

V. évfolyam 5. szám, 1994. május

168,- Ft

Számítástechnikai magazin

5700

KByte



ECTS

GREAT NAVAL BATTLES II

ROBOCOP 3



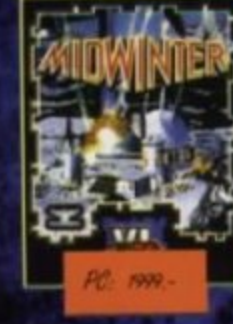
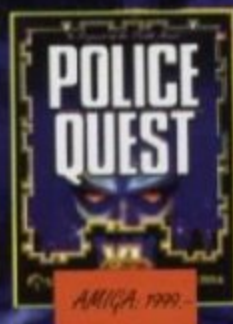
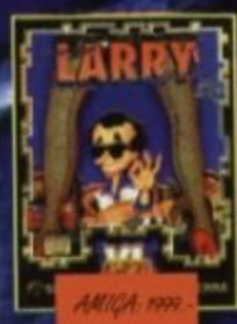
UFO
HORDE
ULTIMA VIII
DARKMERE
APOCALYPSE
EVASIVE ACTION

MINŐSÉG, VÁLASZTÉK, KEDVEZŐ ÁR!



A KIXX XL termékek ezt nyújtják NEKED.

A legnagyobb kiadók legendás játékeit megtalálod
az 576 KByte boltjában!



Azbesztkesztyűt a mancsokra,
ha nem akarjátok megpörkölni
magatokat! Olyan forró az ehavi
számunk, hogy olvasása közben
még a hegesztőszemüveg viselése
sem túlzás...

ECTS

A fergetes londoni show képezi
újságunk magját - 11 oldalt szentel-
tünk neki, hogy minden géptípus kép-
viseltetve legyen az összeállításban.

2, 22



DARKMERE

Az izometrikus szerep-
játékok új trónörököse
megszületett Amigara.
Térképpel ellátott levest
kanyarítottunk róla.

6



LEGACY OF SORASIL

A nagymúltú Hero Quest
második epizódjáról már
olvashattatok egy beharón-
gozó cikket. Mostani elemzé-
sünk ezt teszi teljessé.

38



BENEATH A STEEL SKY

A távoli (vagy nem is olyan
távol) jövőbe kalauzol el a
világhírű grafikus által kreált
játék, melynek végkicsengése
igencsak lehangozó - ez vár ránk?

46



ECTS HÍREK	2-4
HORDE	5
DARKMERE	6-8
EVASIVE ACTION / MEGARACE	9
ULTIMA VIII	10-11
STUNT ISLAND (2. rész)	16-17
UFO	18-20
CÍMLAPSZTORI	21
ECTS (SEGA, NINTENDO)	22-29
WANTED (DOOM TÉRKÉPEK)	30-31
CD 32	32
CSEVEGŐ	33
GREAT NAVAL BATTLES II	34-36
MR NUTZ	37
LEGACY OF SORASIL	38-39
EXKLÜZÍV	40
APOCALYPSE	41
ÉRKEZÉSI OLDAL	42-43
FANTAZMAGÓRIA	44-45
BENEATH A STEEL SKY	46-48

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

ISSN 0865 - 8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/5-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

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

Levél cím: 1389 Budapest Pf. 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt,

Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahir Rt.

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



ECTS



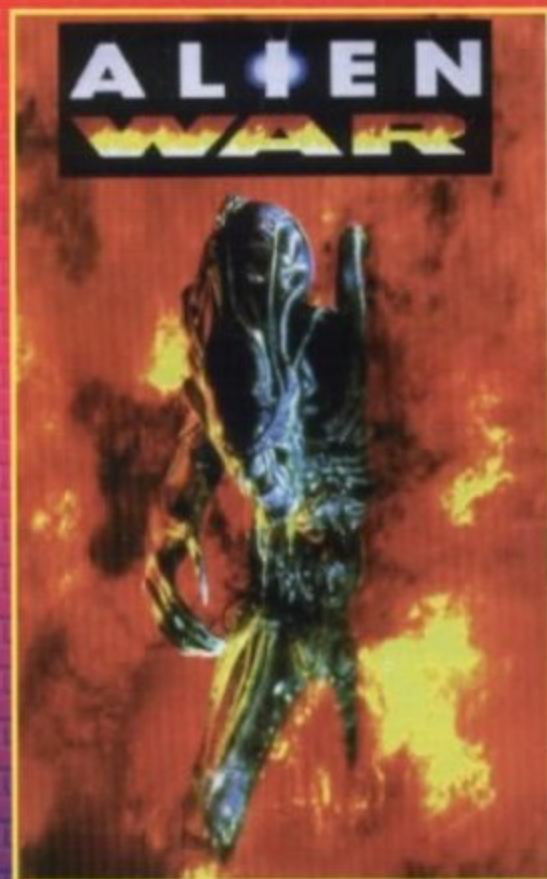
Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer három muskétos - Marthos, Zoltos és Aramis (erre soha sem passzol a Zelen név, úgyhogy maradjunk az eredetinel). Volt nekik egy remek cimborájuk, D'artagnan és Thomas, aki a Magyar Televízió kórelőadója volt és amilyen jól bírták barátai a tollal és az anyagiakkal, olyan biztonsággal kezelte ű a közeli felvívó készüléket (magyarul vidnyót). Történt egyszer, hogy hírt vettek egy világszerte hírhedt dínómadárnak a kődös Albionban és elhatározták, megnézik már maguknak, hogy mitől düglök arra felé a légy. Éppen idejében érkeztek (vászárnap előtt este), ugyanis ott is ilyenkor kezdődik az "eresztés a hajom". Először félve nyomultak előre a sokadalomban a sok idegen és furcsa arc, hajzat és ruházat láttán, de aztán egy jó pofa húzásra feloldotta ijedelmüket és hamarosan hastáncot lejtettek egy utcai zenekar muzsikájára, megkergették az ottani ójszakai pillangókat és megmelengették kezüket a csövesek benzincshordójánál. Egyszóval felkészültek a márnapi "Megjelenés az alkalmhoz illő öltözötben" jelzavú déridőre. Most álljunk meg egy szót a Kedves Olvasó! Aki ezután a híres bohókás bevezető után nem jött volna rá, hogy a '94-es tavaszi ECTS kiállítás beszámolója következik, annak most felfedem a titkot. Mivel olyan mennyiségű információval szembesültünk, mint még eddig egy ilyen kiállításon sem, ezért a teljesség igénye nélkül voltam kénytelen fellétni a híresszából.

CORE DESIGN



A Core Design ebben az évben mindent megtesz majd az Amiga tábor elátlában tartásáért, hiszen játékaik elsősorban nekik fejlesztik, még hozzá igen magas színvonalat produkálva. Erre példa a mostani számban "kivásázt" Darkseed és az év során megjelenő másik két újdonságuk is. Az első DRAGONSTONE névre hallgat, amely egy szokatlan gyönyörűdítő fantasy RPG-t fed. Egy hatalmas kiterjedésű elátkozott birodalomban kell démoni hordákkal felvenni a harcot és varázst, illetve mentális örökre támaszkodva utat vágnunk magunknak. A helyszínek függőlegesen felépítettek, de mozgásunk minden irányban szabad. Számos csopda állja utunkat, puzzle feladványokat kell megoldanunk és töménytelen mennyiségű karakterrel kell kommunikálnunk a hűt masszív pályán. A másik csücsököt döntőgató újdonságuk a júniusban megjelenő SKELETON KREW lesz, amelyről a két hónappal ezelőtti számunkban már közöltünk képet, de a játék olyan impresszív, hogy nem hagyhatom ki az összejelentést. Negyven percet játszottam vele a show-n és nem untam meg az állandó lövöldözést és akciódús játékmenetet sem az keresgélést az emberiség elpusztítására készített Psycho Machine darabjai után. Sajnos még csak Spine-nal, a hivatalos jövőlevéllel nyomonkelltem, de a végleges verzióban 3 futurisztikus szereplő közül választhatunk majd a 4 planétán (Föld, Vénusz, Mars és Pszichogenezis) játszódó anyagban.

CYBERDREAMS



A Cyberdreams cég neve már ismerősen csenghet a vajtűlűeknek, hiszen az 576 KByte-ban már bemutatott CyberRace és Darkseed után újabb nagy fába vágta a fejszéjét. Elsőként a H. R. Giger (Alien sorozat figurájának szülőatyja és a biomechanikus világkép megalkotója) által megálmodott Darkseed PC CD-ROM-os változatát mutatták be a kiállításon, amely a feljavított grafikán kívül állati hangeffekteket és beszédelemeket is tartalmaz. Itt jelentették be továbbá, hogy aláírták a szerződést a Darkseed II-ről, amelyből még annyira embriós állapotban van, hogy egy esetleges sem készült el belőle - ennek megfelelően a megjelenést is csak '95 végére tervezik. Itt jegyezném meg, hogy Londonban új láz hódít: Alien űrlét ütötte fel a fejét A Piccadilly keltős központi kommandós ruhába bújt rikkanca hirdeti az Alien War című túlélési produkciót. 15 fontért (kábé két rongyért) bárki átélheti azt, amit Ripley hadnagy érezhetett, amikor egyedül csúszott-mászott a sikátorokban és csatornáknak, nyomában azzal a rusnya döggel... (köpünkön a látványosságra szóló vendégelölgető prospektus látható).

EMPIRE



Az Empire is azok közé a cégek közé tartozik, amelyek belekóstolnak minden stílusba, hogy ne csak egy-egy réteg izlósát előlegezzék ki, hanem mindenkinek szolgáljon valami újdonsággal. Számos fejlesztésük közül leginkább az EMPIRE SOCCER '94 és a THE DAWN OF AERIAL COMBAT nyerte meg a tetszőságot. Az elsőben egy fociprogramot tisztelhetünk, amely előre láthatólag a Világ Kupa viadalok keltős közpén jelenik majd meg. A felülvezető élvezhető küzdelem 256 színben pompázik majd PC-n, játékosaink olyan extra mozgásokkal lesznek majd felruházva, mint a csukafejés, az ollózás vagy a sarkazás. A figurák láthatóságára tényleg nem lehet panasz, és a lassú sem fog elveszni a magas fűben, márcsak a glóbuszi mérete miatt sem. A második, mint neve is elárulja, egy repülőszimulátor - de a jövőből. Korunk túlfajult gépeiben az emberi tényező szinte a nullára redukálódott, ezért jól eshet az igazi szimulátorrajongóknak, hogy csak saját aerodinamikai tudásukra és tapasztalataikra támaszkodva kell az Első Világháború leghíresebb gébjelivel szelniük a légtérrel. Akiknek ezen túlmenően a történelmi hátság is fontos, azok feltétlenül repüljenek rá a második felében megjelenő anyagra. A 640x400-as, texture mapping technikával PC-re készült, aprólékos felbontású grafikával megáldott játékban nem kell az irratatos sebesség miatt kapkodni, hanem szépen, gondosan megközelíthetjük az ellenfelünket - hogy aztán a farunkat egy Fokker-csapat lője pappá.

MICROPROSE



A MicroProse a jelek szerint a tavaszt és a nyarat új tervek kidolgozására fordítja, hiszen a 93/94 év fordulóján dömpingszerű MicroProse programkiadás egy kisebb felcsúsz az év végéig. Természetesen azért tartogatnak egy meglepetést: IMPOSSIBLE MISSION 2025 címmel az eddigi legnagyobb sikerű magyar fejlesztést átdolgozzák és az Amiga tábor számára jöcskén feltupírozzák. A szenzációs animációjáról híres játék új formájában is csücsököt döntőgató, ha lehet, még finomabbá varázstolták a figura mozgását, a megoldandó feladatot pedig szinte lehetetlenné nehezítették a hosszabb élvezet céljából. A végül tulajdonképpen ugyanaz, mint az előbbben: testi épségünket a szétlőtt robottól megóvva kell minden zugot átkutatnunk, hogy az ajtókat és rejtett páncél-szekrényeket nyitó kulcsokat és egyéb eszközöket megeljük mind az S pályán. Bónuszpályaként az eredeti Epyx játékot játszhatjuk végig (játék a játékban effektus). A nyár slágerének ígérkezik az anyag!

H Í R E K

FUTURE VISION



Az európai félteknek és szemeknek egyelőre ismeretlen USA-beli Merit Software és Future Vision egy addig csak álmaikban látott rémtörténettel ajándékozta meg a szolidabb szórakozáshoz szokott Óreg Kontinens vállalkozó kedvű kalandorait. A HARVESTER (azaz "Kaszás") című horror-pszicho-terror-thriller megdöbbentő sebességű ray-trace-elt mozielémeket alkalmaz a megfélemlítéshez, kiegészítve videóról digitalizált szereplőkkel és vérégyesztő hangeffektokkal. Mely öntudatlanságból ébredsz egy 17 éves fiú testében, semmire nem emlékszel életedből. Minden éjszaka gyöttrő álmok kínoznak, egyik este pedig egy húsától megfosztott város hullát találod az égyedben - aztán elszabadul a pokol. Túlvilági teremtmények szállják meg a várost, de csak Te látod őket, senki nem hisz neked. Hosszan jönnek ezek a szörnyetegek, miből ered az álmotörjük? Ezt kell kiderítened, amilyen gyorsan csak tudod, vagy véged. Háttérzongató, nem? Én majdnem összezúzóltam magam, miközben azt a rövid ismertetőt írtam. Mivel az európai terjesztő kiléte még bizonytalan, ezért egy darabig várni kell a PC CD-ROM-os anyagra.

MIRAGE



Már több hónapja suttogják a hozzáértők, hogy a varakodás játékok új korszaka nyílik meg a Mirage gondozásában megjelenő RISE OF THE ROBOTS című játékkal. Ez nemcsak a futurisztikus témaválasztás miatt igaz, de már az edetherdősékon való terjeszkedésén is meglátszik a program gigantizálta mivolta (a PC verzió 14 lemezes, az Amiga 500-1200 változatok 10-14 lemezre fértek el, még jó, hogy a CD változat minden gépen csak 1 korongból áll). A vásáron kiállították a játéktérmi gépet - tényleg nem mindennapi az anyag. A figurák minden egyes mozdulata és a háttérak is ray-trace-eltak, melyek a cyber stílus legszöbb képviselei. Az alapvető ötlet furcsa: egy jövőbeli ipari robot gyárban az üzem irányításával megbízott robot, a Supervisor elméje megfertőződik egy ismeretlen vírus által és annak következtében átvessz a gyár irányítását és a többi robot felett a hatalmat. Egy Cyborgot (az Te vagy) küldenek a húsod átadására, akiknek az uralkodó volt robotokat, majd az őket irányító Supervisorit kell legyőznie. Csúsz megoldások jellemzik az anyagot, amely minden elképzelhető géptípusra kijön az év folyamán.

OCEAN



Az Ocean standja teljes INFERNO lázban égett, minden járható megállt egy pillanatra az építmény előtt, amely egy jövőbeli irányításközpont formázott és a negyüsdemű közönséget arra csábította, hogy betérjenek egy bilikre. A hangszórókból bombült a "You are the only one who can save us..." szöveg, a monitorokon pedig a játék introjának csokái perretek teljes gázzal. Kicsit beljebb hatolva a programozók egyikébe akadtam, aki készségesen bevezetett a napokban megjelenő program rejtelmeibe. Legyen előg annyi, hogy a srác az aszteroidamozókkel, elhagyott űrhajóroncsokkal és mániákus idegenekkel "benépesített" űrjátékban olyan grafikai sebességet és kezelhetőségi lehetőségeket mutatott be, hogy két kézzel kapaszkodtam a karosszékomba, nehogy a földre omoljak. Még ennél is nagyobb durranásnak ígérkezik a nyár végére ígért IRON ANGEL, amely a TFX és az INFERNO erősségeit és pozitívumait ötvözi majd. A Föld nukleáris pusztulás előtt áll, melynek megakadályozása a Te feladatod lesz - hogy mi módon és milyen eszközökkel, az még nem tisztázott, hiszen egy "angyalhoz" nem nagyon illenek a fegyverek és az erőszak. Minden esetre a bemutatott kép arról árulkodik, hogy az az alkotás is tuti sikeréreményes - először porzsa PC-n, CD ROM-on, majd esetleg CD32-n is.

PSYSGNOSIS



A Sony és Psygnosis házasságából úgy néz ki bő "gyermekülés" várható, amit az elmúlt néhány hónap termése is jósolhat igazán, nemeg előzve a két cég jövőbeli terveit, még korántsem mutatták ki arasz-lánkörmeiket! A most következő felsorolás alapját az a videobemutató szolgáltatta, amelyet a tárgyaló egyik sötétkamerájában élvezhettünk végig - csodálat-tal csöpögő nyállal: DISCWORLD, NIBELUNG'S RING, LEMMINGS 3, SCAVENGER 4. Az első kettőtől sikerült néhány exkluzív képet szereznem, tehát lássuk őket hüvöbben. A Discworld név mögött egy állati aranyos és jókora humerral megáldott képregényfigura főszereplésével készülő kalandjáték húzódik meg. Már folynak a tárgyalások a játék "szinkronizálásáról", amihez világhírű komikus színészeket kérnek majd fel "magyar hangul". A Nibelung's Ring egy trilógia első epizódjának készül, amely nemcsak pazar grafikájáról, hanem leginkább az aláfestő zenéjéről válik majd fogalommi. Wagner muzsikájára halad majd a félig mondalapú, félig az alkotók által kitalált történet. Egy-egy mondatban a fennmaradó két programról: a Lemmings újabb epizódja még csak ötlet szinten merült fel, a munkálatok csak most kezdődnek - de JÖNNEK! Minden addig lement ötletet elvetnek az alkotók és teljesen új alapokra helyezik majd a világeszes játékokat. A Scavenger 4 című egy a Microworld és a Rebel Assault trónját döntő 3D-s akciójátékot fod, amely a PC CD-s és CD32-s tábort szözza meg. Az introt elnézve, tényleg nincs esélyük a trónon maradásra.

RENEGADE



Birjáték még? Én már kezdtem régleg sikertelen az újaimat a szöveg begépelésével, de rabaj. Az egyik legtehetségesebb csoportosulás következik, akiknek az az ív lesz a Termékenység Esztendője. Ők a Renegade. Újdonságuk név szerint az ELPANIA, a SENSIBLE WORLD OF SOCCER, a RUFF 'N' TUMBLE és a THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN. Az első és egyben legjobban várt Elfmania (Amiga) a napokban rebbant a boltokban - a verakodás játékok szerelmeseinek legnagyobb öröme. A már jól ismert futó új kiadás leginkább a menedzserkedvelőinek nyújt majd feledhetetlen élményt, az alapvető játékosági mutatók változatlanok lesznek. A Ruff 'n' Tumble (Amiga) viszont minden eddigi határt átlépve mestertion elegyíti a gyors akcióelemeket a tradicionális platformjátékok tulajdonságaival. Magyarul: ámulatbaejtően megrajzolt háttérrel elvitt egy komisz kölyök kínzóató sráccal kell a ránk támadó idegen lényeket, robotokat és pályán végli szörnyetgeket kaszabolniunk a legkülönfélébb fegyverek segítségével. Mindezt hifi minőségű zene és hanghatások kísérik, sőt CD32-n az ún. "Surround Sound System" segítségével térhatású zenei élményben lehet részünk. Az amazonok birodalmába kalauzol el a második készülő produktójuk. A több mint 100 helyszínen játszható alkotás főszereplője egy őserdei fergatőre érkező hár-pilóta, aki rojtályos körülmények közepette lezuben a dzsungelben a második világháború utáni évek valamelyikében. Kalendul során összekapad egy szépséges hercegnővel, egy világuralomra törő dokival és egy misszionáriussal, akik hal segítik, hal meghazaitják életét. Szereltem, osziszvés, humor, kalendek - ezek jellemzik a leg hamarabb novemberben PC-n és Amigán debütáló anyagot.

SALES CURVE



A Lawnmower Man című film vizuális effektjei új tövletokeket nyitottak meg a számítógépes játékok terén. Erre a tényre alapozta reményeit a Sales Curve Interactive cég, aki a napokban jelentette meg a három részesre tervezett trilógia első epizódját. Na de nem is az a híreztökü, hiszen már a második részről is mutattak be néhány vil-lanásznyi részletet, és a képek alapján tutira mondhatom, hogy a CYBERWAR névre keresztelt játék szintén meg-dobogtatja majd a látványosságokat kedvelők szívét, már aki tud októberig várni. A 256 színű ray-trace-elt figu-rák mozgása nagyon emlékeztet a T2-ben látott folyékony fém ember mozdulataira, a gyorsaságuk pedig lélegzetelállító. Óriási kiterjedésű alagút és folyosórend-szeret kell átvizsgálnunk, vérszemjas és addig nem látott intelligenciájú ellenfelekkel kell felvonnunk a harcot. A program gigászi mivoltát mi sem jellemzi jobban, mint az, hogy 3 (!) CD-nyi helyet fog felzabálni...

SIERRA



Az összáállítás végére három naggyágyó maradt, első az kbőse szerint a Sierra, akik a három, egymástól homlak-egyenest különböző stílusú újdonságukkal nyegyet reb-banthatnak. Mivel a képek megükért beszélnék, ezért inkább csak egy-egy mondatban mutatnám be őket - nemsokára ügyis felálkozhattok velük az újság hasábjain. Az OUTPOST-tal egy jákorát lép a Sierra a stratégiai játékok perfeketője felé, ugyanis az 50 év múlva játszódó anyagban a realitás, a grafikai, az ötlet, a megvalósítás és a hangulat maximálisan összhangban lesz. A BATTLEDROME sem lesz pille, ugyanis a vektor-grafikus akciójáték azon túl, hogy besz"rás jét harcolhatunk a kőkomény ellenfelek ellen, modemen keresztül is játszható hárkival a világ bármely pontjáról, a vér-peszdítő aláfestőzőnek pedig a hard rock-tól a techno-ig minden stílust felölölnek. Természetesen azok a dar-ranások csak PC-re készülnek el, de az Amigásoknak is tartogat meglepetést a nagymúltú cég. SIERRA SOCCER néven egy vadlő futó lát napvilágot a napokban, amely múltó ellenfele lehet a minden idők legjobb futballjának tartott Sensible Soccer-nek. A figurák itt is csöppnyiek, de a legapróbb gesztusuk is kivethetők, élvezhetők. A lassú mozgatósi rutinja és a figurák kezelhetősége is megállja a helyét.

US GOLD



A U.S. Gold sem télenkedett az elmúlt hónapok során, mint azt a három nagy reménytelőséget bemutatott anyag is jelzi. Már a 94-es Futball Világ Kupára büszköl a WORLD CUP USA '94 című programjuk, amely a végtelenül egy-szerű kezelhetőségéről és az animációk sokszínűségéről (15 féle rúgás és védés, az örömlajongásokról nem is beszélve) lesz minden híszonnal híszos. A játék bármely pillanathon feállítható és a felállás és taktika változtatható, megválasztható az időjárás és még ami szem-szájnak ingere (először Amigára, majd várhatóan PC-re is kijön). A Comanche alkotógárdája által fémjelzett program azt hiszem elég biztosíték a sikerrel. Nos, hamarosan a következő generáció amerikai vagy orosz tenkjai-be bújhatunk az ARMORED FIST segítségével, amely az elő-ből ismert grafikai argamust még tovább fokozza. És hogy az extravagancia még határtalanabb legyen, az UNDER A KILLING MOON "személyben" egy olyan realisztikus moztíszízelhetünk, amelyet még ember nem látott PC-n. A lebillineselő szerlehoz (amely leginkább egy hollywoodi film fergatőkönyvére hasonlít) maximális élethűséggel állított 3D-s helyszínek dukálnak, ahol a felra akasztott diploma aláírása is könnyűszerrel olvasható 2-3 méterrel is. Bővebben nemsokára...

VIRGIN



A Virgin sem akar kimaradni a 3D-s akciójátékok piacáról és ezért nagyszabású projektbe fogott CREATURE SHOCK címmel. Buzinagy szörnyekkel kell felvonnunk a harcot a távoli jövőben játszódó játékban, melynek alap-története nem is lényeges, hiszen a képen minkenki láthatja, hogy nem egy szelíd esti macsóról van szó. Nemsoká gnylog kell végigizzadnunk a végtelennek tűnő távot a végeő összecsapásig, hanem villámgyere urhajós manőverezéssel részek is tartkítják majd a novemberben a CD alapú gépekre megjelenő játékot. Az eddigi legnapszerűbb CD játék, a 7th Guest folytatása hozta leginkább lábba a látogatókat, amely THE 11TH HOUR címmel már a befojezős stádiumába ért. A "Felderítetlen Esetek" című tévéműsor riportereként vetődünk el a már jól ismert kastélyba, hogy előtűnt barátainkat megtaláljuk - vagy minket is elnyeljen az onyészot. A játék múltán pályázhatna a Horrorisztikus Realizmus jelzőre. Meglelőenee júniusban várható PC CD ROM-ra. És még két apró híreke: készül a SENSIBLE GOLF, a nagynevű alkotótól és a LANDS OF LORE II-ből is láttam egy 10 perces bemutatót, ami után úgy kellett felmosni a padlóról...

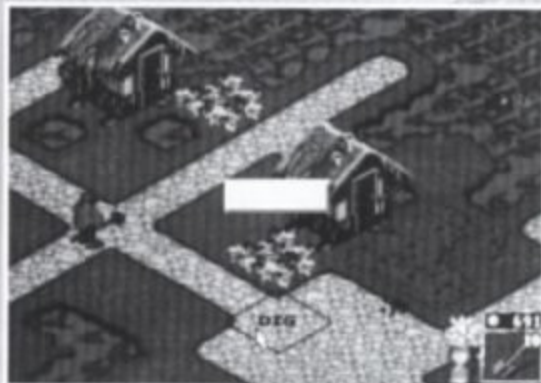
Hogy is fojezhetném be ütíbeszámolómat? Őszinte legyek? Előszve a lassan felfoghatatlan tövletoke felé ke-csingató számítógépes játéklipart, kissé sajnálom, hogy nem 10-20 év múlva születtem. Na már most is ilyen szintre ért a szórakoztatás, akkor mi lesz 10, 20 vagy 50 év múlva? Én pont ki fogok nőni belőle, amikor olyan szintet érnek el a fejlesztők, hogy TÉNYLEG feledhetetlen élményt nyújtson egy-egy játék. Egyáltalán, lehet azt még fokozni? Majd meglátjuk az őszi ECTS-en... Zolce

- Te jó Isten! Már megint itt vannak!
- És mennyien!
- Meneküljön aki tud! A HORDA újra támad!
- És az új vezetőnk?...
- Igen, Sir Chauncey!
- Ő majd megvéd minket!

Hogy mi ez az zagyvaság? Nem más mint a Horda támadása előtti hangulat. Bizony, amíg nem volt Sir Chauncey, az emberek rettegtek a királyság területén. Nem volt aki megvédjék a településeket a vörös gonoszok ellen, s ők sorra járták a falvakat, kirabolták és földig rombolták a szegény emberek házaikat. A Horda szabadon garázdálkodhatott. Hja! Így volt ez hajdanán, de most, hogy a király öfelsége életét megmentete Chauncey, a nincstelen gyermek (ugyanis királyunk félrenyelt, s a falatot a torkából ez a derék fiú ugrasztotta ki egy jókora hábaveréssel), s ezzel megkapta a lovagi címet. Így egy erős és bátor védelmezője akadt a falvaknak. Igaz, vannak rosszakarói is Chaunceynek, például a király tanácsosa, aki teljes

beszéd (igaz nem a legjobb minőségű), fergetes zenék és hangeffektek. Külön meglepetés volt számomra, amikor mindenféle install és egyéb kutyü nélkül egyszerűen fogta magát a program és használta a Gravis hangkártyát.

A játékban egyébként különféle területeket kell megvédenünk a hordától, amely minden évben rátámad a falunkra néhányszor. A falu védelme érdekében emelhetünk kerítést, építhetünk vízesárcsokot, szögesárcsokot, ültethetünk fákat. Az építkezések mellett persze nem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy a falunk terjeszkednie kell, hisz minél nagyobb, annál többet fizet. Az izometrikus és felülnézeti nagyított mód között a jobb gomb + fel/le-vel válogathatunk. A jobb gomb lenyomása után jobbra-balra mozgatva az egeret válogathatunk a különféle telepíthető dolgok közül (ásás, szögesárok, kerítés, fal, fa), melyek választéka a későbbiekben növelhető. A bal gombbal helyezhetünk el valamit a területen. Az F3-mal léphetünk be a



szívéből gyűlöli őt, de a király és a nép pártfogoltját nem érheti komoly baj!

Gondolom a Toys for Bob elnevezés nem sokat mond. Pedig ez a társaság készítette ezt a brilliáns stratégiai játékot néhány akcióelemmel fűszerezve. Ritkán ülök le nyomolni stratégiai játékkal, de a Dune 2 óta ez az első, ami mellett képes vagyok órákat elvackolni: néha káromkodok, máskor együtt örülök Chauncey-val. Egyszóval egy nem mindennapi stratégiai cuccal van dolgunk. Az előzményekből nagyjából kiderülhetett, hogy falvakat kell megvédenünk egy bátor fiúval, akit a király lovaggá ütött. Tömören ennyi a játék lényege, de vétek lenne nem megemlíteni a körítést: a játék folyamán precíz grafika, hihetetlenül részletes animáció, fantasztikus átvezető képek (na tessék, kifogytam a jelzőkből...), végig digi

HORDA

menübe, ahol a zenét, hangokat kapcsolhatjuk ki/be. A jobb gombbal a farkas ikont választjuk, az annyit jelent, hogy jön a horda (egyébként addig építhetünk, amíg a homokóra le nem pereg). A horda ellen pusztá kardunkkal léphetünk fel, amit a bal gombbal lóbálhatunk meg a fejünk felett. Harc közben is választhatunk a jobb gombbal, de itt már a különféle segítségk közül. Az ellenfelek igen sokfélék, ahogy előre haladunk a játékban, ők is keményednek: a farkastól a trollig minden megtalálható közöttük. Ha harc közben valamelyik hullán egy kis aranykupacot látunk, rohanjunk oda és szedjük fel, hisz így is pénzhez lehet jutni.

Minden év végén adóznunk kell a király tanácsosának, s erre az összegre nem árt ha spórolunk, különben hamar véget ér a játék. Adófizetés után van mód állásmentésre, illetve különféle kiegészítők megvásárlására (pl. ijószt bérelhetünk, vagy gyógyító csomagot vehetünk, esetleg kőfalat, s avval vonhatjuk körbe a várost), amelyek rendkívül sokfélék és drágák, de előbb-utóbb megtérülnek.

A pénzszerzésnek remek módja, ha fákat ültetünk, s miután kinöttek kivágjuk őket, de vigyázzunk, mert a 2. pályán némelyik fa kivágásával életerőpontjaink is csökkennek. A mocsaras pályán érdemes követni a bekákat, sokszor kincshez vezetnek, s néha bizony 500 aranyra is bukkanhatunk. Mindenképp ajánlom első beruházásként a lovat, aki sokat segít a harcokban, vagy a Air Max bakancsot, ami meggyorsítja a futkorászásunkat.

A program korántsem eseménytelen: sokszor láthatunk közjátékokat, amik van amikor hatással vannak a kalandunkra, de előfordul, hogy egyszerűen csak egy kis céltalan marhaság. A játék nagy előnye, hogy rendkívül egyszerűen kezelhető, tényleg adja magát, s ugyanakkor nem lehet megenni. Egy picit arrólak azért, hogy csak adózáskor lehet menteni, de valahogy meg lehet úszni az a négy támadást két adózás között...

Koronczi Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika 90%

hang/zene 93%

kezelhetőség 89%

kihívás 65%

ÖSSZHATÁS

90%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

Az előző számban már olvashattatok egy rövid ismertetőt a Darkmere-ről, amit a játék demo-verziója alapján írtam. Nos, azóta megérkezett a teljes program és én nem tudtam ellenállni a kísértésnek: teljes erővel belevetettem magam a játékba. Az mindenesetre igen hamar kiderült, hogy a programozók a végső verzióba apait-anyait beleadtak, úgyhogy valósággal odaragadtam a monitor elé. Már-már úgy tűnt, hogy hirtelen felindulásból végéj játszom a Darkmere-t, de a tesztelésre kapott verzió egy apró kis programhibájából kifolyólag ez nem jött össze. No de sebjaj, a játék jó kétharmadát így is végignyomtam, sőt, példás önfegyelmel még fel is térképeztem az első két pályát. De minek is cséplem itt a szót, következzen inkább a Darkmere, 1994 egyik legnagyobb kalandjátékának (majdnem) teljes leírása.

AZ IRÁNYÍTÁS

Ahogy azt már a múltkor is írtam, a játék kezelése példásan egyszerű, teljesen mentes a legtöbb kalandjátékot elborító ikon és menü hegyektől. A tűzgomb megnyomásával hívhatunk le egy rövid listát az adott képernyőn végrehajtható cselekedetekről (Search), illetve a nálunk lévő tárgyakkal is ügyeskedhetünk (Inventory). Külön érdekesség, hogy a Help ponttal apánktól kérhetünk segítséget (tanácsot vagy a játékállás kimentését), bár ezt csak 8 alkalommal játszhatjuk el a kaland során. Nagyon eredeti ötlet az is, hogy a játékállást egy time-reverse potion nevezetű ital felhajtásával

tudjuk kimenteni, amiből a későbbi pályákon bizony már csak elvétve találhatunk egyet-egyét. Lényegesen gyakoribb tárgy a strenght potion (magnöveli erőnket), a steal potion (rövid ideig láthatatlanná válunk) és a különféle ennivalók (ezekkel az elveszett életerőnket nyerhetjük vissza). Ezekon kívül még találhatunk különféle kulcsokat (a zárt ládákat és ajtókat nyithatjuk velük) és néhány hasznátalan kacatot (csatornavizet, mérget stb.).

A HARC

No igen, most érkeztünk el a játék talán leggyengébb részéhez. Nekem személy szerint semmi kifogásom sincs az ügyességi elemekkel átszótt kalandjátékok ellen, de azért nem kéne a harcot shot'em up szintre degradálni. A Darkmere-ben a harc sajnos ritka primitív sikerült, mindössze az alábbi mozdulatokat variálhatjuk: Tűz+le: támadás blokkolása. Tűz+fel: csapás fejre. Tűz+jobbra/balra: csapás testre.

Az szintén nem egy nagy húzás, hogy csak az apánk által ránk testált varázskardot használjuk, új fegyverek használatára nincs mód. Amúgy ennek a kardnak van néhány igen hasznos képessége: jelzi, ha a közelben

orkok tartózkodnak és minden egyes sikeres találatnál növeli egy kicsit az életerőnket (nem rossz, ugye?). Persze semmi sem tökéletes, a fegyver ugyanis nem hajlandó jó jellemű lényeket megsebezni, sőt, a mi energiánkat csökkenti egy-egy ilyen balszerencsés találatnál.



ÉS VÉGEZETÜL A LÉNYEG...

...vagyis az első két pálya végigjártása. A kaland egy poros kis faluból indul, amit ork hordák és néhány kisebb sárkány tart rettegésben. Ezek után már mindenki számára világos lehet, hogy a közbiztonság nem éppen tökéletes, szóval gyakran kell majd a kardunkhoz nyúlnunk. Először is járjuk végig az összes utcát és gyűjtögetssünk össze minél több kulcsot és egyéb tárgyat. Miután sikerült némi vagyonra szert tennünk, beszélgessünk el az utcán ténfergő emberekkel (woman, hooded man, trader, barbarian), valamint a kocsmárossal (fogadó), a kováccsal és a fegyverárussal. Számtalan ökörség mellett néhány lényeges dolgot is megtudhatunk, pl. hogy a falu számos lakóját elhurcolták az orkok valami Fekete-hegység (Black mountain) nevű helyre, vagy hogy a falu kapuján csak egy jelszóval juthatunk ki. Az első küldetést mindenesetre a fegyverkovács adja, arra kér meg minket, hogy szerezzünk neki 5 db ingot nevű tárgyat (a fene tudja mi lehet az, most éppen nincs a közelben egy szótár se). No, majd később szerzünk neki ingotot, most inkább nézzük meg a hidat. Hüha, egy Gyalog-galoppból ismerős jelenet



fogad bennünket: valami bolond lovag (Mad Knight) üdvözl bennünket azzal a szomorú hírrel, hogy a hid az övé és húzzunk innen. Ugye ezt te sem gondold komolyan, öcsi? Sajnos mégis... Az mindenesetre néhány ütésváltás után kiderül, hogy páncélos barátunkkal nem érdemes kötekedni, adjunk inkább neki egy kardot (Give sword). Kardot az utcán lehet találni vagy a fegyverboltban vehetünk egyet. A lovag persze nagyon megörül a kardnak, rögtön valami csatabárdot (axe) kezd el emlegetni. Nyalókat ne hozzak?!? A csatabárdot egyébként szintén a fegyverárusnál vehetjük meg (Trade) meglehetősen borsos áron. A bárd mindenesetre megteszi a hatását, az örült lovag félreáll és mi átmehetünk a hidon.

Ezután kezdjük el ingotot gyűjteni a házakban és az utcán (ez egy igen időigényes mulatság lesz), majd a szerzeményünkkel vonulunk a fegyverkovácsához. Ő hálából közli, hogy a fagadóban iddógáló törpe (dwarf) ismeri a jelszót. Hurrá, irány a kocsmá! Itt sajnos kiderül, hogy a törpe nem hajlandó szóba állni holmi jöttment elfekkel (és fél-elfekkel). Adjunk neki egy kis itókát (Give tankard), hátha ettől meglágyul a szíve. A kívánt eredmény ezúttal elmarad, mindössze annyit hajlandó kinyögni a drága, hogy valami "koponyarepszítő" (Skullbuster) nevű ital után vágyakozik, ehhez viszont be kell szereznünk valami különleges füvet (Herb). Alighanem mindenki kitalálta, hogy a fűért az alkimistát kell lelejmolnunk, aki persze rögtön ki is oszt egy új küldetést: a 3 ellopot varázsitalát kell visszaszereznünk. Azt persze már nem árulja el, hogy ki csórta el a cuccot, azt mindenkinek ki kell következtetnie... A lopást 3 csuklyás alak követte el (Hooded man), náluk találhatjuk meg az elveszett italokat. Ezeket a fickókat persze nem túl egyszerű megtalálni, az egész várost keresztül-kasul be kell barangolnunk, hogy végre a nyomukra akadjunk. Miután mind a hármukat annak rendje s módja szerint legyilkoltuk, vigyük vissza a három varázsitalt és megkapjuk cserébe a beígért füvet. Innen már egyszerű a dolog, rohanjunk vissza a kocsmába és a csapossal kevertessük ki a Skullbustert, majd a lötytöt

táru a szemünk elé: két ork készül éppen egy druidát fölládozni. Ennek már fele sem tréfa, rohanjunk szegény fickó védelmére. Az orkok lemészárlása után beszélgetünk el vele, néhány érdekes infót tudhatunk meg egy Malthar nevű nagy varázslóról, aki talán segíthet nekünk. A csevely után menjünk vissza a kapuhoz, ahol az ör nagy kegyesen hajlandó kiengedni végre, csak még előbb kapupénz címén elveszi az összes tárgyunkat. Klassz...

A szépen megrajzolt átvezető kép megtekintése után egy erdőben találjuk magunkat,

ahol mindenféle gyanús állatok rohagnak a földön (közelebbről: nyulak), csiripelnek a madarak stb. Itt-ott találkozhatunk persze kiránduló orkokkal, ogrékkal valamint néhány tűzlabdát lődözgető élőhalottal (undead). Néha a továbbhaladást egy koponya gátolja, ezeket nemes egyszerűséggel verjük szét, és már szabad is az út. Egy rövid gyűjtögetőkörút után látogassuk meg nagyapánkat, aki éppen elég ramaty állapotban egy fa tetején agonizál.

adjuk oda a törpének, aki erre közli a jelszót. Remek, irány a kapu! Itt azonban az ör azzal fogad, hogy csak ne akarjunk mi itt kirohangászni, előbb nézzünk el a templomhoz, ahol mostanában igen gyanús dolgok történnek.

A templomban kedves kis tájkép

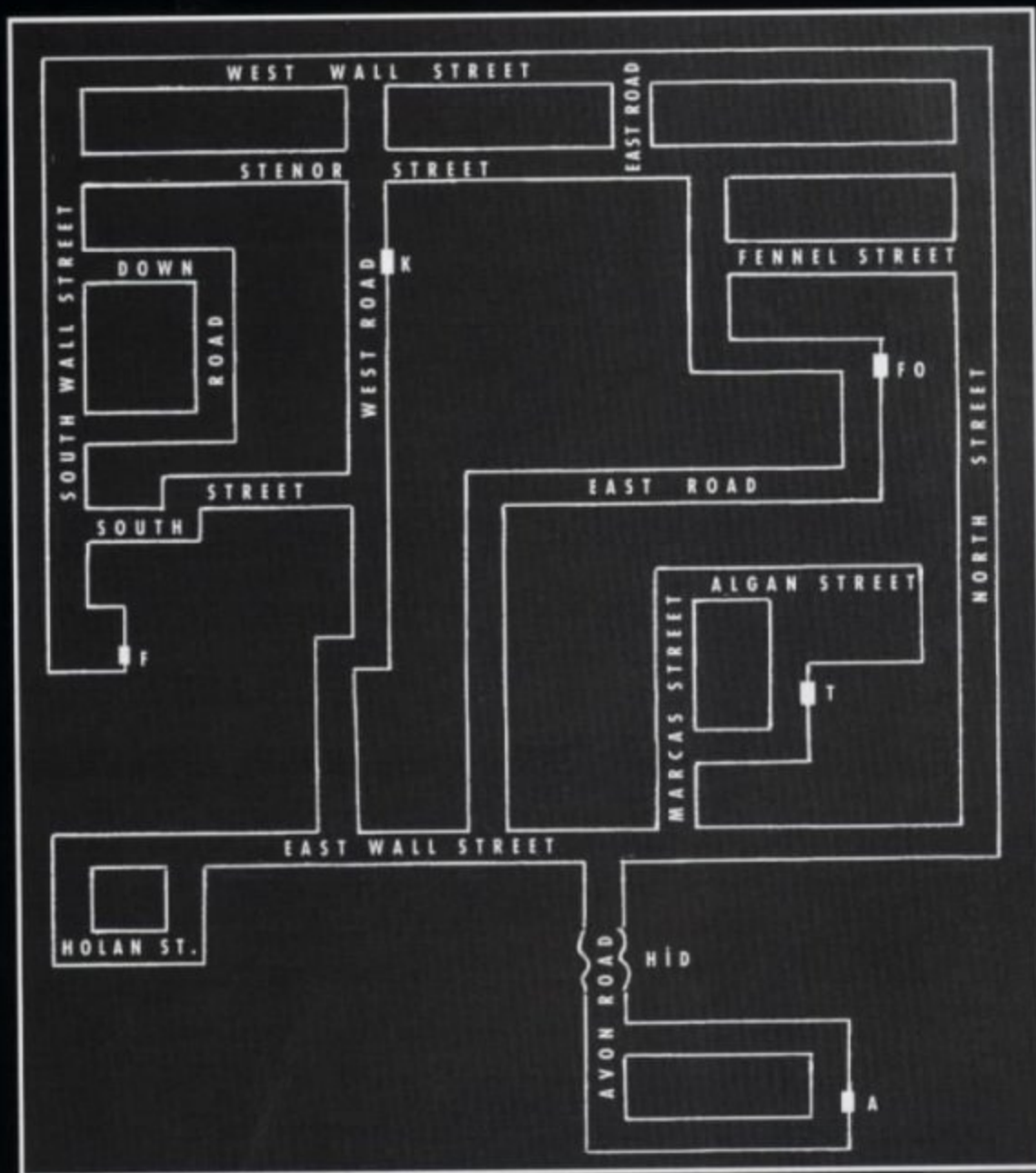


nyúlpecsenyével (Throw rabbit), majd szedjük fel a sárkánycsontot. Ezután nézzük meg magunknak a gombák úrnőjét és beszélgetünk el vele, majd ugyanezt játszunk el az unikornissal is. Ha mindezzel készen vagyunk, már csak az ork csapatot kell miszlikbe aprítanunk és szedjük fel a jutalmunkat a gombák hercegnőjénél és az unikornisnál, aztán irány Malthar. Ha az unikornis szívoskodna, nézzünk szét még a környéken és irtsunk ki pár orkot.



Hogy ezután mi jön, azt már csak a Core Design programozói tudják (na meg azok, akiknek az eredetileg is hibátlan verzió van meg). Zárszóként csak annyit mondanék: apróbb hibái ellenére a Darkmere egy olyan játék, amit egy vérbeli kalandor se hagyhat ki.

T.J.



LEVEL 1: A VÁROS

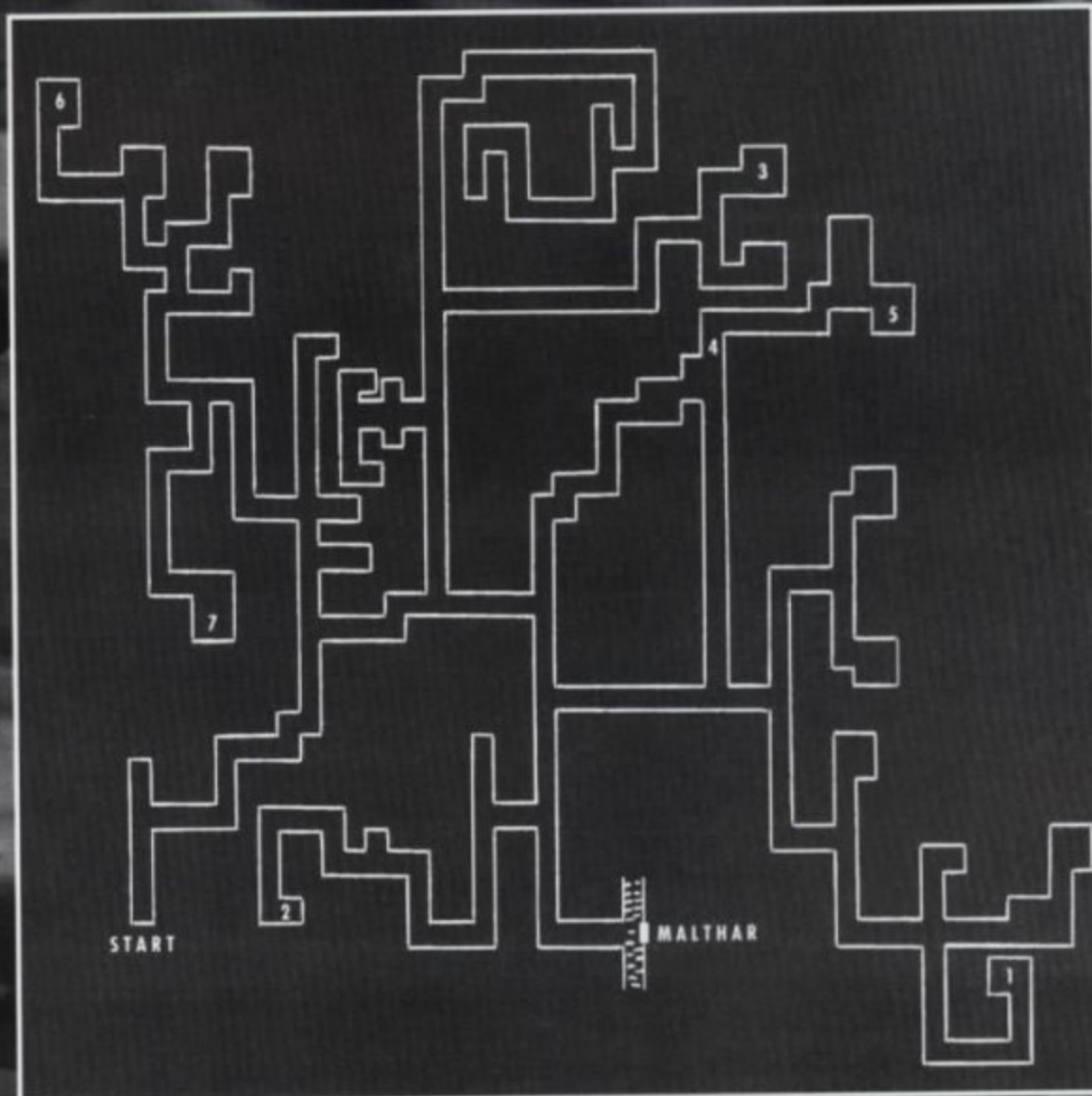
JELMAGYARÁZAT:

- K: KOVÁCS
- F: FEGYVERBOLT
- FO: FOGADÓ
- T: TEMPLOM
- A: ALKIMISTA

LEVEL 2: AZ ERDŐ

JELMAGYARÁZAT:

- 1: FOGOLY NIMFÁK
- 2: UNIKORNIS
- 3: FELJÁRAT A NAGYAPÁHOZ
- 4: PÓKHÁLÓ
- 5: CSONTOK
- 6: A GOMBÁK ÚRNŐJE
- 7: KÖKÖR



EVASIVE ACTION

DUEL FOR THE SKY



A szimulátor kedvelők biztosan habzó szájjal veszik tudomásul, hogy az EVASIVE ACTION című PC-s játék tesztelését nem mesterük, SZJVC követte el. Ennek az az egyszerű oka volt, hogy mi (Zolee+Martin) itt az újságnál tökéletes diktatúrát vezettünk be, elnyomjuk a legjobb újságírókat és elhappoljuk a munkákat előlük. Tehát ezentúl minden szimulátort Martin tesztl, a kalandjátékokat pedig Zolee játsza végig (vagy mégsem).

A játék egyébként azoknak a balgáknak készült, akik utálnak órákig repkedni, idétlen rövidítésekkel bibelődni és térképeket böngészni - ők azok, akik az ős F-18-cal is kiengedett kerekkel gurultak össze-vissza a földön. Az EVASIVE ACTION-ban ugyanis csak az akción van a hangsúly, a véres gyilkoláson és az örült manőverezésen.

A programban 4 időzónában űzhetjük mocskos játékainkat: 1917, 1942, 1995, 2064. Zónánként két gép áll rendelkezésre, ezeket tetszés szerint cserélgethetjük. Műszaki adataikat, történelmüket és típusukat nem ismertetem oldalakon keresztül, mert halálosan nem érdekel - nyomolni kell velük és kész.



A két gépet bemutató képernyőn állítható be a játék típusa: egyedül, ketten, modemmel, akárhogy. Innen tovább tudunk lépni az OPTIONS képernyőre, ahol további finombeállítások végezhetők a repülőgépekkel kapcsolatban.

Itt dönthetjük el, hogy végülis milyen stílusban akarunk küzdeni: DODFIGHT - a legösszetettebb forma, kaszkadőr mutatványokkal, javítással, leszállással. AIR RACE - a lehető legyorsabban kell átrepülni a STUNT feladatokon, de itt nem lehet lelőni az ellenfelet, csak meg-

bénítani. ATTACKER - a klasszikus macska-egér játék, ahol egy ideig támadó, utána pedig védekező szerepet kapunk.

Az irányítás egyszerű, az irányokon kívül csak egy választó és egy végrehajtó billentyűt használunk. A fegyverzet gépenként változik, és eléggé meglepő, hogy többféle rakéta és hasonló nyaláncságok használhatók. Az F1-F2 billentyűkkel válthatjuk a különböző nézeteket, a TAB-bal pedig a monitor képét. Ezen látható az ellenfél, a következő célpont és a leszállópálya. Többet nem vagyok hajlandó szenvedni, nekem tetszik a játék, innentől Tiétek a döntés joga.

Nagyon bátor vállalkozásként értékeltem, hogy a SOFTWARE TOOLWORKS kiadott egy olyan autóversenyes játékot, amely nem vektorgrafikával készült. Ez az INDYCAR kicsit veszélyes húzásnak látszik, de hát lássuk, mit is rejt a CD lemez.

"Isten hozott a VWBT-nél! Hi! Lance Boyle vagyok, és be akarok vezetni egy olyan univerzumba, ahol a realitás a föld alá bújjik szegyenében. Tudom, tudom, hogy mit gondolsz, ez most egy buta álom, ami csak tovább bonyolítja az életet. De nem, kedves barátom! A VIRTUÁLIS TV-nek köszönhetően most való-ra válhat életed szimulációja. A világ téged akar, hiszen ők csak nézni tudják a show-t. TE viszont átélni is!"



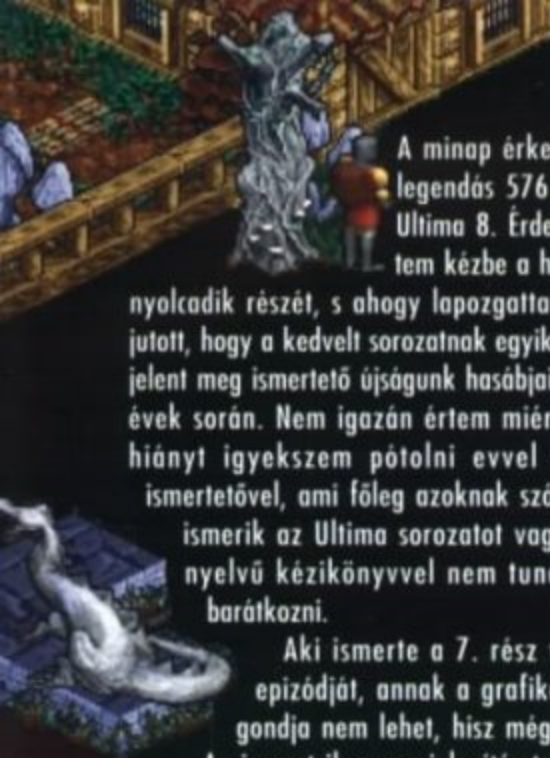
A MEGARACE című műsorban a szereplők egy VIRTUALITY ruhába bújva úgy érzik, míha egy szuperautó ülésében döngetnének. Te, az ENFORCER nevű versenyző arra vagy hivatott, hogy izgalmas akciókkal tarkított versenyt produkálj, hiszen a nézők izgulni akarnak. Végül is, túl sok bajod nem lehet, hiszen ez jobb, mint a valóság! Vágj bele a MEGARACE-be!

A játékot billentyűzettel, egérrel és joy-jal irányíthatjuk. Végül is 5 fontos dolog van: a gyorsítás/lassítás, jobb/bal irányok és a lövés. A kezdőképernyőn lehet kocsit választani, összesen 8 féle van, de ezek nagyrésze csak a győztes futamok után elérhető. A gépek 3D képét az ESC billentyű megnyomásával lehet kikérni. Amikor egy pályát megnyerünk, a bandavezér kocsija belekerül a választékba.

Még mindig ezen a képernyőn maradv, a három színes gombbal állítható az opció menü. A zölddel a nehézségi fok, a késsel az eredménylista hívható be. A sárgával tudunk tölteni, állást menteni és definiálni az irányítás módját. A képernyő alján látható a kezelőpult. A bal szélén van a kiirtandó ellenfél képe. Mellette felül a sebesség, alatta az energia. Jobbra fent a fegyver: géppuska vagy rakéta, alatta a sérülés mértéke. A jobb szélén felül van a THRILL-O-METER, ez mutatja, hogy mennyire élvezetes műsort produkálunk.

MEGARACE





A minap érkezett meg a legendás 576 Shopba az Ultima 8. Érdeklődve vettem kézbe a híres sorozat nyolcadik részét, s ahogy lapozgattam eszembe jutott, hogy a kedvelt sorozatnak egyik részéről se jelent meg ismertető újságunk hasábjain az elmúlt évek során. Nem igazán értem miért, de ezt a hiányt igyekszem pótolni evvel a rövidke ismertetővel, ami főleg azoknak szól akik nem ismerik az Ultima sorozatot vagy az angol nyelvű kézikönyvvel nem tudnak megbarátkozni.

Aki ismerte a 7. rész valamelyik epizódját, annak a grafikával semmi gondja nem lehet, hisz még szebb lett.

Az izometrikus megjelenítés talán az SSI-ken nevelkedett kalandoroknak furcsa lesz, de ha



bele szokik az ember egészen Pagan földjén érzim magát.

A játék nem használ túl sok

féle hangkátyút, s pechemre (és a többi Gravis-es bánatára) a Gravist se kezeli, és sajnos egyik blaster emulátorral sem sikerült eddig behergelnem. Mindenesetre jó hír, hogy léteznek a programhoz Gravis vezérlők,

de egyelőre nem sikerült beszereznem. A játékhoz egyébként külön speech diskeket is kiadtak, mint a híres-hirhadt Commanderhez, kemény 3 lemezt tesz ki a beszéd. A programnak igen nagy a memóriai igénye, 4 megabyte-nak kell a gépünkben lennie, s lehetőleg ne használjunk semmiféle memóriamenedzsert és cache programot (hacsak nincs 4 mb-nél többünk). A memória mellett a gépigény is tisztességes: minimum 386 DX kell ahhoz, hogy elinduljon, de még egy 486 SX-en is rettenetesen ugrál a scroll, mindig ketyeg a winchester. Persze lassabb gépeken is élvezhető lehet a játék - 8 vagy még több rammal.

A történet röviden annyi, hogy ebben a részben Pagan földjére keveredünk, ahova egy nagy vörös kéz ejt le bennünket, hogy minél tovább kerüljünk Britanniától és a Földtől (ezeket két világment kell elképzelni). Aki kíváncsi Pagan teljes történelmére, az őt befolyásoló négy titán legendájára, az ott élő népekre és szörnyekre, az jól teszi, ha elolvassa a kézikönyvből, hisz jókora történetet kerítettek a programhoz. A játék során hét jelentősebb helyre keveredhetünk el, először Tenebrae városába, majd eljutunk Mythran otthonába, aki varázslásra tanít meg minket.

Elkeveredünk a bosszú öblébe, ahol a Zealanok és Panagok háborúztak, s az a hír járja, hogy az elsüllyedt Zealan hajórók visszajárnak a halott

katonák lelkei. Természetesen lesz temető, meglátogathatjuk az egyik Titánt a hegyekben, s eljuthatunk egy misztikus szigetre is. A játék felépítését tekintve nem tér a többi hasonszőrű programtól: a játéknak van egy gerinctörténete, s kalandozás során rengeteg apró történetbe keveredhetünk, melyeket vagy teljesítünk néhány hasznos cucc



megszerzése érdekében, vagy hagyunk.

A mágiának igen fontos szerep jut a játékban, olyannyira, hogy a kézikönyv nélkülözhetetlen a játékhoz: itt találjuk meg a varázslatok nevét, és a hozzájuk valót. Ez természetesen egyben a játék védelme is, hisz kézikönyv nélkül kitalálni a komponenseket - az bizony közel lehetetlen. A mágiának egyébként 5 ága van, a Necromancy, a Tempestry, a Theurgy, a Sorcery és a Thaumaturgy, amelyet Mythran külön ágként fejlesztett ki (ő tanít meg minket a varázslásra a játék folyamán). A varázsláshoz szükséges: a varázskönyv és egy fókusz, ami összegyűjti a mágikus energiát, vagy a komponensek.

Az irányítás szinte kizárólag az egérre korlátozódik, s igen sokrétű. Mozgásnál a nyíl háromféleképpen jelenhet meg a



képernyőn, attól függően, hogy milyen távol van tőlünk. Lehet rövid, ilyenkor osonhatunk; lehet közepes, ez jelenti a normál séta sebességét; és lehet hosszú, ilyenkor futunk. A jobb gombot folyamatosan nyomva kell tartani, hogy



haladjunk, s ha futás közben nyomunk egyet a bal gombbal, hősünk ugrik egyet. Ugrálni általában

helyzetben is tudunk, ha közepes méretű a nyíl és megnyomjuk mindkét egérgombot egyszerre, akkor előre ugrunk egyet, ha rövid nyíl esetén tesszük ugyanezt, akkor felfelé ugrunk egyet. Evvel a mozdulattal fel tudunk kapaszkodni kerítésekre, falakra, stb.

Valakit megszólítani egy dupla bal gombnyomással lehet, s akkor ugyancsak a bal gombbal válogathatunk a kérdések/válaszok repertoárjából. A szöveget továbblőni ugyancsak a bal gombbal tudjuk.

Tárgyakat felvenni, megvizsgálni, használni a bal gomb segítségével lehet. Egy kattintás tárgyon vagy személyen kiírja annak a nevét. Két kattintással közelebből is megvizsgálhatunk valamit, pl. bele-nézhetünk egy hordóba, elolvashatunk egy könyvet stb. Ilyenkor a vizsgált tárgy nagyított képe ablakként jelenik meg a képernyőn a benne lévő tárggyal. Ha folyamatosan nyomva tartjuk a bal egérgombot a tárgyon, megjelenik annak fantomképe, s ekkor mozgathatjuk (pl. magunkra, s ekkor felvesszük); ha egy piros X jelenik, az azt jelenti, hogy a tárgy nem mozgatható, vagy túl messze vagyunk tőle. Harmadik lehetőségként egy kék "+" jelet

láthatunk: ha a kézben tartott tárgyat valahová elmozgatjuk, ez azt jelenti, hogy odadobjuk a tárgyat.

Amennyiben emberünkön kattintunk kettőt, egy kis ablakban megjelenik a képünk és az adataink. Itt az ember-sziluetten láthatók a ránkaggatott cuccok, a kardtól a pajzsos át a különféle ruhákig. A hátizsákunkon kattintsunk duplát a bal gombbal, s máris közelebből láthatjuk a tartalmát. Innen lehet felöltöztetni emberünket oly

módon, hogy a zsákban lévő cuccokat átmozgatjuk az emberkőre. Az megjelenített ablakokat mindig a backspace-szel zárhatjuk le. Ha valamilyen fegyver van a kezünkben és dupla jobbot kattintunk emberünkön, akkor támadóállásba helyezkedünk, s a bal gombbal hadonászhatunk

fegyverünkkel, a jobbal pedig mozoghatunk. Ne feledjük, hogy harc közben képtelenek vagyunk ugrani vagy mászni.

Az emberkénk képe mellett találjuk a karakterlapot, melyen a következő adatok szerepelnek:

-STR: erő, ettől függ a harcban nyújtott teljesítményünk, teherbírásunk, ugrásunk hossza. Maximális teherbírásunk háromszorosa az erőnknek.

-INT: Intelligenciánk, mely a kaland során fejlődhet. Döntően a manánk mennyiségét határozza meg, a manna mindig a kétszerese.

-ARMR: Védettségünk, minél nagyobb a szám annál nehezebben sebeznek meg.

-HITS: Életerőpontjaink száma, maximum az erőnk kétszerese.

-MANA: Mannánk mennyisége, varázsláshoz szükséges, fokozatosan töltődik újra.

-WGHT: A súly, amennyit cipelünk.

Az értékek alatt látható piros és kék csikra kattintva a képernyőre kerül életerő- és mannapontunk, s így mindig szem előtt vannak.

Az Esc billentyűvel kerülhetünk be a menübe, ahol lekérhetjük az intro-t, betölthetünk játékállást (Read diary), menthetünk (Write diary). Az options menüben beállíthatjuk, hogy legyen-e zene, hang, animáció, s állíthatjuk a szöveg sebességét. Cretit-el a készítő névsorába pillanthatunk be, a Quit-el

kiléphetünk a játékból.

Sokszor kényelmesebb billentyűzetről is kezelni a játékot, ime néhány hasznos gomb:

- C: Fegyverünk előhúzása/eltevése.
- Alt H: jobb vagy balkezes egér.
- I: Hátizsák kinyitása.
- O: Belépes az optinos menübe.
- Z: Karakterlap megnézése.
- Backspace: az összes nyitott ablak bezárása.
- AltX: kilépés a játékból.

Nem tudom ki hogy van vele, de engem kicsit elriaszt az enyhén macerás irányítás. Szívesebben ülök le inkább egy Arena vagy Ravenloft elé, ahol



ÉRTÉKELŐ

	grafika	80%
	hang/zene	82%
	kezelhetőség	78%
	kihívás	65%

ÖSSZHATÁS

80%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

minden menü egy-egy kattintással elérhető, nem kell azon vacakolni, hogy duplát kattintsak vagy egyet, egyszóval minden gyorsabban megy. Mindenesetre akinek eddig is a kedvence volt az Ultima sorozat, az kellemes hetek elé nézhet.

K. G.



Információk, érdekességek első kézből
 • Hírek, újdonságok, elemzések
 • Akciók, szenzációs nyereményekkel
 • Művészet és számítástechnika találkozása
 • Mindez havonta, a legnépszerűbb géptípusokra!



79,-

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



158,-

91/7-8



98,-

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



196,-

92/7-8



98,-

92/9



98,-

92/10



98,-

92/11



98,-

92/12



138,-

93/1



138,-

93/2



138,-

93/3



138,-

93/4



138,-

93/5



138,-

93/6



276,-

93/7-8



168,-

93/9



168,-

93/10



168,-

93/11



168,-

93/12



168,-

94/1



168,-

94/2



168,-

94/3



168,-

94/4

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért, az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) 1100,- Ft-ért. Az 1992-ben megjelent 12 szám is kedvezményesen vásárolható meg 1000,- Ft-ért. 1993-tól kezdve, illetve darabankénti megrendelés esetén az újság eredeti áron vásárolható meg. A Szimulátor Különszám elfogyott!

A fenti árakhoz portó költség is járul. Postacím: Comgame Gmk. 1389 Bp., Pf. 132.

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre bairni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

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

- GÉPTIPUS:** PC C-64 AMIGA EGYÉB
- ROVAT:** CSERE KERES KÍNÁL
- OPCIÓK:** VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) INVERZ (+50% FELÁR) KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
 Ha 1994 június 30-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és Fortuna is melléd szegődik, a júliusi sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte shop** választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.

1994-ben is érdemes előfizetni!

* MEGRENDELŐ *

Előfizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:

negyedévre: 500.- Ft
 félévve: 950.- Ft
 egy évre: 1.900.- Ft

Megrendelem az 576 KByte című lapot példányban

Megrendelő neve:.....

Címe:

Irányítószám:

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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

576 KByte
 COMGAME GMK
 1389 Budapest
 Postafiók 132

PROSZOLG

1399 Budapest, Pf.: 636

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



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

APRÓ

C 64 keres

1541/2-es floppyhoz jól működő adaptert vennék. Kiss Balázs 3900 Szerencs, Rákóczi út 35. Tel.: 06/47/361-965.

C 64 kínál

Eladó C64, Floppy, magnó, joystick eredeti játékokkal és egyéb kiegészítőkkel reális áron sürgősen. Tel: 276-5888, Székér Sándor

C64 + 1541 floppy- paralel datával + printer + CPIM modul 30 000 Ft-ért. Eladó ugyanitt Eprom égető + Oszilloszkóp modulok. Levélcím: Balázs Attila 1148 Budapest, Csörtő u. 14. Fsz.11. Tel: 06/60-327-257 este.

Eladó 2 db C64 Cartridge tokkal + 2 üres Eprom + égető + szakleírás + 5 lemez tele választott programokkal. Ára: 3000 Ft. Cseh Balázs 8636 Balatonöszöd, Szabadság u. 112.

Eladó 1541/II. Floppy drive (alig használt) kiváló állapotban 8 000Ft-ért + mikrokapcsolós joystick. Cím: Ziman Péter 2628 Szob Szent Imre u. 35. Tel.: 27/370-111

Olcson eladó C 64 II + 1541 II Floppy + Cartridge + Joy + 60 lemez + 120 db-os lemeztartó + magnó + 20 kazetta. Ár: 13 000 Ft. Cím: Holecskó Tamás 4400 Nyiregyháza Kert u. 10.

Eladó C-64/2,1541/2 floppy 320 db. lemez (játékok, felhasználói prg.), 2 db. joy, cartridge, magnó, TV csatlakoztató. Irányár: 27 000 Ft. Tel.:1-755-039.

C 64/II + 1541/II+Philips monochrom monitor, magnó, joy, könyvek + 70 lemez (Grundig TV monitorok) Tel.:1671-306.

C 64-II+154-II+250 lemez programokkal + 4 gyári program + 3 cart-ridge + 4 joy + kiegészítők és iradalom eladó. Irányár:35 000 Ft. Tel.: 74-311265.

Eladó C-64 + 1541/II floppy, 2 db. cartridge-leírással, 1 db. joystick, 9 db. szak-könyv + 130 lemez, játékkal + lemeztartó.

A közeljövőben Pécs, Király u. 24. sz. alatt megnyíló 576 KByte üzletünkbe keresünk fiatal, agilis eladót és szakirányú felsőfokú végzettséggel rendelkező üzletvezetőt. Jelentkezni lehet az újság címén.

Ára: 25 000 Ft. Tel.: 201-92-13 egész nap.

Új C 64 + garanciális 1541/II + magnó + 80 lemez + 30 kazetta + 2 joy + discbox + Kastély + játék leírások eladó. Ár: 23 000Ft. Cím: Keszthelyi János 1157 Budapest, Zsókaóvár u. 38.

Eladó C 64/II + 1541/II + 100 lemez + 2 joy + cartridge + hangdigitalizáló + 9 könyv. Irányár: 25 000Ft. Kódor Zsolt, 6724 Szeged, Csongrádi sgt. 86/b.

Eladó C 10845 monitor + C 64 + 1541/II + floppy + joystick + játékok. Érdeklődni lehet tel.: 269-1855/1171-es mellék 8-16 óráig. Sisa Jánosné

Eladó C 64 + floppy + discbox + 2 db. cruiser joy + 82 db. lemez (SF II., Golden Axe, Creatures I-II., stb...) + cartridge + könyvek. Ár: 25 000 Tel.: du. 227-0833 (Gábor)

Eladó kitűnő állapotban: C 64/II + 1541/II floppy + 1802 videomonitor + magnó + 2 db. joystick + fényceruza + 69 db. lemez + 12 db. kazetta 29 000 Ft-ért. Tel.: (27)3-13-555

Amiga kínál

A 500, 1 MB, 10845 színes, sztereo garanciális monitor, 2 db. joy, 3 db. lemeztartó, 2 db. egér, 180 lemeznyi program. Ár: 58 000 Ft. Érdeklődni délután:1-227-911

Original Amiga 500 eladó. Ára: 22 000 Ft. Érdeklődni lehet: 1-766-572 és az 1-313-414-es telefonszámon.

1 éves A500, bővítő, modulátor, Euroscart csat., 2 db. egér + 2 db. egéralátét, 1 db. Intruder + 1 db. Aviator joy, 1 db. M Microjoy, 160 lemez tele programmal, 1 db. 80-as lemeztartó, könyvek. Ár: 40 000 Ft. Sashegyi Roland 2095 Pilisszántó, Tavasz út 19.

2 Amiga modulátor eladó vagy külső drive-

ra cserélhető értékegyeztetéssel. Bán Gábor 1101 Budapest, Salgótarjáni út 51/b.

Eladó garanciális A 600 (1 MB, TV modulátor) programok, lemeztartó doboz, szak-könyvek, egérpad 30 000 Ft-ért. Cím: Budapest, II. Széher út 13. Szigeti Bálint

Eladó A500 (V 1.3, 1 MB), 3,5 külső drive,10845 monitor, 2 db. mikr. joystick, 340 db. lemez programokkal, szak-könyvek. Ára: 89 900 Ft. Érd.: ifj. Kollár Lajos 46/315157(8-15), 348-328(16-20)

Eladó két hónapos Amiga CD32-es garanciális + 3 db. játék. Érdeklődni: 1736-990-es telefonon lehet.

Eladó egy 1 hónapos A-1200 + 200 lemez programokkal + 2 joy 45 000 Ft-ért. Érd.: Bártfai Balázs tel.: 06-27-315540

Eladó Amiga TV modulátor, vennék külső meghajtót. Cím: Pap Tamás 6724 Szeged, Vasas Sz. Péter u. 9/a. Tel.: 62-324-584

Eladó Amiga 500 V1.3, 81 MB winchester, 3 MB memória, joy, A 520-TV modulátor, programokkal, vagy elcserélhető Amiga 1200-ra. Érd.: 201-9781 (délután)

PC kínál

Eladó egy 40 MB-os Conner Winchester, 2 MB RAM és hangszórók hangkártyákhoz. Cím: Gomér Gábor 1173 Budapest, Csabai u. 62. Tel: 256-38-49.

Eladó AT286/16, 4 MB RAM, 40 MB HDD, 1,2 MB FDD, színes VGA (512 KB) Doby ház, egér (MS/PC) Novell DOS 7/MS-DOS 6-2, több MB felh. prg. Érd: Cselényi Tel: 1763-723

Egyéb kínál

Super Nintendo 6 db kazettával eladó (S. M. World, The Magical Quest, Mortal Combat, All Stars, Dino City, Mario Paint) Cím: Borsos Albert 2030 Erd, Edit u. 1/b. Eladó 5 db Sega Megadrive játék 5 000

Ft/db áron, és 1 db Nintendo TV játék 400 beprogramozott játékkal + fénypisztollyal 6 000 Ft-ért. Tel: 06-28-310-124.

Eladó eredeti IBM AT (386 SX) 164 MB RAM, 1.44 meghajtó + sülmline ház + 160 MB winchester + 6.0 DOS + sok játék + Qemm memóriakez. prog. 50 000 Ft. Tel.: 1203-984.

Eladó Nintendo + 4 kazetta. Ára: 20 000 Forint. Tel: 1-805-537

Kifogástalan állapotú Nintendo eladó egy db. ajándékprogrammal a Super Mario Bros 3-mal. Irányár 15 000 Ft. Cím: Garamszegi Gergely 2654 Romhány, Wesselényi u. 21.

Eladó 3/4 éves Gameboy + 4 játék 10 000 Ft-ért sürgősen! Érd.: Szücs Zoltán 5820 Mezőhegyes, Hunyadi u. 4.

Eladó 1 db. Megadrive II. + 2 joy, 5 hónap garanciával, 15000 Ft-ért, valamint origin játékkazetták 3500 Ft-tól. Érd.: 17-19 óra között a 271-0718 tel.-on.

Eladó Sega Game Gear 4 kártyával. Ára: 16 000 Ft. Cím: Fröllich Péter 7696 Hidas, Kodály Zoltán u. 38. Tel: 06-60-363-363.

Eladó 4 hónapos Sega Megadrive + 3 játék: Sonic 2, NHLPA Hockey 93, Ecco The Dolphin. Plusz egy programozható joy. Irányár: 35 000 Ft. Cím: Ablaka Gergely 1029 Budapest, Zsiroshgyi u. 58. 2757696

Eladó 9 hónapos garanciális Megadrive 2- kontrollerral + játékok. Amigához Philips CM 8833-II. monitor, midi interface, C 64 + 1541 drive. PC-hez Sound Galaxy EX II hangkártya. Horváth András 2890 Tata, Komáromi út 18/2. 2/1.

Sega Megadrive és játékkazetták olcsón eladók. A kazetták ára 4000 Ft/db. Tóth Tamás 4400 Nyiregyháza, Derkovits 15.

Sega Megadrive játékok eladók: Super WWF: 6000 Ft, Wonderbom: 3500 Ft,

Batman returns: 6500 Ft, Toejam and Earl: 6000 Ft. Érdeklődni: 7-13 óráig 1176-163

Levis 318 videójáték 76 NES programmal (Super Mario Bros, F1, Kung-fu, Tetris) + Terminator II. Nes kazettával eladó. Ár: 7000 + 3000 Ft. Cím: Balogh Ferenc, 9374 Iván Rákóczi sor 8.

Eladó 11 db. bolti SNES All Stars kazettával + 1 év garancia. Ha érdekel, válaszolj. Irányár: 25 000 Ft. Cím: Megyimórecz Zoltán 8833 Fityeház, Ady Endre u. 8.

Eladó SNES kártya Fzéro 3000 Ft, Dinocity 4000 Ft, Bubby 5000 Ft, Street Fighter II. Turbo 8500 Ft. Cím: 8500 Pápa Kandó Kálmán u 37.

Eladó Sega MD + 2 joy (egyik 6 gombos) + 2 kazetta + gyári garancia. Ár: 31 500 Ft vagy 500 DM. (Alkudni lehet.) Jeney Barnabás 9500 Csellömölök, Akácfa u. 3.

Nintendo (4 hónapig használt) eladó két játékkal: Mario1, Pinball. Ára: 20 000Ft. Érdeklődni lehet: 6400 Kiskunhalas, Himző utca 8. szám alatt délután.

Kedvező áron eladó egy Sega Megadrive 3 játékkazettával és 7 darab Sega Master System játékkazetta. Cím: 5900 Orosháza Zöldfa utca 14. Tel: 68-312-403

Eladó: Sega Master System 2 joystick-kal és még 10 hónap garanciával. Ára: 11. 500Ft. Érdeklődni: Ferencz Zsolt, 6300 Kalocsa, Zöldfa utca 34.

Eladó: Game Boy + tartozékok + 4 db játék : S. Mario 2, Zelda, S. Gonsales, T. R. Tennis. A játékok külön-külön is megvásárolhatók. Ár megogyezés szerint. 34/382-954

Egyéb csere

Sega Megadrive kazettákat elcserélnék. (Ecco the Dolphin, Terminator). Cegléd környékiek jelentkezzenek. Tel: 06/60-387-539 Pető Krisztián

Jó minőségű Akai 4 fejes videomagnómat elcserélném Amigóra + tartozékokra. Cím: Gyimesi Miklós 7570 Barcs, Damjanich u. 27.

HARDWARE SERVICE: 175-10-24

COMMODORE PLUS4, C-64, AMIGA, IBM PC, valamint VIDEO MAGNÓ javítás
1123 Budapest, XII., Győri út 1. I/12. Bfró Zoltán

Rangos esemény helyszíne volt április 6-8-ig az **Erdei Ferenc Művelődési Központ** Kecskeméten. Az államilag elfogadott EXPO rendezvény, az évenként kétszer megrendezésre kerülő **Extra-Comp '94 Számítás-, Híradás- és Irodatechnikai Szakkiállítás és Vásár** zajlott le itt, amely nemcsak a szakemberek számára volt eredményes, hanem a sok laikus érdeklődő is jól szórakozhatott a három napos kiállítás és vásár során.

Az 1700 négyzetméter alapterületen több tucat kiállító mutatta be termékeit, az érdeklődők nemcsak kipróbálhatták a termékbemutatók sztárjait, hanem meg is vásárolhatták az ott kiállított kelleket, eszközöket, játékokat.

A szellemi táplálékra éhes látogatók a nagyteremben hallgathatták a számítástechnika fel-



használási területeiről szóló előadásokat. Az itt bemutatkozó szakemberek az ELTE-ről, a Közgazdasági Egyetemről, a Budapesti Tanítóképző Főiskoláról érkeztek és olyan közérdekű témákat vettek fel, mint a "mechanikai játékok vezérlése számítógéppel", vagy a "számítógépen játszott sakk az oktatásban", avagy "kisgyermekes játékos informatikai oktatása". Az előadások fővédnöke a **Kiss Áron Játéktársaság**, magáé a rendezvényé pedig Kecskemét város polgármestere volt. Rendezője a helyi **CUNT-PRESS** Rendezvényszervező Iroda. Az **576 KByte Shop** is képviseltette magát a helyszínen, egy hatalmas Sonic bábuval emelte a rendezvény hangulatát, amely fel-alá járkált a több száz érdeklődő között. Reméljük, hogy az őszi **EXTRA-COMP**-on már Veled is találkozhatunk!



Már kapható! **KÖZÉPFÖLDE SZEREPJÁTÉK™**

„Egy játék mind fölött”

A Middle-earth Role Playing (MERP) szerepjáték magyar kiadása

Ne késlekedj! Rendeld meg még ma a szerepjátékot, mely a legnagyobb fantasy világot kelti életre!

A szabálykönyv ára 1280 Ft, megvásárolható a következő könyvesboltokban és szerepjáték szaküzletekben: **Silverland** (Budapest 1036 Lajos u. 40.), **Sárkányfészek** (Budapest 1052 Bárczy István u. 1-3.), **Trollbarlang** (Budapest VI., Teréz körút 13.), **Illyés Gyula könyvesbolt** (Budapest VI., Andrássy út 16.), **Computer Garázs** (Debrecen, Lórántffy u. 2.),

vagy megrendelhető rózsaszín postautalványon, az **ODIN Fantasy Bt.**-től (1680 Bp., Pf. 33.). A kiadó a csekk 60 Ft-os feladási árát magára vállalja, így a csekken ennyivel kevesebben kell csak elküldeni. Külön postaköltséget nem számítunk fel.

Ha a megrendeléssel együtt a **Bíborholdra** is előfizetsz, 100 Ft kedvezményt kapsz, tehát 2660 Ft helyett csak 2560 Ft-ot kell fizetned.

A keménykötésű kötethez két tízoldalú dobókockát adunk ajándékba.

A nagy hősök, Aragorn, Frodó és Gandalf után Te is beírhatod neved Középfölde történelmébe!

Kiegészítők a MERPhez a Bíborhold fantasy és szerepjáték magazin minden számában!

Balesetemből épülgetve, s a filmes szakmára átpártolva csőtől szakadtak nyakamba vállalkozásom privatizált gondoljai. A kaszkadőként kritizált hebehurgya történetek kiagyalt előbb csellel rávettem, hogy tömörüljenek KEF-be, majd a végkielégítés kötelezettségétől szabadulva, fél év múltán - piaci nehézségekre hivatkozva leépítettem őket. (Ezt az ötletet még otthonról hoztam magammal.)

Igen ám, de inentől kezdve, a magam fejét törve agyalhattam a kassza sikert hozó filmek forgatókönyvén is, holott eddig is éjt nappallá téve toboroztam statisztákat, tárgyakat producerekkel, veszekedtem díszletépítő munkásokkal, kilineseltem menő sztárok lakóházainak. Mindezt taláshoz, bejáratás alatt lévő műkarral, elképzeltnek milyen embert próbáló erőfeszítéseket követelt. Bár az üzlet elég jól beindult, keveset hozzatva így, nem lehet tovább. Munkámon könnyítendő, bankszámlám kártyá berendezésre szántam el magam. A kor legmodernebb elektronikus csodával felszerelt stúdiót hoztunk létre mi, a foglalyó-klub tömörült tagjai.

Büszkségem bemutatásánál elsőként említeném a SET DESIGN fantáziánévű háttertervező és "forgatókönyv" alakító berendezésünket.

A kezelőpult bal felső sarkában található a sziget elektronikus térképe. A satellit kép nem sokat árul el nagyszerűségéből, de ha a központi keresztet - az egér bal szemének

folyamatos nyomva tartásával és elmozdítva - mondjuk a Golden Gate hid mellett fekvő fővárosra visztük, majd el kezdjük csökkenteni lejtékét, (-/+) azonnal sejtetni enged fantasztikus képességeit.

A Sth/Nrth ill. a Wst/East mellett látható koordináták a kereszt pillanatnyi helyzetét jelzik, de ezek segítségével találhatunk meg, vagy jelölhetünk ki a filmforgatás szempontjából később fontos pontokat.

Az Orient -/+ jeleivel forgatható a térképen látható terület. Felülnézetben az égtájak helyzete változtatható, a képernyő tetejéhez képest, oldal- vagy félfoldal nézetben a középpontban lévő objektum járható körül.

A Tilt 90-0 fok közötti értékének változtatásával a felülnézetet úsztatjuk át oldalnézbe. Mindezek alatt a Stunt mezőben található USER feliratot átirva adhatunk egyedí nevet szerkesztés alatt álló munkánkknak.

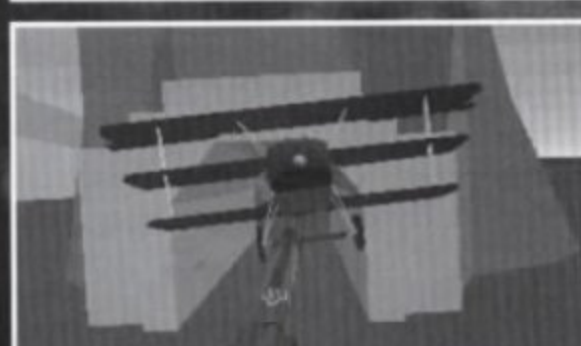
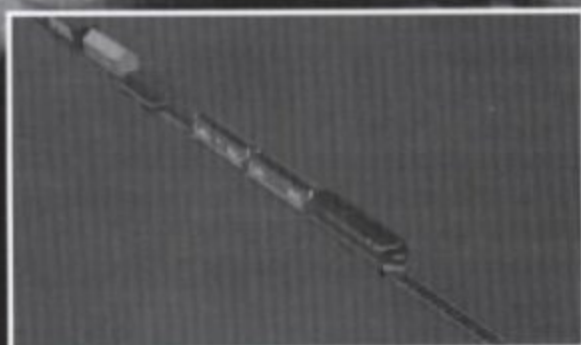
A jobb oldalon fent, szintén található egy ablak, ide kerül a kiválasztott háttérélem. 40 féle tárgyat választhatunk összesen, melyek sorszáma a Fel-Le nyilas gombokkal állítható. Az üres ablak névmutatójában a "free" felirat látható.

Objektumok beállítása:

A Place: gomb használatával lehetséges a kiválasztott tárgy lerakása a kereszt középpontjába, ill. felvétele annak.

A Go to:-ra bökve, a térképen már lerakott tárgy helyére ugrik a kereszt. Különböző területeken elhelyezett, több tárgy esetén fontos keresési eszköz.

Adj: hatására a jobboldali képernyő átvált, és egy új menüablakkal találjuk szemben magunkat, mely az aktuális tárgytól függően eltérő funkciókkal is bejelentkezhetsz. <Fontosnak tartom megjegyezni: első alkalommal nekem is bonyolultnak tűnt a "kismillió" menü közötti eligazodást! Alkalmazása során -mint általában- rendkívül gyorsan hozzászokunk, megértjük logikai felépítését. (Érthetően leírni használatát sokkal nehezebb,



CSINTÁRS

<az ötlet szerzői jogvédelem alatt!>

-Object: tel az adott tárgy haladási, figyelési, támadási stb. irányát határozzuk meg a beírt számú objektummal szemben. <Pl. a hid alá telepített kamera (a tárgy) kövesse a repülőgépet (objektumot), amikor az a közelébe érve, mellette elhalad!>
-Zoom: a nagyítás mértékének meghatározása.
-Autozoom on/off: annak beállítása, hogy a filmben látótérbe került tárgyra ráközelítsen-e a kamera, vagy sem.

A képernyő alján található vezérlő gombokkal további lényeges tulajdonságait határozhatjuk meg az adott adott

mint használva megérteni kezelését!!!>
-A Watch: gomb megnyomása után, a tárgy megjelenését befolyásoló tényezők állíthatók.

Egészen extrém dolgok is előállíthatók: próba képp egyszer, a Big Bent döntöttem vízszintes helyzetbe, majd a magasságukat is belöve, "gördítettem" alá egy Earth Mover (dämpér) -t. TV Híradóba illő látványosság volt az "alkázott rakétaszállító".

További példát említve: a kifutópálya végére állított repülőgépet is itt tudjuk beforgatni felszálló irányba...

-Sth/Nrth - Wst/East: koordinátákkal határozzuk meg a tárgy helyét. Nem is annyira a közvetlen elhelyezésnél, mint inkább tárgyak egymás mellé való illesztésénél nyújt hasznos segítséget.

-Altitude: A tárgy talpazatának tengerszint feletti elhelyezkedő magassága. Ha mondjuk fel akarjuk zászlózni a vár tetejét, 0 magassági érték esetén a zászlók eltűnnek a hegy gyomrában. Fel kell tehát emelni a hegy, plusz a vár magasságába őket. Emelni a fizika törvényeit figyelmen kívül hagyva is lehet: az Eiffel-torony pl. 1000 láb magasságban lebegve jobban mutat, mint a valóságban!
-Speed: a tárgy mozgási sebessége. Ezzel visztük életet a halott tájba: ennek folytán találkozhatunk a levegőben úszó vadkacsa rajokkal, mozgó autókkal, hajókkal, vonatszerelvényekkel. Horrorfilmünk számára 40 fás erdő is rohamra vezényelhető ártatlan cserkész-tábor lakói ellen

tárgynak:
-VIS: a tárgy külső nézetből, hátsó kamera állásból is látható (egyébként csak a környezete)
-COLL: találkozás esetén a tárggyal ütközünk, egyébként keresztül megyünk rajta, mintha mi sem történt volna. (Nem hülyeség, van értelme!)
-EXPL: ütközés esetén a tárgy felrobban.
-SHAD: a tárgy árnyékot (is) vet.
-OK: a szerkesztés csocsi, gyérünk tovább.
-LOCK: zár(lat) <a fejemben. Nem jöttem rá: ki, mit, hol...>
-CANCEL: belefáradtam, el is szúrta, hagyjuk a fránya

További menüpontok, melyek az ADJ alatt előfordulhatnak:

-Face: a kamera állás helyének, rólátási szögének, ha mozog a sebességének, valamint a pontnak, amire a tárgy beállítása.
-Free: mint a Face, de itt a Heading, a Pitch is állítható.
-Seek: az általunk megadott sebességgel halad a kitüntetett tárgy irányába, ütközésig.
-Spot: a nézőpont (kamera állás) beállítása, ahonnan a tárgyat követi.
-Follow: a kitüntetett tárgyat követi adott távolságból kötetlékben (fly me).
-Attach: a Follow-hoz hasonló kamera állás, de a nézőpontot (mint a Spot-nál) nem szabad megváltoztatni.
-Facing: A fej irányának meghatározása. (pl. harckocsi elfordított lövegtornya).
-Heading: a haladási irányba néz (az előző példánál maradvá: a torony menetirányba áll).
-Offset position: "Viszont pozíció", a tárgy lehetséges (mások) helye. <Hát ez bizony mintha nem mozdulna, de próbáld ki, megérted!>
-Roll: "csűrő"-forgatás
-Pitch: "bálintó"-forgatás
-Yaw: "vízszintes"-forgatás (körbe járás).

Az ADJ-ből kilépve folytatam a jobb oldali kezelőgombok bemutatását:

-Add: a 40 féle tárgy valamelyikének kiválasztása, 9 alkonyvtár vektorgrafika kínálatából. A felvételek alatt az egyes számú tárgy lesz az irányított, de ez bármi lehet, akár egy földgolyu (vagy a már említett zászló, és a Diadalív) is!
-Production Tools: háttér kellékek: sikidomok, füst stb.
-Mammals & Plants: élő díszletek: fák, lovak, egyéb állatok stb.
-Letters & Numbers: két- és három dimenziós karakterek (számok, betűk stb.)
-Markers: zászlók, táblák, jelölők
-Military Equipments: hadi eszközök (tankok, hajók, rakéták stb.)
-Misc: mindenféle műtyűrök egyvelege
-Structures: épületek, műemlékek, helyszínek (Eiffel-torony, Diadalív, stadionok)
-Vehicles: járművek, munkagépek
-Planes: a repülőtéren megismert gépcsoadák
-Del: a 40-es listából törli a tárgyat.
-Hide: a tervezés során rejtí a tárgyat (nehogy feleslegesen zavarjon), de a játékban meghagyja.
-Global: az egészre vonatkozó beállítások:
-Rec on/off/auto: felvétel be/ki/csak ha EDIT=ON
-Time: a felvétel időpontja
-View Pilot Cp: előre nézetben a műszerfal is látszik.
-Pilot No Cp: előre nézet műszerfal nélkül.
-Left/Right Side: bal/jobboldali nézet bekapcs.
-Rear: hátra felé nézet...
-Bomb: bomba célzókészülék...
-Spotter: hátulról követve...
-1st Take: az első próba annyiban kerül <csak ismerősök bosszantására>
-Crash: balfácánkódásod ára <mint fent>
-Take Penalty: a további snittenkénti költségek <...>
-Max Takes: a rendező türelme (a megengedett próbálkozások száma)
-Camera: hány kamera állás legyen a szerkesztésnél (DECK)
-Gear/Flap/Brakes: A futó, fékszárny és fékek állapota indításnál.
-Weapon Gun/Missile/Bomb: A repülőgép fegyverzete gépögyü, rakéta, bomba. A felszerelés nem

tetszőleges, Fokker-re ne próbáljunk rakétát szerelni, nem enged.

-**Events:** a szerkesztő programozói felülete, melyben sajátos "BASIC-nyelvvel" szabunk feltételeket, határozzuk meg feladatokat, reagálásokat. A bal sarokban látható a "program" sorszáma, melyet a "+/-" gombokkal válthatunk, és összesen 64 lehet.

-**Copy:** parancs a pufferbe másolja programunkat.
 -**Paste:** a pufferből ragasztja programunk után magát.
 -**Clear:** törli a programsort.

A következő IF (ha)... AND (és)... AND... THEN (akkor)... (és ez még hétszer ismétlődve) sorokból áll össze programunk. Az első IF lenyomása újabb menücske megjelenését vonja maga után:

-**Never:** nincs változtatás.
 -**Collide:** X-tárgy összeütközik Y-nal.
 -**Crash:** X-tárgy lezuhan.
 -**Time:** a stopper eléri a megadott másodpercet.
 -**Weapon Count:** ellőttük a megadott löszerményszámot.

-**And:** és még tovább (ezek is megtörténnek):
 -**Nothing:** nincs változtatás.
 -**After Time:** a beállított időn túl vagyunk.
 -**Before Time:** még nem telt el a beállított (-nyi) idő.
 -**Event:** a beállított esemény megtörtént.
 -**No Event:** ... még nem történt meg.
 -**Flag:** adott változó (0-15) értéke.
 -**Flag =/≠:** adott változó értéke nem egyezik.
 -**Speed <:** sebességünk kisebb mint...
 -**Speed >:** sebességünk nagyobb mint...

Az "és még tovább" továbbája:
 --**Auto Stop Rec:** amennyiben az automata szerkesztés bekapcsolt állapotban van, a felvételt leállítja.
 --**Award \$:** a kaszkadőr fizettsége feladatanként. <Ne légy zsugoril>

--**Change:** Adott tárgy (alábbi) tulajdonsága megváltozik:

--**Shape:** alakja.
 --**Acceleration:** gyorsulása.
 --**Zoom:** kamera általi nagyítása.
 --**Visibility:** láthatósága.
 --**Collideability:** ütközhetősége.
 --**Cut to:** kamera állás változtatása.
 --**Fade (%):** ...százalékkal sötétedik a képernyő.
 --**Finish:** action vége, a következő üzenetek:
 --**Succes:** siker.
 --**General Failure:** hát ezt nagyon elszúrta.
 --**Too high/low:** túl magas/alacsonyan ...
 --**Too far away:** most messze...
 --**Too close:** most meg közel voltál.
 --**Too early:** korán kezdted.
 --**Too late:** későn csináltad.
 --**Off to the right/left:** kicsúsztál a képből.
 --**Missed Mark:** kihagytál valamit (pl. egy kaput)
 --**Hospital:** lezuhanás után a kórházban, egy kedves dokibácsi ébresztget.

--**Crash Ok:** ...bomba képpel a roncok közül mászol elő.
 --**Kill:** X tárgyat elhünteti.
 --**Modify Flag:** átállítja X jelzőt Y-ra.
 --**Set Flag:** jelző beállítás.
 --**Set Time:** óra beállítás.
 --**Start Rec:** felvétel (újra) indul.
 --**Start Sound:** hang effekt, vagy zene indul.
 --**Stop:** felvétel leáll.
 --**Stop Rec:** AUTOEDIT OFF esetén is megállítja a felvételt.

--**Wait:** adott másodpercig várakozik.
 --**Any Weapon:** mindegyik fegyver...
 --**Any Object:** minden tárggyal ez fog történni (pl. vízbe esve nedves lesz). **Load:** betölti a kért .SET kiterjesztésű file-t, mely egy előző beállítás terméke.

Save: elmenti beállításainkat.
New: törli a jelenlegi beállításokat.
Fly Stunt: próba kör (mint már nem egyszer említettem minden repülhetőt!) az aktuális tárggyal, melyről filmfelvétel is készül. Ha nem akarjuk, a filmet nem hívják elő, kerül a kukába.

Exit: kilépés a szerkesztőből, a PRODUCTION (menü) folyosóra.
 Közvetlenül a forgatást megelőzően, egy újabb MENÜ-be lépünk, melynek pontjai a következők:
Take x: felvétel indult, csapó x!

That's a Wrap: a film feldolgozása.

Print a Film: TKÉ kiterjesztéssel kimentő a nyers (még vágatlan, effektóktól mentes) filmet.

Következő bemutatásra váró büszkeségem, az EDITáló asztal:

Ezen lehet a nyers filmet vágni (érdektelen részeket kihagyni, a legizgalmasabb jeleneteket akár több kamera állásból is körbe járni) hang effektókkal, zenékkal, feliratokkal ellátni. <Ha a szívetem ért ("a programmal kapcsolatos!") élményeket 100-nak veszem, abból a kaszkadőr tevékenység csupán 35-40 %-ot tesz ki. A legnagyobb meglepetést, sőt -minden túlzás nélkül- örömet, a filmes szakmába való bekapcsolódás ("annak szimuláció") okozta.>

Az editáló asztalon két monitorernyő található. A bal oldalon látjuk a nyers filmet, a jobb oldalra pedig a már vágott snitt-részek kerülnek másolás (REC) útján. Kellő nyersanyagból gazdálkodva, a fantáziánktól függően több filmet is összehazhatunk. Az asztal egyidőben 8 (deck) tekercs filmet tud tárolni, -ennyiből mászolhatunk- de ha a kívánt részeket kiszedtük, az előző helyére tölthető a következő film. A nyers filmeket a **LOAD** paranccsal hívjuk be. Betöltés előtt eldönthető, hogy vágással, vagy anélkül vesszük-e át a filmet, melyik kamera állást kívánjuk tölteni. Az első deck mindig a **GLOBAL**-ban beállított kamera állást mutatja, a többi az előzetes beállítások függvénye. A monitorok bal első sarkában egy 2 század osztású márcét találunk, mellyel kocka pontossággal tudjuk a nyersanyagot részekre osztani. Az elkészített film ideje közel másfél óra is lehet!

Minden vágandó résznek van egy **START**, és egy **END** pozíciója, melyet a **MARK**-ra bökve jelölünk ki. **Go to**-val a már kijelölt pozícióra tudunk ugrani. **TOTAL** a kijelölt szakasz hosszát mutatja. **PREVIEW**-val a szakasz előzetesét nézhetjük meg. A **SYNC** gomb bekapcsolása, folyamatosan pergő film, váltott kamera állásból történő vágásánál indokolt. Ennek szinkronizását végzi, hogy az előzőleg kivett részt, a váltott kamera állás a következő kockáról folytassa.

A **START** és **END** pozíció közé beállított film-részt átmásolni a jobb oldalra, a **REC** gomb lenyomásával lehet. Amennyiben a **START** és **END** pozíció megegyezik, tehát a film-darab egyetlen kocka, akkor megadhatjuk, hogy hány kockán (osztáson) keresztül legyen a kimerítés látható. Az **EDIT**áló asztal jobb oldalán, tehát ahol már a megvágott film látható, a **SYNC** billentyű kivételével a már ismert kezelőszervek láthatók. Ezek később, az effektök illesztésénél jutnak majd ismét szerephez.

Delete: a nem tetsző vágott filmet törli. **Undo:** itt is a "bocs nem akartam" billentyű.

Fx: az effekt-menü hívó.

Audio: Az utószinkron munkálatainak "szalag tóra". Különböző motor (sőt propeller) hangokkal, háttér zajokkal, zörejjel, zenei aláfestések tömegével tehetjük

filmünket alképesztőben élvezetessé. Hangtárunk "természetesen!" bővíthető, az **ADD5ND5.EXE** file segítségével, mely 64Kbyte-nál nem hosszabb .VOC kiterjesztésű hangminták importját támogatja. Kezdetben problémát jelentett, hogy a hangminta felmásolását a film elején, "csak" a 2. (század osztáson) kockán kezdhettük, egyébként hibáüzenet kíséretében sikertelen maradt próbálkozásunk.

A hang effekt kiválasztása után további szolgáltatások könnyítik munkánkat:

-**Volume 1-4:** hangerő állítása.
 -**Chan 1-2:** hangcsatornák.
 -**Loop:** -pal érzük el, hogy (mint pl. a motorzúgást) folyamatosan járásra az effektet.
 -**Test:** a hangminta meghallgatása.
 -**Silence:** némítás.
 -**Credit:** feliratozás. A kép közepén, "csak" két sorban, de a hang effektókhöz hasonlóan a szöveg (olvasási sebességgel), "kép-részenként" váltható.
 -**Color:** színtelítettség (%-ban).

A számomra felejthetetlen "Ragadozó madarak" című filmben, a rendező úgy tette logikusan érthetővé a főszereplő önpusztító mentőakcióját, hogy a szélsebesen pergő események közé fekete-fehérben "bevágta" annak második világháborús emlék képeit. Nemcsak a szélsőséges "black&white OR colour" megoldás választható, hanem a fokozatos átmenet, úsztatás is megengedett.

Fade: fényerő.
 "A kozmetikum gyár napkelte előtt bevetésre indított gépei, a hosszú út után -elérve célterületüket-, a reggeli nap légy sugaraiban fürdőző -békes öregek szóták röntalanító permet levüket..." <"Hass, alkoss, fade-ézz, s a Haza fényre derül!">

Speed: film lassítás/gyorsítás.
Load: kész film betöltése, melyhez újabb részek fűzhetők.

Print: a kész film kimentése .FLM formátumban.

Ha mindezzel végeztünk, indulhatunk a vetítőbe (**Theatre**), ahol filmünk pozitív fogadtatása - a fizetett statiszták profi ujjongásaitól övezve - minden esetben biztosított.

Még mindig 576-os üdvözléssel:

Széchenyi János

A program fontosabb kezelő szervei:

Repülés közben:

F1: előre nézet, a műszerfalól
F2: kilátás balra
F3: kilátás jobbra
F4: hátrafelé nézet
F5: követő nézetből irányítható a rep.gép
F6: követő nézet tetszőleges beállításra
F7: bomba célzókészülék
F8: F1-nél a műszerfal eltűnik/vissza
W: weapon: fegyverzet választó
E: eject: katapult
T: time: az akció időmérője
P: pause: szünet
A: autopilot: stabilizálja a gépet
F: flaps: fékszárnyak
G: gears: futómű
B: brakes: kerékfék(ek)
Enter: fire: fegyver indítása (tűz)

Egyéb esetekben:

Alt+ P: preferences menü:
 -**Detail:** a grafika részletezése állítható 0-100 %-ig, a

gép sebességétől függően

-**Gouraud Shading on/off:** a vektor grafikus tárgyat árnyékolja-e gouraud módban, vagy sem
 -**Dither:** a grafikai átmenetek tönkítése
 -**Between Screen Fading:** elhalványulva váltson-e képet
 -**Film Editing:** ki végezze a szerkesztést, mi (a fogalyó klub tömörült tagjai), vagy a gép
 -**Hospital:** jöjjön-e a doki bácsi a szurival, vagy bevesszük magunktól a gyógyszert
 -**Independent Rudder:** legyen-e lábormány is, vagy csak csűrő
 -**Automatic Theatre Zoom:** a nézőtérrel a vászonra közelítés ki/be kapcsolja
 -**Sound Fx:** hang ki/be
 -**Control Centering:** repülésnél az "A" billentyű hatásának kikapcsolása
Alt+ D: file-ok törlése.

2. RÉSZ



1998. Azonosítatlan repülő objektumok jelennek meg a világ minden táján. A japánok megpróbálják felvenni velük a harcot, de az első UFO-t csak öt költséges hónap után fogják el. 1998 december 11-én a Föld vezető gazdasági hatalmai megalapítják az Extraterrestrial Combat-ot röviden XCOM-ot. Ez a szervezet a világ legjobb pilótáit, katonáit, tudósait és mérnökeit alkalmazza, hogy megállítsa az idegenek terjeszkedését. A szervezet működését pedig egyetlen zseniális koponya irányítja, akinek döntésein a Föld sorsa áll vagy bukik.

Már a sztoriból is látszik, a MicroPose ismét valami fantasztikus alkotott. Ha a játékot valamilyen kategóriába kellene sorolnom, leginkább a stratégiai csoportba tenném. De igazából ez valami teljesen új. Az UFO-k figyelése, lelövése és az idegenek megszüntetése ugyanis csak egy része a feladatunknak. Ezen túl folyamatosan gondoskodnunk kell katonáink felszereléséről, képzéséről, a bázisok biztonságáról is. Tudósaink folyamatosan kutatnak a fejlettebb, hatékonyabb technológiák után, próbálják megfejteni a lelőtt UFO-kból kimentett eszközök működését. Mérnökeink pedig sorra állítják elő a tudósok által felfedezett fegyvereket, anyagokat. Tevékenységünket pedig szigorú ellenőrök figyelik. Ha nincsenek megelégedve a szervezet eredményeivel, azonnal csökkentik a havi támogatást és pénz nélkül ugye nem lehet háborút nyerni.

A játék fő kép-

ernyőjén a földgolyót, a menüt, a dátumot és a glóbusz mozgathatóságához szükséges nyilakat látjuk. Minden fontos eseményről (új felfedezés, valami munka vagy építkezés befejezése, egy UFO megjelenése) itt kapunk értesítést. Amikor ezt a képet látjuk, az idő folyamatosan telik. A percek múlását valamilyen menübe belépve állíthatjuk meg. Azt, hogy milyen gyorsan peregjenek az események, a dátum alatti gombokkal változtathatjuk (5 másodperctől 1 napig). A gömbön a

fantos területeket a következő jelek mutatják:

Kék négyzet: XCOM bázis, Sárga +: XCOM jármű, Narancs X: XCOM úticél, Piros +: UFO levegőben, Zöld X: UFO földön, Fehér X: Lezuhant UFO, Lila négyzet: Idegen bázis, Lila +: Idegen

terror alatt álló terület.

Légicsata

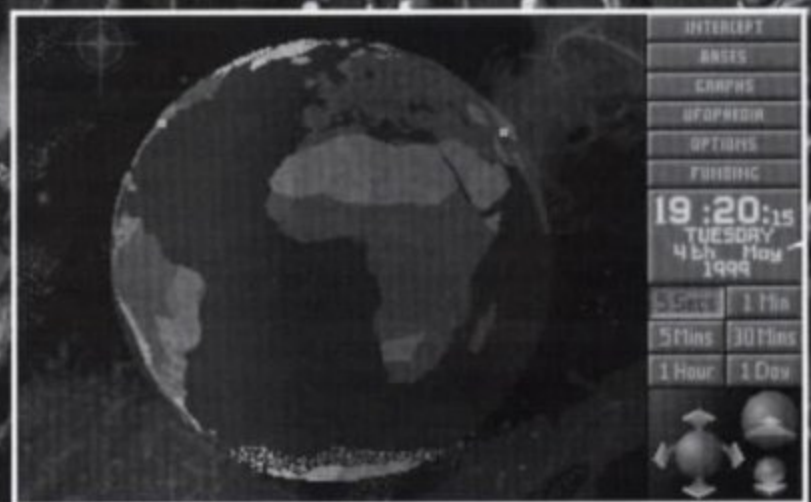
A legfontosabb üzenet, amit a főképernyőn kaphatunk, egy UFO felfedezése. Ekkor azonnal ki kell küldenünk a helyszínre egy elfogó csapatot, ezért lassítsuk le az órát. Az Intercept menüben válasszuk ki valamelyik interceptort, majd célpontnak jelöljük ki az UFO-t. Ha nincs szerencsénk, mire odaérünk az UFO-nak nyoma vész. Ilyenkor még körözhetünk egy kicsit a környéken (Patrol) hátha visszatérnek, vagy mehetünk vissza a bázisra (Return to base). Szerencsésebb esetben sikerül a találkozás, s megkezdődik a csata (elfogónk csak levegőben tud támadni, ezért ha ellenségünk leszállt, várakoznunk kell, amíg ismét levegőbe emelkedik vagy egy skyrangert kell kiküldenünk). A csata kezdetén nyíló ablakban hajónk radarképét és fegyvereink hatótávolságát látjuk. Mellette a hajó rajzán a piros szín terjedése sérüléseink mértékét jelzi. Lentebb a két hajó

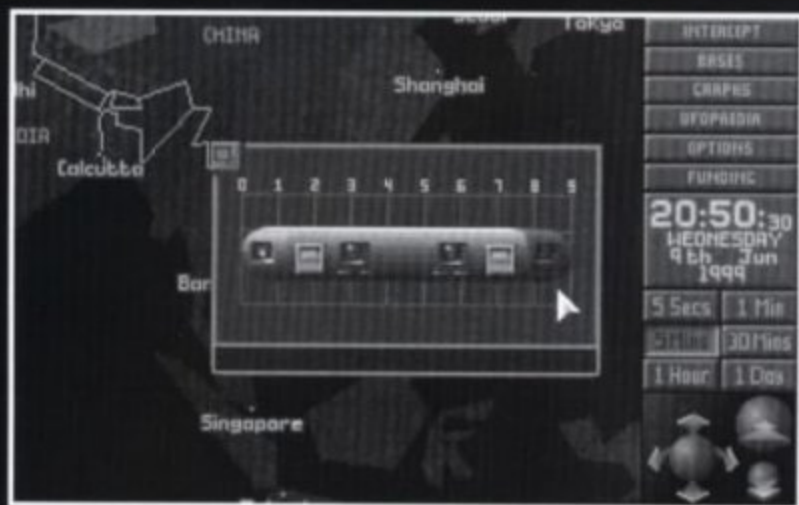
távolsága legalul pedig az üzenetek jelennek meg. A gombokkal választhatunk, hogy csak követjük ellenfelünket (tenger felett nem érdemes lelőni, hiszen így nem kaparinthatjuk meg a hajó tartalmát), támadunk (a három mód a támadás erőszakosságában különbözik) vagy visszavonulunk. Arra is lehetőségünk van, hogy egy nagyobb UFO-t egy-szerre több elfogóval támadjunk meg. Ekkor az egyes elfogók ablakait a bal felső sarokban lévő jellel csukhatjuk be, s így válthatunk át egy másikra.

Ha sikeresen szétlőttük az űrhajót, jöhet a toncs felfedezése. Mivel a helyszínen még idegenekkel is találkozhatunk erős és jól felszerelt csapatot kell a helyszínre küldeni. Az Intercept menüben válasszuk tehát ki egy Skyranger-t és igazítsuk útba.

Földharc

Földi csatához nem csak akkor jutunk, ha lelövünk egy UFO-t. Akkor is harcra kényszerülünk, ha az idegenek megtámadják valamely





lyik bázisunkat vagy mi akarjuk megszabadítani az egyik várost az idegen elnyomás alól.

A megérkező csapatot kiszállás előtt természetesen jól fel kell szerelni. A földön (azaz a kép alján) található fegyverekből tegyük minden katona kezébe, övébe, hátizsákjába. Bár ha túlságosan megrakunk egy embert az tapasztalataim szerint nehezebben fog mozogni. Ha készen vagyunk, nyomjunk OK-t vagy az egér jobb gombját.

A területet 3D-ben látjuk. A még felfedezetlen területet feketeség rejt. A környéken található házak és az űrhajók



több szintesek is lehetnek. Azt, hogy melyik szintet látjuk, a két létrát ábrázoló gombbal választhatjuk ki. Az éppen aktív katonát sárga nyíl jelzi. Az ember mozgásához a piros dobozt vigyük a célra, majd a bal gombot nyomjuk le. A jobb gomb hatására katonánk a kijelölt irányba néz. A következő katonát úgy tehetjük aktívvá, hogy vagy rábökünk vagy a két embert ábrázoló gombot megnyomjuk. Az álló ember gombjával katonánk felszerelését változtathatjuk meg, például másik fegyvert adhatunk a kezébe. Ugyancsak ezzel vehetünk fel a földről elejtett vagy lerakott tárgyakat. A négyzettrács a már felfedezett terület térképét mutatja meg.

A csatában minden tevékenységhez energia és idő (TU = Time Unit) kell. A katonáknak pedig gyakorlatuktól, képességüktől függően maxímálva van az egy körben felhasználható idő és energia. (Ezt a kiválasztott katona neve alatti csíkok és számok mutatják. Aki részletesebb információra vág, csak bökjön rá a csíkokra.) Az idő minden körben ismét maximális értékre ugrik vissza, az elhasznált energia viszont csak lassan tér vissza.

Ha mozgás közben katonánk meglát egy idegen lényt, a jobb alsó sarokban megjelenik egy piros négyzet, s benne egy szám. Bökjünk rá a négyzetre és a lény a kép közepére kerül. Ha harcolni akarunk, bökjünk rá a fegyverre (a jobb kezünkben lévő a jobb alsó, a balban lévő pedig a bal alsó sarokban látható), majd válasszunk lövéstípust (célzott, gyors, automata). A lövéstípusok mellett látszik, hogy mennyire pontosak és mennyi időegység kell hozzájuk. Fontos, hogy térdelve pontosabban célzunk (térdelő ember gomb) és a nehéz fegyvereket csak két kézzel tudjuk jól tartani, azaz a másik kezünknek üresnek kell lennie. A gránátok használata még

érdekesebb. Ezeket először ki kell biztosítani (Prime Grenade). Ekkor azt állíthatjuk be, hogy hány kör múlva fog felrobbanni. A gránát eldobása (Throw) után érdemes a helytől eltávolodni, hiszen a repeszek nem válogatósak.

Amikor minden katonánknak elfogyott az ideje, nyomjuk meg a kresztábrára emlékeztető gombot, s következnek az ellenfél lépései. Erre az időre célszerű mindenkit fedezékbe bújtatunk. Lényeges az is, hogy ha hagyunk embereinknek némi időegységet, az ellenfelek mozgása közben is képesek viszonzni a tüzet, azaz nem lesznek teljesen védtelenek. A bal alsó négy gombbal azt állíthatjuk be, hogy az embereknek mindenképpen maradjon egy valamilyen típusú lövésre elegendő idejük.

Ha a csata rosszul áll, vissza kell vonulnunk, hiszen így legalább a hajót megmenthetjük (Hajó gomb). Visszavonulni viszont csak akkor tudunk, ha legalább egy katonánk a gépben van. Ezért érdemes egy embert a csata egész ideje alatt ott tartani.

Ha egy katonánk megsérül, csökken az energiája és az ideje is. A súlyos sérülések (Fatal Wound) minden körben fogyasztják az energiát, ezért ha nem gyógyítjuk meg, a katona néhány körön belül meghal. A gyógyítást egy másik katonánknak kell közvetlen közélről elvégeznie egy Medi Kit nevű szerkentyűvel, amit tudósaink fognak a játék során felfedezni és mérnökeink legyártani.

Bázis

Az játék akciórészei között a bázisokon pihenhetjük ki magunkat. Igaz ez a pihenés sem minden gond nélküli, hiszen ebben a

részben folyamatosan ügyelnünk kell a bázis védelmére, katonáink és elfogóink felszerelésére és itt kell munkát adnunk tudósainknak és mérnökeinknek. Ezekhez a lehetőségekhez a főképernyő Base menüpontjával jutunk.

A bázison a kép nagy részét az éppen kiválasztott támaszpont alaprajza tölti ki. Bázisaink között a menüpontok feletti kis gombok lenyomásával választhatunk (ezeken a gombokon szintén az alaprajzok látszanak). A menüpontokkal a következő tevékenységeket végezhetjük el.

Build New Base

Új bázist hozhatunk létre. Először ki kell jelölnünk a helyét a földgolyón, majd megjelenik az építkezés költsége, s ekkor dönthetünk, hogy megfelel vagy sem. Az új bázisokat úgy kell elhelyeznünk, hogy a bennük felállított radarok a glóbusz minél nagyobb részét lefedjék. A levegőben lévő UFO-kat ugyanis csak addig tudjuk követni, amíg radarjaink hatósugarába esnek.

Base Information

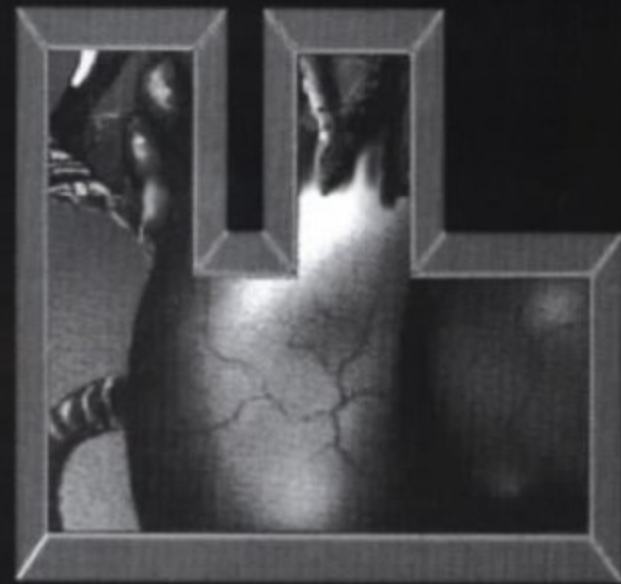
Itt a támaszpont adatait (mennyi katona, tudós, mérnök dolgozik, mennyi szabad tárolóhely van, milyen a védelem ...), a Monthly Cost gombot megnyomva pedig a havi kiadásokat tudjuk meg.

Soldiers

A bázison lévő katonák adatai.

Equip Craft

Az itt állomásozó hajók felszerelése. Az elfogóknál kiválaszthatjuk, hogy a két lehetséges helyen milyen fegyvert



vigyenek magukkal (a változtatáshoz az 1 vagy 2 gombot kell megnyomni). A Skyrangernél összeállíthatjuk a hajó legénységét (Crew), a fegyverzetet (Equipment) és a katonák védőruháját (Armor). Fegyverként csak olyan eszközöket érdemes magunkkal vinnünk, melyekhez elegendő lőszerünk is van.



Build Facilities

Ebben a pontban bővíthetjük ki a bázist. A személyzet elszállásolásához lakószobákra (Living Quarters) a fegyverek és a csatákban zsákmányolt holmik tárolásához pedig több raktárra (General Store) lesz szükségünk. A labor (Laboratory) a tudósok, a műhely (Workshop) pedig a mérnökök munkájához nélkülözhetetlen. Azt, hogy ezek a szobák mennyire vannak kihasználva, a bázis információból tudjuk meg. A radarok természetesen az UFO-k felderítését, a rakéták (Missile Defenses) pedig a bázis védelmét szolgálják. Az Alien Containment az élve fogságba esett idegenek tárolására szolgál. Végül a hangárból indulnak bevetésre hajóink.

Később pedig, ahogy ellenséges bázisokat is sikerül elfoglalnunk, újabb és újabb lehetőségek jelennek meg, melyekkel tovább fejleszthetjük a támaszpontot.

Research

Ahogy azt a MicroProse játékoknál már megszokhattuk, talán a legfontosabb szerepet a jól irányított kutatás tölti be. Ennek



pedig az az oka, hogy hiába zsákmányolunk a csatákban remek fegyvereket, újabb technológiákat, foglyokat, ezeket nem használhatjuk fel azonnal. Ugyanis csak azokat a dolgokat tudjuk harcunkban alkalmazni, melyeknek működését tudósaink már megértették, felfedezték.

Itt éppen ráérő tudósainknak adhatunk új feladatokat (New Project). Először a felsorolt kutatási témák közül válasszunk, majd adjuk meg, hány tudós foglalkozzon a kiválasztott témával. Egy-egy kutatás befejeződéséről azonnal tájékoztatást kapunk.

Manufacture

Mivel a tudósok által felfedezett dolgok természetesen hadíttók-nak számítanak, ilyen

eszközöket csak saját mérnökeink gyárthatnak. Embereinknek utasítást a New Production gombbal adhatunk. Itt először ki kell választanunk, hogy milyen eszközt akarunk gyártani. A következő képen megjelenik, hogy egy ilyen dolog legyártásához hány munkaóra vagy nap, milyen alapanyagok (Special Materials Required), mennyi szabad hely (Work Space) szükséges és mennyibe fog kerülni a gyártás (Cost Per Units). Ha van elég pénzünk, a munkát a Start Project gombbal kezdetük el.

Ekkor még meg kell adnunk, hány mérnököt állítunk rá a munkára és hány darab ilyen eszközt szeretnénk kapni.

Transfer

Ebben a pontban az egyik bázisról küldhetünk át egy másikra embereket, hajókat, fegyvereket. Először a célállomást kell kiválasztanunk, majd a szállítandó dolgokat. Minden fuvar pénzbe kerül, s a végén dönthetünk úgy, hogy mégsem küldünk semmit sehova.

Purchase / Recruit

Itt vásárolhatjuk meg azokat a dolgokat, melyeket nem tudósaink fedeztek fel. Ugyancsak itt kölcsönözhetünk újabb hajókat és vehetünk fel embereket. Az eszközök és emberek ára a jobb oldalon jelenik meg; számukat a jobbra és balra nyilakkal kell beállítanunk. Itt a legfontosabb, hogy újra és újra vegyünk (vagy gyártsunk) a fegyverekbe lőszert.

Érdemes viszont arra odafigyelni, hogy a hajókat csak béreljük, az embereknek pedig fizetést kell adnunk. A havi bérleti díj megegyezik a kölcsönvételkor kifizetett összeggel, a havi fizetés pedig általában a fele a vásárlási listában látható összegnek. S bár minden hónapban újabb támogatást kapunk a szervezetet alapító országoktól, eleinte nem érdemes túl sok hajót vagy embert beszerezni.

Sell / Sack

Ebben a pontban a bázisunkon tárolt dolgokat adhatjuk el, hajók bérlését fejezhetjük be, illetve embereket bocsáthatunk el. Tulajdonképpen az eladásokból egészíthetjük ki tőkénket, hiszen az idegenektől zsákmányolt dolgokért igen jó pénzt kapunk. Egyedül arra kell odafigyelni, hogy ezek a fegyverek, műszerek, eszközök felfedezésük után számunkra is hasznosak lehetnek (például a legtöbb új fegyvert csak az UFO-kból szerzett fémből tudjuk gyártani).

Graphs

A főképernyőnek ebben a menüjében munkánkat segítő grafikonokat találunk. Ezekből kiderül, hogy mely országokban nagy az UFO-k aktivitása, kik vannak megelégedve tevékenységünkkel.

UFOpedia

Ez valójában egy enciklopédia melyben minden földi és már felfedezett idegen eszközről, életformáról részletes ismertetőt kapunk. A fegyverekről például megtudjuk, hogy milyen lőszer kell hozzájuk, mennyire pontosan lehet velük célozni és a csatában mennyi időegységet fogyaszt el egy lövés.



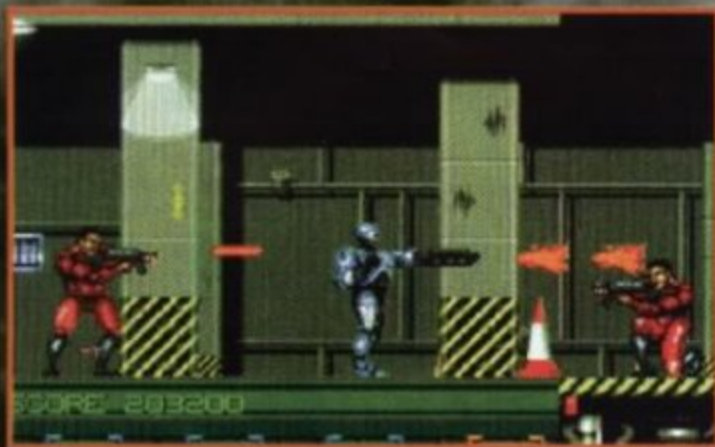
ÉRTÉKELŐ

	grafika	75%
	hang/zene	72%
	kezelhetőség	86%
	kihívás	70%

ÖSSZEHATÁS
79%

TESZTELVE: PC
VERZIÓK: PC

Aszongya nekem a Zaleo: te Martin, csinálj most már valami mást is, ne csak a konzol stuffokat erőltessed. Elővette tehát az INTERCOM-os kapcsolót és kért valami anyagot. Jött is a jó hír, májusban bejön a mozikba a ROBOCOP 3! Kértünk egy kis ismertetőt a filmről, de amikor megláttam a 16 (!) oldalas faxot, elhagyott az erőm. Ki kell jelentenem, hogy jelenleg az országban nincs nagyobb ROBOTZSARU 3 szak-



A készítő gondosan ügyeltek arra, hogy ne utánozzák le az előző két részt. Ezt a szokásnál több kulcs szereplő felvonulataival érték el. Nikko szerepére például 1500 amerikai kislányt hallgattak meg. A kiscsaj állítólag rögtön felmászott egy ED-

209-es robot modellre - tökéletes volt a szerepe. A filmtrükkök elkészítéséhez a lehető legtapasztaltabb csapatot hozták össze. Ahogy elnéztem a listát, szinte az

összes híres filmnél közreműködött valaki. A ninja tanította OTOMO figuráját is életnagyságban készítették el, hogy a film kaotikus, fő akciórésze még élethűbb legyen - itt küzd meg a két gyilkológépezet egymással. Közreműködött az a Phil Tippet is, aki a szakma egyik legjobbjának számít: ő animálta a Csillagok Háborúja sorozat Lépegetőit. A háttér és díszletek elkészítésében egy szupertalented festő, Rocco Gioffre jeleskedett. Az OCP épületsora és a futurisztikus hatás az ő érdeme. Használtak a filmhez egy szuperúj effektust is, melynek MORPHING a neve. Ez két kép valamilyen digitális összemixeléséről szól, de nem igazán tudom magam elé képzelni - majd a filmből kiderül.

A film történetét feldolgozó játék, a ROBOCOP 3 már kapható MEGADRIVE-ra és Amigóra is. Aki kedvet kapott, hogy maga is a gyengék védelmére keljen, azt megteheti a ROBOCOP VS TERMINATOR című szintén MD programban, amiből állítólag szintén film készül.

ROBOCOP 3

értő nálam (ja, kép nincs, viszont van két idevágó MEGADRIVE stuff, a ROBOCOP 3 és a ROBOCOP VS TERMINATOR).

Agyongyalázott, otthontalan családok másznak a sötétben. Arcukat az égő házak fénye világítja be. Megszállottan küzdekek utált ellenségeik, a SPLATTERPUNK-ok ellen. Felfegyverzett kommandók szöguldanak kocsijaikon, lövik a Splatterpunk-okat és segítik az elesetteket. Ez DETROIT, valahol a távoli jövőben.

A OCP nevű szupervállalat virtuális háború-zónát csinál a városból, hogy végre kedvére alakíthassa DELTA CITY-t. A cég útjában egy ember (?) áll csupán, egy közrendőr: ROBOTZSARU. Amikor szemtanúja lesz a családok utcára kerülésének, a cyborg agyának legelső régióiból emlékek törnek elő, még Alex J. Murphy korszakából. A féig ember, félig gép kész a cselekvésre.

A harmadik epizódban sokkal jobban előtérbe kerül a ROBOTZSARUBAN dúló küzdelem. A cyborg otthagyja a rendőrséget, és egy rebellis bandához csapódva segít az embereknek megvédeni otthonaikat. A harcban ROBO társa lesz egy 10 éves kislány, aki mély emberi érzéseket kelt benne.

A forgatókönyvíró és a rendező szerint a film tökéletesen azonosul az első epizóddal. Az új szereplők segítenek abban, hogy jobban megismerjük ROBO-t és humort csempésszenek a történetbe. Robert Burke színészi teljesítménye is fantasztikus - az előző két részben Peter Weller szerepelt, de sajnós nem kívánta folytatni. Burke-nak sok gondja volt a szereppel, hiszen elődje mítoszot teremtett magyarsággal és gesztusaival, amit szinte lehetetlen volt leutánozni.

ROBO mellett több fontos szereplő is színre került. Dr. Marie Lazarus, hősiünk orvosa; Nikko, a fiatal számítógéparáztól; Otomo, Robotzsaru legrémissztöbb ellenfele; Paul McDagett, az OCP brutális vezetője; Bertha, a lázadók vezetője és még sokan mások.

Érdekességként mondom, hogy a történetet az a Frank Miller írta, aki a MARVEL és D.C. COMICS képregénykiadóknak is dolgozik. Ő kreálta például a BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS című grafikus novellát, amely annyira nem való a gyerekeknek, mint egy pornófilm.



ECTS SPRING 94



BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON



FIEVEL GOES WEST



S. BOMBERMAN 2



FIEVEL GOES WEST



BATTLEMANIACS

Hát ez is megvolt! Az 576 KByte az idén is ott volt Londonban, Európa legszínvonalasabb számítógépes software kiállításán,

de most nem csak a stáb két tagja fordult elő, hanem jómagam is. Ez csak azért fontos, mert így a SEGA és NINTENDO tulajdonosokat is informálni tudom az újdonságokról. Éppen ezért rendhagyóan alakul a MEGADRIVE, SNES és GAMEBOY rovat, hiszen ismertették helyett inkább a bemutatott újdonságokról szólnék.

Az egyik legígéretesebb cég a HUDSON SOFT, amely végre áttette székhelyét Angliába. Ezentúl arra törekednek majd, hogy a vezető helyet szerezzék meg, és igényes játékokkal lépjenek meg az SNES tulajdonosokat.

Az első játék, melyet rövidesen kiadnak a SUPER BOMBERMAN 2. Ebben 5 új gonosz szereplő kapott helyet és 11 új pálya a BATTLE MODE-ban. Szintén új opció az ARANY BOMBERMAN megjelenése - ha a BATTLE MODE-ban nyerünk, a következő játékot már ebben a szuper kosztümben kezdjük. Lesznek extra cuccok is, mint például az ugró bomba és az erőkesztyű.



FIEVEL GOES WEST

Extra grafikájú játék az AN AMERICAN TAIL: FIEVEL GOES WEST. Ebben egy kedves kiséggel kell mindenféle vadnyugati kalandokban résztvenni, mászkálás/ügyességi stílusban. Szerintem ez a játék a fiatalabbaknak okoz majd örömet.

A tenisz kedvelőinek készül a SMASH TENNIS, amely ránézésre nekem semmi extrát nem nyújtott, főleg azután, hogy egy másik cégnél előzőleg egy sokkal igényesebb tenisz programot teszteltünk Zolee barátommal. Talán a képernyőn átkászó felhőket tudnám újdonságként említeni



SMASH TENNIS



BATTLE VS D. DRAGON

a játékból. Természetesen a legnagyobb show-t a VIRGIN produkálta. Mondjuk ezt nem a látványra értettem, hanem a mennyiségre - tucatnyi

újdonsággal lepik meg a konzolosokat. Nagyon helyes az a törekvésük, hogy a különböző gépekre teljesen más és más formában készítsék el ugyan azt a játékot - így tényleg kihasználják a konzolok tudását. A DEMOLITION MAN MEGA-CD verziójában például szuper digitalizált epizódok lesznek, amelytől a játék teljesen exkluzív lesz. Kép (egyelőre) nincs.

Igaz, hogy az 576 Shop-ban már lehetett kapni az amerikai verziót, de végre európai változatban is a piacra kerül a BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON. Ebben a verekedős játékban a varangyok és a sárkányifjak közül választhatunk szereplőket, és persze egyszerre ketten is küzdhetünk a gonoszok ellen. A SEGA MASTER SYSTEM tulajdonosoknak elkészítik a Battletoads első részét, a BATTLEMANIACS-1, amelyben a három béka: Zitz, Rash és Pimple a főszereplő.

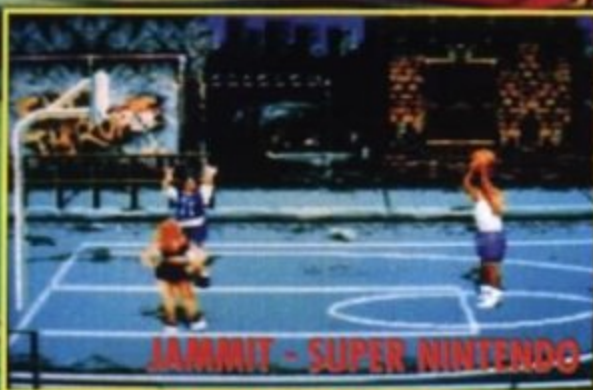
A VIRGIN nagyon büszkén mutatta nekünk a HEART OF THE ALIEN-1, az Another World két részének MEGA-CD-s változatát. Mi meg még büszkébben vilantottuk előző havi újságunkat, amelyben már bemutattuk nektek a stuffot. Erre a VIRGIN-es pali olyat nézett, mint az a bizonyos boci az újkapura. Hálálkodása közepette átnyújtott egy pár képet és infót, melyeket örömmel mutatok meg nektek. A játékot igazi színészek digi hangjai és veszett zenék teszik majd még élvezhetőbbé.

Mint azt már mondtam, ezúttal Lester barátját, Buddy-t irányíthatjátok. A sztori kezdtekor Buddy foluja a helyszínen, melyet felülnek a birodalmi erők. Hősünk egy ostorral felszerelve indul neki, hogy megmentse a társait és békét hozzon a balygóra. A logikai feladatok még trükkösebbek, mint az első részben és a polygon animáció is sokkal gördülékenyebb. Nagyon fontos, hogy a CD-n rajta van az első rész is, így egy nekifutásból végig lehet játszani az egész történetet.

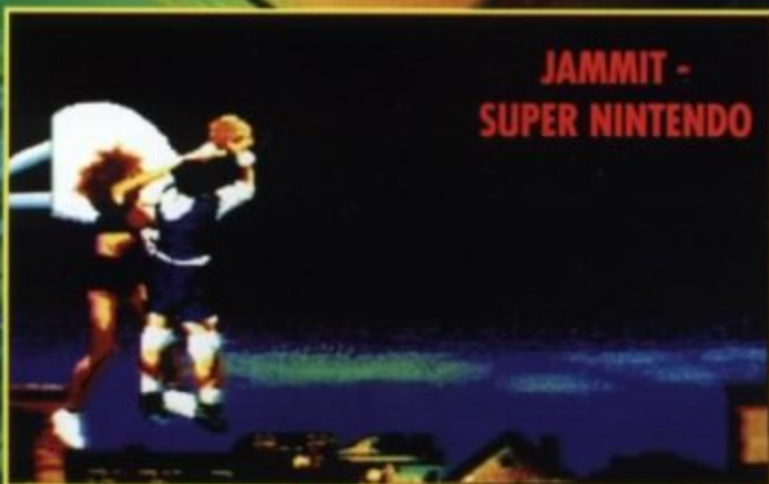
Az egyik legjobb anyag, amit a VIRGIN-nél láttam a JAMMIT. Gondolom a kosarasok rögtön tudták, miről is van szó: egy olyan kosárlabda játékról, amelyben az igazi amerikai utcai meccsek hangulatát élhetitek át. Itt nincsenek pipec szabályok, túlfizetett gízda játékosok - csak a tiszta JAM, az izasztó, káromkodós, kimerítő játék. Stílusát tekintve one-on-one, tehát egy-az-egy ellen formában megy a dolog és 3 szereplő közül választhatunk. Közülük 2 srác és 1 csajszi, akik mindenféle városi háttérrel előtt nyomják az ipart. A játékosok rúghatják, pofozhatják egymást, a földre taszítják azt, aki eléjük áll. Több mint 12 védekező és támadó figura produkálható - ugyanazok, amelyeket az utcákon is láthatunk. A normál két játékos üzemmód mellett ott van a TOURNAMENT mód is, ahol nagy zsószóért megy a buli - a végső ellenfél a Biro, az utcák és terek legvadabb játékosa.

A két játékos formánál hét további stílus választható, amely gyakorlatilag 7 mini játékot jelent. A kosarasokra kamerákat rögzítettek, melyekkel vissza lehet nézni a zsókolásokat. A JAMMIT igazán a grafikájával fog aratni. Mind a 4 főszereplő animációja digitalizálás alapján készült, élő emberekről. A zenék is ugyanazok, amelyeket a srácok hallgatnak az utcán - Hard Core, Hip-Hop, Rock, Funk és ami tényleg a legnagyobb durranás: digi beszélők is elérhetőek! Asszem nem kell fordítanom: WE'RE GONNA KICK YOUR BUTT, MAN! vagy MOMA SAID, KNOCK YOU OUT és ehhez hasonlók.

A játék SNES-re és MEGADRIVE-ra is megjelenik, állítólag júniusban. A képek alapján össze tudjátok hasonlítani a változatokat.



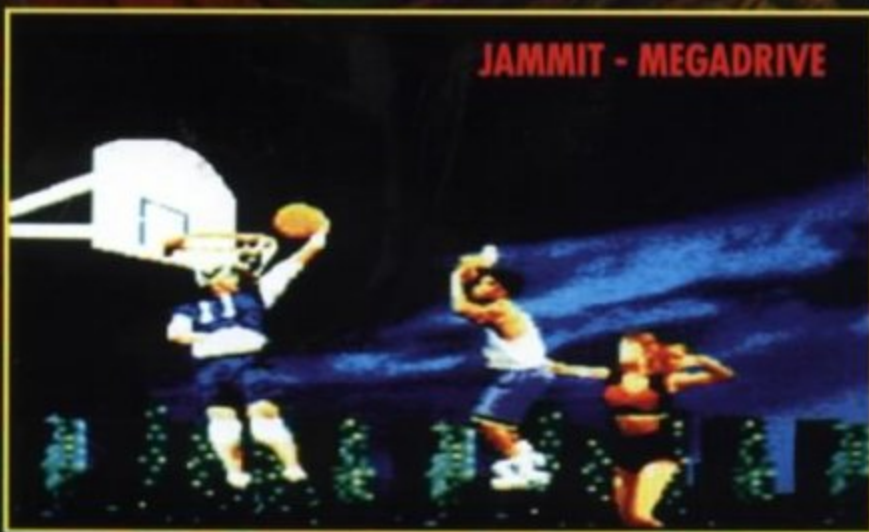
JAMMIT - SUPER NINTENDO



JAMMIT - SUPER NINTENDO



JAMMIT - MEGADRIVE



JAMMIT - MEGADRIVE



HEART OF THE ALIEN
MEGA CD



HEART OF THE ALIEN
MEGA CD



C



E

LAWNMOWER
MAN - MEGA CD

T

A verekedős játékok legújabbika a VIRGIN kedvenc gyermeke, a DRAGON. A játék a Bruce Lee életéből készült film alapján íródott, és minde konzol fajtára kiadják majd. A MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, és SNES verziók lesznek az elővasak, ezekről képeink is vannak - bocs, de a MD diákat elhagytam valahol a SOHO-ban.

A sztoriban Lee szerepét kapjuk. Kezdetben Hong Kong-ban tengeti életét, de a játék második felében már mint hollywoodi sztár tündököl. Egy ördögi lélek végig követi a sorsát és azon igyekezik, hogy a lehető legtöbbet ártson Lee-nek. Hősünk úgy dönt, hogy kung-fu tudását felhasználva végleg elintézi a misztikus Fantomot. Amíg Lee idáig eljut, több mint 30 ellenféllel kell megbirkóznia: éles bárdokkal felfegyverzett szakácsok és kemény matrózok állják útját. Aki látta a filmet, annak a legtöbb karakter ismerős lesz - például az a bottal bonyozó csajszi is, akinek akrobata tudása vetekszik Lee-ével.

Bruce Lee kb. 40 féle támadó és védekező kombinációt tud a játékban. Ezek kitapasztalására beléphetünk egy gyakorló szintre is, ahol kiismerhetjük a Jeet Kune Do minden titkát. Persze van-



nak bonus részek és titkos szobák is. A komplett játékban 2000 kockányi animáció, 110 pixel magas figurák, digitalizált film-részletek és csoportos verekedési lehetőség is szerepel.

A DRAGON lesz az első olyan bunyós játék, amely kompatibilis lesz a különböző MULTI-PLAYER alosztókkal, így végre valóra válik az álom: egyszerre két-nél többen is küzdhetnek a képernyőn. A GAME GEAR változatra még várni kell, a GAMEBOY átíratról még nincs hír.

A SALES CURVE INTERACTIVE cég szintén szemel gyönyörködtető újdonságokkal rukkolt elő. Ment náluk egy film előzetese, a DEATH MACHINE, amely olyan állati volt, hogy a szó szoros értelmében majdnem összeizgultam magam. A

dolog úgy nézett ki, mintha egy japán ROBOTECH filmet ötvöztek volna az ALIEN 2-vel. Volt egy csaj, meg egy kifestett kopasz srác, meg még egy pár pali - az volt bennük a közös, hogy eszeveszettül löttek egy baromi ronda csontváz-terminátorszerű robotot. Zolee egy órát könyörgött a kazettáért - csak nem adták oda! A film és a játék '95 januárban jön ki.

Teszteltem viszont a LAWNMOWER MAN MEGA-CD és GAMEBOY verzióját. Az első az érdekesebb, mert tényleg halalos 3 dimenziós nézetben folyik és tök izgi. Olyan Cyberspace plusz Virtual Reality hangulata van. Amit a képeken láttok, az a valóság - srácok, nagyon nyomul a MEGA-CD! A GB verzió dettó klassz, 5 féle stílusú játék van benne.



LEGEND
SNES



BATTLETANK II
SNES



LEGEND
SNES



BATTLETANK II
SNES



LEGEND
SNES

S



A SONY hozza ki azt a verekedős játékot, amely szerintem hatalmas sikernek fog örvendni kis hazánkban. A SUPER NINTENDO-ra készülő LEGEND-ről nem véletlenül mutatok nektek 3 képet: egyszerűen csodálatos a grafikája! Amikor láttam az anyagot, egyből a kedvenc játéktérmi stúfióim jutottak eszembe: Golden Axe, Caddilacs and Dinosaurs és a többi hasonló. Tudjátok: csak megyek és mindent ütök!

A játékot természetesen egyszerre kettő is lehet játszani. A háttér olyan igazi Conan/fantasy/japán keverék, és nagyon klassz helyszíneken játszhatunk benne. Végül is igazuk van, a középkori kardozós játékok a legkeresettebbek. A sprite-ok hatalmasak: nézzétek csak a sárkányt. A speciális effektekben sem lesz hiány: köd, eső, tűz és villámlás tarkítják a csataképet. Természetesen valamilyen módon bekerül a MODE 7 effektus is - az a bizonyos 3D forgatá-

sos bigyó. A 2 játékos üzemmód pedig semmivel sem lesz lassabb, mint a normál form. Az ellenfelek zombik, harcosok, varázslók, kutyák, varázslók, összesen 10 típus.

Nálunk ugyan ismeretlen, de a romlott kapitalizmusban nagy sztár egy MIGHTY MAX nevű rajzolt srác. Az OCEAN jóvoltából főszerepet kapott egy kalandjátékban - képzeljétek el, MAX már megelőzte Mario-t és Sonic-ot az amerikai 'Kedvenc Hősöm' listákon. Éppen ezért itt az idő, hogy Európában is megismerjék a gyerekek. A játék stílusa akció: 25 pályán kell átjutni, dzsungelken keresztül, piramisok tövében, űr és vulkáni tájak között. Ja, hogy minden elem teljes legyen - még a víz alá is eljutunk. Az Indiana Jones-szerű figura ugrik, lő, dob, húz-nyom, küszik és mindenféle tárgyat használ - mint ahogy az a jó akció/kaland játékokhoz illik. Ha kettő játszunk, osztott

képernyős nézetet használ a gép - állítólag a MEGADRIVE és az SNES verzió teljesen meg fog egyezni. Sajnos a játékból nem sikerült képet szerezni, de a szereplőkről egy grafikát igen - valamit azért lehet sejteni belőle. A kis piros sapkás illető MAX, de a többieket is beillesztik valamilyen módon. Mivel eredetileg egy TV show-ban láthatók a figurák, a hangjukat és a jellemző zenéket biztosan ledigitalizálják.

A SUPER BATTLETANK 2 már kapható volt az 576 KByte üzleteiben, hála a bolt szupergyors amerikai kapcsolatainak. Egy a baj csupán: annyira jó a játék, hogy egyből elfogyott! Mondjuk a grafikát nézve ezt tökéletesen megértem: amit a képen látok, minden mozog. Állítólag ez a legjobb tankszimulátor, és már az első rész is nagyon igényes volt. Az európai verzióban többek között T-72-es tankok és Mi-24-es helikopterek ellen lehet menni.

FLASHBACK - MEGA CD

Eddig az volt a koncepció, hogy MEGA-CD-re kizárólag nagy volumenű anyagokat írtak. Olyanokat, melyekhez kell a CD által nyújtott sok hely. Akkor viszont mi a csúdat akarnak SONY-ék a CLIFFHANGER-rel? Nos, a Stallone főszereplésével készült film átíródik MCD-re, és a képeket nézve igényesnek ígérkezik. A cég egy teljesen interaktív stoffot készít, amelynek mozi, zenei és video elemei is nagy műganggal készülnek el.

A CLIFFHANGER-t sajnos nem sikerült élőben megnéznie, mert Zolae folyamatosan teniszezni akart. Az info anyagok viszont mindent elmondanak róla: a játék a Sziklás-hegység szédítő

magasságú csúcsai közé repíti a MCD-tulajdonost. Az ellenfelek örült gyilkosok lesznek, akikkel a játékosnak egyedül kell szembeállnia. A sztori során eljutunk egy erdőbe, barlangokba, a csúcsok közé - a játék 7 pályája követi a film cselekményét. A negatív szereplők mellett más veszélyek is leselkednek Sly-ra. Labilis hidak, lavi-

lehetőségekkel készülhetett el.

Sokan nézték a TURN AND BURN: NO FLY ZONE című repzis SNES játékot. Tényleg szép a grafikája, de nem hiszem, hogy beszélne róla: az 576 Shop-ban mindenki megnézheti.

Amitől viszont elállt a lélegzetem, az a FLASH-

FLASHBACK - MEGA CD



nák, sziklák között kell az orlvészekkel és késdabolókkal küzdeni, és még egy felfegyverzett helikopter is előkerül valahonnan.

A CLIFFHANGER készítői együtt dolgoztak a filmesekkel és egy csomó elemet átvettek tőlük. A CD verzió 20 perc digitalizált filmet tartalmaz, külön a legjobb akció részeket. Az eredeti filmzenét átírták is elkészülnek. A CD változat unikuma a veszett gyorsaságú Snowboard szimuláció, amely csak a MCD által nyújtott

BACK MEGA-CD átírata volt. A DELPHINE SOFTWARE kitért magáért, és eredeti animációkat készített a játékhoz - ezekből képeink adnak ízelítőt. Egyébként mindent feltuningoltak, amit csak lehetett. A MCD tökéletes hangvilágát természetesen ki kellett használni - az Amigások már ismerik a francia csoport saját stúdiójában készült muzsikákat. Nos, a CD-ről ugyanezek a szuper zenék szólnak, és ezt tényleg nem kapták meg a kártyás változattal rendelkezők. A hanghatásokkal ugyanez a helyzet, mindegyiket újramixelték a kristálytisztá hatás kedvéért. Aki esetleg nem ismerné a sztorit: több fantasztikus film keverékéből készült és 3 világon viszi végig a játékost. Idegen lények, emberek a szereplők, több mint 20 tárgyat kell megtalálni és használni plusz 15 karakterrel kommunikálni. Tuti siker!

FLASHBACK - MEGA CD



ECTS



CLIFFHANGER - MEGA CD



CLIFFHANGER - MEGA CD



E C T S

A SEGA természetesen igyekezett az európai keretekhez mérten szuper bemutatót nyújtani. Nekem speciel jobban tetszett a standjuk, mint a NINTENDO-é, valahogy jobban áttekinthető volt. Amikor Zolee-val beléptünk a terembe azonnal a VIRTUA RACING játéktérmi ikergépen akadt meg a szemünk, amit a 3 napos kiállítás alatt többször is meglovagoltunk. Mondjuk akármennyire is erőlködött a Zolee gyerek, egyszer sem tudott győzni - pedig még hagytam is magam, végig 3-asban mentem. Hehe... A képen éppen őt látjátok, amikor hagytam egy picit gyakorolni! Zolee már kezdett bejönni, amikor megjelent egy kis vágottszemű japcsi srác és agyon kajáztatta kedvenc főszerkesztőmet. A pasi folyamatosan leszoritotta Zolee-t, aki már izzadt a rázkódó hidraulikus kormány markolásától. A második csúf vereség után viszont Zolee papi életében először összehozta magát, és nagynehezen beelőzött. Kézfogás, kölcsönös 'Anyád!' és 'Kowichi-kano-ikawa' kívánságok hangzottak el, és már mentünk is.

A fal mellett kiállított gépeken az összes új MEGADRIVE/MEGA-CD játék kipróbálható volt. Nem tudom, mennyi látszódik a fotón, de remélem el tudjátok képzelni azt az édes hangzavart, ami ott fogadott. A STREETS OF RAGE 3-t végig is játszottam (igaz, hogy csak EASY módban, ezért nem mutatott igazi megnyerést), higgyétek el, mindennél jobb.

Nagyon impozáns volt még az új MCD interaktív film, a

TOMCAT ALLEY, ahol egy vadászgép lövészt alakítjuk. Egy célkereszttel kell lelőni az ellenfeleket, közben meg megy a film, beszél a pilóta, minden mozog, robban... A képminőség szokatlanul igényes.

Ami a kedvencem volt, és azóta is imádnék egyet, az az új MULTI MEGA. Tudjátok, MD és MCD egyben, de olyan méretben, ami a zsebben is elfér. Nézzétek meg a képet, hát nem édes? A gép 198 mm hosszú és 128 mm széles - természetesen hordozható CD lejátszóként is használható. Elöl, a kezelőgombok alatt vannak a joystick nyílások, oldalt pedig a TV és adapter csatlakozók.



A kis gépben két Motorola 68000 16 bites processzor van, és egy ASIC grafikus proci. Jelenleg 350 font az ára, amelybe egy 6 gombos joy, AC adapter, 6 SEGA elem, video monitor kábel és a Road Avenger CD lemez is beletartozik. Egy a gond: a gép annyira jó, hogy meg fogja ölni a normál MD-ot és MCD-t. Legalábbis én eladnám a régi gépeimet és inkább beruháznék egyre. Az 576 Shop-ban rövidesen kapható lesz.

Végül szólnék még egy hardware újdonságról, a MEGA 32-ről. Ezt az egyseget a MD-ba kell illeszteni és már játszhatjuk is a 32 bites játéktérmi minőségű játékokat - 2x32 bit power! A masinát a SATURN gárdója dobta össze, előzetesként a nagy durranás elé. Nem sorolom fel mi van benne - MINDEN. Ha a Nyugatiban meg-

nézték a RIDGE RACER című autóversenyt, sejteni fogjátok a gép képességeit. Csak azt ne kérdezték meg, hogy mi lesz a különbség a SATURN és a MEGA 32 tudása között. Az 1994 májusi EDGE magazinban a kiegészítőt MARS-nak nevezik, az amerikai verziót GENESIS SUPER 32-nek.



Mivel ez az utolsó oldalam, egy kicsit besűríték: a leveleitekből ugyanis az derül ki, hogy inkább a képeket szeretitek, mint a mindenre kiterjedő információhalmazt. SNES-re nagyon tetszett a POWERSLIDE című 3 dimenziós autóverseny, ami szerintem a SEGA briliáns VIRTUA RACING-jének a koppintása. A program a második FX CHIP-pel készített játék és igen széles opcióválasztékkal találkozhattok benne:

DRIVE-ra és SNES-re jönnek majd ki.

Sokan bámulták a JUNGLE BOOK SNES és MD változatait - tényleg jól néznek ki.

MEGADRIVE-ra még nem volt SNOOKER - most majd lesz!

Nagyon humoros és aranyos, mászkálás/ügyességi játék az EEK! THE CAT, amely SNES-re készül.

A Kick Off-ra hasonlít leginkább a GOAL MD-verziója.

Öt világban, 25 pályán játszódik a CLAYMATES Super Nintendo játék, melynek szereplői gyurmafigurák.

Végül vessetek egy pillantást a MR. TUFF-ra, amely a show egyik legmegkapóbb játéka volt, egy picit Mega Man stílusa van, és amint láthatjátok, szuper grafikája (SNES).

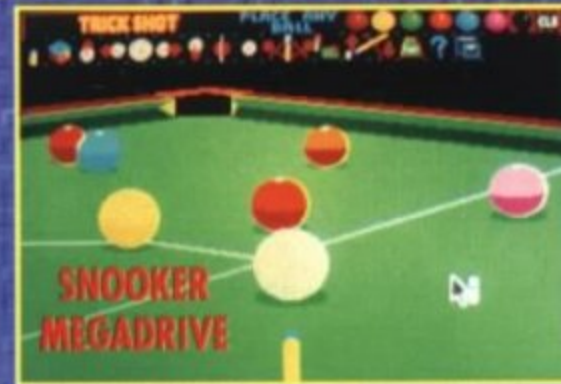
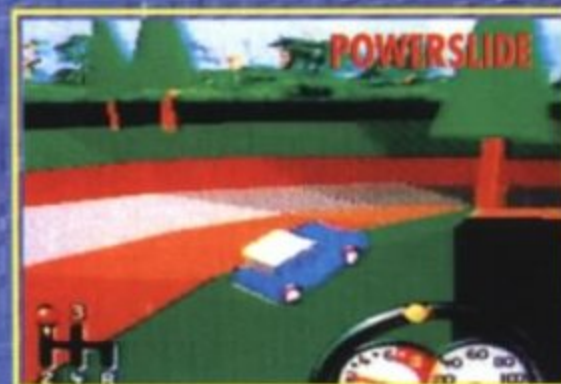
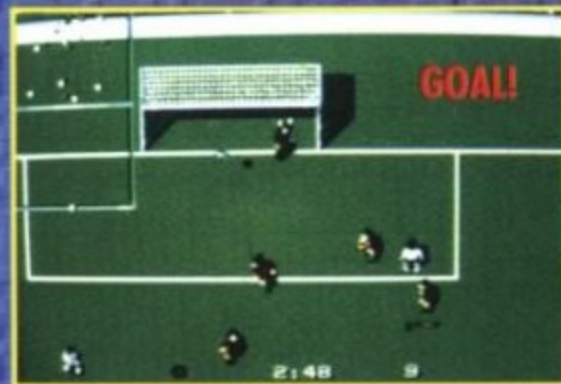
Martin



osztott képernyős üzemmód, teljes 3D nézetek, többféle természeti környezet, első/hátsó/4x4 meghajtású kocsik, digi motorhangok.

Az ACCOLADE MD-ra és SNES-re is kiadja a BARKLEY főszerrelésével készült SHUT UP AND JAM-et. Igen, jó a meglátásokat: ez az ellenlépés a JAMMIT-re. Apró különbségek azért adódnak: itt feka srácok a szereplők, 2-2 elleni meccset is lehet játszani, speciális adapterrel akár 4-en is mehetünk bármilyen variációban, 16 különböző karakter közül választhatunk.

A mindent bekebelező SONY új módszerrel próbálkozik: a fiatalabb gyerekek kreatív készségét fejlesztő játékokat hoz ki. Rajzolóprogramok, zeneszerző játékok, kirakás örületek és észjátékok szerepelnek közöttük. Az említett játékok MEGA-



ECTS



A kiállításra meglepően sok GameBoy játék volt kiállítva. Akár hiszitek, akár nem, de a legtöbb standard TV-re volt csatlakoztatva a gép, amit a mai napig nem értek.

Amennyire lehetett, megvizsgáltam egy ilyen illesztést, de csak egy köteg kábelt láttam kiállni a GB hátuljából. Lehetséges, hogy nemsokára kapható lesz valamiféle csatlakozó?

képeket: ilyen még nem is láttam GB-on. A pályák tisztára ugyanazok, mint SNES-en, csak persze fekete-fehérben. Sajnos nem játszottam a stuffal, így nem tudom, hogy lehet-e két GB-t linkelni?

Két képen is látszik, hogy a speciális támadásokat is átírták. Így nem hiányzik a "kosszarv" fejelés és a "maxi-ököl" ütés sem. Ha megfigyelitek, egyre igényesebbek a GameBoy anyagok, hiszen a kis gép is egyre nagyobb közszeretnek örvend.

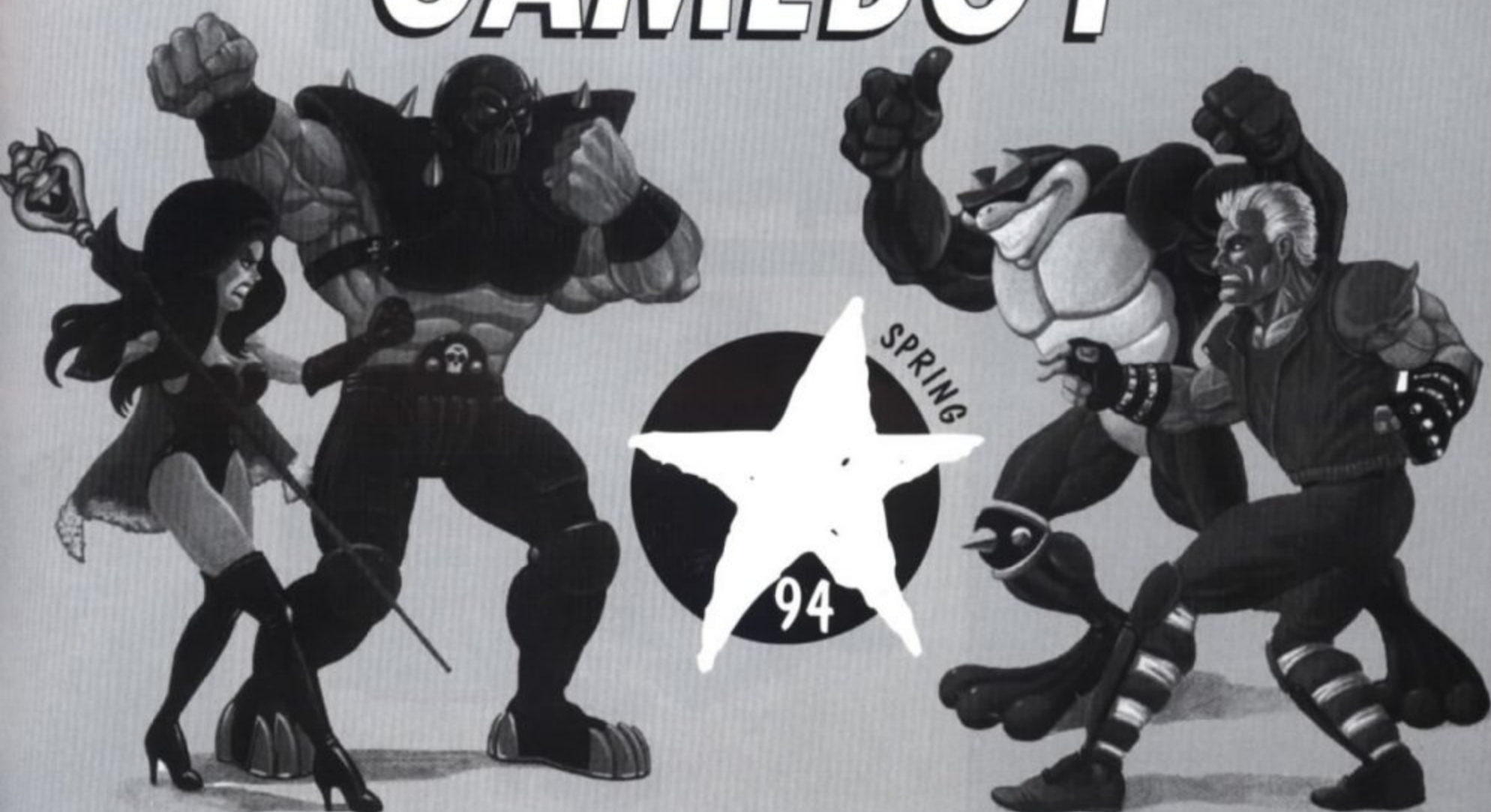
A VIRGIN leginkább a COOL SPOT-tal nyomult, és a legtöbb srác szájitátva bámolta. Én meg cinikusan röhögtem Zolee-val a háttérben, hiszen az 576-ban már karácsonykor kapható volt az amerikai változat. Ekkor

Na de vissza a COOL SPOT-hoz. A játékban ugyanazok az animációk szerepelnek, mint a nagy testvéreknél. Persze a kis gép tudásából adódóan apró különbségek



adódnak ugyan, de ha a képekre pillantotok, szerintem meg lesztek győzve. Fontosnak érzem elmondani, hogy a játéknak két változata is

GAMEBOY

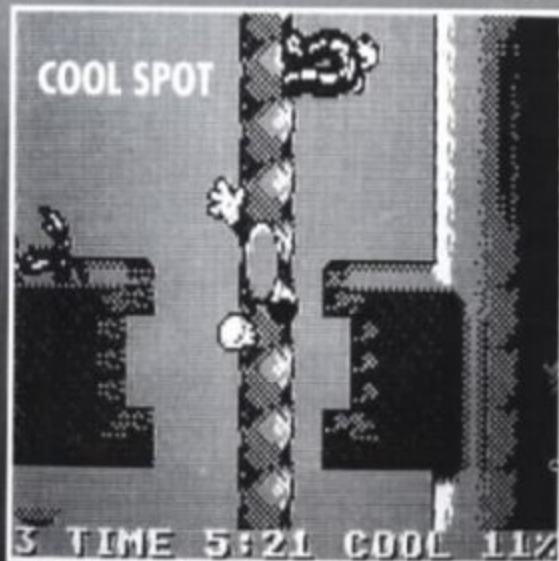


Marhára tetszett a BATTLETOADS/DOUBLE DRAGON című játék, amely a SONY ELECTRONIC PUBLISHING gondozásában jelenik meg. Ennek SNES verzióját már láttam az 576 Shop-ban, és halálosakat röhögünk rajta, amikor ketten küzdöttünk a haverommal. Nézzétek meg a

merült fel bennem sokadszorra, hogy miért nincs együttműködés a tengorentúli és az európai piaci megjelenések között. A STREETS OF RAGE 3 MD verziója például 2 hónapja kapható Japánban, mostanság jött ki Amerikában és csak hetek múlva Európában.

kijött, az egyik egy Mario-szerű mászkalós, a másikat a képen látjátok. Legalább is ezt hiszem, mert nekem valahogy nem egyezik a két COOL SPOT-os kép a fejemben. Ez a jobbik változat júliusban kerül a boltokba, előreláthatólag.

Martin



Mindig szídjátok azt a szegény Martint, pedig most is egy csomót dolgozott, hogy átsegítsen titeket a DOOM okozta nehézségeken.

A kódszavakat a játék közben kell bepötyögni (ezeket persze csak a gyengék használják):

IDOQD - ürüklelet

IDKFA - minden fegyver használható

IDCLEV XY - az X az elő három részt jelenti, az Y pedig a pályákat 1-9-ig. Tehát a harmadik rész negyedik pályája IDCLEV34.

IDDT - teljes térkép

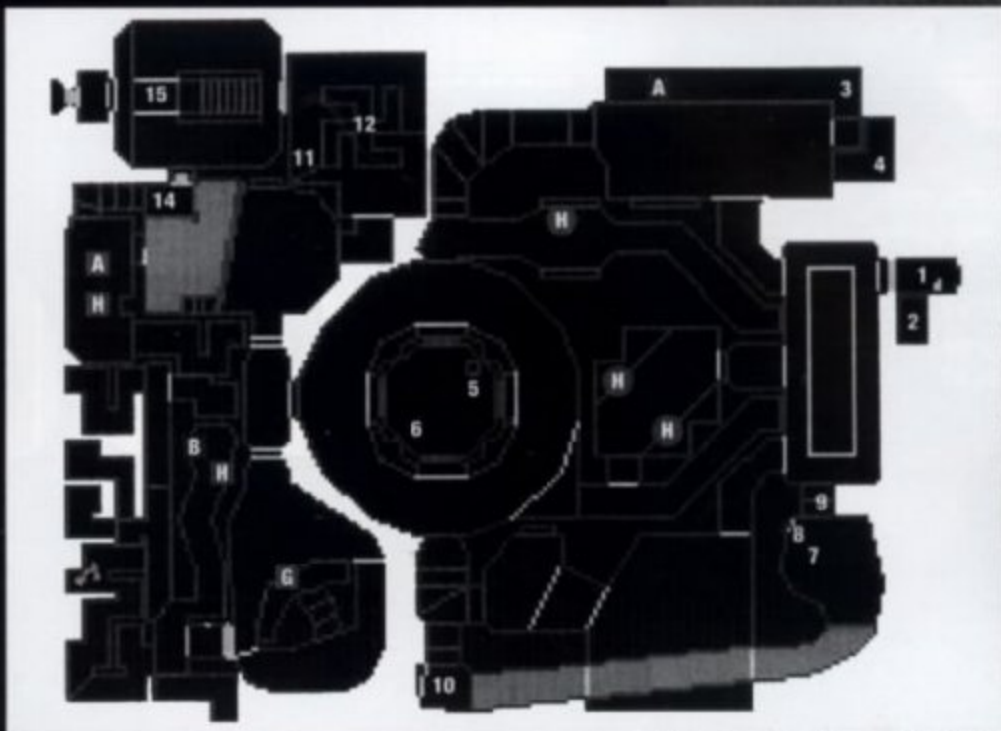
IDSPISPOPD - át tudtok sétálni a falakon

LEVEL 4: Irányítóközpont

Ezen a pályán a felülről lődöző szörnyek okozták a problémát. Legjobb, ha gyorsan átszaladtok a szélesebb szobákon. A 8-as kapcsolóval óvatosan bánjatok, mert csak egy lehetőség van a lift használatára.

- 1-kezdőpont
- 2-titkos szoba
- 3-a 4-es hely nyitója
- 4-szörnyszoba
- 5-kék kulcs
- 6-gépőgyű
- 7-mindenféle okosság
- 8-a lift kapcsolója, amely csak egyszer használható
- 9-szupertöltő
- 10-liftkapcsoló
- 11-a fal-leeresztő kapcsolója
- 12- rakéta és gyógyszer

- 13-a kék ajtó
- 14-a 15-ös hid kapcsolója
- 15-sárga ajtó

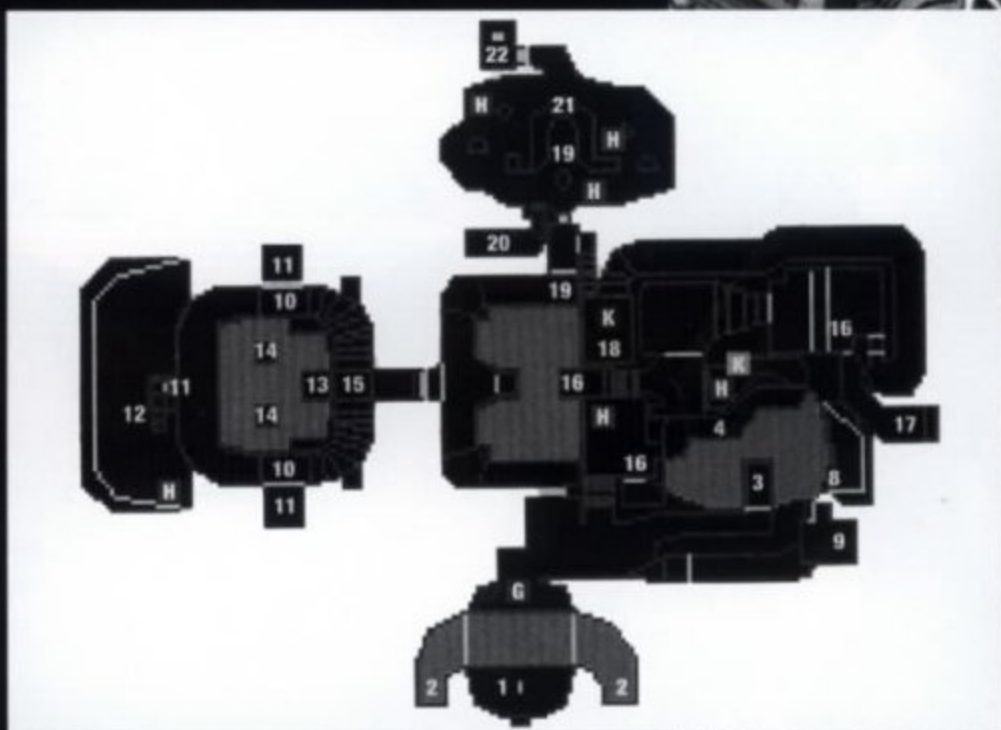


LEVEL 5: PHOBOS LABOR

A laborban mindenki kiáltheti gyilkolási kedvét. Kapcsoljátok át a 10-est és rohanjatok a 16-os lifthez. Így könnyen leszedhetők a követők. A pálya végén teljes a sötétség.

- 1-kezdőpont
- 2-erre inkább ne
- 3-a 4-es emelvény kapcsolója
- 4-innen érhető el a 8-as titkos szoba
- 5-titkos ajtó
- 6-titkos ajtó a hardók mögött
- 7-sörétes puská és töltény
- 8-titkos ajtó
- 9- rakétavető és pajzs
- 10-a 11-es szörnyszoba nyitója
- 11-a szabadba vezető titkos ajtó.
- 12-szupertöltő
- 13-a 14-es emelvény kap-

- csolója
- 14-emelvény
- 15-a 16-os ajtó kapcsolója
- 16-titkos ajtó
- 17-mindenféle extra cucc
- 18-a 19-es nyitója
- 19-sötétkamra
- 20-cuccok
- 21-titkos rövidebb út
- 22-kijárat

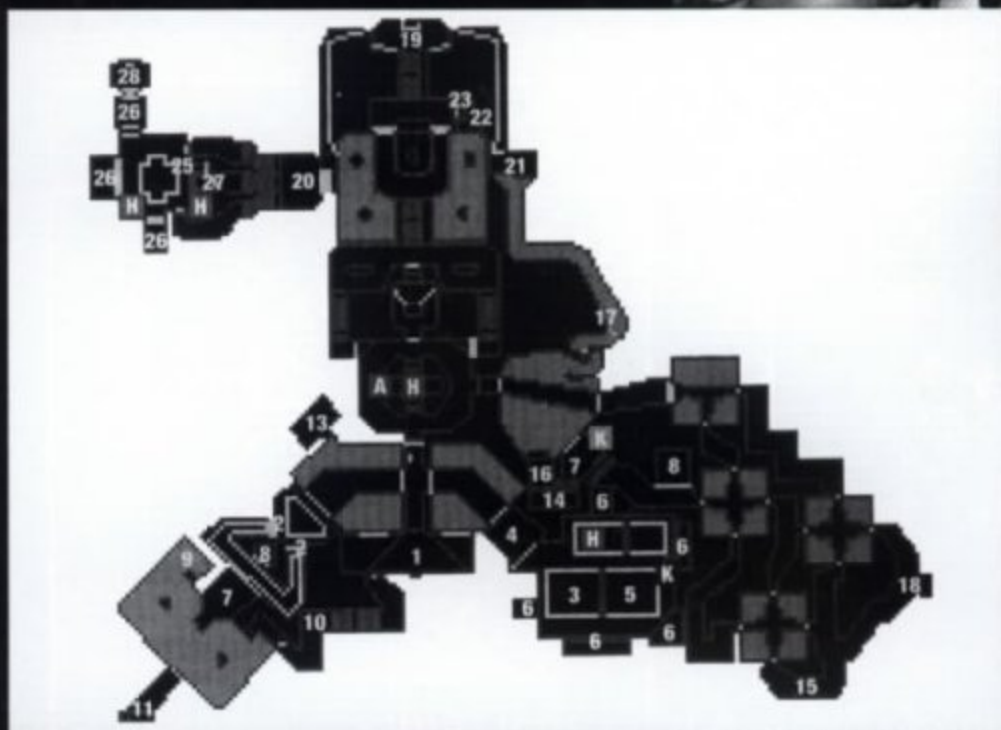


LEVEL 6: A FŐÉPÜLET

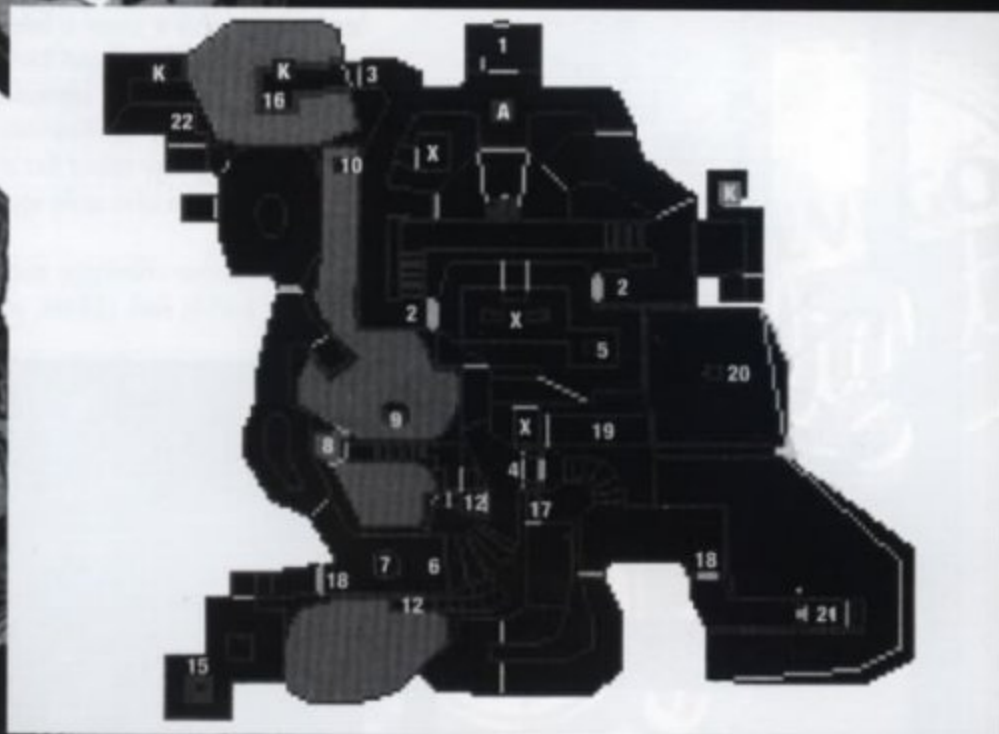
A 4-es és 26-os szobák életveszélyesek. Az északi részben tanyázó millió szörnyet a 17-es járaton átmenve lehet leszedni.

- Vigyázzatok a masszív dísznó-szörnyekkel és a láthatatlan ellenfelekkel.
- 1-kezdőpont
- 2-piros ajtó
- 3-ez zárja a 4-es ajtót
- 4-csapda
- 5-gépőgyű
- 6-a piros kulcs felvételekor nyílnak ki ezek a helyek
- 7-a 8-as ajtó nyitója
- 8-szörnyszoba
- 9-védőruha
- 10-cuccok
- 11-szupertöltő
- 12-a 13-as emelvény kap-

- csolója
- 13-védőruha
- 14-cuccok
- 15-A 16, 17 kapcsolója
- 16-szörnyszoba cuccokkal
- 17-út a tetőre
- 18-titkos szoba és térkép
- 19-a 20-as kapcsolója
- 20-ajtó
- 21-cuccok
- 22-emelvény kapcsoló
- 23-szupertöltő és titkos ajtó
- 24-a 25-ös ajtót nyitja
- 25-26-at nyitja
- 26-szörnyszoba
- 27-28-at nyitja
- 28-kijárat



DOOM

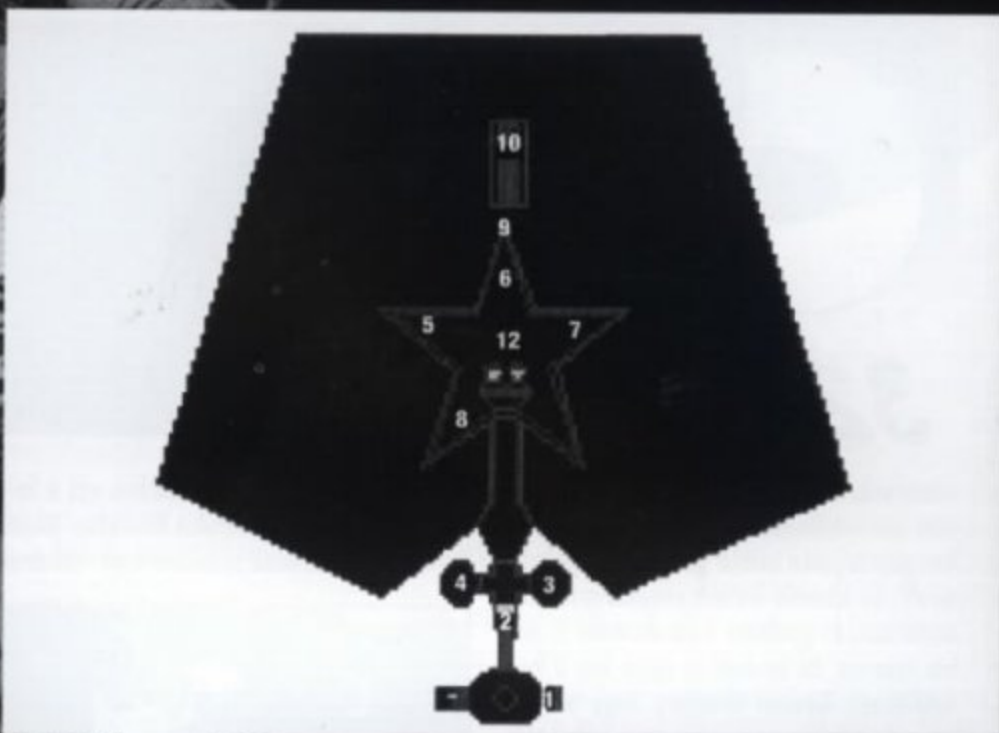


LEVEL 7: COMPUTER ÁLLOMÁS

A játék legnehezebb szintje. A szörnyeket olyan távolról kell leszedni, amilyenről csak lehet.

- 1-start
- 2-sárga ajtó
- 3-piros ajtó
- 4-kék ajtó
- 5-fegyverek
- 6-a 7-es emelvény kapcsolója
- 7-emelvény és kapcsoló
- 8-védőruha
- 9-mega pajzs
- 10-szupertöltő és egyirányú kijárat
- 11-a titkos ajtó kapcsolója
- 12-cuccok
- 13-a 14-es szörnyszoba nyitója
- 14-ide nem kéne bemenni
- 15-láncfűrész

- 16-a kék kulcs egy csomó szörnyet kapcsol X-nél
- 17-18-as ajtó nyitója
- 18-zárt ajtó
- 19-titkos, szabadba vezető ajtó
- 20-láthatatlanság
- 21-kijárat a 8-as szintre
- 22-a 15-ös emelvény leeresztője

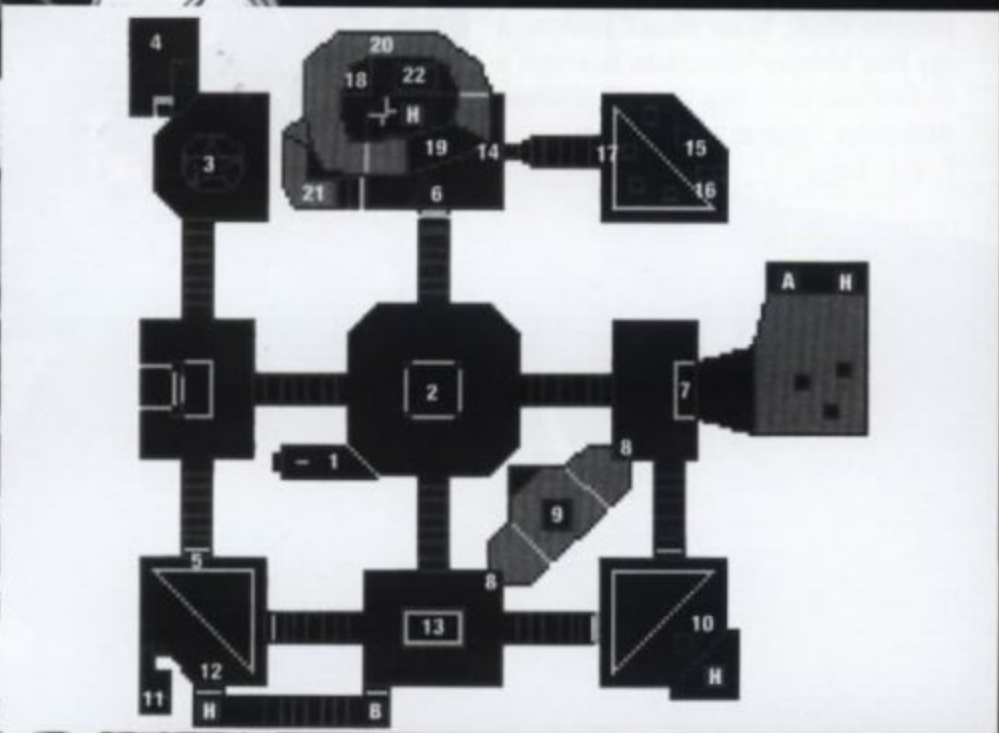


LEVEL 8: MEGA DÉMONOK

Ezen a teljesen extrém pályán két szuper démonnal kerültek szembe. A szörnyek teljesen idioták, így ha egy vonalba csallítók őket és kifuttok közülük, szépen összeverik egymást. Az utolsó szobából csak akkor lehet továbbjutni, ha a teljes 'registered' verzióval rendelkeztek.

- 1-cuccok
- 2-titkos ajtó és szupertöltő
- 3-sörétespuska és töltény
- 4-gépágyú és töltény
- 5-cuccok
- 6-még mindig cuccok
- 7-dettó
- 8-láthatatlanság
- 9-kapcsoló
- 10-kijárat
- 11-na igen

12 cuccok



LEVEL 9: TIKOS KATONAI BÁZIS

Kemény dió. A 15-nél egy csomó dolgot be lehet gyűjteni. Ehhez végig kell futni az oszlopokon.

- 1-kezdőpont
- 2-szörny hegyek
- 3-csopdo szörnyekkel és cuccokkal
- 4-ide nem lehet bemenni
- 5-piros ajtó
- 6-kék ajtó
- 7-lift
- 8-titkos lift
- 9-gépágyú
- 10-a piros kulcs bezárja a 11-nél levő szörnyeket
- 11-itt lehet kinyitni a 12-est és leereszteni a 13-ast
- 12-titkos út
- 13-kék kulcs
- 14-titkos ajtó

- 15-fegyverekkel teli szoba
- 16-a 17-esnél levő kapcsoló leereszti az itteni liftet
- 17-kapcsoló
- 18-ez a kapcsoló leereszti a hidat 19-nél és nyitja a 22-es szörnyszobát
- 19-híd
- 20-itt nyitlik a 21-es ajtó
- 21-titkos út
- 22-kijárat

A világsajtó, és szerény kereteinken belül mi is nagy bizakodással adtunk hírt arról a Commodore legújabb fejlesztéséről, a CD 32-ről, amely a világ első 32-bites konzoljaként robbant be a köztudatba. A kezdeti 'hurrahangulat' után egy kissé lecsendesedtek a körülötte vetett hullámok, a software-gyártó cégek ugyanis nem, vagy csak részben váltották be a hangzatos ígéreteiket. Na nem arról van szó, hogy nem jelennek meg hozzá programok. Korántsem. Minden magára valamit is adó cég kirukkolt régi játékaiknak 'konzolizált' változataival, de ezek a produkciók maximum az intrójukkal, bevezető zenéjükkel hívták fel magukra a figyelmet, hiszen a játékok maguk változtatás nélkül kerültek fel a korongokra.

Nézzük még egyszer röviden a gép tulajdonságait. Kivülről felettebb ramatnyul néz ki, a formatervezésre



minimális súlyt fektettek a Commodore-nál. A belseje azonban annál megnyerőbb: Amiga 1200-as alapokra épülő belső felépítés, billentyűzet nélküli ház, kiegészítve egy dupla sebességű CD lejátszóval és hamarosan kapható Full Motion Video adapterrel, amely lehetővé teszi digitalizált képsorok, vagy digitális videók lejátszását is. Hamarosan megjelenik hozzá továbbá egy olyan bővítő is, amely lehetővé teszi a 100%-os kompatibilitást az 1200-essel (printer, floppy, billentyűzet, stb. is csatlakoztatható majd a berendezéshez). Ennek azért lesz nagy jelentősége, mert az alapgép nem képes 'mentésre' a CD irhatatlansága és a beépített RAM kikapcsolás hatására történő memóriatörölődése miatt. Ezért eddig elképzelhetetlen és egyben haszontalan volt kalandjátékok fejlesztése, mert a 'save' funkció a hosszabb játékoknál elengedhetetlen feltétel.

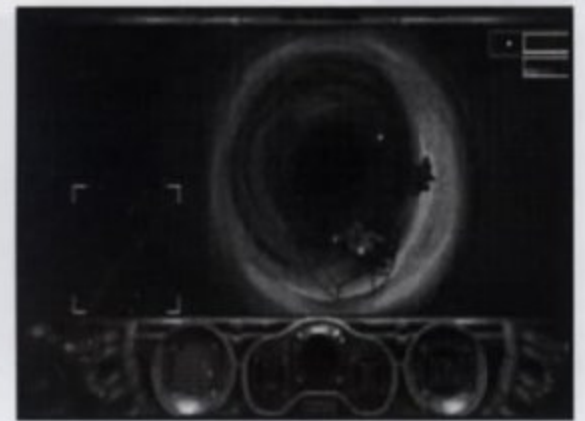
A kezdeti bizonytalan lépések után (Zool, Oscar, Pinball Fantasies, Trolls, Robocod, stb.) hamarosan ráharaptak a nagyobb fejlesztőgárdák is a lehetőségre. A PC-n már megismert és sikeresen befutott játékok sorra jelennek meg a Commodore konzoljára. TFX, Microcosm, Inferno, Frontier, Theme Park, Wing Commander, Rise of the Robots, MegaRace - hogy csak a legnevesebbeket említsem. Ezek a játékok már sokkal inkább kihasználják a dupla sebességű CD, a 32 bit, a 14 MHz és a 16,7 milliós színskála lehetőségeit. Ezen programoknak egyedüli

32 CD 32. OLDAL

amint felfutó tendenciákat mutat a CD32 eladási statisztikája, azonnal bele ne ugranának a mélyvízbe ők is.

Ezen túlmenően van egy másik bökkenő is: a konkurencia. Bizony, vannak (lesznek) szépszámmal. A hagyományos konzolokat (MegaDrive, SNES) leszámítva is akad néhány rivális. Elsőként a Mega CD, majd a nyomában liheg a néhány hónapja debütált 3DO és a Jaguar is, de hamarosan feltűnik a színen a Saturn és a PS-X, illetve jövőre talán a PC alapú Project Reality. Ez utóbbiak már olyan technikai színvonalat képviselnek, amit mai ésszel alig lehet felfogni. De természetesen minden egyes gép sikere attól függ, hogy milyen lesz a programokkal való ellátottságuk. Ezen a téren pedig egyelőre magasan vezet a CD32.

Hogy a Commodore célkitűzése, mely szerint ez a berendezés lesz a 90-es évek C64-ese, valóra válik-e, még a



hátrányuk, hogy az eredetileg PC-re fejlesztett változatok nem konvertálhatók egy az egyben erre a masinára - a két gép teljesen eltérő grafikai megjelenítési módjai miatt. Ez komoly kesést eredményezhet a kiadásban, és gyakorta a játszhatóság is csorbát szenved. De ez csak az egyik oka a lassú fejlődésnek. Gyakori vélemény, hogy mivel az Amigát Európaszerte megfojtotta a kalózkodás, rengetegen fordultak el tőle (mármint a fejlesztők közül), hiszen túlon túl bizonytalan egy több hónapos fejlesztésbe belevágni a maximálisan ezres nagyságrendű eladások reményében. Persze ez nem jelenti azt, hogy

jövő titka. Rovatunkban ezt a folyamatot szeretnénk bemutatni: minden hónapban jelentkezünk a legfrissebb fejlesztések bemutatásával - stílszerűen a 32. oldalon.



Nna, ezt már szeretem! Végre nem toszogattok bennünket állandó jelleggel, hanem érkeznek pozitív hangvételű levelek is Tőletek. Bár ehhez kellett Martin sértődött leköszönése a Manga rovat éléről és két lötytyedt hangvételű Csevegő, amely után felfortyantak az érzőszívű olvasók és maximális támogatásukról biztosítottak bennünket (köszönet Hatainer Anasztáziának és baráti körének, Nagy Attilának, Lóska Gergelynek, Deme Gusztávnak, Szabados Györgynek és a számtalan név nélkül, vagy olvashatatlan aláírással érkezett levél íróinak). Nekik azt üzenem, hogy Martin könnyes szemmel olvasta leveleiket, majd cinkos pillantást vetett rám: 'I'll be back' - volt kiolvasható a tekintetéből...

Arcvíz és Vazelin

Nem akarok senkit elriasztani, ezért csak egy rövid részletet idéznék a negatív gyöngyszemek egyikéből, azt is jócskán kimagozva, mert egészben emberi fogyasztásra alkalmatlan. A művet kimondottan Martinnak szánták, alkotógárdája Denim Dózsa és Mortal Márk:

"HA MEGLÁTOM AZ ÚJSÁG TARTALOMJEGYZÉKÉBEN, HOGY SEGA ROVAT, MEG MANGA, HÁNYNOM KELL. MARTINNAK ÜZENJÜK, HOGY EGY NAGY <NEMISZERV>. AZ IGAZI JÁTÉKÉLMÉNY MINDEN MÁS, CSAK NEM A KONZOL. A MAGAS IQ-JÁRA ÚTAL MÉG AZ IS, HOGY MANGA FILMEREK NÉZ. EZ AZ Ő AGYÁNAR VALÓ. EGYÉBKÉNT PEDIG MENJEN EL A JÓ <laza erkölcsű> ANYUKÁJÁBA A <szilárd halmazállapotú anyagcseretermék> KONZOLJAIVAL, A MANGÁT PEDIG <erre nem találtam megfelelő finomított szinonímát> FEL MAGÁNAR."

Kedves Arcvíz és Halál Pal! A leveletek tetszési indexe magasán verte a többi ököret, igazi műremeket alkottatok. A magyar nyelv izes kifejezései már nagyon jól mennek, de egy kicsit változathattatok volna közöttük. Leveletekben túl gyakran hangzottak el a nemiséggel kapcsolatos kifejezések, például a végbél használatbavétele legalább négyszer. Lehet hogy egymáson gyakoroltok? Na nem mintha nagy baj lenne, de vigyázzatok a fertőzésekkel és ne legyetek bátorok a gyógyszerárban, amikor LifeStyle's övszert vásároltok. Ja és vazelintest kérjétek, azzalsimábban meg a dolog.

Lalkus a köbön

"KEDVES SZERKESZTŐSÉG! OLVASÓJA VAGYOK AZ ÚJSÁGNAK. ÚNORATESTVÉREMMEL EGYSZER ELHATÁROZTUK, HOGY EGY ÚJSÁGOT KÉSZÍTÜNK AZ ÖNÖK ÚJSÁGA SEGÍTSÉGÉVEL. AZT SZERETNÉM KÉRDEZNI, HOGY MEGCSINÁLHATJUK-E EZT AZ ÚJSÁGOT? ES HA IGEN, AKKOR KÉREM KÜLDJÖN ÖTLETEKET, TANÁCSORAT AZ ÚJSÁGUNKHOZ. ELŐRE IS KÖSZÖNÖM: EGRI ZSOMBOR, TÁPIÓSZELE."

Szia Zsombor! Van egy jó és egy rossz hírem. Melyikkel kezdjem? A jóval? Oké. Természetesen tudok tanácsokat adni a lap indításával kapcsolatban. A rossz hír: azt tanácsolom, hogy ne kezdjétek hozzá, ha csak nem akartok végelgyengülésben, anyagi csődben, idegösszeroppanásban, szívinfarktusban, epilepsziás rohamok közepette, stb. elhalálozni. És ezek még csak a napi velejárói az újságkészítésnek. Állandó időzavar, stressz, koffeinmérgezés, idegbaj, az arcbőr idő előtti ráncosodása - hogy a további vonzatait említsem. Persze ha a suliban

akartok a számítésh tanárnál bevágódni, akkor egy próbaszámot mindenképpen érdemes összetákolni. Majd írjatok, ha tartalék Antineuralgicára lesz szükségetek.

Gumbzoba

"HELLO-BELLO ZOLEE! TELJES AGYI LEÉPÜLÉSEM KÖZEPETTE ARRÁ VETEMEDTEM, HOGY LETTERTET ÍRJK NERED. (...) JA, HOGY LEGYEN VALAMI ÉRTELMEG IS: ROSSZALLÓAN VETTEM TUDOMÁSUL (AZ EGY BITES AGYAMAT LE IS TERHELTE), HOGY A MÁRCIUSI SZÁM (NEM AZ ENYÉM), SZÓVAL NEM JÖTT MEG (NA, TE IS PISZOK... NEM AAAZ NEM JÖTT MEG! AZ NÁLAM NEM SZOKÁS.) HOL TARTOTTAM? JA /SZE. NEM KAPTAM MEG! KAPTAM MÁR KÉT CIGARETTA CSIKRET, EGY BÚGÓCSIGÁT, CSAK 576 KBYTE NYÚZPÉPÖRT NEM. ZOLEERÁM, EGYETLEN GOMOLYGÓ KÖDPA-MACSON, HASSÁL MÁR ODA ERÉLYESEN EGY + I VISZARÉZZEL ÉS (ITT EGY KIOLVASHATATLAN SZÓ ÁLL, VALÓSZÍNŰLEG 'sendeljél', azaz 'küldjél') MÁR EGYET. (Ezután a totális elborulás következik, a levél mondatai teljes összevisszaságban követik egymást, a zártosztály lakói Sanyához képest Einsteinek. Majd folytatja:)

REMÉLEMENNYI ELÉG LESZ, HOGY MEGNYERJEM A PÁLYÁZATOT (miféle pályázatról beszélsz??) ÉS AJÁNDÉKBA ADTOR KÉT LUFIT, EGY AD KONVER FELVEVŐEGYSÉGET, EGY ÚJ SZEMÉLYI IGAZOLVÁNYT, NÉMI KÖTELET, EGY CSÍPŐFOGÓT ÉS HÁROM DOBOZ KUTYARAJÁT. A LUFIKKAL NÖVÉ VÁLTOZTATOM MAGAM (EGYIKET A FEJEMRE HÚZOM, A MÁSIKAT MEG A BAL KEZEMRE), AZ AD KONVERTER FELVEVŐEGYSÉG SEGÍTSÉGÉVEL KIJÁTSZOM A BIZTONSÁGI KAMERÁRAT (576 KBYTE MŰSORT JÁTSZOK A RENDSZERRE). A SZEMÉLYI A PORTÁNÁL KELL. A CSÍPŐFOGÓVAL ÁTVÁGOM A KERÍTÉST, MEG A FÉLSZEMŰ PORTÁS BÁCSI KATÉTERÉT. A DOBERMANOKNAK (ANGOL DOBOS FŐSZEROKNAK) ODAADOM A KUTYARAJÁT ÉS... NEM KÖLTÖZHETNÉK BE PÁR NAPRA HOZZÁD? CSAK AMÍG TALÁLDO VALAMI MUNKÁT. IGAZ, HOGY CSAK GÖMBVILLÁM FÉNYEZÉSHEZ MEG SZEMHÉJ HÁMOZÓGÉP JAVÍTÁSHOZ ÉRTEK. MONDD, NAGY A KERESLET AZ ILYEN SZAKEMBEREK IRÁNT? JA, LOPTAM EGY DIPLOMÁT PROPOZICIONÁLIS MAGFÚZIÓ KERGETÉSBŐL, DE NEM TUDOM, HOGY ÁLLJAK NERI. TE BIZTOSAN TUDSZ SEGÍTENI. PÜSSZANTÁS A KÖNYÖKÖDRE: SCHOTTIGH."

Nna. Ez nem volt semmi. Ennyi baromságot már régen látam leírva. És még nem is idéztem mindet! Röviden válaszolnék a felvetett problémáidra. Az újság minden hónapban a nyomdából való kikerülés után két órával (még langyosan) már borítékokban lapul és várja, hogy a Magyar Posta a hátára vegye és megutaztassa. Az, hogy Neked még nem jött meg (persze nem aaaaz), ne rajtunk kérd számon, hanem a félszemű postásodon keresd. A szabadulási terved nagyon látványos, de szerinted hogy ismer majd rád a portás a személyi alapján, ha a fejedre húzol egy lufit? És miért fogsz ettől nőiesen kinézni? Szerintem inkább egy IGAZI f'szfejre fogsz hasonlítani, akit miután észrevettek, úgy kivernek, hogy legalább két hétig nem tud felállni (na nem úúúúgy, te kis disznó!). A végzettségeidet tekintve fényes jövő előtt állsz, de csak akkor ha rugalmasan tudod párosítani az ismereteidet. Szükségünk lenne ugyanis gömbvillám kergetőre, magfúzió fényezőre és szemhéj pozicionálóra.

Zolee

Történelmi visszatekintés: Előzmények:

1942 tavaszán a japán felső katonai vezetés - amint az várható volt - terbe vette, hogy megbénítja az USA és Ausztrália közötti tengeri útvonalat, ezzel reális inváziós fenyegetést létrehozva Ausztráliával (a szövetséges csapatok hídfőállásával) szemben. 1942 május 3-án meg is kezdték a partoraszállást Tulagi-szigeten, minnek következtében május 9-ig a korall-tengeri ütközetben 1-1 anyahajó elsüllyedt, 1-1 megsérült, 77 japán és 66 amerikai repülő pedig megsemmisült. Az előtte győzelmet győzelemre halmozó japánok számára az ütközet eredménye váratlan csapást jelentett olyannyira, hogy a Port Moresby elfoglalására tervezett hadműveletről (pedig deszanterei semmiféle ellenállásba nem ütköztek) átmenetileg lemondtak. Közre játszott ebben az is, hogy Japán közvetlen légvédelme ennél fontosabb volt, ezért előbb a Midway-szigetek elfoglalását kellett (valna) végrehajtani. A mérleg ismert: a Midway-szigeteknél lezajlott ütközetben a japánok 4 repülőgép-anyahajót, 1 nehézcirkálót, 332 repülőgépet veszítettek, ezenkívül 1 sorhajó, 1 nehézcirkáló, 3 torpedóromboló és 1 szállítóhajó megrongálódott. A Midway-szigeteknél lefolyt ütközetet is az jellemzte, hogy a döntő összecsapások, - akárcsak a Korall-tengeren -, a hajóüzerség látván kívül zajlottak le. A

lehetőségei erősen korlátozódtak.

A Midway-szigetnél lezajlott ütközet után a japán parancsnokság felelőnkítette tevékenységét az ausztrálai délnyugati irányban. Az Ausztráliától északra

elterülő vizeken most már nem azért igyekezett kivívni az uralmat, hogy az USA és Ausztrália közötti után-

pótlási vonalakat bénítsa, hanem, hogy az indonéziai-Fülöp-szigeteki irányt védje. Japán szárazföldi csapatai a pápuák területén keresztül indított csapással kezdték meg támadásukat Port Moresby ellen, majd repülőter építésébe kezdtek Guadalcanal-szigeten. Az amerikai parancsnokság ezt nem tűrhette, a felak figyelme tehát ismét a Salamon-szigetekre összpontosult...

Helyzotelemzés:

Az angol-amerikai támadások 1942 nyarán csak az ausztrál partokat veszélyeztető offenzíva elhárítása céljából indultak meg. A szövetséges vezérkarok megalapodtak, hogy a csendes-óceáni hadszíntér stratégiai irányítása az amerikaiak feladata, akik 1942 április 2-án a térséget két részre osztották. A Csendes-óceán délkeleti térségében (Ausztrália, Új-Guinea, Holland India, Fülöp-szigetek) a hadműveleteket MacArthur tábornok irányította, míg a Csendes-óceán többi részében a Salamon-szigetektől az Aleutákig Nimitz tengernagy kezébe került az irányítás. MacArthur mindössze 12 ausztráliai és 4 amerikai hadosztállyal rendelkezett, ennek ellenére már 1942 nyarán elhatározta, hogy Új-Guineán megelőzi a japánokat és a Salamon-szigeteket is megerősíti, mivel bebizonyosodott, a japán hadvezetés a Korall-tenger feletti ellenőrzés céljából ennek elfoglalását tekinti legközelebbi feladatának. A felderítés is megerősítette, hogy a Guadalcanal-szigeten épülő japán repülő-támaszpont, az ausztrál partokat, az Új-Hebridákon és Új-Kaledóniában levő amerikai támaszpontokat veszélyezteti. A hadi-

terv tehát megváltozott, Guadalcanal elfoglalása prioritást kapott.

A program által feldolgozott események:

1942. augusztus 7-én a Guadalcanal-szigeten, majd a Tulagi-

szigeteken megkezdődik az amerikai tengerészgyalogosok partra szállása. Amikor a japán parancsnokság tudomást szerzett erről, Rabaulból sürgősen 5 nehéz-, 2 könnyűcirkálót, és 1 rombolót irányított Kaviengbe. Ekkorra a légitámadásoktól tartva, az amerikai anyahajós magasabbegység már visszahúzódott. A deszant fedezetétől 6 nehézcirkálót és 6 torpedórombolót hagyott hátra, amelyek a Sawu-szigettől (Savo Island) északra és délre foglaltak állást.

Az első tengeri harc, amelynek során a szövetségesek 4 nehézcirkálója elsüllyedt, 1 pedig súlyosan megsérült, augusztus 9-én zajlott le. A japánoknak nem voltak veszteségeik, csupán 2 nehézcirkálójuk rongálódott meg, annak ellenére a kezdeményezés fokozatosan a szövetségesek kezébe csúszott át.

A Sawu-szigetnél lezajlott harc után egyaránt érkezett Guadalcanalra japán és amerikai erősítés is. Mindkét fél arra törekedett tehát, hogy Guadalcanalon vele szemben álló ellenséges csapatokat elszigetelje, és megakadályozza az ottani erők növelését. Ez rendszeres összecsapásokhoz vezetett.

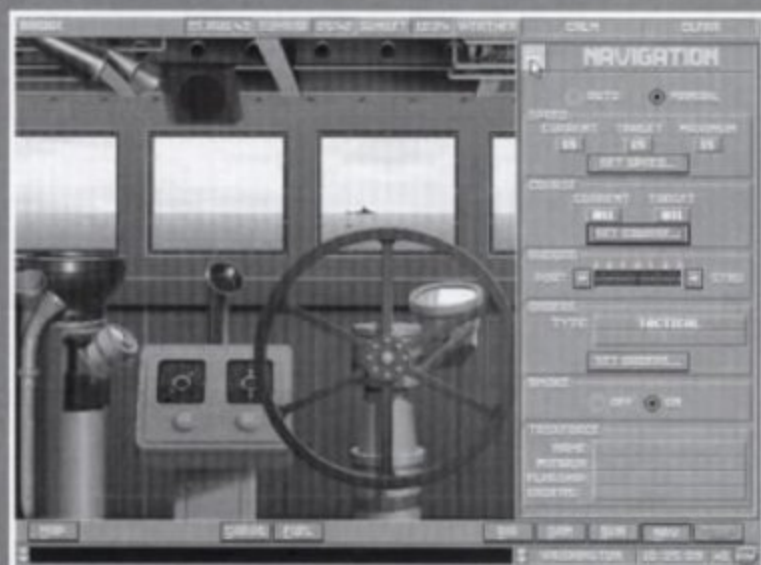
Augusztus 20-tól az amerikaiak a szigeten levő repülőteret elkezdtek használni. A japánok nagyobb erők partra szállítási kísérletére ismét fellángolt a tengeri harc: augusztus 19-én ugyanis 4 szállítóhajóból (fedélzetükön 1500 emberral), 1 könnyűcirkálóból és 4 torpedórombolóból álló konvoj futott ki Rabaulból. Tőle keletre haladtak fedező erők, 3 repülőgép-anyahajó, 8 sorhajó, 5 cirkáló, 1 repülőgép-szállító hajó, 17 torpedó romboló. Az amerikai parancsnokság a Salamon-szigetektől délkeletre, mintegy 100 mérföldre két magasabbegységet bantakoztatott szét, állományukban 2 nehéz repülőgép-anyahajóval, 1 sorhajóval, 4 cirkálóval, és 10 torpedórombolóval.

Augusztus 24-én az amerikaiak felderítették a japán fedező erőket, és elsüllyesztettek egy könnyű repülőgép-anyahajót. A japán repülőgépek viszont súlyosan megrongálták az

Enterprise anyahajót. Augusztus 25-én a szárazföldön települt amerikai repülőgépek megláthatóak a szállítóhajókat, így a csapatok Guadalcanali partoraszállását leállították, a japán hajók pedig a Shortland-sziget felé vonultak vissza.

Október 11-én éjjel az Esperanza-foknál az USA 2 nehéz-, és 3 könnyűcirkálója, valamint 5 torpedórombolója, rádiólokátorai segítségével felderített, majd váratlanul megrongázott egy japán magasabbegységet, amely 3 nehézcirkálóból és 6 torpedórombolóból állt, és Guadalcanal felé tartott az ottani repülőter tüzérségi tűz alá vétele céljából. A japán hadihajók kénytelenek voltak visszavonulni, mivel 1-1 cirkálójukat és torpedórombolójukat elvesztették, 2 cirkálójuk pedig megsérült. Október 13-án a szövetségeseknek sikerült mintegy 6 ezer embert a szigeten partra tenni. Ezzel az itt harcoló amerikai csapatok létszáma 23 ezerre emelkedett, és valamelyest meghaladta a japánok létszámát. A következő éjszakákon a repülőteret a japánok hajóikról tűz alatt tartották, és a repülőgépek nagy részét megsemmisítették.

Október 26-án hajnalban a Santa Cruz-szigeteken tartózkodó amerikai anyahajós magasabbegység repülő-



felek hadműveleti magasabbegységei legfeljebb 150 mérföldre közelítették meg egymást, mert a fő csapásmérő erőnek a repülőgép-anyahajók légierije bizonyult.

A csendes-óceáni erőviszonyokban az amerikaiak javára történt változás miatt Japannak a hadászati támadással kapcsolatos

GUADALCANAL 1942-1943

gépei felszálltak, hogy csapást mérjenek az ellenség hadihajóira. A japán repülőgépek viszont az amerikai hajókat támadták meg. A nap folyamán mindkét fél jó néhány légitámadást mért a másokra. A siker a japánok mellé szegődött. Az amerikai Hornet anyahajó, és 1 torpedóromboló elsüllyedt. Ezonkívül megsérült az Enterprise anyahajó, a South Dakota sorhajó, 1 cirkáló, és 1 torpedóromboló. A repülőgép-anyahajó nélkül maradt amerikai erők déli irányba vonultak vissza. Japán részről 1 anyahajó, 1 nehézcirkáló, és 1 torpedóromboló sérült meg.

A tengeri harcokban aratott siker sem tudta eloszlatni a japán főhadiszállás lehagultságát a guadalcanali szárazföldi csapatok támadásának kudarcra miatt. Attól tartottak ugyanis, hogy a körzetből egyre kiterjedtebb arcvonalon indítanak ellentámadást Japán ellen. Ennek megakadályozása céljából elhatározták a sziget elfoglalásának kísérletét. Mivel hadihajóikat nem tudták megfelelő légi oltalmazásban részesíteni, éjszaka próbáltak áttérni Guadalcanal felé. Ennek következtében a tengeri összecsapások zöme áttevődött éjszakra. Rádiólokátorral viszont csak az amerikai hadihajók voltak ellátva...

November 13-ára virradó éjjel harc bontakozott ki a Guadalcanal, és a Florida-sziget közötti szorosban. A japán konvoj 13500 embert befogadó 11 szállítóhajóból és 11 torpedórombolóból állt. Ezek támogatását 2 sorhajó, 1 könnyűcirkáló, és 14 torpedóromboló végezte. Az amerikai magasabbegység 2 nehézcirkáló, és 3 könnyűcirkalót, és 8 torpedórombolót számlált. A szigetnél 7 szállítóhajó rakodott ki néhány cirkáló és torpedóromboló fedezete alatt. A harc találkozó jellegű volt, és 24 percig tartott, miközben teljes volt a fajtatlenség, tévesen választották meg a célpontokat, sőt egymást is lőtték. Egy kivétellel, valamennyi amerikai hadihajó súlyos sérüléseket szenvedett. Amikor kivilágosodott, az Enterprise-ről felszálló repülőgépek megtámadták a szállítóhajó-csoportot, és a 11 hajó közül 7-et elsüllyesztettek.

Abban a harcban, amely november 15-én éjjel zajlott le, (annak ellenére, hogy nem voltak rádiólokátorok, mégis) a japán hajók nyitottak előbb tüzet, és olyan súlyosan megrongálták a South Dakota sorhajót, hogy kénytelen volt kiválni a harcból. A Washington sorhajó, rádiólokátorai segítségével tüzet nyitott a japán Kirishima sorhajóra, és harcképtelenné tette. A megmaradt 4 japán szállítóhajót november 15-én, miután partra tettek 2000 katonát a Guadalcanal-szigeten, repülőgépek semmisítették meg.

Az e szigetért november 12-15 között folyó harcokban az amerikaiak 3 cirkalót és 7 torpedórombolót veszítettek, ezenkívül 1 sorhajó, 2 cirkáló, 4

pedóromboló és 3 szállítóhajóuk megsérült. A japánok vesztesége 2 sorhajó, 4 nehézcirkáló, 3 torpedóromboló és 11 szállítóhajó volt. Továbbá 3 cirkalójuk és 6 torpedórombolójuk sérült meg. Az amerikaiaknak sikerült megerősíteniük guadalcanali helyőrségüket. A japán parancsnokság a későbbiekben nem küldött többé a szigethez nagyobb hadihajókat, és lemondott a repülőter elfoglalásáról is, csapatai aktív védelembe mentek át.

A program:

Hogy egyből a közepébe vágjak: szimulációs elemekkel kibővített stratégiai műrámek!

Ha rendeznének ilyen versenyt, komoly eséllyel indulhatna a legtöbb menüpontból ill. ablakból álló (Windows, Autodesk Animator stb.) programok között. Rendkívül elegáns, kifejezetten szép a program megjelenése, de a kezelése egy kicsit túlbonyolított; hiteleg eltarthat, még megszokjuk!

Indulásnál a szokásos GAME OPTIONS és DIFFICULTY menüpontokat találjuk. A SELECT SIDE menüben tudjuk kiválasztani melyik oldalon (USA-Japan) szeretnénk stratégiai készségünket fejleszteni, csiszolgatni.

A SELECT SCENARIO menüből választjuk ki, a guadalcanal-i csata melyik epizódját kívánjuk gyakorolni, esetleg az egészet végig küzdeni.

- Ezek a következők:
- 1942.08.25. 10:00-18:00 "Bemelegítő"
 - 1942.08.25. 00:00-04:00 Lecke A: Felszíni támadás éjjel. Célpont a kíséret nélküli japán szállítóhajó.
 - 1942.08.25. 05:00-18:00 Lecke B: Légitámadás. Célpont a kíséret nélküli japán szállítóhajó.
 - 1942.08.25. 05:00-18:00 Lecke C: Légitámadás. Célpont egy ellenes repülőgépjármű.
 - 1942.08.25. 10:00-18:00 Vizsga A: Tüzérségi harc
 - 1942.11.30. 22:06-1942.12.01. 06:00 Tassafaronga-i csata
 - 1942.11.13. 01:35-06:00 Guadalcanal-i tengeri ütközet, I. rész
 - 1942.11.14. 23:00-1942.11.15.06:00 Guadalcanal-i ütközet, II. rész
 - 1942.10.11. 23:40-1942.10.12. 06:00 Esperance-foki csata
 - 1942.08.09. 01:32-06:00 A Savo-szigeti csata
 - 1942.08.24. 06:00-1942.08.25. 23:00 Keleti Solomon-szigetek
 - 1942.10.25. 04:00-1942.10.27. 23:00 A Santa Cruz-i csata
 - 1942.08.07. 06:00-1943.01.31. 23:00 Küzdelem

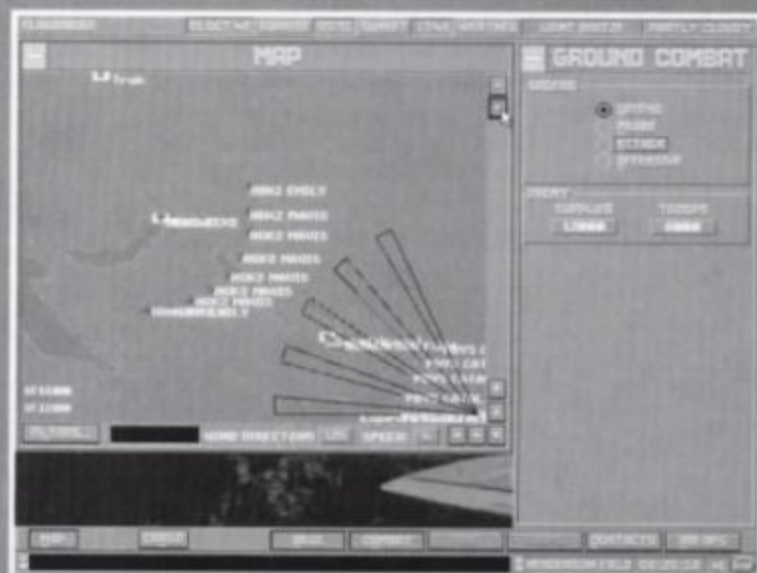
Guadalcanalért. Teljes hadjárat. Guadalcanal az amerikai erők birtokában.

- 1942.10.01. 06:00-1943.01.31. 23:00

Küzdelem Guadalcanalért. A hadjárat döntő periódusa. Mindkét félnek vannak a szigetekre telepített erők.

A SCENARIO menüből jutunk fel a játék tulajdonképpeni "munka képernyő"-jére. Attól függően, hogy a támaszpontról, vagy valamelyik hajóiról irányítjuk egységeinket, itt vagy egy (a témával összefüggő) korabeli fényképet, vagy a hajó parancsnoki hidját fogjuk látni. Ez utóbbi kísértetiesen hasonlít az TASK FORCE hidjához, de a képre bökve itt nem lehet eljutni a különböző munkahelyekre. Ebben a játékban a feladatunk különben sem a lövegek, torpedók stb. irányítása és kezelése, hanem alapvetően a hadművészet gyakorlása, a táblán való tologatás, a "sakkozás". A szimulációs elemek beépítése - gondolom - "csak" azért történt, hogy a program még élvezetesebb, látványosabb, megunhatatlanabb, egyszóval: "csocibb" legyen.

A jobb egérgombra bökve, a képernyő tetején megjelennek a





"pull-down" menük eddig rejtett pontjai, melyből pl. kiderül a program billentyűzet használata (is), aminek külön ismertetésére épp ezért most nem fog sor kerülni.

A játék indulásánál első a tájékozódás, amit a MAP-gombra bökve kezdhetünk. A képernyő bal közepén "kinyílik" a térkép-ablak, amelyen láthatóvá válik hajóegységünk- és az ellenség helyzete, létszáma, összetétele, és egy sor adat (létávolság, látótáv, a repülőgépek helyzete, contactok, érvényben lévő parancs, stb.), melyek megjelenítésének ki-be kapcsolása a FILTERS-gomb hatására megjelenő ablakban lehetséges. A térkép léptéke természetesen változtatható, egészen kinagyítva, csata közben a hajók körüli csobbanások, találatok is láthatók. Innen is állítható a játék sebessége, bár ha éppen nem történik semmi, (miután jelezte) a gyorsítást a program is elvégzi automatikusan maga. A térkép keretében kijelzésre kerül a szélirány is. A *gomb a hajók automatikus középre állítását; a térkép görgetését ablakon belül, a mozgató nyilak végzik. A tájékozódás, helyzet felmérés után általában megszületik az elhatározás, ki, milyen módszerrel fogja ellenfelét rozsdametébe küldeni. Következik a hajó mozgásirányának, sebességének beállítása, NAVigálása.

Az irányítás bonyolultságát már jeleztem, hogy igazam volt-e, döntse el ki-ki maga! Bökjünk a NAV-gombra, minek következtében újabb ablakot nyitunk: a NAVIGATION nevezetűt. Az AUTO irányítást

kapcsoljuk egyből MANUAL-ra, különben semmit sem fogunk tudni csinálni. Az is előfordulhat, hogy az átkapcsolást a gép nem enged, mert előtte a BASE menüben is MANUAL-ra kell állnunk, vagy ha így sem megy, az adott hajót a kötelektől kell elkülöníteni (Detach Ship), egyébként annak mozgását követi.

A sebesség állítása a SET SPEED...gomb megnyomása után lehetséges: kinyílik a SET SPEED ablak és a CURRENT ill. MAXIMUM feliratú kijelzők közti mezőn beállítjuk a kívánt értéket. OK-ra ablak becsuk.

SET COURSE...gomb nyomása után kormányunk. A SET HEADING ablakban vagy az iránytű mutatóját pörgetjük a mouse segítségével, vagy a fokbeosztás számait állítjuk a kívánt (át)irányba. A CURRENT alatti szám a hajó pillanatnyi irányát mutatja.

RUDDER a kormánylapát(ok) állását jelzi vissza, ill. itt meghatározható, hogy hajónk 180 fokos forduló esetén milyen irányban forduljon (PORT=balra, STBD=jobbra).

ORDERS a parancs adás helye. SET ORDERS-gombra (nem fogjátok kitalálni!) nyílik a SET ORDERS ablak, ahol nyolcféle előregyártott parancsból válogathatunk.

SMOKE (álcázó füst) ki, vagy be. TASKFORCE mezőben a különítmény neve, küldetése, zászlóshajója, kiadott parancsa van megjelenítve.

A SHIPS-gomb hatására kinyíló ablakon (hány ablakot is láttunk eddig nyitva a képernyőn???) megjelenő hajóegységeink nevére bökve, azokkal további manipuláció végezhető. Itt is feltüntetésre került a választott küldetés, az érvényes parancs, és kötelek formáció, mely utóbbi beállítása, a SET FORMATION...ablakon lehetséges.

Itt van mód a fegyvereket tüzelésre készíteni, vagy önmegtartóztatásra bírni (WEAPONS: FIRE v. HOLD), és itt történhet egyes hajók leválasztása a kötelekről (DETATCH SHIP...).

A CONTACTS-gombra bökve, a legfrissebb "report" olvasható ellenfelünk ténykedéséről.

CARGO- és FUEL-gombokat nyomva a hajó szállítmányáról, és üzemanyag ellátottságáról kapunk fontos adatokat.

A program egyik legérdekesebb részének ismertetése következik: a légierő bevetésének módja.

A programmal történő találkozás első napjaiban szinte mindenki azzal kezd, (és ez alól én sem voltam kivétel), hogy valami eszelős indítatásból fakadva, hatalmas tüzérségi párbajokat vív az ellenféllel, holott mint az a történelmi áttekintésből is kiderülhetett, valójában mindkét részről a légierő mérte a fő csapást, és az ágyúkkal való leszámolás, csak a legvégső esetre maradt. Feltételezem, a programozók is hasonló indítatásból tették a lövegek találati pontosságát olyan gyatrává, amilyen, és az sem lehet véletlen, hogy pontos célzásra szálkereszt hiányában nekünk nincs is módunk!

Van még tehát egy gomb, amit eddig nem "piszkáltunk", az AIR OPS, de mielőtt a hozzá tartozó ablakot kinyitnánk, válasszuk - F6-tal - a szintén AIR OPS nevezetű teljesen új képernyőt.

Nyomjuk meg alul a MANUAL-gombot, majd a SUMMARY-t!

Micsoda meglepetés, ismét egy újabb ablakot nyitottunk, melyen bökjünk a READY-gombra! Nem fogja elhinni az olvasó! Kinyílt előtűnk a READY AIRCRAFT ablak.

Egy fekete mezőben (én, a cikk írásakor) 3féle repülőgéptípust látok:

F4F4 Wildcat, SBD3 Dauntless, TBF

Avenger. Ezekre rábökve jelölhetjük ki (a műszakiak számára), az adott típusból, hányat készítsenek fel bevetésre. Az IN HANGAR felirat mögött, a hardozó-hajó gyomrában található gépek, a CAPACITY után az összes rendelkezésünkre álló (hangár+bázis) gépek számát látjuk. A READY alatti mezőben tudjuk készenlétebe helyezni a kívánt gépeket. Ahogy itt növeljük a gépek számát, úgy csökken az IN HANGAR és a CAPACITY mennyisége.

A MISSION felirat alatt az adott típus feladatköre választható:

F4F4: Fighter (vadász), Transfer (szállító)

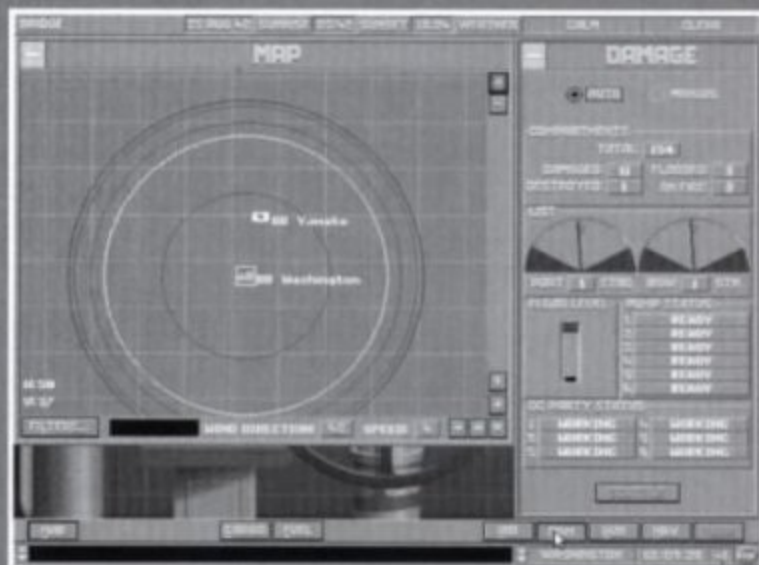
SBD3: DiveBombShip (zuhanóbombázó), DiveBombLand, Search (felderítő), Transfer

TBF: Transfer, TorpedoBomb (torpedóvető), Search

A RADIUS felirattól a hatótáv, az ORDNANCE-ról a különleges előírások olvashatók. OK-ra bökve kilépés.

Megkezdődik a gépek felkészítése, kiíródik a READY TIME és elindul a visszaszámlálás.

LAUNCH-ra bökve kinyílik a LAUNCH AIRCRAFT ablak. Ez nagyon hasonlít a READY AIRCRAFT ablakra, de innen már a fedélzetén (ON DECK) álló feltöltött, felfegyverzet gépek számára odunk fel-



szállási parancsot. Felszállás után, ha még nem jelöltük ki, automatikusan megnyílik a SELECT TARGET (célpont választás) ablak. A kívánt célpontra bökve, a felszállt gépek azt fogják támadni. ("Evés közben jön meg az étvágy": ha a lövegeken és torpedóvető munkahelyeken kívül a bevetésen lévő repülőgép fedélzetén is helyet foglalhatnánk... bizony mondom nektek, előlma a lélegzetünk!!!)

UNREADY a készenléti állapotba hozott gépeket "líftezi vissza" a hangárba.

Visszatérve - F1 v. F2 - a hajóhídra, és az ott található AIR OPS-gombot nyomva, a következő ablakban az előbbi beállítások eredménye látható, ill. a

Combat Air Patrol - vadász égi őrszolgálat %-os előszlása - (SET CAP...) és a felderítőgépek (SET SEARCH...) felderítési irányja állítható.

Ahol van, DAM-gombbal, egyéb helyekről pedig - F7-tel - hívható a DAMAGE (sérülések) ablak. Én úgy tapasztaltam, hogy itt jobb ha AUTO módban engedjük végzetünk beteljesülését, mert ha MANUÁLisan belenyúltam, többnyire gyorsabban elsüllyedtem, mint egyébként....

Amikor olyanokról olvasok, hogy az USA különböző fegyverneinek tisztjeit igen fejlett számítógépes oktatóeszközökön (szimulátorokon) képzik, akkor mindig valamilyen hasonló minőségű programokat tudok csak elképzelni, mint ez. Azt hiszem dícséretnek - így a leírás végén - ennél nagyobb nem szükségeseltetik.

SZJVC

ÉRTÉKELŐ	
 grafika	82%
 hang / zene	78%
 kezelhetőség	88%
 kihívás	85%
ÖSSZHATÁS	
85%	
TESZTELVE: PC	
VERZIÓK: PC	

"Jeszusom! A csirkék leigózzák az univerzumot! Hogy miért? Hát, az egész akkor kezdődött, amikor egy télen a csirkék összes kávéültvénye tönkrement. Márpedig kávé nélkül nem lehet videojátékokat programozni! Új játékok híján pedig a csirkék sztrájkolni kezdtek, nem aratták le a többi terményt sem, így nemsokára kiürültek a raktáraik. Ekkor felke-rekedtek, hogy kifosszák a rendszer többi bolygóját. Először felszították a soron következő bolygó légkörét, mire a lakosok megsültek. Ekkor hatalmas gépekkel fűszereket szórtak a kontinensekre, majd az ízletes lakosságot a bolygó sötét oldalára vitték fagyasztani, majd hazaszállították őket konyháikba. Ujra visszaeresztették a légkört, majd néhány élőlényt is későbbi aratásra.

Ugyanez történt Peanut Planet-en is, ahol azonban véletlenül otthagytak két csirkét is. Idővel a bolygó turisztalátnyosság lett, melyen azonban elszaporodtak a csirkék is, akik buták, mégis parancsolgatnak. Ezért kérlek Téged, Mr. Nutz, hogy segíts megszabadulni tőlük."

A játék két részből áll. Az egyikben egy térképen mászkálhatunk, ládákat nyithatunk ki egy-két hasznos dolog reményében és furcsa egyedekkel beszélhetünk. Lássuk, mivel találkozhatunk ilyenkor:

- ládák, melyekben a hasznos dolgokat, gyémántokat és bombákat találhatjuk, valamint a batyukat, melyekkel hitpontjaink maximális értéke eggyel nő.
- sziklák, melyeket a bombákkal távolíthatunk el az útból (tűzgomb). A robbanásakor nem túl kellemes a szikla közelében tartózkodni.
- teleportok, melyekkel a szigeten mozoghatunk, illetve egy-kettővel a kontinensek között is, ám ezek csak a föld-rész felsza-b a d í t á s a után használhatók.

Most lássuk azokat a bizonyos hasznos tárgyakat:

- toll: hármat találhatunk, és az ügyességi részben használhatjuk őket. Az elsővel egyenesen repülhetünk egyet (nekifutás után tűz + fel), ha már kettő van akkor a magasságot és

ezzel a sebességet is állíthatjuk (jobb-fel), míg hátom tollal teljesen mi irányítjuk a szárnyalást, még irányt is változtathatunk (tűz + meneti-ránnyal ellenkező irány). Sajnos a repüléshez minimum öt hitpoint kell, egyébként a képernyő alján egy áthúzott toll jelenik meg.

- bűvárszerkő: értelemszerűen használható. Nélküle Mr. Nutz egy idő után elkékül a víz alatt (terepszínű lesz), majd fokozatosan elveszti hitpontjait, ha nem megyünk vele gyorsan a víz fölé egy gyors levegővételre.

- villám: a SPACE-szal aktiválható varázslat, mely által hősrünk sérthetetlen lesz, sőt az ajtókat is betörheti. A szám a maradék varázslatokat jelzi.
- ököl: ugrás közben tűz+le hatására leverhetjük a kisebb és a közepes ellenfeleket.

A másik rész ügyességi pályákból áll, melyeket a térképen zászlók mögött és barlangokban találhatunk. Itt az irányítás egy az

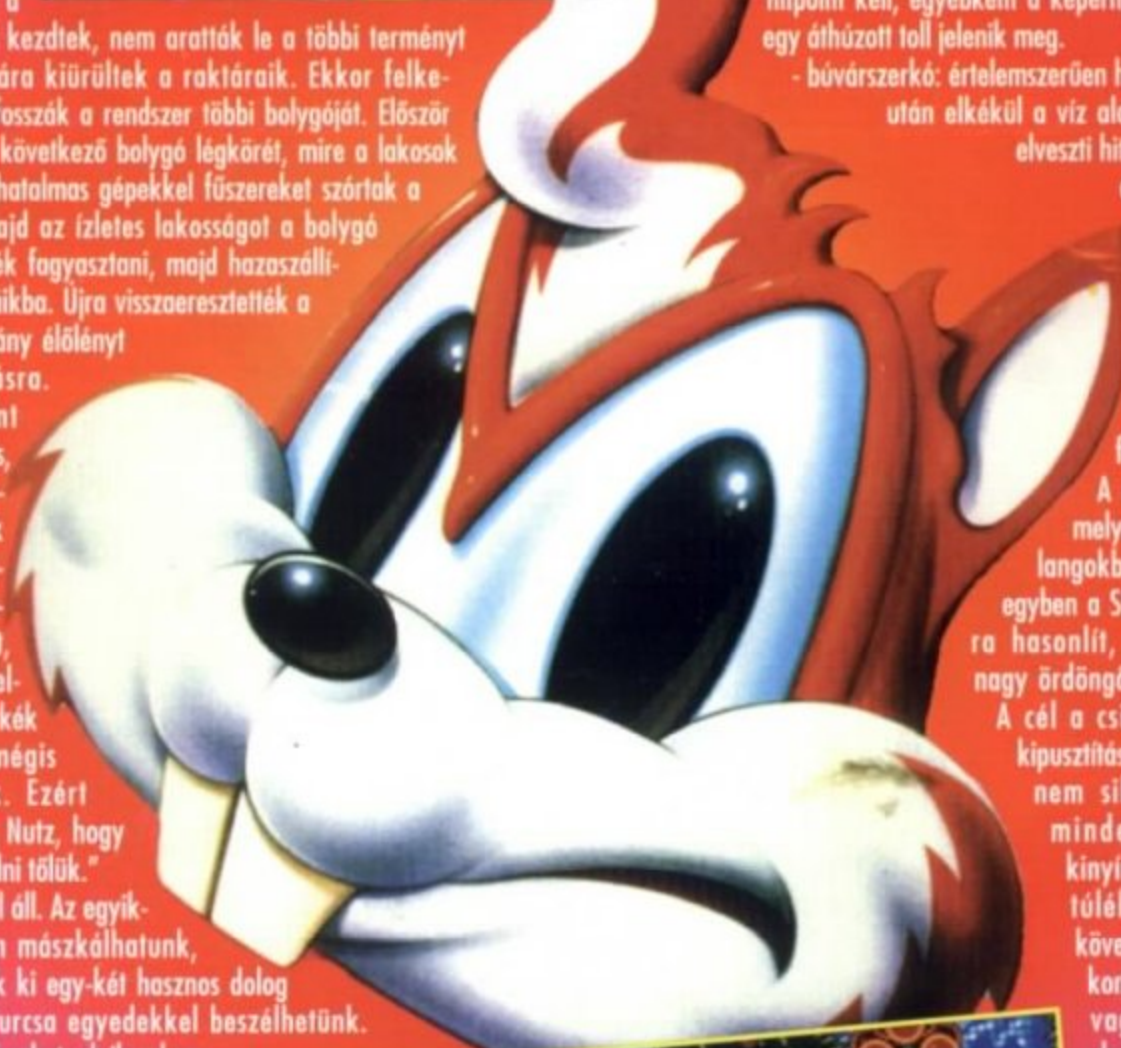
egyben a SONIC-ra hasonlít, nem nagy ördögösség. A cél a csirkék kipsztitása. Ha nem sikerül mindenkit kinyírni, a túlélők a következő

kontinensre menekülnek. A piros zászlóval vagy barlanggal jelzett pályákat mindenképp ki kell tisztítani, mert a főpálya díszes kapuja csak így nyílik ki. Itt a főellen-séget legyőzve automatikusan a következő szigetre jutunk. A szigetek között egyébként csónakokkal is közlekedhetünk. Néhány szellemnél vehetünk jegyet a bónuszpályákra, ahol kincseket gyűjthetünk, hogy aztán hasznos tárgyakra és hitpontokra váltsuk őket. Azonban ha nem hagyjuk el a pályát az idő leteltéig a nyilakkal jelzett kijáratok valamelyikén, elvesznek az összegyűjtött értékeink és visszakerülünk a kiindulási helyre.

A Mr. Nutz egy kellemes játék, de értékéből levon az a tény, hogy az ügyességi rész olyan, mintha a Sonicból kihagyták volna a gyűrűket, kicserélték volna a fűhöst és benyomtak volna még néhány csirkét ellenségnek.

Ancy

MR. NUTZ



ÉRTÉKELŐ

	grafika	82%
	hang/zene	80%
	kezelhetőség	83%
	kihívás	75%

ÖSSZEHATÁS

82%

TESZTELVE: Amiga 576Kb
VERZIÓK: Amiga

Legacy of SORASIL

Akik olvasták az 1994/3-as számban a Legacy of Sorasil leírást, azok emlékezhetnek az ott tett ígéretemre: nevezetesen hogy a játék kezeléséről a következő számban még bővebben fogok írni. Nos, elérkezett a következő szám lapzártája, s sajnos néhány nem várt esemény miatt (kitört rajtam a tavaszi fáradtság, frontátvonulás volt, rengeteg új anyag jött, és így tovább) ezt az ígéretemet nem tudtam betartani. (És azt miért nem mondom el T.J., hogy frás helyett itt hédereztl az irodában? Martin) De ami késik nem múlik: végre-valahára sikerült a szőrösszívű Zolee-tól 2 oldalt kisírnom, hogy befejezzem a Legacy cikket. De nem is szaporítom tovább a szót, rögtön rá is térek a lényegre.

A FŐKÉPERNYŐ

Itt kezdhetjük el a játékot és minden egyes sikeresen teljesített küldetés után ide kerülünk. A képernyőn amúgy négy ikon közül válogathatunk:

- **KAPU:** itt vágathunk neki a következő küldetésnek. Egy térképen adhatjuk meg, hogy csapatunk hova akar utazni (a lehetséges célpontokat zölddel vannak jelölve), s eszerint kapjuk meg a következő küldetést.

A játékban 9 egyre nehezebb küldetést kell végigcsinálnunk, ezek némelyike igazán embert próbáló feladat. 3

helyen boltokat (Trading Posts) találhatunk, itt igen hasznos cuccokat vehetünk.

- **MÉRLEG:** a csapattagok tulajdonságain és képességein változtathatunk itt. A játék kezdetén 5 pont áll rendelkezésünkre (a teljesített küldetések után kapunk újabbakat), amin a karakterek képességeit növelhetjük. A rendelkezésünkre álló pontokat a bal oldalt lévő gyertya jelzi, a tulajdonságok nagyságát pedig a piros csíkok, ezek balról jobbra: életerő, harci képességek, érzékszervek élessége, fizikai erő és mágiahasználat.

- **LEMEZ:** I/O menü, itt tudjuk a játékállást kimenteni vagy egy régebbit visszatölteni. Mentésre egy előre leformázott lemezt használunk.

- **KÉRDŐJEL:** ezzel az opcióval határozhatjuk meg a csapat összetételét. Egyszerre csak négy karaktert irányíthatunk, a többi szereplő addig tétlenségre van kárhozhatóva. Érdemes jól meggon-

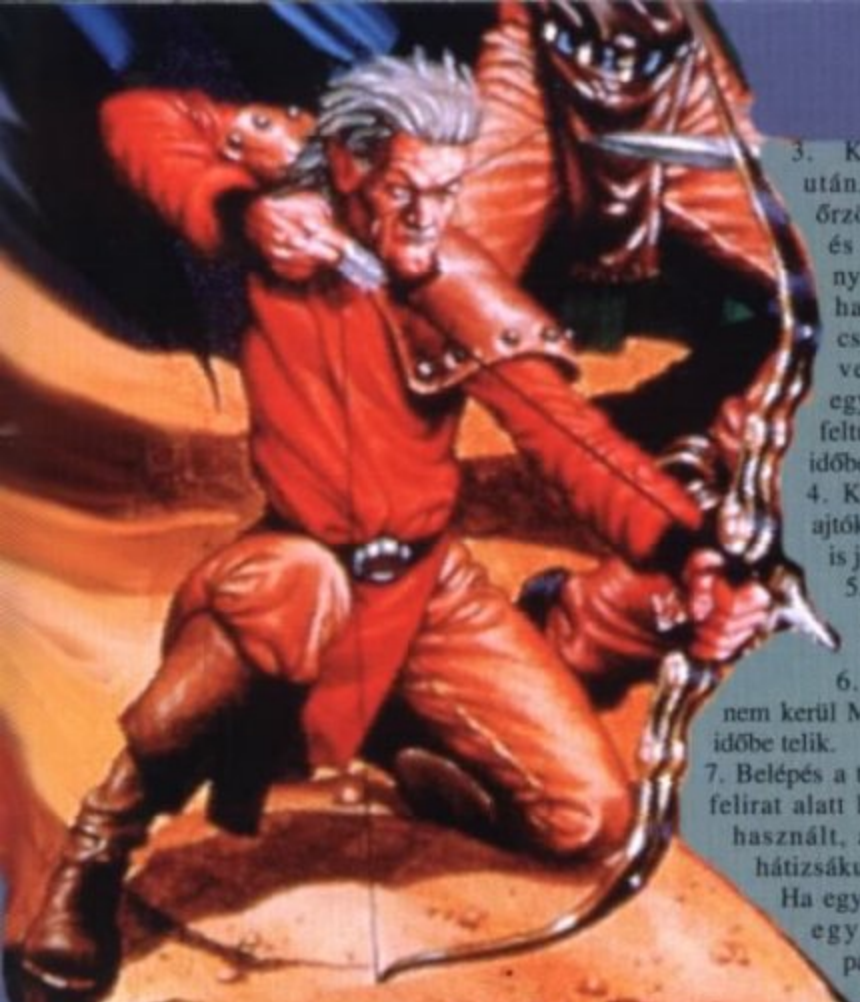
dolni, hogy kiket viszünk magunkkal, legyen legalább két durvább harcos karakter a partiban és egy jó mágus (akit lehetőleg mindig védjen legalább egyvalaki). Elvileg egyébként nem muszáj 4 karakterrel nyomulni, de szerintem ennyi minimum kell a túléléshez, sőt...

AZ IRÁNYÍTÁS

A játék a Hero Quest-hez hasonlóan körökre oszta zajlik. Minden karakter annyit léphet, amennyi a Mozgás tulajdonsága. Ezen kívül még sok egyéb dolgot is cselekedhet, de nem áll korlátlan idő a rendelkezésére (az eltelt időt a jobb alsó sarokban lévő órán kísérhetjük figyelemmel). A még meglévő mozgáspontjainkat a bal alsó sarokban láthatjuk, az iránytűvel mozoghatunk. A jobb felső sarokban láthatjuk az életerőt (piros csík) és a varázspontjainkat (kék csík), valamint a karakternél lévő aranyak számát. A középen lévő könyv lapjain láthatjuk a különböző cselekvéseket szimbolizáló ikonokat, ezek balról jobbra a következők:

1. Harc, rövid ideig tart és nem kerül mozgáspontba, valamint egy körben többször is kiadhatjuk ezt a parancsot.
2. Varázslat elmondása, először a tárgylistából ki kell választanunk a kívánt varázsigé tekerését, majd a képernyőn rá kell mutatnunk vele a célpontra. Sajna a varázslat nem mindig sikerül (ez főleg a karakter Mágiahasználat képességétől függ).





3. Kutatás kincs után, főleg jól őrzött szobákban és ládák környékén érdemes használni, de csíkján bánjunk vele, ugyanis egy-egy helység feltűrése rengeteg időbe kerül.

4. Kutatás titkos ajtók és csapdák után, érdemes minél sűrűbben használni. Ez is jó sok időt vesz igénybe.

5. Térkép, itt nézhetjük meg a labirintus eddig felderített részét.

6. Ajtó kinyitása/bezárása, nem kerül Mozgás-pontba és elég kevés időbe telik.

7. Belépés a tárgylistába. Itt az Equipped felirat alatt láthatjuk a rajtunk lévő és használt, a Backpack alatt pedig a hátizsákunkba suvasztott tárgyakat. Ha egy tárgyat használni akarunk, egyszerűen pakoljuk át képernyő bal felére.

A kört a könyv jobb oldali lapjának alján lévő számfülle clickelve tudjuk befejezni.



TIPPEK&TRÜKKÖK

- Mint azt már említettem, rendkívül sok múlik a csapat megfelelő összeállításán. Szerintem a legideálisabb egy Angor-Grimbeard-Oakheart-Ravenslock felállású parti, bár vannak még egyéb jó kombinációk is. Fontos, hogy legyen két harcos a csapatban (Angor, Grimbeard), egy csapdafelderítésben járatos egyén (Oakheart) és egy jó varázshasználó (Ravenslock).

- Nem árt minden termet alaposan átkutatni, mivel valóságos csapdaerdő leelkedik az óvatlan kalandozókra. Egyébként a felderített csapda is sebez a karaktereinken, úgyhogy a már bebarangolt termekben is mozogjunk óvatosan.

- Érdemes embereinket egy csapatban mozgatni, ugyanis nincs annál kellemetlenebb, mint amikor a varázsló "testőre" beadja a kulcsot és köpenyes barátunkat megrohanja 2-3 zombi vagy múmia.

- A boltokban nem érdemes eladni semmit, ugyanis a remek üzleti szellemmel megáldott kereskedő csak felháborítóan alacsony áron hajlandó vásárolni.

- A harcosoknak az életerejét és harci képességét, a kőszának az érzékszerveit, a varázslóknak pedig a Mágiahasználat-képességét érdemes tuningolni.

- Nagyobb csatáknál érdemes behúzódni egy sarokba, így a csapatot kevesebb szörny tudja letámadni egyszerre.

- A csapdákat csak egy speciális számszámmal tudjuk hatástalanítani (Tool kit), amit a kalandozásaink során kell majd beszerezniünk (kivéve, ha Grimbeard benne van a csapatban, neki ugyanis már induláskor is megvan ez a hasznos kis kutyü).

Ha megvan a számszám, mozogjunk a hatástalanítani kívánt csapda mellé, clickeljünk a tárgylistában a Tool kit ikonra, lépünk ki és mutassunk a csapdára.

- A varázslatok és egyes varázstárgyak hatékonyságát nagyban befolyásolja a karakter Mágiahasználat képessége, ebből következik, hogy a ritka és értékes tekercseket ne a barbárral olvassuk fel...

- Minden sikeres küldetés után mentsünk egyet, ugyanis a játékot a legnagyobb jóindulattal sem lehet könnyűnek nevezni, már az első küldetést se lehet elsőre megcsinálni (legalábbis szerintem).

T.J.



ÉRTÉKELŐ

	grafika	88%
	hang/zene	80%
	kezelhetőség	82%
	kihívás	90%

ÖSSZHATÁS

88%

TESZTELVE: AMIGA 512kB
VERZIÓK: AMIGA

A LEGÚJABB MAGYAR JÁTÉKPROGRAMOK C64-RE



- hogy csak a legérde-
sebbeket említsem.

Azt hiszem egy valami-
revaló bunyós játék (már
az elődökre való tekintettel
sem) képzelhető el speciális
támadások nélkül. Így van
jelen esetben is. Minden
egy-egy szereplőhöz dukál
egy-egy extra támadási
manőver is, amelyek közül



Csodálkoztok, mi? Színes lapra került a C64-es
programok debütáló oldala, az Exkluzív. Ezt
az ünnepi gesztust azért tettük meg, mivel
egyrészt ebben a számban igencsak háttérbe
szorult az Őreg, és ezt a tényt ezzel a
jótéteménnyel kívántuk valamelyest eny-
híteni, másrészt a befejező stádiumához
közeledik az utóbbi idők egyik legnagy-
szerűbb 8-bites verekedős akciójátéka, a
?????. Na igen, az még mindig kérdéses, hogy
hogyan nevezzük el legifjabb porontyunkat, bár
már több mint száz pályamű érkezett. Ezek



A mellékelt képek már a végleges háttereket
illusztrálják, szám szerint hatot. Az előző
számban már említettem ezek sorrendjét, s ez
most egy taggal bővült, melynek helye még
nem pontosan eldöntött. Tehát (valószínűleg)
sorrendben a küzdelem a tengerparton indul,
majd folytatódik a templomot körülvevő
hegyek lábánál, aztán a templom sejtelmes
előterében, melyet a bejárathoz vezető hid
követ, végül a trón előterében, majd trón
közvetlen közelében kell csépelnünk az ellen-
feleket.

EXKLUZÍV

feldolgozása és kiértékelése még tart, de
egyelőre nem árulhatok el többet.

Arról viszont szívesen beszámolok nektek,
hogy a minap volt szerencsém látni a fősze-
replő támadási és védekezési mozdulatait és
tutira mondom, ilyet még nem pipáltam. A
kódmaster eddig 8 féle támadási és 4 féle
védekezési pozíciót készített el, többek között
egy íves körrugást, egy repülő fejrugást, egy
gáncsolási mozdulatsort, illetve a védekezések
közül egy hátraperdülést, egy alkarblokkolást



Egyelőre ennyi infót sikerült kipréselnem a
nem túlságosan közlékeny grafikusból és
programozóból. Meg kell érteni az ő állás-
pontjukat is, hiszen nem akarnak senkit sem
túlzott reményekkel kecsegtetni. A következő
számban már minden bizonnyal a hanghatá-
sokról is szót tudok ejteni és bővebben tudlak
benneteket informálni az összes spéci
mozgásról is.

Természetesen még néhány napig várjuk
ötleteiteket is a program címét illetően is...



egyelőre csak a tűzlabda
készült el. Hősünknek nagy
összpontosításra (azaz 1
másodpercnyi mozdulat-
lanságra) és egy speciális
támadóállás felvételére van
szüksége ennek kilövés-
éhez - amelynek hatása
három-négy sima rugás
vagy ütés erejével ér fel.



Apokalypse

Azok, akiknek már a kezdetektől volt C64-esük, talán emlékeznek még a Choplifter című játékra, mely első volt a maga nemében, igaz, a korhoz igazodó kezdetleges grafikával. Nos, ha ugyanezek az egyedek időben átálltak Amigóra, akkor most ismét átélhetik a helikopteres túszkiszabadítás izgalmait, persze jelentősen fejlettebb formában.

Mint azt valószínűleg már kitaláltátok, a játékban hadifoglyokat kell kiszabadítanunk a dzsungel sűrűjében. Ezt persze a fogvatartók nem nézik jó szemmel, ezért az akció előrehaladtával egyre keményebb "hardware-t" vonultatnak fel ellenünk. Eleinte csak a



házból kirohanó, ránk rakétákat és embereinkre rövid sorozatokat leadó katonák, az általuk hívott helikopter, valamint egy elég bosszantó légvédelmi ágyú zargat minket. Ez a helikopter csak akkor veszélyes ránk, ha leszállunk, a levegőben nem ellenfél. Mivel csak a házból kirohanó katonák hívják őt ide, ha elég gyorsan likvidáljuk a bakákat, lehet, hogy nem is találkozunk vele. Az ágyú már trükkösebb, hiszen nagyon nagy távolságra hord, a pálya tulsó feléről is le tud minket szedni. Ezért ha egy lövedéket látunk



becsapódni, azonnal kereszük meg az ágyút - lehetőleg állandóan változtassuk a magasságunkat, mert elég lassan tud csak minket követni. Néha azonban ez is kevésnek bizonyul, ezért gyakran agyaggalamb-lövészetté válik az összecsapás, amikor csak a szerencsénkben bízhatunk.

Ez azonban még mind semmi, mert a későbbi pályákon még kellemetlenebb ellenfelek bukkannak elő. Egyikük a dzsip, amely nagy tűzgyorsaságú-, és erejű gépjárműjével függően követ minket. Nagyobb testvére a tank, melynek akár egy lövése is elég lehet egy látványos lezuhanáshoz. Ezeket azonnal szedjük



le, lehetőleg rakétával. Nehogy lelassítsunk egy tank mellett a gépjárművel szórakozni, mert mire egyet lehetnének bele, már ropogásra sültünk a helikopterünk roncsai között. Hasonlóan kemény ellenfelek az őrtornyok, melyeket egy-két gépjárműalálattal leszedhetünk, viszont legalább olyan erővel is válaszolnak, valamint a hozzánk hasonló helikopterek melyek már komoly légi ellenfelek, tehát ne sajnáljunk tőlük egy-egy rakétát.

Mint az már az eddigiekből kiderült, mi sem vagyunk teljesen esélytelenek, hiszen elég jelentős arzenál áll rendelkezésünkre. Alapállapotban a gépjárműnk van aktíválva, melyhez végtelen számú lőszer dukál. Ez a fegyver nagyszerűen alkalmas kisebb célpontok (gyalogosok, őrtornyok) leküzdésére.

A többi fegyvert az "F" gombokkal választhatjuk ki, és a tűzgomb kétszeri, gyors megnyomásával lehetjük ki. Ezek sorban a következők:

F1-lángszóró jellegű fegyver, házak ellen ajánlott, mivel sokáig tart pontosan becélolni, amire egy lövöldöző célt esetében nem lesz időnk.

F2-önirányító rakéta, mely akármilyen mozgó célpont ellen hatásos, legyen az akár légi (helikopter), akár földi (tank, dzsip).

F3-nemirányított rakéta. Legjobban a nagy légvédelmi ágyú ellen használható.

F4-akna. Akkor robban, ha egy jármű áthalad rajta. Ezeket a fegyverkészleteket a néha, ejtőernyővel



ledobott csomagokból tölthetjük fel.

Végül néhány szó a foglyokról. Minden pályán meghatározott számút kell kiszabadítani, ám ha az összeset sikerül, plusz életet kapunk. A foglyokat a kunyhókban őrzik, tehát kiszabadításuk a házikók szétlövésével történhet. Vigyázat, a katonákat is így csálhatjuk elő! Ha katonák özönlik el a képernyőt, szálljunk minimális magasságban a felszín fölött, és próbáljuk leszedni őket, mielőtt a túsok házat lőnének szét -egyrészt mert véletlenül mi is lelőhetjük őket, másrészt a katonák is (nem véletlenül). A túsokat csak akkor mentjük meg, ha eljuttatjuk a bázisra. Ha egy tús megsebesül (elfekszik a földön), akkor a vöröskeresztes sátor mellett leszállva felvehetünk két orvost, akik a sérült mellé szálltunkkor hordágyon a gépbe hozzák azt.

A képernyőn egyébként a következő információkat olvashatjuk: legfelül a megmentett foglyok száma, bal oldalon a gépben levő, a még a harctéren levő sebesültek, valamint a halottak száma, valamint életeink mennyisége. A jobb oldalon pedig megtudhatjuk, hogy hány tűzbombánk, irányított és nemirányított rakétánk illetve aknának van.

ÉRTÉKELŐ

 grafika	75%
 hang/zene	72%
 kezelhetőség	75%
 kihívás	70%

ÖSSZHATÁS
73%

TESZTELVE: AMIGA
VERZIÓK: AMIGA

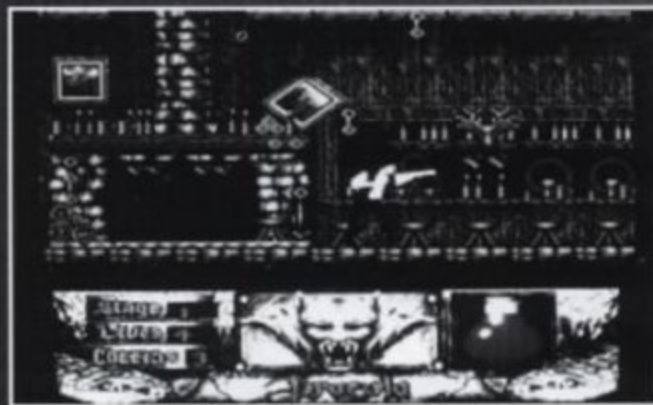
Ancy

AMIGA

A *Psygnosis*, amióta a Sony támogatását élvezi, egy kissé elvetette a súlyokat. Egyre másra adja ki a szemeteiből szemeteiből anyagokat - mint nagyhirű filmek átiratait. Az már más tézisa, hogy a játékok alapjául szolgáló mozik is felejthetőek voltak. Nézzük talán az első szörnyiszülöttet: *Bram Stroker's Dracula*. Az igazat megvallva nem sok hasonlóságot véltem felfedezni a film és a játék között, összekötő kapocsként csak a helyszínek hangulata és a cím azonossága említhető. A főszereplő feladata, hogy a kísérteties termekben és szobákban leüsse, szétrúgja, agyonverje a vérszomjas denevéreket, mászkáló kezeket (a la *Addams Family*) és a sátán egyéb szolgáit. A termeket ajtók és lépcsők kötik össze, amelyek a felsőbb szinteken gyakorta átláthatatlan összeviszásokban keresztezik egymást. Minden pálya végén egy főellenséggel akadunk össze, amely sajnos nagyon zsenge ellenfél - alig készlet nagyobb erőfelfejtésre, mint egy mezei patkány. Vegyünk fel minden tárgyat a földről (kereszt, energiapótló ital, stb) és zúzzuk porrá a koporsókat, amelyek vámpirokat rejtenek. Ennyi - semmi több.

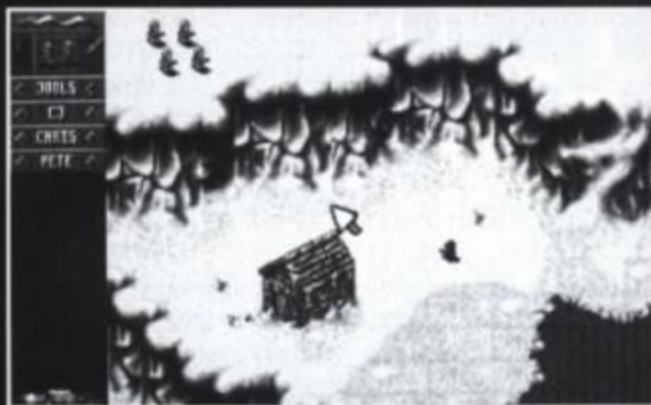


Mint azt az imént említettem, a *Psygnosis* még egy filmkonverzióval kirukkolt nemrégiben, amely egy másik, kétes sikerű film alapján készült. A címe *Cliffhanger*, melyben *Silvester Stallone* ismét hozza formáját és 'felejthetlent alakít'. A játékban hűen tükrözik *Stallone* színészi képességeit, mivel olyan apróra alkották meg, hogy alig látható a képernyőn. A program készítői nem bízták a véletlenre a dolgot, majd húsz pályára osztották fel a fordulatokban rendkívül gazdag sztorit. Magyarul: vízszintesen illetve a későbbi szinteken függőlegesen scrollozó pályákon kell állatokkal, emberekkel és a hideggel felvenni a harcot. A testhőmérsékletünk folyamatosan csökken, ahányszor valakivel ütközünk, valami ránk esik, vagy egyszerűen csak álldogálunk a hidegben - magyarul fussunk, ahogy a tüdünk bírja és adjunk mindenkinek, akivel találkozunk. Adott számú dinamit és kés dobálható az ellenfelek felé, avagy pusztá öklünket illetve pisztolyunkat használhatjuk ellenük. A pályák hosszúsága sajnos (szerencsére?) csak centikben mérhető, olyan kurták, a játék élvezeti foka pedig a nulla körül konvergál.



PC

Nem tudom, hogy kinek mennyit mond a név: *Mike Singleton*, de a hozzáértők rögtön felkapják a fejüket az ismerős név hallatán. Olyan címek fémjelzik munkásságát, mint a *Sinclair*-en befutott *Lords of Midnight*, majd a *Midwinter* és *Flames of Freedom*. Most a *MicroProse* színeiben indul el *Starlord* néven egy korrekció, de nem különösebben nagyszíli alkotást hozott össze. A stratégiai játékok piacán igazán nehéz manapság nagyot alkotni, hiszen vetélytársak akadnak rendszeresen, ezért ajánlott valami pluszsal előrukkolni. Jelen esetben ez kimerül a szép átvételképekben és a dög nehéz előrejutásban. A 3 különböző korban játszható, de valójában egyazon cél érdekében indított küldetés során a hierarchikus, családi kapcsolatokra épülő társadalom uralkodójává kell válnunk és családunk 5 tagját a piramis legleteje (ez vagyunk mi) alatti posztokra (királyok) kell emelnünk. Eszközök lehetnek békések (gazdasági nyomás, politikai hatalom átvétele), de véresebb eszközökkel is operálhatunk (háború, leigázás). A játékban nagy hibája, hogy túl sok mindenre kell ügyelnünk és túl hatalmas a meghódítandó galaxis - emiatt a végjátékos esélye csekély.

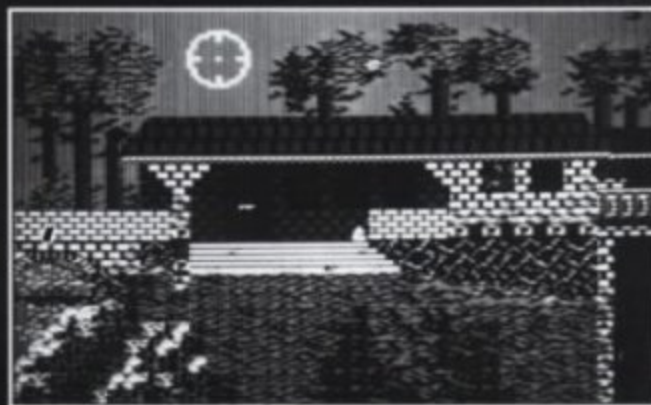


Az elmúlt év egyik legnagyobb Amigás sikere a *Cannon Fodder* volt, amely nem kerülhetett el a sorsát: megszületett a PC-s változata is. Már az alkotógárda neve is garancia a sikerre, hiszen a *Sensible Software* olyan hírességeknek adott életet, mint a *Sensible Soccer*, a *Kick Off 2*, vagy a régebbiek közül a *Wizball* vagy a *Wizkid*. A *Virgin* gondozásában megjelent konverzió tökéletesre sikerült, a játék minden alkotóeleme "ott van a szeren". A cél itt is ugyanaz: arcvonalbeli parancsnokként egy kis csapatot irányítva kell 23 komplett missziót teljesítenünk, melyek több-kevesebb részfeladatra oszlanak olyan parancsokkal, mint "pusztítsd el az ellenséges épületeket" vagy "mentsd meg a foglyokat", stb, avagy ezek párosítása is előfordul. Grafikai és hangulati hatását tekintve egy teljesen új megvalósítással találkozhatunk a játékban - az "apró gyönyörködöt" és "a háború még soha nem volt ilyen humoros" alapelvekre épülő játékmenettel. Taktikai, ügyességi és röhögögörcsöt okozó részek ötvöződnek a játékban, amelyben a lemmingekre hasonlító bakák fúrja masírozása, vérfogyasztó kinézete és cincogásra hasonlító halálhörgései biztosítják a teljes sikert.



C-64

Mit mondjak, ebben a hónapban igen silány volt a C64-es termés. Ha ez marad huzamosabb ideig a helyzet, igen gyorsan befellegzik az Öregnek - ugyanis maguk a tulajdonosok fognak elpártolni mellőle. Nehéz helyzetben is vagyok, mivel legalább ezer karaktert kellene írnom a *Souls Of Darkon* című anyagról. A játék, mint a mellékelt ábra is mutatja a szöveges/képes kalandjátékok körébe tartozik. A produktumban a jövő és a múlt kellekei és szereplői keverednek, mert a futurisztikus robotok és droidok mellett múlt századi kocsmárosok és lovagok is felbukkannak a kalandozásunk során. A kezelés a már megszokott begépeléses utasításokra épül, de sajnos kissé gyenge a szövegfelismerő képessége. Ha nem a megfelelő sorrendben gépeljük be az igét és a főnevet, akkor hibaüzenettel válaszol. A képek karakteres felépítésűek és nem túl aprólékosak, ezáltal gyakorta csak többszöri ránézésre lehet megállapítani, hogy mit is ábrázolnak. Ilyenkor csak a "look" utasítás segít, amire viszont bőséges információhalmazt kapunk a körülöttünk lévő dolgokról. Térképezés sem árt, eddig közel 40 helyszínen voltam és még korántsem értem a játék végére.



A második "szörnyőség" egy lengyel kiadó büszkesége, címe *Mercenary 2*. Én ugyan nem hallottam az első részéről, ez azonban semmit nem von le az értékéből. Már így is eléggé mélyen van enélkül is. A játékban egy bérnyilkost, avagy egy "örzövédőkéfté" oszlopos tagját alakítjuk, aki pénzért behatol különböző különleges erővel védett épületekbe. A pénzt egyrészt a megbízásai teljesítése után járó zsíros összegekből szerzi, másrészt a kaszinók közkedvelt látogatója. Gyakorlasképpen pedig galamblovészetre jár. Magyarul ez azt jelenti, hogy a játékba háromféle szórakozási lehetőség is be van építve: kétfajta lövészet, az egyik élesben megy és véresen komoly, a másik csak a találati arányunk javítására szolgáló gyakorilövészet, illetve egy komplett rulett is megtalálható az arsenálban. Amit ott nyerünk, azt a fegyvertárunk feltöltésére és felújítására használhatjuk (pisztoly, kézigranát, golyószóró és aknavető a rendelkezésre álló készlet). A játék grafikája - mint azt a mellékelt fotó is bizonyítja - hogy kivétel nélkül maga után, úgy 8-10 évet késett az anyag.



A gazdasági szimulációk egy igen érdekes változatát választotta új programjának alapötletül a német Software 2000 nevű cég. A pizza-ipar világszerte fellendülőben van - annak nyomaiban mi is érezhetjük, hiszen gombamódra szaporodnak a pizzázák házhöz szállító cégek és a pizzériák. Ez adta az alapötletet a **Pizza Connection** című stratégiai játékhoz, amelynek végcélja az egész európai kontinens behálózó tesztbirodalom felépítése. Persze ehhez legelőször a saját kis éttermünk forgalmát kell a végtelenségig felpörgetni. Különböző specialitásokkal, a kiszolgálás minőségével, óriási választék nyújtásával és egyéb vevőszolgálati ötletekkel tudjuk felhívni a figyelmünket, amelyek nemcsak vevőkörét, hanem kiszolgáló személyzetét és a beszerzési forrásait is alaposan meg kell szerveznünk, ha birodalmi terveink vannak. A fellendüléshez a konkurrenciát alapos megdolgozása, a befolyásos személyiségek lefizetése, a beszállítókkal való állandó alkudozás és az üzleti élet egyéb eszközei szükségeltetnek, tehát nem mondhatni, hogy egyszerű lesz a feladatunk. A szép grafika, hosszú játékmennyiség és egyszerű kezelési mód emeli a programot.



Hogy stílszerű legyek, most ismét egy Software 2000

játéknak kell következnie. Am legyen! 502 évet kellett várni, hogy Amerika felfedezését ők is feldolgozzák - de megérté. **Christoph Kolumbus** címmel kiadták saját feldolgozásukat a világra szóló "eseményről", amely méltó mementót állít a felfedezésnek. Stílusát tekintve ez is a stratégiai-gazdasági-kereskedelmi játékok kategóriájába tartozik, annak is a legjavából. Ízlésesen tálták az emberiség történetének egyik legnagyobb eseményét, a karabell festmények stílusában megrajzolt átvzetőképek és kiegészítő grafikák díszítik a játékot. Feladatunk a nagy utazás megszervezése (hajónk felszerelése, esetleg új vásárlása, legénység szerzése, élelemről és ellátmányról való gondoskodás, mecénások szerzése, stb), majd kihajózva a kikötőből a tengeri ismereteinkre is szükség lesz (tájékozódás, élelem beosztása, stb). A felfedezetlen területeken gyakorta harcokra kerülhet sor, hogy az őslakosságot a hatalmunk alá vonjuk és a területet gyarmatosítani tudjuk. Ezután megindulhat a kereskedelem a meghódított területek és az anyaország között, melynek megszervezése szintén a mi feladatunk lesz.



Ehavi összeállításunk utolsó két tagja ugyanazon softwarecég terméke, a Blue Byte német programozótól származik, akik a stratégiai játékok koronázatlan uralkodói. Az elsőről, a **The Settlers**-ről már olvashattatok az újság hasábjain, de addig csak Amiga verzióban létezett. A napokban jelent meg a PC-s változat és meg kell hogy valljam, nekem csalódást okozott. Pozitív csalódást! Az építkezés stratégiai játékok királyát tisztelhetjük az alkotásban, amely PC-n SVGA grafikával, 256 színben pompázik, hanghatásaiban és animációjában olyat nyújt, amelyet eddig egyetlen játékban sem tapasztalhattunk. Fávágók, ácsok, fuvarosok, pékek és a mindennapi élet valamennyi szereplője szorgalmasan és teljes egyetértésben szorgoskodik a képernyőn. Egyszerű, egérrel adható utasításokkal irányíthatjuk az akár többszáz emberke munkáját, "egy szebb jövő felvirágoztatása érdekében". A játék óriási előnye, hogy minden betöltésnél új helyzetek adódnak, tehát soha nem lehet megenni, mindig van valami hirtelen megoldandó feladat, ami összeköve az addig oly nagy gonddal felépített rendet.



A másik örült nagy robbantásuk egyelőre csak CD-n jött ki,

de a napokban jelenik meg lemezen is a **Battle Isle II**. A "stratégiai", "háborús" és "hatszögletű hálózat" szavak sokak számára egyet jelentenek a BI első részével, amely a "hatszögletű hálózaton játszódó háborús stratégiai játék" fogalmát vezette be a játékok történelmébe. Bár mind a két epizód a képzelt jövőben játszódik, a második részben a gyalogságot robotok váltották fel és a harci járművek is magasra emelték a mai technikai színvonal fölött állnak. Az eredeti változatban egy cél volt élénk kitzve: az ellenséges főhadiszállás elfoglalása, a második rész azonban sokkal többféle feladatsort állít élénk. A területszerzéstől kezdve, az ellenség adott egységeinek elpusztításán át, az egy kijelölt település elfoglalása és megtartásáig változnak a küldetések. Ezzel az újítással jócskán megnagyobbodik a játék élvezeti foka, ugyanis minden egyes misszióhoz különböző taktika szükséges. A használható egységek száma is felduzzadt 50-re, amelyet már tényleg nevezhetünk választéknak. Az eszközök bemutatás és a missziók közötti átvzető képsorok külön ízt adnak a játéknak.

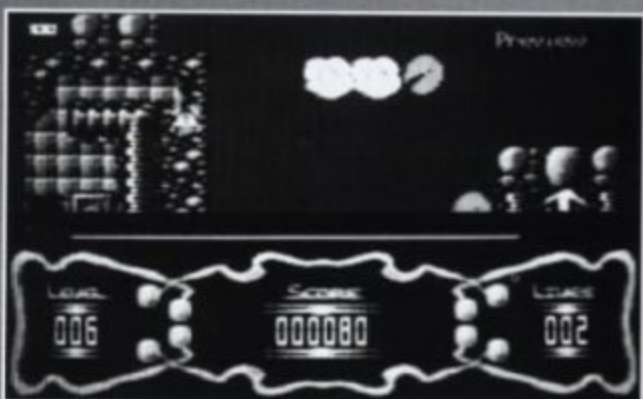



Igazán sajnálom, hogy a fotó ilyen silányra sikeredett, mert a **Arc Doors** nevű játék sokkal több, mint amennyi most látszik belőle. Gondolom sokak emlékeznek még az arkádok első nagy sztárjára, a Froggerre, amiben egy békáskával kellett autók és krokodilok között ugrabugrálunk. Ennek a játéknak eddig százharminckilenc változata jelent meg (kábé), de a mostani mindegyik előnyeit egyesíti. A békával most már nemcsak lentől felfelé scrollozó pályán ugrálhatunk, hanem egy igen bonyolult és végtelentelen tavrízrendszerrel kell végigmászunk. A levelek el-eltűnnek a víz színéről, ráadásul elég rendszerellenül és más és más sebességgel teszik mindezt. Hogy még egy kicsit megzavadjunk, ellenfeleink is adódnak, meghozzá izgó-mozgó amorf alakzatok személyében. Egyikük másikkal csak sebez, de vannak olyanok is, amelyek azonnali halált okoznak. Ezek ellen vagy fúrge elugrálással, vagy a korlátlanul rendelkezésünkre álló lövéseinkkel védekezhetünk. A leveleken elvélve találhatunk bónuszokat rejtő bigyókat is, amelyek vagy pontszámot, vagy életet, vagy egyéb extrát érnek.



Az igényes grafikai megoldásairól és szépen megtervezett

játékairól híres X-Amply Architectures ismét piacra dobott egy Hawkeye-ként, amit most a változatoság kedvéért **Genloc**-nak neveztek el. Nem tehetek róla, de nekem minden mostani játékról egy-egy régi elődük jut eszembe és hozzájuk kell hasonlítom őket. A mászkálás akciójátékok stílusában az egyik legnagyobb falat a már említett Hawkeye volt, amelyből gyakorta merítettek a mai programozók is. Jelen esetben is ez a helyzet. A korrektil animált fickókat számtalan repeső és ugráló szörnyecske, madár és őslakat támadja meg, amelyek mind kinézetükben, mind mozgásukban az előde utóke. A pályák kiterjedése nem csúcsokat döntögető, egy perc alatt végig lehet futni az egyik végétől a másikig - még akkor is, ha közben aprítjuk az ellenfeleket. Leginkább a rejtett csapdák és a jól látható, de marha széles szakadékok nehezítik meg a feladatunkat, az ellenfelek mozgása annyira pitiáner, hogy gyorsan kitárlható a védekezés ellenük. A három szint eléggé kevésnek tűnik, és még ráadásul nem is túl változatosak. Egy kicsit többet vártam volna egy ilyen nagyhirű csoporttól.





Örömmel tapasztalom, hogy a szerepjáték-rajongókat eddig tétlenségre kárhóztató tavaszi fáradtság múlóban lehet, ugyanis ebben a hónapban soha nem látott mennyiségű levelet kaptam. Ezekből válogattam ki néhány közérdekű kérdést, amelyek bizonyára sok szerepjáték iránt érdeklődő olvasónk fejében megfordult már:

"Hány éves kortól lehet elmenni egy klubba?". Hát, nem is tudom, hogy erre a kérdésre mit válaszoljak. Láttam már kb. 10 éves gyereket épp oly bőszen játszani, mint mondjuk már a negyedik x-en is jócskán túlévő kamoly üzletembert. Azt hiszem, a szerepjátékok nincsenek korhoz kötve, bár 8-10 évesen mondjuk elég nehéz lehet vaskos angol nyelvű könyveket végigolvasni...

"Megjelent-e már a Players handbook magyar nyelven, és ha igen akkor mennyibe kerül?". Sajnos a Players handbookot még nem fordították le magyarra és valószínűleg nem is fogják az irreálisan magas szerzői

tanom, most pedig jöjjön egy rövid összeállítás a TSR Hobbits érdekesebb újdonságairól. Szerintem egészen biztos, hogy a legnépszerűbb AD&D világ a Forgotten Realms. Alighanem a TSR is hasonlóan vélekedik, ugyanis a minap adtak ki ehhez a világhoz egy igen érdekes kiegészítő füzetet, a CORMYR-t. A kiadvány King Azoun erős és stabil birodalmával foglalkozik hihetetlen részletességgel. Számtalan érdekes dolgot tudhatunk meg Cormyr földrajzi, gazdasági és politikai szerkezetéről. Olvashatunk még az igazságszolgáltatásról, a fontosabb nemesi családokról, a rettegett cormyri hadseregről és a harci varázslókról. Mindent összevetve nem rossz stuff ez a Cormyr, bár elég kevés kalandlehetőségről írtak a kiadványban és a Lawful Good orientált környezetnek közönhetően a Zhentarim-szimpatizáns partiknak nem sok babér terem errefelelé.

És most Cormyr napfényes és derős tájai után sokkal komorabb és ködösebb helyre visz az utunk. Igen, a "ködös" szóból bizonyára sokan rájöttek, hogy valami Ravenloft kiegészítő következik. Egészen pontosan egy modulról van szó, ami a DARK OF THE MOON nevet viseli.

"Az örök tél fagyos birodalmában a természetfölötti erővel rendelkező vadászok farkasalakban cserkészik be áldozataikat. Halálos csendben lopakodnak a havas erdő kopár fái között. Ezek a hatalmas alakváltó szörnyek szabadon járnak Vorostokov földjét és kedvükre gyilkolják a védtelen embereket. Ennek a vad falkának a vezére egy óriási fekete farkas. Vajon ez a fekete farkas is Gregor Zolnik, Vorostokov nagyhatalmú urának szolgálója? Annak a Gregornak, aki a hatalmának növeléséért kész bárkit és bármit fölláldozni? Vajon elég erősek és okosak-e a játékosok ahhoz, hogy túléljék a harcot ezek ellen a roppant veszélyes és halálos szörnyek ellen? A fekete farkas már vár rátok a dermedt hidegben..."

Nagyjából ezzel a bevezetővel indul a modul, ami nyugodtan versenyezhetne a "minden idők legdurvább meséje" címért. Persze a Ravenloft modulok eddig sem a könnyed játékmenetről és a történet fonalát átszövő humanizmusról voltak híresek, de azért a Dark of the Moon tényleg keményre sikerült. Persze ez ne riasszon el senkit, a modul ugyanis NAGYON JÓ, igazi Ravenloft-hangulatot áraszt. A történet legelején a parti egy rövid (de igen érdekes) közjáték után Vorostokov hideg és jeges földjén találja magát, ahol eleinte nem is a szörnyek támadásai, hanem a zord időjárás jelenti a legfőbb veszélyt.

Pantazmagória

jogdíj miatt. Az angol nyelvű PHB-t viszont mindenki megvásárolhatja a Silverland szerepjáték szakboltban (hirdetés a túldoldalon).

Nagyon sokan érdeklődtek még különböző AD&D klubok után, ezekről a Biborhold című újságban szoktak infokat közölni.

"A szerepjáték és az RPG egy és ugyanaz?" Igen, az RPG a szerepjáték angol nyelvű rövidítése (Role Playing Game).

"Mi kell ahhoz, hogy elkezdhessünk AD&D-t játszani?". Erre a problémára az előző számban már kitértem, az AMIRE FELTÉTLENÜL SZÜKSÉGÜNK VAN... címszó alatt olvashattok az alapkönyvekről. Egyébként a kezdő játékosoknak elég a PHB (Players Handbook) valamint a DMG (Dungeon Masters Guide) megvásárlása.

"Mennyibe kerülnek ezek a könyvek?". A DMG, a PHB és a Tome of Magic egyenként kb. 2000 forintba kerül. Ehhez persze hozzá kell tenni, hogy ezt nem egy embernek kell mind beszerezni, ha összeáll egy nagyobb parti, akár össze is dobhatjátok a pénzt és a könyveket majd közösen használjátok.

"Minek a rövidítése az AD&D?". Az Advanced Dungeons & Dragons rövidítése az AD&D, az magyarra lefordítva valami ilyesmit jelent: Továbbfejlesztett Labirintusok és Sárkányok játék.

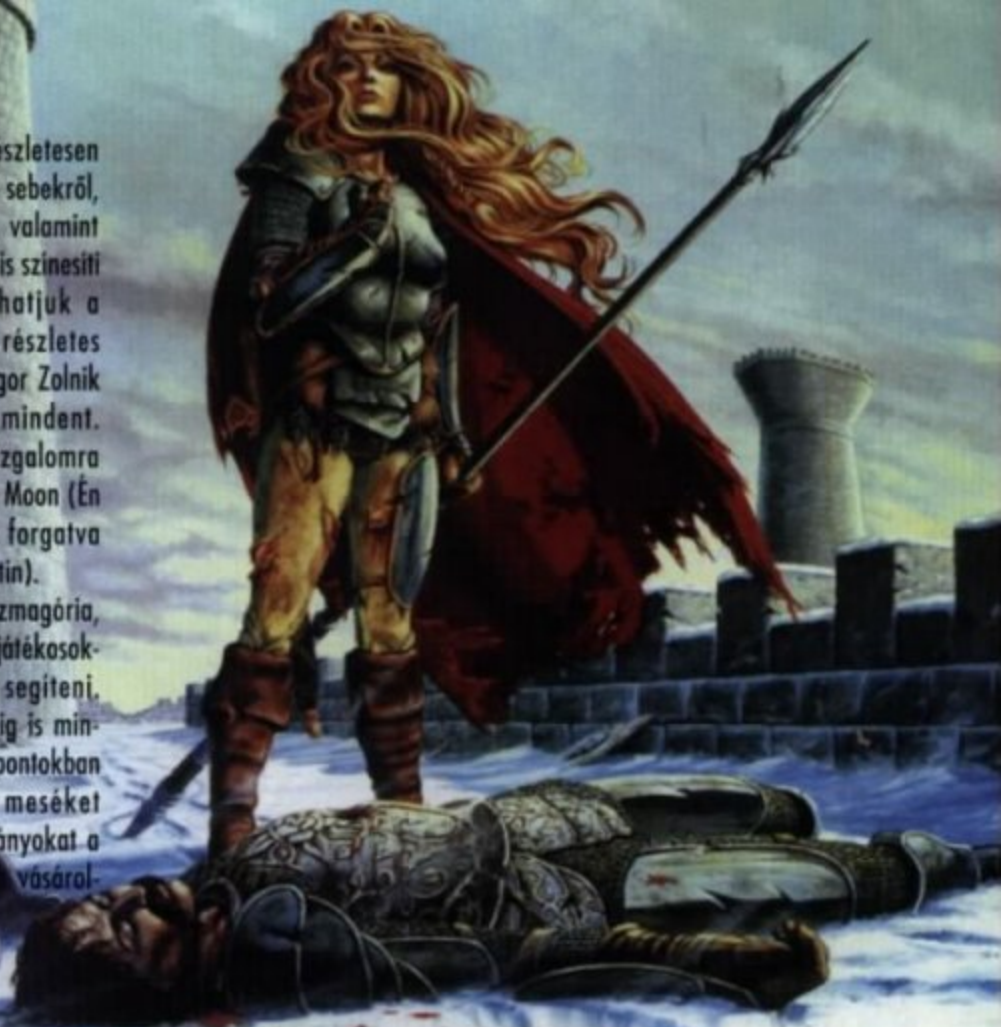
Nos, ezzel a kis összeállítással remélem sikerült a kezdőknek egy kis segítséget nyújtani.

Nemsokára aztán felpörögnek az események, a csapatnak farkasok és egyéb kellemetlen kreatúrák támadásai közepette kell a legközelebbi városig elvergődniük, ahol aztán a jól megérdemelt pihenés helyett valami egészen más vár rájuk... S miközben a karakterek éhesen és csontig átfagyva botorkálnak a jeges tajgán, egyre inkább rá fognak majd döbenni, hogy micsoda félelmetes erők mesterkedései húzódnak meg a háttérben. A mesét amúgy 4-6 darab 5-9-ik szintű karakterre írták elméletileg, de szerintem legalább 5 hetedik szintű PC kell a modul sikeres végigjátszásához. A csapatban legyen legalább egy pap rengeteg gyógyító varázslattal felszerelve, egy tapasztalt varázsló és lehetőleg a harcosok mindegyikénél legyen valamilyen varázs vagy ezüstoffegyver. Ezen kívül javaslom, hogy a mesélő osszon ki legalább két Raise dead scrollt a papnak, ha csak nem akarja, hogy a játékosok lépten-nyomon új karakterek kidobásával bibelődjenek. Külön

érdekessége a modulnak, hogy részletesen olvashatunk benne a hideg okozta sebekről, találkozhatunk két új szörnyrel is, valamint egy kézzel írt (rajzolt) térképvezeték is színesíti a játékot. És persze megtalálhatjuk a füzetben Vorostokov tartomány részletes leírását és történetét, valamint Gregor Zolnik véres életéről is megtudhatunk mindent. Szóval aki egy kis borzongásra, izgalomra vágyik, annak ideális a Dark of the Moon (En például megfelelően a fejem alá forgatva kitűnő párnát hoztam ki belőle. Martin).

Hát ez lett volna az e havi fantazmagória, remélem a kezdő és haladó szerepjátékosoknak egyaránt tudtam egy kicsit segíteni. Találkozunk a jövő hónapban, addig is minden AD&D rajongónak tapasztalati pontokban és varázstárgyakban gazdag meséket kívánok. A cikkben szereplő kiadványokat a Silverland szerepjáték szaküzletben vásárolhatjátok meg.

T.J.



alapítva: 1991

FANTASY ÉS SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET

*Eredeti angol és magyar nyelvű fantasy regények
játékkönyvek*

*AD&D és más szerepjátékok
kalandmodulok*

*4-6-8-10-12-20-30 és 100 oldalú dobókockák
karakterlapok, művészi albumok
figurák, modellfestékek, társasjátékok
poszterek, matricák, ajándéktárgyak
egyéb kellékek*

MAGYAR NYELVŰ SZEREJÁTÉKOK

TSR újdonságok:

DL: Book of Lairs, Dwarven Kingdoms of Krynn

FR: Player's Guide

RL: MC 15, Dark of the Moon (adventure), Vai Richten's Guide to the Created (Acc.)

DS: Marauders of Nibenay

AD&D: Deck of Encounters - Set One

EZT LÁTNI KELL!

1036 Budapest
Lajos u. 40.
T: 250-4157

Nyitva:
H-P: 10-18
Szo: 10-14

Ha egy kalandjáték megszállottan megemlíteném a Virgin nevét, szinte biztos, hogy a Kyrandia sorozat valamelyik tagja jut eszébe - nem véletlenül. Kétségtelen, hogy a Virginnek eddig átütő sikert a Kyrandia két része hozott. Most valami egészen újjal rukkolt ki. Távol a mesék birodalmától, egy szürke, embertelen, számítógépek által irányított jövőbe kalauzol a Beneath the steel sky. A játék grafikája szuper a maga nemében: egy neves képregénygrafikus, Dave Gibson rajzolta a játék képeit. A grafika nem kifejezetten cartoon stílusú, de hogy senki se kételkedjen a rajzoló képességeiben, a játékhoz mellékeltek egy kis képregényfüzetet az előzményekkel.

A program egy meglehetősen egyhangú jövőben játszódik, enyhe cyber beütéssel. Az emberek saját tudatukkal beléphetnek számítógéprendszerbe, és ott ügyködhetnek. Akinek volt szerencséje annak idején a Neuromancer-hoz C64-en, vagy könyvekben, annak ismerős lesz a téma. Persze a játék nagy része azért "klasszikus" kalandozás. A helyszín egy hatalmas szürke város, melyen gyármonopóliumok uralkodnak egymással eszelős harcban állva.

A játék előzményeire az említett képregényből derül fény, s a program intrájából a közvetlen eseményekkel ismerkedhetünk meg: két fickóval utazunk egy helikopterben, s egy kis malőr miatt az égi járgány lezuhan, pontosabban izomból belezuhan egy gyáróriásba. A helikopter roncsaiból és kísérők lövései elől alig sikerül elmenekülnünk egy lépcsőn a vészki-

BENEATH A STEEL SKY

járáthoz rohanva. Egy biztonsági őr és egy szerelő fura párbeszédének lehetünk tanúi. Kiderül, hogy rendkívül fontosak vagyunk a gyár számára, s egy Reich nevű biztonsági őr vadászik ránk személyesen, aki nem fecsérli az idejét piti ügyekre. Dehát miért akarnak minket elkapni? Mi lehet a céljuk? Elpusztították már az otthonunkat és családjunkat a Gapon (Gap=természeti környezet, távol a városok zajától), ahol éltünk. A játékba itt kapcsolódunk be, a vészkijárat mellett. Az út lefelé teljesen reménytelen, a marcona biztonsági topódat sem mozdul. Tépjük ki a baloldali falból a vasrudat (rung), majd feszítsük fel vele az ajtót. Az őr rögtön hegyezi a fülét, s caplat a vas-



EVIL...
OH-HH, I SEE
EVIL...



THE OLD MAN
WAS TRYING TO
TELL THE FUTURE,
LOOKING FOR
PICTURES IN THE
CAMPFIRE ...

lépcsőn felfelé. Az vészkijárat nem túl biztató helyre vezet: egy talpalattnyi szilárd talaj, s alattunk a mély. A biztonsági berugia az ajtót, s mi természetesen felkenődünk a másik oldalára... szerencsére, hisz azt hiszi, hogy mi ugrottunk néhány métert.

A vészély elmúltja után húzódunk le a gyár területére, s indulunk jobbra. Először keressünk egy vázát a robot áramkörünknek: a munkaszabalon heverő egyik háztartási robot váza megteszi. Szereljük bele a panelt, s máris társra, azaz Joey-ra tettünk szert, akinek még sokszor kérjük a segítségét. Aki egy kis beszélgetésre, infókra vágyik az beszélgessen el vele most, én helyhiány miatt nem írom le az összes párbeszéd jelentését. Ez egyébként minden szereplőre igaz: rengeteget lehet pófázni, traccsolni, poénkodni. Vizsgáljuk meg közelebbről a lerobbant szállítórobotot, majd álljunk fel a liftre, mire megszólal a riasztó, és a szerelő kirohan a műhelyéből visszaállítani a kapcsolatokat. Amíg matat a paneleken, surranjunk be a műhelyébe és csenjünk el a szekrényéből a csavarkulcsát és az uzsonnáját. Beszélgessünk el vele mindenről, merítsük ki az ÖSSZES párbeszéd-lehetőséget. Érdekes dolgokat tudunk meg, például, hogy az alsóbb szintekre nem juthatunk le, mert a lifteket lezárták, nehogy megmenekülhessen egy bizonyos szabatőr. Megismerjük Lamb nevét, aki az itteni részleg vezetője, s hallunk egyet-mást a LINC-ről, ami az egész komplexum területén kiépített számítógépes rendszer. Megemlíti a kinti szállítórobot hibáját is. Irány vissza a vezérlőterem, s vegyük rá Joey-t (Can you start...), hogy javítsa meg. A robot kezdi a hordókat a liftre szállítani, amely a kazánba továbbítja az anyagot. Most szükség lesz a szemünkre és a fülünkre, s abban a pillanatban, ahogy eltűnik a lift az aknában, csusszanjunk le a rúdon is utána.

Lent vizsgáljuk meg az ajtót és a zárját, majd kérjük meg Joeyt, hogy nyissa ki (Can you open...). Amint kinyílik, megjelenik egy biztonsági, nem is akárcsi, hanem maga Reich, aki Overmann néven szólít minket, a falhoz állít és épp



lőni készül amikor a falikamera rejtélyes módon elteszi az őt láb alól... vajon miért? Hagyjuk el a kazánházat, s derítsük fel a komplexum jobb szárnyát. A lift mellett egy piros kábel, vizsgáljuk meg, de mivel nem érjük el, egyelőre hagyjuk a csudába. Tovább sétálva, jobbra a lezuhant helikopter roncsait láthatjuk, de semmi több. A lift melletti bejárat az üzembe vezet, lépünk be. Beszélgessünk az épp szolgálatos Anita-val, aki elmondja, hogy ő ellenőrzi az itt gyártott csöveket, de jobb ha most hagyjuk, mert Lamb megiltotta, hogy szolgálat közben traccsoljon. Ebben a pillanatban megjelenik Lamb, és Anita-t átviszi egy másik munkahelyre. Kérdésére, hogy kik vagyunk, feleljük azt, hogy egy biztonsági (Security...). Induljunk jobbra, s gonoszkodjunk egy picit: tegyük a fogaskerekek közé a csavarkulcsot, s miután lerobbant a szerkezet, vegyük vissza. Irány ismét Anita pályája, s a már nem dolgozó robot páncélját csavarazzuk le a kulcsunkkal. Kérdezzük meg Joey-t, mi a véleménye egy új ruháról (Do you want...), s akasszuk rá a munkarobot testét. Joey igen hálás, hogy lecseréltük háztartási vázát, s így már komo-

lyabb feladatokat végezhet el helyettünk. Próbáljunk beosonni a raktárba, amely az elrontott fogaskerekek mellett található, de a riasztók azonnal jeleznek, s az üzemvezető jól lehard, hogy oda csak robotok mehetnek be. Küldjük be Joey-t (I want you to...), majd megegyezően felderíteni a terepet (Find anything...), mire körülnéz másodszer, és közli, hogy egy biztosítékot mőlik a riasztóberendezés élete... Természetesen a riasztó kiiktatása az

ő feladata (Go and disable...). Most már nyugodtan bemehetünk, hajtsuk le a vasrácsot, s alóla kapjuk fel a plastíkat. Kifelé menet elkap az üzembetűzőt, elveszi a szemüvegünket és a kajánkat, de annyi baj legyen. Most irány a komplexum bal szárnya, ahol a lift főkapcsolója található. Az itt őrködő figurát illesztjük meg egy csöppet: lazítsuk meg a pultán lévő két gombot, s szóljunk Joey-nak, hogy nyomja meg a jobbát, mialatt mi a balra tehénkedünk (Try pressing...). Az eredmény: egy csöben túlnyomás lép fel, s erre felkapja a fejét az őr, és elrohan intézkedni. Most kapcsoljuk ki a nagy panelt, s cseréljük ki benne az égőt a nálunk lévő plastíkra, majd kapcsoljuk ismét be. Az áram alá kerülő plastík lerobbantja a lift főkapcsolóját védő rácsot, itt az idő, hogy aktivizáljuk a liftet: kattintsuk át a kapcsolókat, s máris szabad az út lefelé. Mielőtt leérnénk, kérjük meg Joey-t, hogy vágja le nekünk azt a szép piros kábelt (Pick up...).

Lent kapjuk fel a földre esett kábelt, majd keressük meg Reich lakását, s menjünk be a kártyánk segítségével. Bent vegyük magunkhoz a párna alól az újságot, majd keressük meg az utazási irodát. A bent üldögélő recepciósnak adjuk át a magazint, aminek nagyon megörül, s hajlandó kiállítani számunkra egy jegyet bárhová. Beszélgessünk vele az utazásokról, s a jegyet kapjuk fel az asztalról. Keressük meg Lambot ezen a szinten, s beszélgessünk vele egy kicsit itteni életéről (Is the place...). Elpanaszolja, hogy rengeteget dolgozik, s rettenetesen vágyik egy utazásra. Adjuk oda neki a jegyet, és örömben megigéri, hogy körbevezet a gyárban. Menjünk fel az üzembe, s amikor meglátjuk, egyből támadjuk le kérdésünkkel, hogy mikor mutatja meg a gyárat (When do I get...). Egy két szót szól a berendezésekről, de mint kiderül, ő se ért igazán hozzájuk, majd magunkra hagy. Most már nyugodtan sétálhatunk jobbra, az üzembetűző nem zavar vissza. Itt találkozunk Anitával, aki most a rádióaktív ellenőrzést végzi. Beszélgessünk vele az itteni rendszerről, a LINC-ről, és egyébről. Ad nekünk egy Jammer nevű programot, ami megféveszti a retina ellenőrzést, amikor a LINC-be akarnánk belépni. Kérdésünkre, hogy miként lehet belépni a LINC-be elmondja, hogy ehhez szükséges egy Schriebmann csatlakozó, amit a dokinál furathatunk a koponyánkba.

Keressük fel a rendelőt, de a doki ajtója zárva van, s mi csak a hologramm-asszisztensével tudunk beszélni, aki nem hajlandó beengedni. Kénytelenek leszünk Joey segítségét igénybe venni: kérjük meg, beszéljen a hologramm-hölgygel, hátha neki sikere lesz (Try to speak...; Use your natural...). Jól megértik egymást a holo-hölgygel, s az ajtó máris nyitva áll előttünk... Dr. Bruke szívesen segít, de annak ára van: vagy készpénz, vagy egy szervünket kell eladni neki... Szólítsuk meg ismét, s próbáljuk rászózni a tudónkat (I suppose...), ami nem felel meg neki, mert túl egészséges. Kérjük tőle egy átfogó tesztet, majd - végső alkese-redésünkben - ajánljuk fel a golyóinkat (Maybe I...). Rááll az üzletre, s nem kis megkönnyeb-bülésünkre közli, hogy a golyóinkat csak halálunk után igényli. Így szert tettünk egy Schriebmann csatlakozóra, már csak egy speciális LINC-terminált kell találnunk, ami alkalmas az agyi csatlakozásra is. Végezetül kérjük ki a doki véleményét, hogy miként juthatunk le az alsó szintre (Can you get...), mire ő Willy nevét említi, aki a Vasmacska biztositótársaságot vezeti. Nézzünk be a oda, s rövid üzleti információk után térjünk a tárgyra, s mondjuk el, ki küldött (I suppose...; Tell me more...; I want...; Doctor Bruke). Erre elvonul telefonálni a hátsó helységbe, s mi Joey segítségével leszedhatjuk a szoborról a vasmacska (Try to...). Kössük össze a kábellel a vasmacska, s keressük meg a vészkijáratot, ahol a játék legelején megmenekültünk. Hajtsuk át házi hegymászószerkónkat a másik épületre, s lendüljünk be az ablakon. Bent tegyük

az ID kártyánkat a speciális LINC-terminálba, üljünk a székbe, s máris irány a cyber-világ. Valahogy úgy képzeljük el a helyet, mint egy számítógépmemóriáját, ahol programok találhatóak, s tárgyaikat is programok váltják fel. 3 rendszerile van nálunk: az info-adó, ami a bal gombnak felel meg, a Disconnect, amivel kiszállhatunk a cyberből, és az Open, amivel programokat indíthatunk el. Először is vegyük fel a golyót, majd nyissuk ki a táskát az Open programmal, s vegyük fel a kódoló programot (nagyító) és a kilömörítőt (csomag). Csomagoljuk ki a felvett labdát, s két kódszóhoz jutunk. Menjünk jobbra, s ügyeskedjünk úgy a kódok berakásával a platókba, hogy azok között egy út vezessen az északi kijáratig. Itt vegyük fel a könyvet és a melliszobrot, ami egy olyan program, hogy a használatával bárhová beléphetünk a kód-kártyákkal. Lépünk ki a cyber-ből, s tegyük a kártyánkat a mező LINC-be, ahol a 4. kel lépünk be a biztonsági műveletbe, majd a retina vizsgálat sikeres megfévesztése után írjuk be a kódot (lásd kézikönyv).

Az 1. billentyűvel olvashatjuk el a nálunk lévő file-okat, s megtudjuk, hogy Robert Overmann a becses nevünk, és a LINC-rendszernek van ránk égető szüksége... vajon miért? A 2. billentyűvel speciális műveleteket végezhetünk,

itt letilthatjuk Lamb kártyáját, lenullázhatjuk a pénzt, és beindíthatjuk a 48 órás Phoenix programot, ami engedélyezi a belépést bárhová. Ha kigonoszkodtuk magunkat, húzzuk végig a kártyát a jobboldali ajtó scannerjén, s máris szabad az út. A biztonságiak előtt elhalad-



va ismét a komplexum felső szintjére érkezünk. Most már még egy szintet mehetünk lefelé a lifttel, de előbb szólítsuk meg Lambot, mire elpanaszolja, hogy nem működik a kártyója, s így nem tud hazamenni megetetni a macskáját (Do you have...; You could...). Ajánljuk fel, hogy mi megetetjük, csak engedélyezze a belépésünket. A lakásán vegyük fel a videokazettát, majd irány a lefelé vezető lift. Lent egész emberközeli környezetbe jutunk, pálmák, medence (vizzel!), zöldek... Idétlen Joey a hülye fejével utá-



BUT, NEXT THING, ALL HELL LET LOOSE ANYWAY --

RUN, FOSTER! RUN! HIDE FROM THE EVIL!

AIEEE!



nunk ugrik, s jól összetöri magát... Robert kiszedi az áramkörét, s máris megkaptuk az irányítást. Beszélgetünk el Piermont asszonnyal (Do you know...), akinek végre mond valamit az Overmann név, ugyanis a férje együtt dolgozott az apánkkal, s ő jól ismerte az anyánkat. A bár aijában álló portástól érdeklődjük meg, hogyan léphetünk a bár tagjainak sorába, hogy bemehessünk (How do I...; Do you know...; See you...). Egy szponzorra van ehhez szükségünk, és ő Piermontot ajánlja, aki régi tag. Kérjük meg őt (Would you...) az utcán, majd csevegünk fel hozzá (It's me...). A lakásán beszélgetünk el vele, mire megtudjuk, hogy apánk és az ő férje együtt dolgoztak a LINC-rendszer kiépítésén, s főleg őszünk őt bele túl sok időt, olyanyira, hogy anyánk beleunt, s velünk együtt elmenekült a Gap-re. Tehát most apánk parancsára hoztak ide... Miután kibeszélte magát hajlandó felhívni a bár, s beajánlani. Ezalatt tegyük be a macskás videófilmet a VCR-be, s lopjunk egy kis edelét a kutyus tájából. Irány ismét a park, tegyük az edelét a deszkára, s emeljük fel róla a kötéllel a téglákat. A lebillent deszkára falmászik a kutya, s Robert nyugodt szívvel elengedi a kötelet... bizonyára elfáradt. Egy hihetetlen repülés után a kutya a medencébe köt ki, Piermont a rendőrt is odahívja, aki eddig a templom bejáratát őrizte. Menjünk be a templomba, s a szekrényes teremben nyissuk ki a középső szekrényt, ahol Anita összeaeggett hullájára leülünk. Kerüljük meg a kis tavat, és a déli felén lévő kis kunyhó aiját vizsgáljuk meg, s a lakatot nyissuk ki az ID-kártyánk segítségével. Bent vegyük magunkhoz a drótvágót, majd irány Anita addigi munkahelye a reaktor mellett. Most, hogy Anita halott a védőruhás ürge se rohangál ki-be a reaktorból, s felülthetjük a ruháját a

ismét az utcán vagyunk, nézzünk le a bárba, s állítsuk be a zenegépet az 1. számra. A tulaj ruhelli ezt a zenét, lefut lehalkítani, s mi közben lopjuk el ujjlenyomatakkal teli poharát. Vigyük el Dr. Bruke-hoz, s ő átalakítja az ujjlenyomatunkat.

Irány ismét a bár, s az ujjlenyomattal működő pincsojtón lazán belöghatunk. Sajnos borkostolásra nincs időnk, a feszítővassal szedjük le a nagy láda tetejét, tegyük át a kicsire, álljunk fel rá és lyukasszuk ki a vasrúddal a rácsot. A drótvágóval vágjuk ki a rácsot, s csusszanjunk be a metrójáratba. Keressük meg a

EVIL HAD COME TO THE GAP, JUST AS HE SAID.

TAKE HIM.

nagy repedéses falat, és tegyük be az izzónkat a foglalatba. A fény miatt nem fog rántámadni a szárny. Haladjunk jobbra, az amladékos részen gyorsan fussunk le. Lent egy hatalmas ér lüktet. Pajszesünkkel bontuk ki a falat és emeljük ki egy

léglát. Nyomjuk az érbe a vasrudat ott, ahol a leggyengébb, s üssük bele a téglával. Egy kis seb keletkezik, s máris jön egy dokirobot begyógyítani. Amíg az aijtó nyitva, gyorsan lógjunk be. Bent először is nézzünk be az északi aijtón, lépünk be a terminálba, s csökkentjük az itt lévő fura berendezés hőkát (2.). Most, hogy a nyílás kisebb lett álljunk rá, húzzuk meg a plafonról lelógó kart. Így az ott lévő rácsot sikerült meglazítanunk, ami később még sokat segít... Tovább kutatva a pincében egy dokirobotra lelünk, és behelyezhetjük Joey

áramkörét. Kérjük meg, derítse ki, mi folyik a másik szobában (I want you to...), majd miután megtudtuk, hogy egy Android tevékenykedik a gyanús tartályok körül, kérjük meg, hogy nyissa ki a zöld lötytel teli tartályt (Give me a...; Tell me about the nutrient...; Open the...). Az akció sikerül, menjünk be, s az android, aki a pocsolját próbálja kikerülni, miközben felénk tart, véletlenül rálép a rácsra és az beszakad... Bent egyébként egy androidgyártó üzem működik. Keressük meg a vezérlőtermet, lépünk be a terminálba, s nyissuk ki a nagy aijtót (2.1). Az aijtó mögöl egy android lép elő, s nem éppen barátságos velünk... Hála Istennek itt van Joey, aki egy jókora

injekcióstüvel elintézi. Szedjük ki Joey áramkörét, és az android ID-jét, majd irány ismét a vezérlőterem, és lépünk be a LINC-be a legújabb kártyánkkal. Ismét a cyberben ügyködhetünk: most keressük meg az a helyet, ahol egy lovag áll a kapu előtt. A villámprogrammal likvidálhatjuk a lovagot, s Anita kártyájával visszajöve lépünk be a lovag mögötti pályára. A hangvillával semmisítjük meg a vírus körüli kristályburkot, s vegyük magunkhoz a vírust. Menjünk be oda, ahonnan az imént a gonosz android tört ki, s a bent lévő kopmuterbe juttassuk be a vírust. Vegyük le a falról a csipeszt, vegyünk ki az akváriumból egy darabka szövetet, s fagyasszuk le a tartály segítségével. Induljunk tovább jobbra, ahol a már "menetkész" androidok hevernek, nyissuk ki a középső android melletti kabint, s helyezzük be Joey kártyáját. Lépünk be a terminálba, töltsük az androidba Joey adatait (3.1). Joey most már emberszerűen köszön ránk, s követ hűségesen. Lépünk tovább jobbra, s kérjük meg Joey-t, hogy tegye az aijtó egyik szenzorára a mancsát (I want you to...), s mi tegyük a miénket a másikra. Láss csodát az aijtó kinyílik, ám egy kis malőr kíséretében: Joey keze a szenzorhoz ragadt... Hagyjuk magára, majd elintézi, mi másszunk végig a csöveken, kössük rájuk a kötelet, s másszunk le a létrán a gyomorszerű képződményhez. Ejsük bele a nálunk lévő kis szövetet, mire a szennyeződések hatására a gyomor falán egy



középső szekrényből. A reaktor aijája előtti terminál segítségével nyissuk ki a reaktort (2.), s menjünk be. Bent Anita LINC-kártyáját találjuk.

Természetesen keressük meg azt a LINC-állomást, ahová aggyal is be lehet lépni, s Anita kártyájával menjünk be. Az ő kártyáján van egy vakítóprogram, amivel a LINC-ben árködő szemeket megvakíthatjuk, s gyorsan körbefutva megszerezhetjük a hangvillát. Az eddig tiltott területen találunk egy hologram vetítőt is, melyen lejátszhatjuk a nálunk lévő felvételt, melyet Anita küldött nekünk, s Eduardról beszél, aki kertésznek öltözött ügynök az alsó szinten, s a lezárt metrójáratokat ajánlja, hogy azokon át talán megmenekülhetünk. Lépünk ki, s keressük meg Eduardot. Beszélgetünk el vele, majd a mellette ülő fiúval, majd ismét Eduarddal (így derül ki, hogy nem igazi kertész, hisz a Darmielont kéznek mondja, holott az sárga tudjuk meg a fiútól, akinek az egyik konzoljátéka erről szól). Eduard ezután beszélgetésbe lép, elmondja, hogy valami zűr van a LINC-rendszerrel, önmagát kontrollálja, s egy vírust próbálnak - ő, Anita és még néhányan - bejuttatni a rendszerbe, hogy tönkretesse a LINC-et, nehogy valami galibát csináljon, hisz már teljesen irányíthatatlan. Mostanra nyitva a bíróság, ami inkább csak egy betét a játékban (Howardot kell megvédenünk, akivel még az elején találkoztunk, mint szerelővel. Avval gyanúsítják, hogy leöntött egy rendőrt s kinevette. Hogy a védelem sikeres legyen részünkről, mindig a felső kérdéseket/válaszokat nyomjuk.). Mikor



aijtó jelenik meg, ahová a kötél segítségével lendülhetünk... S hogy mi vár ránk bent? Természetesen az öreg Overmann, aki az egész LINC-rendszer agya! Ahogy belépünk, a LINC lecsatolja magáról apánkat, s a hatalmas idegvégződések üresen tátognak... az utolsó pillanatban megérkezik Joey (fél kézzel), hogy megtegye utolsó szívességét: beüljön a székbe. Így az idegek át állítják a LINC középontjába, s Joey igazán jól érzi ott magát. Apánkon már nem lehet segíteni, karjainkban leheli ki lelkét. Joey-val sikerül rendbe tenni a LINC-et, ismét a kezükbe vehetik az emberek a sorsuk irányítását...

Koronczai Gáspár

WE'RE LOOKING FOR SOMEONE.

SOMEONE WHO DOESN'T BELONG HERE... WHO WASN'T BORN IN THIS GARBAGE DUMP... WHO CAME FROM THE CITY AS A CHILD...

ÉRTÉKELŐ

	grafika	88%
	hang/zene	80%
	kezelhetőség	90%
	kihívás	40%

ÖSSZTHATÁS

88%

TESZTELVE: PC 576Kb
VERZIÓK: PC, AMIGA

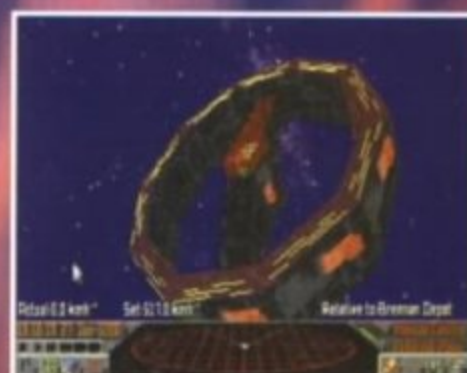
A FRONTIER BEHÁLÓZ, MEGRAGAD,
FOGVA TART ÉS MAGÁHOZ LÁNCOL!

KAPHATÓ AZ 576 KByte BOLTJAIBAN

FRONTIER

E L I T E
III

PC: 5999.-
PC CD: 6999.-
AMIGA: 4999.-
AMIGA CD32: 4999.-



576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL: 11-26-415

TOVÁBBI
boltjaink

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



SZOLNOK
Sárvár krt. 2.
SALGÓTARJÁN
Fő tér 1.
SZEGED,
Dugonics u. 9/a



PÉCS,
Haszkovó út 18/G
SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.
EGER
Katona tér 1-3.



VESZPRÉM,
Haszkovó út 18/G
GYÖNGYÖS,
Zrínyi u. 12.



PÉCS,
Király utca 24.

ÚJ BOLTUNK NYÍLIK PÉCSETT

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL