

M O N I T O R

H U N G A R I A N

SANYO & SCORPIO AND REI

1
9
9
2. 3.
SZÁM



- Ujdonságok
- Sim City
- DEMO rovat
- 100%-os játékok (2. rész)
- Űsemberek Birodalma
- MICROPROSE
- Rick Dangerous II. (2. rész)
- Graeme Souness Soccer
- Rejtvény
- TOP öröklista
- Térkép
- klubügvek

MONITOR NEWS

A Monitor Hungarian Computer Fans Club újsága

Szerkeszti:

5. szerkesztőség

MASODIK OLDAL

Hát igen! Immár a második számunkat tartja a kezében a kitartó és egyre bővülő Olvasótábor! Annyit gyorsan, hogy aki elsőre elmulasztotta megvenni a fenomenális MONITOR NEWS 1-et, az is megrendelheti a következő címen (ez a Szerkesztőség címe!):

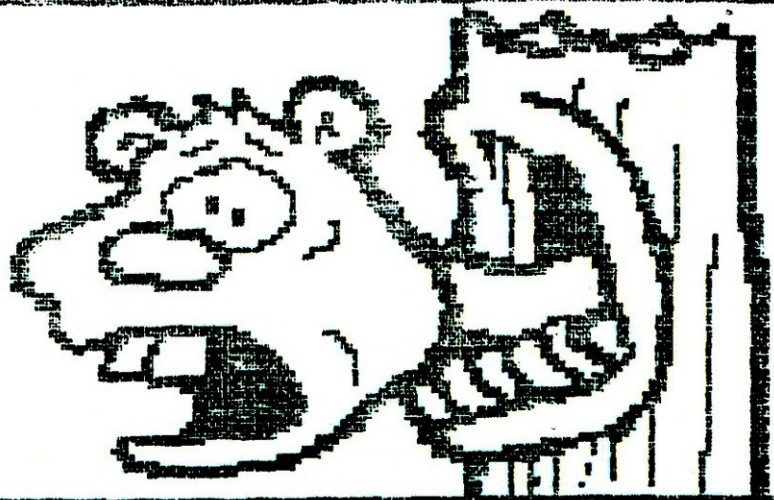
5111 Jászfelsőszentgyörgy, Fő u. 38.
(SANYOSOFT)

Szóljunk valamit mai számunk tartalmáról! Az újdonságok tekintetében bőkezű volt az ellátás, majd három oldalon olvashattok a legfrissebb programokról. Az "Ismertetők" négy viszonylag friss alkotást kapott tollvégre elvégre navégre. Következő leírásunk az Amigán nagyhirű SIM CITY, nem árt megismerni, mit is tud C=64-esen a program. Új rovatunk a DEMO rovat, amit új bedolgozónk, BOI OF GGSS alkotott meg, reméljük mindenki tetszésére. Poszterünk gyönyörű, csak úgy, mint a 100%-os játékokról szóló cikkünk második része, amiben egy év termése került a vizsgálódások keresztútjába. Az ŐSEMBEREK BIRODALMA magyar nyelvű gyöngyszem a programozástechnika egén, nem árt vele mélyebben megismerkedni. A MICROPROSE céget bemutató cikkecske pedig fájdíthatja némiképpen szívünket, mivel az ott ismertetett proggyk sajnos C=64-en egyenlőre még nem élvezhetők. Folytatjuk RICK DANGEROUS 2. leírásunkat a második szint teljesítésével, majd a megígért GRAEME SOUNESS SOCCER leírása következik. Hát ennyi fért mai számunkba, remélhetőleg mindenkinek tetszik majd!

MONITOR ÖRÖKRANGLISTA

- | | | |
|----------------------|------|--|
| 1. Elvira 2. | (1) | Örökranglistánkat még egyenlőre csak a saját szerkesztőségi izlésünk szerint állítottuk össze, de reméljük hamarosan nekiindul T. Olvasóink írási kedve, és megörökítik javaslataikat a listás játékokkal kapcsolatban. |
| 2. Pool of Radiance | (2) | |
| 3. Sunny Shine | (9) | |
| 4. Pirates! | (3) | |
| 5. Laser Squad | (-) | |
| 6. I Play 3D Tennis | (-) | |
| 7. Elvira | (4) | |
| 8. Deja Vu | (15) | |
| 9. Street Fighter 2. | (-) | |
| 10. Slicks! | (7) | |
| 11. Bard's Tale 3. | (-) | A listához annyit még, hogy a zárójelben az előző heti helyezést olvashatjátok. Az ELVIRA 2. tartja első helyét ami érthető is, tekintve a játék színvonalát. A POOL OF RADIANCE második helye sem meglepetés azoknak, akik ismerik az SSI legjobb AD&D programját. Az idáig harmadik PIRATES! ezúttal a negyedik helyen áll, beugrott elé a SUNNY SHINE. Az ötödik helyezett LASER SQUAD még új a listán. |
| 12. Supremacy | (10) | |
| 13. Zak McKracken | (12) | |
| 14. Storm A. Europe | (13) | |
| 15. Soul Crystal | (11) | |
| 16. Street Rod | (14) | |
| 17. N.A.M. | (-) | |
| 18. King's Bounty | (16) | |
| 19. Creatures 2. | (6) | |
| 20. Elite | (-) | |

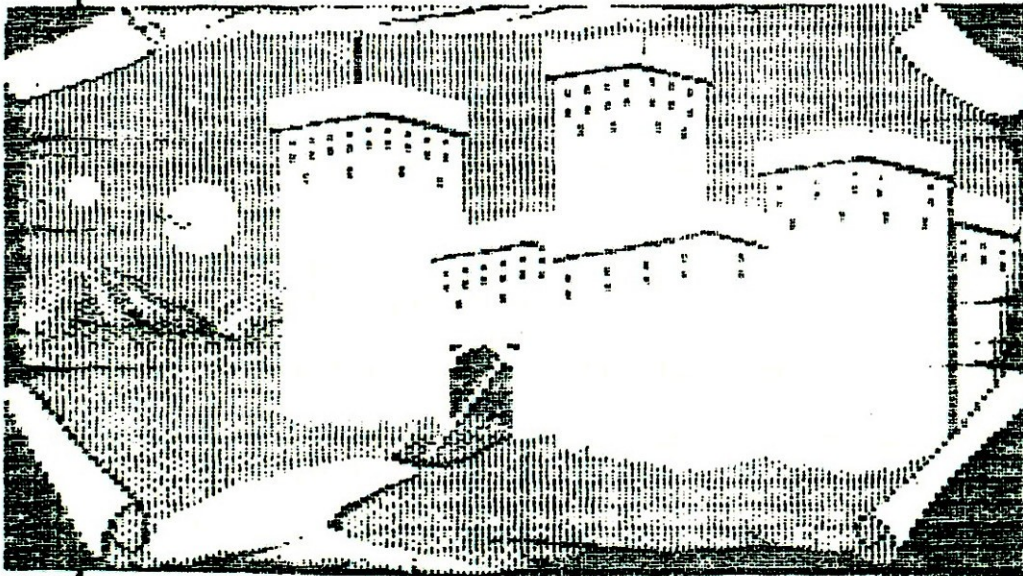
Értesítések



NICK FALDO GOLF (preview): talán az eddigi legjobban sikerült golf szimuláció preview-ját láthatuk, ahol a grafika és az igazán sok variációs lehetőség (ütők, széljárás, ütés előtt lábunk helyzetének beállítása stb.) miatt bármely eddig megjelent golfjátékot laposra ver. Ennél már csak az lenne jobb, ha BELE TUDNÉK VEGRE MÉR EGY EGESZSÉGESET ÜTNI ABBA A ... LABDABA!!!

HOLIDAY: ha be kellene valamely típusba sorolnunk, talán az olimpiai játékokhoz hasonlítható. Bár a horgászás és a diszkótánc igazából nem valószínű, hogy olimpiai sportágak, de annyi biztos: a programot egy jóérzésű embernek sem tudom ajánlani. A játék kivitelezése nem tökéletes, és a tartalmát is csak egy óvodás tudná élvezni...

FOOTBALL MANAGER 3.: A régi jó Football Manager méltó utóda, bár valójában nem tartalmaz semmi különleges változást. Aki szereti az ilyesfajta játékokat, az biztos el fog vele szórakozni egy-két óráig (de ezen uraknak inkább a HAJRA FRADI 2-t ajánljuk!).



POPEYE 3.: A második rész után elég hamar kijött a harmadik is. Kb. az előző rész szintjét éri el ez is, tehát egy primitív mászkálós, verekedős game. Az egészen rossz grafika és zene jön még hozzá...

AZ E KÉPHEZ TARTOZÓ JÁTÉKOT KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN FOGJUK BEHATÓBBAN VIZSGALNI.

SAT1 BINGO: Az égi csatornák egyikének, a méltán híres SAT1-nek a műsorán gyakran feltűnik a BINGO. Ez a program azt a játékot ülteti át a C=64-es elmés táborának szánt vetélkedő formájában szeretett gépünkre. Mivel a program német nyelvű, ezért ötletességében nem volt alkalmunk elmélyülni. Egyébként biztosan nagyon élvezetes (egy felsőfokú nyelvvizsgával).

DALEK ATTACK: Egészen egyszerű lövöldözős anyag, tûrhető grafikával. A lényeg a szokásos: mindenkit kinyírni, mindenkit megmenteni, és fõként ÉLETBEN MARADNI.

WWE II.: A két frissiben kiadott pankrácios játékból talán ezt

említhetjük meg jobbként (a másik a Tag Team Wrestling). Itt csapatban harcolhatunk, egészen jó körülmények között ütlegelve ellenfelünket. Van kétszemélyes választási lehetőség is!

BOX CHAMPION: (képünkön!)

Mint neve is mutatja, box tudásunkat mérhetjük fel a programban. úgy döntünk, hogy

elindulunk egy bajnokságon, derül ki az introból. A bunyó előtt pénzünkből feltunningoljuk magunkat. Maga a verekedés szépen van megoldva, tényleg kihasználhatjuk az egész ring területét. + egy újdonság: játék közben egy nyíl mutatja, hogy merre kell ütnünk ahhoz, hogy eltaláljuk ellenfelünket. Gyõzelmünk esetén újabb erõfejlesztés vár ránk, aztán kezdõdik elõrõl minden. Irány a gyõzelem!

FIRST SAMURAI: A demo után már nagyon vártuk a játékot is. Nyugodtan mondhatjuk, hogy egyáltalán nem csalódtunk benne. Csodálatos grafika, remek sprite mozgatás jellemzi a programot. Három részbõl áll, de a játék alatt alig van olyan hely, ahol nyugtunk lenne a kis szörnyetegektõl, akik nyíltan támadják életerõnket. Ládák tömegét kell összeszednünk embertelen körülmények között. Aki teljesíti, ember a talpán!

HOOK: Nagy csalódás sajnos. No nem maga a játék, hanem a stílusa. Az AMIGA remek kalandprogramjából C=64-esen egyszerű mászkálós játék lett. A cél természetesen itt is Hook kapitány megleckéztetése és gyermekeink visszaszerzése. A játékra egyébként túl sok panasz nincsen, talán nem eléggé izgalmas, és az ember egyszer csak lefordul a székrõl unalmában. Ja, és a

kivitelezésére is fordíthattak volna némileg több időt. Azért biztosan van akinek tetszik...

COOL WORLD: Már az intro is felkelti a figyelmet. Második látásra sem változik a figyelem. A második látás első látására csak egy egyszerű lövöldözős programról van szó. Ha jobban megnézzük, nem is olyan unalmas, mert: rajzfilmfigurák lopnak el a jelenből dolgokat, amiket vissza kell teleportálnunk oda, ahonnan valók. Lazsálásra nincs idő, de éppen ezért biztosan jó szórakozást fog okozni ez a game.

INDIANA JONES 4.: Itt egy másik átírt játék! Ez azonban egészen jóra sikerült. A grafika mondjuk nem valami fényes, de egyebekben a program megállja a helyét. Tényleg jó.

STREET FIGHTER 2.: Nos, ez az a program, amiről már minden bőrt lehúztak, amit csak lehetett. így erről nem lehet túl sokat elmondani. Talán csak annyit, hogy egyszer mindenkinek ki kell próbálnia, hogy véleményt alkothasson róla.

I PLAY 3D TENNIS: Ez az a program, ami teljesen meglepett. Fantasztikusan jó, érdekes és izgalmas. A teniszprogramok történetének teljesen új szakasza kezdődött el ezzel a proggyval, már ami a C=64-est illeti. Cél természetesen a ranglista első helyének elérése. A legjobbakkal mérhetjük össze a tudásunkat (Becker, Lendl, Stich, Edberg). A végtelen sok opció miatt egyáltalán nem unalmas. És ami még érdekesebb: minden ellenfelünknek külön-külön stílusa van! Ha ez nem jó teniszprogram, akkor semmi sem az!

	GFX	ZENE	JAT.		GFX	ZENE	JAT.
Nick Faldo Golf	95	?	?	Holiday	75	75	70
Football Manager 2	?	?	85	SATI Bingo	85	?	95
Dalek Attack	77	81	84	WWF II	86	80	91
First Samurai	93	91	96	Hook	90	91	95
Cool World	93	96	91	Indiana Jones IV.	90	87	96
Street Fighter II	97	95	97	I Play 3D Tennis	98	92	100
All American Basketball	75	?	88	Captain Dynamic	88	79	88
Int. Sport Challenge	72	?	70	Frankenstein	87	85	98
Sim City	?	?	98	Vector Magic	97	97	?
The Last Ninja 3	100	99	95	Elvira	100	88	98
Lords	89	?	95	North & South	94	92	98
Supremacy	100	100	100	Ősemberek Birodalma	?	?	94
Rick Dangerous II	89	75	95	Graeme Souness Soccer	92	84	78

Nemrégiben igen nagy meglepetésben volt részem: ahogy az új játékokat teszteltem, hat Zeppelin játékot találtam egymás után. Még ilyen! Az egyik művük ez a kosárlabda szimuláció volt. Mit mondjak, el lehet vele játszani! A grafika és a zene szinte nulla, a játszhatósága azonban egészen jó. Egy vagy két személlyel lehet kosarazni az egyszerű játéktéren. Az irányítás elemei: tűz gombra eldobjuk a labdát ha az nálunk van, ha nincs nálunk, akkor embert váltunk. A játék nem lesz nehéz, ha rájövünk, hogy milyen messze kell állnunk a kosártól, a pontos dobáshoz.



Dynamó kapitány beindul, és egy igazi kis műtűr alakjában fut végig a képernyő teljességében. A játék igen

nehéz, már az első pályán is munka átjutni. Valahogy nem ez a stílus a kedvencem, de ha a C.D. elé leülök, egy órát biztosan elszórakozok vele, mert csak azért is meg akarom csinálni az éppen aktuális feladványt. A program? Nem is olyan rossz, mint amilyennek tűnik!

* FRANKENSTEIN *
- Zeppelin -

Ez a játék teljesen megtetszett nekem! Semmi értelme az biztos, de egészen jó jelenetek vannak benne. Feladatunk, hogy egy püpos hátú szolgálóval hullákat hozzunk örült professzorunknak, aki majd összerak belőlük egy Frankenstein. A játéktéren található hullákat a joy lehúzásával vehetjük fel, majd ha felvittük a profnak, az újra lelök minket dologra. A kilenc ember egyenkénti felvitele után holmi scrool felől érdeklődik a főnökünk, majd újfent visszalök a mélybe. Ha ezt is meghoztuk, jöhet a villámharató megszerzése, aztán már csak friss agyra van szükség, s már jöhet is a HAPPY END! A prof összerakja a kellékeket, lift fölmeleg, lift lejön, s már fel is kel FRANKENSTEIN.

(A programhoz mellékelt térképet is megtalálod lapunkban!)

* INTER SPORTS CHALLENGE *
- Empire -

Nagy név, szuper játék, újabb jó Amiga konverzió. Dióhéjban ezt vártam a játéktól. És mit kaptam??? A játék a hónap abszolút bukása. Az még nem lenne baj, hogy a kivitelezés csak jó közepesre sikerült, de itt a játszhatósággal is alapvető gondok vannak! Úgy a Decathlon szintjén mozog a program, ami önmagában még bocsánatos bűn, no de egy Amiga konverzió 1993-ban ne így nézzen ki! A játékosok számát a képernyő két oldalán elhelyezkedő floppykon kontrollálhatjuk, ha csak az egyiket húzzuk le egyszemélyes, ha mindkettőt, akkor kétszemélyes játékot kapunk. Ennyit róla, a többit mindenki nézze meg maga.



SIM CITY (Infogrames)



Legutóbbi számunkban már írtunk egy bizonyos francia cégről, az INFOGRAMES-ről. Nem elégedtek meg egy remekművel: kihozták Amigára a SIM CITY-t. Senki sem hitte volna, hogy lesz C=64-es verzió, de lett. Sajnos, ami azt illeti, nem erőltették meg magukat a programozók, amikor a "kistestvére" átírták. A játék mindössze egy file, ami még nem lenne baj, de az ilyen bonyolultságú játéknál ez azzal jár, hogy a kivitel a '84-es évek hangulatát idézi, továbbá azzal, hogy kihagynak belőle egy csomó - a játék élvezhetőségét nagyban növelő - dolgot. Mindezek ellenére C=64-esen cool a program, néhány órára bizonyára leköti azokat, akik nem voltak olyan "balszerencsések", hogy Amigán is játszottak már vele...

IRÁNYÍTÁS

Bejelentkezés és egy tíz másodperces várakozás után felül egy nagy térképet, alul egy csomó ikont láthatunk. Az ikonok között a kurzobillentyűvel mozoghatunk, a RETURN a kiválasztás. A felső részen van egy négyszögletű kurzor, amit a joy-jal irányíthatunk, és az aktuális, kinagyítandó térképrészletet jelöli. FIRE-ra mindig ez a terület jelenik meg, elengedve máris visszalépünk a főmenübe. Ugyancsak ez történik, ha az építkezés ikont választjuk, viszont ekkor már új ikonsort is kapunk. De erről majd később. Legalul van még egy parancssor, ahol az éppen aktuális ikon nevét láthatjuk (így is fogunk hivatkozni rájuk).

A FŐMENÜ

Az első kilenc ikon csak információszerzésre szolgál. Ezeket nem is kell kiválasztanunk a RETURN-nel, egyszerűen csak rájuk megyünk az ikonkurzorral és máris láthatjuk az eredményt a nagy térképen. A következő ikonokat találhatjuk itt (sorrendben balról jobbra):

ROAD MAP: úthálózat
POWER MAP: elektromos vezetékek
WATER MAP: csatornák, folyók
CITY MAP: az egész város
POPULATION DENSITY: népsűrűség
TRAFFIC DENSITY: forgalom mértéke
POLLUTION INDEX: légszennyezés mértéke
LAND VALUE: a térség értéktérképe
RATE OF GROWHT: fejlődés nagysága

A felső nagy térképen különböző színekben jelenik meg az aktuális információ, melyeket a baloldali színskáláról tudunk beolvasni, majd azonosítani. A színek felülről lefelé az egyre jobb értékeket jelölik.



Ezek után találunk még négy ikont:

GRAPH SCREEN - grafikonok

Ide belépve újabb menübe jutunk, melyeket kiválasztva grafikonos megjelenítésben tudhatunk meg városunk fejlődési és lakossági adatairól dolgokat. A vízszintes tengely az eltelt idő, a függőleges pedig az adott dolog értékét szimbolizálja. A következőket tudhatjuk meg:

POPULATION - a népesség számának változása
COMMERCIAL - a kereskedelem színvonala
INDUSTRY - az ipar fejlettsége
STANDARD OF LIVING - elégedettség, életszínvonal
UNEMPLOMENT - munkanélküliség

A TIME SCALE-be belépve azt állítjuk be, hogy 40 vagy 10 évre visszamenőleg nézzük meg a változásokat. Természetesen a 10 évesnél a grafikon nagyobb felbontásban tájékoztat, mint a 40 éves, tehát ha a 10 évesnél éppen csökken egy adott dolog, a 40-esnél attól még emelkedhet. Az EXIT-tel léphetünk innen ki.

EDIT SCREEN - építkezés

Erről majd kicsit később.

DISK ACCES MENU - lemezműveletek

LOAD: játékállás betöltése
SAVE: játékállás mentése
CATALOG: directory a lemezről
EXIT: kilépés



TERRAIN MENU - területszerkesztés

Itt két alternatíva áll előttünk:

CREATE NEW TERRAIN: a gép egy új térképet csinál.

EDIT TERRAIN: mi építhetjük meg természetes környezetünket, újabb menükkel: CLEAR MAP: képernyőtörlés

LARGE RIVER: nagy folyó

SMALL RIVER: kis folyó

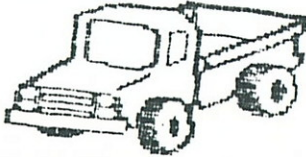
LARGE TREES: nagy erdő

SMALL TREES: kis erdő.



Az adott természeti tárgyat a tüzgombbal rakhatjuk le a téglalap kurzor balfelső sarkába. Folyamatosan is megrajzolhatjuk a terepet, mert a tüzet lenyomva tartva egymás mellé folyamatosan kerülnek a vizek, erdők, és folyókat, erdőségeket alkotnak. Egyébként, ha kevés erdőt rakunk, a program egy idő után véletlenszerűen kis erdőcskéket pakol a térképre, tehát ne lepődjünk meg, ha teljesen üres térképpel kezdünk, és amikor építünk egy házat rá, utána tele lesz a terep kis zöld foltokkal...!





EDIT SCREEN - építkezés



Altalában ebben a menüben fogunk ténykedni, ugyanis itt tudunk mindent csinálni, amit csak lehet a várossal kapcsolatban.

* BULLDOZER: ezzel az ikonnal tudunk lebontani mindent, még az erdőket is (nesztek nektek, Környezetvédők!), és ezzel egyenesíthetjük ki a folyók partvidékét, hogy oda is tudjunk építkezni. Ára területenként 1 \$.

* ROADS: útépités. Ha lehet, minden házat építsünk körbe, de ne "bele" építsünk, mert a valóságban sem a házakban végződnek az utak. Ez 4 \$-ba kerül.

* POWER LINES: elektromos vezetékek. Az erőművekből kell vezetni a házakba. A házak is "vezetők", tehát ha egy házba áramot vezetünk (akkor az ráz...) és azt összekötjük egy másik házzal, akkor a másik is kap áramot. Ára 2 \$. Ha valami, aminek kellene, nem kap áramot, azt "P" betű jelzi.

* WATER: vízvezeték. Semmi értelme használni, nem emel semmit a házak fejlettségén (csak a lakók mosdatlanabbak, ha nincs...). Egyébként ez is 2 \$.

* RESIDENTIAL ZONE: lakóépületek. 9 egységnyi területet foglalnak el és "R" betű van a közepükön. Előnyös, ha boltok, vagy folyók mellé építjük. Egy építkezés 100 \$.

* COMMERCIAL ZONE: Boltok. Itt szórhatják el a lakók a pénzüket. Ez is 100 \$, ez is 9 egységnyi területet foglal el, de a közepében egy "C" betű van.

* INDUSTRIAL ZONE: Ipari épületek. Szintén 9 egységnyi, ugyancsak 100 \$. A közepén "I" betű van, és az emberek munkahelyét biztosítja, továbbá ontja a smogot, ezért a lakóházaktól messzebb építsük őket, és parkosítsuk be a környéküket.

* PARK: 4 egységet elfoglaló növénycsoport, ami a légszennyezést csökkenti. 50 \$ az ára.

* SEA PORT: kikötő. Természetesen vízpartra kell építeni. 16 egységet foglal el és 1.000 \$-ba kerül.

* POWER PLANT: erőmű. Az áramot adja a városnak. 16 egység és 2.000 \$.

* AIRPORT: repülőtér. Építése növeli a város forgalmát és elkezdnek a légtérben röpködni a repcsik.

Ezeket a dolgokat a RETURN- nel való kiválasztás után az éppen aktuális kurzorral rakosgathatjuk a tüzgombbal. A kurzor mindig akkora, amekkora az aktuális építmény területe. Ha egy dolgot nem tudunk letenni az azért van, mert van "alatta" valami, amit



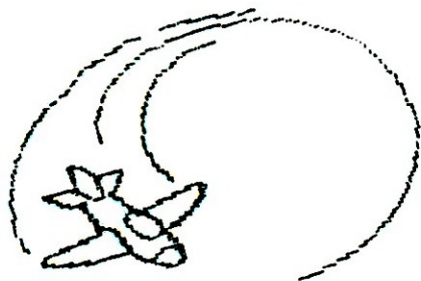
előzetesen még le kell bontani... Egy területre rá lehet rakni utat és elektromos vezetéket is, csak akkor nem, ha az egyik éppen itt kanyarodik.

Még van itt egy menü, ami a C=64-es változat és íróinak szégyene: a DISASTER MENU. Ki lesz olyan bolond, hogy nehezen összetákolt városát egy meghatározott helyen, a saját keze által lerombolja...??? A FIRE (tűz), TORNADO (szélvihar), MONSTER (szörny) lehetőségek közül válogathatunk, majd meg kell határoznunk, hogy hol következzen be a "véletlen" természeti katasztrófa. Van még az EARTHQUAKE (földrengés), ami az egész területet érinti. Azért az egyiket lehet valamire használni, de erre majd később visszatérünk.

ÁLTALÁNOS ÖTLETEK

- Városunkat építsük ki úgy, hogy a forgalom, minél jobban szétterüljön.
- A legnagyobb forgalom a gyárak és lakóépületek között van.
- A lakóházak:gyárak:üzletek aránya kb. 10:6:4 legyen.
- A területkihasználás szempontjából nagyon előnyös a "kockaépítkezés".
- Ne építsünk túl nagy ipari központokat, inkább építsük körül a várost, egyet-kettőt pedig rakjunk a többi épület közé.
- Egy cheat: az EDIT SCREEN menüben bármikor megnyomva az F1-et, 1.000 \$ lesz a pénzünk (ha 5.000 \$ volt, akkor is!!!).
- A folyón ingyen építhetünk utakat és vezetékeket, kanyarodni viszont elvileg nem lehet, de ha felgyújtjuk a vizet és lebontjuk, akkor ott egy kis sziget keletkezik, ahol már lehet keresztezni, kanyarogni stb.
- Első dolgunk egy erőmű vásárlása legyen, de még inkább 2-3, de ne egy rakásra!
- Ha lehet, soha ne építsünk úgy két épületet, hogy összeérjenek.

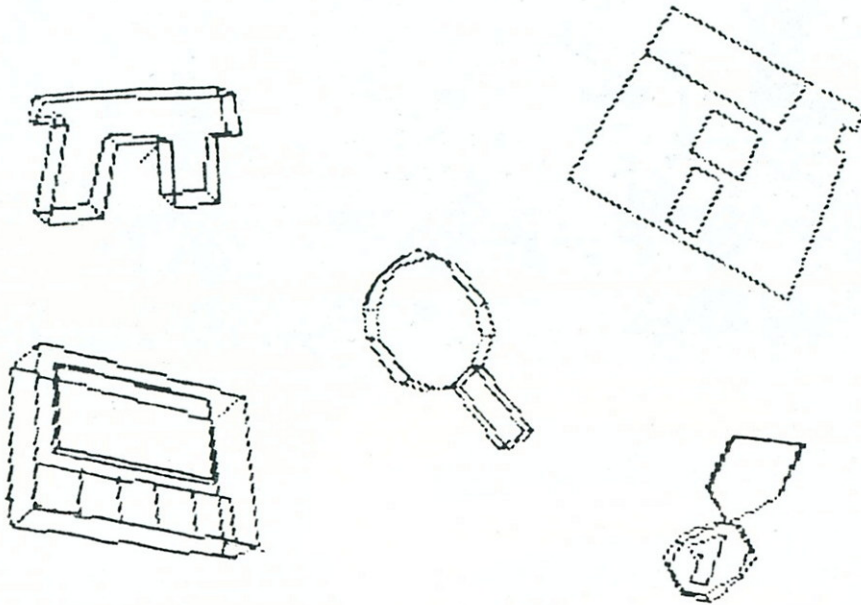
Hát ennyi lenne. AMIGA-n meg PC-n van még tűzoltóság, rendőrség, adózás állítása, véletlenszerű természeti csapások (pl. lezuhan a repülőgép, egyenesen rá a városra), meg még egy rakás dolog, természetesen jobb grafikával. Nyilvánvaló, hogy a 8*8-as változat ezeknek nem nagyon mehet a közelébe. De a C=64-es stratégiák között mégis az első között említhető. Egyszerűen cool, érdemes kipróbálni! Szóval előre, ti polgármesterei a földnek!



HI C=64 LAGER!

Íme egy új rovat, a MONITOR NEWS töretlen fejlődésére egy újabb bizonyíték. Az elkövető eddig még ismeretlen, but wanted! Nos, hogy megkönnyítsem a dolgot elárulom becses nevem: BOI OF GGSS. Amennyiben van igény ilyen rovatra, addig ezt lehet csinálni, persze ehhez anyag kell. Nos, ami ma van terítéken már nem mai, de még mindig No. 1., VECTOR MAGIC, talán ismerős. 1992. nyarán jött kia második rész, bár ugyanaz, mint az első. Hát akkor vágjunk neki!

Az első rész egy szimpla intro 1x2 karakterekkel. A C= gombbal fogyasztgathatjuk az alulról fölfelé haladó scrollt, ez egyébként is cool. A zene pedig egy prima PET SHOP BOYS feldolgozás (Domino Dancing). A vektoros rész nem kis rekordot tartogat számunkra: 100 objektum, változtatható sebesség van. Mindezt



szabályozhatjuk a joystickkal:



FUNKCIOVALTAS: fel-le
PARAMETEREK : jobb - bal

FUNKCIOK:

Object Type: 100
darab (testtip.)

Angle Dac: se-
besség (max: 14)

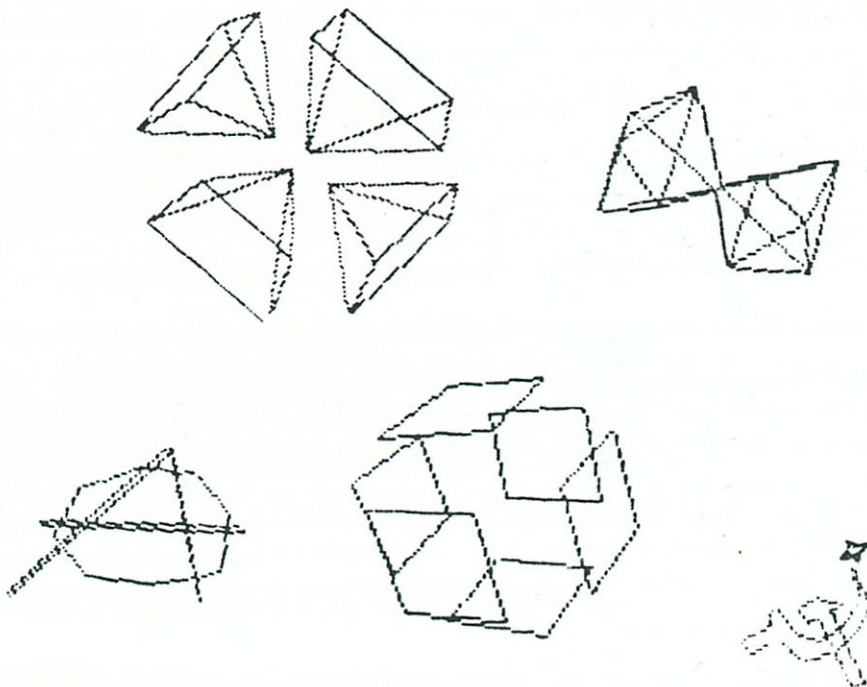
Zoom: nagyítás
(max. \$08)

Axes: iránykom-
bináció (xyz)

X,Y,Z: ADC irá-
nyok (\$EF-\$10)

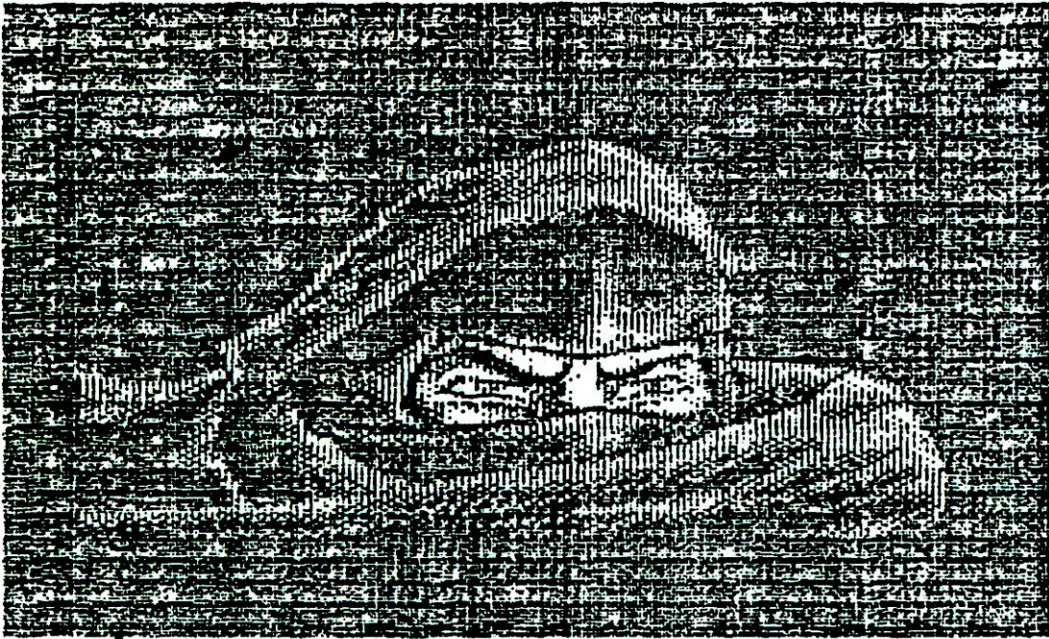
Mit mondjak még?

BOI OF GGSS



100%-os játék! - Van ilyen?
(2. rész)

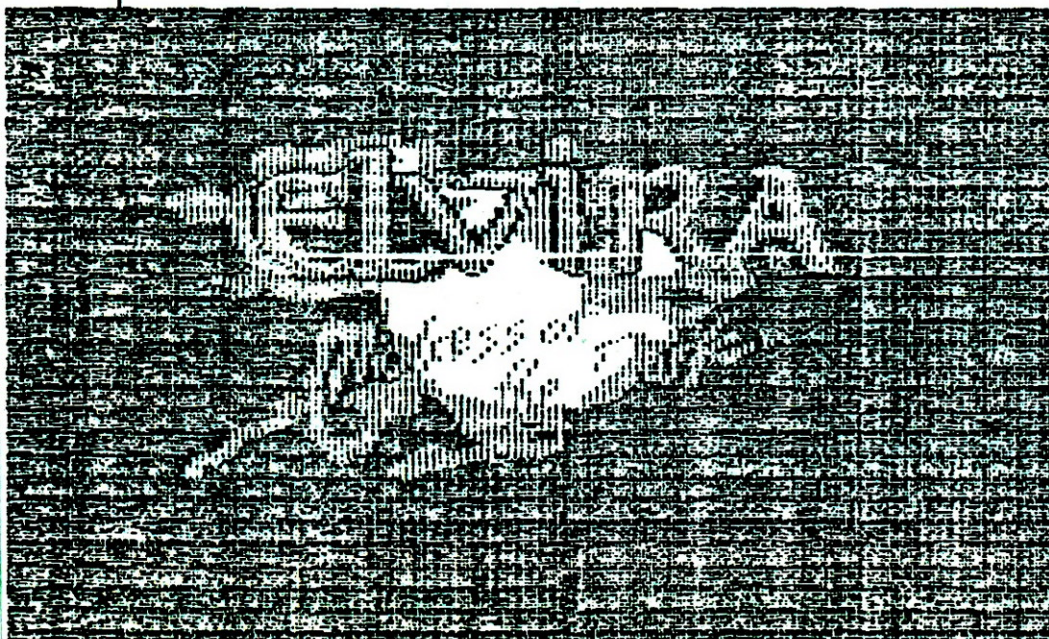
Az 1991-es év a nagy átíratok, a szuper stratégiák és kalandok éve volt. Kétségtől erről az évről mondhatjuk azt, hogy a "C=64-es fénykora", mert az egy esztendő alatt hatalmas mennyiségű és minőségű stuff látott napvilágot.



Az első a C=64 egyik legnagyobb sikersorozatának, a THE LAST NINJA-nak a 3. része. Ez volt az, amit mindenki várt, s mikor megkapta, csak ámult-bámult. Az előzőekben már dicsértük egy sort a SYSTEM 3-at szuper grafikai-zenei megoldásaikért, de ez a program rá tett még néhány lapáttal. A zene

nagyon jól illik a szuper játékmenethez, mégis amiben a legjobban kiemelkedik a többi game-hez képest, az a grafika! Ha szavazni kellene az utóbbi 100 év 8 bites játékterméséből, valószínűleg ez kapná meg a legjobb grafika címet.

Mint már említettük, 1991-ben rendkívül sok, színvonalas átírat készült a nagy testvérről. Sokan álmództak arról, hogy megcsinálják 8*8-asra is az Amiga egyik sikerprogramját, az első horrorok egyikét, az ELVIRA-t. Aztán megtörtént a dolog. A programot az ACCOLADE dobta piacra, az átírást a FLAIR SOFTWARE intézte el a kistestvérré. A program grafikája egyszerűen zseniális, a zene jó, a játékmenet pedig fenomenális. Csak meg kell nézni a MONITOR TOP 20-akat!



1991 előtt nagyon sok stratégia jelent meg, de általában mindegyikkel ugyanaz volt a hiba: a kivitelezés. Hiába volt a C=64 ásza pl. a Storm Accros Europe, a Laser Squad vagy a Sim City, a grafika és a zene a nullával volt

egyenlő esetükben...A tárgyalt évben végre három olyan stratégia is megjelent, aminek kivitele már megfelelőnek mondható. Az első a Populous adaptációja, a LORDS, bár ez a program csak a jó középszerűség diadala. A második a NORTH & SOUTH, amiről nem kell sokat mondanunk, hiszen előző számunkban egy teljes leírást közöltünk róla. Hát persze, hogy 100%!

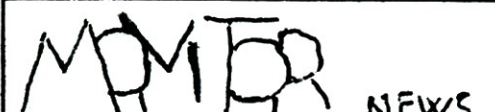
A harmadik nagy stratégia, a Number One, az 1991-es év játéka, a melynek játékmenete már maximális, zenéje kenterbe veri az összes többi C=64-es programét. Ez a Virgin Mastertonics, a Melbourne House és a Probe közös munkájával összedobott SUPREMACY, ami száz százalékosan 100%!

Egyenlőre ennyit, a következő számunkban az 1992. év slágereivel folytatjuk!

NEM TUDOM, HOGY MERRE?!

(De Mi igen! Es ha ezt átböngészted, már Te is...)

'92-es játékok	-Mon/1	ism.	Pipe Dream	-APS/5	ism.
100%-os játék	-Mon/1	lei.	Pool of Radiance	-APS/1-4	lei.
ACE-2	-Mon/1	lei.			
Action Repl.MKV	-APS/2	ism.	Rainbow Islands	-APS/1	ism.
Adidas Champions.	-APS/4	lei.	Rainbow Warrior	-APS/4	ism.
			Rémület!	-Mon/1	ism.
Bard's Tale II.	-APS/1-2	tér.	Rick Dangerous 2	-Mon/1	lei.
Battle of Britain	-APS/5	ism.	Rizikó	-Mon/1	lei.
Bildmap Copy	-APS/3	ism.	Rocket Ranger	-APS/1	lei.
Bloodwych	-APS/3	lei.	Rod Land	-Mon/1	ism.
Buck Rogers/SSI	-APS/4	ism.			
			Sim City	-APS/1	ism.
Carrier Command	-APS/4	ism.	Snare	-APS/2	ism.
Castle Master	-APS/1	lei.	Speedball	-APS/3	lei.
Champ. of Krynyn	-APS/3	ism.	Str.Sp.Basketball	-APS/2	ism.
Citadel	-APS/2	lei.	SSI AD&D-k	-APS/5	lei.
Clik Clak	-Mon/1	ism.			
Combots	-APS/4	ism.	Thalamus cégism.	-APS/2	ism.
			To Be On Top	-APS/1	lei.
Day o.t. Pharaoh	-APS/5	ism.	Tower Of Babel	-APS/5	ism.
Die Hard	-APS/5	tér.			
Duck Tales	-APS/4	ism.	Új Vadnyugat	-APS/1	lei.
			Új Vadnyugat 2.	-APS/2	lei.
E.G.A. V3.2	-APS/5	ism.			
			Vendetta	-APS/1	ism.
F-14 Tomcat	-APS/1	ism.			
F-16 Combat Pilot	-APS/2	ism.	W.I.T.Carmen S.	-APS/3	lei.
Football M.W.C.E.	-APS/3	lei.			
			X-Out	-APS/1	lei.
Galaxy Force II.	-APS/4	ism.	Xybots	-APS/3	ism.
Golden Axe	-APS/4	lei.			
Hardcopy Maker	-APS/4	ism.			
Herobotix	-APS/4	lei.			
			Rövidítések:		
Indy Heat	-Mon/1	ism.	APS - Amethyst Playhelp Services News		
Kendo Warrior	-APS/3	tér.	Mon - Monitor News		
Keys to Maramon	-APS/4	lei.			
			Ism.- ismertető		
Laser Squad	-APS/1,3	lei.	Lei.- leírás		
Locomotion	-Mon/1	ism.			
			Tér.- térkép		
Manager programok	-APS/4	ism.			
NAM	-APS/5	ism.			
Navy Moves	-APS/2	tér.			
Night Shift	-APS/5.	ism.			
North & South	-APS/1	ism.			
	-Mon/1	lei.			





ŐSEMBEREK BIRODALMA

(Pethie)



Most pedig következzenek PETHIE mester óriási sületlensége, amely méltó párja első "művének", a KALÓZOK SZIGETE-nek! Aki ismeri az említett művet, az már tudja is, hogy mire számíthat.

A kerettörténetben mindenki elolvashatja a játék betöltésének módját, majd elkezdődik az "obi van kenobi" nevezetű műsor: először meg kell nyomni a RETURN-t 10-szer, majd a 20 véletlenszerűen megadott betűt ütögethetjük. Ha minden kész, akkor végre hajlandó a program kiírni az igazi kerettörténetet:

"A kalandban az ősemberek titkos haditechnikai fejlesztési terveit kell elcsóreszelned...Ha az ősemberek elkapnak, életed hátralévő részét egy börtönben kell eltöltened, melynek neve: Sing-Sing (ősember nyelven: Cave-Cave).

Nyomj meg egy billentyűt, vagy a tüzt, vagy kapcsolj ki a gépet."

Ezután egy kérdésre kell válaszolnunk: "A Pethie ott ül melletted (i/n)?" Ha azt válaszoljuk, hogy igen, akkor egy "Aha...szóval csalni akartál!!!" felirat után kezdhetjük előről a RETURN nyomogatást, tehát nem (n). És máris kezdődik a nagy kaland!

* Egy füves mezőn állunk, mellettünk virággal. A fűben kotorászva (v fű) egy követ találunk. Vegyük is fel! (f) A virágot is megvizsgálhatjuk (v virág), amiről megtudjuk, hogy egy kis ártalmatlan Emberevő Pitypang. Felvéve azonnal megesz. Ha meg akarjuk ölni, akkor meg nem fogadja el a kihívást. He! Jópofa! A segítség meg természetesen arra biztat, hogy vegyük csak fel...! El innen! (é)

* Ösvénykereszteződéshez értünk. Vissza délre már nem mehetünk. a segítség meg azt regéli, hogy segíts magadon, az isten is megsegít. A földön lévő nyomokat vizsgálva kiderül, hogy azok bizony mammutnyomok. (v nyom). Ha várakozunk, akkor a keleti ösvényről visszajön a mammutnyomok tulajdonosa és elegáns kádélőkét présel belőlünk...tehát inkább menjünk innen, de gyorsan...északra (é).

* Itt megkérdezik, hogy loptuk-e a programot. Hát persze, hogy nem (n) /ha valaki kíváncsi megnézheti, hogy mi lesz, ha igent mond.../. Azután jön két kódszó, kincsek rejtegetésével és kártyázással kapcsolatban, melyeket nem közlünk, tekintettel a Copyright-ra...

* Egy erdőben találjuk magunkat. A fát nézegetve (v fa) rájövünk, hogy nincs rajta semmilyen jel, és figyelmeztet a program, hogy most nem A bosszú-val játszunk. Azért csak másszunk fel a fára! (mászik fa) Máris erősebbek lettünk! (Valószínűleg a testmozgásnak köszönhetően...) Keletre inkább ne menjünk, mert egy kardfogú tigris óhajt arrafelé reggelizni, gyerünk továbbra



is északra (é).



* Az erdő közepén vagyunk, nyugatra füstös a panoráma. Szétnézve (v erdő) kiderül, hogy ez egy szép kis erdő. Ha a füst felől tudakozódunk (v füst), visszakerdez a gép, hogy "Na milyen egy füst?" A fát inkább ne piszkáljuk, mert ha megérintjük, megesz. Ha megpróbáljuk kivágni, a fa egy "Kiváglak én téged, de úgy..." megszólalással tiltakozik. Gyerünk inkább keletre (k).

* Itt egy ősember támad ránk. A segítség azt mondja, hogy "Rajtad már semmi sem segít!". Bármilyen értelmeset csinálunk meghalunk, kivéve az (öl ősember) parancsot. A tetemet a vállunkra vetjük. Most a segítség elárulja, hogy a távozáshoz nyugatra kell menni, de mi előbb még nézzük meg a földön heverő faágat (v fa). Teljesen száraz. Hmm...Jó lesz gyújtósnak! Vigyük! (f fa) Most már nyugodtan távozhatunk (ny, ny).

* Egy szalonnasütő helyre érkezünk. A tűz már nem ég, csak parázslék. Ellesszük fel a tüzet a faággal (rak tűz fa), és süssük meg rajta az elejtett ősemeber! (süt ősember) A segítség itt hasznos infót ad: itt talán ősemeber is lehet sütni. Mivel ezt már megtettük, ebédeljünk meg (eszik ősember), s mivel igen ropogósra sütöttük az emberkénket, a felét be is vágjuk. Most jó kiscserkész módjára oltuk el a tüzet (olt tűz) és már távozhatunk is (k, d, d, ny).

* Az "Ősember ruha- és szórakoztatási cikkek" feliratú barlang előtt állunk. Nyugatra egy örökkel védett erdő falait pillantjuk meg. A fal mellett egy tábla várja, hogy megnézzük (v tábla). Felirata szerint fényképezni tilos! Vizsgáljuk meg a boltot (v barlang), és máris megtudjuk, hogy "laza kis barlang!" Ha a falat lesegetjük (v fal) rájövünk, hogy ez valami katonai terület lehet. Segítségre tájékoztatnak, hogy egy mammutot még az örök sem mernek megtámadni. Ahá! Tehát mammutbőrbe kéne bújni? De hol szerezzünk be mammutbőrt? Hát az áruházban! (be)

* A bolt üres, csak egy horgászbot virul az egyik polcon. Ha megpróbálunk beszélni a boltossal (beszél boltos) elárulja gépecskénk, hogy a boltos nincs itt. A polc vizsgálata is csak egy "szép kis polc"-ot eredményez. A segítség azt tanácsolja, hogy ne legyünk mindig becsületesek, tehát nyugodtan nézzük trombitának a horgászbotot és fujjuk meg (lop horgászbot). Talán mehetünk is (ki, k, k).

* Egy tó mellett kötünk ki, amiben egy mammut úszkál (bár a mammut nem is tud úszni, én tudom, ott voltam! a szerk.). A segítség egy kis horgászásra akar inspirálni és elárulja, hogy a mammut szereti a sült ősemeber OK! (Horgászik) - nem teheted meg, nincs család, böki ki a Commodore. Azon ne múlják! Az ősember pont jó (rak ősember horog). Es akkor most...

Most még ne horgásszunk, mert végelgyengülésben elhaláloznánk a kevés erőnk miatt (hát igen, egy mammut kipecázásához kell energia!), inkább beszélgessünk el állatkánkkal (beszél mammut), mire kicsit korholóan ránk kérdeznek, hogy mióta tudnak a

mammutok beszélni (végül is, az úszásleckék mellé még beférhetne a nyelvoktatás...). Ha megpróbáljuk megölni, akkor lenyomatot készít belőlünk. A víz azonban tisztának tűnik (v víz) és jó lenne egy kis erősítő-frissítő egy ekkora mammut kifogása előtt (iszik víz). Most végre kezdjük el! (horgászik)

"Bedobsz...a mammut mohón veti rá magát a csemegére...bevágysz..." és már ki is fogtuk! Mivel a mammut bőrére szükségünk van, nyúzzuk meg az állatot (nyúz mammut), s rögtön bele is bújunk a bőrébe. Most már bemehetünk az őseemberek hadiszállására (ny, ny, ny).

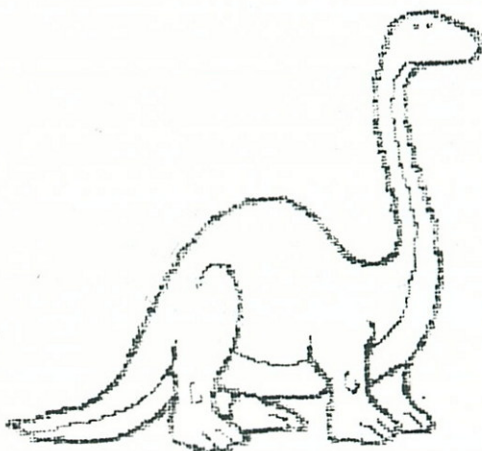
* Belopózunk az ajtón, ami bezárul mögöttünk. Innen már nincs kiút! Ráadásul mindenütt kőből faragott lokátorok és harckocsik vannak. Segítségre egy figyelmeztetést kapunk, miszerint vigyáznunk kell a lokátorokra (minek azokra vigyázni, úgyse lopja el azokat senki...). Nézzük hát meg! (v lokátor). "Téged figyel!" - állapítja meg a program. A francba! Vágjuk hozzá a követ! (dob kő lokátor)

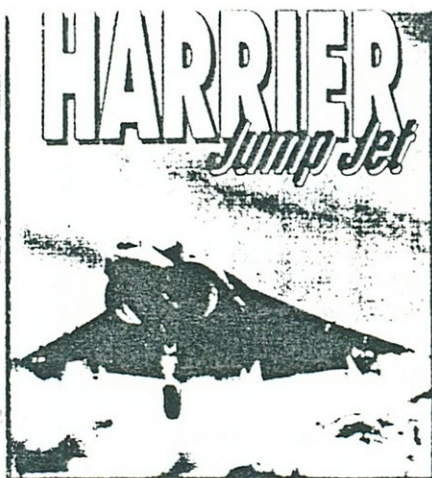
Eltaláltuk és szét is tört. Az őrrel ne beszélgessünk, mert egy beszélő mammut mindenkinek feltűnik (de egy kővel dobálózó mammut szerencsére nem...), inkább menjünk be délre a nyitott ajtón át (v ajtó, d).

* Az Őseemberek Haditechnikai Tanácsának a Dokumentummegőrző Részlegének a Felülbírálása Alatt Álló Kisebb Helyiségek egyikébe jutottunk. Ki inkább már ne menjünk, mert megölnék. Ha segítséget kérünk, ránk kérdez a játék: "Na mi lehet az asztalban?" Mi lehet? Rágó? MONITOR NEWS? Elvira III. C=64-re 10 lemezen? Nézzük meg! (Hogy örülnénk egy vadi új MONITOR NEWS-nak...)(v asztal). Kőasztal, amiben fiók is van! (nyit fiók) Csak nem a várva várt MONITOR NEWS? Nem...Előbb találjuk ki, miért írja ki a proggy, hogy "a fiókot nem nyitják, hanem...". Hanem??? Ütik? Vágják? Nyomják? Húzzák?...HÚZZAK! Ahá! Tehát (húz fiók). YEEEEAAHHH! Itt a MONITOR NEWS!!! Nem... Csak a keresett dokumentumokat találjuk meg, node C'est la vie! Azért nagyon okosak vagyunk!

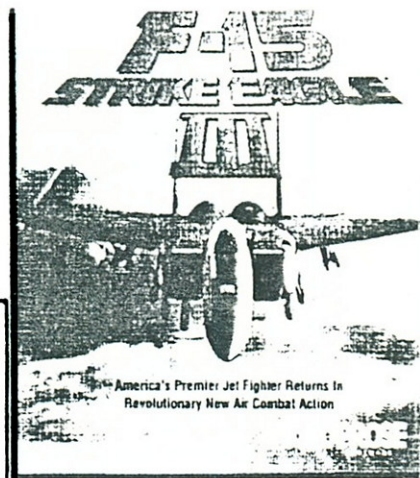
* A játékot egyébként már meg is nyertük, csak egy gond van: hogyan jutunk ki? Mindegy, mert Pethie csak eddig írta meg! Tehát: CONGRATULATIONSSSSSSSSSS! (9 darab "S" betű...) Szép álmokat!

Igy fejeződik be a játék, aztán kivágja magát és kész. Mit mondjak? A világ második legökösebb játéka a Kalózok szigete után. Ennél már csak a Monkey Island lehet debilebb. Az viszont nincs meg C=64-re...





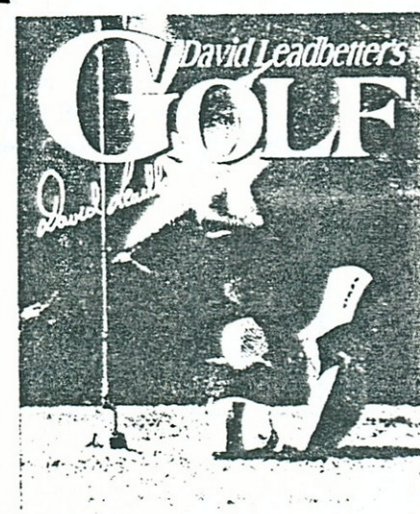
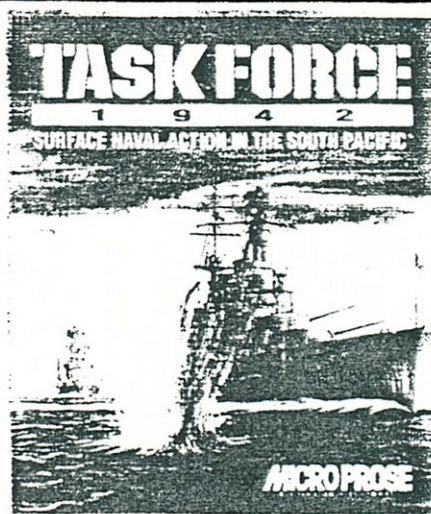
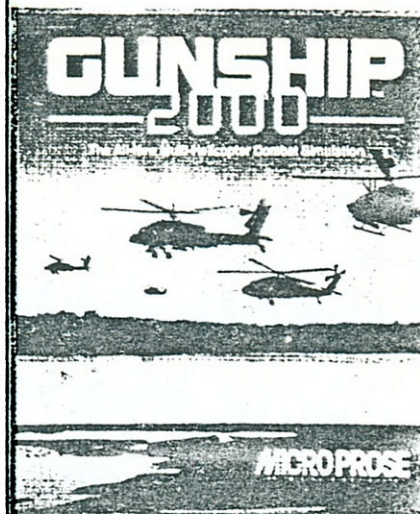
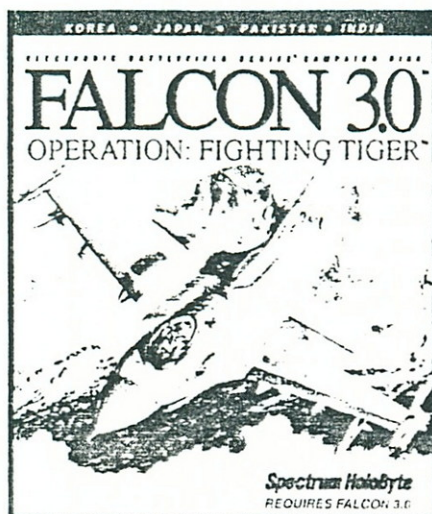
MICROPROSE
ENTERTAINMENT SOFTWARE

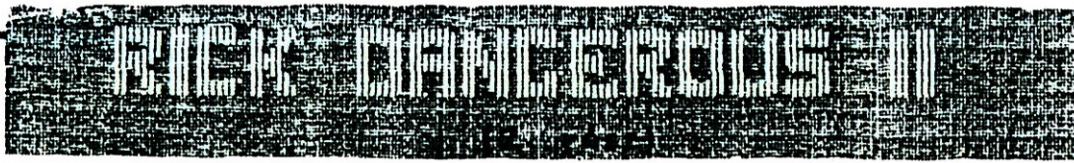


Igéretünkhöz híven újabb cég újdonságával lépünk Tisztelt Olvasótáborunk elé. A MICROPROSE mindig is a szimulátorairól volt ismert, nem tagadta meg magát az idén sem. Talán csak annyi róható fel nekik, hogy kissé mintha elhanyagolnák a C-64 rajongóit. Most közölt proggyjaik is csak a nagy testvérekre (PC, Amiga, ST) jelennek meg...

A szimulációk csúcsa a repülőgép- és heli szimulátor. Ilyesmitől valósággal elárastja a piacot a MICROPROSE. A Falkland-szigetekért folytatott háborúban remekül vizsgázott HARRIER JUMP JET, az öbölháborút az amerikaiaknak megnyerő F-15 Strike Eagle (ezúttal már a III. rész!), a FALCON 3.0 (Operation: Fighting Tiger), a GUNSHIP 2000 (heli-szimuláció), az ATAC (Advanced Tactical Air Command), amely 2001-ben játszódik, mind-mind e stílus szerelmesei számára készültek. A TASK FORCE egy hadihajó szimulátor (eddig csak PC-n), gyönyörű képekkel.

A fentiekén kívül a Formula 1 irányába is nyitott a cég, megalkotta MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX című programját. S egy kissé nyugodalmasabb sport is terítékre került: a DAVID LEADBETTER'S GOLF, ami a Nick Faldo méltó versenytársa, kellemes grafikával. Már csak annyi hiányzik, hogy ezeket C-64-en is élvezhesük...

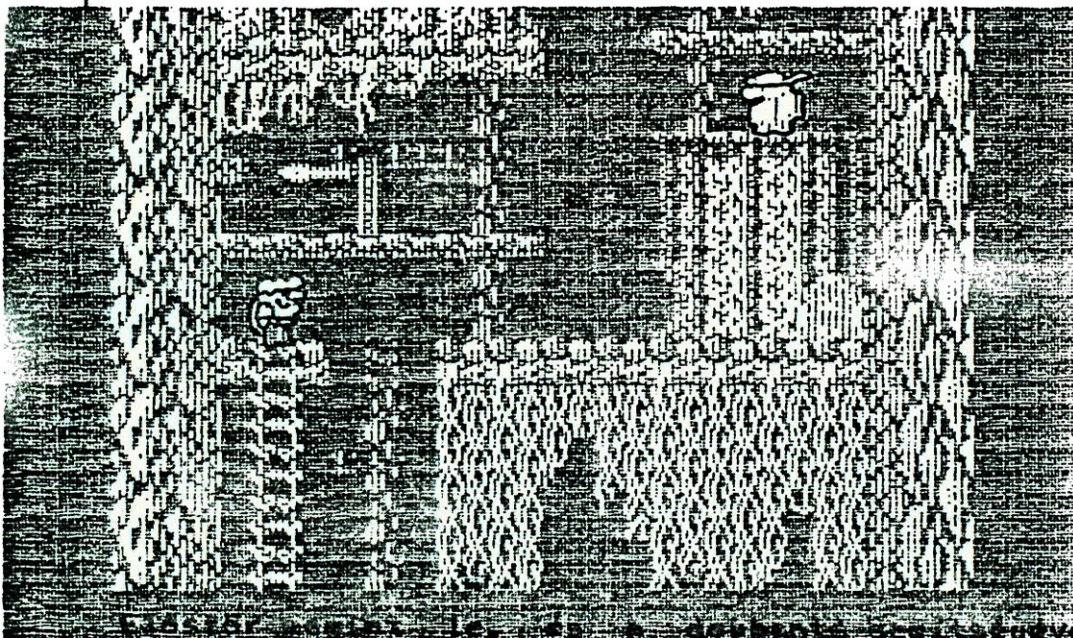




Ha az első képernyőn várunk egy kicsit, a létráról lejöő ellenfelet elintézhethetjük, így a későbbiek során már nem okozhat galibát nekünk. A leguruló követ ügyesen átugorva felfelé folytassuk utunkat. (Ne menjünk be a kő helyén kitérülő útba, mert végzetes hibát követünk el!)

Feljebb két ember rohángál össze-vissza, intézzük hát el őket. Jobbra felvehetjük a bonus felszerelést is. Induljunk tovább fel. Itt dárdákat találunk, melyek érintésre erőteljesen szemet szűrnak. Ki. A bal oldali falon lévő kapcsolóval hatástalaníthatjuk őket, majd induljunk továbbra is felfelé, ahol már látjuk a bonus cuccot. Itt a jobb oldali létrát válasszuk, vigyázva az állandóan repkedő bombákra. Mikor felértünk, azonnal rohanjunk a terep bal oldalára, amennyire csak lehet, így nem esik/esnek a fejünkre fönről az ember/emberek. A jobb oldali falban található kapcsoló segítségével lehívhatjuk a liftet. Amikor a lift eléri pályája csúcsát, ugorjunk le róla balra. Intézkedjünk az ott tartózkodó emberkével kapcsolatban, majd irány továbbra is balra. Igyekezzünk úgy ugrani, hogy a padló szélére érkezzünk. Innen milliméterenként haladva kerülhetjük el, hogy fentről a faág ránk zuhanjon.

Menjünk fel a lifttel és tegyük hidegre az embert. Tovább a létrán, és ismétlés a tudás anyja, már ami az esedékes emberkét illeti. A dobbantó segítségével ugorjunk fel a fenti emberhez, akivel megint muszáj ismétlésekbe bocsátkoznunk. Itt a falban lesz az a kapcsoló, amivel eltüntethetjük a dárdákat.



Ugorjunk fel a másik oldalra. A létra tetején pihenjünk egyet, legalább addig, amíg a kő legurul. Ezt követően nagy sebességgel menjünk jobbra, még mielőtt a faág ránk hullana, a követ pedig sorozatosan ugorjuk át. A bal oldali faág segítségével feljebb juthatunk. Vigyázzunk, mert hirtelen megnyílik a föld a lábunk alatt. Ugorjunk hát át! A húsevő virágot csak kicselezni tudjuk, tehát tegyük ezt. Elugorhatunk még balra a bonus cuccért, ami egy újabb öslakó likvidálásával jár.

A következő képen első látásra nincsen semmi különös. De! A két tartóoszlopnál egy-egy dárdaköteg bukkan elő a földből, ezért ezeket át kell ugorjunk. Fel a létrán. Mielőtt még átugorhatnánk balra, intézzük el az embert. Az átugrás után még egy ugrást javaslok, a talaj kissé labilis összetétele miatt. Fel a létrán, aztán a bal oldali kapcsolót kell fociabdának nézni, ezzel megspórolunk magunknak egy golyót. Jobbra felvehetjük a bonus cuccot, csak vigyázzunk a lövedékekre. Ha felfelé vesszük az irányt, láthatunk egy liftet, amit a bal oldalon lévő kapcsolóval hívhatunk le, többnyire egy utassal (nem a nyolcadik...). Ezen a képernyőn van egy bonus cucc is. Ha végeztünk, mehetünk jobbra. Egészen folyamatosan jobbra, mert az égből hulló áldást kaphatunk! (Vigyázzunk a lövedékekre!)

A következő képernyő teljesítése igen nehéz. Állandó golyózápör zúdul ránk. Hogy itt hogyan haladjunk át, azt mindenkinek magának kell kitapasztalnia. Nos, akkor tovább jobbra. A következő kép még nehezebb. Itt is golyók jönnek, de nem gurulnak, hanem pattognak. Próbálkozások után persze át lehet jutni. Annyi segítséget adunk, hogy a két golyó közötti hely megtalálásánál hátunk legyen kb. a lelógó kötélnél. Így a golyók a fejünk fölött pattognak át. Itt felugrani csak a jobb oldalon lehet, mivel egyébként dárdák várnak ránk. Intézkedés után óvatosan lépkedjünk előre,, nehogy a fejünkre essen valami (ez az "essen" nem a német Essen...). A bonus tárgyat újabb óslakos rendbetétele után szerezhethetjük meg. Mielőtt leesnénk, egy csúsztatott bombával intézzük el a lent rohangáló mukit. A fejünk fölött található faágat is csak óvatos előrehaladással és meghátrálással tudjuk "ejteni". Irány jobbra.

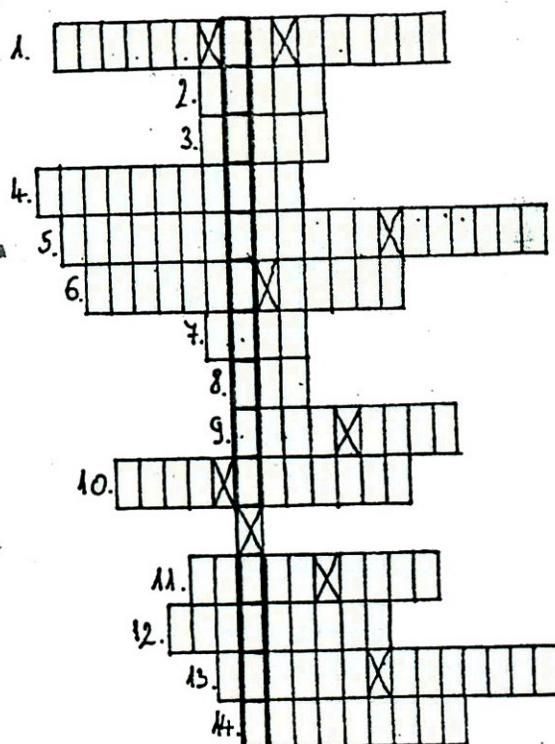
Ezek után nincs más dolgunk, mint hátradőlni a fotelben, és várni a következő szint betöltését, no meg a hozzávaló MONITOR leírást, ami a következő számunk története lesz...

REJTVÉNY

Megoldás: egy cég neve.

Kérdés: a cég legújabb játéktervező programja

1. A MONITOR SOFTWAREZ most készülő remekműre
2. Az első igazán színvonalos űrhajós stratégiai kalandjáték a RAINBIRD-től
3. Szörny
4. Case különös kalandjai a cyberűrben
5. A mai MONITOR NEWS-ban szereplő teniszprogram
6. A FLASHBACK tulajdonképpen első része
7. A GREMLIN GRAPHICS legújabb sikerfigurája
8. Vietnámban játszódó stratégiai program
9. Ironikus űr a Lordok Házából
10. Az utóbbi idők legjobb német nyelvű kalandjátéka a STARBYTE-től
11. Autéversenyzés program, csak klinikai esetek részére
12. Szupermedve helyett...szép stratégiai Amiga konverzió
13. Utcai harcos
14. A Brutal Deluxe is ezt a sportot űzi



A címbeli labdarúgót nemigen kell bemutatni még a hazai publikumnak sem, hiszen a Liverpool és a skót válogatott kemény középpályása a magyar focisták életét is megkeserítette pár alkalommal. Manageri képességeit a G.S. Soccer Manager, míg labdarúgó tudását a most ismertetésre kerülő program igyekszik népszerűsíteni.

A programról előljáróban annyit,

hogyan a nagy játék bemutatása kedvéért mindent feláldoztak amit csak lehetett: a külsőségeket, különféle opciókat, sőt még az irányíthatóságot is...

Bejelentkezéskor választhatunk a következők között:

1. hány perces félidőket akarunk játszani (a legkevesebb 2 perc, a legtöbb 12 perc);
2. hányan kívánunk játszani (egy játékos a gép ellen, vagy kettő egymás ellen);
- 3-4. az egyik illetve másik játékos mezzszíne;
5. kick off, azaz indulhat a meccs.

Összesen ennyi funkció fért bele a programba, tehát semmi olyasmi, amit esetleg a MicroProse Soccer vagy a Kick Off-ok esetében megszoktunk...

A mérkőzésen gyönyörűen mozognak a játékosok. Igaz, eléggé magasról látjuk őket (magyarul: a sprite-ok kicsik), de ezt az animációjuk bőven pótolja. Káprázatos, ahogyan pl. a kapusunk vetődik, vagy a játékos örömtáncot jár egy gól után. Az embereink nem vezetik a labdát, hanem mindig egy-egy kicsit rúgnak bele, tehát viszonylag könnyű őket szerelni. Ha akkor nyomjuk meg a tüzgombot, mikor emberünk lába éppen hozzáér a labdához, akkor nagyot rúg bele, ha egyébként, akkor viszont becsúszik (még akkor is, ha ő maga vezeti a labdát). Kissé körülményessé teszi ez a labdavezetést, de erre mindenki magától is rájön majd.

A programnak vannak piszkos trükkjei, melyek közül a legjellemzőbbek a következők:

1. Előfordulhat, hogy hiába van négy játékosunk is a pályán, mégsem tudjuk irányítani egyiket sem. Ennek (véleményem szerint)

az az oka, hogy a pályát a programozók szektorokra osztották, egy-egy játékos csak bizonyos szektoron belül mozog magától (magyarul: csak akkor hagyja el a szektort, ha rajta van az irányítás, és mi ezt akarjuk). Mindig azon a játékoson van az irányítás, akinek a szektorában a labda éppen van. Előfordulhat tehát még az is, hogy játékosunk, aki vezeti a labdát, egyszerre csak "otthagyja" azt, és visszaroobog a szektorában, s hirtelen olyan emberünkre kerül az irányítás, akinek semmi esélye sincsen a labda megszerzésére. Kissé bosszantó dolog meccs közben...

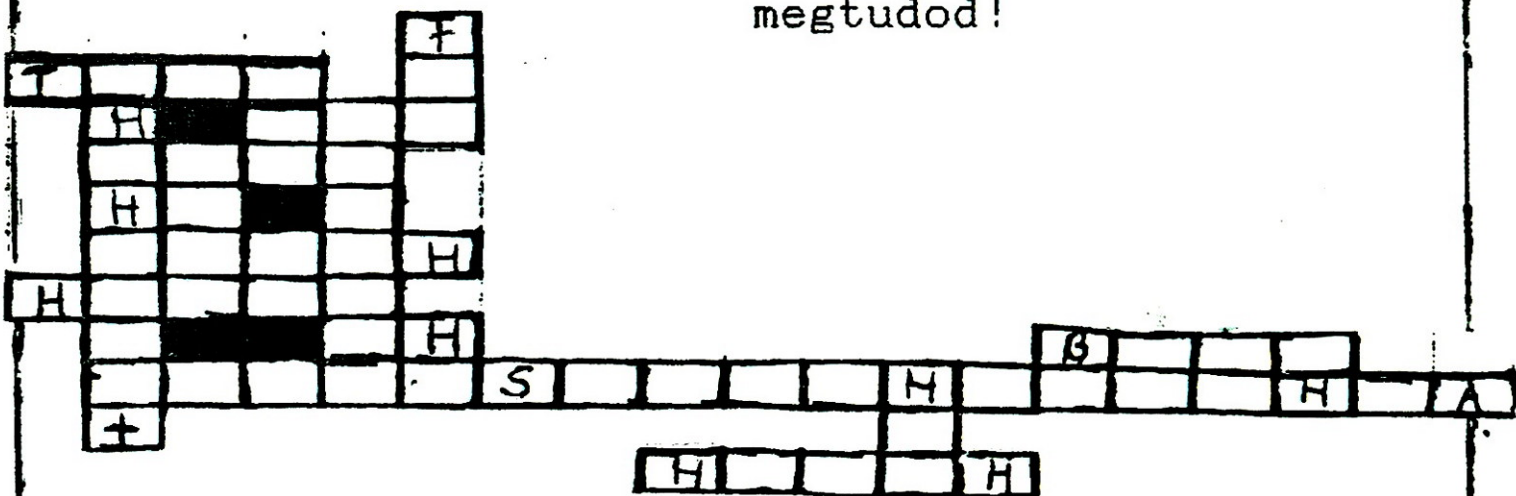
2. Kapusunk (mikor nincsen rajta az irányítás) időnként minden ok nélkül a kapuja egyik széléhez helyezkedik. Ilyenkor még egy városi ötödosztályú amatőrnek sem esik nehezére a túlsó sarokba rúgni a labdát, s sajnos a program ezt gyakran meg is teszi. Ez a helyzet kivédhetetlen, mert mire a kapusra kerülne az irányítás, már csak konstatálni kell a gölt...

Az elmondottak alapján mégis ajánljuk minden focikedvelőnek a programot, de csak akkor, ha nem a gép, hanem a haverja ellen játszik. A sprite mozgatás nagyon szép, a színek is kellemesek, csak a "maradék"...! Többet írni nem érdemes, be is fejezem, mivel egyszer úgys megverem ezt a csaló gépet!!!

"REI"

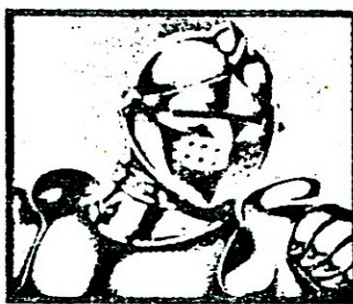
FRANKENSTEIN TÉRKÉP

- H - Hulla
- F - Főnök, ide kell hozni a cuccokat
- A - Agyvelő
- B - Villámhárító
- T - Tekercs
- S - Starthely
- T - Próbáld ki, majd megtudod!



Advanced Dungeons & Dragons®

WAR GAME • HORROR • SPORTS



SIMULATION • SIDE-VIEW ACTION

Végre megérkeztek Magyarországra
a garantáltan eredeti, copyright-os

STRATEGIC
SIMULATIONS
INC.

programok!

Rendelj már most!

Tel.:

(06) (1) 128-5922



3-D GRAPHIC ADVENTURE

1993 SPRING CATALOG

新中華日報
新中華日報

