

# 576 KByte

Számítástechnikai magazin

MÁR  
40  
OLDALON

## ARABIAN NIGHTS

Hol volt, hol nem volt...

## RAGNAROK

Sarkvidéki sakk

## WEEN

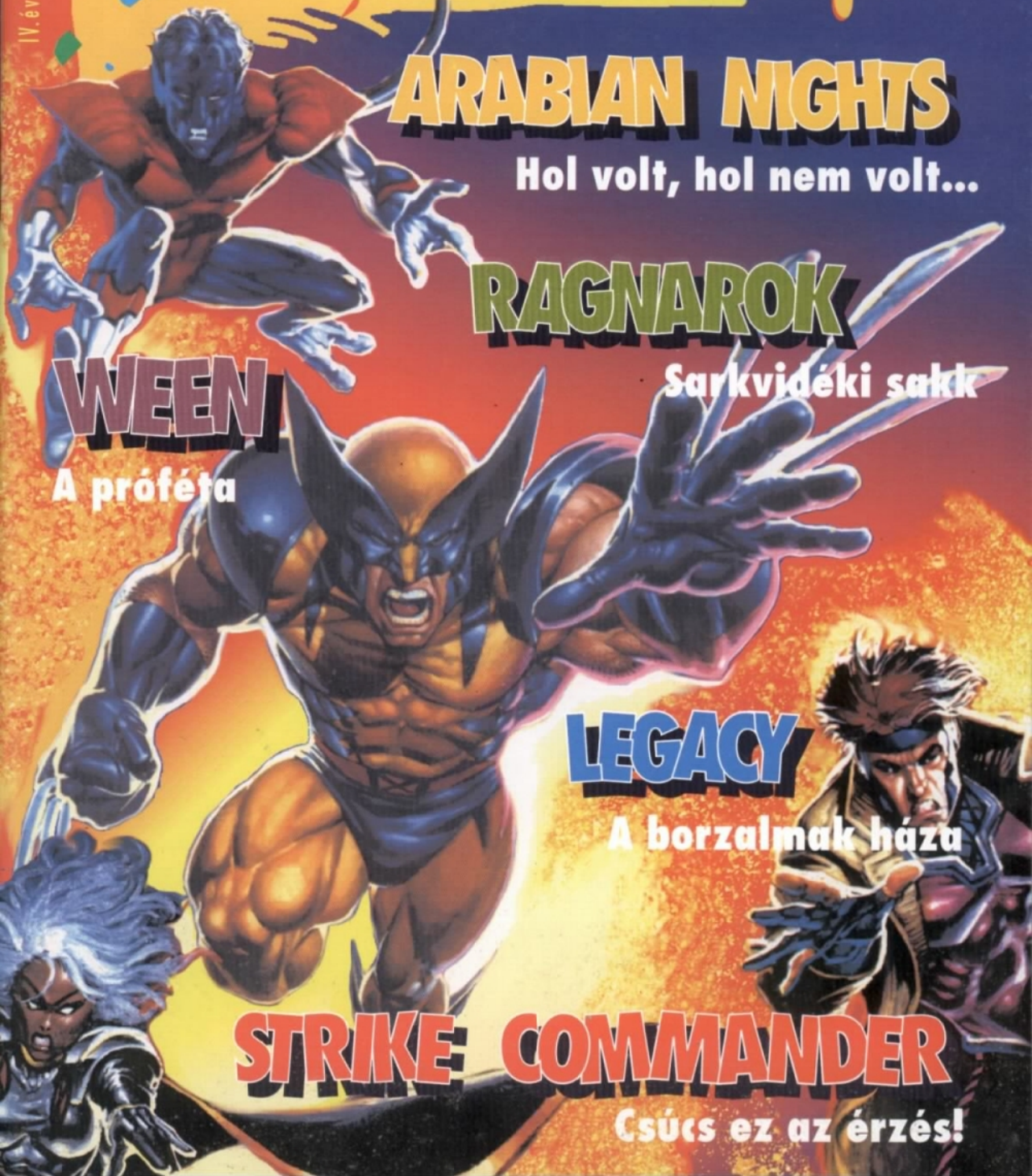
A próféta

## LEGACY

A borzalmak háza

## STRIKE COMMANDER

Csúcs ez az érzés!



# Új olvasóINK figyelemébe!!!



1990/1



1990/2



1990/3



1990/4



1990/5



1990/6



1990/7



1991/1



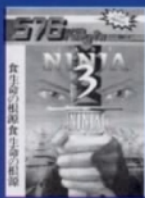
1991/2



1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



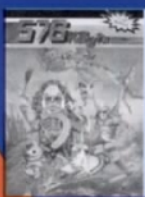
1991/10



1991/11



1991/12



1992/1



1992/2



1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



1992/12



1993/1



1993/2



1993/3



1993/4



1993/5

## Kedvezményes árak!

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Superkedvezmény: 1990 júniusától 1991 decembereig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.  
Aki egyes számokat vásárol, az a következő áronkaphatja meg lapunkat: 1990-1-ől 1991-6-ig 65 Ft/db; 1991-7-8 130 Ft/db; 1991-9-ól 1991-12-ig 80 Ft/db; 1992-ől a lap eredeti árán vásárolható meg!  
A fenti árakhoz pontkielégítés járul!  
Postacím: COMGAME! GMR 1389 Bp. Pf.: 152

576KByte

# TARTALOM

HÍREK	2-3
ARABIAN NIGHTS	4
LEGEND OF VALOUR	5-7
THE EXAMINATION	8
BEAVERS	9
STRIKE COMMANDER	10-11
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	12-13
EXKLÚZÍV	14
PC "APRÓKÁK"	17
CSEVEGŐ	18
SEGA ROVAT	19-20
NINTENDO ROVAT	21-23
WANTED: SILENT SERVICE	24-25
ÉRKEZÉSI OLDAL /C64-AMIGA-PC/	26-27
DEMO ROVAT /C64-AMIGA/	28-29
LEGACY	30-31
RAGNAROK	32
BATTLE ISLE DATA DISC	33
INHERITS OF THE THRONE	35
DOGFIGHT	36-37
WEEN	38-40



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

ISSN 0865 - 8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest ( 93 2543/6-66-22 )

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zoltán Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

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

Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta

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



# HÍREK

Pontosan egy hónap és tíz nap telt el azóta, hogy Londonban beléptünk a játégyarak mezevilágába, az ECTS kiállításra, de meg azóta is a bukkárebán élek és megbabonázva gondolok arra a három napra, amit tölthtünk. Ezt az emléket már azért sem tudom elhessegetni magamtól, mert nyakra-főre jönnek a legnagyobb software-cégektől az üdvözetek, csomagok, levelek, amelyekben arról írnak, hogy milyen hasznos volt részükről is a kiállítás, hiszen rádobbantek arra a lényre, hogy a kicsiny Magyarország is bekapcsolódott abba a világmeretű játékba, amit software-kereskedelmeknek hívnak és amelyben komoly üzleteknek vagy komolytalan figurák (mint például az újságírók) játszanak egymással. Né csodálkozom tehát senki, hogy az ehonapi Hírek is jobbra az apríli kiállításból lápiálkozik, bár azért szép számmal akadnak egyéb újdonságok is.

Mindjárt itt van első hírünk, amely a manapság igencsak megtallosodott **ELECTRONIC ARTS** legújabb fejlesztéséről, az **ICE HOCKEY**-ról szól. A MegaDrive fanatikusok jól ismerik már, hiszen arra a gépre készült el

felejtetni, még akkor sem, ha a megjelenése olyan szerencsellenül esett egybe a **Sensible Soccer**-ével, hogy eléggé háttérbe lett szorítva általa. Most végképp dühbe gurultak a **RAGE** programozói és hamarosan előrukkolnak a **STRIKER II**-vel, hogy elmassák a föld színéről a **SensiSoccer**-t. Ennek a párviadálnak természetesen mi, játékosok vagyunk a házonélvezői, hiszen minden újabb részben káprázatos újításokkal lepnek bennünket a készítők, hogy az ő portekájukat vegyük inkább. A S2 is hasonló tuningolásokon ment keresztül: a figurák sokkal kidolgozottabbak, baromi aranyosan futkosnak és cselezgetnek a zöld gyepon, a hangeffekték pedig igazi csomagoknak ígérkeznek. Az infók szerint jöpar, azóta megváltozott futballszabály is beépítettek a game-be, mint például a lesre játszás szabályait is átdolgozták a maiak megfelelően (hogy ez mi a fenét jelent, arról inkább a Knezi Jenői kérdezzétek). Egyszóval erre érdemes várni még az őszi szezonig... (Amiga)

A minap egy apró csomaggal csöngetett kézszert a postás. Izgatottan bontottam fel a minipakkot, amiből a **TEAM 17** információs anyagok kandikáltak ki. Lássuk mit is kínál a közeljövőben a legendás csoport: gondolom megfogadták a sok panaszos hangú levelet és újság-beli elemzéseket (pl. 576 KByte) és a **BODY BLOWS** javított verziójával álltak elő. Gyorsították az animációt, az 1 player módot felfejlesztették extrákkal és a grafikai megoldásokat is megtoldották különböző elemekkel, mint például, hogy a figurák árnyékokat kaptak. A másik újdonság, amiről már fotót is tudunk mutatni, **OVERDRIVE** névre hallgat. A srácok

usban. A játékot csak 1 játékos üzemmódban fejlesztik ki, de modemen keresztül ketten is küzdhetnek egymás ellen. Ötféle helyszínen (Formula One Circuit, Mountain Track, City Circuit, Dirt Track, 4x4 Arena) száguldozhatunk gépeinkkel, amelyek az alkalomhoz illő kiszérelésben állnak rendelkezésre (F-1-es csodák, 4x4-es erőgépek, sportkocsik és buggy-k). A kapott képek alapján nagyon dögös lesz a kész verzió. (Amiga)

A **BULLFROG** gépezete csak néha indul be, de akkor annyira, mint egy úthenger. Most is nagy fába vágják a fejszéjüket, hiszen egy egész estét betöltő, szélesvásznú alkalmást készülnék kiadni **SYNDICATE** címmel. Már a **Populous** és a **Powermanger** sem volt pite, de a



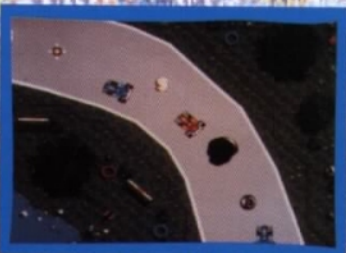
hírek szerint csak kicscsai lehetnek a mostani projektek. A rövid történet a következő: az egyre hatalmasabbá váló gazdasági konszernnek közül a legnagyobb 8 a harmadik világháború után átveszi a világ gazdasági és politikai irányítását. Megszűnnek az országhatárok, helyettük 40 területi egység kerül kialakításra. Feladatunk az, hogy egyik konszern főnökségi posztját betöltve átvegyük az irányítást mind a 40 egység fölött. A gazdasági fegyvereken túl igazi high-tech harci eszközök is rendelkezésünkre állnak (szuperbiztos elemekből összeépíthető harci-, és kémrobotok, stb). Természetesen a fegyverkezés, a technikai fejlesztés és a hódítások pénzbe kerülnek, amiket adókból, hadisarcokból kell finanszírozunk. Ha többen játszunk (akár két géppel is), akkor valik igazán érdekessé a dolog, mert nem tudni, hogy melyik ellenfelünk emberei és melyik számítógépezérell. (PC, Amiga)

**EUPHORIA PRODUCTIONS**. A név nem cseng valami ismerősen, pedig hát ez a programozói gárda áll olyan játékok mögött, mint a legendás **Hawkeye** vagy a **Flimbo's Quest**. Most is hasonlóan magasra tették a léceket, amikor



először jöpar évvel ezelőtt. Most az EOA az Amiga rajongókat vette célba és már serényen dolgoznak a konverzió, amely előreláthatólag csak idén karácsonyra fog megjelenni. Természetesen nem hiányoznak majd belőle a már jól ismert játékelemek, amelyek a MegaDrive verziót jellemezték: a botítások egy könnyed eleganciájú csel a játékban alkalmazható labdaszerzések közül. Rúgás, ütés, harapás, botlás, akasztás, birkózás és egyéb elegánsnak éppen nem nevezhető akciók hajthatók majd végre az H-ban. Azt hiszem ezek alapján a sportprogram megnevezés helyett inkább a "beat em up/üdvölgő nem-apód" kategóriába sorolható... (Amiga)

Ugye mindenki emlékezik meg a **STRIKER**-re a **RAGE**-től?! Hát persze, hogy nem lehet



úgy éreztek, hogy az eddig megjelent felületi autoversenyek hagyják kívánnivalót maguk után, ezért rástartoltak a témára és eredményként egy villámgyors, finomszrollós, maximálisan játszható anyag várható júli-

belevágtak a **D-HERO** című űrjáték fejlesztőmunkálataiba. A hat pályás lövöldözős űrakció nem szükkölködik a meghökkentő dolgokban; a grafikai 32 színű, extrafinom felbontású és scrollozású, a felvehető fegyverek és felszerelési tárgyak száma is meghaladja a harmincat. A játék 2867-ben játszódik (szép kerek szám, nemde?!), a főhősök az akkori világ legelítéltebb alakulata, a Despicable Heroes, akik azzal a feladattal indulnak útnak, hogy egy szuperfegyver szétszárt tervei visszaszerezzék. Ahogy egyre több tervrészletet visszaszerezünk, azokat magunkon alkalmazva, egyre jobb kiserelésű gépet eszközölhatunk magunknak. Az ellenfelek nagyalkosak, annyian vannak, mint az oroszok, a bejárando terület pedig **O.R.I.A.S.T.** A program két hónapon belül várható. (Amiga)

A **PSYGNOSIS** sem hagyta figyelmen kívül a manapság robbanásszerűen megindult kalandjáték-örületet és beindította a hajtoműveit. A Blade Runner hangulatát idéző **INNOCENT UNTIL CAUGHT** egy verbeli "quest" lesz,



főleg azoknak, akik imadják az abszurd helyzeteket, a meghökkentő figurákat és a fókás ellenfeleket. A játékban egy Jack T. Lad nevű űrvagányt alakítunk, akinek 28 nap áll rendelkezésére, hogy a harminc év alatt felhalmozódott adósságát valamilyen úton-módon leperkálja kissé macos hitelezőjének. Honnan szerezhet egy magányos hős pénzt? Hát kéreget, kölcsönker, lop, bizniszel, mindent megtesz az ügy érdekében, csak dolgoznia ne kelljen. Az "üzletfelei" és kuncsajtjai körében a mutansoktól kezdve az űrszöröken át a többszörös gyilkosokig mindenki fellelhető, úgyhogy igen kalandos 28 nap áll szegény hősünk előtt. (PC, Amiga)

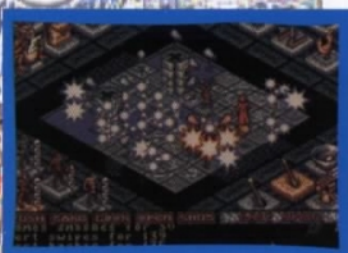
Hogy szegény C64-es tábor se maradjon hiányos nélkül, elárulom, hogy épp lapzártakor kaptuk meg az **OCEAN** legfrissebb program-konverzióját, a **SLEEPWALKER**-t. Még idom sem vált betölteni, de a mellékelt képek alapján nagyon meleg az anyag. Már csak harmincat kell aludni és olvashatnak róla...

Az ECTS egyik legnagyobb sztorja egy behemót csirke volt, aki állandóan ott pipiskedett az ember körül, cukrot osztogatott mindenkinek, és direkt kiprovokálta, hogy lefényképezzék a nézelődők. Ő a **MINDSCAPE** legújabb údvaskéje, **ALFRED CHICKEN**. Már a kinézete



is röhejes, a mozgása pedig egyszerűen haszál-szaggató. A MindScape programozói megpróbálták humorosra venni a figurát, és nemcsak a főhöst alkották meg kajlának, hanem az összes mellékszereplőt is, sőt magát a sztorit is pihent aggyal ötlötték ki. Adott tehát Alfred és helyes kis "pipije", akit azonban a gonosz Meka-Chicken (valami hamburger-fajta, vagy mi?!) elrabol és fogságban tart. A merész kiskakas nem rest, hogy csaja megmentésére induljon és nekivág a puzzle-kal és trükkökkel teli hétémerföldes pályáknak. Ugye milyen kukin hangzik!? (Amiga)

Ha már a **MINDSCAPE**-nél tartunk, időzzünk el még egy játék erejéig a cégnél. Minden valamire való RPG rajongónak illik ismernie a Legend című eposzt, amit pár évvel ezelőtt robbant be a köztudatba. Most pedig érdemes lesz előbányásznod a poros karakterdiskjateket a



suból, mert készül a kalandozás folytatása **SON OF THE EMPIRE** címmel. Az egész ott folytatódik, ahol az előző abbamaradt: karaktereinkkel (assasinok, runemasterek, beserkerek és troubadorok) a leigazolt Assassin Birodalom felnyomulunk, hogy a hódító guardianokat a földre tapassuk és a haldott uralkodó, az Emperor emléket újra az égbe emeljük. Nagyon jó ötlet, hogy a régi, nagy fardsággal felfeljesztett karaktereinket is be tudjuk tölteni a második részbe. A játéket és a hangulat szinte változat-

lan marad, csak a sebesség, az ellenfelek száma és a bejárando terület növekedik majd. Még két hónap kell az élvezetig... (Amiga)

Az utolsó, de egyben talán legfröbörb hirem a **MICROPROSE** házatájáról származik. Az Amigás szimulátorrajongók valószínű a plafonig ugrándoznak örömben, ha meghallják, hogy szeptemberre várható a **STEALTH FIGHTER 2**



(F-117A)! A PC-ről már ismert és kedvelt szuff a programozók állítása szerint szinte semmiben nem fog elmaradni a Nagy Testvér féle verziótól. Sokan kételkedtek abban, hogy miként lehet egy érdekes és akciódús szimulátort készíteni egy olyan repülőről, amin szinte alig lehet fegyver az észrevehetetlenség miatt. Az F-117A esetében sikerült áthidalni a problémát: elsődleges és másodlagos célokra kívül számtalan egyéb elpusztítandó objektum is megspékeli a hat küldetést, amelyek minden újabb betöltésnél véletlenszerűen változnak. Ez a tény is a játék megunhatatlanságáról gondoskodik, amely ugyanazt a telemelő energiát sugározza majd magából, mint valamennyi MicroProse program: grafikailag maximálisan kidolgozott hátterek, az Amiga verziótól elvárható gyorsaság és szinte 100 százalékos kezelhetőség vár mindenkire, aki betölti a játékot. (Amiga)

Zólee

## A KÖRKÉRDÉS és a VÁGD KL...

akció eredményhírdetése.

A fődíjat, a 3 eredeti játékot és a COMPETITION PRO 5000 BLACK típusú joystickot **Balog Tamás, budapesti lakos** nyerte.

További nyertesek, akik 1-1 eredeti programot nyertek a géptípusuknak megfelelően:

- Karsza Tamás, Sajópetri
- Koneolovszki Jenő, Pethál
- Veres Péter, Karcag
- Hornváky István, Szerencs
- Túri Gábor, Budakeszi
- Lajosfalvi Csaba, Sopron
- Katyí Tamás, Egyházasköszár
- Alexandra S., Lenti
- Vörös Viktor, Kisapostag
- Simovics László, Kaposvár

A nyertesek ajándékait postán kapták meg. Köszönjük, hogy velünk játszottatok.

# Arabian Nights

Minden egy szép nyári napon kezdődött. Hősünk, Sinbad Jnr., a Kalifa segédkertészének a segédje (fontos beosztás) épp a kertben serénykedett. Munkájának a legfőbb haszna az volt, hogy minden nap láthatta szerelmét, a Kalifa lányát, amint az kilép az erkélyre. A lányzó azonban - tekintve hősünk társadalmi pozícióját - számára csak egy elérhetetlen álom volt. Leila hercegnőre viszont egy gonosz varázsló is pályázott, aki felküdte az egyik démon a pokolból, hogy elrabolja őt. Azon a napon tehát megjelent a démon, és elvégezte a megbízást. Ennek azonban szerencsére szemtanúja volt Sinbad is, aki persze azonnal a lány megmentésére indult. Hősünket viszont hamar el is hagyta a szerencséje, mivel a palota őrei őt vádolták a hercegnő eltűnése miatt. Így hát nem sokkal később a sötét várbörtön mélyén találta magát.

Azt hiszem az ilyen és ehhez hasonló történetek már mindenkinek a könyveken jönnek ki, bár ami igaz az igaz, a szerelett kedves elrablásánál nyomósabb okot nehezen lehet kitalálni ahhoz, hogy végigküzdjük magunkat egy ilyen mászkálós játékon, mint az Arabian Nights. Apróbb, ha már itt tartunk, ez nem is annyira csak egy egyszerű mászkálós játék, hiszen a programnak van egy kis adventure beütése is, nevezetesen hogy tárgyakat kell felvennünk, majd használnunk a megfelelő helyeken. Igaz ez túl nagy agymunkát nem fog igényelni, mivel minden pályán csak egy-két tárgyat, s persze ugyanennyi megoldandó feladatot találunk, amelyeket tehát csak a megfelelő módon kell párosítanunk.

Feladataink nem túl bonyolultak. Hogy csak néhány példát említsék: az első pályán gyűjtünk össze legalább 65 db kincset, amiért a kigyóbüvölő nekünk adja a megmevedett kigyóját. Ezt kurbliként tudjuk használni a rab csőrőjénél. A rab a szabadságáért cserébe ad egy alkulkészletet, amivel ki tudunk lépni a börtönből. Kérjük meg a labirintus szellemét (egy palackba von bezárva), aki majd megadja a kijutás kombinációját az edényeknél... Ézzel tulajdonképpen be is fejeztük az első pályát. (Na ugye nem volt túl nehéz?) A többi pálya ezek után gondolom már mindenkinek menni fog. Egyébként cikik beszélnek valamelyik világnyelvet, azoknak a program mindig meg is mondja a következő lépést. Ezt a következőképpen teszi: ahol Sinbadnak eszébe jut valami, vagy észrevesz valamit, egy villanykörte jelenik meg a feje fölött, s ilyenkor a SPACE-1 lenyomva tudhatjuk meg, hogy mi is az a tárgy, vagy eszköz.

Ha nálunk van egy tárgy, az még nem jelenti azt hogy használhatjuk is. Sinbadnak ugyanis csak két keze van, így ha valamelyik tárgyat elő akarjuk venni, nyomjuk meg a SPACE-1 és válasszuk ki. A játékokban rengeteg eldugott, rejtett helyszín van, amelyekhez különböző ajtókon vagy nyílásokon (pl: a második pályán a fatuskókon) keresztül juthatunk el. Ilyenkor álljunk a kívánt helyre s a joy-t lefelé mozdítsuk, majd tűz.

A programban persze majd egy csomó kisebb-nagyobb ellenséges teremtménnyel fogunk találkozni, kezdve az egyszerű őrtől, egészen a démonig vagy a varázslóig, melyek természetesen károsan befolyásolják energiaállapotunkat. A nagyobb ellenségekhez később majd találhatunk nagyobb kárdat is, amely például a varázsló kinyírásához már nélkülözhetetlen. Persze lesz lehetőség az energiánk visszaállítására is: a pályákon lévő ládákban a nehézségi szinttől függően megfelelő számú power-up, s néhány extra élet is el van rejtve.

A játék dicséretére legyen mondva, hogy a mászkálós részekben kívül eltérő típusú pályák is színesítik a programot. Amikor a szőnyegen repülünk, egy kis shoot'em up rész következik, később pedig majd egy helyen csillán kell folytatnunk utunkat "a la Indiana Jones".

A grafika szép színes, jól kidolgozott, az animáció átlagon felül, s a scroll is elég sima és ami a lényeg, gyors. A zene és az effektek mondjuk olyanok, mint a nagy átlag, viszont ha a játékot összességében nézzük, akkor semmiképp nem csúdlunk vele rossz üzlettel.

Vári Zoltán

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	85%	82%	80%
HANG/ZENE	78%	75%	72%
JÁTEKÁRÁLLÁS	88%	85%	82%
<b>ÖSSZEHATÁS</b>	<b>85%</b>		

A futár döbbenet mérté végig Wheatdale város szűk utcáit, elhanyagolt házait és arra gondolt, vajon ki lehet ebben a kis községben annyira fontos, hogy futárátával küldjenek neki levelet, mert ez meglehetősen drága művelet. Rövid kérdézőködés után végül rátalált a címzettre és véletlenül mozdulattal a fickó szívébe nyomta a tekerestet, majd elviharzott. A fiatalember döbbenet és némi gyanakvással forgatta a levelet, majd végül mindenre felkészülve kinyitotta és olvasni kezdte. "Kedves testvérem! Igen, én vagyok az, elvesztettnek hitt bátyód. Gok azt szeretném neked elmondani, hogy milyen remekül élek új otthonomban, Mittedorfban. Hogy az elején kezdjem, Mittedorf egy rég kihűlt vulkanon épült, úgyhogy a város közelében is jó néhány barlang van. Mittedorf hihetetlenül gazdag, erretele gyorsan jön a pénz /és gyorsan is megy/ a város tele van jobbnál jobb fogadókkal, kocsmákkal és boltokkal. Eleinte sajnos pénzükeben voltam, de mostanra pár ismerősömmel rájöttünk, hogy szerezhetünk sok pénzt. A város közelében lévő barlangok tele vannak ocsmányabbnál ocsmányabb szörnyekkel. Ezek gyakran tárnak be a városba, úgyhogy ha sikerülne a fészüket kifosztani, hatalmas vagyonhoz jutnánk. Most már zárom soraimat, indulok társaimmal a szörnyvadászatra. Ölel, bátyód: Sven." A fiú a levelet átolvastva irigykedve emlékezett vissza Svenre, s sóhajtva arra gondolt, hogy bárcsak ő is Mittedorfban lehetne. Hohó! Tulajdonképpen miért is ne mehetnék oda? Ott a helyem - villant át az agyán a gondolat. Rahanva összeszedte minden meglakított pénzét, amin páncélt és fegyvereket, no meg némi élelmet vásárolt, s elindult Mittedorf, a kalandok felé.

Nagy vonalokban ezzel a sztorival indul a U.S.Gold legújabb játéka, a Legends of Valour. Célnk ezúttal nem olyan heroikus, mint a legtöbb más kalandjátékban, nem gonosz szörnyek és démonok hordáit kell legyilkolnunk, ezzel megmentve a világot, hanem "mindössze" sok pénzt, nagy hírnevet kell szerezniük, amint azt már a bevezető képsorokból is meg lehet állapítani nagyon kellemes, látszik, hogy a szerzők nem egy hét alatt vágták össze a programot. A játszhatóságra szinten nem lehet egy rossz szavunk se, legfeljebb az óriási játéktér okozhat néha gondot. Tehát minden összevetve a U.S.Gold ismét egy szép, színvalóságos játékkal rukkolt ki, az amúgy meglehetősen programingséges időkben.

#### A FŐHŐS

Karaktert a Design a character menüponttal generálhatunk. Balra láthatjuk karakterünket /egyelőre még ódámkosztumban/, mellette pedig a portréját. Alul láthatjuk a karakter fontosabb tulajdonságait, azaz az erőt /Strength/, intelligenciát /Intelligence/, egészséget /Health/, gyorsaságot /Speed/ és az öröklött tulajdonságait /Inheritance/. Ezután hősünk fajtát kell meghatározniuk, az ember /Human/ minden tekintetben átlagos, a törpe /Dwarf/ pluszokat kap az egészségre és erejére, viszont általában igen lassú, nehézkos. Az elfnél az intelligencia és gyorsaság mindig magas, de sosem túl erős. A faj kiválasztása után karakterünk nemét kell megadnunk /Male-férfi, Female-nő/, ez nem változtat tulajdonságainkon, viszont befolyásolja, hogy Mittedorf lakói hogy viselkednek velünk. A jobb felső

sarokban lévő kis kótblán változtathatjuk meg hősünk arcát, a legelső ikonon pedig befejezhetjük a karaktergenerálást. Ezután egy képet láthatunk szülőföldünkről, itt a Space lenyomásával beírhatjuk apánk és saját nevünket, majd a boltokban elvásárolhatjuk a nálunk lévő pénzt /fegyvert mindenképpen vegyünk/. Miután mindezzel végeztünk, lépünk vissza a főmenübe és bele is vethetjük magunkat a játékba /Play new game, egy régi játékot a Play opcióval folytathatunk/.

#### KALANDOZÁS MITTELDORFBAN

Első pillantásra alighanem a játék kezelése kissé komplikáltnak fog tűnni, de aggodalomra semmi ok, idővel bele lehet tanulni.

Itt láthatjuk, hogy van-e nálunk valamilyen speciális varázstárgy /pl. hétmérföldes csizma/. A játékban mindössze 3 ilyen varázstárggyal találkozhatunk, ezeket összeszedégete jelenlétük megőrzésére esélyeink.

Ezek az ikonok tudnak egy közelünkben lévő tárgyat megvizsgálni.

Ha valamilyen feltehető tárgy van a közelünkben, itt jelzi ki a program. A tárgyat egy bal clickkel tudjuk felvenni.

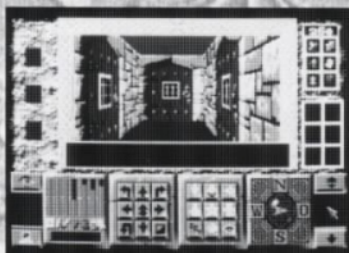
Belépés az I/O menübe. Itt a hangot és az automata harcot /Autocombat/ kapcsolhatjuk ki-be, négyzettrácot tehetünk a padlóra /Floor/, a látóterünket kicsinyíthetjük /ez Amigán ajánlott különösen, ugyanis nagy látóterűnél a játék az elvezethetlenség lelassul/. Ezen kívül tudunk tölteni /Load game/, menteni /Save game, ez az opció csak kocsmában vagy fogadóban használható/, illetve akár ki is léphetünk a játékból /Exit game/. A kis csíkok hősünk fizikai és szellemi állapotát mutatják, minél magasabb az adott mutató, annál jobb a karakterünknek. A bal szélső csík mutatja az EGÉSZSÉGET, ez az első csík kezd, már rég rossz. Ha a csík pirosra vált, sikerült valami komoly betegséget, fertőzést összeszedni. Az ENERGIA mutatja, hogy a karakter mennyire bírja még a gyűrődést, csökkenni szokott, ha éhes vagy szomjas a hősünk, túl sokat harcolunk vagy varázsolunk stb. A SEBEK-re mindig vigyázzunk, ezeket ugyanis csak templomban vagy egy csoma pihenéssel lehet elmulasztani. A MEGJELÉNÉS mutatja, hogy mennyire vagyunk szimpatikusak az embereknek, pl. egy sebesült, beteg és rangos kalandor lényegesen népszerűlenebb, mint egy gazdag és jól öltözött, az EHÉG, SZOMJUSÁG és ALMOSSÁG mutatja, hogy szükségünk van-e kajára, itatra és alvásra. Ha egészségesek akarunk maradni együnk, igyunk gyakran, aludjunk jókat és sebeinket gyógyíttassuk meg egy templomban minél előbb. Enni, inni kocsmában lehet, aludni pedig egy fogadóban a legbiztonságosabb.

6. Vannak olyan varázslatok, amelyek egy adott ideig tartanak. Ha egy ilyen varázslatunk, itt látjuk, hogy meg mennyi ideig tart a varázslat.

7. Mozgás ikonok, ezek teljesen egyértelműek, nem is terek ki rájuk külön.

8. Ezzel az ikonon nézhetjük meg, hogy karakterünk a különböző céheknek milyen besorolást ért el.

# Legends of Valour



9. Akció ikonok. A felső három ikont harcban használhatjuk, ezekkel tudunk ellenfelünkre lecsapni, szúrni és vágni. A következő ikonnal Mitterdorf térképet kérhetjük le, ezen egy pont mutatja, hogy éppen hol tartózkodunk. A mellette lévő két ikonnal varázsló illetve pápi varázslatokat mondhatunk el. A legalsó sorban a baloldali ikonnal pihenni tudunk /max. 12 órái/, a mellette lévőkkel pedig az éppen meglévő tárgyát használhatjuk illetve magunkhoz hívhatjuk a legközelebbi járólótól egy kis beszélgetésre.  
10. Itt láthatjuk az éppen kezünkben lévő tárgyat, amit a felső ikonnal eldobhatunk, az alsóval pedig letehetünk.  
11. A háttérünkben lévő tárgyak.  
12. A nálunk lévő, eladható áruk listája.  
13. Irányító, azt hiszem, ehhez nem kell különösebb kommentár.

### BESZÉLGETÉS

Egy környékünkön bókálózó fickóknak odaszólva az illető általában odaboktat hozzánk és elkezdődhet a dialógus/néhány helyszínen ezt meg sem kell tennünk, rögtön odajön hozzánk valaki dumálni/. Ilyenkor egy kis párbeszédablak jelenik meg, itt a Where... kérdéssel tudakolhatjuk meg egy épület vagy tárgy pontos helyét/lehelvé, ha beszélgetőpartnerünk hallott már róla/. A What is... opcióval a dátumot, az időt vagy a fickó nevét kérdezhetjük meg, az alatta lévő négy ikonnal /balról jobbra és fentről lefelé, pedig az alábbi "kedves" dolgokat művelhetjük:

1. Zsebmetszés, ez a pénzszerzés talán legrövidebb és legegyszerűbb módja, egyetlen hátránya, hogy balsiker esetén beszélgetőpartnerünk bedühödik, sőt néha még ránk is támad.
2. Sértegetés, általában csak akkor célravezető, ha az illetővel harcolni akarunk.
3. Harc, lehetőleg nyílt utcán ne használjuk, ugyanis a helyi milícia nem díjazza a rögtönzött harcmozgást bemutatásokat.
4. Szépen elbarácsolunk és odébb állunk.

### FOGADÓK, CÉHEK ÉS MÁS GYANÚS HELYEK

Fogadók /Hostels/: az utcán való alvásnak két komoly hátránya van: 1.: az árak csavargásért letartóztathatnak bennünket, 2.: a tolvajok különös előszeretettel lopkodják el az alvók tárgyait, úgyhogy érdemesebb inkább egy fogadóban megszállni. Egy fogadóba belépve először a recepcióra lehetünk figyelmesek, úgyhogy menjünk neki a pulnak, mire megjelenik a fogadó neve és három új ikon. A Room ikonnal szobát választhatunk magunknak, ami úgy hélig a miénk is marad /már ha tudjuk állni a chehet/. A második ikon az étkezés /Feast/, itt ki kell választanunk a kaját és hogy mit iszunk hozzá, s karakterünk éhsége és szomjúsága máris csillapodott. Az Exittel távozzunk a recepciótól. Koszmók /Inns/: itt is a pultot legőzölve 3 új ikont kapunk, az első megegyezik az előbb már leirt étkezéssel /Feast/, második ikonnal /Notice/ különböző infokat kérhetünk a városról



Portál /P.V./: ezzel a varázslattal zárt ajtókon, ablakokon és egyéb akadályokon sétálhatunk át. Rövid ideig használható!



Lightning Bolt /P/: a fireball pápi megfelelője, csak ezzel villámokat szórhatunk ellenfelünkre.



Fireball /V/: amíg a varázslat tart, a Space nyomogatásával tűzlabdákat lövhetünk ellenfelünkre.



Create food /P.V./: ételtermés, csak akkor működik, ha épp nincs semmi a kezünkben.



Sanctuary /P/: ezzel a varázslattal a templomunkba teleportálhatunk vissza.



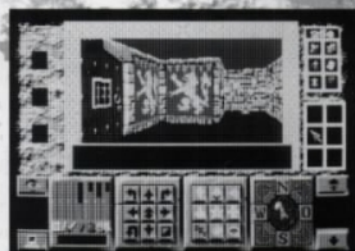
Faith heal /P/: az egészségi fokunk maximuma ugrik segítségével.



Power /P/: egy időre megnöveli erőnket, így a harcban nagyobbak sebzünk, mint egyébként. Néhány szörnyel csak ezzel a varázslattal lehet kinyírni.



Protection /P/: csökkenti ellenfelünk erejét, így az csak kisebb sebeket ejthet rajtunk.



/General info/ és az elérhető munkákról /Work available/. A harmadik ikonnal szerencsejátékokat /Gamble/ játszhatunk. Boltok /Shops/: a szokásos módszerrel a pulthoz lépve ismét 3 új ikon jelenik meg, az infok /Trade/ ikonról már volt szó, a másodikkal /Trade/ kereskedni tudunk, az Exittel pedig távozhatunk a pultról. Kitaró játékosok megpróbálkozhatnak a kereskedelmel /az árak nap mint nap változnak/, de ez szerintem jól sok idő alatt túl kevés hasznat hoz, úgyhogy én inkább maradtam a jól bevált "ölm és kifosztom" taktika mellett. Céhek /Guilds/: Mitterdorfban 5 különböző cég van, ezek közül a Fellowship of the Asegeir és a Brotherhood of Loki varázslókból, a Men at Arms és a Mercenary cég harcosokból, a Guild of Thieves pedig tolvajokból áll, ezeken kívül még négy fajta templom is van, ahol karakterünk beállhat papnak. Egy cég épületében a pultnál a változatosság kedvéért három új ikon közül választhatunk, az elsővel üzletet köthetünk /Business/, a másodikkal valamilyen szolgáltatást vehetünk igénybe /Service/, az Exittel pedig elmelethetünk a pultról. Az üzletkötés annyit jelent, hogy kérjük felvételünket a cégbe, vagy ha már tagok vagyunk, egy magasabb rangot kérünk, ehhez először is egy jelentős pénzzsszeggel kell megátogatnunk a céhet, másodszor pedig egy küldetést kell végrehajtannunk. A céhtagságnak számos előnye van, pl. a cég szolgáltatásait olcsóbban vehetjük igénybe, jobban harcolunk, ügyesebbek vagyunk zsebmetszésben, ismerhetünk varázslatokat stb. A szolgáltatások céhről céhre változnak, egy tárgy felbecsülésének oktatásától egészen az ablakon való bemászás tanításáig.

### VARÁZSLATOK

A LOV-ban két különböző szféra van a varázsló és pápi varázslatok. A varázslatok neve mellett láthatjuk, hogy milyen szférába tartozik /V- varázsló, P- pápi/. Az ikonkifejezést a legfontosabb varázslatokról ezen az oldalon látható.

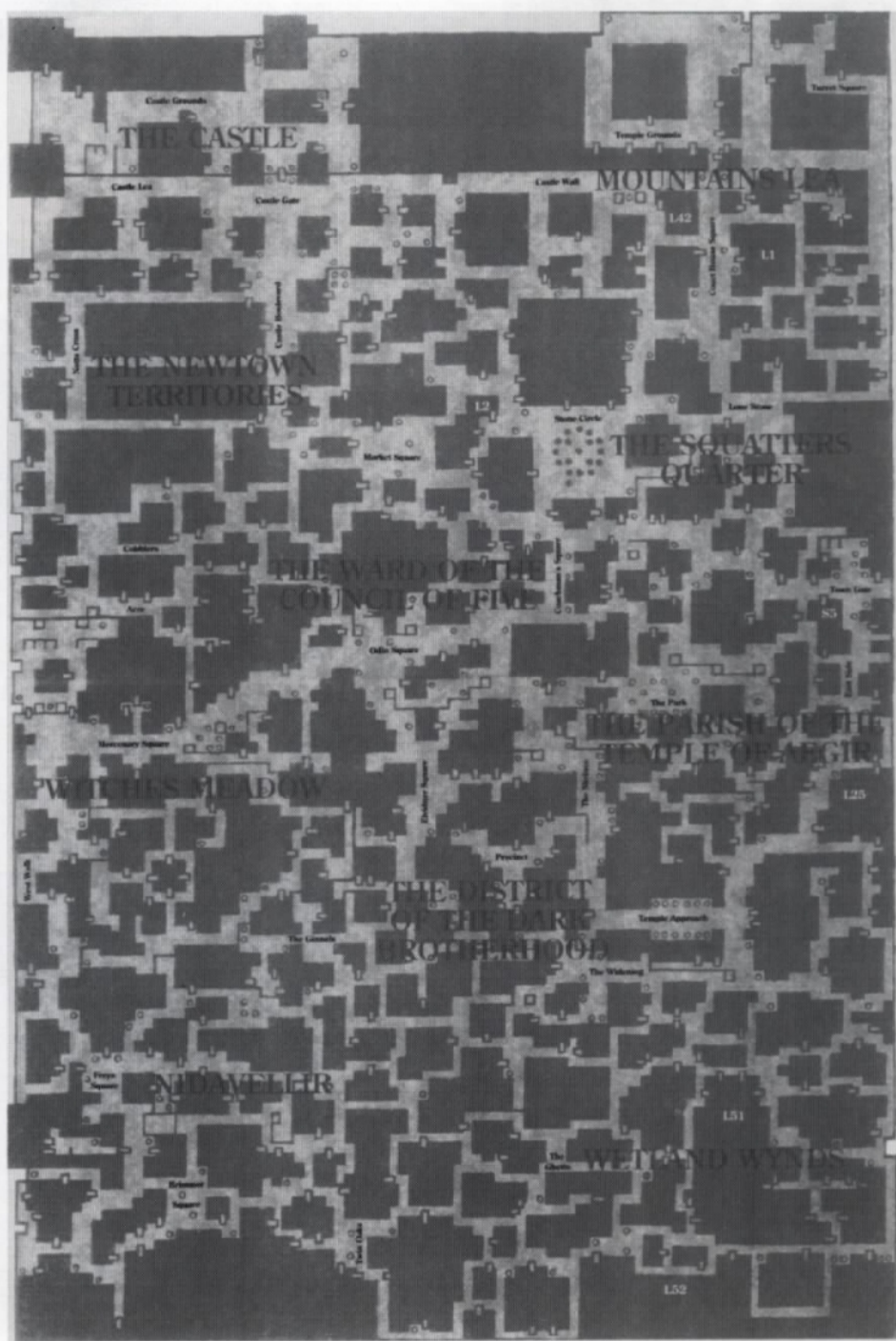
### TERKÉP

Játék közben talán a legnagyobb probléma, hogy a nagy játéktér miatt könnyen elfeledhetünk, az autómag nagyon kicsi és áttekinthetetlen, térképezni pedig szinte lehetetlen. Épp ezért közlünk le egy térképet Mitterdorfról, ami a nyomda is úgy akarja, a következő oldalon látható. Ezen csak a fontosabb utcanevek vannak bejelölve, a különböző céheket, boltokat stb. nektek kell megkérésni és bejelölni, szívesen mindenkinek megmondom a felfedezés öröme. Azt hiszem, ezek után már mindenki tud valamit kezdeni a játékkal. Az már néhány órási játék után nyilvánvalóvá válik, hogy a program nagyon hosszú, végigjátszása több hétre is beleszámít. Már maga a város is óriási, s akkor még nem számoltam a különböző dungeonokról. A grafika és a hang, amint az már a bevezetőben is írtam, vételet profi munka, Amigán és PC-n is minden igényt kielégít.

T.J.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	90%	85%	
HANG / ZENE	80%	80%	
JÁTSZHATÓSÁG	93%	75%	
<b>ÖSSZEHATÁS</b>	<b>89%</b>	<b>79%</b>	





# THE EXAMINATION

Aki varázslásra adja a fejét, az igen nagy cserebe hasította a balhücskáját. Nagyon nehéz a dolga a varázslóknak, ezen ősi mesterség teljes körű tapasztalatot, magas szintű tudást és némi eszt is kíván. Nagyon el vannak varázsolva azok, akik azt hiszik, az olyan könnyű, hogy csak azt kell mondanom csirbi-csirbi és minden megoldódik. De ha ezek után is szeretnék egy minde nélkül megkenni, koponyaforgató mágus helyében lenni, akkor el kell végeznünk a legmagasabb szintű fő-főiskolát, amely a sikeres záróvizsga után egy varázsló diplomát ad. Ennek elvégzéséhez segítséget a KINGSOFT legújabb programja. A játék célja az, hogy elérd a lehető legmagasabb szintet a varázslás tudományában. Ahhoz, hogy le tudjád tenni a záróvizsgáidat a varázsló iskolában, be kell járnod a játék adta birodalom minden zugát, minden várat, börtönét, és elég tégy a próbatételeknek, amelyek rád várnak. A főbb szükséges információkat a varázslók mestere elmondja számodra, a próbatétel indulási helyén. Először meg kell alkotnod a főhőst, a saját elképzelésed alapján. Minden általunk meghatározott főhőst a következő tulajdonságok szerint jellemezhetjük:

- állóképesség (strength),
- szellemi fok (mental)
- rátermettség (constit)
- ügyesség (dexterity).

Kezdetben tíz pontot kapsz arra, hogy szétoszthasd ezeken a tulajdonságokon, megfelelően a főszereplő jellege szerint. Itt arra gondolkod, hogy milyen tulajdonságok dominálnak jobban a szereplőben. Miután megalkodtad a szereplőt, azt kimentheted lemezre, és későbbiekben ugyanezzel a szereplővel kezdhetsz újabb játékokat. A játékokban van egy menü, amely a szereplő irányítása közben, a tűzgomb használatával aktiválható. Ez a menü három fő választási lehetőséget ad számodra:

- nézni valamerre (view)
- szereplő (character)
- állapot kondíció (rest)

Ha az első választod, akkor a gép megkérdezi azt az irányt, amerre szeretnél nézni. Ezt a joy megfelelő irányba történő mozdításával érhetjük el. Elképzelhető az, hogy amerre nézünk, ott van valamilyen tárgy vagy bejárat. Ilyenkor a gép egy kérdést tesz fel nekünk, amelyre a joy segítségével, igennel vagy nemmel válaszolhatunk. A harmadik opcióval tudsz egy pillanatra lepihenni, és feltölteni az energiádat. A második opció tartalmaz egy almenüt, néhány lehetőséggel: - varázslás (cast a spell). Meg lehet adni, hogy mit szeretnél varázsolni, ezt egy listában az ismertek végén leírom.

- Fegyverek (weapon). Ki lehet választani a tartsályodban lévő fegyverek közül egyet, amit a kezdedben tarthatsz, hogy szükség esetén használni tudj.

- Páncéltart (armour). Ki lehet választani a nálad lévő öltözékek közül a megfelelőt.

- Pajzs (shield). Ki lehet választani a számodra legszimpatikusabb pajzsot.

- Lehtár (inventory). Ez egy lista azokról a tárgyakra, amelyeket a játék során be tudtál szerezni. Például: fáklya (torch), ékszer (jewel), stb...

- Felszerelés (outfit). Itt kaphatunk egy kevés információt a fegyverekről valamint a nálad lévő páncéltart elhasználtságáról (wearing).

A sétáltatás során írha ejthetünk néhány várat vagy vörbörtönt. Ezekben a helységekből egy külön menü is megjelenik, amely tartalmaz néhány parancsot: - Nyitni (open). Ha találkoznánk egy ajtóval, akkor használjuk ezt a parancsot.

- Tárkép (map). Legalább nincsen szükség tollra és papírra.

- Világítás (light). Megpróbálja megvilágítani a sötét helyeket.

- Szereplő (character).

- Állapot (rest).

Ha valamelyikőreknél volt már lehetősége játszani a nagyszerű BARD'S TALE 1. játékkal, akkor annak nem sok problémája lesz a bejövissával, mert hasonlóan oldották meg ennél a játéknál is.

- Támadás (attack). Csak olyan hatósgyűrűben tudsz támadni, amelyre lehetőséget ad a fegyvered.

- Varázslás (cast a spell). Használj varázslatot, hogy árts az ellenségednek.

- Tárgy (object). Ezzel is tudsz némi kárt tenni az ellenségedben.

- Fegyver (weapon).

- Mozgás (move). Meg tudod közelíteni az ellenségedet.

Most pedig jöjjenek a megígért varázslatok:

Unknown

Varázslat Kategória Távolság Hatás Pont

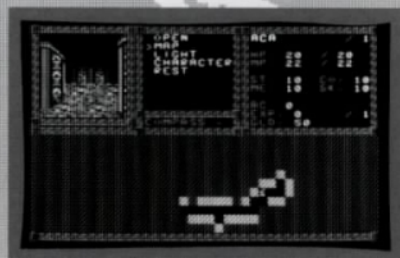
level1:				
magli	meggyújt.	-	-	5
kompá	bekerítés	-	-	4
lebei	gyógyítás	-	30	5
schgr	küzdalem	1	35	10
eiskr	küzdalem	1-3	25	12

level2:				
besli	meggyújt.	-	-	3
eizug	táv.csök.	6	2	0
feuki	küzdalem	5	60	30
grhei	gyógyítás	-	80	10
schko	küzdalem	3	70	8

Varázslat Kategória Távolság Hatás Pont

level3:				
stui	táv.növ.	5	3	20
wisog	táv.csök.	9	5	20
kamtr	bekerítés	-	-	2
eurna	küzdalem	1	50	30
festu	küzdalem	9	60	40

level4:				
gagwe	táv.növ.	8	30	30
heia	gyógyítás	-	mind	20
lahau	küzdalem	1	200	45
fezau	küzdalem	9	120	60
labro	küzdalem	7	80	44



**ÉRTÉKELO**

PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	-	48%
HANG/ZENE	-	-
JÁTSZMÓDOK	-	72%
<b>ÖSSZHATÁS</b>	-	<b>75%</b>



# Beavers

Az utóbbi időben bizony nagyon megszaladt Jethronok. Hogy ki is ő? Fajára nézve hód, foglalkozására nézve pedig egy erdei rockbanda vezetője, aki ropant népszerű zenekara élén már a slágerlistákat ostromolja. Ez persze nem mindenkinek tetszik, különösen a konkurens zenekar énekeseinek nem, aki bármely meglepő is, voltaképpen egy nyúl. Egy szép nyári reggelen aztán az álnok nyúl úgy dönt, hogy neki elege van Jethróból, s kedvenc géppisztolyával megrohanomozza a hódokat és elrabolja Jethro feleségét. Hősünk a jókora mafflós okozta ájulásból magához térve azonnal átlátja a helyzetet, s nekivág az erdőnek, hogy megkeresse szeretett hitvesét.

Alighanem a fenti, finoman szólva is debil bevezetővel sikerült a komolyabb érzületű olvasók lelkivilágába tipornom, úgyhogy rögtön le is szögezem: nem ment az agyamra a Kacsamesék, hanem egyszerűen ilyen a játék. Az már gondom a fenti kerettörténetből is kiderül, hogy a Grandslam a Beavers-szel elsősorban a fiatalabb korosztályt célozta meg, szóval sokan kissé gyermeknek fogják találni a játékot. Ennek ellenére én mégis mindenkinek csak ajánlani tudom a programot, ugyanis a grafika és a hang is remek, amellet a különböző ellenfelek humorosan megrajzoltak és animáltak. Én például a gonosz Frankenstein medvét (Temető Pálya) először meglátva szinte az asztal alá estem a röhögéstől. A Beavers tehát minden tekintetben nagyszerű program, talán csak egy hibája van: baromi nehézre sikerült. Már az is nagyon megnehezíti dolgunkat, hogy a 21 pályán mindössze mindössze 2, azaz kettő darab kódot kapunk, az pedig még a leggyakorlottabb játékosnak is betesz, hogy nincs continue-nk, azaz ha elfogy a

kezdeti 5 életünk, az egészet kezdhetjük elölről.

Mag a játék meglehetősen egyszerű, alul láthatjuk az életeinket, a levegőnket, az energiánkat (fehér tappancsok) és az eddig begyűjtött csillagokat. Noha érdemes minél több csillagot összeszednünk, célunk mégsem ez, hanem egy halósapkaszzerű csikos izé begyűjtése és a kijárat (EXIT) megtalálása. Az első néhány

pályán még elég könnyen boldogulunk, később azonban megjelennek a különböző kapcsolók, amikkel lifteket aktivizálhatunk, tárgyakat kell a megfelelő helyen használnunk (joy le), néha pedig a víz alatt is körülnézni kell. Ilyenkor mindig vigyázzunk arra, hogy ne fogyjunk ki a levegőből.

Ellenfeleinket általában nem tudjuk megölni, de néhány gyengébb szörny ellen hatásos lehet, ha karmainkat kimeresztve forgunk néhányat (joy le). Az ajtókat a joyt felfelé húzva tudjuk kinyitni, a kapcsolókat pedig a joyt lefelé húzva tudjuk ki-be kapcsolni. A 7., 14. és 21. pályán egy-egy főellenséggel kerülünk szembe, ezeket a galád "szörnyeket" csak úgy tudjuk kinyírni, ha a lövedékeiket forgva visszalökjük nekik néhányszor.

Azt hiszem, ennyi bőven elég a Beaversről. A program tulajdonképpen egy szimpla kis ügyességi játék lenne, ha nem lennének a poénos animációk, ezek azonban kiemelik a Beavers-t a hasonszórú programok közül. Egy-két napig remekül elszórakozhatunk az anyaggal, de azért egy idő után kicsit vontatottá válik a játékmenet, a hatalmas esések pedig, amik után a pálya legelejeire is visszazakozhatunk, hosszú távon kifejezetten idegesítőek. Még adós vagyok a két kóddal, amiket a címképernyőn pötyögthetjük be: 8. pálya: ZEGOOO, 15. pálya: MRCLINK.



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	-	85%	-
HANG/ZENE	-	80%	-
JÁTSZHATÓSÁG	-	89%	-
<b>ÖSSZTHATÁS</b>	-	<b>88%</b>	-

T.J.

# STRIKE COMMANDER

Az első demo a játékról pontosan három évvel ezelőtti látott napvilágot. Azóta csak hitegető szavak és újabb demoanyagok barzolták a fanatikuskok idegeit. Majd néhány hete egy videokazettára vett játékelőzetes, nagynevű nyugati szaklapokban megjelent részletfotók, és ezernyi hírnök izgalomtól remegő szultogása csigázta fel végleg a szimulátor programok kedvelőinek népes táborát. A többéves tapasztalat azt sugallta ugyan, hogy előbb próbáljuk ki, és csak azután alkossunk véleményt, de mint kőztudott, a főmeghiztéria ragályos, engem is megfertőzött alaposan...

Beteges várakozással kezdtem tehát "A PROGRAM" installálásához. A közel egy órányi művelet végén arcomra telepedett a döbbenet, a mintegy 35 MByte-nyi terület lezabálásának láttán gépem winchesteréről. (És a Speech-disketeket akkor még fel sem raktam!) Vajon minek van ekkora tárgyénye; csak nem mellékeltek hozzá repülési lexikont is? Azt ugyan nem, de minden egyebet igen. Lássuk mit is tartogat számunkra ez a csaknem 40 Mega:

Az idő 2011, a helyszín Törökország, a Wildcats zsoldosegység központi bázisa. A Földön polgárháborúk dúlnak, az USA egyes tagállamai függetlenségi harcra kezdtek, óriási konszernek állnak egymással, az aranynál is értékesebbé váló olajtartalékokért. Természetesen akkoriban is a PENZ állt a dolgok hátterében, ezért sorra alakultak a zsoldos alakulatok, akik szép summáért elvégezték a szembenálló felek "piszkos munkáit". Mi is egy ilyen alakulat zsoldfűlűjeként kezdjük pályafutásunkat. Feladatunk abból áll majd, hogy előre meghatározott küldetéseket végrehajtunk a világ 14 táján (például Alaszkában, Észak- és Dél-Amerikában, vagy éppen Európában avagy Afrikában). Az egyes küldetések

kisebb részfeladatokra bomlanak, amelyek páncélosok kilövésétől, tankhajók elsüllyesztésén keresztül, ellenséges repülőgépek lelövéséig terjedhetnek. Minden sikerrel járt misszió után felvehetjük a feladat elvégzéséért járó honoráriumot, amiért a központi bázison újabb extrákat vehetünk gépünkhez. Ez nemcsak a gép felspécizését szolgálja, hanem ilyen módon tudjuk a következő megbízáshoz szükséges fegyverkombinációt összeállítani és megvásárolni. És mint mondtam, akkoriban is a legfőbb úr a pénz, ezért jól meg kell fontolnunk, hogy mire adunk ki dollárcsereket. Különösen ügyelni kell a küldetések alatt a drága fegyverekkel való takarékoskodásra, mert egy-egy elpuskázott rakéta a pénztartalékaink kimerüléséhez, és így a játék végéhez vezethet. Ha éppen egy kis kikapcsolódásra vagyunk a megerőltető repülések után, betérhetünk egy-egy kocsmába, ahol eldumálhatjuk az időt kollégáinkkal, de szerencsés esetben új szerződéseket is köthetünk.

A kerettörténet után jöjjön maga a játék. A hatásvadász intrót, - melyet mintha a FALCON 3.0 "filmcs stábja" rendezte volna újra - a program főmenüje követi. A START NEW GAME-ben pályafutásunkat kezdetül meg, melyet később visszatálthetünk, illetve folytathatunk. A TRAINING MISSION egy keresd és pusztítsd (Search and Destroy) vadászbombázó-, és egy légi harc (DogFight) küldetést kínál fel. A légi harcban megadhatjuk, hogy hány ellenféllel, milyen típusú gépekkel, milyen magasságban, milyen képzettségű ellenfelekkel akarunk találkozni. Kezpt választása után következik a gép felfegyverzése.

## A választható fegyverek:

- AIM-9 J/M Sidewinder-: infravörös irányítású levegő-levegő rakéta
- AIM-120 AMRAAM-: radarvezérlésű levegő-levegő rakéta
- AGM-65D Maverick-: lézer-vezérlésű levegő-föld rakéta
- MK-20-: romboló bomba
- GBU-15E-: lézer-vezérlésű bomba
- LAU-3-: nem irányított rakétablokk
- Durandal-: kifutópályá romboló bomba

A gép felfegyverzése után a kabinra bökve (Fly Mission) a beállított magasságban kezdődik a légi harc.



### Néhány szó a műszerfalról:

A sablonos, (távolnézeti) rajza nagyon jó. Különösen a fejmozgatásunkat utánozó ("left mouse button"-utáni) panoráma nézetben mintha tényleg egy F-16-osból tekintgének kifelé. A részletes műszerfal sajnos nem lett kidolgozva, (nagy csalódást!) "minden" (már amit szükségesnek találtak) a HUD-ról, vagy a többfunkciós display-ekről kell leolvasnunk. A műszerfal illetően mellőzése az SC szimulátorértékét nagyon csökkenti, elviszi a "dejlövöldözősjáték" irányába.

### A játék grafikája és hanghatásai:

A grafika a mellékelt fotókból is látható, hogy egyszerű, csodálatos. Amikor azonban megmozdul, -elvégre repülőben szeretnénk magunkat érezni- 386-os 40MHZ-es gépen is szaggatott. Marad a csodás hátterek menüből történő "labutítása"; ekkor a sebességgel már semmi bajunk, viszont elmúlt a csodálat. Animációk: különböző helyzetekben jönnek elő a játék folyamán. Jópárszor katapultáltam mire elteltem a látványával. A hanghatások: ne sajnáljuk a helyet a kiegészítő diskettákkal!

Idézem egyik újságíró kollégám tömör véleményét: "BOMBASZTIKUSAKI!"

A végső konklúzió előtt még egy apró trükk a kis kapacitású



urak számára (40 MByte-osok még ne dőljenek kárdatokba!), a program mérhetetlen étvágya letrűközhető kb. 22-24 MByte-ig, amennyiben töröljük a különböző helyszínek térképeit ["pak]. (Csak az ARENA.PAK-ot NE töröld!) Nem megy tönkre ezáltal a játék, mivel a gép, adott esetben látványos módon GENERALJA magának a hiányzó helyszínt, és annak térképét.

Nehéz feladat összefoglaló véleményt alkotni erről a programról. A stílusa inkább akciójáték, mint szimulátor. Az összehatása azonban annál sokkal jobb, hogy ilyen könnyen elmentem, de nehéz szemelni a szimulátor jelleg hiányosságait felett. Sokszor próbáltam már megfogalmazni magamnak, miért van az, hogy egyes programokban látszólag semmi különlegesség nincs, mégis hónapokig kedvenceink, máskor pedig a sok-sok extra ellenére is csak költségetünk, kerülgetünk, aztán szép lassan a feledés homályába temetünk programokat...

Visszatérve az értékeléséhez: a látvány és a hang nagyon fontos részei, hűzőerői lehetnek egy programnak. Mindent ennek alárendelni azonban -különösen szimulátor program esetében- nem biztos, hogy szerencsés dolog, de ezt inkább döntse el mindenki saját maga.

### Billentyűzetkiosztás:

- 1-5: Hajtómű teljesítmény
- 6-0: Utánégető fokozatok
- A: Game menü-ben: automata fel- és leszállás; auto pilót
- B: Fékek be/ki
- C: Kommunikációs mező be/ki
- D: Sérülésjelző Monitor és Üzemanyag Visszajelző
- F: Fekszárnyak ki/be
- G: Gépgyűjtemény célkészítések be/ki
- L: Futómű fel/le
- N: Térkép, navigációs műveletek
- R: Radar (fegyverzetfüggő üzemmódokkal; [ : zoom : ])
- S: Sebesség mérő mértékegység váltó
- T: Célpont megjelölés
- W: Fegyverzet választó
- TAB: Játékidő lassító
- Y: Célpont követés a fegyünkkel
- SHIFT+TAB: Játékidő gyorsító
- z: Oldalkormányok
- + -: Gázkar
- ESC: Intro vagy párbeszéd átlépése
- Space: Tűzgomb
- ~: Radar csali (chaff)
- \_: Infra csali (Flare)
- F1: Előre nézet / HUD zoom
- F2: Külső hátsó nézet
- F3: Balra ki
- F4: Jobbra ki
- F5: Hátra nézet
- F6: Külső nézet
- F7: Célpont nézet
- F8: Előre-lefelé néző kamera
- F9: Áldozati nézet be/ki
- F10: Fegyverzet követő kamera be/ki
- Alt+J: Joystick kalibrálás
- Alt+O: Konfigurációs beállítások (grafika "butítás")
- Alt+M: Zene/Hajtóműzaj
- Alt+V: Játék verzió száma
- Alt+P: Szünet
- Alt+X: Kilépes a játékból
- CTRL+E: Katapult



Sz.JVC.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	99%	-	-
HANG/ZENE	98%	-	-
JÁTEKZÁRÓ	97%	-	-
ÖSSZEHATÁS	99%	-	-





# IN FLIGHT

gyakorlójátékra, illetve bajnokságban való részvételre. Ezt a játék elején megjelenő menüben választhatjuk ki a 3 ON 3 EXHIBITION illetve a NEW 3 ON 3 TOURNAMENT pontokkal. A RESUME 3 ON 3 TOURNAMENT választásával egy régebben kimentett, félbehagyott bajnokságot folytathatunk, a HIGHLIGHT FILMS ponttal pedig a játék közben megörökített, különösen szép akciókat formálhatjuk vérpezsdítő demo-filmmé.

Lássuk tehát a játékot. Először egy kommentátor tudósít a mai meccsen résztvevő csapatokról és a várható izgalmakról, majd a csapatok felállítását tekinthetjük meg. Saját csapatunknak Jordan állandó tagja, tehát mellé még két játékost és egy cserét ( BENCH ) kell választanunk. A játékosok képére jobb-bal egérgombbal clickelve lapozhatunk, majd tulajdonságaik alapján választhatjuk ki a megfelelőt. A jellemzők a következők: név, becenév, WEIGHT - súly ( a nehezebb játékos jobban szedi a lepattanót ), HEIGHT - magasság ( szintén nem kimondott hátrány a lepattanószedésnél ), majd egy rövid jellemzés, melyben a játékos támadó ( OFFENSE ) és védekező ( DEFENSE ) képességeiről, állóképességéről ( STAMINA ), sebességéről ( SPEED ) és emelkedéséről ( LEAP ) olvashatunk. A nyereső csapat felállítását követően a játék paramétereit állíthatjuk be: a hosszát ( 2-4-8-12 perces negyedekkel illetve 11-15 kosárig ); azt, hogy egy sikeres akció után az előbb pontot elérő csapat kezdje-e az újabb támadást ( Winners Outs ); a nehézséget ( Streetball - College - Pro ); azt, hogy a személyi hibákat figyelje-e a program ( Fouls ); legyen-e zene és hang a játék alatt; és azt, hogy be is akarunk-e szállni a játékba, vagy maradunk külső szemlélők ( Join the action ). A PLAY HOOPS pont választása után pedig végre belemerülhetünk a játék gyönyörébe.

A játékban a következő billentyűket használhatjuk:

-, + : kamera emelése, kamera süllyesztése

, : játék lassítása, gyorsítása

A : kamera távolítása

B : cseré ( a lecserélendők kétszer click; Jordant nem lehet lecserélni, de alig fárad ); csak akkor, ha nálunk van a labda

C : kamera közelítése

F : normál - teljes képernyő váltás

H : help ( ennek a menünek a behívása )

J : játék közben egy nagyon szép vagy béna megmozdulás után

Jordan animáljon-e egy izeset vagy se

P : pause

R : előbbi akció visszajátszása ( lásd később )

S : hangok be - ki

T : mindig Jordant irányítsuk-e vagy azt, akinél a labda van illetve azt, aki az éppen támadó ellenfelet őrzi

1-4 : taktikák ( lásd később )

SPACE : vissza a játékba

ESC : kilépés

A játékban jobb-clickkel passzot adhatunk és kérhetünk ill. "beszűrkelhatunk", zavarhatjuk az ellenfelet, így szerzve labdát; bal-clickkel pedig dobhatunk és társunkkal "dobathatunk" ill. felugorva védekezhetünk vagy szedhetjük a lepattanót. Ha nálunk van a labda, az 1 - 4 gombokkal megajtszhatunk egy-egy taktikát: 1 - alapvonalon álló társunknak löve a labdát, az felugorva habozás nélkül kosárra dob; 2 - passzolunk, majd a palánk alatt visszakerve a labdát, immár üresre játszva magunkat ziccert dobunk; 3 - alapvonalra passzolva társunk, tudása legjavát adva megpróbál kosárra törni; 4 - kijebb álló társunknak leadjuk a labdát, mire az megpróbál betörni vagy kintről rádobja. Ha egyik taktikát sem választjuk, akkor embereink tolyamatosan mozogva próbálnak dobóhelyzetbe jutni. Ha az egyik akció különösen megtetszik, akkor azt az R megnyomása után előre/hátra játszva, különböző kameraállásokból, lassítva/gyorsítva újra megnézhetjük, majd kimenthetjük későbbi finomításra. A meccsek végén megnézhetjük a résztvevő csapatok és játékosok teljesítményét ( sikeres 2 és 3 pontos dobások, labdaszerzések, "prakkerek" azaz blokkolások, és lepattanók ).

A játék talán leglátványosabb része a demo-filmek vágása, melynek keretében lélegzetelállító felvételeket fabrikálhatunk a játék közben kimentett, amúgy se csúnya akciókból. A képernyő tetején a FILM menü alatt egy video kezelőszerveit láthatjuk, valamint itt tölthetjük be a "nyerskópiákat" és vehetjük fel az elkészült filmeket. A LOCATION-nyilakkal a kamerát vízszintesen mozgathatjuk, a HEIGHT menüvel pedig függőlegesen. A PAN-nyilakkal minden irányban körbeforgathatjuk a nézőpontot. Az EDIT menü Begin pontjával a beállított pozícióba rögzíthetjük a felvételt, majd azt a Copy-val a kívánság szerinti képkockáig ott tarthatjuk, illetve a Slew-et megnyomva folyamatos mozgással átvihetjük egy másik, ugyancsak általunk beadusztált pozícióba. A Speed-et választva a lejátszás sebességét szabályozhatjuk, a Frame ponttal pedig képkockánként csévelhetjük a filmet ( itt kell beállítani a Begin-nél elkezdett mozgás végét is ).

Na azért minden fenéig tejfel: az egyedi kialakítású 3D-grafika és az állat zsákolás-mozdulatok csak az érem egyik oldala. A játék legfeltűnőbb bibije, hogy csak egyedül játszhatunk a gép ellen, az igazi hangulatot adó 2-player mód hiányzik. Szintén kissé sajnát az a megoldás, hogy nem tudunk cselezni, csak passzolni, vagy kosárra dobni. A három-három elleni küzdelem sem sugározza az igazi meccsek hangulatát, jobban illet volna az élő legenda szerepéhez a vérbeli 5 fős csapatjáték. A szigorú egytagú zsűri mindent egybevetve egy erős négyesre értékeli Michael Jordan produkcióját.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	89%		
HANG/ZENE	75%		
JÁTSZHATÓSÁG	81%		
<b>ÖSSZEHATÁS</b>	<b>85%</b>		

ANCY

# EXKLÚZÍV

Ménkü sok olvasói levelet kaptam a legendás rovat, az "Exklúzív" újraindításával kapcsolatban, amit egyszerűen nem nézhettem télenül és nekálltam, hogy a beérkezett pályamunkák közül a legjobbakat kiválogassam. Be kell vallanom, nagyon megzavart a dolog, mert az elmúlt négy-öt hónapban számos pályamű érkezett, ami jócskán megütötte az "emmá dófi" szintet. Az alábbiakban egy rövid bemutatást olvashatok a szerkesztőségben végzett közvéleménykutatás eredménye alapján összeállított legsikeresebb programokról, a rovat közepé táján pedig egy bombahírrel is olvashatok.

A legelső produkció nekem személy szerint állatira tetszik. A címe **NEW LODERUNNER** (The Lem-



mings Parody), elkövetoje pedig Opauzski Zsolt. Primitíven egyszerű az anyag, de pont ettől lesz nagyszerű. Az ifjabbak még biztos nem emlékeznek a program ihletőjére, a Lode Runner-re, hiszen még a C64-es éskorában született. Abban egy műtúr emberkéllet kellett dobozkákat összeszedni egy többszintes, létrákkal, lépcsőkkel és átjárókkal megspékelt szobában, vigyázva arra, nehogy az elleneséges apróságok elkapjanak bennünket. Zsoltnak az a remek ötlete támadt, hogy a pálcikaemberkéket felcseréli a Lemmings-ből ismert figurákkal, ezzel mintegy '93-as hangulatúvá téve az ösleletet. Beleparkolt még egy remek opcióat is, a 2 játékos módot, amiben nemcsak egymást segítve, hanem egymás dolgát megnehezítve is hülyéskedhetünk. Ha minden jól megy, hamarosan egy külföldi cég repter-tárájába kerül az Amigóra megírt program.

A másik nagy durranás Amiga-fronton a Szigeti Zsolt és Szigeti Sándor alkotópáros munkája, az **ARCHEOBALD**. A játékból egy archeológust kell



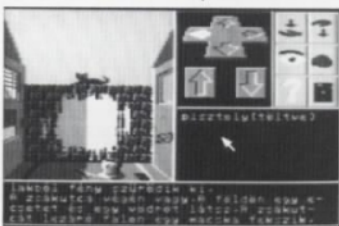
iránytanunk, akit Archibaldnak hívnak (innen az ötletes programnév). A városkából áttevezve a közeli szigetekre kincseket kell keresni, szörnyeket kell megfutamítani, logikai feladatokat kell megoldani. A fő cél a Bűvös Ámulett rejtekhelyének térképét megszerzeni. Hogy ellenfeleinkkel fel tudjuk venni a harcot, fegyvereket, bombákat, és egyéb eszközöket, mint például az élőhalottak megfutamítására szolgáló feszületet kell vásárolnunk.

Pénzt érték tárgyak eladásával és az ivóban lévő szerencsejátékokon nyerhetünk, amit aztán világmógyorsan elverhetünk a shopban. A kész játék nyár végére várható, ami iránt már komoly érdeklődés tapasztalható külföldön.

Most pedig a C64-esek percei következnek. Olyan hireim vannak, hogy berosáltak tőlük. Ugye mindenki ismeri az érzést, amikor betölt egy kafa kalandjátékot, kényelmesen hátrahátrólve nekikészül a könnyed kikapcsolódásnak, és ekkor vilámsapásként éri a meglepetés: a játék valami furcsa óangol, vagy germán nyelven íródott és annyira bonyolult a nyelveze, hogy a könnyed kalandozásból farsztó szatórozgatás lesz. A megoldás: magyar nyelvű játékok beszerzése. De honnan? A más is közkezen forgó játékok többsége még egy kicsit komolytalan grafikával és zenével készült úgy három-négy éve. Azóta nemigen jelent meg valamire való magyar nyelvezeű anyag. És most lássatok csodát! Egyszerre 3, azaz három olyan játék kerül terítékre, amely **HAMAROSAN MEGJELNIK AZ 576 KBYTE GONDOZÁSÁBAN**. De ehhez a Ti segítségeitek is kell. Kérjük azok leveleit, akiknek a következőkben bemutatásra kerülő programok felkeltették érdeklődésüket. Szívesen küldünk információs anyagot róluk, csak válaszborítékokat mellékeljete. Ime a játékok:

Az első program már veterán, hiszen kábé egy éve vár arra, hogy felgyorsuljanak körülötte az események. A címe **A GÁLYA**, szerzője Ölessák Robert. Már úgy tíz hónapja írunk róla, de hogy felrisssem az emlékeket, néhány sor infó: "Nolk egy eldugott kis hegyi falucska valahol a távoli Északi-hegyvidékben. Ezen a helyen született Tongrak, a hatalmas termetű (1 méter 43 centi) barbár harcos és öcse Raeron, a nem annyira híres, mint inkább hírhedt fiatal varázsló, aki mostanság a Szent Húsdaralót imadó szerzetesek által lakott kolostorban a varázstudományt tanulja. Rossz tanuló lévén azonban páros lábbal rúgták ki a tanodából. Csavargóként téltalanul barangolt a biradalmomban, mignem összeismerkedett egy rossz hírű boszorkánnyal. Ezután együtt üzték az ipart, méghozzá olyan termékenyen, hogy máglyahalálra ítélték mindkettőt. Ekkor lép be a történetbe Tongrak, aki megmenti mindkettőjüket, mert a király főmágusától fontos megbízást kapott egy rejtélyes gályával kapcsolatban..." Persze a sztori sokkal kerekesebb, most nagyon leegyszerűsítettem a helyhiány miatt. A program szövelesmerő rutinja egyedülállóan intelligens, a grafika a helyén van, a történet humoros és kellően hosszú.

A második áldozat egy sorozat első része: **JOHN MENDALAEINY KALANDJAI: ROBERT ROY TITKA**. A demóverziót a már jól ismert Othis Stúdió



alias Bagin Norbert küldte meg szerkesztőségünknek. Széltőképén egy rövid részlet a gépkönyv előszavából: "Az egész egy borongós péntek délután kezdődött, amikor is John Mendalaeiny iradjának aajtán kopogás hallatszott.

- Most épp nem vagyok itt, jöjjen vissza hétfőn! - kiabált John fekete írósztala mögöl anélkül, hogy akár csak felpillantott volna kedvenc újságából.

- Szeretném mi?! - nyitott be nevetve Lussie, John barátját.

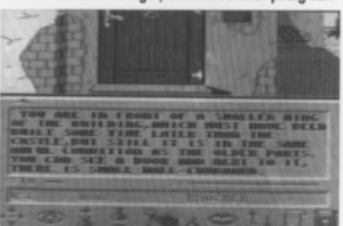
Lussie mindig vidám volt, nevetett, mint egy kislány és nagyon szerette a veszélyes helyzeteket. Hiszen ezert is lett John, a kétbalkezes magádetektív, barátját. Kapcsolatuk több volt, mint szerelem, szinte együtt nőttek fel.

- Hallottad az évszázad sztoriját? - folytatta Lussie izgatottan - Ez a Robert Roy fantasztikus nagy gazember lehet!

- Miről beszélsz? Ki ez a Robert Roy? Mi van az évszázad sztorijával? - értetlenkedett John.

- Hát nem hallottad? Kirabolták az Egyesült Államok központi raktárát, ahol az elkobzott kábítószer tartják a megsemmisítésük előtt. Kábé 300 kiló heroint fújtak meg nem egész két óra alatt. Mindenki tudja, hogy Robert Roy bandája a tettes, de nem tudják rábizonyítani. Ez a Roy egy nagy szélhámos, övé az egész washingtoni-körzet..." Nos így kezdődik az egész, ami aztán életveszélyes nyomozásá fajul a kábítószerbanda főnöke után. A kitudó alaptörténet mellett a megvalósítás sem pite: minden ikonvezérelt, a C64-hez mérten látványos grafika, és krimibe illő fordulatok tarkítják a játékat, ami előre láthatólag szeptember végére készül el. Tök jól!

Utolsónak hagytam a talán legnagyobb csomagét, már ami a kalandjátékok szerelmeit leginkább érdekelheti. A program a nem sokat mondó **KASTELY** névre hallgat, a mintadarabot pedig szin-



tén kedves Bagin Norbert barátunk hozta be hozzánk. Amilyen keveset mond a név, annál sokat mondóbb a róla közölt kép és a hozzá tartozó néhány infó: négy szabadon választható karakter, ikonvezérelt irányítás, körülbelül 100 helyszín, mintegy fél megabyte-nyi rajzolt kép és 220 Kbyte szöveg, RPG-szerű harci elemek, automatikus-térkép funkció, mi kell még?! En már is belezúgtam a stuffba, azt hiszem én leszek az első, aki vesz belőle. És Ti hogy álltok a kérdéshez? Várjuk észrevételeiteket és kérdéseiteket a programokkal kapcsolatban az újság címére. Erre a hónapra ennyire futotta, de már gyúlnak az anyagok a következő Exklúzívhoz. Addig is hasta la vista, babies !!!

Zolea



## APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

A nagy érdeklődésre való tekintettel apróhírdetési rovatot indítottunk. Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelölt kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagy betűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hírdetések megjelentetésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

**Hírdetési árak:** Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.- Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.- + 25% ÁFA = 125.-Ft  
Közületeknek: az első 5 sorig 480.- Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.- + 25% ÁFA = 250.-Ft

ROVAT:  keres  kínál  csere GÉPTÍPUS:  PC  Egyéb  C-64  AMIGA EGYÉB KÍVÁNSÁG:  vastag betűvel (+50%felár)  inverz (+50%felár)  keret (+50%felár)

Dátum: .....

Alíráás: .....

# ISMET SZUPER AKCIÓ

A szerencsés előfizető nyereménye egy

# 3 8 6 A T

Az 576 KByte-ra 1993. július 31-ig legalább fél évre előfizetők között sorsoljuk ki a 386 AT-t.

**A sorsoláson részt vesznek a 'törzselőfizetőink' is.**

További értékes díjak: LEGÚJABB PROGRAMOK (5 NYERTESNEK)  
MÁGNESLEMEZ (10 NYERTESNEK)  
576 KByte T-Shirt (10 NYERTESNEK)

Ne felejtsetd, ha előfizetsz, augusztusban részt veszel a SZUPER AKCIÓ sorsoláson!

## Előfizetési akció

### MEGRENDELŐ

**Előfizetési díj:**  negyed évre: 380.-Ft  
 félévre: 760.-Ft  
 egy évre: 1,520.-Ft

Megrendelem az 576 KByte című lapot ..... példányban  
Megrendelő neve: .....  
Címe: .....  
Írányítószám: .....  
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

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

**576 KByte**  
(COMGAME GMK)

1389 Budapest, Postafiók: 132

# C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a PROSZOLG-tól

ALLEN STORM  
ALLEN WORLD  
AMAZING SPIDERMAN  
ATOMIC ROBOKID  
BACK TO FUTURE II  
BACK TO FUTURE III  
BADLANDS  
BARBARIAN 2  
BASKET PLAYOFF  
BATMAN MOVIE  
BATTLE COMMAND  
BETRAYAL  
BEVERLY HILLS COP  
BIG GAME FISHING  
BLACK HORNET  
BLUE ANGELS  
BOBO  
BOB SQUAD  
BONANZA BROS  
BUDOKAN  
BUFFALO BILL'S RODEO  
CABAL  
CATALYPSE  
CHAMBERS OF SHADIN  
CHAMP. EUROPE FOOTBALL  
CHASE H. Q. II  
CHIPS CHALLENGE

CHUCK ROCK  
CISCO HEAT  
CLICK CLACK  
COOL CROCK TWINS  
COOL WORLD  
COVERGIRL STRIP POKER  
CRACK DOWN  
CREATURES  
CREATURES II  
CROWN  
DARKMAN  
DAYS OF THUNDER  
DICK TRACY  
DIE HARD 2  
DOUBLE DRAGON 3  
DYLAN DOG  
DYNASTY WARS  
ELVIRA ARCADE  
EXILE  
EXTERNE  
FIGHTER BOMBER  
FINAL BLOW  
FINAL FIGHT  
FIRST SAMURAI  
GEM'X  
GHOST BUSTERS II  
GOLDEN AXE

GREMLINS 2  
GREYSTORM  
GULDORF EXPRESS  
HAMMERFIST  
HOOK  
HUDSON HAWK  
IMPOSSAMOLE  
INDIANA JONES IV  
INDY HEAT  
IRONMAN OFFROAD RACER  
JONNY QUEST  
JUDGE DREED  
KATAKIS  
LAST BATTLE  
LAST NINJA II  
LAST NINJA III  
LOCOMOTION  
LOGO  
LOTUS ESPRIT  
LUPO ALBERTO  
MANCHESTER U. EUROPE  
MECHANICS  
MERC  
MIAMI CHASE  
MIDNIGHT RESISTANCE  
MONTY PYTHON'S F.C.

MOONFALL  
MOONWALKER  
MYTH  
N.A.R.C.  
NARCO POLICE  
NAVY SEALS  
NEURONICS  
NEVERENDING STORY II  
NIGHTFREQ  
NIGHT SHIFT  
NINJA RABBIT  
NINJA RABBIT 2  
NINJA SPIRIT  
OPERATION THUNDERBOLT  
OUTRIN EUROPE  
OVER THE NET  
P. P. HAMMER  
PITFIGHTER  
PLOTTING  
POSTSWORTH  
PREDATOR II  
PUZZNIK  
R-TYPE  
RAIBOW ISLANDS  
RII BASEBALL II  
RICK DANGEROUS II  
ROAD RUNNER '91

ROBOCOD - JAMES POND II  
ROBOCOP  
ROBOCOP 2  
ROBOCOP 3  
ROBOTONE  
ROOLANDS  
ROLLING RONNY  
RUBICON  
SHADOW DANCER  
SHADOW OF THE BEAST  
SHUFFLE  
SKULL AND CROSSBONES  
SMASH T.V.  
SPACE CRUSADE  
SPACEGUN  
SPEEDBALL 2  
SPIKE THE VIKING  
SPY WHO LOVED ME  
ST. DRAGON  
STEE THE SLUG  
STEEL AGE  
STORMLORD 2  
STRATEGO  
STRIDER 2  
SU SWEET  
SUMMER CAMP  
SUPER SPACE INVADERS

SUPREMACY  
SWIV  
SYSSYPHUS II  
TEENAGE TUTTLES II  
TERMINATOR II  
THE ADAMS FAMILY  
THE BLUES BROTHERS  
THE JETSONS  
THE SECOND WORLD  
THE SIFONS  
TIME MACHINE  
TOKI  
TOP CAT  
TOTAL RECALL  
TRANSWORLD  
TURBO CHARGE  
TURBO TORTOSE  
TURRICAN  
TURRICAN II  
VENEDITA  
VOLFERE  
WACKY RACES  
WINGS OF FURY  
WINTER CAMP  
WINTER SUPER SPORTS '90  
WRESTLE MANIA

## PROSZOLG

PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLGTÓL. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!



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

A helyes címzés:

## VÁRJUK MEGRENDELÉSEIDET!

Feladó: Kovács Béla

címzett:

PROSZOLG

1399 BUDAPEST,  
POSTAFIÓK: 636

## APRÓ

### AMIGA KÍNÁL

Amiga 500 (V1.3), 0.5 MB bővítő, TV-modulátor, 2 joy, 200 lemez játékokkal, demókkal, 2 lemezzel való eladót 49.000 Ft-ért. Szőke István, 6098 Tass, Szigetfő út 16.

Eladó 1 db F-F modulátor, Mikrovezetők, Alaplapok, Vennék magyar Amiga magazinokat, Hardware Reference Manual-t. Programcsere: Vörös Viktor, 2428 Kisújszácz, Váci M. út 7.

Szuperolcsón eladó 1 db Amiga 500 /1 MB/ + 10845 monitor + lemezek + joystick. Cím: 1162 Bp., Béla utca 61., Barikó Géber.

Eladom, vagy elcséreltem TDK 14 ezer szavas német-magyar elektronikus szótárgépetem Amiga programcsere ellen. Papp Tibor, 6001 Kiskunhalas, Pf. 103.

Szeretném Amiga programokat? Írj Válaszborítékot listát küldök. Könyv, 5005 Szatmár, Pf. 39.

Amiga 500 hoz TV modulátor eladó. Érdeklődni: Csomos István, Tel: (36) 314 580.

Eladó kitűnő állapotban Amiga 500 + japán 512 KB-os mem. bővítő + TV modulátor + infravörös joy + 2 mikroprocesszoros joy. Cím: 2500 Esztergom, Vitorányi út 15. Telefon: 33-512 894.

### C-64 CSERE

C64 magnósok! Szükségkérdés utáni válaszprogramcsere! Cserélj: 220 darab. Horváth Lajos alias Noname Louis, 8500 Pápa, Vajda P. ltp. 45. III/10. Tel: 89/324 729.

### C-64 KERES

Szerkesztőségünk megjelölés kerés jó állapotban lévő 1541/1-es drive-okat. Cím: 1389 Budapest, Pf. 132. Telefon: 1126 415

### C-64 KÍNÁL

Eladó egy C64 + magnó + 1511-es floppy lemezzel (32 db) + 27 db kazetta 22.000,- Ft-ért. Cím: Kocsis Sándor, 1042 Budapest, Virág u. 31. X/56.

C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékok, áremelkedéses egységcsomagok csak nálam! Megrendelésim között adok időközönként kisonokot 2 szemből, akik 2-2 egységcsomagot nyernék. Horváth Lajos alias Noname Louis, 8500 Pápa, Vajda P. ltp. 45. III/10. Tel: 89/324 239.

Az 576-ban megjelent és egyéb C64-es prg-k eladásra lemezen, kazettán. Lemez prg-k kazettás változatai. Pro-

gramok rendkívül olcsón. Deutsch Szabolcs, 8749 Zalaegerszeg, Fő utca 19.

Eladó 1 db C64 számítógép + 2 magnó + 2 joystick + cartridge + 31 kazetta teli játékkal (pl. Creatures I-II, Golden Axe, stb.) + újságok mindössze 28.600 Ft-ért. Bielik Krisztián, 2030 Erd, Eötvös utca 1/B.

C64 magnósok! Utániltiltás prg-k (180 db) kassztán 70 Ft-ért. Megrendelésekre engedélyt. 10 nél 12 db-ot, 20 nél 25 db-ot, 30 nél 38 db-ot kap. Válaszborítékra lista. Cím: Nyeste János, 1042 Budapest, Virág utca 29. Tel: 1899-064.

Eladó C64 + floppy + monitor + magnó + cartridge + joystick + 90 lemez + 15 kazetta + könyvek. Ár: 27.900 Ft. Cím: Pálffy Anlta, 8200 Veszprém, Cseri utca 41/A.

C64-re kazettára játékok olcsón eladók (10 P/d). Bélyeggel ellátott válaszboríték esetében listát küldök. Kiss László, 9024 Győr, Lajta u. 22.

C64-es programok kazettára a legolcsóbban ittem! Válaszborítékot listát küld: Barna Kálmár István, 6400 Kiskunhalas, Püzes u. 20.

C64-es lemezes játé, ill. felhasznált programok olcsón eladók. Cím: Rófar Sándor, 2092 Budakeszi, József Anlta utca 19.

C-64 kazettások! A legjobb utániltiltás és egységcsomagok olcsón ittem. Cím: 8530 Pápa, Celli út 14/A, II/4. Póthárszki Zsolt.

Eladó: C64, floppy, nyomatott, 102 lemez tele játékokkal, 2 mikroprocesszoros joystick, játékelemek, szakkönyvek. Ár: 30.000 Ft. Cím: Sütök, Reviczky Gyula u. 16., Taktics Zoltán.

### EGYÉB

Eladó EP 128 + magnó + programok + könyvek, újságok + joystick. Érdeklődni a 1532-991-es telefonon lehet deklutánként, Gerecs Péter.

AMIGA SAMPLER olcsón eladót (stereo, mono) 3.500,- Tel.:175 2402 Cserkúti deklután

Már Gazdagréten is 576 KByte Shop! Cím: Supertip IT, Budapest, XI. kerület, Frankhegy u. 1. Telefon: 1538-698. Nyitva tartás: H-P:13-18-órát.

Akarsz havi 1 GigaByte-nyi programot szinte ingyen (ATARI ST, AMIGA, PC)? Ha igen, küldj 300 Ft-ot, hogy válaszoljunk! Mix Info, 6701 Szegepd, Pf.1406.

Bombahír! A legújabb 576 KByte Shop a XI. kerület, Móréczi Zsigmond körút 15. szám alatt is vár benneket. Telefon: 166-4792, nyitva tartás: H-P: 10-18-ig, Sz: 9-13-ig.

Super ajánlattal Game Boy eladó! A bolti hozzatarozók + 1 év garancia + Hook + adapter csak 13.000 Ft. Cím: Makos Krisztián, 8230 Balatonfüred, Hóók tere 1.

ELADÓ egy 386 DX33 MHz-es, 64K cache-el, 120 MB winchestere, 1,2 MB floppyval, 4 MB rammal, egémmel, billentyűvel, Trident SVGA-val, SVGA Multisync monitorral, grafikai programokkal. Tel.: 202-2263

### PC CSERE

VGA-n prg csere. Egy-két pl.: Cobra Mission, Laura Bow II, Lemmings II, BC400, Dune II, Comanche, F15 III, SMD GIF & MOD. Tóth Róbert, 7720 Pécsvárad, Várkert kör 2.

# MAHJONG 4

Mintha már hallottam volna ezt a nevet. Hát persze! Ez az a kínai logikai játék, ahol a táblán elhelyezett

lyezett rengeteg követ párosával kell leszedni. Na de lehet-e még valami újat egy ilyen játék negyedik részében kitalálni?

A szabályok tulajdonképpen a régiek: mindig két azonos mintájú követ lehet a pályáról levenni, s ezt is csak akkor, ha ez a két kő a már szabadabbá vált területeken vagy a széleken keresztül összeköthető egy olyan vonallal, mely legalább kétszer törik meg. A követek mind egy szinten helyezkednek el, ami meglehetősen megkönnyíti a játékot. Nagy problémát okoznak viszont a nehezebb szinteken megjelenő színes téglák, melyek a párok összekötését akadályozzák. Az egyforma színű téglákat a kövekhez hasonlóan párosával lehet eltüntetni a pályáról, de ezek szintüktől függően rövid vagy még rövidebb idő múlva ismét megjelennek. A lila téglák még megátalkodottabbak, hiszen ezek megmoccanni sem hajlandóak. Minden szintet előre megadott időn belül kell teljesíteniük. Ha ez az idő lejár, vagy olyan állásba jutunk, ahol már semmit sem tehetünk, a program vidám fűttség kíséretében véget vet a játéknak.

Szerecsőre az egyes szintek teljesítéséhez némi segítséget is kapunk. Ezeket a kép bal alsó sarkában kis színes golyók jelképezik. Egy piros golyót felhasználva a program három összekapcsolható párost megkeres és levész a tábláról. A zöld gömb választása után egy olyan párost vehetünk le, melyet egyébként nem tudnánk a szabályoknak megfelelően összekötni. A kék golyók bár hátralevő időnként növelik, pontszámunkat jelentősen csökkentik. Végül a sárga labdák egy rövid időre az összes akadályozó téglát eltüntetik a pályáról. A golyók fölött egy kulcsot találunk. Ide írhatjuk be a jelszót, ha rögtön egy magasabb szintre akarunk ugrani. Bár az utolsó szint jelszava EASY (könnyű), ezt a pályát szerintem képtelenség letakarítani.

Nagy előnye a programnak, hogy egy külön editor tartalmaz, melyben mindenki saját ízlésének, ügyességének megfelelő pályákat tervezhet. Így, ha valaki megoldotta az összes szintet, mégsem válik unalmassá a játék.

A másik javulás a régebbi verziókkal szemben a grafika. Egyrészt a követ mintái is szebbek, felismerhetőbbek lettek, így nem folyik ki az ember szeme a harmadik pálya után. Másrészt ahogy haladunk előre a megoldásban, az egyes szintek hátterében csinos kínai hálygek bukkannak fel, s a pályák végén az egész képet kedvünkre csodálhatjuk.

A Mahjong 4 lehat remek folytatása a sorozatnak. A logikai játékok és a szép grafikák kedvelőinek mindenképpen ajánlom ezt a kellemes agytornát.

Végül lássuk a 27 szint jelszavát:

HOME	THIS HARD	GRAY	LEAFDOWN
UPUP	AMAN	AIRY	BOMBTWIN
WORD	COFE	RAIN	FLWR
ROCK	QUIP	HOLE	SMAL
BALL	CUBE	NIKE	IIII
SSSS	EMEU	FRAM	EASY
			AAAA

Temesvári Tibor



# HEXXAGON

Valahol a távoli térben és időben hatalmas háborúhoz készülődnek.

Vörös Rubin és Folyékony Króm csapatok gyülekeznek, hogy élet-halál harcban eldöntsék, melyikük veszi át az uralmat a galaxis felett. Az egyik sereg az retenthetetlen, lángszűz (ezért egyszerűen villanykörteinek álcázott) gépeggy, Cranic vezet. Gyorsan tekintsük hát át a hatszög alakú hadszínteret, s katonáink számát lépésről lépésre növelve égessük ki (le) ellenfelünket.

A játék során katonáinkkal kétféle lépést tehetünk: az egyik, hogy átlépünk a kiválasztott bábu valamelyik szomszédos üres mezéjére (az ilyen mezőket a program zöld kerettel jelzi). Ekkor katonáink tulajdonképpen osztódk, tehát csapatunk létszáma növekszik. A másik mód, hogy emberkénkel két egységet ugrunk, s egy sárga kerettel jelölt mezőre lépünk. Ez a nagy ugrás azonban elveszi emberünk minden erejét, így osztódni már nem képes. (Bár egy igazsi csatában ilyen nem lehetséges, itt a hibás lépéseket az U billentyű lenyomásával visszavonhatjuk.)

Bármelyik lépésfaját választjuk is, katonánk az új helyen összes szomszédját megtéríti, így azok némi villogás után átállnak a mi oldalunkra. Ebből persze már nyilvánvaló, hogy a játék végéig csak az ellenfél összes katonájának megtérítése lehet. Amennyiben ez nem sikerül és a táblán elfogytak az üres mezők, a játékot az nyeri, akinek több katonája maradt a végére. (Az öreg C-64 tulajdonosok számára ezek a szabályok a Seven Up-ból már ismerősek lehetnek.)

A taktikához ötletként csak annyit, hogy sose hagyjunk üres mezőt saját bábuink között és ha lehet, inkább osztódjunk, mint ugrándozzunk.

A játék kezelése nagyon egyszerű. Játshatjuk a gép ellen három nehézségi fokozatban vagy ketten egymás ellen. A program tartalmaz egy pályaszerkesztő részt is. Ez azonban nem igazán izgalmas, hiszen csak a már létező pályából vehetünk ki mezőket.

# THINKING GAMES

Gondolkodtató játékok. Ugye egy ilyen címtől minden logikai játékok iránt rajongó géptulajdonosnak megdobban a szíve. Így jártam ezzel én is, de a program elindítása után pillanatokon belül kiderült, hogy tévedtem. Az egyes részjátékoknak ugyanis semmi köze nincs a logikához. Maguk a feladatok valószínűleg csak az egészen fiatal korosztálynak fognak szórakozást nyújtani, így a programot leginkább olyan apukáknak ajánlom, akik most kezdik megkedvelteni csemetéikkel a számítógépet.

A program legérdekesebb és a gyerekek számára leghasznosabb része szerintem egy összerakó játék (ezt a kezdőképen a három figurára rákattintva indíthatjuk el). Itt népviseletbe öltözött embereket, nemzetekre jellemző épületeket és zászlókat kell részekből összeraknunk. Az embereknél például egy csomó fejből, testből és lábból kell kiválasztanunk az egymáshoz illő háromast. A legegyszerűbb szinten még egy minta segít a válogatásban, a legnehezebb szinten viszont már semmi segítséget nem kapunk, és egy megadott országhoz meg kell keresnünk zászlóját, népviseletét és az országra, népre jellemző épületet is. A helyes megjelölésért

persze pontokat kapunk, s a cél minél több pont összegyűjtése megadott időn belül.

A barlangban és az odúban két teljesen hasonló játékot találunk. Mindkettőben egy labirintus kell minél gyorsabban bejárniunk, s eközben az útvesztőben elrejtett tárgyakat összegyűjteni. A labirintusok alaprajzát felülről látjuk, ezért még eltévedni sem nagyon lehet. A barlangban leginkább az alajoskannáknak érdemes összeszedni, hiszen az alajoszs gyorsítja az amúgy elég rozsdás mozgásunkat. Az odúban ezzel szemben legnagyobb értékük az oxigénpalackoknak van, melyek időnként növelik.

Az utolsó feladatot, a Puzzle-t a földgömbnél találjuk. Itt egy megadott képet kell kis darabokból összeraknunk.

A program ötletei és grafikája nem kiemelkedő. Az egyetlen érdekesség, hogy még hangkártya nélkül is érthetően "beszél".



MIJÉEEZ? Úgy nyűzsög itt ez a rengeteg bivaly, mint a szűnyogok, mikor egy nyári napon a csajodtól túl későig maradsz a stégen és azok a dögök megerőzik az izdat testek hivatagó illatát. Nemhiába ábrándozok ilyen kellemetlen dolgokról, hiszen itt gubbasztok egy kies íródban, teljes letargiában, mivel elszáll az ihletem, és epekedve bámulok ki az ablakon, a korai nyárnak a női ruháivatra tett jótékony hatását szemlélve. Vajon ugyanilyen serkentő hatással volt-e a levélrókra a hirtelen meleg?

Hádát, nem mondhatnám! Mi van veletek fiúk, lányok? Kikikaszott benneteket a forróság, vagy a vakáció utáni vágy szivrga ki ennyire az agyvelőtökét? Igencsak hiányolom a leveleitekben a raiitáziát az eredetiséget.

Nem túl könnyű egy szórakoztató Csevegőt összeállítani, ha ilyen rém savanyú az alapanyag. Azért megpróbálom...

# CSEVEGŐ

De vajon maguk tudnak-e még csak rosszabbat is imi? Tíztelettel, T. Sándoré. Hőlygem, mélységesen meghatott levele, hiszen ez arról árulkodik, hogy az 576-kór olyannyira ragályos, hogy kivétel nélkül mindenkiire átragad. Nyugodtan tessék munkahelyi kollégáinak is bemutatni a lapot, hátha a portás bácsit is sikerül megfertőzni. A második megjegyzésre pedig egy rövid válasz: a kritikus sem ír könyvet, rendez filmet, szerez zenét. Nekünk is ez az életpálya jutott...

## Megalevél

Minden kommentár nélkül következik Gajárszky Ivon alias IRONMAN kivonatós levele, ami pontosan 6 oldalas volt eredetileg, de most csak a legjobb gondolatokat idézem (nehéz volt kihagyni belőle): "Két év alatt leküzdöttem kisebbségi komplexusomat, így megírom végre ezt a levelet (bár ne tennem?) Szép kis gruppe vagytok, az nem vitás, ám én mégse foglak agyondicsérsni benneteket, hanem egy olyan szöveget, gyilkos, gonosz és minden ártánnyal megkent kritikail részletekkel teleírt levelet postázok, hogy csak na. Tehát nem fogok pátyolgatni senkit sem, mert még a végén elkanászodtok, inkább kondiban tartalak benneteket egy ilyen 'kedves' levélkével. De nem nyújtom tovább a szöveget, mindjárt a közepébe vágok. Az újságról: ARCULAT (ROVATOK), Csevegő: csúcs, de lehetne több oldalas, szűkséges rovat mindenképp!!! Demo rovat: Nem C64-re kéne írni, hanem Amigára. Az 'öreg' már nem tud újat alkotni. Játékleírások: nagyszerűek, kicsit kevés a humor, de erről a későbbiekben még lesz szó. Az egyetlen, amit igazán hiányolok, hogy ritkák a részletes és teljes leírások. Nintendo/GameBoy: fúj, árulás, levele! A GameBoy még egy elvishető dolog (anyagilag is), de a Nintendo! Ássuk ki vesz Nintendo-t? Többnyire csak tizenéves, igen jó módú szülőkkal rendelkező gyerek engedheti meg magának ezt a luxust. De ezek ellenére fränkó színes folt az újságban, csak ne legyen több két oldalnál. Wanted: nagyon ötletes és jó rovat. Toplista: nem rossz, ez is sokat dob az újságon. De az összeállítás ne a tí kedvenc szerinti történjen, hogy épp melyik a kedvencek. Ugy lesz csak színvonalas, ha a játékok minősége és aktualitása a mérvadó. IROK (A GARDA). T.J. Az értékelők egy kicsit

elcsúsztak (vagy elcsesztek?) a májusi számban. Így szegény 'gyors, de elég lassú' barátom hiába dicsérte az egekig a 'brillánsan megkomponált, atmoszférikus zenét' az Amberstar tesztelese közben, ha az értékelőben a zene nem is szerepelt!!! Egyébként T.J., az egyik kedvencem. Koronczai G: hát idefigyell! Gazsi! (Sorry a brutális letegezésért!) Az INCA leírás olyan szarazra sikeredett, mint a Szahara közepén egy száritókötel üzemidőben. Szegény Inca forog a winchesterében, hogy egy poént sem eresztettél arról, hogy milyen dinka. Pedig a korábbi munkáid alapján ezt nem vártam volna. Zolee: annyira megszoktam már a stílusodat, hogy nem is neveltek a poénjaidon, mert pont odavágnak. Apró HUMOR. Átneztem a korábbi számlátokat az óskortól napjainkig és összevettem a legújabbakkal. Egy szövegű dolgot tapasztaltam! A régebbi számok humoros leírásán néha majd 'berosdítam', ám a mostani számtól lapozgatva elvakított a színek kavalkádja, de ugyanakkor az újságporzót az araszról. Elűt a humor! Megszoktál! Visszahozni sűrűsíteni! Újabb a kissé elvont külső vész színt a lapba a humor helyett? Szerintem a legőcskébb poén a legjobb. Minél rosszabb egy vicc, annál jobb a nagy filozófia, mi? ÖTLETEK: I. Nem ártana minden évben egy listát megjeleníteni az addig megjelent játékleírásokról. II. A terjedelmet növelhetnék a végtelenségig, már ha bírjátok szűkűl. III. Időszámításunk előtt évfelvetették meg egy külsőszám gondolatát. Nagyon időszerű, és jó volna egy RPG-külsőszám. IV. Nem ártana egy felhasználói rovat. Oké. Mára ennyi férni kell belőlem. De ha rosszakkal szíveskedtem ismét elvővők. Na csd, kacsincsd! Nincs más hátra, mint előre, asta la vista, baby. Utóirat: Vannak olti különleges muffok... Azt hiszem, hogy eléggé lefaradtatok ti is az olvasásba, hát még én, mivel nekem be is kellett pötyvőgnöm ezt a töménytelen karakterhalmazt. Remélem nem hiába, és jószórakoztatok. Erre a hónapra a Csevegő egy oldala bőven betelt, úgyhogy...

...ÁVE EVERYBODY!

Zolee

## A lányok, a lányok, a lányok angyalok... V 10

Az első terítékre kerülő levél szerzője B. Nikolettta, Salgótarjánból. Nem tudom, észrevettétek-e, hogy milyen nagy mértékben megszaporodtak a gyengébb nem által írt levelek? Ennek okaira nem sikerül rájőnnöm, csak tippeim tudok: Jobban ismerik a befűket, vagy tetszik nekik T.J., vagy valami hasonló idefent okja lehet a dolognak. Na de a levél: Tíztelett 576 KByte! Bazilj! egy lapot mesterkedtetek össze, erre mérget veszek (jaj, azt azért ne tedd!). Azonban azzal nem értek egyet, hogy a színes szírványvászniú színösszeállítások - ez egy alliteráció volt - az olvashatóság kárára válnának. Aki nem tudja elolvasni, vagy nem akarja, hát az menjen el művészeti kritikusknak ne a lapnak írjon... Kész az elismerő szavakért, bár néha én is úgy érzem, hogy átmelegyünk a vanitgarde-ba, amit sokan kifogásolhatnak, akik csak a leírásokért veszik a lapot. Ez egy dolog. A másik dolog az, hogy mindenfelé megteszünk azért, hogy ne csak az agynak, hanem az szemnek is táplálékul szolgáljon az újság.

## A lányok, a lányok, a lányok angyalok V2.0

A hónap második helyezetteje nem tinédzser korú, hanem (kapaszkodj) 40 éves. Na ja, tudom hogy ez még nem ok a csodálkozásra, hiszen a játékos kedű iskoláigazgató barátom is megejté már kenyeré javát és még mindig bőszen nyomkodja a klaviatúrát. A dologban az a furá, hogy smét egy csodabogárról van szó, egy HÖLGY-ről. Idézek gyöngybetűkkel írt leveleiből: Tíztelett szerkesztőség! Az 576 Kbyte című lap újévben írok. Ilyen jól megszerkesztett és írt újságot még nem láttam, pedig csak azóta ismerem ezt a lapot, mióta megújult formájában kapható, 40 éves leszek maholnap, de ezen folyóirat teljes lekölti a figyelmem, PEDIG MEG SZÁMITÓGÉPEM SINC'S (a kiemelés tölem származik, a nagyobb hatás kedvéért). Am még valamit el szerettem volna mondani. Ne haragudjon szíveségemért, de maug kritizálják a program szerkesztést, figurált, zenéjét...

A SUPER NINTENDO rovat totális sikere arra késztetett minket, hogy a 'testvérpár' másik tagját, a SEGA MEGADRIVE-ot se hanyagoljuk el. Ezután minden hónapban igyekszünk a legjobb MD stúdiókat bemutatni, hiszen az 576 KBYTE SHOP-ban erre a korszakra is totális választékot talál a vásárló, sőt, még azt is ki merem jelenteni, hogy választék terén a jobb nyugati boltokkal is felvesszük a versenyt. Azt, hogy SNES-en a legjobbak vagyunk, már mindenki tudja. Jöjjön tehát a 'kis fekete japán csoda', a 16 bites gépek történeteként, a SEGA MEGADRIVE és a róla szóló rovat!

## TALESPIN

Azt hiszem, a fiatalabb SEGA-sok körében osztatlan sikert fog aratni a TALESPIN, hiszen a vásáronként végigjártatható rajzfilmet a kicsik (meg a nagyok) rögtön saját kedvük szerint irányítva újrátjátszhatják, felléve ha megveszik a MD verziót. A játékban Kit-et és/vagy Balut irányítva a világ egzotikus tájait barangolhatjuk be, s szinte minden szereplővel találkozhatunk, akiket a rajzfilmben megismertünk: néhány velünk, néhány ellenünk küzd, de hát ki tudná útját állni egy ilyen keltősen, akár a földön, akár a levegőben - a játékban mindkét helyszínen produkálhatunk. A végcél, hogy a pályákon minden csomagot összeszedjünk, hiszen csak így lehet továbbjutni, s elnyerni a Sir Kán (vajon így kell leírni a Share Khan-t?) által kitűzött trófeát. A TALESPIN egy egyszerű, de igen kedves maszkolás keresgélős játék, ahol az ellenfelek gyilkolászása abszolút háttérbe szorul - nem titkolt szándék, hogy a kicsiknek készült a stuff. A fő problémát az eldugott ládák összeszedése okozza, s a negatív szereplők is annyira aranyosak, hogy egyikre sem lehet igazán haragudni. A grafika egy-az-egyben a rajzfilmből, frónként a játék egyetlen hibája, hogy egy képzett profi hamar végigjut rajta. Mindezeken ellentétben a rajongóknak melegen ajánlom.



## CHAKAN

Azt rögtön tudtam, hogy ha elkezdem a MD játékok bemutatását, egy lexikon vastagságú újság is kevés lesz. Hogyan is lehetne például egy olyan játékot kihagyni, mind a CHAKAN? A stuff már akkor megrázta az embert, amikor még csak a zenéjét halljuk meg - nem túlzok, a horrorfilmek láfútykhoz hozzá képest - és akkor még nem is játszottunk vele! A főszereplő Chakan, az 'örökké élő ember', aki gyárlóságában a halálal kitűnt alkot - ha legyőzi, a halhatatlanság lesz jutalma. Győzött, de azóta nem tud nyugovóra térni - evezredek óta harcol a pokol teremtményei ellen. A stuff stílusa tekintve 'úts-vágó' klón, de annak is a legjobb fajtája. A végcél az, hogy a világ összes szörnyét kiirtsuk - rögös lesz a hozzájuk tartozó világok 4 pályája. Fegyverünk kezdetben a B irányba használható dupla-kard, de később komolyabb bódok és pengék is felszedhetők. A szintek igen hosszúak, és az órág (halál?) számtalan rusnya teremtményével vannak telezsúfolva. Vízben, földön, levegőben tanyázo harakkal kell megküzdenünk. A világok végén található fő-szörnyek igazi kihívást jelentenek, ezért nem árt szorgalmasan gyűjtenünk a szinteken elszórt varázs-összetevőket, melyekből különböző extra italok készíthetők. A játék grafikája osztályon felüli, minden apró részlet a halál jelenlétét tükrözi. Az akció vesztül frenetikus, s a küzdelem mellett még a pixel-pontos ugrásokra is figyelni kell. Ehhez csak pluszt jelentenek a vérfogyasztó zenék és hanghatások. Olyan játékosoknak ajánlom, akik már kellő gyakorlattal rendelkeznek a hasonló stílusú stuffokban.



## EX-MUTANTS

A MEGADRIVE kínálat tele van akció-úts-vágó játékokkal, így találokra emeltem ki közülük az EX-MUTANTS-t (tudja valaki egyáltalán, hogy az EM egy képregény sorozat alapján készült?). A sztori természetesen a nagy világegés után történik, ahol is egy Sluggo nevű eszelős egy hasonlóan eszelős Zuggate (még ez a név!) nevű tudóssal azon faradozik, hogy a megmaradt néhány embert is mutánsná változtassa. Van azonban egy cyborg, Kildare, akit az emberi faj megmentésére programoztak be (érdekes, hogy nem sok olyan játék van, ahol robotok végítik az embert). Nos ez a robot visszaalkított emberré ő fickót - Ackroyd-at, Tanya-t, Bud-at, Shannon-t, Piper-t és Dillon-t, akik közül sajna négyet elrohantak. Két szereplő közül választhatunk tehát, s innenál kezdve indul a mandula. A feladatunk abszolút a szintek kijáratának meghlése, másodsorban a cyborg által adott feladatok végrehajtása: keresd meg azt-azt. Természetesen fegyverek, bombák, bonusok is találhatóak, de hát ezek nélkül már nem is lenne teljes egy játék. A játék pozitívuma az, hogy kezdetben igen könnyű, lehet egy kicsit lazítani, folyamatosan bejelönni. Persze a dolog egyre nehezedik, de a jó játszhatóság s az örök folytatási lehetőség nagyonban segíti a játékost. A grafika stílusa, színe, tényleg 'lepusztult' hangulata van a tónak. A zenék is a helyükön vannak, a digi durmák is, összeségében az EX-MUTANTS egy jó kis játék.





MARIO-irószett, tolltartóval



MARIO-golyóstoll, töltőtoll



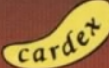
MARIO-ceruzahegyező

# Megérkeztek

a **cardex** kft mintaboltjába az új NINTENDO iskolaszerek!

Már most gondolj az iskolakezdésre!

A bemutatott iskolaszerek a



kft bemutatótermében vásárolhatók meg:

1072 Bp. Dob utca 38.

TEL: 142-1560



háztáska



övtáska



iskolatáska

## DOOMSDAY WARRIOR

Szinte már megszámolhatatlan azoknak a játékoknak a száma, amelyek a Street Fighter 2 pofátlan lekoppintásai. A pofátlan jelzőt szándékosan használtam, mert ezek a munkák általában csak abban különböznek az "örögtől", hogy mások a szereplők és a mozgások. Persze nem kell leírni a koppintások nem feltétlenül rosszak, csak mintha a sorozat x. epizódjai lennének mindegyik újítás nélkül. A DW-ban egy sor szokatlan (inkább idegen lény) harcok közül választhatunk, és a többiek ellen kell küzdenünk. A Power Moves-től eltérően az akció itt folyamatos figyelmet igényel - 15 féle speciális támadást produkálhatunk, ellentelünk ugyanannyit, nem nagyon van tehát idő a filozofálgatásra. A játék első felén nem nagy durranás, hiszen semmi különleges nincs benne. Nem lehet olyanokat mondani, hogy erősítjük meg emberünket, vagy ismerjük meg az ellentelüket, itt mindenki egyenlő esélyekkel indul, hiszen egy a lényeg - a folyamatos verekedés (ki tud egy perc alatt több támadást bevinni?). A grafika átlagos, a szereplőket tekintve japán stílusú, a hátterek inkább sammitmondóak. Ezek azoknak ajánlom, akik kedvelik a csontváz lekoppasztott agresszív verekedős játékokat.



## KING OF THE MONSTERS

Aki ránez a KOTM című játékra, az csak akkor nem látja meg a japán baűtést ha vak. Ki ne tudná, hogy a ferdé szeműk rajongának a hatalmas szörnyekért, és már tucatnyi filmet készítettek, melyekben ezek a kis állatok lerombolják Tokiót. A KOTM egy ilyen filmhez hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt a szörnyek nem kedvtelésből, hanem "véletlenül" rombolják a várost, ugyanis párójuknak pont az a színhelye! A játékban négy veszett szörny közül választva küzdhetünk a másik három ellen, meghozza Street Fighter 2 stílusban!



Támadások, védések, speciális mozgások tömkelege áll rendelkezésünkre, hogy kikészítsük a másikat, s közben még a várost is kedvünkre lerombolhatjuk. Óriási érzés amikor ellenfelünket, mandjuk melberugjuk és az száguldova dönt le egy hatalmas pagodát vagy hidat. Természetesen az emberek sem télenkednek, és repülőkkel, tankjakkal, hajókkal, helikopterrel igyekeznek megfékezni a két dühöngő óriást. Geon, Rocky, Beetle és Astro Guy személyenként változó módon tud küzdeni a sokféle mozgást a Joy és a gombok trükkös kombinációival hívhatjuk elő. Dobások, rugások és nyaktörő (szó szerint) mutatványok tucatjában gyönyörködhetünk. A KING OF THE MONSTERS egy szokatlanul nehéz verekedős játék, egy eredeti ötlettel, a városrombolás lehetőségével. Mivel a gép ellen küzdeni nem egy leányálmom, igazán két játékos üzemmódban élvezetes. A grafika és a hanghatások inkább közepesek, testvéreknek és örök riválisoknak ajánlott!

## EARTH DEFENSE FORCE

Azokat a jellegzetességeket, amelyek kezdetben csak a japán lövöldözős játékok sajátjai voltak ma már minden valmire való shoot'em up-ban megtalálhatjuk. Ezért az olyan cégeknek, mint az Irem vagy a JALECO igazán nagyot kellett alkotni, ha topisztós anyagot akarnak készíteni. Ehhez fantasztikus grafika, jó kezelhetőség, változatos hátterek, és a legfontosabb: elképzeltetlen méretű, formájú űrhajók kellenek. Az EDF-ben szerencsére mindez megtalálható, s nem is akármilyen minőségben. A sztori a már unalomig ismert sémára épült: idogen flotta támadja meg a Földet, amellyel csak a különlegesen kiképzett EDF csapat képes szembeszállni. A játék többek között abban is eltér testvéreitől, hogy játék közben nem tudunk extra fegyvereket felvenni. A pályák előtt mindig egyféle dologgal szerelhetjük fel a hajót, amit azután az egész pályán keresztül cipelnünk kell. A fegyverek adott tulajdonságokkal bírnak - lövésig gyorsaság, erősség - mindenkinek magának kell kiszabnia, hogy melyik a legszimpatikusabb. Az olyan impozáns nevű cuccok mint Atomic és Vulcan sajnos nem sokban különböznek, szerintem a legalkalmasabb a jó öreg Homing Missile, amely mindig a legközelebbi ellenfelet támadja. Érdekes opció még, hogy játék közben 3 fokozatban állíthatjuk gépünk sebességét, és a fegyvert "szétvethatjuk", ilyenkor tüzérség jelentősen megnő.

A főszörnyek ránezésre igen veszélyesnek tűnnek, de egy egyszerű körbe-körbe mozgással gond nélkül el lehet banni velük. Nos, mindent összevetve az EDF grafikailag ugyan kiemelkedik a nagy átlagból, hiszen az enorm formájú űrhajók nagyon impozánsak, de mégsem tartozik a legjobbak közé. Olyanoknak ajánlom, akik gyűjtik és szeretik a lövöldözős játékokat.



# POWER MOVES



Amikor megláttam a PM című játékot, felcsillant a szemem: egy Japán stílusú verekedős játék a KANEKO-tól Gondallom, valami SF2-1 is tulszórnyaló stuffról van szó. Sajnos, egy kicsi csalódnom kellett, ismét nem sikerült elvenni az SF2 koronáját. A játékban 3 különböző harcos ereje és praktikai ellen kell megküzdenünk, hogy elnyerjük az 'Első számú harcos' címet. A szereplők tulajdonságait az alábbi táblázatban olvashatjuk le, így kifőzhetjük, hogy egy-egy páli ellen milyen taktikát alkalmazunk: inkább támadunk vagy védekezünk. Kezdetben persze főszereplőnk még a leggyengébb ellenfélrel is silányabb képességekkel rendelkezik, de ha nagy nehezen sikerül győzelmet aratnunk, a tulajdonságcsíkok szépen elkezdnek felfelé kúszni. Bevallom férfiasan, hogy kb. egy óra után keresztül senkit nem tudtam a padlóra küldeni. Aztán rájöttem, hogy a Street Fighter 2-ben megszokott frenetikus támadó taktika itt nem válik be, s a joystick folyamatos balra húzásával a képernyő szélére álltam. Ilyenkor emberem minden féle támadást, még speciális mozgásokat is kivédett, nem lett hát más dolgom, csak időnként ütni egyet. Mondjuk így a játék nem lett túl izgalmas, de a különböző ellenfelek végigverése közben legalább élvezhettem a grafika rejtett szépségeit. A PM eredetileg egy jó ötletre épült játék. Minél szebben verünk ugyan meg valakit, annál jobban fejlődnek tulajdonságaink. A tisztességes meccsek viszont lehetetlenül nehezkes, marad tehát a folyamatos védekezés. Szintén hiányosság, hogy a többi ellenfélrel szemben emberünk semmiféle speciális mozgást nem tud. Kellemes opció viszont, hogy 2 játékos is játszhat, és a ködszavas folytatási lehetőség is adott (próbáljuk ki a KW6 037R EQY-1).



A grafika mint már mondtam klassz, valószínűleg az ellenfelek nemzetiségét idézi. Az animáció átlagos, de érdekes funkció, hogy a képernyőn az előtérben is tudunk mozogni (ő lá Fatal Fury). Alapjában véve a POWER MOVES egy jó játék, de igazán kritikus szeműeknek azért csak óvakodva ajánlom.



## CHESTER CHEETAH

Azt hiszem nyugodtan mondhatom hogy ebben a hónapban a legszuperebb SNES stuff a CC volt. Ritka az ilyen altalál grafikája, bomba zenékel feletemőtt, jól játszható, humoros játék. Chestert a nagyközönség először mint képregény és rajzfilmsztárt ismerte meg, ezért adott volt, hogy kalandjait ebben a stílusban kell átvinni az SNES-re. Ezért a játéknak nagyon sajátos, karikatúrás-szerű grafikája van, ami első látásra belepója magát a szívünkbe. Hősünk a 'Nagy sarkú állatkerl!' 5 pályáján harcolja végig magát, míg megtalálja kedvenc chopperjának elveszett darabjait. Cican először a Parkban próbálkozik. Itt begyakorolhatjuk a fő támadó mozgásokat, az ellenfelek fejére ugrást és megismerkedhetünk néhány cuccal - a bonusz érmekkel, az energia tappancsokkal, a gitárral és a napszemüveggel. Lemehetünk a csatornanyílásokba is, ahol extra hegyek lelhetők. A pálya végén miánk a motor első darabja, és máris továbbjutunk a Mojmak erdejébe. Itt próbára tesszük ugráló tudásunkat, hiszen tarzon madra faról-fára ugrálni igen fiktikus feladat. A harmadik szint a Krokodil völgy - főszerepben a csattogó alpcacsok!



A Rejtett barlang csilleutozásának túlélése után már csak a Madárház 'borzalmai' állnak utunkba, hogy végre felpattanhassunk a motorra. A játék minden pályája egytől-egyig szuper. Méretelen humor és változatosság a jellemző a háttérakra és a sprite-okra. A felvehető extrák - gitár, napszemüveg, tornacsuka, gördeszka - hasznos segítőeszközök. Mint mondtam, a grafika, szokatlanul jó stílusú, színes, a zenék igazi dögös rock and roll-ok. Ez a játék egy gyűjteményből sem hiányozhat!



## OUTLANDER

Pontosan 108 év telt el a világégés óta. Az utakat motoros bandák uralkodják, melyek közül a legveszélyesebb fogva tartja a világhírű tudóst, Dr. Beaumont-ot, aki a vízkészítő gépezet feltalálója. A víz pedig az arnyal is értékesebb - aki tehát uralkodja a gépet, az a világ ura lehet. Az Egyesült Nemzetek megbíznák minket, a világszerte ismert legendás hőst, hogy szabadítsa ki a doktort. Tipikus Mad Max történet kapcsolódik a MINDSCAPE legújabb szuperjátékához, az OUTLANDER-hez. A játékban két mód üzemel - a 'saját szemszögű' autós perspektíva, és a horizontálisan scrollozó lövöldözés-verekedős forma, az autónkból kiszállva kell a rosszak ellen küzdeni. Kezdetkor a volán mögött ülünk, úttalun utakon, Molotov-koktélokkal felszerelt motorosok között kell szerencsésen átlivároznunk. A sztrádák akadályokkal vannak tele, melyek kerülgetése közben még a motorosokat is aprítani kell a kocsiába épített géppuskával, ha pedig hátulról vagy oldalról érkeznek, shotgun-nal. A játék ezen Test Drive-klon része nagyon élvezetes, főleg ha megtanuljuk a profik számára is összetett irányítást - a joystick minden gombjára szükség van! Egy városba érve már lábun kell továbbhaladnunk és küzdenünk a bandatagokkal. A házak között töltény, élelem, üzemanyag található, amelyek elengedhetetlen kellekek a sikeres továbbjutáshoz. Az OUTLANDER grafikailag is, tartalmilag is szuper játék. Igazán nem lehet azt mondani, hogy lerágott csont lenne, hiszen az ősrégi C64-es Techno Cap-on kívül nem is emlékszem hasonló játéokra. A háttér tényleg a nukleáris katasztrófát idézi, színeiben is. Az irányítás kicsit bonyolult, éppen ezért klassz. A hanghatások életszerűek, a zenék pedig (kicsit dicsős beütésűek) nagyon jól szólnak. Végre egy olyan játék, amely nincs rojngói táborhoz kötve, és a profiknak is igazi kihívást jelent.





# GAMEBOY

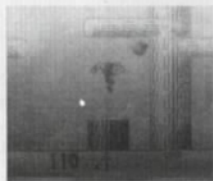
## THE JETSONS

Szinte minden számítógépen és konzolon létezik már a Jetson család kalandjait feldolgozó stuff, tehát a GB sem maradhatott ki. Stílusát tekintve a JETSONS-ROBOT PANIC inkább ügyességi játék, mint máskézés (máskézés ugyan kell benne, de biztosan megizzad az, aki egy-egy pályát teljesít). A család feladata az, hogy a város különböző helyszínein felbukkanó örült robotokat megrendszabályozza, és így őregbitsse George Jetson hírnevét. Elroy az űrfoci csarnokban, Judy a koncertpalotában, Jane pedig a bevásárlóközpontban próbálkozik a robotok ellen. E szint teljesítése után veti be magát George, a gyárban. Ellenfeleink a robotok mellett golyók is lesznek, melyeket ajánlatos kikerülni. A család tagjai természetesen nem üres kézzel próbálkoznak, Elroy egy labdával dobálózik, Judy görkorit vehet fel (START megnyomása után választhatjuk), Jane pedig egy rakétahátizsákkal érheti el az elérhetetlen helyeket. A pályákon ládákat vizsgálhatunk át, melyek amellett, hogy védekezőeszközként szolgálnak, még extra cuccokat is rejthetnek. A cuccok használata energiához van kötve, ezért mindig gyűjteni kell az elemeket. Érdekes egyébként, hogy a pályákon néha fejtörést okoz egy-egy akadály leküzdése (többféle ajtón máskézhatunk ki-be), ezért a JETSONS jóval több egy egyszerű 'keresd meg a kijáratot' játéknál. A grafika átlagos, a rajzfilm stílusában készült, szerintem rendkívül bájos. A zenék viszont igazán bombasztikusak (hangulatot adó Rock and Roll számok), sok GB program megirigyelhetné őket. Aki a rajzfilmet szerette, és a nehezebb kihívásokat nyújtó stuffokat szereti, az szerezze be a JETSONS-1!

Ebben a hónapban igazán könnyű dolgom volt, hiszen 4 játék magasan kiemelkedett az egyébként igen szoros GAMEBOY mezőnyből. A 4 játék kiválóan alkalmas arra, hogy meggyőzze a GB képességeiben kételkedőket - a kis műtűr lehetőségeit a végletekig kihasználó, számítógépeket szégyenbe hozó stuffokról van szó!

## SUPER HUNCHBACK

Lehet, hogy páran tagadják, de szerintem annak idején mindenki kedvence volt a Hunchback C64-es változata, és folytatása. Talán ezért gondolták az OCEAN-os fiúk, hogy a GAMEBOY tulajdonosok szívesen vennék a Notre Dame-i toronyór fészereplésével készült játékot. A feladatunk maradt ugyanaz: Esmeralda megmentése. Ehhez 9 szint tucatnyi pályáján kell átvergődni, de szerencsére a pályák nem túl hosszúak, így a sikerélmény biztosított. Egy pálya befejezéséhez elvileg elég megérinteni a végén levő harangot - de nem árt előtte egy kicsit szétnézni, hogy milyen extra cuccokat is rejt környezetünk. A plusz pontokat érő gyümölcsök mellett az 'EXTRA' szó betűit is begyűjthetjük, de legfontosabbak a kis harangok, melyekkel 'fekete lyukakat' nyithatunk. Ezekbe behatolva speciális pályákra jutunk, ahol töménytelen bonusz gyűjthető. A SH-ben a változatos akadályokon kívül - tüskék, mozgó padló, lengő kötél - természetesen rejtett szobába is bejuthatunk, melyek teljes feltérképezése az igazi móka (az első rögtön a lengő kötélel a lyuk közepénél leugorva lehetjük meg). A stuff grafika jóval tényleg átlagon felül, észbontó, fenomenális, és most abba is hagyom a cikket, mert az ötödik pályán az istennek se' tudok átjutni.



A bevezetőben azt mondtam, hogy a bemutatott 4 játék a maga nemében verhetetlen szinten lett kivételezve. Messzemenően igaz az a VIRGIN JEEP JAMBOREE-jára. A JJ olyan tökéletes off-road szimulátor, hogy leginkább az Amigós Toyota Celica-hoz tudnám hasonlítani. Hihetetlen, hogy miként voltak képesek a készítőik a 'saját szemzőgő' autóversenyekhez szükséges adat-hegyet a GB-ba beletömni. Elszuható fák, bokrok, kövek - minden, ami egy ilyen játékhoz kell, megtalálható. Összesen 22 pályán kell végigjutni a sikerhez (Rövid futam, Középes futam, nagy Bajnokság üzemmódban), de természetesen gyakorlásra is lehetőség van. Ellenfeleink (összesen 20-an vannak) lehetnek a gép által irányított kocsik, de 2 GB összekötése esetén egymás ellen is küzdhetünk. A számunkra ideális opciók is kiválóan működnek: előzőkor pozícióknak jelzése, helyzetünk a pályán, a következő kanyar irányának mutatója. Ezek beállításával egészen amatőr és csúcs profi játékosok is szíjzük szerint versengethetnek. A grafika nagyon eltalált, a sebesség is megfelelő, tehát azok, akik az autóversenyes játékok iránt érdeklődnek, tuti, hogy nem fognak csalódni!

## JEEP JAMBOREE



## SPOT - THE COOL ADVENTURE

Talán a '7UP' sem gondolta, hogy az üdítősdobozain szereplő piros korong egyszer videojáték-sztár lesz. A VIRGIN jóvoltából most elkészült egy stuff, amely Super Mario stílusban akar az élre törni. Ha a szintén ezen az oldalon szereplő Hunchback stílusát nézzük, ami szerintem 'klasszikus' ügyességi, akkor a SPOT-ra nyugodtan ráakaszthatom a kaland-máskézés ügyességi jelzőt. Már a kezdőkor feltűnnek a család sajátosságai: a térkép, melyen kanyargós utak vezetnek a végél felé; és a szinteket jelző ikonok, melyek siker esetén eltűnnek, és továbblépést engednek. Játék közben azian jön a többi - változatos tájak, helyszínek, mozgó platók, gyűjtögetni való bonusok, mókás ellenfelek. A pályákon számtalan módon juthatunk végig, így nem esünk unalomig az ismétlés hibájába. A máskézés mellett később repkedhetünk is héli rakétával és űrhajóval, találgathatunk csúszós padlóval és liftekkel is, miközben a korongok és szivacsok tömkelegét gyűjthetjük. Természetesen nem hiányozhat a bonusz pálya sem, ahol szíveket kell foglyul ejtenünk. A játék grafika jó, Mario-szerű, ezért szerintem tuti sikerre számíthat.



Ismét Wanted rovat, és ismét egy MicroProse szimulátor. Ezúttal a legendás Silent Service lemezéről fűjtük le a port, és helyeztük be az 1541-ünkbe.

A maga idejében erről a játékról a különböző külföldi lapokban nem volt ritka az olyan vélemény mint pl: "a legjobb, és legélethűbb szimulátor, ami valaha készült", s az igazat megvallva C64-re azóta se nagyon jelent meg jobb tengeralattjáró szimulátor. Nem is annyira a grafikájának köszönhetette a sikerét, hanem inkább annak, hogy ez volt az első olyan igazán összetett szimulátor, ahol a játékos már valóban úgy érezhette, mint ha egy tengeralattjáró belsejében osztogatná a parancsait, s nem csak néhány billentyűt nyomkodna.

Miután betöltődött a játék, három választási lehetőséget kapunk. Az elsőnél, a "Torpedo/Gun Practice"-nál az egyik amerikai bázisnál, a Midway szigetnél találjuk magunkat. Négy kiselejtezett teherhajó horgonyzik a távolban, amelyeken begyakorolhatjuk a torpedók használatát. A második lehetőség a "Convoy Actions", melynél a gép különböző valós támadásokat generál ellenséges hajókonvojokkal szemben. Végül a "War Patrols"-nál egy küldetést kell vállalnunk, és azt kell végigcsinálnunk, kezdve a bázistól, majd jó néhány ellenséges hajó elsüllyesztése után, az épségben való visszatérésig.

Ezután beállíthatjuk, hogy mennyire vagyunk gyakorlottak (1-4). Ez többek között hatással van arra, hogy pl. milyen pontosak lesznek a torpedók, vagy hogy milyen talpraesettek lesznek a támadóink stb... Ezeken kívül itt még a játék valószínűségét kell meghatározni a következő pontokban:

**LIMITED VISIBILITY:** Ha ez be van kapcsolva, akkor azok a hajók, melyek a radarunk hatótávolságán túl vannak, nem

# SILENT SERVICE

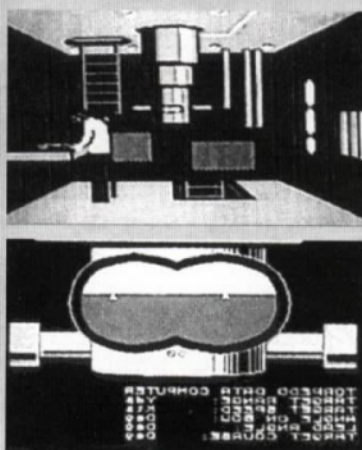
**EXPERT DESTROYERS:** Ha ezt bekapcsoljuk, akkor a konvojokat kísérő rombolókon profibb szakemberek lesznek. Ezek a rombolók kitartóbbak, s a sonar (hanglokátor) kezelőik pedig jár-

tasabbak a szakmájukban.

**CONVOY SEARCH:** Kiválasztva a konvojok nem mindig fognak megjelenni a radar sugarán belül. Meg kell tehát keresnünk őket. Legjobb megoldás végigpásztázni a periszkóppal vagy a látszóval 360 fokok szögben az egész horizontot.

**ANGLE-ON-BOW INPUT:** Ennél a pontnál a gép nem fogja automatikusan kiszámolni a torpedó kilövésének a szögét, tehát nekünk kell megtennünk. Mielőtt ezt a pontot beállítjuk, nem árt ha meggyőződünk róla hogy pontosan értjük-e a Torpedo Data Computer működését. Csak gyakorlott játékosoknak ajánlott.

Ha már mindent beállítottunk, töltsük be a program többi részét az F7-et lenyomva. Ekkor a parancsnoki torony (vagy ha bevetést választottunk, a bevetés térképe) jelenik meg először, s már kezdődik is a játék. Innen - a parancsnoki toronyból - válthatunk az öt különböző képernyőre a joy-t a megfelelő irányba mozgatva, majd a tüzet lenyomva. Középen hagyva-periszkóp; fel-a hid; balra-műszerek és órák; jobbra-térkép; le-kárjelentés. Ha látszóval akarunk nézelődni, először fel kell mennünk a hidra, majd ismét meg kell nyomnunk a tűzgombot. Egyébként ha a parancsnoki toronyban tartózkodunk, az alatt a játék áll, ez tehát egyben pause is. Néhány képernyő nem mindig lehívható, mivel ha például a víz alatt haladunk, elég bajos lenne a hidra kimászni. A parancsnoki toronyból még két speciális funkció is lehívhatunk: Balra+le=gyakorlás esetén a küldetésünk vége, bevetés esetén az aktuális konvoj támadásának az abbahagyása, s visszatérni a cirkáláshoz. Ez



fognak megjelenni a térképen. Azok a hajók pedig, melyek kimentek a hatósugarunkból, az utolsó észlelt pozíciójuknál, villogva lesznek nyilvántartva a térképen. Ha ez a pont nincs bekapcsolva, akkor minden hajó - függetlenül helyzetétől - látszódní fog.

**CONVOY ZIG-ZAGS:** Ha be van kapcsolva, akkor az ellenséges konvojok rendszeresen irányt fognak változtatni. Ha nincs bekapcsolva, akkor addig fognak egyenesen haladni, amíg ki nem torpedózzuk őket, vagy földnek nem ütköznek.

**DUD TORPEDOES:** Ha ez ki van választva, akkor néhány torpedónk csüörtörőköit mondhat, különösen az 1942-1943 évben. Ezek a torpedók ugyan sérülést okozhatnak az ellenségnek, de felrobbanni nem fognak. (Csak a löccsenést láthatjuk.)

**PORT REPAIRS ONLY:** Ezt kiválasztva ha valami megsérül, az nem lesz automatikusan megjavítva a küz-delem, vagy a bevetés alatt.

utóbbi csak akkor tehetjük meg, ha éppen nem üldöznek minket, ha nincs már aktiv torpedónk, vagy ha már nem sülyd egy ellenséges hajó sem. Jobbra+le=az eddig elért eredményeinket tekinthetjük át. Most pedig lássuk a már említett képernyőket részletesebben:

## NAVIGÁCIÓS TÉRKÉP

(Csak bevetés esetén!) Ha bevetést választottunk, mindig ezzel fogunk kezdeni. A Csendes-óceán nyugati részéről kapunk egy térképet. Egy kis fekete pont jelképezi a hajónk helyzetét, melyet a joy-jal tudunk irányítani. Ilyenkor egyébként sokkal gyorsabban telik az idő, ahogy a keret színe váltakozik, úgy telnek az éjjelek és a nappalok. (Egy órjárt általában két hónapig tart.) Ha cirkálás közben ellenséges konvojba botlunk, a keret pirosra vált s ilyenkor a tüzet lenyomva megkezdhetjük a támadást. Ellenséges hajókat többnyire a forgalmasabb útvonalakon fogunk találni, azok közül pedig az értékesebb csapatszállító-, vagy tankhajók általában Japán közelében lesznek. Ha esetleg nem találunk konvojt, de fel akarjuk a térkép egyik részét deríteni, csak simán tüzelt hagyjuk abba a cirkálást a kívánt helyen. Végül ha vissza akarunk térni a bázisra, közelsük meg az egyik villogó pontot (a bázisunkat) és ismét a tüzet használjuk. Több dolgot ezen a térképen nem tudunk csinálni.

## TÉRKÉP

A térképen a szemmel látható dolgok, a radar és a sonar adatai kombinálva jelennek meg, magyarul itt mindent figyelemmel kísérhetünk. A mi hajónk fekete pontként, az ellenséges hajók és a torpedók fehér pontként, a szárazföld pedig zöld területként fog megjelenni. Vigyázat, a műszereink nem mindig megbízhatóak, így néha nézzünk körül szabad szemmel is, nehogy váratlanul találkozzunk egy ellenséges rombolóval. Ha a térképen már több dolog van, mint amit kezelni tudunk, akkor mindig a legtávolabbi objektum tűnik el a képből. A térképet nagyítani a "Z" ill. "X" billentyűkkel tudjuk. A legnagyobb nagyításon már azt is megfigyelhetjük, hogy a hajók melyik irányba haladnak.

## A HÍD

Természetesen csak akkor tudunk kimenni, ha a felszínen haladunk. Körülnézhetünk szabad szemmel vagy látcsővel, valamint itt győződhetünk meg a látási viszonyokról is. Innen is kezelhetjük a fedélzeti ágyút, de nem nagyon ajánlatos mivel nem lehet túl pontosan célozni.

## PERISZKÓP/LÁTCSŐ

Ezek használatával kinagyított képet kapunk a környező terepről. A periszkópot a felszínen vagy max. 44 láb mélységig tudjuk használni, de csak nappal, vagy legfeljebb szürkületben. Ezzel szemben a látcsövet éjjel is tudjuk használni, de hát természetesen csak a felszínen. Itt láthatjuk a Torpedo Data Computer adatait is melyek a következők:

TARGET RANGE:célpont távolsága.

TARGET SPEED:célpont sebessége.

ANGLE ON BOW:torpedó kilövésének a szöge (a hajó haladási irányához viszonyítva). Ennek a kézi beállítása gyors fejszámoló képességet igényel, így ez csak profi játékosoknak ajánlott.

LEAD ANGLE:ez a szög azért szükséges, mivel az ellenség is változtathatja a helyzetét, s ennek megfelelően ki kell egészíteni a torpedó kilövésének a szögét. (Ezt egyébként a gép egy elég bonyolult egyenlettel számítja ki.)

TARGET COURSE:a célpont haladási iránya.

## MŰSZEREK ÉS ÓRÁK

Nos, nézzük miket is láthatunk itt balról jobbra haladva:az első óra az elemek állapotát mutatja a mellette lévő töltést ill. fogyasztást jelző ledekkel együtt.Ezután a sebesség, majd a mélységmérő következik. A kis táblán a periszkópról ill. a torpedóinkról kapunk infót. A következő sorban a három csik a három diesel tank telítettségét jelzi. A következő óra a tengerfenékhez mért távolságunkat mutatja, az alatta levő pedig a tengervíz hőmérsékletét. A nagyjából közepén elhelyezkedő táblán a hajótesten lévő nyílások zárt ill. nyitott helyzetét láthatjuk. A maradék három óra jelentését már gondolom mindenki kitalálta: az irány, az idő, és a sebességfokozat. Láthatunk még egy kis üvegcsövet is a jobb alsó sarokban, ez

csak azt mutatja hogy éppen merülünk, vagy emelkedünk.

## KÁRJELENTÉS

Ezen a képernyőn kapjuk a jelentést, ha a hajónk bármelyik része megsérül. Ha nem tettük a javítást valóságos szintre, akkor a hibákat az emberek általában kijavítják.

## KEZELŐBILLENTYŰK

SPACE - Visszatérés a toronyba.

F1 - A térkép választása.Ha már ott voltunk, ismét középre helyezi a hajónkat.

F3 - Kimászás a hidra. (Ha a felszínen vagyunk.)

F5 - Kémlelés a periszkóppal.

F7 - A műszerek ellenőrzése.

F2 - A kárjelentés áttekintése.

F4 - A hajónapló lehvása. (Az addig elért eredményünk.)

F8 - Visszatérés a cirkáláshoz. Gyakorlás esetén a küldetés befejezése.

P - Periszkóp fel/le.

O-4 - A hajó sebességfokozatai.

R - A haladási irány megfordítása.

D - Merülés.

S - Felemelkedés.

CURSOR BILLENTYŰK - Fordulás jobbra-balra.

RETURN - Töröl minden addig kiadott fordulási vagy merülési parancsot.

CTRL+E - Feltölteni levegővel a vész-tartályokat. (Csak egyszer lehet.)

I - Ellenséges hajók azonosítása. (A célkeresztnél.)

T - Torpedó indítása.

G - Tüzelés a fedélzeti ágyúval.

+ - 25 yarddal növekszik az ágyú lőtávolsága.

-- 25 yarddal csökken az ágyú lőtávolsága.

A - Szögbeclés kézi vezérlés esetén. (Joystickkal)

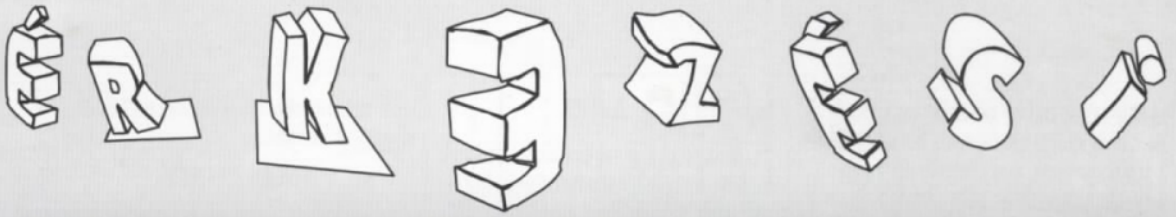
? - Roncsok, és olaj kiengedése a tengerbe. (Az ellenség megtévesztésére.)

F - Idő gyorsítása.

N - Visszatérés a normál időhöz.

Z-X - Térkép nagyítása-kicsinyítése.

V.Z.



# PC

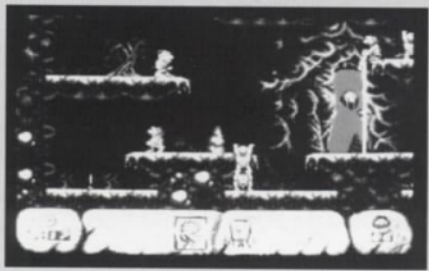
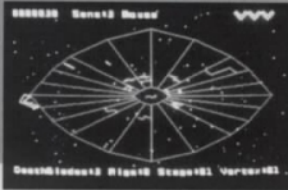
Kivételesen most lesz egy kis PC-s érkezési oldal is, ugyanis az a szörnyű helyzet állt elő, hogy lapzártakor olyan hatalmas anyagok érkeztek, amelyeket feltétlenül meg kell említeni, s egy hosszabb leírást már helyhiány miatt nem tudtunk bezsúfolni a lapba. Gondolom sokak első játékaik között szerepel a Prince of Persia. Na fogta magát a Broderbound Software, s kiadták a következő részt... És hoztak benne egy rakás újdonságot. A grafika színesebb, az ellenfél több, a játék sokkalta nehezebb. Aki ismerté az első részt, az el tudja képzelni, milyen lehet. Múd van játékalás kimentésére, illetve betöltésére, ami bizony nagy segítség. A figura még több animációra képes, egész egyszerűen ezt látni kell. A második játék, amit jó ha egy fél óráig láttam egyenlőre, igencsak klassznak ígérkezik, a baj egyenlőre az vele, hogy német verziót kaptunk csak belőle. A program a Veil of Darkness nevet viseli, s egy klasszul megrajzolt izonomerikus játéktéren játszódik, mint a kalad/RPG stílus új képviselője. Az intróban furcsa dolog történik hősünkkel: egy levelet kap, ami hatására rögtön saját repülőjébe ül, s elindul a sötét éjszakába. Valahol, nem messze az útirányától XY-gonosz galád cselt szö ellene... Ahogy megkapjuk az angol verziót, azon nyomban közöljük a leírást. Utóljára hagytam a legnagyobb, számomra a legkedvesebb anyag ismertetését. Ha valami így megdobogtatja a szívemet, az csak kaland lehet, s ha kaland, akkor Sierra vagy Lucasfilm többnyire. Hát ha nem is Maniac Mansion II-ről van szó, de megérkezett Sierra-éktől Al Lowe legújabb öröklése, a Freddy Pharkas the Frontier Pharmacist. A játék a vadnyugaton játszódik, s a hajdani Larry nyomába léphetünk szegény Freddyvel, akinek mindenkiel meggyűlik a baja. Hogy a duplászámban lesz róla leírás, az szent!



A Mirage a Humans nagy sikerén felbuzdulva kérte fel az Imagitec Designt, hogy gyorsan hozzon össze néhány új pályát az említett játékhoz. Úgy tűnik nem kellett túl sok biztatás, mivel az eredeti Humans megjelenése után alig néhány hónappal immár a kezünkben tarthatjuk a Human Race-t. Nos, tehát nem egy második részről van szó, hanem csak néhány újabb pályáról. Őszintén szólva amikor elsőnek betöltöttem ezt a játékot, az volt az érzésem mintha véletlenül egy Humans-t raktak volna a Human Race dobozába, mivel a hosszú és továbbnyomhatatlan intrótól kezdve az első pálya kódjáig minden maradt a régi, s csak a kezdő pálya betöltődésekor győződhettem meg róla, hogy mégis jó helyen járok. A játék alcíme egyébként a jura korszakra utal (i.e. 136-193 millió évvel). Hogy hogyan is kerülnek oda az emberek? Nos ez a Mirage új, szenzációs felfedezése, miszerint: "Az ember a dinoszaurusszal együtt élt a földön." Ezt az állításukat olyan idélen érvekkel támasztják alá mint pl.: Keresett-e már bárki is 70 millió évesnél fiatalabb dinoszaurusz maradványokat a kertekben? Mert ha nem akkor ez az állítás igaz lehet. Na persze nehogy ezt bárki is komolyan vegye. Visszatérve a játékra, ha esetleg valaki nem ismerne a Humans-t annak röviden a játék lényege: egy adott létszámú törzssel különböző tárgyak használatával kell a pályánként változó feladatokat teljesíteni. Ilyen feladat lehet pl. kiszabadítani egy embertársunkat, vagy meg/feltalálni használati tárgyakat. A feladatok teljesítéséhez mindig egy bizonyos helyre kell eljuttatni egy-egy emberünket, miközben persze számos veszély leselkedik ránk. Mivel időnk, s embereink száma korlátozott, a sikerhez jó logikára, és gyorsaságra lesz szükségünk. A pályák átrendezésén túl tehát sem a grafika, se semmi más nem lett új vagy jobb. Nem tudom hogyan tervezi a Mirage, de ha még több bört akar erről a játékról ilyen formán lehozni, azt hiszem a közönség egy idő után meg fogja unni.

# AMIGA

Az első területekre kerülő anyag a Vector Storm nevet viseli. Első blikkre egy pite produkciónak tűnik, amit két percnyi játék után a sutba vág az ember, de játszunk csak vele egy kicsit behatóbban! A cél, hogy négy-öt vonalból telepített űrhajókkal a különböző alakú négyzetfalós felületek tetején űrködünk, hogy a lentről közeledő ellenséges űrnégyzetek, űrháromszögek és egyéb alakzatok ne tudjanak a tetőre eljutni. Természetesen nem csak mi aprítjuk őket a tüzerünkkel, hanem ők is tüzelnek rendszeren, illetve furcsa trükkökkel nehezítik meg életünket. Megfelelő számú "varangy" kilövése után egy újabb alakú pályára jutunk. Hogy még egy kicsit bonyolultabb legyen a dolog, betűk és jelek is röpöknek felénk, amik lehetnek segítő szándékúak is, de életünket is vehetik. Mindezt dögös fémmzene kíséri, amitől még hangulatosabb lesz az egész. Kicsi a bars, de erős!



A krikett nem tartozik a legnépszerűbb sportok közé kis hazánkban, ami azt is jelenti, hogy a szabályokhoz köbé tizenöt éntenek, azok is angol diplomaták. Az AUDIOGENIC ezért valószínűleg nem is nekünk fejlesztette ki új sportszimulációját, a Graham Gooch World Class Cricket című játékot, hanem kifejezetten angolszász piacra szánta. Mivel a szabályokhoz én sem konyvitok, ezért csak az összenyomásmat mondhatom el a grafikáról és hangeffektokról: kifejezetten megnyerőek! A figurák mozgatása impozáns, a több szemszögéből való ránézés a pályára okos gondolat, a kis térkép, amelyen mindig láthatjuk a csapattársaink tartózkodási helyét szintén nem utolsó gondolat. A gyakori tölthetés sajnos nem válik a program előnyére, a labda megütésének a hangja viszont tényleg emlékeztet a Supersport-on néha felbukkanó krikett-közvetítések zajaira. Most már csak egy valami báki az oldalamat: mi az a krikett???

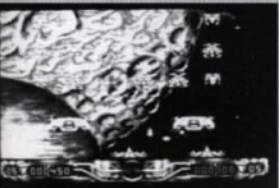


# O L D A L C-64

A TITUS nem erőltette meg magát mostanában, hiszen alig csurrant-cseppent tőle valami az elmúlt évben. Most végre előrukkolt új üdvöskéjével a Super Cauldron-nal. Eleinte nem sokat tudtam vele kezdeni, mivel csak ide-oda mászkáltam a vízszintes scrollozó első szinten, mindent kilőttem és órván maradtam. Elkeseredésemben egy farönknél lefelé húztam a joyt, és... hatalmas kiterjedésű barlangrendszerre bukkantam, amiből újabb pályák nyíltak. Vigaszgóm nem tartott sokáig, mert olyan gyorsan likvidáltak az ellenfeleim, hogy alig tértem magamhoz. A tűzkigyók, a legváratlanabb helyen lehulló cseppkövek és billegő halálfejek csak a kezdet, a játék során elképzelhetetlen mennyiségű akadály kerül az utunkba. Ebből is látszik, hogy a játék nagyon nehéz, bonyolult, és mindamellett szép is. A későbbi szintek hátterei és az ellenfelek mozgásai frankók, az animáció is baba. A scroll egy kicsit darabos, de ez megbo-csátható, mivel több órás kikapcsolódást kapunk érte cserébe.



Igen impozáns névre hallgat az X-AMPLE csapat új alkotása: Mega Starforce. A képernyő alján helyezkedünk el űrhajónkkal, amit az első néhány szinten még két apró pajzs is véd a fentről rántörő idegen űrhajók lövéseitől. Szépen lassan ellepek az eget, majd heves rohamra indulnak, amit mi csak gyors joystick-mozdulatokkal, jó reflexekkel és a tűzgomb masszív igénybevételével tudunk kivédeni. Néha felgyorsulnak a manőverek, néha viszont békésen űrük, hogy leszedjük őket az égről. Minden harmadik pálya végén egy főszörn keseríti meg az életünket, amit jópárszor el kell tráfálni, hogy lenyugodjon. A grafika, mind a hátterek, mind az űrhajók tekintetében szép és látványos, bár egy kicsit túl csicsásnak tűnik helyenként. Az irányítás is nehézkes néhol, de mindent egybevetve egy betöltést megér (úgyis fél óra alatt végig lehet nyomni)...



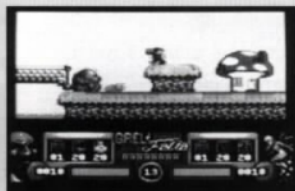
Circuit, azaz magyarul "Áramkör" a címe annak a nemrégiben megjelent 100 pályás logikai játéknak, amely igencsak felborzolta a kedélyeket a szerkesztőségben. Hogy miért? Mert olyan állati nehéz, hogy négyen szenvedtünk vele, mire továbbléptünk a következő szintre. A játék célja, hogy a pályán lévő valamennyi villanykörtét felvillant-sunk. Ehhez a kis csillagunkkal (elektron) energiát kell felvinnünk, majd a körtéken áthalad-nunk. Az energia-felvételt a fizikai alapismereteinkre támaszkodva tehetjük meg. A pályákat félvezetők, kondenzátorok, pozitív és negatív töltésű részecskék tartik, csak győzzé kiismerni magát rajtuk az ember. A bejárható területet csak minden szint megkezdése előtt láthatjuk, itt kell megterveznünk haladási útvonalunkat, mert ezután emlékezetből kell irányítanunk kis elektronunkat. Kezdő fizikusoknak álljon itt néhány érdekesebb pálya kódja: HAWK, LAME, FULL, BEER, DOPE, COKE.



A CodeMasters még egy utolsó (?) rohamra indult a C64-es tábor életbentartására és két dögaranyos programot is piacra dobott. Az elsőnek már a neve is kacagtató: Bee 52. Bizonyára mindannyian kitalálták, hogy mi vagy ki lehet a főszereplője. Igen, egy szorgalmas, mézeszájú méhecske. A feladata nem is lehet más, mint nektár gyűjtögetése a virágokról, majd az összegyűjtött massa visszaszállítása a kaptárba. Ahogy az már lenni szokott, mindig valaki megzavarja a békés gyűjtögetésben: pókhasú keresztesek, hernyódzó pajorok, köpködő cserebogarak állják útját. Ezek ellen fullánk-golyósisokkal védekezhet. Addig kell köröket rónia a levegőben, amíg össze nem szedett annyi nektárt, amiből a képernyő alján látható csuprot meg tudja tölteni édes mézzel. Ezután következik az újabb szint, persze sokkal mérgeesebb és vérszomjasabb ellenfelekkel és lényegesen üresebb, megtöltendő csuporral. Az animáció annyira jól sikerült, hogy még a keményebb

játékok kedvelőit is meghódítja egy pillanat alatt a kis "b-52-es".

Grell and Falla a címe annak a szintén a CodeMasters által forgalomba hozott anyag-nak, amelyben egy kertész-párost alakítunk. Grell, a püpos kertész és Falla a tündérke elhatározzák, hogy rendbehozzák kedvenc patakpartjukat és tulipánt fognak nevelni rajta. Igen ám, de a talaj fertőzött és kukacok is ólálkodnak rajta. A teendő: a fertőzött területeket tündéri varózsákkal (azaz trágyázással) eltüntetni, a kukacokat pedig súlyos ökolépcsapásokkal kíméletlenül kiirtani. A tulipánok ezek után már csak öntözést és gondoskodást igényelnek és persze állandó felügyeletet, nehogy valamelyik kukac mégis lerohanja és belakmározza. Újabb töveket a közeli boltban vásárolhatunk, ha néhány eszközünket áruba bocsátjuk helyettük cserébe. Az ismertető hangvételéből is kiderül, hogy enyhén gyermeked az anyag, de manapság már ennek is örülni kell.



## Welcome demo freaks!

Megint eltelt egy kis idő, úgyhogy itt az idő némi demológiához. Nem kis meglepetésemre az iskolai évvégi hajrára fitytyet hányva igen szép mennyiségű anyag érkezett, ami már csak azért is meglepő, mert eddigi tapasztalataim szerint ilyenkor kicsit visszazuhan a programáradat. Szép számban jelentek meg kisebb terjedelmű (1-2 file-os) demok és még két említésre méltó slide show, a finn EXTEND és a német SUNRISE jóvoltából. Ebből a demo orgiából mára 3 alkotást választottam ki, kezdve a TOUGH 'European Community' nevű demójával. Számomra a TOUGH név teljesen ismeretlen volt addig, amíg egy újságban fel nem tűnt egy cikk róluk, hogy megnyerték a 64'er magazin által kiírt demo versenyt. Mivel a demo a W.O.C.-ra (World Of Commodore) íródott, a készítőik szellemesen az Európai Közösség nevet adták munkájuknak, amit csak tetőz, hogy az egyes részek neve is a közösség országainak nevét tartalmazza. A programozók csináltak egy extra file-t aminek segítségével a részeket külön-külön is betölthetjük. Ebben a programban az ország zászlója alatt a következő információk találhatóak: ország neve, fővárosa, területe, lakosságának száma és végül a demo rész igazi neve. Az irq-loaderről annyit érdemes megjegyezni, hogy különböző nagyságú labdák forognak töltés közben tetszetős zenei aláfestéssel. A tizenkét részben a következő dolgok találhatóak:

- starball 256 multicolor dots-ból
- 16 színű colorcircle
- sidebar sprite stretcher (scroll)
- híres 1x1-es dxycp
- fli lcr
- 5 logomover (multicolor)
- híres sprite multi plexer
- multi picture fpd + sidebar sprite stretcher
- plazma (egésképernyős)
- + rajta 1x1-es dycp és

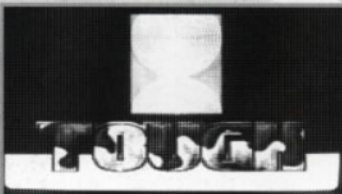
d e m o r o v a t  
D E M O R O V A T

- tough sprite-ok
- slimy green screen
- interferencia
- the end: 64'er tv szignál

A demora jellemző a szinte tökéletes design és a jól, részekhez illően megválasztott zenék. Bizvást állíthatom, hogy az utóbbi hónapok legjobb demoja.

**Betalálás 98%**

Következő anyagunk szintén a megademo kategóriába sorolható, és a holland PARADIZE követte el. Demójuk címe "Hard Target" és abból a célból született, hogy bebizonyítsák a PARADIZE még mindig tagja a C64-es scene-nek. A demóhoz érkezett note elárulja, hogy senki ne várjon semmi bombasztikus code-ot, mivel a csapat grafikusa áll a háttérben. Ennek ellenére én ismervé a grafikus



adottságait, rosszabb végeredményre számítottam. Ezen az anyagon egyébként igen meglátszik, hogy nem profi coder csinálta mivel két-három esetben is ugyanolyan 'képbehozó' rutin van használva a képek megjelenítésekor. A következő effektek lettek felhasználva munkájukban:

- 16 színű kép + chessboard
- 1x1 uppscroller + grafika a képernyő felső részén
- 15 sprite multi plexer
- kb. 1x2-es függőleges dycp
- vector scroll

Sajnos az összhatást igen rontja, hogy eléggé észrevehető a demo 'összedobása'. Néhány helyen a design hagy némi kívánivalót maga után. Végül összességében nem rossz teljesítmény egy grafikustól...

**Betalálás: 57%**

A végére egy talán újdonságnak számító, egyrészes demot hagytam... A készítője a legendás TRIAD, címe 'The Unbits'. Introval együtt három részből áll, és a code egyetlen egy emberhez, bizonyos KRAVIN nevéhez köthető. A kezdés egy szokványos TRIAD effekttel kezdődik, amit szinte minden introjukban megtalálhatunk valamilyen formában. Az intro elég egyszerű, főként a demo megszületése történetének elmondására szolgál. A maradék két részben KRAVIN a következőket tette:

- 4 bit plazma colormover
- igen finom plotsroll

**Betalálás: 70 %**

Az értékelésnél a talán kicsit magas érték annak tulajdonítható, hogy egy-egy file-os demot nem lehet egy megademóhoz hasonlítani. Búcsúzóul annyit elárulok, hogy a következő számban bemutatásra kerül egy új magyar csapat első megademója... De addig is ez maradjon meg-  
lepetés! Laterness...

**MR.WAX**



A Microprose név hallatán gondolom mindenkinek a jobbát-jobb szimulátorok jutnak eszébe. Persze náluk is akadnak kivételek, egyszer-egyszer becsoppanhat valami más is, aztán ezek a stuffok vagy jobban vagy gyengébben sikerülnek. Mostani anyaguk, a Legacy mindenen túlést: silusit tekintve szerepjáték, de meg-hozza milyen! Grafikája mögött elbújhat az összes eddigi hasonló stuff, hangulata tökéletes. S hogy miről is szól? Egy hatalmas kúriában, a ködös Albionban, a tengerparton démoni erők munkálkodnak. A ház tulaj-donképpen egy dimenziók közötti kapu, s ez a tény a tulajdonos familiát, a Winthrop családát átokként kíséri. Fél évszázadonként megnyílnak a kapuk, s a démoni erők elszabadulnak a házban. Minden ötvenedik évben, a csillagok találkozásakor egy Winthrop meghal, s egy újabb kapu nyílik meg. Közele az idő, hogy az utolsó kapu is feltáruljon, ami azt jelenti, hogy a túlvilági fenevad, Belthegor eljut a Földre, s hatalmába keritheti bolygóinkat. A csillagok nemsokára találkoznak, amikor az utolsó Winthrop is megérkezik...

A hatalmas Winthrop ház 1639-ban épült, két emelettel és egy alagsorral. 1665-ben néhány rejtett folyósóval toldották meg a pinéit. A 3. szint (a múzeum) 1727-ben épült a két emelet felé. 1730-ban a rejtett járatokat összekötötték néhány természetes barlanggal. 1780-ban felépült az utolsó szint. Végül 1861-ben a 3. szintet elkülönítették boldok számára. Már a XVII. századtól jegyezték fel fényjelenségeket a ház körül minden évszázad 43-as és 93-as évében. Most, eljött ismét egy 93. évt. Ezen a házon keresztül a gonosz istenek - Alberoth, a Vízalysító, Melchior, a végtelen úr, és Belthegor a fenevadok ura, a triumvirátus feje - kezére juthat a földi világ. Belthegor az osztrál sikon, Melchior a végtelenben él, s Alberoth e kettő között található. Mi a család utolsó leszármazottjaként érkezzünk a házba, s rajtuk áll vagy bukik a világ sorsa...

Gondolom sokakban keltett egy kis borzongást a bevezető a The Legacy-ről, a Microprose kiváló szerepjátékáról. A Legacy egyszerűen briliáns. Fantasztikus grafika (az egész Ray-Trace-elt), eddig még sehol sem látott megoldások, intelligens kezelés - ez jellemzi a játékok, hogy a lényegre térjék a Legacy, mint szerepjáték leginkább az Ultima Underworld-ökre hasonlít, főleg az egy ember irányításban és a menükezelésben. A grafikát leginkább a Beholderhez tudnám mérni, bár annak a minőségét jóval túlszárnyalja. A sztori azt hiszem a bevezetőből tökéletesen kiderült: kellően kísérteties, nyomásztó, egyszerűen aki egy kicsit ki akar kapcsolódni a mai unalmas világból, az lépjen be a borzongás házába. Még mielőtt a kezelésre kitérnék, néhány szó az eddig soha nem látott ablakos megoldásokról: a képernyőn egy külön mozgatható ablakban (mint a Windowsban) látható a grafikus képernyő, s annak a méretét tetszés szerint (!) állíthatjuk. Tehát a pixelek növekednek/csökkennek, ha akarjuk az egész képernyőt befedni a játéktér, ha akarjuk csak éppen egy picke kockába látjuk azt, miniatűr változatban. Ilyenrel még eddig nem találkoztam! A sok színnek köszönhetően, ha teljes képernyőre nyújtjuk meg az ablakot, akkor sem lesz túl darabos a grafika. Na de most már tényleg lássuk a medvét:

### Generálás

Miután a játékot sikerült elindítani (ehhez szükséges egy 386-es PC, 800 Kbyte EMS memória, és 610.000

byte szabad hely, a maradék memóriánkból legjobb, ha cache-t csinálunk), megtekintettük a csodás intro-t (mintegy 6 MB-nyi, teljes képernyős animáció 3D-Studioval készítve), a főmenüben találjuk magunkat. Természetesen itt is, mint minden RPG-ben, a karaktergyártással kell kezdenünk. Amennyiben ki akarunk lépni DOS-ba, már most rádickelhetünk a "Quit"-re, ha vannak kimentett állásaink azokat betölthetjük (Load saved game), illetve folytathatjuk ott a játékot, ahol legutoljára abbahagytuk (Continue Current Game). Na de lássuk a lényegét, a "Create a Character" menüt. Miután beléptünk ide, egy arcot látunk a képernyőn, s alatta a következő ikonok: "Previou" - az előző arcra, "View character" - megnézni a karakter tulajdonságait, "Main Menu" - vissza a főmenübe, és "Next" - azaz a következő arc előhívása. Ha a tulajdonságok behatárolás vizsgálatánál döntünk, megjelenik hősünk feje a bal oldalon tulajdonságaival, ő maga középen, s jobb oldalon a varázslatai. A képernyő tetején a következő ikonokkal találkozhatunk: "Front Page" - vissza az előző menübe, "Re-Design" - a karakter újragenerálása (amennyiben nem vagyunk megelégedve a gép által szétosztott pontokkal). A képernyő alján most is megtalálhatóak a lapozóikonok az előző/következő emberre, illetve megjelenik az "Accept character", amivel véglegesen elkötelezzük a kiválasztott karaktert a kalandrára. A "Cancel"-re akkor van szükség, ha mi generáljuk az adatokat, s meggondoljuk magunkat közben - ekkor visszaáll a gép által készített. Amennyiben mi osztjuk el a ka-

oldalon látható "Skill and magic points"-okat az Attribute pontokhoz hasonlóan oszthatjuk el a tulajdonságaink között. Ha megfelel a karakterünk, egy dicker az "Accept"-en, s némi töltéget után a játékképernyőn találjuk magunkat. Itt a következőket láthatjuk:

### Kezelés

Mint említettem, a játéktér teljesen ablakos megoldású, tehát a ablakok helyzetét/méretét teljesen mi határozhatjuk meg. Na de lássuk az alap beállításban: alul látható a szöveglablak, ahol a gép kommentálja cselekvéseinket, mozdulatainkat, próbálkozásainkat. A mellette lévő ablakban az automata térdképünket láthatjuk, amit a gép szorgalmasan rajzol játék közben. Igazán hasznos opció. A mozgatónyílak is kaptak egy külön ablakot a varázslatokkal egyetemben. Gondolom, senkinek sem kell magyarázni a nyílak jelentését. A varázslatokon a következőképpen üzemelnek: amennyiben a kezünkben fogjuk a varázskönyvünk, s van megfelelő mennyiségű varázspontunk, képesek hasonlóan mozognatunk, és ha valamilyen tárgy fedezünk fel, a jobb gomb folyamatos lenyomásával az emberünkre cickelve tehetjük el azt. Egyéb dolgokat is a jobb gombbal végezhetünk, pl. egy kapcsoló lenyomását, ajtó kinyitását, stb. A bal gombbal az aktuális dolgot megviz-

# THE LEGACY

rakter tulajdonságaira a pontokat, a különféle tulajdonságok mellett - illetve - nyilacsokkat tehetjük ezt. Lássuk a tulajdonságokat, hisz erre az egész játék folyamán szükség lesz:

**Attribute points** - az a csik a szétosztható manna mennyiségét jelzi a különböző tulajdonságok között.

**Strength** - erő. Ennek a tulajdonságnak 4 alfajja létezik: Browling - erőszak; Club - szúrás; Force - lövés; Lift - emelés.

**Knowledge** - tudományok. A fajai: Electronic - elektronika; First Aid - elsősegély; Meditation - meditáció; Mechanics - mechanika.

**Dexterity** - ügyesség. Ennek is négy alfaja van: Blade - vivőképesség; Dodge - elhajlás; Firearms - lövegverek; Throw - dobás.

**Stamina** - állóképesség. **Willpower** - akaraterő (varázsolni csak akkor tudunk, ha erre adunk jácskán a mannából); **Health** - életerő, a staminától, erőtől függ.

A képernyő jobb oldalán látható a magic pontunk, s ha tudunk varázslatot, annak a mértéke, hogy ahhoz a varázslathoz mennyire értünk. Az ugyancsak a jobb

gombunk az "Examine" - megvizsgálni minden esetben látható a többi íge a tárgytól függően változik. Például a jegyzetek esetén megjelenik a "Read" - olvasni, felvehető tárgyak esetén a "Get" - zárt ajtók esetén a "Force" - betörni, stb. Az utolsó ablakban látható emberünk képe, felette a piros csik jelzi az életerejét, a zöld a magic-pontjait. Alaphelyzetben 4 + 2 dolog lehet nála. Emberünk mellett látható "Hit" - ütni és "Aim" - célozni, harc esetén lesznek érdekesek, gondalom nem kell őket magyarázni. Az ablakban legutol látható az ütés-csik, ami ütésnél leugrik, és meg kell várni, hogy ismét felmerjen, azaz emberünk visszatérje állóképességét, és ismét ütni tudjon. Ha lapozunk egyet az ablak jobb alján lévő nyilacsokkal, a tulajdonságainkat tekinthetjük meg, és a tapasztalati-pontjainkat. Ha szereztünk egy kis tapasztalati pontot, azt arányosan elosztathatjuk tulajdonságaink között - úgy mint a generálásnál. Ha még egyet lapozunk a varázskönyvünkhöz érünk, melyben megtekinthetjük varázslatainkat, illetve, hogy mennyire értünk hozzá (a felejtjük el, hogy ezeket a képességeket is lehet növelni a XP-ből). Nagyjából a kezelést kivégeztük, úgyhogy jöhetnek a varázslatok:



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	96%	-	-
HANG/ZENE	80%	-	-
JÁTSZHATÓSÁG	96%	-	-
<b>ÖSSZEHATÁS</b>	<b>94%</b>	-	-

## Varázslatok

**Belgar's mental Violation:** Az ellenfél agyára, tudatára ható varázslat.

**Flames of Desolation:** Kellemes támadóvarázslat, sokan a játék kezdetén rendelkeznek vele.

**Malevolent Compression:** Egy ősi arab varázslat, amivel a szellemeket dugták a palackba. Hasonlóan működik ez is.

**Maelstrom of the Mind:** Akire elmozdulunk esetleg megőrül egy kis időre (viziói támadnak, összezavarodik).

**Winds of Destruction:** Romboló szélvihart gerjeszhetünk vele (mint a csúnya zöld szörnyek az első emeleten).

**Arcane Tower of Reason:** Megvédi az agyunkat az ellenség tudatunkra ható varázsaitól.

**Crimson Mist of Myamoto:** Csökkenti a pszichikai ingadozásainkat, nyugtató hatással van a varázslóra.

**Aura of Mystic Defense:** Az ellenfél ütéseitől véd.

**Shroud of the Dark Walker:** A test áthelyeződik egy másik helyre.

**Xython's Guiding Eye:** A dobó és tűzfegyverektől véd.

**Mantle of Endurance:** Kitartóbbá tesz, megerősít, gyógyít.

**Swifts Limbs of Mercury:** Emberünket meggyorsítja.

**Iron Fist of Agatta:** Igen erős ütést visz be ellenfelünknek.

**Sight of the Dark Walker:** Fényvarázs.

**Elixir of Health:** Gyógyító varázs.

**Dimensional Rift:** Egy kaput nyit meg a másik dimenzióba.

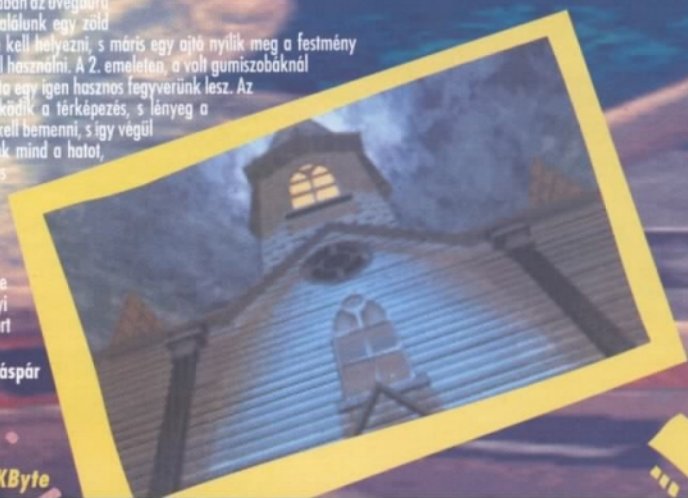
**Sword of Shadow:** Meglédez egy varázserővel bíró kardot.

**Key of the Shadow Lord:** Zárt ajtókat nyithatunk meg vele.

S végezetül néhány tipp a játékhoz: az első szobából rögtön menjünk be a jobb felső szobába, s az itt lévő bárándót tegyük emberünk kezébe, hisz rendkívül kevés hely van tárgyak számára. Nem messze a kiindulástól találunk egy kulcsomat. Ezt is tegyük el, és ha találunk kulcsot, erre fűzzük fel, ne foglaljanak helyet az inventoryban. Ha megisszuk a szenteltvizet, növekszik a HP és a magic-pont, de az élőhalottak ellen is jó fegyver. A magic kristállyal megnövelni tudunk, s ekkor a varázspontunk növekszik. A földszinten, az akasztott embares szobában találunk egy emberi fejet a szekrényben, ami valójában egy kulcs. Szintén a földszinten találunk egy szerelőkészletet, amivel ajtókat, széfeket nyithatunk ki. Az első emeleten találhatunk egy mappát az épület bal felső részében, amibe a menet közben talált feljegyzéseket tehetjük be. Ha varázskönyvet találunk, azt rögtön magadjuk be, hogy ne foglaljanak helyet az inventoryban. Az előszobában az üvegüreg alatt lévő démon-szobrot a büra szettörésével vehetjük ki. Ha találunk egy zöld kövvet, azt az előszobában lévő festményen látható amulettbe kell helyezni, s máris egy ajtó nyílik meg a festmény mögött. A mágiával lezárt ajtók nyitására az Abboter kulcsot kell használni. A 2. emeleten a volt gumiszobáknál egy álltore lellünk, aki egy holtával támad ránk. Ha lejtjük, a hallo egy igen hasznos fegyverünk lesz. Az első emeletnek van egy meglehetősen tura része: itt nem működik a tőrkepezés, s lényeg a következő: minden ajtó ma van számozva 1-6-ig. Ezeken sorba kell bemenni, s így végül megszerezhetünk egy zöld szobrot, illetve, ha sorban végigjártuk mind a hatot, akkor bemegetünk a hetesen, ami az emelet egy teljesen más részén helyezkedik el, s semmiképpen nem lehetett eddig bemenni rajta.

Lehetne még ezernyi tippet adni a játékhoz, de erre nemigen van hely az újságban. Remélem az senki fejében nem fordult meg, hogy talán leírhat láthatunk róla tőrkepekkel, mivel az lenne úgy 6-7 oldal kis betűkkel. Mindenestre a kezdéshez elég ennyi info, s különben is: az izgalom csak ezek után kezdődne és miért venném el azt a kedves olvasótól...

Koronczai Gáspár





A legfőbb isten.  
Lépése: max. 2  
vízszintesen vagy  
függőlegesen.

ODIN



A legbátrabb az istenek  
között. Jobb keze hiányzik.  
Őt leütni csak három  
oldalról bekerítve lehet.  
Lépése: bármennyit  
vízszintesen vagy  
függőlegesen.

TYR

LOKI

A hazugság boszorkánya.  
Lépése: bármennyit,  
de csak átlósan.



A mennydörgés istene,  
és a hatalmas kelpáncs,  
a Mjöllnir hardozója.  
Lépése: bármennyit,  
vízszintesen vagy függőle-  
gesen. Ha ellenség által foglalt  
kockára lép, az ellenséggel  
együtt ő is leüthetik.

THOR



A termékenység istene,  
hatalmas harcos.  
Lépése: bármennyit,  
de csak átlósan.

FREY



Odin fia.  
Lépése: max. 2  
vízszintesen vagy  
függőlegesen.

VIDAR



A Szivárványhíd őrzője.  
Lépése: bármennyit,  
de csak átlósan.

HEIMDALL



Ő tud repülni a legnagyobb  
sebességgel. Lépése: csak 2  
mezőt tud vízszintesen vagy  
függőlegesen, viszont a  
közre eső bármilyen figurát  
ét tudja ugrani.

VALKYRIE



van az option menü, alatta a játékról kérhetünk info-t, majd a load-save opció következik. Ezután jön a demo mode bekapcsolója, s végül a legfontosabb a játék indítása. Ha ezt megtettük, választhatunk, hogy King's Table-t akarunk játszani egyforma figurákkal animációk nélkül, vagy Ragnarok-ot az istenekkel. Ez utóbbi esetén még a "két játékos üzemmód" az "új mérkőzés kezdése", vagy az "egy mérkőzés folytatása" közül kell választanunk. Ha ez is meg van most már csak ki kell választanunk a nekünk szimpatikus istenségeket (összesen nyolcat), majd a jobb egérgombbal kiszólva már kezdődik is a játék. A tábla

# The Legend of RAGNAROK

A táblás játékok nem tar-  
toznak a leglátványo-  
sabb számítógépes pro-  
gramok közé, így talán  
még nehezebb valami  
egyedít, s sikereset al-  
kotni. A Mirage-nak víz-  
szint úgy tűnik ez sike-  
rült. A Ragnarok más  
néven a King's Table  
még a vikingek kedvenc

közepén helyezkedik el a trón, azon pedig Odin akít tehát a fehér játékos fog irányítani. Körülötte állnak a többi (kiválasztott) világos istenek és alattvalóik, a tábla szélén pedig tehát a sötét istenek s az ő alattvalóik. A fehér játékos célja az, hogy Odin-nal kitörjön, azaz hogy a tábla egyik sarkán levő köre eljuttassa. A fekete játékos feladata így hát magától adódik: megakadályozni ebben Odint, azaz leütni. A figurákat úgy lehet leütni, hogy az ellenfél játékosát (a leütendő istentől függően) megfelelő számú figurával kell közrefogni. (Általában kétvel a szemközti oldalakon, de Odint pl. mind a négy oldalról kell.) Ilyenkor a Battle Chess-hez hasonló, de atól sajnos jóval silányabb animációk töltődnek be a küzdelemlről. Ha azonban egy figura maga lép be két ellenséges játékos közé, úgy az természetesen nem ütődik le. Csakúgy mint a sakkban a különböző figuráknak különböző lépéseik vannak. Az egyszerű alattvalóknak (belőlük van a legfőbb) olyan a lépésük, mint a sakkban a bástyaé, vagyis függőlegesen vagy vízszintesen bármennyit mozoghatnak. A figurák lépéstípusairól az info-t egyéb-ként játék közben is, a keresztelt rájuk állva majd az "I"-t lenyomva, le-hívhatjuk. A különböző istenek tetszés szerinti variálásával sokféle felállást tudunk létrehozni, s így a játék végülis változatosabbá válik mint pl. a sakk. A programnak persze vannak gyengéi is, gondolok itt arra, hogy az animációk például gyengére és unalmasra sikeredtek. A másik szembetűnő negatívum pedig az, hogy a küzdelem bizony elég egyenlőtlen: Odin-nal kitörni ugyanis nem olyan nagy dolog, de próbáljunk csak meg a védekező játékosal lenni. Szinte biztos, hogy veszíteni fogunk.

FENRIR

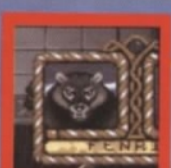
JORMANGAND

SURT

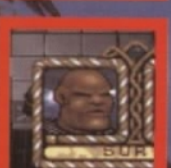
GARM

HYRM

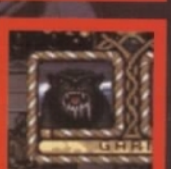
Farkas, a játékban a Valkyria ellenpárja.  
Lépése: csak 1 mezőt lehet vízszintesen vagy függőle-  
gesen, viszont a mellette lévő mezőn álló bármilyen figurát átugorhatja.



A kígyó. Lépése: bármennyit vízszintesen vagy függőle-  
gesen. Ő szintén rá tud lépni az ellenfél által foglalt mezőre, ugyanúgy mint Thor.



Az óriás tűz királya.  
Lépése: bármely irányba,  
de csak egyet.



A farkalagok kapujának őrzője. Lépése: bármennyit vízszintesen vagy függőle-  
gesen. Megöléséhez három oldalról kell körülvenni.



Rettegelt kapitánya a Haglilar hajójának.  
Lépése: max: 2 vízszintesen vagy függőlegesen.



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	90%	88%	-
HANG/ZENE	72%	60%	-
JÁTSZHATÓSÁG	89%	89%	-
<b>ÖSSZEKÖLÉS</b>	<b>89%</b>	<b>87%</b>	-

Vári Zoltán

# BATTLE ISLE

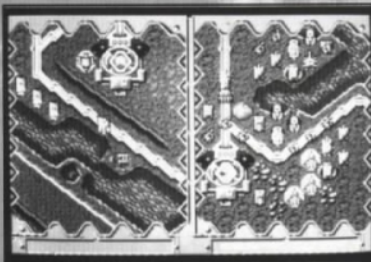
DATA  
DISK

Te jó ég, hány bört a-kar még lenyúzni a Blue Byte erről a szerencsétlen Battle Isle-ről? - ez volt az első gondolatom, amikor a kezembe került a Battle Isle Data Disk - Moon of Chronos. Annak idején a Battle Isle az egyik kedvenc programom volt, úgyhogy amikor az első data disk megjelent hozzá, nagyon sokat vártam tőle. Sajnos keserves csalódnom kellett, ugyanis ezek a játékok csak úgy büzlöttek a "hogyszerzünk sok pénzkeves-munkával" mentalitástól, úgyhogy a Moon of Chronos-tól már semmi jót nem reméltem. És lass csodát, a Blue Byte ismét valami nagyot, eredetit alkotott! Nyugodtan mondhatom, erre érdemes volt várni.

Az első dolog, ami feltűnt a játékkal kapcsolatban az volt, hogy önállóan is elindítható, nem kell hozzá az eredeti Battle Isle. Ezen kívül a program készítői még átalakították a címkepernyőt, új záróképeket csináltak és ami még fontosabb: teljesen átírták a terepet és egy csomó új egységet is kreáltak. Változatlan maradt viszont a jól bevált irányítás, a harc menete és a csapatok fejlődése. Ezekre nem is tértek ki külön, ugyanis egy régebbi 576 KByte-ban már megjelent egy részletes leírás a Battle Isle-ről, ott megtalálhatjátok az irányítás és a csapatok ismeretelését. Az új terep leginkább abban üt el a régiótól, hogy nagyon sziklás, kopár, víz sehol sincs, úgyhogy tengeralattjárókat vagy anyahajókat ne is keressen senki, viszont vannak nagy átvakok, amik fölött csak légpárnás járművekkel közlekedhetünk.

## AZ ÚJ EGYSÉGEK

**R-1B Demon:** könnyűgyalogság, elég lassú és kicsi a tűzereje. Csak gyárak, depók megszállására használjuk, vagy végső esetben a bázisunk



védelmére.

**R-4B Demon:** nehézgyalogság, kicsivel erősebb és lassabb, mint az R-1B.

**P-T2 Python:** páncélozott személyszállító, a gyalogságot tudjuk vele szállítani. Harcban nagyon gyenge, viszont elég gyors.

**T-8B Scorpion:** közepes harcoksi, támadásra és védekezésre egyaránt jól használható, gyors

asága miatt váratlan hadmozdulatok, átkaroló hadműveletek végrehajtására kiválóan alkalmas.

**T-9B Blade:** a T-8B továbbfejlesztett változata, nagy a tűzereje és nehezen sebezhető, viszont elég lassú és a légi támadásokkal szemben teljesen védtelen.

**Fav 2B Buster:** sorozatvető, könnyen sebezhető és elég kicsi a tűzereje, viszont 3 mező távolságra is el tud lőni és nagyon gyors. Gyalogság és tűzérsg ellen hatékony igazán.

**G-12B Light:** könnyűtűzérsg, gyengén páncélozott, nagyon lassú és a tűzereje is legfeljebb csak közepes, viszont 3 mező távolságra is tüzelhet, ami a védekezésnél nagyon jól jön.

**HG-13B Angel:** nehéztűzérsg, gyengén páncélozott és lassú, viszont nagy a tűzereje és a lőtávolsága 6 mező, úgyhogy néhány ilyen egység csírájában fojthatunk el egy-egy ellenséges támadást.

**SR-100 Flame:** nehéz sorozatlövő, akár a HG-13B, csak a lőtávolsága 10 mező és a tűzereje is jóval nagyobb.

**SC-X Mammut:** szállító egység, nem túl gyors, de erős a páncélzata és sok egységet elbir, harcban viszont nagyon gyenge. Elsősorban tűzérsgünk gyors átcsoportosítására érdemes használni.

**M-21 Virus:** vadászrobot, lassú és szinte nincs is rajta páncél, de az ellenfél számára láthatatlanok és nagyon nagy a tűzerejük. Depók, gyárak védelmére érdemes használni őket.

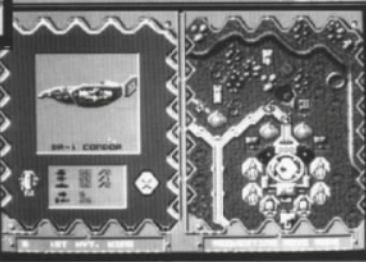
**SC-PB Wizard:** műszaki alakulat, nem túl gyors és a tűzereje is elég kicsi, viszont két kör alatt fel tud építeni egy működőképes depót.

**MM-2B Gnom:** műszaki alakulat, eddig még semmire sem tudtam használni.

**AD-6B Blitz:** tábori légvédelmi löveg, közepesen páncélozott és nem túl gyors. Légi egységek ellen jó a tűzereje, de be lehet vetni szárazföldi harcban is.

**AD-10B Sphinx:** légvédelmi üteg, légi egységek ellen nagyon nagy a tűzereje és a lőtávolsága 6 mező, úgyhogy nem árt a bázisunk közelébe, az esetleges légidesszant akciókat megakadályozandó, néhányat telepíteni.

**BF-2 Cobra:** vadászgép, nagyon gyors és légi harcban halálosan pontos, viszont szárazföldi egységeket egyáltalán nem tud támadni.



### BT-1

**Titan:** szállító repülőgép, nem tud támadni, de a páncélzata elég jó és sok egység fér bele. Depók, gyárak elleni hadműveletekhez ideális.

**BA-1 Condor:** bombázó, szárazföldi egységeket 2 mező távolságból is támadhat, viszont légharcban nem jeleskedik.

**BA-3 Pirate:** harci helikopter, szárazföldi és légi harcban egyaránt jól használható, a páncélzata is egész strapabíró, viszont elég lassú.

**T-100 Zeus:** mobilizált erőd, maga a guruló halál. Nagyon lassú, de a páncélzata iszonyatosan erős, a tűzereje hatalmas. Lőtávolsága 2 mező, utak, sík terelemek megisztilására a legjobb.

**BB Rocky:** őrtorony, nehezen sebezhető és a tűzereje is jelentős, lőtávolsága 3 mező.

**L32B Troll:** légpárnás jármű, a tűzereje elég jó, és ami a legfontosabb: tud a láva fölött is közlekedni. Fő gyengéje, hogy a légítámadásokkal szemben elég védtelen.

**T LAVB Whale:** légpárnás szállítójármű, harcban elég gyenge és könnyen sebezhető, viszont remek kis partiszállító hadműveleteket lehet vele végrehajtani.

**AD7 Magic:** légpárnás légvédelmi üteg, szárazföldi és légi egységek ellen egyaránt jó a tűzereje, lőtávolsága légi egységekre 2 mező.

## TIPPEK & TRÜKKÖK

-Mindig igyekezzünk a legerősebb ellenséges egységet egyszerre több csapatunkkal is támadni, így jóval kisebb veszteségek árán lényegesen több kárt tudunk okozni, mint egy-egy elleni harcban.

-A játékokban kulcsfontosságú a tűzérsg jó elhelyezése, mivel egy vaskeresztes nehéztűzérsg-egység egyetlen lövéssel meg a legjobban páncélozott szárazföldi csapatot is meg tudja semmisíteni. Legalább ilyen fontos a légvédelem is, mivel a legtöbb szárazföldi egység szinte teljesen védtelen a légi támadásokkal szemben.

-A bázisunkat mindig védjük legalább 3 durvább egységgel, ugyanis az ellenség különös előszeretettel indít légidesszant akciókat főhadiszállásunk ellen.

-Ha van, mindig igyekezzünk minél előbb minél több aldiniumot összegyűjteni, ezekkel tudjuk ugyanis gyáraink energiakesztését feltölteni.

Ennyi lett volna a Moon of Chronos. Remélem, sikerült mindenkinek kedvet csinálnom ehhez a tényleg egyszerű játékhoz. Nincs is más hátra, minthogy közkinccsé tegyem az első buszon-egyhány pályá kódját: lumit, lunar, lutof, sonix, sowyn, sosoo, sonof, rache, rampe, rangg, filmo, fiesf, finx, ebene, ebsyl, ebony, ebtar, karst, kanto, karot, sybil.

T.J.

# TOPLISTA

## PC

1. STRIKE COMMANDER
2. FREDDY PHARKAS
3. LEGACY
4. PRINCE OF PERSIA II
5. F-15 III
6. WEEN
7. MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
8. INCA
9. FLASHBACK
10. RAGNAROK

## AMIGA

1. DESERT STRIKE
2. SUPERFROG
3. CHAOS ENGINE
4. BEAVERS
5. ARABIAN NIGHTS
6. LEGEND OF VALOUR
7. BATTLE ISLE '93
8. CHUCK ROCK II
9. LEMMINGS II
10. RAGNAROK

## C-64

1. WRATH OF THE DEMON
2. ARNE II
3. NICK FALDO'S GOLF
4. BEE '52
5. CREATURES II
6. UGH !
7. RAMPART
8. STREET FIGHTER II
9. ROBIN HOOD
10. SMASH !

## GAMEBOY

1. MARIO LAND II
2. SPOT'S COOL ADVENTURE
3. SUPER HUNCHBACK
4. TINY TOON
5. PRINCE OF PERSIA

## SEGA MEGADRIVE

1. SPOT'S COOL ADVENTURE
2. TALESPIIN
3. FATAL FURY
4. DESERT STRIKE
5. SONIC II

## SUPER NINTENDO

1. STARFOX
2. FATAL FURY
3. STREET FIGHTER II
4. DESERT STRIKE
5. SUPER STAR WARS

A nemrégiben az egyik Érkezési Oldalon beharangozott stratégiai játék - helyhiány miatti - lehető leg-szorosabb leírását olvashatjátok az alábbiakban. A számoszós a képernyőn sorrendben felvilágno menük alapján készült. Remélhetőleg hasznos lesz, a sivatrsága ellenére is. Na, induljon a banzój!

1. - load - felténe a lelkem a highscore-t
- list - highscore
- more - kilépés a menüből (a későbbiek folyamán minden menüt ezzel lehet elhagyni; külön nem írom le...)
2. - begin a new game - új játék kezdése
- go on old game - régi játékállás betöltése (a-z)

#### NEW GAME választása után:

1. - use new options - új paraméterek beállítása, vagy rögzített paraméterek szerint játszani (1-9, váltani a jobbra-balra mozgatószával lehet.)
2. - játékosok száma;
- tartományok száma;
- falvak tartományonkénti max. száma;
- falvak max. száma minden tartományban/nagyobb tartományokban;
- a király lovagjainak pillanatnyi lelkiállapota: elégedett/közöös/mérges;
3. - eredeti tartományunkban lévő várunk max. erőssége (kastély/ palota/erőd/citadella);
- a katonákat kell-e etetni igen/nem;
4. - várunk erőssége kezdetkor (mint fent);
- egy új falu építésének ára 4-12 arany;
- részesedés a falvak bevételeiből (4-12%, magyarul adó);
- katapultok vannak/nincsenek;
- a király lovagjainak védekezése (normál/ masszív);
5. - a király lovagjainak fegyverforgatási és tárgyalási képessége;
- a tartományok max. fejlettsége;
- a tartományok politikai hovatartozás szerint: semlegesek/hadiszerencsétől függően változtatják pártállásukat/a küzdőfeleknek egyenlő befolyásuk van rá;
- legyenek-e véletlenszerű események (igen/nem);
6. - a trónörökös visszatérése legkorábban (a játék hány évig tartson);
- a királyi lovagok eloszlása: egykupacban vannak/egyenletes/valaki javára;
- számítógép által vezérelt játékosok száma 0-4 (nullát csak két játékos esetében fogad el!);
7. - kezdő hadseregek létszáma (max. 99);
- a játékosok kezdő pénzmennyisége (max. 99);
- a csapat eloszlása szilárd/változó;
- látni kívánjuk-e a számítógép önmaga ellen folytatott harcát (igen/nem);
8. - lementse-e a beállításokat számként (1-9), vagy ne (ha az elején valamilyen számmal jelölt beállítás szerint akarunk játszani akkor is ide jutunk);
9. - a játékos nevének megadása (min. 3 karakter (a számítógép generál magának nevet);
10. - nem megadása (ya=férfi);
11. - címer kiválasztása;
12. - címer színének kiválasztása (ajánlom a fehéret, azt lehet a legkönnyebben észrevenni);
13. - a generált ország kinézte megfelel-e ízlésünknek/újat generálni;
14. - saját tartományunk kiválasztása (ha rám hallgat valaki, akkor keres magának egy olyan tengerparti tartományt, amit csak egy ország határol, mivel azt a legkönnyebb védeni).

Ennyi sallang után végre kezdődik a játék!  
Miatn kiírta az aktuális dátumot és időjárást (később nagy szerepe lesz), kimenthetjük az állást, vagy új játékokat kezdehatunk. Ezután tájékoztatnak minket pénzügyi helyzetünkről (adók, stb.) és már bele is vehetjük magunkat a következő kör forgatagába. Minden kör elején megkérdezi, hogy meg akarunk-e támadni egy tartományt (Igen esetében először is ki kell választanunk a megtámadandó tartományt (egyik hadseregünk pillanatnyi állomásozási területével szomszédosnak kell lennie), majd a szomszédos tartomány(ok)ból összeszedni a támadó sereget. Csata közben a joy mozgatószával választhatunk a támadási/védekezési taktikák közül, tűrre visszavonulunk/megadjuk magunkat.) Ezután tudjuk mozgítani seregünket saját területeinken. Ha úgy gondoljuk, hogy mindennel végeztünk, akkor kérünk új kört. Miatn végigszenvedtük ellenfél(eink)ünk lénykedését, elherdálhatjuk nehezen összegyűjtött vagyonunkat katonákra (1 pénzegység/db); esetleg vehetünk falvakat (4 pénzegység/db) is; fejleszthetjük/építhetjük kastélyainkat (minél magasabb fokozatu az erődítmény, annál többbe kerül); vagy akár vehetünk katapultot is (25 pénzegység/db). Ami ezután következik, az a helyzetjelentés, amit minden kör végén megtekinthetünk. Tájékoztatót kapunk veszített és nyert csatáink számáról, elvesztett embereinkről, pont-

# INHERITS OF THE THRONE

számról (ez utóbbi csökkenhet is!!!), és még pár apróságról, majd kezdődik az egész előlír.

#### Váratlan (véletlenszerű) események:

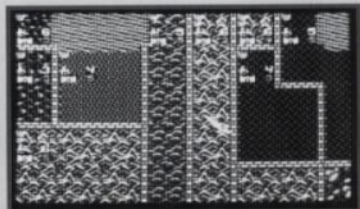
- Néhány katonánk fellázad és foképnél hogy minket, mert nem izlik nekik a kincstári bor;
- Egyik erődítményünkbe vihar közben belescap a villám és porig ég;
- Kincset találunk X arany értékben (x=1-20);
- A jó időjárás miatt jobb volt a termés, parasztaink extra adót fizetnek;
- Néhány katonánk megfogy a hidegben;
- Egy pár katonánk kerekelt old, mert nem bírták a rájuk nehezedő pszichikai nyomást.

#### Végeztül néhány észrevétel:

- A számítógép nagyon kemény ellenfél
- Az erőnlét ill. esélyesség a csata megnyerésére (a harc közben megjelenő képernyőn lehet látni százalékban kifejezve) nem sokat számít, mert már nyomtam le 828 emberrel (32%-osak voltak) 936 erődítményben lévő (59%-os) ellenfelet.
- Egy-egy csata után mindig vigyük vissza katonákat oda, ahonnan a támadás előtt összeszedtük őket, különben abban a tartományban veszteségekkel kell elkönyvelnünk a kör végén (természetli csapás, lerohanja az ellenfél, stb.).
- Az odományozott rangot vissza is lehet venni!
- A program összességében jó, de sajnos nem haladja meg az



általagos szintet. Vannak benne eredeti ötletek, de sajnos hiányzik belőle pár dolog (nem lehet ideiglenes szövetségre lépni más játékosokkal, stb.) és néha nagyon vontatottan akarja csak tovább-  
blendíteni az eseményeket.



**LÉGIHARC (DOG-FIGHT):** Hadban álló felek egyes repülőgépeinek, vagy repülőkötelekeinek egymás megsemmisítése céljából vívott harca a levegőben.

A MICROPROSE legújabb szimulátorában a légi-háborúk történetének immár 80 évéből emelt ki hat állomást és a korra jellemző két-két (összesen 12) talán legismertebb géptípussal vívhatunk öldöklő csatákat.

A különböző konfigurációs beállítások után (ahol még a nap vakító fénye, a Blindspot is ki-be kapcsolható), a három előgazást kínáló főmenübe jutunk:

#### DUEL MODE:

A már említett hat történelmi korszak valamelyikében, a felkínált két gép egyikével, a hadban álló felek közül az egyik oldalán zúgnyanhatunk a dolgok közepébe. Az opciók a következők:

#### WW1 (I. világháború):

Sopwith Camel (England)  
Fokker Triplane DR1 (Germany)

#### WW2 (II. világháború):

Supermarine Spitfire (Great Britain)  
Messerschmitt BF109 (Germany)

#### Korea:

F86 Sabre (USA)  
MIG15 (North Korea)

#### Vietnam:

F4 Phantom (USA)  
MIG21 Fishbed (North Vietnam)

#### Falklands:

Sea Harrier FRS1 (Great Britain)  
Mirage III (Argentina)

#### Syria:

F16 Fighting Falcon (Israel)  
MIG23 Flogger (Syria)

A harcok után megjelenő győztes gépek ábrázolása kifogástalan, némelyik egyszerűen gyönyörű!

#### MISSIONS:

A "Küldetések" menüben lehetőséget kapunk a lemezre való feliratkozásra, és a ranglétrán való kapaszkodásra. Összetett feladatokat (parancsokat) kapunk konkrét célokkal kapcsolatban, melyek teljesítése a készenléti állapottól (a gépben

való ücsörgés, pontosabban tükön üléstől) a felszállás, célterület elérése (navigálás), céljárgyak felkutatása (örjárat), megsemmisítése (légiharc), esetleg tankolás, fegyverzet újratöltése miatti közbülső leszálláson át-, a küldetésvégrehajtást követő bázisreptéren történő landolásig tart. Az útvonal repülések is valósidejűek, és hogy véletlenül se unatkozzunk, ilyenkor az "F4" utáni "T" billentyű nyomogatásával lehetünk részesei a körülöttünk zajló életnek. Látjuk, amint az ellenség mélyrepülésben, "a tenger hullámaiban mosva lábát" közelít partjaink felé és látjuk, amint a saját gépek közül az egyik éppen leszáll, vagy starthoz készül.

A navigálási-, és célpontazonosítási műveletek a térkép (F9) segítségével nagyszerűen végezhetők. A fanyalgóknak írom: fogadjuk fel úgy, mint ha a földi irányítástól kapnánk (rádióan) a data-k a

(csak hogy most az irányítók is mi magunk vagyunk!). Nagyon kifejező a küldetések "háborús lélektana", hangulata. Az első felszállást még alig várjuk, "majd én megmutatom ki a Jani az égen" alapon, aztán a fokozott koncentrációtól, a stressztől, a hajtómű monoton zúgásától alaposan elsigózza a harmadik felszállásnál - ha megértük - már egészen biztosan minden parancsunk a BÉKÉT áhítozza. Alaposan el lehet tehát fáradni, amit szerencsére a helyzet valóságához imitálása idéz elő, és nem az unalom.

#### WHAT IF...

A FREE FLIGHT almenüben tesztelhetjük a programban repülhető tizenkét típust. A TWO PLAYER SERIAL LINK almenüben állíthatjuk be, hogy két gépet közvetlen kábelen, vagy modemen keresztül kötünk-e össze, ill. hogy melyik portra csatlakozunk. A felkínált lehetőségek szemléltetése rendkívül látványos! A PLAYER VS COMPUTER almenüben a tizenkét típus közül választhatunk egyet magunknak, ill. jelölhetjük ki maximálisan 5 ellenfelünket. A választásnál nincsenek anakronisztikus korlátok, (öngyilkos jelöltek figyelem!) első világháborús géppel is indulhatunk például MIRAGE ellen, és viszont. Az "és viszont" repüléseknél azonban legyen kéznél nyugtató, az esetleges vereség elviselhetővé tételehez. A légi-harcok megkezdése előtt még hét helyszín, és hat érintkezési mód között választhatunk. Egészen sajátos trükköket alkalmazhatunk például modern repülőgépeinkkel a matuzsálem korú kávédarálakkal szemben. Tuti tipp sikerélményre

vagyóknak: Öt éves fiamtól leszem el a következő taktikát (MIG21-el repült Me-109-esek ellen). Bekapcsolt utánégetővel függőlegesen emelkedett a csúcsmagasságig, majd az átésés után a gázt levéve, zuhanás-közben célzott, aztán rakétáival tüzelt. (Igen hatásos, de nagyobb gyerekeknek egy idő után unalmas.) Kétségtelenül ez a program egyik legérdekesebb része, bár nem ismeretlen: a Chuck Yeager Air Combat Simulatorban már találkozhatunk hasonló megoldással, sőt... (ott az ellenfelek száma akár 15 is lehetett).

Nem véletlenül hoztam fel egyébként ezt a programot példának. Nagyon sok a két program közötti hasonlóság. A Dogfight-tal történő találkozás első óráiban azt éreztem, (ÉS EZ NAGYON NAGY DICSE-RET!) mintha a Chuck Yeager (azt az Electronic Arts adta ki) tuningolt, és főleg grafikai téren feljavított változatával rendelkeznek. Később a kevésbé jó dolgok is feltűntek (főleg a hiányzó szolgáltatások), de kár lenne ezeket túlhangsúlyozni, ugyanis ezek ellenére is nagyon jó a program. A műszerfalak az eredeti típusba építettekhez nagyban hasonlítanak, a MIG-21 és Phantom kivitelezése teltitalál. Az azonos feliratozás és az ésszerű egyszerűsítések következtében egyik gépből a másikba való átszállás nem okozhat különösebb problémát. A MIG-23 szárny-nyílazása külső nézetben változtatható, kár hogy a kabinból hátrafelé nézve ugyanezt nem tudja. A Harrier lebegő üzemmódban csinál egy-két furcsaságot, (lefelé irányuló fúvócsövekkel is repül hátán - ilyen alapon a nyeletlen fejsze is viziballettezhete az uszodában -), de a Phantommal egyetemben képes repülőgép-hordozó fedélzetén is leszállni. A "vegyem-ne vegyem" dilemmára gondolva tiszta lelkiismerettel ajánlom: gyűjtsétek megvételre feltétlen érdemesen találm!

# DOS FLIGHT

## 80 YEARS OF AERIAL WARFARE

### Billentyűzet funkciók:

- Esc: Kilépés küldetésből
- F1: Pilótakabinból előre, műszerfal nélkül, csak a HUD, vagy célkereszt
- F2: A teljes műszerfal + "S": F1 és F2 közötti nézet
- F3: Külső nézet "T"-vel váltható (ahogy az ellenség lát)
- F4: Külső nézet "T"-vel váltható (ahogy az ellenséget látom)
- F5: A FALCON-3-ból ismert kötetlen, panoráma nézet (a számbillentyűkkel, vagy Joy+ tüzgombbal beállíthatom a kitekintési irányt)
- F6: A kabinból balra ki (nézet)
- F7: A kabinból jobbra ki
- F8: A kabinból hátra ki
- F9: Térkép
- F10+"T": saját és ellenség külső nézetei (Insert-Delete horizontális, Page Up-Page Down vertikális körül-járást biztosít a megfigyelt tárgy körül)
- 1,2,3: Harriernél fúvócsőállás szabályzó

- ,-: Gáz
- ,+: Külső nézetben kicsinyít, nagyít (numerikus billentyűzetben a szürke +,-)
- W: Kerékek
- R: Lokátor felbontás
- T: Célpont kiválasztás a térképen ill. külső nézetben
- Y: F4-gyel együtt légtér kijelölés
- U: F4-gyel együtt földicél kijelölése
- P: Szünet
- I: Flaps
- ENTER: Fegyverzet váltó
- S: F2+S (műszerfalról fel)
- F: Flares (infra csali)
- G: Gear (futómű)
- C: Chaff (radar csali)
- B: AirBrake (féklap)
- .;: Láb (oldal) kormány
- SPACE: Tűz

- Alt+S: Joystick érzékenység állító
- Alt+D: Terep részletezés
- Alt+H: Horizont normál/színátmenetes
- Alt+V: Hang ki/hajtóműhang ki/minden be
- Alt+B: Automatikus megközelítés (A leírásban nem esett róla szó, csak egyszer néztem meg, magától repül, sőt talán ló is, de akkor mi minek vagyunk...)
- Ctrl+Q: Kilépés a DOS-ba
- Ctrl+E: Gépelhagyás, ahol van, magyarul KATAPULT
- Ctrl+T: Óra a jobb sarokban (méri a modem időt?)

### A műszerfal felirata:

- FF: üzemanyag fogyasztás mérő
- KTS: sebességmérő műszeren
- ALT: magasságmérő
- RPH: fordulatszám (hajtómű)
- VERT: függőleges sebesség (vario)
- FUEL: üzemanyag

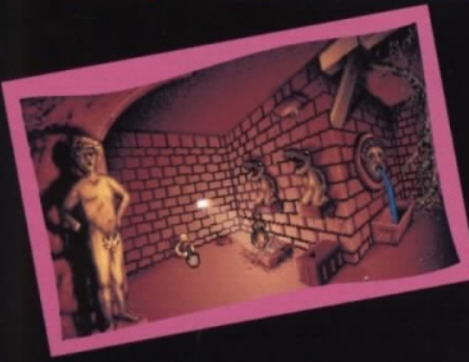
### Lámpák (világító helyzetben):

- ABK: féklap kint
- WBK: kerékek aktív
- RH: "Chaff"-olj, radar vezérlésű rakétát láttek rád!
- IR: "Flare"-ézz, infra vezérlésű rakétát lát

ÉRTÉKELO	PC	AMIGA	C-64
GRAFIKA	83%	-	-
HANG/ZENE	78%	-	-
JÁRTÉKTUDÁS	85%	-	-
<b>ÖSSZHATÁS</b>	<b>88%</b>	-	-

- tek rád!
- STALL: sebességed elfogyott, túlhúztad, áramlásleválás megindult, géped átesik (nyomd le az orrát, adj gázt, gyűjts sebességet!)

# WEEN



## A Próféta

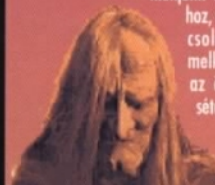
Nyissz! Ez volt a vágókés hangja, ugyanis igencsak hosszúra sikeredett ez a cikk, s így le kell mondanom a Coktel Vision legújabb játéknak bevezetőjéről, tehát lássuk a csont leírát:

Egy viharos éjszakán, három nappal a Nagy Napfogyatkozás előtt kopogtatnak Ween ajtaján: a nagyapja az, a Kék Sziklák királyságának öreg mágusa. "A Kék Sziklák birodalma veszélyben van" - szól - "mert Kraal, a gonosz varázsló, a birodalom békéjére tör. Egy esélyünk van: 3 homokszemet kell eljuttatni a Revussba, a homokárába, hogy Kraal terve ramba dőljön... A próféta megvan, de csak 3 nap áll rendelkezésre."

A játékból Ween otthonában kapcsolódunk be, ahol vegyük fel az asztalról a kristálygömböt, mire megjelenik Petroy, akivel telepatikus úton érintkezhetünk. Vegyük el a közben rézgolyóvá vált tárgyat, majd nézzünk körül: a könyvespolcon találunk egy Djelet és Azeulisse szerelméről szóló könyvet; ezt a két nevet feltétlenül jegyezzük meg. Szedjük fel a harapófogát a tűz mellől, majd nyissuk ki a kályha feletti szekrénykét, s vegyük ki belőle a zsirt meg a kést. Ha evvel megvagyunk, irány balra, ahol megjelenik Uki és Orbi, a két kisinas, akik a játék folyamán a csomagunkat cipelik. A harapófogóval fúrjuk le a növényt, majd a kerítést is. Mindenesetre a szalmát ne hagyjuk itt. Nézzünk vissza az előző szobába, s onnan irány előre. Itt szedjük fel a mérget, a kaját, majd az asztalon lévő nagy kulcsal zúzzuk be a koponyát, és szedjük ki belőle a gyűrűt. Vegyük le a képet a falról (rajta Opale képe látható, akit Kraal tart fogva; sokszor fog üzeni nekünk telepatikus úton), s tegyük át a kampóra. Az inventoryban öntsük a mér-



gőre, s nézzünk be a kép mögötti üregbe: az itt lakó egér nem engedi, hogy benyúljunk. Tegyük eléje a mérgezett kaját, amitől elpusztul, s így kivehetjük a kulcsformát a lyukból. Ezek után használjuk a gyűrűt a rézgolyón, mire az üstté alakul. Térjünk vissza a belső szobába, s tegyük a kályhába a fát, a szalmát, majd faragjunk egy kis sipot a késsel a növényből. Fújunk bele, mire megjelenik



Urm, a denévr, aki egy kis gyümölcsért cserébe hű segítőtársunk lesz. Adjuk oda neki a számocát, cserébe egy aranyrudat kapunk, s Urm lever néhány üveget a polcra, többek között egy számocalekvárt is. Hívjuk ismét a sippal, s adjuk neki a lekvárt, amiért cserébe varázserjét használhatjuk. Gyűjtsük be a kályhát a varázserő segítségével, majd tegyük rá az üstöt, s az üstbe az aranyat. A forró aranyat öntsük a kulcsformába, s így lesz egy aranykulcsunk. Menjünk át a másik szobába, majd nyissuk ki a kulcsal a lejárón található lakatot, ami egy fél aranyhállá változik, és a kis csopajító kinyílik. Irány lefelé! Lent szakadék tágong előttünk, amin egyelőre nem tudunk átkelni. Szedjük fel a lábszársonatot, a fákot és a fáklyát, amivel gyűjtsük meg a farakást. Tegyük rá az üstöt, és olvassuk meg benne a zsirt. Vegyük vissza az üstöt, s haladjunk balra, öntsük az üstből a zsirt a tálkába, majd változtassuk vissza az üstöt golyóvá, s tegyük a falon látható koponya bal szemébe. Az eredmény nem marad el: kinyílik a szája, s egy hold-követ lelünk benne. A kő mögött egy beszurolt kapcsolót találunk. Tegyük a lábszársonatot a kapcsoló mögé, s csurgassunk zsirt a szerkezetbe. Ezután már nyugodtan átállíthatjuk a kapcsolót, s visszavehetjük a rézgolyókat. Szedjük fel a földről a madzdogot, s kössük össze a fadarabokat, menjünk vissza a szakadék-

hoz, s helyezzük a kapcsoló hatására kiemelkedett platformra az összekötött fát, s sétáljunk át a másik oldalra. Itt egy kis szentélybe jutunk.

Először is tegyük fáklyánkat a tartóba, mire megvilágosodik a kis rúnákkal teli kőlap. Szedjük fel a lábszársonatot, lökjük le a koponyát a

sírról, s vegyük fel az eddig alatta lévő napkövet. A napkövet, majd a holdkövet tegyük be a rúnákkal teli kő mélyedésébe, majd szedjük ki a szobor kezéből a lándzsát, s rakjuk össze a lábszársonnal. Ezzel a hosszú eszközzel húzzuk el a magasan lévő függőnyt, s szedjük ki alóla a gyümölcsöket. Hívjuk elő Urmat, s adjuk neki a feketeribizlit. Kérjük meg, hogy cserébe repüljön át a résen a másik szobába, s hozzon át valami használhatót. Urm egy kulcsal tér vissza, s mi szabadon beszélhetünk a másik szobába. Egy kőbe állított kardot találunk... Csak nem a legendás Excalibur?! Szó sincs erről, kampóval akasztották a falba, ezért nem tudjuk kühözni a kőből. Miután kiakasztottuk a kampót, vegyük fel a kardot, és segítségével gördítsük le a láda tetejéről a szobrot, majd nyissuk ki a ládat. A ládából merjük ki a sivat az üsttel, majd nyomogassuk a következő módon a kapcsolókat: mindegyik legyen kint, s ekkor nyomjuk meg a koronát, majd legyen benyomva a hold és a kard, s ekkor nyomjuk meg a koronát. Az eredmény két rejtékajtó a falon. Az egyikben egy üvegcsé elixirt, a másikban pedig egy szobrocskát találunk. Menjünk vissza az előző szobába, s a rúnából marassuk ki a koszt a sával, s helyezzük be a szobrocskát a mélyedésbe. Megkapjuk az első homokszemet, a kő elmozdul, s mi mehetünk tovább. A következő helyszín egy vízpart, ahol egy hid vezet túloldalra, de átkelésünket egy szörny akadályozza. Egy repülő madár elejt egy tollat, amit vegyünk fel, majd nyissuk ki a ládat, s használjuk rajta a tollat. Erre előtűnik két üvegcsé: egy üveg Venom és Pollen. Ezeket mixeljük



össze az üstben, s öntsük a növényre, amitől az megnő, s mi leszedhetünk néhány epret róla. A következő lépés egyértelmű: hívjuk Urmat, odaadjuk a kaját, mire egy rakás aranyat kapunk cserébe, amit használjunk a fél-aranyal szobrocskán, mire az kiteljesül, s mi ennek segítségével képesek vagyunk víz alatt úszni. Választhatunk: vagy használjuk a halat a vizen, s így jutuk el a templomhoz, vagy keverünk egy italt a venomból, a pollenből és az elixirből, amitől a szörny összemegy, ha ráöntjük, s ezután a hidon folytathatjuk utunkat. A hidon a szobor kezében lévő karddal gurítsuk be az egyik lyukba a sziklat, majd a másikra helyezzük az üstünket, s a harmadikba nyúlunk be, ahonnan egy Oviar (legycseszerűség) menekülne, de mert minden kijáratát bezárult, a kezünkbe kerül. Szegénynek fáj a torka, s csak egy kis arany segitene rajta. Clickeljünk az őriás



We're twins.



We're UKI and ORBI.



számocákra, mire előjön Urm, s felfalja az összeset, majd aranyat csinál belőle. Pont ez kell az Orviornak! Megeszti az aranyat, s mi mehetünk tovább.

A következő helyszín a templom bejárata: az előttünk sziszegő kigyót változtassuk kvarccá a venom segítségével, majd gyűjtjük meg a bejárat előtt a lombokat a szobor kezében lévő fáklyával. Pechünkre előjön néhány szunyog, s nem engednek tovább. Szedjük fel a földről a kis koronát, s használjuk a rézgolyón, ami róddá válik, s leváratjuk vele a falon függő szunyogcsapdát, amivel megfoghatjuk a szunyikat. A következő helyszín a templom bejáratát őrző 100 arcú sárkány. Őt úgy tudjuk legyőzni, ha az első pergament segítségével szunyoggá változtatjuk (vagy 5-6 cickelés a pergamenten), s elfogjuk a szunyogcsapdával, majd feldzedjük a meggyet a fa alól, hívjuk Urmot, s elviteljük a sárkányt csapdástul. Megvan a második homokszem. Menjünk be a karddal jelzett ajtón úgy, hogy végig nyomogattuk a nyíl, a vad, a tűz, a hús ikonokat, majd a koponyára cickelünk. A következő szobában hasonló mechanizmussal nyithatjuk ki az ajtót: nyomjuk meg az 1,3,4 gombokat, vegyük fel az üvegcsét, majd forgassuk el a koponyát. Az újabb szoba már az elvárásos lányé, aki most öregasszonyként éldegél. Gyógyítatl kell készítenünk a számára, tehát vegyük le a szobor fejéről a rongyot, töröljük meg vele a szemét, s használjuk az egyiket a pollent, a másikon a venomát. Az így kinőtt virágot szakítsuk le, s a rézgolyóból varázsolt rudat pedig tartsuk a kigyó elé, mire az egy csavart csővé bővül. Vegyük fel a földről a szobrot, s tegyük a talapzatra a másik mellé, majd rakjuk a szájukba a csövet. Szedjük fel a földről a kalapácsot és törjük le a szobor kezét, mire kiejti a vőzáját. A ládáról vegyük fel a pénzdarabot, s tegyük a pénz alatt lévő mélyedésbe az üvegcsénket. A földön heverő vőzát tegyük a farakásra, majd vizsgáljuk meg jobban a falon lévő fejet. Szedjük ki a szájából a növényt, s nyomjuk meg a fogait 1,2,4,6,3 sorrendben. A szájából kiszedett dolgokat és a földön heverő fákat mind rakjuk a tűzre, majd tegyük a vázába a növényt, s rá egy darab liánt, amit a jobb oldali bokorról tephettünk le. Vizezzük be a rongyot, s tegyük a csőre hűtőnek. Húzzuk ki a falból a laza követ, majd helyezzük a fény útjába a földön heverő lencsét. Az eredmény: fiatalító ital, amit az üvegcsében nyújtunk át a hölgynek, mire ő megszépül, s előlírja, miként juthatunk el a templom.

Tegyük a rézgolyónkat a kis szoborra, majd vegyük el: lán csoda, egy bejárat a templom

belsejébe (plusz megkapjuk a harmadik homokszemét). Itt kéne lennie a homokórának is, de Kraal elvitte... Szedjük fel a nyakláncot, majd a serlegből öntsünk egy kis vizet a jobb oldali szobor méreőedényébe, majd húzzuk le a kesztyűjét a másiknak, s evvel szedjük ki a pókokkal teli ládából a szívet, amit helyezzünk is be a másik szobor szíve helyére, majd nyomjuk meg az orrát, mire megnyílik a kijárathoz vezető út. Az oltár mellett húzzuk el a függőnyt, vegyük el a tükröket, s az oltár másik oldaláról szedjük ki a vázából a kulcsot. A tükröket helyezzük az ajtó melletti két vőzatra, majd nyissuk ki a zárat a kulccsal. Így a sugár visszaverődik a tükrökről, s mi nyugodtan kijutunk a következő szobába. Itt ismét két út áll előttünk: jobbra vagy balra. A bal irány a nehezebb, ezért inkább ezt írom le. Egy sárkány megöli Urmot, s vissza kell hozni az életbe. Ehhez össze kell gyűjteni egy villámot, egy csillagot és egy napot, s ezeket ráhelyezni az oltárra. A rézgolyóval cickelünk a nyakláncra, mire egy kardhoz jutunk. Ezt tegyük a szobor kezébe, mire egy villám hull elénk. A villámot tegyük a kút tekerőjébe, s húzzuk fel a ládat a mélyből. Most már rátehetjük az oltárra a villámot, majd szedjük le a harcdórt az abrancsól, s a földről a halót. Nézzünk el a folyópart-ra. Szedjük fel a rácsot, szereljük össze az abrancsot, s szűrjünk egy kis aranyat a folyóból, majd vigyük el azt is az oltárra. A hálával fogjunk egy halat, tegyük a hálóba, mire kijön a rák, s mi el tudjuk fogni. Vigyük el a kútból kiemelt ládához, s vágassuk el vele a láncokat. A karddal nyissuk ki a ládat, a benne lévő kulcsal nyissuk fel a szobor alatt lévő rejtéket, s az ott lévő napot helyezzük az oltárra, amittől Urm feleledl Indulhatunk is tovább.

A kertből már látni a vulkánt. Uki és Orbi rossz hírral fogad bennünket: ellopott valami szörny a cuccainkat! A talkával szedjük egy adagot a fargacsból, s öntsük a virágra. Törjük le a szarvat, tegyük le a földre a faág mellé, majd szedjük egy kis indát, s kössük össze a szarvat és az ágat. Evvel "műszerrel" a fa mellett találunk egy kis vizet, amit a talkával öntsünk a gombóra, mire az megnő, s közben egy követ is kiugrasz a földből. A növényre nemsokára légy száll, s egy madár próbálja elkapni. Dobjuk meg a madarat a kövel, majd szedjük ki a koponyából a férget, etessük meg vele a gombát, s máris lemehetünk a partra. Szedjük fel a furulyánkat és egy kis számocát. Hívjuk elő Urmot, aki egy kis aranyat ajándékoz nekünk, amit adjunk a követen ülő bagolyoknak, aki visszaadja a tárgyainkat. A

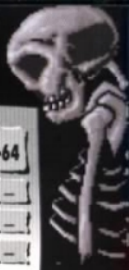
a hajógerendákat, majd rázzunk le egy kis kókusz a fáról. A gerendákat tegyük keresztbe a parton álló hajóra, a hálókba rakjuk nehezzékként a kókuszot, s ezt is tegyük a hajóra. Végül szedjük fel a halót, fogjunk egy halat, s vegyük fel a hasát a karddal. Az ikért adjuk a póknak, aki egy halót sző nekünk, majd a karddal vágjuk le a bombuszt, ami jó lesz örbőcnek, a pókháló pedig vitorlának. Már csak a parton heverő evezőt kell betenni, s irány a tenger. A hajón nagyon gyorsnak kell lennünk: valaki léket vág rajta, s be kell tölmi a lyukat. Üssük le a lakatot a kalapáccsal, vegyük ki a ragacsot a hajóból, majd a rúddal (a rézgolyóból) húzzuk magunkhoz a vízben lévő üveget, szedjük ki a dugóját, amit kenjünk be ragaccsal, tegyük a lyukba, s üssük be a kalapáccsal.

A szigeten először is vegyük fel a kulcsot, nyissuk ki a kalyiba ajtóit, s bent vegyük magunkhoz az ást. Az itt ülő öreg csak egy vagyonért enged tovább. Először is hívjuk Urmot, s adjuk oda neki a falban lévő számocát, mire egy kis aranyat kapunk, ami odaadhatunk az öregnek. Az ósával menjünk ki a partra, és ássunk összesen 8 gödröt. A bennük talált értékeket mind adjuk az öregnek, aki erre patkányvá változik, s kinyitja a bejáratot. Persze átvág minket, mire a ráschaz érünk, az becsukódik. Ezért a karddal üssük be a házíró oldalát, ott ahol az öreg ül, s máris mehetünk felfelé. Egy kertbe jutunk, ahol a kardunkkal vágjuk le a faágat, s a kis fakat is, majd az üstőt tegyük az egyik lyuk fölé, a másikba nyújtunk bele, mire egy Orvir ugrik ki a földből, s egy varázsingát dob ki. Az inga egy helyen jelez valamit. A karddal vágjuk ki a bozótot, s az ott lévő aranyrudat adjuk az Orviornak, aki cserébe egy kötelet ad. A kötéllal és a fakkal egy nyilat készíthetünk, amivel a fan lévő kókuszra löve egy madarat találunk el. A madarat bekopja egy vasvirág, s a lehulló tollakat mi a rúd segítségével tudjuk magunkhoz húzni. Így készíthetünk egy pontos nyilat, amivel sikerül lelőni a kókuszot, amit a karddal kinyitunk, s egy tündér jön elő belőle. A kertet visszavarázsolja valódi formájába, s az eddig utunkat álló vasvirágból egyszerű virágocská lesz. A következő helyszínen a vasrúddal csapunk egyet a földön heverő üvegcszemre, majd öregemberré válik. Szedjük meg a kis számocát, s hívjuk elő Urmot, akitől egy kis aranyat kapunk, amit adjunk át az öregnek, aki becsap és nem nyitja ki az ajtót. Üssünk ismét a szemre, vegyünk fel egy kis gyümölcsöt (bal alsó sarok), s hívjuk Urmot. Varázserejét





ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
GRATISKA	88%	---	---
HANG/ZENE	85%	---	---
JÁTSZHATÓSÁG	83%	---	---
<b>ÖSSZHATÁS</b>	<b>86%</b>	---	---



haszná-  
náljuk  
az őregen,  
mire Urn  
kővé kezdí vál-

toztatni. Az öreg erre hajlandó átengedni, s szabad az út. Az időközben földre esett tollal suhinsunk egyet a ládára, mire előtűnik egy üveg pollen és venom. Keverjük össze őket az üstben, s a kész látytöt öntsük a gombákra, majd a növényre. A növényről szakítsunk le egy kamillát, s a gombok mellől kiugrott szarvasgombokból és venomból keverünk egy kis luciferiumot, s ennek segítségével gyűjtünk be az itt látható rubintot. Tegyük rá az üstöt, bele vizet és a kamillát. A teát itassuk meg a féreggel, aki meggyógyul, s hajlandó megenni a gombokat, amik eddig útban voltak. Balra egy kis kertbe jutunk. Keverünk a gombából és a pollenből egy kis gyógyitalt, s szórjuk a megkövült Borgolra, aki azt tanácsolja, hogy beszéljünk a hangyák királyával. Gyógyítsuk meg a kővé vált madarat, majd húzzuk meg a mögöttes kvarcra szórjunk egy kis pollent, mire abból virág lesz, aminek szedjük ki a bibéjét. A hangya megjelenik a levélen, adjuk neki a bibét, mire egy kis időre felvehetjük az ő alakját, s megkereshetjük a földön a 3 homokszemet (ugyanis két segédünk ügyesen elvesztete őket), sőt egy síftest is találunk. Ha ez megvan, menjünk vissza a másik pályára, s a megnyílt rejtekhelyen lévő hibás fogaskerekbe tegyük a síftest, majd húzzuk meg a kart. Erre

tudjuk piszkálni a szobor kezében lévő rüdből az ékkövet. Ha megvagyunk, s mind az öt üregben világítanak a tűzlegyek, húzogassuk meg az üregekben a karokat (ez lett a legyekből), addig, amíg a falon lévő szavak mindegyike világítani nem kezd. Ezután a nyílunkkal löjjük be a KRAAL betűket, mire leereszkedik a hid és... Megjelenik Kraal, és bezár egy cellába.

A cellában szedjük ki a falból a szöveget, majd a falon lévő napórák egyikébe 7 órához tegyük be a szöveget. Forgassuk meg a mutatót, mire felemelkedik az egyik rács, s kivehetünk egy tűt alóla. A tűt tegyük a jobboldali órába 9 órára, a szöveget pedig 3 órára állítsuk, majd forgassuk. A kapu megnyílik, s mi elértünk a Revusshoz. Kraal a 3 homokszemet jó magas helyre tette, amit nem érünk fel. Egy inga szép lassan vág egy kötelet, és ha a kötel elszakad, a 3 homokszem lesik és elvesz. Először is lassítsuk le az ingát: a panel kapcsolóit jobbról balra toljuk le teljesen majd vissza, mindhárom esetben. Ha ez sikerül, vegyük fel a bambuszt, majd clickeljünk a betűkódra, s nyomjunk meg a DJEL betűket, mire megnyílik egy titkos rekesz, benne Djel szobra. Vegyük ki a kezéből a kést, s faragjunk egy kis furulyát a bambuszból, majd hívjuk elő Urmat, aki menet közben lever egy A betűt, ami éppen hiányzik a betűkódból. Tegyük be, majd üssük be az AZEULISSE szót: előtűnik a lány szobra, vegyük ki, s tegyük DJEL mellé. Erre egy kis angyal lehozza nekünk a 3 homokszemet. Tegyük be a Homokórába, s élvezzük a sikert, már amennyiben annak lehet nevezni egy THE END feliratot... (Ilyen nulla záróképet rég láttam).



**Koronczai Gáspár**

a másik oldala is megnyílik a rejteknak, s egy kulcsra lelünk. A kulccsal menjünk vissza az előző pályára, a karddal vágjuk ki a bozótot a kapu elől, s nyissuk ki a kulccsal az ajtót. Az előtűnt vasrudakra öntsünk egy kis pollen+venom+truffle átváltoztató-látytöt. A rudak kígyókká változtak, rájuk egy kis venomot öntsünk, az ékkövekre pedig venom+trufflet. A kis tűzkeket az üstben hozott vízzel tudjuk eloltani. Bent egy hidhoz érünk: a nagy szoborról vágjuk le a hibás ékkövet a karddal, s a helyén keletkezett lyukat tágítsuk egészen addig, amíg egy rubinra nem lelünk. A rubint luciferiummal (venom+truffle) változtassuk tűzzé, ami ha kialszik, egy kis bogárrá változik. Öntsünk rá pollen+truffle gyógyitalt, mire repkedni kezd. A kardunkkal vágunk egyet a bal oldali kötőrésre, mire az előtűnő lavára gerjed a bogár, s odaszáll. Most már el tudjuk fogni élve. A teremben látható 5 oszlop, üregekkel: a felénk eső jobboldaliban egy bogár lakik, akit háromszor zavarjunk meg, hogy élénk köpiön egy kis ragasztót. Vegyük fel a szobor mellől a tálkát, tegyük bele a ragacsot, s kenjük be a tűzleget, majd tegyük az egyik üregbe. Most az a feladatunk, hogy mind az öt üregbe egy-egy legyet ragasszunk. Általában ha beteszünk egyet, kiesik egy kis ékkő valahonnan. Két ravaszabb fogás van: az egyik lyukba először a rézgolyót kell behelyezni, egy másikban pedig találunk egy kis rudat, amivel ki



**HELY, AHOL  
JÁTSZVA  
VÁSÁROLHATSZ !**

**Budapest  
Pozsonyi u. 14.  
Tel.: 112-6415**



**Veszprém  
Kossuth u. 21.**



**Pécs  
Teréz u. 5.**



**Szeged  
Dugovics u. 9/a.**



**Budapest  
Kassák L. u. 64.**



## BLACK CRUISER

**1199 Ft**



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

## MULTI COLOUR CRUISER

**1199 Ft**



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

## ZIPSTICK SUPER PRO

**1399 Ft**



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők
- autofire
- 2 tűzgomb

## SUPERSHOT STANDARD

**999 Ft**



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők

## COMPETITION PRO 5000 BLACK

**1299 Ft**



- arcade minőségű mikrokapcsolók
- törhetetlen acél ütközők
- 2 tűzgomb

## COMPETITION PRO SNES CONTROL PAD

**2499 Ft**



- turbofire
- autofire
- lassítási lehetőség
- 8 irányú mikrokapcsoló

**576 KByte  
SHOP**

**Rendkívüli  
joystick  
ajánlatunk!**

**GAME BOY**



9999-

11999-

**NINTENDO**



**C-64VI. ALAPGÉP**



10999-

**SEGA MEGADRIVE**



19999-

**EGY HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ**

**SUPER NINTENDO**



21999-

**576 KByte  
SHOP**

XIII. KER. POZSONYI ÚT 1.4

TEL: 1126-415

NYITVA: HÉTKÖZNAP: 10-18H-IG,  
SZOMBATON: 10-13H-IG