

Számítástechnikai magazin

576

KByte

THE LION KING

Avagy hogyan lesz egy mozisztárból az év számítógépes játéka? A magyarizációt megtalálod az újság hasábjain és a filmszínházakban!



SZTÁRPARÁDÉ!

BLACK THORNE - A deja vu kerít az embert a hatalmába: honnan is ismerős?
DREAMWEB - ...melynek megtekintését csak felnőtt nézőinknek ajánljuk!
CYCLEMANIA - Végre egy játék, amelyben kiderül, hogy mire is jó a CD-ROM!
ACES OF THE DEEP - Nagy test, nagy élvezet. A mélytengeri ragadozók újabb rohama.
ARMOURD FIST - A Comanche után nehéz újat hozni a színp. Vagy mégis lehetséges?

KALANDRA FEL!

WRATH OF THE GODS - Az antik világ új hősről álmodozik - megpedig RÓLAD!
MASTER OF MAGIC - Zseni született a "stratégiai" apa és "kaland" anya frigyéből
DRAGONSTONE - Exkluzív képeink elárulják: nem akármilyen játék van születőben...

Áraink 25%-os ÁFA-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazza! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1994. NOVEMBER 10.-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

SEGA MEGADRIVE KINÁLAT:

MD ALAP SET: MD II alagép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD	1999,-
MD MORTAL II SET: MD II alagép + SONIC 2 + MORTAL KOMBAT II + 2 db CONTROL PAD	3099,-
MD SONIC SET: MD II alagép + SONIC 2 + SONIC 3 + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD	3099,-
MD SPORT SET I: MD II alagép + SONIC 2 + NBA JAM + FIFA SOCCER + 2 db CONTROL PAD	3499,-
MD SPORT SET II: MD II alagép + SONIC 2 + FIFA SOCCER + NHL HOCKEY '94 + 2 db CONTROL PAD	3399,-
MD TENNIS SET: MD II alagép + SONIC 2 + PETE SAMPRAS TENNIS + 4 db CONTROL PAD + POSZTER	3099,-
MD COMMANDO SET: MD II alagép + SONIC 2 + URBAN STRIKE + 2 db CONTROL PAD	2899,-

SNES KINÁLAT:

SNES ALAP SET: SNES alagép + MARIO WORLD + 1 db CONTROL PAD	2499,-
SNES AKCIÓ SET: SNES alagép + MARIO WORLD + R-TYPE III + CYBERNATOR + 1 db CONTROL PAD	3699,-
SNES MORTAL SET: SNES alagép + MARIO WORLD + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD	3249,-
SNES SPORT SET: SNES alagép + MARIO WORLD + NBA JAM + 2 db CONTROL PAD	3549,-
SNES SUPER SET: SNES alagép + MARIO WORLD + JURASSIC PARK + PUSH OVER + USA ADAPTER + 1 db CONTROL PAD	3999,-

GAME BOY KINÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAME BOY alagép játékok nélkül	899,-
GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alagép + MARIO LAND	1099,-
GAME BOY SUPER SET: GAME BOY alagép + MARIO LAND + WARIO LAND MARIO 3	1499,-

MASTER SYSTEM KINÁLAT:

MS ALAP SET: MS alagép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD	1199,-
MS SUPER SET: MS alagép + SONIC + STRIDER + WORLD CUP '94 + 2 db CONTROL PAD	1599,-
MS MORTAL SET: MS alagép + SONIC + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD	1599,-

GAME GEAR KINÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alagép + COLUMNS	1799,-
GAME GEAR SUPER SET: GAME GEAR alagép + 4 JÁTÉK	1899,-

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)	2199 Ft/4db	SNES CONTROL PAD	1999 Ft/4db
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999 Ft	SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE USA KONVERTER	3000 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER	3200 Ft	SNES PROGRAMÁZHATÓ KONVERTER	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft	SNES SCART KABEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE CD ADAPTER	7999 Ft	SNES HI-FI KABEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KABEL	1999 Ft	SNES JOYSTICK HOSSZABÍRÓ KABEL	999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KABEL	1999 Ft	SUPER GAME BOY	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (Jepsző 6 játékkal)	8999 Ft	GAME BOY HALOZATI ADAPTER	1199 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK	7399 Ft	GAME BOY TÖLTETHŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)	1999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	2999 Ft	HANDY BOY (nagyító, lámpa, hangszóró, joystick)	5999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER	3399 Ft	NES ACTION REPLAY	9999 Ft
GAME GEAR HALOZATI ADAPTER	1189 Ft		
GAME GEAR TÖLTETHŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)	3399 Ft		

MOST ÉRKEZETT!

PC:

DOOM II
ARMORED FIST
IRON CROSS
OUTPOST
BATTLE BUGS
ALIEN LEGACY
LEMMINGS 3
BREAKTHRU
ZEPPELIN

PC CD-ROM:

OUTPOST
ECSTATICA
NOVASTORM (MICROCOSM 2)
LEMMINGS 3
LODE RUNNER
BATTLE BUGS
DARK LEGIONS

ARMORED FIST
WOLF PACK
UNDER A KILLING MOON
REBEL ASSAULT
F14 GOLD
ZEPPELIN

AMIGA:

FIELDS OF GLORY
SIERRA SOCCER
UFO
CANNON FODDER COMPILATION
(Cannon Fodder,
T2 Arcade, Chaos Engine,
Settlers)

CD32:

CANNON FODDER
FIELDS OF GLORY

SEGA MEGADRIVE:

POWER RANGERS
SONIC AND KNUCKLES
STREETS OF RAGE 3

GAME GEAR:

SONIC TRIPLE SCORE
MORTAL KOMBAT 2

SNES AMERIKAI:

BLACK THORNE
BONKERS
MICHAEL ANDRETI RACING
SUZUKA 8 HOURS
TETRIS II

GAME BOY:

CONTRA ALIEN WARS
MORTAL KOMBAT 2

A konkrét árárkért hívj az 576 KByte boltjait!

Budapest: (1)-112-8415

Győr: (96)-323-183

Pécs: (72)-313-863

AMIGA PROGRAMOK

AMIGA ALAP SET	2499,-
AMIGA ALAP SET II	2499,-
AMIGA ALAP SET III	2499,-
AMIGA ALAP SET IV	2499,-
AMIGA ALAP SET V	2499,-
AMIGA ALAP SET VI	2499,-
AMIGA ALAP SET VII	2499,-
AMIGA ALAP SET VIII	2499,-
AMIGA ALAP SET IX	2499,-
AMIGA ALAP SET X	2499,-
AMIGA ALAP SET XI	2499,-
AMIGA ALAP SET XII	2499,-
AMIGA ALAP SET XIII	2499,-
AMIGA ALAP SET XIV	2499,-
AMIGA ALAP SET XV	2499,-
AMIGA ALAP SET XVI	2499,-
AMIGA ALAP SET XVII	2499,-
AMIGA ALAP SET XVIII	2499,-
AMIGA ALAP SET XIX	2499,-
AMIGA ALAP SET XX	2499,-
AMIGA ALAP SET XXI	2499,-
AMIGA ALAP SET XXII	2499,-
AMIGA ALAP SET XXIII	2499,-
AMIGA ALAP SET XXIV	2499,-
AMIGA ALAP SET XXV	2499,-
AMIGA ALAP SET XXVI	2499,-
AMIGA ALAP SET XXVII	2499,-
AMIGA ALAP SET XXVIII	2499,-
AMIGA ALAP SET XXIX	2499,-
AMIGA ALAP SET XXX	2499,-

IMPOSSIBLE MISSION
2 0 2 5
4999Ft

LEGACY of SORASIL
3999Ft

AMIGA ALAP SET	2499,-
AMIGA ALAP SET II	2499,-
AMIGA ALAP SET III	2499,-
AMIGA ALAP SET IV	2499,-
AMIGA ALAP SET V	2499,-
AMIGA ALAP SET VI	2499,-
AMIGA ALAP SET VII	2499,-
AMIGA ALAP SET VIII	2499,-
AMIGA ALAP SET IX	2499,-
AMIGA ALAP SET X	2499,-
AMIGA ALAP SET XI	2499,-
AMIGA ALAP SET XII	2499,-
AMIGA ALAP SET XIII	2499,-
AMIGA ALAP SET XIV	2499,-
AMIGA ALAP SET XV	2499,-
AMIGA ALAP SET XVI	2499,-
AMIGA ALAP SET XVII	2499,-
AMIGA ALAP SET XVIII	2499,-
AMIGA ALAP SET XIX	2499,-
AMIGA ALAP SET XX	2499,-
AMIGA ALAP SET XXI	2499,-
AMIGA ALAP SET XXII	2499,-
AMIGA ALAP SET XXIII	2499,-
AMIGA ALAP SET XXIV	2499,-
AMIGA ALAP SET XXV	2499,-
AMIGA ALAP SET XXVI	2499,-
AMIGA ALAP SET XXVII	2499,-
AMIGA ALAP SET XXVIII	2499,-
AMIGA ALAP SET XXIX	2499,-
AMIGA ALAP SET XXX	2499,-

DUAL MÉDIA (PC ÉS AMIGA VERZIÓ EGY DOBOZBAN)

CD 32 PROGRAMOK

AMIGA ALAP SET	2499,-
AMIGA ALAP SET II	2499,-
AMIGA ALAP SET III	2499,-
AMIGA ALAP SET IV	2499,-
AMIGA ALAP SET V	2499,-
AMIGA ALAP SET VI	2499,-
AMIGA ALAP SET VII	2499,-
AMIGA ALAP SET VIII	2499,-
AMIGA ALAP SET IX	2499,-
AMIGA ALAP SET X	2499,-
AMIGA ALAP SET XI	2499,-
AMIGA ALAP SET XII	2499,-
AMIGA ALAP SET XIII	2499,-
AMIGA ALAP SET XIV	2499,-
AMIGA ALAP SET XV	2499,-
AMIGA ALAP SET XVI	2499,-
AMIGA ALAP SET XVII	2499,-
AMIGA ALAP SET XVIII	2499,-
AMIGA ALAP SET XIX	2499,-
AMIGA ALAP SET XX	2499,-
AMIGA ALAP SET XXI	2499,-
AMIGA ALAP SET XXII	2499,-
AMIGA ALAP SET XXIII	2499,-
AMIGA ALAP SET XXIV	2499,-
AMIGA ALAP SET XXV	2499,-
AMIGA ALAP SET XXVI	2499,-
AMIGA ALAP SET XXVII	2499,-
AMIGA ALAP SET XXVIII	2499,-
AMIGA ALAP SET XXIX	2499,-
AMIGA ALAP SET XXX	2499,-

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

KAPJ AZ ALKALMON – HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!

 90/1 79,-	 90/2 79,-	 90/3 79,-	 90/4 79,-	 90/5 79,-	 90/6 79,-	 90/7 79,-	 91/1 79,-
 91/2 79,-	 91/3 79,-	 91/4 79,-	 91/5 79,-	 91/6 79,-	 91/7-8 189,-	 91/9 99,-	 91/10 99,-
 91/11 99,-	 91/12 99,-	 92/1 99,-	 92/2 99,-	 92/3 99,-	 92/4 99,-	 92/5 99,-	 92/6 99,-
 92/7-8 199,-	 92/9 99,-	 92/10 99,-	 92/11 99,-	 92/12 99,-	 93/1 139,-	 93/2 139,-	 93/3 139,-
 93/4 139,-	 93/5 139,-	 93/6 139,-	 93/7-8 279,-	 93/9 169,-	 93/10 169,-	 93/11 169,-	 93/12 169,-
 94/1 169,-	 94/2 169,-	 94/3 169,-	 94/4 169,-	 94/5 169,-	 94/6 169,-	 94/7-8 339,-	 94/9 169,-
 94/10 219,-							

Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért vásárolható meg.

Mivel egyéb teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért az 1991-es, 1992-es, 1993-as és 1994-es számok a feltüntetett eredeti árakon vásárolhatók meg.

A Szimulátor különszám elfogyott. A fenti árakhoz portóköltség is járul.

Megrendelhető: Comgame GM., 1389 Budapest, Pf.132.

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

576

KByte

TARTALOM

Már felig-meddig karácsonyi hangulatban nyújtjuk át ehavi produkciónkat, amely a játékpiacon található legtutibb újdonságokat köti egy 48 oldalas SZÍNES csokorba!

ARMADA

Űrháború plusz bolygók feldarabolása plusz ipartelepítés és persze az ellentét legyőzése - ezt nyújtja az új Wing Commandor epizód.



DREAMWEB

"Brutalitást, abszolút és véres jeleneteket tartalmazó játék. Csak 18 éven felettieknek!" - áll a dobozon. Akkor semmi extra, létszög dug uncsi...



BLACKTHORNE

Az régi nagy játékosok minden orvosa és szépsége egy játékban összpontosult, amely hamarosan megkezdheti útját PC-n.



DRAGONSTONE

Röpke pillantást vetőtünk a még közösfelbőn lévő kaland akciójatekora és a legelőtünk is elállt hiszen ez a Zolda Amigand!



HIREK	4-5
ARMADA	6-7
THE CLOU	8-9
DREAMWEB (I.RÉSZ)	10-11
BLACKHTORNE	12
A HÓNAP DUMÁJA/BUKÁSA	15
DARK SUN 2	16-17
ARMOURED FIST	18-20
MANGA MÁNIA	21
SEGA ROVAT	22-25
NINTENDO ROVAT	26-29
CYCLEMANIA	30
CSEVEGŐ	31
CD 32. OLDAL	32
ACES OF THE DEEP	33-35
ÉRKEZÉSI OLDAL	36-37
FANTAZMAGÓRIA	38-39
THE CHAOS ENGINE	40
DRAGONSTONE	41
WRATH OF THE GODS	42-45
MASTER OF MAGIC	46-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

Nyomtatás: Zrínyi Nyomda Budapest (94 2543/11-66-22) Felelős vezető: Grassely István

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

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

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

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

CYBERDREAMS

A horrorjátékairól ismertté vált nemzetközi cég, a **CYBERDREAMS** igen komoly vállalkozásairól adott híradást: a DARK SEED II mellett az I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM és a HUNTERS OF RALK című dögös produciókat mutatta be a sajtónak. Az első kettő szigorúan 18 éven felülieknek ajánlott, de a harmadik témája sem ovisoknak való. A DS2-ben ott lépünk színre ahol az első epizódban abbahagytuk, azzal a különbséggel, hogy sokkal több Sötét Világból érkezett szörnyszülettől kell megbirkózunk, miközben elcseppenhetünk a



H.R.Giger illusztrációk láttán. Több audio és vizuális élményt, komolyabb feladatokat és keményebb fejtevéket ígérnek az alkotók. A "Nincs szám, de üvöltene kell" című alkotás egy Amerikában igen népszerű fantasy író, Harlan Ellison novellája alapján készült és a egy szuperszámítógép belsejébe kalauzolja el a minden extrém történetre felkészült játszani vágyót. A HoR szerzője pedig nem kisebb személyiség, mint az AD&D világának szülőatyja, Gary Gygax, akinek segítségével egy eddig soha nem játszott RPG-sztorit ácsoltak össze a Cyberdreams koponyái. A Ralk bolygó idegenek kezére került, s a mi feladatunk a bi-

rodalom újraegyesítése lesz, amelyhez a már elcsépelet stratégiai és harcászati ismereteken túl komoly csillagászati és szociológiai tudásra is szükség lesz. Mindhárom mű kizárólag PC CD-ROM-ra jelenik majd meg.

AMAZING STUDIO



Franciaország a lehetőségek hazája? Eddig is szép számmal akadtak nagynevű cégek, akik hírnevüket itt alapozták meg - lásd Cryo, Adeline - no és ne feledkezzünk meg az új állócsillagról, az **AMAZING STUDIO**-ról sem, akik olyan tagokból verbuválódtak, mint a Flashback vagy az Another World kreatói. A nyolctagú fejlesztőgárda ismét robbantani akar a HEARTH OF DARKNESS című alkotással, s erre meg is van minden esélyük, hiszen az anyag egyedülálló a maga nemében. Úgy is nevezhetnénk, mint a "Felsőbbrendű Flashback", hiszen témájában, stílusában nagyon hasonlít rá, de jóval magasabb szintet üt meg. Ezt a kiemelkedően szépen animált főhősnek köszönheti (3000 fázisból áll össze a teljes mozgáskála!), nemeg az állandó mozgásban lévő háttereknek és ellenfeleknek, amelyeknek elege leginkább egy valódi rajzfilmre emlékezteti az embert. Egyelőre két kép izeltől, a sztorit majd néhány szám múlva, mikor már arról is lehet bővebbet tudni (jövő nyáron várható, PC-re).



ROCKET SCIENCE

Jurassic Park, Terminator, Total Recall, Alien, Conan, The Abyss. Hogy miért sorolom fel ezeket a kasszasikereket? Hát azért, mert nemrég alakult az USA-ban egy cég, a **ROCKET SCIENCE**,



amelynek tagjai olyan srácokból verődtek össze, akik a felsorolt filmekben dolgoztak mint animátorok, számítógépes grafikusok, egyéb művészek. A cég mögött pedig egy multinacionális vállalat húzódik meg: SEGA Enterprises. Ezek az adatok azt hiszem mindent elárulnak a "vállalkozásról", amelynek első két projektjét már be is mutatták az újságíróknak. Az első a **LOADSTAR**, amely egy teherhajó és kapitánya kalandjait dolgozza fel interaktív formában, amolyan XXI. századi űrjáték stílusban. A játék nem szakít a már-már megszokott hagyományokkal (full-motion video, CD-minőségű zene, eddig soha nem látott effektek, bla-bla-bla), azaz csupán még egy kicsit fejlebb tornázza a lécet, amit a konkurrenszeknek át kell majd ugraniuk, ha versenyben akarnak maradni. A második cse-



metéjük egy interaktív kalandjáték, címe **CADILLACS & DINOSAURS**, cselekménye pedig igen fura: 600 év múlva egy háborzongató kalandra indulunk kedvenc járgányunkkal, egy '53-as évjáratú Cadillac-kel. Utunk során utópisztikus élőlényekbe ütközünk, akikkel már néhány millió éve ki kellett volna halniuk. Igazi űrletre számíthatunk - majd jövőre és csak PC CD-ROM-on.

US GOLD

A **US GOLD** sem akar lemaradni az űrjáték-őrületről és ők is hamarosan piacra dobna egy "minden eddiginél szebb, jobb, esatöbbibb" lövöldözős stuffot, ZEPHYR névre keresztelve. A sztorit tipikus: 2365-ben járunk, az óriás szörnyimok csak úgy tudják kereskedelmi út-



vonalaikat megvédeni a mindenre elszánt rablöhördaktól, hogy "örzö-védő kétféket" bérelnek fel; ők a Zefirek. A játékban tehát a törvény nevében kell minden mozgó tárgyat elpusztítani az űrsiklókra emlékeztető csészéaljakban ülve alagutakban, csatornarendszerekben, sikátorokban röpködve. Magyarul semmi extra, a grafika ugyan '94-es színvonalú, az animációk korrektek, a játékon még



egy kicsit izgulni is lehet, de nem egyedülálló a hangulata. Talán csak az jelenthet felüdülést, hogy akár hatan is nyomulhatunk majd egymás ellen hálózatba kötve (megjelenés novemberben, csak PC-re).

MAX DESIGN

Az autómobilok történelme két-három évvel ezelőtt izgalmas témája volt a számítógépes játékoknak, de mára már enyhe túlkínálat van ezen a piacon is. Ezért is gondolhatta a már bizonyítottan jövőző **MAX DESIGN**, hogy megpékeli a hagyományos történelmi áttekintéseket egy kis extrával. Legújabb fejlesztésük, az **OLDTIMER** már ennek a gondolatnak a jegyében született. Nemcsak egy egyszerű történelmi stratégia/szimulációról van szó, mivel a kor technikai fejlettségének, gazdaságának, politikájának, stb. függvényében az általunk kiagyalt járgányokkal versenyezhetünk is a konkurenciával. Szó szerinti versengés é, 3D-s vezetési erőpróbrák teszik egyedivé a játékmenetet. Akinek pedig még ez sem lenne elég, az egy több mint 200 korabeli képből és -mozgófilmből álló küllönszekciót is talál majd a CD-n és kedvére megcsodálhatja a matuzsálemeket az összes technikai adattal és információkkal egyetemben. A megjelenése csak jövőre várható PC CD-ROM-on.



MAXIS

Nem hiszek a szememnek! A **MAXIS** Sim sorozatának újabb epizódja van születőben a ki tudja hány rész és kiegészítő lemeze után. A legfrissebb tagnak **SIM RAINFOREST** lesz a címe, amiből mindenki leszűrheti, hogy egy vérbéli környezetvédelmi taggal bővíül majd a nagy PC-s (és remélhetőleg az Amiga 1200-as) programcsalád. Egy dilemmával te li játéknak nézünk elébe, ahol a mi feladatunk lesz annak elbírálása, hogy a városépítési projektünket az erdőirtás, mint elítélt tevékenység folytatásával tegyük sikeressé, vagy valami köztes utat választva, "környezetvédelmi szempontokat is figyelembe véve" alakítsuk őserdei telepünk életét. A "tereprendezési tervünket" igen sokrétű egyeztetéseknek kell megelőznie, többek között a helyi lakosság, a területre érkező turisták illetve a csillagászok és egyéb rejtőzködő tevékenységet végző kutatók igényeit és elvárásait figyelembe véve. A már megszokott izometrikus ábrázolási forma és az ablak-irányítás kiegészül majd videofilmbetétekkel és atmoszférikus erdőhangokkal. A munkálatok még igencsak kezdeti stádiumban vannak, jövő év közepét célozták meg az alkotók a kiadás határidejeként.



US GOLD

Tudom, hogy a golfprogramok hazai keresleti görbéje tart a zéróhoz, de ezegyszer kivételt teszek. A **US GOLD** nem nyugodott bele a PGA Golf világuralmába és **WORLD CUP GOLF** címmel a 40 éves golf világkupa alkalmából egy nemes ajándékkal szeretné meglepni a sportág szerelmeseit. Mivel a stílus minden eleme ki lett már aknáva ezért más oldalról próbálta megvalósítani az "eddig még nem látott" minőséget a cég: a CD-ROM adta lehetőségek segítségével a legnagyobb pályák videóira lettek véve és úgy játszhatunk a terepen, mintha TÉNYLEG ott lennénk. Az eredeti pályák legapróbb buckája is a helyén van, minden oldalról körbe



lehet járni a lyukat, a labdát, a jelzőzászlókat, stb. Egyszóval maximális mozgásszabadságot kapunk egy 100%-osan élethű terepen! Mondanom sem kell, hogy a versenyzők is digitalizáltak, mintha egy amatőr videofelvételeken játszanának vissza, ahogy Kis Pista lufftot üt, vagy egy suhintással a többszáz yardra lévő lyukba talál. Állati jó lesz az anyag-nemcsak golfmegszállottaknak, hanem a szépre érzékeny egyéneknek is! Megjelenés december táján.

ELITE

Ismét feláldozóban van a 3D-s autószimulátorok csillaga, hiszen számos nagy cég jelentette be ílyetén fejlesztési szándékát. Most hozzájuk csatlakozott az **ELITE**, amely **POWERSLIDE** néven egy újfajta autóversenyt készít és dob hamarosan piacra PC-re. Ígéreteik szerint egy kifinomult irányítási rendszerrel ellátott, a vezetőnek nagy mozgási szabadságot kínáló, SVGA-s poligonos grafikai megoldásokkal fel-tuningolt produkció sül majd ki a dobogóból. Hatféle járgánnyal döngethetünk (többek között Toyota Celica, Ford Escort Cosworth, Peugeot 205 GTI) a kiválasztott géppel a többi ellen, 22 különféle tereptulajdonságokkal megáldott pályán, 5 féle látási lehetőséggel. Erőekes, hogy belső nézet nincs, de annál nagyobb hangsúlyt fektettek a külső nézetek érdekesebbé és látványosabbá tételére. További ingyencégeként látványos kipörgéseket, indításnál füstölő gumikat, rökvercen való száguldozást is ígér a játék. Idénre ígérk, de valószínűbb a jövő év eleje.



Hányadik kör is ez, kedves ORIGIN?

ARMADA

WING COMMANDER

1, 2, 3, Privateer, Academy... Armada. Bizony, a "sorozat" folytatódik, az Origin a legmélyig kivészezi az űrhajós akciójátékok repertoárját. Az első két részben az Állam-szövetség és a Kíráthik között dúló háborúk közébe csöppentünk, a Privateer-ben egy pénzsóvár kereskedő személyében huppan-tunk űrhajóba, míg az Academy-ben az eddig összeszedett űrrépülődusunkból vizsgálhattunk illetve kedvünkre gyakorolhattunk. Mi jöhet még? Ezt a kérdést én is feltettem magamnak, amíg bele nem mélyedtem az Armadába. Néhány pernyi ismerkedés után kiderült, hogy a Wing Commander alap ismét kapott egy kis stratégiai fűszerezést, de nem olyat mint egy éve a Privateer! Nem is óriásmentes paprikát, sőt mégcsak nem is valami egzotikus nyavaját, hanem egy nagyon régi témát húztak rá - persze szép, új kontósból, úgy, hogy az megfeleljen a nép elvárásainak. Hogy mi is ez (egy levegővel)? Bolgók felderítése, azokon bányák telepítése, űrhajógyártás, erődépítés - és persze az ellenfél legázása. Na, ha már mindenki tud mindent, akár mélyebben is beleszathatjuk magunkat az Armadába...



● Az osztott képernyő tényleg a véletlenül is van csopaszítva. Ha ügyesen segítjük egymást, nincs ellenfélünk!



● Néhány éve még állóképek is megcsodálhat valna. Mára ez a vektoros valóság!

General midis zenékről, és "csak" egy mezei SB sípolásait hallgathatjuk - de legalább vannak digi hangok. Azonban - ha már a beszédnél tartunk - kiemeleink egy nagyon szimpatikus újítást: a lövődés közben elhagzott dumákat (mert azért egykettő be van építve) kedvünkre alakíthatjuk. Ehhez nem kell más tennünk, mint magnóról vagy mikrofonról bedigitalizálni a kívánt szöveget WAV formátumba (a Windows Sound recorder WAV file-okat az armada könyvtárában található wav2int.exe programmal átalakítani TNT formátumra. Pi. wav2int.exe sajt.wav megdöglez, kutyá! A sa-

amikor valamelyik barátunkkal rostokolunk egy gép felett, és nem egymás kezéből kapkodjuk ki a billentyűzetet, hanem kedvünkre szívatathatjuk (vagy segíthetjük) egymást... (a 64-es időkől emlékszem ilyen partikra).

MOST MÁR SZIGORÚAN CSAK A KEZELÉSRL...

A rövidke intró leléve a címképernyőn találjuk magunkat (egészen megdöbbenő...), ahol a következő címszavak közül választhatunk: **One player:** egy játékos; **Two player:** két játékos; **Load game:** állás betöltés. Egy játékos esetén mehetünk lövődözni a **Guard** ponttal, fejlesztjük startéigai tudásunkat az **Armada** feliratot választva, illetve belekezdhetünk egy nagyböccsa hadjáratba a **Campaign**-nal. Két játékos esetén ki kell választani, hogy modernem, hálózatban vagy osztott képernyőn kívánunk-e majd játszani, és végül itt is választhatunk a játék típusát illetően. de itt megjelenik a **Battle** pont is, amikor a kiválasztott hajóval egymás ellen kelhetünk bírokra.



● Stratégia terén igen szögnyes az ARMADA. Csak ezekben az építmenyekből húzhatunk fel valamit a bolgóra.



● Szomerő vég! A rakéta szemével követhetjük végig ellenfeleink megsemmisülését.

CSITT-CSATT, AVAGY RÖVIDEN A LEHETŐSÉGEKRŐL

Elsőször néhány szót a technikai háttérrel: a program nem íjsejthet el senkit mérlelével, a hat install lemez még kevésnek is tűnik. A metróralógány a régi (4 MB), a hangkártyák terén sen jelent meg semmi újítás. Sajnos nem ismeri a GUS-1 sem, de az emulátorok elég tisztességesen hajlandók együttműködni a programmal. Egy kis probléma azonban itt is akad: ha a megem-el használjuk, nem hajlandó annak az SB digi emulátorát használni, ha meg a SBOS-1, akkor le kell mondani a

jat.wav saját hangfile-unk neve, az utána írt tetszőleges szöveget pedig a képernyőre írja ki a játék. Az új TNT kiterjesztésű file-t a játék setupjában berhelhetjük be (erről még később). A program grafikája minden elfogultság nélkül gyönyörű. A hajók közelről is szépek, állóképeknek is elmennek, de így, mozgatva már egész filmszerű a hatás. Egyedül hiányérzetem az átvezetőképeknél van. Az intro is elég nyúlókarnyi, és átvezetőképek is csak elvétve találkozik az ember. (Na majd a 3-ban! Azt hiszem, ott nem lesz ok panaszra az átvezető(film)ek terén.) A program egyébként épít a társasjátékra, lehetőség van modernem, hálózatban sőt osztott képernyőre játékra is. Így ismét előjött az az idő,

Az ARMADA és CAMPAIGN pontok: Bármelyik pontot választva először is meg kell határozni, hogy melyik oldalon állunk, majd megadni egy nevet. Az előkészületek evel véget is értek. A képernyő megjelenik a vezérlőpult, ahol a következőket látjuk: a bal felső sarokban a kiválasztott bolgő képét és néhány fontos adatot láthatunk. Ezek felülről lefelé: hányadik körben járunk; a nevünk; a bolgő neve és koordinátái; ha van hajógyártás, akkor mit gyártanak és hányadik periódusban vannak a munkálatok; S: rakétákészlet; R: kitermelhető ásványi kincs; M: kitermelés mennyisége körösként. A bal alsó radaron látjuk a jelenlegi szektor kicsinyített térképét, amelyen gyorsan mozogha-

tünk. A képernyő legnagyobb részét a szektor térképe foglalja el. Itt kiválaszthatjuk a bolygókat vagy az űrhajókat, amelyeknek ezután a legközelebbi parancsokat adhatjuk. Ezek a parancsikonok a képernyő alján helyezkednek el, lássuk akkor őket részletesebben:

MENU: ezzel léphetünk be a szokásos setup-ba, ahol menthetünk, töltöthetünk, kiléphetünk a játékból, és ami a legfontosabb: beállíthatjuk, hogy gyors harcokat akarunk-e (ilyenkor a gép játszik helyettünk feleltébb bémán), vagy mi kívánunk repkedni.

PLANET MENU: ezt választva az aktuális bolygó adatai kerülnek a nagy térkép helyére. A bolygó neve, a raktárkészlet, kitermelhető ásványi kincs mennyisége, a kitermelés mennyisége körönként, Ha van hajógyártás, annak neve és a munkálátok periódusa, valamint anyahajónk raktárkészlete. A bolygókra háromféle építmény kerülhet: bánya, űrhajógyár és erőd. Kizárólag akkor építhetünk, ha a bolygó mellett áll az anyahajónk, és azon elegendő nyersanyag van elraktározva (az épületek ára a képek alatt van feltüntetve). Ekkor megjelenik a BUY felirat az alatt, amire van elég fedezetünk. Ha már létezik ilyen építmény, a SALVAGE-el eladhatjuk feláron. Amennyiben nincs elég anyagunk raktáron /MSF RES jelenik meg, ha pedig az anyahajó nem tartózkodik a bolygó mellett, akkor a NO CARRIER felirat. Ha sikeresen bevásároltunk, további álli-



● Ismét egy sikeres hajóratr végén. Az ellenfél anyahajója pukkan egyet és...



● Amikor egymás mellett harcolunk, kedvünkre mazzolászhatunk a különböző hajók között.

tásokra is van lehetőség: a bánya képre kattintva választunk a normál és gyors termelés között; a hajógyárra kattintva kiválaszthatjuk az építendő hajó típusát (a legkisebb hajó legyártási ideje 1 kör, a komolyabbaké 2-3); az erődre klikkelve pedig annak fegyverzettségét állíthatjuk be (könnyű-közepes-nehez). Az erőd nem egy utolsó dolog, mert bányáink és üzemünk sokszor a betolakodók martalékává lesznek, de ha van egy remek erődünk fordítva süthet el a dolog. A nyílakkal a bolygók között válogathatunk.

MOVE: bármilyen űrhajóra vagy űrhajócsoporthoz kattintva kiválaszthatjuk az úticélt. Ha többen vannak egy csoportban, kijelölhetjük, hogy kik menjenek és kik maradjanak.

MOVE RESOURCES: ez a menüpont csak az anyahajó, bolygók és szállítóhajók esetén érvényes. Ezzel mozgathatjuk a kitermelési ásványi kincseket hajóról bolygóra. Fontos: ha új bolygóra akarunk telepíteni, akkor legalább 10 egységnyi legyen az anyahajónk, hogy legalább egy bányát tudjunk venni. Jó tudni: hiába van a bolygón 50 tonna anyagunk, ahhoz, hogy vásárolni tudjunk belőle, az anyahajónk kell lennie az anyagnak.

CATALOG: az eddig megismert bolygók névsora, kitermelhető ásványi kincs mennyisége (RES), kitermelés mennyisége körönként (M.R.), raktárkészlet (S), illetve az új űrhajó nevének kezdőbetűi, és azok száma a bolygókon.

INFORMATION: az előző körben történtek leírása.

DOCK: Ha az anyahajó más hajókkal van egy helyen, azok bedokkolhatnak az anyahajóba. Ne feledjük, kezdéskor két kis hajó van bedokkolva az anyahajónkba.

EXECUTE: a kör vége, megtörténnek a kijelölt mozgások, esetleg harcokra kerül sor. Harc esetén ki kell választanunk, melyik űrhajóval kívánunk repülni, ha több is van a helyszínen. Ha kilőnek, választhatunk új hajót

azok közül, akik jelenleg is harcban állnak, vagy azok közül, akik utánpótlásként a háttérben maradtak.

GAUNTLET - AVAGY A RÖPKÖDÉS RÖL DIÓHÉJBAN

Aki egyedül játszik, a szokásos "Commander"-es belsőben találja magát. Osztott képernyő (a képernyőt függőlegesen választották szét) esetén csak a legfontosabb jelzőkészleteket látjuk, minden csúcsa nélkül. A műszertartó - mely géptípusonként erősen különbözik - tényleg csak a legfontosabbakat tartalmazza: a két radar az ellenfél és saját állapotunkat mutatja, a kék és piros sávok pajzsunk illetve hajónk sérülését. A radar, sebességmérő és energiamérő jelentése is első ránézésre egyértelmű. Aki játszott már valamelyik előddel, annak a billentyűkészítés is ismerős, akinek esetleg nem, az lépjen be az options menübe, ott kedvére definiálhatja a kiosztást. Itt lehet egyébként beüzemelni saját gyártmányú digitális file-ainkat, ki-be kapcsolhatjuk a hangot és zenét, kalibrálhatjuk a joyt.

Egyszóval nem egy utolsó játék az ARMADA. Bár a stratégiai rész kicsit gyémántegnek tűnhet, főleg egy Outposthoz képest, de a program remek szórakozás, akár egy félórás kikapcsolódásra is, hisz nem kell napokat tölteni a bonyolult menük és almenük kibogozásával. Ha pedig sikerül beüzemelni valamelyik haverunkat egy párbajra vagy egy társas repkedésre, akkor pillanatok alatt el lehet ütni egy esős, borús, ködös novemberi estét.

Koronczi Gáspár

CONFEDERATION



ARROW

KILRATHI



DRALTHI



PHANTOM



SHOKLAR



WRAITH



JRAITHEK



GLADIUS



KORLARH



BANSHEE



GORAN

576 KB ÉRTÉKELŐ
W.C. ARMADA ORIGIN
grafika
hang/zené
kezelhetőség
hibátlan
összehajtható
89%
C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM 4MB HD: 12MB VIDEO: VGA CPU: 386-
CD: 6 ZENE: SB SÉPNO: ADA ROLAND: ADL: B

HA A ROSSZASÁG AZ ÉLETELEMED, AKKOR EZ A TE JÁTÉKOD!

Végre egy játék, amelyben nem az unalmas J0-szerepet kell játszani; hanem megmértük a rosszáság hős hullámaiban is. A The Cuckoo-ban ugyanis egy betörtől azadunk. Hol is játszódhatna a játék, mint Londonban. az 1950-es években, amikor az egész világon virágkorát élte a bűnözés. A Tökéletes Vörösláb is ekkoriban történt - azt hiszem, ideális tehát a környezet ahhoz, hogy megvalósítsuk életünk nagy vágyát, és elraboljuk a Brit Koronázászekert, melyek segítségével életünk hátralevő részében milliomméretű érhátnék. Addig azonban hosszú út vezet. lássuk hát, hogyan is kezdjük hozzá.

Vidéki gyerekként érzünk Londonba, kevés pénzért, kicsivel több hahótárggal és még több ambícióval. Ez azonban még mind kevés az elinduláshoz. Először is egy szobára lesz szükségünk, ahol az akciókat átvehetjük. Ezért menjünk a rendőrségre, ahol ha bejelentjük, hogy ellopják a pénztárcánkat, az a rogyant rendőr ad egy listát. Ezzel már kivételünk egy szobát, majd azonnal fel is hívhatjuk anyuát: ő egy barátját ajánlja: forduljunk hozzá, ha megszerelünk. Tegyük is így, mire ő egy egyszerű betérés fejében ad egy autót, és egy kis pénz felszerelésre. Most már mindenünk megvan, amivel elindulhatunk, lássuk hát, mi is kell egy sikeres akcióhoz:

MOZGÁS, FOZDÉRÍTÉS

- **WALK:** a jelenlegi színhelyen mehetünk be az egyes épületekbe, vagy elválhatunk a taxizhoz.
- **TALK:** az épp erre idődörgő ismerősökkel beszélgethetünk (kikérdezhetjük általános témákról, tapasztalatokról, munkájáról, rendőrségi praxisáról, valamint - ha bűnözőt alkak - munkát is ajánlhatunk neki a következő akcióknak). Betérhetünk a munkahelyükre is, de ott sokkal költömbbe a társalgás, mint egy Pub-ban, ahol felszabadultabban beszélgethetünk. Lehet, hogy a munkahelyén nyírtó szájakat kér a szakmárból, mint a szabadidejében.



Walter & the yellow shoes #3, 42, 1952

Walk Talk
Wait Look

● A bárokban találkozhatunk leendő társainkkal. A részegzet azért ne zargassuk.



● Első akciókat is gondos tervezés előz meg!

- **WAIT:** várhatunk (amíg kijött egy bolt, valaki megérkezik, stb).
- **LOOK** (nem a Skywalker): a helyszínt vagy az arra építendő embereket nézhetjük meg. Ha egy leendő célpületben vagyunk, akkor itt a következő pontokat láthatjuk:

THE



● Ebbe a boltba bármikor visszatérhetünk, ha egy kis zsebpénzre van szükségünk.

- **Next Object:** az épületben található tárgyak között a pochtalunk.
- **Previous Object:** szintén.
- **Examine:** a kiválasztott tárgyat megvizsgáljuk. Ha az egy riasztó, akkor azt láthatjuk, hogy mely egyéb tárgyak vannak ráköve, egyben pedig a (benne tárolt) tárgy lecsúszó éréket, súlyát, méretét és a kijelölt néhezjük meg.
- **Guard:** ha az épületben van őr, akkor annak az általánosított vizsgálhatjuk meg.
- **Ready:** kész a vizsgálódás, mehetünk.
- **CALL TAXI:** ponttal juthatunk el más helyszínre.
- **THINK:** gondolkodás mentéséről.
- **General:** Matt Stuyvont (tehát a saját) állapotunkról, képességünkről.
- **Own Car:** a saját autórólról olvashatunk (név, kor, teljesítmény in sebesség új korában, értéke, szállítottó személyek száma, általános állapota, motorjainak/karosszériájának állapota, maximális teher, fétdőnségének foka - ez a korval, színevel, állapottal, valamint azzal van összefüggésben, hogy hány akcióban használtuk már fel. Ha ez a szám 50 körül van, mindenképpen adjuk el és vegyünk egy máikat, különben a tethelyen valaki emlékszik fog a rendszerünkre, és mehetünk a rács mögé).
- **Friends:** ismerősainkről általában, a leendő cinke-társainkról (alkalmak már ajánlottunk munkái) bővebben olvashatunk in. T. információink és képességjeik a kivételre lehet nek. **HEALTH** in a gyors munkához és meneküléshez kell, **MOOD** (jobb koncentráció, kevesebb áru nyomon hagy), **INTELLIGENCE** (a bonyolultabb munkához - kesszfürdőre, riasztókitaldóhoz - kell, de az akció utáni "felzárkózóshoz" sem árt). **STRENGTH** (harcban, szakmányepések), **STAMINA** (eméklő pihenés kell az akció alatt vagy áru

BÁR A KÜLSÍNÝ NEM A LEGJOBB A JÁTEKMET LEBILINCSELŐ.

nyomokat hagy), **LOYALTY** (ha elkapjuk, bekö-p-e vagy sem), **DEXTERITY** (kézgyorsaság, finom munkához és harcához), **PERSONAL RELATIONSHIPS** (ha ez magas, nem kóp be ha elkapsjk, mert "szert minket"), **REPUTATION** (nem jó, ha magas, mert akciót után nehezen tud elérjőzni, mindenhol feltérmerik), **WEIRD** (nem jó, ha a társ ördö), **NERVES** (munkához, esetleg vállalkozáshoz, harcokhoz jól jönnek a kőllőndégek), **REACHING** (csontnem nem jó, ha már van gravisza), Az adottságok pedig: **BUILDING** (menekélyezőn milyen gyorsan tudja vezetni az autót), **LOCKS** (ajtók kinyitása), **EXPLOSIVES** (robbanóanyag kezelése), **ELECTRONICS** (milyen gyorsan tudja átírótozni a riasztókat), **LOOKING OUT** ("hőszelőkör" jól jön az a bizonyos hatodik érzék), **FIGHTING** (örökkel való harc), **-OWN TOOLS** az eszközök neve, értéke, a használati sérelés-

rásban a már meglévő kocsikat festhetjük át, javíthatjuk részleteket vagy globálisan, persze jó drágán - akárcsak az életben. Két-háromszor használt kocsikat már adjuk el, mert hátha festőgépük, javítógépük, úgyszólván felöltő maradt. Ezt a százeleket egy új járgánymál is nézzük meg, mert egy Jeep vagy egy Jaguar már alapjában szemet szúr.

ESZKÖZÖK

Ezt a boltot a Walling Streeten találjuk. Itt vehetünk egyre modernebb felszerelést, megnézhetjük azok használhatóságát, zajszintjét, valamint hogy milyen tudás és egyéb kellék kell a használatukhoz. Ne felejtjük el a kelleketeit is megvásárolni, mert egy fűrés háta csendes, ha a generátor hangjától a fal le-



● A kastélyban még a rettyót is perccenként ellenőrizik.

hogy elkészítsük tervezni a betörést. Hogy egyre több időt töltsünk a bakok között lapulva, egyre pontosabbak lesznek a LODOK az épületekről, az ördöről és a szájéről. Behatóbb a AADK pontbait leírak szerinti tájékozódhatunk, de csak annak arányában látjuk az alaprajzot, hogy hány százelek figyeltük ki a helyet - 50%-nál csak a bétórs fél felét lát-hatjuk.

A TERVEZÉS

Hotelnökökben, csendes magányunkban alakítjuk ki a terveket, a társakat telefonon szervezzük be, ha eddig még nem tettük meg. Beállítjuk a célépületet, a menekülőautót annak vezetőjét, valamint elolvashatjuk a saját részeseidünket, az útvonalát és annak hosszát. Új tagokat is vehetünk fel, régiek helyett is, de maximum annyit, hogy valójuk együtt el-férjenek a kocsiban. Ezután elkészítjük magát a tervezést. Itt az eddigi, félbehagyott terveinket változtatathatjuk meg, folytathatjuk, vagy kiegészíthetjük teljesen előzől is. Embereink mozgását, csatlakozását itt kell minden részlete figyelve beállítanunk, mert a betörés alatt már nem változtathatunk. Minden cselekvés után nézzük meg a kis órát, amely másodpercre bontva mutatja az eltelt időt. Nagyon fontos, hogy az egyes tárgyakt csak akkor mozgassuk, ha biztos, hogy egy társunk már ki-kapcsolta a riasztót. Ehhez várnunk kell néha, ilyenkor áccoroghatunk egy bizonyos ideig vagy addig, amíg a másik nem éven rádón. Minden eszköz mellett elolvashatjuk, hogy az aktuális zár kinyitáshoz mennyi időre van szükségünk. Az ördök csak hátulról lehet eredményesen énemítálni, mert szembe-ől észrevessz és riasztó társait. Az akcióknak akkor van vége, ha mindenki visszatért a kocsikhoz. Állt épp nem mozog vagy szerez, az pilhen és figyel, ha kősz vagyunk, a hotelzobban általában egyet vagy kőszhetjük a végrehajtást. Ekkor már csak az annanti menekülés is, ami változhatatlan. Egyelőre minden a terv szerint halad majd. A menekülésekor a kocsit sebesen a vezetőhöz társ, ha a fekete pont (a zsaruk kocsija) utólr, akkor kámp.

Valójában a játék nem a legfényesebbek közül való, zenéje sem túl jó (azért nem rossz), de a története annyira lebilincsel, hogy összességében az év játéka címre esélyes játékká válik a program. Mindenképp próbálgassék ki TI is az Erdő Sötét Odái!

Any

CLUE!

vesztéje, az okozott zajt, használathoz szükséges egyéb eszközök, felhasználhatóság.

- **BUILDING**: a készített épületekről olvashatunk, gyémánt: **ALARM MANSION** (maximum ennyi időnk van az akciót teljes végrehajtásra. Természetesen minél gyorsabbak vagyunk annál nagyobb az egyénker a rendőrség előtt), **VALGRABLES** (ennyi "zse" van az épületben), **ESCAPE ROUTE** (menekélyező útvonal - a helyes azút kiállításához kell, városban a térd, azútjában a végesség a döntő), **SECURITY** (mennyire védett az épület - riasztókat, őrkéket, rendőrfőnökkel. Itt jöztem meg, hogy ha egy riasztó megszólal akciót alatt, akkor már hátha menekülünk, mindenképp elkápnak), **RADIO** (adóvevőknek - az ördök - ilyenkor a mi adásaink is elfoghatják), **TRAINING OF GUARDS** (örök kiképzésége, jó, ha a harcos emberünk ennél jobban tud küzdeni), **MACHINERY HOUSE** (ennél nagyobb zajtál a járó vagy a

dobja a vakolatot. Aztán viszont ne jödjünk meg, hogy eleinte csak állásokkal lehet kapni, mert mire kelleni fog, meg lesz a lánvgépjó. Egy vízszont nagyon fontos: kesztyűt vegyünk elő-észor, különben a nyomozók azonnal kiderítik, hogy mi voltunk az "ismeretlen letetsek". Úgyanagy a cipő és a maszk sem árt. Mindent csak egyszerűen kell megvenni, mert az akciót alatt

● Legújabb barátunknak van egy kis beütése.

● Következő célpontunk a Festetics-kastély lesz.

azt minden társunk használja (még a kesztyűt is).

AZ ORGAZDA

Több is van belőlük. Mindegyik egy-két dolgotra specializálódott (szobrok, kőpek, éteklőingességék, pénzmosás), értelemszerűen azoknál több pénzt kaphatunk az árúrt, mint a többieknél. Nem árt körbenézni egy-egy rablás után, mert egy rossz üzlettel sok hasznosított marochatunk el egy-egy értékesebb mátyárnál.

A KIFIGYELÉS

Ahogy egyre több betörést követünk el, újabb és újabb le-hetőségek merülnek fel a következő akcióhoz, míg végül a mű-zemukon, bankokon keresztül el nem jutunk a Towerig, ahol a koronaékszerekért örk. Egy-egy ilyen helyszínt az akciót előtt nem árt figyelni, azonban ekkor mi is egyre gyariszabbak le-szünk. 50 %-ig azonban mindenképpen ki kell figyelni a helyet,

szomszédok figyeljék, a helyes eszközök kiállításához fontos).

• **LOOT**: a zsákmány, amit eddig összegyűjtöttünk.

AUTÓK

A Wellington Roadon van a kereskedő. Itt gyűjtsz a parkoló-ban eladhatjuk kocsinkat és mások vehetnek, másrészt a ga-

576 **ÉRTÉKELŐ** KÉZKÖNYV
THE CLUE NEO KOMPART

grafika: hang/zene: kezelhetőség: kihívás:

összehajthatós!

88%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 2MB HD: 6MB VIDEO: VGA CPU: 286 CD: 0 ZENE: SB (SPEAK) GUS HD: 3MB AD: 1B

DreamWeb

SEX BRUTALITÁS, misztikum szigorúan csak 18 éven felülieknek!!!

Almaidban az Alomhádra utazol, mely nem más, mint egy tudatalati szövetség, melynek mindenki tagja - akarva, akaratlanul. Az Alomhálo irányítja mindannyiunk életét, cselekedeteit. A háló hét ember akarata, hangulata, érzése, indulata formálja. Ha egyikük meghal, más lép a helyébe, saját egyéniséggel azonnal átformálva a szövetséget. És most mind a heten a Gonosz szolgái lettek. Ha továbbra is náluk marad az irányítás, az katasztrófa dőltetheti az egész világot. A Háló drózi egy embert választott ki, hogy megóvja, megtisztítsa a világot a veszélytől. Ryant. Téged.



● Gondoltam a hosszú távú biztonságra, ezért piszmogtatás helyett egyből befejtetem...

A Dreamweb egy olyan jövőbeli világot fest le, melyben az emberélet egy lyukas garast sem ér, alandó savasvíz szemmel és a zavartól embernek zsebkönyvet maroknyi logott pisztollyal. Jéghajtott fejjel sétálnak az utcákon. A játék 100%-ban a realitások társától nem tér el, hogy 18 éven alulaknak gondolat nem ajánlott. Itt igazán vérfolyik szinte mindenki élet, felek robbanásnak darabokra, szemeikre és gyilkosságok követik egymást az izgalmas zárványban.

A mellékelt táblázatban láthatjátok az irányítást, mely példásan egyszerű és mégis szinte végletes élethez vezet. Hiszen több száz tárgyat, szerelést vizsgálhatunk meg, beszélhetünk velük, használhatjuk őket. Minden te reptárgyat részletesen megvizsgálhatunk a szög száma helyszínén.

A játék nagy segítsége a Network, mely egy számítógépes hálózat híreket, levelezést, időjárásjelentést és valamint cartridge-okkal, melyeket a helyszíneken észlőve találhatunk és melyek értékes információkat tartalmazhatnak. A cartridge-ot a kezbe kell behelyeznünk, majd a monitorra használva beléphetünk a hálózatba. Itt a következő utasításokat adhatjuk ki:

- **LIST**: a file-ok kilistázása. A **LIST**-filenév kombináció a használható akárcsak a **LIST CARTRIDGE**.

- **READ**: a file-ok szövegét olvashatjuk így el.

- **LOGON**: ha névre szóló üzeneteink vannak, ezeket adhatjuk be személyes kódunkat (pl LOGON RYAN, majd a jelszónk). Enéjük csak az általános adatokat (jérek, időjárás) olvashatjuk el.

- **KEYS**: azokat az kódokat írja ki, amelyeket beleírhatunk (pl PUBLIC, RYAN)

- **HELP**: értelem szerű

- **EXIT**: ez is



● Civil Eastwood terog a sírjában. Úgy lassú reflexusok!

Ezenyi mellébeszélés után lassuk a küldetéseket, legalábbis az első kettőt. A folytatás a következő számban lesz.

Időzetek Ryan naplójából:

"Ednélél ébredtem, egy újabb lidéres álom után. Ő szerencsére nem ébredt fel, azért nem is zavartam. Inkább fogtam a tárcsát (Vallet), a mikrosztóból pedig előhalasztam a kulcsot (nem emlékszem, hogy került oda). Lassan tényleg megdőlök. Lementem a lifttel, majd a garázsban megragadtam a fogót és a csavarnizót. Elmentem Sparky vendéglőjébe, ahol az a hálfe közölte, hogy ki vagyok régóta. Amikor azonban rámnézett, elakadt a száva. Nem leheltem valami szép látvány, nagyjából úgy nézhettem ki, mint ahogy éreztem magam. Valami emberség-foszány még lehetett Sparkyban, mert mégsem rúgott ki, sőt egy kis előleget is nyomott a hitelkártyámra. Beszéltem a bárpultnál ülő emberrel, aki elárulta David Crane, a híres rock-énekes hoteljének nevét - ő lesz első áldozatom. Eladottam hazafelé, még jó, hogy a tárcsámban egy cédulára felírtam az átóm kódját (5106), mert bizonyísten elfelejtettem. Otthon elolvastam az összes cartridge-ot, amit csak a hatalmas rendeltelenségben találtam. Az egyikben megtaláltam Louis és Eden atjának kódszámát is, valamint Louis címet. Felkaptam a kést az ágyamról, és irány Louis. Itt valami átlát egy ostonszerű fegyverrel elbámult. Ez máig bennem, de a cipőmet is elvitte. Hát itt már mindenki megőrült? Miután magamhoz tértem, bevonszoltam magam Louis-

hoz, aki épp a retyn trónolt. Valahogy illlett is a személyiségéhez ez a hely. Ez nem akadályozott meg abban, hogy elforsóim a cipőjét. A haver nem kapta fel a vizet, sőt beajánlott egy bárba, ahol olyan sűrű alakok mozognak, akik biztosan tudnak segíteni - másként szerezni egy pisztolyt. A belépőkártyát a konyhabőr főkjából (Unit) találtam meg. A Pool Hallnál az asztánszettel beszélve megdumáltam, hogy beengedjen Louis kártyáját. A barba elárnyított egy hátsó szobába, ahol a főnök (a kód 5222). Tőle vehettem végre mag a fegyvert.



● Khen... Hőgyem, Úram! Zavarhatok egy pillanatra?

Írány a Regency Hotel. Az itteniekkel beszélve megtudtam, hogy Crane a legfelső emeletet bérelte ki, ezért kivettem az alatta levő emelet egyik luxuslakosztályát. A kapott kártyát a liftben használva már mag is éreztem az emeletre. Itt először is felvettem a baltát a tűzcsap mellől, majd a liftben a kés segítségével kikapcsoltam a vezérlést (lefejeztem az irányító fedelét, majd elváltam a vezetéket). Mikor a lift már mozgásképtelen lett, felmásztam a kapaszkodókon a tetőjére, majd a baltával kifeszítettem az ajtót. Belépvé Crane lakosztályába, a Walkmanozó ór nyakába vágtam a baltát (ezzel a liftben is szerencsésen sikerült), majd amíg a fegyver megpróbált újratölteni, hidegvérrel fejelődtem. A hálósobában végre megtaláltam Crane-t, aki egy utóköz nemzeselet foglalatostkodott. Jöttömre alkalmi partnere



● Kettes kamera: közelíts a vértócsára!

A KÉPERNYŐ FELÉPÍTÉSE:

1 Inventory. Képtárcsra mutató ígéretünk be ide. Nyom hasznos harminc tárgyat vehet fel, melyek közül az 1-3-3 posztókkal használhatók, töltésel. A tárgyat bal kattintással mozgatni lehet, és jobb kattintással beletárolni egy másik, tárolásra alkalmas tárgyalba, jelszó vagy használat. Ígéretünk vagy automatikusan alkalmazhatók, vagy azt is meg lehet jelölni, hogy melyik másik tárgyakon akarjuk használni.

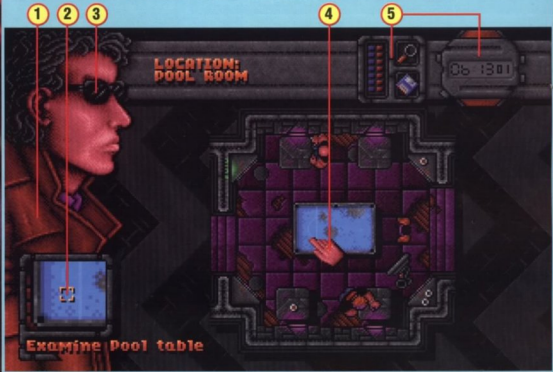
2 Zoom-képernyő. Itt a játéktér egy kicsinyített ábráját láthatjuk, ahová a kéz éppen mutat. Így sokkal könnyebben vehetjük fel, vizsgálhatjuk meg az apróbb tárgyakat.

3 Szem. Saját szemünkre mutató egy ábrát, amely látható azonos a helyszínről, töltésel használható. Nem túl fontos, ha lefeszül a szemünk, akkor csatlakozhatunk azonos a helyszínről, töltésel használható.

4 A 16 játéktér. Itt egy kezű mozgatva vehetjük oda tárgyakat, megvizsgálhatjuk azokat, ki-be csukhatjuk őket (pl. CD-lemezeket, Network-masínok). Emberekre kattintva a jobb felül megjelenő képernyőre mutató beszélniük is van. Ha egy tárgy megvizsgálásakor annak képe is megjelenik a felül felett, akkor arra kattintva is a helyszínről inventorykban.

A játéktér egyébként felülről mutatja az eseményeket.

5 Operációk. Itt a lemezbevitelhez felvételhez hozzá, valamint itt kapcsolhatjuk ki-be a kis, kinyitott képernyőt, mely megkísérli a helyszínről tárgyakat használni. Ha felcseréljük azokat, akkor az ide is itt láthatjuk.



Examine Pool table

az ágy alatt keresett menedéket, így nem is kellett rá feleslegesen pazarolnom a töltést, azonnal kinyitottam Cranet egy jól irányított melkasklóvással. A benne lakozó energia kiszabadul, majd belémszállva elrepiett az Álomhádra, ahol már vártak megbízóm, a Háló Őrei. Meg is adják következő célpontomat, Sterling tábornok szeméjében. Felvettem a kristályt megkerestem a tábornokhoz tartozó ajtó, majd a kulcsot használva visszatelportáltam a valós világba.

Felébredve hazamentem, ahol valami nyom után kutatva elolvastam a híreket. Megtudtam, hogy a tábornok a hatos tévéstudióban légt ma föl, mert interjút ad. Ide ellátogatva azonnal egyértelmű lett, hogy valami hátsó bejáratot kell keresnem, mert a főkapunál

csak így hamzsegek a katonák. Szerencsem volt, mert hátul csakugyan nem volt senki, csak egy öreg éjjeliőr. Ő se sokáig, mivel azonnal meghalt, mikor fegyveremmel az orra és a szája között egy öklömmel lyukat lőttem a fejébe. Ezután már csak a görbse rándult ujjai között átkapecsolnom egy táblán néhány gombot, és máris kinyílt a hátsó ajtó. Beléptem. Egy broszúrán akadt meg a szemem, amely alatt egy takarítófüv belépőkártyájápillantottam meg. Hirtelen ötlettől vezérelve befutottam a retyóba, ahol a takarítókéleket főlőtök. Egy dobozt pillantottam meg a falon, melyből (letejének lecsavarozása után) egy biztosítékot nyertem ki. Elsurrantam egy másik fülkébe, melyben egy létra vezetett az emeletre. Pont a stúdió felé jutottam, az állványok alatt magát a tábornokot pillantottam meg. Egy gyors mozdulattal kicsérétem a daru irányítópaneljének kőgett biztosítékát az előbb talált jóra, majd a daru lógó ládát a tábornok fejére ejtettem. A spriccoló vérén át látomásom volt - a többi áldozatomat láttam, egy felrobbanó embert, egy leszakadt kezét, egy nőt, akinek a lábái helyén véres csont lógott csak és azért könyörgött, hogy öljem meg...

Eddig tartott a jegyzet, melynek többi részét írásszakértőnk már vizsgálja. Amint többet tudunk a fejleményekről (a következő számban), azonnal továbbítjuk olvasóink felé.

Ancy

576 ÉRTÉKELŐ

DREAMWEB EMPIRE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

hibák

88%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 1MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 386

CD-1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



• Hm. Tehát edző volt itt az a megtörtött testőr.

BLACKTHORNE

LÁM, LÁM – NEM KELL AHHOZ CSODAGÉP, HOGY EGY JÓT JÁTSSZUNK!

A TUUL évszázadokig egy békés világ volt – addig, amíg csak egy emberi faj idegelte a bolygón. Az uralkodójuk egy hatalmas sámán volt, ainek a legendák szerint minden fellelhető tudás a kezében összpontosult. Az uralkodói pozíció évszázadokon keresztül apáról-fiúra szállt, generációkon keresztül, történelmi. A sorozat 99. évében azonban fiúk-rek születtek, így kétségessé vált a trón további sorsa. A varázslók több lucatnyi lesznek velettek alá a gyermekeket és rövidesen világossá vált, hogy az ikrek teljesen azonos képességűek. Egy nap az apa újra kelt, hogy egy utolsó feladatot adjon a fiúknak – ennek színhelyül a Szomorúság Sivatagát választotta. A fiúk három nap múlva tér-

ték körül az éltető energiától vibráló követ. Ka'dra'suul más utat választott: ők a katakombák mélyére, a hatalmas kastély termel alá rejtették a követ. Lassacskán azonban ez a gyémánt is kifejlette hatását – az emberek fizikai és lelki változásokon estek át és egy idő után egy teljesen zord faj alakult ki belőlük. Szerencsére a hatalmas sivatag miatt a két nép egyáltalán nem érintkezett egymással. Egy napon azonban a SÖTÉTK energiája, amit XANDRALITE-nak hívták, elkezdett kiapadni. A démoni Sötétkö nem adott többé elég anyagot a főléshöz és világláshoz.

Egy fiatal harcos, névszerint SARLAC maga mellé állította az embereket és ANDRÓTH ellen prédikált. Azzal lázította lársait, hogy az ott élők igazságaital-nul élvezik a Világoskő áldásos hatását. SARLAC rövidesen hatalomra jutott, befészkelte magát a hatalmas Armék Rejtő kastélyba, és seregeit ANDRÓTH legizására vezette. A békés város védtelen lakói hamar áldozatul estek Sarc hordásnak. Arra kényszerítették őket, hogy saját bányáikban dolgozzanak és táplálják a kihűlőfelban levő Sötétkövet. Még a háború kezdetekor Vlaros király fontos lépésre szánta el magát – varázslatos úton elküldte fiát a Földre, hogy magasszintű katonai kiképzést vegyen. Vele volt a Világoskő, amellyel akkor kell majd visszatérnie, ha képes lesz népének felszabadítására. Húsz év után megszökött Kyle Blackthorne emlékezte – a szuperharcos visszatért saját világával Galadri varázsló elteleportálta őt a bányába, ahol a fiú elkezdte felszabadító küldetését...

TRIED IT, LIKED IT, LOVED IT (Megpróbáltam, megtetszett, megszerettem)

Az INTERPLAY programozói úgy gondolták, hogy az igazi NAGY JÁTEKOSOK talán még nem felejték el, hogy milyen nagyszerű is egy vérbeli akció-kalandjáték. Egy olyan, aminek rabul ejtő meseje van, izgalmas, kemény, könnyen kezelhető – olyan, mint sok játék volt ANNAK IDEJÉN. Nem kell hozzá CD lejátszó, nincs benne renderelt 3-dimenziós csodaszaguldás, nincsenek nyakatekert joystickrángatások. Csak a hős, pár fegyver, több ellenfél és egy jókora labirintus.

IMPOSSIBLE MISSION+FORT APOCALYPSE+COMMANDO = BLACKTHORNE.



TÖVÉB IS VAN, MONDJAM MÉG?

Tényleg nehéz má' írni erről a csodálatos játékról, hiszen aki a képek alapján nem igzül be, az nem is akarom meggyőzni. Fehér állatatrikós hősünkkel 5 köllönálló helyszínt kell bejárni, melyek igen szerteragzó labirintusoknak felelnek meg – létrákkal, szakadékokkal, kapaszkodókkal. Fegyverünkkel akár hátrafelé is löthetünk, futgatunk, védekezéséknél beállhatunk az árnyéka és akár bukfenezhetünk is. Néhány eszakiót is felhasználhatunk (némielyiket újra is), kulcsokat, bombákat, lébegőkészüléket, mindezeket egy menüből kiválasztva, rám kényelmesen. A tetszet a PC-s verzió előzeteséről készítem, amelyben csak az első helyszínt lehetett bejárni. Körülbelül az újság megjelenésének heteken már a 17 pályás SUPER NINTENDO és MEGADRIVE változat is kapható lesz a PC-vel együtt. A grafika semmiiféle nagy attrakciót nem tartalmaz, de az én izlésemnek mégis 100%-osan megfelel. Higgyétek el, ennél több nem kell egy játékhoz sem – mégsem a 32/64 bite a világi!

Martin

NÉZTÉTEK MEG A KÉPEKET - HÁT NEM IMÁDNIVALÓ?



Barátságos meseyt kérek!



Volt kapu, nincs kapu



A távirányítató bomba hozza



Me kell a lébegőgé



SARLAC'S DEEP IN THE HEA



YOUR BEDDING SINE?



NEW VLAND BAKER HAS LARD STARD TONIGHT AT STORETIST



STORETIST SOUTH OF THE BARBERLANDS



A 10. évfordulóját ünneplő **Computer Karácsony** szeretettel várja a számítástechnika megszállottjait
1994 december 10-11-én a Közszolgálati Szakszervezetek Szövetségének Székházában (Budapest, VIII. ker., Puskin utca 4.)!
 Szencziációs programokkal, óriási vásárlási akciókkal, aktuális kérdésekben illetékes meghívott szakértőkkel, bemutatókkal, világpremierekkel várunk mindenkit.

**Belépő: 70 Ft (felnőtt),
 40 Ft (gyermek, nyugdíjas, katona).**

NYITVA: 9-19 óráig

Mi is ott leszünk!

THE PARTY '94

December 26-31-ig Dániában, Herningben kerül megrendezésre az év legnagyobb Amigás, PC-s, C64-es demo party-ja kb. 4000 résztvevővel a világ minden tájáról, fantasztikus versenyekkel és programokkal.

Most te is ott lehetsz!

Az utazással kapcsolatos információk és jelentkezés: 185-75-75 (Petroff).

Az **576 KByte** keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!

Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalaszd el a LEhetőséget a FElemelkedésre!

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!

Ha **1994 december 20-ig** legalább fél évre előfizetsz az újságra és Fortuna is melléd szegődik, a januári sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá tetszőlegesen kiválasztott SEGA játékot nyerhetsz a budapesti, győri vagy pécsi **576Kbyte Shop** választékából.

A sorsoláson a törzselőfizetőink is részt vesznek.

Megrendelő

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

Kedvezményes előfizetési díj:

- | | | |
|--------------------------|--------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | negyed évre: | 600,- |
| <input type="checkbox"/> | fél évre: | 1.200,- |
| <input type="checkbox"/> | egy évre: | 2.400,- |

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Irányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címre küldött csekken befizetem.

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

576 Kbyte

COMGAME GM

1389 Budapest,
 Postafiók 132.



h ó n a p
d u m á j a

Hmm... Azt már jó ideje megszoktam, hogy minden cikket elkezdni a legnehezebb. Csak ül az ember a szövegszerkesztő előtt és bambán bámulja a hőféhér képernyőt, miközben magában az egész hőbelevancot újságostól, főszerkesztőtől a francba kívánja (bocs, Zolee). Ez a zilált lelki állapot származik az újságírás kényszerű velejárója, szóval mostanra már egészen megszoktam a bevezető megírásával járó szellemi mazochizmust.

Ez a Hónap dumája viszont majdnem kifogott rajtam! Nyugodtan hazasiattyogok egy borús délutánon, kikergetem a macskát a szobából, leülök a video elé, berakok valami nem túl intellektuális brutálfilmet, töltök magamnak egy krigli kólát és jóleső elégedettséggel dőlök hátra a fotelben. Ah, édes semmittevésem... Aztán, mint ilyenkor már lenni szokott, megszólal a telefon. Ez magában még nem lenne baj, hisz egy telefonhívás számtalan kellemes történés előjátéka lehet. Példának okáért jelenthet egy jó kis szörvénst, egy kellemes kis Warhammer parit vagy akármit. Azonban ilyenkor hónap vége felé például jelenthet mindenféle főszerkesztői sürtyetéseket és letöltsókat is. Lássuk csak, Fantazmagória megírva, leadva, ez rendben. Iron Cross, na itt valóban van némi lemaradásom. Ha jól emlékszem, úgy tegnapelőttre ígérték. Lassan ideje lenne feltenni a winchesterre... Na mindegy, a legrosszabbra felkészülve felveszem a kagylót, természetesen Zolee bársónyos hangja üdvözlöl.

Ááá, üdv Zolee, na miújs az irodában? Iron Cross? Izé, valahonnan ismerős nekem ez a jé-té... Hogy tegnapelőttre? Nahát, hogy rohan az idő... Persze, akkor majd holnapra. Esztéig holnaputánra. Mikor is kell leadni a nyomdának az anyagot? Semmi, csak úgy eszembe jutott... He?? Hogy írom meg a Hónap Dumáját is? Nem, nem, szívesen megcsinálom. Akkor ezt megbeszéljük, jövő hét közepé felé viszem az Iron Crosst. Na jó, hétfőre...

Már ekkor baljós előérzeteim voltak evel a Hónap dumája rovatval kapcsolatban, hisz jóformán semmi koncepcióm nem volt arról, hogy mi a fenéről írok. PC-Konzol téma kiölve, erről már írt Martin. A Commodore cég tündökölése és bukása szintén kiölve, erről meg Zolee írt. Szerpejtékok - azért ne vigyük a dolgot túlzásba, elvégre jóból is megárt a sok. Szóval

hosszú percekben keresztül szenvedtem, de semmi eredmény. Végül hosszas és kínos töprengések közepette született meg az ötlet: miért ne írhatnék arról, hogy **VALÓJÁBAN** hogyan készül az újság, elvégre ez a téma bizonyára sokakat érdekelne.

Az első dolog, amivel behatóbban és részletesebben foglalkozni szeretnék, a **LAPZÁRTA**. Ez a már-már misztikus időpont központi szerepet játszik minden újságíró életében. A lapzárta nem egyszerűen egy dátum, hanem egy piros betűs ünnep, ami egy kegyetlen és véres hét végét hivatott jelezni. Ez a hét pedig a **CIKKLEADÁSOK HETE**. Furcsa, de már számtalanszor bebizonyosodott tény, mondhatni axióma, hogy a lapzárta nem mindig jelenti a cikkleadások végét. Előfordul ugyanis, hogy a szerkesztés cikkről szubjektív és objektív okok összetett láncolatának következtében nem képes a lapzártaig befejezni egy cikket. Ilyenkor pedig BAJ van. Nagy-nagy baj... A egész történetre szelid, árme igen határozott szemrehányásokkal kezdődik. A finom dorgálások aztán igen hamar szenvedélyes lecke-éssékké, majd életveszélyes fenyegetésekké válnak. Eleinte csak a főszerkesztő zaklatja az embert. Ezt ha nehezen is, de el lehet viselni. Na de amikor már a grafikus szerkesztő, a laptulajdonos, a nyomda és a titkárnő is minket hívogat, akkor már tarthatnánk valik a helyzet. S ilyenkor bizony kénytelen vagyok az ölembé venni a billentyűzetet, hogy végre megírjam azt a (...obszcén jelté...) cikket. Szintén kényes időszak még az **ÚJDONSÁGOK SZÉTOSZTÁSA** is, elvégre ekkor dől el, hogy ki mennyi lét markol majd fizetés címén. Az ilyen alkalmakkor a szerkesztőséget predára éhes sakálként róják az újságírók, a legkisebb programra is azonnal lecsapva. Egyedül Martin személti nyugodtan az eseményeket, elvégre a konzolok között ő az egyeduralmó. Ugyanez már a legkevésbé sem mondható el a főszerkesztőről, elvégre neki kell a számtalan cikket és rovatot valami újságszerű dologgá gyúrnia.

Előfordul persze az is, hogy semmi érdekes anyag nincs, ez különösen a lapzárta előtti héten tud bosszantó lenni. Ilyenkor aztán mindenképpen ideges, az újságírók a pénzüket, Zolee az állását, a tulaj (Herr Balogh) a profiját félti. Persze a dolgok így vagy úgy, de mindenképpen

rendeződnék. Vagy nem, de ez már egy másik történet... Erről majd egy más alkalommal írok, ugyanis itt a lap alja, valamint azt az istenverte Iron Cross lassan tényleg fel kell tennem a winchire...

T.J.



Ebben a hónapban a legnagyobb csatlóást az Ocean által már hónapok óta beharangozott **INFERO** okozta. Azt is elmondom, hogy miért. Mert a szegény-szerkesztésen mániákusok már szeptember óta lázban égnek, ugyanis "öccsénék" voltak oly kedvesek és szeptemberre ígérték a megjelenését. Rohandás naponta a kedvenc boltba, kérdezik a csinos eladó lányt, hogy megjött-e már? Amaz enyhe pirral kiúzó az orcán, mert még mindig nem jött meg, pedig már négy-öt nappal ténne az ideje. Aztán még inkább elpirul, mikor kiderül, hogy nem is **ARRÓL** kérdezték, hanem **ERRŐL**. A hivatalos közlések szerint azért akadózott a kiadás, mert fémdobozban fogják kiadni... Aztán kiderül, hogy ez is kacska volt, mert a fémdoboz egymaga többé kerülne, mint a benne lévő produktum. Újabb kilónos csend övezte hónap telik el, már minden újság (Tiszán innen, Dunán túli) arról regél, hogy ilyen jó nem olyan fránkó lesz, de még mindig semmi. Joggal kezdik elveszteni a türelmüket a nyíjas olvasók és vásárlók, mivel úgy érik, hogy akár ők is lehetnek volna az Esztelő szavatsa főszerkeplői. Miért kell ez, tisztelt Ocean?





"A bolygó, ahol mindig sötét a nap... a bolygó, ahol a víz aranyat ér... a bolygó, ahol csak a legszörvösebb maradtaknak életben... az ellentmondásos bolygó neve: Darksun. Az AOD-seknek nem jelenthet újtonságot a Darksun világa... "Emlékszel még? Pontosan egy éve így kezdődött a Darksun első részének leírása. Az akkor klassznak számító DARKSUN bizony mára már kicsit megkopott. No, de bizonyra javítottak a grafikán... a zenén és a programozáson? - Válaszhat: jogosan minden szemmel megfigelhető játékos. A válasz: sajnos nem. Minden a régi, ugyanaz a szerkesztő is, egyezővel semmi sem változott, egyből a szereplőket pingalják át, és - természetesen - a történet. Ha jobban figyelünk, a zenék kezd is sokat fogtak a ismerhetünk. Tulajdonképpen csak egy modult kapunk, így nyilvánosan nincs szükség a játék verzióit, felállítását bemutatni, vagyis önmagát ismételn. Lássunk inkább egy bővebb ismertetést.

AHOL A KALANDOK KEZDŐDNEK: TYR

Amint Tyrbé érünk egy bolyg avval agnik nekünk, hogy szörnyileg fenyegeti a várost. Kérdezzük

egy szobát, ahol pihenni tudunk (a játékban pihenni csak az arra kijelölt helyen - Földtíz - lehet). Fayna megígéri, hogy segít, de előbb rendezzük 10.000 kerámás tartozását Acarra. Acar az északnyugati kapu felé lakik, készségesen ajánljuk fel a törlesztést. Am Acarra van egy kis problémája Boric-kal (a szomszéd házában lakik) a bánya vezetőjével: egy papirt kellene átadni, ami feljogosítja a Gazit ház tagjait a korlátlan kitermelés-



ő az a híres Tyr-i árus, aki mindenféle feladatait ellát - és mellesleg nem fizet szót!

a földbőli nyílik, ha megnyitjuk a világító fejet. Lenni beszélgetünk el Matthias-sal, a VA vezetőjével, akitől Úr Drax-ról, a draxonok óriásos városáról hallhatunk. Ő Alekhhoz küldi, tovább információkat. Aleka elárulja egyik informátorok nevét a Tyr-i kereskedők közül, s a feladó: jaguar ketrec. Keressük meg Romlár a nagyteremben, ahol a draxonok eliteni tartást írnak, majd keressük fel lakosztályát, ahol fontos írásokat ad át: a draxonok a Piramisba vonulnak, ami ragas Kalak trónterme volt. Hogyan lehet oda bejutni, azt nem tudja, de Tasarla talán segíthet - ő a kereskedőnek állított informátor. Tehát irány Tyr és Tasarla, ahól egy újabb nevet hallunk: Kovár-ét, aki templar, de nem szövetkezett a draxonokkal. Kovar háza keletre van, de csak a szolgáit láthatjuk otthon, aki aggodók gazdája miatt, mert hetek óta elfűnt. Szerencsére, ha igazoljuk neki, hogy Tyr-i lakosok vagyunk (Tasarlától lehet ilyen papirt szerezni) elárulja a lakót, a Kalak szobor alól nyílik lejárás a piramisba, de szükség egy kulcs, ami a falozatba kell beilleszteni, ezt megkapjuk, s már rohanhatunk is a piramisba.

DARK

KALANDOZÁSOK A PIRAMISBAN

A "riasztó" szobrot egy jó irányított lövéssel hatástalanítsuk, s indulhat a hadjárat! Aki elének kerül, azt kaszaboljuk le, s így jussunk el a piramis oldalában lévő rácshoz. Mászunk be, Abelard varázslót gyógyítsuk meg egy kis gyümölcscsével, majd hallgassuk ki a templarok beszélgetését az északi rács mögöl. Ha elvonultak, mászunk be, s a bent lévő székrennyel teleportáljunk a piramis belsejébe, ahol most Raenika, a gonosz varázsló parázdkodik. Irtsuk ki őt és embereit, majd irány a VA székhelye... Hopp! A draxonok betörték és szétrombolták az épületet! Verjük szét az itt köszlő ábrákat, majd szabaduljunk ki Matthias, aki egy titkos átjárót mutat a dolgozószobája felé. A rejtett tarmak duplo templarokkal, sőt még Lord Wannik is feltűnik egy pilanatra! Gyűzelünk után - ez nem lehet bűntudás - végünk magunknak minden igalmat tárgyát, a szakadt szőnyeget is. Keressük fel Romlár, aki elpanaszolja, hogy elvitték a Utacsi urmat, amivel óriási varázserőre tett szert Lord Wannik. Feloszló egy tárgyat (Fire ruby, Lyre of Winds, Promere's hammer, Cup of life), ami feltűnően



● A Szélek lantját hamisítatlan Szélgácsérek védik. Hallottatok már róluk?

meg, mit látott, mire azt mondja, siessünk a Veiled Alliance székhelyére. Arslan majd segít... mondó-káját nem tudja befejezni, mert néhány marconca alak ránk támad. Mivel a VA-ról még semmit sem tudunk, először keressük meg Ar-jant, aki innen keletre, a helyi kocsmában tartózkodik. Arslan feladattal bír meg: hozzuk el a templaroktól Kalaobu-ta levélét, a templarok terveiivel; nagy segítségünk-re lehet Fayna. Aki nem olvas, csak nyomkodja a válaszokat, annak tisztázom a helye az. Kalak, Tyr királya nemrég halt meg, és a hely varázslók, a templarok, elvesztették varázserőiket. Szervez-kednek a draxonokkal, s együttesen akarják Tyr uralkodójának Lord Wannort, aki egy hatalmas sárkány segítségével készül Tyr elfojtatni, s a tervnek napokon belül teljesülnie kelljen. Először is keressük fel Fayna-t a helyi fogadóban, beszéljünk

re. Boric-kal sikerül az ügyet, rohanjunk vissza Acarrahoz, aki örömben elengedi Fayna tartozását. Fayna most már mindent elárul: az ajtón kettőt, majd egyet kell kopogni, hogy kinyíljon, sőt még a hátsó szobához is ad egy kulcsot, ahol értékes ékszereket száltak dízni. Raboljuk ki azt a helyiséget, s közben hallgatózunk. Menjünk el a templarokhoz, nyírjuk ki Kalaobu-t, aki ügyesen forgatja a szavakat, annak ellék Kalaobu-futóval végezzük, s a levéllel Arslanhoz rohanunk. De előbb menjünk a földbe (délnyugati sarok) és irtsuk ki a három csont. Most keressük fel Arslant, aki elvezet a VA székhelyére, ami



● Íme egy mezei karakterlap kedvenc gladiátoromról, aki (majd)sem halhatatlan.

templarokkal, sőt még Lord Wannik is feltűnik egy pilanatra! Gyűzelünk után - ez nem lehet bűntudás - végünk magunknak minden igalmat tárgyát, a szakadt szőnyeget is. Keressük fel Romlár, aki elpanaszolja, hogy elvitték a Utacsi urmat, amivel óriási varázserőre tett szert Lord Wannik. Feloszló egy tárgyat (Fire ruby, Lyre of Winds, Promere's hammer, Cup of life), ami feltűnően

szeresszünk meg, hogy ellenségesen tudnak az őrök erejét. Az élet serlegét Silvanót kapjuk meg gyögyökös mógótt találjuk a kupát. Menjünk fel a városba, ahol egyik lakásban két pólem jelent meg vezérükkel. Nyugodtan verjük le őket, majd húzzuk el a falszöveget, ami mögött egy kriptasírtól találunk varázserővel lezárt. Érintsük hozzá az élet serlegét, ami az első elementális erőt feldolgozza (víz). Most már nincs más, mint a másik három cuccot összeszedni: beszélgetünk a karaván vezetőjével, aki épp most indul, s így megnyitnak a kapuk előlünk is a Jannok birodalmába, a sivatagba. Keressük meg a szövőnő sátrát, adjuk át neki a szakadt szőnyeget. Aludjunk két napot, majd a tópart mellett kismegélt templomra járjuk el, s vegyük el a ruháját. A szövőnőnek szüksége lesz egy pambolyag mágius cémára (ezt az előbb szerzett ruhából szedhetjük ki), és valami kultúre, amit a csata színhelyén találunk a szőnyegek előtt. Adjuk át a cuccokat, s egy nap múlva jöhettek érte. A szőnyeggel irány ismét a titkos terezt, legyünk vissza a falra, majd a tollpamacsot (azt is itt találjuk) húzzuk végig rajta. A sültebből emeljük ki egy darab szemet, s húzzuk végig a vulkán ábrázoló szőnyeget. Így két teleport is megnyílt, egy a Csengő



● **Ime, mindkét teleport nyitva áll!**
Választhat: megég (a vulkánban) vagy (irány a) hegyek.

gonosz óriások vezére, akivel végezniük kell - Ők tartják fogva Kiril lányát - hogy a felhővárosba juthassunk. Fent találkoznak Melantha-val, őt tartják a lant elrablójának. Elmeséli, hogy a drakelkek loptak el, s bizon a fészükben van. Emellett beszél egy ketrézes furulyáról, amit IV lenne ha elhoznánk neki - bevallom nem sikerült csak az egyik darabjához eljutnom. Itt tényleg nincs más dolgunk, mint leverni az ellenséget, kihúzni

nekünk ad egy kulcsot Galinix szobájához. Bent találunk egy jegyzetet a szemből a vulkán rezgéséről. A könyvtárban megtaláljuk egyik polcon Sorval naplóját, s benne egy aranykulcsot, amit Elován az ékszerész azonosít. Hogy az amulettjehez való, irány a kriptá, amit az imént fosztottak ki de már el is fogták a rablót. Ulkibet a kereskedőt. Hogy beszélhessünk vele a börtönben, előbb kérjünk engedélyt Rhone-tól, majd vallasuk ki Ulkibet: elárulja, hogy a szobájába dugta egy kő mögé. Nincs más, mint felkutatni az amulettet, s kivenni belőle az bizonyítékot, miszerint Galin... És e pillanatban siktás hallatszik a nagytérlem felől. Norfem baleset érte - a vulkán rezgéséről rádőlt egy szobor, akir Sorvala... Vagy mégsem a vulkán volt? A fejhatálgimra vagyó Galinix a tettes, s a két ntásik vezető is ő pusztította el. E pillanatban megmozdul a vulkán, s kioxréssel fenyegeti az egész Veleni birodalmat. Galinixnak kellene a vulkánt megállítani, de a tapasztalat édeskesvé. Természetesen a mi feladatunk lelémszi a vulkán gyomrába, kilátni az ott garzálókkodó draxanokat, felhozni a tűzrubin, és varázserővel megnyitgatni a vulkánt, így megvan a harmadik varázstárcy is. Helyszűke miatt... innen már nem lehet elvteni

SUN 2

The Wake of the RAVAGER



● **Igen, ez fő, a fő-fő gonosz, Lord Warrior. Kifejezetten fotogén figura, nemdebar?**



● **Hő, de szürke ez a kép! De az itt történet még a képnél is sötétebbek...**



● **Óreg, bőics, már a bőre is megzúzott. Bizony a nagyfűdős Fori bácsi sokat fog segíteni!**

hegyrebe, a vulkánhoz, egy pedig az égigérő hegyek birodalmába. Válaszunk az utóbbi, lépünk be a teleportba.

NÉHÁNY NAP AZ ÓRIÁSOK BIRODALMÁBAN

Az óriások földjén pestis dúl, de nagyobb baj, hogy elárnták a Szelek Lantja - ami az egyik szükséges varázstárcy. A lényeges infókat egy Kiril nevű nő adja meg, akinek eltűnt a gyermeke. Kaiga, a

a fészükből a tartózkodó, kimenekíteni belőle az anyát és gyermeket, s magukhoz venni a lantot.

CSENGŐ HEGYEK - AVAGY A VERINEK OTTHONA

Mászzunk vissza a VA-ba, s irány a Csengő hegy a szőnyegen át. A tűzrubin a draxanoknak is kell, nehogy mi szerezzük meg előbb, ezért szép számmal találkoznak itt velük. A Verimeknek segítsünk a draxanokat leverni, szabadítsuk ki Prossert a tűzelemmentlők gyűrdőjéből. Fő feladatunk leszitálni Sorval (a három vezér egyike volt) hatáit, akire rádőtt egy szobor a magma tónál. Keressük meg Forit, a nagy mesélőt, majd Norfemust, aki engedélyt ad a nyomozásra. Sorval reziden-cútjában utalásunk a "gonosz szemére", ami Fori szerint a kulcs lesz a gyilkosság színhelyén. Irány a magma tó, ahol egyik szobor szemét benyomva egy jegyzetre leljünk, ami bizonyítja, hogy gyilkosság történt. Tejjhatalmat kaptunk a nyomozásban, de Galinix, a másodvezér szobájába nem léphetünk be. Próbáljuk rábeszélni, hogy beengedjen. Nem hajlandó, így egyetlen esélyünk Rhone-tól kérni segítséget. Ő katonáival elhívhatja Galinixét (NE legyünk a közelben!),

a játékot - csak azonos a következő helyszínekről: keressük meg Tyrben Boric-ot, aki felvezér bányász, a bányában, a negyedik szifera jelképet is megkaparinthatjuk. Ha hatástalanítottuk a kriptá bejáratát a négy varázstárcygal, jöhet az igazi misztérium! Lord Warrior és a sárkány legyőzése... vagy mégsem?

A játékból rengeteg bónusz-küldetés is van. Segíthetünk az erőben a fán kő Halfingoknak a Yuan-ti-k leversében, társain kiszabadításában: kiszabadíthatjuk Magnoliat, aki a Jannok Sultánjának a lánya - a papától sok értékes ajándékot kapunk. A varázsteleportok mögött mind-mind rövidke, gondolkodást igénylő pálya van - XP-ért és varázscuccokért, s a teljesítés... a Darksum 100%-ra teljesíteni...

Koronczai Gáspár

576 ÉRTÉKELŐ
DARK SUN II ssi

grafika
hang/zene
kezelhetőség
hibáosság

71%

összehátás

CS64 LEVEZ KAZETTA
AMIGA 500 1200 C023
PC: RAM 1MB HD 15MB VIDEO VGA CPU 286
CD 8 ZENE SB SBPRO ROLAND ADLIB

**SZERETNÉD TUDNI, MILYEN EGY IZGALMAS TANFOLYAMOT
ENNEZ IMMÁR NEM KELL AZ ÉLETEDET
KOCKÁZTATNOD, DE MÉG CSAK BE SE
KELL VONULNOD. ELÉG HA
BESZERZED AZ ARMORED
FIST CD-T.**



● Nehéz helyzetben mindig számíthatunk az Apache helikopterekre ...vagy mégsem?

A világ legmodernebb harcjárművében, egy M1A2 Abrams harckocsiban ülsz. Megpróbálsz átlátni utolsó áldozatod gomolygó füstjén, úgy érzed valaki figyel téged. Átkacsolva a hőképre észreveszel valamit az előtérben álló fák lombjai közt rejtőzve. Tankod csúcsmínőségű optikái ráküzöltenek a gyors alakra, s egy szöveget T-80-as tank születteje rajzolódik ki, a tornya épp feléd fordul. Egy kövér izdászsáncs egy ül ki a homlokodra, minden légszálat megfeszül, tudod, hogy a másodperc tizedéke alatt kell cselekedned. Azonnal célba fogod és tüzelsz... Ezt most még megismétled.

Ilyen és hasonló események bárkivel megtörténhetnek, nem kell hozzá másod tenni, mint megvásárolni a NovaLogic legújabb játékát, az

**LÁSSUK HÁT,
MIRE VÁLLALKOZTUNK!**

Harckocsi külsőnézetünk a küldetésektől függően egytől négyig terjedő szakaszt tartalmaz. A szakaszok maximum négy harckocsiból állnak, a játék során ezek bármelyikének átvehetjük az irányítást. Tehát szerény személyünk voltaképpen a parancsnoki járműben tartózkodik, s onnan vezényelhetjük az utasításainkat. A játékban kétféle járművel fogunk találkozni: jól páncélozott, nehéz fegyverzetű harckocsikkal, és sérülékenyebb személyzárlított, technikai, stb. járművekkel.

orosz illetve amerikai helikopterekről is olvashatunk információt.

**DE HÁT HOL IS VAN MOST
AZ ELLENSÉG?**

Noha a programban szereplő technika valóságos, a teljesítőnő missziók kitaláltak, igaz egy kicsit valóságsgazdag. Számos hadművelettel kell választhatunk, melyek különböző számú küldetéseket tartalmaznak. Feladatunk az összes kijelölt célpont megsemmisítése. Ha ez sikerült, az adott küldetés jelzése átvált kékrre, ha pedig már mindegyik kék, azaz meggyerjük a hadműveletet. Az adott küldetéseket saját ítéletünkhöz is hozzájáríthat-

ARMORED FIST CD-T

Armored Fist-et. Híreket már régóta hallhatunk erről a játékról, tehát a szimulátorrajongóknak gondolom nem is kell esetlenem, hogy mitől van szó, de egyébként is a NovaLogic nevét az hiszem minden PC-tulajdonos ismeri, hiszen ennek a cégnek a nevéhez fűződik a fantasztikus sikerű Comanche. Eme új műviüket is a Comanche-ból már ismert grafikával oldották meg, ezzel tehát azt hiszem már képet is alkottam a játék minőségéről. A Comanche-ban viszont sokan azt kifogásolták, hogy csak egyszerűen lövöldözni kell, s több benne az akció, mint a szimuláció. Nos, ez már az Armored Fist-ről nem mondható el hiszen egy egész tankküzőnémet irányítása lesz a feladatunk, s az sem mindegy, hogy ezt milyen stratégiával tesszük.

A FELSZERELÉS

Négy fajta harckocsi vezetésére van módunk, ezek mindegyike a jelenleg létező legmodernebb típusok, melyek pedig a következők: az amerikai gyártmányú M1A2 Abrams, és a gyengébb Bradley IFV, valamint az orosz kiváló T-80, s ugyanígy egy gyengébb típus a keleti oldalról is, a BMP 2. A kisebb típusok persze nem hősködre valók, hanem a jelentéktlenebb célpontok megsemmisítésére (ezt auto kontrollnál önmaguktól is megteszik), valamint még arra jók, hogy esetleg csalétkül szolgáljanak a nagyak, az Abrams és a T-80-as csatájában. Aki további technikai adatokra kíváncsi, annak ajánlom a játék kézikönyvét, amiben még a levegőben repkedő

duk, ugyanis a játék tartalmaz egy mission editort is.

Most pedig nézzük, mit látunk, ha elindítottuk a programot. Sorban a következők közül választhatunk: először is játékost, majd hadműveletet, aztán konkrét csapatok közül válogathatunk, a Review-nál a gépek technikai adatait nézhetjük végig, majd a Settings, azaz az Options menü következik, ezután a Credit-képernyő ikonja jön, végül a Quit-hez azt hiszem nem kell magyarázat. Ezek közül minket leginkább a Campaigns, azaz a hadműveletek fognak érdekelni, ezen belül ugyanis több küldetést találunk, s azt is beállíthatjuk, hogy keleti (Eastern) vagy nyugati (Western) technikával akarunk harcolni. Ha egy küldetést el akarunk fogadni, clickeljünk az Accept ikonra.



● Végre megérkezett az erősítés, a tüzerek rakétakilövője.



● Büszkén szemlélhetjük a tartályokon végzett tisztításunkat.



● Cél 284 fokra! Tűz!



● Kétségbeesett menekülés az apokaliptiszsból...



● A füst sokszor segít a rejtőzéshez.



● Ez egy titellátalat!

AKKOR KEZDŐDHET A HÁBORÚSDI!

A játék irányítása voltaképpen teljes mértékben egérral történik, de persze lehetőség van joystick vagy thrustmaster használatára is, ezeket ilyenkor be kell állítani, illetve kalibrálni a settings menüben. A beülő elrendezése a tankoknak egyébként más és más, de egyik sem túl bonyolult, úgy hogy ezek ismeretétől most inkább hanyagolom, csak a főbb dolgokat említem meg.

Csapatunk mindegyik szakaszának van egy vezérharckocsija, melyet a többiek követnek. Ha ezek megsemmisülnek, mindig át kell vennie a következő tanknak a vezérést. A játék kezdetekor az összes harckocsit automata pilóta irányítja, ám ha nem vesszük át az irányítást, kevés a valószínűsége, hogy meggyerjünk egy csapatát, bár training módban már máram volt rá precedens. Különönményünk bármelyik tagjának átvethetjük az irányítást, csupán annyi a dolgunk, hogy odaváltunk (Tab),

tegye-e az irányítást automatára. Fegyvereink közül az 1-4 gombokkal választathatunk, azonban amelyik tank fel van szerelve föld-levegő rakétával (SAM), annak a műszerfalán elég látható helyen külön indítógombja van.

Nem szóltam még a legfontosabb dologról, a célzásról. Ez roppant egyszerű, csak megnyomjuk a joy "B" gombját (CapsLock) s ezzel már be is fogtuk a célt, majd az "A"

nálható. Ez azonban leginkább csak az orosz tankok ellen hatásos, ugyanis az amerikaiak hőképes célzóberendezéssel vannak ellátva.

A csatában igen nagy szerepe lehet a külső segítségnek is, melynek két fajtája van: légi támogatás ("8"), és a tüzérségi támogatás ("7"). Az első fejszini, míg a második légi célpontok ellen hatásos, az alapvető vízrendezéskéntől ugyanaz: a lézerez célzóberendezé-



● Az orosz csúcstechnológia belülről.

FIST

KÉJUTATÁZÁS EGY ACÉLKOPORSÓBAN!

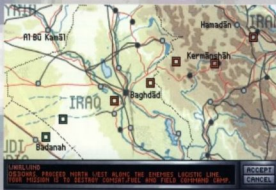
majd clickeljük egyet bárhol. Ha vissza akarjuk rakni rakni automata irányításra, clickeljük a műszerfalán a "User control" feliratra. Mellesleg ha a Settings menüben a Prompts Mode on-ra van átválta, amikor át akarunk menni egy másik tankhoz, a program előbb mindig meg fogja kérdezni, hogy vissza-

gombbal (Space) tüzelünk. Az automata nélküli kissé macerásabb a dolog, de néha szükség van rá, mint pl. egy aknaező felrobbantásánál. A SAM-ek is célkövetőek, így azok sem igényelnek túl nagy célzást, mellesleg ha helikopterek veszik tűz alá csapatunkat társaink Auto Control alatt is használják a SAM-eket a szakaszuk védelmére. Meg kell hogy említsen még az automata toronyfargatást (a Settings-nél Auto Turret Control), ami azt jelenti, ha ez be van kapcsolva a torony fargásával követi a befogott célpont mozgását mindaddig, amíg át nem állítjuk a célt, vagy a célpont ki nem ér a látóhatárunkból. Lehetőség van a motor fűtésének a szabadba bocsátására is (F7), amely a füstbombához hasonlóan álcázásra hasz-

súnik segítségével a külső segítség lövedékel ott találának célba, ahol mi kívánjuk.

NA MOST MERRE IS KÉNE MENNII?

A programban a tájékozódáshoz, vagy esetleg az útvonalunk megtervezésében nélkülözhetetlen a CCV Map (Command and Control Vehicle Map). Ez egy műholdas térkép, melyen a saját, és az ellenség minden mozgását nyomon követhetjük. A saját csapatainkat kék, míg az ellenséget piros "O" betű jelöli. Az AIR felirató jelzés légiórt, míg az ART tüzér egységet jelent. A kis gyémánt alakzatok a megsemmisítendő célpontokat, az apró sárga kockák aknamezőket a zöldök pedig fűkát jelképeznek. Végül a pontok, és az azt összekötő vektor az útvonalunkat jelöli, automata irányításnál szakaszunk ezt a vonalat követi. A térképbe beléjük ún. szerkesztő-ső a cursor alapbeállítás, melyvel információkat kérhetünk le a térképen mozgó objektumokról, a kék ikon, melyel a térképet tudjuk scrollozni, az olók ikon, melyel a térképről objektumokat tudunk kivágni. A kis az iránypontok megadására szolgáló ábra, melyel különönményünk útvonalát tervezhetjük meg előre.



● Úgy tűnik, ez a Szaddam nem nyugszik.



● Az éleség persze éjeli sem alszik.

A térkép feletti ikonok közül a Status Screen-nél felszerelésünk állapotáról győződhetünk meg, azon kívül beállíthatjuk, hogy milyen típusú szakaszparancsnokaink legyenek

A FONTOSABB BILLENTYŰK:

- F1: Pausz
- F2: Normál, belső nézet.
- F3: Teljes képernyő nézet.
- F4: Háló (párhuzos) kamera nézet.
- F5: Éjszakai optika bekapcsolása.
- F6: Célkereszt ki/be.
- F7: Motorházi ki/be.
- F8: A tankotól a torony irányába fordítani.
- F10: A CV MAP-hoz ugrás.
- F11: A Company Status Képernyő.
- F12: Settings Képernyő.
- Esc: Átkapcsolás a CV MAP-re.
- 1-4: Fegyverek váltásai.
- S-6: SAM-ek kilövése. (Csak az M3-nál ill. a BMP-nél.)
- 7: Tűz támogatás hívása.
- 8: Légi támogatás hívása.
- 9: Flakbomba.
- Alt+A: Auto control ki/be.
- Alt+irányok: A torony, és az ágyúcső mozgatása.
- ↑: A toronyt és az ágyút középre állítani.
- + : Nézet mozgatlanság.
- : Nézet kicsinyítés.
- > : Belső térkép segítségével.
- < : Belső térkép kicsinyítése.
- Tab: Képernyő tank.
- Alt+Tab: Előző task.
- CapsLock: Célpont befogása.
- Space: Tűz az aktuális fegyverrel.

(CMDR), hogy csapatunk milyen módon haladjon (példán járva), vagy tartsuk az út- vonalat stb...), hogy milyen stratégiai alakzatban kövessék eljünk (FORM), s végül hogy milyen eszközökkel haladjunk (SPEED). A következő ikonai a harctérre kapcsolhatunk vissza, a negyedik ábrával pedig újra elvethetjük a küldetésünket. A nagyítóval a térkép részlet tudjuk kinagyítani, az órával pedig a játék idő-egységét csökkenthetjük ill. növelhetjük. A UNIT ikonra clickelve azt figyelhetjük meg, hogy az egyes szakaszaink belől hogyan helyezkednek el a harcokszínen. Ezzel elérkez- tünk a pályaedítort bekapcsoló ikonhoz.

Az editorba belépve rögtön újabb négy felad- tunk válik aktivizálhatóvá: az elsőtől a küldetés maximális idejét állíthatjuk be kedvünk szerint (melléleg ezt a küldetés időt egy nagy marhaságnak tartom). A CLR-rel a térképben feltehető objektumokat lehet törölni. A föld- gömbön látni mindenki az üzésének megfelelő geológiai viszonyokat varázsolhat a játékba. Ezután az állományok ikonja jön. Ezzel ha ügy- őreztük, hogy megtehető munkát végeztünk, el- tárolhatjuk a csatát, amelyet ezután már majd



● Na nem minden papsajt!



● Ez az orosz BMP2-es még a Trabanton is teljesít! a játék elején lévő csata menüből lehet újra behívni. Ezután meg látható egy kis lakat is, ami pedig azt a célt szolgálja, ha azt akarjuk, hogy az általunk készített terepre már senki



● A fagyos évszak ellenére alaposan megizzadtunk.

ne nyúljon bele, akkor ezzel lezárhatjuk, s az előző ikonnal ugyanúgy csatákat elmenthet- jük. A zárást gondoljuk meg kétszer is, ugyanis a lezárt állásba soha a többé nem lehet az editorral belemenni. Az editor bekapcsolá- sával a kis "szaszaménisádán" is hat új ikon- nal gazdagodott, melyekkel helikopterrel, rakétakilövő tüzérekcsikát, aknamezőket, tan- kokat, fákat, és célpontként funkcionáló tar- tályokat helyezhetünk el a térképen.

BEFEJEZÉSÜL A SZIGORÚ ÉS PÁRTATLAN KRITIKA

Az Armored Fist grafika első ránézésre mint- ha durvább felbontású lenne mint a Comanche. Azonban a gyakorlott szem felfedezi, hogy ez annak köszönhető, hogy most állandóan a fel- színen járunk, míg a Comanche-ban legtöb- ször madártávlatból figyeljük a terepet. Ettől függetlenül véleményem szerint lehetett volna még csiszolni a felbontáson, ugyanis néha egy dobmtetőre felérve olyan recseket is lejtők, mintha piramisokon furikáznánk. A programo- zók a játékban található, elpusztítható objek-



● Na ki ér oda hamarabb?!

tumok sokféleségét sem vitték túlzásba. Jól jellemzi a játékot a programban feltehető te- reptárgyak száma (a megsemmisítendő objek- tumokat nem számolom ide) amit ha jól osztot- tam, szoroztam pályánként egy (!) fajta szoren- cedélen kis tóra (kaktuszra) jött ki. Igaz, abból telegthetünk annyit, amennyit nem szegyel- lünk. Nagyon komám az a helyzetet is, amik- or a legnagyobb lövedézés közepette egysze- rűen elfogyott az idő limit, és a gép szépen ki- írta, hogy a teljesítményemre nincs komment- r. Hát nem tudom, hogy a háborúban is stop- perrel mérk-e a küldetések hosszát? Öszintén szólva az előzetes fotókból, és a hírvérsebből szinte mind grafikailag, mind hangulatilag egy kicsit többre számítottam. Ennyi negatívum után most már illik valami jót is mondani erről



a játékról. Például a robbanások és a füstható- sok. Az tény, hogy még soha, egyik szimulátor- ban sem lettek ilyen szépen kidolgozva. A CD verzió átvezető képernyő olyan csodálatos, hogy szinte alig lehet megmondani, hogy csak komputer animációk, és nem digitálizált jele- netek. Ami még nagyon tetszett a játékban, azok a hanghatások voltak. Az annak volt kö- szönhető, hogy felettébb jó hangutasító tehet- séggel vagyok megadva. A Blasterehből ugyanis 8 MB RAM híján semmilyen hangeffek- tet nem sikerült kicsiholnom...

Vári Zoltán

576 ÉRTÉKELŐ

ARMORED FIST KADJA

NOVA LOGIC

BRITAIN

RUSSIA

Közvetlenül

Kiváló

ÖSSZEHATÁS

78%

C64: LEMEZ SAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SPPD GDD ROLAND ADLIB



THE PROFESSIONAL - GOLGO 13

Az ellenfelei képtelenek megsemmisíteni, a nők képtelenek ellenállni neki, ő a PROF. Golgo ezúttal túl messzire ment: egy olyan olajmágnás fiát tette el láb alól, akinek az FBI, a CIA és a Pentagon is a kezében van. Képes-e túlélni a névtelen ügyök a SNAKE nevű szuperember és a két pszichopata zsoldoskatona támadásait?

Krimi - 18 éven felülieknek

MANGA MANGA MANGA



AZ 576 KByte SHOP FILMKINÁLATÁBÓL



MONSTER CITY

A Wicked City rendezőjének új filmje. Tíz évvel ezelőtt Tokyó középűs kerületei egy titokzatos katasztrófa következtében megsemmisültek. Egy örült sátánista mágus arra készül, hogy átshoza a Sötét Világ démonait a mi dimenzióinkba. Egy fiatal harcos behatol az elátkozott területre, a SZÖRNYEK VÁROSÁBA, hogy megmentsse a világot. Horror/Akció - 18 éven felülieknek



CRYING FREEMAN 4 - THE HOSTAGES

Los Angeles kínai negyede 60 éve a Wong család kezében van. A béke akkor borul fel, amikor a család három tagját elrabolja egy K.O. nevű terrorista szervezet. A 3 millió dolláros váltságdíj kifizetése után még mindig nem sikerül a kiváltás, így a 108 Dragons veszi át a feladatot. Pedig az egész csak egy csapda, amely FREEMAN foglyulejtésére irányul. Erotikus krimi - 18 éven felülieknek



MACROSS II - 1-2 rész

80 év telt el a Földön a nagy Macross háború óta. Az első epizódban megismerkedünk a főszereplővel, Hibikivel, az SNN híradó vagabond riportérével. Egy napon óriási idegen flotta közelíti meg a Földet és elkezdődik a történelem legkeményebb űrháborúja. A második részben Hibiki barátságát köt egy idegen lánnyal, akit a társai mindenáron meg akarnak menteni. Sci-fi - 15 éven felülieknek



MACROSS II - 3-4 rész

Hibiki és Ishtar, az idegen lány a harmadik részben meglátogatják a Holdon rendezett katonai bemutatót. Senki sem sejtje, hogy az idegenek hatalmas erővel készülnek Ishtar visszaszerzésére. A negyedik izgalmas epizódban hőseinket foglaj eljtek, s mind a két oldal igyekszik megmenteni saját emberét - az idegenek ugyanis saját hajójukat akarják megsemmisíteni!

Sci-fi - 15 éven felülieknek



MACROSS II - 5-6 rész

Az 5. rész mindent elsöprő űrháborújában a földi erők almaradni látszanak. A flotta egyetlen reményége a féltlen macross ágyú. Hibiki börtönbe kerül, mert köz híré akarja tenni a szomorú igazságot. Az utolsó epizódban már csak az űs MACROSS űrhajó segíthet, és idegen öngyilkos támadás az idegen anyahajó ellen.

Sci-fi - 15 éven felülieknek



THE GIGOLO

Jin egy 22 éves nagyképi playboy, a nők kedvence. Egy napon azonban megismeri álmai asszonyát, akinek sajnálatos módon kudarcot vall. A titokzatos bombázó még egy lehetőséget ad neki, amely előtt azonban kemény összeütközésbe kerülnek egy motoros bandával. Mi a szépség rejtejt célja, mi lesz a szerelmespár sorsa? Ez Jin életének legforróbb kalandja.

Szex/krimi - 18 éven felülieknek



BLACK MAGIC M-66

A távoli jövőben játszódó filmben egy katonai baleset folytán elveszik két gyilkos cyborg, Sybel, az elszánt újságíró az ügy után kezd nyomozni és azon kapja magát, hogy nyakig belekeveredik. Az egyik robot halálos hajszába kezd, hogy elpusztítsa készítőjének unokáját - akit természetesen Sybel igyekszik megmenteni.

Fantasztikus kaland - 15 éven felülieknek



RUMIK WORLD - MERMAID FOREST

Egy gyönyörű mese a legendákról és a szépség utáni vágyról. A mondás úgy tartja, hogy aki eszik egy seiló húsából, az örökéletű lesz - de mi lesz azaz, aki megissza egy hablény véréét? Mi a titka a jósvívő fiúnak. Yutanak és barátjének, Mananak? Képes-e Yuta megmenteni a lányt az elborult dokortortól és démoni védecentől? Misztikus kaland - 15 éven felülieknek



Ebben a hónapban renthagyóan alakul a MANGA rovat. Az 576 SHOP-ban immár "nyugati" szintű ANIME rajzfilmm-kínálattal várnak titeket, így időszerűnek láttam a kapható kazetták rövid ismertetését. Amint látjátok, már nem csak a MANGA cég, hanem KISEKI filmjeit is megvásárolhatjátok.





Simba és Nala



Scar meglátja a kisfiát



Rafiki bemutatja a leendő királyt



A feljás őrseregparádés

THE LION KING



A Buzsike Szikla



Már alig tudom kivágni...



Az éltető-temető



A hirtelen mindenhol ott vannak

"A **DISNEY** egyszer csak gondolt egy rágyújt... rade Martin, hogy lehet ilyen bődületes lenni? Egy olyan mamutodrog mint ez, amely évente több trillió dollárt keres, miért kellene egy nagydíj gondolnia? Egyszerűen csak gondolatok kelljen egy kicsit és legjobb **grafikusok** drógnak... fősze kellett dobni egy jelleket, amely a rajzfilmek legjobb munkájához a **LION KING** haz igen közel áll. Hát hogy jötte az ki, ha mondjuk az Aczadale készítése el az év legjelzalmasabb rajzfilmjének a jellek átátot?

A cikk készítőik az **OROSZLANKIRÁLY** még sem a mozikban, sem az **576 SHOP** polcain nem volt megállítást, azért ismét csak az előzetes ismeretbőrsőnek hálátlan le-ladala vőrt rám. Az **INTERCOM** több méter hosszú faxot küldött, amelyben mindent megajuttattam érni a csodálatosan aranyos rajzfilmről - a konzol átiratot meg már ki-próbáltam az **ECTS**-en. A sztori elővasadása után kurcsa deja vu érzésem volt, hiszen az új (leendő) oroszlankirály kalandjait mint-ha már láttam volna valahol. És beugrott rögtönben az **RTL**-en vagy a **PRO 7**-en ment egy japán rajzfilmsorozat, melynek főszereplője egy mini fekete-fehér kisállat volt, **KIMBA** volt a neve. Aztán később olvastam is valahol, hogy az a bizonyos ott beperen-le a **DISNEY**-t az ötleték megvalósításáért. De ez már egy másik történet...

A SZAVANNÁK KIRÁLYA

MUFASA a bölcs oroszlan a Buzsike Szikla környékének uralkodója. Neje **SARABI** élelet ad egy kisfiúknak, aki a **SIMBA** nevet kapja - és ill kezdődik a kisoroszlán királyi életrőlnek viszontagságos története. **SIMBA** sokat játszik **NALA** nevű pajtásával, akivel szoros barátságot köt. Simbanak szívelelten mehezodik a válára az a tudat, hogy egy napom majd ő lesz a király - apját mindenki szereti és tiszteli, azért ő is igyekszik helyt-állni. A film fő mondanivalója a természet azon finom egyensúlya, amely az állato-

kat főszer-tarja - **Mufasa** is sokat beszél erre. fónak **SCAR** (Zordon). Mufasa gonosz leshőre olyan máshoz hogy **Nala** a leshő kőválaszának kérdését és egy **szereplő** csolja **Simbat** egy vadcsapathoz. Innen **Mufasa** csak az élete árán tudja kimenteni **Simbat** a rohant állatok patái közül. **Scar** ezután bebeszéli a kicsinek, hogy ő a felelős apja haláláért - **Simba** pedig világgá megy. Azt hiszem tovább nem mesélem a sztorit, hiszen akkor lefőtném a pontot.

A JÁTÉKRÓL

A konzol verziók közül egyelőre a **MEGADRIVE** átiratot mutatták csak be. Ennek grafikája szinte tökéletes más a film-ben látottaknak, nem túlozt az állítani, hogy még az **Aladdin**-t is felülmúlja. A program két részből áll, melyből az első a kis **SIMBA** kalandjait mutatja be, a második a felnőtt fiút. Összesen 10 pályára és 2 bónusz me-retre bontották a film cselekményét. A főhős mozgatlása annyira élethő, hogy a játékos totál átélheti az esetlen kisoroszlán bukdácsolásait, később pedig a Nékeletes kilejtést által küzelembt.

MÉRT MÁS, MINT A TÖBBI?

A **LION KING** alapján véve eltér a leg-utóbbi **DISNEY** filmektől. **A KIS HABLEÁNY** az **ALADDIN** a **SZÉPSÉG ÉS A SZŐRNYETEG** lényegében szerelmi történetek voltak, de ez a film az apa-fiú bonyo-lult kapcsolataira épül. A szereplő állatok tö-kéletesen azonosultak egy-egy emberi jellemmel, így lényegében egy, az életből köl-csönvett történetet láthatunk afrikai köntös-be bújjába. Ennél emberibben meglelelteni szerintem egy állatszereplő sem lehetne. Szerencsére ezek a jellemvonások a játé-k karaktereire is vonatkoznak, melyek mozgá-sukkal és cselekedeteikkel tökéletesen adják vissza a filmben érethető hangulatot.

MARTIN, a lóka



Benekélés



Mereklés még egyszer



A szörnyeteg



Bónusz pálya

SEGA



• Pull my finger!

BEAVIS és BUTT-HEAD. A srárok egyik tele imádja, a másik tele utálja őket. Gonoszak (főleg Butt-Head), időtök (főleg Beavis), idegesítőek, rosszcsontok, undorítóak békák - ugyanakkor főfejek, szerzetnivalók, vagányok és mindenképp COOL-ók! Újra divatba hozták a metal zenét, a rövidgatyát, a szoros pólót és a siklótestet. És ki-röhögnek mindent, ami kispolgári. Hey, Beavis, it's sucks! Kedvencük a baseball ütő, a METALLICA és a GWAR, Amerika legidősebb együttese. És a városban nemsokára GWAR koncert lesz!

DA-DA-DAAA-DADADA-DADAAAA

• That sucks!



Egy ezresem volt rá, hogy előbb-utóbb a két ultralóktól sztar is játékoszereplővé válik. Nem is kellett sokáig várni, hiszen a MEGADRIVE tulajdonosok már átélhetik azokat az izgalmakat, amelyek két GWAR koncertjegy darabjainak megszerzése okoz. Hőseink ugyanis a sok Mouse-Burger és French-fries eladásából annyi szorszóra tettek szert, hogy két GWAR koncertbélpót tudtak venni. Egy szerencsétlen baleset folytán azonban a tökély Mr. Anderson bugyuta pudlaja megette a jegyeket, később pedig a fűnyíró pengéi közé juttatta. A darabok szerzetes szóródtak, a srárok pedig az életük árán is igyekeznek összegyűjteni azokat.



• Ha, mouseburger is cool!

SHUT UP, BEAVIS!

Aki rendszeresen nézi az MTV-n a rajzfilmisorozatot, az tudja mire számíthat. A játék elvileg kaland/akció stílusú, de nem egy egyszerű történet! Az intro megtekintése után vagy kettőn indulunk neki a feladatnak vagy egyedül, ilyenkor mind a két szereplőt mi viszzük. A START megnyomása után a B gombbal tudunk rohanni, A gombbal B-vel ugrani. C-vel pedig a fegyvert használjuk. Ez BEAVIS esetében egy erőteljes "dof", BUTT-HEAD viszont a hátsó felének "al-far-hangjával" küzd az ellenfelekkel. Ha egyébként rántkánádna egy rendőr vagy egy pszichopata járékold, addig nyomjuk rá a "anyagot", amíg el nem hullik - ellenkez esetben nem sok sikerünk lesz a játékban.

SEGA

A tárgyakat a C gombbal tudjuk felvenni. Ha START-ot nyomunk, egy menüt kapunk, amelyben balról a második ablakban tudunk közülük választani - egyszerre négy dolog lehet egy szereplőnél. A tárgyakat három módon használhatjuk: 1-segítségükkel bejuthatunk zárt helyszínekre, 2-elcsérelhetjük őket pénzre, 3-fegyverként alkalmazhatjuk őket. A játék egyébként nagyon intelligens, mert felismeri, hogy egy adott helyen mit tudunk csinálni; az áruházban például a bizományi bolt előtt állva a C gomb nem támadásra szolgál, hanem a beállított cuccot adhatjuk el vele. A szereplő képe mellett levele zöld csik az energia, amely a hamburgerekkel és



• Beavis védekszik



• Butt-Head támad

BEAVIS, I'M GONNA KICK YOUR ASS!

A feladatról nem akarok szólni, hiszen a játék elég sokat segít az itt-ott felírt üzenetekkel, vagy a párbeszédtek közben. Az pedig mindenki számára egyértelmű, hogy a WC-T például csak a bombával lehet megjavítani. nem? Elég megnézni két részt

BEAVIS AND BUTT-HEAD
the game

Hey, Beavis, pull my finger!



az MTV-n és máris világsztár válik a logikai feladványok "mélyebb értékelme"! Nehéz értékelni a játék grafikáját, hiszen ugyanabban az egyszerű stílusban rajzolták, mint a rajzfilmet. Akinél az tetszik, az itt sem fog csalódni. BUTT-HEAD-ék amikor nem mozognak, az ismert drágó mozdulatokat produkálják, amit érdemes megnézni - amikor pedig futnak, az frónkón halálös! A zenék általában metal hangulatuak, a digitalizált hanghatások viszont korszakalkitótól élhetőek (most már lesz ami lesz kimondom) - főleg a fíngás és a bőfőgés. Nekem nagyon bejött a játék, és szerintem minden B&B rajongó, így lesz vele - a mérhetetlen képi humor ugyanis sokat dob a programon.

Martin

hot-dogokkal újratölthető. A közepén látható SUCKS ikonra nyomva visszakérülünk a TV szobába, ahol biztonságban vagyunk - ilyenkor viszont a felvett tárgyak visszakérülnek az eredeti helyükre. A DROPP ikonnal eldobhatjuk a felesleges tárgyakat. Még egy ablak van, ahol kezdetben, három, a bőf-puzi-felhő látható, ide kerülnek a felvett fegyverek (a távirányító nem számít annak). A TV szoba melletti helyiségben van a GWAR poszter, ide tudjuk letenni a felvett jegydarabokat. Úgyanitt kérhető ki az elvégzett feladatok után a kódosz, amit érdemes gyakran lejegyezni - a játék ugyanis nem könnyű!



• Who's this dork?



● Egy főlelés a sok közül



● Mindjárt itt a vég!



● A bónusz pálya

Szárnycsaj gyorsabb haladás, hosszabb nyaki
Kalapácsfej heavy metál ütősek
Puffadtfej borzalom, képtelenség vele meg-
mozdítani

HASZNÁLJD A FEJEID!

A **DYNAMITE HEADDY** lényeg egy gyöngyös játék. Grafikája szokatlan, de vesztesélt szép, igaz, hogy első látásra lehetetlen beleszeretni, de ha ráám hallgatsz és hirtelen kizúduló velle egy ideig, biztos megérzed a hangulatát. Főleg azért jött be nekem, mert nem követi a szokásos sémákat, kiszámíthatatlan és **VALTÓZATOS**. Nem ez az első olyan animáció bele van szúvalva. A digitálizált hanghatások és dumák pedig egészen fantasztikusak!

Martin

ISMÉT ALKOTTAK A JAPÁN PROGRAMOZÓK!

NE VESZÉDSD EL A FEJEID!

Eddig úgy gondoltam, hogy engem aztán nem lehet meglepni: már mindent láttam, ami a "játékötletek" kategóriába beletér. Már év a bizonyosban - ezek után már mit is várhatnék el egy programtól? Ekkor viszont megérkezett 1994 legőrültebb MEGADRIVE játéka, a **DYNAMITE HEADDY!** A japán **TREASURE** már a Gunstar Heroes-zal bizonyított nekem, de ez most valami észveszejtő. A sztori egy báb-világban játszódik, ahol **D. HEADDY** a hős, **TROUBLE BRUIAN** cica pedig az ügyefogyos gonosz. HEADDY-vel összesség 9 pályát kell bejárni, de mire végigmentek ezekre, kb. 25-nek fogjátok érezni. Mert itt a játékokban megszokott rendszer tökéletesen felborult!

ÁLL A BÁL

Ugye most annak kéne következnie, hogy: A játék stílusa... s itt meg is akadám, hiszen ilyen "micsodát" én még nem láttam! Először is, a képernyőn minden MOZOG. Körülbelül egy zúzó szőnyeg egyenesen a háttérben és percekig azt sem lehet tudni, hogy ki az ellentéte egyáltalán. Aztán kis emberként egy 4 tagú bandával kerülve vad rohadásba kezd, hiszen megjelennek az első FŐLELENEK! Csak úgy, minden előzmény nélkül! És az még csak a kezdet. Ugyanis a legújabbított követő percben ISMÉT megjelenik egy főlelés, azt használással közben kétszer feje kell költöztetni!

Zaugerítő fej a mini világokban lehet haladni vele
Pajzs fej a kerengő tűzkarikák védnek egy ideig
Tripla fej három kokak három irányban
Láthatatlan fej sérthetetlenog



● Engedj má' el...



● Jéé, bábszínház!



● Kutyas, mutatsd a farkincádat!

NEHÁJLON

Nagyon jól röhögtem az egyik amerikai videójáték újság tesztíróinak kijelentésén, hogy miután végigjátszotta a DH-t, rémálmaiban a gonosz főszereplő macskát látta megjeleneni! Ezzel arra akart utalni, hogy a játék dög nehéz, de mégis brilliáns. Egy éjjeléntré szemeim vígáram a jóg-t a gépész, amikor látsz. Ez egyébként szemre győzőtől az egyik ellentéte.

HEADDY a futáson és ugráson kívül minden irányba ki tudja löni rugós fejét. Ezt a képtelenséget a második részben be is gyakorolhatjuk, hiszen itt 3 szóvalban tudunk a játék lefolytatás megismerkedni. A pálya neve **PRACTICE AREA** és ha a sokadik játéknál már mindent tudunk az irányításról, ott akár itt is lephetjük. Szóval itt lehet a megismerkedni a fejlelőközlés, a fejlel-haladás és a fej-hazajáratás.

A **Fejlel-cézár** azért fontos, mert a főleléseknél egy kis anyagnak a **TARGET** bekiabálással jellel az eltávolító célpontot. Ezt először a harmas pálya fe bábujánál kell használni. A **fejlel-haladást** szintén minden "normál" pályán alkalmazni kell. Csak megharponuk egy narancssárga gömböcöt és már mehetünk is lefelé. Ugyanígy kell a kappocslakat átállítani vagy a létrákat lehozni. A **fej-hazajárat** a legfontosabb dolog, ezért ügyeskedni megtanulni a különböző fejlel-jelzőjeleket. Ha már nem kell egy fej, a C gombbal visszakerítjük az eredeti. A programban összesen 16 léle fejlel-találhatuk.

Bombafej erős, de körülményes fogyni

Malackaj a kicserélő csillagok mindenkit eltalálnak

Paraszfej a kőművel levő főzés bónusz beszívalhat

Tankfej a függőleges balaton lehet haladni vele

Szundi fej alvós közben láthatók az energiái

A JÁTÉK A MEGADRIVE LEGÚJABB TRÜKKJEINEK GYŰJTEMÉNYE

SEGA

CONTRA - HARD CORPS



Hát igen - vannak játékok, melyeket nem lehet leutázni. Szerintem alig van olyan SNES tulajdonos, aki ne ismerne a PROBOTECTOR (Alien Wars, Contra) nevű szuper lövöldözős játékot, amely tudomásom szerint még a mai napig keresett áru az 576 SHOP-ban. Eddig a percig azonban az SNES-esek beleröhögtek a MD tulajdonosok képébe, mondván: Ez MegaDrivera nem létezik ám! Közben persze magukhoz tértek a KONAMI-nál és elkészítették a külön MegaDrive-ra tervezett verziót, melynek címe: CONTRA - HARD CORPS.



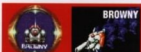
A HARD CORPS team központi figurája



Ez a nő keményebb, mint sok más kumandós



A Cyborg technológia tökéletes példánya



Emberi vonásokkal ellátott harci robot

Sőt, hogy a HARD CORPS ne maradjon le semmiben az SNES verzió mögött, még a MegaDrivehoz illő 3 dimenziós pályákat is lettek a játéka. Azt már csak érdekességként említem, hogy a sztori pár helyen elágazik, így mi dönthetjük el, hogy melyik utat választjuk. Emiatt a játékot akár többször is újra lehet játszani. Másik karakterrel, más pályákat megoldva. Természetesen egyszerre ketten is küzdhetünk - ennek az előnyét az hiszem nem kell eszeletni. Ja, nem is mondtam: a levehető legyverek is szereplőként változnak, így aztán tényleg szuper változatos akciót ígér a program.



Ez a főellenesség tüköriestene animált

a mozgásuk is. Az ellentétek még a legjobb legyvert hasznáira is keményen rákényszerít, így egyszerre kell tüni, letapalni vagy a levegőbe ugrani. Kicsit harsogólatlan ugyan, hogy ha letétek, elveszítjük a használt legyvertünket - ez azért van, hogy rá legyünk kényszerítve a "spórolásra", a gyengébb legyvert-használatra (már akinek fontos, hogy a főellenhez a legjobb cuccal érkezzen oda). A támadási hullámok egyébként mindig ugyanúgy jönnek, így egy idő után jól be lehet tanulni a pályákat. A főellenfelek tényleg hatalmas méretűek, jól mozognak és még pont kinyírhatják. Ha ugyanis magasabba lenne állítva a mérce, senki sem csinálná végig 5-6-ásor a játékot a különböző meggyerekek és az új pályák miatt. Nagyon szűk, hogy nem mindig balról-jobbra kell futkigálni, harcolhatunk egy űrhajó talpán lögve és egy monster robotot lödözve is. Kivételesen a hángoknál és a zenéknel is meg voltam elégedve, ami náhani a MegaDrive játékokkal kapcsolatosan nem fordul gyakran elő. Veszélyes metal muzsikákat hallhatunk a pályákon, melyeket a MUSIC TEST opcióban érdemes meghallgatni. Ezt ugyan nem tudom igazolni, de a gépkönyv szerint lírák pályák is vannak a játékban - hát kell ennél több egy lövöldözős programhoz?

RÚGJUK BELE A CYBORGOK HÁTSAJÁBA!

A CHC a maga nemében tökéletes játék. Igyekeztem olyan képet választani, hogy a grafikáról is legyen fogalmatok, de a legjobb, ha hisztek nekem. Ennyire frankón összerakott lövöldözős stílust rég nem láttam, de ha láttam volna, az akkor is magasan ver mindent. Keszélkör NÉGY szereplő közül választhatunk, amely négy különböző meggyeret takar! Menet közben gyakran lehet új legyvereket felvenni, melyekből egyszerre négy lehet nálunk.

ENNEK A JÁTÉKNAK FEELINGJE VAN!

A HARD CORPS borzalmasan hangulatos játék. Őrült gyorsan peregnék az események, folyamatosan kell löni és SZOKÁTANUL pontos az irányítás. Figuráink tényleg oda lőnek, ahova előzünk és nagyon kellemes

Martin

Én még megrékeltem is mindig abba a kategóriába tartoztam, az a rajzfilmekben a "negatív" hősöknek drukkolt. Szívóbi (de tényleg) gyűlöltém Jerryt és ordítottam, amikor ok nélkül cseszette Tomot. Imádtam a préritájkast a Gyalogkakukkból és hétről-hétre azon izgultam, hogy mikor sikerül végre megennie a

madarat. De mind közül legjobban utáltam Csőrökét, az elluserált, vízejtő, árukkodós, potyaléós, lipos madár-csőrökévtényi. Szilveszter cica viszont a kedvencem volt. Lehet, hogy ide vezetődött vissza a szeretetem a macskáik iránt.

ni a madarat, öldömi, míg végül elkaphtuk. A tudson, ugráson és karmoláson kívül tárgyakat is használhatunk - a START megnyomása után választhatjuk ki a megjelölt.

A legjobbszór az a feladat, hogy a szétszórta nagyobb dolgokat - téska, horró, doboz, asztal összetelva/összerakva lepcsőt építsünk a madárnak illetve bizonyos helyeken a továbbjutáshoz. Az egyik gomb megnyomására távcső

Sylvester and Tweety IN CAGEY CAPERS



• No megállj csak, most megvagy!

ELKAPNI, MEGENNI, HÁBORÚÚÚ!

Kissé gyanakodva vettem kézbe a TIME WARNER legújabb MEGADRIVE játékát, a SYLVESTER AND TWEETY-t. Attól féltem, hogy egy újabb nyilas amerikai játékot találok, amelyben törpe állatok terrorizálják a nagyobakat - lásd Gyalogkakuk. Aztán bekapcsolás után gyanakodni kezdtem, hiszen a demo képsorai végig a cicát mutatták - EZ AZI, övölöttem lel, hiszen itt csőrökét (dírekt kisbetűvel, unszimpatiám jelölő) kell elkapni!



• Áháh, szóval fent van a kicsike!

ÁLMAIM RAJZFILME

Hát akkor lássuk, miennkellett volna lennie az eredeti rajzfilmnek! A pályákon Sylvestert irányítjuk, akivel több alkalommal meg kell lép-

számok" az ellentétek időleges likvidálására szolgálnak. A program grafikája "vonalrajzos" - legalább is én így hívom a mindenféle varázslatok és összerakások nélküli karikatúra stílust. Ilyet előzőleg a Beavis & Butt-Headben láttam, nekem bejött. A zenék arányosak, a dígi hangok pedig tisztán érthetőek.

Martin

Superaranyos, jól játszható, szórakoztató program a SYLVESTER & TWEETY

VAJON ELÉG ERŐS EGYÜTT PÓKEMBER ÉS VENOM?

MAXIMUM CARNAGE

Mindig szerettem a képregényeket, de a MARVEL COMICS kiadványairól szinte semmit sem tudtam. Aztán egy nap megismertem Dávidot, aki jelenleg Magyarország legképzettebb MARVEL szakértője és mellesleg az 576 Shopban szokott vásárolni. Ő aztán részletesen kioktat a történet aktuális fejleményeiről és a szereplők életének alakulásáról. Nos AKIT érdekelt, hogy miként alakul SPIDER-MAN és CARNAGE háborúja, az "lapozzon" bele az ACCLAIM interaktív képregénybe, a SPIDER-MAN - VENOM: MAXIMUM CARNAGE-ba, amely nem csak SNES-re, hanem MegaDrive-ra is kapható!

CARNAGE MEGSZÖKTŐ!

Cletus Kasady, a vöröshajú tömeggyilkos csinos ki zárkát kapott Ravencroftban, a világ legjobban őrzött börtönében. A nagyközönség azonban nem volt biztonságban - a Kasady testet uraló idegen szervezet átvette a hatalmat és létrejött az átalakulás.

SZUPERHŐSÖK

A játék nem tartozik a könnyű prédák közé, ezért a SZUPERHŐSÖK segítségével hívása nélkül nem is lehet végigmenni rajta. Amikor a valahol egy fej áknt látunk, igyekezzünk megszerezni, ezekkel tudjuk ugyanis előhívni a többieket.

BLACK CAT: Felicia Harding apja hírhedt "Macskabőrő" volt, és kedvenc kislánya hamar a nyomdokaiba lépett. A



VENOM akcióban.

**NAGYON ÉLVEZETES JÁTÉK,
NAGYON JÓ ZENÉVEL,
NAGYON NEHÉZ KIVITELBEN.**



Nem ééér, TÚLERŐ!



SPIDER versus DEMOGÖBLIN

Pókember iránt érzett szimpátiája miatt küzd a jók oldalán.

CAPTAIN AMERICA: Steve Rogers egy olyan rált, fogyszerült el, amelyet a Vltá-Sugarakkal fertőztek meg. Ez a Super Soldier Formula után egy élő

rüföt, hogy halálos beteg. Csak egy megoldás volt számára, hogy tovább éljen - egy mérge, melynek hatására az élő Vámpírka alakult!

SPIDER-MAN: Peter Parker egy radioaktív pók csapta meg. Peter rövidesen rájött, hogy olyan könnyedén tud futni mászni, mint sáskát. A pókruh segítségével aztán New York jövedelje vált belőle.

VENOM: A Pókember nem tudta, hogy az általa nagynehezen levett idegen szimbóla "fekete ruha" valaki másba költözött bele. Eddie Brock egy olyan ex-röporter, akinek Peter Parker a legnagyobb riválisa egy régi elorozott röport téma miatt. Most azonban fordult a kocka, hiszen VENOM-nak újabb ellentéle akadt - a hozzá nagyon sokban hasonlító CARNAGE!

CARNAGE ÉL!

És a helyzetet még tovább nehezíti, hogy Carnage összejött SHIREK-vel DOPPELGÄNGER-ről, a DEMOGÖBLIN-nal és CARRION-nal, így megalkotta a turján nem fogaljasabb csapatát, VENOM és a SPIDER-MAN között van a világ, bors!

FESD A VÁROST VÖRÖSRÉ!

A MARVEL 14. részű képregény sorozatát felhagyó játékok 27. pályán kell keresztléveződn magunkat. A történet több szálán a túljutni azt, figyeld, hogy az elmaradó pályák után a PÓKEMBER vagy VENOM szerepét viszzük. Az irányítás és a mozgások benne vannak a képregényben - tudományozzok szeket figyelmeztet, mert például a felmerült esemény megörgeztetésénélket nem nagyon lehet rajzani. A pályákon feljutunk

második világháborús legendát esemléke

CLOAK és DAGGER: Tyrone Johnson első látásra beleszerelt Tandy Bowenbe. Egy éjjelt csoport azonban olyan kibőlőszert adott be Tyrone-nak, amittől az érzéke árnnykává vált. Tandy viszont egy olyan szert vet be, amelyről a fny harcolóvá vált. Most már enyátt küzdenek a gonosz ellen.

DEATHLOK: Michael Collins borzalmas műtéten esett át. A repedésmény egy olyan lény lett, melynek csak a szíve ember - a többi gép. A lény azonban egy sz lény és becsatlakozt maradt.

FIRESTAR: Angelica Jones a mikrobiológiai titokzatos energiával rendelkezők és apa halált akarja megöröszni.

IRON FIST: Adakar Danny Rand erősen koncentrált, egy olyan lény válik belőle, akinek minden küzdőpárat tudja az öklében összpontosul. Ám megmutat a megsemmisítés!

MORBIUS: Dr. Michael Morbius ennéket a

MINT A FINAL FIGHT

A játék harmadik pályán a FINAL FIGHT által képviselt stílust követi. Szokatlanná nagyméretű szereplőkkel (Venom például jól lebecsülhető) mindig a nyíl irányába kell haladni és levetni az összes ellenfelet. A történet minden pálya után folytatódik, néha akkórólnek a felismerések, később persze CARNAGE is. Nagyon tetszett, hogy egy pályán többször is meg kell küzdeni - a szereplők ugyanolyan nehezen futnak meg, mint általában a képregény sorozatokban.

Markus

Fü...de nagyon vártam a VIRGIN agyhírdetést jatekát a DRAGON-t! Már előre láttam, hogy milyen élvezettel fogjuk Gabi barátommal püfölni az ellenfeleket, hiszen olyan játék még nem nagyon volt, amelyben egyszerre ketten lehetett ugyanazon páli ellen nyomulni. Sőt, a MULTI TAP adapterrel még HARMAN egyszerre is. Ugy gondoltam, ez a prog. am megint más a STREET 2 és a MORTAL sikert. Az SNES és MEGA DRIVE változat egyszerre érkezett meg az 576 SHOP-ba.

DRAGON

30 Mbit, 36 támadó mozgás, 3 játékos üzemmód!

A LEGENDA
Nem láttam a játék alapjait szolgáló filmet, de a kezdő képsorok után kedvel kaptam hozzá. Összintén, mártógen láttam konzolon ilyen jó minőségű digitálizált képeket. Mondta is a Gabi, hogy a sztori (háttérkép, ellenfelek) tökéletesen igazodik a filmhez. Aztán megpillantottam a grafikai és fényképi előtti a szavam - őrségi karakakták, gyönyörű grafika és bomba hangok villantak be. De nem értettem, hogy az arnygy jó játékos Gabi be haverom miért bészák annyit az első ellenfelel. No jó, mondom, akkor beszállok de is! És mutató már kelten bészünk a második ellenfelel, rájöttem, hogy mégiscsak annál a bizonyos játéknál maradtunk.

12 KEMÉNY ELLENFÉL

Kissé őrül kerekétem meg tehát Ádámot, az 576 jé-tékosát, hogy ugyan mutassa már meg nekem, hogy

szerte miért olyan jó játékos DRAGON - én ugyanis nem boldogultam vele. Túl sokan tartottam a "tölekek animációt" és túl lassúnak a reagálást. És lón a csoda: amikor más játszott, fényképi állati volt nézni a bunyót.



● Ebből a hentesből kettő is van.

Kiderült, hogy a DRAGON-ban nem lehet úgy püfölni, mint a STREET 2-ben, mert a támadásoknak "lávsóvá-g" van, amelyet ha nem tartunk be, a levegőbe ütünk vagy rugunk. Főleg az tévészett, amikor az egyik páli jé-tékosokot lökött LEE fel, az pedig szökzöz darabokra

Itt nyugszik Bruce Lee - élt 32 évet.



SUPER MILES
ENTERTAINMENT SYSTEM



● Bruce Lee az elsőbálos.

(lőttek szét őket a jya, meg az is, amikor végre elő tudtak venni a gyilkos NUNCHAKU-t!)

MEG KELL SZOKNI

A DRAGON tehát jó, de az olyan begyepesedett/éltölekezett játékosoknak mint én, nem ajánlom. Aki fogékony az újfata irányításokra, aki szereti a kidrót, a taktikus veredékos programokat, azoknak viszont fényképi remény lesz. A grafika egytremegően klassz!

AZ IGAZI PROFIK IGÉNYES JÁTÉKA

Ezzúttal kissé reménygő tesztet készíttettem az ELECTRO BRAIN cég VORTEX című játékról. Ennek egyszerű oka van - nekem sajnos túl bonyolult a program. Ha*teljes leírást akartam volna gyártani, ahhoz talán két oldal sem lett volna elég, ezért inkább a figyelemet szerelőim felkeltettem azoknak, akik vonzódnak a hosszú és tartalmas akció/kaland/szimulátorokhoz.

DÚBA ITT AZ FX CHIP

A cég úgy nevezte a játéka, mint a második FX chip-pel készült STRE-játékot. Úgyahány hirdeti a Nintendo a Super Mario Bros-t, de mivel összesen csak 3 ilyen játék létezik, ezért felesleges említeni versengőit. Az FX chip, mely a híres villámgyorsító és nagy tömörítési képes videokomponensét magában foglalja, hatékonyabbra teszi a videót a STARWING szuper-simulátorhoz. A VORTEX egy* igazgatói szintű játékosoknak. Menő program, amely a ködöt 3-Mikroprocesszor segítségével megoldott ARGONAUT SOFTWARE Ltd. alkalmazásának egy vektoros jé-tékos kiadását tartalmazza.

VORTEX = ALÁGÚT AZ ÜRBEN

A játékban egy átalakulásra képes embervetette hatékony robotot irányítunk - a WALKER-t. A két lábon járó óriás a gyorsabb haladás érdekében egyfajta kerekos

Egy aprócska töltentől a 4. pályáig!



VORTEX

járgányú - LAND BURNER-ré - is át tud alakulni. A levegőben való száguldása a SONIC JET forma való, de ez a gép sajnos nem alkalmas a keményebb harcokra (mivel legyőzést ért el). A robot megvédik formáját a HARD SHELL, ami legyőzhető megsemmisíthetetlen, de halálán szörzöz meg tudunk vele.

A VORTEX VILÁGA

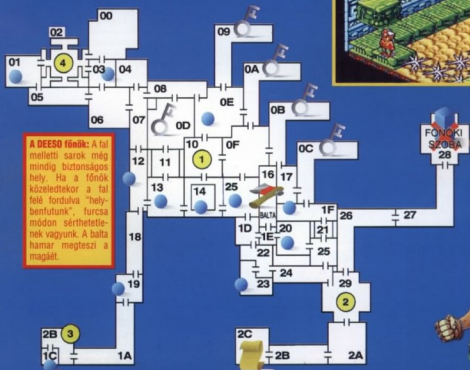
A sztorit most azért nem írok, mert olyan befolyásos, hogy rákérdezni lehetetlen. Ugyan annyit tudok, hogy egy levegőben repülő gépjármű. A jó oldalt

utolsó reménysége az MBS robot" amelyet 7 pályán kell bejártani. Ezek között 5 különböző pályán és 2 Vortex járat található. Az irányítás igen bonyolult, de ezt a játék elején egy tökéletes demonstrációból meg lehet tanulni. Sőt, a fényképi küldetés előtt meg lehet tanulni a Starwinggel szemben, hogy legyőzhető mozgathatunk a fegyver a különböző hálalati fegyver kihasználásával. A játék nem primári jóvőlétesítő program, hiszen olyan játékosoknak ajánlom, akiknek például az ós Mercurianusban (kulcs és deszk-gyűjtögetés; stb.)

- ÉLETEINE:** A hátralevő próbálkozást lehetősegek.
- IRÁNYTÓ:** A tájékozódást segíti, hogy ott ne vesszünk.
- PONTSZÁM:** Sikeresességünk méréseje.
- VÉDŐ-ROBOT:** Ne már megtaláltuk, segít a harcban.
- TÁRGYAINK:** A felvett cecskait mutatja.
- RADAR:** Az ellenfelek helyzetét mutatja.
- FEGYVEREK:** Melyik az éppen aktív fegyver és mennyi munició van hozzá.
- SEBESÉG:** Beállítható az MBS haladási sebessége.
- ÜZEMANYAG:** A különböző formák különbözőképpen fogyasztják.
- PÁJZS:** Minden találatnál csökken, de tölthető!

Előző számunkban leköztöltem nektek az Equinox első két szigetének labirintusát. A decemberi 576 KByte-ban meg egy pályát találhattok majd, ATLENA-t és karacsónyi ajándékként a játék ÖRÖKELET KÖDJÁT. Ezek után több térképet nem gyártok le, hiszen a kód segítségével még Beavis és Butt-Head is meg tudja oldani a feladatokat. Addig is, ha kellőképpen belekesedtetek, lássuk az első nagyobb falatot, DEESO-t. Egy idő után rájöttem, hogy az Equinox-ban minden labirintus más és más feladat-csoport elé állít minket. Először próbára teszi a fátvágó képességünket, aztán a mozgó padlók okozta nehézségek következnek, később az "L" alakban ugrás, stb. DEESO-ban a legfőbb problémát az okozza, hogy sok kő láthatatlan, vagy zavarálatással van elhelyezve. Nem csak erre a pályára vonatkozik, hogy először menjünk le minden lejáraton és járjuk be az elérhető részeket. Szedjük össze a fellelhető kulcsokat. Persze itt Deeso-ban alig van kulcs, ez inkább később lesz probléma.

Martin



A DEESO főnök: A fal melletti sarok még mindig biztonságos hely. Ha a főnök közeledtekor a fal felé fordulva "helybenfutunk", furcsa módon sérthetetlenek vagyunk. A balta hamar megteszi a magját.

07-es szoba: Ez az átjáró csak látszólag van elbarrakodva, a képen látható része ugyanis ugrálás közben könnyűszerrel eltolható.

08 szoba: A középső és a bal oldali kőket eltolással építettünk oszlopot, majd a felső blokk bedítlésével el tudjuk kapni a mozgó követ. Erről már fel tudunk ugrani.

14-es szoba: Lökjük le és toljuk el a képen látható követ, amelyről fel tudunk ugrani a mozgó kerítésre. Innen elérjük a gyöngyöt.



20-as szoba: Itt csak egy kő látszik, de a gyöngyöz egy rafinált csapáleg-csészerei építmény vezet fel. Ha ugrálunk, a levegőben egy picit elmozdulunk (figyeljük, mikor akadunk meg), ki lehet tapasztalni a következő lépcsőfok helyét.



01-es Szoba: Itt azt a képességünket kell kihasználni, hogy a követek a fejünkön is el tudjuk cipelni. A szobába lépés után rohadjunk a jobb-első sarokba, hogy az utazó kő pont a fejünkre essen. Ez után araszolgassunk lefelé úgy, hogy a fejünkön a követ az alattunk levő blokkra ejtsük rá. Így már fel tudunk ugrani a mozgójárdára és el tudunk jutni a kék gyöngyig.



EGYET FIZET, KETTŐT KAP!

1994 októberének végén gondolt egy merészet a GAMETEK és kiadott egy "dupla" GAME-BOY kártyát. A dolog azért nagyon izgalmas, mert ezen két teljes árú játék található: a 4 WHEEL DRIVE című autószimulátor és a DIRTY RACIN' autóverseny. Természetesen a kártya normális áron kapható, így elég sok pénz takaríthatnak meg az autós játékokat kedvelő GB tulajdonosok



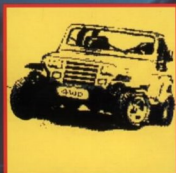
DIRTY RACIN'

A játék neve a megvásárlás előtt Dirty Drivin' volt és szerintem a dobozon látható gyanús képek miatt nem sokan figyeltek fel rá. Pedig a DR jó, a Supercars-hoz hasonló autóversenyes program.

Talán hihetetlen, de ebben az autóversenyben MANGA stílusú grafikát láthatunk

● Egyelőre hátul vagyok.

gondolok itt a különböző választó képernyőkre és az ott látható bogyós nőcikre. Maga a verseny felülnézetből folyik és szokatlanul gyors - talán még a Micro Machines-t is megelőzi. A fő feladatunk az, hogy elérjük a GRAND FINAL szert, ahol 9 bődületesen

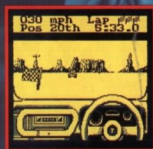


● Ilyen kocsikkal versenyzünk.

576-ban. Akkor azonban még Jeep Jamboree volt a címe, amit a GAMETEK a megvásárlás után módosított. A versenyben a 20 induló között vagyunk, egyetlen célunk, hogy minél jobb eredményt érjünk el a különböző szakaszokon. Természetesen ahogy az a jó terepjáró versenyekhez illik, a durva ütközések és leszorítások megengedettek a pályán. Az opció menüben beállíthatjuk a vezetési tudásunknak megfelelő fokot és a kilométeróra jelzését (kmp/h, mpg/h). A térképet, a pozíciójelzőt és a vezető kocsit pozícióját ki lehet kapcsolni és már mehetünk is a három versenyfajta egyikébe.

A SHORT módban csak 5 menetet kell teljesíteni. Az INTERMEDIATE célja 7 verseny megnyerése, a CHAMPIONSHIP viszont 10 teljes "Jamboree" elé állít minket. A játék legvégé célja, hogy képesek legyünk megnyerni a Championship menetet PRO szintbeállításal. Ebben a turbó gyorsító is csak keveset tud segíteni.

A 19 ellenfél mellett megismerhetjük a baj, bokor, kő és tábla áll az útkánban. Mivel a legjobban csak kívülről lehet elázni, ez néha idegesítő lehet. Nekem az úton maradvány kikerülni valakit csak a legritkább esetben sikerült. A grafika a Test Drive-ből ismert szemközben mutatja



● Egy nyugalmasabb szakasz...

RACE DAYS

EZ A KÉT AUTÓVERSENY MINDEN IGÉNYT KIELÉGÍT - MINDEZT EGY KAZETTÁN!

4 WHEEL DRIVE

Ha jól emlékszem, erről a játékról már írtam egy régebbi



● Manga lányok a kezdőképek.

nehéz menetet kell teljesítenünk. Addig azonban 32 újszintén kemény versenyt kell megnyerni!

A "felülnézetes" autóversenyekből ismert módon itt is találunk pénzszaksókat a pályán. Ezeket össze kell gyűjteni, majd a menetek végén a kocsit fejleszthetjük fel belőlük. Tudunk jobb gyorsulást vásárolni, erősebb motort, jobb kerekeket, nitro gyorsítót és megjavíthatjuk az elszennvedett sérüléseket is. Magát a versenyt 3 nehézségi fokban gyűrhetjük - asszem' nem kell mondani, hogy csak a TOTALLY DIRTY vezet az igazi győzelemhez.

Kezelés után lehetőség van a pálya megtekintésére. Minden helyszínenk neve van, s a gép figyelmeztet az előttünk álló veszélyekre. Ezek között vannak olajtölcsők és éles kanyarok is. Egy versenyben 4 kocsit indul. A verseny közben óvatosan kell használni a nitro

és figyelni kell a pénzeket is. Ha a fal egy darabig villágni kezd, az igyekezzünk megújni - így bónusz dolgokat kaphatunk. Az azonnali sérülésjavítás, az extra pont és a pozíció javítás a nehéz helyzetekben igen jól jöhet. De leginkább csak arra építhetünk, hogy minél jobban feltuningoljuk a kocsinkat.

A DIRTY RACIN' nem a grafikájával fog hódítani. Végül is a SUPER CARS sem volt az az agyretregítő grafikájú program, mégis mindenki imádtta. Azt hiszem ezt a stílust a kocsiféltés lehetősége és a szoros menetek teszik élvezhetővé. Én spe-ciel díjazom az egyszerűen kezelhető, egyszerű grafikájú de fantasztikusan szórakoztató játékokat!

Martin

● Nitró nekí!

**ŐRÜLT MOTOROS SZÁGULDÁS
VALÓSÁGOS TEREPEEN...
HMMM, EZT KI KELL
PRÓBÁLNI!**

**EGY KIS TEST DRIVE
'94 KÖVETELMÉNYEIHÉZ IGAZÍTVA**

Az Accolade neve még a C64-es Hírykorban a Test Drive sorozattal lett ismert. Nos, legújabb CD-s játéka, a Cyclemania akár-akaratlanul eme a sorozatra emlékeztetett. A Cyclemania-hoz hasonló megoldás játékkal már találkoztunk, ez pedig a MegaRace volt. A hasonlóság pedig abból áll, hogy abban is a gép egy fix pályát (magyarul egy filmet) olvas be a CD-ről, amin jarműveinknek nekünk csak a színelőadás a dolgunk. A MegaRace

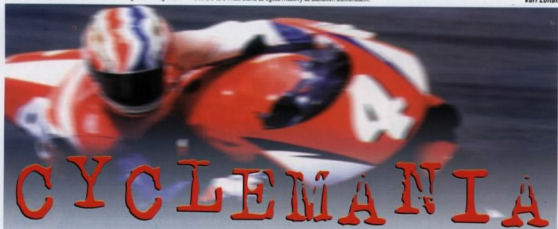


● **"Ezt inkább jobb lesz kikerülni."** versenyt mint nekünk, tehát a pálya veszélyei rájuk is vonatkoznak, magyarul ha oldalba kapnak mondjuk egy bökkléző lehet, ugyanolyan break-mozdulatokkal reagálnak le a motorról mint mi. Így persze nem ritkák a lörmögések sem, vagyis hogy az úton elterülő társ miatt utána az egész mezőny az aszfalt bukcsoszik.



● **Nagy a forgalom földön s égen egyaránt.** Daytona USA-vel, vagy a Crusin' USA-vel (a SEGA illetve a Nintendo legújabb játéktérmi csodái) annak megnézők az igényei, és ez a simuláció már egészen biztosan nem fog olyan nagy élményt nyújtani. Persze ezt nem is lehet elvárni ettől a programtól.

Vári Zoltán



azonban gyenge grafikájával és unalmas játékmotíváléval nagy csatlósdát okozó számomra. Ezzel szemben a Cyclemania-ban egy újfajta okozó-sírtőlnek köszönhetően digitalizált, valóságos, szíp-színes pályákon tölkedhetünk motorkegypárunkkal az első pozíció megszerzéséig. A pályák éles kanyarjai kívül ellenfeleinket,

Ha a legizgalmasabb részét kell valami miatt abbahagynunk a játékot, nem kell aggodni, hogy elvesztek az eredményünk, ugyanis a program egy állás mentésére biztosít lehetőséget, tehát következőnk onnan folytathatjuk, ahol abbahagytuk.

PRO ÉS KONTRA

A játék megkezdése előtt egy rakás dolog közül választhatunk: többször között például hat fajta motor és öt féle pálya közül (különböző futam esetén), de lehetőség van a körök számának, az ellenfelek tudásának beállítására is, valamint a futamok után a nyere-



● **Levél akrobatatamutvány... motarra.**

és a pályákon kibékülő civil járművekkel is meg fog gyúlni a bajunk. Ezenen kívül únként még slajdoltok, az úton heverő gumaburcsok, s néhol keresztbe ábrnyergelő lovak fogják megkészefereni. A játék szívtelmsája tehát egy az egyben a Test Drive színtárára emlékeztet, de sajna a kivételös is - vagyis hogy az ellenfelek, és a többi objektum grafikája elég dunia, és így élesen elválnak a háttértől - a nagy elődötől hasonló. Szerencsére a többi versenyző mozgása elég realis, nem olyan mint a MegaRace-ben, ahol a következő ellenfélhez csak akkor értünk, ha már a mögötje levél megütödtük. Ezen kívül a löbbelnek is ugyanszerű az esélyeik a



● **"Ágyú, Biztos ár!"**



● **Ezt a szép BMW-t bukcsosztos ilyen motorosok kúdtól vezetni.**

ményszágunkból extra felszereléseket is vásárolhatunk a gépünkön. Mindezekhez a műveletekhez persze CD verző levél mindig tartozik egy kis jópóla ray-tracing animáció. Megemlítem még a játék közben digitalizált motoros bukkásokat, melyek akkor jönnek elő, ha motorosunk elesik, ezeket azonban jobbnak látom az "F"-lel kikapcsolni, mivel csak lassították a játékmenetet, gyakran ismétlődnek, s persze sokszor abszolút nem is kapcsolódtak a játéknak történet balesetéhez. Jó ötlet, hogy a játék közben az "M"-mel lehívhatjuk a pálya térképét, s figyelemmel kísérhetjük a többiek mozgását, miközben SVGA lefordítás mellett, kicsinyített képernyőn játszhatunk. A program zenéje, és hanghatásai is megéremek egy misét. Az utóbbi időben ugyanis úgy tűnt, a CD-s játékokhoz (mint pl. Microcosm) a remek grafika mellet csak idétlen hanghatásokat, és plimptálok, csak színuszhuillánál használó zenéket lehet látni. Nos a Cyclemania-ban igaz, digitalizált hanghatásokat találunk, s a program még SB-en is rendszeres hangszerelet zenet játszik. A játék tehát elvesztés, talán mondható a legjobb a maga nemében CD-ROM-on: Am aki már játszott a



● **Néhol festői tájon vezet az útnak.**

576 ÉRTÉKELŐ
CYCLEMANIA KALOR ACCOLADE

grafika: [Progress bar]

hang/zené: [Progress bar]

kezelhetőség: [Progress bar]

kihívás: [Progress bar]

ÖSSZESEN 92%

C64: [Progress bar] IEMEZ [Progress bar] KAZETTA [Progress bar]

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

PC: RAM: 4MB HD: 2MB VIDEO: (SVGA) CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB [Progress bar] [Progress bar] [Progress bar] [Progress bar] [Progress bar] [Progress bar]

ELSŐ FELVONÁS - A POKOL

"Szegasztok, skacok! Hát én most olyan lehangolt vagyok, mint az Herrich nevű fickó a duplazsamban. Hogy min akadtam ki? Az igen hosszú tőrőnöt. Nem tagadom, mindig is az 576 KByte volt a kedvenc magazinom. A minap elég pocské hangulatban baktattam a fűtcán, mikor a szemközti újságáros kirakatában megláttam az 576 új logo desingjét. Juhej!!! Boldogan kezdtem vágatni az újságos felé, de kábé 10 méterrel a kirakat előtt tanakodva megtorpantam. Hogy miért? A címlapon igen gyanus mondatokat vettem észre, mint például TOTAL szinár, TÖMÖR gyönyör, MAXIMUM adrenalin, 100% frissesség (ez utóbbirol egyébként azt hittem, hogy a Wrigley Spermint reklámja!) Óvatosan közelítettem és kerestem az igen önkritikus és szerény jelmondatok hátsó értelmét néhány eldobott szóban. Meg is találtam! Ott virított a nagy heves tetején, természetesen picurka betűkkel pingálva. 218 Ft!!! AAAAHHHR-RRR!!! Levegőért kapkodtam, segítségért kiáltoztam, majd teljes idegösszeroppanásban időszereinek láttam összeesni... (Itt egy hosszú mese kezdődik a magyarországi számtach lapok összehasonlításával és egy választási dilemmával: melyiket is vegyem közülük?)! 1 perccel később elmélkedve baktattam vissza a fűtcán és közben egy 576-ot szorongattam. Hogy miért? Mi ragadott

MÁSODIK FELVONÁS - A MENNYORSZÁG

"Nem húzom az időt, belevárok: levettem az újságot a polcra! és szolidan átnyújtottam a 170 Ft-ot, mikor közölték velem, hogy ez kevés lesz. Szóval 218-at fizettem, s ezután következett a címlald olvassása. Az itt feltüntetett szerény szövegektől kicsit megingottam, de nem adtam fel; kinyitottam az újságot. Elhatároztam, hogy minden oldalt kivesezek és megpróbálok



HARMADIK FELVONÁS - A PURGATORIUM

Nyajas Olvasóim! Nem azért ídeztam az a két levlérészletet, hogy tovább idegesítselek benneteket az "áremelés-téma" feszegetésével, hanem azért, hogy kellő hangulatot teremtsék az áremelés téma boncolgatásához. Szóval AR. ÁRFOlyam. AR-ápoly. AR-adás. ÁRbevétel. ÁR-ápd. ANYÁD! Oké, értem a célzást, nem húzom tovább a mézes madzagot az orrotok előtt, leírom feketén-fehéren miről is van szó. Ma egy kilo kenyér 0-tól 100 forintba kerül, attól függően, hogy az ósok pékségben dolgoznak, otthon dagasztja a nagy, vagy a sarki diszkontban vágják a fejükhöz a szikkadt cipőt. Vegyük a legtrikább esetet, a nulla forintos péksütőmentyt. Ezt a lehetőséget országos szinten maximum 1000 ember mondhatja magának, a többi, durván 9.999.000 (± 50 nagyl) kénytelen leslattyogni a bótba és leszurkolni az egy kilót. Százalékosan ez 1: 9999-haz arányt jelent (0,01%), ami a löverseny nyeresi esélyeivel vetekszik. Ezek a szerencsétlenek azt fizetik meg, hogy a pékapó sem ingyen kapja a kovászt meg a lisztet, ő sem a két szép szemünkért gyurmazza a csirizt, a gépek sem per-petuum mobilék, kell hozzájuk némi delej, a kocsisok sem ingyé' fuvarozzák a dögnehéz cipőket, a boltos pedig szintén nem jökdébevan kell haljnia hatkor, hogy illatozó kenyérel várja a konzumálni vágyókat. Nnamármost. Tegyük fel, hogy az újságrók, a tervező és a kivitelezők jelentik a pékeket, tehát nekik az újság zérus pénzegységbe kerül. Természetesen ők is megfelelő honoráriumot kapnak az elvégzett munkájukért, de összeség-

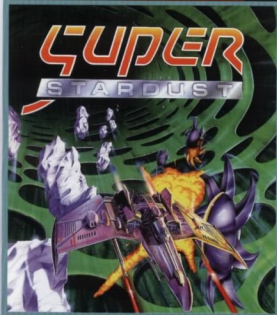
CSELEGGŐ

meg az újságban? Nem, nem a Vári Zoli csabos mosolya, nem is T.J. cuki szemölése az állán (hop-pá, lehet hogy ez a pont itt a foton nyomdahiiba?), sem Ancy húsos ajkai, sem Martin szelid tekintete. Hát akkor mi? Őszinte leszek: magam sem tudom. Egy rossz sugallat és kész a baj. Összességében elismerem, hogy az 576 KByte Magyarország (egyik) leg-szebb és legszinvalonasabb számtach magazinja, valóban megtalálható benne "...számtalan extra újdonság, legelőször...", "...titkos infók, világszínvonalú design-és mindez abszolút színesben!" (szerény, szerényebb, 576 KByte szerkesztősége). CSAK EPPEN 218 FORINTERT! Üdvözlettel: Tababányai Tahított"

okot találni a címlapon felsoroltakra. Hát sikerült! Kapasból az első oldalon lévő programleírást báromi jónak tartom. Mindenki csemegézhethet a saját kategóriájában és a kiemelt újdonságok is felhívják magukra a figyelmet. A következő előnyös újítás az értékelő. Ez maximálisan előnyére változott (különösen a PC-s tetszett, mert így még megjelenés előtt megtudom, hogy melyik az a játék, amiről nem is álmodjak). A következő dolog ami megfogott, a Hónap Dumája. Betegre röhögtem magam a poénokon. (...Bla-bla-bla...) Végezetül még egyszer átlapoztam az újságot és rövid gondolatsor után beláttam, hogy megerőte. SZÉP VOLT FIUK! (De az ár mégiscsak magas egy kicsit...). Aláírás: Sipka Csaba"

ben ők a legkisebb halak a láncolatban. Hallottatok már a hétfője POSTAROL, meg a bibircsókos NYOMDAROL, hogy a legnagyobb sumákról, a csuf, kopasz húszpók ÁLLAMBACSIROL ne is beszéljünk? Igen, ők azok, akik az utolsó bört is lenyúznák rólunk, csak hogy meg tudják venni maguknak a 200 forintos szezámmagos kenyeret is. Ezzel bezárul az ÖRDÖGI KÖR, a kigyó a farkába harap. Mi pedig busan öklönkbe harapunk, mert elfogy a harapnivalónk, ha nem tornászhatjuk egy kicsit feljebb az ÁRAT. Mindezek ellenére úgy érezzük, és reméljük, hogy kitarotok mellettünk, Kedves Olvasóink, TI, akik a sok hasonló lap közül mégis minket (vagy minket is) választotok, és akiknek öröm adni, újítani, színesíteni.

Zolee



Amikor megjelentek az első képek és híradások a Microcosmról, mindenki úgy gondolta, hogy ennél jobbat, szebbet, gyorsabbat kiagyalni aligha lehet. Bár már ekkortájt leíróppent az a kőszá hí, hogy valahol a hideg és ködbe burkolódzott Finnországban készülőfélben van valami, ami esetleg sarkotba szoríthatja a csillagvillogó fenoménét. Aztán megjelent a nagy dírel-dúrral beharangozott játék CD32-re is, jó sokan megvették és hopton maradtak, mert nem azt kapták a pénzükért, amit vártak élvezetes játékmenetet, izgalmas lövöldözést, reflexeket maximálisan próbára tevő programot.



● Csak a robbanások 120 animációs fázisból állnak...

Ekkor lépett a színe az Amiga tábor nagy pártfogója, a TEAM 17 és felekarolva a finn illetőségű Bloodhouse nevű fejlesztőgárdát, adott a már akkor is profinak ígérkező produkciónak egy kis gázfröccsöt és pénzbeleszendőzést és beleavított a program menedzselésébe. Jól tette, hiszen a SUPER STARDUST olyan csúcsokat dönthet meg, amelyet egy-két éve még álmaikban sem képzeltek volna sem a fejlesztők, sem a felhasználók. A régi motorosoknak ismerősen csenghet a név, hiszen az A500-as változat (Stardust néven) annak idején is nagy sikert aratott - de összehasonlíthatatlanul alacsonyabb színvonalon, mint a nemrég megjelent CD32-es változat.

KETTŐ PER EGY

Aki nem ismerné a felállást: a két fő stílusjegyből összegyűrt játékban egyrészt a súlytalanság által állandó mozgásban lévő űrhajókat kell aszteroida mezőnön megóvni az űrközséktől, illetve alagutakban, csőrendszerekben száguldvá kell az idegen lények támadásától megvédeni, miközben porrá alakítjuk őket. Az első feladatot végrehajtása álló hátterek előtti történik, miközben űrhajónk és a képernyőre "befolyó" aszteroidák állandó űrközéseknak vannak kitéve. Ezt megelőzendő ügyes manőverekkel és állandó tüzerrel kell kibővíteni manőverezni, miközben minden egyes eltalált kőszikla 2-3 kisebb-nagyobb darabba hullik találat esetén. Ezeket ismét meg kell sorozni, hogy végleg elporladjanak. Azt ugye nem kell külön mondanom, hogy a kövek méretüktől függően lomhán vagy szélsőseben húznak végig a képernyőn, ami tovább bonyolítja a helyzetet.

Egyedüli kibúvó, hogy ki lehet úszni a képernyőn felül és oldalt, majd alul és a másik oldalon ismét beossoni a tett-helyre. Külön figyelmet érdemelnek a robbanások lángjai és az őket kísérő zajok megvalósítása, amik egyszerűen lenyűgözösek. Pedig ez még csak a kezdet...

KETTŐ PER KETTŐ

A program fő attrakciója az alagútrendszerekben való száguldozás, amely a CD32-n eddig készített LEGJOBB, nem digitalizált effektokra épülő



● Hol van ehhez képest a „mi nagy vesztőnk”, a Microcosm??

animációkat vonultatja fel. A háttér itt aztán egy pillanatra sem nyugszik meg, meghökentető finomsággal scroll segítségével repülhetünk BELE a képernyőbe. Annak ellenére, hogy törékeny űrhajónk csak 2 dimenzióban mozoghat a képernyőn, a háttér szédítő mozgatásának köszönhetően igazi háromdimenziós száguldozás élményében lehet részünk. Ezen felül az ellenséges űrhajók és egyéb járművek animációja is káprázatos - mintha videofilmeket néznénk, pedig ez tiszta matematika! A 3D-s renderelt főellenfelek és a belőlük/mellőlük/mögőlük előbukkanó segédűrhajók, absztrakt alakzatok, rakéták olyan hatást keltenek, mintha nem is CD32-n, hanem Silicon Graphics gépen játszanánk. Olyan sebességűek az akciók, hogy a gyorsabbak lennének, akkor már játszhatatlanná válna tőle az anyag, de így inkább csak baromi nehéznek titulálnám.



● A 24 csúcsos testük úgy pörögnek, mintha filmet néznének.

HÁROM PER HÁROM

Néhány technikai adattal szolgálnék még címszavakban a teljes fogalomalkotás céljából: 30 pálya, 4 léle alagútrendszer (+ 1 titkos vízalatti rész), 256 színű álomszép grafika, CD minőségű bombasztikus zene és hanghatások - mi kell még? Ehhez a már említett szédítően gyors grafikai megoldások és nagyon nehéz játékmenet párosul, amely pont azt a célt szolgálja, hogy kitaró szórakozást jelentsen a játék. Minden pénz megért!



● A barlang falának mozgatása előben lenyűgöz.

A LEGJOBB TENGERALATTJÁRÓ SZIMULÁTOR! HOGY MIÉRT? MERT EZ A PROGRAM SZIMULÁCIÓ FELSŐFOKON!

1941 MÁRCIUS 21.

Borult, vízpárat permetező szelés lőd virradt reánk. Feljöttem a hídra, kiszélltetni fejem. Az örök szemüket meresztve, távcsövükön át kémlelik a horizontot, és eget. Hajtja őket a vadászóztűn, mely a könnyű pródára vár, és fékezi őket az életosztán, mely a veszély legkisebb jelére azonnal riadót kiált. Mi nem a tenger ak országlal vagyunk, ezért számunkra lényegtelen az időben történő riasztás. "Az ordások a gyengébbet elkápiják, de az erősebből menekülni kénytelenek." Gyorsan fizet életével, aki elfelejté ezt az egyszerű szabályt...



A hajó központi irányító terme.

A hullámokat nézem. Gyönyörködöm, s szememet nyugtatom a fedortaréjok bújjácska játékát figyelve. Alattam közel fétszáz ifjú tengerész zsúfolódott össze egy hosszú, szellőtelen keskeny csőben. A hajón mindössze két W.C., (ebből az egyik az út elején még élelmiszer raktár) melyet a lakótartól egy vékonyka függöny választ csak el. Tisztálkodásra sem idő, sem elég hely, ezért nem ritka a laposstú. A büzt odalent viszonylag hamar megszokod, de a toronyból lemásza az első percek öklendezéssel tarkítva telnek el. Németország hős íjai, akár a görények: büzlének. Két embernek van egy ágya. Minek is kéne több, hiszen váltják egymást a szolgálásban, s az ágyon egyaránt. A mennyezetről füstölt-, sózott husdarabok lógnak, de szagok inkább hasonlít már egy utajjal ítatott (bél)szőlőszákhöz. Némi vigasz, hogy izzik a felszín alatt még valamelyest emlékeztet az eredetire is...

Komisz ez a reggel. Hiába a fekete vízhatlan kabát, a többirétegi alsó öltözet, arccsontom át beköszök a hideg sálom alá, végig tekerem nyakamon, s csorog tovább testem hátaltán, egészen a sarkamig. Megborzongok miközben eszembe jut az a másik borzadály... A parancsnokságom alá tartozó IX B osztályú U-106-os tengeralattjárómmal a múlt hét óta üldözöm az SL 68-as konvojt.

Igazi húzó meg, ereszd meg játék. Éjjel támadok, nappal visszavonulok, s megpróbálok

ACES of the DEEP

Nos nekem, elvileg ennek a körnek az ívén kell megküzdenem a konvoj tartalom. De az időjárás nem mindig kegyes, s ha köd szűri közém s a konvoj közt, az ellenség helyzete máris bizonytalanokká válik. Kénytelen vagyok őket szorosabban követni. Igazi rándódom, amikor egyik pillanatról a másikra felszűrik a köd, és ott találom magam két kiváló romboló között.

Akárcsak tegnap is: azonnal harsant az ALARM!!!, a legénység felül tagjai hagyott-homlok rohanatak az orra sílra, hogy ornehezde tegyék a tekőt, persze most a vészmerülés is csak vánszorgásnak tűnt, miközben hajónk megadult a feneketlen mélység felé. 20, 40, majd 50 méter, aztán az eget, és velőtré-z humm!!! humm!!! humm!!! Szárkák ráuk az áldást főtől, számalattanal potyogtak a mélytengeri aknák. A mérnökötzt piros köröket jelölté hajónk sőrít részait, lassan úgy tűnt, már mindent bekarikázott, amikor úgy 150 méter mélyen a hajótest nyugot zökken, csikargott még kettőt, aztán a tengérfenéken beagyazódott. Méma csend. A süketítő csatazajt átmenet nélkül váltotta fel a borzongató, megsz néküli úr. Hámatom forró veríték csorgott végig, de a félelem rám húrta a hideg libabőr. Mi történt, megsüketültem talán? Nem! Egy alattomos nyekergő hang tudatta agyammal, hogy fülem még ép, de a hajótest kintólva deformálódik, összproppanni készül az irdatlan víznyomás alatt.

őket szemmel tartani. Ha messzire távolodom elveszíthetem őket, ha közel maradok, könnyen felfedezhetnek. Így hát a józan megfontolás, és a bátor vakmerőség határán lapvázom. A megfolyók, és a fülelő tiszt jelentése alapján a navigátorom próbálja percnyi pontossággal jelölni az ellentél hajónak helyzetét. A látótávolság határát a tórképen egy piros körrel jelöli.

Ha másként nem bír veled,
a romboló LEGÁZOL!



Emelkedés!!! - üvöltöttem, s a mélységmérő mutatóját legszívesebben a kezemmel fekettem volna felfelé, de a hajó miközben gyantátlan hegedült tovább, állt, állt csak mozdulatlanul...

A következő mintegy másfél óra a mérőnkiszt különözama volt. Miközben a többség megkezdte fején gyapartítani az ősz hajcsákait sorát, s ennél sokkal többre köptelen is lett volna talán, addig ő lépésről lépésre javított és csorított, még a hajó újra mozgásképesse nem vált. A jelentésőt már alig vártam - elegem volt a dekkoláshól -, a telegraph karját "Flank" állásba nyomva tünni szerettem volna e rossz-zemlékü helyről. Felpörgött a hajócsavar, az elektromotor szívta, szlopálta az akkumulátorokat, mégsem történt semmi. Álltunk mozdulatlanul, a hajótest meg sem moccant. Tudhattam volna már, hogy a türelmetlenség rossz tanácsadó! Motor ÁLLJ! után, utolsó kártymant készítem kijátszani: kiadtam a "Blow all tanks" parancsol.

Elsőre még ezután sem történt semmi, de a másodszi levegő betóvalás után, a mélységmérő mutatója komdtosan elindult felfelé. Most már kötelező volt a motor indítás, mert az emelkedést - akár egy repülőnél - kormánylapok támogatják, s ezek hatásossága sebesség függő. De a sebesség növelését, növekvő zaj eredményezi. Pingettek is ránk azonnal fent-ről, (ezek szerint tudták, hogy megészünk, varták mikor indulnak nek) és hallani lehetett, ahogy egy hajócsavar megindult felénk. Korai volt a feljövétel, de ezen magint csak nem volt idő elmékedni: Csendes monett, majd éles



Nullára merült akkumulátorok...



90 fokos forduló, végül minden ÁLLJ! A romból valahol mögöttünk-felettünk úszott el, és jóval távolabb, minthogy bajt okozhatott volna, kezdte a Bumm!!!, Bumm!!!-olást.

Nincs féltő, ki ilyenkor le ne tépné tejeőri a fülest, ki is használtak menten a nagy hangzavart, és teljes gázzal cikk-cakkban puccoltunk e rémséges térségből el. A rombólak nem követtek tovább. Hihették, hogy végeztek velünk, vagy csapadtől sejtve nem akarták hagyni nyájkukat őrizetlenül...

Most felszíni menetben próbáljuk utalérni őket, miközben töltődnek lemerült akkumulátoraink. Szippantok egy utolsó mélyet a hős levegős illatából, majd visszavonulok a toronyból a térképasztal fölé, gubbasztani.

A legtöbb időmet itt töltöm, gürnyedve, s tépelődve a taktikán. Kétféle funkciót is ellát ez



De így is vissza lehet jönni... (Hány győzelmet is aratott ez a hajó?!)

az asztal. Itt tudom megtervezni az útvonalat (Set course), melyet ha alszom is, a legénység a parancsnak megfelelően követ. De ide futnak be a megfigyelő örök, és a fület észleléset is. Itt válik láthatóvá a valóságos helyzet: ki milyen irányba, milyen sebességgel, milyen "szándékkal" mozog. Figyelmed ne kerüljék el a navigációs térképen látható két körök! Ezek mutatják számodra, éppen mely légtípuszpon hatóságában haladsz. Nagyon fontos a repülőgépek időbeni észlelése! "Sok ordas-mama kölykét rabolta már el, az égből lecsapó sasmadár." Egy kapitány se érzze magát biztonságban, ha légtérén egy gép "csak úgy" átrepül. Ha felderítő volt, és felfedezett, küldeni fogja, és egy óran belül biztosan érkeznek is a mélytengeri bombavetők. Ne feledd: "Sok lúd dísznöt ügy!" Ha csak egy gép támad is, legyen óvatos, mert azt a légvédelmi gépgyűsod előbb-utóbb többnyire leszedi (persze ha erre előtte tőled már parancsol kaptt), de hallottam már olyan történetet, amikor a gép csobbanás előtt tudta aknáit oldani, és mindkét féltől lett egyszerre győztes, és áldozat!

A konvoj útját balról szigetek keresztelik, egészen biztos tehát, hogy jobbra egy kitérő következik... Kapóra jön ez most nekem! Biztonságos távolból elhúzókat mellettük, elébbük vágok, miközben a magammal hozott 15 hang-lemez egyikét (Beethoven VI. Szimfóniájának 1. tételét) hallgatom...

az asztal. Itt tudom megtervezni az útvonalat (Set course), melyet ha alszom is, a legénység a parancsnak megfelelően követ. De ide futnak be a megfigyelő örök, és a fület észleléset is. Itt válik láthatóvá a valóságos helyzet: ki milyen irányba, milyen sebességgel, milyen "szándékkal" mozog. Figyelmed ne kerüljék el a navigációs térképen látható két körök! Ezek mutatják számodra, éppen mely légtípuszpon hatóságában haladsz. Nagyon fontos a repülőgépek időbeni észlelése! "Sok ordas-mama kölykét rabolta már el, az égből lecsapó sasmadár." Egy kapitány se érzze magát biztonságban, ha légtérén egy gép "csak úgy" átrepül. Ha felderítő volt, és felfedezett, küldeni fogja, és egy óran belül biztosan érkeznek is a mélytengeri bombavetők. Ne feledd: "Sok lúd dísznöt ügy!" Ha csak egy gép támad is, legyen óvatos, mert azt a légvédelmi gépgyűsod előbb-utóbb többnyire leszedi (persze ha erre előtte tőled már parancsol kaptt), de hallottam már olyan történetet, amikor a gép csobbanás előtt tudta aknáit oldani, és mindkét féltől lett egyszerre győztes, és áldozat!

TIZENKÉT ÓRAVAL KÉSŐBB...

Rádióm meg a délután folyamán leadtam a helyzetem és azt is, hogy egy konvojál harc-érintkezésben vagyok. Ha a falkából a közelben tartózkodik valaki, az ezota erre tart, és biztos lehetek benne, hogy majd nagy élvezettel veszi ki részét a vadászatból. Sőtén van. Az égen csillagok, de a Hold még nem gyjtotta meg lámpását. Ideális idő a meglepetészerő támadásra. Álló motorokkal, a lehető leoptimáltabb kilövés irányba heálvva várom, a balról, fordán érkező hajókaravánt. Mint egy díszemlén masírozó alakulat. Csak a két rom-bóló lóg ki a sorból, a két régi lomerős. Az egyik túlságosan elöl, a másik jó hátul maradva rajzolja furcsa hurkait.

Szívesen belé szúrnam egy fullánkcom, de a felesleges kockázaton túl, az értelmetlen is volna most. Szemem előtt céllétek, a bruttó regisztertonnáknak kell hogy lebegjenek! Majdnem szabályos sorok és oszlopok. Ha egy sorba (ez öt-hat hajó) oldalról beleengedek egy torpedót, az ha elsőre célt tévesztene is, valamelyikben nagy valószínűséggel fennakad. Nem szokott, de most a ritkán kínákozó alkalomtól (szadni kezd tenyermem. A megfigyelők utovtva küldik üzeneteiket a toronyból, próbálók válogatni a legzsisóabb falatok között. Szélen az apróétek, közepén a nagy hajók...

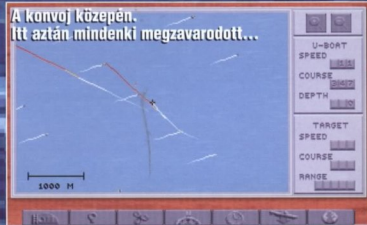
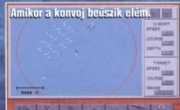


Egy útvonalterv, és azok a bizonyos két-körök!



Itt az idő: "Merülés periszkóp mélységig!" Ettől a pillanattól kezdve, félig süketté, és vakká válok. A térképről eddig leolvasható sok-sok segítségemül hívható adat most eltűnik, vagy csak egy, a merülés előtti állapotból kiinduló viszonylagos mutató. Eddigre a fejemben memorizáltam, a "puskavégére" kapandó hajók helyzetét. Az elől lévő romboló számítógépszerűen már rajtam túlhaladt, "Periszkóp fel!". Hallom az elektromotor hangját, amint kitolja a combvastagságú csövet, várok pár másodpercet, míg a hullámzó hamályosságából átessék nem zúlik a kép. A lencséről lefolyó (!), elpárolgott a tengervíz. 1.5-6 szoros nagyítású kristálytípusú kép tárul elém. Periszkópom, 3a térképen előzőleg megjelölt célpontra, egy bordó keresztre néz. Célzok a hajótesttel, (a periszkóp, és a hajó hossz tengelye 0 fokos szöget zárnak egymással).

Megnyomva a torpedó szimbólummal ellátott gombot, előhívom a Torpedo Display

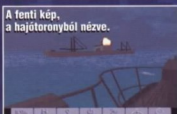


Control-1. Ezen látom a célpont hazám viszonyított irányát (Bearing), sebességét (Speed), távolságát (Range), és hatadási irányát (Heading). Különböző okokból előfordulhat, hogy nem tudunk a hajótesttel pontosan célozni, ilyenkor a torpedóvető-csővet a profil ± 10 fokkal (Jobbra-balra) eltolhatjuk. Lényeges, hogy a kapitány megörizve únalumát, ki tudja várni, amíg a cél, a torpedó hatótávján belülre ér, (ezt a bordó kereszt pirosá válása is érzékelteti!). A lövellés elfoglatása előtt már mérlegelnem kellett, hogy torpedóim becsapódási szöge ne legyen túl lapos legyen, ez most OK, csak bírjam még cernával egy kicsit... Közben hirtelen elhatározással váltartok eredeti tervemen, (a feszültség hatására megvilágosodott mi az egyszerűbb!) azonos sor két egymás melletti hajóját támadom, így a motorok bekapcsolása, és manőverezés nélkül, támadhatok egyszerre több célpontot is. Egyedül, a megfelelő indítási pillanatok elkapasására kell összpontosítanom. A "Range" szerint már régen indíthatnék, de tudom, hogy az elfoglalt helyem alapján leszek még kedvezőbb pozícióban is. Fogjyon csak köztünk a távolság...

A kis távolság kis reakció időt jelent, ha meg is látnák a fedozzó csíkokat, már nem lesz idejük elkerülni azokat. A távolabbi hajó löpőcíciójában, az I. csőből tűz! A sürített levegőt hallom amint kiszisszen a halálos csomagját, majd az ügyeletes tengerész jelenti is ezt az orr felől.

Újabb dőcögő másodpercek, majd a II. csőből is tűz! Szisszenés, jelentés, akárcsak az előbb, és megintcsak marad a hosszú-hosszú várakozás. Hiába tudom, hogy a legjobb lenne azonnal kerekét oldani, nem bírok engedni a csábításnak, és megbabonázva meresztem szemem a periszkópot át kifelé.

Baaaang!!! - hatalmas lözögőmb világítja meg az éjszakát, az első csomagunk célba ért. Azonnal világitórákat kezdnek ropkedni zsereszret, tűzijátékot okád a megbolydult karaván. Mindenki bennünket keres, miközben még egy



újra Baaaang!!! rázza meg a vizet. A második is feltalálta, de most már aztán tényleg iszkiri, tekerünk tovább, (ha lennének evezők, talán még azon is húznánk vagy kettőt) ahogy csak lehet, derékszögben húzzuk a csíkot kifelé a két romboló feltételezett helyzete között. Biztonságos távolságból felmerülök, így sokkal gyorsabbak vagyunk, aztán rohanunk hazáig a jó hírrel, a lapzártába talán még belefért. A kikötő előtt leadjuk rádión üzenetünk: megérkezünk, örüljétek, újra itt vagyunk!

"Rezes banda, és a helyi szüzek üdvözlő sorfala vár, árboconkon pedig lobogtatja a szél, győzelmi jelvényeink két picit zászlaját."

—Széchenyi János—

576 ÉRTÉKELŐ
ACES OF THE DEEP SIERRA
SIERRA
 grafika
 hang/zene
 kezelhetőség
 kibírás
ÖSSZEKÖLTÉS
93%
 C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SFPMB GUS HOLLAND ADLIB

Ismét megjelent egy nagyvételű PC-s program Amiga változata, amely méltó a **MICROPROSE** nagy híréhez. A címe **UFO** a sztorija pedig röviden a következő: 1998-ban azonosítatlan repülő objektumok jelennek meg a világon minden táján. A japán megpróbálják felvenni velük a harcot, de az első UFO-1 csak öt költségés hónap után fogják el. A Föld vezető gazdasági hatalmai megalapítanak egy szervezetet, amely a világ legjobb pilótáit, katonáit, tudósait és mérnökeit alkalmazza, hogy megállítsa az idegenek terjeszkedését. A szervezet működését pedig egyetlen személy koponya irányítja, akinek döntésein a Föld sorsa áll vagy bukik. Ha a játékok valamennyi kategóriájára kellene sorolnom, leginkább a stratégiai csoportba lenném. De igazából ez valami féljesen is. Az UFO-4 figyele, lejtése és az idegenek megismerése ugyanis csak egy része a feladatunknak. Tudásaink folyamatosan kutarnak a fejletlenebb, halványabb technológiák után, próbálják megjelteni a lefűt UFO-4-ből kimentett eszközök működését. Mémóink pedig sorra állítják elő a tudósok által felfedezett fegyvereket, anyagokat. Valamennyiük tevékenységének összehangolása lesz a feladatunk - csúsz grafikai és hangulati környezetben.



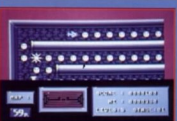
BURNTIME címmel már egyszer beszámoltunk a **MAX DESIGN** fejlesztéséről, amely akkor PC-n jelent meg és csak németül. Jónéhány hónapnak el kellett telnie, hogy a (jövendőbeli) stratégiai játék angolul is napvilágot lásson - de megírte a várakozást. A Harmadik Világháború (Nagy Világháború) után előbújnak a föld alatti bunkerokból az emberek és az üszkös romokon új társadalmakat hoznak létre. Állandó vihárlány, járványok, megfolytult múltjának tájok teszik meg a még megmaradtakat. Lassan kialakulnak az új erődíszonyok, néhány ember kezében összpontosul a világ gazdasága, kereskedelme, a víz és villanyellátás. A feladatunk az lesz, hogy gondosan összehangolt csapatunkkal mi legyen végülük a földi élet irányítását. Mivel a pénznek nincs értéke, ezért más módon kell eldöntünk tárgyakat kell kereskednünk, embereket kell az ügynek megverni, vagy fegyverrel kell a saját igáinkat megvédeni. Több mint 200 karakterrel kommunikálhatunk. 80 levetelt, tárgy után kutatathatunk és akár ketten is játszhatunk karöltve a három szórakoztató irányította ellenfelel. A futurisztikus sztori és a sajtó passzok grafikai megvalósítás remek szórakoztatást kínál - végre sokkal érthetőbb nyelven (sajnos magyar verzó nem létezik)...

A repülőszimulátorok emlektese leginkább a Microprose, az Origin esetleg a Virgin neve ugrik be az embereknek de hogy az **EMPIRE** nem, a holtbőrös. Pedig a napokban megjelent első világháborús szimulátor, a **DAWN PATROL** minden bizonnyal bevonul a játékgárda történetébe. A tapasztaltabbak felfedezhetnek a kép alapján némi hasonlóságot a Virgin Overlordjával, ami nem véletlen: ugyanaz a gárda áll mindkét fejlesztés mögött. A második világháború valamennyi jelentősebb epizódját, az összes híres-hírhedt résztvevővel kipróbálhatjuk a játékban. Minden misszió előtt az éppen aktuális feladatról kapunk egy képes/szóveges beszámolót, majd eldönthetjük, hogy a birodalmi vagy az antant hatalmak oldalán lépünk-e be a csatába. A korszak remek lehetőséget nyújt a test-test elleni küzdelmeknek, az (jűkzelek sokkal inkább múlnak a manőverelési képességeken és előzsi pontosságban, mint a modern automata fegyverek erőfőltetésén. A program maximális hősséggel adja vissza a korszak repülőinek legapróbb részleteit is, a légbeli viselkedésüket és repülési tulajdonságaikat - mindent meghőkérten sebességgel és részletes séggel. Az év szimulátorának leírása a következő számban várható.



Felülidőben van az autósversenyzés játékok ipara is, amit mi sem bizonyított jobban, mint a sorra megjelenő Forma 1-es, Off-Road és gyorsasági verseny ihletésű produkciók. Ezekben van egy elszórtított közös tulajdonság - a ki nem elégítethetően hardvergyűrkék. A shareware programjairól ismertté vált **APOGEE SOFTWARE** gondolt a szerényebb felszereléssel rendelkező játékosokra is és nekik dobált piacra a **WACKY WHEELS-1**. Ha hasonlóan kell a programot valamelyikhez, akkor a Super Mario Kartot tudnánk példaképpé említeni - a hasonlóságot is sem tagadható: szórakozni világo állatok go-kart versenyésbe fognak, hogy eldöntésük, ki is a leggyorsabb közülük. Bár a játék egyedül nyumulva is öröletes szórakoztatást nyújt, a legnagyobb durranás az (jűkzelek) üzemmód, ahol társunkat az osztott képernyőn küzdele kell lennyomunk. Nemcsak tiszta eszközökkel (jelzők, leszerelés, lökdöntés), hanem piszkosabb módszerekkel is lehetünk szert egy kis előnyre (az út mentén elszórtan sütkérező sündisznókat az ellenfeleink nyakába dobjuk). Mint a kép is mutatja, igen lepusztult a grafika, de pont ez az, ami a játék varázsát adja: back to the roots - vissza a gyökerekhez!!!

A PAC MAN LÁZ már jó íze élve eszött lecsengett, de C64-en még mindig vannak olyan elvettművek, akik ezt a hullámot akarják meglovasítani. Persze nem ilyen egyszerűen a dolog, mert a PM védett név, ezért valami új kitaláció kell ötletelni a régi sémát. Erre az elhatározásra jutott a **TECHNOPLYN** fejlesztőgárda és a töltözött sajtó óhájával, az az ötletötteszemekek pedig halálfejével helyettesíteték. Egyéb módosításokra nem is futott erőkiből, ha csak azt nem vesszük átalkakításnak, hogy jócskán megnagyobbították a bejárando területet és az összeszedendő bogók számát is feltunították közel 50 darabra szintenként. Mivel csak a terület egy apró szeletét látjuk egyszerre, ezért egy apró térképet is melletteket a segítségképpen, ami a saját és ellenfeleink helyzetét világosan feltüntetni költéri. Továbbá "újítás", hogy az alaputakban szétszórt bónusz tárgyak is felbukkannak, amikkel sérthetetlenek lehetnek, visszahúzódnak a halálfejeket a kuckójukba, stb. Ja és ne felejtsszük meg arról sem, hogy mint egy redire (hátrajött) megzokolt, löni is tudunk, ami hasznos segítség, ha két lépés közt kerülünk. Magyarul semmi extra, csak egy fejletlenebb -varedek klón...



Ha már a klónozásnál tartunk, azt hiszem az itt látható kép alapján mindenképpen kijelöljük, hogy "kire állt ez a gyökér" igen, egy újabb Tetris változat, még hozzá a gyengébbek közül, ugyanis a **TETRISACK-1** semmi, de semmi nem különbözteti meg elődjétől és akkor meg minek készült közül? A eredeti ötlet talán csak abban tér el, hogy az opciók között háttér-, és zenévezérlési lehetőség is van. Eha! Főleg ha megdöngöljük, hogy annál zavaróbb a dolog, minél szembesít a háttér, akkor lemerül a kérdés, hogy kell-e egyáltalán háttér a játékok. Ráadásul a lefűt darabok színe is ugyanaból a palettából készült, mint a háttérnek, úgyhogy végképp nem értem a dolog. Először azt hittem, hogy bármi szerepe van a színes alakzatok esetében a színek párosításának, de rá kellett döbbennem, hogy teljesen mindegy, hogy hová dobom a hullóballt vagy a smaragdöblöt - ugyanúgy lebotomik egy réteg, ha elől egy teljesen kitöltött sor legalul. Egyedül főnként a két játékos üzemmóddal tudnánk csak említeni, ami osztott képernyőn folyik - aztán kalap-várat! Ebben az esetben is igaz a mondat: nem akarának, nyögés a vége. Főlétesen érthető a dolog, ha nincs hitel az alkotóhoz. Egy korszak elmúlt. Végelesen.

Ugyan a C032-es változatról olvashattok egy egyoldalas ismertetőt, talán nem bántjátok, ha a **TEAM 17** legújabb időközlekedési, a **SUPER STARDUST**-ról, annak is az 1200-as változatról is ejtünk néhány szót. A rendkívül nagy ösztönösítést és kifinomult reflexeket igénylő aszteroida-élvédőzés az új változatban is a múlt év megjelent "eredeti" Stardusthoz viszonyítva) egyrészt a kockáról-kockára ábrázolt háttérnek, a 12 (f) csatornás zenének és a külön e verzió számára kifejlesztett 3D-s alagútban játszódó bónuszjátszók közzétételén biztos sikere számíthat. Bevalom őszintén, nem lehet a programról első látásra megmondani, hogy egy mezei (bocsdra!) Amigán fut, nem pedig valami csudapécén. A párgy-forgó aszteroidák ray-tracingel mozogva sokkal kifinomultabb, mint az első változatban, a bravúros technikai trükkök megoldott 12 csatornán a zene és a hangeffektek egyszerre szólnak, anélkül hogy egymást zavarnák, a 3D-s alagútban pedig szédülésszerű sebességű reptet bennünket az új-hajó előre. A legnagyobb élvezet akkor nyúlik a játék, ha egy szűk szobában, maximuma telekért hangzások mellett játszunk, mert akkor teljesül ki a hang és a látvány összessége. Próbálgatjátok kiiii!



Az összehajlás legvégére egy fergeteges újdonságot hagytam, ami még a legelsőidőbbek érzelmi világát is felkavarcolhatja. Na nem kell semmi komolyra gondolni, csak a **VIRGIN** legfrissebb szerzeményéről, a **SENSIBLE GOLF**-ról van szó. A Sensi-focinál már megszokott mini figurás megjelenítés a góttól sem áll távol, egyáltalán nem zavar a pöttyöm figurák sávszerűsége a képernyőn. Miközben a nagy góttprogram-gyártók a legkülönbözőbb életszerűségekre törekednek (videó, ray-tracing, anyáméjaja), akkor itt ennek nyoma sincs, de nem is hiányzik! A 72 lyuk, a 20 féle pálya a világ bármely partján, a homokcsapadék, erdőfészek, vízcsökör, a stílus köztelőd tartozik, de az a halom gép és pénz, ami a játék során előfordul, a játék lényét külön emeli. Minden fontos információ elzár a képernyőre, nem kell unalmas statisztikákat lapozgatnunk oldalakon keresztül. Hogy írás közben valamit azért élvezni is tudjunk a sühírás látványából, ezért egy kis képernyő végignézhetjük, amit apró emberkék tökéletes mozgalommal a lyukba passzolja a bogtyó. Mindent egybevéve a program apró-mivolta ellenére is egy feleltető játszható és élvezetes, messze kiemelkedik a hasonló stílusú társai közül.

Érdekes vizkre vezetett a **MICROPROSE**, amikor egy hírtelen ötlettel vesztésre beryomult a logikai játékok piacára is. Persze ez ilyen puritán formában eleve elrendelt bukásnak tűnhet, de a tapasztalt cég nem bízta a véletlenre a "betérsít", a Tetris feltalálóját, Alexej Pajitnovot bízta meg egy hasonló-de-mégis-totál-más játékkal kihasználásával, amelyet a **BREAKTHRU!** fantáziájánál keresztesztek el. Lehet, hogy a Microprose logikai játékok nyághatolom is lesz? Természetesen a játék a Tetris hangulatát csak megérinti, de messze nem éri el. Ebben szintén kövecskék a főszereplők, de a formájuk helyett a színük a meghatározó, ellentététük szigorúan meghatározott szabályok szerint történik. Folyamatosan potyognak az égből, s velük esetnek zavaró vagy segítő kövecskék is, amelyek a játék összeteknyelésére hivatottak. Rakétek, bombák, szivárgó kavicsok, szódásüvegek; mind más és mássa jók, illetve nem jók. A már kialakult oszlopok mindkét irányba mozgathatók, ezzel is szabályozhatjuk a fentről jövő átlás helyét. Magunk közt szövege a program kivételése még csak-csak elmegy, de az ötlet már megkapott. Még C64-esen is láttunk hasonlót és nem kellett hozzá Pajitnov, hogy megalkossa a szabálykönyvet és a hozzávaló játékokat.



Az amerikai humor legalább annyira sajátosság, mint a francia csók. Van aki rajong a nyelvez puzsírát, van aki intózik még a gondolatától is. Gondoljunk csak a Caspazet Piztolyó trillőgára - sokan voltak, akik érteletlenül bámulják a sok trélerd csapdós és meggukkadó embert: mi abban a humoros, hogy a képernyőn több tucat ember nyomogafja a pukkándós puffszókákat? Így van ez az **ACCOLADE/LEGEND** páros munkájával is, a **SUPERHERO LEAGUE OF NOBOKEN**-nel is, amelyben csak úgy hemzsegnek a bírd pólnok, az európai emberek számára érthetetlen amerikanizmusok. A sztori a világégs idején (úgy három év múlva) játszódik, amikor a Környezetsemmzésés, a Túzótt energiághasználás, az emberi gonoszág, nemeq a Nintendo lát olyan méreteket öltött, hogy nyomában elharapozott a vandallizmus és divatba jött a mutáráss válás. Egy Dr. Entrophy (Rendezetelenség Doki) nevű örült professzor elhatározza, hogy a zavarosban halászva világuralomra bír, amit nekik kell megakadályoznunk egy világ emberekből világ mutánsokból álló bándával. Elemenleink kissé átlakultak már a toxikus mérgek hatására, többfejű, nyolcbőlű, elnyolc testű (de inkább humoros, mint jászó kinevelő) dogók. Fejlethet, elcsépett sémákra épülő anyag.

Engem is teljes mértékben elhagyott az íhat, amikor az **ESCAPE FROM ARTH** (nem Earth) című programkockáról kellett néhány mondatot kanyarlanom. Nem is azért, mert netalántán csúnya, visszataszító, vagy förtelmes lett volna a játék, hanem azért mert NEM SZÓL SEMMIRŐL, ÉRTELMENTLEN és BUGCYTA. Nem tudom manapság hány évesek készítek a játékokat és milyen idős korosztályt céloznak meg a munkáikkal, de erőt a programról az sít le, hogy értemli fogytatókosok a termelők és a megelöztök is. Egy apró maussal kell fel-átá rohangálni a vagy 100 képernyőnyi terepen, amelyeket ajtók, kapuk, alagutak kötnék össze egymással. Lövéldönti kell a robotokat, ufókat és egyéb gépeket, míg el nem vészünk, vagy ki nem találunk a laborintuszrendszerből (erre igen kevés esélyünk van, mert az unalom, amely jelent esetben a legnagyobb ellenünk, idő előtt megakadályoz benne). A háttérképek még nem is lenne bajom, hiszen a nagy átlagnál nem rosszabb, de a szereplők animációja és megrajzolása igen szegényes, a mondanivaló (hívjuk sztorinak) pedig abszolút hiányzik a játékból.



A logikai játékok egész egyszerűen egyeduralomodóvá nőttek ki magukat a C64-es piacon. Nincs olyan hónap, hogy újabb műremek ne árasztanak el a piacot, amely előtérbe posztívóvs "árvízároz" várt. Sajnos alig akad egy-egy kivétel, amely egy feleltetőbb is kiemelkedne a pocsolyából, s így van ez a **FIELDS OF HADES** esetében is. Kébe 10 centivel jött a nagy átlag föl. Lassuk röviden mitől is van szó: addó egy többszereplős bocsogatók veszték, egy labbas, jónéhány bukáló, egy kijárat és 2-3 lépéskombináció. Ez utóbbiak segítségével kell a kis labdát elvezetni a kiindulási állapottól a kijárathoz. Minden színt teljesítéséhez csak egy új létezik, ami - tekintettel véve a számtalan akadályt és megelöztet - igen rögzömek mondható. Ha egy helyen rögz irányban indítjuk útnak a labdát, már nem lesz elegendő mozgási lehetőségek a célállapításhoz, vagy olyan csapdába irányítjuk a labdát, ahonnan nincs menekvés. Mivelőt kardunkba dőlnek, körérfeszítik ki a kapcsolók, szakkidők, szerelvények kövek hatására, mert hamar az idegbejába kergethet a játé bennünket, ha tapasztalatlanul rugórukat az ismeretlen felületre. Mielőtt elhárítom, az időmítet se hagyjuk figyelmen kívül, ha nem akarunk az első 10 pályán során elvészni.



Fantazmagória

Údv mindenkinék! Az elmúlt hónap számomra a táblás-játékok jegyében telt el. Most persze sokan azokra a jó öreg szóc-reál "kocog-és-kidob" társasokra gondoltok, hisz kis hazánkban sajnálatos módon ez a stílus (és színvonal) terjedt el.

Nos, épp e miatt én is elég gyanakvó képet vágtam, midőn néhány ismerősöm mindenféle angol nyelvű társasjátékokat kezdett nekem ajánlani. Persze már sokat hallottam a nyugaton igen népszerű fantasy-társasjátékokról, de azért volt bennem némi ellenszenv e stílus iránt. Persze másrésztől meg fordult a kíváncsiság: vajon hogy is nézhet ki egy igazán profin kivitelezett és megírt táblás játék. Vizsgálódásom első célpontjává a TSR által kiadott Dragon Strike-ot választottam. Elvégre a TSR nem szokott böví dolgokat megjelentetni, meg aztán a reklámszöveg is igen kellemesen hangzott. Videokazetta... figurák... kiegészítőkönyvek... több pakli kártya... rengeteg kiegészítés...

Szóval rövid elmélkedés után úgy határoztam, hogy ezt a játékot közelebből is megvizsgálom.

DRAGON STRIKE - A KLASSZIKUS FANTASY TÁRSASJÁTÉK

Egy dolgot biztos állíthatok: engem a Dragon Strike győzött meg arról, hogy társasjátékok nem csak a legáltalább korosztály számára lehet készíteni. Persze azóta sok más kiváló táblás játékkal akadt dolgom (például Blood Bowl, Space Marine vagy Talisman), s ezek némelyike mind kidolgozottság, mind élvezhetőség szempontjából több szerepjátékokat is magasan ver.

A Dragon Strike szabályrendszere mindenesetre meglehetősen egyszerű, sok helyen egyértelműen az AD&D-re épül. A játékot 2-6 személy játszhatja, mindenki a 6 különböző hős egyikét alakítja. Szükség van persze még egy kalandmesterre is, aki irányítja a szörnyeket és vezeli a játékot. Négy különböző létképen nem keve-

sebb, mint 16 kalandot játszhatunk le, tehát jónéhány kellemes órá tölthetünk el a játékkal. A Dragon Strike kizárólag 8, 10 és 12 oldalú kockákat használ, egy sikeres cselekvéshez vagy támadáshoz egy megadott célszám fölül kell dobni. Ez a célszám többnyire 6, illetve harctán az ellentél védeltségi szintje (AC). Minden sikeres támadásor egy elérőpontot sebzi ellenfelünkön, viszont ez fordítva is igaz (kivéve a sárkány meg a tűz-elemetál). Egy körben karakterünk a gyorságával (speed) megegyező számú mezőt mozgathat és egy cselekvést hajthat végre. Cselekvésnek számít többek között a harc, egy varázslat elmondása vagy egy szoba átkutatása. Ja, és hogy a dolgunk meg véletlenül se legyen túl egyszerű, egy adott pálya teljesítésére mindössze 20 körünk van.

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

- SZEREJÁTÉK MENNYORSZÁG A PINCÉBEN -

Könyvek a két legismertebb világnyelven (angol, magyar).

Ósi titkokat őrizó, jövő rejtejeit felfedő, rémisztően jó szerepjátékok, kiegészítők, olom, műanyag, viaszfigurák, festék a szírványhártya minden színében és minden, amiről csak egy jó pécs álmodhat.

Néhány újdonság, mivel bebarangolhatjátok a tér és idő valamennyi ösvényét:

Star Wars Roleplay: H.N.: „Éz a játék az életem”, B.K.: „Hát azok a vulkik... (Két elvetemült Star Wars rajongó.)

Mindenki kedvenc úrdalaszának szerepjáték-változata magyarul.

Star Wars kiegészítők: a Star Wars galaxis világa, a jó, a rossz és a csúf NPC-ke; meghatóan izgalmas kalandok; bagyok; ürverdek; lézerkutyák vagy amit akartok.

Shadowrun: biciklázó dekások, árgus mágusok, metahumánok verbibor világa.

Sprawl: egy békés kisváros a (nem olyan) közeljövőből.

London Sourcebook: kalandok a Sohoban, sötét román a Big Ben tövében.

Tir Na Nog: az elfek legendás állama Írországbán.

Dangerous Journeys: Gary Gygax bezúzott szerepjátékának néhány utolsó példánya.

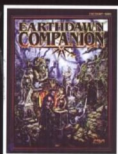
Call of Cthulhu: a hírhedt dark fantasy horror szerepjáték ötödik kiadása, H.P. Lovecraft művei alapján.

Cthulhu Now: a jelen végveszélyben.

Horror on Orient Express: vérfigyasztó tömegközlekedési kaland.

...és még egy ráhéldi más kiegészítő!

Zsolt, bolti eladó



Cím:

Budapest., V.

Kossuth Lajos utca 4.

(a Ferenciek terén, a metrótól 1 percre).

Telefon: 118-58-94

Hambli Design Group

Hát akkor tömören ennyit a játék alapszabályairól. Külön érdekesség, hogy a dobozban a számtalan műanyag figura, kártya és fűzet mellett egy durván harminc perces videofilm is található, amin egy egész színvonalas kis filmet láthatunk hőseink eddigi kalandjairól. Nem rossz. Egészen névze nagyon jó játék a Dragon Strike, bár a túlzottan leegyszerűsített szabályokkal nem vagyok igazán megelégedve - valamint a kissé primitív sikeredett küldetések se válnak a játék előnyére. Szerecsnére a hangulatos



grah
kák, a
szépen kidolgozott
figurák és a sokféle
létkép ellensúlyoz
ra a játék kisebb
nagyobb méretű
figúrnak a Dragon
Strike-ot nyolc
odott szívet ajánlom
denként, legyen az illető meg
szállított szereplők rávonó avagy a
számlológép szerelmese. Köszönök
a SILVERLAND Szerencsék Szociál
nek a rendelésükre hozzászóló jel
dányt.

AZ EARTHDAWN

Bizonyára sokanban megfogant a kérdés: szép, szép, de mi a harc az Earthdawn? Nos, egy szerepjáték. Egy nagyon-nagyon jó szerepjáték, amit a Fasa Corporation adott ki. Ez a cég hazánkban még nem ismert túl nagy

ismertségnek, noha ők készítették például a Shadowrun-t, ami minden idők egyik legjobb jöbőben játszó szerepjátéka. Az Earthdawn mindenestül a maga műfajában szintén egyike a legjobbaknak. Sőt... A Warhammer és az Ars Magica kivételével nem sok középkori környezetben játszódó szerepjáték veszi fel vele a versenyt. Mondhatni egy se.

Valamikor a történelem kezdetén, a Legendák Korában járunk. Az emberiség hosszú éveken át föld alatti barlangokban, kavernákban bujkált az asztrális sikról érkezett Rémek elől. A fenti világ a pusztítás és enyészet véres poklává vált, senki és semmi nem volt biztonságban, míg a Rémek szabadon kószáltak, gyilkoltak. A rémület és bujkálás évi azonban már véget érték, az emberek, elfek, törpek és még sok más értelmes faj nekiközvetett világuk visszahódításának. A világ azonban egyszer s mindenkorra megváltozott. Rég elfeledett civilizációk romjai között szinte legyőzhetetlen Rémek bujkálnak az égen. Sárkányok és Troll szelvények csatálnak a Theran birodalom rettegett legióitól. A Legendák Korában járunk, ahol hatalomság hősek a múlt dicsőségét akarják visszahódítani, s közben maguk is a jövő legendáivá válnak.

Nem az a szokásos bevezető, igaz? Persze a Fasa írói sose a szokásos világleírásairól voltak híresek, s ez az Earthdawn-on is megfigyeljük. Senki se várjon allett klasszikus fantasy hangulattal, ez a világ nem a jószág lovagok és gonosz orkok földje, ahol mindig a hős győz és a rossz elbukik. Itt mindenkinél megvan a maga helye, legyen az illjó békés bád, avagy valóján remélt démonvadászó. És talán pont ez a sokszínűség változatosság teszi igazán élvezetessé a játékot. Elvégre nem kevesebb mint 8 faj és 13 osztály közül válogathatunk. A játékok egyébként egy osztály nem pusztán elfonyk és határnyok kusa összessége, minden hivatás logikusan és pontosan ki van dolgozva - tucatnyi különleges képzettséggel és adottsággal. A harcok itt nem egyszerűen csak egy ügyes fegyverforgató, hanem egy igazi hős, elképesztő harci képességekkel.

Mint ahogy a harc illetve a mágia is több, mint szimpla hack'n'slash kétkézes kardokkal és lüzlabdákkal. A szabályok logikusan felépítettek, egyszerűen kezelhetőek és nem utolsósorban remekül illeszkednek a világ hangulatához.

Egy sikeres cselekvéshez itt is egy mesélő által meghatározott célszám fölé kell dobnunk, meghozza a szakértelmünk által meghatározott kockakombinációval. Hmmm, ez így elég zavarosnak tűnhet, talán nem ártana egy példával is előhozakodnom: Reinart, egy therani katona összeűtközésbe keveredik valami troll kalandorral. Reinart a gyorsabb, tehát ő támad először. A therani katona feyyeres képzettségű 12, ezért 2D10-zel kell nagyobbat vagy egyenlőt dobnunk, mint a troll védelmi szintje (ez legyen mondjuk 9-es). Ha Reinartnak csak 8-as feyyeres képzettsége lenne, akkor 2D6-tal kellene a 9-es célszámot megdobnia.

Igy azért már világosabb, nemde? Ez a szisztéma egyébként minden képzettségre és speciális képességre érvényes. A fejlődést szintén jól oldották meg a játék írói, a tapasztalati pontjainkon ugyanis nem szintet ugorhatunk, hanem a meglévő képességeinket fejleszthetjük, illetve újakat tanulhatunk. Ha már a meglévő képességeink elég magasak, új körbe (azaz osztályba) léphetünk. A magasabb körökben már egészen fantasztikus képességeket is elsajáthatunk, mint például mágius erejű roham, immunitás a mérgekkel szemben stb. Nagyon érdekes újítás az is, hogy a karmapontjainkból ideiglenesen megnevelhetjük néhány képességünket. Karmapontjainkat egy speciális rituáléval nyerhetjük vissza, ez osztályonként változik.

Mit is mondhatnék még az Earthdawnról? Talán csak annyit, hogy a játék egészen fantasztikus. Aki egy kicsit is tud angolul, az nyugodtan vegye meg, nem fogja megbánni. Az alapkönyvet és az egyéb kiegészítőket a Rémség Kicsiny Boltjában szerezhetitek meg, részletekben levélírással pedig a Vikingnél (alias Zólt, bolti eladó) kiilleszethetitek. Hasta la vista!

T.J.



1036 Budapest,
III. ker., Lajos utca 40.
Tel.: 250-41-57
Nyitva: H-P: 10-18 óráig,
Sz: 10-14 óráig

FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

AD&D angol nyelvű szerepjáték, minden létező kiegészítőjével.

Havonta 4-5 féle újdonság!

Magyar szerepjátékok: Harc és Varázslat, M.A.G.U.S.,

Középföldé, Star Wars.

Régi és új regények, lapozgatós könyvek, művészeti albumok, posztterek, matricák.

A LEGNAGYOBB VÁLASZTÉK, A LEGALACSONYABB ÁRAKON!

EZT LÁTNÍ KELL!

Ugy ténik a Chaos Engine megvalósása PC-re negy fog kacsot fevertünk egyik software-idegber segit, a többiek nem voltak egyáltalán zavarok. Tervezt az amiga csalóra már egy kicsit lenne benne is voltban. De a maga elejében nagy szűk volt a magad csatlakoztatás. Később, de abban biztos vagyok, hogy az összes PC tulajdonos aki kíváncsi volt rá, már jöhetett vele valamely amigák, esetleg szuperintendens haverjainak.



● Na és most ki kivel van?

● A játékok pedig lime röviden a játék lényege: valamikor a múlt század végén egy megszállt feltaláló, Fortesque Bárd egy druit gépezetet alkotott. A gép olyanmire "jóra" sikeredett, hogy öntudatra ébredt, s felülkerekedett a saját "ahyán", s uralkoma alá vonta az időt és a teret. Világzsero megmagyarizhatatlan események történtek, emberek változtak farkassá, mindennaposá vált a gyilkolás, a kóbor, a káosz. A túlélők menekültek amerre láttak, csupán hat kamion a gépezetű fickó vállalkozott rá, hogy szembeszálljon a gépezettel, s az azt órák különböző mutatók neves táborával. A dolgot szépségéből csupán az vette, hogy öket sem a jószándék vezérelte, hanem szolgálatot tőléért.



● "Hátba támadod a barátomat? Na nesze nekem!"

A játék mint képernyőre is körüli madártávlatból, felülről nézve folyik, s az egyetlen alapvető módosítás, ami mozog. Ez alól az egyetlen kivétel az ezüstfölközök képezik, noha azok mozgathatlanok, helyük kell lenni, hogy az árnyékhöz a kulcsokat megérintik. A pályákon a fő cél a kiharatók megtelítése.



● A füzesszárkákba nem, ezekbe a barátságatlan zöldekzárkákba viszont kell eresztetni egy kis ólmot.

A LEGEREDETIBB KÉT JÁTÉKOS SZÁMÁRA KÉSZÜLT JÁTÉK VÉGRE MEGÉRKEZETT PC-RE IS...



● Fortesque Bárd úgy ténik től sokat nézte az Addams Family-t.

A 320x200-as felbontásnál a kisebb játéktér teljesen beláthatatlan lett volna, s egy-egy mefőzést csak akkor vetlünk volna észre, ha már nekünk jött. Még egyébként így is a kontroll panel - az amigás verzióval ellentétben - bele kellett rakni a játéktér tetejébe. A léma scrollt pedig végképp nem kellett volna engedni. A gyűlölt javított beállításokkal a scroll igen csak riecegős volt. Mondjuk sikerült így beállítanom a gépet, hogy a játék élvezhetővé vált, de nehélfőleg amikor sok sprite jelent meg a képernyőn - még így is akadózott a scroll.

VÉGÜL AZ ÉRTÉKELÉS

A Chaos Engine PC-s verziója tulajdonképpen az amigás változat 100%-os konverziója, ez pedig nem feltétlenül jó dolog. Azt ugyanis már megszokhattuk, hogy a PC-nk számos nem tud olyan sima scrollt produkálni mint az Amiga, de ezt ellensúlyozhattak volna mondjuk valóban 256 színű hátterekkel. Mindezek ellenére a kiland kétjátékos üzemmódnak, és nem utolsósorban a



THE CHAOS ENGINE

● TIME FOR CHAOS ●



● A térkép segítségével mindjárt könnyebb a tájékozódás.



● "Ei a kezekkel! Ezek az én kincseim!"

A különös teljesítés: ehhez még mindig képen, összesen 10 pályát kell kiirtatunk a mutatóknak, hogy végül eljussunk a Káosz Gőzhöz.

MOST PEDIG JÖJJÖN AZ ÖSSZEHASONLÍTÁS

A JÁTÉKOKBAN természetesen a stílusok frázisok az amigásról, 256 színű grafika, teljes képernyős háttérkép, sima scrollt. Hisz, melyik a a jócskán jobban! Nem kellett ahhoz Saszennak, semleges, hogy felidézzem: a grafika egy az egyben az amigás verzió titereinek költésége, s az persze a VGA-hoz szokott szemek rögtön fel is ténik, hogy képek semmi nagy színekkel. A teljes képernyős háttér ugyan igaz, de ez leginkább annak köszönhető, hogy

teljes digitálizált háttérképeknek képeket hoztak az Amiga, hogy a PC-s akcióprogramok palettáinak a Chaos Engine színeivel helyet mondhat magának.

Vári Zoltán

576 ÉRTÉKELO KADJA
CHAOS ENGINE MINDSCAPE

grafika
 hang/zene
 kezelhetőség
 hibákon

összehasonlítás

75%

C64: LEMEZ KAZETTA
 AMIGA: 500 1200 CD32
 PC: RAM 1MB HD 2MB VIDEO: VGA CPU 386 CD: 0 ZENE: SB SÁRPA GUS INLAND ADL8

Mi történt?
 Alszom vagy álmodom?
 Hol vagyok és egyáltalán mi az a...

DRAGONSTONE

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK...

"Egy vakító villanás kíséretében egy szellemalak jelent meg a kis erdei tisztáson. A kísértet zavartan nézett körbe, ugyanis sejtelve sem volt arról, hogy miként került ide. Mint ahogy arról sem, hogy honnan jött és ki is ő. Csak egyvalamit tudott: végeznie kell Agonnal. Már csak azt kéne megtudnom, hogy ki a fene ez az Agon és hol találhatom meg - morfondorított magában a kísértet s megindult az erdő belseje felé."

saink erejét a képernyő jobb oldalán lévő piros csik mutatja, ezt a tűzgomb folyamatos nyomtartásával növelhetjük. Hősünk arcképét a csik alatt láthatjuk, itt követhetjük figyelemmel életerőnk alakulását. Hiába vagyunk ugyanis szellemek, a szákszámra

Szóval nem egy rossz játék ez a Dragonstone. Igazán mélyen sajnos nem tudtam elmélyedni

a programban, ugyanis Zolee minden erejét összezsedve is csak egy preview lemezt tudott nekem felkutatni. Sebaj, még néhány hét, s minden bizonnyal megérkezik a végleges verzió. Majd akkor komolyabban nekülölk a játéknak, de addig is maradok a jó öreg PC-s kalandjátékoknál. Mindent összevetve igen pozitív véleménnyel vagyok a Dragonstone-ról. A grafika igen kellemes, néhol egyenesen gyönyörű. A hanghatásokra szintén jól sikerültek, az



● Még mondja valaki, hogy kihalt az erdő...

ránkröntő erdei manók, goblinok, rablók, orkok pillanatok alatt szét tudják szabadalni nem túl éterreális testüket. Ha ez következik, sajna visszatérünk a szellemvilágba s

Agon boldogan élheti világát. Ez persze nem kívánatos, hisz az előbb említett úriember szörnyhordával rettegésben tartja világunkat, írja a békés lakosokat stb.



● Kikötői csendélet orkokkal és vénasszonyokkal.

Misztikus egy kerettörténet, nemde? Hiába, a Core Design mindig is igyekezett a kalandjátékainak egyedül hangulatot teremteni, s ez alól a Dragonstone sem kivétel. Az anyag amúgy az annak idején nagy sikert aratott Darkmere folytatása, amiről az egyik régebbi számunkban már olvashattak egy leírást. Azóta persze már eltelt egy-néhány hónap és a Core programozói bizony alaposan átdolgozták a Darkmere irányítási rendszerét. A Dragonstone mindenesetre közelebb áll az akciójátékokhoz, hisz a harc immár igen nagy szerepet kapott, valamint ellenfeleink sem azok a várom-hogy-leúss típusú mezei orkok. A grafika szintén sokat javult, leginkább a Chaos Engine-höz vagy a Zelda-hoz tudnám hasonlítani.

Szóval hősünk egy misztikus módon életre keltett kísértet, aki a maga idejében elég kemény harcosnak számíthatott. Ezt alátámasztandó egy barátságatlan kinézetű hosszúkarú aprítja ellenfeleit, ami ugye egy szellemtől elég meglepő, de hát ez van... Amúgy csapat-

A JÁTÉKMENET

Ez nem sokat változott a Darkmere óta, a programozók lényegében megtartották a jól bevált irányítási rendszert. A Space-szel hívhatunk le egy kisebb menüt, itt vizsgálhatunk meg egy tárgyat vagy személyt (examine), használhatunk valamit (use) illetve beszélgethetünk valakivel (talk). Maga a játékmenet változatos, a program (sok társával ellentétben) nem a szimpla mászkálásra és különféle szörnyek

kiirtására épül. Hét nagy szinten kell túljutnunk, s minden szinten számtalan kisebb-nagyobb feladatot kell végrehajtanunk, ez lehet egy gyógyó növény felkutatása vagy 20 arany összeszedése is. Az erdőben és egyéb terepeken bolyongva számtalan mellékszereplővel találkozhatunk, akikből fontos infokat és tárgyakat csikarhatunk ki. Persze semmi sincs ingyen...



● Amint látjátok, a Dragonstone egy erősen harcorientált játék.

erdőben megszólaló madárítyúk és egyéb effektek remek hangulatot teremtenek. Túl sok zenai aláfestés mondjuk nincs, de ennek a hiánya egyáltalán nem zavaró. Egyedül a játszhatósággal van egy kis gondom, ugyanis a harci részek szerény vélenyém szerint egy pötytyet nehézségre sikeredtek. Hősünk egyhangú rendszerességgel hanyatlik le mindenféle goblinok csapásai alatt, ami hosszú távon azért elég idegesítő. Szóval az anyag nehéz, de nem játszhatatlan. A szemet gyönyörködtető grafika pedig mindenkit bőséggel kárpótol az ilyen apróságokért.

T.J.

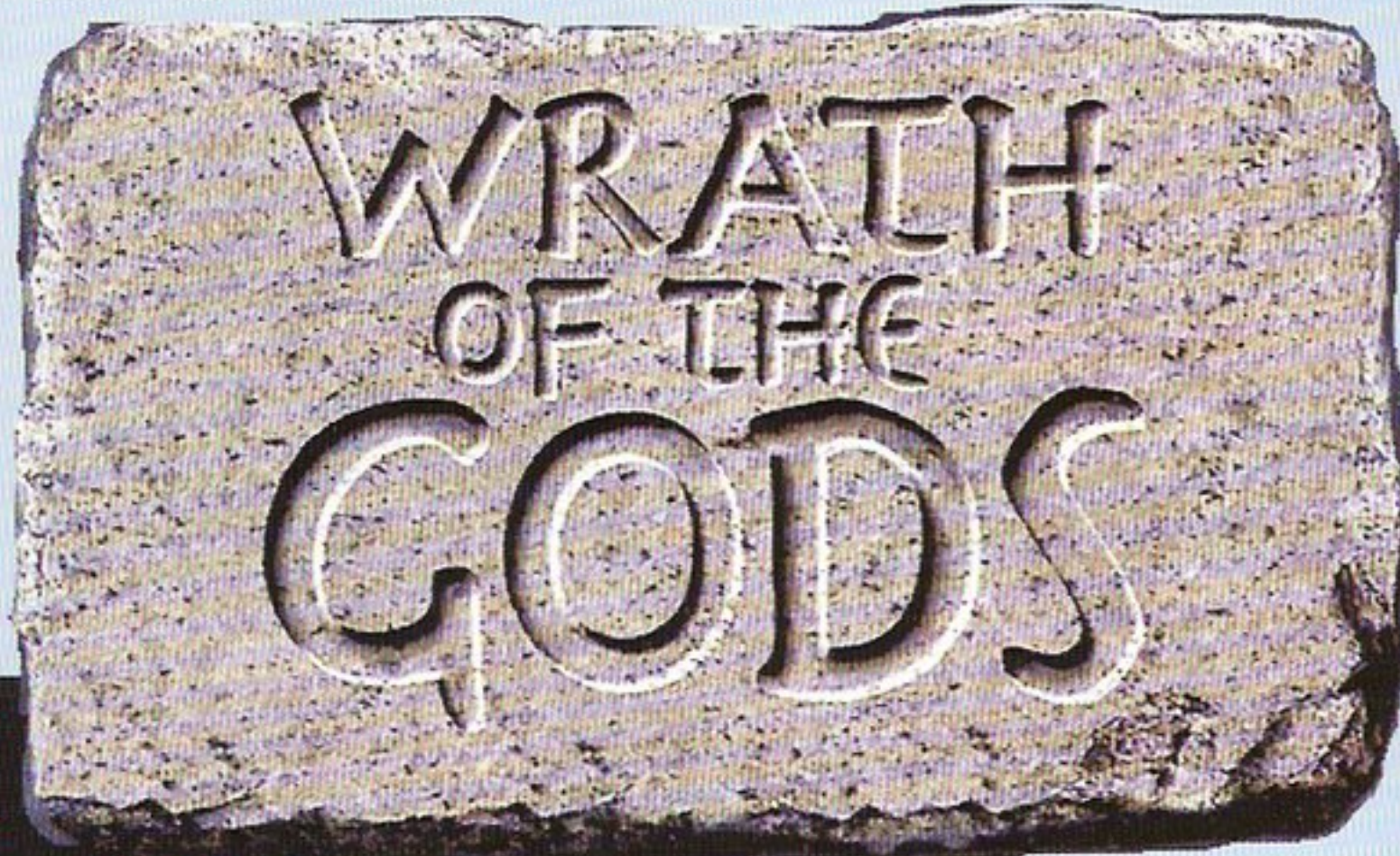
Csodálnám, ha valaki közületek még nem hallott/taunt/olvasott volna a görög mitológiáról. Ha máshol nem, az iskolában igyekeztek belénk plántálni valamiscskét a trójai háborúról, Zeusz főistenről, Hádészról, az alvilág uráról, Poszeidonról, a tengerek istenéről és a többi híres-hírhedt istenségről, ballépéseikről, csodatételeikről cívdásairól. Néhány mitológiai alak azonban már bevonult a számítógépek "társadalmába" is, hisz sok-sok kaland és szerepjáték hőse a rettegett Medusza, a hatalmas erejű Minotaurusz, vagy a gyönyörű, hófehér szárnyas Ió, a Pegazus. Most végre eljött az idő, hogy belesöpöngj a görög mitológia közepébe, bejárd az antik Görögországot, személyesen találkozz letűnt hősökkel, és kiderítsd, valójában kik is a szüleid - s ezalatt új mitológiai hős szülessen belőled!

háttérket fényképek és fotókból montírozott képek alkotják, a szereplők mind egy szálig korhű jelmezbe bújtak, s így jelennek meg monitorunkon. Azt a néhány szörnyet, akiket igen nehéz lett volna lefényképezni, nagyon pontos raytrace-szel alkották meg. Egyedüli hiányosság, hogy gyakorlatilag nincs zenéje a játéknak, se MIDI-s, se CD-s, se semmilyen. Ez egy picikét hiányozhat, de az állandó hanghatások (a márdárcsírreléstől a békabrekegésig) felditetik ezt a hi-

sebessége a régi 64-es időkre emlékeztetett, minden pályaváltás vagy 10-15 másodperig tartott. A mozirészek néha akadoztak, de mindent egybevetve nem vette el a játékkedvet, sőt még a hangulat is megmaradt. Tehát a programot leginkább a ram és a CD sebessége befolyásolja (!), és a fenti kiépítésben mindkettő a minimális. A program ramigénye 10 MB. Mivel ennyivel igen kevesen rendelkeznek, ezért - akiknek ennél kevesebbük van - tanácsos a virtuális me-

móriát beállítani, mert különben teljesen élvezhetetlen a játék. Akinek nem gyakorlott a Windows kezelésében, annak egy mondat a beállításához: a Main ablakból indítsuk el a Control Panelt, s válasszuk ki róla a 386 Enhanced ikont. Ez alatt állítsuk be a Virtual memory-t gépünk ramjától függően 2-6 mb-ra, állandó módra (permanent). Ez azt jelenti, hogy a Windows kreál egy hatalmas file-t a lemezünkre, ami sohasse törlődik (vagy mi töröljük, vagy kikapcsoljuk ugyanígy), s a program ramot fogja használni, ami

persze sokkal lassúbb az igazi ramnál. Ha winchesterünkön elég hely, de a Windows mégsem hajlandó elvégezni a műveletet, akkor futassuk le a Norton Speed disket, hogy rendezze lemezünket. Egyébként él bennem az a sanda gyanú, hogy a program sebességét jelentősen növelheték volna, ha egy picit többlet törődnek a programozással, s gyorsabban betölthető képfarmátumokat használnak - na de hagyjuk a személyes véleményeket, lássuk inkább a kalandokat!



AZ ISTENEK A FEJÜKRE ESTEK

Komplett megoldás!



Amit azért nem árt tudni...

Mivel egy CD-s programról készül a leírás, talán szükséges kicsit többet időzni a program igényei, elvárásai mellett. Nem egyszerű kis mezei kalandjátékról van szó, ami csak azért került CD-re mert most az a divat, hanem azért mert méretei és kivitelezése is indokolja ezt. A lemezt gyakorlatilag teljesen kihasználták, tömértelen mennyiségű grafikával, mozgóképpel és természetesen beszéddel találkozunk rajta. Ha már így átsuhantunk a technikai adatokról a látható és hallható elemekig, hadd ömlengjek egy kicsit a program pófázmányáról! A grafika: háááát...hogy is mondjam... szóval igencsak úgy néz ki a dolog, hogy helyesebb, ha fényképekről beszélünk. A grafikusoknak esetleg a tárgyak megrajzolásában lehetett keresnivalójuk, a játék hátterei, animációi, mozirészletei mindmind fényképek illetve videófelvételek kavalkádja. A

ányt. A grafika "természetesen" nagyfelbontású, 640x480, 256 színnel. A képek minőségével azért van egy kis problémám: nem tudom, hogy a scannelésnek vagy inkább a "jpeg" képtömörítési eljárásnak köszönhetően a képek közelebbről vizsgálva kicsit szemcsések (én inkább az utóbbira tippelék). Na akkor jön a fekete leves, avagy mi kell ahhoz, hogy élvezni is tudjuk a programot? Először is Windows környezet, 16 (persze így ne számítsunk fotó minőségre!) vagy 256 színű üzemmódban, bármilyen hangkártyával, aminek van digi kimenete és Windows vezérlője. A hardware igény: hát ez elég összetett dolog, hisz minden részegység számít a ramtól kezdve a videokártyáig. Én a magam tapasztalatát tudom közreadni, ebből nagyjából le lehet vonni a követelményeket (talán)... A programot egy 486DX66-on teszteltem, 4 MB rammal, Ciruss videokártyával, és egy szimpla CD-vel. Nos egy ilyen konfiguráció mellett a program töltési



● Ugye mindenki ismeri a görög abc-t a mértanból? Ha helyesen kirakod, kaphatsz egy drágakövet.



● Klasszikus kereskedő! Ravasz mosoly, kapsz szemek - de azért megér két ékkövet a borocskája.

Búcsú pótapánktól, Mr. Kentaurtól

Mükénai, a király székvárosa. Aegeus király egyetlen leányának, Dione-nak fia születik... de vajon kitől? A leány nem hajlandó elárulni atyjának, akit kíváncsisága arra indít, hogy leányával és unokájával elmenjen a Delphoiba meghallgatni a jósnőt, s megtudni a jövőt. A jóslat szerint e gyermek egyszer átveszi az uramat Mükénai városa felett, s nagyapja helyére kerül. A jóslat haragra gerjesztette Aegeust, és mérgében megmérgezte Dionénak, hogy hagyja a gyermeket egy rét közepén... De az istenek akaratával nem lehet ellen-



● **Öreg, le vagy maradvá? Ügyis előbb repülünk el a szigetről mint te a lókótt fiaddal!**



● **Bátor gyerekek vagunk, nemde? Azért egy kis segítség elkél nekünk is...**



● **Íme a MI hősinék. A Görög mitológia legújabb felfedezettje.**

kezni: egy Kentaur ráelt a gyermeke, magához vette, és felnevelte. Amint felcseperedett átadta neki a gyűrűt, melyet a takaróján talált és egy drágakövet, hogy ne engedje el üres kézzel. A Kentaur sosem titkolta előtte fura találkozásukat, s a fiúnak azt tanácsolta, hogy keresse meg valódi szüleit - s ezzel el is indította a nagy, misztikus és veszélyeket rejtő antik Görögország poros országújtáira.

Kiindulási helyünkről térjünk el balra, s haladjunk egészen addig, amíg bele nem ütközünk egy oltár mellett imádkozó öregasszonyba. Ha meg akarunk válni egyik drágakövünktől, adjuk oda neki, cserébe egy darabka süteményt kapunk. A sütit letéve a kődarabra előjön egy beszélő kigyó! Egy jó tanácsot is ad nekünk: legjobban lesz, ha letesszük... Tovább sétálva nyugatra eljutunk egy sziklával tövébe, aminek a tetején valami csillag. Húzzuk ki a biztosítókóvet a kőhálon alól, mire az leomlik, a gyémánt pedig a lábunk elé pottyan. Ne felejtsük magunkhoz venni az imént elhajított követ! Menjünk vissza a keresztződéshez és sétáljunk déli irányba. Egy patákpapra jutottunk, ahol egy ifjú hölgy és egy öregasszony szeretne átkelni. Beszéljünk meg velük, majd vigyük át őket a túlsárra. A fiatal hölgy egy nyakláncot ajándékoz nekünk férfias cselekedetünkért, az öregasszony pedig... hát nem is öregasszony! Személyesen Héra istennő, aki jellemünket tette próbára vénasszonynak álcázva magát.

A túlsárron haladjunk jobbra, ahol az úton egy katonába és egy pasiba ütközünk. Mielőtt szóba elegyednénk velük, vegyük fel a botot a földről. Beszélgetésünk eredménye elég szomorú: a fickó bebeszéli, hogy elloptuk a nyakláncát, ezt a buta katona elhiszi és börtönbe vet minket. A dutyiban vegyük magunkhoz a széket, s üssünk vele egy rést a falon, amin át megszökhetünk. Pont a kosok itatója elé értünk, s mostanra itták ki a kisebb tónak is beálló pocsolóvíz az összes vizet, így végre átkelhetünk a túlsárra (igen szomjasak lehetnek szegények). A part egyébként annak az útnak a folytatása, ahol elkaptak az imént. Induljunk el jobbra, menjünk a keresztződésig, s ott irány észak. A kis réten egy pástort találunk a nyá-

val, eléggé szokatlan a hatalmas szikla közepén - hát ha van alatta valami? Tegyük mellé a kövünket, majd az előbb szerzett botunkkal emeljük fel a szikladarabot, ami alatt egy karda és egy pár szandára lelünk. Jól figyeljük meg a kardon látható jelet, nagy szükségünk lesz rá. Nem árt, ha a kövünket visszavesszük.

A háromfejű Hydra

Új szerzeményeinkkel sétáljuk tovább az északi ösvényen, ahol egy fátylatartó fiúba ütközünk. Beszéljünk meg vele, mire felajánlja, hogy egy ékkőért elkalauzol a lábán. Adjunk neki egy ékkövet, mire fátylójával bevilágítja nekünk a lápot, ahol biztonságosan átkelhetünk a túlsárra, ahol a háromfejű Hydra vár. Mivel tájékozott emberek vagyunk, előre tudjuk, hogy a vízszórnyel nem érdemes harcolni, mert annak minden levágott feje helyén két újabb nő. Fussunk vissza fátylós barátunkhoz, s kérjük a segítségét az ádáz küzdelemben. Így már nyugodtan nekimehetünk a Hydrának kivont karddal, mivel barátunk minden levágott nyak csonkját elégeti, s így nem nőnek ott újabb fejek. Győzelmi után szabad az út keletre, ahol Héra istennő jelenik meg egy felhőn és egy litkos kódot árul el, amire később még nagy szükségünk lesz. Menjünk vissza oda, ahol a fátylósallal találkozunk, s induljunk el északra, a romokhoz. Itt ismét belebotunk a vénasszonyba, aki egy ékkőért egy üvegcsé elixírt ad nekünk. Akinek van felesleges drágaköve, az vegye meg, egyébként semmi haszna. Sétáljunk tovább keletre, ahol egy mezőre érünk. Vegyük fel a földről a sárkányfogas zsákok, s vessük el a fokat. Láss csodát, néhány pillanat alatt az elvetett magvakból katonák születnek. Aki bátor vagy nem hisz ne-

kem, az elkezdhet harcolni velük, de akármennyi elixírt iszik, a katonák sora végtelen, sose fogynek el. Így elpusztításukra agyafurább módszert kell találnunk: vágjuk az elől álló sisakjához a kövünket, mire az azt hiszi, hogy a mögötte álló bántotta, s egy kisebb csata alakul ki a katonák között, amibe mindannyian belehalnak...

De elég a gonoszokdásból ennyi, lépünk tovább keletre, s a keresztútnál északra. Itt találjuk a hírhedt Szkíron (Sciron) királyt, aki mindenkit lelők a szírről az éhes teknősök közé, miattal a lábát megmosgatja velük. Nem tudom, hogy gondolták a készítő, hogy én csak úgy megmosom bárkinek is a lábát, de tény, hogy ezen a helyszínen csak ez az egy értelmeset tehetjük. Egyetlen esélyünk, hogy ne ő lődjön le minket: kikkelljünk saját lábunkra, s így hőstünk veti alá a galád Szkíront... Így utólag könnyű elmondani, hogy mit kell csinálni, de akkor sincs nagy baj, ha lelöknek: Hádész birodalmába, az alvilágba jutunk. Itt meg kell keresni a barlangban a szellemet, aki beszéd közben kiejt egy aranytallért a nyelve alól. Vegyük fel, s a Sztüx (Styx) folyó partján tegyük a nyelvünk alá (ahogy azt a holt lelkek szokták), s így kérjük meg Kháront, hogy vigyen át a túlsárra. Na de erre most nincs szükség, irány vissza a keresztződéshez, s onnan jobbra a palotához. Menjünk be a hátsó bejáraton, amely mögött a király (azaz nagyapánk) és felesége, Médea ülnek. Rövid szóváltás után azt kéri tőlünk Aegeus, hogy mutassuk meg a királyi jelet a három zászlón. Ha jól megfigyeltük a kardon látható jelet, könnyen azonosíthatjuk az első zászló jelével. Mialatt választunk, a királyi megmérgezi borunkat - ám ezt a király észreveszi, kiüti kezünkől a poharat és elbeszélget velünk, mivel a jóslat szerint nem hal meg

A kézikön cselekvésaink lelke. Ezzel vehetjük fel tárgyainkat, működtethetünk valamit, nyithatunk ki ajtókat, stb.

Ezzel az ikonnal másképp lehetünk, bemelegítünk valahová - egy idővel kedvünkre közeledhetünk.

Csúnya dolog a csalás de ha lehet, miért ne? Ezt a programozók is tudták, s a játék elején letilthatjuk a segítséget, nehogy kísértésbe essünk. A segítség-resek pontjainkat csökkentik.

Ami nem ismersz a görög mitológiából, azt most pótolhatod! Minden helyszínen kitérdők valamilyen hőshöz, eseményhez, s ezekről röviden olvashatunk az info alatt, akár egy lexikonban.

A játékban rengeteget beszélgethetünk, hisz órvén-nél is több szereplővel futtatunk össze. Akki jól érti az angol, az hallgassa meg a filmből álló beszélgetéseket.

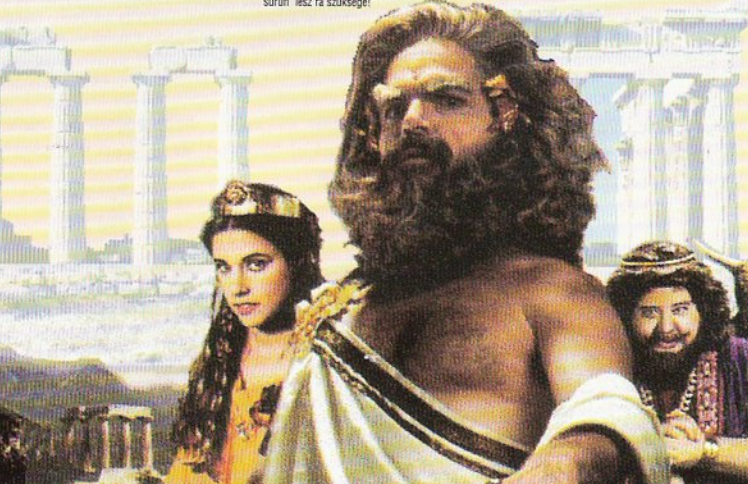
Több szöveg több lát - tartja a mondás. A néző ikonunk csak egy szemtel ábrázol, de ha elég körültekintőek vagyunk, ezzel is minden fontosat észreveszünk.

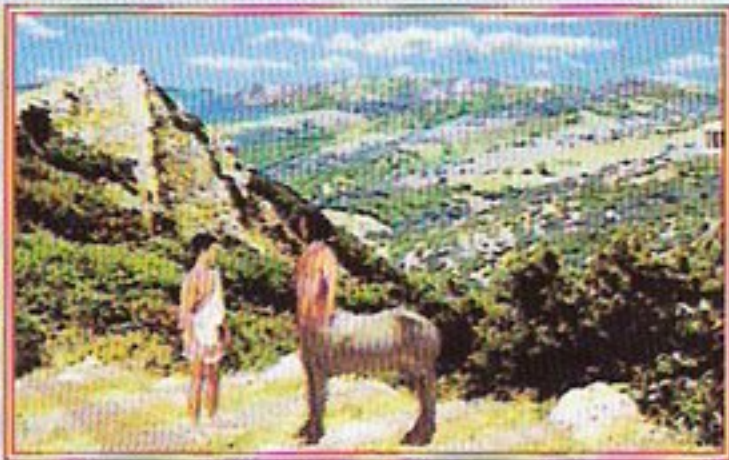
És az elmaradhatatlan háttérak, amelybe a kalandozások alatt összeharászott tárgyak kerülnek a királyi koronától kezdve a viaszon át a boroskálógá minde.

És végül némi segítség a kezeléshöz - ezek után biztos nem lesz erre szükségünk. A kezelőgombok lényegét és használatát találjuk itt szíjbarágósan.

Mentés tőhész. Kilépés, hangerősség - ezek náluk egy set-up menü menü létezhet. Így van ez a W6G-ban is, s ne felejtjük mentésnél átállítani a meghajtót a CD-ről.

A térkép igen hasznos az eligazodáshoz. Háromnegyede Görögországot, a maradék pedig Krétát ábrázolja. Aki nem használja a leírást, annak sűrűn lesz rá szüksége!





● Hát akkor viszlát, (pót)papa!



● Már éppen eleget hancúroztunk, ideadhatná végre azt a nyavalyás sisakot!

az unokája, hanem egy nap hősként visszatér, s felismeri a királyi jelet. Adjuk át a gyűrűt, melyet takarónkon talált a Kentaur, és mutassuk meg a kardunkat. A király teljesen el van ragadtatva, megkoronáz minket, s átadja anyánk üzenetét, aki Minósz király palotájában, Kréta szigetén raboskodik. Azt kéri, hogy hozzuk el a fejdíszet a palotából, hogy azonosítani tudjuk magunkat előtte. Menjünk be a szobába, s az üzenetben elmondottak alapján ugráljunk egymás után a színes köveken, az évszakok sorrendjében.

Miután fellebent a fátyól kilétünkről...

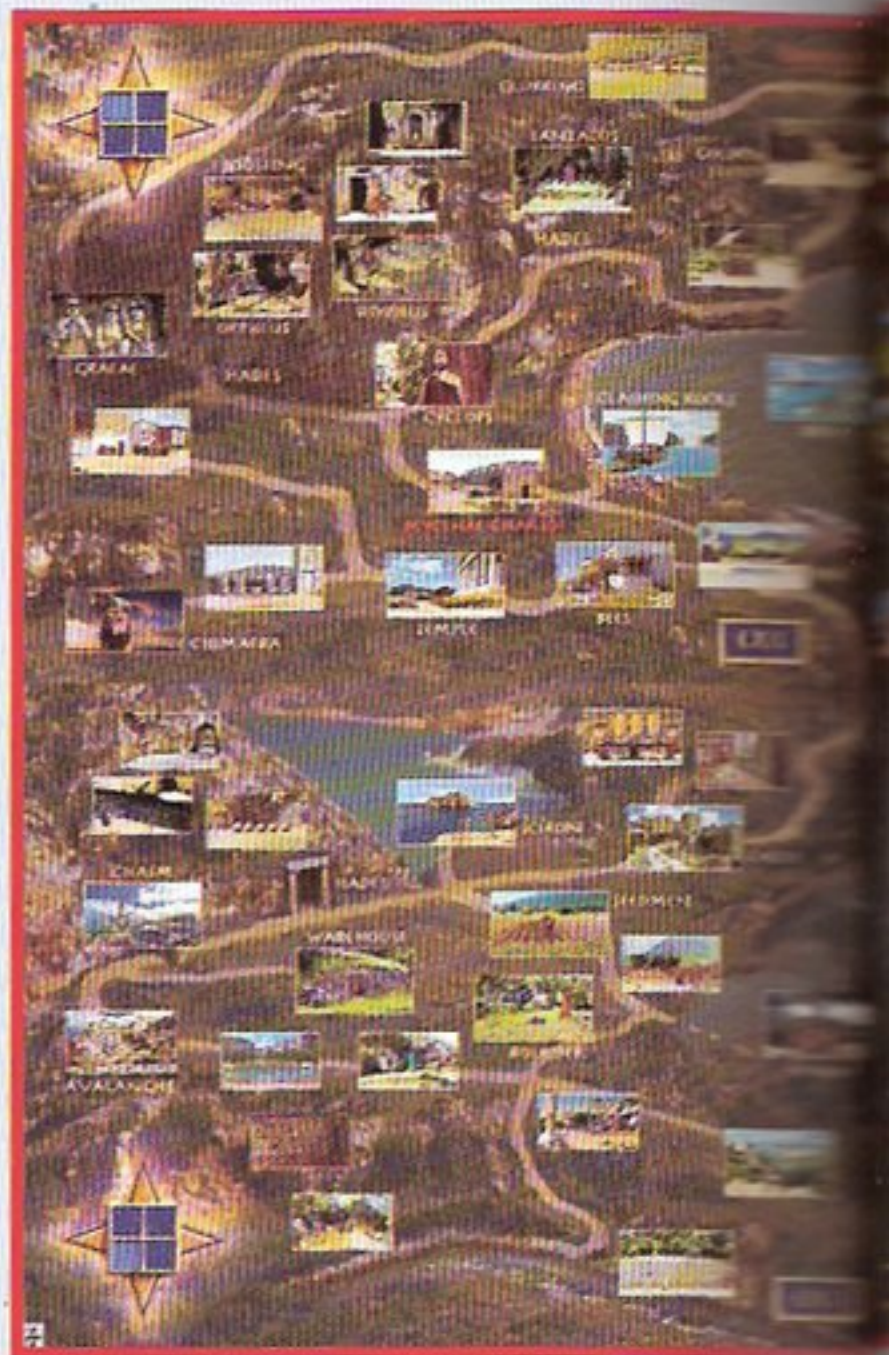
Miután megszereztük a fejdíszet sétáljunk el a keresztződéshez, onnan pedig balra, s térjünk be Hádész birodalmába. Vegyük magunkhoz balról a második pörölyt, s keressük meg a régi raktárt (ez a sziklahalom után van, ami alól kihúztuk a követ), s zúzzuk be az ajtaját. Bent vegyük magunkhoz az evezőket és az elixíres hordót. Térjünk vissza a kastély elé, s induljunk el a jobbra vezető kis úton a Nimfa medencéjéhez. Innen moccanjunk is tovább balra, ahol egy méhkasra lelünk. Természetesen csenünk egy kis méhviaszt, de ennek viselni kell a következményeit is... Rohanás a Nimfa medencéjéhez, és ugrás! Sikeresen leráztuk a méheket, úgyhogy folytassuk az utunkat balra, egészen a keresztződésig, ahonnan induljunk északnak. Itt ismét találkozunk az öregasszonnyal, aki - természetesen egy drágakőért - némi tüzfát ad. Aki szeret csereberélni, az tegye. Innen folytassuk

Ezúttal belecsöppensz a görög mitológia kellős közepébe, bebarangold az antik Görögországot, személyesen találkozol az olümposzi hősökkel, és mindezt valóságghű környezetben, élő szereplőkkel körülvéve teheted!

utunkat nyugatra a Graják (Gracae) barlangjába. A három vénségnek összesen egy szeme van, és evvel dobálóznak. Vegyük el tőlük, mire elkezdenek sopánkodni, s a szemükért cserébe felajánlanak egy íjat és egy bunkózt. Válasszuk az utóbbit, majd folytassuk utunkat a megkezdett irányba, egészen az arénáig.

Menjünk be az arénába, s keljünk birokra a bajnokkal, de ne a bíró botját válasszuk, hanem az előbb szerzett - talán varázserejű - botot. Győzelmünk nem lehet kétséges, s meg is kapjuk jutalmunkat: egy ólomdarabot... Menjünk vissza ismét a Grajához, s játsszuk el ismét az előző trükköt, s így egy íjra is szert tehetünk. Induljunk el ismét az aréna felé, de most haladjunk tovább keletre, s a Pelioni útkeresztződésben forduljunk északra. Kedves ismerősünkkel, a Kentaurral találkozunk, aki hajlandó megtanítani minket az íjjal bálni, de előbb hozunk egy aranyalmát. Ha már erre járunk, a Pelioni keresztződésnél, megemlítem, hogy a nagy keresztződésekben (összesen három ilyen van) szekérállomások vannak, s a kőházban válthatunk jegyet valamelyik másik keresztződésig. A kőházban egyébként van egy "félkarú rabló", amin drágakővel lehet játszani, s amíg nincs három kövünk, addig engedi a program, hogy nyerjünk. Induljunk el gyalog a Heszperidészi keresztút felé, de előbb nézzük meg a Medúzát, aki természetesen kővé dermedt, de Hermész bácsi újjáéleszt bennünket, s egy csontocskát is ad. A piacon - mely éppen útba esik - vásároljunk egy palack bort, másra nincs szükség. A keresztúttól haladjunk nyugatra, s a tisztáson forduljunk jobbra. Itt egy almafára lelünk, melyről leszakítva az almát egy varázslókedvű isten jelenik meg, arannyá változtatja almánkat, s szabaddá teszi az utat észak felé. Így gyorsabban érünk vissza kedvenc Kentaurunk színe elé. Az aranyalma leadása után kedvünkre nyilazhatunk vaddisznóra, pingvinre, dinoszauruszra meg egyéb marhaságokra az erdőben...

No, de keressük fel ismét a Heszperidészi keresztutat, innen menjünk balra, majd fel, ahol Atlaszt találjuk, hátán egy hatalmas oszloppal. Mellette valami ídétlen sárkány csúfolódik velünk - löjjük le! Néhány jól irányzott lövés, elpusztul a kis bitang, s Atlasztól kapunk egy aranyalmát jutalmul - de minek? Keressük meg ismét az almafát, s induljunk el jobbra, az Olümposzra. Fent Hermész éppen az igazak álmát alusza. Nagyon óvatosan közelítsük meg a repülő sarút és csenjük el. Ha sikerült, menjünk vissza az almafa előtti tisztásra, s induljunk balra, ahol Pánnal találkozunk, akinek elromlott a pánsípjá. Irány tovább balra, s a keresztződésben nézzünk le a partra, ahonnan az evezők és a csónak segítségével menjünk át a kis szigetre. Itt vegyük fel a földről a nádat és a zsinéget, majd tegyük le a földre a nádat, kardunkkal vágjuk darabokra, majd a zsinéggel kössük össze. A remekbe szabott pánsípót adjuk oda a Pánnak, aki varázserejével eltünteti a köveket a Héra



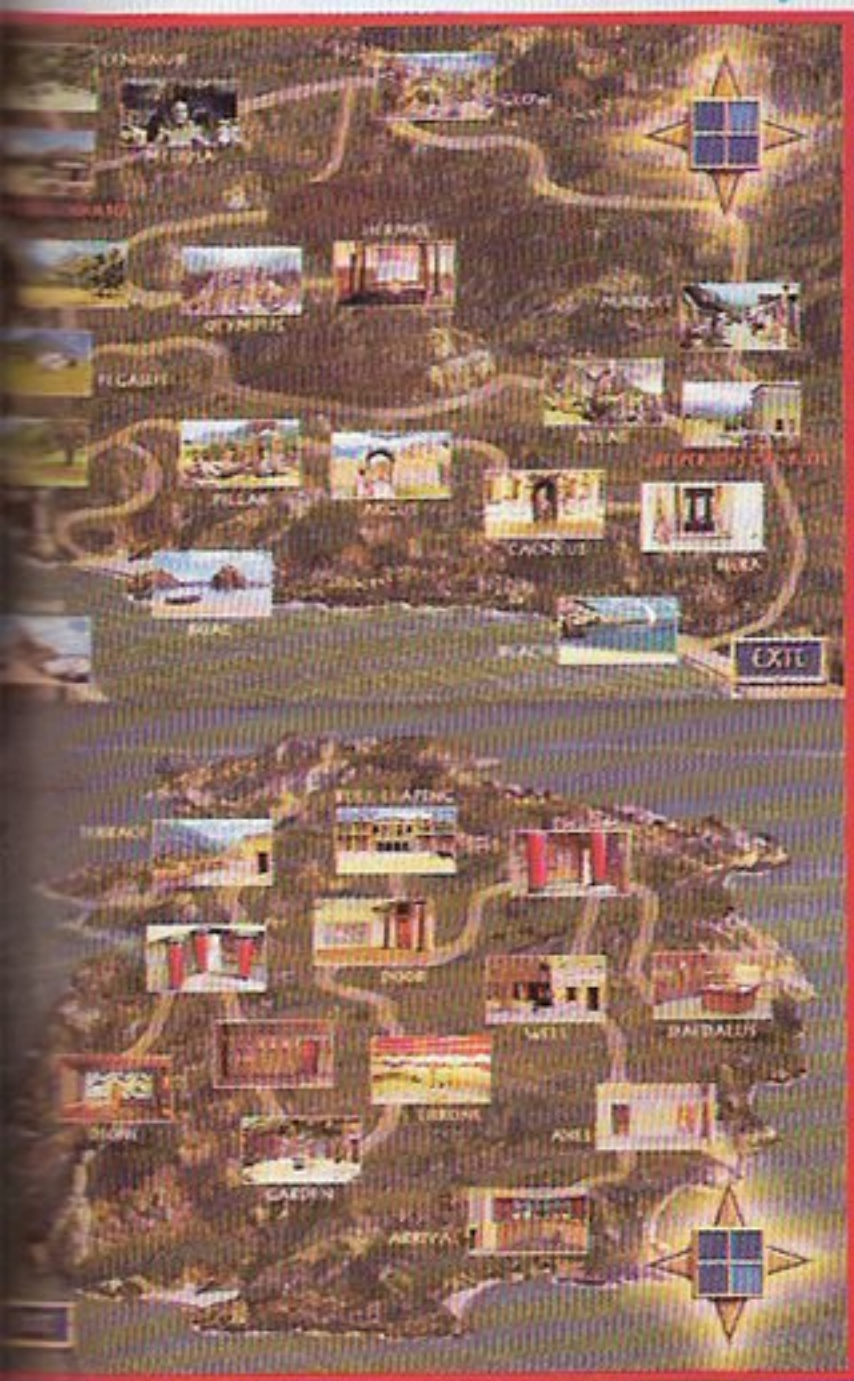
● Tudom, eddig te taszajtottad le felebarátaidat a mélybe. Fogadd el a szerepcserét...

palotájába vezető útról. Egyelőre hagyjuk Hérát, battyogjunk vissza a Heszperidészi keresztződéshez, s irány a tengerpart.

A mesés Kréta szigetén

Ússzunk el a hajóig, ahol Minósz király fogad személyesen, s elvisz Kréta szigetére. A folyósóról verjük le a harci fejszékét, s tegyük el a nyeleiket. A kút mellett trónoló madárról szedjük le egy kis tollat, majd keressük fel Daidaloszt, s vizsgáljuk meg közelebbről szárnytervét. Csenjük el a gyertyát, majd keressük meg a nagy zárt ajtót, amely mögött a bikaviadal folyik. A bejutáshoz szükségünk van a Hérától hallott Ol kódra. Bent nem is bikaviadal, hanem bikaátugrás folyik - a technikát lessük el a fiatal lánytól, majd mi is próbálkozunk, amíg sikerül összehozni egy sikeres ugrást. A trónteremből tulajdonítsuk el a két vázát, majd a kertben Ariadnétól kérjünk egy kis segítséget (Help me please). Nehéz kitalálni, mit kaphatunk tőle... természetesen egy gombolyagot. Nyissunk be a kertből nyíló ajtót... ejnye, nagyon óvatlanok voltunk! Feldöntöttünk néhány gyertyatartót, s így takaros kis tüzet okoztunk. Vegyük elő egyik vázánkat, s locsoljuk le a tüzet (hősünk ösztönösen az udvari forráshoz rohan). Természetesen lyukas az egyik, így csak a második fordulóra sikerül eloltani a tüzet. A maradék parazsat rakjuk el, majd keressük fel anyánkat, s adjuk át neki a fejdíszet... Megható jelenet anya és fia közt - de erre most nincs idő! Keressük meg a teraszt, tegyük le a tollakat, a baltanyeleket, egy kis méhviaszt és a parazsat, s készítsünk ezekből egy szárnyat.





● A sasszemek a fotón is kiszűrhatják a csillogó lószerszámot a hegy tetején.

Igen! Daidaloszt megelőzve sikerül elhagynunk Kréta szigetét repülve. Jussatok el valahogy a Mükénai-i szekérállomás közelében horgonyzó hajóhoz, amivel a szirénekhez fogunk utazni (bátor vállalkozás). Először is vegyük ki a száraz péksüteményt a hordóból, s dobjunk egyet a sziklák felé, melyek mindig összezáródnak, ha hajó közeledik feléjük. Az árbócon pihenő madár utánaszáll, s a szikla őt fogja lecsapni... most induljunk ki a nyílt tengerre, mivel a szikla kicsit meg-

zavarodott, s fáziskésése lesz... Köztudott, hogy a szirének muzsikája egyenlő a halállal, így mielőtt elhajózunk előttük, tömjünk egy kis viaszt a fülünkbe (csak ne felejtsük el kiszedni). Mialatt elhajózáunk a szép habléány mellett, feltétlenül nézzük meg milyen dallamot játszik a lantján, és jegyezzük fel.

Utazás a pokol bugyraiban

Ha végeztünk keressük fel Hádész birodalmát (a Küklopszól balra). Herkules induljunk jobbra, s a vívók egyik botját vegyük magunkhoz. Heraklésztől felfelé sötétség fogad, így gyűjtsük meg gyertyánkat, s ereszkedjünk alá. A következő teremben Orpheuszt, a kiváló lantost találjuk, aki eljött az alvilágba, hogy Eurüdikét magával vigye. Türelmetlenségének lett áldozata. Kővé változott, mivel idő előtt megfordult, hogy láthassa asszonyát. Nekünk ez pont jól jön, szert tehetünk egy hárfára. A következő teremben Thészeuszt találjuk, aki képtelen felállni, sőt a mi segítségünk sem elég - fussunk vissza Herkuleshez, az ő ereje kell ide. Cserébe elárulja, hogy a Kerberoszt (Cerberus) ne támadjuk meg, inkább zeneszóval andalítsuk el. Fogadjuk meg a tanácsát, s a következő helyszínen vicsorgó háromfejű ebet lantszóval altassuk el. Az ezt követő teremben Hádész kincsét találjuk, egy drágakő-automatát, ami a megfelelő gomb megnyomására egy, azaz egy darab ékkövet gurít elénk. Ideje felkeresni Küklopsz bácsit is, s a kezébe nyomni a palack bort, hogy aludjon már egy kicsit, s nefigyeljen, amíg mi elosonunk mögötte. Fussunk egyenesen az aranygyapjúhoz, amit persze nem olyan egyszerű megszerezni... előbb el kell altatni lantszóval egy csúnya sárkányt (használd a Szirénektől hallott dallamot!).

Ha megvan az aranygyapjú is (de minek), irány Pallasz Athéné temploma, ahol annak idején a méhekkal hadakoztunk. Tegyük a templom elé a csontot, mire az égből ránkördögnek, hogy nem vagyunk elég tiszták. Irány a medence, egy kiadós fürdőzés, sőt a fürdő után egy kis beszélgetés a Nimfával, aki egy sisakot ajándékoz nekünk. Így már betehetjük a lábunkat a templomba, ahol az első alakot kell választani a domborművön, hogy láthassuk Athénét, s kapjunk tőle egy varázspajzsot. No, most már minden együtt van, hogy legyőzzük a Meduszt. Menjünk ki a rétre, vegyük kézbe a kardot és a pajzsot, nézzünk a pajzsba, majd induljunk jobbra. Hősünk hátramenetben lekasabolja a Meduszt egykettőre, s nincs más hátra mint a fejét elvinni. Ehhez vegyük fel Hermész repülő saruit és az imént kapott varázssisakot, így hagyjuk el a hőstett színhelyét (ezek a lépések máig sem világosak). Keressük meg a szerpentint a piac előtt, és saruinkkal repüljünk el a szemközti szirtre, ahol valami csillog - az a valami egy zabla. Most keressük meg a zöld rétet, ahol a térkép szerint a Pegazusnak (Pegasus) kellene lennie - lássunk csodát, most ott is van (csak a Medusza legyőzése után). Rakjuk rá a zablát, majd vegyük kézbe a botunkat, s hegyezzük ki a kardunkkal. Az így nyert lándzsára helyezük az ólmot, s máris remek fegyverünk van a Chimaera ellen. Pattanjunk fel hátasunkra, s órára vágjuk a Chimaera lándzsánkat.



● Veszélyes dolog a méhekkal kikezdeni... még szerencse, hogy közel van a medence.



● Minden helyszínhez kapcsolódik valamilyen legenda. Ezekről rövid ismertetővel és képanyaggal szolgál a program.

Egyszer minden véget ér...

Végre elérkeztünk a játék befejezéséhez. Emlékezték még arra az útra, amit Pán nyitott meg? Most menjünk oda, Argoszt (Argus), az ezerszemű kapuórt altassuk el egy kis pánsípjattal, Caeneust pedig a Medusza fejével hatástalanítsuk. Bent Hérával találkozunk, aki felajánlja: vagy elhagyjuk a palotát, vagy vállaljuk az igazi hősöknek kijáró veszélyeket annak fejében, hogy megtudjuk, ki is volt az apánk. Természetesen szembenézünk mindennel, így hát irány előre, a boltív. A teraszon összefutunk Minósz királlyal, aki ismét elvisz Krétára, de előbb játszat velünk egy picit a hajóján: vízbe veti a gyűrűjét, nekünk meg vissza kell hozni. Kellemes labirintuszjáték kezdődik a cápák között, inkább megkönnyítem a dolgokat: é, é, k, é, k, k, d, d, k. Itt egy sellővel találkozunk, aki a gyűrű mellett még egy koronával lep meg minket. Sikerünk kevés a győzelemhez: Minósz a hírhedt Labirintusba vet minket, s a Minotaurusz lesz utolsó kihívásunk. Na, aki szereti a labirintust, az kicsavaroghatja magát, aki nem, az inkább vezettesse magát egyből a bika elé Oracle segítségével. A Minotauruszt a már ismert módon ugorjuk át, s ezután nincs más dolgunk mint beverni a pófáját (sajátos módon lehet legyőzni). A visszaútnban segít Ariadné fonala, s most már tényleg nincs más hátra, mint Darth Va... ja nem, zeusztól meghallani: én vagyok a te apád!

Koronczai Gáspár

576 KByte ÉRTÉKELŐ

WRATH OF THE GODS KIADJA: MINDSCAPE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

összhatás **91%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 50KB VIDEO: SVGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



576 KByte

A szimulációk és a szerepjátékok összeházasításából valami egészen fantasztikus dolog sült ki.

A MicroProse ezen az őszön hatalmas hajrába kezdett. Még alig vagyunk túl a Colonization izgalmain, már megérkezett a következő fantasztikus szimulációs program. S a hírek szerint a nagy sorozatnak még ezzel sincs vége, hiszen hamarosan megjelenik a Railroad Tycoon folytatása is.

A történet a fantázia világában játszódik, ahol jó és gonosz varázslók mérik össze erejüket egymással és az erdőkben, hegyekben élő szörnyekkel. A játék végcélja természetesen az, hogy valamelyik mágus legyőzze mindenkit, a világ egyedüli uralkodójává váljon. Ehhez persze először erős és gazdag városokat kell építeni, bátor hőseket és jó katonákat kell kiképezni és egy csomó hatékony varázslatot kell felfedezni.

Kezdsé előtt beállíthatjuk a nehézséget, az ellenfelek számát, a terület méretét és a mágia fontosságát. Ezután válasszuk ki a legszimpatikusabb mágust. Ez a döntés alapvetően befolyásolja későbbi működésünket, hiszen minden varázsló más erőkkel szövetkezik, így más mágiaikat fog felfedezni és használni is. Végül a varázslót szolgáló népet válasszuk ki. Minden népnek vannak előnyei (jobb dolgoznak, kereskednek) és hátrányai (bizonyos épületek nem tudnak felépíteni). Azt, hogy az egyes varázslók és népek mihez értenek, a jobb egérgomb lenyomásával tudhatjuk meg. Később a játék során a jobb egérgombra általában segítséget kapunk arról, amire rámutatunk.

A játék tulajdonképpen két világban folyik: a bolygó felszínén és a mélyben. A két szint között csak a kalandozásaink során talál néhány tornyon keresztül juthatunk át. A képernyő nagy részét a világ egy kinagyított részlete foglalja el. Felette a menüt, jobboldalt pedig a teljes térképet valamint a mozgásban soron következő katonáink képét látjuk. A játék menete a már megszokott: minden embe-

KATONÁK IRÁNYÍTÁSA

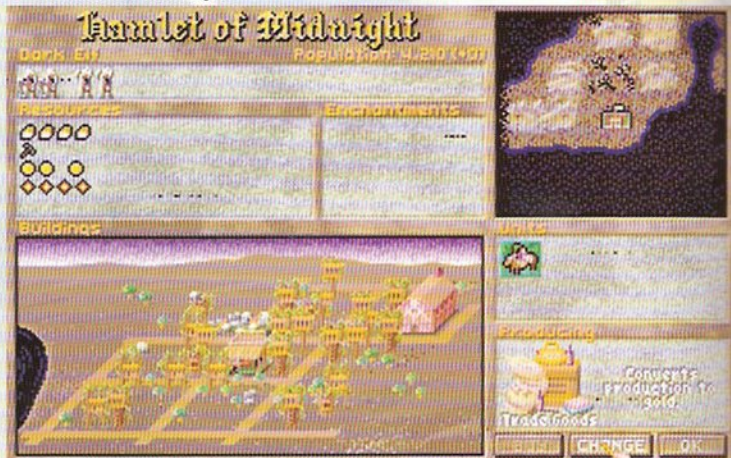
Embereinket legegyszerűbben a numerikus billentyűzet gombjaival mozgathatjuk. Azt, hogy hányat léphetünk egy körben, a katonák típusa és tapasztalata határozza meg. Ha több katona is van egy négyzetben, ezeket együtt mozgathatjuk. Ilyenkor mindig azok lépnek, melyeknek a kép jobb szélén színes a képük. Mozgatás előtt tehát itt kell kijelölnünk ki menjen a csapattal, s ki maradjon a helyén. A lépések számát ekkor a leglassabb ember határozza meg.

embereinknek. A **Done** azt jelenti, hogy ebben a körben nem akarunk ezzel az emberrel többet lépni. A **Wait**-tel előbb a többi katona lépéseit intézhetjük el. A **Patrol** őrségre állítja katonánkat. Ekkor nem kell minden körben újabb parancsot adnunk neki, s csak akkor lesz újra mozgatható, ha kiválasztjuk, s a kép jobb szélén a katonát jelképező kis alakra rábökünk. Végül a **Build** parancsot csak speciális egységeknél használhatjuk. A telepések (**Settlers**) ekkor egy új várost alapítanak, ami egy ideig csak mint helyőrség üzemel, s csak **1000** lakos után

MASTER



● Betelt a varázskönyv.



● A felszín térképe.

rünkkel mozoghatunk valamennyit, a városokban elintézhetünk néhány változtatást, majd a **Next Turn** gombbal mehetünk a következő körbe. Ekkor először ellenfeleink lépnek, majd ismét ránk kerül a sor. Hódításainkat egyetlen apró várossal s két egészen gyenge katonával kell elkezdenukn.

● Egy föld alatti város.

Ha menet közben embereink olyan négyzetbe érnek, ahol már egy ellenséges csapat, város vagy egy mágikus csomópont áll, megkezdődik a csata, melynek kimenetele a hasonló játékoktól eltérően már nem csak a véletlen múlik. A mozgáson túl a jobb alsó sarokban lévő gombokkal néhány parancsot is kiadhatunk

működnek a városoknál leírt funkciók. A mérnökökkel (**Engineers**) utakat építhetünk. Ekkor azt is ki kell jelölnünk, meddig akarjuk az utat megépíteni. A két pont között megjelenő kék vonal jelzi a leendő utat, jobboldalt pedig megtudjuk, hány napig tart az építkezés. Ha viszont a vonal piros, az út valamilyen akadályba ütközött, ezért valamilyen kerülőt kell tennünk. A szellemekkel, melyeket varázsolni tudunk, egy különleges lehetőségünk is van. Ha egy már meghódít-

tott mágikus pontra visszük, s ott a **Meld** gombot megnyomjuk, a szellem a mágikus pont erejét hozzáadja mannatermelésünkhöz. Ha a katonánk jobb szélén lévő kis képére a jobb egérgombbal bökünk rá, emberünk adatai jelennek meg. Felül a lépések száma, valamint a fenntartáshoz szükséges

arany és kenyér látható. Középen a katonai jellemzők sorakoznak. A **Melee** a közeli (kard), a **Range** pedig a távoli támadás (kő, nyíl, tűzgolyó), az **Armor** és a **Resist** pedig a védekezés erejét mutatja. A **Hits** az életerő. Életben maradt katonánk a csatákban elvesztett életerejét vándorlása közben egy idő után visszanyeri. Ezek alatt katonánk tapasztalati pontjai következnek (**EP**). Bizonyos határok elérésekor katonánk előrelép a ranglétrán, s ennek következtében képességei is javulnak. Tapasztalati pontokat nem csak háborúban, hanem egyszerű vándorlások során is lehet gyűjteni. Végül a lap legalján a vándorlások során szerzett plusz képességek jelennek meg (ezekről a jobb egérgombbal kapunk ismertetőt). A hősöknél a kis nyilakkal egy újabb lapot is kapunk, melyen mágikus felszerelésüket



● **Eleinte három hős is elég.**

meltünk-e a körök végén a kép szélén megjelenő összesítésből tudhatjuk meg.

Jobboldalt az **Enchantments** alatt a várost fejlesztő varázslatok, a **Units** alatt pedig az itt állomásozó katonák sorakoznak. A **Producing** alatt az éppen építendő épület, hajó



● **Egy gazdag kereskedőváros.**

építeni, s ennek hatására a népesség gyorsabban emelkedik. A **Trade Goods**-nál embereink eladható árukat termelnek, s így minden körben minden két kalapácsért egy aranyat kapunk.

Hősöket a városban nem tudunk kiképezni.

OF MAGIC

(fegyver, pajzs és gyűrű) nézhetjük meg. Ha valamelyik katonánkra a továbbiakban már nincs szükségünk, őt a **Dismiss** gombbal szélnek ereszhetjük.

VÁROSOK IRÁNYÍTÁSA

Ha egy városban nyomjuk meg a jobb egérgombot, a várost irányító képernyőhöz jutunk. A jobb felső sarkot a környék térképe foglalja el. Itt az 1/2 azt jelzi, hogy azt a négyzetet félig egy szomszédos város használja. Bal alul a város épületeit látjuk. Ha valamelyikre a jobb gombbal rábökünk, feladatáról kapunk segítséget. Bal felül a lakosok száma, zárójelben pedig a következő kör változása látszik. Ez alatt minden ezer lakosra egy figura jelenik meg. A sor elején állók az élelem megtermelésével foglalkoznak, középen a munkások állnak, s a sor végén pedig a lázadók következnek. Itt állíthatjuk be, hány farmer legyen a városban (akire rábökünk, az lesz az utolsó farmer).

Az emberek alatt az egy körben termelt értékek (kenyér, kalapács, arany és mágikus erő) látszanak. Ezeknél a sor elején a város fenntartásához szükséges dolgok látszanak majd kis szünet után a felesleg vagy szürkével a hiányzó kaja s arany jelenik meg. A kaja az emberek és a katonák fenntartásához kell. A felesleget a város nem raktározza, tehát minden kör után elvesz (ekkor célszerű a farmerekből munkásokat csinálnunk). Ha viszont kevés az élelem, valamelyik egységünk éhenhal. A kalapácsot a városban folyó építkezések használják fel. Az aranyra a hősök felfogadásához és zsoldjának kifizetéséhez, míg a mannára a a kutatások és varázslatok elvégzéséhez lesz szükségünk. A felesleges aranyat és mannákat kincstárunk fogja őrizni. Szerencsére a város által felhasznált aranyat, élelmet, mannákat más városok is megtermelhetik. Azt, hogy ezekből a dolgokból eleget ter-



● **A káosz és a halál mágusa.**

vagy kiképzés alatt álló emberek láthatók. Itt jelenik meg az is, hogy a következő valami hány kör múlva készül el (**x Turns**). Ha valami elkészült, a következő feladatot a **Change** gombbal választhatjuk ki. Ekkor baloldalt az építhető épületek, jobboldalt pedig a hajók és emberek listája jelenik meg. Ha valamelyikre rábökünk, középen elolvashatjuk, hogy mire jó, milyen újabb bővítésket tesz lehetővé, milyen sokáig tart az építkezés és mennyibe kerül a fenntartása. Mivel minden épület és katona fenntartása pénzbe kerül, eleinte a város és a kereskedelem növekedését segítő épületeket (magtár, kereskedőház, piac) érdemes megépíteni, s csak utána kell foglalkozni a hajózással, a háborúskodással, a mágiával és az iskolákkal. A listában egyébként két speciális választási lehetőségünk is van: A **Housing**-nál az emberek lakóházakat fognak

Ők bizonyos időnként némi pénz fejében önként felajánlják szolgálataikat, vagy kiszabadíthatjuk őket elhagyott várak, templomok romjai közül. Sőt ha tudományunk elég gyorsan fejlődik, egy idő után varázslattal is előállíthatunk újabb hősöket. Néha kereskedők is felbukkannak a környéken, s egy pajzsot, fegyvert, vagy mágikus tárgyat kínálnak fel eladásra.

CSATA

A csatákat a stratégiai játékok szabályai szerint kell lejátszanunk. Kezdetben a két fél katonái felsorakoznak egymással szemben, majd felváltva lépnek. A soron következő katonát piros négyzet emeli ki. A csatatéren mozogva mindig a kurzor alakja jelzi, hogy az adott mezőn mit tehetünk. Ha ráállunk valakire, a jobb felső sarokban né-

mi információt kapunk róla, a jobb gombot lenyomva pedig a részletes adatokat olvashatjuk végig. A szárnyas csizmával mozgathatjuk embereinket. Ennek távolsága szintén az emberek képességeitől függ. A nyíl a távoli, míg a kard a szomszédos mezőn álló ellenfél megtámadását jelenti. Kardos összecsapásnál a mindkét ellenfél támadó és védőerejüktől függően veszít életerejéből. Távoli támadásnál a védekező nem tud visszavágni.

Alul a kép két szélén az ellenséges felek mágusainak az egész területre szóló varázslatait látjuk (ha a csata során használtak ilyen). A középső gombokkal pedig további parancsokat adhatunk katonáinknak. A **Spell**-el mágusunk vagy valamelyik hősünk végezhet el varázslatot. A **Wait** és a **Done** hatása ugyanaz, mint a térképen való mozgásnál. Az **Auto**-t lenyomva a gép automatikusan lejátssza a csatát (vissza az **Auto** ismételt lenyomásával jutunk). Az **Info** megmutatja, hogy egy mágikus csomópontnál milyen varázslatok teszik ártalmatlanná



● Futószalagon gyártják a sámánokat.



● Öt már nehéz lesz legyőzni.



● A kereskedő egy új szerszámot hozott.

a mi varázslatainkat. Végül a **Flee** segítségével visszavonulást fújhatunk. Ebben az esetben előfordulhat, hogy némelyik katonánkat menekülés közben elveszítjük.

A MENÜPONTOK

Varázslatok (Spells): Itt a már felfedezett varázslatokat végezhetjük el. A név mellett két fontos adatot látunk: A figurák azt jelzik, hány kör múlva lesz kész a varázslat, az MP pedig, hogy hány manna szükséges

hozzá. Bizonyos varázslatok csak egy körig, például csak a csatában érvényesek, mások állandóak. Ezek fenntartása azonban folyamatosan fogyasztja mannakészletünket.

Az új varázslatokat szorgos kutatómunkával kell felfedeznünk. Amikor egy felfedezés megszületik egy lapról választhatjuk ki a következő feladatot. Itt a nevek mellett a kutatáshoz szükséges idő látszik (**Cost**).

Seregek (Armies): A kép közepén az összes katonánk, szélén pedig hőseink látszanak. Ha valamelyikre rámutatunk, alul a térképen láthatjuk, merre jár, mellette pedig, hogy milyen varázslatok hatnak rá. Az **Items** gombbal a hősök kiegészítő fegyvereit, pajzsait és gyűrűit fuvarozhatjuk a kincstár és embereink között.

Városok (Cities): A városok neve mellett a bennük élő faj, a lakosság létszáma, a befolyt arany, az építés alatt álló épület és a befejezésig hátralévő idő látszik. Alul a térképen a városok helyét és a rajtuk lévő varázslatokat látjuk.

A MASTERS OF MAGIC AZ EDDIGI JÁTÉKOK KÖZÜL LEGINKÁBB A CIVILIZÁCIÓN-RA EMLÉKEZTET. ITT IS VÁROSO-KAT KELL ÉPÍTENÜNK, ÚJ DOLGOKAT KELL FELFEDEZNI, ELLENSÉGES NÉPEKET KELL LEGYŐZNI. S HOGY VALAMI ÚJDONSÁG IS LEGYEN BENNE, A MEGSZOKOTT DOLGOKAT SZEREPJÁTÉK ELEMekkel BŐVÍTETTÉK.

Mágia (Magic): Ezen a képen oszthatjuk el az egy körben termelt mágikus erőt a manánk növelése, a kutatás és mágikus képességeink fejlesztése között. Minél többet áldozunk kutatásra, annál gyorsabban jönnek a felfedezések. Mágikus képességünk a varázslatba adható manna mennyiségét, azaz a varázslat erejét határozza meg. S eközben persze termelni kell a mannat, hiszen ez szükséges a varázslatok elvégzéséhez és fenntartásához. Az **Alchemy** gombbal aranyból csinálhatunk némi veszteséggel mannat és fordítva.

Felül a szürke kövekben ellenfeleink arca jelenik meg, ha már találkoztunk velük korábban. Ilyenkor a kép alatt lévő szó a kapcsolat barátságosságára utal. Ha valamelyik arcra rábökünk, felvesszük a kapcsolatot a mágussal. Ekkor békét köthetünk, hadat üzenhetünk, ultimátumot intézhetünk ellenfelünkhöz, illetve varázslatokat cserélhetünk.

Info: Az itt felsorolt dolgokat különböző funkciógombokkal is elérhetjük:

F1: Az egyes területek minőségéről kapunk infót.

F2: A már felfedezett (bejárt) területek térképe. A számfüllel válthatunk a két világ között.

F3: A felfedezett varázslatok listája

F4- F5: A játék állása.

F6: Az utolsó körben történt események

F7: Az adó változtatása. Minden ezer farmer és munkás ennyi aranyat fizet. Minél magasabb az adó, annál több lesz a lázadó, melyek számát templomok építésével tudjuk csökkenteni.

F8: A gép dönti el, hogy az egyes váro-

sok milyen épületeket építenek és a katonákat termelnek.

Plane: Ezzel a gombbal válthatunk a felszíni és a föld alatti világ képe között.

VARÁZSLATOK

A játékban annyi új mágiát fedezhetünk fel, hogy ezzel még a legvérmesebb szerepjátékosok is elégedettek lehetnek. A varázslatokat hat nagyobb csoportra oszthatjuk.



● Amikor 3 ember többet ér 50 zombinál.

Az egyik csoportot csak csatákban használhatjuk, míg egy másik különböző szellemeket, hősöket, katonákat idézhetünk meg (ezek abban a városban jelennek meg, ahol az idéző kör (**Summoning Circle**) található. A többi mágia a városok és a katonák fejlesztését, illetve az ellenség gyengítését szolgálja. A varázslatok egy része azonnal hat, míg a többi elvégzéséhez mágusunknak bizonyos időre van szüksége. Ezen felül természetesen minden varázslat felémész egy adagot mannakészletünkből.

A múlt hónapban csupa jót írtam a Colonization-ról. Ez a program viszont nekem sokkal jobban tetszik, így most keresgélhetem a kiváló jelzőket. A grafika gyönyörű. Bár a csatákban a mozgás kicsit lassú, a kis figurák aprólékos gondtal vannak megrajzolva, s minden varázslat más és más formában csap le a harcosokra. A játék menete a MicroProse-tól megszokott magas szintet hozza. A szerepjáték elemek pedig annyi újdonságot és érdekességet hoztak a játékba, hogy azt hónapokig sem lehet abbahagyni.

Temesvári Tibor

576 KBYTE ÉRTÉKELŐ

MASTERS OF MAGIC KIADJA: MICROPROSE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

összhatás

75%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 14MB VIDEO: VGA CPU: 286
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

KARÁCSONYI AKCIÓ!

NOVEMBER 10-TŐL DECEMBER 24-IG!

EZ

A MI KARÁCSONYI AJÁNDÉKUNK!

SEGA MEGADRIVE	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
CHESTER CHEETAH 2	8900	6500
MICRO MACHINES	8900	8000
NHL HOCKEY '94	7900	6000
SONIC 3	9900	8000
FIFA SOCCER	7900	6000
NBA JAM	9900	6000
PETE SAMPRAS TENNIS	8900	6000

SUPER NINTENDO	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
JURASSIC PARK	9900	8500
ADDAMS FAMILY 2	5500	4500
NBA JAM	9900	7500
PILOT WINGS	6900	5000
ZOOL	7900	6500
PUSH OVER	5500	4500
MORTAL KOMBAT	9900	6000
OUT TO LUNCH	9900	7000
TROLLS	7900	6000

C64 LEMEZ	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
BLUES BROTHERS	999	700
DYNASTY WARS	999	600
SUBURBAN COMMANDO	799	700
DALEK ATTACK	799	700
ELVIRA 2	999	700
LETHAL WEAPON	799	500
TROLLS	899	600
LEMMINGS	1999	1700
KIDS PACK	999	700
(Postman Pat, Popeye 2, Sootys Sweer, Woombles, Dracula, Super Ted)		
POPEYE COLLECTION (Popeye 1-2-3)	999	700
POSTMAN PAT COLLECTION (Postman Pat 1-2-3)	999	700

COMMODORE JOYSTICKOK



FREEWHEEL
3999.-



LOGIPAD
2999.-



SPEEDMOUSE
2999.-



SUPERCHARGER
1499.-

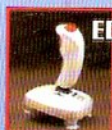


DELTA RAY
1999.-



FOOTPEDAL
2999.-

PC JOYSTICKOK



EDGE II
2999.-



FX 2000
2999.-



FLIGHT MAX
5999.-



COMMAND CONTROL
3999.-
+BLAKE STONE játék



G-FORCE
7999.-



PC OPTIX
5999.-



PC PROPAD
2999.-

SZUPER ÚJDONSÁG

CSAK SZIMULÁTOR RAJONGÓKNAK!



EGY KÁBEL, AMI LEHETŐVÉ TESZI MINDEN AMIGA TULAJDONOSNAK,
HOGY ANALÓG JOYSTICKOT CSATLAKOZTASSANAK A GÉPÜKHÖZ.

Ára mindössze:
999.-

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415**



**7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863**



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



TOVÁBBI BOLTJAINK

**MISKOLC,
Hunyadi u. 8.**

**SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.**

**NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.**

**SZEGED,
Csongrádi sgt. 33.**

**KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.**

**BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.**

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL