélén található részvételi szelvényt a megoldással együtt beküldeni szíveskedjen. Egy szelvénytől mindhárom pályázatra lehet nevezni.



Melyik az a nagyon híres MANGA rajzfilm, amely elsőként aratott nagy sikert Európában és Amerikában? A film címe megegyezik a főszereplő nevével.

A HELYES MEGFEJTŐK KÖZÖTT 3 DARAB EREDETI MANGA FILMET SORSOLUNK KI.



Kérdésünk főhőszereplője: hogy hívják a játék férfi és női főszereplőjét?

A MEGFEJTŐK KÖZÖTT 5 DARAB FULL THROTTLE SOUNDTRACK CD-T SORSOLUNK KI - A HEAVY METAL RAJONGÓK NAGY ÖRÖMÉRE. YEAH!



Melyik cím a kakukktőzű?

a: PINBALL DREAMS b: PINBALL FANTASIES
c: PINBALL VISIONS d: PINBALL ILLUSIONS

A MEGFEJTŐK KÖZÖTT EGY 21ST CENTURY ENTERTAINMENT PINBALL VALÓGATÁS CD-T SORSOLUNK KI, AMELYEN PC-S DEMÓK MELLETT A JÁTEKOK LEGHÍREBB ZENÉI IS MEGTALÁLHATÓK.

EREDMÉNYHÍRDETÉS

A helyes válaszok a következők:

1: Porsche 911 / 2: 30 pálya / 3: vikingek

Nyertesek és nyerményeik:

Kiss Tamás, Budapest / PowerDrive játék
Várkonyi Norbert, Vásárosnamény / Rise of the Triad játék
Tóth András, Tata / World Cup Golf játék
Farkas Péter, Székesfehérvár / Hammer of the Gods játék
Kollár András, Budapest / Links 386 játék

A helyes válaszok a következők:

1: Zarin admiráns / 2: IndyCar Racing / 3: bobók

Nyertesek és nyerményeik:

Szalóki Bálint, Budapest / Tie Fighter játék
Koltai Balázs, Szeged / Nascar játék
Bagó Arpdó, Győr / Kyrandia 3
Kripló Áron, Esztergom / pólo
Végh Viktor, Budapest / pólo
Erdélyi Róbert, Kiskunhalas / pólo
Sulyok Erika, Nyíregyháza / pólo
Ifj. Szoboszlai András, Békéscsaba / pólo

A helyes válaszok a következők:

1: 2 / 2: howling / 3: All Terrain Racing

Nyertesek és nyerményeik:

Túry András, Szolnok / Tower Assault játék
Kürtössy Nándor, Balassagyarmat / Tower Assault játék
Könyv András, Miskolc / Kingpin játék
Skiba István, Dombóvár / Kingpin játék
Pöpl Dávid, Komló / ATR játék
Mészáros Ádám, Jánoshalma / ATR játék

A helyes válaszok a következők:

1: Chuck Rock / 2: Ultimate Boulderdash Bike / 3: Krisztus előtt

Nyertesek és nyerményeik:

Egri Zsolt, Tárnok / BC Racers játék
Kovács Bernadett, Zalaötv / BC Racers játék
Horváth Attila, Lajosmizse / BC Racers játék
Könyv Gábor, Miskolc / BC Racers játék
Ifj. Szabó János, Dunaújváros / BC Racers játék

A kérdőív beküldői közül kisorsolásra kerültek:

Timár Dávid, Budapest / poszter
Simkó András, Budapest / poszter
Petróczy András, Budapest / poszter
Bogella Péter, Nyíregyháza / poszter
Sásdi Gergely, Hosszúhát / poszter

A helyes válaszok a következők:

1: Dreams, Fantasies, Illusions, Fantasies Deluxe, Illusions Deluxe, Dreams 2 / 2: Marvin's Marvelous Adventure

Nyertesek és nyerményeik:

Benyó Dávid, Drégelypalánk / Pinball Illusions játék
Hegedűs Csaba, Kisvárd / pólo
Czabai Géza, Kunágota / pólo
Miskolczi Ivett, Dombóvár / pólo
Viczán György, Békéscsaba / pólo
Kutas Krisztián, Dombóvár / pólo
Ulrika László, Örkény / pólo

A helyes válaszok a következők:

1: Descent

Nyertesek és nyerményeik:

Peley Béla, Pócspetri / poszter
Karádi Gergő, Nagykanizsa / poszter
Szabó Zoltán, Teskánd / Descent játék

A helyes válaszok a következők:

1: angol-francia / 2: például Nick Faldo, Greg Norman, Jack Nickalaus / 3: Vietnam

Nyertesek és nyerményeik:

Szonda Gergely, Budapest / Falcon 3.0 játék
Kóródi Gábor, Békésszentandrás / Fields Of Glory lemez
Tihanyi Balázs, Nagykanizsa / Leadbetter Golf lemez

A helyes válaszok a következők:

1: 5 (1) / 2: például GhostBusters, Rocketeer, Die Hard / 3: Harry Pittfall Jr.

Nyertesek és nyerményeik:

Kovács Balázs, Zalaegerszeg / Pittfall óra
Regős Attila, Békéscsaba / Pittfall óra
Kripló Tamás, Esztergom / Pittfall óra
Gombás Zoltán, Pápa / Pittfall óra
Molnár József, Tárnok / Pittfall óra

Valamennyi nyertesnek gratulálunk, nyerményeiket postáztuk, reméljük, mire ezeket a sorokat olvassák, már boldog tulajdonosai megérdemelt ajándékainak. Külön köszönjük a Körkérdésre érkezett számtalan ötletet, hozzászólást, kritikát. Mint a Képzelt Riport... oldalunkon olvashatjátok, komoly gondot fordítottunk az eredmények kiértékelésre és a továbbiakra is mindent elkövetünk, hogy egy olyan újságot kapjatok minden hónapban kézhez, amelyben MINDENKI megtalálja a szájízének megfelelő cikket, híryagot.

AZ
576 KByte

**MEGNYITOTTA
LEGÚJABB ÜZLETÉT**

A WIZARD'S

**JÁTÉKTEREMBEN,
A TOP TEN SHOPBAN.**



**Kultúrált környezetben válogathatsz
a legfrissebb CD-ROM-ok és
konzolos kártyák között.**

**Széles választékban kaphatók vadiúj
PC-s és konzolos
(SEGA, NINTENDO) játékok.**

**Ha pedig elkapott a hely varázsa,
kipróbálhatod a legújabb
játéktermi csodagépeket is.**

**Az Irányi utcában a Ferenciek terénél
nyitva 11-01-ig
(Az 576 KByte Shop este 10-ig látogatható)**



A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1995. június 1-től eddig soha nem nyújtott előnyökkel indítjuk előfizetési akciónkat. Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé teheted vásárlásodat is.

Rendeld meg az újságot legalább negyedévre és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE:	850 Ft	(35 Ft megtakarítás számonként)
1/2 ÉVRE:	1650 Ft	(43 Ft megtakarítás számonként)
1 ÉVRE:	3200 Ft	(51 Ft megtakarítás számonként)

**Ez már önmagában is megéri,
DE
mi még ennél is többet adunk!**

3/6/12

**Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén
háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer
5,76% árengedménnyel
vásárolhatsz**

az 576 KByte budapesti, győri, pécsi és a Wizard's játéktéremben található boltjában a részedre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk. Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig, amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbözetet a részükre küldött csekken befizetik.

Akcióknak a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is vonatkozik. Rendelés esetén mellékelj a kártyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részedre.

Engedményünk nem vonatkozik azokra a termékekre, amelyek már eredetileg is akciós áron vásárolhatók.

PERFECT GOLF

A régi szép C64-es és 286-os időkben az átlagos programok még 1, az óriások pedig 2 hajlékonylemez tölthettek meg. Ma viszont már alig készül olyan program, amelyik beéri 20-

nek (Select). Végül az OK lenyomásával a beállítások képernyőhöz jutunk.

Itt beállítjuk, hogy melyik lyuknál kezdjük el (First Hole) és fejezzük be (Last Hole) a

csak 14-et vihetünk magunkkal, ebből a programban azonban nincs ilyen megszorítás). Az ütők között két fontos dolog tesz különbséget. Az egyik az a maximális távolság, amelyre a labda elüthető vele, a másik pedig az az iv, amelyen a labda ütés után repül (általában minél kisebb a távolság, annál magasabbra repül a labda). A Putter az egyetlen ütő, amellyel csak gurítani lehet. Ezt csak a lyuk körüli rövidre nyírt fűvön (Green) érdemes használni. Ha a labdát kiültjük a pályáról, két büntetőpontot kapunk.

OLYAN ÉLETHŰ SZIMULÁCIÓ, HOGY CSAK NEM ÉREZHETŐ A FRISSEN NYÍRT FŰ ILLATA

30 megabyte-nyi helyvel. Természetesen a Lyric/Empire programozói sem akartak kilógni a sorból, amikor elkészítették a Picture Perfect Golfot. A program kihasználja a CD ROM-ban és a ma számítástechnikájában rejtező összes lehetőséget. Az ezernél több digitálizált fénykép (640x480-as felbontás, 256 szín), a hangok, zörzések és ellenfeleink megjegyzései olyan hangulatot varázsolnak körénk, amelyen talán még egy golfpályán sem létezik. Ennek persze az a következménye, hogy az egyes pályák (ami általában 18 lyukból áll) adatai egy-egy teljes CD-t megtöltenek.

versenyt, hányszor engedjük meg, hogy egy játékos egy rossz ütés után büntetőpont nélkül visszavegye a labdát (Mulligans) és milyen erős szél fújjon a pályán (Wind).

AZ ALAPSZABÁLYOK

Az ugye mindenki előtt világos, hogy a golfban egy kis labdát kell ütögetni mindaddig, amíg bele nem esik egy zászlóval megjelölt lyukba. Az is természetes, hogy ezt minél kevesebb ütésből kell elérni, hiszen a versenyt az nyeri, aki a 18 lyukat a legkevesebb ütéssel teljesítette. Minden lyuknál meghatároz-

MİNDEZEK UTÁN KEZDŐDHET A JÁTÉK

Az első ütések előtt a képen mindig megjelölik a pálya alaprajza, melyen megnevezhetjük a labda és a lyuk helyét, valamint a kettő távolságát. Ezután pedig szemünk elé tárul a környék csodálatos digitálizált képe a golfzó szemszögéből nézve. Döbbenetes, hogy a pályán bárhova üjtjük a

Még mindig csak együnk a zöldből, majd a kanyar után forduljunk a balra fordulóba.



AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A játékok az új klubtagok létrehozásával kell kezdenünk. Itt a néven és a mér szinten túl a nehézséget is megadhatjuk (három fokozat). Ezután a tagok közül válogassuk össze azokat, akik a következő versenyen részt vesz-

nek egy számot, ahány ütéssel egy átlagos golfozónak meg kell oldania a feladatot (Par). Ha ennél kevesebb is elég azt Birdie-nek (1 ütéssel a Par-alatt) vagy Eagle-nek (2-vel kevesebb), ha pedig több kell, az a Bogey. A labda ütögetését 16 különböző ütővel végezhetjük el (általában ebből a pályára



Most már látjuk a fehér zászlót, innen már egy kis mástól egyhál beletárolhatunk a lyukba.

labdát, a program mindenhol képes megmutatni az ottani látképet. Képzoljétek csak el, hány fényképet kellett ehhez készíteni és tárolni egyetlen CD-n. S persze bárhol is vagyunk a pályán, a kép alján a műszerfal lesz látható. A program különböző funkcióit az ezen sorakozó gombok segítségével érhetjük el.

A műszerfal bal szélén a soron következő játékos neve és adatai láthatók (az első szám az eddigi teljesítményét jelzi: "1" ha a szükségesnél több, "2" ha kevesebb ütést használt fel. Ezután az éppen látható lyuk sorszáma (Hole), a Par és az erre a lyukra elhasznált ütések száma következik. A sort a lyuk és a labda távolsága zárja. Az alsó három gombbal visszatérhetünk a menübe, megnevezhetjük a pálya alaprajzát, illetve a verseny állását.

Az adatok mellett műszer a szél irányát és erősségét mutatja. Ugyanezt használhatjuk a Green területén a talaj lejtési irányának és meredekségének meghatározására (amerre a nyíl mutat, arra fúj a szél, illetve arra-lejt a talaj).

Középen a labda elhelyezkedését és az alatta lévő talaj minőségét figyelhetjük meg. Mellette néha egy M vagy egy G gomb jelenik meg. Az M egy rossz ütés után lesz látható, melynek lenyomásával visszavehetjük a labdát úgy, hogy az előző ütés nem számít be a versenybe (Mulligan). A G gomb a Greenen jelenik meg, amikor a labdát már csak két lábnyira van a lyuktól. Ekkor a gombbal ütés nélkül beejthetjük a labdát a lyukba.

Egyre a legveszélyesebb pályákat. Mivelhöz a tornászok parfüm csillagok-
lyuk, vagy a helyettes lehetősége.



A jobb szélén a fel-le nyílakkal az ütők között válogathatunk. A nyílak mellett mindig megjelenik az éppen kiválasztott ütő neve és a vele elérhető maximális távolság. E fölött az ütés típusát állíthatjuk be: Straight - egyenes ütés, Draw - jobbra csavarodó ütés, Fade - balra csavarodó ütés és Punch - lapos ütés.

Hő, az sem a legegyszerűbb akadály, a homokban könnyen "eljátszhatunk" egy-egy lövés.



S végül elérkeztünk az ütéshez. Az ütés irányát a kis sárga kereszttel adhatjuk meg. Ez minden ütés előtt automatikusan a lyukra mutat, s az egérrel vagy a jobbra/balra nyílakkal mozgathatjuk el onnan. Magát az ütést a golfprogramokból már jól ismert körív segítségével végeztethetjük el. Az egérrel nyomjuk meg a Swing gombot, s tartjuk egy ideig lenyomva (közben egy sárga sáv indul el a körív mentén). Amikor a gombot elengedjük, a sáv hossza az ütés erősségét határozza meg. Az ütőnél megadott maximális távolságot úgy érhetjük el, ha a körív tetején a függőleges vonal elérésekor engedjük el a gombot. Ha hamarabb elengedjük, rövidebb, ha tovább nyomjuk, akkor hosszabb, de nagyon pontatlan lesz az ütés. A gomb elengedése után a sárga sáv elindul visszafelé, az iv mentén. Amikor az alsó vonalhoz ér, ismét nyomjuk meg a gombot. Ez az ütés pontosságát határozza meg (azaz, hogy a labdát melyik részén találjuk el). Telitalátnál a labda egyenesen, ha hamarabb nyomjuk le a gombot, balra, ha később, jobbra repül. Billentyűzetet használva a szöközt kell háromszor lenyomni (indítás, felülmegállítás, alulmegállítás).

JOBB, MINT AZ "EREDETI"?!?

A program dobozában egyből két CD-t találhatunk. Az egyikben maga a játék és Harbor Town pályát, a másikon pedig egy újabb csodaszép vidék 18 pályája kapott helyet. S akinek mind ez nem elég az további lemezekon a világ minden nagyobb pályáját megvásárolhatja.



Szóval a program gyönyörű, izgalmas, szinte tökéletes. Az biztos, hogy én többet golf-pályára nem teszem a lábam (nem mintha eddig gyakran mentem volna). Ez a játék ugyanis kényelmesebb (melyik pályán lehet károszékbe ülni a labdát), bármikor abbahagyható és folytatható és valószínűleg még jóval olcsóbb is, mint néhány óra egy jól menő pályán, kölcsönvevett felszereléssel. A szerzők szerint a program ugyanazt a virtuális valóság technikát használja, amelyre az amerikai fedett golfpályák épülnek. Hogy ez mennyire igaz azt nem tudom, de az biztos, hogy a játékhoz kapható egy a géphez infra-



vörös sugárral csatlakozó golfütőkészlet is, amivel mégiscsak valóságosabb lesz az egész (csak a csillárra kell vigyázni). A program egyetlen hátránya, hogy golfozás közben az ablakon beszűrődő, szmogos pesti levegőt kell szívnom. De talán néhány éven belül ezt a problémát is megoldják a programozók és a hardveresek.

576 KÉB ÉRTÉKELŐ PICTURE PERFECT GOLF KIDJIA EMPIRE

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■■■■■■
	PITE KORREKT KEMENY

ÖSSZHATÁS
89%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM: 4MB	HD: 5MB VIDEO: SVGA CPU: 386
	CD-1	ZENE: SB SBPRO GUS, ROLAND ADLIB



■ Foglaljuk el a finomítottakat, amilyen gyorsan csak lehet.

A Metavira szigetén folytatott atomkísérletek során egy fajtájában mutáció lépett fel, melynek eredményeként az új faj nedvének lecsapolásával olyan anyag nyerhető, amely az egyetlen ismert gyógyszer egy halálos és eddig gyógyíthatatlan betegségre. Meg is indult a termelés, de egy napon az egyik kutató, Lucas Santino szabotálta a munkát, kutatásait elűzte a sziget egyik eldugott zugába, fegyveresével elfoglalta a szigetet és saját szakállára kezdett dolgozni. Az előzőtök egy tapasztalt katona segítségét kérték, a miénket. Ezzel a történettel indul a Jagged Alliance című játék, melyben feladatunk a rend visszahelyezése lesz az A.I.M. nevű szervezet zsoldosi segítségével, akiket irányítva szektorról szektorra kell visszafoglalnunk a szigetet és az értékes fákat. Az elfoglalt területeken pedig a helyi lakosokból szervezett brigádokkal kell "lefejnünk" a fákat, a szintén őslakosokból álló őrség felügyelete alatt, így fedezve saját kiadósainkat is.

A CSAPAT SZERVEZÉSE

A nap valójában még az előző nap estéjén indul, az irodánkban. Az ajtón kilépeve kezdhethetünk új játékokat vagy léphetünk ki, a naptár felső részén menthetünk, alsó részén tölthetünk be korábbi állásokat. A beszédkézi ablakra mutatva már meglévő csapatunk adatait nézhetjük meg. Kís laptopunkkal léphetünk be az A.I.M. adatbázisába, ahol zsoldosokat vehetünk fel. A bal oldalon az épp kiválasztott katona adatait láthatjuk, jobb oldalon pedig a már alkalmazásunkban levőét. Alul, a BioGear mutatóval változathatjuk, hogy a figura rövid jellemzését vagy felszerelését akarjuk-e látni. Az Info a már kiválasztott csapat adatait mutatja be. A kiválasztott új harcos adatait egy kis táblázat mutatja, lássuk mi derül ki ebből:

- **Salary:** napi fizetés.
- **Health:** életerő. Ennyi pontnyi sebesülést képes elviselni ájulás vagy halál nélkül.
- **Agility:** gyorsaság, reflexek. Ez a mutató minél nagyobb, annál több akciópontot kap a zsoldos egy körben, a cselekvéseket annál gyorsabban hajtja végre.
- **Dexterity:** pontosság. Minél jobb, annál precízebben tud végrehajtani a kőgyűgyeseket igénylő feladatokat (sebkötözés, álkücs kezelése, bombák hatástalanítása).
- **Wisdom:** tapasztalat. Egy tapasztalt harcos száz lépésről észreveszi a gyanútlan ellenfelet, míg a zöldfülű már csak a rá leadott lövések után.



■ Egy-null ide, azt hiszem...

- **Medical:** orvosi tudás. Ha ez a képessége nulla, nem tud ellátni senkit.
- **Explosives:** pirotechnikai érzék. Mekkora biztonsággal tud robbanószerkeket hatástalanítani vagy telepíteni.
- **Marksanship:** legyveres harc. Milyen pontosan céloz lőfegyverekkel és milyen jól bánik a késsel.
- **Experience class:** mennyire éri meg a rejtett csapatokat, mennyire tud lopakodni, milyen gyorsan és pontosan tud célozni, milyen hatásokkal tudja képzettségét használni. Ezen mutatók növekedésével jelentős mértékben nő a fizetése is.

Ha ezen mutatók alapján úgy döntünk, hogy felfogadjuk a zsoldost, a portréjára kattintva tehetünk neki ajánlatot, amit vagy elfogad vagy nem. Ha arcképére az "On Assignment" pecsét van ütve, akkor épp valaki másnál dolgozik, ilyenkor rákattintva megtudjuk, mikor lesz újra elérhető. Csapatunk tagjainak arcképére jobb-kattintva azok tulajdonságait olvashatjuk el, bal-kattintva pedig kiríthatjuk őt, helyet csinálva valaki másnak. Amikor új embert vagy embereket veszünk fel, 600 dollár kell fizetnünk annak helikopteres oda-szállításáért.

AZ ELŐKÉSZÜLETEK

Másnap (az esetleges új tagokkal kibővülve) a sziget térképe előtt kell elődönténünk, mi lesz a mai stratégia. Minden szektorban meghatározott számú fa van, melyek feketével vannak jelölve, ha valamilyen okból a

arcképén megjelenik egy arányszám, ami azt jelöli, hogy maximális tudását külső okok folytán mennyire tudja kihasználni. A doktor legelőször saját sebeit gyógyítja meg.

- **Patient (fél fizetés):** ha van doktor, itt adhatjuk meg a kezelendőket. Sokkal nagyobb mértékű gyógyulás várható így, mint a sima pihenéssel.



■ Sikeres behatolás után maszfolászunk a szobák kincseiből.

- **Repair (teljes fizetés):** egy szerszámos táskát a fickó kezébe adva, és javítandó dolgokkal telerakva hátizsákját, az tudása legjavát adva megpróbálja azokat megjavaralni.

Ha mindezen beállításokkal megvagyunk, az emberek arcára mutatva azok felszerelését állíthatjuk be. Baloldalon legfelül az arca rakott dolgok, alatta a mellény alatti alsó ruházat (golyóálló mellények), majd legalul a

VÉRRE MENŐ HARC EGY VESZÉLYEZTETETT FÁÉRT!

bennszülöttek nem hajlandók azokat lecsapolni, mert a szüretelés nem biztonságos. A megfejtető fák zölddel vannak jelölve, a kimerültek pedig barnával. Szüretelőket a Tappers pontra mutatta vehetünk fel, öröket pedig a Guards pont megnyomásával helyezhetünk el, az egér jobb/bal gombjaival változtatva számukat. A munkások fizetését is itt növelhetjük (csökkenteni nem lehet), ha azok morálja lecsökkenne - erről ők maguk tájékoztatnak majd. Legalul látható az alkalmazható és az alkalmazott emberek aránya, mellette pedig a mérleg. Erre kattintva részletesen lebontva láthatjuk költségeinket és bevételeinket. Csapatunkat a Team alatti költségmutatóra kattintva rendezgethetjük. Itt először is beállíthatjuk, hogy a nap folyamán ki mit csináljon, úgymint:

- **On Duty (teljes fizetés):** részt vesz az akciókban.
- **Rest (fél fizetés):** pihen, sebeit nyalogatja. Ez szinte csak takarékosági okból használható, mivel sérülései alig gyógyulnak.
- **Train (teljes fizetés):** harci - orvosi - mechanikai - rabantási, illetve fizikai tréning, mely a képességeket fejleszti kisebb-nagyobb mértékben. A harci tréninghez a kadét jobb kezébe egy lőfegyvert kell tenni.
- **Doctor (teljes fizetés):** a doktor kezébe egy orvosi táskát téve az gyógyítgatja a többieket. Ilyenkor



jobb közben elhelyezendő tárgyak helye van. A jobb kézben levő dolgokhoz csatlakozik még egy hely, aminek segítségével például puskáinkra szerelhetünk távcsövet vagy az üzenetet vehetjük ki az üvegöböl. Nem minden dologhoz lehet valamit csatlakoztatni, de ez a hely mégis mindig megjelenik. Középen felül a fejfedőt rakhatjuk fel, alatta (a figura testén) pedig eljövhatjuk, hogy a felszerelés mekkora védelmet nyújt a találatok ellen. A harcok mellett egy terepszínezéses dobozzal kattintva befesthetjük azt. Legalul dobhatunk el dolgokat - vigyázzunk, mert ha valamit az akció-előtti kiválasztásnál dobunk el, az véglegesen elvész! Továbbhaladva a rádiót (esetleg az "Extended Ear"-t) és a bal kéz tárgyát, majd a mellényt és azok zsebeit állíthatjuk be (ezek száma a mellénytől függ). Bal oldalon válogathatunk készleteink között, a csoportosan mozgatható tárgyakat a Shift és az egérgomb lenyomásával mozgathatjuk együtt. Minden tárgy mellett látható egy piros csík, mely állapotát mutatja. Főleg fegyvereknél fontos, hogy a legjobb vigyük magunkkal, mivel ezek hajlamosak a beragadásra (bár ilyenkor az újra elsütés néha használja). Ha minden beállítással



készen vagyunk, az öröknél megismert módszerrel helyezhetjük el csapatunkat, és indulhat az akció.

A BEVETÉS

Maga a játékter négy fő részből áll. Középen folyik az akció és az irányítás, kétoldalt emberek portréi láthatók, legalul az épp kiválasztott ember mellényzsebeinek tartalma sorakozik, legfelül pedig néhány irányítókon helyezkedik el. Lássuk ezeket először:

- **szektorszám:** zöld háttérrel, ha miénk a fennhatóság, illetve pirosan villogóval, ha ellenséges katonák is vannak még itt. Ilyenkor körökben mozoghatnak embereink, és minden akciójuk pontokba kerül, míg saját területeinken mozogva minden cselekvés "ingyenes". Saját területen embereinket a két egérgomb megnyomásával együtt is mozgathatjuk.

- **Trav:** ezzel léphetünk át egyik szektorból a szomszédosba. Természetesen például északra csak akkor léphetünk át, ha az északi határ mellett állunk.

- **Inv:** itt léphetünk be az inventory-ba, és rendezgethetjük tárgyainkat zsebeink, kezeink és társaink között.

- **Map:** a szektorok térképét kapjuk meg. Ha elfoglaltunk egy területet, itt csoportosíthatjuk át őreinket. Az egér bal gombjával vegyünk le néhányat (a közelebbi területekről hamarabb ideérnek), majd a jobbal tegyük le őket oda, ahol szükség van rájuk. Vigyázzunk, hogy erőnk sehol ne csökkenjen le túlságosan, mert azt az ellenfél könnyen elfoglalhatja!

- **Opt:** a játék általános beállításai mellett itt "Quick Save/Restore"-ra van lehetőségünk (csak saját területen).

- **Abort:** abbahagyhatjuk vagy előről kezdhetjük a napi küldetést.

- **a sárga csík** az alkonyatig hátrafevő időt mutatja. Az idő múlását a C gomb megnyomásával gyorsíthatjuk. Alkonyatkor véget ér az akció.

Emberek portréi mellett három csíkot láthatunk. A piros vonal erejükét jelenti, ha találatot kapnak, ennek egy része sárgára vált. Ha csata után bekötözzük őket, a sárga rész rózsaszín lesz és nem zavart

tovább. Ha nem kezeljük a sebet, akkor életerünk folyamatosan csökken egyesével, míg emberünk először mozgásképtelen majd eszméletlen nem lesz, majd végül meg nem hal. Eszméletlen állapotban minden pontvesztésig levonódik a maximum életerőből is.

A kék vonal emberünk lélegzetét jelzi, mely a melegeben való mozgástól, illetve esztástól csökken. Ha elfogy, emberünk összeesik, vízben tempózza meg is hal, tárgyai elmerülnek. Vagy pihenéssel állítható vissza, vagy - ha hoztunk kalácsot - ivással (a tall kulacsbal kattintsunk néhányszor a szájfőnél az inventory-ban). A rózsaszín vonal a körben felhasználható akciópontjait mutatja, melyek számban is ki vannak írva. Embereink portréján a jobb gombbal kattintva beállíthatjuk, hogy mindig a lehető legpontosabban célsozjon (Max Aim), illetve megálljon akkor, amikor a további mozgás után már nem tudna löni (Rvs. Points).

Embereinket az egérrel irányíthatjuk. Bal kattal az út-irányt adhatjuk meg, jobbal pedig a jobb kezében levő tárgyat használhatjuk - ilyenkor egy speciális kurzor kapunk, melyet a célra vite bal kattal alkalmazhatunk. Ha az az eszköz fegyver, akkor löhetőnk vagy szárhatalunk. Legalul, az inventory-sorban állíthatjuk be tárgya-



ink helyét (bal oldalon a JOBB kezünk van, utána zsebeink, végül a bal kezünk. Erre az egér jobb gombjával kattintva felcserélhetjük e kezünkben levő tárgyakat, gyorsan és akciópont vesztesé nélkül). Ha egy tárgyat akarunk használni, de nem jelenik meg valamiféle speciális kurzor, akkor hiányzik a tárgyhöz még valami (például a detonátor önmagában nem robban, kell hozzácsatolni valami robbanóanyagot is). Mozgásnál a cél kiválasztása alatt a Shiftet nyomvatartva lopakodhatunk. Alt-tal pedig fegyverünket célretartva visszavonulhatunk - ezek persze több pontba kerülnek. Ellenfeleink és saját, óslakos alkalmazottaink (örök és szürtelek) erőnlétét a kurzor rájuk állítva nézhetjük meg (az strong és dying között változhat). A képernyő méretét és a képet a Page Up-Down, Insert és Tab gombokkal szabályozhatjuk.

Ancy

JAGGED ALLIANCE

Egy furcsa alapötletre épült nagyszerű játék

576 KÍBITE ÉRTÉKELŐ

JAGGED ALLIANCE KIDAJA MINDSCAPE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KONREKT KEMÉNY

ÖSSZHTÁS 86%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 486
CO: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND AOLIB

Nagyon meglepődhetek Nevesincs falva lakói, amikor az egyik fényes hajnalon a napot is elhomályosító fénybúra ereszkedett le a falu határára, s falai a végtelenbe futottak. A falucska köztisztelőben álló grófia, akinek szerény kastélya csupán néhány mérföldnyire volt a vakító fénybúrától, rögtön kiszalajtott a két leghűségesebb és leghátrább katonáját, akik lóra pattantak, s elnyargaltak a fénybúra lábához. A falucska öre már várta őket. Kérdéseikre ő se tudott választ adni - így rájuk maradt az a felemelő feladat, hogy a búra milétere választ adjanak... Besétáltak a búrba, s néhány lépés után egy kietlen, forró sivatagban találták magukat. Visszanéztek, s hazájukat már nem lát-

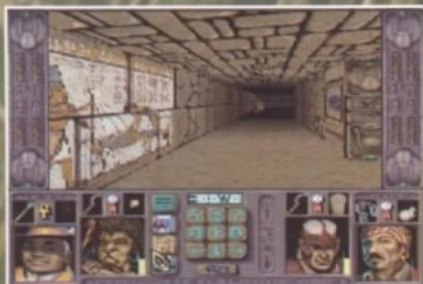
film is falálható a lemezen - nem is akármilyen felbontásban, hanem 320x400-ban (a játék is ebben megy). A DreamForge brigád (természetesen a SSI szárnyai alatt) nagyon büszke erre a VGA kártyával is elérhető szinte SVGA minőségű video módra, de valahogy nem hozta meg a hozzá fűzött reményeket. A filmrészleteknél kétségte-
lenül érezni a feltornázott grafikát - ha máson nem is, a sebesség-
gen, mivel a film egy igen jó gépen is ugrál. A mozgatás olyan, akár a Doomban - vagy olyasmik akar lenni, de a szabad mozgáson kívül nem túl sok mindent sikerült átvenni a készítőknek. Hiába a speckó VGA, a falak darbosak, sarkosak, néha eltűnnek - aztán ismét előbukkannak - a fény árnyék hatások olyan ravaszak, hogy távolról nem tudom megítélni, hogy egy litkos folyosó nyílt meg, vagy csak egyszerűen árnyékban van a fal. Az ellenfelek megzaskombinációi a régi szép időköt idézik, amikor a 64-es hangyányi memóriájába alig tudtak bepáaszírozni négynél több fázist. Egyszóval a grafika hagy némi kívánnivalót maga után. Hogy egy picit jót is szóljak: egy General Midis hangkártyán vagy Gravisen kifejezetten sokféle és nagyon eltalált, hangulatos zenéket hallhatunk. Komolyan mondom, a zene volt a legnagyobb hatású rám az egészből. Na a hanghatások már kevésbé jók, a színesek hangja pedig változó - mivel CD-s verzióról van szó, minden szereplő hangosan beszél.



Ááá, egy NPC. Egy troll NPC. Erdemes bevenni, hisz elég drabális, s nem sértődékeny típus - így bármikor alküdhetjük.

CSAK ÚGY, ÁLTALÁBAN

A látványosan bepörrenő DreamForge logó után nem kisebb meglepetés éri az embert, mint a főmenü. Itt aztán minden szükségeseget megtalálni: intrót bámulhatunk, az első rész karaktereit behelhetjük ide, állást tölthetünk - mint minden tisztesseges program elején. A karaktergenerálás elég eredeti módon történik. Igaz az első részben is hasonló "cigányasszony osztja a kártyákat" módszerrel találkozhattunk. A kártyákon vannak feltüntetve a kasztok, osztályok, jellemek, stb - a dolog magát adja. Természetesen itt is editálhatjuk karaktereinket, ami azt is jelenti, hogy boldog-boldogtalan 18-as tulajdonságokkal bíró kalandorokkal indíthatunk. Miután kigeneráltuk magunkat, s megvan két főhősünk (személy szerint egy Paladint vagy Rangert és egy Cleric/Mage-et ajánlok, mivel



Egy mezeli kép a folyosóról. A szép faliképeket megnezhethetjük közelről is.

ták sehol. Előttük egy haldokló asszony, egy bizonyos Piotrának a testvére utolsó szavával hiába övött minket Har'akir homokjától és melegétől, hőseink mögött végleg bezárult a búra - csak egy út maradt: előre!

MIVEL ÁLLUNK SZEMBEN?

A minap érkezett meg szerkesztőségünkbe a Ravenloft második része, a Stone Prophet - kaptam magam, s gyorsan átböngésztem a tavalyi lapszámokat, s rá kellett jönnöm, hogy valahogy kimaradt a sorból a Ravenloft első epizódja. Sőt, a Menzoberranzáról sem találtam semmit, ami ugyanazzal a szerkesztővel készült, mint a Ravenloftok. Igaz, kétségte-
lenül találkoztunk némi újítással, de a képernyő felépítése, a grafika, az NPC-rendszer ugyanazok. Aprópó, grafika. Jelen esetben a CD-s verzióval állunk szemben, ami avval jár, hogy jó 300 megányi



A rend kedvéért csináltam egy képet az inventoryról is.



● Trollok támadásban, Mindig legyen kéznél olaj vagy víz, s locsoljuk le hamvaikat - különben sosem leszünk

harcos nélkül megdögülünk, a pap a méregtelenítő és gyógyító varázslatai miatt kell, varázsló nélkül meg megette a fene az egészét). Har'akir sivatag perzselő homokjába sülyeszethetjük lábunkat. A képernyő és inventory kidolgozottsága sokkal szebb az első részénél, gyakorlatilag a Menzoberranzánéval egyezik meg. Ami más, az a varázslatok lekérése - most a teljes ablakban jelenik meg a varázslatok és a különleges képességek listája, nem a szereplő képén. Nem hiszem, hogy érdemes elidőzni a vezérlés felett - egyrészt mert egyszerű, másrészt meg benne van a kézikönyvben is, jó szájbarágósan. Nemi segítség: ha valamit inni vagy enni akarunk, azt nyomjuk a szereplő képébe az inventoryban. Ha bármit szeretnénk elfelvinni, megnézni, vagy használni, azt vegyük kézbe, majd a [a] billentyűre kattintsunk hősünk kezére. A zöld talkában lévő

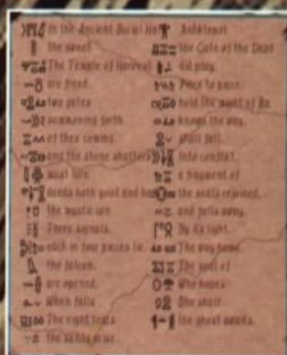
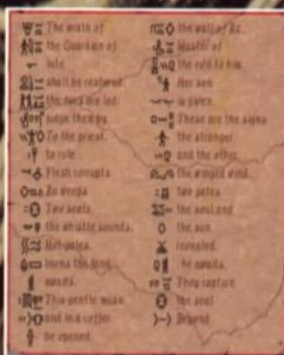
hiába nem látjuk az ellenfelet. Így mindjárt le is mészárolhatjuk azt, aki még csak meg se mukkan. Az NPC-kkel ne legyen gondunk, nyugodtan elküldhetjük őket, ha valaki utat akarunk bevenni, általában megtároljuk ott, ahol feltettük annak idején. Ha nem muszáj, akkor ne legyen velünk senki, mert csak a XP-t szívja.

A KEZDŐ LÉPESEK

Az intróban elhunyt hölgy motyóit szedjük össze, majd keressük fel a közelben lakó vak és néma öregasszonyt, aki egy rajz alapján útbaigazít. Irány tehát Muhar, a sivatagi falu, ahol nem látunk túlzottan szívesen bennünket. Mindenkinél az a mániája, hogy mi hoztuk rájuk a pestist. Kizárt dolog! A faluban bizonyára hozzánk is eljut néhány plety-



● Csak egy kis izelítő Anhkhepor sírjairól. Pilléselyű orok sakkal "foghatjuk", aki azt ígéri, segít megkeresni az obeliszket, amely alatt választ kaphatunk arra, hogy mi történik itt, s mit a teendők. Bejárva az obeliszek alatti három szintet, két széttepett papír maradványait kell begyűjtenünk, s ezek alapján fejthetjük meg a bejáratnál szereplő hieroglifákat. Na, ezek után legalább megtudjuk, mi is a feladat.



kásaszerű massa remek dolog: picit gyógyít, és emellett semlegesíti a mérgel - ugyanis mérgezésben lesz részünk rendszeren. Vízünk mindig legyen! A program külön meri vízszintet is (ha ez nulla, akkor mi kerülünk vízszintesebbé...). Amikor katakombákban küzdünk, mindig falhoz nyomott fejfel menjünk - hát-ha átessünk egy illúziófalon.

Sajnos a játék meneteről nem mondhatom el, hogy javult volna az első részhez képest - legyen elől két jó harcos, s ha gyakran pihenünk (mondjuk minden cselepté után), akkor szinte kizárt, hogy legyűrjének. A szárnyek bután jönnek utánunk: ha megátnak, lineáris úton üldözbe vesznek. Ha nem látunk - bár alig vannak néhány lépésnyire - egy sarkba behúzódva akár aludhatunk is mellettük. A kapcsolók rendeltetésére igen nehéz lesz rájönni: szinte kivétel nélkül két lépésben belül kinyitnak egy ajtót vagy falat. Ezenkívül akadnak zárok meg hozzájuk kulcsok - meglepő, nem? Ja, és még egy kellemes programhiba: ha egy sarkot megközelítünk, s a másik felén áll egy ellenség, akkor a kurzor a falon is kerdős változik,

ka, és találok egy-két írást Anhkheptről, az egykori fáraóról, aki a helyi szokások szerint ma múmiaként hever egy kriptá mélyén. Egyesek szerint ő obredt fel, s gonosz dolgokra készül - ürdögi terveknek első jele a pasztító pestis. Anhkheptről sokat fogunk meg hallani, sőt akár találkozhathunk is vele, de nem ő az egyetlen ludas - akad néhány gonosz isten és félisten, aki a dolgok mögött áll. Néhány kisebb "kalandot" is tehetünk: az egyik sátorban egy asszony várja haza az urát, de főleg a mála lévő elemet. A falutól északra találjuk a



● Szép. Kár, hogy nem itt játszódik a történet. Igaz nem illenek a múmiák ebbe a környezetbe.

fiút - legalábbis ami marad belőle. Érdekes módon minden beszélgetés után meghal, de amikor ismét megszólítottuk ő is kinyitja a száját. Az egyik sátorban úgy megijed egy gyerek tőlünk, hogy az aratás templomában köt ki - hozzuk őt vissza, a templom dőre találhatók. Mindenesetre vegyük magunkhoz Piotrát, a tolvajt, akinek a nővére az intróban kimúlt. Együtt ereszkedjünk le a kútba, ahol egy félistenő két szemgolyójára és a telepátia sisakjára tehetünk szert. Ezekkel visszamászva a vak öregasszonyhoz (a szemekkel lát, s gondolatait a si-

Sajnos idegesítően sok a mészárlás, a értelmes harc - mivel ügyis mi nyerünk - hamar unalmasá válhatnak. Eredeti ötletekkel sem igen találkozhatunk, sőt nem egyszer visszaküszönnek az első részben már álsított elemek. Talán a sztori az átlagosnál jobb - csak ne lenne olyan bűn nagy az a sivatag!

Koronczai Gáspár

576 KÉNY ÉRTÉKELŐ
RAVENLOFT KÍADJA: SSI/MINDSCAPE

grafika: []
 hang/zene: []
 kezelhetőség: []
 kihívás: [] PITE [] KORREKT [] KEMÉNY []

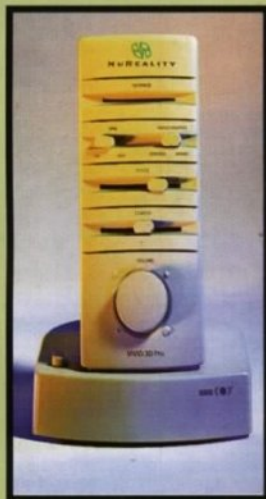
ÖSSZHTÁS 70%

C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 386
 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

HARDWARE TESZT

VIVID 3D PRO

Valamelyik nap egy fura doboz árválkodott a szerkesztőségben. Rajta sokat sejtetően a Vivid 3D Pro felirat - nem volt nehéz kitalálnom, hogy valami 3D Surround sound-képző ketyere lapulhat a doboz mélyén. Rövid kérdezősködés után megtudtam, hogy a SAFE Kft bo-



csátotta rendelkezésünkre egy teszt erejéig. A "körülölelő 3D-s hangok" technikát ma már a drágább hi-fi szerkezetek is tudják, s így hallgatva a zenét olyan, mintha mindenfelől szólna a zene. Természetesen surround és surround között is óriási különbség lehet, van például kifejezett surround hangfal, mozgó hangszórókkal. A Vivid 3D-t direkt multimedias PC-khez és Macintosh-okhoz készítették, elsősorban játékokhoz, hogy azok hangjait legyen az mono vagy sztereó, 8 vagy 16 bites - még élethűbben adják vissza hangfalaink. Fantasztikus élmény surroundban DOOM-ozni vagy repkedni egy szimulátorral - esetleg X-Wingezni! Nem csak a "mezei"

sztereócsatornákon szólnak a hörgések, gépágyúk, hanem tényleg mindenfelől. A szerkezet kb. olyan magas, mint egy fekvő PC-s ház, hálózatról üzemel táppal, egy audio be- és kimenet van rajta. Így természetesen nincs szervesen számítógéphez kötve, hanem bárki behelyezheti a magnója/CD-je és erősítője közé, s egy gyengébb felszerelésből is döbbenetes hangokat tud kicsalni. A különbséget ahhoz tudnám a legjobban hasonlítani, amikor az ember monóról sztereóra kapcsol - csak most sztereóról váltunk surroundra. Természetesen kipróbáltam otthoni miditornyommal - döbbenetes volt! Akár rádiót, akár magnót próbáltam, az az érzésem volt, mintha élő koncerten ülnek, a hangszerek hangjai teljesen betöltötték a teret. A szerkezeten lehet állítani, hogy monó vagy sztereó forrásból dolgozzon, állíthatjuk a teret (képzelnünk el egy kiflit, aminek a két vége közt ülünk, s a tér növelésével a kifli két vége növekszik, és így "lecsorog" oldalt a hang). Ezen kívül állíthatjuk a középpontot, ami a középpontban hallható hangszerek/vokális hangot távolítja, közelíti. Ez "fülileg" olyan - miközben állítjuk a potmétert - mintha egy szórakozóhelyre mennék be vagy jönnénk ki onnan, s egyes hangszerek már távolról hallhatóak, s az ének és a többi egyre erősödik, ahogy megyünk befelé. Bizony, ilyen hanghatásokat csálhatunk ki otthoni PC-nkből vagy tornyunkból. Azt hiszem, akinek nem közömbösek a hangok és szereti életmű minőségben visszakapni a zenét - legyen PC-s játékos vagy egy mezei zenehallgató - annak érdemes beszereznie egy Vivid 3D Pro-t, vagy legalább kipróbálni a SAFE Kft-nél.

GALLANT REAL MOTION

Kétségtelen, hogy kíváncsi ember vagyok. Szerkesztőségünkbe az utóbbi időben egyre több MPEG tömörítéssel készített videofilm érkezett, s MPEG kitömörítőkártya híján a CD csillogásán és a könyvtárak látványán kívül nem sok néznievaló jutott nekünk. Pár hete a boltunkba érkezett néhány gyanús, sejtelmes tízenyolcas számmal ellátott CD, s az "MPEG" szócseka ezeken is rajtok állt. Sajnos mezei, DOS vagy Windows alatti MPEG-file lejátszóval sehogy sem sikerül behergelni ezeket a .dat kiterjesztésű file-okat - kizárólag kártyával és a hozzá adott szoftverrel. Mint említettem, igen kíváncsi vagyok, s mindent a saját szememmel akarok látni - az MPEG filmet is. Kaptam magam, és elslattyogtam kedvenc hirdetőnkhez, Trans-Amékhez, azon nem titokolt szándékkal, hogy egy tesztelés erejéig megkaparintsak egy dekóder kártyát.

Otthon aztán félre-raktam a macskámat a gép mellől, majd nekiálltam az üzembehelyezésnek. Nyugodtan állíthatom, hogy a legtöbb időt a ház eltávolítása vette el. A kártyát (egész pontosan egy Gallant Real Motion) belőttem egy üres 16 bites slotba, összekötöttem a videokártyával, majd az MPEG kártyát a monitorral. Ennyi. Márcsak két - szerintem elég silány - szoftvert kellett installálnom. A DOS alatti nem volt hajlandó semmi lejátszani - így maradtam Windows mellett. Maga a program négyféle formátumot ismer (CD-I, Karaoke, CD-Video, MPEG file lemezről). Persze ehhez az is szükséges, hogy CD meghajtónk kompatibilis legyen velük - legalább dupla sebességű kell, és hogy tudja olvasni az XA CD lemezeket, ma-

gyarul azokat, melyek egyszerre tartalmaznak audio és video információt - ilyen a karaoke és az CD-Video. Végre behelyeztem valami CD magazint, s lenyomtam a play gombot. Az eredmény: tökéletes. True Color módban játszik vissza a kártya, teljesen akadozásmentesen, teljes képernyőn 320x240-es felbontás mellett! Nem árt tudni: nem szükséges, hogy a videokártyánk True Color legyen. Hangja CD minőségű, sztereó - külön hangszóró bemenet van a kártyán, így hangkártyára sincs szükség. Egyszóval felülmúlja a videó minőségét. Ja és a gépigény: megelégszik egy 386DX el és 2Mb Rammal. Egyedül a kezelőprogrammal voltak



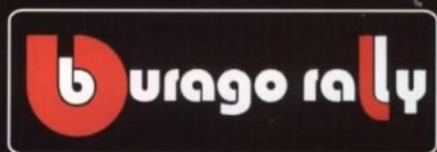
gondjaim: csak előre lehet csévélni, s ezen kívül hangerőt és a track-eket lehet állítani. Mit meséljek még a VHS egyik potenciális vetélytársáról? Ha valakinek megteszik valami CD (esetleg valamelyik az 576 boltból), melyen minden csodát ígérnek, az először győzdődjön meg, hogy vajon nem MPEG CD-ről van-e szó, s ha van kb. 4Mb-ra valója, s nem bírja ki a digitális videózás nélkül, akkor vegyen egy dekóder kártyát. Talán egyszer a videók helyére lép. Ki tudja?

Koronczai Gáspár



MEGJELENIK 1995. szeptember 18-án

Elkészülni...
Vigyázz...
Kész...
Rajt!



Az év C64-es futama



Formátum: C64-es lemez, díszdoboz, kezelési útmutató
Elővételeben megrendelhető az 1389 Budapest, Postafiók 132. címen
Ára elővétellel 999,-Ft (mely a postaköltséget is magába foglalja).
Ajánlatunk csak szeptember 10-ig beérkező megrendelésekre érvényes.

Nem is tudom, hol kezdjem. Ha azt mondanám, már hetekkel ezelőtt megsejtettem ikszedik érzékemmel, hogy valami nagy durranás várható, a legtöbben csak legyintenek. Pedig ez történt. Bár olvastam már az Amazon Queenről, de nem tudtam, hogy ez lesz a nagy "ő", csak a tudatalattim érezte, hogy egy Indiana Jones/Monkey Island stílusú hatalmas dobás várható. Fel is borult volna a lelki egyensúlyom, ha nem érkezik meg idejében. És hogy milyen? Csodálatos! Jó öreg Lucas-féle irányítás, igaz igék helyett ikonokkal, de a tárgyakat ugyanúgy helyezték el.

maga sajátos módján - egy földdel teli fürdőkádban. Joe-éknak szerencséje volt: éppen kimásztak a lyukon, amikor Big Hugh-ék megérkeztek. Utóbbiaknak azonban nem volt szerencséje: az óra éppen 12:00-t mutatott...

A lobbó raktár előtt Joe-nak hírteien bekattant, hogy másnapra le van kötelezve: Faye Russelt, a filmcsillagot kell Dél-Amerikába, az amazonok dzsungelébe szállítania és nyolc órán belül meg kell érkeznie. Érzékeny búcsút vett barátjától, s már mászást is befele igazi szereimébe, az Amazon Queen kisrepülőbe.

valóban a barátnője volt, de Joe őt se bírta sokáig - szobája nyílt. Benyitott, s nem kis meglepetésére ott találta Lolát (3,1,1).

- Szia, Lola. Régen láttalak.
- Csak nem Josef Kinghez, a híres pilótához van szerencsém?
- Nézd Lola, nincs időm most a cinikus megjegyzéseidet hallgatni. Hagyjuk most a múltat, oké? Anderson emberei nem engednek ki a motelből, segítségre van szükségem!
- Ugyan miért segítenék egy ilyen lump alaknak?

A FLIGHT OF AMAZON QUEEN

Kényszerleszállás egyenesen a kaland...

A grafika stílus leginkább az Indy 4-hez hasonlít, a játék hangulata pedig Monkey Island és Indy 4 keveréke. Bár érzem, hogy átvettek elemeket a két remekből, de ez nem tűnik koppintásnak, inkább a hangulat átcsempészésének. Méghozzá sikeresen. Nem bárgyú utánérzés született, hanem profi kalandjáték, amit mindenkinek meg kell szereznie, aki egy picit is kötődik a LucasArts remekeihez. A játék duplán élvezetes: először mint kaland, másodsor, amikor egy-egy motívum felidézi az Indy 4 felejthetetlen perceit. Amit még illik elmondani, az a zene és a hangok minősége: hát ez most kimarad, ugyanis Gravesen egy árva mukkot sem sikerült kicsiklandoznom belőle, de kitűnően illeszkedett a hangulatához az Indiana Jones nóta. És még valami: hihetetlen, de a játék hat lemezes! Most ne CD-lemezes gondolatok, hanem a régi jó HD-s lemezes! A mai világban ez tényleg unikumnak számít - így legalább mindenki számára elérhető - igaz nem beszélnek sztereóban, 32 csatorna a szereplők (egyáltalán nem beszélnek a lemezes verzióban, de van CD-s is, ahol igen), nincsenek SVGA-s átvezető filmek Hollywoodi színészekkel stb. Tehát itt van egy játék, nagy adag humorral, 12-18 óra játékidővel, kézzel rajzolt hátterekkel (semmi ray-tracing!), stílusos szereplőkkel, utánozhatatlan hangulattal, és természetesen teljes leírással. Ime:

BUENOS AIRES, 1949

Joe Kingnek ismét sikerült kellemetlen helyzetbe hozni 2 órája megismert barátnőjét és önmagát. Sose válogatta meg a lányokat, s most kifogott egyet Big Hugh barátnői közül - és ihatja a levét. Igazán kellemetlen helyzet: Buenos Aires egyik elhagyott raktárépületének mélyén ő és a hölgy egy-egy gerendához kötözve, s tőlük másfél méterre néhány jól megtermett dinamitrudd egy órával. 11:56. Még négy percük van hátra. Ekkor fura zaj kíséretében egy valószínűleg hullott alá felülről. Néhány másodperccel később Sparky zuhant át a plafonon vert nyíláson a

MENEKÜLÉS A MOTELBÓL

A kis motel-szobában nem kis meglepetés érte: Faye helyett a pökhendi Andersonnal találkozott, aki közölte, szó se lehet arról, hogy egy ilyen sztárt Joe vigyen. Majd ő, a nagy Anderson. Erre lelépett, s aljas módon Joe-ra zárta az ajtót. Mondanom sem kell, hogy Joe sem adta fel egykönnyen: miután



Anderson, a rosszfiú. Szerencsére a dokk tervei őt is megrémisztik, s a végén hajlandó segíteni.

rájött, hogy az ajtót lehetetlen kinyitni, szét-nézett a szobában. A szennyesledobóról felvett két lepedőt, összekötötte, a radiátorra erősítette és lemászott a szennyesledobón. Egy kisebb raktárban találta magát, egy szekrény tele volt fura jelmezekkel. A létrát a feszítővasak alá tolta, s elulajdonított egyet egy műccivel egyetemben. Ezután fel-sétált a recepcióra, ahol Anderson emberei örködtek. Joe csendesen megszólította a portást (2,2,2,3):

- Megmondaná, mister, mit nyit az a kulcs azasztalán?
- Miss Lola lakosztályát, uram. Kizárólag ő kaphatja meg.
- Nézze, én jó barátja vagyok Lolának, nyugodtan ideadhatja, Lola nem fog szólni érte.
- Miért nem evvel kezdte? Vigye nyugodtan.
- Joe visszament a raktárba, ahonnan Lola - aki régen

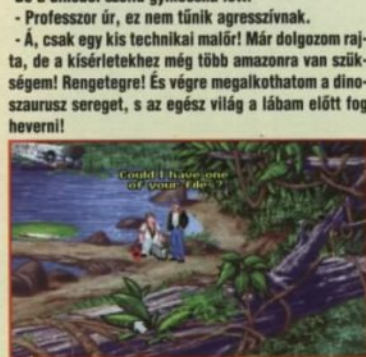
Különbön is zuhanyozni készülök - s evvel beállt a zuhany alá.

- Josef! Hozz egy törülközőt, aztán meglátom mit tehetek.

Joe visszamászott a szobájába körülnézni. Feszítővasal sikerült kinyitnia a ládát, amelyben a törülközőket tartják. Elhúzta a függőnyt a tükrök elől, s magához vette a fekete női parókát. Visszament Lolához, aki remek ötlettel állt elő: öltözzön Joe nőnek. Odaadott egy kosztümöt és kitessékelte az ajtón. Kingnek így mindene megvolt: a kosztüm, a paróka és a műccici. Átöltözött, s kiosont Anderson emberei mellett Sparky barátjához, aki egy teherautóval várta.

... ezalatt, egy tiltkos laboratóriumban...

- Gyere fiam, had mutassam be sokéves fejlesztésem csodás eredményét! Látod az amazonzt, a platformon? Nézd meg jól! És most figyelj! Bekapcsolom a dino-sugarat és... He, he, he, máris dinóvá változott a hölgyike! De csak most jön a java! Egy picit agresszívvé teszem evvel a sugárral...
- De a dinóból szelíd gyökoccska lett.
- Professzor úr, ez nem tűnik agresszívnak.
- Á, csak egy kis technikai malőr! Már dolgozom rajta, de a kísérletekhez még több amazonra van szükségem! Rengetegre! És végre megalkothatom a dino-szaurus sereget, s az egész világ a lábam előtt fog heverni!



Ő Sparky, a kisső gyermeketársunk, a háttérben pedig az Amazon Queen.

Persze Anderson emberei sem voltak olyan tökéletesebbek, hogy ne kapcsolódtak volna, amikor a teherautó elindult. Kocsiba vágta magukat, s üldözőbe vették. Joenak - aki merészen a platóra utazott - mindig akadtak remek ötletei. Most is kihálaszott egy kanna olajat a szalma alól, s egy óvatlan pillanatban a gorillák kocsijára öntötte. Egy perc se telt bele, s a reptérre értek - épp az utolsó pillanatban. Anderson épp beszélni készült az Amazon Queenbe Faye-vel, amikor Joe megérkezett. Nem volt más választása a



THE
AMAZONS
dok közébe!

nyurga, nagyszájú Anderson ellen, egy tökéletes jobb horoggal kiütötte. Némi magyarázkodás után hármában indultak el az Amazon Queenel az amazonek őserdeje felé. Épp a legkietlenebb táj felett kerültek óriási viharba, s egy villám eltalálta a bal hajtóművet. Joe utasaival az amazon-dzsungel kellős közepén, egy piranháktól hemzsgő tavacska közepén landolt.

A DZSUNGEL SZÍVÉBEN

Joe elővette minden tudományát: a földön heverő zsákból magához vette a kését és öngyújtóját. Az egyik széken talált egy átázott kupont Sparky kedvenc képregényéből, a Commander Rocketből.

- Sparky, akad valami harapnivalónk (3,1)?
- Három kolbásznunk, de jó lesz, ha takarékoskodik vele főnök, mert hamar éhen halhatunk a dzsungel közepén.

Joe kinyitotta az Amazon Queen ajtáját és kilépett egy hatalmas lapulevére. A közelben randalizáló piranhákat az egyik kolbással sikeresen elcsalta, majd késével elvágta a lapulevél gyökerét, s a vízből kikapta a letört evezőt.

- Beszélés, hölgyem, uram!
- Így akar a partra vinni, Joe?
- Faye, ha akar, itt maradhat a repülőn. Van még három óra, amíg teljesen víz alá kerül... Sikeresen partra értek, ahol Joe kőbe vette a dolgokat.

- Joe, képzeld el: az Amazon Queen legújabb része! Ha találasz valahol egy boltot, ne felejtse el megvenni!
- Hát persze, Sparky. Azt ugye nem felejtetted el, hogy a dzsungel közepén vagy?
- Joe észak felé indulva egy papagájjal találkozott.

- SQAWK!
- Óóó, hogy mondtad?
- Elrraboláltk Azura kirrálónt! Sqaawk!
- Khm.
- Korrred Bob bácsiti! Bob bácsiti! Sqaawk!

Joe furcsán nézett maga elé, hirtelen nem értette az összefüggéseket. Megvonta a vállát, majd levágta az előtte lógó indát. Visszaüldött délnek, a félig leszakadt hídig, melyet az indával fixált, majd a túloldalon magához vett egy banánt. Ismét északra indult, s egy gorillába botlott (2,2,3,1).

- Á, Gorilla úr, nem akar arrébb állni, hogy továbbmehessek?
- Whoop chungá, chungá!
- Hé, ha gorilla vagy, mit keresel itt?
- Uhh... uh unga waroonle gorilla!
- Ez itt Dél-Amerika, nem Afrika! Te nem lehetsz itt!
- Hm. Igazad van, jobb, ha eltűnök - s ezzel köddé vált.

...ezalatt, a szerencsétlenség helyén...

- Sparky, elogem van! Ez az ütődött Joe képtelen segíteni! Jobb ha én nézek segítséget után!
- Node miss Faye, Joe azt mondta maradj!
- Csönd! Joe nekem ne parancsolgasson! - Dühében Sparky-hez vágta a kölnijét, mely a vízben landolt, s felépett.

Joe kimászott egy magaslatra, ahonnan beláthatta a dzsungelt. Elsőre Bob bácsi és barátai, az őslakók felé vette útját. megpróbált velük beszélni, de nem tudott. Bob botjában rögtön felfismerte a papagájt, aki sejtelmesen informálta az előbb (4,4).

- Ismeri a papagájomat?
- Már volt szerencsénk. Különben Joe King magánpilóta vagyok. Ön pedig Bob.
- Igen, a kereskedő. Mi szói hozta ide, Joe?
- Lezuhantunk a dzsungel közepén, segítségre van szükségem. Működik a telefon?
- Sajnos nem. De ha segít megkeresni az amazonek királynőjét, Azurát, akkor velük együtt biztos ki tudunk valamit találni.
- Nem bánom. Valami támpontot tud adni?
- Én a Floda bűrruhagyárnál szimatolnék. Fura az a hely! Ruhagyár a dzsungel szívében. Sehoggy sem illik ide. Mások is eltűntek arra felé...

Joe utálta kolbászt, hát elpasszolta Bobnak, aki némi pénzt adott érte. Pont annyit, hogy Joe megvegye a dzsungelben elmaradhatatlan porszívót. Joe szeme akaratlanul is megakadt Naomin, Bob barátján - elbeszélgetett vele, s megtudta, a dzsungelben van egy miszionárius, aki megtaníthatná Joe-t az őslakók nyelvére (3,1,2).

... ezalatt egy titkos laboratóriumban...

- Professzor, a legjobb embereimet küldtem a kristálykoponya felkutatására.
- Remélem is, fiám. Ha meg lesz a koponya, végre megsemmisíthetjük a burkot a homály völgye körül és...
- És még több dinoszaurusz sejtmintára tehetünk szert!
- Így van! S még több amazont fogunk, s még vadabb sereget kreálunk a legújabb dinó-sugarammal! He he he!

Joe a Floda ruhagyár felé vette útját. A raktár előtt egy randa kutya űrködött. Joe letépett egy szála virágot és bement. Egy recepciós fogadta, aki elhitte, hogy a takarító érkezett meg (3,2,3,3). A szobában, a dívány alatt némi pénzre lelt King, a konyhában pedig egy ideges szakácsra, aki épp a doktornak készített kaját, s fogalma se volt, mit adjon az extra érzékeny fogú dokinak (3,3,3). Joe felfejlőtt a banánt, amivel a szakács el is rohant. Joe magához vett egy konzervet és némi chipset. A konyha mögött volt a háló, ahol a zsákból Joe eltalajdonított egy levelet, s az egyik szekrényből egy játékbabát. A babával lekenyerezte a kutyát, aki beengedte a raktárba.

AZ AMAZONOK KARJAIBAN

Joe King észak felé indult a dzsungel mélyére. Az indán csüngő lajhárnak adta a virágot, aki ezért kicsit lejjebb ereszkedett. Rövid séta után Buddal és Skippel találkozott, akik állítólag kutatók. Bud elpanaszolta, hogy valami himlőt (3) szedett össze, s nem



"2b or not 2b" - ez itt a nagy kérdés!

talál rá gyógyírt, Skip pedig eldicsekszik, hogy megvan az összes Commander Rocket képregénye - akár Sparky-nak! Joe-nak sikerült is kicsalni tőle Sparkynak a hiányzó részt (2,3,2,3,3). Joe beleiapozott, s a hátrahagyta összeszereléséhez talált egy kódolt útmutatót, melyet a repülőn talált kuponnal sikeresen megfejtett. Folytatta útját, s a gorillába botlott ismét, aki dinóruhába bújt (3,2,2,2,1), (2,3,1).

- Már megint itt vagy, te időtlen majom!
- Hé! Én egy veszélyes dinoszaurusz vagyok, s ha nem tűnsz el, felfaljak!



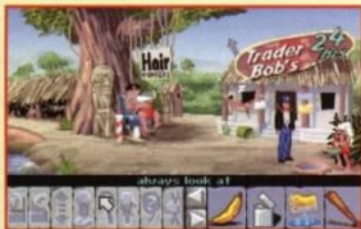
Végre nálunk van! A kristály koponya.

- Vesztettél öreg, felismertelek. A gorillák pedig vegetáriánusok.
- Jól van na. De a fatüzsön akkor sem engedlek át!
- Hm. Te, mondd csak, hogy csináltad múltkor azt az eltűnést?
- Az titok!
- Nem hiszem, hogy még egyszer képes vagy rá!



A két monstrum ádáz küzdelme. Anderson - aki jó útra tért - már fenn vár a léghajón.

Erre a gorilla ismét elpárolgott. Joe átment a fatüzsön és megállt egy orchidea előtt, amit legyek dongtak körül. Joe a porszívóval beszippantotta a legyeket, s magához vette az orchideát. Nem messze innen talált egy hatalmas kőlapot fura jelekkel. Nem volt ideje jobban szemügyre venni, mert jött amazon, megnomott egy gombot a kőlapon, s az kinyílt. Joe megpróbálta követni a példáját, de sikertelenül. Bőr-



Bob éjjel-nappalja. Itt aztán mindent megkaphatunk, akár a Booty szigeten a Monkey 2-ben...

tőnben végezte néhány férfi társaságában. Az egyikőtől - aki állítólag csak három napja van itt, mégis nyolcvanévesnek látszik, bonyírásra az amzonok farszították agyon - Joe kapott egy játékba-bát (2,1), majd megjelent Faye a rács túlfalán és kicsikart Joe-tól egy bocsánatkérést a semmiért (3,3,4,3), majd kinyitotta az ajtót. Joe a trónterembe jutott, ahol ismét felkérték, hogy találja meg Azurát. Joe nehéz szívvel hagyta el az amzonok táborát, s felkereste Sparky-t, aki a képregényért egy reszelőt adott cserébe. Joe magához vett még egy banánt és felkereste Bobot az orchideaival, aki örömmel elfogadta, hisz Naominak úgyis akart ajándékot adni. Cserébe kiemelt vásárlóvá tette Joe-t,



Hmmm. Ez igen. Joe helyébe letelepednék a lányok mellé, s hagydnám a dokit a fenébe.

s még egy lepkehálót is a kezébe nyomott. Joe a hájkóval a dzsungelben fogott egy bogarat, és Sparky mellől kihalászta a vízből a parfümöt. Ezután felkereste a misszionáriust, s az egyik majom kókuszát elcserélte a banánra, majd elbeszélgetett Mary-Louval (1,3,2,1,1,2,3), aki nagy nehezen hajlandó volt lemondani a szótáráról a reszelőért cserébe. Joe friss szerzeményével felkereste Naomit (2,3,1).

- Mondd, Naomi, ki az a kövér fickó a ház előtt?
- Ő? Az öslakók főnöke, s a telep fodrásza.
- Fodrász... hmm. Mondd, tudnál adni egy ollót?
- Szükségem lesz még rá. Bob meghívott pizzázni, s szeretném rendezni a hajam. De van egy kis baj...
- Micsoda?
- Bobtól kaptam egy üveg parfümöt, de az egyik idióta öslakó megitta, s azóta is koki töle...
- Ezen könnyen segíthetünk! - Joe odaadta Fay parfümjét.

- Oh, Joe, igazán kedves vagy! Tudod mit? Legyen a tied az ollóm.

Joe Bob boltja előtt elbeszélgetett a varázslóval, aki ismeri a gyógyke-
nőcs receptjét (1,1,3,3,3). Gyorsan elviharzott a lajhárhoz, levágott néhány szőrzsálat róla, majd ket-
tészelt a kókuszdiót. Odaadta a porszívóból a legyeket, a kókusz-
ból a tejet és a szőrzsá-
lakat a varázslónak, s néhány perccel múltva megkapta a gyógy-
kenőcsöt. Felkereste Budot, aki egy rakás pénzzel hálálta



meg. Joe megvette Bob utolsó lemezét, majd elment a Fiód gyárba, ahol emlékezete szerint állt egy lemezjátszó. Felvette és elhúzdott az asztal, s egy lift jelent meg alatta.

DR. IRONSTEIN ÖRDÖGI BÁZISA

Joe az első szobában egy dobozban talált egy konzervnyitót, mellyel felnyitotta a konzervét. A kürfolyosón továbbsetálva Johnba ütközött. Előkapta a talált levelet: John volt a címzett! A barátja írta, de egy csöppet sem dobta fel - ugyanis a hölgy megcsalta, s a szakítást közölte. John elpityeredett, s ezalatt Joe átkutatta a szobákat. Az elsőben egy széfet talált a szekrény mögött, majd a másodikban elolvasta a beosztást. Továbbsetálva a kürfolyosón bejutott a következő szobába. Az őrt bevette, hogy várják a könyhában (3,4), s miután az lelépett, átment a következő szobába, ahol egy fura könyvet talált.

...ezalatt valahol egy laborban...

- Á, Anderson, hogy utaztál?
- Kösz doki, jól. Hogy állnak a kísérletek?
- Kitűnően, fiam! Remélem nemsokára újra kelhetünk a léghajóval! Akkor aztán minden tudásodra szükség lesz, pilóta!

Minden rendben lesz, doki...
Szétnyitotta a késsel a könyvet, s egy kulcsra lelt benne. Kiment, lemászott a tüzelőn a laborba, magához vette a girnyósító szűrőmet, majd felment Azura cellájába és kiszabadította. Örömiük nem tartott sokáig, mivel a főkapu bezárult, s a riasztók visítottak. Joe-nak remek ötlete támadt: elbújtak a próbababák mögé, s az őrség elsetált előttük. Szerencsésükre Azura látta a nyitókódot, s így Joe kinyithatta az ajtót (3,2). Joe nem követte Azurát, visszament a bázisra, ahol felkapta a recepciós ceruzáját, majd visszament. A girnyósító szűrőmet a konzervbe öntötte és odaadta a mindig éhes utolsó őrnök, Klunknak, aki a doki szobáját őrizte. Ettől elvesztette erejét, s Joe könnyen kiűtötte. Bent Joe talált egy papír írásnyomokkal. Kiszatírozta a ceruzával, s a széf kódjára lelt. Kinyitotta a széfet, magához vette a kulcsot és a szakadt rakétaterveket. A ház melletti raktárban talált egy zárt dobozt, a kulccsal kinyitotta, s egy komplett hátirakétát talált benne. Ezek után felkereste Azurát, aki hálából egy ősi kürtöt ajándékozott neki, amely a tyrannoszauruszok hangján szól. Nem sokáig örülhettek, mert megérkezett Dr. Ironstein a katonáival...

- A, Mr. Joe! Örülök, hogy elvezetett a kedves kis amazonok otthonába!
- Kicsoda maga?
- Dr. Ironstein, ő rabolt el! - kiáltotta Azura. Most mindnyájj...
- Szó sincs róla, kedvesem. Remek üzletet ajánlok nektek. Joe elhozza a Lajhások Szigetéről a kristálykopnyát, s cserébe békén hagyjak titeket.



Érzékeny búcsú a révsztől. Részvétoim.



Gyerekek, ez olyan mint az Indy 4! Láva, labirintus, rejte-
léyek - vétek kihagyni!

- Doki, miből gondolja, hogy el tudom hozni?
- Aki kijátszotta a védelmi rendszeremet és kiszabadította Azurát, az képes erre is! Viszlát, Joe! Joe elsíattogott a kikötőhöz, ahol a révsz némi csallíért cserébe átvette a szigetre (2,2,1,1,1,1,1).

A LAJHÁROK SZIGETÉN

Joe elkészült a révsztől, belépett a templomba és körüljárta benne. A hullákból - amit lehetett - eltalál-
donított, majd a főterembe helyezte a hiányzó cson-



Hm. A hölgy már megint eltűnt. De mi ez a nagy dög előttünk?

tokat a lukakba, a kézcsontot a fura kőgépezetbe tette, bedobott egy pénzérmét a nyílásba és meghú-
zta a csontkezet. A lejártnál egy szellem fogadta és megnyitott három ajtót a terembe. Először a jobb ol-
dalin próbálkozott Joe, ahol némi séta után három zombi
hölgygel akadt össze, akik 300 éve várják, hogy
kedvesük





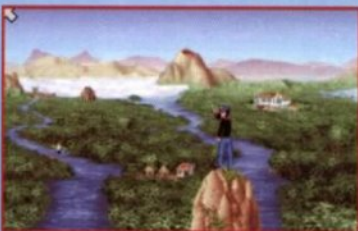
Persze a végén mindenki egymásra talál. Joe Azurával, Anderson Faye-vel (megérdeml!).

kikeljen a szarkofágból. Kinyitották a szarkofágot, egy gyolcskötég állt benne, melyből egy darabka kicsúszott. Joe megfogta és szépen kihúzta az egészét a szarkofágból. Ismét kinyitotta a szarkofágot, a zombi nők elámulnak, hogy üres és végleg a túlvilágra távoztak. Joe felvette a leesett koronát, a késével levágta a szarkofágba nőtt indadarabot, majd eltolta azt. Egy alsó terembe került, ahol leszelt egy kis gyantát a fáról, baseball ütőjére ragasztotta, s magához vett még egy adag gyantát. Elfordította a kút fejét, melyből a víz egy kék kristályra ömlött - ezt Joe magához vette. Továbbment balra, ahol lant, a doki egyik ügynökét találta kalitkába zárva egy kisebb lávató felett. Egyelőre otthagya, de mivel lant állítása szerint nála a koponya, nem feledkezett meg róla. Továbbment, s a szobor kezéből a báb segítségével kikapta a meleg kötárcsát. Visszament a kék kristály helyére, s a kapcsolót használva ismét a főtérembe jutott. A középső ajtón belépett, a kökorongot a fapüccőre helyezte, s a korongra az indát. Ismét kísértél a főtérembe, a jobb oldali ajtón be, majd a laza indát az itteni korongra kötötte és baseball ütőjével működésbe hozta a szerkezetet, mely egy kötömböt emelt fel eléle. A kötömb mögött egy csákányra lelt, majd visszaengedte a kötömböt. Ismét bement a középső ajtón, majd a barlangba, leült egy kődarabot a csákányával, s a lepatlant tűzkövet az öngyújtójába rakta. Egy darab gyolcsot a csontkézre kötött, majd meggyújtotta sajátos fáklyáját. Ismét kiment a főtérembe, emelt balra a kigyóig és eljlesztette a tüzzel. A sötétebbik járaton ment tovább, mely mögött egy hullát talált, s nála egy ID kártyát és egy fura kődarabot. Némi bolyongás után egy szoborhoz érkezett, melynek mindkét oldalán vízcsésze zubogott. Itt tett szert a legendás Nagy Botra, visszament oda, ahol a tűzkövet szerezte, s a falon tátongó lyukat tovább szélesítette a csákánnyal. A mögöttes lévő szobában a bottal felnyitotta a koporsót, magához vette a halálmaszkot a megtisztította a gyolccsal. Ezután megkereste a két dinót, melyek között halálos lézersugarak cikáztak, s a maszkkal visszafordította a sugarakat és megsemmisítette a dinókat. Bent a zöld kristályra lelt, s a begyantázott baseball-ütővel magához vette. Elsétált a vízcsészes szoborig, s a szem alá helyezte a két kristályt, mire a vízcsészes he-

lyén két ajtó jelent meg. Ezek után felkereste lant és megpróbálta leereszteni a karral - de nem sikerült.

- Te, lant, van egy ötletem!
- Halljuk...
- Csómózd ki az alsó köteleit a kalitka alján!
- Hogyne, hogy lezuhanjak kalitkástu!
- Az alsót, téged nem az tart!

Ezután sikerült kiszabadítani lant, akinél természetesen nem volt semmiféle koponya. Joe elsétált a volt vízcsészes szoborhoz, s a bal oldali ajtón belépett a fura hangot hallott: lant járt pórul. Joe a hullához ment, s egy fura kődarabot talált nála, a gyantával a másikhoz ragasztotta, s felkereste a kis szobrot a nagy, sötét terem közepén. A megnyílt lejáraton lelépelt, majd egy kis labirintuson könnyen átjutott: a kis dinó-patkányt chipsszel etette, s az kivezette őt. Belépett a jobb ajtón a mozaikszobába.



Így utazhatunk a helyszínek között. Eredeti és nagyon klassz megoldás!



Joe pontos leírást ad: hat inch hosszú, vékony, görbe és sárga. Igen, ez egy banán!

Felporzívotta a koszos mozaikjeleket a földön, majd a falon benyomta az alsó sorban második és a eggyel feljebb a harmadik jelet, s kinyílt a koponyához vezető ajtó! Bent ismét megjelent az őrangyal, Joe felmutatta neki a koronát, bizonyítva, hogy jogosult a kincsre. Visszament a mozaikszoba előtti oltárhoz, benyomta a paneleket, beült a kiemelkedő székbe és rövid repülés után a parton találta magát Ironstein egyik emberével.

A DINÓK SZIGETÉN

Joe a doki cellájában ébred, s a cellában talált bőgrével veri a rácsot. Faye és Anderson hamarosan megérkezik, Faye a szekrényben talált fegyverrel szétlövi az ajtót. Majd siet-



Íme a misszionáriusok, és majmak - akiket nem szabad etetni.

nek a dokihoz, nehogy gyanút fogjon. Bobnál Joe beszerzett némi alkoholt, megnézte a hátrakéte terveit, majd az alkoholt a rakétába töltötte, s felmászott a kilátóra. Nemsokára a ködös Dinoszausz szigeten landolt. Faye üdvözölte, és a segítségét kérte, mielőtt Ironstein véghezviszi ördögi tervét. Joe szelt némi bokrot az útját eltérő dinóknak és elcsalogatta, a tyrannosauruszt pedig a kiértékeléssel jesszette el.

- Végre itt vagyunk, a dinók völgyében! A tervem sikerült!

- Hohó, doki, én is itt vagyok!
- Joe? Joe King? Te meg hogy került ide?
- Ez most nem fontos, doki.
- Vigyázz, Joe! A dokinál van a dinó-pisztoly, bár-mikor dinóvá változtathat minket!
- Így van. Ha azt akarod, hogy ne érje bántódás a csinos Azurát, tedd be a koponyát a szoborba. Joe berakta a koponyát a szerkezetbe, ami megmozdult, s várta gazdája parancsait.
- He he he! A dinószereggel és az elpusztíthatatlan robottal senki sem állíthat meg!
- Engem csak az aktiváló egység irányíthat.
- Hé, az én vagyok!
- Igen, Joe, te vagy... Így el kell pusztulnod!
- A doki lövését a robot visszahárította rá, s egy ronda óriásdinó lett belőle. A két monstrum harcolni kezdett egymással. Ekkor lépett közbe Joe King, és...

Hát ez lenne Amazon Queen. Talán kicsit könnyű volt, hiányoztak az icl-pixelnyi tárgyak, amik álmatlan éjszakákat okozhatnak profi játékosoknak is. Mindent egybevetve az év egyik legjobb point and click kalandjával van dolgunk. Kár lenne kihagyni!

Koronczai Gáspár

576 ÉRTÉKELŐ
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
KIDJAJ: RENEGADE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTARTÁS
88%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 24MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Amiga. Hónapok óta vitázunk itt a szerkesztőségben (és a leveleiteken keresztül veletek is), hogy mi lesz vele. Zolee szerint kampó, szerintem már régen konyec, mások szerint lesz még visszatérés. Nem tudom. A tények azt mutatják, hogy hónapról-hónapra kevesebb a játék rá (tehát nincs miről írni). Zolee perze menti, ami menthető - éppen ezért kért meg, hogy merüljek bele a GRAFT-GOLD/RENEGADE/TIME WARNER legújabb játékába, a VIROCOP-ba. Azt kérte, hogy ne csak egy-két pálya alapján ítéljek, próbáljak meg úgy játszani,

mint a régi Amigás időkben. Megtettem - és talán már ez is sejtet valamit. És a program ugyanis, amellyel több órán keresztül lehet önfeloldatlanul nyomulni, már nem lehet olyan rossz!

TÖK ARANYOS

A VIROCOP egy marha jó játék. Azért jó, mert nincs túllibegve, túlbonyolítottva, egyszerű és szórakoztató. A három fő alapszempontot vizsgálva - játszhatóság, grafika, zene - tökéletesen megfelel. De ami a lényeg: ilyen simán futó (tudjátok milyen az, amikor egy játék "simán" megy?) programot PC-re SOHA nem fognak írni!

A főszereplő egy DAVE nevű kis robot. Nem manga, nem cyber - egy kis sárga szemeteskukca, nagy szemekkel, fülekkel, buci fejfelj. Feladatunk egyszerűen annyi - mivel egy LÖVÖLDÖZŐS játékról van szó - hogy a temérdek pályát bejárva eljussunk a kijáratig. Perse a helyszínek telis-tele vannak ellenfelekkel, akik szétlövésük után bonusz cuccokat (1 pénzegység vagy pontszámnövelő) hagynak maguk után. Eppen ezért a játékos nem rohan örült módjára végig a pályán, hanem módszeresen kiírt mindenkit és begyűjti a cuccokat. A terep úgy van megoldva, hogy el-

női és épületeti között lövöldözik. A hokipálya lelatóján a "Fire and Ice" farkasa integet, egy másik pályán "Mr. Pac-Man" üldözi a sárga "fémdobozt", sőt még a "Gods" felelmetes szobrai is feltűnnek valahol. Határozottan jópofa ötlet!



● Ez itt kérem melyik sportőse?



Nem forradalmi, de fertőző

VIROCOP

A játékkal 1-2 személy is küzdhet, akát TEAM opcióval is! Ezt a kezdőképnyernőn az F1 megnyomása után lehet beállítani. Ugyanitt kell beadni a megszerzett pályakódokat is.

A JÓ JÁTSZHATÓSÁG MINDENNEK A TITKA!

Dave 8 irányba tud haladni és löni (menet közben és egyhelyben állva is). A rampákról és lejtőkről magától elrugaszkodik, így akadályokat és szakadékokat is át tud ugrani. A felszedhető tárgyak listája elég hosszú. A legtöbbször pénz és bonuszt találunk. Gyakran van szükség a pajzs-visszatöltő dobozokra és



● Igen, ez itt a Chaos Engine pálya a békákkal együtt.

énk. Ez után a megvett fegyvert ki kell cserélni valamelyik nálunk levőre. A drágább fegyver csikjának feltöltését (azaz a vásárlást) részletekben is el lehet végezni (a beinvesztált pénz bentmarad).

Martin



● A pénzkehez már szabad az út, de balra az energiát egy Pac-Man védi.



● Dave magában füstölög: mit keres itt az Excalibur?

gyakran lehet le- és visszaesni előzőleg már bejárt helyekre. Az előre vezetó út egyértelműen adódik, habár az akadályok között labirintusszerűen kell lavírozni. Ekkor a játékos már jobban odafigyel és az ellenfelek mellett az utat is szemmel tartja. A föelenségek először egyből kinyírják, de aztán kikapasztalja a taktikát és továbbjut. Mi következik ebből? A játékos minden idegszálaival a programra koncentrálni, ergő jól szórakozik!

DÉJA VU

Ahogy egyre több pályát bejártam, furcsa érzésem lett - mintha néhány dolgot már láttam volna más játékokban. Aztán beugrott: hiszen DAVE valamilyen csoda folytán régi játékokba teleportálódott bele! Halálú látvány, amikor például a "Chaos Engine" fahidjain rohangál, vagy a "Cannon Fodder" mini kato-

valahol lapul egy elem is, amelytől a vékonyka energia csik dupla olyan vastagra vált. Ezen kívül legtöbbször bombákat kapunk. A plusz életet jelentő minni Dave figurák általában rejtett helyeken vannak.

A fegyvereink között a SPACE billentyűvel válthatunk. Amelyik eszköz alatt szürke csik látható, az örök-lőszeres, a többi fogycat. Néhány pálya után egy alaplapszerű helyre kerülünk - ez a fegyverbolt (a vásárlás elsősre elég bonyolult). Itt a középső chipen levő szám a pénzünk mennyisége. A chip lábaitól ki vezető sötétzöld vonalak a fegyverekre mutatnak. Az alsó három cucc, ahova a világoszöld vonalak vezetnek, már nálunk van. Ha vásárolni akarunk, álljunk oda a megfelelő vonalhoz és a tűzgomb nyomvatartásával plusz a fel/le irányokkal tudjuk a pénzünket "áttölteni" a fegyverhez. Ha annyi zsetonunk van, hogy a zöld csik elér a fegyver ikonját, a cucc a mi-

576 KÍBYTE ÉRTÉKELŐ
KÍADJA: **VIROCOP RENEGADE**

grafika: [Progress bar]

hang/zene: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

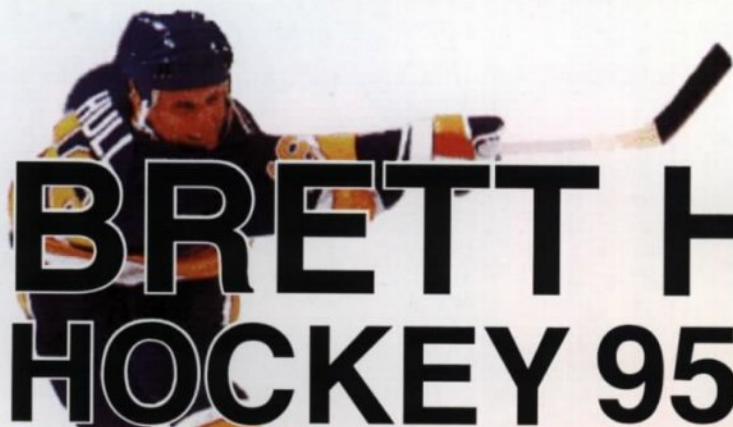
kihívás: [Progress bar] PITE KORREKT REMÉNY

ÖSSZHATÁS 85%

C64: [Progress bar] LEMEZ [Progress bar] KAZETTA [Progress bar]

AMIGA: 500 [Progress bar] 1200 [Progress bar] CD32 [Progress bar]

PC: [Progress bar] [Progress bar] [Progress bar] [Progress bar] [Progress bar] [Progress bar]



BRETT HULL HOCKEY 95

Az elmúlt hónapban befejeződött az NHL talán legrázósabb bajnoksága... A játék azonban csak most kezdődik!

Megmondom őszintén, bár szeretem a jégkorogót, mindeztidíg fogalmam sem volt róla, ki az a Brett Hull. Rengeteget játszottam az NHL 94-es és 95-ös változatával és meg voltam győződve róla, hogy ennél jobbat nem lehet csinálni. Most azonban az Accolade (igen, ez a cég nem ismeretlen a sportjátékok szerelmesei előtt) bemutatta a nagy vetélytársát. Hát nézzük, ténylegesen veszély fenyegeti-e az Electronic Arts babérjait.

A főmenüben az első sorban a játék típusát adhatjuk meg (egy meccs, illetve különböző hosszúságú bajnokságok). A **Choose Teams**-ben az irányított csapat (csapatok) kiválasztása következik (itt a lehetőségek között a fel/le nyilakkal mozoghatunk). Ezt a harmadok hősza követi. Végül az opciókban a meccsek legfontosabb jellemzőit módosíthatjuk (a kommentátor, tültetés, les, kiállítás és a sorcsere ki- és bekapcsolása).



■ Hát minden bizonnyal ő Brett Hull.

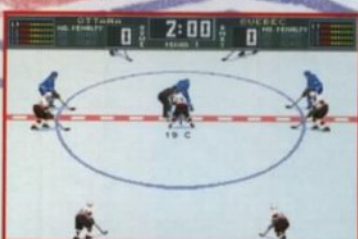
A játék szépségében és minőségében az Accolade-tól már megszokott programokra emlékeztet, bár engem kicsit lehagolt a különböző menük kezelésének következet-



■ Hú... Ez már csak a kapusomon múltott.



■ Itt már minden hiábavaló...



■ Itt még minden lehetséges.

RÖVIDEN A KEZELÉSRŐL

Bár a játék menüiben egérrel is mozoghatunk, sokkal kényelmesebb és gyorsabb, ha csak a billentyűkre hagyatkozunk. A menüpontok között a fel/le gombokkal mozogunk, a beállításokat néha a jobbra/balra nyilal, néha az Enterre megjelenő újabb menüben módosíthatjuk.

Az első képernyőn legfelül ki kell választanunk, hogy egy vagy két játékosal játszunk, illetve a demót nézzük végig. A **Control Options**-ban a két játékos irányítási módjai között válogathatunk. Végül a **Main Menu** ponttal léphetünk tovább.

A **Play Game** sorból egy újabb menübe jutunk. Itt az **Edit Lines**-ban a sorok összeállítását módosíthatjuk. A pozíciók között a jobbra/balra nyilakkal, az erre a helyre bevethető korongosok között pedig a le/fel nyilakkal választhatunk. A **Coach Team**-ben a csapat erős és gyenge pontjait módosíthatjuk. Itt egy adott összpontszámot oszthatunk szét hat tulajdonság között (**Puck control** - korongkezelés, **Skating** - korcsolyázás, **Shooting** - lövés, **Defense** - védekezés, **Aggressiveness** - erőszakosság, **Strength** - erő).

A JÁTÉK MAGA SZOKÁSOS ÉS SZOKATLAN EGYSZERRE

A pályát felülről és hátulról látjuk, a két csapat játékos által irányított emberét pedig egy kör jelzi (akinek a korong van, annak a köre színes). A program természetesen mindent tud, amit egy hokistól elvárhatunk, jól ismeri a szabályokat, remek a közönség hangja és gyönyörű a grafika is. Az érdekes eseményekről bármikor kérhetünk visszajátszást. A szünetekben és a meccsek végén pedig végigolvashatjuk az összes statisztikát, valamint a helyi újság sportoldalaait.

AZ IRÁNYÍTÁS

A gombokat a képernyőn, a játékosok a pályán és a billentyűket a játékosok között. Az első két táblázat, az utolsó pedig a következő gombokat használhatjuk:

1. játékos:	2. játékos:	Támadás:	Védekezés:
>	Tab	Passz	Játékost vált
?	Caps Lock	Lövés csuklóból	Bottal szerelés
Jobb Shift	Bal Shift	Erős lövés	Body check
F5-F8	F1-F4	Sorcsere	
Numerikus bill.	Q, W, E, A, D, Z, X, C	Mozgás	

Természetesen passzolás és lövés közben a mozgató gombokkal a korong irányát adhatjuk meg.

576 KÍVÉ ÉRTÉKELŐ

BRETT HULL HOCKEY KÍADJA: ACCOLADE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTARTÁS

87%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLB

JUDGE

Remélem, hogy a cikk megjelenése után nem sokkal a hazai mozikban is vetíteni fogják az év filmjét, a JUDGE DREDD-et, melyet szerintem minden fanatikus képregényrajongó, konzolos, számítógépes, cyberpunk, Internet-jacker és sci-fi rajongó türelmetlenül vár. Addig is itt a MEGADRIVE és az SNES verzió - most együtt mutatom be őket.

KÉPREGÉNY - VIDEOJÁTÉK - MOZIFILM

A harmadik ezredforduló végén a világ arculata megváltozott. A 2070-es évben az amerikai elnök, Robert 'Bad Bob' Booth megtörte a világbékét egy a Kelet ellen irányuló atomtámadással, melynek eredményeképpen Közép-Amerika és Európa nagy része megsemmisült. A háború miatt a Föld klímája abszolút negatív irányba változott, pusztító viharok és földrengések váltak mindennaposá, tovább nehezítve a túlélők mindennapjait. A harc 'Bad Bob' ellen folytatódott, immár baktérium- és gázfegyverek bevetésével. Az lymódon fertőzött és tiltott csatamezők a Rad Zone nevet kapták, hiszen aki oda belépett, azt a Mutagens nevű DNA átalakító anyag támadta meg. Egy idő után Booth saját rendőri szervezete, a "Bírók" (Judges) is ellene fordult, hogy érvényesítsék jelmondatukat: a rendőr egyszemélyben Bíró, Esküdtszék, Végrehajtó (Judge, Jury, Executioner)!

ISTEN HOZOTT MEGA-CITY ONE-BAN!

Az atmoszféra pusztulása és a földrengések miatt az amerikai maradék városok felgyorsították Mega-City projektjeiket. A terv az volt, hogy a meglévő épületeket összekötik, s így olyan lakóblokkokat hoznak létre, amelyek akár 60 ezer embernek is otthont nyújthatnak. Minden ilyen blokk önellátó lenne, boltokkal, szórakoztató egységekkel - mindezeket pedig robotok irányítanák. Emiatt viszont a munkanélküliség elérné a csillagászati 87%-ot. Rövidesen a terv valóra vált, három Mega-City is létrejött. A Mega-városok között a radioaktívan fertőzött területen szintén létezett élet, de itt, a Cursed Earth-ön csak a mutánsok éltek. Az automatizáció és a munkanélküliség miatt a lakosságnak mérhetetlen ideje maradt a semmittevésre. Az életstílus egészen új formákat öltött, a lakosok egymás és maguk ellen fordultak. A fiatalabb "Juve" állampolgárok élet és közveszélyes dolgokat csináltak, míg az öregebbek többek között a kannibalizmusnak és az újonnan kitalált bizzar sportoknak hódoltak. A bűnözési hullám tetőzött, s rövidesen megjelentek a Bírók, a minden joggal és eszközzel felruházott rendőrök, akik igyekeztek betartatni a Mega-Városok több ezer törvényét. A bírók rövidesen a törvény rettegett őrei lettek, legendák szóltak olyan nevekről, mint Giant, Anderson, Griffin... de mind között a legfélelmetesebb volt az az ember, aki maga volt a törvény: Judge Joseph Dredd!

Történetünk (egyben a játék is) 2139-ben, Mega-City One-ban játszódik, 400 millió állampolgár otthonában. A 60 ezres Város-blokkok működnek ugyan, de mindennaposak a blokkháborúk. Dredd az utcai harcok során rájön, hogy valami borzasztó dolog van kialakulóban - feltűnnek a Sötét Bírók (Dark Judges) akik a Halálvilágból jönnek át, hogy az emberek testét átveve garázdálkodhassanak. Vezetőjük Judge Death. Judge Dreddnek ráadásul a legfelsőbb törvényhozásban is akad egy ellensége - hősiünknek rövidesen elkeseredett háborút kell vívnia a jövője érdekében.

A JÁTÉKRÓL

A JUDGE DREDD-et az a PROBE csoport készítette, akiknek a Stargate-et is köszönhetjük. Stílusát tekintve másképp-akció program, elég nagyméretű, labirintus-szerű pályákat bejárva kell a feladatokat végrehajtaniuk. A játék tíz pályán keresztül hűen követi a film cselekményét, felvonultatva az összes pozitív és negatív szereplőt. Az utolsó plusz három pálya már a képregényből van átveve, így összesen 13 pályán kell túljutniuk, melyek további kisebb szintekből is állnak. A MEGADRIVE és SNES verziók lehetőség szerint megjegyeznek.



BULLET:
A pisztolygolyóknak soha nem fogy el.



RICCHOCET:
Gumilövedék, mellyel megadásra kényszeríthetjük a bűnözőket.



GENERADE:
Ajtók és ládák felrobbantására szolgáló gránát.



HIGH EXPLOSIVE:
Erős robbanóanyag.



INCENDIARY:
Lánglövedék.



ARMOUR PIERCING:
Páncéltörő lövedék.



DOUBLE WHAMMY:
Dupla hőkövető rakéta.



BOING BUBBLE:
A Dark Judges lelkek elfogására szolgál.

DREDD

KEZELÉS

Minden pálya elején utasításokat kapunk a város vezetőitől (The Five Who Rule), hogy mit kell tennünk a küldetés sikerességéhez. A küldetések elsorángú (PRIMARY) és másodrendű (SECONDARY) feladatok megoldásából állnak. Azt, hogy a a bűnösök felett miként ítélkezünk, mi dönthetjük el. Vagy letartóztatjuk őket, vagy kivégezzük. Vannak könnyen és nehezebben elintézhető bűnözők is, de azok, akiknek haláluk után egy szellemalak hagyja el testüket, a legfontosabbak (a Sötét Birokat szellemalakban kell elkapni).

LETARTÓZTATÁS

A bűnözők közül az enyhébbeket nem kell kivégeznünk, le is tartóztatjuk őket (ezért jóval magasabb bonuszpont jár). Ez akkor lehetséges, ha ráidőnk egy ellenfélre és megjelenik felette a GUILTY felirat. MEGADRIVE-on az Y, SNES-en az X gomb megnyomásával tudjuk térdreknyszeríteni őket és hívni a beszállító járművet.

VEREKEDÉS

Amikor olyan közel megyünk az ellenfélhez, hogy Dredd nem tudja elővenni a fegyvert, MD-on az X, SNES-en az A gombbal tudunk verekedni. Az SNES verzióban mi tudjuk állítani, hogy Dredd tejljen, üssön vagy rúgjon. MD-on ez automatikus.

FEGYVEREK ÉS TÁRGYAK

A pályákon elég sok cuccot szedhetünk össze, ezek közül jónéhány titkos helyeken van. Néha olyan falakon is át tudunk menni, melyek első látásra tömörnek tűnnek. A különböző méretű szivek Dredd energiáját töltik fel eltérő mértékben. A pénzes és kábítószeres zsákok pontszámunkat növelik. A Judge jelvény egy folytatási lehetőséget ad. Az Anti Grav öv 10 másodpercg lebegést biztosít. Ha a Halls of Justice pályán ki akarjuk nyitni a zárt ajtókat, össze kell szednünk a nyitókártyákat. A Password Disk arra jó, hogy vissza tudjunk térni arra a helyre, ahol találtuk. Végül a könyv (Book of Law) megszerzése néhány pályán a továbbjutás feltétele. A használható fegyverek külön táblázatban láthatók.

SZÁMÍTÓGÉP TERMINÁLOK

Minden pályán találkozunk számítógépekkel. Ezeknek az az alapfunkciója, hogy le tudjuk kérni a küldetés állását (A), a lövöldözésünk eredményét (B) és Dredd állapotát (C, illetve SNES-en Y). Későbbi szinteken néhány feladatot is ezeken keresztül kell intézni (pl. ajtók zárása) ezért érdemes megkeresni őket. A szövegek kiírását a C (SNES-en A) gombbal gyorsíthatjuk, START-tal kilépjünk.

MOZGÁSOK

(6 gombos joy MD+SNES)

Séta: Jobbra-balra.

Futás: kétszer jobbra-balra.

Tolás: Ha nekimegyünk egy tárgynak és az mozgatható, Dredd eltolja.

Kilépés a pályáról: A villogó EXIT felirat alá kell állni és felfelé nyomni a joyt.

Leguggolás a golyók elől: le.

Kúszás: le-jobbra-balra.

Ugrás: B gomb.

Mászás: Amikor Dredd egy létra előtt áll (vagy alatta van a létra) fel-le.

Kapaszkodás: Ha Dredd felkapaszkodik a plafonon levő csövekbe, jobbra-balra tudunk haladni.

Repülés: Ha összeresztjük az Anti-Grav övet, a B gombbal tudunk felemelkedni.

Lövés: MD-A, SNES-Y.

Fegyverváltás: MD-Z, C; SNES-L, R.

Martin



THE ANGEL GANG:
Dredd legesküdtöbbs ellenségei, egy 4 tagú banda a fertőzött vidékekről.



JUDGE HERSEY:
Csinos Birónó, az egyetlen személy, aki iránt hősünk rokonszenvet érez.



THE LAWMASTER:
Dredd motorja, amely szintén csak az ő közreműködésével hajlandó elindulni. Fedélzeti számítógép van rajta és egy gépfegyver is.



RICO: Dredd klónozott testvére, a történet rosszfiúja. ABC ROBOT: Rico személyi testőre, egy megjavított robot a régi háborúból.



THE LAWGIVER:
Dredd hírhedt fegyvere, amely csak az ő kezében működik. Felismeri Dredd hangját és bemozdásra váltja a lövedékeket.

HAT SZUPERHŐS EGY JÁTÉK

Ebben a hónapban igazán letaglózott minket az ACCLAIM cég, hiszen még egy olyan játékot mutatok be nektek, amely képregénysorozat alapján készült. Ez a stuff a JUSTICE LEAGUE - TASK FORCE, SNES-re és MEGADRIVE-ra egyaránt fellelhető.



VILÁG KÉPREGÉNYHŐSEI TÖMÖRÜLJETEK!

Na jó, ez egy kicsit túlzás volt, hiszen nem a világ összes képregényhőse gyűlt itt össze, csak a fele. Pontosabban hatan a jó oldalról, hárman a rosszról. A nagy összeröffenés célja pedig nem más, mint egy oltári nagy tömegverekedés - a győztes nyereménye pedig az, hogy megmérkőzhet az univerzum egyik legerősebb negatív hőseivel, Darkseiddel. Olyan ez, mint a vetélkedők a Magyar TV-ben: megnyer a csill-vill autót, aztán műsor után közlik, hogy fizess be pár százezer forint falgalmi adót.

A JUSTICE LEAGUE csapat olyan szereplőkből áll, akik már legalább egy évtizede a rivaldafényben vannak. Végigverték mindenkit, megmentettek mindent, amit lehetett - nem maradt más, mint egybetömörülni és még nagyobb ellenfelek után nézni. Így kerültek szembe egy Darkseid nevű figurával és két segédjével: Cheetah-val és Despero-val. Darkseid a Föld körül keringő űrhajóról a világ elpusztítására készül!

MAJDNEM SF2

A játék a Street Fighter 2 hagyományaira épül. Két karakter küzd egymás ellen egy jellemző háttér előtt, normál és speciális támadások tömegét zúdítják egymásra, akinek hamarabb elfogy az energiáját szimbolizáló csikja, az veszít - a másik küzdhet tovább egy újabb ellenféllel. A két verzió (SNES-MD) lényegében megegyezik, néhány apróságtól eltekintve. Ezekre a leírás során a géptípus rövidítésének jelzésével térek ki. Kezddés után három játékmód közül választhatunk:

STORY MODE - SNES / HERO MODE - MD

Egy játékos részére. Az 5 pozitív szereplő közül kell kiválasztanunk egyet, akivel végig kell követnünk az egész történet alakulását. Minden bunyó után egy csinos átvételkép mondja el, hogy miként folytatódik a sztori. Kezddéskor a választott hős elindul, hogy összegyűjtse a liga többi tagját a támadáshoz. De közben történik valami furcsa...

BATTLE MODE - SNES

Egy vagy 2 játékos számára. A játék során előforduló szereplők közül tetszés szerint választhatunk egyet, de az ellenfelet a gép sorsolja ki véletlenszerűen.

PLAYER VS. CPU MODE - MD

Egy játékos részére. A szereplő tetszés szerinti oldalról választható, ugyanígy a háttér és az ellenfél is.

VERSUS MODE - SNES / PLAYER VS. PLAYER MODE - MD

Két játékos számára. A szereplők közül tetszés szerint választhat mindkét játékos, majd

egymás ellen kell megküzdeniük. Minden bunyó előtt eldönthetjük, hogy melyik helyszínen előtt akarunk küzdeni. A meccsek után statisztikát mutat a program az eddig lejátszott menetekről (győzelem/vereség/döntetlen).

KEZELÉS

A MD verzió irányításához a 6 gombos joyst ajánlom, ezen ugyanis külön vannak a gyors/közepes/erős ütés és rúgás gombok. A 3 gombos irányító esetén a START gombbal lehet váltani az ütés és rúgásfajták között. Az SNES-en értelemszerűen adódik a 8 féle alapmozgás

Glide Kick SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás.
GK MD: Hátra 2 mp-előre + rúgás.
Cape Swipe MD: Le-le/hátra-hátra + ütés
Homing Punch MD: Hátra 2 mp-előre + ütés
Slide Kick MD: Le-le/előre-előre + rúgás.
Spinning Slide Kick SNES: Hátralról-előre alsó félkör + rúgás.
Smoke Bomb Drop Kick SNES: Előről-hátra alsó félkör + rúgás.

WONDER WOMAN

Tiara Toss MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Hover MD-SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás, majd a mozdulat megkezdése után megint rúgás.
Wrist Guard Reflect MD-SNES: Le-le/hátra-hátra + ütés.

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE



SPECIÁLIS MOZGÁSOK (SNES/MD KÜLÖNBSEGEK JELZÉSÉVEL)

A jó oldal harcossal

SUPERMAN

Heat Vision MD-SNES: Le-le/előre-előre + ütés.

Hover MD-SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás, majd a mozdulat megkezdése után ütés.

Forward Flying Thrust Punch SNES: Hátralról-előre alsó félkör + rúgás.

FFTP MD: Hátra 2 másodperc-előre + ütés.

Freeze Breath MD-SNES: Előlről-hátra alsó félkör + ütés.

Earthquake Slam MD: Le 2 mp-lel + ütés.

BATMAN

Batarang Throw MD-SNES: Le-le/előre-előre + ütés.



BAN - NEM IS OLYAN ROSSZ!

Magic Lasso SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Springing Flip Kick SNES: Le-le/előre-előre + rúgás.
Jumping Heel Stomp: Hátra 2 mp-előre + rúgás.
Slide Kick MD: Le-le/előre-előre + rúgás.

THE FLASH

Tornado Blast MD-SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Tornado Spin MD: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Dashing Uppercut SNES: Előre-le-le/előre-előre + ütés.
Flash Dash MD: Hátra 2 mp-előre + ütés.
Quick Dash SNES: Előlől-hátra alsó félkör + rúgás.
Speed Punches SNES-MD: Az ütés gombot gyorsan nyomogatni.

AQUAMAN

Water Blast SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Trident Toss MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Trident Spin MD: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Thrust Kick MD: Hátra 2 mp-előre + rúgás.
Trident Vault MD: Hátra 2 mp-előre + ütés.
Divining Trident Attack MD: Le 2 mp-fel + ütés.
Spinning Uppercut Punch SNES: Hátralól-előre alsó félkör + ütés.



Jump Leaping Slam Punch SNES: Előlől-hátra alsó félkör + ütés.
Slide Kick SNES: Előlől-hátra alsó félkör + rúgás.

GREEN ARROW

Flame Arrow SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Jumping Arrow SNES: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Ice Arrow SNES: Le-le/előre-előre + rúgás.
Jumping Diagonal Down Arrow SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás.
Regular Arrow MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Flame Arrow MD: Előlől-hátra alsó félkör + ütés.
Freeze Arrow MD: Előlől-hátra alsó félkör + rúgás.
Jumping Arrow MD: Fel-fel/előre-előre + ütés.
Sprint Attack MD: Hátra 2 mp-előre + rúgás.
Crouch Arrow MD: Le-le/előre-előre + rúgás.



A rossz oldal harcosai

CHEETAH

Jumping Claw Uppercut SNES: Előre-le-le/előre-előre + ütés.
Gliding Claw Slash SNES: Hátralól-előre alsó félkör + rúgás.
Rolling Claw Slash SNES: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Dagger Toss MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Leaping Head Pounce MD: Le-le/hátra-hátra + rúgás.
Arcing Spinning Lunge MD: Hátra 2 mp-előre + ütés.
Spinning Lunge MD: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Clawing Uppercut MD: Előre-le-le/előre-előre + ütés.

DESPERO

Eye Blast SNES-MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Leaping Kick SNES: Le-le/hátra-hátra + rúgás.
Leaping Head Fin Thrust SNES: Előre-le-le/előre-előre + ütés.
Thrust Shove MD: Le-le/hátra-hátra + ütés.
Forward Head Fin Lunge MD: Hátra 2mp-előre + ütés.
Head Fin Thrust MD: Előre-előre + ütés.

DARKSEID

Eye Blast SNES: Le-le/előre-előre + ütés.
Sliding Backhand Punch SNES: Hátralól-előre alsó félkör + ütés.
Jumping Head Stomp SNES: Hátralól-előre alsó félkör + rúgás.
Leaping Knee Kick SNES: Előre-le-le/előre-előre + rúgás.
Omega Beam MD: Le-le/előre-előre + ütés.
Teleport MD: Előre-előre + ütés.
Super Omega Beam MD: Előlől-hátra alsó félkör + ütés.
Teleport Punch MD: Hátra 2 mp-előre + ütés.

DOBÁSOK

Minden szereplőnek többféle dobás-támadása van. Igaz, hogy ezek különbözőek, de ugyanúgy kell őket előhozni: menjünk tastközelbe az ellenfélhez és nyomjuk meg a KÖZEPES vagy ERŐS, ütés vagy rúgás gombokat.

BENYOMÁSOK

Bátran ki merem jelenteni, hogy ezúttal a MD verzió sokkal jobb lett. Igaz, hogy a hátterek nem annyira aprólékosak, mint SNES-en, viszont világosabb tónusúak, így jobban látni az akciót. A MD zenéje is szimpatikusabb, a figurák nagyobbak és többféle speciális mozgás produkálható. Az Intro, ahogyan Darkseid és a hősök feltűnnek, állati hangulatossá sikeredett. Egyébiránt mindkét változat nagyon klassz, jól játszható és kezelhető. A speciális mozgások eléggé eredetiek és változatosak. Működik a jobb játék, mint sok hasonló program az SF2 családjából!



A TURRICAN először C64-en látta meg a napvilágot, s mivel ehhez hasonlót C64-es szem még nem látott, szuper grafikája és stílusa miatt rögtön sikeres lett. Ezután sorban készültek az újabb epizódok és a különböző verziók, melyek közül a legutóbbi a MEGADRIVE-os. Stílszerűen a MEGA TURRICAN nevet kapta.

EGY JÁTÉK, AMELY MANGA ÖSÖKRE NYÚLIK VISSZA

Már annak idején feltűnt, hogy a program erőteljesen MANGA beütésű (ellenfelek, háttér, történet). Először azt hittem, valamelyik japán vagy amerikai csoport munkája, aztán igencsak meglepődtem, hogy német fiúk készítették. Aki esetleg nem ismerné az ösöket, annak egy pár mondattal bemutatom, miről is van szó.



átlagos ember maximum 3-4 percet tudjon elsőre játszani. Akinek tetszik a dolog, az újabb pénzeket dob be és addig nyüstiti a gépet, amíg ki nem tapasztalja a pályákat - tehát minimális hibával teljesíti azokat. Mivel otthon ugye nem vagyunk rászorulva a megfeszített odafigyelésre (ingyen lehet újrapróbálkozni), a programozók elég magasra teszik a nehézségi szintet. Ezért az adott

veterán játékosoknak mindezek ismerősen hangzanak - de ne felejtsük el, hogy a TURRICAN első megjelenésének idejében (több, mint 4 évvel ezelőtt) még nem voltak ilyen programok!

Szintén e stílus sajátossága a főszereplő által felvehető fegyverek sokasága. Emberünk egy univerzális puskával rendelkezik, amely a különböző színes bigyók (jobb helyen ikonoknak hívják őket) felszedésével más-más típusú lövedékeket képeses kilőni. A TURRICAN-ban

M E G A

TURRICAN

MI AZ A "PLATFORM" JÁTÉK?

A TURRICAN egy vérbeli arcade stílusú lövöldözős, ún. "platform" játék. Egy robotpáncélba öltözött kommandóssal kell harcolnunk, óriási, labirintusszerű pályákat bejárva. Ez a labirintus dolog persze



egy kicsit sántít, ugyanis a pályát 2D-ben, oldalról látjuk: inkább úgy kell elképzelni, mintha egy óriási panelház minden emeletét kellene feltérképeznünk, egyszer fel, másszor lefelé haladva. Egyre feljebb úgy mehetünk, hogy felugrunk a mindenhonnan kiálló padlókra, platformokra (innen a stílus neve). A kijáráshoz általában tucatnyi út vezet, így a játék többszöri újrapróbálkozás után is tud új izgalmakat nyújtani. Az "arcade" (a játéktér angol megfelelője) jelző is magyarázatra szorul: a játéktérmi gépekben levő akciójáték programokat úgy szokták megtervezni, hogy egy

szinteknek sokkal többször kell nekifutni, hogy sikerüljenek (hányszor mondtam már, hogy az örökélet/örökidő megöli a szórakozást).

A MEGA TURRICAN jellegzetessége, hogy bizonyos számú szint teljesítése

után óriási méretű (a főszereplőnél sokkal nagyobb) ellenfeleket kell legyőzni. Ha ez sikerül, egy új pályacsoporthoz kerülünk, ahol újfajta háttér előtt kell harcolnunk. Szintén a TURRICAN-ra jellemző, hogy a háttérnek biomechanikus jellegűek, azaz élő szövetek és gépi mechanizmusok keveredéséből állnak. Persze a



szétszóródó lövés, láng, rakéta és még tucatnyi halálosztó cucc található. Tovább fokozza az élvezeteket, hogy a legtöbb felszerelés rejtett szobákban van, így ezeket érdemes keresni, felkutatni.

A MEGA TURRICAN-ban 5 világot kell felszabadítani, mindegyik 3-3 szintből áll. Emberünkkel az ugráson kívül egy teleszkópos drótot is használhatunk, melyet a plafonba tudunk kilőni és segítségével felkapaszkodni és lengeni. A pályák nagyméretűek, a rendelkezésre álló idő igen csak szorít. A grafika és a zene szuper!



MEGHALT A KIRÁLY! ÉLJENEK A KIRÁLYOK?



Hogy mit vettem fel, nem tudom - de nagyot fog ütni!



Hűsünk a nagyméretű ellenfeleket is könnyedén megemeli.



A lift minden hasonló játékban nagy bunyók színhelye.

Itt fekszik előttem az amerikai DC képregénykiadó SUPERMAN sorozatának 1993/2-es része. Ez a füzet a gyűjtők számára különlegességnek, szinte ereklyének számít, hiszen ez tartalmazza a világ kedvenc szuperhősének halálát (Jákófi Dávid, kis hazánk legnagyobb képregényese természetesen most is segít). Nehéz eldönteni, hogy a készítők miért szánták el magukat erre a lépésre, hogy Supermant végleg kivonják a forgalomból - valószínűleg a több évtizede rendszeresen megjelenő sztorikat már unalmasnak találták.

A mindent el-sópró csata eredménye végeredményben döntetlen: DOOMSDAY és SUPERMAN is halott! Így egyszerűen persze nem lehet egy lenggát eltemetni, ezért aki kíváncsi rá, hogy miként folytatódik (és persze kezdődik) a történet, az szerezze be az ACCLAIM legújabb játékát, a "THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN"-t.

VAJON MELYIKÜK AZ IGAZI?

Doomsday és Superman halála után a jócskán lerombolt Metropolis kezdett újraéledni. Az emberek azt hitték, hogy nem lesz több gondjuk az ördög megszállással. Egy napon azonban újabb erők tüntek fel, melyek a városra törtek. Ekkor lépett színre a négy szuperember - The Cyborg, The Eradicator, The Man of Steel, Superboy - akiknek valamilyen módon mind köziük volt a halott hősöz. A négy szuperember a város védelmére állt.

AKIK ESETLEG NEM OLVASTÁK A KÉPREGÉNYT PRÓBALJÁK KI A JÁTÉKOT!

Az ACCLAIM játéka teljes egészében a Golden Age és a Streets of Rage által meghatározott "haladós-verekedős" stílusra épül. Sok más tetszés ellenében minden téren nagyon jól sikerült, ezért méltó a híres ősök babérajára. Egyetlen hibáját tudom csak felhozni: egyszerre csak egy személy által játszható (ez sajnos a történet miatt alakult így). A program végigköveti a történet mindkét felvonását (The Death of Superman, The Reign of Superman). Először Supermannal vagyunk, még kell küzdeni



Ime a "Texas-i lánclüszes mészárszék" két szereplője.

Doomsday bérenceivel, majd magával a főgonnossal is. Ha legyőztük, furcsán folytatódik tovább a történet, ugyanis Superman meghal Doomsday utolsó ütésétől. Innentől kezdve minden pályán más szuperembert kell irányítanunk. Csak akkor derül ki az igazság, miután mind a négy karakterrel sikeresen szerepeltünk. Néhány pályán nem gyalogolni kell - ilyenkor a szereplőnk automatikusan repül előre, feladatunk az ellenséges lövedékek kikerülése és az ellen-támadás. A karaktereknek vannak alapmozgásaik, melyek lényegében megegyeznek és van-

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

A JÁTÉKBAN SZEREPLŐ SZUPERHŐSÖK

SUPERMAN: Minden idők legnagyobb védelmezője.

Szuper fegyvere a szeméből kilőtt sugar, szuper támadása a földrengés-ütés.

THE ERADICATOR: A Fortress of Solitude teremtménye, aki magában hordozza a hős minden emlékeit. Fegyvere az energia lövedék, támadása a levegő-csapás.

THE CYBORG: Félig ember, félig robot. Az emberi szövetei Superman DNA-ját hordozzák, fém része Kryptonból való. Fegyvere a gépágyú-kéz, támadása a bomba.

SUPERBOY: A Cadmus Project kreációja, Superman titni klónja. Fegyvere az energia-lövedék, támadása a telekinetikus-csapás.

THE MAN OF STEEL: Másnéven John Henry Irons fegyvermester. Fegyvere a szegcs-lövedék, támadása a kalapács-ütés.

A bunyók során tárgyakat vehetünk fel, melyeket az ellenfelekhez vágathatunk. A támadókat szintén felkaphatjuk és több irányba is eldobjuk őket (ha felfelé nyomjuk a joyst és úgy dobjuk el a palikát, odavágjuk őket a háttérben levő dolgokhoz. Az így meletkezett repedésekben gyakran találhatunk rejtett extrákat). A szuperfegyverek arra szolgálnak, hogy megbé-
hítsuk velük az ellenfeleket - nem ejtenek túl nagy sebet. Általában a főbűnségeknél érdemes bémítani, majd a szuper-támadást használni. Minden szereplő tud repülni (de úgy harcolni is, ezt a tulajdonságot több pályán is ki kell használni). A gombok 2x nyomva tudunk a levegőbe emelkedni, majd újra rányomva leszállni. Az irányításhoz a 6 gombos joystickot kell használni, mert így könnyebben tudjuk a mozdulatokat és specialitásokat alkalmazni.



HILL • BENETTON
WILLIAMS • IRVINE
HAKKINEN • TYRRELL
JORDAN

F1
WORLD CHAMPIONSHIP EDITION

ERT
BLUNDELL • McLAREN
LIGIER • SCHUMACHER
FERRARI • FITTIPALDI

Nemcsak nézheted a Hungaroringen, hanem otthon is kipróbálhatod!

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Sok-sok Forma 1-es autóverseny játék látott már napvilágot, melyek között már én sem igazodom el teljes biztonsággal. Az SNES grafikai képességeit már nem egy kimerítette, így elég nehéz forradalmi újításokkal előrukkolni a fejlesztőgárdáknak. Az ACCLAIM és DOMARK cégek legifjabb gyermeke az F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION, amely ennek ellenére valami újat kínál (legalábbis a gépkönyv és a doboz szerint). Lássuk, ezúttal mit kaptak az utóbbi időben kissé elhanyagolt SNES tulajdonosok.

**LEHETSZ AKÁR SCHUMACHER
BŐRÉBEN IS!**

A WCE-ban mind a 12 hivatalosan jegyzett istálló színeiben versenyezhet, mind a 16 hivatalos pályán. Három nehézségi fok közül választhatsz, minden helyszínen változik az időjárás és ha ketten küzdötök, osztott képernyős megoldással vagytok a képernyőn.



■ Egy játékos esetén jól belátható az egész pálya.

Kezdes után több játékmód közül is választhatsz. A CHAMPIONSHIP mód a legprofibb, hiszen itt az egész idényt le lehet játszani. A KNOCKOUT egy újfajta játékmód, itt minél jobb helyezést kell elérni a menetek során, hogy egyre több pontot szerezhess - jó alkalom ez arra, hogy barátaiddal pontszámgyűjtő versenyt rendeztetek. A PRACTICE üzemmódban a 16 pályával ismerkedhetsz, mindenfajta komolyság nélkül és vezetési stílusodat csiszolhatod. Az OPTIONS képernyőn a nehézségi fokot (DIFFICULTY), a körök számát (RACE LAPS), a

depót (PITS), automata vagy manuális váltót (GEARBOX) és az irányítás kigosztását (CONTROLS) állíthatod. Az joysticken meg lehet változtatni a gáz/fék/jobbal és a váltó megfelelőit. Végül itt van a ködszó (PASSWORD) opció is, amely akkor hasznos, ha nem akarsz egyben lejátszani a CHAMPIONSHIP mód összes futamát. Minden nyert verseny után kódot kapsz, később ezeket itt kell beírni, hogy ne kelljen újra játszani az egészet.



■ Ketten persze sokkal izgalmasabb versenyeznél.

A játékmód kiválasztása után a PLAYER menübe kerülés. Itt a gép érzékeli a bedugott irányítók számát és eszerint lehet játékost választani. Mehetsz egyedül (ONE PLAYER), a gép ellen (ONE PLAYER VS SNES), vagy egy másik személlyel együtt (TWO PLAYERS).



■ Istálló választáskor ismerős neveket találkozhatsz

A következő kép a megfelelő csapat kiválasztására szolgál. Lépj a neked tetszőre (a jobb alsó sarkokban van a csapat neve és autója), mindegyiknél látni fogod a leghíresebb versenyzőjüket. Miután választottál (A gomb), akár meg is változtathatod a nevet az irányítóval.

Következik a pályák beosztása. Amikor először kerülés ide, minden pálya ki van választva, a bal

oldalon látod a nevüket (az irányítóval most nem is tudsz mozogni közöttük). Az X-Y gombokkal tudsz visszatérölni, az A-B-vel újat választani. Amelyik (és amennyi) pálya nevével betesz a bal oldalra, azokon kell végigmenni. Egy pályát csak egyszer tudsz választani. Ha megtaláltad a legjobbat tedd összeállítás, lépj az END feliratra és nyomd meg a START gombot.



■ Azonnal kiderül, hogy ki indul az első helyről.

Tovább lépés után a világtérképen megnézheted a pálya helyét, az országot és várost ahol található, a pálya körkraját és azt, hogy melyik versenyző tartja. Ez után a verseny következik.

A bemelegítő közők lefutása után a gép összeállítja a versenyzők startpozícióját (ha a bemelegítő körök alatt álls ki a depóba, automatikusan az utolsó helyről fogsz indulni). Felvillannak a lámpák és indulhat a verseny!

A futamok közben persze bármikor kiállhatsz kereket cserélni és tankolni, ha szükségesnek látod. A képernyőn alul látod a köridőt (LAP TIME) a legjobb kör idejét (BEST LAP) és az eddig lefutott körök számát (LAP). Fent van a helyezésed, a digitális számláló a sebességet jelzi. A színes csík a fordulatszám-mérő, alatta váltó fokozatai láthatók (manuális váltónál jobban ki tudod húzni a sebességeket, jobban gyorsul az autód). A verseny után megkapod a helyezéseket, ha CHAMPIONSHIP módban játszol a szezon állását is.

Az F1 WCE meglepésnek számított 2 játékosnak szánt játék, de egy baráti társaság (mondjuk egy tini-születésnap résztvevői) tökéletesen el tudnak szórakozni vele. Optimális lehetőségek vannak benne a versengésre, az eredmények és pontszámok összehasonlíthatására. Egyedül inkább azok küzdjenek vele, akik a Forma 1-es stílus szerelmesei. Mindenképpen pozitív húzás a híres versenyző sztárok felvonultatása és az időjárás tényezők váltakozása.

A PSYGNOSIS KÉSZÜLŐ PS-X JÁTÉKAI

SONY®

PlayStation

Most, hogy tisztázódott a PLAYSTATION (PS-X) európai megjelenési ideje, a PSYGNOSIS elérkezettnek látta az időt, hogy bemutassa a szupergépre készülő játékeit. A masina forintosított áráról még nem érkezett pontos adat, de a mostanánál (ami vámmal, áfával, tokkal, vonóval

hanem egy stratégiai elemekkel megtűzdelt idővődözös anyagról.

ASSAULT RIGS

Ez a program nem csak első látásra hasonlít a híres TRON című film computer által generált jeleneteihez. A történet egy olyan virtuális világban játszódik, ahol programozók és az általuk irányított tankok vívnak hatalmas csatákat, melyek már-már sportesemény számba mennek. A grafika egészen lélegzetelállító, nemcsak az intróban, hanem magában a játékban is (kép nélkül).



Chronicles of the Sword

kb. 130 ezer) fényekkel olcsóbb lesz. A legérdekesebb stufok közül választottam ki hetet.

CHRONICLES OF THE SWORD

A COTS egy olyan SVGA grafikájú, az Estaticához hasonló kalandjáték, amely a Camelot-i lovagok idejébe repít el a játékost. Utazásaink során néha saját szemszögből, néha kívülről látjuk az eseményeket. A főszereplő Gawain, a kerekasztal legbátrabb lovagja.

DESTRUCTION DERBY

A DD (meggyezik a DEMOLISH'EM DERBY-vel) az egyik legizgalmasabb PS-X játék. Hagyományában a Ridge Racert követi, de itt az a lényeg, hogy szabályok nélkül kell versenyezni. Az a kocsi, amelyik a legtovább üzemképes, nyeri a versenyt. A száguldas szerelmesei valószínűleg csalódní fognak, mert a futamok során elég gyakoriak a "kisebb" karambólok. A játékban lehetőség van két PS-X gép összekötésére, s így a páros játéka.

G-POLICE

Ebben a cyber környezetben játszódó programban egy rendőr szerepét kapjuk, akinek egy hi-tech gyrokoportert (a helikopter utódja) vezetve kell megküzdenie az utcák gengszterivel. A kép csalóka - nem egy szimulátorról van szó,

raállítások és a szokásos csapatmenedzselés mellett a tökéletes hangokra is odafigyeltek a programozók.

WIPE OUT

A játékot sokan a jövő Ridge Racerjének tartják. Itt aztán semmi sem áll a versenyzők útjába



G-Police

(esetleg egy másik játékos), mindenki kedvére száguldat a csodálatos 3D pályákon. A sebesség egészen fantasztikus, a pályák tele vannak hajtkanyarokkal, loopokkal, csavarodásokkal



Power Sports Soccer

és hasonló nyaktörő akadályokkal. Mivel ez egy anti-gravitációs verseny, itt minden lehetséges! Az élvezeteket csak fokozzák a vásárolható fegyverek és felszerelések, a különböző külső-belső nézetek és a szuper techno zenék.

ENTROPY

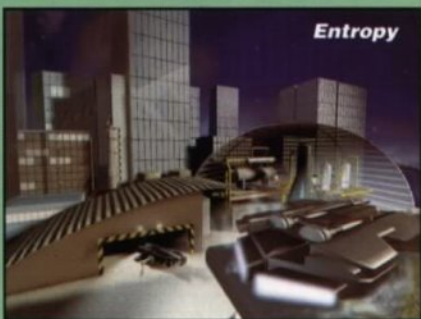
Aki valami komolyabbra vágyik, esetleg egy Sim-City jellegű világ-szimulátorra, annak készűl az ENTROPY. A játékban egy idegen erő pusztítja Földünket - ezt kell a világmindenség betájarva felkutatni és elpusztítani.



Wipe Out



Destruction Derby



Entropy

WEST LASER GAME CLUB

Általában havonta egyszer előfordul velem, hogy megutálok minden számítógépes és konzol programot. Valami másra vágyom, ami szintén játék, de nem rajzolt vagy digitalizált figurák rohángálnak benne. Ilyenkor flipperezni szoktam. Szerencsére manapság ugyanolyan bő a termés az új flipperasztalokból is, mint a videojátékokból. Lássuk, hogy a WEST LASER GAME CLUB mit kínál a meleg nyári hónapokra. Talán sokakat érdekel a hír, hogy a SEGA megvette a DATA-EAST nevű céget, így ezennel a SEGA PINBALL INC. gépeivel is találkozni fogtok. Az asztalokat a Flipper-Rex Kft. szállította.

THE SHADOW

Nem is olyan régen vetítették a mozikban a SHADOW című filmet, melynek a BALLY jóvoltából elkészült a flipperváltozata. A gép érdekessége, hogy az összes fontosabb szereplő (Alec Baldwin, Tim Curry, Penelope Ann Miller) megszólal a játék során. Ahogy egyre több feladatot végrehajtunk, a dot-matrix kijelző a film egy-egy jellemző jelenetét mutatja. A multi-ball opció egészen érdekes, hiszen 2-3, sőt 5 golyóval is nyomulhatunk egyszerre. Ha elég sokáig eljutunk a pontgyűjtögetésben és a célok lelövődésében, a golyóink felkerül egy mini csatamezőre, ahol a gonosz és a jó utolsó összecsapását vívhatjuk meg.



FRANKENSTEIN

Még mindig a mozinál maradunk, a SEGA PINBALL INC. gépénél, amely a FRANKENSTEIN film jegyeit hordozza magán. Ezek közül is a legfontosabb az a szörnycsapat, amely az asztal közepén terpeszkedik (a játékokhoz természetesen nagyban köze van, hiszen össze-vissza mozog). A gép érdekessége, hogy egy igen híres festő tervezte és készítette az illusztrációkat, melyek irtó jól néznek ki, tökéletesen visszaadják a film hangulatát. Az asztalon négy turbó kar van, melyek nagyon finoman mozognak és óriásiakat ütnek a golyón. A játék elején választhatunk, hogy a film zenéjét vagy egy másik Rock and Roll muzsikát akarunk hallgatni.



BAYWATCH

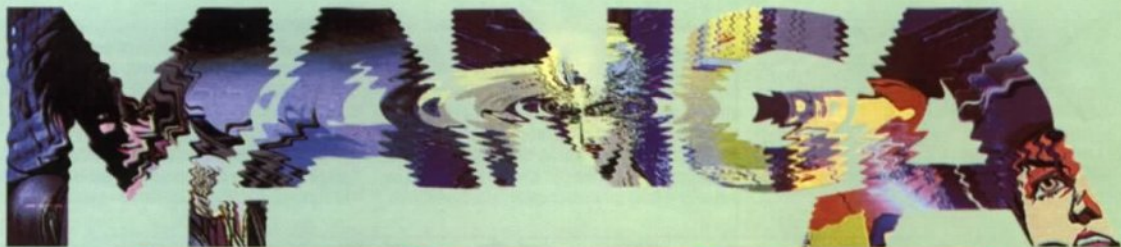
Valószínűleg a nyár szenzációja lesz (flipperviszonylatban) az a gép, amely a jelenleg futó legsikeresebb amerikai TV sorozatra épül - egy sorozatra, melyben tündéri leányzók és "túl jóképű" fiúk mentik meg a strandok fuldokló fürdőzőit. Persze, hogy a BAYWATCH-ról van szó! A flipper több szempontból is kitűnik a többi közül: egyszerre hatan is tudnak vele játszani, a szokásosnál nagyobb képernyője van és ha meglőjük a megfelelő dolgokat, még egy vizisí ügyességi játékot is tudunk játszani ezen a szuper képernyőn. Természetesen adott a multi-ball funkció is és a szuper zenék és David Hasselhoff szövegei mellett néha Pamela Anderson is feltűnik egy pillanatra (kösz SEGA)!



REAL PUNCHER

A negyedik gép nem flipper, hanem egy mókás erőmérő-szerkezet (optimális az idegfeszültség levezetésére, főleg azoknak, akik a kánikulában megsédülnek és az ártatlanokkal kötekednek). A REAL PUNCHER-ben Sonic Blastman szerepét kapjuk. A pénz bedobása után 5 ellenfelet kell leütnünk, az energiájuk kipróbálására egyenként 3 ütésünk van. Fogja magát az ember, bekészül, aztán egy nagyot belever a párnázott babába. Ezután megkapjuk a csapás erejét és azt, hogy még mennyi van hátra. Sokkal mókásabb viszont, ha a saját arcunket digitalizáljuk be (csak bele kell nézni a fényképezőbe a gép tetején) és ezután azt ütjük. A képünk aranyosan fog torzulni, jókat lehet rajta röhögni!





Ebben a hónapban a 6 részes ANGEL COP sorozat első 3 epizódját mutatom be nektek. A 30 perces filmek olyannyira szorosra követik egymást, hogy szinte egy pernyi késedelem sincs a felszabdalt történet darabjai között. A sztori többek között azért is izgalmas, mert érdekes módon elég sok elemet

vett át a nonszokás moziba kerülő hollywoodi szuperprodukcióból, a JUDGE DREDD-ből (az eredeti JD képregény jóval előbb létezett, így ezúttal a japcsik koppintotak!) Soha nem tapasztaltam még, hogy egy ANIME film ennyire egy-

értelműen hasonlítson egy mozifilmre. Egészen meglepődtem, amikor a rajzfilm elején a narrátor bement a JD-ből ismert szöveget: "A Bíróknak joguk van ítélkezni, gyilkolni. Bla-bla...". Nos az ANGEL COP-ban nem a Bírók vannak a főszerepben, hanem a Special Security Force nevű

szervezet, akik a terroristák likvidálására szakosodtak. A csoportot a XX. század legvégén alapították Japánban az ország vezető hatalmi pozíciójának védelme érdekében. Az SSF tagjait (ha jól emlékszem mindössze 6-an vannak) már-már misztikus légkör lengi körül, legendák keringnek róluk, hiszen elképesztően jól harcolnak. A filmek középpontjában a csapat legújabb tagja, a hideg szívvel gyilkoló, de gyönyörű nő, ANGEL áll.

PART 1: THE RED MAY

A "Vörös Május" ezúttal nem a hónapra vonatkozik, hanem a világ legfélelmetesebb terrorista szervezetére, akik akcióikkal Japán szethullást készítenek elő. Az első részben

megismerkedhetünk a csapat tagjaival és izgalmas küzdelmükkel a terroristák ellen: Raiden, a "szépfiú" zsaru majdnem otthagyja a Fogát az egyik rajtaütés során - de Angel, az új tag megmennt. A történet előrehaladtával sejtettővé válik, hogy a háttérben sokkal komolyabb erők húzódnak meg, mint a merénylők által képviselt csúrh. Angel társa (Raiden) egy baleset során nyomatlanul eltűnik.

PART 2: THE DISFIGURED CITY

A harc a terroristák ellen

folytatódik. Az SSF a hadsereg speciális alakulataival karöltve megtámadja a bűnözők utolsó néhány tagját, akik egy épületben barikádozták el magukat. Az akció során Angel egy különös férfival találkozik, aki az akaratával mozgatja a tárgyakat és azzal is gyilkol. Közben a csapat egy másik tagja egy olyan kislánnyal akad össze, aki körül perzsel a levegő. Az SSF maroknyi csapatát megelőzi a HUNTERS nevű trío - három különös képességekkel felruházott idegen - aki szintén a hűnözőket gyilkolja és az ártatlanokat védik. Mielőtt kiderülne, hogy kik is ők valójában, egy titokzatos cyborg robban be a középpontba. Az SSF házison valla-

tás közben igen érdekes dolgokat árul el a Red May vezetője a H(unter)-aktáról.

PART 3: THE DEATH WARRANT

Az előző részből megismert cyborgról kiderül, hogy ő Raiden, akinek a baleset után nyoma veszett. Üldözése köz-

ben Angel is bajba kerül és egy titokzatos laboratóriumba szállítják, ahol egy professzor (Raiden megmentője és egyben atóperálója) egy szupererős fegyvert (ez is a JD-ből van átvéve) és a hozzá való műkészet ajánl neki. Az SSF főnöke a Hunter-

ekről érdeklődik a város magasrangú vezetőjénél, minek eredményeképpen a katonaság elítélte az új alakulatot az a parancsot kapja, hogy gyilkolja meg az egész SSF brigádát. Hőseinknek Angel és Raiden nélkül kell megvédeniük magukat. Közben persze a Hunterek is akcióba

lépnek...

A film végén előzetest láthatunk a következő részből, melyből annyit árulok el, hogy az SSF és a titokzatos Hunterek harcát fogja bemutatni.

Az utóbbi időben egyre több MANGA film borította a nyomtatott, mini-képregényeket, ezzel is ösztönözve a vásárlókat. Az Angel Cop borítóján Bone'Ed - CHAINSAW MESSIAH című kissebízart sci-fi - cyberpunk történetet olvashatók. Teljesen véletlenül a főszerző bal keze könyöktől lefele egy láncfűrészben folytatódik, melyhez hasonlót a már említett JUDGE DREDD filmben láthattok. A képregény maximumán "techno" beütést, mert az ANIME filmekben általában igen finoman (talán ezzel is utálnak a keleti orvostudomány fejlettségére és igényességére) vannak ábrázolva a mechanikus beültetések - itt viszont minden átmenet nélkül van például egy lépegető robot tetejére odafodolozva egy emberi fej.

Martin



A RAKTÁRBAN LÉVŐ ÖREG KINAIVAL...

...egyelőre nem tudunk mit kezdeni, AXEL-hez pedig nem tudjuk a jelszót, CHANG-tól viszont megtanulhatunk kártyázni (használjuk először a KÁRTYA, majd a BENEDEK szót), bár ez sem feltétlenül szükséges, mert ha a talált dol-

találunk egy 3.5-ös lemezt, amiről a mai napig nem sikerült kiderítenem, hogy mire kell használni, de azért vegyük magunkhoz, ezután pedig hajtsuk fel a szobrászt, és adjuk neki oda nemes anyag gyanánt az agyart. Rögtön értelmesen el lehet vele beszélgetni, sőt most már felvehetjük a munkapadról a pajszert is. Ha befejeztük a süketelést,

A temető elhagyása után menjünk vissza SEPP-hez és kérdezzük meg, hogy nem tud-e véletlenül valamit arról a NATHAN ALLISTER-ről, akiről a koldus-tól hallottunk. Szerencsénk van, mert tud róla: a vegyesbolt tulaját látta hozzá többször bemenni mostanában. ALLISTER úr a Rocker Negyed bejáratával szemben él, és mint sárgafülű pus-

NEWS



térjünk vissza az Ezredes negyedbe, ahol vegyük be a csapba a BEVERLY által ajánlott kenyal nyomkövetőt, aki a MNOGO névre hallgat, és az óvoda mellett lakik. Látogassuk meg ismét SANCHEZ-t, és adjunk neki egy adag hasist, sőt,



gokkal (TNT, narkó, fegyverek) jól üzleltelünk, mindig lesz elég pénzünk. A Rock Szalon szomszédságában tanyázó koldusnak adjunk 50 kreditet, ekkor beszélgethetünk vele. Nem sok okosat tud mondani, a legfontosabbak, hogy a másik negyedben él valami NATHAN ALLISTER nevű ember (Hopp! A kápolna falán volt valami felírás, miszerint NATHAN csapdjára vigyáznunk kell), aki

próbáljuk ki mi magunk is, mire megint érdekes dolgok történnek, akárcsak a beülejtésekor.

HA MÁR ERRE JÁRTUNK...

...telepítéssel állapítsuk meg a vegyesbolt tulajdonosának nevét (IVANOV) -erre még szükség lesz. GUIDO fegyverboltját is keressük fel, és kérdezzük meg egy kicsit a tulaját. RUTH-ról megtudjuk,

kagyújtó barátunk annak idején elárulta, az EZREDES embere, ezért kellően felfegyverezve kopogjunk be hozzá "IVANOV VAGYOK" jelszóval. Bár hamar rájön, hogy nem volt okos dolog beengedni bennünket, hét embert elég nehéz lenne kidobni, ezért inkább üzletet ajánl: ha elengedjük, elárulja a széfe kódját (1990) és a jelszót KARLSON uradalmába (VERRÖG). Üriemberek tartják a szavukat: ALLISTER mehet ahova akar, ő azonban úgy tűnik nem úriember, mert a széfben csak narkót találunk, pénzt nem, arról nem is beszélve, hogy a katonaságot is a nyakunkba csődítette. Őket előbb le kell verni ahhoz, hogy a házba bejussunk. Ha ez megtörtént, lássunk valami komolyabb feladat után. Az Agro Szekcióban ugorjunk neki az öröknek (egyelőre nem kell harcolnunk, mert elrohannak előlünk a bejáratához), majd pedig a

Néhány kőszá papírdarab keresztülbukdósolt a tócsák és kövek borította területen, mely a pusztulás érzetét viselte magán. Minden dermedt volt, mintha ez a hely lenne maga a világ vége...

öt mindenéből kiforgatta, meg, hogy a céhben dolgozó cserzőnek egy darab bőrt kell adni, meg, hogy a felrobbantott ajtó mögött érdemes körülnézni, meg hogy... (Elnézést, máris visszavontam előbbi megfontolatlant kijelentésemet.) Ha kibeszéltettük magunkat, keressük meg a SINTER névre hallgató úri(?) embert (a felrobbantott ajtótól északnyugatra), és adjuk oda neki a talált levelet. Erre valami HECKERMANN nevű németről kezd el beszélni, akiről már a levélben is szó volt (ő a német dísznő, akit meg akarnak skálpolni) és azt javasolja, hogy ezt a fickót nagy ívben kerüljük el, mert egy söpredék. Köszönjük meg az információt, aztán intézzük el a ház lakóit, és vegyük fel a bőrtérképet. Ezután nézzünk be egy rövid időre a Céhbe is: a francia nő 500 kredit ellenében hajlandó a kenderből hasist csinálni, sőt, azt is elárulja, hogy van itt valahol egy MATT nevű szobrász, aki folyton valami nemes anyagról álmodozik. A szemétdombon

hogy bolondul az értékes ékszerekért, a temetőről pedig, hogy van ott egy krematórium, amit érdemes lenne kinyitni. A temetőben amúgy is van egy kis dologunk (a fogantyú), tehát menjünk most oda. A krematórium a bejáratnál szemben van, és 7-es ZÁRAK szaktudással nyitható (bent két hegesztőelemet találunk), a fogantyút viszont hiába rángatjuk, semmi sem történik. A temető délkeleti részén viszont találunk egy érdekes dolgot, nevezetesen egy kriptát (ki gondolta volna), amelybe egy PETROVICHY nevű szerzetest temettek. Ősúnya dolog a hullarablás, de feszítsük fel a sírt (pajszer), és vegyük magunkhoz a csuhát.



pajszér segítségével emeljük fel a takarmány alá rejtett betonlapot. Egy titkos üreg nyílik meg előttünk, amelybe ereszkedünk le. A barlang északi részén egy kapcsoló segítségével átjutunk az EZREDES börtönébe, ahol nyissuk ki a cellákat és szabadítsuk ki a foglyokat (használnak az álkulcsot, esetleg a fészében talált drótvágót).

bizonyos "gonosz elektronikus tárgyat", ami egyébként egy közönséges nyomtatott áramkör (NYÁK). Ezután még intézzük el a kaszinó személyzetét, és nyissuk ki RENE széfjét, amelyben közel 9000 kreditet és egy gyűrűt találunk - nyilván ez az a valami, amit RENE elnyert CHANG-tól. Tegyük zsebre, majd alkalomadtán visszaadjuk neki.

DOMMER

JESSICA NAGYON BETEG...,

...és hjába szabadítjuk ki, néhány összefüggéstelen mondat után kilehelte a lelkét (egy múzeumról, meg egy szoborról beszél, ami talán a szigetről való kijárat lehet). A BHIUZALI nevű néger fickó meglehetősen udvariatlan, kiszabadtása után úgy elrohan, mintha nem is ő könyörgött volna, hogy segítsünk neki. A szomszédos cella lakója, SHEILA viszont szívesen csatlakozna hozzánk, úgyhogy vegyük is be a csapatba. A cellából való távozásunkkor összefutunk egy börtönőrrrel, akit rövid úton tegyük el láb alól. Ha ezzel megvagyunk, a barlangon keresztül térünk vissza az Agro Szekcióba, ahol először intézzük el az öröket, majd az akadékoskodó munkabiztost, végül a bezárkózó szerzetesek lakosztályát romboljuk szét egy TNT segítségével. A szomszéd szobából előbukkanó fiatal szerzetest ne bántssuk, s így elárulja, hogy a szoba alatt egy titkos üreg, az ültetvény egyik kamrájában pedig egy sugármérő

A TELJES MEGOLDÁS

2. RÉSZ

Most ismét keljünk át a Rocker Negyedbe, és nézzünk le egy rövid időre KARLSON uradalmába (a jelszót ismerjük). Ha elég okosak vagyunk, tudunk válaszolni a fegyverboltos hülye rejtvényére és így már semmi akadálya annak, hogy üzleteljünk (lehet rakétavetőt kapni) és hogy megkérdezzük, hogy vajon

zetzüzetet, amelynek egykori tulajdonosáról szintén hallottunk már: DARREN PERRY-nek hívták. Néhány kevésbé érdekes feljegyzésen kívül figyelmünket felkeltheti egy ismeretlen név (MR. SLIME) és egy nagybetűvel írott szó (REGGELI). Csak nem ez lenne a jelszó AXEL-hez?!

HA ISMÉT ÁTMEGYÜNK A ROCKER NEGYEDBE...,

...kiderül, hogy igazunk volt - előtte azonban nézzünk el JÜRGEN-hez, a festőhöz és csináltassunk egy portrét magunkról 1000 kredit ellenében, mert hamarosan szükségünk lesz rá. A Rocker Negyedben nézzünk be a felrobbantott ajtó mögé, ahogy a koldus javasolta,



műszer van elrejtve. A titkos üreget egy kapcsoló nyitja; ezt keressük meg, majd egy kötél segítségével (MNOGONAK van) ereszkedünk le. Néhány holttesten kívül egész érdekes dolgokat is fogunk találni. Mielőtt távoznánk az Agro Szekcióból, a kijáratnál keletre eső kamrák egyikéből vegyük magunkhoz a Geiger-számlálót (MNOGO tud érte felmászni), majd kezdjük is el hordani. Ezután menjünk vissza a szerzetesek kertjébe, ahol SHEILA már megtalálja azt a

"van-e KARLSON tulajdonában gyerek?". A boltos szerint nincs, mivel KARLSON teljesen impotens (hogy ezt honnan tudja ilyen jól, az maradjon az ő titka). Ezek szerint a két fickó, aki KARLSON gyereket akarja, közönséges szélhámos, mi meg itt rohagánlunk, hogy megkeressünk nekik egy nem létező személyt. Ezt természetesen nem hagyhatjuk annyiban - söpörjünk vissza az EZREDES negyedébe és intézzük el őket (az ajtajuk hetes ZÁRAK szaktudással nyitható). Meglehetősen moccos lakóhelyüket szemrevételezve, szemünkbe ötlök egy trezor, amit nyissunk ki, azér van. Találunk néhány fegyvert, egy papírtérképet és egy jegy-



majd használjuk MNOGO szaktudását, és hamarosan egy csinos kis TNT-leőhelyen találjuk magunkat (ehhez azért egy kicsit ázni kell). AXEL-nek mondjuk azt, hogy DARREN PERRY árulta el a jelszót, majd adjuk oda neki a jegyzetfüzetet, és társunk ki amellett, hogy nem mi vagyunk a gyilkosok. Ha ügyesekek vagyunk, egy kis kínai hókuszpókusz után már szabadon beszélgethetünk AXEL-lel. Kérdezzük az Agro Szekelőről, s ekkor előkerül egy régen elfeledett név: MARCOS-é, akit ők szabadítottak ki az EZREDES börtönéből. Most kérdezzük a MARCOS szót, és máris kiderül, hogy nevezett közvetlenül alattunk rejtözik egy labirintusban, mert az EZREDES emberei halálra keresik. Mi, ha akarunk, beszélhetünk vele. Naná, hogy akarunk! A labirintusba le-

Hirtelen a cikázó energiarészecskék egy csomóba gyűlnek, és megpróbálnak találkozni egymással a tórsóg közepén. Néhány ügyetlen próbálkozás után kezdeti ráznak, és egy óriási villanás elborítja a teret...

szállva MARCOS szolgáival, egy meglehetősen furcsa teremtménnyel találkozunk - mint később kiderül, ő egy idegen (azaz egy másik csillagrendszerben született). Ő vezet el bennünket MARCOS-hoz, aki elég megdöbbentő dolgokat mesél PHIL MURDOCK-ról, a szent-



életű papról (papíron, mert nincs nyelve): az atyának a mindennapos ájtatosság mellett bőven jut ideje ivászatra, drogra, stb. MARCOS valamikor szerzetes volt MURDOCK szolgálatában, de aztán rájött, hogy egy kis hiba van a dolgban, s meglógott. Útravalóként magával vitt egy füzetet, amibe a pap írt valamit valami ismeretlen nyelven. MARCOS feltételezi, hogy fontos információk lehetnek benne, mert emiatt keresik őt halálra. Sőt, egyszer el is kapták és becsukták az EZREDES börtönébe, aztán kitepték a nyelvét, mert nem akart vallani. A füzetet próbáljuk meg elkérni tőle, de egyelőre nem lehet, mert nem bízik bennünk. Menjünk tehát vissza AXEL irodájába, utába pedig a Rock Szalonba. HANG-nak adjuk vissza a gyűrűjét, amiért kapunk tőle egy Magnumot (nem jégkrémi!), egy színt erejéig ingyen tanulhatunk kártyázni, sőt egy fontos információval is szolgál: ha barlanglakókkal találkozunk, legyen nálunk hasis. Ezután menjünk ki a vadonba és keressük meg a vadásztábornok ("A" helyszínen). Az öröknek mondjuk azt, hogy üzletelni jöttünk, ekkor bemehetünk a főnökhöz, akinek adjuk oda a

sztriptíz showban talált szakadt térképet (Emlékezzünk KONCHEV szavaira)! Miután a főnök emberrel megtalálták a kincset, engedélyt kapunk arra, hogy szabadon járjunk-keljünk a táborban. Nos, ha már így van, derítsük fel a terepet! Az emigráns szerzetes boltjában, a kamrában egy újabb pajszert találunk, amivel fegyvertárunkat gyarapíthatjuk. Az orvos gyógykezel bennünket, sőt 500 kredit ellenében egy oltással is tud szolgálni, hogy be tudjunk menni a Telepre. (Itt ismét elborul

előtűnk a világ, de ne ijedjünk meg.) Szent tehetünk továbbá egy új csapat tagra, HECKERMANN személyében, akit egyébként itt a Táborban sem nagyon kedvelnek. Ezt PAUL, a nyomkövető mondta, meg azt is, hogy FELIX Rocker Negyedbeli kártyabarlangjába csak bomberdzsekiben lehet belépni. Miután a csapat összes tagja megkapta a védőoltást, nyudodtan a Telep felé vehetjük az irányt ("I" helyszínen).

A PARANCSNOK FELVILÁGOSÍTÁSSAL SZOLGÁL...

...a Telepet illetően, valamint megcsodálhatjuk a RAVEN című skelpvadász portréját is egy körözvényen. Korábban volt már szó egy SARAH nevű hölgyről, aki esetleg csatlakozna hozzánk. Keressük meg a házát, és legyünk nagyon udvariasak vele (erre minden okunk megvan, mert egy géppisztolyt szeg az fejünknek), igérjünk meg neki mindent, főleg azt, hogy kiszabadítjuk az öccsét a KIRÁLYNŐ fogságából - s máris csapatunkban üdvözölhetjük őt is. Ezután nézzünk be JANET second-hand shopjába, ahol mindenkinek vásároljunk rongyokat és bomberdzsekiket (ez utóbbi FELIX-hez kell, az előbbi pedig majd meglátjuk), plusz 3-4 Makeup Kitet. JANET-tel érdemes egy kicsit beszélgetni is, s ha elég barátságosak vagyunk vele, kiönti nekünk szíve bánatát: a papnő (neve SONJA) házában élő csavargók elvették az erszényét. Semmi baj, azér vagyunk mi - tegyünk egy baráti látogatást a csavargóknál, s ha elfintéztük őket, a második szobában a csavarhúzó segít-



ségével leszerelhető kép mögött megtaláljuk az erszényt, plusz egy EPROM-ot, amit szintén vegyünk magunkhoz. JANET-nek szolgáltatassuk vissza jogos tulajdonát, jutalmul megtudjuk, hogy valahol a Telep északi részén egy időben vudu hívők tányáztak, de aztán elűzték őket. Nem baj, mi azért keressük meg egy-egy kőr.



törzshelyüket (a lepecsételt ajtó mögötti helyiség), ahol csontokon kívül egy porcelánt is találunk. A szemközti házban lakó nő valami miatt nagyon hálás nekünk azért, hogy SHEILA-t kiszabadítottuk, sőt, ajándékot is ad, amit a szekrényből kell kivennünk. Az űlötveny mellett lakó nő semmi érdekeset nem

plusz löszert (utóbbira rá kell kérdeznünk!) is vásárolhatunk. A délnyugati sarokban élő öregembernél 4-es szintig trénelhetjük telepátia szaktudásunkat (ne lepdjünk meg, ha a társalgás elején fáj a fejünk, csak az öreg büvészkedik), sőt, azt is megtudhatjuk, hogy az androidok határozottan ki nem állhatják a mikro-

rok) a JÜRGEN festette portré segítségével (és 20000 kredit készpénz lefizetése ellenében) vissza tudja állítani az eredeti arcunkat, a Céhbem pedig 10000 kreditet kapunk a CSERZŐ-től az űlötvenyben talált bőrtől. Ha vettünk bombardzskeket, most már bemehetünk FELIX kártyabarlangjába. Kártyázni nem érdemes, mert a nyereményünket nem fizetik ki (legalábbis nekem nem jelent meg a nyert összeg a kredit rovatban), viszont ha kellően udvariasak vagyunk, megtudjuk, hogy valahol a pusztaiban él egy nő, aki tudja a MAKEUP szaktudásunkat fejleszteni, de csak akkor enged be, ha elég szegényesen vagyunk öltözve (ezért vettük a rongyokat). Köszönjük meg az információt, és ha már erre járunk, ránduljunk át az EZREDES negyedébe is, ahol most már el tudjuk intézni a járőröket, és tehetünk egy látogatást RUTH CAINE-nél is. Adjuk oda neki az űlötvenyben talált nyakékot, s ekkor elárulja nekünk, hogy a KIRÁLYNŐ, a Telep

Nem tartott túl sokáig. Talán senki sem látta. De a férfi, aki majdnem eszméletlenül feküdt a földön, testén az energianyálábok utolsó villanásával, nem tudta így értékelni a dolgot. Nehéz és mozdulatlan tagjai nem tudták követni agyának parancsait. Ertelmeletlenül gondolatok szálltak meg és képtelen volt mindazt megakadályozni. Nem érzett semmit, csak az egyre sötétülő világot látta, melybe, akár egy kútba, zuhanni kezdett...

tud mondani azon kívül, hogy TOSYKO nevű kollégánójá már *****-ra (azaz nagyon) unja azt, hogy mindig őrt kell állnia). Sebaj Tóbiás, majd mi viszünk egy kis változatosságot az életébe! Menjünk hát be rögtön az űlötvenyre és keressük meg a hölgyet. Adjunk neki 300 kreditet, majd szabaduljunk meg felszerelési tárgyainktól és... Miután befejeztük, a lány elalszik. Ekkor egy csúnya dolgot kell csinálnunk, egészen pontosan meg kell fojtatunk, különben ő végez velünk. Ezután már fel tudjuk venni a széfűből a hegesztőpisztolyt és a hegesztőelemet, igaz, közben egy üveg sav ömlik az arcunkba, de majd kiheverjük. Az ajtót a hegesztőpisztoly segítségével ki tudjuk olvasztani, és újra csatlakozhatunk a csapathoz. Vegyük magunkhoz felszerelési tárgyainkat, elsősorban az álkulcsot, miközben az alvó lány felébred (igaz, hogy már egyszer megfojtottuk, de ez a programot nem zavarja) és kienget bennünket (igaz, hogy már kint vagyunk, de ez se baj). Mindenesetre menjünk vissza a szobába, és az álkulccsal nyissuk ki a bezárt széfűt, ahol további két hegesztőelemet találunk, aztán az űlötveny délnyugati sarkában ásunk ki a nyakékot, végül fejlődünk csatasorba, és intézzük el a kárjárnál ránk váró osztagot. A szomszéd szobában egy darab bőrt találunk, ezt vegyük fel, és közben gondoljunk arra, hogy mit mondott a koldús a Rocker Negyedben. Ha ezzel megvagyunk, nézzünk szét egy kicsit a Telepen: találunk egy fegyverboltot, ahol gépkarabély és robbantás szaktudást tanulhatunk és kiváló fegyvereket

hullámú tárgyakat, valamint, hogy KARLSON, a rockerek vezetője szadista, és szereti az "olyan" tárgyakat. A doktornő (az űlötveny közelében lakik) szintén tud minket képezni, ezenkívül felhívja a figyelmünket arra, hogy a SZILFILDŐ két fickóról tesz említést: egyikük, név szerint WILDER (akinek már vagy egy tucatszor találkoztunk a nevével, többek között a koldús, KONCHEV, AXEL vagy TIM is tud róla információval szolgálni) meglepően sokat tud rólunk, másikuk, név szerint BASIL viszont azt állította, hogy a Kapun (majd még szó lesz róla) keresztül lehet menni. Hát ha ő mondta, akkor biztos úgy van, most azonban keressük fel THERESA anyót a főtéren. A "Volt valaha férfi ismerősöd a Szigeten?" kérdésre valami remetérlő habog, aki valamilyen buccák között él. Ha a REMETE

uralkodója egy minden örületségre képes valaki, de egy villámgyors ember talán el tud vele banni. Ha kiszabadítjuk, többet is mond ígéri még meg, ami biztató, ezért távozás után rögtön térünk is vissza, és intézzük el az öröket. RUTH ajtaja 8-as ZÁRAK szaktudással nyitható, s ha kiszabadítjuk, megtudjuk tőle, hogy a KIRÁLYNŐ palotájába a SZILFILDŐ jelszóval lehet bemenni. Ezzel hát megvolnánk, és most felkereshetjük a magányos hölgyet a pusztaiban ("F" helyezés). Már első ránézésre megállapítható, hogy nem egy szépségkirálynő, tegyük is ezt szöveget, s ekkor kiderül, hogy csak akkor hajlandó megtanítani bennünket a szaktudására (MAKEUP), ha kifizetjük az arcműtétjét, ami semmiség, potom kilencezregynehány száz kredit. Mindegy, adjuk oda neki a pénzt, és miután visszatért az ARCSEBESZTŐL, sajátítsuk el a szaktudást, mert hamarosan szükségünk lesz rá (fontos még megjegyezni, hogy ha el akarjuk távolítani a maszkot, akkor ismét ezt a szaktudást kell alkalmazni). Ezután tegyünk egy kis kirándulást a martalócok erődjébe ("H" helyezés). Nem kifejezetten barátságos emberek, de ez ne zavarjon bennünket különösebben. AZ erődben komoly ellenállásba ütközünk, a nyereg narcmodort a legközelebbi számunkban adjuk meg. Addig is mindenkinek jó szórakozást kíván:



szóra kérdezzük rá, azt is elárulja, hogy nevezettnek egy pelére (nem a háromszoros világbajnok brazil labdarúgó, hanem a rágesálóra (latinul Dryomys Nitidula)) lenne szüksége. GWENDOLINE-ről is kérdezzük meg, és kiderül, hogy ez a hölgy tolmács. Végül érdeklődjünk SZAKTUDÁS után, és máris hajlandó a meggyőzési készségünket fejleszteni.

HA ITT VÉGEZTÜNK...,
...térünk vissza ismét a Rocker Negyedbe. Az ARCSEBESZ (délnyugati sa-

K.K. & Co.

A helyszín neve, a lyuk és az alapütések száma.

A versenyzők pontjai és eddig elévített ütési.

A labda helyzete a talajon.

A labda távolsága a lyuktól.

Az ütő típusa és maximális ütéstávolsága.



Előző számunkban Zolee már jelezte nektek az új SENSIBLE SOFTWARE játék, a SENSIBLE GOLF létezését, habár akkor még csak a preview állt rendelkezésre. Előjáróban meg kell jegyezni, hogy nem Zolee a hibás: az előzetes és a kész játék (2 lemez) között elég sok eltérés figyelhető meg.

A JÁTSZHATÓSÁG MINDENK FELETT

A golfprogramokkal általában az a baj, hogy állatira túl vannak bonyolítva. Szeretem ugyan ezt a sportot, de a legtöbb PC-s golfnál még a labdát sem tudtam elütni, nemhogy a lyukig



elvergődni! A legutolsó szerintem teljesen egyértelműen kezelhető golf a "Leaderboard" volt, s most örömmel konstataáltam, hogy a SENSIBLE SOFTWARE is valami nagyot alkotott. Mint az a nevéből is látható, egy golfjátékkal állunk szemben, de egy kicsit más formában találva, mint azt megszokhattuk. Tényleg nagyon érdekes az a program, azoknak készült, akik a lehető legkényelmesebb formában szeretnék élvezni ennek az "úri" sportnak a szépségeit. Azt is mondhatnám, hogy ez egy arcade avagy játéktérmi golf: minden különböző szabályszerűség nélkül el lehet vele szórakozni és csak egy jóadag ügyesség-re van szükség. Sőt, nem is annyira golf - inkább valamiféle "akadálypálya" szimulátor



stratégiai elemekkel fűszerezve! Egy meglátásom van csupán a programmal kapcsolatban: sosem értettem, hogy az ilyen fajta játékoknál hogyan lehet korrekten módon beprogramozni a gép által irányított játékosokat. Hiszen ha például "könnyű" fokozatba tesszük az ellenfeleket, akkor valószínűleg a gép pontatlanul számolja ki az ütéseket. "Nehéz" szinten viszont szemtelenül keveset hibázik a gép, így azt érezhetjük, hogy csal a játék. Eppen ezért a SENSIBLE GOLF is akkor a legévezetesebb, ha egyedül küzdünk vele vagy barátainkkal együtt játszunk. A gép nem igazán következetes - vagy túl jókat üt, vagy direkt bénázik. A program kezeléséhez mindössze egy árva joyra van szükség és a tűzgomb nyomogatására. Nem kell a kurzorral ide-oda klikkelgetni, nem kell egymásra halmozottan lenyűgöztetni.

MIT KELL TUDNI A SENSIBLE GOLFRÓL?

A játék a megszokottól eltérő perspektívát használ - madártávlatból látjuk a terepet (golfozók aranyos kis műtyűrök), de amikor a lyuk közvetlen közelébe érünk, valamivel lejjebb közelít a kamera. A helyszínekben más-más növényzettel találkozunk, de a pálya alapadoftásai mindig jól megkülönböztethetőek. Ezalatt azt értem, hogy a különböző színekkel jelzett területek jelzik az akadályokat, melyeket figyelembe kell venni az ütés előtt. A kék szín a víz, a barna a homok, a zöld és aranyalatai pedig a fű meleyéget jelzik. Ezeket kívül hidak, farönkök és hasonló tereptárgyak akadályozzák és néha könnyítik feladatunkat. Jó időbe telik, mire kikapcsoljuk az akadályok leküzdésének módjait, a legjobb ütéseket és a lyukhoz vezető legrövidebb utat. Néha trükkökre van szükség, néha bizonyos ütésekre, néha milliméterre pontos célzásra. Ezért mondtam az elején, hogy a SENSIBLE GOLF egészen más golf, mint a többi.

A SZABÁLYRENDSZER

Bármely stílust választjuk is a lényeg mindig ugyanaz: a lehető legkevesebb ütésből juttassuk a labdát a

lyukba. Az ütéseink számától függően minden lyuk után pontot kapunk, aki a LEGKEVESEBB pontot gyűjtötte a végére, az nyer. Minden lyuk előtt és után a TOURNAMENT LEADERBOARD táblázatot láthatjuk. Itt szerepel az aktuális helyszín és a teljes adott (alap) ütőszám, például SUTTON (PAR 72). A PAR 72 azt jelenti, hogy 18 lyukat kell teljesíteni, mindegyikre PAR 4-et kapunk alapon (a "PAR 4" 5 ütést jelent, mert az ütéseket 0-val kezdik számolni). Ez alatt látható a játékosok sorrendje.

A SENSIBLE új golf Cannon Fodder és nyomán



SENSIBLE GOLF

h a - nyadik lyuknál tanak és meny nyi a pontszám. Az ezt követő képernyő - NEXT TO THE TEE - a következő lyukra vonatkozik. Látjuk a lyuk számát - HOLE 1 és az alapütéseket - PAR 4 (ez a nagyobb pályáknál lehet 5-is). Magyarázom a pontszámot: a golfban a pontozást úgy kell elképzelni, mint egy számege-



nest. A nulla a közepe, ennek neve PAR. Ha a lyukra PAR 4-et kapunk, és 5 ütéstől be is visszük a labdát, akkor a pontszámunk +1 (BOGEY). Ha 4 ütés elegendő, akkor a pontunk PAR, azaz nem lépünk se előre, se hátra. Ha 3 ütéstől célba találunk, az a BIRDIE, értéke -1. Az igazi profik még 2 próbálkozásból is beüthetik a labdát, ez az EAGLE, -2 pontot ér. Szinte lehetetlen, de egy ütéstől is be lehet nyomni a zsgát - sajnos ez nekem még nem sikerült. Persze ha többször próbálkozunk, mint az adott PAR, akkor a pontok már plusszba mennek és ez a

meglett ütéseinek száma. Aki éppen következik, annak a téglalapja barna. Alul láthatjuk a labda elhelyezkedését (tee-n, homokban, vízben, fűben). Láthatjuk a lyuk távolságát (például 317 TO HOLE) és a kézben tartott ütő jelzését (az ütő melletti szám azt jelzi, hogy optimális esetben milyen messzire lehet eljuttatni vele a labdát). A joy jobbra/balra húzásával tudjuk a kurzort körbemozgatni, ezzel határozhatjuk meg az ütés irányát. A tűzgomb benyomva tartásával kérhetjük ki a kicsinyített térképet, melyen az egész pálya látható. Itt tekintünk át az akadályokat, tervezzük meg az ütéseinket és adjuk meg az irányt. Egyszer nyomjunk rá a tűzgombra, a térkép eltűnik. A joy fel/le mozgásával tudunk ütőt választani, ha esetleg nem lennénk megelégedve azzal, amit a gép ajánlott. Nyomjuk meg a tűzgombot röviden, a jobb felső sarokban megjelenik az ütés szabályzó. A pontos ütéshez (megfelelően erős, egyenes) jó reflexekre van szükség:

1: Az ütés erősségét a "C" betű formájú kijelző méri. Amikor megnyomjuk a tűzgombot, egy mutató indul el a kijelző felső vége felé (az első ütésnél egy piros

sáv mutatja a maximum erőt). Minél közelebb engedjük hozzá a mutatót, annál erősebb lesz a lendület - a kívánt helyen nyomjuk meg a tűzet újra - egy kis pont mutatja a beállított értéket. A mutató elindul visszafelé, most már az alsó ívrésze a főszerep.

2: Ebben a részben is a piros iv a fontos. Ha akkor nyomunk tűzet, amikor ide ér a mutató, pont telibe találjuk a labdát. Az előtte és utána levő sárga részben a labda alá illetve fölé csapunk (elveszik az erőt vagy elkanyarodik a labda).

3: A lyuk közelebe érve a nyílak azt mutatják, hogy merre lejt a talaj. Ilyenkor az ütőszabályzó is megváltozik, kisebb erőt mér és a piros sáv is jóval nagyobb. Leginkább csak az erőre és az irányra kell figyelni.

4: A következő ütés előtt érdemes a távolságra figyelni és eszerint ütőt választani. A vízbe és homokba esett labda elütése kis gyakorlást igényel.

A LEHETŐSÉGEK

Betöltés után 3 féle játékmódban kezdhetünk, plusz még három opció áll rendelkezésünkre: PRACTICE HOLE: 25 helyszín, egyenként 18 lyuk közül választhatunk, hogy hol akarunk



Ebből a helyzetből már nehéz lesz szépíteni.

gyakorolni. A PLAYER SELECT képernyőn maximum 4 játékost állíthatunk be. TYPE: személy vagy a gép által irányított versenyző (személy esetén meg kell adni a kezelőszközt, gép esetén a nehézségi fokot).

NAME: az adott versenyző milyen néven fűson a játékban. A kis "ember" ikonra nyomva a játékos hajának, bőrének és ruházatának színét állíthatjuk be.

OPTIONS: hangok ki/be, nehézségi fok állítás. DISK FILLING: állásmentés/töltés/formázás/törölés.

PLAY ROUND: egy kiválasztott helyszínen versenghetünk 1-4 játékos részvételével.

PLAY TOURNAMENT: egy teljes szezon folyó verseny maximum 72 résztvevővel. Olyan fel-



A térképen jól látszik, hogy egy ütéstől is be lehet küldeni a labdát.

állást is beállíthatunk, hogy csoportonként haladjon a verseny.

PLAY SEASON: egy teljes szezon végigjátékszása, pénzdíjjakkal.

576 KÉNY ÉRTÉKELŐ SENSIBLE GOLF

KADJA VIRGIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS
91%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: HD: VIDEO: CPU:

CD: ZENE:

HOGYAN ÜSSÜK EL A LABDÁT?

Amikor betöltődik a pálya, a képernyő két részre oszlik. Jobbra látható a terep, balra egy keskeny oszlopban a kezelőpanel. Emberünk ütésre készen várakozik, előtte pár méterrel egy fehér kereszt látható. A panel felső részén látható a helyszín neve, a lyuk száma és a PAR értéke. Ezek alatt van a versenyző neve (több játékos esetén egymás alatt a többieké is) és az eddig



Edít Player Characteristics

A játékosok tetszés szerint állíthatóak, így könnyebben meg lehet őket különböztetni.

MARTIN



Hair

Skin

Shirt

Trousers

OK

Abort

SOFTWARE

játéka a a Sensible Soccer született

SIBLE

OLF

helyzet akkor is, ha érvénytelen az ütésünk. Igazán nagy gond akkor van, ha a fák közé ütjük a labdát (OUT OF BOUNDS) vagy nem tudjuk onnan kiszedni, esetleg ha el sem találjuk. Ha vízbe esik a laszti (WATER HAZARD), akkor csak büntetőpontot kapunk és a pocsólya partjáról folytathatjuk.

"Dupla szám, dupla élvezet!"

Ezért is próbáltam úgy alakítani az ehavi Hókusz-Pokest, hogy mindenkinek jusson belőle - persze a lehetőségekhez képest. Remélem, hogy az Amigás olvasók is meg lesznek elégedve.

ALIEN 3 (AMIGA)

Egy lemezcserevel könnyen át-pattanhattok egy későbbi pályára. Ahogy elkezdtétek az első pályát, egyből rakjátok be a kettes lemezt és várjátok meg, hogy leteljen az időtök. Egy laza kis eligazítás után máris komolyabb dolgokkal foglalkozhattok.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP (PC, PC CD)

Míg az U.F.O könnyű volt még a bonyolultabb szinteken is, addig a folytatása a legkönnyebb "BEGINNER" szinten is meglehetősen kemény stratégiai gondolkodást igényel. És ez bizony néha nagyon



sok időbe kerül és emberáldozatot követel egy-egy csata megnyerése. Katonáink és felszerelésük utánpótlásának egy feltétele van: az oly nehezen megszerezhető pénz. Ennek mennyiségét a már rég elfelejtett és porral fedett hexadecimális editor segítségével lehet megnöveszteni, melyet a kiválasztott mentés könyvtárban a **LIGLOB.DAT** nevű fájl kell editálni. Itt írjátok át az első sor ötödik számjegyét 55-re és mehetsétek el. Indítsátok el a programot és töltsétek be az átírt mentést... Huhú!



Ez aztán dófi: egy kicsit több, mint 1.000.000.000 zsozso, ami bizony komoly előnyöket nyújt a nehézségektől nem mentes kezdésnél. Bár, mint tudjátok, a pénz önmagában nem old meg mindent...

THEATRE OF DEATH (AMIGA)

A Pszgnosis gondozásában jelent meg a Cannon Fodder stílusú igencsak szórakoztató program, amely bizonyos helyzetekben felül

HÓKUSZ POKE

is múlja "ihletőjét". A forró szituációkban segít némiképpen az alábbi kódszó: **SHED SOFTWARE**, ami által végtelen muníció áll majd rendelkezésetekre.

OUTPOST (PC, PC CD)

Ha megnyomjátok a **CTRL** és **F11** gombokat, az alapanyagok kimeríthetetlenül válnak (Resources unlimited), míg a **CTRL** és **F12** gombok benyomása utáni "Increase rates?" kérdésre érdemes igennel válaszolni...

CANNON FODDER 2 (AMIGA)



Ha játékaitokat **JOOLS** néven mentitek el, akkor parancsnokok négycsillagos tábornoká lesz előléptetve.

GULP (AMIGA)

Néhány pályakód:

- Lab level:** WILLOW, BROOKS, KARLOF, B-MOVIE, JEKYLL
- Sea level:** SCALES, SALMON, PIRATE, SEAGUL, WWORD
- Toy level:** PENCIL, SKATES, VISION, GNOMES, PUPPET
- Space level:** AMORPH, GALAXY, ALARMS, PHOTON, LASERS
- Allan level:** RIPLEY, HUGGER, NATION, T-2000, ENDTHE

X-WING (PC)

Tudom, tudom most sokan ezt gondoljátok, hogy minek ehhez

akármi is, hiszen ósrégi darab. És igazatok is van, de csak részben, mivel akiknek nincs erős gépük azok kénytelenek ezekhez a régebbi játékokhoz fordulni és bizony ők is szeretnének segítséget kapni játékaikhoz. Ebben az esetben a sebeshetelenségről van szó, melyet a **WIN** szócéska beírásával aktivizálhattok.

THE CHAOS ENGINE (AMIGA)

Mint tudjátok, mindegyik pályának külön kódja van. Az alábbi kódot maximum életet, erőt, gyorsaságot és pénz biztosítanak a hozzájuk kötődő pályákra.

- 2 - **XJKS0MH1Z9V**
- 3 - **CAHQY0Q4N1JSM**
- 4 - **V7YRZX8D136S**

DETROIT (PC)

A világ gépkocsigyártásának egyik központja napjainkban is Detroit. Ebbe a világba enged betekintést a program, amely a Ford féle T-Modelltől napjainkig öleli fel az autógyártás történetét. Nos, ha az ember kicsit is játszott vele, láthatta, hogy mi az, ami igazán szükséges a piac meghódításához, egy nagy apparátus fenntartásához. Igen, ez a mani. Ezt gyarapítja majd ez a **DEBUG** parancs:



-**DETROIT*.SAV** (a csillag helyére a mentés betűjét kell behelyettesíteni)

- 1
- E 0307 FF FF FF
- E 2607 13 13
- E 260F 0D 0D
- E 2617 08 08

- E 261F 08 08
- E 2627 06 06
- E 262F 0D 0D
- E 2637 0D 0D
- W
- Q



De nemcsak ezen a téren történnek változások. Technikai tudásunk ugyancsak erős fejlettségi szintre ugrik.

JURASSIC PARK (PC)

A játék zároanimációját játék nélkül is (egy kis kerülőt téve) meg lehet nézni. Ehhez először csináljatok egy biztonsági másolatot az **INTRO.EXE**-ről (**COPY INTRO.EXE INTO.BAK**), amivel a bevezető képsorok fájl-ját biztosítjátok. Ezután az **OUTRO.EXE**-t másoljátok át az **INTRO.EXE**-be (**COPY OUTRO.EXE INTO.EXE**), így a játék elindításakor megszokott kocsi helyett a program zároanimációt nézhetitek meg. Mikor meguntatok a dolgot és mindent vissza akarnátok rendezni eredeti formájára, akkor csak másoljátok vissza az **INTRO.BAK**-ot az **INTRO.EXE**-be (**COPY INTO.BAK INTO.EXE**), és újra gyönyörködhetek a már jól ismert terepáróban.

ROADKILL (CD32)

Pályakódok: **LQFONCONF**, **HQPOOTCMJM**, **PQPOPSPRT**

FRONTIER (PC)

Fogadok, hogy nagyon sokan gyűrik a gépüket és próbálnak minél jobb helyzetbe kerülni másokkal szemben. Ehhez viszont pénz

USZ

kell, ami a kereskedés során halmozódik igazán. Ehhez persze (mivel foglalkozásunk űr-speditőr) nagy befogadó képességű hajóra lesz szükségünk. Ezzel a DEBUG paranccsal hajóitok rakodási kapacitása igencsak megnő:

-HEL2N12.OVL

↓
-E 0695 FF FF
-W
↓

BANSHEE (A1200)

Há az intro alatt vagy címképernyőn beíratok a **FLEV17** (majd



ENTER) betűsört, akkor a későbbiekben az F billentyű benyomásával pályát ugorhatsz.

RISE OF THE TRIAD (PC, PC CD)

Igen! Itt vannak a mellőzhetetlen kódok e felettebb kiemelkedő programhoz, mely méltán mondhat magának előkelő helyezést a legjobb Doom stílusú játékok kö-



zött. Miután nagyon sok kód van a játékhoz, ezért nem magyarázom túl egyiket sem.

Először is aktivizáljuk a cheat mode-ot, amit a **DIPSTICK** szó be-pötyögésével hívhatunk elő, majd a következő csalásokat hozhatjátok elő:



TOOSAD... bekapcsolja a God mode-t.

CHOJIN... sérthetelenség, no-meg örök löszer.

SIXTOYS... minden felszerelésünk feltöltése maximumra.

JOHNSON... két(bal)kezes pisztolyhasználat.

VANILLA... Bazooka.

HOTTIMES... Heatseeker.

FIREBOMB... Firebomb.

SHOOTME... golyóálló mellény bekapcsolása.

BOOZE... Drunk (részeg) rakéták.

GOTO... pályaválasztó menü.

SPEED... csak futva mehetünk.

CARTIER... teljes térkép.

LUNGUNG... gázaszk.

GOARCH... küldetés megoldva.

RISE... rakéta-kamera bekapcsolása.

RECORD... felvételt készít a játékunkról, melyet később visszanezhetünk (**STOP...** befejezi a felvételt, **PLAY...** visszajátssa a felvett anyagot).

BLASTAR (AMIGA)

Kellemes trükköket csalhattok elő ebből a szép kis shot'em up-ból, ha miután lepauszáltatátok a játékot, beirgatjátok a következőket: **MALICE OF THE MYRKOIDS.** Mostantól a **Q, Y** és az **1-től 9-ig** terjedő billentyűket pályaváltógrúshoz, míg a **nyíl**-tel gombot "energia-visszaállításra" használhatjátok.

MASTER OF ORION (PC)

A MoO kedvenc játékaik közé tartozik. Nagyon szeretek vele játszani, időről időre visszatérek hozzá, mert mostanában igencsak foghíjas a stratégia játékpia. Mivel végignyomtam pár nehézségi szintet - nem is egy alkalommal - gondoltam ártatlanul, hogy nekivágok az Impossible fokozatnak is. Mondanom sem kell, hogy az idegbaj kerülgetett, mikor már az ötödik próbálkozásnál is ugyanaz történt: a második körben kapcsolatba léptem egy másik fajjal, mely - megdöbbenve láttam - a lehetséges űr majd összes bolygóját kolonizálta, majd a következő körben tudtomra adja, hogy szeretné, ha az űr részéit képezném a jövőben. Nem



látva más kiutat nekilátok teljes gázzal hadihajóim építésének bolygóimon (ez maximum kettő darab lehet). Am újabb meglegítés ért; mire össze tudtam volna állítani egy ütőképes csapatot, szomszédom nyolcmillió kis űrhajóval erősítette meg jelenlétét bolygó(i)m körül, kikapuztíva belőlem az utolsó reményt is a túlélést illetően. "Sebaj, majd a következő játékban", mondogatom, de a végkimenetel sajnos változatlan. És bizony a huszadik nekifutásra a gép összetörésén, szemébe dobásán elmélkedtem, amikor felcsillant a remény csillaga: "Ha a gép csal,

akkor én is élek a lehetőséggel!" (Megjegyezném, hogy nem igazán szeretek csalással játszani).



Igyhát fogtam magam, kezdtem egy új játékot, beléptem a Planets menübe, ahol az **ALT**-ot benyomva bepötyögtem: **MOOLA.** Ezzel 100BC-vel növeltem tartalékaimat (tehát pénzübeli csalásról van szó.) Többszöri beirgatás után jelentős anyagi háttérrel rendelkeztem, ami önbizalmat adott a viágűrért megindított versenyben, mert tudtam, most már senki sem állhat az utamba: "Itt minden az enyém lesz!"

THEME PARK (A1200)

Biztos, hogy Amigás kollégáink is hasonlóan PC-s társaikhoz óriási "nincs pénz" gondokban szenvednek. Ne csüggedjétek, megér-



kezett az orvosság bajaitokra! Nos, a gyógyítás végtelenül egyszerű. Mikor a gép kéri a hármas lemezt, mielőtt ezt beraknátok, nyomjátok be a C gombot és tartásátok nyomva, míg be nem jön a játék. Ekkor "társolyotokban" hatalmas pénzmennyiségnek kell tömörülnie

REBEL ASSAULT (PC CD)

A júniusi számban ígért kódszó: **GREEDO**



Azért nem gyengék a trükkök, mi?! Viszlát szeptemberben, addig is kellemes és élményekben gazdag nyaralást kívánok mindenkinek! Sziasztok!

Rácz Gyula

PC ERKEZESI

RALLY CHAMPIONSHIP

Ritkán bár, de néha előfordul, hogy egy játék előbb jelenik meg Amigán, s csak utána PC-n. Így történt ez a Flair **Rally Championship**je esetében is. Azt azonban előrebozsáthatom, megérte várni a PC-seknek, mivel ritka jó konverzióval van dol-



gunk. Ha esetleg akadna, aki nem tudná miről van szó, annak röviden: a RC az utóbbi idők legszebb madártávlatból folyó autóversenye volt Al200-on. A scroll ugyan a PC-s változatnál kicsit darabosabb, ám a briliáns játszhatóság, a csúcs grafika és hangeffektek ugyanúgy megtalálhatók benne. Ezúttal is hat kitűnő kocsi közül választhatunk, melyeket kiválasztásukkor egy rövid animáció is bemutat. (Ilyen animációkat egyébként minden eseménynél, pl. nyereskor is láthatunk.) Az autók az amigás verzióhoz hasonlóan hatalmasakat farolnak, csíkot húznak az aszfalton, ami ráadásul ott is marad. A nehézséggel sincs gond, az első pálya még kezdőknek való, tulajdonképpen mitfárer nélkül is végig lehet menni, a további pályák pedig fokozatosan nehezednek. Ha már a mitfárerrel tartunk: véleményem szerint érdemesebb először pénzünket előbb rá fordítani, mint új kocsira, de olcsó mitfárer vásárlását nem ajánlom, mivel az olyan, mintha ott se lenne. Már csak azért is érdemes segítő társat venni, mert természetesen a PC változatban is váltakoznak a versenyek körülményei, s pl. éjszakai vezetéssel nem sokat fogunk a pályából látni. A mitfárer beszerzésén kívül még javasolom, hogy mindig szorítsunk az anyagiakból a jobb gumikra is.

Az tehát kétség kívül megállapítható, hogy a RC ezen a gépen is minden tekintetben messze felülmúlja a hasonló vetélytársait.

HURL

Nem valószínű, hogy sokan akadnak, akiknek az az álmuk, hogy köztisztviselési alkalmazottnak legyenek. Ha azonban valaki mégis kedvet érez hozzá, annak ajánljuk az ismeretlenség homályából felbukkanó Deep River softwareház **Hurl** című munkáját. Mint az a címből is kiderül, némi hajigálásról van



szó, méghozzá szeméttel való dobálózásról egy Doom-szerű texture mappéd környezetben. Feladatunk az, hogy különböző városrészeket takarítsunk ki, azaz szedjük össze a szemetet, likvidáljuk a szemetelőket, s csípjük el azok közül is a legrosszabbat, Bob the Slobot. Utunk során számtalan piszkos ellenféllel fogunk találkozni,



mint pl. megtermett disznókkal, akik mondjuk csak az utunkat állják, azaz ülnek el, vagy pl. kacsákkal, akik záptojásokkal hajigálnak. Mi is hasonló tárgyak dobásával védekezhetünk, amiket a pályákon lévő automatáknál vásárolhatunk. Ehhez a pénzt a szemetek összegyűjtésével teremthetjük elő. A szeme-

ten kívül az utcákon találhatunk kulcsokat az ajtókhöz, valamint zuhanyzókat, illetve tűzcsapokat, amiknél mosakodásra van lehetőség. A lényeg végül is annyi mint a Doomban, vagyis minél több energiával, azaz esztünkben minél tisztább állapotban eljutni a kijáratához. Mint az látható, elég bárgyú az anyag, de ettől függetlenül grafikailag, és egyéb paramétereivel "maradandó" élményben részesülünk.

WORLD HOCKEY '95

Manapság a sportprogramok soha nem látott ütemben fejlődnek, a hokirajongóknak azonban az NHL Hockey óta nem igen tett senki a kedvükre. Akadnak persze olyan cégek mint a Merit Studios, akik egyszerűen nem tudnak a korral haladni, s egy olyan játékkal jönnek elő, mint a **World Hockey '95**. Külsőre a játék még türhető, kultúráltak a menük, a meccs kezdete előtt minden választható opció feltehető, ami egy ilyen játéktól elvárható, digitalizált műsorvezető konferálja be a meccset, maga a játéktér grafikája sem rossz, s a pálya-scroll is elég sima. Ám ami a lényeg: maga a játék siralmas. Kezdődik ott, hogy csak kétféle ütés van: passzolás és lövés. A féloldas nézet miatt ha a korong a palánk mögé kerül, egyszerűen nem látjuk, hogy mi történik. A játékosok korongkezelése is szörnyű: gyakran egész egyszerűen átkorcsolyáznak a korong felett. A gólok nem ügyességből és cselezésből születnek, hanem legtöbbször csak a távoli lövések találnak be. Egy szó mint száz: már látunk jobb hokiprogramot a nap alatt.



ZEPPELIN

A pénzügyek és a menedzserkedés kedvelőinek próbál a kedvére tenni az Ikarion nevű, nem túl ismert csoport a **Zepelin - Giants**



of the Sky című művével. A század elején játszódó játékban egy léghajózási vállalatot kell irányítanunk természetesen úgy, hogy lehetőleg nyereséges legyen. Játshatunk egyedül, avagy ketten egymás ellen versenyezve. Először csak egy hajóval indulunk, ám ahogy halad az idő, többet is építhetünk. A meglévő hajóinkra természetesen minden tekintetben nekünk kell ügyelnünk: nekünk kell megszabnunk az uticéljukat, a helyjegyek árát, hogy mikor javítsák őket, s ha esetleg viharba kerülnek, szintén a mi feladatunk a további utasítások adása. A világ nagyobb városaiban irodákat hozhatunk létre, amelyekkel aztán különböző járatvonalakat létesíthetünk. Bevételt azonban nem csak a személyszállítástól szerezhetünk, hanem például eladhatjuk a léghajóink oldalain a reklámfelületet, vagy ha úgy tartja kedvünk tőzsdézhathatunk is, s legvégső esetben akár hiteleket is felvehetünk, esetleg értékesíthetjük a cégünk részvényeinek bizonyos százalékát. A program a menedzserjátékoknál megszokott színvonalú, nem túl színes grafikával készült, amit néhány kezdetleges animációval próbáltak változatosabbá tenni, ám ezek hatását elrontja a rengeteg várakozás a töltögetés miatt. A Zepelint tehát elsősorban a türelmeseknek, és a winchestertulajdonosoknak tudjuk csak ajánlani.

INHERITS OF THE EARTH

Az **Inherits of the Earth** nem túl friss anyag, PC-n már lassan egy

éves múltra tekint vissza, viszont az Al200-asok tulajdonosai még csak nemrégiben tölthették be a gépükbe. Emlékeztetőül hogy miről is van szó: A New World Computing tavaly egy erősen LucasArts beütésű kalandjátékkal lepte meg a publikumot. A meglepetés legfőképp abban állt, hogy a játék minőségileg szinte semmivel sem volt rosszabb, mint a már említett mammutcég művel. Nos, most az amigás verzióról is el lehet mondani, hogy kellemes meglepetést okozott: nevezetesen semmivel nem marad el a PC verzió mögött, az intro pl. ugyanúgy beszél, a grafika ugyanolyan színes, s annak ellenére, hogy a program terjedelme 11 lemezt emészt fel, a lemezcserélgést sem vitték túlzásba. A történet a következő: egy az emberi civilizáció pusztulása utáni mesebeli állatvilágban egy fiatal rókát Rifet alakítjuk, akit a szarvasok, és a vadkanok nemzetsége alaptalanul megvádol egy mágikus gömb elrablásával. Rifnek be kell bizonyítania ártatlanságát, azaz



meg kell keresnie a gömböt. Feladatához segítségül két társat adnak neki: Eeah hadnagyot a rén-szarvasok nemzetségéből, és Okk őrmestert a vadkanoktól. Hogy Rif-nek nehogy eszébe jusson megszökni a feladat elől, a vadkanok biztosítékul túsul ejtik Rif barátját, Rhene-t, tehát nem marad más hátra, mint hogy átvigyük Rif irányítását. Ebben az amigások számára kalandinséges időkben ez a játék már úgy kellett, mint egy falat kenyér. A játék tehát egy profi konverzió, az egyetlen említésre méltó negatívuma talán csak az, hogy az izometrikus ábrázolású részek scrollja egy kicsit akadozott.

CENTER COURT

Az Acid Software a Skidmarks két részével már ékesen bizonyí-

totta, hogy mire is képes a BLITZ BASIC programozási nyelve. Hogy nem mindennapi BASIC nyelvőről van szó, azt a most megjelent **Center Court** című teniszjátékunk is alátámasztja. Persze azt nem állítjuk, hogy a legjobb teniszprogram Amigán, ám a mostani szegényes kínálatból azért kiemelkedik. A játékban szokásosan játszhatunk karrierre, azaz egyre előbbre juthatunk a ranglistán, illetve játszhatunk különálló meccset is. Ez utóbbi esetén, miután választottunk, hogy milyen típusú pályán, hányan és mennyi szettet akarunk játszani, a világ első 95 teniszjátékosa közül választhatunk. (Magyar természetesen nincs köztük...) Ezek a játékosok (a játékok készítésekor aktuálisan) va-



lóságú adatok alapján vannak rangsorolva, ám sajnos nem sokat számít, hogy kit választunk, ugyanis pl. Ivanisevic adogatásai szinte semmivel sem különböznek mondjuk a világranglistán 31. Tschesnokowétól. A játékot Al200-on szép AGA átvezető képek színesítik, azonban magának a játéknak sajnos erősen átlagos a kidolgozása. A sprite-ok görcsösen mozognak, a háttér pedig elnagyolt. Az irányítás elsősorban kicsit szokatlan, mivel nem látjuk, hova adogatjuk a labdát, ám ha már megszoktuk, nem jelent problémát. A hangeffektek elég jól sikerültek, viszont ami abszolút nem tetszett az az, hogy a szemben lévő játékos miért megy keresztül a hálón. Ezt az apróságot már igazán megoldhatták volna valahogy. A labda sebességét pedig csökkenthették volna, mert a játék ugyan így tökéletesen valóságú lett, azonban szinte játszhatatlan, hiszen mégiscsak más egy joystickot rángatni, mint valóban ott lenni a pályán.

CD

32

Rovat



lépniük a pályák szintjein elszórt idő-ajtókon, amik hősünket egy alternatív dimenzióba transportálják. Ezekre a helyeken csupán a felelő haladás lesz a dolgunk, amiben persze számos csapda próbál megakadályozni. S ezen kívül egy madár is repked, amely ha elkap minket, néhány emelettel visszadobja nyulunkat.

NÉHÁNY KELLEMETLEN ALAK

Mindegyik pályán végén egy labirintust fogunk találni, amelyek mélyén az adott pályárosszfiúinak főnöke lakik. A labirintusokban szerencsére nincs időlimit. Az Angyalok Mezején alatt Wolfie-val, az Elvis stílusú rockker-farkassal futunk



össze, aki a gitárjából előcsalt hangjegyekkel támad ránk. A Feledés Sivatagjában Scorpio állja utunkat, akinek nem is annyira az ollói veszélyesek, hanem inkább a zöld mérge, amit köpköd. Csak a fején lehet sérülést okozni neki. A tengeres pályán végén egy fűrődöntőső ninja-krokodil, Croocodi köt belénk, ám őt nem nehéz elintézni, csupán a tűzcsóváit kell időben átugrani. Végül a Jég Világ végén egy hatalmas Yeti kerül az utunkba, aki a bunkosbotját emelgeti felénk fenyegetőleg.

A JÁTÉKRÓL ÁLTALÁBAN



A kor követelményeinek megfelelően a játékból nem hiányoznak a titkos átjárók, járatok sem, melyek azonban általában csak bónuszokhoz vezetnek. Ilyen bónuszok lehetnek például extra sebesség, magasugrás, na meg persze étel és ital. Néha az idő-ajtók is trükkösen vannak elhelyezve, mint például a sivatag harmadik szintjén, ahol egy "torony" teteljen található, ahova csak egy ugratóról lehet feljutni.

Mindent összevetve, pro és kontra túlzás lenne azt állítani, hogy a Quik a legjobb platform-játék CD32-re, de kellemes AGA grafikájával, hangulatos zenéivel, magas fokú játszhatóságával, amit nem utolsósorban a pályák végi kódoknak köszönhet, azért a stílus megszállottainak feltétlenül a figyelmébe ajánljuk.

Vári Zoltán



Sajnos a CD32 esetében az kétségtelen tény, hogy nem sok játék van, ami kifejezetten a CD-technikában rejlő lehetőségekre építene (talán hosszú idő után a Lost Eden lesz az első kivétel), viszont azokat, akik a másképlős platform-játékokat kedvelik, gondolom ez cseppet sem foglalkoztatja. A Titus is ezen kategória rajongóit célozta meg legutóbbi művével, a Quik - the Thunder Rabbit című játékkal.

AZ ALAPSZTORI

Az Angyalok Mezején lökéletes békességben éltek az állatok: a hódok építették a gátjait, a kacsák álmosan úszkáltak a tóban, a tehenek békésen kérődztek, a nyulak répat



majszoltak, nem beszélve a másik szokásukról, amit tenni szoktak. Egy nap azonban hatalmas pánik tört ki a mező nyulai közt, amikor valaki észrevette, hogy a réparaktár ajtaja tárva-nyitva, s benne nagy üresség kongott. Az utolsó reményük a Végső Mag maradt. Ez volt a nyulak féltett kincse, amellyel bármennyi répat elő tudtak állítani, ám sajnos a

mag egy varázslónál, Quoknál volt található, aki a messi Jég Világban lakott. A nyúinemzettség feje, Quakak főnök gyűlést hívott össze, hogy kiválasszák a legbátrabb, leggyorsabb, legkeményebb költésű fickót, aki egyedül elindul megkeresni Quokot. A választás Quikre esett.

A TEENDŐK

Quiknek négy pályán, pályánként négy szinten kell magát végigküzdenie, melyek persze számtalan csapdával, a kengurutól kezdve a tintahalig számtalan rosszfiúval és fenevad-dal vannak tarkítva, melyek persze mind az életére törnek. Az eilenségeket kinyírni Quik a szó szoros értelmében bepörögve tudja, amit a piros gombbal tudunk aktivizálni. A szintek kijáratainak elérésén kívül nyulunknak van még egy felada-



ta: meg kell találnia a Oronosokat. Ezek varázserejű órák, amelyekkel Quik, miután megszerzte a Magot, képes lesz visszaforgatni az időt, s visszaállítani az életet a rendes kerékvágásba. Hogy megtaláljuk a Oronosokat, Quikkel be kell

Megnéztem a Flight Unlimitedet, amikor annak rendje s módja szerint megérkezett szerkesztőségünkbe, s elmondhatom, maradandó élménnyel gazdagodva álltam fel a monitor elől. Igaz, ami igaz, a hónapokkal korábban elküldött képek is várható csodáról árulkodtak, de így "élőben" volt csak az igaz. Visszagondolok a régi szép időkre, amikor az F-19-es volt a csúcs C64-en, majd kinyitom a szemem, s rabul ejt a PC monitorra. A táj nem unalmas vektorcsíkok halmaza, ha-

A PROGRAM AZOKNAK KEDVEZ...

...akik tényleg repkedni szeretnének, kipróbálva néhány klassz műrepülőöt és egy siklót. Kipróbálhatják milyen érzés sivatag fölött, erdők és hegyek között repülni, átélhetik, hogy mennyire labilissá válik a gép egy-két termál hatására. A program figyeli a gépre ható összes erőt - érezniük a különbséget, ahogy egy hegycsúcs közelében megyünk el vagy a talaj felett tíz centivel, a gravitációs erő



A Grub G-103 A sikló 500 méteres magasságon vitorlázik.

KIZÁRÓLAG ÍNYENCEKNEK!

nem egy élethű, 3D-s táj. Már csak egy V.R. sisak hiányzik a tökélyhez. Sajnos az még nincs. Pedig a program már támogatja számos fajtáját.

IGAZSÁG SZERINT...

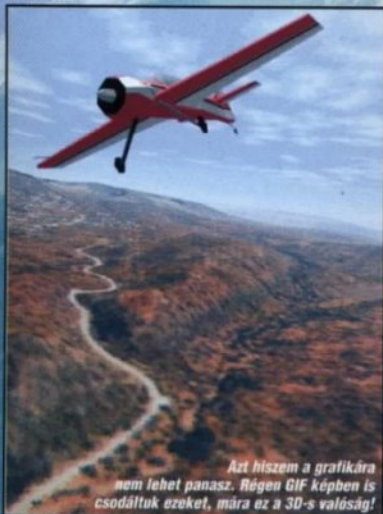
...SzjVC-nek kellene írnia erről az anyagról, hisz ő a repülőek nagy szakértője, de rajta kívülálló okok miatt sajna ez nem megy, így ezúttal egy lelkes laikus szemszögéből kaptok némi bemutatást a



joystick, mivel billentyűzetről majdnem játszhatóan, akkorákat ugrik, hogy a gép irányíthatatlanná válik pillanatok alatt (bár valószínűleg minden rendes PC-s háztartásban akad egy joy, csak az ilyen megszállott "adventuristák" otthonából hiányzik). Azt nem merem mondani, hogy mindenki vegyen egy V.R. sisakot (ami akár-hogy is nézem, egy szuper PC árával vetékszik), de egész biztos felelhetőlené

FLIGHT

UNLIMITED



Azt hiszem a grafikára nem lehet panasz. Régen GIF képekben is csodáltak ezeket, mára ez a 3D-s valóság!

Merész manőver. Persze ha az ember éri a gépet, semmi baj nem történhet (esetleg megtrétél egy termál).

majd kiszakít a merész manővereknél. Emellé jön még a teljesen új koordinációs rendszer, mely nem egy vektor-ként kezeli a gépet - s irányításunk hatására tologatja a térben -, hanem a gépet körülvéő légtér paramétereit alapján számítja ki, hogy az irányítás hatására mit fog művelni a repülő. Egyszerűen teljesen szabadon és élethűen mozoghatunk. Ez biztos szokatlan lesz sokak számára, de rövid tanulgatás után annál élvezetesebb. Agropó tanulgatás: a bázison, ahonnan indulunk (FBO) köztéle oktatásban is részt vehetünk: egyik az alapokra tanít meg, a másik a komolyabb manőverek elsajátításában segít. Az egyik végén szigorú véleményt kapunk ténykedésünkről. Természetesen szabadon is repkedhetünk választott gépekkel, ott ahol akarunk - csak kattintsunk rá a földgömbre, s máris változhatunk a sokféle helyszín közül. A külső nézetek sem hiányoznak a játékból, remek kameraállásokból nézhetjük gépünket, s videófelvételt is készíthetünk repülésünkről. Amit féltétlenül szerezzünk be a játékhoz, az egy

válhat vele az élmény. Főleg arra lennék kíváncsi, ahogy sisakkal a koponyámon jobbra fordítom a fejem, s kipillanatok a Pitts dupla-szárnyal között, vagy amikor a műszerfalon heveny pillantást vetek a magasság- és süllyedésmérőre, majd résztul lenezek, és egy iszonyatos "kubai nyolcas"-ba kezdek... Klassz lehet!

Koronczai Gáspár

Ha nem te tudod, miért lehet ez az a játék, akkor ez a játék.



Flight Unlimitedről. Technikai dolgokba nem is merek bele-menni, hőlyedségeket nem akarok írni, inkább csak személyes élményeim próbálom szavakba önteni. Ami megfogja az embert onnól a szívmelőtől, az kétszögletű a grafika, mely teljes egészében légtérfelvételeken alapul - természetesen SVGA-ban. Innen már csak egy lépés a gépigény, mely azt hiszem már sejtethető. Bizony, egy 4850X64/3Mb/VL5-s videokártya alatt nem érdemes kikezdeni vele (fanatikusok esetleg 33MHz-n megpróbálhatják). És az a kanyargás arra elég, hogy mindent lebutítva (és 320x200-on) repkedhessünk kedvünkre - mivel így folyékony már a mozgás. Természetesen át lehet kapcsolni nagyobb felbontásra, finom-ágot járítani, kabinot bekapszolni (melyből úgy kukkolhatunk ki, mint a Strike Commanderben) - csak szakaszos lesz a mozgás, s az ugrálás agyonüti az egésznek a hangulatát. A hangokat valahogy átöngöttam - pedig klasszak, sztereók, átélhetőek, de szigorúan csak motorzúgást és esetleg kutyaugatást hallhatunk a játék alatt, no meg az oktató szövegjelölést.

576 KByte	ÉRTÉKELŐ	KIADJA:
	FLIGHT UNLIMITED	VIRGIN
grafika	■■■■■■■■■■	
hang/zene	■■■■■■■■■■	
kezelhetőség	■■■■■■■■■■	
kihívás	■■■■■■■■■■	
PITE	KORREKT	KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS	94%		
	C64:	LEMEZ	KAZETTA
	AMIGA:	500	1200 CD32
	PC:	RAM: 8MB HD: 30MB VIDEO: SVGA CPU: 486dx33	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Hát ezt is megértük. Ismét dupla a Csevegő, bár ez csak a kisebb újság, a nagyobb örömhír az, hogy az áremelés ellenére még mindig vannak olvasóink. Sőt, úgy néz ki, hogy a kedvetek is töretlen, a levélírók 99%-a maximális támogatásról biztosított bennünket. Kifejezetten bő termés volt "levélileg", ezekből emeltem ki két hosszabb lélegzetűt, amelyek sokakat érdeklő témákat feszegetnek. Valószínűleg bevezetem a rovat végi 1-1 mondatos üzeneteket, mert így sokkal több ember vágya teljesülhet (miszerint a Csevegőben a saját nevét látni és meghalni), és a magánügyein nem csámcsog ország-világ, csak én (nyamm!). Na, csapjunk a lovak közé, mert mindjárt betelik az első hasáb, aztán még az a vád ér, hogy nem is dupla a Csevegő, csak én főzöm tele a két oldalt. Pedig ez nem is igaz. Mármint, hogy két oldal. Csak 1,7. A tornacsuka meg a kigőzöl-gése elvesz egyharmad oldalt. A bevezető meg egy negyedet. Vagy többet? KUSS!

A POSTÁS EGYSZER SEM CSENGET

Kedves 576 KByte! Azt szeretném megjegyezni, hogy Zolee az előző számban magyar hazánk dolgozó népének egészét arra szólította fel, hogy írjunk levelet neki. Nos, én ezt már kétszer megtettem, de se válaszlevél, se füstjelek, se morze, egyszóval semmi. Ugyebár az teljesen kizárva, hogy Zolee legyen a ludas, ezért egyre inkább a Magyar Postára terelődött a gyanúm. Sejtésem egyre jobban beigazolódnai látszott, mivel nagyon valószínű, hogy valami alattomos emberke kikeresi a Hozzátok írt leveleimet és gonosz mosoly kíséretében széttepi. Ki tudja, lehet, hogy ezt a levelet is csak a saját szórakoztatásomra írom, és ez is darabokban fogja végezni. De ha beleolvas a tettes, legalább tudja, hogy gyanakszom rá. Egyébként az újságot és a srácokat én is csak dicsérni tudom. Az újság külalakja - úgy tapasztalom - egyre inkább előnyére változik, és ez bizony sokat számít. Az árral sajnos nem lehet mit tenni, a mai világban a minőséget meg kell fizetni. Akinek a pénz számít, az vegyen egy olcsóbb lapot. Én se szírom (értsd: szórom) a pénzt, mégis összehoztam annyit, hogy most elő tudjak fizetni a kedvenc lapomra. Egyébként nagyon vonzó az új előfizetési akció is. Na jó, befejezem, mielőtt nagyon a fejtekbé szállna a dicsőség. Én továbbra is hű olvasótok maradok, még ha az is a sorsom, hogy nem vesznek levélszámba se. Aláírás: Dávid Ákos, Tápiószentkeresz.

Hi Ákos! Nemhogy levélszámba, de csevegőszámba veszek (mármint nem a csacsogó kis orcámba, hanem a rovatba), hiszen panaszkodat orvosolni kell. Gyanúd megalapozott, de mégsem egészen pontos. Az az "alattomos emberke" nem a postán dolgozik, hanem az íróasztalomon... Ezt a nem is olyan kicsi mongoloid kreatúrát úgy hívják, hogy Tre Hány Ság (így, fonetikusán). Néha a haverja is előbukkan: Chaos Maximus. Gondolom, senkinek nem kell különösebben bemutatnom őket. Nagyon nem cselekedet, hogy előfizeted a lapot, levélíró sorsársaid 90%-a hasonlóképpen cselekedett - így próbálván kivédeni a má' majd-nem konvertibilis forint zuhanórépülését. A morzét hagyjuk, a katonaságnál is összekevertem a parancsnoki szemlén az "Atomvillanás jobbról!"-t az "Oszolj!"-jal. Küldj inkább füstjeleket, az őseim között indiánok is voltak, profin főfőkelek.

NEMES PENÉSZ

Helló Zolee!

1. Téma: Rágom tovább a mammutcsontot (nem a mérete számít, hanem az életkora fontos), azaz: gépharc. Szegény Amigások és C64-esek már csak nyálcsorgatónak veszik a lapot, más érzelmi "erekcióban" nem igazán van részük (hacsak nem a - néha tűrőképességet is meghaladó - Csevegő hátterekre gondolok). Iébként az újság nagyon színvonalas, ezt jól bizonyítja a 95/májusi szám minden lapjának alján az "5 évesek lettünk" felirat.

2. Téma: Money, money money! Bevallom, engem abszolút nem érdekel az ár, mert ha már minden számot megvettem, a többit is meg fogom venni. Na és persze csak le kell takarni a +100-as elejéről az 1-est és máris mindenki egy sokkal nyugodtabb, de egyáltalán kellemetlenebb dologra (helyre) gondolhat.

3. Téma: Help me! Jajj Zolee! Nekem tudod van egy NAAAGY problémám. Tudod van egy 286 DX-em, és szeretnék belőle csinálni egy 386 DLC Overdrive-t, régi Inter-sound walkmanom alkatrészeinek felhasználásával. A tervrajzot már le is (kiolvashatatlan szó) valamelyik BBS-ről, és vettem hozzá egy forrasztópákát is. Már csak egy alkatrészt kéne!!! Tudnál nélkülözni egy C16-os FM szintű csipet? Lécci küld el, mert mi nagyon szegények vagyunk. A márványsajthoz is a falról kaparjuk le a penészt.

4. Téma: Mi az? Kicsi, rózsaszín és az 576 közepén van (mármint egy ideje)? Igeeeen! Az a rózsaszín kicsi bigyó, amit hiába bányász ki az ember az őt fogva tartó kapocsból, mivel ezután darabokra esik. Van ugyan minden oldalán 2 paca összefűzési célokra, de úgy nagyon ronda, kényelmetlen és kezelhetetlen. Szerintem célszerűbb és gazdaságosabb lenne nem lespórolni egy plusz kapcsot, hogy tényleg fűzet jelege legyen. Na meg mennyi festéket lehetne spórolni a kis karikákkal...

5. Téma: CD-ROM melléklet. Miből állna évente, esetleg fél-évenként benyomni a lapba egy data-storage-t? Naugye... (Többi Olvasó! Támogassatok!) És hogy mit tegyetek rá? Na is ki szokot menni az ECTS-re vagy hasonlókra? Ott készülnek a fotók, meg a beszámoló és egy csomó share-ware cucc van, ami érdekes és a külföldi cégek is tömnek titeket az anyagaikkal, na meg ott vannak a levelezők rajzai, amik nem férnek az újságba. Sajna minden jóban van valami rossz: szegény amigások, C64-esek és konzolosok... De van megoldás. Hiszen van annyi PC-s olvasótok, mint akarmelyik másik lapnak, sőt! És mivel nem lenne ármódosító hatása, mindenki ugyanúgy megvennie a lapot (az ármódosítás már megvolt). Sajna ez csak egy 5let és azt hiszem, még sokáig álom marad...

6. Téma: Lassin kifogy a tinta a kölcsönkért tollamból, úgyhogy hall! Aláírás: GYM, Budapest.

Ul: Nem lehetne a Csevegő hátterébe halványan sok kicsi GYM-et rajzolni? Már ha bekerül a levél. Ha igen, akkor köszi.



Csakó GYM! Ne haragudj már meg a kérdésért, de ez a szignó most gyém vagy güm avagy gyom? Ha testépítő vagy, akkor nem kérdeztem semmit... Kezdem a végén: kicsi gyémek/gümök/gyomok nem lesznek, elég nehéz volt ezt a rothadó cipőt is bepaszirozni, nem hogy pici szignókat. A CD-s melléklet jó ötlet, megvalósítható, forradalmi, stb, DE: szerinted 318 forint ma mire elég? Egy szerényebb helyen 10 gombóc fagy, egy picit vadabb helyen 1 korsó Guinness, de egy éjjel-nappaliban szembe röhögnek, ha 3 kilóból meg akarsz vacsizni. Persze mindenre van gyógyír, mi is dolgozunk ötleteken, amely MINDEN olvasóknak megelégedésére szolgál. Mi még mindig az egyedüli C64 (!) - Amiga (sajna mára már ide is kell tennem egy felkiáltójelet!) - PC - konzol újságnak valljuk magunkat, s ezt addig szeretnénk folytatni, amíg csak van rá kereslet. És van, mi az hogy! Ismerjük a hibáinkat is (ugye, sértődött amigások?), gőzerővel dolgozunk a problémák orvoslásán. A kézikönyv témára reflektálva annyi lenne a megjegyzésem, hogy tényleg lefűzésre szántuk, úgyhogy mosgostom

Veled ennek a technikáját. Hozzávalók: 1 darab 576 KByte + melléklet, lyukasztó, kés, olló, A5-ös méretű lefűző mappa, segélyhívó telefon, kötszer. Úgyesen eszkábáld ki a mellékletet a tartó kapocs fogságából, amit utána gondosan hajts vissza, ha nem akarod, hogy

az újság is fecnivé váljon. Ezután a jelzett helyen a lyukasztóval úgyesen üss rá lyukat (elsőre úgysem fog sikerülni, úgyhogy legalább 4-5 lyuk lesz a füzetben, mire eltalálsz a pontos helyet).

Már nincs sok hátra, kitartás! Mivel a füzet arra való hogy lapozgassák, ezért hogy ezt gond nélkül el tud végezni, a hajtásnál az ollóval vagy késsel úgyesen vágd szét a lapokat. Az eredmény: egy halom széttrancsított fecni, ami inkább hasonlít valami lucskos, vérfojtós, izzadság-cseppes itatópapírra, mintsem egy színvonalas nyomdaipari termékre. Persze csak akkor ilyen jó a helyzet, ha nem rontottál el közben semmit. Lássuk a következő témát: barkácsolás. Látnom nagy fanatikuss vagy - aki egy 286-os gépből bármi mást ki tud hozni, mint amire készült (Tico modellvasút irányítása, de még így is késeknek a vonatok), az csak a Sárga úti Óz lehet. Ne haragudj, chipem nincs, postáztam viszont 25 deka penészt (frissen kapart, nemes), a hozzávaló tornacsukával. A pénzdologra visszatérve: egyetértek Veled, én is minden számat megvennék az új -

ságból, ahogy a konkurens lapokat is mindig megszerzem, mivel ez ugyanúgy a történelem része, mint bármi más, ami körülöttünk történik a nagyvilágban. Az információnak pedig ára van, méghozzá egyre borsosabb. Meg kell tanulni szelektálni a fontos és kevésbé fontos dolgok között, ki-ki döntse el saját maga, hogy mit engedhet meg magának. A lemondás képessége nemes emberi erény.

ÜZENŐFÜZET

Üzenem...

...Anonymusnak, Hatvanból: Küldj még rajzot! Cserébe küldöm a Double Chewy-t (értsd: dupla Csevegőt). Rágódj rajta!

...Pados Ferinek, Budapestről: Nem hiszem, hogy ésszerű lenne több PC-s leírást közölni. A helyzet így is pattanásig feszült (lásd Hónap Dumája). A piros Doom felirat nem azért van a térképek alatt, hogy kiguvadjon a szemed, hanem hogy ne lehessen fénymásolni. Szemét dolog, de célzatos nevelő hatását eléri.

...Ujfalussy Zsolnak, Budapestről: A verset továbbküldtem Geszti Péternek, hátha e dalszöveg kedvéért ismét összeáll a RAPülök. Még nem küldték a szerződést. Vári Zolinak is átadtam a kéréseket, jelentkezni fog.

...Jaczkó Péternek és Papp Dánielnek, Vácraól: Az "Olvas belém" hölgy a szerkesztőség tiszteletbeli tagja, s mint ilyen, maximális védeltséget élvez az élvezkedőkkel szemben. Telefonja nincs, '96-ra ígéri a MATAV. A cikkben közölt számon a megjelenése óta "előfizető nem kapcsolható". A Szemüvegesek Pártja jó ötlet, szerintem esélyesek vagyunk a következő parlamenti választásokon. Főleg ha a mai kínálatot elnézem...

...Andrási Gábornak, Budapestről: Üdvözlöm a veseköved.

...Mátyus Gergelynek, Pásztóráól, Kovács Andrásnak, Győrőből, Mikita Istvánnak, Debrecenőből és valamennyi elkeseredett Amiga tulajdonosnak: Természetesen továbbra is foglalkozunk Amiga játékok leírásával, ismertetésével, a júniusi Hónap Dumája csak egy "életérzés" volt, amolyan félrevert vészharang. Sajnos a tendenciákat nem mi irányítjuk, és csak azokról a játékokról tudunk leírást vagy beszámolót készíteni, amit a fejlesztő cégek részünkre elküldenek, egyáltalán kiadnak. Régebbi játékok leírását (rovat beindításával) tervezük, van néhány frankó térképünk is a legkeresettebb játékokról - egyszóval célon vagyunk, semmi pánik...

Zolee

PLAYER MANAGER 2

A SZÁMOS MENEDZSERPROGRAM KÖZÜL KOMPLEXITÁSÁVAL EMELKEDIK KI A PM2.

Vannak olyan témák, amelyek a játékkészítők szerint kiemeltetlenekek - ilyenek például a jövődózós játékok, szimulátorok, valamint a sport témája. Sorra jelennek meg a hasonló ötleten alapuló programok, melyek csak a kivételben, esetleg bonyolultságukban különböznek egymástól. Így van ez a fociprogramokkal is, mert mivel maga a játék szabályai nem változnak, gyakorlatilag minden, ebben a témában megjelenő játék ugyanarról a "rókáról" húz le egy-egy újabb bőrt. Ez a helyzet a Player Manager 2 esetében is.



■ Úgy látom, itt épp az időhúzást gyakoroljuk.

GYENGE KEZDÉS UTÁN...

A játék elég gyanúsán indul, a kissé igénytelen bejelentkező képernyőn adhatjuk meg nevünket, stílusunkat (inkább védekező, támadó, és így tovább), a játék jellegét (normál vagy "szerepjáték"), valamint az ingek egyikét választva a pályán elfoglalt helyünket (mivel mi vagyunk a csapatkapitányok is). A Setup pont alatt előre beállított felállításokat adhatunk be, amelyek teljesen megváltoztathatják az egész játékmenetet. Ha kész vagyunk, megtekinthetjük szerződésünket, majd a strandon találjuk magunkat (miért pont itt?!), ahol barátságos mérkőzéseket szervezhetünk, szponzorokat szerezhethetünk (mindenkit másfajta ajánlattal áll elő), valamint találkozókat beszélhetünk meg játékosokkal, edzőkkel. Ha itt is végeztünk, a stadionba jutunk, ahol már jóval szembetűnőbb környezetben kell ellátunk az eléggé szerteágazó feladatainkat.



■ A közönség dröngöve várja az izgalmas meccs végét.

ERŐS FOLYTATÁS!

A feladataink koordinálását a következő pontokban végezhetjük el:

- **ARCHIVES:** az egyes kupák, bajnokságok győzteseit, döntőseit nézhetjük meg, valamint a csúcstartókat.
- **FINANCE:** itt a pénzügyi helyzetünket nézhetjük meg, úgymint a játékosok fizetése és részesedése az egyes extrabevételekből (amelyek valamilyen cím elnyerésével járnak együtt), egyéb kiadások, (edzők, stadion költségei, átigazolási díjak), valamint bevételeink (jegyeladásokból, ajándéktárgyak eladásából, szponzorok adományaiból).



■ Na, most talán tényleg történik valami!

- **PRESS ROOM:** a legfrissebb híreket olvashatjuk el, jelentéseket és elemzéseket a meccsekről, a ranglistákon belüli változásokat, valamint a csapatok nyilvánosságra hozott névsorát, felbontva angol és külföldi játékosokra (ez azért fontos, mert minden csapatban csak négy nem angol játszhat).

- **BOARD ROOM:** itt egy közgyűlést hívhatunk össze. Beszélhetünk a szponzorokkal, kiadványt adhatunk ki, szabira mehetünk, valamint fejleszthetjük a stadiont - ebben az itt olvasható statisztikák is segíteni fognak, úgymint a maximális lehetséges kapacitás, jelenlegi kapacitás és a megrendelt bővítés költségei. A kiválasztott szektoron megjelenő színes pont mutatja annak állapotát (építés alatt, elkészült, és így tovább).

- **MANAGER'S OFFICE:** itt történik az igazi vezetői munka. Pozíciók alapján igazolhatunk új játékosokat, melynek során alkudozhatunk is. Megnézhetjük a kitűzött meccseket, részletesen beállíthatjuk taktikánkat (küln a jobb és bal szögleteket, kirügást, középkezdést, védekezést, mindent), játékoskeresőt bízhatunk meg a nekünk kellő játékos megszerzésével, megnézhetjük csapatunkat és tulajdonságait alapján beállíthatjuk a kezdő tizenegyet, meghosszabbíthatjuk esetleg a lejárt szerződéseket.

- **PHYSIO:** a sérült játékosaink lábadozását tarthatjuk szemmel.

- **COACH:** segédedzőinkkel beoszthatjuk a csapat- és



■ Menjetek fiúk, és tépjétek szét az ellenfelet!

csoporttréningek arányát, azon belülről részletesen a gyakorolt helyzetekre illetve fejlesztendő tulajdonságokra fordítandó időt (ez utóbbit játékosokra lebontva), valamint innen is változtathatjuk a taktikákat.

- **BOOT ROOM:** itt játszhatjuk le a meccseket. Választhatunk, hogy gyorsan végigpörgetve esünk túl rajta, végignézzük, vagy magunk is aktívan részt veszünk bennük. Az előbbi két esetben csak az előre beállított taktikától függ a siker, míg az utóbbiban a mi tudásunknak is nagy szerepe lesz. Figyelemre méltó újítás, hogy a meccseket négyféle nézetből tekinthetjük meg/játszhatjuk le. Az már más tésztá, hogy elég eseten a grafika, de egy menedzsertől nem is nagyon várható el.

Ancy

576 ÉRTÉKELŐ
KIAJÁ: **PLAYER MANAGER 2 VIRGIN**

grafika	<div style="background-color: red; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: gray; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: gray; width: 100%; height: 10px;"></div>
hang/zene	<div style="background-color: red; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: gray; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: gray; width: 100%; height: 10px;"></div>
kezelhetőség	<div style="background-color: red; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: gray; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: gray; width: 100%; height: 10px;"></div>
kívívás	<div style="background-color: red; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: gray; width: 100%; height: 10px;"></div>	<div style="background-color: gray; width: 100%; height: 10px;"></div>
	PITE	KORREKT	KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS 76%

C64:	LEMEZ	KAZETTA
AMIGA:	500	1200 CD32
PC:	RAM:	HO:
	CD:	ZENE:



■ Ez a telep abszolút támadásra van berendezkedve. Amikor megtudtam, hogy az egyik legkedvesebb SNES játékomnak, a METAL MARINES-nek elkészül a PC verziója, teljesen beindultam. Később jött a hír, hogy csak Windows alatt futó program készül belőle - mindegy, azért még bizakodtam. Végre megérkezett és elmondhatom, hogy a játék témája, stílusa és kivitelezése oly jól sikerült, hogy feledtetni tudja a Windows okozta kellemetlenségeket. Remélem, hogy ti is így lesztek vele.

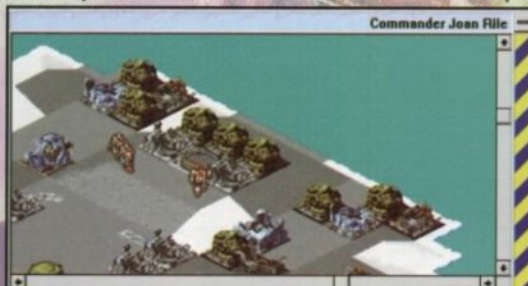
AZ EMBERISÉG LEGNAGYOBB HÁBORÚJA

A játék sztorijáról nem érdemes túl sok szót ejteni, mert az intróból minden kiderül. A kontinenseket egy csodafegyver kisebb-nagyobb szigetekre szabdalta, melyeket megszállt egy diktátor és hadvezére. A játékos vezeti a felszabadítók hadsere-

ban kiépített ellenállásba ütköznek - a végső cél a Föld lakosságának teljes felszabadítása.

STRATÉGIAI JÁTÉK MANGA STÍLUSBAN

Az MM egy olyan SVGA grafikájú stratégiai játék, amely külsőleg a Sim City-hez hasonlít, játékmenetében pedig a klasszikus torpedóhoz.



■ A 3 tagból álló Metal Marine csoport mindjárt lerombolja a bázist.

gét, akik lépésről-lépésre foglalják vissza a területeket. Ahogy egyre beljebb haladnak, egyre job-

Hűsz küldetés áll előttünk, melyeket sorban kell teljesíteni, minden sikeresen megoldott feladat után a gép automatikusan elmenti az állást. Megkezdett küldetést elmenteni nem lehet. A feladat minden esetben azonos: felderíteni az ellenfél szigetét és elpusztítani a bázisait, mielőtt ő ugyanezt tenné velünk.

A küldetések 3 féle éghajlati övben játszódnak. Sivatos, sarkvidéki és mediterrán szigeteken kell harcolni, de a játékmenet ezek a tényezők nem befolyásolják.

METAL MARINES

VAJON MEDDIG KELL MÉG SZENVEDNÜNK A WINDOWS ALATT FUTÓ JÁTÉKOKKAL?

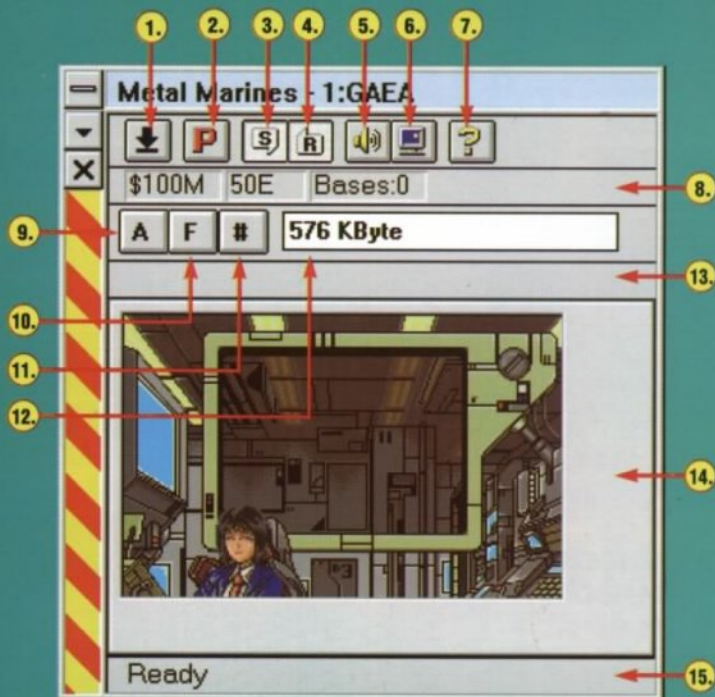
Taktikai ablak

A TA lényegében az irányítópont szerepét látja el. Mérete attól függően változtatható, hogy mely részére van szükségünk a játék során. Hat fő részből áll, alapállapotban minden része be van kapcsolva: felül vannak sorban a vezérlő ikonok, alatta az információs sáv, azalatti a küldött és vett üzenetek kiírására szolgáló rész, ezalatt egy hölgyke, háta mögött egy monitorral, végül a helyzetjelentő sáv.

Vezérlő ikonok:

- 1: Taktikai menü.
- START....: Új játék kezdése
- Pause....: A játék lefüggesztése
- Abort....: A játék befejezése
- Sound....: Zene és hanghatások ki/be
- Animation....: A játék közbeni animációk megnyitása
- Language....: A játék nyelvének újraállítása
- Tactical Command Bar: Vezérlő ikonok ki/be
- Tactical Information Bar: Információs sáv ki/be
- Communications Send Bar: Küldött üzenetek sávja ki/be
- Communications Receive Bar: Vett üzenetek sávja ki/be
- Tactical Status Bar: Helyzetjelentő sáv ki/be
- 2-7: A taktikai menü opcióinak ikonjai
- 8: A játékhoz szükséges információk olvashatóak le. Első a pénzünk mennyisége (M), második az energiánk (E), a harmadik szám a még ép bázisaink (BASES) mennyiségét mutatja.

- A következő 4 ikon akkor használható, ha modernmel vagy két gépet összekötve játszunk:
- 9: Elküldi a begepelt üzenetet a mi oldalunkon harcoló játékosnak
- 10: Elküldi az üzenetet ellenfelünknek
- 11: Mindkét fél megkapja az üzenetet
- 12: Ide kell begépelni az üzenetet
- 13: Ide írónak ki azok az üzenetek, melyeket mi kapunk a játék során
- 14: A monitoron láthatjuk, hogy kitől származnak a kapott üzenetek
- 15: Itt kapjuk meg a játék menetével kapcsolatos információkat



BASE

A bázisok a játék legfontosabb elemei. Minden küldetés előtt (adott idő alatt) el kell helyezni a szigetünkön bázisainkat. Csak addig van lehetőségünk a harcra, amíg van ép bázisunk.

- Bázist újrakepitni nem lehet.
- SOHA ne tegyünk bázisokat egymás mellé vagy feltűnő helyekre.
- Lehetőleg álcázzuk a bázisokat.

METAL MARINE

A MM-ok toronnyal magas, jól felfegyverzett robotok, védekezésre és támadásra egyaránt alkalmasak. Miután megépítettük őket, automatikusan őrzik a körülöttük levő területet az ellenséges MM-okkal szemben. Ha legyőzték a támadót, maguktól visszatérnek a helyükre. A robotokat támadásra is lehet használni, ehhez el kell küldeni az ellenfelei szigetére: a bal egérgombbal klickeljünk a MM-ra, tartsuk benyomva a gombot. Végül át a kurzort az ellenfelei szigetünkre azon pontjára, ahová a robotot tenni akarjuk, majd engedjük el a gombot (ha adottak a feltételek a szállításra, a kurzor nyíl mellett egy kör is megjelenik). Ekkor egy szíriánát hallunk (a sárga/piros keret mozog),



BASE



METAL MARINE



kb. 5 másodpercünk van, hogy igény esetén további 2 robotot is elküldjünk (egy transzport maximum 3 robotot vihet el, ha van rá elég energiánk). Ezeket ugyan úgy kell elhelyezni, mint az elsőt, tetszés szerinti helyre. A robotok építése 20M-ba kerül, szállításukhoz egyenként 20E üzemanyag kell. Ha a JOBB gombbal klickeljünk egy már meglévő MM-ra, 60M-ért felerősíthetjük (BUILD UP...), ekkor arany színű lesz. A felerősített robot fegyverzetet és páncélzatát jóval komolyabb. Az elküldött MM addig harcol, amíg el nem pusztítja, vagy amíg talál üzemanyagot a hatóságában (ha már nem, visszatér a bázisra). Az elpusztult MM üres lőtávolságára újabb robotot építhetünk, nem kell tisztítani.

ARMORED GUN POD

A géppályafűzők 10M-ba kerülő védekezésre használható építmény. A tüzérek automatikusan lőnek a körülükben megjelenő MM-okra. Az egymás mellé okosan telepített fűzők keresztlőcse veszik a támadó robotokat. Egy felerősített MM akár 3-4 fűzőt is képes elpusztítani.

ACTIVE MINE FIELD

A topasodok (10M) a támadó MM-ok ellen hatásosak, mivel számukra láthatatlanok. Ha rájuk gyalogol a robot, a páncéltábla folyamatosan romlik. A géppályafűzőkkel kombinálva tökéletes védelmi rendszer építhető belőlük.

MISSILE

A rakéta az egyik leghatásosabb támadófegyverünk. Minden rakéta 9 önálló robbanófejet tartalmaz, melyek a becsapódási helyet és környékét (egy 3x3-as területet) pusztítják el. A rakétákat a MM-ok elküldésével meg-egyező "átrakásos" módszerrel lehetjük rá a rakétára, tartsuk benyomva a gombot, majd végül a kurzort a célterületre.



ARMORED GUN POD



- A szimla rakétákat az elhárítófegyverek könnyűszerrel leszedik. Soha ne lőjünk szimla rakétával PONTOSAN olyan célra, melynek közelében elhárítórakéta van - inkább a 3x3-as terület figyelembe véve melé vagy elő célozzunk!

- A rakéta a pusztításon kívül felelőfelet feladatát is elad. Amely terület felett elhalad, azt már "feltérképezve" láthatjuk a rajta levő ellenséges építményekkel együtt.

- A már meglévő rakétáslőcsőket 40M-ért továbbfejlesztjük (dupla rakéta, biztosabb találati arány, nagyobb pusztító erő), ha a JOBB gombbal (BUILD UP...) rájuk klickeljünk. A szimla rakéta üzemanyaga 4E, a dupláé 8E.

ANTIMATTER MISSILE (ICBM)

Az antianyag rakéta borzalmas pusztítóra képes, de iszonyú drága és körülményes fegyver. Építése 255M-ba kerül és egy 3x3-as terület szükséges hozzá. A rakéta kilövéséhez 950E energia kell. Csak akkor érdemes megépíteni, ha biztosan meg tudjuk védeni a silót és plusz gyáraink is vannak, melyek meggyorsítják a termelést. Az ICBM rakétát feltöltés után elhárító rakétákkal nem lehet kivédeni, csak a silótát érdemes támadni.

INTERCEPTOR MISSILE

Védekező rakéta. A támadó rakéták és MM transzportok ellen alkalmazzuk. Az interceptor automatikusan lövi az érkező rakétákat, bár a találati arány a szimla interceptor esetén elég gyér. Ha a JOBB gombbal klickeljünk egy interceptor állványra, megdupláztathatjuk a kilövésűveket. Minél közelebb repül a támadó rakéta az interceptorhoz, annál biztosabb a találat. A védekező rakéta 15M-ba kerül, felduplázása 40M-ba.

INTERCEPTOR RADAR

Ezzel az 50M-ba kerülő radarral fokozható

az interceptor rakéták találati pontosságát. Borsos ára miatt nem mindogy, hogy hívó telepítjük.

CAMOUFLAGE STRUCTURE

A már elhelyezett bázisaink tetejére 15M-ért építhető álcázó épület. Az így eltakart bázist csak akkor lehet felderíteni, ha egy véletlen rakéretalálatnál vagy egy MM támadásánál elpusztul az álcázó ház. Nagyon hasznos védelmi eszköz.

DECOY BASE

Ál-bázis (15M). Külsőleg teljesen azonos a valóddal, így az ellenfelei ugyanolyan intenzitással támadja, mint azokat. Ha az álcázó épülettel kombináljuk, igen sok időt nyerhetünk addig, amíg az ellenfelei igyekszik elpusztítani. Tegyük a sziget elejére, feltűnő helyre!

FACTORY

A gyár 75M-ba kerül és felépítése után meggyorsítja a további termelést és az építkezéseket. Ha több dupla támadórakétát üzemeltetünk, érdemes egy ilyen építeni, így gyorsabban töltődnek újra az állványaink.

WAR ADMINISTRATION HEADQUARTERS

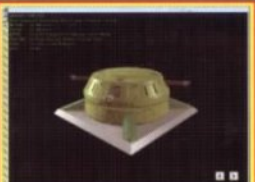
A játék során körülbelül 2 másodperccel gyorsaszk 1M-val a pénzkezelőnk. Ez a 75M-ba kerülő iroda plusz 1M-val növeli a győnyünket ugyanezen idő alatt.

ENERGY PRODUCTION PLANT

A MM-ok indításához és a rakéták kilövéséhez szükséges energia nagy kincs, kb. 2 másodperccel gyorsaszk 1E. Ez az energiakezpont plusz 1E-val növeli készleteinket. Akkor nagyon fontos, ha egyszerre 3 MM-t akarunk löbbszíni egymás után támadásba lendíteni.

NINCS KÜLÖN KÉPE

DECOY BASE



FACTORY



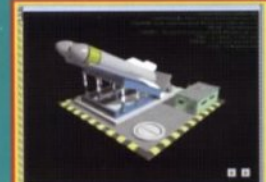
INTERCEPTOR RADAR



WAR ADMINISTRATION HEADQUARTERS



CAMOUFLAGE STRUCTURE



ENERGY PRODUCTION PLANT



Minden pálya más-más helyzeté elé állít: van, amikor a szigeteken előre kiépített állások vannak, van, amikor teljesen tiszta lappal indulunk. Egy dolog állandó: az ellenfél szigetei mindig jól be vannak telepítve, sőt, a későbbi miszsiókban már oly mértékű a kezdeti túlerő, hogy csak tucatszámú újrazetítés után lehet megtalálni a győzelemhez vezető taktikát. Többek között ezért csodás program az MM - minden küldetést eltérő módon lehet megnyerni. A játék kezelése egérrel történik (mindkét gombot használni kell) és először nagyon bonyolult, ezért a játék kezdése előtt érdemes a leírást végigolvasni.



■ Ellenfelem állásai már meg vannak gyengítve, de még mindig van egy bázis valahol.

KEZDJÜK A LEGELEJÉN...

A Windows indítása és a program installálása után a METAL MARINES ikonnal kezdhetjük az akciót. A gép bekéri, hogy milyen néven akarunk szerepelni (ez egyben a mentett állás neve is lesz, a jövőben a név beírásával tudjuk az állásokat azonosítani és bekérni) és a CONTINUE opcióval továbblép. Ekkor a képernyő bal felső sarkában megjelenik a TAKTIKAI ABLAK (továbbiakban TA). Az ablakban egy űrhajót látunk száguldani az óceán felett, aki nem akarja megnézni az intrót, az nyomjon F4-et (a küldetéseket mindig az F4-gyel lehet elkezdeni). A program szépen betölt még három ablakot (eléggy egymásra gányolja őket) és már kezdetünk is - de előbb nyomjunk F2-t, ezzel pauszáljuk az akciót. Amíg mindenki meg nem találta a neki tetsző megoldást, ajánlom, rendezzék úgy el az ablakokat, mint itt az egyik képen látható - így elég jól nyomon lehet követni a csata menését. Háromféle ablak szerepel a játékban: a TA, az ÉPÍTKEZŐ ABLAK (ÉA) és a SZIGET ABLAK (SZA). Mielőtt továbblépnénk (F2) lássuk a három ablaktípus jellemzőit (a taktikai ablakot külön táblázatban láthatjátok):

ÉPÍTKEZŐ ABLAK

A jobb sarokba tettük az ÉA-t, de most itt egy bázis ikonja látható: ez minden küldetésnél így indul, ekkor kell tetszés szerinti helyre elhelyezni a bázist (a későbbiekben mindig 3 bázis-



■ Az ablakokat ilyen módon ajánlatos elrendezni.

SZIGET ABLAK

A játék során két sziget ablakot használunk. Amelyik felett az általunk megadott név olvasható, az a mi szigetünk (a keret sárga/piros színű) értelemszerűen a másik ablak az ellenfél szigetét mutatja (sárga/kék színű keret). A szigeteken mozogni az ablakmozgató nyilakkal lehet. Egy másik mód, ha vízre vagy hegyoldalra kattintunk a bal gombbal és nyomvatartás közben a megfelelő irányba húzzuk az egeret.

A játék további kezelését úgy mutatom be, hogy elmagyarázom az ÉA 12 objektumának rendeltetését. Egy fontos dolog van csupán: ÉPÍTKEZNI és TÁMADNI csak úgy tudunk, ha az ellenfeleink éppen nincs ellenünk akcióban. Ellenkező esetben a gép nem hajtja végre azonnal az utasításunkat, csak miután véget ért a támadás (becsapódtak a rakéták, elmentek a MM-ök).



■ Ha végre felépül az ICBM siló, jelentősen megnövekednek esélyeink.

Az építkezést, mozgást és a támadást teljes egészében az egérrel és annak BAL gombjával intézzük. Ha a JOBB gombot használva kattintunk egy már meglévő objektumunkra, akkor egy speciális menü kapunk. Ez a menü attól függően változik, hogy mire kattintunk - az objektumok ismertetésénél erre külön kitértem. Jobb kattintás után egy dolog közös: minden esetben megkapjuk, hogy az adott objektum milyen hatékonysággal működik.

Építkezni csak vízszintes, "tisztá" területre lehet (hegyoldalba, vízbe nem) - keresetek egy ilyet és dupla klikkel (bal gomb) helyezték el a bázist (eltűnt a föld alatt). Ezután jelenik meg a 12 ikont tartalmazó ÉA.

Ahhoz, hogy az ÉA-ból egy objektumot felépíthessünk, elég pénzünknek kell lenni. A telepítés úgy történik, hogy egyszer rákattintunk a kívánt objektumra (alatta kék szín jelenik meg), majd duplán kattintunk arra a helyre, ahova tenni akarjuk. Ekkor megkezdődik az építkezés.

Ha olyan helyre akarunk építeni, ahol már van valami (fa, ház, romok) el kell takarítani az akadályt. Először duplán kell kattintani a letisztítandó területre (ez 5M-ba kerül), majd ezután tudunk építkezni.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
METAL MARINES KIJADJA MINDSCAPE

grafika:

hang/zene:

kezelhetőség:

kihívás:

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

80%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 12MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

PRISONER

EGY JÖVŐBŐL JÖTT HARCOS AZ



1937 januárjában a Dél-sark partjánál Björn Hamsun, egy híres felfedező fia, a Royal Navy egy O'Leary nevű tisztjének a segítségével megszököik egy titkos náci katonai bázisról. A két ember egy tankkal menekül, s három "Streng Geheim" (Szigorúan Titkos) felirátú ládát visznek magukkal. Egy német vadászgép támad rájuk, miközben éppen átáramolnak a ládákat az HMS Victoria nevű angol tengeralattjáróra. Szerencsére a tengeralattjáró légvédelmi ágyújával sikerül a gépet felőni, ám a csata közben az egyik láda leesik a jégre. Amikor O'Leary éppen föl akarná venni, a ládából furcsa csápok törnek elő, magukkal ragadják áldozatukat, s a többiek már csak egy csillag alakú lyukat találhatnak a jégben. Björn Hamsun sokkot kap, de megmenekül, s a maradék két ládával együtt felviszik a hajóra. Az óceán alatt az HMS Victoria megpróbál eljutni a Falkland-szigetekre, fedélzetén többek közt a hajó kapitányával, Lloyd századossal és Ryan főhadnaggyal, egy amerikai O.N.I. ügynökkel, aki ugyan csak megfigyelőként volt jelen, de úgy tünik volt rá oka.

H.P. Lovecraft rajongói ismét egy újabb remek kaland elébe néznek, természetesen ismét az Infogrames jövőtáblából. A Prisoner of Ice ugyanis az író "At the Mountains of Madness" című novellája alapján készült, s mindemellett a cég előző játékaiban, a Shadow of the Comet folytatásának is tekinthető. Az alaptörténetnek egyébként van egy kis valóságalapja is, a náci ugyanis 1935-ben valóban létrehozta egy titkos kutatócsopor-

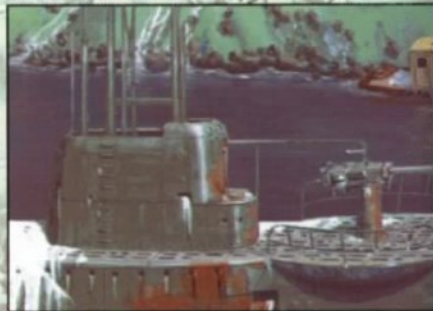
tot Ahnenerbe néven, amely okkult tudományokat tanulmányozott.

A játék minőségéről már a képeink is tanúszkodnak: a hátterek egytől egyig szkennelt, retusált festmények, a szereplők mindegyike pedig Motion Capture technikával készült, magyarul igazi színészek mozgásait vették fel. Mindebben, ha 8MB RAM-mal rendelkezünk, SVGA felbontásban gyönyörködhetünk, s ezalatt digitalizát zenéket hallhatunk (összesen 40 percet tesznek ki), melyek közül nem egy olyan valódi hírességektől származik, mint például Wagner. A játék irányítása is minden igényt kielégít, roppant egyszerű: bal egérgombbal tudjuk a tárgyakat használni illetve felvenni, jobb egérgombbal tudunk vizsgálni, nézelődni, a képernyő tetejére irányítva a pointert az inventorykat hívhatjuk elő, Esc-pel pedig az options menübe jutunk. A program igen hasznos újítással is szolgál: azon kívül, hogy bármennyi állást menthetünk, a játék a veszélyes helyzetek előtt automatikusan ment egy JOKER állást, tehát elhalálozás esetén sem ér bosszúság minket.

A HMS VICTORIA FEDÉLZETÉN

Lloyd kapitány, miután leadta rádióan a "POLARIS" hadművelet felsikerét, közli velünk, hogy

O'Leary hafála miatt mi lettünk a rangdús tiszt a kapitány után. Beszéljünk vele. Miután kikérdeztük őt, egy ellenséges hajó jelenik meg a radaron, s pillanatokon belül mélységi bombák záporába kerülünk. A raktárhelység sérül meg, ahol tűz üt ki, s a berámolt két ládán olvadni kezd a jég. Mikor a raktárba érünk, az oda beosztott fickót ramaty állapotban találjuk, valamit a ládákról akar mondani, azonban meghal. Lloyd kapitány nem lát semmi különösöt, ám a következő pillanatban őt is elragadják a csápok. Hősünk gyorsan rázárja a raktárt. Kapjuk fel a poroltót, ojtuk el a tüzet,



Quincynek ütött az órája: a szörny csápjai közül nincs menekvés.

A kirobbanó páncélsajtó halálra zúzta szerencsétlen Wayne-t.



és távozzunk. Szóljunk a kormányosnak Lloyd kapitány haláláról, azaz vegyük át a parancsnokságot. Nyissuk ki a kapitány asztalán a fiókot, s vegyük ki belőle a ködkönyvet, a szalagos magnót és a kulcsot. Menjünk a hálóléhségbe, s vegyük fel a medált a jobb alsó sarokból, valamint az ágyak alól a jégsegeket és a mentőmellényt. Ezután küldjük a Hamsun mellett örökké Wayne-t vissza a hidra segíteni Driscollnak, majd a deliriosus Hamsunt hipnotizáljuk a medállal. Ekkor Hamsun különböző varázsigt kezd el ismételtetni, ezt vegyük fel a magnóra. Amikor visszatérünk a hidra egyszerűen csak a szörny kitorlót a raktár ajtaját, ami halálra zúzta szegény Wayne-t. Játsszuk le a varázsigt, mire a szörny megsemmisül. Wayne nem él túl a balesetet, ám hamarosan újabb csapás éri hőseinket: noha a radaron semmi sincs, valami megrázza

EROFICE

ŐSI CTHULHU DÉMONAI ELLEN

a hajót, és lyuk keletkezik a torpedó terebben, Hamsun pedig eltűnik. S.O.S jelzést kell küldelnünk, s helyre kell hoznunk a károkot. Menjünk le a motorháza, ahol a rázkódástól egy gerenda alá szorult a gépészünk, Stanley. Szóljunk Driscollnak, hogy valamin kontaktusban kéne maradnunk egymással (Contact), aki erre egy walkie-talkiet nyom a kezünkbe. Menjünk vissza le, kapcsoljuk be a csőrítőt jobbra (Switch), és a walkie-talkie-n szóljunk fel Driscollnak, hogy indíthatja. Miután kiszabadítottuk Stanleyt, kérdezzük tőle a rádió frekvenciát, amivel Lloyd a bázissal tartotta a kap-

kulccsal szereljük le a kiltört ajtóról a nyitókereket, s menjünk a raktárrészebe. Húzzuk a lábunkra a jégszegeket, amivel eljuthatunk a raktárajtók mellé, ahol nyissuk ki a kis szekrényt a kulccsal, s vegyük ki a jelzőpisztolyt. Menjünk le a torpedó terebbe, vegyük fel a pisztolyba a munióit, majd helyezzük a kerekünket jobbra a falon a lyukba, s a segítségével szivattyúzzuk ki a vizet. Nyissuk ki a torpedó silót, és nyissuk fel a 26-os torpedót, ami szerencsére üres, tehát belelőjhatunk. Szóljunk fel a rádió Driscollnak, hogy indíthatja.

és a doboz cigit. Ekkor Quincy lép be, s átadja a beosztásunkat.

Ezalatt az alagsorban láthatjuk, amint a rejtélyesen előkerült, gyengélkedőn lévő Hamsun különös átalakuláson megy keresztül. Mialatt riadóztatják az öröket, csőrjük el az asztalról a filmet, s vigyük el a vetítőterembe. Beszéljünk a gépkezelővel, akit Quincy laktanyafogságra ítél, ezért mondjuk, hogy mi sem kedveljük Quincy-t. Adjuk neki a cigit, majd kérjük a film lejátszására: s adjuk neki oda a tekerőcsét. A filmen azt láthatjuk, amint a jégbefagyottakat kijemelték a lelőhelyükről. Hátral a polcon találhatunk külön egy könyvet, aminek a félbetépett lapja lilik a mi lapunkhoz, így egy teljes számot kapunk. Jegyezzük meg, majd irány ismét az iroda. Útközben a doktorral találkozunk, aki közli Hamsun eltűnését, valamint, hogy valami zöld nyálkát talált az ágyánál. Mielőtt visszamennék az irodába, térjünk be a rádiós szobába. Gőzöljünk le a teáskannával az aktánkról a fényképeket, majd kérdezzük a rádióst az üzeneteinkről (Radio Message). Akad is egy üzenet Washingtonból: kiderül, hogy áruló van a bázison, s utasítanak, hogy nézzünk szét a személyi akták között. Kérdezzük a rádióst az aktákról, aki viszont McLaglenhez irányít minket, mi viszont monjuk, hogy ő mondta (McLaglen), hogy hozzá forduljunk. Erre elmondja, hogy az aktákat a fegyverszoba mellett raktározzák. Menjünk Sears irodájába, s a kép mögötti széfet nyissuk ki a könyvből olvasott számmal. Vegyük ki a kulcsot és a pecsétnyomót, s ez utóbbival pecsételjük le a Sears asztalán lévő belépési engedélyt, s ragasszuk rá a fotónkat. Csupjuk vissza a széfet, menjünk ki, hívjunk liftet, majd lent adjuk oda az engedélyt az öröknek. Először menjünk a raktárba, ott vegyük le a polcra a régi üres konzervdobozt. Irány a gyengélkedő, az asszisztensnél kérjünk kiadvizet (Appointment), majd a dokinál panaszkodjunk a gyomrunkra (Stomach). Amikor kérdi, mi eltűnik, adjuk oda a konzervet, mire megdöbbenve elsiet gyógyszerért. Ezalatt csőrjük el a könyvét az asztalról, amit adjunk oda a fegyverszoba öröknek. Így benyithatunk a fegyverszobába, ahol a Bureau 13-ból már ismerős trükköt alkalmazzuk: tegyük el a poroltót, vegyük fel a pasas cigijét, amit dobunk a papirkosárba, majd bújunk el jobbra, a polc mögé. A fegyverraktárban persze kényelmetlen a tűz, tehát nyomban elmenekülünk. Oltuk el a tüzet, s menjünk balra az iratraktárba. Nyissuk ki a fiókot, ahonnan azonban az összes aktát elvitték, kivéve egy bizonyos Parkerét. Amikor távoznánk, Searsbe botlunk, aki gratulál tüzőlt munkánkhoz, majd az irodájában közli, hogy az utolsó láda is üres immár, s hogy egy embere is eltűnt, tehát érdeklődik, hogy valójában mi is történt a tengeralfattjárón. Számoljunk be a szörnyről, és a varázsigról, mire Sears visszaküld minket a hajóra némi bizonyítékért.

Hogy el ne csúszsak, a szétroncsodólt korlátot egy kábellel pótoltam.



csolatot. Először csak siránkozik, de amikor közöljük vele a kapitány halálát, elmondja amit akarunk. Vegyük fel a földről a csavarkulcsot, menjünk fel, s használjuk a kódkönyvet a rádión, azaz küldjünk S.O.S.-t. Vesszük is az adásunkat, de újabb probléma merül fel: nevezetesen hogy mi viszont nem tudunk felmerülni, azaz nem fognak minket észrevenni. Akasszuk le a hálóterem faláról a fejszét, s verjük szét vele a hídnál az elektromos szekrényt. Kapcsoljuk át úgy az áramköröket, hogy értelemszerűen mindegyik vezeték áramot kapjon. Ezzel újra kinyitható a torpedóterem zsilipajtaja (a hálóteremben). A villás-

EDWARDS BASE 1937. JANUÁR 13.

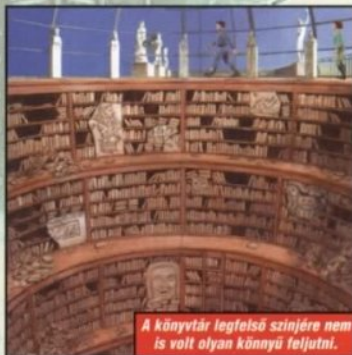
Szerencsésen elvontattak minket a Falkland-szigetekre, ahol Sears százados közli velünk, hogy a küldetésünk véget ért. A beszélgetés után egy katoná érkezik, aki jelenti, hogy egy film érkezett egy bizonyos Miss Molly-tól, akiről Searst kérdező kiderül, hogy egy kémünkről van szó. Az irodában meg kell várunk Quincy hadbiztosát a szolgálati beosztásunk miatt. Várakozás közben nyissuk ki a jobboldali asztal fiókját, s vegyük ki belőle a papírt, majd csenjük el az asztalról az aktánkat



A portás megzavarta Harlandot, a náci kémét munka közben: ezzel a halálós ítéletét írta alá.

A hajón vegyük fel a kábelt, s burkoljuk a hiányzó korlátrészre. A hajó végénél a földön egy kis szekrényt találunk, benne egy tengerészkuccsot, amit rakjunk össze, s nyissuk ki vele a hajó bejáratát. Bent menjünk a hálófülkébe, s vizsgáljuk át a szekrényt, melyben egy papíron újabb varázsigtét találunk. Mikor távoznánk, egy újabb szörny jelenik meg, lépünk tehát a hajó önmegsemmisítő berendezéséhez, s indítsuk el a kulccsal. Menüiküljünk el gyorsan.

A hajó felrabban, közben Sears ejtünk, a rádiós halott, a bázison teljes a káosz. Dr. Trevor is izgaltan jelenik meg, s megmutatja miket fedeztet fel Hamsún vérenek vizsgálatok, valamint mutat egy kis könyvet, ami Hamsunól volt. Ebben egy trükk van leírva, mellyel a szörnyeket vissza lehet küldeni az őrbe. A trükk első felét rögtön alkalmazza is hősünk, ugyanis a kórteremben egy szörny éppen Quincy-vel végez, tehát Ryan a lény saját vérével rajzolt pentagrammában foglyul ejti a szörnyet. Quincy utolsó szavaival a trükkhöz szükséges Mnar követ emeltette, amit az iroda térképe



A történet az Aymara indiánokról szól: Tihuanacoba egy nap egy szőke hajú, álarcos ember érkezett, legyőzte az uralkodót, ő maga volt Nyarlathotep. Nyarlathotep megtanította az indiánokat az időben utazni, vissza a Nagy Öregekhez, jóval az

lyeket találhatunk a polcon. Rakjuk oda a könyveket a következő sorrendben: Sophocles, Shakespeare, Goethe. Menjünk fel az így kibővített lépcsőn, majd ott jobbra nézzünk el, Diane mögé, mivel arrá egy feljártot találunk. Legfelül mozdítsuk el Homer szobrának a fejét, s vegyük ki a Poe alatti rejtkehelyről a kulcsot, amivel menjünk ki a teraszra. Ott másszunk fel Vénusz szobrára, majd onnan ugorjunk át Jupiterre. Innen már el tudjuk érní a Diszkoszvető korongját, ami úgy tűnik, hogy a keresett Solar Disc-kel azonos. Nem sokáig birtokolhatjuk azonban, mivel megjelennek a nációk.

SCHLOSSADLER BASE 1937. JANUÁR 17.

A börtönben találkoznak végre Parkerral, de ugyanitt sányulók Björn apja, Peter Hamsun is. Vegyük fel az asztalról a kanalat, s a vékony falon kaparjunk lyukat Parker felé. Ekkor elmondja, hogy mi is történt vele egykor Ilsmouth-ban. (Vagyis hogy mi történt a Shadow of the Comet-ben.) Vigyázzunk, nehogy észrevegyenek minket

Új fegyveremmel könnyedén porrá zúzhattam akár egy több mázsás sziklát is.



mögött találhatunk. Vegyük fel a doki asztaláról a tüt, s Sears Irodájában szűrjük a térképbe, mire egy titkos rekeszből a Mnar kő és német dokumentumok kerülnek elő. Üzzük el a szörnyet a kövel.

Ezután mint az a dokumentumokból kiderül, Sears volt az áruzó, s mindemellett egy John Parker nevű tudósnak, Hamsun barátjának a nyomára bukkantunk, aki egy Hamsunnak írt levelében egy könyvről tesz említést Buenos Airesben.

BUENOS AIRES 1937. JANUÁR 16.

A múzeumban a portánál rögtön érdeklődünk a könyv iránt. Mint kiderül épp most olvassa az igazgató, tehát vár minket Parker professzor lányával,

emberiség születése előtti időkre. A Nagy Öregek hatalma a kegyetlenségükben rejtett, az ellenük lázadókat jégbe börtönözték. Nyarlathotep azt mondta az Aymara indiánoknak, aki kiszabadítja a jég rabjait, az válik az uralkodójukká és az lesz képes a Nagy Öregeket és a Nagy Cthulhut visszahívni a Földre a csillagok bizonyos állásakor.

Az előadás után egy náci kém jelenik meg, aki azonnal lelövi a méltatlankodó portást. Ám egyszerűsággal hirtelen valahonnan előbukkan egy hasonmásunk, jelövi a gazfickót, s újra eltűnik. Mie-

guggolva. Hamarosan az összes társunkat elviszik valahová, hozzánk pedig bejön Dietrich, a bázis parancsnoka, s egy levelet akar velünk aláíratni, amivel Washingtont akarja féltrevezetni. Mielőtt távozik, a levéllel tönköljük el a mosdót, majd vegyük fel a széklet. A küszvőrgő vizet látva hamarosan benyit az őr, akinek vágjuk a fejéhez a széklet. Vonszoljuk a cellába az őrt, vegyük el a kulcsait, s zárjuk magunkra az ajtót. Húzzuk az asztalt a szellőző alá, tegyük rá a széklet, s felmászva lazítsuk ki a kanállal a szellőzőrács csavarjait.



Diane-nel együtt. Közben kiderül az is, hogy a prof eltűnt, s a múzeumból épp most loptak el egy ritka értékes ősrégi kőkorongot, a solar disc-et. Mielőtt megismerkedünk Parker lányával, közöljük a kódszót az igazgatóval, ezután ugyanis hajlandó beszélni. Elmondja, hogy szerinte a solar disc-et Parker rejthette el valamilyen okból. Ezután egy kis felolvasást hallhatunk a keresett könyvből, melynek csak ez az egy példánya létezik a világon.

lőtt átgondolhatnánk mi is történt, az igazgató ad egy lapot a könyvből, majd el kell bújnunk, ugyanis hamarosan a rendőrség is megérkezik. Mielőtt elvitték az igazgatót, menjünk a könyvtárba Diane-nel. Vegyük fel a sarokból a könyveket és a pálcát. Jobbra a polcon találhatunk egy különálló könyvet, ezt mozdítsuk el, s menjünk be a kinyitott rejtkehelyre. A túlóldalon javítsuk meg a létrát a pálcával, s másszunk fel. Ezen a szinten egy helyen üres he-

A csőrendszeren keresztül egy barlangba jutunk, benne egy jégbefagyott rabbal. Mozdítsuk el a cseppkövet, mire egy kölap mögött egy rubin és egy ametiszt válik láthatóvá. A két drágakövet helyezzük a nagy koponya szemgödreibe, ekkor kinyílik a koponya szája. Egy újabb barlangba érkezünk, itt már még több rab ottvadozik. Itt gyorsan kell cselekednünk! Vegyük ki a csilléből a pajszert, s pattintsuk le a szikla szélét a lánvánál. Iz-



Behelyeztem a két drágakövet a koponyába, s szám táruult.



Nem sokáig örülhettünk a Solar Disc-nek, ugyanis Dietrich jelent meg az embereivel.

zitsuk fel a pajzszer végét a kiömlött lávában, s nyomjuk a csille kerekéhez. Lökjük meg a csillét, mire kinyílik jobbra a kapu, s ha elég gyorsak voltunk, még ki tudunk menekülni az időközben kioldadt szörny elől. A ventilátoroknál akasszuk meg a nagy propellert a vassal, s másszunk be mögé, így egy labor szellőzőjébe jutunk, éppen ahová összegyűjtötték a barátainkat. Dietrich lép ki hamarosan a Sun Gate-ből Narackamous, a varázsló kísératében. A szemünk láttára likvidálja Miss Molly-t, azaz Von Ebernachtot, majd mielőtt a Sun Gate-en keresztül távozik Illsmouth-ba, a barátaink számára is gondoskodik társaságról, egy szűrnyről. Lökjük ki a rácsot, s olvassuk el a könyvlap varázsigéit. Sikerül a művelet, ám valami miatt a Sun Gate magába vonzza hősünket.

SCHLOSSADLER BASE 2037. JANUÁR 17.

Száz évvel később már egy kicsit elhanyagolt a bázis. Nézzük meg a komputeren, hogy mi történt. Egy Howard Phillips Parker nevű fickó üzenetét hallhatjuk. Elmondja, hogy az apja John Parker volt, és hogy még a teljes káosz előtt született, miután az apja egy titokzatos Ryan nevű ember segítségével megszökött Schlossadler Base-ről. Apja megismertette vele a Cthulhu mítoszt, s ráhagyta a Mnar követ. Jómaga kikísérletezett egy hatásos fagyasztó fegyvert, s 1989-ben megpróbált behatolni Schlossadler Base-be, hogy megfejtse a Jég Rabjainak a titkát.

Bár az igazi lovecrafti hangulatot egy játék sem tudja megteremteni, a Cthulhu mítosz rajongóinak azért a Prisoner of Ice is kellemes borzongást biztosít.



A Miss Molly fedőnevű kemünk, Von Ebernacht letelepedött, Dietrich tehát megszabadult tőle.

A szűrnyek azonban túlerőben voltak, így hét másolatot készített a Solar Disc-ről, s visszaküldte a fiát, Yan-t egy megbízható embere kíséretében a múltba. A gyerek nyakában egy H. P. PARKER YAN felíratú "dögcédula" függött, ám ahogy épp beléptek a Sun Gate-be, egy szörny támadta meg őket, s a cédula kettészakadt, s csak az egyik fele jutott el a múltba.

Vizsgáljuk meg a Sun Gate lábánál lévő fél cédulát, s immár egyértelművé válik, hogy kik is vagyunk valójában. Most szedjük össze a teremből a fagyasztó fegyvert, az F.N.D. három részét, majd keressük meg a kezelőpultot az elemet, amit rakjunk be a scanner nyílásába. Indítsuk be a gombbal, s a képernyőn használjuk a fegyver részeit (a nitrogén tölteteket nem kell), így ugyanis hősünk összerakja. A fegyverrel robbantsuk szét a szek-

Miután az áruló Sears századosra rászkadt az ég csillár, az egész barlang lángba borult.



rény előtti sziklát, s nyissuk ki a szekrényt. Vegyük ki a Mnar követ, és a solar disc másolatát. Ez utóbbit használjuk magunkon, így visszajutunk 1937-be. Ott olvassuk fel újra a varázsigét, majd a többiekkel beszélve a Sun Gate-en keresztül küldjük biztonságos helyre őket. Ezután még akad egy kis elintéznivalónk a könyvtárban (a náci ügynőről van szó a múltban), majd mi is Illsmouth-ba vesszük az utunkat.

képp (párosával lehet cserélni őket): felül legyen a négy elem, azaz a jég, víz, tűz, levegő, alatt pedig hozzájuk párosítva az istenek: egy rab, Dagon, Nyar-lathotep, Cthulhu. Ekkor megjelenik az ürdögi könyv, a Necronomicon, aminek zárjába illesszük bele a Mnar követ. Hatására egy áldozati kardot kapunk, valamint két szellem, Narackamous és Lord Boleskine szelleme jelenik meg. Az előbbi persze fenyegetőzik, az utóbbi pedig tanácsot ad, hogyan lehet megsemmisíteni a szikla-kört. A szellemek ezután eltűnnek, vegyük tehát fel a Necronomicon, s távozzunk. Egy olajjal teli barlangban folytatjuk utunkat egy laddal. Egy másik csónak is érkezik viszont, Sears, aki jó kardforgató híreben áll. Tereljük el a harcról a figyelmét, s kérdezzük a családjunkról (Howard Parker, John T. Parker), majd a Nagy Öregéről (Great Old Ones). Ekkor egy kis mesébe kezd, miként hagyta cserben apánkat a "megbízható" embere, ő volt ugyanis az, aki áthozott minket az időkapun, de miután megérkezett, árva házába adott minket, ő maga pedig átpartolt a Cthulhu hívőköz. Ezek után végezni akar velünk, tehát gyorsan vágjuk el a feje fe-

lötti ég csillár kötelét. A lángok közül mi is csak alig menekülünk meg. A következő helyszínen törjük össze a jobbszélső műszert, amiből a kiáramló homok eloltja előtűnk a tűzket. Keressük meg a földön a mozgó követ, taposunk rá, s menjünk ki a hatalmas koponya szájánál kinyílt ajtón.

Most már csak a szertartás megakadályozása van hátra: védjük ki a varázslatokat a kardunkat magunk elé tartva, majd - Boleskine tanácsa szerint - amikor Dietrich átalakul a fém-álarcossá, dobjuk a kőre a Necronomicon. Ezel a szikla-kört a solar disc-kel együtt visszaküldtük az idő mélységébe, mi pedig választhatunk egy tragikus befejezés vagy egy Happy End között, s végül még azt is láthatjuk, hogy Dietrich hová érkezik...

Vári Zoltán

576 **ÉRTÉKELŐ**
KbByte
PRISONER OF ICE
KÖZLÉSI
INFOGRAMMES

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■■
kihívás	■■■■■■■■■■
PITE	KORREKT
KEMÉNY	

ÖSSZEHATÁS
88%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 486DX
CD: 1 ZENE: SBII SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Végre egy játék, amely nem öncélú, hanem hatalmas mennyiségű ismeretanyagot is átad a játékosnak úgy, hogy az azt észre sem veszi. A Marco Polo című játékból ugyanis süt a középkori Ázsia hangulata, zenéjével, tájaival, szokásaival, embereivel együtt.

"A CÉL AZ ÚT"

A játékban célunk nem más, mint a lassú és eleinte elég veszélyes meggazdagodás. Ez alatt természetesen nem csak az árucikkek városból városba



■ A táborban karavánunkat "tankolhatjuk fel".

Tehát ott tartottunk, hogy megértünk az alapbeállítások. Ezután már csak az induló helyszínt kell kiválasztanunk, és indulhatunk a kalandok. A városokhoz érve eldönthetjük, hogy bemegyünk a főtérre, vagy a falakon kívül maradván karavánunkat rendezgetjük. Ha az utóbbinál maradunk, a táborunkba jutunk. Itt tölthetjük fel ételtartalékainkat (azt is láthatjuk, hogy a megvásárolt mennyiség hány fejadagot tesz ki és hogy hány napra elég), vehetünk fel kí-

olyan nagyvárosokban adhatjuk el legjobban, ahol azt nem ismerik. Nagyon fontos, hogy mindig alkudjunk (háromszor lehet), mert így több száz aranyat is kereshetünk vagy megtakaríthatunk, miközben az árus égre-földre esküszik, hogy egyszer még a sárba vesszük, gyerekei éhenhalnak, feleségét el kell adnia, ha lejjebb viszi az árait. Természetesen információt is gyűjthetünk ingyen vagy pénzért, valamint egyes helyeken küldetéseket is vállalhatunk. Ha végeztünk a városi tanulóinkkal, azt elhagyva utazhatunk a környező településekre, ha van elegendő ételtartalékunk. Útközben mindig történik valami, akár ha annyi is csak, hogy feljegyzéseket készítsünk valamilyen érdekes szokásról

Az összehatás tökéletes, már csak a vizipipa hiányzik

MARCO POLO



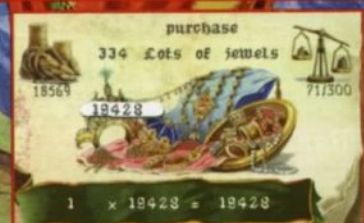
való hurcolását kell érteni, hanem a keresztény hódítás vagy éppen a helyi hatalmasságok nevében véghezvitt küldetéseket is, melyek nem is annyira vagyonunkat, mint megbecsülésünket és hírnevünket növelik. Ha már a hírnévvel és a vagyonnal tartunk, legvégső célunk mindkettő növelése, de ha csak egyik tulajdonságunkra koncentrálnak, akkor is megnyerhetjük a játékot.

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉSŰRÖL

Indulásakor a szokásos beállítások mellett játékosok száma, a játék időtartama hetekben, betöltés/mentés, stb) egy tisztán ismeretterjesztő enciklopédiát is találhatunk, mely Marco Polo feljegyzéseire támaszkodva

sérőket (gyalogostól egészen a lovagokig, bővíthetjük kapacitásunkat (gyalogos toherhordóktól a szekerekig illetve tevékig), melyek természetesen igen csak megnövelik "fogyasztásunkat", tehát a máskor hónapokig elegendő kaja ilyenkor egy hét alatt elfogy. Csoréba viszont természetesen védettséglünk, illetve a nagyobb szállítható mennyiség által a várható nyereségünk is nő. Ugyancsak a táborban állíthatjuk össze karavánunk felállítását, ahol értelmszerűen a lovagokat, a lándzsásokat és az íjásokat kell kívülré helyezni, a szállítókat pedig belülre.

A városban adhatunk/vehetünk árucikkeket, melyekhez kis falvakban juthatunk legolcsóbban hozzá, és



■ Mint az árból is látszik, első utunk NEM a gyémántkereskedőhöz fog vezetni.

vagy tájról. Néha azonban fontosabb dolgok is történhetnek, például rablók támadhatnak meg, esetleg a halászk nekünk adják a napi fogást, vadászaton elejtünk egy szarvast (mindkettővel az élelemre kiadott pénz spórolhatjuk meg), vagy az útközben mellénk szegődött helyi urat epilepsziás rohamában ápoljuk, amiért csorébe egy húsz ezer aranyat érő gyöngyosort ad hálaja jeléül. Ha egy városhoz érünk, és ott esetleg járvány miatt nem engednek be, próbálkozunk nyugodtan újra, mert ha bejutunk, mindent sokkal olcsóbban vehetünk meg.

Ancy



■ A harcosok türelmetlenül várják, hogy felfogadjuk őket.

több tízele megkülönböztetésből mutatja be a Távol-Kelet kultúráját, a khánok udvarát és Marco életét, melyek alatt a régen nálunk is bemutatott filmsorozatból vett álló- és mozgóképekben gyönyörködhetünk. Itt jegyzem meg, hogy a program az angolul jól tudóknak készült, mivel nagyon sok helyen a megjegyzéseket nem olvashatjuk el, csak élőszóban hallgathatjuk meg - igaz, ilyenkor akárhányszor megismételhetjük azt. Az elmondottakból már kitalálhattátok, hogy a program teljesen a CD-ről fut, kizárólag az állásmentéseket írja a winchesterre.

576 ÉRTÉKELŐ KÖNYV MARCO POLO INFORGAMES

grafika: [Progress bar]

hang/zene: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

kívívás: [Progress bar]

PITE KORREKT MEMÉNY

ÖSSZEHATÁS 79%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 0MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO BUS: ROLAND ADLIB



■ Poros, kimerült karavánunk végre megérkezik úticéljához.

HIHETETLEN AKCIÓ

AZ **576** KByte -NÁL!

A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akciónk csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgáltatunkon keresztül akarod beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.

PC 3,5" AKCIÓ	
PEPPER'S ADVENTURE IN TIME	5999
DESCENT	6999
PIZZA TYCOON	7999
BLACK HAWK	6999
DELTA V	6999

AJÁNDÉK: MORTAL KOMBAT II
Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC 3,5" AKCIÓ	
DREAMWEB	6999
SPACE FEDERATION	5999
MASTER OF MAGIC	5999
DELTA V	6999
NHL HOCKEY	6999

AJÁNDÉK: DAWN PATROL
Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC CD AKCIÓ	
IRON ASSAULT	7999
ECSTASIA	8999
SUPER KARTS	8999
VOYEUR	8999
DREAMWEB	8999

AJÁNDÉK: FULL THROTTLE
Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC CD AKCIÓ	
WINGS OF GLORY	8999
VOYEUR	6999
ZORRO	6999
SUPER KARTS	9999
1942 GOLD	7999

AJÁNDÉK: CREATURE SHOCK
Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC CD AKCIÓ	
INFERNO	6999
DOOM II	9999
DREAMWEB	6999

DESCENT	7999
ARMORED FIST	7999

AJÁNDÉK: DAWN PATROL
Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

PC CD AKCIÓ	
BLOODNET	6999
STARLORD	6999
DESCENT	7999
DOOM II	9999
ARMORED FIST	7999

AJÁNDÉK: 1942 GOLD
Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

SEGA MEGADRIVE	
BARNEY THE DINO	7900
BURBLE AND SODGER	7900
CHESTER CHEETAH 2	8900
DYNAMITE HEADY	9900
KING OF THE MONSTERS II	9900
MICRO'S ULTIMATE CH.	8900
MICRO MACHINES	8900
NHL HOCKEY 95	9900
OUTRUNNERS	8900
PIRATES OF THE DARK W.	8900
SURTERBARRIA	8900

AJÁNDÉK: 1 DB BTSC ADAPTER

CD32	
DANGEROUS STREETS	1999
MYTH	2999
PREMIERE	3999
RISE OF THE ROBOTS	7999
SUMMER OLYMPIX	1999
SURF NINJAS	2999
TROLLS	1999

CD32	
DANGEROUS STREETS	1999
MYTH	2999
PREMIERE	3999
RISE OF THE ROBOTS	7999
SUMMER OLYMPIX	1999
SURF NINJAS	2999
TROLLS	1999

AJÁNDÉK: CREATURE SHOCK
Aki a fent felsorolt játékok közül kettőt választ az itt feltüntetett ajándék programot ingyen kapja meg.

SUPER NES USA VERZIÓ	
JURASSIC PARK	9900
PUZZI OVER	5500

THE UNTOUCHABLES	9900
PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD	8900
SUPER PLAY FOOTBALL	7900
HARLEY II. ADVENTURE	7900
UNCHARTED WATERS	7900
KENDO RAGE	7900
BATTLE BLAZE	7900
X-KALIBER	8900
DR. FRANKER	8900
INT. TENNIS TOUR	7900
LAWYNERMAN MAN	8900
AERO THE ACRO BAT	8900
OP. LOGIC BOMB	7900
CRACKY CHASE	8900
BLACK THORNG	8900
FIRE POWER 2000	7900
POWER RANGER	11900

AJÁNDÉK: 1 DB BTSC ADAPTER

SUPER NES PAL VERZIÓ	
ASTERIX	9900
BLACK HAWK	7900
INCREDIBLE HULK	10900
MAGIC BOY	7900
MICRO MACHINES	8900
OUT TO LUNCH	8900
RISE OF THE ROBOTS	9900
SMASH TENNIS	8900
SUPER BOMBERMAN 2	7900
SPIDER-MAN	9900
TROLLS	7900
TRUE LIES	9900
VORTEX	8900
WOLVERINE	8900

AJÁNDÉK: 1 DB BTSC ADAPTER

C64 CARTRIDGE-OK	
BATTLE COMMAND	999
SHADOW OF THE BEAST	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

AJÁNDÉK: KÉT CARTRIDGE VÁSÁRLÁSA ESETÉN 1 DB AKCIÓS C64 KAZETTA!

576 JÁTÉKOK AKCIÓJA		
LONG LIFE + KASTÉLY	F.ÁR	A.ÁR
F-16 + NO LIMIT	1599	1999
TETHIS + SWORD OF HONOUR	1599	1999
	1399	1699

C64 LEMEZ		
BAAL	F.ÁR	A.ÁR
BLUES BROTHERS	899	599
CAPTAIN FUZZ	799	599
DALEX ATTACK	799	599
DYNASTY WARS	999	799
ELVIRA II	999	850
KIDS PACK (6 JÁRÉK)	999	799
LETHAL WEAPON	799	599
OPERATION HORROR	699	599
POPEYE CO. (3 JÁRÉK)	899	799
POSTMAN CO. (3 JÁRÉK)	899	799
STEGAN	899	599
SUBURBAN COMMANDO	799	699
TROLLS	899	699
WINTER SUPER SPORTS	999	799
WRATH OF DEMON	999	799

EGYET FIZET KETTŐT KAP!
C64 AKCIÓS KAZETTÁK:

RICK DANGEROUS 2	699
GO FOR GOLD	699
JAMES POND	699
MOONWALKER	699
QUE DEX	699
CHAMPIONSHIP WRESTLING	699
NIGHT SHIFT	699
ACRO JET	699
ST DRAGON	699
CALIFORNIA GAMES	699

AKI KÉT KAZETTÁT VÁLASZT, AZ ITT FELSOROLTAK KÖZÜL ANNAK KETTŐ HELYETT CSAK EGYET KELL FIZETNIE!

Egy szelvény csak egy akciós ajánlatunkra vonatkozik, további játékot kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs
576 Csomagküldő Szolgálat

AKCIÓS SZELVÉNY
ÉRVÉNYES 1995. SZEPTEMBER 15-IG!
Ezen szelvény bemutatása a felsorolt játékokat a fenti akciós áron vásárolni engedi meg.
Egy szelvény csak egy játék vásárlására jógegszt.
576

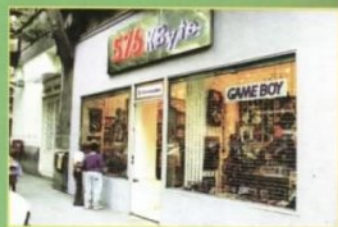
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863

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



TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

DEBRECEN
Hatvan u. 70.

KAPOSVÁR
Damjanich u. 26.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

WIZARD'S JÁTEKTEREM
TOP TEN SHOP
Budapest, Irányi u.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

SZEGED,
Vadász u. 5.

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL