

510 KByte

12
oldal

C-64

ONE
STEP
BEYOND

A logikai játékok királya
mától egy barnáthegyi

NIPPON SAFES INC.

Japán, békaperspektívából

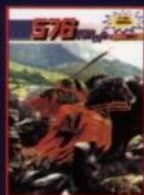
ECTS

Kalendár utóbeszámoló az őszi show-ról

SZEGASZTOK!
Találkozunk a TV-ben,
a hét 5 napján!

Ha az újságosnál lemaradtál róla, most megrendelheted!

ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!



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



1993/6



1993/7-8



1993/9

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.

1990 júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen

1100 Ft-ért. Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat:

1990/1-től 1991/6-ig: 65 Ft/db; 1991/7-8: 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig:

80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg. Szimulátor különszám elfogyott!

A fenti árakhoz portaköltség is járul. Postacím: COMGAME G.M.K. 1389 Bp. Pf.: 132.

576 KByte

TARTALOM

A mindenségit! Ilyen bőséges kínálatot már régen nem látott számítógéprajongó!
Minden géptípusra megtalálod a Téged érdeklő cikkeket, csak vess egy pillantást tartalomjegyzékünkre!

ONE STEP BEYOND

Megszületett az egyik legjobb logikai játék, ami nemcsak feladványokkal hanem kincseivel is "átvagyat gombot!"

9



ORMUS SAGA 2

Céltűz fantáziások, kalandorok! Vegre megjelent egy egyedi és csodás a kalandornai vagyok számára.

18



DARK HALF

Stephen King már nemcsak a könyvek lapján szerepel. Az első alapvetően készült írték sem egy álmossító esti mese!

37



YO! JOE!

Két beleváló akciójáték felhagy a falánál és a két nyomon követés. Örökös akciójáték, amely lehetőséget kínál a kalandra.

45



ECTS - HÍREK	2-3
WARLORDS 2	4
C-64 SPORTS	5
CAPTAIN CLOSS	6-7
AMIGA CD 32	8
ONE STEP BEYOND	9
WAYNE'S WORLD	10-11
REJTVÉNYOLDAL	16
HOKUSZ - POKEUSZ	17
ORMUS SAGA 2	18-19
EXKLÚZÍV	20
SzEGAsztok!	22-25
KIVÁLÓ ÁRUK FÓRUMA	26
VONALKÓD ŐRÜLET	27
NINTENDO ROVAT	28-29
TANK ATTACK	30-31
CSEVEGŐ	32
MANGA MÁNIA	33
ÉRKEZÉSI OLDAL	34-35
DARK HALF	37-39
DEMOCRACY /AMIGA&C-64/	40-41
WANTED: PIRATES!	42-44
YO! JOE!	45
NIPPON SAFES INC.	46-48

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

ISSN 0865 - 8226

Nyomtatás: Zrínyi Nyomda Budapest (193.2543/10-66-22)

Felolvasó vezető: Grassányi István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főzerkesztő: Áprily Zoltán

Laptulajdonos: Molnár Dániel, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítő: Eredeti Bt.

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

Levél cím: 1389 Budapest Pf. 132. Tervezzli a Magyar Posta

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



BEVEZETŐ HELYETT

1993 szeptember 4.-én délután fél háromkor egy lelkes, felvilágyozott és mindenre elszánt párossal a fedélzeten emelkedett fel a British Airways gépe az Anyaföldről. Három és fél óra múlva ugyanez a két figura egy kicsit megröggvényva és anyhán áporodott szagú ingekbe burkolózva belépett az idei nyár Igéret Földjére, Nagy-Britanniába, hogy ott azon nyomban egy meleg fürdőt vegyen és beszívhassa magába az esti London hangulatát. Nem sokat időztek szobáikban, hanem taxiba vették magukat és átsuhantak a zajos és kifürkészhetetlen Soham, az ottani Éjszakai Élet Édenkertjén, megcsodálták a Királynő lakhelyét, aztán a Fővárosi Nagycirkusz épületét (ez ott is a Parlamentet jelöli), majd egy igazi, hamisítatlan sznob-étteremben köittek ki, ahol még a só is izetlen volt, de ósványvízből csak méregdrága Perrier-t tartottak. Már ekkor érezték, hogy ez a London egy kicsit más, mint előző alkalommal volt... És nem tévedtek. Másnap 10 órakerék az ott tolongtak az őszi ECTS '93 kiállítás bejárata előtt, hogy rávehessék magukat a bent lapuló manuszokra, és kérdésekkel bombázzák őket az újdonságokról, távlati tervekről, a kisaszonnyokat pedig esti elfoglaltságaikról faggassák. Sajnos azonban nem jött be a számításuk, mert alig néhányan tudtak meglepetéssel szolgálni, és ráadásul a hölgyeknek is volt már esti programjuk. Ezért most egy olyan kalandozásra invitálunk meg mindenkit, ami tényleg csak a kiállítás színe-javát öleli fel, hiszen a már korábban bemutatott anyagokra kár szót vesztegetni.

U. S. GOLD



Őrületesebb videobemutatót tartott a cég egyik prominens képviselője, miközben mindketten csak pislogtunk, mint Marci a moziban. A hamarosan megjelenő Kingmaker (PC, Amiga) egy magasszintű stratégiai táblás játék, amely az angolai Rózsák Háborújában kalauzol bennünket, ahol a cél a betöltetlenül maradt trón elfoglalása és a bitórlék legyőzése lesz. Az Evolution/Lost in Time (PC, Amiga) című alkotásban egy ősembert idegen lények a gyűjteményük számára befognak, de ő furcsa módon kiszabadul és kifagyaszja még néhány bajtársát is, Robin Hood-ot, a viking Erik-et, stb. Velük karöltve kell az idegenek időgépéhez eljutni, hogy mindenki visszatérhessen az eredeti időzónájába. Várható még egy frankó fantasy (Arena, csak PC-n) és egy újraték is a Virtual Reality kedvelőknek (Delta V, csak PC-n). Ez utóbbi beláthatatlan távlatokat nyit meg a stílus előtt...

ELECTRONIC ARTS



Ennél a standnál is elkelt volna egy nyugatokat osztogató hosztesz, ugyanis amit itt láttunk az sem volt mindennapi. A harci játékok ismét reneszánszukat élik, amit jól tudnak az EOA hátatáján is. A Pacific Strike (PC) egy olyan tengeraltatójáró szimulátor lesz, amit még ember nem látott. A digitalizált kép és hang szériatartozék, a 40 küldetés végigvitele nem két perces meló, a grafika gyorsasága pedig felülmúlhatatlan. A Seal Team (PC) a véres és valóságos Vietnámi Háborút mutatja be real-time-as 3D-ben, ahogy azt mi is láttuk volna, ott a dzsungel sötétjében... A Forgotten Castle (PC) a szerepjátékok Ferrari-ja lesz, az már bizonyos. Az irányítást a lehető legkényelmesebbé alakították ki, a területen való mozgásnak és vizsgáldódnak végtelen szabadságot adtak, és mindezt egy felülmúlhatatlan 3D-s grafikai környezetbe ágyazták.

COKTEL VISION



A híres francia software-ház standján bömölyt az Inca II (PC) zenéje és természetesen egy óriás monitoron a játék introja is pörgött. Nem kellett hát sokat várni a nagysikerű interactive-adventure második részére, ami ott folytatódik, ahol az első epizód végződött. Eldorado hatalma alatt a négy territórium egy birodalommá egyesül. Egy idegen aszteriod viszont felbontja az összetartó erőt, amely az Ős Földből árad, és ez feldúlja a birodalom rendjét. Eldorado fiatal és ambiciózus fia a Böls Atahualpa intelmének ellenére útnak indul, hogy felvesse a harcot az idegen erővel... A cég másik vesszőparipája a Goblin sorozat, mely a harmadik részéhez érkezett (PC). A "Goblins News" egyik mitugrász, ámde tehetséges riportere olyan kalandba keveredik a könnyefakasztóan humoros történetben, hogy az valódi cimplaszori lesz!

RENEGADE



Az ismeretlenségből két év alatt felfejlődött cég nem szégyenkezhetett a "nagyok" között, sőt! Bombahírként bejelentették az egyik legfémesebb űr-akciójátékát, a Turrican III megjelenését (Amiga). A bemutatott előzetesből valóban látszik, hogy az Amiga minden fikarcnyi bitjét kihasználják, hogy azt a tömönytelen kódot, grafikát és CD minőségű Chris Hülsbeck muzsikát az A500-on is élvezhetővé tegyék! Ám az igazi durranás egy másik projektjük, az Elfmania (Amiga). Az "űs-d-vágnem-apád" kategóriába tartozó játékokban nemcsak a fő figurák lenyűgöző animációjuk, hanem a háttérben álló szereplők is mozognak. A játszhatóságról magam is meggyőződtem, tényleg gyerekjáték a különböző ütesek és védések elsajátítása. Mondjuk ennek ellenére is elagyalt a bemutatott tartó finn kollégám, de hát ő már csak ismeri a "csemetjét".

SIERRA ON LINE



Az a jó a Sierrában, hogy sokféle dologba beleszagolnak, és mivel tehetségesek, ezért még a sz'r is arannyá válik a kezeik között. Na persze ezt csak képletesen kell érteni, hiszen ki merné azt állítani, hogy az Incredible Toons (PC) csak azért állati kafa, mert Sierra. Nem, az Incredible Mashine utódja, és a képregényelemekből összeálló és "minden mozog a képernyőn" stílusú puzzle-játék magáért beszél. Ugyancsak nem kell bemutatni az Aces of the Pacific sorozat újabb tagját, az Aces Over Europe-t (PC) sem, hiszen a második világháborúba repítő játék az elődhez hasonlóan feledhetetlen élményt nyújt majd a repülés szerelmeseinek. Új színfolt viszont egy frissen kreált hős, Gabriel Knight (PC), aki New Orleans egyik ismert magánymozója és melleleg horror-író. Most azonban az ő bórérégi egy az öldöklés, ami már nem tréfa!

INTERPLAY



Az amerikai székhelyű cég döbbenetes standon állította ki legújabb üdvöskéjét. Egy hatalmas sárkány őrizte dungeonban állt a másfél méter átmérőjű képernyő, ahonnan 200 Watt-tal "szűrődtek ki" a Stonekeep (PC) zörejai. Természetesen ez is a ma legnépszerűbb stílus képviselője, azaz RPG. A 10 (I) éves fejlesztőmunka gyümölcse egy olyan kalandozás lett, amiről minden valamire való rajongó ábrándozik. Az alkotók a "mindent a látvány érdekében" elvet követtek, és maximálisan növelték a látómezőt (teljes képernyő), még az inventory is csak akkor jelenik meg, ha feltétlenül szükség van rá. Természetesen a mozgás teljes szabadságot, realiztikus sebességet és hanghatásokat kapott: mintha igazából bent lennének a sötét alagútban. Mondanom sem kell, hogy minden digitalizált, úgyhogy a csontvázak szinte leugranak a képernyőről.

VIRGIN



A nagyhírű cég a már régen beharangozott Beneath A Steel Sky és a The Hand of Fate (Kyranidia II) mellett még két újdonságról adott hírt. Egész London másról sem beszélt, mint a Mortal Kombat-ról, házifalnyi óriásplakátok hirdették a megjelenését. A konzolok után várhatóan még ezévből kiadják Amigára és PC-re is az eddigi talán legvéresebb verekedős játékokat, ami már régóta fertőz a játéktérkében. Overlord (PC, Amiga) néven a legendás D-Day 50. évfordulójára (1944. június 6.) egy kifejezetten elégans harci-szimulátor fog napvilágot látni. A villámgyors grafika SVGA minőségű, az életszerűség és történelmi hűség maximális. Választhatunk majd, hogy a legendás Spitfire-rel, Mustang-gal, vagy Typhoon-nal harcolunk-e a szintén hírhedt Junkerek, Messerschmittek és Heinkelék ellen. Az irányítás kézhezálló, a hangok pedig fülbemászóak lesznek.

OCEAN



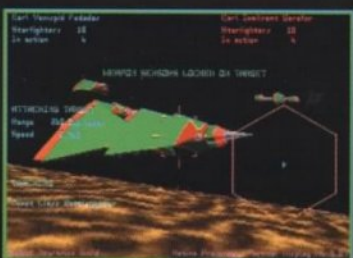
Az immáron 10. évfordulóját ünneplő világégen soha nem volt híres az elkapkodott projektjeiről, mindig precíz és mindenre kiterjedő kimunkálás jellemezte valamennyi nagyszabású programját. Most sem siettek el a dolgot sem a Jurassic Park (PC, Amiga), sem az Inferno (PC, Amiga), sem pedig a TFX (PC, Amiga) esetében. A Jurassic Park programozása már a könyv megjelenésekor elkezdődött, a film ötletét is megelőzve, az Inferno pedig már két éve készülget. E második mű egyébként az egyik legnagyobb szabású szimulátor/akció játék lesz, az megszületik végre-valahára. Űrben, aszteroidák felszínén, planetákon kell a civilizáció jövőjét védelmezni. A TFX (Tactical Fighter Experiment) pedig a mai és a közeli jövőbe kalauzol bennünket, ahol egy top-pilóta bőrébe bújva kell missziókat végrehajtanunk valódi "földi" környezetben.

BLUE BYTE



Szédületes tempóban igyekszik a világhírű felé a német software-ház, hisz soha nem fogy ki az ötletekből. Mint arról egyszer már beszámoltunk, egy irtó kedves játékszerrel árverdelték majd meg az Amiga és PC tulajdonosokat, The Settlers néven. A stratégiai játékokban egy képzeltbeli királyság felépítése lesz a cél, ahol mindenki békében él és a boldog jövőt dolgozik. 24 ezer (I) karakter életébe pillanthatunk be, irányíthatjuk tevékenységüket; a végcél a királyság felvirágztatása. Másik poronyuk szintén komolyabb falat: a világsikerű előd folytatása, a Battle Isle II (PC, Amiga). Az egy elképzelt jövőbeli világháborúban játszódó programban 55 különböző harci egység közül választhatunk, amelyeket 3D-s bemutatón vehetünk szemügyre, teljesen ártérvezett és feltuningolt területeken kell taktikáznunk az időjárás tényezőket is figyelembe véve.

MICROPROSE



Nemhiába híres a cég a szimulátorprogramjairól! Exkluzív videobemutatón vehettünk részt, amelyen letaglózó előzeteseket láthattunk a hamarosan megjelenő Subwar 2050-ről (PC) és a Starlord-ról (PC, Amiga). Az első eposzban egy mélytengeri kapitányt alakítunk, akinek az lesz a feladata, hogy a föld felszínéről a tenger mélyére hűződtől bányákat, élelem-, és ásványlelőhelyeket megvédelmezze a betolakodóktól. Szédületes grafika és lebilincselő hangulat jellemzi a programot. A második egy olyan komplex stratégiai-akció játék, amelyben nemcsak repülési tudásunkat, jó manőverezési képességeinket kell kiaknáznunk, hanem taktikai és diplomáciai tudásunkat is kamatoztatnunk kell. A legfemesebb 3D-s űr-szimuláció után a meghódított területek feletti diplomáciai eszközökkel is át kell venni a hatalmat és felvirágoztatni a birodalmat.

ITT A VÉGE...

A harmadik nap végén két hősünk úgy nézett ki, mint akik hypoval töltött, hosszú mosásra állított mosógépben "kezeltek", majd kicentrifugáltak és kiakasztották a napra száradni. Ilyen állapotban bandukoltak hazafelé, amikor egy régi kedves ismerősbe botlottak: Akira san és japán társai jöttek szembe, ha nem is a saját lábukon, hanem trikókon, bőr- és bomberdzsekikén. Ők egyébiránt a "japán stílus" útítörőnek számítanak, népszerűségük nem ismer határokat, hiszen azon túl, hogy a rajzfilmek világában ők a trónörökösök, lassan bevonulnak az állízködsébe, a sajátba, és hogy a legfontosabbat is említsem: hamarosan játék formájában is előrassztják a világot. Két kalandozónk el is határozták, hogy mindent megtesz azért, hogy a honi olvasók is megkedveljék a szórakoztatásnak ezen válfaját is. Nagy jókedvüknek egy kiadós nyárvegi zápor vetett véget, aminek következtében bőrig áztak négy perc alatt, majd egy fekete londoni taxi ügy oldalba fröcskölte őket, hogy az alsónadrágjuk is taccsogott a víztől. Teljesen letaglózva botorkáltak be a szállóba, majd egy kiadós meleg fürdő után lesétáltak egy utolsó italt a drink-bárba. Összegezték a toposztalataikat és nagy elhatározásra jutottak: a jövő útjait Amerikába vezetnek! Sejtlemesen egymásra mosolyogtak, felhőpintették maradék jeges kolójukat, kényelmesen felsétáltak emeleti szobáikba, hamar összepakolták bőröndjeiket, majd taxiba pattantak és kihajtottak a reptérre. A gépből még egy utolsó pillantást vetettek a széles és esős Albionra, de gondolatban már az izgalmas jövőben jártak, újabb show-k, partik, kiállítások felé repülve...

Létezett hajdanán egy Warlords nevű stratégiai játék, amely bár elég érdekes volt, mégis alig néhányan ismerték (ezért valószínűleg a közepes grafikáját lehet okolni). Az SSG szerencsére nem hagyta annyiban és elkészítették második, immáron gyönyörűen kidolgozott változatot, így remélhetőleg a program már megérdemelt helyére kerül a gyűjteményekben.

A történet még abban a korban játszódik, amikor a Földet lovagok, hercegnők, tündérek és mindenféle szörnyek népesítették be. Ezen a vidéken maximum nyolc lovag kezd meg küzdelmét a nemes cél - az összes semleges vár elfoglalása és az ellenséges lovagok legyőzése - érdekében. S hogy ne egy szimpla stratégiai játékkal legyen dolgunk, a terület bővelkedik felfedezésre váró romokban, gyöngyöslést és további fel-

adatokat hozó templomokban.

A játék képernyőjén a jobb felső sarokban a terület térképét látjuk. Ezen kis színes pajszok jelölik a várakat (a sötét pajszok a semleges várakat jelölik), fehér pöttyök pedig a romokat. Baloldalt a térkép egy kinagyított részét látjuk (hogy melyiket, azt a térképen a nagyítóval

sereg vagy vár áll, a nyíl karddó változik, s egy gombnyomással megkezdhetjük a csatát. Ha a kard helyett egy szív jelenik meg, az azt jelzi, hogy a másik birodalommal még békében állunk, s ilyenkor a sport-

szerség azt kívánja meg, hogy támadás előtt hadat üzenjünk. A játék elején csaták előtt érdemes kikérni tanácsadóink véleményét is (ehhez a SHIFT-et nyomjuk le, s a kard egy kérdőjellel változik). Egy vár elfoglalása után választhatunk, hogy megszálljuk, megsarcoljuk vagy leromboljuk.

Az egyes várakról akkor kérhetünk információt, amikor nincs katona kiválasztva (ekkor nyomjuk meg rajta a lúzgombot). A vár legfontosabb feladata az új katonák termelése. Ehhez a műhelybe menjünk (kalapács) és az ablak tetején látható katonatípusok közül válasszunk. Ha a felsorolt típusok nem tesznek, új típusokat is vásárolhatunk (bástya, Build Prod gomb). Az egyes típusokról információt (ereje, fordulankénti fenntartási költsége, elkészülésének ideje és mozgékonyága) úgy kapunk, ha megnyomjuk a jobb gombot a katona kis rajzán (általában a jobb gomb valami segítséget jelent).

A romokhoz csak lovagokkal érdemes menni. Itt általában valamilyen szörnyrel kell megküzdenünk, s győzelmünk jutalma valamilyen varázserő vagy néhány szövetségese lesz. Az ilyen romokat csak egyszer érdemes felkeresni, hiszen ekkor kiürülnek. A templomokba viszont érdemes visszamenni, hiszen itt egyrészt meggyógyítják sebeinket, másrészt különleges díjakkal járó küldetéseket is kapunk. Gyancsak értékes kincseket szerezh-

tünk be egy ellenséges lovag legyőzésével. A vesztes lovag ugyanis minden varázsszerét hátrahagyja, s nekünk csak össze kell szedgetnünk ezeket.

A játék irányítását a jobb alsó sarakban található gombok egyszerűsítik. Itt a nyíllal a következő (a körben még nem szerepelt) katonánkat választhatjuk ki, a zászlóval pedig megszüntetjük a kijelölést. A lábbal a kijelölt csapat folytatja útját a megadott cél felé. A felkötőjel hatására a katona nem lép abban a körben. A két karddal védekező állásba küldjük embereinket (várakban hasznos, hiszen ezekkel a katonákkal azután nem kell minden körben foglalkoznunk). A kérdőjel csak lovagoknál és csak romok között vagy templomban működik. Ekkor a lovag felkutatja a romot és megvív a szörnyekkel. A lovag rajzával a szolgálatunkban álló hősöket nézhetjük végig. Itt találjuk meg egy listában a nalla lévő kincseket (sárga a kezében van, a zöld pedig a földön), és itt vehetjük fel legyőzött ellenfeleink hasznos dolgait.

Végül az utolsó nagy gomb a diplomáciáé. Itt láthatjuk, hogy az egyes birodalmakkal milyen viszonyban vagyunk, és ebben az ablakban tudunk hadat üzeni vagy békét kötni a többiekkel.

A program szerintem fantasztikus. A grafika gyönyörű, a játékmenet élvezetes és végig érdekes, a kezelés pedig egészen egyszerű. És ami még fontos: egyszerre akár nyolcan is játszhatnak vele.

Temesvári Tibor



jelölhetjük ki). Ezen a területen kell katonáinkat, várainkat irányítanunk. Hódításunkat egy várral és egy lovaggal

kell megkezdennünk, de menet közben az elfoglalt várakban újabb lovag csatlakozhatnak hozzánk (persze, csak ha jól meg tudjuk őket fizetni).

A játék során minden körben, minden katonánkkal egyszer mozoghatunk. Azt, hogy hány mezőt léphetünk, a katona típusa szabja meg. A mozgathoz először ki kell választanunk a megfelelő csapatot, majd a nyíllal az úticél helyére kell vinnünk (ekkor a nyíl alakja a földön egy láb, vízen pedig egy hajó). Az egy mezőn álló katonákat egy csapatra foghatjuk össze. (A kép alján látjuk a kiválasztott mezőn álló összes katonát. A GROUP gomb lenyomásával az összes beáll a csapatba, ha pedig valamelyik katonára nyomunk rá, csak azt tesszük be, illetve ki a társaságból.) Így egyrészt kevesebb munkával irányíthatjuk őket, másrészt a csapat a csatában is jóval erősebb. Egy csapatban legfeljebb nyolc katona lehet, s mozgékonyágukat a leglassabb katona határozza meg.

Ha a katonánk melletti mezőn ellenséges



ÉRTÉKELŐ

	grafika	88%
	hang/zene	62%
	kezelhetőség	83%
	kihívás	65%

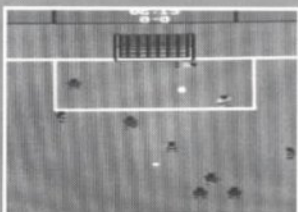
ÖSSZEHATÁS

84%

TESZTELVE: PC 576Kb
VERZIÓK: PC

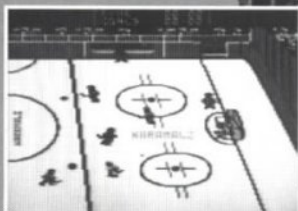
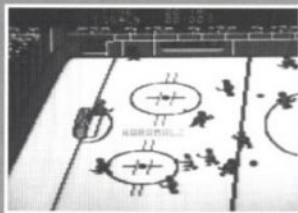
L I V E R P O O L

A mai C64-es programinesség mellett mindennek örülni kell, úgyhogy még ujjonghatunk is, mikor egy közepesnek mondható fociszimulátor napvilágot lát. A Grandlam megsajnálta szegény 8-bites gép tulajdonosokat és kiadta talán utolsó produkcióját C64-re. A játékban legelőször érdemes beállítani a mérkőzésen résztvevő csapat összetételét, amelyet egy kifejezetten kultúrált "arképcsarnokból" válogathatunk ki. A focistákat csupán két tulajdonság határozza meg: az erő és az állóképesség. Ha kiválasztottuk a kezdő tizenegyet, akkor dönthetünk gyakorlás, 1 vagy 2 játékos üzemmód mellett, majd indul a bajnokság. Mint azt a mellékelt fénykép is mutatja, igen műtűrök a figurák, de ez nem jelent akadályt, hiszen ezen kívül minden OK a játékkal kapcsolatban. A passzolás, a cselezés és a kapura lövés kicsit akadozó, de idővel megszokható. Ha gólt akarunk elérni, akkor ajánlott a csavarást alkalmazni, amit a tüz + joy megfelelő irányba való húzásával érhetünk el. A becúsásoknál érdemes vigyázni, mert a bíró sporttárs lazán osztogatja a sárga, sőt a piros lapokat is.



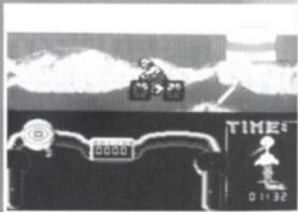
K A R A M A L Z H O C K E Y

Csodával határos módon az Amigán két hónapja megjelent jégközi szimulátor most C64-esre is kijött és kifejezetten kellemes szintet hozott a mára teljesen elapadott 8-bites piac színterére. Mielőtt a korongkezelésünket fitogtatnánk, be tudjuk állítani, hogy egy harmad mennyi ideig tartson, hogy a szabályok teljes, félig, vagy abszolút be nem tartásával játszunk-e. Ha az ellenfél erősségét is beszabályoztuk és a játékosok számát (1 vagy 2 player mode) is megadtuk, kezdődhet a meccs. Ajánlott NEM a legkönnyebbre állítani az ellenfelet, mert akkor idegesítően teszefosza lesz a mozgása. Nyugodtan ajánlhatom a nehéz fokozatot, nem olyan kemény dió az sem. A kapura lövést teljes képernyőn tudjuk elvégezni, ahol még kisebb korrekciókat hajthatunk végre a lövés irányán annak megfelelően, hogy hová helyezkedik a kapus. Érdekes, hogy az életszerűség fokozása érdekében a jégközi meccsek elengedhetetlen verekedés is helyett kapott a játékban, szintén teljes képernyős kézitusa formájában. Kicsit fura, hogy a bunyóban alulmaradt (azaz agyonvert) játékosnak kell lekullognia a pályáról.



O S F R I E S L A N D G A M E S

Egy csöppet kilóg az eddigi komoly sportok közül ez a bizarr, ámde rendkívül szórakoztató játék. A benne szereplő "sportágak" mind-mind a képzelet szüleményei, még hozzá a legvodább képzelet kitalációi! A választható testmozgásnakem a következők: tehénfejés, disznólövészet, bicajozás, tetőfedés, teafilter-hajtás. Különösen érdekesre sikeredett a tehénfejés, ahol a joystick vod tekergetésén kívül, amely a tőgy eszeveszett rángatását eredményezi, még az ellenfélünk bosszantásával is foglalatoshathatunk. Nem egyértelmű, hogy miból van az a golyóbis, amit a másikhoz vágathatunk, de azt hiszem, hogy túl sok féle alapanyag nincs egy tehén alatt... A disznólövészet is elég egyéni, ugyanis a lelövendő malackák nem a földön futkosnak, hanem a levegőben szállidosnak pilangózárnnyakon. A legidegesítőbb azonban a teafilter dobálás: nem elég az, hogy az áramutató járásával ellentétes irányba kell csűrünk a joyt, hanem még ráadásul olyan nehezen is kűszk fel a "joyrángatás-indikátor" a megfelelő szintre, hogy a belünk is kilóg, amíg egy kétméteres hajtást produkálunk.





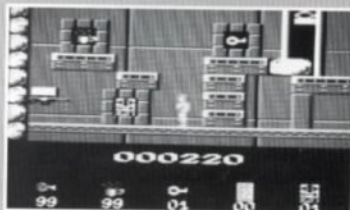
Gondolom az újság olvasóinak 90%-a még hírből sem ismeri "Klász Kapitányt". Na ez nem a tájékoztatatlanságuknak, vagy az általános műveltségük hiányának tudható be, hanem egész egyszerűen túl fiatalok ahhoz, hogy a legendás hőshöz szerencsájuk lehetett volna vala-



érzet kialakulását), míg az utóbbit természetesen egy kis Nescoféval (ezt nem adja vissza az Anyaföldnek).

- az egész játék célja a V1-es kísérleti rakéta tervrajzának és technikai leírásának megkaparintása a náciaktól. Ehhez két irat darabjait kell összeszedgetned. Ha a teljes szöveggel eljutsz a CÉL szobába, teljesítettnek tekintheted a küldetést.

- egyes szobákban gépfegyverekkel is találkozhatasz. Ezeknek közelében (egy-két teremmel odébb) mindig találsz egy kapcsolófeleséget a falon. Ha emellé állva megnyomod a tűzgombot, a Kapitány kikapsolja egy kis időre a fegyvert irányító fotocellát, így nyugodtan



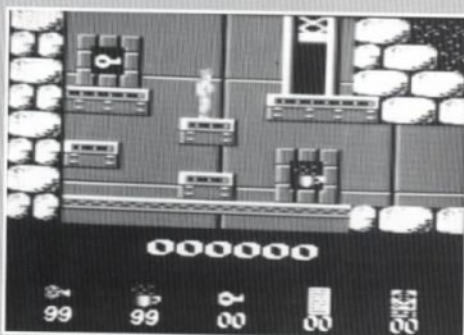
valószínűleg csak figyelmeztetés a későbbi veszélyekre.

- a kapitánnyal bármilyen magasságból leeshetsz, tehát ne rezelj be egy kis mélység láttán, vetődj nyugodtan.

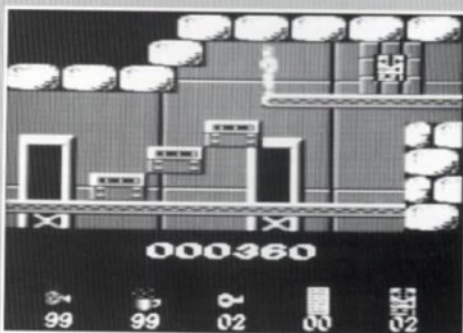
- természetesen nem árt, ha a kellő számú kulcsot is összeszeded (szerencsére itt nem kell számolni azzal az igen sok mászkálós játékok bonyolító apróságával, hogy egyes kulcsok csak a megfelelő ajtókat nyitják, tehát gond csak a kulcsok számával lehet).

A játék stílusátsáihoz képest nem egy tömör gyönyör, de játszhatóság terén akármelyikkel felveszi a versenyt. A szobák nem túl változatosak, de ahhoz képest, hogy a

CAPTAIN ✝ CLOSS



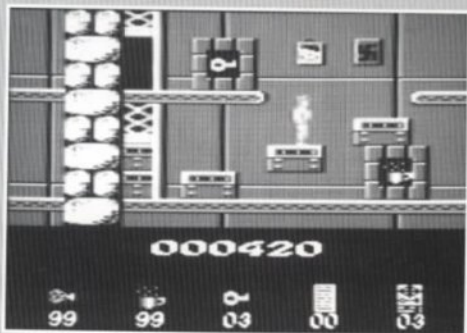
átaladhat azon. A puskák egyébként csak akkor nyitnak tüzet, ha emellett a fotocella mellett mész el, tehát sok esetben némi elővigyázatossággal simán felveheted azt, amiért a szobába jöttél, máskor pedig az érzékelőt fentről vagy lentől ki is tudod kerülni. Ha mégis használnod kell azt a bizonyos kapcsolót,



ha. Bevallom, nekem is komoly gyűjtőmunkát kellett végezni ahhoz, hogy kiderítsem ki is volt ő valójában. Nagyszülőik és középkorú ismerősök elbeszéléseiből sikerült kihámoznom, hogy egyike volt a 60-as évek legnépszerűbb filmsorozathőseinek, akik a II. Világháború alatt - Stirlitzhez hasonlóan - kémtevékenységet és aknamunkát folytattak a német birodalom ellen. A játékbeli küldetésében is hasonló feladatot kap: egy titkos csodafegyver tervrajzának megszerzése lesz a cél.

Mint a többi mászkálós játékhoz, ehhez sem lehet "lépérlől lépésre" leírást adni, csupán egy tippthalmozat, amely segítségekre lehet a végjátékban. Lássuk tehát a tippeket:

- A képernyő alján néhány kijelző látható. Ezek közül az első kettő a Kapitány csülök-, és kávéigényét jelzi. Az előbbit a pályán elszórtan heverő cupák befalásával töltheted fel 99-re (érdekes módon a Kapitány étkezés után mindig kidobja a tarcsot, de ez nem gátolja a jóllakottság



mindig figyeld a csipogó hangot, mert ha ez egy bizonyos hangig mélyül, akkor a fegyver újra kibiztosítódik (kikapcsolva a fotocella egyébként sötétebb színű, tehát ha világít, légy résen). Egy "szellemfegyver" is van a pályán (valószínűleg ezzel fogsz először találkozni), amelyeknek nincs fotocellája, tehát ez

Zolee & Ancy

ÉRTÉKELŐ	
 grafika	78%
 hang/zene	35%
 kezelhetőség	82%
 kihívás	70%
ÖSSZHATÁS	
79%	
TESZTELVE: C-64	
VERZIÓK: C-64	

Captain Cioss Térkép



Jelmagyarázat: e = élelem

f = fegyver

k = kulcs

i = ital

t = terrarajz darab m = műszaki adar p = pittyegő

AMIGA

CD32

Emlékszik még valakit a CDTV-re? Valószínűleg csak arra a 30.000 (I) emberre gyakorolt mély benyomást, aki ingét gatyáját rafiztatta a gépre, amikor az megjelenést néhány évvel ezelőtt. A gép – sajnos – a C16 után a Commodore cég eddigi legnagyobb bukása volt. Még mielőtt haragos levelek százaival irádók a Csevegőnek, hogy pl. "sok ezer C16 van Magyarországon" vagy "egyszer láttam egy CDTV-t/CDTV-m van...", nem árt tisztázni, hogy egy ilyen termék akkor számít sikeresnek a nagyvilágban, ha legalább százezer eladnak belőle és azt nem Kelet-Európának szánt dämpingáron (10-20 S/C16) teszik. A CDTV méra már egyértelműen megbukott, aminek több oka is volt: a nagyon magas induló ár (500 angol font), aminek köszönhetően az összes szoftver-cég visszaríadt a kizárólag CDTV-re történő fejlesztéstől, valamint a Nagy Commodore szakosok mindenféle földi realitást kizáró "marketing-politika". A géphez tudniuk a mai napig két professzionálisnak mondható játéknál többet kapni, mérpedig a gép leginkább szórakoztatásra volt szánva. Ennyit a történelemtől és most lássuk a medvét.

Azzal egyidőben, hogy a sorokat olvasókat megjelenjen az utcákon a Nagy C legelső konzolja, "aki" a CD32 névre hallgat. A gép ára 299 angol font, ami néhány demo-lemezt és minden valószínűség szerint a Jurassic Park direkt CD-re tervezett verzióját foglalja magában. A gép alapvetően egy fel-tuningolt A1200-esre építkezik, azaz mindazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik, amik az A1200-esben ezáltal sikert arattak. A gép szíve egy 14MHz-es MT68020-as proci, ami a művelési sebességet tekintve egy lassú 386-osnak felel meg. Az igazság az, hogy jobb lett volna 68030, de az érezhetően megérvélve a gép árát, mérpedig ezáltal a megfizethetőség is szempont volt.

A gép másik lelke az ún. AGA chipkészletben rejlik. Ezeknek a kis szálaknak a legfőbb tulajdonsága az elképzelt grafika, amit elő lehet csalni belőlük. Tehát, az európai/PAL/ gép legkisebb felbontása 320*256, ami megfelelő monitoron elemeltől 1280*960-as felbontásig növelhető, a gyakorlatban azonban nagyon valószínűtlen, hogy ilyen felbontást kihasználó játékok megjelenjenek, maximum egy-két játék digitizált videofilmlet és úgy tűnt neki, hogy a kép egy kicsit vibrál, ugyanazt az effektust képzelje magá elé a CD32-höz is. Viszont a gépbe van építve a hardver. Am gondoltak azokra is, akiknek ez nem elég, ezért a géphez lehet kapni ún. MPEG modult, ami viszont professzionális minőségben tudja lejátszani a különböző filmbetéteket, vagyis a néhány éve még csak álomnak számító FMV - Full Motion Video - méra már valóság. A gép tartalmaz DSP chipet, ami a grafika és a hang egymáshoz szinkronizálást szolgálja, valamint egy ún. "planar" chipet, ami viszont teljesen új látványokat nyit meg a fejlesztők előtt. Ez a chip azt a célt szolgálja, hogy a teljesítmény méretű PC formátumú (byte/1pixel) képet valós időben konvertálja át az Amiga bit-térképes üzemmódjára. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a magasszintű nyelven megírt PC-s kalandjátékok egyidőben

ra. Ha nem, akkor marad a 320*256... A gép palettája 24 bites RGB, azaz 16.777.216 színből választhatunk szemben a PC 18 bites RGB-jével ami "mindössze" 262.144 színt jelent. Érdekessége a gépnek az új HAMB-as mód is, ami 262.144 szín egyidejű megjelenítését teszi lehetővé, ám mivel ennek programozása rendkívül időigényes, ez a mód is csak a kezdőképnek illetve, KEZDŐFILMEKNEK van fenntartva.

No igen, itt kezdődnek a lelekvényő különbségek kiültközni egy 1200-as és egy CD32 között. A gépek ugyanis hardverből van lehetősége arra, hogy egy speciális sűrítő algoritmust felhasználva, ún. CDXL formátumban tárolja a CD-lemezen a minőségében TV képre emlékeztető digitizált filmrészleteket. A géphez adott demo-CD talán legdöbbenetesebb része számomra a három VIDEOCLIP volt, amik CD-ről lévő sz, nemcsak hogy majd lemozdultak a képernyőről, hanem tökéletes CD zenét is szolgáltatottak. Az egyetlen probléma a CDXL-el, hogy

jelenhetnek meg az eredetijükkel, sőt nem csak a normál, hanem a direkt CD-re tervezett programok is, feltéve, hogy nagy részük nem assembly-ben íródott, minimális változtatásokkal futhatnak CD32-n. Ugye nem kell részleteznem ezt azoknak az olvasóknak, akik eddig csorgó nyúlal nézték ezeket a játékokat az újságokban? Természetesen amellett, hogy rendelkezésre áll a CD 550Mb-ja, a gép 2Mb chipram-mal rendelkezik, ami azt jelenti, hogy a teljes memóriához hozzá tudnak férni a gép chipjei.

A CD32 hardverének egyetlen gyenge pontja, hogy nem az új 12 csatornás hanggenerátort kapta meg, hanem maradt a régi, kicsit kopotás 4 csatorna. Ez azért fontos, mert a játékok többsége grafikai adatot fog tölteni a CD-ről és nem zenét, tehát azt kénytelen lesz a gép saját maga kiizzadni. Szerencsére amikor filmet játszanak vissza, a hang is CD-ről származik, ám nem valószínű, hogy a Dragon's Lair típusú játékokon kívül bármi is végig filmszerű lesz.

És végül a legfontosabb: milyen szoftver lesz a géphez? Mivel hűzől nem igazán lehet CD-t hamisítani, és a gép hardverében egy középkategóriás 386+CDROM-nak felel meg, ezáltal számos cég kezdett konverziókba meglévő játékaikból és van egy-két direkt a gép lehetőségeit kihasználó terv is, de ezek elkészülte még akár két évig is tarthat. A Pinball Fantasies már megjelenést, ezáltal 256 színből és a program a zenét játsza CD-ről. Készülnek a 7th Guest, Legacy, és egyéb nyálánságok. A régebbiek közül a Millenium a teljes James Bond kollekciót ártira gyönyörű grafikkal, CD hanggal és persze CDXL rajzfilmbetétekkel. Direkt CD32-re készült a Diggers, ami egy igen különös stratégia-kaland-akció játék, gyönyörű grafikkal és hanggal és egy komplett föld méretű játéktérrel... A Flor sztrája az Oscar, és persze a a most már SONY tulajdonú Psychosis sem maradhatott el, ezáltal a már valóban elkészült Microcosm és az új Dracula próbál szerencsét. Naoh a SKY One-t néhány millióval kevesebben nézzük, mióta kódolva van, azért nem kell búsulni, mert a Star Trak-Next Generation is új életre kel a CD-n. Elvileg karácsonyra kb. 70 játék lesz kapható, amiből jó néhány sosem fog napvilágot látni mágneslemezben.

És végül a jó hír a hozzakban is egyre gyakoribb 1200-es tulajdonosoknak: kapható lesz egy kiegészítő hardver kb. 150 angol fontos áron, ami a CD32 összes új egységét tartalmazni fogja, vagyis a számítógép mellé meglesz a konzol is. Ez persze fordítva is igaz; pontosan ugyanennyibe fog kerülni a billentyűzetet, drive-ot és néhány csatlakozást tartalmazó készlet is, amivel teljes értékű 1200-esként tudjuk használni gépünket, ha úgy döntünk, hogy a pusztó játék kevés. És ha még mindig unatkozunk, akkor persze hallgathatjuk kedvenc CD lemezeinket vagy nosztalgizhatunk a CD+G család fótábalbumon is az új masina segítségével...



Aster

ONE STEP BEYOND

Aligha van olyan logikai-játék szerelme, aki ne ismerné a Pushover-t. Annak idején felforgató az egész világot a nagyszerű ötleteivel és kacagató megoldásaival. Aki '93 végén egy virtuál fejtorőre vagy, de lusta előbányászni a ládáiból a Nagy Őt, az ne sokat hezitáljon, hanem szélesben szerezze be az Ocean újdonságát, a One Step Beyond-ot. Ekkora anyagot már régen hordott a hátán a Föld, úgyhogy léssuk szépen sorjában, hogy miről is van szó!

Colin Curly legalább olyan híres fazon, mint a Gumicacik, de ő nem a TV-ben, hanem sajtós-ropogós osztás dobozokan díszleg. Legkedvesebb tápláléka egy Quavers nevű ropogtatnivaló, amiből naponta három vagonnát is fel tudna falni, másik kedvence pedig a legendás játék, a Pushover. Mivel szereti összekötni a kellemest a hasznossal, ezért most sem csinál nap mint nap, csak ül a monitor előtt, szívja befelé a krékereket és győri a favorit játékát. Egy borongós őszi napon történt... A rögcsalnitáloja egyre fogott, a játék utolsó pályáján a megoldás kapujában volt, amikor megmagyarázhatatlan dolog történt: amikor bekapta az uccó kekszét, a monitor nemes egyszerűséggel magába színpantotta. A chipék és diadák közé huppanva alig acsudott fel a meglepetésből, máris valami extra jó dolgot pillantott meg: egy 20 tonnás Quavers zacskót, amiben szó szerint úszni lehet a boldogságtól. Bele is vetette magát hűsünn a zacseszba, és innentől mi játékosok is belépünk a képbe: Colin kajálási ösztönei annyira fejlettek, az étvágya pedig olyannyira csillapíthatatlan, hogy mind a 100 szinten nekünk kell majd az egyik



NYUGI

Érre a "kip szmájlon" figurára nyugodtan rálehet az akárhányeszer, mivel mindig a helyén marad, és csak a színt levetésékor tűnik el automatikusan.



KOPJ LEI!

Amint rálepsz, azonnal eltűnik és te a legközelebbi alatta lévő pályára huppanasz. Vigyázz, hogy legyen havó eső!



CSIKI-CSUKI

Mékközben ki/be mozog, ami nagy pontszámpot szerezhet igényel, hiszen általában pont akkor tűnik el, amikor adólkészül.



QUARZ

Ha a homokórával ellátott mezőre ugrik, azonnal működésbe lép az apró szerkezet és 15 másodperc múlva "behúzza a nyelvé"

NYITNÍKÉK

Az ezzel a kockával egy sorban lévő platformokat kinyitja, amint Colinnal rajta landolsz! Könnyen elbátortozhatja addigi munkáidat!



ZÁRNÍKÉK

A vele egy szintben lévő platformokat behúzza, amint elugrunk rá. Vigyázzunk, nehogy azt a kockát is elbátortozzuk, ahová érkezni akartunk!



ZSUPSZI

Két emelettel feljebb repül, majd szórán csúszni elhúlik, úgyhogy teljesen győzött meg róla, hogy van-e annál szabad platform.



KRÍX-KRAX

Mint a rept levo négydrányú nyúl is, itt is csak mozdít minden nyelvével balra, amint rálepsz. Nem árt vele sem az óvatosság...



HIPP-HOPP

Két változatra van: az egyik jobbra, a másik balra pöcköl tovább Colint, amint rálepsz. Értelmezésben az apró jel utalja az irányt.



SZÁMHÁBORÚ

A numerikus platformokra a legkisebb számtól növekvő sorrendben ugrik csak rá úgy, hogy közben más kockát is mozdítsunk.



00:19

13



00:28

8

egymondatos ismertését is itt tudod valahol. Az elnevezések teljes mértékben a képzeletem születtei.) A kutyus mozgatója is gyakorlat igényel, hiszen az egyszerű oldalra ugráson kívül (joy jobbra/balra) átlósan is tud

ugrani egy vagy két kockát (joy átlósan fel/le illetve ugyanazt tüzgombbal), sőt a szomszédos platformot át is tudja ugrani és a kettővel odébb lévőre huppan (joy jobbra/balra tüzzel együtt). Ügyelni kell arra is, hogy nehegy túl magasról vessük le magunkat, mivel ez egészségkárosodást okoz, és kezdhetjük előről a szintet. Ha minden frankón haladt, és időre teljesíteni tudtuk a pályát, jutalmul egy eni. Tokent kapunk, aminek nagy hasznát vehetjük a későbbiekben: ha egy szint az istennek sem akar összejönni, akkor ennek felhasználásával onnan folytathatjuk a megoldást, ahol az adott pályát elpusztítottuk. Természetesen a szintek kódokkal vannak állítva,

lehat

is mélt betöltéskor onnan folytathatjuk a játékot, ahol előzőleg albuunk. Érdekességképpen néhány izesszó pályá kódja: 07481, 33475, 51873, 44215.

Mivel a jó játék olyan, amiről nem beszélni kell, hanem játszani vele, ezért zárom is soraimat egy rövid végzővel. Kevés olyan gondolkodtató program akad mostanában a piacon, ami nemcsak az ötletességével, hanem kivételes hangulatával is leveszi az embert a lábáról. Még kevesebb az olyan, amelyet az ember nem a megfizetési árától, hanem a játék utáni élménytől értékeli. Ha nem szerzed meg!

Zolee



ÉRTÉKELŐ

- grafika 83%
- hang/zene 78%
- kezelhetőség 95%
- kihívás 85%

ÖSSZHATÁS
87%

TESZTELVE: AMIGA 486/33
VERZIÓK: AMIGA, PC

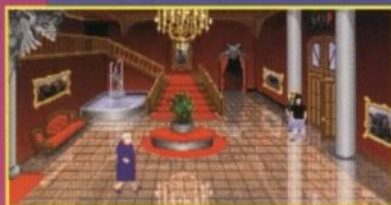
zacskóból a másikba jut-tatnunk a kis éhenkórószt.

A kiürről zacskóból elő-bukkanó Colint úgy kell végigterel-nünk a plat-formokon, hogy minden egyes "lép-csőt" érintve azok visszacsúszzanak a helyük-re és az utolsónál eldob-banva éppen a chips-ekkel teli bugyorra érkezünk. Mint az már lenni szokott, nemcsak a néha igencsak szűkre szabott idővel kell versenyt-fut-nunk, hanem a tucatnyi különböző padlódarabkát is ki kell ismernünk, hogy végül eredménnyel járjunk. (Ezek



MY NAME IS WAYNE
AND THIS IS GRATH.

WAYNE'S WORLD



A magyar mozik '92 októberében játszották a Wayne's World, azaz Wayne Világa című filmet. Aki látta, bizonyára jól szórakozott rajta, bár ez inkább a sok apró poénnak és a jó szövegeknek volt köszönhető, hiszen a film cselekménye önmagában nem valami lebilincselő dolog. Eppen ezért, amikor az azonos című, a Capstone által kiadott kalandjátékot a kezembe vettem, még sejtelmem sem volt, milyen kalandot tudtak ebből a filmből kifőzni. Miután viszont betöltöttem, rögtön észrevehető volt, hogy a játéknak nem sok köze van a filmhez, legfeljebb annyit, hogy itt is hőseink a Wayne Világát kell megvédenünk.

Kezdetben láthatjuk, amint Wayne és Garth a megszokott stílusukban vezetik a műsorukat. Eppen a nézők telefonjait fogadják, amikor egy magot meg nem nevező női hang - aki Garth elkereszti Desdemona-nak - elmondja, hogy a polgármesteri hivatalban dolgozik, s megtudja, hogy pénzügyi nehézségek miatt meg akarják szüntetni a városi TV adót, hacsak nem támo-

gatja meg valaki az évi üzemeltetési költséggel, 50.000 dollárral. Ez persze azt is jelenti, hogy Wayne-ék műsora is veszélybe kerül.

A fiúk látják, hogy ezt a telefont komolyan kell venniük, s elkezdnek gondolkodni, mit is tegyenek. Nekünk először Garth szerepe jut, akivel javasoljuk, hogy egy pizza mellett elmélkedjünk tovább (Let's go...). Erről Wayne-nek eszébe jut egy bombasztikus ötlet, hogy csináljunk egy Pizza-Thon-t. De hát mi az? - kérdezzük (A Pizza-Thon?). Wayne arra gondol, hogy pizzát kéne árulniuk, amit mi a rendelőknek vasos adományokért adnánk. Ez valóban jó ötlet, írjuk hát össze, hogy mire is lesz szükségünk ehhez a Pizza-Thon műsorhoz: egy kamiksurra (How about a comedian?), természetesen alapanyagokra a pizzához (It's going to take...), némi műsordíró (We're going to need...), egy elektronikus kijelzőtáblára (We'll need an electronic...), egy bővítésre (I like to...), egy helyre ahol az egészt megrendezhetnénk (We'll need a place...), telefonos kiasszonyokra és árukihordókra (We'll need phone volunteers...), menő zenére (A really...), hirdetésekre (We'll need some advertising...), végül még több videó felszerelésre (A lot more...). Akkor tehát: party on, dudes!

A házukban vegyük magunkhoz Wayne gitárját, a hokijütőt és a szennyeskosarat, majd irány a város. Először menjünk a trafikba vásárolni. A "kedves" eladólánytól kérjünk egy "kaporás" sorsjegyet (Scratch-n-Win ticket). Nézzük meg közelebbről, és kaparjuk le. Egy extra méretű csokit nyerünk, amit váltunk ki ki nyomban a szelvényünkkel. Vegyünk még egy csomag rágógumit, majd adjuk át a pénzüket Garth-nak és vegyünk vele cukorkát (Jawbreakers). Menjünk vissza West Aurorába, az étterembe. Adjuk oda a csokit az itt élőkódó matros banda főnökének, akinek pont ez a kedvence, így hát a banda fizetleltelbeli tagjaivá válunk, s még egy láncot is kapunk tőlük. Kérjük meg őket, hogy segítsenek majd a pizza kihordásában. Szívesen segítenek, tehát a lista egyik tételét már ki is húzhatjuk.

Látogassuk meg a TV stúdiót, s nyitssuk be az éppen akkor induló "Nevezd meg a baby-!" show-t. A műsorvezető, amint felismeri Wayne-t, rögtön meg is invitálja egy kis játékra, így hamarosan a nálunk "Mindent vagy Semmit" néven futó Vágó István féle vetélkedő közepén találjuk magunkat. Legelőször teszteléseként nyomjuk le a gombunkat. Ezek után a kérdésekre ugyan megpróbálhatjuk megadni a jó válaszokat, de az utolsó "dupla vagy semmi" kérdésnél ellenfeleink ügyes elbuknak, mi azonban a kisujjunkból lazán kirúzzuk a megfajest: MADONNA. A nyerményünk egy római utazás.

Vegyük átunkat Pape Roni pizzabárja felé, s bent ajándékozunk meg Pepét az imént nyert utazással. Pepe ezt örömmel elfogadja, s megkér minket, hogy amíg ő oda lesz, ügyeljünk az üzletére, és még nyomatékosítas győnant odaadja nekünk a szerencse kalbászt is. Ezzel meg is van már a rendezvény

helyszíne is. Menjünk ki jobbra, Pepe konyhájába (Hallway), és vegyük fel a gépről a csövet, az asztalról pedig a pizza maradékat. A reklámirodán (Ad Agency) nagy nyugtalanlág fogad minket, mivel elhúzt az ügyünköség legfeljettebb kincse, Wilber, a beszélő egér. Készítsünk csapót: támasszuk ki Wilber várának a kapuját Garth dobütőjével, amire pedig kössük rá a láncunkat. A lánc másik végét kössük a fállig leeresztett sötétítőre, s rájuk be a sajtos pizza maradékkunkat a várba csalik. Most célsozunk meg a pizzabárban felvett köpcösünkkel a sötétítőt (a cukorkákat használjuk municiónak), s pár másodpercen belül sikerül is Wilbert elcsipnünk. Az iroda főnöke elképed a brilliáns ötletünk látva, s halálból felajánlja, hogy ingyen reklámozza a Pizza-Thon-unkat. Beszéljünk még egy kicsit vele: a főnök sok sikert kíván a vállalkozásunkhoz, s még ad egy pár névjegykartát, hátha szükségünk lesz rá.

Ezután gondoskodjunk műsordíróról. A gond azonban az, hogy Dr. Gadget lefoglalja már az ő legjobb találmányának a bemutatására az egyetlen szöba jéhető műsordírószakot. Menjünk tehát el a dokihöz. Megérkezvén úgy tűnik, Gadget nincs sehol, ám ha megpróbáljuk kiengedni az egereit a jobbra lévő piros karra (Pull), nyomban felbukkan, s megtilja, hogy bármire is hozzányúljunk. Kérjük meg Wayne-nel Garth-t, hogy tartson a Dokinak egy kis bemutatót, hogy mit tud művelni a nyelvével. A Doki nem gyűz amúldozza a mutatványon, ezalatt mi eresszük ki az egereit Wayne-nel. Dr. Gadget, mikor észreveszi, hogy mit művelünk, jól lehard bennünket, majd az egerek elfogásához a robotjával együtt elindul sajárt a supermarketbe. Húzzuk fel a Doki vetőfőzőszót, s nyissuk ki a mögötte talált széfet. Vegyük ki belőle a robot távirányítóját, majd mi is indulunk a Doki után. Gilligan balja előtt meg is találjuk a robotot, kicsit jobbra pedig Gilligan-t is, akivel beszélgessünk (Hey!). Arról panaszkodik, hogy a targoncája bedöglött, pedig egy nehéz ladát kéne a raktárban elhelyezni. Segítsünk neki a robottal a távirányítót használva. Úgy tűnik, a robot nem épp erre lett kitalálva, ugyanis szagény megemeli a derekát. Na nem baj, mivel Gilligan, hogy megtérítse a karunkat a robotunk miatt, hajlandó nekünk a pizzához a hozzaválakot szállítani. Miután Gilligan távozott, menjünk be a raktárba, s a robot ramjál közül vegyük fel a POTATO chip-et. Ezek után, mivel a Dokinak már úgy sincs mit a TV-ben bemutatnia, vegyük átunkat a TV állomás felé, s lent az alagsorban kérjük el az ott ücsörgő főkötőt a műsordíró (Do you have...).

Menjünk ismét a stúdióba, ahol immár egy újabb műsor folyik, Prof. Von Ludwig "Csináld Magad Show"-ja. Prof. Ludwig mai ajánlata: építsünk magunknak elektromos idő-, és hámszéklet-mérő eszközt. A show után hőseink az egyik nőzével, Cecil-lel kezdenek el beszélgetni, akiknek igen tetszett a műsor, s eldicsek-szik, hogy csukott szemmel is meg tudná építeni a látottakat. Kérjük meg, hogy akkor tegye már ezt meg nekünk (You did not...; Are you...; Why...; Yes). Belegyezük ugyan, de azt kiönt,

hogy a POTATO chip-et nekünk kell beszerezniük. Ezután el-
megy a munkaigyi irodába, ott fog minket várni. Mivel a chip
már nálunk van, mi is menjünk utána, s adjuk át neki a chip-et.
Mevan tehát a kijelző tábla, most gondoskodjunk a zenéről.

Látogassuk meg Cassandrárt. Kérjük meg, hogy jöjtsön a
Pizza-Thon-unkból (Can you...). Sajnos azonban kíti őt egy
szerződés Eugene-hoz egy reklám videófilm miatt. Mondjuk neki,
hogy majd megpróbálunk Eugene-nal beszélni (Let me...).
Menjünk el a stúdió elé, s ott a középső ablakon bemászva csór-
juk el a kallekék közül a cilindert és a varázslóköpenyt, amiket
juttassunk el a külsőzöbe, az önbizalomhiányban szenvedő
bűvészhöz. A bűvésznak pont ez kellett, s a Nagy Slobotski
rögtön tart is nekünk egy kis bemutatót. Ezután megkérdezi,
mivel halálhatna meg ezt nekünk, mire mi kérjük fel azonnal,
hogy lépjen fel a Pizza-Thon-unkból (Do you...).

Most beszéljünk Eugene-nel (Will you...), aki szintén szem-
tanja volt Slobotski mutatóvíványának, ezért egy ajánlatot tesz: ha
valakivel újra íratjuk a szerződéseket, és beszervezzük a varázsló-
lót, beleegyezik Cassandra elengedésébe. Videofelszerelést is haj-
landó nekünk adni, persze mindezekért cserébe ő videófelvételt
akar készíteni Cassandrától és a fantasztikus varázslókról.
Természetesen fogadjuk el az ajánlatot (Okay...). Menjünk el a
munkaügyi hivatalba ismét, és beszéljünk az újoncokról olvasó
emberrel. Kérdezzük meg, hogy mivel foglalkozik. Kiderül, hogy
egyrészt komikus, másrészt ügyvéd. Akkor ő meg is tudná írni
nekünk a szerződéseket, úgyhogy kérjük meg erre (Really...?).
Erre ő is remek ajánlatot tesz: csak akkor hajlandó megcsinálni,
ha fellelhető a műsorunkban. Persze erre is mondjunk ígent
(Sure), így a fickó a névjegykártyáinkat azonnal meg is írja a
szerződéseket, ezzel két levet ütöttünk egy csapásra.

Akkor már minden meg is van a Pizza-Thon-hoz, kezdődjek
hát a műsor. Minden rendben is megy, s már össze is gyűlik az
50.000 dollár, amikor valakik belemásznak a mi csatornámba, s
a "tisztességes emberek" nevében hipnotizálják a nézőket.
Hamarosan egy hírnök érkezik Wayne-ékhez, s elmondja, hogy
mikor már épp szállították a pénzt a polgármesterhez, megállí-
tották a kocsit, s elrabolták a pénzt, a videofelszerelést, és
CASSANDRÁT is! Menjünk el a supermarket raktárába. A raktár-
ban épp a Homloküreg-gyulladásosok Titkos Egyesületének a
találkozója folyik. A főnökük érdeklődésére hazudjuk azt, hogy
tagok vagyunk (Uh...). Ekkor azonban felismeri, hogy kikkel van
dolga, úgyhogy valljuk be neki (Well...). Ezután elmondja, hogy
a város hipnotizálása mögött a DRAG (a helyi erkölcs-császák
szervezete) áll. Most kérdezzük meg, hogy ők miért menekültek
meg a hipnózis alól (Why...). Erre elmondja, hogy egy gyógyszer
segítségével, amiből mi is kérjünk (Can...). A gyógyszerrel men-
jünk el a polgármesterhez, akit szintén megfertőzött az adás.
Kínáljuk meg gyorsan a szerrel (I've...).

Miután a polgármester megához tér, alig tudja elhinni, hogy
mi történt vele és városával, s átadja nekünk a további
események irányítását, valamint a város kasszáját, mind a 15
dollár. Menjünk be a dolgozószobába, és vegyük fel az asztalról
a város csatornatérképét. Menjünk most az étterembe, s vegyünk
másnapos süteményeket (Are...; Only...; How...; Ten...; Okay...).
A dobos süteményen kívül kapunk még egy extra nagy méretű
darabot is, ezt vigyük el Dr. Gadget-nak, aki pont valami ijesztő
keres a legújabb gépéhez. Rakjuk be az alkatrészt a gépbe,

amivel Gadget valahogy elűteti magát. Immár tehát nyugodtan
felvehetjük a géphez vezető kábelt, balra a szekrényről pedig
Gadget egy másik találmányát, egy szivattyút. Menjünk a
városházához, s beszéljessünk az emeleten dolgozó pelival
(Working hard?), majd kínáljuk meg a süteményeinkkel
(Here...). Ő azonban ezt nem kívánja ingyen, ezért elvehetjük a
gumipumpáit (What about...). Mialatt a takarító eszik, mi
beosonhatunk a háta mögött az irodába, amiről kiderül, hogy
Cindi, azaz Desdemona munkahelye. Olvassuk le Cindi címét a
computerrol, majd látogassuk is meg őt. A ház előtt egy kutyát
láthatunk. Adjuk neki oda a kolbászt megkérve, majd vegyük el a
kötélet. Mivel Cindi apja nem enged be minket a házba, dobjuk
őt a kötelünket az emeleti ablak feletti gerendán, s kössük rá a
hokuitönköt. Az így keletkezett ülése álljunk be Garth-szal, és
húzzuk fel őt Wayne-nel. Cindi-től érdeklődünk, hogy hol lehet
lejátni a csatornarendszerbe. Elmondja, hogy a térképen a 64R
résznel van egy rejtett lejáró. Ez pont a városháza elé esik, tehát
csak a kút alatt lehet a lejáró. Itt az egyik oszlopon találhatóunk
egy elektromos csatlakozót, erre az oszlopra mászunk fel Garth-
szal, a WC pumpák segítségével. Dugjuk be a kábelünket, a
másik végére pedig Wayne-nel csatlakoztassuk a szivattyút, és
szippantassuk ki a vizet a kútból. A kút alján rögtön láthatóvá is
válik a csatornafedél, amit nyissunk fel, és mászunk le.

Lent több labirintusrészert találunk, amelyek nem túl bo-
nyalultak, de nem árt térképezni, mivel nem szabályos labirintus-
okról van szó. Először egy olyan lejárót kell keresnünk, ahol
ha lemegyünk, ugyanazon a képernyőn meg egy létra vezet
feléle. Ebben a labirintusban még egy harmadik létra fog lellele
vezetni, ezen kell felmennünk, ahol még egy kis mászkálás után
végül valahogy bejutunk egy régi Frankenstein filmbe. Itt nincs
más dolgnak, mint magunkhoz venni a kisasztalról a sevet.
Ez után jussunk vissza az első labirintusba, ahol egy újabb lejáró
keresztül ismét egy másik csatornarendszerbe jutunk. Itt ahol
lejtünk, rögtön az első ajtón szembem egy szőnyeghez jutunk. A
fúrca szerzet különös megbízást, s egy kristályfoggyvert ad
nekünk, de mikor aztán Wayne-ék megszeláznak, rájön, hogy
rossz jötekből csapott, és elhúnik. Ezen a szinten találhatunk egy
irtózatlan biztonságon lezárt ajtót. Töltsük fel a savval a
kristálypisztolyunkat, s célozzunk az ajtó zsanéjaira. Az ajtón
keresztül a két csatornába jutunk. Itt keressük meg a foglyokat,
majd Cassandrával beszélhetünk. Megtudjuk, hogy őket, az
ellenállókot a TV adással próbálják meghijlyíteni, és hogy a
rabolt pénzt a DRAG újabb videofelszerelésre akarja költeni,
hogy az egész világot az uralmuk alá hajtsák. Ezen információk
birtokában keressük meg a lejárót az első város szintre, ott pedig
rögtön kétszer jobbra haladjunk, majd vegyük el az alvás közben
mögömben beszélő ör ebédcsládját. (Mellesleg a későbbiekben ez
az ör egy kombinációt mormol mögömben, ezt jó lesz megjeg-
yezni.) Vigyük fel a kosarat a két szintre, s az onnan nyíló
ajtóban a készülődő palinok szálljunk, hogy megtaláljuk vala-
hol Parker ebédesdobozát (I found...). Erre ő megmutatja
nekünk Parker szekrényét, amelyet ha kinyitunk, máris egy 10
kártyával leszünk gazdagabbak.

Manjünk le a második piros szintre, s ott keressük meg azt a
két őrt, amelyek egy csillag szimbólum felett állnak.
Megkérdezik, hogy mi járóban vagyunk. Erre feleljük azt, hogy
ugyanabban amiben ők (We're here to...). Ekkor kéri az 10 kár-
tyánkat, majd megállapítja, hogy ahhoz képest, hogy 61

évesek vagyunk, egész jól tartjuk magunkat. Válaszoljuk, hogy
ez hízélgó számunkra (Gee...). Ezek után ha tovább akarunk
menn, már pedig tovább akarunk (Well...), kérdéseket fogunk
feltenni. A válaszok: 11, Mission 75069, 20 Weeks, Agent 62.
Ezzel lejutottunk a páncélzsekélyhez. Nyissuk ki a safe-et az
alvó ör kódjai segítségével. Gyengébbek kedvéért a kód (a kar-
nak mindig felülre kell induliálni): 3 balra, 5 jobbra, 4 balra, 8
jobbra, 1 balra, 8 jobbra. Húzzuk meg a nyitóállanlyút, s ve-
gyük ki az összes pénzt, és az ajtó belsejéről a kulcsomat.
Visszajutunk a második piros labirintusba keressük meg azt a
helyet, ahonnan az adást sugározzák, majd menjünk vissza
Cassandrához. Mondjuk el neki, hogy tudjuk, hogy honnan jön az
adás, és hívjuk őt is segítségül (I know...). Cassandra bele-
egyezik, hogy velünk jön, adásunk tehát ki a kulcsunkkal a cél-
léját. Innen azonnal az adás termébe sietnek hőseink. Először
Garth-szal kapjuk a hátunkra Wayne-t, majd a torony tetőjére
állítunk fel Cassandrát (Use Wayne; Use Cassandra). Húzzuk meg
Cassandrával a felső csövezeteket átszertartó rongyot, melynek
következtében a csöveköl a trutyuk pont a videofelszerelésre
áramlik, s hamarosan szanaszét robban minden. Az adást így hát
megszüntették, most már csak a polgármestert kell ártésitenünk
a jó hírről, s ezzel meg is van a happy end...

Vári Zoltán



ÉRTÉKELŐ

grafika 75%

hang/zene 42%

kezelhetőség 85%



hívás 65%

ÖSSZTHATÁS

78%

TESZTELVE: PC

VERZIÓK: PC

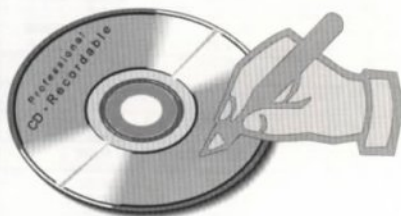
 The Ancient Art of War in the Skies	 ATAC THE SECRET WAR AGAINST DRUGS	 CIVILIZATION Watch a Super City Rise From the Sea of Time	 Darklands	 DOGFIGHT THE LEGEND OF GREAT WARFARE	 F-117 A STEALTH FIGHTER 2.0
ANCIENT ART	ATAC	CIVILIZATION	DARKLANDS	DOGFIGHT	F-117 A
PC: 4.999.-	PC: 4.999.-	PC: 4.999.-	PC: 4.999.-	PC: 4.999.-	PC: 3.999.-
AMIGA: 3.999.-	AMIGA: -	AMIGA: 3.999.-	AMIGA: -	AMIGA: -	AMIGA: 3.999.-
 F-15 III	 FALCON 30 OPERATION LIGHTNING LEGACY	 FALCON 30	 FIELDS OF GLORY	 Flying Fortress	 GRAND PRIX
F-15 III	FALCON MISSION DISK	FALCON 3.0	FIELDS OF GLORY	B 17 FLYING F.	GRAND PRIX
PC: 4.999.-	PC: 2.999.-	PC: 4.999.-	PC: 4.999.-	PC: 4.999.-	PC: 4.999.-
AMIGA: -	AMIGA: -	AMIGA: -	AMIGA: -	AMIGA: 3.999.-	AMIGA: 3.999.-
 GUNSHIP 2000	 GUNSHIP 2000	 HARRIER JUMP JET	 GOLF	 MANTIS	 LEGACY
GUNSHIP 2000	GUNSHIP 2000	HARRIER JUMP JET	GOLF	MANTIS	LEGACY
PC: 2.999.-	PC: 4.999.-	PC: 4.999.-	PC: 4.999.-	PC: 2.499.-	PC: 4.999.-
AMIGA: -	AMIGA: 3.999.-	AMIGA: -	AMIGA: 3.999.-	AMIGA: -	AMIGA: -
 RETURN OF THE PHANTOM	 REX NEBULAR	 SILENT SERVICE II	 SPECIAL FORCES	 TASK FORCE	 RAILROAD TYCOON
RETURN OF THE PHANTOM	REX NEBULAR	SILENT SERVICE II	SPECIAL FORCES	TASK FORCE	RAILROAD TYCOON
PC: 4.999.-	PC: 4.999.-	PC: 3.999.-	PC: 4.999.-	PC: 4.999.-	PC: 3.999.-
AMIGA: -	AMIGA: -	AMIGA: 3.999.-	AMIGA: 3.999.-	AMIGA: -	AMIGA: 3.999.-

MICRO PROSE

Játékokat az **576 KByte SHOP**-ban vásárolhatsz!

Bp. XIII.ker.
Pozsonyi út 14.
Tel: 11-26-415
Nyitva hétköznap: 10-18^h-ig
szombaton: 10-13^h-ig

CD-ROM és AUDIO CD lemezek egyedi és kiszériás gyártása !



CD-ROM lemezek írását
vállaljuk a következő
adathordozókról:
-winchester
-CD-ROM
-streamer
-floppy

CD-ARCHIVE KFT.

1162 Budapest
Temesvári u. 30.

Tel.:06-60-333-781
Fax:271-41-73

Ne feledd!

Az 576 KByte-ban megjelent és egyéb színvonalas programokat megrendelheted a Proszolgtól. Felbélyegzett válaszborítékért teljes listát küldünk. Cím: Proszolg, 1399 Budapest, Pf.: 636.

C. Cornelius E.

• AMIGA WINCHESTEREK • AMIGA WINCHESTEREK • AMIGA WINCHESTEREK •

Amiga500(+)-hoz, 600-ashoz és Amiga1200-eshez, PC-hez winchesterek:

2.5": 40 MB: 13.900,- Ft; 60 MB: 16.900,- Ft
80 MB: 21.900,- Ft; 120 MB: 23.900,- Ft
3.5": 120 MB: 20.900,- Ft; 170 MB: 23.900,- Ft
210 MB: 24.900,- Ft; 320 MB: 32.900,- Ft

A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással: 3.000,- Ft

A1200 4MB 32 bites memória bővítő RAM nélkül: 11.900,- Ft

4 db SIMM RAM-mal bővíthető, 2-szeres sebesség növekedés!!!

AT-BUS Winchester Controller A1000/A500/A500(+)-hoz: 6.900,- Ft;

AutoBoot, FFS, Speed: 400-800KB/s

Külső memória bővítő RAM-nélkül

A1000/A500/A500(+)-hoz: 6.900,- Ft

20-30% sebesség növekedés!

KickStart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson

A500(+)-on és A600-ason. V1.3 ROM-mal: 4.500,- Ft

V2.x vagy V3.x ROM-mal: 5.900,- Ft

1 MB-os SIMM modul: 6.000,- Ft

Az árak az ÁFA-t és az egy év garanciát tartalmazzák!

Commodore számítógépek teljes körű javítása.

Regius Kornél

Telefon (nyitvatartási időben): 276-6637

Budapest XXI. Kossuth Lajos u. 122. IV. 28.

Nyitva: H, K: 15-19 Sz, Cs, P: 9-14

DRAGÓNIA

Levél cím: Budapest, 1399, Pf.: 701/237.

Kérj ismertetőt, válaszd ki, rendeld meg!

Mi elküldjük Neked, sőt Budapesten hához
is szállítjuk!

Dragónia: a titok!

PUBLIC DOMAIN

(nem copyright-os) Amiga software-ek
(demok, slideshow-k, music diskek,
lemezes újságok, videodemok (!)) a leg-
nagyobb választékból megrendelhetők:

SCOPEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1 darab 3.5" lemez
és felbélyegzett válaszboríték.

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

A LEGÚJABB KAZETTÁS PROGRAMOK MEGRENDELHETŐK A PROSZOLG-TÓL

ALLEN STORM ALLEN WORLD AMAZING SPIDERMAN ATOMIC ROBOTIK BACK TO THE FUTURE II BACK TO THE FUTURE III BADLANDS BARBARIAN 2 BASKET PLAYOFF BATMAN MOVIE BATTLE COMMAND BETRAYAL BEVERLY HILLS COP BIG GAME FISHING BLACK HORNET BLUE ANGELS BOBO BOD SQUAD BONANZA BROS BUCKMAN	BUFFALO BILL'S RODEO CABAL CATALYPS CHAMBERS OF SHADIN CHAMP EUROPE FOOTBALL CHASE H. Q. II CHIP'S CHALLENGE CLICK ROCK CLICK CLAK 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 ENFORCER ELVIRA ARCADE EXILE EXTREME FIGHTER BOMBER FINAL BLOW FINAL FIGHT FIRST SAMURAI GEM'X GHOST BUSTER II GOLDEN AXE GREMLINS 2 GREYSTORM GULDKORN EXPRESS HAMMERFIST HOOK	HUDSON HAWK I PLAY 3D TENNIS IMPOSSABLE INDIANA JONES III INDIANA JONES IV INDY HEAT IRONMAN OFFROAD RACER JOHNY QUEST JUDGE DREDO KATAKANS LAST BATTLE LAST NINJA II LAST NINJA III LOCOMOTION LOGO KITTY'S ESORUT LUPO ALBERTO MANCHESTER U. EUROPE MECHANICS	MERC'S MIAMI CHASE MIDNIGHT RESISTANCE MONTHY PYTHON'S F. C. MOONFALL MOONWALKER MYTH R.A.R.C. HARCO POLICE HAYV SEALS NEURONICS NEVERENDING STORY II NIGHTBREED NIGHT SHIFT NINJA RABBIT NINJA RABBIT II NINJA SPIRIT NOBBY THE AARDVARK OPERAT. THUNDERBOLT OUTRUN EUROPE	OVER THE NET P. P. HAMMER PITFIGHTER PLOTTING POPEYE 3 POTSWORTH PREDATOR II PUZZNIC R-TYPE RAINBOW ISLANDS RBI BASEBALL II ROAD DANGER II ROAD RUNNER '91 ROBOCOP - J. POND II ROBOCOP ROBOCOP 2 ROBOCOP 3 ROBOZONE RODLANDS ROLLING RONNY	RUBICON SHADOW DANCER SHADOW OF THE BEAST SHUFFLE SKULL AND CROSSBONES SLEEPWALKER SMASH T.V. SPACE CRUSADE SPACEGUN SPEEDBALL 2 SPIKE THE VIKING SPY WHO LOVED ME ST. DRAGON STEG THE SLUG STONE AGE STORMLOD 2 STRATEGO STRIDER 2 SU SWEET	SUMMER CAMP SUPER SPACE INVADERS SUPREMACY SWIV SYNPHUS II TEENAGE TURTLES II TERMINATOR II THE ADDAM'S FAMILY THE JETSONS THE SECOND WORLD THE SIMPSONS TIME MACHINE TOMI TOP CAT TOTAL RECALL	TRANSWORLD TURBO CHARGE TURBO TURTOISE TURRICAN TURRICAN II VENDETTA VOLFFED WACKY RACES WINGS OF FURY WINTER CAMP WINTER SUPER SPORTS '90 WRATH OF THE DEMON WRESTLE MANIA
---	---	--	--	--	--	--	---	---

Minden játék számítógép, turbo világot Egy program ára 200.- Ft, amely magába foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétellel a megrendelésétől számított egy héten belül történik, a postaköltséggel megrendelést terhel! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen: PROSZOLG 1399 Bp., Pf. 636. Ne feledjétek a hortikona rámt!

KAZETTA!

PROSZOLG

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

PROSZOLG

1399 Bp., Pf. 636



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

10 éves a Computer Karácsony!

Jubileumi rendezvény helyszíne lesz a Budapesti Műszaki Egyetem december 11-12-én, ahol minden eddigit felülmúló show-val vár idén is mindenkit a Computer Karácsony szervezőgárdája. Exkluzív vendégekkel találkozhatasz, fergeteges bemutatókon vehetsz részt és itthon még nem látott meglepetések is várnak Rád! Már most jegyezd be a naptáradba: "ezüst" hétvégén irány a Computer Karácsony!

Mi is ott leszünk...

APRÓ

AMIGA CSERE

• Stratégiai rajongók egyesüljétek! 100 lemeznyi stratégia. Ingyen is. Soós Krisztián, 8646 Balatonfenyves, Vahot S. u. 1. Tel: 85/362-102.

AMIGA KERES

• Amiga 500(+)-hoz keresek magyar nyelvű leírást (workbench-hez is). Valamint alapfokú programozásához könyvet megvételre. 4600 Kiszvárd, Domb köz 6., Kelemen Zoltán

AMIGA KINÁL

- Amiga 500 (1MB), TV modulátor, 3,5" drive (garanciális), 300 lemez programokkal, íródalom, joystick. Ifj. Kövesdi Tibor, 2600 Vác, Kápolna út 27. Tel: 27/315-886.
- 10845 monitor 20000 Ft, 5,25" drive 8000 Ft, 3,5" drive 7000 Ft. Diszkejm 80 Ft/db áron eladók.

Boot selector 500 Ft. 100-es diszkejm 500 Ft. Jancsó Ákos, 1121 Budapest, Arató út 29. Tel: 165-65-34.

• Eladó: Amiga 1000-es + modulátor + bővíthető + 3 joy + egér + 100 program + újságok. Cím: Ősi Mihály, 7822 Nagyharsány, Kassuth út 75.

C-64 KINÁL

• A GONOSZ HERCEG magyar nyelvű kalandjáték! Komplette kézikönyv, diszkejm! Ár: 649 Ft (az ár tartalmazza az áfa- és postaköltséget). Megrendelhető: Othos Software, 2601 Vác, Pf.: 342.

- Eladói C64/II + 1541/II + magnó + 150 darab lemez + 14 darab kazetta + 3 darab joystick + Cartridge + szakkönyvek. Ár: 28000 Ft. Cím: Melnár Ákos, 8523 Egyházasok, Dózsa Gy. út 12.
- C64-es programok bőséges kínálata lemezen. Válaszborítékot listát küldök. Krausz Balázs, 2400 Dunajváros, Tavasz út 3.3.3.
- Eladó C64-hez új 1541/II floppy meghajtó. Cím: Mihalovits Géza, 1191 Bp., Fő utca 3.
- Eladó másfél éves C64 + 1541/II floppy + magnó

+ 2 cartridge + kb. 150-200 lemez + kazetták + könyvek + arókéletek. Ár: 25.000 Ft. Továbbá Philips monitor 5000 Ft-ért. Cím: Csapányi László, 3630 Putnok, Vásártéri út 8.

• Eladó C64 + 1541 floppy + 100 program 12000 Ft-ért. Érd.: 1635-529, 16-17 óra között. Tauer Gergely.

• Eladó 1541/II floppy drive + 31 darab lemez. És egy KINETIC típusú segédmotor. Cím: 5000 Szolnok, Batár Imre út 8. 8./70. 16 óra után.

EGYÉB

- Olcsón eladó Suga Megadriver-omat és néhány kazettát. 8000 Székesfehérvár, Tóváros 50. IV. em., Pap Erika.
- ELADÓ! C1280 + floppy + magnó + játékkomputer lemezen és kazettán. Érdeklődni lehet: Piskó László, 3060 Pásztó, Kishegy út 19.
- Suga Megadriver tulajdonosok ismeretségét keresem. Irjátok! Szabó Zoltán, 8000 Székesfehérvár, Lövöldés út 3.
- Eladó Suga Master System II, 2 joystick és egy beépített játék. Ár 7000 Ft. Továbbá kapható hozzá

5 kazetta, melynek listája levélben megkapható. 1 darab 2800 Ft. Cím: Fröhlich Péter, 7696 Hidas, Kodály Z. u. 38.

• Konzalkönyv csere klub alakult! NES, SNES, Game Boy, SEGA MD és GG. Ugyanitt programok C64-re, kazettára és lemeze. Válaszborítékban tájékoztatást és listát küldök. SZÜCS SÁNDOR, 6440 Jánoshalma, Pf.: 18.

• (K) Kifüggetlenül állapotú Game Boy 6000 Ft-ért eladó. Érdeklődni lehet: 1154-573.

PC CSERE

- VGA monitoron prg-csere. Válaszborítékot listát küldök. Cím: Stark Lajos, 1026 Bp., Pasaréti út 115.
- Szeretnék PC programokat! Cserelek is. Válaszborítékot listát küldök. Kévs János, 6230 Soltvadkert, Zalka út 22.

PC KINÁL

• Eladói 386 SX, 2 MRAM, 80 wingó, Color SVGA, 5,2 TAD, S.B.2.0., csak 100 ezer kp. 6 hó garancia. Szűcs Sándor, 6440 Jánoshalma, Dózsa Gy.

STREET FIGHTER II'



Rejtvény

A Street Fighter láz mindenkit megfertőzött! A játék első része után kijött a második, és alig másfél hónapja a konzolokon már e második feltuningolt változata, a Street Fighter II Turbo a sztár. Hogy tovább fokozzuk az örület, összeállítottunk egy rejtvényt, aminek a fődíjai: 3 darab ruhára vasalható Street Fighter II hős!!! Hogy megnyerhesd, nem kell más tenned, mint a következő egyszerű kérdést helyesen megválaszolni: hogy hívják a képeken látható három szereplőt, melyikük nem illik be a sorba és miért? Válaszaitokat az újság címére várjuk, a borítékra pedig feltétlenül írjátok rá:

STREET FIGHTER II-REJTVÉNY!

A múlt havi rejtvény helyes megfejtései a következők:

A Keresztrejtvényben olvasható Murphy törvény egy valóságból merített alapigazságot tartalmazott, mely szerint a "programozók legjobban a káromkodás nyelvét ismerik". A játékprogramot Garamvölgyi Péter, Jászberényi olvasónk nyerte.

A Lands of Lore rejtvény megfejtése lehetett példának okáért a Dune II és a Legend of Kyrandia, de nem jó például a Dune I, a Goal, vagy a KGB, hiszen ezeket nem a Virgin és a Westwood Studios fejlesztette. A szerencse egy PC tulajdonosnak kedvezett: Lázár András, Kéthelyről nyerte az eredeti Lands of Lore-t. Gratulálunk, szerencsés olvasónk nyereményeit postáztuk.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	H
13					14					15		
16			17				18			19		
20				21			22					
23			24		25					26		
27					28		29		30			E
31			32	33		34			35		36	
37		38					39		40		41	
42				43				44			45	
		46						47		48	49	
50	51						52					
53				54	55	56				57		
58			59				60	61		62	63	
64								65	66			
67					68		69					

Kedves Olvasónk! Mivel a múlt havi rejtvény túl könnyűre sikerült, amit a beérkezett hibásabb levél is bizonyít, ebben a számban egy kicsit fejlebbé tettük a levet. A három beküldendő soron kívül azt is írjátok meg, hogy mi a közös a három - eltaralom - személynevben. A megfejtések között 3 darab extravagáns tervezésű 576 KByte pótki sorsolunk ki. A megfejtéseket az újság címeire várjuk, a borítékra pedig írjátok rá:

"Keresztrejtvény".

Vízszintes

1. Virágcsokor 7. A beküldendő sor 13. Higiénia 15. Tudományos ismeretterjesztő Társulat 16. Azonos betűk 17. Udítól 18. Ország repülőgéptípus 19. ÚAKH 20. Város a volt Jugoszláviában 21. A beküldendő sor 23. Air Force 24. Fordított út 25. Ausztrál sötétmájú névvel 26. A hidrogén az oxigén és a rénim vegyjele 27. A tavasz jele a fákban 29. Kevert terasz 31. Dülő egyműi 32. Település visszafelé /+ ékezet/ 35. Popej keverve /+ ékezet/ 37. Csarjével benőtt terület 40. Állat 41. A szén és a wolfram vegyjele 42. Kelet franciául 43. A mendelevium és az ezüst vegyjele 44. Dézsma kezdete 46. Város Japánban 48. ADOVO 50. Egíptis 52. Aléiton a székre dől 53. Egy angolul 54. Atadó 57. Olasz, osztrák és svéd gépkocsik jele 58. Az urán és az itrium vegyjele 59. 16 teszi 60. Csatlakozókat 62. Maró anyag 64. Bejelentés is van ilyen 65. Segítségét kér 67. A lítium vegyjele 68. Holland gépkocsik jele 69. Igyekvé /+ ékezet/.

Függőleges

1. A beküldendő sor 2. Meselők 3. Végtelen kés 4. Kijött betű visszafelé 5. Kevert modor 6. ASIL 7. Azonos betűk 8. Parancs 9. Jenki, eredeti írásmóddal 10. Béna egyműi 11. Lemásoló 12. Elért eredmény 14. ÉAAA 19. Lexikon is van ilyen 22. Gyorsposta szolgálat 24. Származás 28. Mackafajta 30. Jelleg 33. Megprogramozott cuki állatok /játék neve/ 34. Kevert fagy 36. Személyi számjegyek 38. Sokat emlegetett írjátok 39. A látható szöve 44. Durva gyapjuszövet 45. Embertömög 47. Oroszország legnagyobb területű városa a vodka után /játék neve/ 49. Házteretési gép 51. Nem apai 55. Kevert nyes 56. Gyűlöli /+ ékezet/ 59. UOP 61. Akal eleje 63. Vatikáni, thai-földi és svéd gépkocsik jele. 66. Sz visszafelé.

Dr. Agg

h ó k Ű

A C64 tulajdonosok közül ismét azoknak szolgálunk néhány hasznos tippel, akik rendelkeznek egy Action Replay-jel. Tehát cartridge poke-ok következnek:

DOUBLE DRAGON

POKE 25299,173 - Örök idő



TURBOCHARGE (Kazettás)

POKE 27504,0 - Idő
POKE 29751,96 - Sérthetlenség
POKE 29051,173
POKE 29170,173 - Végtelen üzemanyag



TURBOCHARGE (Lemezes)

POKE 26960,0 - Idő
POKE 29207,173 - Sérthetlenség
POKE 28507,173
POKE 28626,173 - Végtelen üzemanyag

RENEGADE 3

POKE 50821,173 - Végtelen energia

RENEGADE

POKE 38674,165
POKE 41114,165 - Örök idő

SMASH TV

POKE 41987,165 - Örök élet

POKE 44755,165 - Fegyverek
POKE 41961,165 - Sérthetlenség



TUSKER

Örök életek:
POKE 35016,173 - Első szint
POKE 36875,173 - Második szint
POKE 64670,173 - Harmadik szint
POKE 40687,165 - Örök víz

HEROES OF THE LANCE

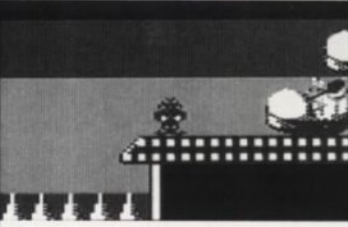
POKE 6833,185 - Végtelen energia

IO

POKE 25117,173 - Örök élet
POKE 27018,169 - Sérthetlenség

ROBOCOD

POKE 2930,173 - Végtelen credit



ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1992 (Amiga)

Ehhez a játékhoz már lapunk előző számában is adtunk néhány jópofa tippet, azonban azokon kívül még szinte megszámlálhatatlan cheat létezik hozzá. Következik tehát még néhány: A cheat-ek bevitelével teljesen megegyezik a már az előzőleg ismertekkel, mindet a computerbe belépés után kell beütni.
ALIENS ARE BENDERS - Örök energia
KEY TO THE CITY - Végtelen mennyiségű kulcs
JANUARY SALE NOW ON - Az idegeknek gyorsabbak lesznek
KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY - A szörnyek felszívódnak
SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED - Hősünk láthatatlanná válik
THE IRAQIS MADE THE WEAPONS - A fegyverünk csüörtököt mond

S Z

STEVIE WONDER - Nem látunk semmit
ST EMULATOR - A grafika tökéletesen élvezhetetlené válik
PC EMULATOR - Többé nem tudunk beszállni a computerbe
ELVIS MODE - Elsötétül a kép, és a játéknak annyi

BATTLE ISLE - THE MOON OF CHRONOS (Amiga)

Néhány pályakód:

Egy játékos üzemmód:

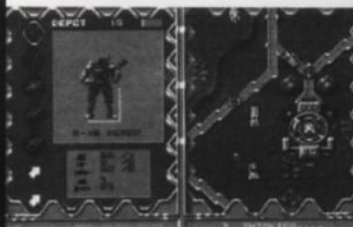
1 LUMIT	2 LUNAR	3 LUTOF	4 SONIX
5 SOWYN	6 SOSOO	7 SONAF	8 RACHE
9 RAMPE	10 RANGG	11 FILMO	12 FIEST
13 FINXT	14 EBENE	15 EBSYL	16 EBONY
17 EBтар	18 KARST	19 KANTO	20 KAROT
21 KAISR	22 SYBIL	23 SFINX	24 SYNOM

Két játékos üzemmód:

1 LUPOS	2 SONNE	3 SOTEX	4 RASEN
5 FISCH	6 EBTON	7 KABEL	8 SYTAX

A bónusz szigetek:

1 DIONE 2 NAIAD



INCA (PC)

Ennél a játéknál személy szerint én eddig mindig megszívtam, amikor a konkvisztádorok hajói negyedszer rohamoztak meg. Szerencsére azonban itt van egy cheat, amit használva immár ez az anyag is gyerekjátékká válik. Nem kell más tanúnk, mint amikor vérszenen alacsony az energiánk, nyomjuk le a Ctrl-Alt-Shift kombinációt, s máris ismét minden a maximumon van.



Vári Zoltán

p o

k e

u s z

The Ormus Saga

1228 Január 7. Lord Marox és az Ormus Cult legyőzése után (utalás a játék első részére) két évvel új kaland vár ránk Berylandben... A fekete mágia Ulbora nevű könyve szörnyű titkokat fed fel egy Sullivan nevű úrról és a Fehér Rózsák Szövetségéről. A mi feladatunk, hogy Isten szolgáitól támogatva megmentsük a birodalmat a megszálló Armageddonoktól. Kb. 12 hónap áll rendelkezésünkre, hogy 9 feladatunkat végrehajtsuk (többek között 25 elrejtett kincset kell megtalálnunk, 11 kákcslat kell eljuttatnunk egy Ykerur nevezetű ürhez és hasonlók). Ha ez az idő letelik, és nekünk nem sikerült belépünk Carion Örök Szentélyébe (hát az meg hol van?), a játék végét ér.

A CREATE NEW PLAYER menüben a program bekéri hősünk nevét, majd kimenti főhősünket az alaplemeze az alábbi tulajdonságokkal: LEVEL(szint):01; HIT(életerő):90 egység; EXPERIENCE(tapasztalat):90 egység; GOLD(pénz):160 peze-
ta; FOOD(ennivaló):8 egység; TROOPS(zsoldosok):8 fő; MAGIC(varázserő):20 egység.

Ezek után végre beléphetünk a játékba (START JOURNEY)! A játék a legendás TIMES OF LORE-hoz hasonlítható képeiben és nehézségében egyaránt. A képernyő bal oldalán lévő kalitkában mászkál főhősünk, jobbra a főmenü, alul pedig a bevezetőben ismertetett tulajdonságainkat láthatjuk. A főmenübe a tűzgomb megnyomásával léphetünk be, és a következő pontokat használhatjuk: **EXIT MENU**: ezt nem kell magyarázni; - **ATTACK**: tárgyalás közben barátságtalan illetőkkel kerülhetünk összeütközésbe, amelynek életerőnk látja kárát. Ha verekedni akarunk és úgy gondoljuk, hogy ellenfelünk már látávolban van, akkor lépünk be a főmenübe és válasszuk ezt a pontot. A megjelenő kereszttel clickelünk a teremtményre majd nyomjuk meg a tűzgombot. Jó esetben a vezetőbíró tust illet a javunkra (HIT), kevésbé jó esetben közli, hogy elhibáztuk (MISSED). Az ellenfelek általában minden kísérletünk után visszatámadnak és támadóerejüktől, valamint pajzsuktól és fegyverzetüktől (ezekről később) függően különböző nagyságú sebeket ejtenek rajtunk. Időnként persze ők is hibáznak, de az is előfordulhat, hogy nem reagálnak, hanem újra mi támadhatunk. Ha életerőnk nullára csökken a kapott sebek miatt, akkor kezdhetjük az egészet előlről, tehát inkább húzzunk egy határvonalat, hogy mennyi életerőpont alatt nem harcolunk már, hanem inkább nagy ívben kikerüljük a közelítő teremtményt. Szárazföldön az óriásokkal (GIANT), vízparton és vízen a kalázshajókkal (PIRATE SHIP), polipokkal (SQUID) és vízisárkányokkal (SEADRAGON) vigyázzunk, mert ezek komoly sebeket ejthetnek rajtunk. A zombik (ZOMBIE) harapása mérgező hatású, ha egy ilyen lény allaló bennünket, akkor a továbbiakban minden lépésünk, vagy cselekvésünk után a POISONED (mérgezte) felirat jelenik meg, ami azt jelenti, hogy a mérég pusztítja szervezetünket, életerőpontjaink száma pedig rohamosan csökken. A detoxikálás (a mérge-

kikúrálása) a CURAX nevű varázslattal (lásd a CAST SPELL pontot), vagy bizonyos városokban (pl. VILLAGE HULL, COLDWATER, AUBERVILLE) lakó gyógyítóknál (HEALER) a CURE POISON pont választásával (23 arany ellenében) lehetséges. A sárkányok varázsolni is tudnak, ami mintegy 25-30 életerőpontunkba kerül, tehát velük különösen legyünk óvatosak. Ezen kívül harc közben előröhet a fegyverünk is (WEAPON BROKE), amit a READY ITEM pont segítségével cserélhetünk ki. Ha sikerül ellenfelünket megöl-nünk, akkor bizonyos számú aranyat és tapasztalati pontot kasszálunk és mehetünk tovább.

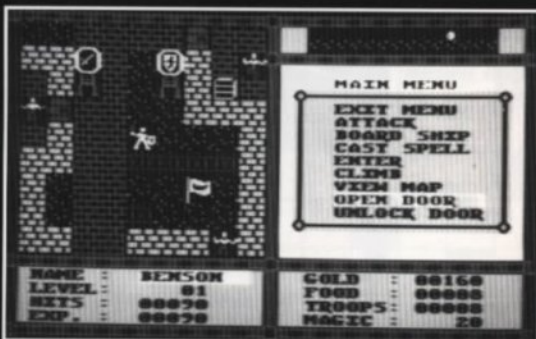
- BOARD SHIP-EXIT

SHIP: Ha tengerre akarunk szállni, a BOARD SHIP pontot válasszuk, főleg ha van hajónk, vagy csónakunk, mert egyébként tők fölösleges. Csónakkal (SKIFF) maximum 4 egységnyire távolodhatunk el a parttól, viszont hajóra (SHIP) szállni csak csónakból lehetséges, minimum 2 egységnyire a parttól. Berylandben rengeteg folyó van, ez a pont pedig megkímél bennünket attól, hogy a forrásig elgyalogolva kerüljünk át a tólsó oldalukra. A hajó vagy csónak elhagyása természetesen az EXIT SHIP ponttal lehetséges.

- **CAST SPELL**: Varázslás. 20 féle varázslat létezik, ezek közül a legfontosab-bak a következők: - **CURAX**: mérge kikúrálása; - **PORDI**: biztonságos helyre telepírelhatunk a királyi palota közelébe;

- **VENURA**: az életerő visszaállítás; - **AN PULVIS**: tárgyak eltüntetése (pl.hordó); - **VEROS**: pozíció megállapítás; - **DOR AMIR**: bővös fány; - **EMPAR**: ellenfelek legyengítése; - **HALCUR**: erő növelése (STRENGHT, lásd a VIEW PLAYER pontot); - **DELCUR**: a fegyverzet megerősítése; - **GARMUR**: étel előteremtése; - **DEASPI**: halál-varázslat; - **MARUON**: szél feltámasztása; - **FOREMIS**: erőtér semlegesítése; - **LOR VENURA**: életerő visszaállítás a maximumra; - **LOR EMPAR**: ellenfelek legyengítése (nagyobb mértékben); - **LOR AMIR**: fényvarázslat (egy lámpa használatának felel meg); - **AV VIS**: láthatatlanság (vigyázzunk mert ami láthatatlanok vagyunk fagy az élet-erőnk!) - **VITARE**: halottak feltámasztása haláluk után nem sokkal. - **QUASCOR**: még egy halálvarázslat; **HALCUR**, majd **DELCUR**: ha az utolsó teljes napon alkalmazzuk őket (az vajon mikor van?) akkor a harmadik szintre (LEVEL 03) kerülünk át.

- ENTER: belépés egy





városba, faluba, templomba, kastélyba, vagy kunyhóba. Embereinket mozgassuk a városra, majd válasszuk ezt a pontot. A játék elején az összes város és falu (REMFIELD és a királyi palota kivételével) az ellenség kezén van. Ezeknek a helyőségét előbb át kell küldenünk a másvilágra az ATTACK CITY ponttal (lásd később) és csak aztán lehetséges a belépés. Néhál még akkor sem, mert ezekben a városokban az Ormus kultusz uralkodik és csak a kultusz jelének felmutatásával lehet belépni (pl. ELVENSTONE, CASTLE MAGMAR). A városban járhatunk-kelhetünk, beszédbe elegyedhetünk az emberekkel, különböző dolgokkal bővíthetjük felszerelésünket bacsületos, vagy kevésbé bacsületos úton, templomokban az oltár előtt imádkozhatunk. A városlakók megölése lehetséges, de nem érdemes, mert börtön jár érte. - CLIMB: mászás létrán le-fel

- VIEW MAP: Ezzel a ponttal hozzátétőlegesen megállapíthatjuk, hogy hol vagyunk. De ne csodálkozzunk, ha ez még hozzátétőlegesen sem fog sikerülni, mert a térkép enyhén szől-vő síralmas. Ha lakott területen kívül vagyunk (tehát nem városban, faluban vagy akárhól), akkor először Beryland térképét láthatjuk egy címerpajzsos rajta, amely a mi helyünket kívénya megjelölni, valamint jelenlegi tartózkodási helyünk szélességi és hosszúsági fokát. Ennek a kincsek keresésében van fontos szerepe. (A hosszúsági fokok érdekessége, hogy minél keletebbre haladunk annál nagyobb lesz a WEST felirattal melletti szám, azaz a program szerint valójában nyugatra haladunk. A tűzgomb megnyomása után egy nagyított térkép-részlet láthatunk, amelyen egy X jelez minket, az # jelek pedig a közelben lévő városokat. Lakott területen a házak alaprajzát láthatjuk, bennük U és D betűk jelzik a falfelé és lefelé vezető létrákat, és különböző használati tárgyak is fel vannak tüntetve, amelyeket érdemes közelebbről megézní, mert érdekes dolgokat lehetünk bennük.

- OPEN DOOR-UNLOCK DOOR: Az OPEN DOOR utasítással olyan ajtókat nyithatunk ki, amelyek nincsenek kulcsra zárva. Ha kulcsra vannak zárva, akkor a program azt válaszolja, hogy itt nincs semmi, amit kinyithatnánk. Ha van kulcsunk (KEY), akkor kinyithatjuk, ha nincs, akkor értelemes kifejezésekkel illethetjük a programozók rokonságát, különös tekintettel a nőnemű közelállókra, bár ez semmit nem használ. Egy kulcsot egyebeként csak egyszer használhatunk. - WEAR RING: gyűrű viselése. Nekem még nem volt szerencsém gyűrűkhöz a játékban, erről a pontról tehát egyelőre nem tudok nyilatkozni. - SAVE GAME: a játék-állás kimentése, illetve visszatöltése. A program közvetlenül az alaplernre menti az adatokat, tehát nincs szükség SAVE DISC-re.

- LOOK: Vizsgálódás. Tárgyak azonosítására szolgál. - INVENTORY: A birtokunkban lévő tárgyak, varázslatok és fegyverek listája. - TIME DATE: Mint tudjuk a küldetés időhöz van kötve, tehát nem árt, ha időnként a kronométerre pillantunk... - READY ITEM: fegyverzetünkhöz tartozó tárgyak (fegyver, pajzs, vért) használata vétele. - EQUIPMENT: fegyverzetünkről ad információt. - SEND TROOPS: Zsoldosok kiküldése a szövetséges városok védelmére. Ellenséges támadások visszaverésében nagy szerepe van, mivel a mi oldalunkon álló városok helyősége kezdetben mindössze egy fő.

Elsősorban a királyi palota védelmét kell megerősítenünk, mert ha az elvesz, akkor a játéknak is vége. (A harc leírása az ATTACK CITY pontban található). Itt említeném meg, hogy egy zsoldos fizetése 2 arany havonta, tehát csak annyit fogadjunk fel belőlük, amennyit előreláthatóan meg tudunk fizetni. - LIGHT TORCH: lámpa meggyújtása. Szándékosan hagyom ki a a játéktér ismertetésénél a jobb felső sarkot, ahol a Nap és a Hold állása követhető nyomon. Ha a Nap lemegy, akkor emberkénk körül minden elsötétedik, ami azért nem előnyös, mert nem látjuk a felénk közeli teremtényeket. Ha lámpát gyújtunk, akkor kicsit nagyobb körzetben nézhetünk körül, persze csak akkor, ha van lámpánk.

- ATTACK CITY: Ellenséges város megtámadása. A városra mozogva emberkénkkel válasszuk ezt a pontot, és máris egy frappáns kis küzdőterén találjuk zsoldosainkat, szemben pedig az ellenséget bent a falak mögött. Egy három pontból álló menüből választhatunk. - ATTACK: A falak megbontása feltehetőleg faltrő kossal. Ha egy helyen sikerült a falat megbontanunk, akkor az így keletkezett résen keresztül az embereket is írhatjuk, egyesével. - WEAPON: 6-8 ember elpusztítására alkalmas kartócsúz. Sértetlen falak esetén is hatásos, de ha a helyőségéből már csak 2-3 ember van életben, akkor inkább ne használjuk, mert

igen kicsi az esélye annak, hogy találunk. - RETREAT: visszavonulás. Ha az utolsó emberünk is meghal, vagy ha visszavonultunk, akkor a csata elvesztett. Ha viszont sikerült az összes ellenséges embert megölnünk, akkor a város mostantól fogva szövetséges. Ha valamilyen szövetséges város ellenséges támadás ér, akkor a harc annyiban változik, hogy ilyenkor a mi zsoldosaink vannak a falak mögött és vereségünk esetén a város újra ellenséges kézbe kerül. - SEARCH: tárgyak keresése a városban, kincsek után kutatás az emberek által megjelölt helyeken. - TALK: beszélgetés a városlakókkal. Hasznos információkat közölhetnek velünk, tehát lelkiismeretesen kérdezzük ki őket. Ránk támadó teremtményekkel főlegesen beszélgetést kezdeményeznünk, mert nem tudnak beszélni és különben is inkább a húsunk, vagy a pénztárcánk érdekli őket. - VIEW PLAYER: játékosunk erejét (STrength), nemtudomcsodáját (End.) és okosságát (Wisement) csodálhatjuk meg. - YELL: Isten szolgáit (GOD SERVANTS) idézhetjük meg, akik különböző feladatokat teljesítését kéri számunk tőlünk. Ezeknek a feladatoknak a teljesítése nekem egyelőre még nem sikerült, tehát erről egyelőre többet nem tudok mondani. - PRAY: Imádság. Templomban az oltár előtt lehetséges. Ilyenkor lecsap egy villám, megdörög az ég, és egy zengő hang közli, hogy eddig egyszerűen teljesítettük feladatunkat, ezért a következő szintre léphetünk.

Végzőként még csak annyit: az ORMUS SAGA II egy nagyon érdekes, jól megalkotott játék, közepes grafikkával és borzasztóan nehéz játszhatósággal. Aki szereti az ilyen típusú kalandjátékokat, üljön neki nyugodtan, nem fogja egyhamar megenni.

ÉRTÉKELŐ

grafika	72%
hang/zene	-
kezelhetőség	85%
kihívás	80%

ÖSSZHATÁS

82%

TESZTELVE: C-64 STORM

VERZIÓK: C-64

EXKLUZÍV

Sziasztok! Elmondhatatlanul örülök, hogy ilyen rendszerességgel jelentkeztek ez a rovat, hiszen ez is azt bizonyítja, hogy Magyarország a software-gyártás melegágya. Olyan mennyiségű beküldött demo, előzetes, grafikai show tornyosul fel havonta az íróasztalomra, hogy alig győzöm számon tartani, hogy melyiket ki küldte be. Ezért hát azonnal a közepébe is vágok!

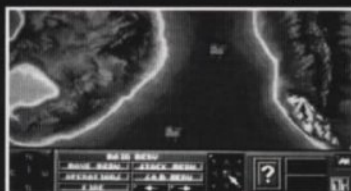
Az első áldozatom a C64 tábor szívére fogja melengetni, hiszen igencsak tetszetős az anyag. A címe **Liberator**, készítője pedig a Triumvrat Studio alkotógárdája. Egészen elképesztő akciókalandjátékot hoztak össze a srácok, pedig csak



egy egyszerű alapötletet vettek elő a tarsolyukból. A cowboy-téma nem újkeletű, de ők egy kis szintet vittek a lövöldözésbe. Azon túl, hogy a képernyőn átszaladó és hirtelen tüzelőállásba forduló tehénpásztorokat kell lelövöldözni, amúgy Operation Wolf stílusban, jónéhány rejtéllyel, puzzle-darabka összedezedgetésével és feladványok megoldásával is foglalkozniuk kell. A ledurrantott banditáktól fegyvereket és egyéb hasznos tárgyakat zsákmányolhatunk, amit a későbbiekben remekül fel tudunk majd használni. Egyszóval kész csoda az anyag, ami az előzetes szerint már egy lemezoldalnyi, tehát várható, hogy a végleges játék egy teljes lemezt is elfoglal majd.

Kalandozzunk egy kicsit "stratégiasabb" vizekre, a **Wartime** című Amiga játék segítségével. Készítője, Csatlós Tibor, alias Csati büszkén állítja,

hogy egyes pontokban a mérföldkönek számító Battle Isle-nál is jobb. Mint azt a mellékelt fotó is mutatja, valóban nem akármilyen anyagról van szó. Az elképzelt jövőben játszódó program témája a kőolaj és annak kitermelése illetve birtoklása körül forog. Végcélja az, hogy átvegyük a teljes irányítást a területen, bármilyen eszközzel! Természetesen ehhez megfelelő légi, vízi és



szárazföldi erőkre van szükségünk, melyet állandó "erőnlétben" és készenlétben kell tartanunk, hogy meg tudjuk védelmezni kútjainkat a hódítók ellen. És ahogy az már lenni szokott, semmit nem adnak ingyen, még egy nyamvadt föld-levegő rakéta is ezekre kerül. Verejtékes munkával kell összegyűjtenünk az alapanyagok termelésének eladásával a fegyverkezéshez szükséges összegeket, hiszen ebből tudunk anyahajókat, helikoptereket, repülőket és tengeralattjárókat, nemege hozzájuk való fegyverezéssel felvásárolni. Egyszóval gazdálkodni, taktikázni, harcolni és túlélni kell.

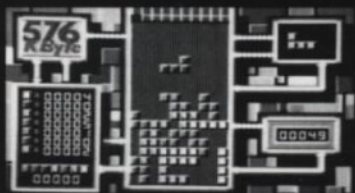
Hogy ismét egy más stílusba evickéljünk bele, lássuk a C64-en kifejlesztett **Star Brain** nevű alkotást. Jellege szerint logikai, de legalább annyira ügyességi is. Törekeny űrhajónkkal kell a fentről hulló faldarabkákat elsöpörni az útból, meghozzá úgy, hogy kipótoljuk a falak hézagait a lövedékeinkkel. Az első szint gyerekjáték, de utána olyan nyakatekert alakzatok potyognak lefelé, hogy ember legyen a talpán, aki pillanatok

alatt felismeri, hogy hová kell még falozóanyag. A problémát saját magunk is fokozhatjuk, ha elvételük a lövés helyét és oda is tapaszunk egy darabkát, ahová nem igazán kellett volna. Ilyenkor még ennek az eltüntetésével is szenved-



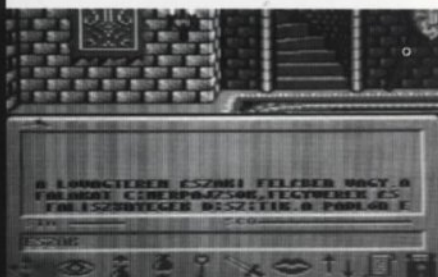
nünk kell, ami gyakran egy élet elvesztésével jár.

Az összeállítás legvégére egy igazi csemegét tartogattam. **Tetris** program már több tucat megjelen a színen, de az igazi, lecsupaszított, eredeti változat évek óta nem bukkant fel a 8 bites piacra. Most végre-valahára az 576 KByte gondozásában megjelenik a játék EREDETI egyszerűségében, és VALODI nagyszerűségében. Mivel



ez az a játék, ami nincs életkorhoz kötve, játszhatja a nagyapától kezdve az óvodás unoka is. A játék diszobozóban, a karácsonyi csúcs idején jelenik meg, extra meglepetésként a TV-ből ismert Kikugi-val együtt!

Zolee



Szereted a titkokat?

Ha igen, akkor a **KASTÉLY** a neked való játék! Lebiliáncsól sztori, briliáns kidolgozás, majd 100 titokzatos helyszín, 3 lemeznyi atmoszférikus grafika, igényes kézikönyv és egy extra meglepetés!

A kézikönyv mellékletét beküldve Amiga 500-ast nyerhetsz!

A nagy érdeklődésre való tekintettel előrendeléseket felvesszünk a következő címen: **576 KByte, 1389 Budapest, Pf.: 132.**



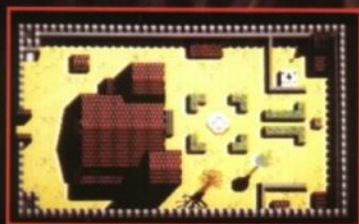
Érdemes előre bebiztosítani magad, mert a program csak korlátozott példányszámban jelenik meg az év végéig, továbbá árisi árengedményként a bolti 999,- Ft-os ár helyett **799,- Ft-ért** vásárolható meg.

Hamarosan megjelenik C-64-re, lemezen!

A KASTÉLY

Kiadja az **576** KByte

*"Az őr megtorpant. Megpillantott valamit.
Valamit, amitől kiverte a hideg veríték.
Aztán meglátta a vörösen izzó szempárt..."*



*Majd 100 helyszínen
játszódó eseklmény.*



*Atmoszférikus grafika,
remek kerettörténet.*



*Váratlan fordulatok,
meghökkenítő végkifejlet.*

NEWS

SEGA



1994 második felében kezdik forgatni a **STREET FIGHTER 2 - The Movie** című filmet. Egyelőre annyit tudunk, hogy mind a 16 karakter szerepelni fog benne, és az egész banda együtt fog harcolni a világ gengsztercsoportjai ellen. A rendező Steven de Souza lesz, akinek többek között a "Drágon add az életed 1-2"-t és a "Menekülő ember"-t is köszönhetjük. A szereposztás jelenleg teljesen ködös, állítólag GUILLE-Jean-Claude Van Damme fogja játszani.

Példa nélkül áll az eset: az angol cenzori hivatal "csak 15 éven felülieknek" figyelemzavarral látta el a **NIGHT TRAP** című MEGA CD játékot. Az inaklás: a játékban olyan digitalizált "full-motion" jelenetek láthatók, amelyben a szereplőket (leginkább a lengén öltözött hálógyeket) válogatott módszerekkel nyírják ki, a plafonról lefogott hullából vér csorog, stb. A dolog következménye, hogy az angolai szoftverboltokból az összes példányt szétkapkodták, még az 576 Kbyte Shop sem tudott rendelni belőle! Remélem azért a **MÖRTAL KOMBAT** nem fog erre a sorsra jutni, hiszen brutalitásában ott sincs hiány.

Elkészült végre a SEGA válasza a Nintendo FX chipjére. A decemberben megjelenő **VIRTUA RACING** című eszeveszett autóversenyes suff kazettájába már beleépítik a DSP chip-et - ettől a játék olyan gyors poligon grafikát produkál majd, amit eddig csak játéktermi masinánál tapasztalhattunk (az eredeti gép állítólag a maximumat nyújtja, amit technikailag jelenleg egy arcade gépből ki lehet hozni). A sebességörület mellett 360 fokos fordulatok, realisztikus 3D grafika és a gravitációra fittyet hányó manővereket láthatunk majd.

Még a **STREET FIGHTER 2 - Championship Edition** sem jelent meg MD-ra, de a cég máris egy új szuper verekedős játékon dolgozik, amely az első 24 bites MD kártya lesz. Az **ETERNAL CHAMPIONS**-ban 11 harcossal küzdhetünk, közöttük thai boxosok, Green Beret kommandósok és brazil öklások is lesznek. A szuper grafix természetesen adott, s a változatos futurisztikus hátterek mellett új funkcióként bejön a "slow motion" lehetőség és a harcok szintjének beállítása is.

Az amerikai foci szerelmeseinek készül a **JOHN MADDEN'S NFL FOOTBALL '94**. A játék mindhárom SEGA masinára kijön, de az igazi durranás azért a MD verzió lesz. Minden eddiginél szebb grafikával és gyorsabb játékmennel fogunk találkozni, a CD változatban pedig élő kommentátor és full-motion video digi részek lesznek.

Az előző hírünkhöz tartozik, hogy a magyar **SEX ACTION** együttes tagjait is megfertőzte a MEGADRIVE láz. A srácok amikor éppen nem zenélnek, a MD előtt ülnek és amerikai foci meccseket játszanak. Ha a lelkesedés nem csökken, előbb-utóbb egy eredeti pályá építését is elkezdik, és profi játékosá igazolják magukat!

Az **ELECTRONIC ARTS** a **MADDEN FOOTBALL** mellett másik 3 sportjátékon is dolgozik. Ezek között a legérdekesebb talán a **FIFA INTERNATIONAL SOCCER** lesz. A cég szerint ez az első 16 megabités foci, amely ráadásul ideális 3D látéssel dolgozik. Több mint 2000 fázisú játékos animációt és nagyon gyors játékmenetet ígérnek, sőt emellett fej feletti lasztielrögüst, ugrófejelést, mell-levételt, ollózást, testcseleket, 40 nemzetközi csapat résztvételét és még annyi újdonságot, hogy fel sem tudom sorolni. Egy másik amerikai foci program lesz a **BILL WALLSH COLLEGE FOOTBALL**. Ennek érdekessége, hogy a játékosok sprite-jai a szokottnál nagyobbak lesznek, és a kezelés is sokkal egyszerűbb a kezdők számára. A harmadik stuff a **2020 BASEBALL**, amely a sikeres NEO-GEO játék alapján készül. A cég megpróbál egy olyan konverziót összehozni, amely maximálisan megközelíti a NG gép által nyújtott játéktermi színvonalat. Az, hogy a meccseket a jövőben játszuk, ne riasszon el senkit, hiszen a szabályok nem változnak, csak a szereplőknek lesz kissé "robotos" beütésük.

Vége-végre felgyógyult az EA főnökei arra a tényre, hogy sportjátékaikat sokkal élvezhetőbbé tehetik egy egyszerű húszasú - ha nem csak ketten szórakozhatnak velük! Rövidesen kapható lesz egy adapter, mellyel egyszerre 4 játékos is becsatlakozhat az akcióba. A FIFA foci, az NHL '94, a BILL WALSH, az NFL '94 és a GENERAL CHAOS is kompatibilis lesz ezzel a kis masinával.

Tényleg, tudjátok egyáltalán mi is az a GENERAL CHAOS? Nos, az évszázad játéka (szerintem), amelyben nagyravágyó diktátorok szerepében díszelgathetünk. Izometrikus 3D ábrázolású pályákon rontanak egymásnak 5 tagú csapataink (egy kicsit "North and South" izú a dolog, de annál ezerszer öllatottab), melynek tagjai különféle fegyverekkel vannak felszerelve - nekünk csak ki kell választani, hogy éppen kit akarunk irányítani, és ökelme már használja is az éppen keze ügyébe kerülő fegyvert. Egyelőre ennyit erről a "több-mint-shoot'em up" játékról, a teljes leírás várható!



MARTIN

SEGA

Bizonyára sokakkal történt meg az az eset, ami velem: éppen egy játéktérembe tértem be, amikor is hatalmas csődületre láttam figyelmes. A szakoc egy nagydarab gépet állak körül és hangosan ujjongtak. Kettőn közülük kevésbé lelkesedtek, ők vicsgó ábrázattal markotak valami UZI-szerűséget - éles elmémrel rögtön rájöttem, hogy a legújabb T2 gépet látom. Szerencsére az ARENA jóvalabból a MD tulajdonosok is hasonló élvezeteket élhetnek át, ráadásul otthon, ahol senki sem röhög vicsgó arukon - mivel ezt a játékot kizárólag teljes étellessel lehet művelni!

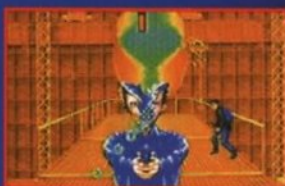
A T2A annyiban követi a film cselményét, hogy minden olyan helyszínnel találkoznunk fogunk benne, ahol lehetőség van lövöldözésre. Egy vagy két személy által játszható, mégpedig "saját szemszögből", akárcsak nagy elődje, az Operation Wolf. Vagy joystick-kal irányítjuk a célkeresztet, vagy használhatjuk a SEGA infravörös puskáját, a MENACER-1 (gondolom ebből még nincs túl sok hazánkban). Nyolc pályán kell átlovöldözni magunkat, ruhás és ruhátlan terminátorokat szétröbbantva, plusz mindent elpusztítva, ami ránk tüzel. A pályák automatikusan scrolloznak balról-jobbra, s közben folyamatosan érzékelnek a fémsontvázak, a sorozatban gyártott Arnoldok és a Skynet gyilkos szüleményei. Néhány pálya végén föellenséggel akadunk szembe, őket látásból minden T2 rajongó ismeri.

Alapfegyverzetünk a géppisztoly és a rakéta, de különböző igéretesnek látszó dobozok szétlövésével plazma lövedék, gyorslövés, bomba, pajzs és hasonló nyálánkságok is beszerezhetők. A "fémvázások" egyébként könnyen kiszedhetőek, de a későbbi szinteken már annyi mászó, guruló és repkő ellenfél özönl el a képernyőn, hogy még a legtürebb játékosok is otthagyják a fogukat - szerintem a

győzelemre csak páros játék esetén van némi remény. Nagyon klassz ötlet, hogy az egyik pályán meg kell védenünk egy lázadó teherautót a megsemmisüléstől, egy későbbin pedig összekadunk egy pár fémféreggel, "akiket" nem piti feladat lelőni, főleg, hogy mindaddig újra jönnek, amíg szét nem lövük odujaikat. A fémsontvázak fejét szétlőve chipet kapunk, melyekkel később extrákat választhatunk, és előkerül Sarah Connor is. Ő szintén bonus cuccokat tesz le nekünk, de vigyázni kell, nehogy lepuffant-suk. További bonus dolgokat kapunk a raktárban is, ha szétlőjük a világítótesteket. A föellenségekhez egy tippet tudok adni - mindig részenként kell megsemmisíteni őket: végtagoként, vagy a képernyő különböző területeire lüzelve.

Sajnos a játéktérmi gép grafikáját az MD-n lehetetlen volt visszaadni, hiszen eredetiben minden grafikai elem digitalizálva van a filmből, és a színt választék sem annyira limitált, mint MD-n. Mégis, a játék ennél jobban nem sikerülhetett volna. Aki bírja ezt a fajta lövöldözés stílust, az bátran szerezzé be a T2A-t. A karakterek jól animáltak és még teljes képernyő telítettség esetén sem lassul le az akció. A dögös zenék és hanghatások még plusz dobnak a játékra, s a digi beszédnek sem hiányoznak. Az irányítás mindkét módszerrel - joy vagy Menacer - praktikus. Egy játékos esetén szerintem kicsit nehéz a T2A, ezért mindenkinek a társas játékot ajánlom.

Martin



TERMINATOR 2

A R C A D E

Annak idején a "Captain Planet" volt az első olyan játék, amely a környezetvédelem fontosságára oktatta a gyerekeket. Most a VIRGIN jóvoltából készült egy szupi műszkolás stuff, a McDonalds támogatásával, amely szintén ezt a témát helyezi előtérbe.

A GLOBAL GLADIATORS két főszereplője Mick és Mack, akik egy szép napon elugranak a "Mekibe" kajálni. Eppen kedvenc képregényüket lapozgatják, amikor megjelenik Ronald McDonald és bevarázsolja hőseinket a fűzetbe. A fiúknak nincs más választásuk, meg kell tisztítaniuk a Földet a szennyező pacáktól.

A Sonic-os VIRGIN kiállítás után egy rövid intrót nézhetünk végig. Az OPTIONS menüben többek között beállíthatjuk a nehézségi fokot és gyakorolhatjuk a bonus pályát. Kezddskor eldönthetjük, hogy melyik srácal akarunk lenni és már indul is a "bolygómentés"! A pályákat végig kell kutatni (leginkább jobbra tartva), pacát irtani (fű helyett az a ragacs borítja a talajt) és pontszámnövelő "M" ikonokat gyűjteni. A tűzgomb megnyomásával tudjuk aktiválni tisztítófegyverünket, melynél a lövési szöveget is tudjuk állítani a joy fel/le nyomásával (természetesen lövés közben). Érdekes húzás, hogy lövés közben a figurák mindig hátrálnak egy kicsit, így eleve kizárt az eszeveszett puffogatás - figuránk könnyen lepattanhat az amúgy is keskeny platókról. Az ellenfeleink a pacaszörnyek mellett az őket termelő gépeket,

GLOBAL GLADIATORS

ezeket szintén meg kell semmisíteni. Később a dögök már vissza is lőnek ránk, így a pixelpontos ugrásokat követelő játék még nehezebbé válik. Az extra energiát adó szivecskék gyakran elérhetetlen helyen vannak, legalábbis első pillantásra. Ennek az az oka, hogy a képernyőn elszórva láthatatlan platók vannak - ezeket megtalálva lehet az említett helyekre feljutni. Tök mókás közjátéknak lehetünk tanúi, amikor egy ilyen platformot találunk: a fiúk gondterhelten képpel vizsgálgatják, hogy miként lehetséges a levegőben állni. Ahhoz, hogy továbbjussunk a következő pályára, 30 McDonalds emblémát kell összegyűjteni - természetesen adott idő alatt. Minél több az "M" embléma a pálya végi összegzésnél, annál nagyobb a pontszámunk; 75 vagy még több összeggyűjtésekor bejutunk a bonus játékba. Ebben hőseinknek meghatározott idő alatt kell újrafelhasználható anyagokat összeszedni és a megfelelő konténerbe pakolni. Ha egy szemét leesik a földre, a bonus menetnek vége.

Ahhoz képest, hogy a játék fiatalabbnak készült, az átlagosnál sokkal igényesebben van összehozva. A sprite-ok gyönyörűen animáltak: Mick és Mack mozgásától kezdve a pacalények lüktetéséig. A 12 pálya rendkívül változatos helyszíneket tartalmaz: a kezdő szintek kissé borongósak, igazi "környezet-szenyvezős" hangulatot árasztanak, de később, például a havas tájaknál, tetszesebb grafikai megoldásokkal találkozunk. A játék zenéje igazi betalálás, sőt digi dumák is fokozzák a hatást. A folyamatos akciót jól aláfestik a rock and roll-os számok.

Igazán nem akarom túldicsérni a GG-t, de a játékmenet is jól ki van kombinálva. Az akció folyamatosan nehezedik, de csak addig a szintig, ahol a játék még idegeskedés nélkül élvezhető. A szintek nagy kiterjedésűek, tényleg jó móka bebarangolni őket. Ez az a játék, amely lehet, hogy első látásra nem hódít meg mindenkit, de higgyetek nekem, megéri kipróbálni!

Martin



SEGA



Szerintem nem csak az én kedvencem az ALIEN sorozat - a világ fantasztikus film gyártásának majd' legjobb sikerült darabja a 3 epizód. Arról meg nem is beszélek, hogy a H. R. GIGER tervezte idegenek és biomechanikus környezet milyen kultuszt teremtett - azóta is sok szízen merítették ihletet belőle! Az addig készült computer játékok sajnos sátnyak voltak, ezért örömmel konstataim, hogy a MEGADRIVE verzió igazi betelalás.

Az ARENA programozói megegyeztek a filmet kibocsátó céggel, és jócskán megmástitották az eredeti forgatókönyvet. Erre azért volt szükség, mert a filmben nem szerepeltek löfögyverek, s ezek nélkül maximum kalandjátékot lehet írni, akciót nem. A sztori a következő: Ripley borbéban vagyunk, kinek úrhajója, a SULACO kényszerleszállást hajít végre a Fiorina-161 nevű börtönbolygón. Az idegenek persze itt is feltűnnek, és a védetlen emberekkel teli település svédasztalt jelent számukra.

Az ALIEN 3 tucatnyi küldetéssel teli játék. A "mentős" szinteken időre kell rabokat megtalálni és kiszabadítani. Az "irtás" pályákon szintén adott idő alatt kell minél több idegent hidegre jenni. Végül a "küldetés" részekben embereket is menteni kell, meg idegenekkel is harcolni.

A kolónia telis tele van az idegenekkel. A felmott példányok erőszakosak, kegyetlenek és ráadásul vészeltül gyorsan támadnak - szemből, hátulról meg néha az égből is. Az arcfagok már gyengébb kiadásúak, de ha egy ilyen Ripley arcára tapad, az is komoly energiavesztéssel jár. Ezek a dögök tojásokból bújnak elő, ezért ha ilyeneket látunk, azonnal semmisítsük meg őket - ne adjunk esélyt nekik!

Mint említettem, a filmben nem volt fegyver - na itt aztán van gazdagon! Kézigránát, géppisztoly, aknavető és lángszóró áll hűsünk rendelkezésére, de néha még ez is kevésnek tűnik - főleg ha elfogy a munició. A helyszíneken egyébként van utánpótlás, csak néha nehéz megtalálni. Mivel a fegyverek bizonyos helyzetekben jól-raszabban szerepelnek, silabizáljuk ki, hogy mikor melyiket érdemes használni, és gyakran váltogatassuk őket. Tatrakelöljük az aknavető municiót, mert ez a legjobb fegyver - egy lövéssel végez az idegenekkel és ráadásul messzire hord. A gránátok akkor jönnek jól, ha a dögök alattunk vannak, és mi éppen egy létrán szerencsétlenkedünk. Ripley elvileg egy radar műszerrel is fel van szerelve, melynek telepei a sok használatától töltésre szorulnak. Szerintem ez a gép tök felesleges, mert gyakran hamarabb látjuk meg a felénk rohanó idegent, minthogy meghallanánk a szipolást.

A pályák elvileg változatosak, de grafikailag nem sokban különböznek egymástól: a vágóhíd, a kemencék, a bázis termei és a labirintusok ugyanolyan hangulatúak, csak az idegen anyaggal borított folyosók dobnak egy kis színt a játékba. Az akció nagyon gyors, folyamatos odafigyelést és jó reflexeket igényel. Soha ne essünk kétségbe, hiszen ha ügyesek vagyunk, át is tudjuk ugrani az idegeneket. Amikor létrán mászunk, vagy folyosón kúszunk, ilöknétt löjünk egyetlen, így kivédhetjük a nem várt látogatásokat. Előfordul, hogy egy idegen burványlik az ajtó másik oldalán: ilyenkor dobjunk oda egy gránátot és azonnal fegyvert váltva tüzeljünk. Az ajtóval is, a szörnyvel is végzünk. Ha ránkragad egy arcfagó, gyorsan rángassuk jobbra-balra a jojt, az majd segít. S végül még egy tipp: a mentős pályák végén mindig megrázó képsorok kíséretében láthatjuk, hogy miként halnak meg az otfléjtett emberek. Ilyenkor figyeljük meg, hogy hol is vannak, legközelebb biztos megtaláljuk őket.

Az ALIEN 3 grafikája nagyon sötét tónusú, a film hangulatát adja vissza. Egy vérbeli akció játék, ahol minden tudásunkra és reflexünkre szükség van. A sprite-ok kissé nyújtottak, de ez nem zavaró. Gyakran történnek "véres" események, akárcsak a filmben, ezért a játékot inkább az idősebb "szegásoknak" ajánlom. "Az űrben senki sem hallja a sikításod!" - otthon viszont igen, ezért megkérek minden ALIEN 3 tulajdonost, hogy hagyja abba az ordibálást, és szép csendben játsszon.

MARTIN

ALIEN 3

SEGA



TOPFIGHTER

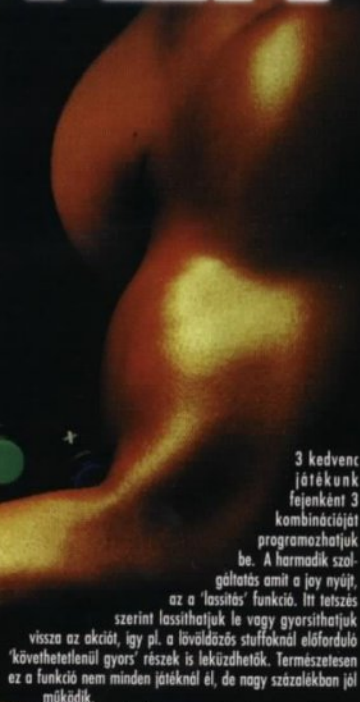
Minden valamirevaló játéktérmen nevelkedett konzolos tudja, hogy játék közben néha milyen szenvedést okoz a megszokott masszív joystick és a nagyméretű gombok hiánya. Akinek a gyűjteményében szerepel a STREET FIGHTER 2, a FINAL FIGHT vagy a FATAL FURY, annak készítette el a QUICKJOY cég új szuper botkormányát, a TOPFIGHTER-t. A TF az eddig készült SUPER NINTENDO joystickok legnagyobbja - nagyobb mint maga a gép! Nem is az a tipikus kézben fogható vagy álbe tehető típus, ezért vagy egy asztalra érdemes tenni, vagy a padlóra; attól függően, hogy ki-hal szeret játszani. A joy felépítése a tipikus 'gyilkos' játékokhoz ideális, hiszen embernek kell lennie a talpán, aki csak minimális sérülést is tud eszközölni a fém borításon. Maga a kar nagyon kézbeillő, megfelelő nagyságú, ugyanakkor rendkívül finom és érzékeny a mikrokapszoláknak köszönhetően. Az SNES irányító 6 gombjának megfelelő színes billentyűk 2 sorban helyezkednek el, ugyanúgy, mint az SF2 játéktérmi gépen. Az 'R' illetve 'L' billentyűk különböző színűek az 'X', 'Y', 'B', 'A'-tól, így még véletlenül sem kell attól tartani, hogy összekeverjük őket. Maguk a gombok extra nagyok, és nagyon kelle-mes a használatuk (vagy inkább hangulatos?).

A TOPFIGHTER persze még most is tud ezen kívül, hogy nagyon 'emberbarát'. Ez az első olyan joy, amely programozható! A tok bal felső sarkában van a kezelőpult, az LCD kijelzővel. A gombok segítségével tudjuk a botkormányt programozni, méghozzá 3 különböző módban, a képernyő pedig a sokféle hasznos információt kívül mindig visszajelzést kapunk a különböző joy mozgásokról. Gondoljuk csak el milyen hasznos, hogy egyértelműen meg

tudjuk állapítani, hogy egy eddig nehezen előállított speciális mozgást milyen mozgásokkal lehet közezni (pl. egy Dragon Punch-ot a SF2-nél). A programozás ott kezdődik, hogy auto-fire opciót tehetünk bármelyik gombra/gombokra, természetesen más-más variációt választhatunk a NORMAL és a PROGRAM 1-2 módokban. Ez azért jó, mert így akár 3 különböző játékhoz is beállíthatjuk a nekünk tetsző auto-fire gombokat.

Gyakran okoz bosszúságot, hogy a játék hevében néha nem tudjuk előhozni a speciális mozgásokat. Mindenki tudja milyen idegesítő az, ha a legkeményebb ellenféllel küzdünk, és sehogysem a-kar összejönni a kívánt mozgás. Ilyenkor az em-

ber már nem a játékra figyel, hanem a joy-t nézi és kész is a baj! Erre megoldás a TOP-FIGHTER 'tanuló' rendszere! A normál gombok mellett 3 piros is található a joy-on. Ezeknek tetszés szerinti kombinációkkal előhozható mozgásokat 'taníthatunk' meg, így a legbonyolultabb ide-oda csavarás helyett egy gombnyomással bármilyen előhozható. Természetesen itt is 3 mód közül választhatunk, s



3 kedvenc játékunk fejenként 3 kombinációját programozhatjuk be. A harmadik szolgáltatás amit a joy nyújt, az a 'lassítás' funkció. Itt tetszés szerint lassíthatjuk le vagy gyorsíthatjuk vissza az akcióit, így pl. a lövöldözés stufafunkció előforduló 'követhetetlen gyors' részek is leküzdhetők. Természetesen ez a funkció nem minden játékban él, de nagy százalékban jól működik.

Azt hiszem ennyi elég, hogy az a bizonyos bogár mindenkinek a füleiben el legyen ültetve. Tudni kell a TOPFIGHTER-ről, hogy a cég csak limitált mennyiségben gyártotta le, ezért minden vásárló egy oklevelet kap ritka szerzeményéhez - ez egy olyan joystick, amit nem lehet akárhol megvenni!

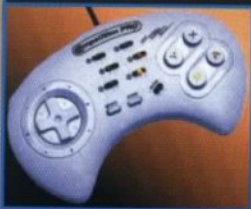
Martin

SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO SUPER NINTENDO

SUPER 16

A legtöbb SNES játékos számára gondot szokott okozni, hogy egy-egy komolyabb lövöldözés játék nyújtásakor 'majd leszekad' az ember tűzgombot nyomogató ujjá. Az viszont, aki az 576 KBYTE Shop-ban megveszi a COMPETITION PRO SUPER 16 nevű joystickot, soha többé nem fog találkozni ezzel a problémával. A joy nagy előnye, hogy alig nagyobb az eredeti SNES irányítónál, így könnyű megszokni. Az 'irány'-gomb 8 égitű felé billen, így valamivel finomabban lehet kezelni, ami a legtöbb precíz mozgást igénylő stufával nagy segítség.

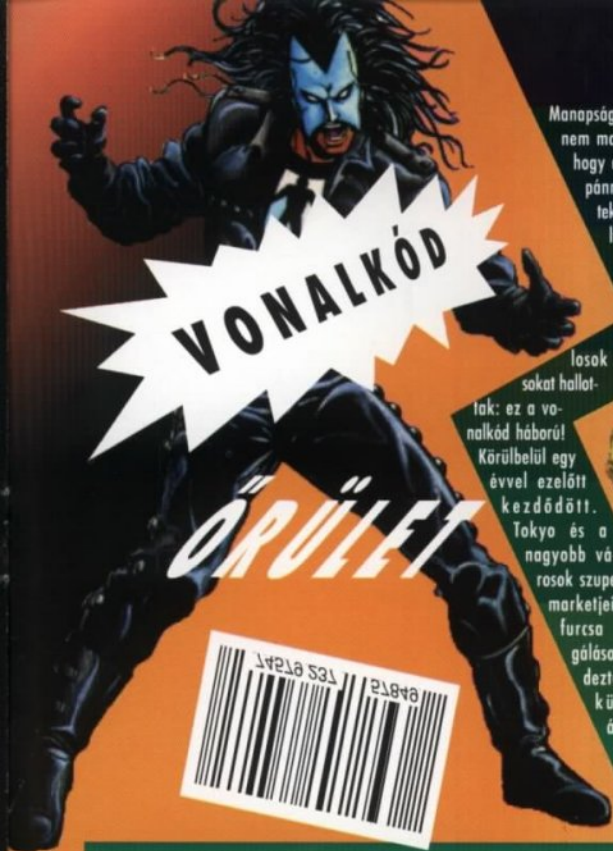
A joy közepén vannak az auto-fire kapcsolók. Három különböző állás közül választhatunk: az elsőben minden gomb alaphelyzetben van (OFF). A másodikban (TURBO) ha lenyomjuk az aktuális gombot, folyamatos tüzelést (vagy ugrást, bármilyen eredményt) - ez olyankor hasznos, ha a folyamatos lövést csak szakszöveg akarjuk használni. A harmadik (AUTO) a normál folyamatos lövés funkciókat fűl meg, ilyenkor csak az irányítóra kell figyelni. A joy nyújt még egy SLOW MOTION szolgáltatást is, amelyet ha bekapszolunk, olyan effektet produkál, mintha a PAUSE gombot folyamatosan ki-be kapszolgatnánk. Ez elvileg egy könnyítő 'lassított felvétel' opció akarna lenni, de sajna nem minden játékban működik 100%-osan. Mivel az SNES-hez csak egy irányító jár, előbb-utóbb mindenkiben felmerül a gondolat, hogy vegyen még egyet a páros játékához. Ezért mindenképpen ajánlom, hogy második joy-nak a COMPETITION PRO SUPER 16-t válasszuk!



SFX CONVERTER

'Mindent-mindennel - SFX Converter-rel!' Mindig csak a baj van. Apu kiküldetésben volt Tekyko-ban, és végre meghozta az elhitt Super Nintendót. Csak az a gond, hogy a gépre Super Famicom van írva, és a szomszéd srác játékok egyáltalán nem futnak rajta. Joe bácsi szuper jó fej, ezen a nyáron egy Super Nintendót hozott Amerikából. Csak az a baj, hogy a gép egyáltalán nem hasonlít arra, amilyen a hurok van - kék és fehér színű, szögletes, és a játékok bala sem mennék. Ilyen és hasonló gondokkal sokan küzdenek ezek közül, akik nem az 576 KBYTE Shop-ban vették SNES-üket. Számukra készült az SFX Converter. A nagyvilágban 3 féle SNES rendszer terjedt el, s sajnos ezek egymással egyáltalán nem kompatibilisek: vagy a cartridge nyílás formája, vagy egyéb belső felépítésből adódó akok miatt a különböző rendszerre készült játékok nem futnak az egyik vagy másik gépen. A különböző réteg már készítették konvertereket, de ezeknek hátrányosságuk volt, hogy csak egy féle kártyát tudtak fordítani. Az SFX megoldja ezeket a gondokat, hiszen nyílásba bármilyen kártyát befogad, tetszőleges párosításban. Ezek után már csak az oldalán lévő 3 állósó kapcsolóval kell variálni, és már meg is jelenik a képernyőn a hán áthított játék. Amerikai gép japán kártyával, japán gép amerikai kártyával, európai gép bármely tengerentúli játékkal, vagy európai játék tengerentúli géppel - ez többé nem probléma! Az 576 KBYTE shop SFX CONVERTER hegyekkel várja a vásárlókat!





Manapság már igazán nem mondhatjuk azt, hogy a különböző Japánra jellemző örületek az ország falain belül maradnának, mégis van egy olyan dolog, amiről szerintem még a legtájékozottabb konzolok sem

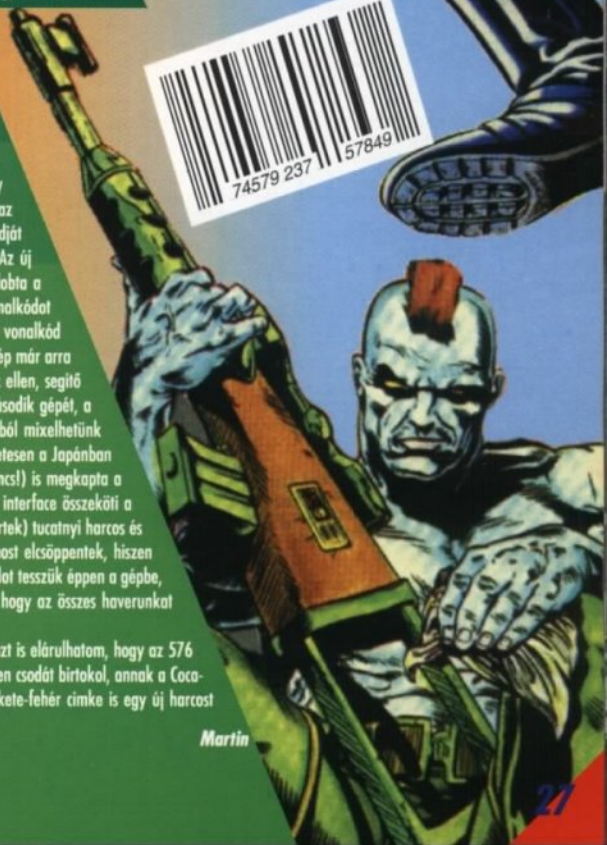
sokat hallottak: ez a vonalkód háború! Körülbelül egy évvel ezelőtt kezdődött.

Tokyo és a nagyobb városok szupermarketjeiben furcsa rongálásokat fedeztek fel. A különböző árucikkek dobozait valakik eltápládkedték, de furcsa módon semmit nem

vittek el. Fokozottan nagy volt a kár azokban az üzletekben, amelyek iskolák vagy szabadidőközpontok mellett voltak. A tulajdonosok kamerákat szereltek fel, hogy kiderítsék a rejtély okát. Mit ad isten, fény derült a dologra! Fiatal srácok rongálták a dobozokat, meghozzá azért, hogy megszerezzék a vonalkódokat, melynek segítségével a pénztárgép azonosítani tudja az árucikket. A srácok elmondták, hogy nem akartak ár rosszat, csak egy játékhoz kellett a kis kódtábla.

Az első vonalkód-háború gépet az EPOCH cég dobta piacra, BARCODE BATTLER néven. A kis gép pár kezelőbillentyűn kívül egy LCD képernyőt és egy mini scannert tartalmaz. Ha a scannerbe tesszünk egy vonalkód címkét, a gép előre meghatározott matematikai rendszer szerint a leolvasott adatokból (a fekete vonalak sűrűségét, hosszúságát, a számokat és még ki tudja mit figyelembe véve) "harcosokat" készít, melyeket aztán meg lehet "verekedtetni" egymással. A gép támadáspontot(AP), védekezőpontot(DP), találatpontot(HP), varázspontot(MP) számol, s ezekből áll össze egy vonalkód karakter! Érdekes, hogy ránézésre a címkéből nem lehet eldönteni mit rejthet, az például egyáltalán nem dominál, hogy az 5 Ft-os nyalóka vagy az 500 Ft-os libamáj kódját olvassuk-e le. A fiúk tehát nem akartak mást, csak megtalálni a legyőzhető harcos! Az új örületre a japán játégyártó cégek azonnal reagáltak. A mamut BANDAI vállalat piacra dobta a saját egységét, a SUPER BARCODE WARS-1, melynek színes képernyője van, mindenféle vonalkódot le tud olvasni, 5 karakter adatait tudja tárolni (nem kell tehát aggódnia, ha a féltve őrzött vonalkód papírdarabka esetleg elveszik), akiket aztán barátaink harcosai ellen lehet kiállítani. Ez a gép már arra is képes, hogy az előre beégetett RPG-szerű világban induljunk el harcosunkkal, varázslók ellen, segítő eszközöket használva! Innen már megállíthatatlan volt a lavina. Az EPOCH elkészítette második gépét, a BB 2-1, amellyel már komoly RPG kalendákat élhetünk végig, melyekhez több vonalkódból mixelhetünk össze karaktereket, és a gép által irányított harcosok adatait is mi adhatjuk meg. Természetesen a Japánban máig is legnépszerűbb gép, a NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (a SNES a közelében sincs!) is megkapta a maga kiegészítő rendszerét, a BARCODE WORLD-öt, melyet a SUNSOFT készített el. Ez az interface összeköti a NES-1 a BB 2-vel, és egy speciális kazettára (ezalatt egy normál kinézetű NES cartridge-ot értek) tucatnyi harcos és többszáz fegyver, vért, stb. adatait menthetjük ki. Azt hiszem, hogy a valódi RPG-sek most elcsöppentek, hiszen gondoljunk el: egy unalmas napon a barátónk harisnyatartójának csomagolásán lévő vonalkódot tesszük éppen a gépbe, és rövid zakatolás után megjelenik egy óriás robot képe, melynek olyan adatai vannak, hogy az összes haverunkat tönkre tudjuk verni vele!

A jövő a vonalkód-RPG-ét! Illesztő egység várható az SNES-hez és a GAMEBOY-hoz is, és azt is elárulhatom, hogy az 576 KBYTE SHOP már tárgyalásokat folytat a gépek magyarországi forgalmazásáról! Aki egy ilyen csodát birtokol, annak a Coca-Cola, a vákuumsomagolású parizer vagy a citromfacsaró dobozának oldalán megbújó fekete-fehér címke is egy új harcos rejtejt! Már előre sajnálom az 576 SHOP környékén lévő közérteket...he...he...he.



Martin

STREET FIGHTER II TURBO

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Eddig a Super Mario World volt az a játék, amely "eladta" a SUPER NINTENDO-t. Sokan csak azért vették meg a gépet, hogy ezzel az egyébként csodás játékkal szórakozzanak.

Azán jött a Street Fighter 2, s most végre itt az SNES addig készült legjobb grafikájú, legjobb animációjú és leglátványosabb hangú játéka, a STREET FIGHTER 2 TURBO.

A készítő az SF2 megjelenése után hamar rájött, hogy nem tökéletes munkát adtak ki kezeik közül. A grafika ugyan nagyon megközelítette a játéktérmi verziót, de apróbb hiányosságok azért felmerültek: baj volt a sebességgel, a főnökök változtathatóságával és semmi extrát sem tartalmazott a game. Ez pedig nem engedhető meg egy olyan tudású gépnél, mint az SNES. Az ACAPCOM összedobott hát egy masszív 20 Megabites turbóverziót, amely olyan jól sikerült, hogy mindent összevetve még a játéktérmi SF2 Championship Edition-t is veri! Tulajdonképpen az SF2 TURBO-ban két játékot is találunk: a játéktérmi Championship Edition-t 12 változható szereplővel, és a Turbo Hyper Fighting-ot az újításokkal.

A TURBO-ban az eredeti verziót a legpróbb elemég átál-gozták. Mind a 12 háttér újra lett rajzolva (sokkalta szebbek), át van színezve (ha megnézték azt a két részletből összemontírozott képet, melyen Guile és Blanka látható, észreveszték a különbséget, pedig a jobb és bal oldali részlet is az amerikai pályáról készült) és ki lett szélesítve. A sebesség soha nem tapasztalt mértékig fokozható. A karakterek ruházata más színű és a sprite-ikon is változtattak egy picit. Nem nagy dolog ugyan, de a tökéletességhez hozzátartozik, hogy beépítettek egy harmadik bonus pályát. Ebben harddotok kell szétverni adott idő alatt - háló istennek ez a pálya is nagyon klassz. Nagyon hiányzott az SF2-ből, hogy két ugyanolyan karakterrel is lehessen egymás ellen küzdeni. A TURBO-ban ez a lehetőség is adott.

Természetesen a hangokat is feljavították. Sokkal több a díj beszéd, minden országát és kiírást elmond a gép és a helyszíneken is új effektoakat hallhatunk, még az óra visszazámlálását is Dhalisim pályáján például elefántbőgés fogad bennünket... Persze a legérdekesebb újítás az extra

trükkök bevezetése, így még az öreg SF2 veteránoknak is van mit tanulniuk. Chun-Li fúzlabdát tud varázsolni, Dhalisim betelepörtől ellenfele háta mögé, Blanka pedig függőlegesen is tud ágyugolyóként támadni.

Az eredeti változat sajnós néha sportszerűtlenül viselkedett. Ezen azt értem, hogy páros játékok esetén ha kb. ugyanolyan tudásúak kerültek össze, bizonyos szereplőkkel nem lehetett bírni, nem lehetett kijönni a sarakbeszoritásból, stb. Nos a TURBO-ban javították a karakterek közötti "egyensúlyon" (ütések, rugások ismételtetésének gyorsasága, védekezés hatossága). Ettől a meccsek hosszabbak és élvezhetőbbek lettek, a szereplőknek az utolsó morzsányi energiájukig érdemes küzdeni, hiszen még annan is fordíthatnak.

A páros játék azáltal, hogy a négy főellenfél is választható, sokkal élvezetesebb lett. Ha valamelyikükkel vagy egyikük ellen küzdünk, kiismerjük gyenge és erős oldalait, s így később jobban szerepelhetünk a gép ellen. A totális sport-szerű küzdelem is megvalósítható, hiszen van lehetőség arra, hogy két megegyező karakter küzdjön egymás ellen - ilyenkor egyikük elterő színben jelenik meg.

Aki még esetleg nem szereti a verekedős játékokat, az is biztos, hogy szeretni fogja az SF2 TURBO-t. Még minimális tudással is élvezhetőek a meccsek, hiszen a játékosok erőssége tetszés



szarint változtható, és a trükkök alkalmazása nélkül is lehet nyerni. Aki pedig már igaz profi, annak a tucatnyi modulálható kombináció jelent igazi élvezetet. Az SF2 TURBO-ban nincs két ugyanolyan meccs! Azt azért mindenki sejtí, hogy az igazi móka a páros játék. Mint már

mondottam az erősség beállítható, így TÖKÉLETESEN ki lehet küszöbölni a tudáskülönbségből adódó problémákat. Azzal remélem nem árulok el titeket, ha elmondom: nem egy új megnyerést is láthatunk. Eddigi SNES-es pályafutásom legszebb képe az volt, amit a gép a 7-es szini végigjátszásakor mutatott. A STREET FIGHTER 2 TURBO HYPER FIGHTING szerintem a legjobb játék, ami az SNES-ra létezett. Ha ennek csak a felét hiszitek el, már akkor is érdemes megszerezni!

MARTIN



G A M E B O Y



TAZ-MANIA AND BUBBLE BOBBLE

Az utolsó pillanatban, lapzárta előtt egy nappal érkezett a csomag, melyben két szuperúj GAMEBOY játék első példányát találtam meg. Sajnos nem volt időm tesztelni őket, de annyira szépek, hogy muszáj képet mutatni róluk. Az első anyag a THQ TAZ-MANIA-ja. A Megadrive-on és SNES-en már létező játék szinte alig különbözik nagyobb társaitól, a grafika szuper, és TAZ minden mőkös animációja szerepel benne. Használhatjuk



a "hurrikán támadást" és mindazokkal a dolgokkal találkozunk (tojásbabálás egyben", áramrázta bunda), melyek a legjobbak közé emeltek a konzol verziókat.

A másik játék az ószi BUBBLE BOBBLE folytatása, melyben ezúttal is Bub és Bob a két bébisárkány a főszereplő. A játékmenet nem változott, csak újabb szörnyekkel találkozunk és trükkösebb pályákkal. A program első része több mint egymillió példányban fogyott el a világon, tehát ezúttal is nagy sikerre számíthatunk. A grafika nem egzelverő, de a játékmenet mindenért kórpótál!

MARTIN



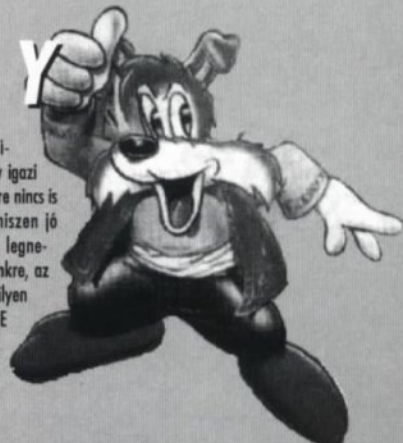
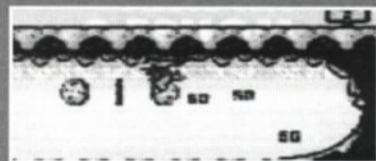
A SUNSOFT legújabb játéka, az SG az első olyan GAMEBOY anyag, amit nagyon nehéznek találak. A grafikája és a játékmenet viszont kísérletiesen hasonlít a Megadrive Sonic-jára (gyors futás, 360 fokos loop-ok), ezért akinek az tetszett, a mexikói egér kalandjai is szórakoztató árakat fognak okozni.

A játék természetesen mászkálós, de nem is ez itt a helyes szó: inkább rohangálás. Speedy elképesztő sebességgel száguld a pályán, bonusokat gyűjtögetve. Néha a továbbjutáshoz neki kell rohanni kis kérdőjeles útjelző tábláknak: ezek átfordulnak, s ilyenkor nyílnak ki ajtók, tűnnek el falak, válnak láthatóvá ploték. Találkozunk "Sonic-os" ütőközzel is, melyek úgy felgyorsítanak, hogy a vékonyabb falakat áttörhetjük!

Az 5 pályán változatos ellenállatokkal találkozunk, melyeknek ha a nőzjára ugrunk, feljebb tudunk jutni magasabb helyekre is. Vigyázzunk az éles tüskékre, a vizekre és szakadékokra, hiszen csak egy piciny eget irányítunk...

Nagyon klassz és extra gyors játék a SPEEDY GONZALEZ, de tényleg nehéz. Akik egy kicsit bele akarnak kóstolni SONIC életébe, azok próbálják ki.

MARTIN



TITUS THE FOX

A TITUS úgy érezte, hogy a számítógépes átíratok után megpróbál egy igazi szuper munkát kiadni kezei közül. Erre nincs is alkalmasabb, mint a GAMEBOY, hiszen jó grafikájú játékok szerintem erre a legnehezebb készíteni. Aki rápillant képeinkre, az rögtön észreveszi, hogy nem akármilyen GB stufal áll szemben. A TITUS THE FOX grafikája annyira jó, hogy szinte 100%-osan computer értékű, mintha egy PC-t néznénk monochrome monitoron.

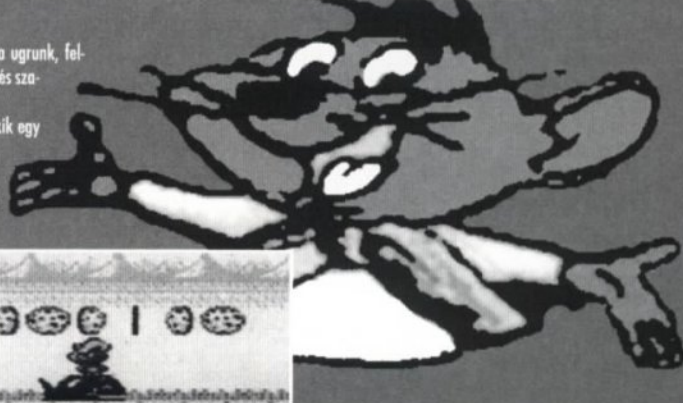
A TITUS mászkálós stílusú játék, sok-sok ugrálással fűszerezve. Az a feladat, hogy a kis rókat irányítva jópár pályán átjutva megmentsük szívünk rókahölgyét. A szinteken dobozokat szedhetünk fel, ezek eldobálva fegyverként szolgálnak, és gumilosztikat, melyekről elrugaszkodva elérhetetlennek látszó padlóra tudunk feljutni. Ellenfeleink skinhead-ek, szellemek, őriásméhék és csontvázak lesznek, és sajnos, amikor találkozunk velük, közel sem mindig van nálunk eldobható láda - ilyenkor kell kihasználni ugrós-tudásunkat!

A TITUS-ban akció játékokban megszerzett tudásunk mellett némi fejtorésre is szükség van. A pályákon csak úgy lehet túljutni, ha rájövünk a helyes útvonalra, hová kell ládákat tenni, s ezeket gyakran a pálya elejéről kell a végére cipelni. Titkos járatok is lehetnek, melyekben vagy kristályokat, vagy csapdákat találhatunk. Ha végleg beragadunk, START plusz SELECT egyszerre nyomásával egy élet órán visszakerülünk a szint elejére.

A játék grafikája szuper, az alakok jó nagyok. A szintek hosszúak, s nem egykönnyen megoldhatók. Tapasztalt Gameboy-osoknak ajánlom.

Martin

SPEEDY GONZALEZ





TANK ATTACK

Szereted a táblás játékokat, de utólag folyton a dobókockát keresgéli?

Kiskorodban örült izgalomban tudni jönni a négy álmokatonán, és örökig bírtál apró landkeres autókcal játszodozni? Netán a számítógépeket is kedveled? Akkor azonnal rohanj és vedd meg a TANK ATTACK című játékot, ellenkező esetben azonban sűrűn lapozz tovább.

A játék dobozában ugyanis található egy játéktábla és egy zacskóban négyféle színű harci jármű – szinténként nyolc tank és négy páncélozott jármű. A játék tulajdonképpen ezek segítségével folyik, a számítógép csak a dobókocka szerepét veszi át, amennyiben a csapat kimenetelét kalkulálja ki mozgáspontjaidat adja meg és az időjárásjelentést olvassa föl neked. A játékot maximum négyen játszhatják, abból kettőn-kettő szövetségesek (ugyanis Armenia és Kazahsztán automatikusan összefog Sarapan és Calderon ellen). Az irányított országokat a játék elején állíthatod be a SPACE segítségével, ilyenkor a NEUTRAL semleges, az AT WAR hadban álló országot jelöl. A szövetségesek soha nem harcolhatnak egymás ellen, tehát két játékos esetén az ellenkező táborból kell kiválasztani a résztvevőket. Ilyenkor a játékosok egy vagy két hadosztályt irányíthatnak, és választhatják azt is, hogy fejenként egy-egy szövetséges állampárt irányítsanak. Ha három játékos játszik, akkor lehetőség nyílik arra, hogy egyikük egy országot vezessen a két szövetséges ellenfele ellen úgy, hogy dupla erőterheléssel indul harcba az erőegyensúly végett (ilyenkor használhatja a semlegesen maradt szövetségespárja szerelőcsarnokait is), vagy egyedül vezesse harcba az egyik szövetséges állampárt (ilyenkor az ellenségnek természetesen el kell foglalnia mindkét állam főhadiszállását, míg az első változatban csak egyét).

A játéktáblán a következő ábrákat találhatjuk:

- a négy országot, melyeknek határait vörös vonal mutatja. Ennek mentén található egy sárga vonallal határolt mezőye is, melyre a játék kezdésekor nem

helyezhetsz el egységeket, csak később léphetsz oda;

- falvak, melyeket kék vonal határol, és melyekről később lesz szó;

- egy zószló, mely a főhadiszállást volt hivatott jelezni, tehát az ellenség ezt próbálja meg majd elfoglalni. Erre a területre nem helyezhetsz el egységet, csak az ellenség léphet rá, ezzel elfoglalva azt és legyőzve téged;

- országonként két szerelőcsarnok, melyeket a program irányít. Ha egy tűzparcójában megsérül egy járműved, a gép megkérdezi, hogy be akarod-e azt küldeni a szervizbe, ahol néhány körrel belül kijavítják, vagy hagyod a fanéba. Az "olajcsere" persze csak akkor lehetséges, ha az egyik csarnok üres. A játékban a program engedélye nélkül nem léphetsz erre a területre, és sem

az ellenséges szervizekre, sem a bannuk elhelyezett járművekre nem léphetsz, igaz rák sem tüzelhetnek rád;

- gyártóüzemből a két-két szövetségesnek egy-egy van. Ezt akkor használhatod, ha egy csapatban egyik egységed megsérül, és a program megengedi neked, hogy más helyre költöztess. Tehát nem lehet ész nélkül annyit gépet előállítani, hogy néhány kör múlva már el sem férnek a táblán, hanem csak a felbőszítettek helyett szabad újakat alkotni (már csak azért sem, mert nincs annyi bábú). Egy egységet újjáépíteni sokkal hosszadalmasabb, mint a sérült járművet kijavítani.

Most pedig lássuk a bábukat, melyek között szintén vannak különbözőek, ugyanis más az alakjuk és a fenekükön található apró pattanások száma. A bábúkat az egység hátszerjéje jelzik, az alak pedig azt árulja el, hogy a gép tank-e vagy csak egy páncélozott jármű. Ezen ismérvek alapján átfeljeleltetik: kettő darab könnyű páncélos (LIGHT ARMORED CAR – autó alakú és sima farú), kettő megerősített páncélos (MEDIUM ARM. CAR – egybábújú autó), kettő könnyű tank (LIGHT TANK UNIT – sima tank), három "közepes" tank (MEDIUM TANK UNIT – egy pöccök), és három nehéz tank (MAIN BATTLE TANK – két pöccök).

A körök elején a képernyőn a következő információk jelennek meg: a képernyő tetején az ország neve, az aktív és a szerelés alatt álló egységek száma, az, hogy egy körben éppen folyik-e járműjavítás vagy sem, az adott körben felhasználható mozgáspontok száma (lásd később), és a főhadiszállás helyzete. Középen láthatóak a

program üzenetei, és itt tekinthető meg a csapat is. Az üzenetek egy telex formájában jutnak el hozzád, itt olvashatjuk el az üküzetek végeredményét is. A legfontosabb rész a képernyő alján található ikonkor. A körben csak azok közül az ikonok közül lehet választani, amelyek animáltak. A mozgó tank az egységek mozgását, a hátra lövöldöző tank az ellenséges főhadiszállás megtámadását, a tankra lövő tank pedig egy ellenséges jármű megtámadását jelenti. Az első kör mindig a mozgás, csak ezután lehet tüzelni nyitni egy ellenséges objektumra. A játék színesítését szolgálja az ekkor megjelenő WAR NEWS című napilap is, melyben több fontos dologról is olvashatunk. A legelső sorokból csak egy dől a propaganda, tehát a riportok csak az ellenfél moráljáról adnak egy főcsaloka képet. Ezután az előző napi harcokból van le a főszerkesztő néhány, az erőviszonyokra vonatkozó következtetést, majd a politikai hírekből tekinthetünk be, melyből szintén az ellenfelek moráljára következtethetünk. A morál felalatlanság figyelmen kívül hagyja, mert az a tényező erősen befolyásolja az adott körben adandó mozgáspontokat és a



lövészek célzóképességét is, melyek igen fontosak lehetnek a következő körbeli tevékenységünk megtervezéséhez. Az egyik legfontosabb adat, amit az újságból származhat ki, az a várható időjárás, mely valami csoda folytán mindig tökéletesen fedí a valóságot, tehát nyugodt szívvel rábízhajjuk magunkat (szegény Aigner Sziárd most biztosan sárgul az irigységtől). Ez a paraméter szintén a mozgást és a célzást befolyásolja.

A játék kezdésekor először kell elhelyezni a csapatokat a táblán úgy, hogy egyik se legyen se a "határmezsgyén", se a házak, hegyek, folyók, szerelősarnokok, gyárak vagy főhadiszállások egyikén. Leskelődni a fair játék érdekében tilos, tehát lehetőleg ne nézd meg az egyes állan-

ságos egységek hátán látható pöckök számát, ha már maradjon az meglepetés. A játékot kezdő országot a számítógép sorsolja ki, ezt követően a sorrend mindig a következő lesz: ellenség, saját és szövetséges erők, majd újra ellenség.

A mozgáspontok alapján történik, melyeket a "Mozgó tank" ikon választása után ad meg nekünk. A pontok kiszámolásában szerepet játszik a csapatok morálja, az időjárás és egy véletlenül előállított változó is, így három és tizenegy pont közötti értékeket kaphatunk. A kapott pontokat a táblán akár egy egység is elhasználhatja pl. menekülésre, de természetesen fel is lehet őket osztani az összes egység között is. Néhány kikötést persze be kell tartanunk, ezek a következők:

- épületeken, hegyeken, folyókban és tavakon nem lehet állomásozni, sem pedig rajtuk áthaladni, tehát ezeket csak kikerülni lehet illetve csak hidakon lehet átkelni rajtuk.

- a falvak és az erdők lelassítják a járműveket, tehát ezek területen pontonként csak egy mezőt lehet lépni a páncélozott kocsikkal, míg mindenütt másol kettőt. A tankokat nem zavarják ezek a területek, tehát ezek a szokásos lassú tempójukkal (pontonként egy mező) változatlanul, zavartalanul áthaladhatnak rajtuk.

- gyárak és szervizek területén csak akkor állhat bármilyen egység, ha egy csata után a gép kinálta lehetőséget kihasználva javításra vagy újjáépítésre ide küldtük azt. Röviden: ezeket is ki kell kerülni.

- a főhadiszállás területére csak ellenséges járművek léphetnek annak elfoglalása végett.

- ugyanazon a mezőn nem állhat két gép, de a szövetségesek áthaladhatnak egymás egységeinek mezőin, míg az ellenfeleket mindig ki kell kerülni vagy el kell pusztítani.

- a mozgáspontokat nem lehet beszájzolni szűkebb időkre, tehát a fel nem használt pontok elvesznek.

A tüzélesnek szintén van néhány szabálya, tehát lássuk ezeket

is szép sorjában:

- tüzet nyitni csak az összes mozgás elvégzése után lehet, tehát nem lehet előrelődni egy gyors sortűzre, aztán gyorsan visszavonulni, hanem ott kell maradni, ahol a lövöldözés elkezdődik.

- habár az ellenfél valószínűleg nem lesz tüzélesi fázisban, amikor te tüzet nyitasz, mégsem marad védtelen, mert a program automatikusan visszalő. Alkalmanként csak a támadó javíthatja ki azonnal a sérüléseket a csata után, tehát nem árt agresszorként résztvenni egy ütközetben.

- a lőtávolság egyenlő a két egység távobogával, nem számolva a saját egység mezőjét. A legnagyobb hatótávolság négy mező.

- ha a két harcoló egység között húzott egyenes vonalon (ez a látóv) van valamilyen objektum vagy egy hegy, akkor a harcoló felek nem harcolnak, mivel nem látják egymást és ezért nem is tudnak egymásra löni.

- szervizekből és gyárakból illetve rájuk nem lehet löni, sem a bennük levő egységekre.

- Ha az országnak több ellenfele is van, akkor először ki kell választanod azt, amelyiknek gépjárművére löni akarsz. Ezután a távobogót kell megadnod, majd a szembenálló erejét (ez ellenfél tüzerejét leegyszerűbben úgy tudhatod meg, ha megkérdézed játékosársadat). Ha egy ország bizonyos típusú járműve szervizben van, akkor jele alatt egy R betű jelenik meg, míg az X azt jelenti, hogy abból a típusból még a szervizekben és az újjáépítőüzemekben sincs több, röviden mind alpusztult. Esetleges hibáidat is



kijavítható, mikor a program rákérd az bevitt adatok helyességére. Persze anélkül arra használni, hogy mikor játékosársad elarolja egysége erejét, pánciszűrőn visszavand tüzparancsodat (bár arra is lehet). A csatákat egy tetszőleges animáción keresztül



történik, és az egyik szerviz üres, akkor a támadó elődöntheti, hogy csinál-e egy nagygenerálózást, illetve az egység pusztulásakor újjáépitést. Ilyenkor a táblán a sérült egységet mindig a hozzá legközelebbi üzembe kell helyezni. Ha nincs üres csarnok, akkor a sérült egységet le kell venni a tábláról (mondjuk azért, mert a sérült szigetelés alatt a fémrészek elrozsdásodtak és a jármű egyszercsak szétesett. Ez csak egy tipp volt). Ha egy gép szervizelése elkészült (amiről a számítógép a következő kör kezdete előtt tájékoztatást ad), akkor felszállhatunk rájuk arra, hogy hagyjuk el a csarnokot, tehát nem lehet ezekben elrejtőzni és megvárni, amíg kiszáradással kényseritlenek előbújásra. Végül a játék megnyeréséről. Ez akkor következik be, ha minden ellenséges főhadiszállást elfoglaltuk és a szövetségesek úgy, hogy rálépsz a mezőre, majd a TANK LÖVI A HQ-1-ikkal párrá rambolod. Ha valakinek a HQ-jába bevonnak egy ellenfél, akkor az elvezette a háborút, de mégis tovább folytatható, szövetségesek oldalán. Egy támaszpont alpusztítása magával vonja azt is, hogy annak a bizonyos országnak a szerelősarnokai is alpusztulnak a bennük abban a pillanatban levő egységekkel együtt, miután az esetleges át nem maradó egységek már csak a szövetséges műhelyeit használhatják. Teljes győzelem eléréséhez el lehet foglalni a szövetséges főhadiszállást is, de ekkor egy egységnek ezen a mezőn kell maradnia a játék végéig. Ezt folyamatosan

változtathatod is, a lényeg annyi, hogy minden kör végén legyen ott egy jármű.

A játék táblán folytatott részével kapcsolatos szabályok csak tájékoztató jellegűek, természetesen megváltoztatható a játék nehezebbé vagy könnyebbé tétele céljából. Így például játszhat az, hogy a HQ-kat csak egy környékbeli területen lehet elfoglalni (így átvonás) az ellenfelek védekezésére), egyszerre több lövegűből is lehet ellenfele egy körön belül, le lehet tenni a lövedékeket az erdőbe és bűb, és így tovább. Egy biztos: ha a bevezetőben említett feltételek illenek rád, hibát követnél el, ha kihagyod ezt az egyedi játékot.

ÉRTÉKELŐ	
grafika	45%
hang/zene	-
kezelhetőség	78%
kihívás	75%

ÖSSZTHATÁS
73%
 TESZTELVE: C-64
 VERZIÓK: C-64



Cs



Öv mindenkinek! Ugye milyen inycsiklandozó hátteret sikerült kifőznünk az ehavi Csevegőhöz? Jól néztek meg minden képcskéjét, élveztek a látványt, mert ezen az oldalon egyedül ez jelenti a szellemi táplálékot, ugyanis pályafutásom legkürdőbb Csevegőjét olvashattátok alant. És ennek TI vagytok az okai! Miért nem mozgattátok meg a szerkesztőmunkatokat, miért nem írtatok már néhány sort, amit alapanyagul használhatték? A levelekből az derül ki, hogy közkedvett a rovat, hát akkor meg miért hagyotok cserben? Nem szophatok ki az ujjamból annyi időtelenséget, ami egy oldalt megtöltene. Egyszóval: talpra magyar, hi a penna!

Északadás, fől(d)indulás

A Richter skála szerinti 8-as rengés ráta meg a Csevegőt Olvasó közönség (CSÖK) több, mint felét, mikor a '93/8-as szám "Ami a nyomdafesték sem tűr el..." bekezdését végigolvasta. Nem is csodálom, ugyanis az elrettentő példaként bemutatott levél pont ezt a célt szolgálta. A szám reakció közüli Szabó Péter, pécsi levélírónk sorait idézném, de szaval abszolút összecsengenek a többi olvasónk véleményével: aki bunkó, az bunkó... "Tízelt szerkesztőség! A SZEPTEMBERI SZÁM CSEVEGŐJÉN MELYEN LEGÖBBENTEM. EN MEGMONDOM BEZINTÉN, HOGY EZT AZÉRT NEM GONDOLTAM VOLNA. MÁRMINT AMIT HÜSZONHATOSAN" ÖSSZEORDOTT ITT NERÜNK. (MEGÁLLAPÍTOTT INTELLIGENCIA HÁNYADOS AZ [ROTTER ALAPJÁN.] MÉGHOGY

BIRALNAS AZ ŐJSÁG. SZERINTEM A FICRŐ BIRALHOSAN HÜLYE. DE A NEVÉT AZÉRT NEM MERI OPAÍRNI. FIACSKÁM, HA MÁR VAN EGY UDORÍTÓ KRITIKÁR, AKOR A NEVEDET SE HAGYD EL. VAGY ENNYI BECÜLETET SINCP? FELÉRTÉSEB ELERÜLÉSE VÉGETT. NEREM NEM AVVAL VAN BAJOM, HOGY KRITIZÁLOZ AZ ŐJSÁGOT (MERT HÁT VALLJUK BE, ÍGY FEJLŐDIK IGAZÁN A LAP) HANEM AVVAL, AHOGY AZT TERZED. BÖCS, DE NORMÁLISAN IS MEG LEHET FOGALMAZNI AZT, HOGY MI NEM TETZIE. PÉLDÁUL A JÚNIUSI SZÁMBAN GAJÁRSZKY IVÁN ÉRTHETŐEN LEÍRTA, MI AZ, AMIN ESETLEG VÁLTOZTATNI KÉNE. MELLEGLÉG CSUPA JÓ DOLGOT ÍRT. LEHET, HOGY EZ IS BÖZREJÁTÓZOTT AZ ŐJSÁG OLDALSZÁMNEVEZÉSÉHEZ? AZ A DOLGOS MEG, HOGY A LAP TELE VAN HELYESÍRÁSI HIBÁVAL, TÉNYLEG FELHÁBORÍTÓ. KÉT HIBA AZ NEM NAGY CUCC. UTÁLOM AZ ILYEN BÖZREJÁTÓZÁSOKAT. ILYEN ALAPON ÉN IS IRHATTAM VOLNA, HOGY AZ ÖSSZEVONT TARTALOMJEGYZÉKBEN "REACH OUT FOR GOLD" HELYETT "REACH OUT FOR GOLF" VOLT. DE KI A FENÉT ÉRDEKEL? TE IS SZÖBETVÁR, MI AZ, HOGY ROSSZ A CSEVEGŐ? SPECIEL ÉN AVVAL EZDEM AZ ŐJSÁGOLVASÁSÁT. JA ÉS ELNÉZEST, HA TE ILYEN HUMOROS BRÁC VAGY AKOR VEGYÉL 576 HELYETT LUDAST. A LEVÉLNEK A TÖBBI RÉSZÉRŐL NINCS MONDANIVALÓM. ÖNHAGYÉRT BESZÉL. SZEREZETILEG HALMOZÁSOS FÖZDZÁS. EGYRE TÖBB BENNE A TONT, A VÉGE FELLÉ PEDIG MÁR OLYAN, MINT AHOGY VALÓSZÍNŰLEG A CSALÁDPODÁL BESZÉLSZ. HÁVER, NÉZZÉL MAGADBA, AZT ATÁNLOM!"

Egyszer volt, hol nem volt...

A következő tanmesét egy megbántott számítógéptulajdonos küldte be a szerkesztőségnek, egészen pontosan Martinak. Jó adalékul szolgál majd e mű az egyre nagyobb hullámokat vető "konzol vagy számítógép" kérdéskörhöz.

"...S EZZEL A KÉK-PIROS EGYENRUHÁS BATOMNA ELŐLÉPETT A GÖRÖBÖL, AZ EGYRE SZAFORÁBB DOBPERGÉS KÖZEPETTÉ, S A KÉT ÖR ÁLTAL KÖZREFOGOTT LÓGÓ FEJŰ TIZTTHEZ LÉPETT. - MARTIN ADMIRÁLIS! - SZÓLT - MAGA ELÁRULTA ORSZÁGÁT, HIVATÁSÁT... - CSATT! - EGY NAGY POFON AZ IDŐRÖZBEN IDEJÖTT SÁRGARUHÁS TRIBÉRTŐL... - ...NÉPÉT... - CSATT - MEG EGY MAFLÁS... - ...ÉS AMI A LEGSZÖRNYŐSB... A TÖMEG ELGÖRNYEDVE VÁRTA A SZÖRNYŰ VÁDAT. EGY LÁNY ELSÍRTA MAGÁT. SZERETTE MARTINT. APTJA MÉRGESEN TERINTETT RÁ, MAJD TOVÁBB FIGYELTE A TRAGIKUS CEREMÓNIÁT. - ...A SZÁMÍTÓGÉPEKET!!!

ERRE BITÖRT A BOTRÁNY. A NŐK SÍRVA FAKADTAR, KENDŐJÜKBE TEMETTÉK ARCÚCAT, A FÉRFIAR PEDIG MEG ARATÁR LINCSELNI MARTINT. - ÁLLJ! A NAGYMESTER DÖNT FELETTÉL AZ ISTENER KEGYELMÉVEL ÖSSZEÍVOTT PAPI NAGYATANCS FEJÉL - KIÁLTOTTA EGY SZÜRREBÉK

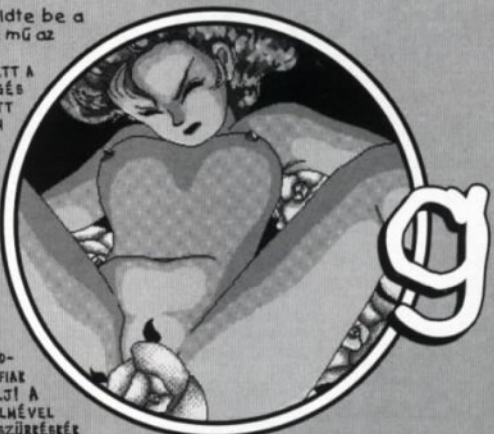
RUHÁS FÉRFI, AKI A NAGYATANCSOT KÉPVISELTE. A HATALHAS MÁRVÁNY ÉPÜLETRE VÉZTŐSŐLŐ CSEND ERÉSZEDETT. SZÖRNYŰ GONDOLATOK KIKÁZTAR. ÚJRA ÖSSZEJÜLT A NAGYATANCS, EGY KÉMETI ÍTELNEK EL. - EGY KÉMETI KONSOLIA KÉMJÉT. AZ AGYRÉM SONIC HERCEG ÉS A SÁTÁNKADÓ MARIO MÁRI KÉMJÉT. EZ HÁBORÚT JELENTI! A SZÁMÍTÓGÉPERNEK GYÖZNIUK KELL! - HALLATSZOTT A TÖMEG ZAJA. - MIT IS ÉRDEMLI EGY ILYEN GONDOS HALANDÓ? LELETT A DÉMONOK SZÁLLTÁR MEG. MEG KELL TIZTÍTANI TIZTULTJ TIZTULJULJ! - A HARCIS FŐPAPOT ÍGY BELLETT LEFODNI - TIZTULTJ SÁTÁNI FAZJAT! - HALJON MEG! HALJON MEG! VÉGEZZ VELE, VAGY MI ÖLJÜK MEG - RIABÁLT A NÉP. - NEM! NEHEM! NEHEM LEHET HIGAHAAZ!!! - ZORDOGT A LÁNY, AKI BIZOTT BENNE, HISZ SZERETTE. A MENYASSZONYA VOLT. - MEG KELL HOGY HALJ! - BÍRÓTTA, MAJD ÁTTÖRVE AZ ÖRÉGET AZ EXTÖVENŐBELISÉHEZ RONTOTT, MEGCÖBÖLTA, MAJD EGY TÖRT DÖFÖTT BELÉ. DE A TÖR NEM TALÁLT, MARTIN CSAR ELÁJTULT, AMIT A LÁNY MÁR NEM LÁTHATOTT, MERT A TÖRREL VÉGEZT ÖNMAGÁVAL.

A BOTRÁNY IMMÁR TELTET VOLT... A BÍRODALOM APDGI LEGNAGYOB BÜNÖBÉT ÍTÉLTÉ EL A NAGYATANCS KÉT ÖRÁT TANÁCSBOZOTT. - AZ ÍTELET. - A BÍBORVÖRÖS FÜGÖNY MÖGÜL EGY ARANYRÖTÖBE ÖLTÖZÖTT NAGYON NAGYON ÖREG FÉRFI LÉPETT ELŐ. A TÖMEG MEGHAGJOLT, DE MARTIN MOZDULATLAN MARADT. - DÖNTÖTTER AZ ISTENEKI - SZÓLT REKEDTES HANGJÁN - SZÁMÚZLEK ORSZÁGUNKBÓL! DE AMÍG AZ ORSZÁGOT EL NEM HAGYOD, BÁRKI MEGÖLHET TEGÉD! É, BÁR LEHETNÉK FIATALABB ÉS TEHETNEM MEG EZT! ÉN BESZÉLTÉM.

... AZ AMIGA CSALÁD EGVYI FIATAL SARJA MEG HÁROM NAPJA RÓTTA A PUSZTÁKAT, HOGY MEGTALÁLJA MARTINT. Ö ARANT VÉGEZNI VELE. É NEM VOLT EGYEDÜL. MÉG NEM TUDTA, DE EGY VITÉZ MÁR VÉGREHATOTTA AZ ÍTELETET ÖLÖTTÉ. MARTIN EGY SZIELÁN SZÁRAPT EI, BÁR ENHÉL IS TÖBLET ÉRDEMET VOLNA. SOKKAL TÖBBET!"

Azt hiszem, ehhez nem sokat lehet hozzátenni. Csak egy jótanácsot fogadjatok meg: ösdiók óta különbözőek vagyunk. Egyesek kisebb, mások nagyobb kóballalval ütötték agyon az időt, volt aki csak megperzseltek, és aki maglyán égettek meg, volt aki már a Haldat látszóvazte, mikor sokan körülötte még az orrukig sem láttak el, akadt olyan is, aki két nappal a világpremier után már az Amigát gyömászölte, amíg mások még a PRIMO-val szentvedtek... Egyszóval különbözőek vagyunk, kisebb-nagyobb orral, füffel, hassal, pénztárcával, más-más hobbiival, érdeklődési körrel, több-kevesebb gógyival, hajjal, stb. rendelkezünk, de mindezek ellenére: egyenlők vagyunk! Szeressük egymást, gyerekek!

Zolee



Manga! Manga! Manga!

Végre elérkezett az az idő, amikor újságunk hoszájain a computer és konzol játékok mellett más érdekességeket is be tudunk mutatni, olyan dolgokat, amelyek szorosan kötődnek ugyan a témához, de mégis egy egészen más világot képviselnek.

Mindenki ismeri azokat a stuffokat, melyek japán stílusban készültek, hiszen rendszeresen foglalkozunk velük. A COBRA CITY PC-n, a SOUL BLAZER SNES-en, a SHIHING IN DARKNESS Megadrive-on, a BATTLE-TECH C64-en - tehát számtalan olyan játék van már, melyen a japán kultúra jellegzetességeit viseli magán. Ezek az anyagok mind a fantasztikus MANGA-világból merítenek, hiszen a játékok szereplőit, a környezetet, sőt néha még a cselekményt sem a programozók találják ki - ezeket valaki már valaki megálmodta, mégpedig rajzolt formában. A

MANGA kifejezés magyar megfelelője a "képregény" szó, Japánban korra és nemre való tekintet nélkül falják az emberek a különböző témájú füzeteket. Mivel azonban a japánok elég zártak a külvilág felé, csak az 1990-es években robbant a bomba, mégpedig az Cannes-i Filmfesztiválon, ahol bemutatták Katsuhira Otomo "egész estés" animációs filmjét, az AKIRA-t, amely szintén egy képregény-sorozat alapján készült. A film olyan bombasztikus sikert aratott, hogy Angliában és Amerikában veszett ANIME (gyűjtőfogalom a japán rajz-filmekre) hisztéria tört ki - nos ekkor kezdték el angolra szinkronizálni a filmeket, fordítani a képregényeket - a világ megismerte a japán kultúrának eme fantasztikusan érdekes részét is. A "képregény" és a "rajzfilm" szavak alapján gondolom sokan gyerekes dolgokra gondolnak, de nincs igazuk. Az ANIME filmek 90%-a korhatáros (a "15 éven felülieknek" figyelmeztetés szinte mindig ott virít a kazettaborítákon), nem kicsiknek készült, s a füzetekben is gyakran felbukkan az erőszak, a szex és a misztikum.

En azon a napon váltam véglegesen MANGA örültre, amikor végignézem (mit néztem, csodáltam) az AKIRA-t, amelyet hosszú keresés után végül a bécsi Virgin üzletből sikerült megszerezniem. A film egyszerűen hihetetlen, mégpedig azért, mert nem az unalomig ismételt Hollywood-i szappansémára épül, hanem valami egészen más, valami olyan, amit csak a rajz-animációs technikával lehet összehozni. Még akkor is gondban vagyok, ha a film lényegét akarom röviden bemutatni, hiszen számomra még többszöri végignézés után is akadnak ködös pontok:

1999-ben vagyunk, egy fiatalokból álló motoros banda a főszereplő, melynek vezetője Kaneda, a "feketepétere" pedig a kissé szerencsétlen és a többiek által lenézett Tetsuo. A véletlegiek túlnépesedett, elzúllott, technikailag túlfélt Neo-Tokyo utcáin folyik a cselekmény, ami egy olyan bandaháborúval indul, amely már mindennaposá vált a fiatalok számára. A városban ráadásul óriási a káosz, ugyanis egy hatalmas tüntetés tör ki, amelyet a rendfenntartó erők is alig képesek megfékezni. Ebben a hatalmas keveredésben történik a baloszt Tetsuo-val, aki üldözés

közben elüt motorjával egy furcsa kissrácot, aki egy lázadó segítségével a hadsereg elől menekül.

Érthetetlen módon azonban a fiúnak semmi baja sem történik - megjelenik viszont a titkos-szolgálat, s pillanatok alatt elszállítják a fiút, nemeg az újult Tetsuo-t. Itt kezdődnek aztán a bonyodalmak, földöntúli erők, genetikai mutáció, kísérletek, szerelem, kaland, erőszak keveredik, s a film végén pedig egy olyan katarzis bontakozik ki Kaneda és a teljesen átváltozott Tetsuo párharcából (Neo-Tokyo a földdel válik egyenlővé), melyhez még hasonlót sem láthattunk amerikai filmekben.

Remélem eme se-füle-se-farka ismertetés után sokan kedvet kapnak a filmhez, s garantálom, hogy mindenki ellenállhatatlan vágyat fog érezni a hasonló alkotások megtekintésére. Jelenleg ott tartunk, hogy több mint 20 film angol fordítását megoldották, ezek a jobb nyugat-európai videósboltokból beszerezhetők (rövidesen az 576 KBYTE SHOP is árulja majd a kazettákat). Magyarországon a kereskedelemben sajnos még csak egyetlen kallódó filmmel találkoztam, melynek GAL FORCE - "Úramazonok" volt a címe, de sajnos ez a 3 részből álló sorozat nem az ANIME filgyártás csúcsa (arra azért jó, hogy a stílusról képet alkossunk az, aki nem ismeri).

Következzen most egy rövid áttekintés az angol szinkronos filmekről:

CRYING FREEMAN - a 6 részesre tervezett sorozat egy Kinában felnevelt japán fiatal srácról szól, akit akupunktúrással kezeléssel tökéletesen kiképzett gyilkossá fejlesztének. A fiú akaratan kívül hajítja végre a gyilkosságokat, s minden áldozatát megsiratja. A bonyodalom ott kezdődik, amikor beleszeret egy csodálatos lányba, akit el kéne tennie láb alól. Szex, kábítószer, yakuzák, bandaháborúk - a film egy verbéli krimi.

DOOMED MEGAPOLIS - az 1930-as években, Tokyoban vagyunk. A város rohamos fejlődésnek indul, minden rendben is lenne addig a pontig, amíg is előkerül valahonnan egy megszállott sátánista, Kato. Kato földöntúli erére tesz szert azáltal, hogy uralma alá hajítja a város védőszellemét - ezután már nem akad senki, aki megállíthatná. A film a jó és a rossz oldal mágusainak a harcáról szól, japán szájizzel, némi horrorisztikus beütéssel.

A többi 17 film szinte minden témát felölel: horror (UROTSUKIDOJI 1-2), szex (THE ULTIMATE TEACHER), sci-fi (VENUS WARS), kaland (3*3 EYES), fantasy (RG VEDA), sőt még történelmi alkotások is (THE HEROIC LEGEND OF ARISLAN) vannak közöttük.

MARTIN

ÉRTÉZÉS

AMIGA

Bő négy hónappal ezelőtt már hírt adtunk a Krisalis legújabb leigazolt játékosáról, Soccer Kid-ről. Elég sokat kellett várni a teljes verzió megjelenéséig, de a játékot betöltve kiderül, hogy mégiscsak megérté. Az apró kölyökkal a világ 5 nagyvárosában pályázhatsz a labzfit, akár a legprofibb labdazsuglárók. Az ellenfeleinket olyan trükkökkel ejthetjük ámulatba, mint fejelés, vetődés, hátraszaltós rugás, becsúszás, vagy akár a labdán való egyensúlyozás. Mindez ahhoz szükséges, hogy az elbambuló ellenfeleinket egy jól irányzott lövéssel elfröföljük a bőrrel, ami ezáltal nem csak a szórakozásunkat, hanem a testi védelmünket is szolgálja. A pályák változatossága mindent felülmúl, hiszen a valenciai csatornáktól kezdve, a japán szupervonat tetején át, a Vörös Tér mackóköveig számtalan helyszínen kell bizonyítani rátermettségünket.

Blab, azaz Paca a neve a Core Desing legtrészebb durranásának, ami szó szerint egy picit kikapkodt. Hogy ez hogy értem? Hát, az apró pattogó teremtmény tényleg állati egy figura, de annyira nehéz lett a játékmenet, hogy fogyókúrának sem rossz a játékkal való szerencsétlankedés. A sztori szerint Blab éppen hazafelé tartott a hyperspace-ben,

mikor a blobett-ekkel (paca babákkal) megrakott űrhajója lerobbant, elhagyva jó pár fontos alkatrészét és a pacaszállítmányt. A feladatunk az lesz, hogy a magasság, mélység, idő és gravitáció birodalmában megkeressük a darabokat és a pacáinkat. Nem lesz könnyű dolgunk, mivel a platformok úgy helyezkednek el a térben, hogy milliméterre kiszámított fel/le/oldalra ugrásokkal kell majd közlekednünk, sőt az eközben felbukkanó idegen teremtmények támadásait is le kell szerelnünk.

A DMA DESIGN/Psygnosis házasságából született Hired Guns valószínűleg minden idők egyik legnépszerűbb PRG-je (szerepjátéka) lesz. Meghozta azért, mert nemcsak azok fognak belesni,

akik élnek halnak ezért az enyhén "tűlfavorizált" stílusért, hanem azok is öröngeni fognak érte, akiknek felfordul a gyomruk az RPG betűk hallatán. A jövőben játszódó cybergame-ben egy négy főből álló zsoldoscsapatot irányítunk, akik feladata, hogy a földi életre veszélyes biorobotok ezreit produkáló idegen lények gyórát megsemmisítsék 13 nap alatt. A képernyő 4 részre osztott, amelyeken a csapatunk tagjait külön-külön

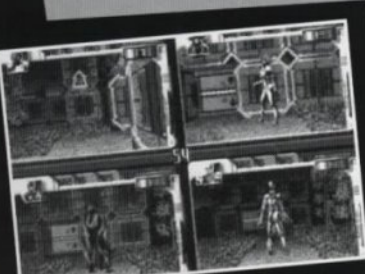
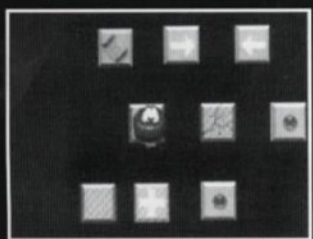
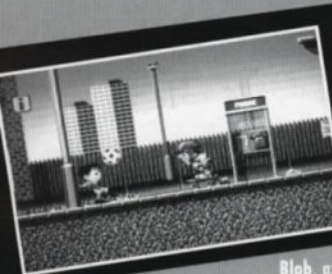
tudjuk irányítani egyedül, vagy 1, 2, 3 társunkkal. A Dungeon Masterre hasonlító képernyőfelépítés nagyon impresszív, ami olyan sebességgel és hangeffektusokkal párosul, amit Amigán még nem nagyon látott földi balandó.

A Team 17 minden alkotása vihart kavart, vagy pozitív, vagy negatív érzelmeket váltott ki az emberekből. A mostani művük, az **Overdrive** minden bizonnyal megdobogtatja valamennyi hódolójuk szívét, hiszen az egyik legfárasztó autóversenyt köszönthetjük személyében. A sprite-ek ugyan elég aprók, de olyan fürge, hogy alig lehet féken tartani őket a kanyarokban, a behavazott egyenesekben és az olajfoltokon. Nemcsak "mezei" versenyautókkal, hanem homokfutókkal és 4 kerék meghajtású erőgépekkel is nyomulhatunk vagy az óra, vagy 8 vetélytárs ellen.

Természetesen két játékos is játszhat egymás ellen, ha az Amigáikat összekapcsolják egy kábelköziállóval. A pályák pedig egyedülállóan változatosak, téli, nyári, homokos és fűves tájak, esőzártak és hóborította tájak suhannak el mellettünk.

PC

Lapzártakor érkezett: az amerikai és a nemzetközi sajtó és játékipar is folyamatosan emlékeztetünkbe vési a "hősi" vietnámi háborút, természetesen mindig más és más felhanggal. Emlékezzünk csak a "Platoon"-ra, "Született július 4.-én"-re, az "Apokalipszis most"-ra, vagy a "Jó reggelt Vietnám"-ra. Hasonlóan bőséges volt a játékerziók kínálata, de



most valami egészen döbbenetes alkotás látott napvilágot az Electronic Arts jóvoltából, ami minden eddigit felülmúl. A **Seal Team**-ben egy négy fős alakulatot irányítva kell a vietkongokat felkutatni és ártalmatlanná tenni. Számíthatunk ugyan helikopteres háttértámogatásra, de a problémák legnagyobb részét kézfegyvereinkkel és

OLDAL

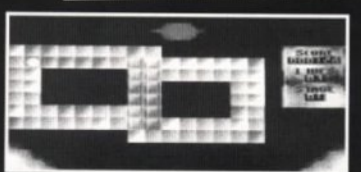
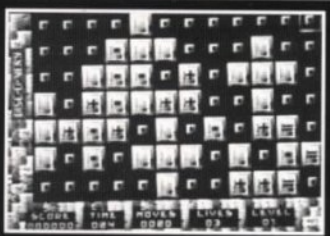
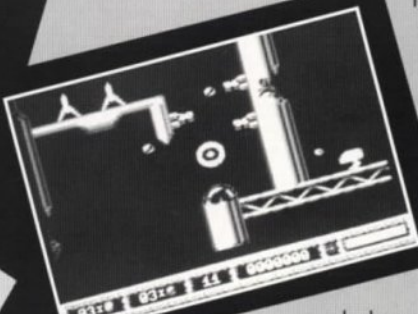
C-64

ökleinkkel kell megoldani. A program olyan atmoszférikus grafikát és hangokat használ, hogy hamisítatlan dzsungel-hangulat árad belőle.

A flipperek nemcsak a játéktértekben, hanem a számítógépek képernyőin is reneszánszukat élik. Nem is ok nélkül. Lrtó jókat lehet marhászkodni a füstös lebujszokban az ósdi gépekkel, amiket nagyon lehet rázni, és meg se kottyan nekik. Az eddig ismeretlen kanadai Amtek **Eight Ball Deluxe** című alkotása is ezt a divathullámot próbálta meglovagolni, ám úgy néz ki, hogy nem a legnagyobb sikerrel. A bemutatott fotóról ugyan az életszerűség tükröződik, de ez sajnos nem igaz maximum. Az irányítás és a grafika való igaz, hogy kellemes, de a játékmenet olyan piszok nehéz, hogy nem embernek való. Túl nagy a nyílás a két ütő között, az oldalsó lejáratba pedig gyanúsan nagy előszeretettel gurul be a laszti. Az asztal rázása pedig szinte hatás nélküli, a golyó nyugodt szívvel távozik a nyílásokon, vagy rögtön leül a gép. Kuriózumnak azért megteszi.

Ki ne szeretne legalább egyszer az életben egy igazi sportotával szügdolgozni?! A megvalósulatlan álmok egyik célpontját, a Lotus-t spécizte ki magának a Gremlin, amikor nekilátott a játék megvalósításának. Feltűnő autóhoz, figyelemfelkeltő játék dukál - jól tudják ezt a Gremlinnél is, ezért megpróbálták a maximumot kihozni a számítógép lehetőségeiből. Nem is fog csalódni az, aki egy jó kis szügdolgozásra vágyik, mivel sebességben és pergő ritmusokban nincs hiány a játékban. A pályák igen változatosak, a Lombard Rally-ról ismert latyakos pályától kezdve, az olajfoltokkal és hullikkal tarkított M1-es autópályára emlékeztető útvonalon át, egészen a 100 km-es szállókésakkal kísért pályákig minden benne van. Minden beállítható és újradefiniálható, sőt 6 féle, nagyon dögös ritmus közül is választhatunk a beépített CD lejátszóról. Tuti tipp!

Már a csapból is a Street Fighter stílusú játékok folynak, és most mindennek a tetejébe megjelent a **Sango Fighter** nevű bunyós anyag, amiről most néhány sort kellene írnom. Nos, azon felül, hogy a játék felirataiból és menüjéből egy kukkot sem lehet érteni, mert japánul íródtak, miután az öt választható főhős közül kibüktük a nekünk legszimpatikusabbat, és nagynehezen beléptünk a játéktérre, igen kellemes kép fogad. A figurák igen szépen megrajzoltak, bár az animációjuk és az irányításuk hogy némi kívánni valót maga után. A számos ütés, rúgás, szaltó, védekezés, blokkolás csak hosszas gyakorlás után sajátítható el teljesen. Minden karakter különböző "titkos" fogással rendelkezik, ami kiválóan alkalmazható a legtöbb ellenféllel szemben - hacsak ő meg nem előz bennünket. Ha fanatikus vagy, nehogy kihagyd, mert behúzók egyet...



Aki szereti a hosszú, kitarító térdképzéssel járó játékokat, az ujjonghat örömeiben, hiszen megjelent a **Tenract 2**, a korábban nagy sikert aratott program második része. Ugye mindenki emlékszik még rá: egy pörgő tányéralakú űrjárgányt kellett irányítanunk a hatalmas kiterjedésű űrlabirintusban, rendkívül szép finomszrollozású pályákon. A '93-as kiadásban dettó ugyanez az ábra, csak nagyobb területen játszódik a game, sokkal változatosabb ellenfelek vesznek körül bennünket és jobban elvanak rajtva az összegyűjtendő gyémántok. A SPACE megnyomásával előcsalható megabomba nagy segítség, a felsőbb szinteken megtalálható titkos pályák jópofa újításnak tűnnek, az egyes ellenfelek kilövésével nyerhető extra élet, nagyobb tüzérség, sérthetatlenség pedig jócskán megkönnyíti az amúgy sem könnyű játékokat.

A most következő 3 játék akár az Észbontóba is belefér volna, hiszen mindegyikük gondolkodtató feladványokból áll. Vegyük először a **Disc-O-Very**-t. A poénos név mögött egy látványosan kivitelezett logikai játék lapul meg, amely inkább a grafikai megoldásaival nyűgözi le az embert, mint az ötletgazdagságával. A feladat igen egyszerű: a szintek elején kirakott alakzatot kell lebontanunk egy igen egyszerű elv felhasználásával. Eszerint ha egy kockára ráklicskelünk, az színt vált, és ennek megfelelően a mellette levők is egy "színtel" feljebb lépnek. A legfelső állapot az eltűnés. Mivel a szintlépést színek jelzik, ezért Junoszty tévében nem élvezhető az anyag. Természetesen az eltűnt kocka ismét megjelenhet, ha ró, vagy a szomszédjára pöccintünk, bepiszkítva a farságos munkával lepusztított felületet.

Akinek volt gyerekszubója, az biztosan nyugatta az anyukáját, hogy "vegyéél nekem egy olyan frédibénis tologatót". Igen, arról a kis kirakós játékról van szó, amiben ügyesen mozgatva a kockákat, össze lehetett állítani a rajzfilmfigurák képét. Annnyira népszerű volt a játék, hogy a meztelen nőktől kezdve a Jedi lovagokig mindent megjátékostítottak. Sőt, 1993-ban már a negyedik ilyen jellegű játék lát napvilágot, ami azt bizonyítja, hogy a népszerűsége semmit nem lankadt. A **FLEX**-ben nem rajdarabkákat, hanem számokat kell tologatni, és azokat növekvő sorrendbe összerendezni. A képernyő alján egy csiga mutatja az idő múlását, ami közel sem olyan "csigalassúsággal" szalad, mint azt gondolnánk. Az egyszerű grafikát aranyos muzsika kíséri, ami valamennyire feldobja a gondolkodásban megfáradt versenyzőt.

A "színezd-egyformára-az-összes-kockát-és-légy-baldog" játékokkal nemhogy Dunát, de Amazonas-t lehetne rekaszteni, és már megint itt egy újabb trónbitorló. Ebben a változatosság kedvéért nem egy kis emberkét, hanem egy golyóbist irányítunk, amivel az eredetileg szürke, barna és kék színű kavalkádot kell egyszínűvé varázsolnunk. Ha egy kockán áthaladunk, akkor az átszíneződik a megadott szabály szerinti színűre. Mivel elég nagy a kavardós a táblán, ezért egyes kockákon többször is végig kell szánakzni, hogy a megfelelő színezetet felfegyék. Ez átgondolt manővereket igényel, mert olyan kockákat is érintenünk kell eközben, amik már megfelelően be voltak állítva. Vigyázni kell még a padló szeleink is, mert ha túlfutunk rajta, akkor a mélybe zuhanunk!

Zolee

KÉPREGÉNY II. rész

Természetesen minden eszemben volt, csupán a legfontosabb ment ki a tőkfejemből: egy általánosan elterjedt mértékegység az IDŐ! Későn kaptam észbe, úgyhogy csak egy kézenfekvő megoldás maradt a helyzet megmentésére... Kint pedig hogy jobban érzem magam, eleredt egy jó kis őszi zivatar, 75 km-es szellőkéséssel.



Héé! Hoppá! Mennyi is az idő?

Azt a rohadt életbe! Time van! Negyed óra múlva zár az összes újságosbode... és mivel már csak egy maradt, ahol nem voltam, s az is a város végén.



...Tuti hogy nem érek le! Hacsak nem futok...



A Francia! A jó...

Tudtam, hogy ma megint elszúrom!

Gyorsan! Gyorsabban!



Milyen utca ez?

Ah, itt levághatom az utat!

Folytatása következik...



MAX-SPEED! Na ebből elég! Itt az ideje átkapcsolni...

Fénysebességre!!!



Itt kell jobbra befordulni!



Huh! Kivagyok! Alig bírom már, de tovább kell futnom, amíg tudok!

Nagy igyekezetemben észre sem vettem, hogy hova fordulok be. A bűdös sikátor túloldalán már várt a civilizált világ...

THE DARK HOLE



Történetünk huszonhárom évvel ezelőtre nyúlik vissza.

Az akkor még gyerek Thad Beaumont különös agyműtéten esett keresztül. Agyából egy kifejlett szemet és jógár emberi fogat távolítottak el. Azon a napon egyébként még egy szinte megmagyarázhatatlan esemény történt: a kórház körül - ahol a műtétet végezték - iszonyú sok veréb jelent meg s csapódott neki az ablaküvegeknek. Napjainkban Thad Beaumont sikeres író, a népszerű Alexis Machine horrorregény sorozat szerzője. Műveit azonban George Stark néven publikálta, s itt van tulajdonképpen a dolog pikantériája: a könyveket ugyanis valójában nem ő írja, hanem míg ő transzba esik, a másik éneje munkálkodik, magyarul Thad skizofrén. Kattós énjével azonban úgy tűnik Thad maga sem volt tisztában, így történelmet tehát, hogy amikor egy püti szélhámos, Fred Clawson megszerrelte hogy felfedi a nyilvánosság előtt Stark kilétét, Thad úgy döntött, hogy inkább saját maga végez írni álnevével. Egy látványos szertartást szervezett a helyi temetőben, s minden tekintetben eltemette George Stark-ot. A dolgok ezek után kezdtek rossz irányba terelődni. Nem sokkal később ugyanis a sirt kiásva találták, mintha hűsűnk sötét oldala feltámadt volna, de persze először mindenki csak gyerekek csinytevésére gondolt.



Ezt a sztorit nézhetjük végig a Capstone új kalandjátékának, a Dark Half-nak az introjában. Érdekeség, hogy a történet alapjául Stephen King azonos című thrillere szolgált, így még ha a játék grafikai és egyéb paraméterei ugyan bőven hagyják maguk után kívánni valót, a billéncselő cselekmény egészen biztosan néhány óráig a számítógépünk mellé köt minket. Mielőtt azonban folytatnánk a történetet, pár szó az irányításról, mely leginkább egy Lucasfilm játékra emlékeztet. Alul stílszerűen egy irógép szemlélteti a control-panelt, melynek minden billentyűje egy-egy a játékban használható ige: Look - nézni, Walk to - menni, Open - nyitni, Use - használni, Talk to - beszélgetni, Travel to - utazni, Pick up - felvenni, Search - kutatni, Close - zárni, Push - nyomni, Pull - húzni, Give to - odaadni, Inv - a tárgyaink listája. Ezekon kívül láthatunk még egy "Menu" feliratú kart, ezzel a szokásos load-save opciókba kerülünk.

Thad irányítását a temetőben vesszük át, amint hűsűnk épp kiment Stark sírját megnézni. Először is beszéljünk a temető gondnokával, Digger-rel, s nyitassuk ki vele a szerszámokkamra ajtaját (Can you...). Miután kinyitotta a zárat, tárjuk ki az ajtót, majd bent vegyük fel a szablapát, és a kötelet. Távozzunk a temetőből. Ezalatt láthatjuk, hogy a közelben valakik egy alak elég brutálisan helyben hagy. Kélpve a temetőből rá is bukkanunk a hullára, akiről kiderül hogy

nem más, mint Homer Gamache, a helyi lap tudósítója. Kutassuk át: egy fényképezőgépet találunk nála. Bent a városban nyissuk ki Homer kocsi-

ját, és vegyük fel a cigarettacsikkokat,

a ceruzát, és a whiskey-s üveget. Az első napot

ezzel be is fejezhetjük, tehát menjünk haza aludni. (Oltssuk el a

lámpát.) Reggel, lidéres álmunkból felriadva először hozzuk magunkat

rendbe: vegyünk ki a fiákból tiszta pólót, s rögtön öltjük is magunkra. A nálunk lévő üveg ellenünk szóló bizonyíték lehet, ezért inkább rejtjük el a szekrényünkbe, s csak ezután távozzunk a szobából. Egyre átérünk a hallba, rendőrök érkeznek, s minket gyanusitanak Homer meggyilkolásával.

Kérdezzük meg hogy miért épp mihozzánk jötték (So why...). Megtudhatjuk, hogy Digger látott minket a temetőnél azidőtájt. Érdeklődünk, hogy ezek szerint gyanusítottak vagyunk? (Are you...) Ekkor azonban még kényesebb kérdéssel válaszolnak: magyarázzuk meg, hogy mit keres a véres ujjlenyomatunk Homer visszapillantóükrén. Hivatkozunk arra, hogy valaki direkt bele akar mártani minket az ügybe (I've been...), s kérdésükre, hogy ki lehet az, válaszoljuk hogy Fred Clawson, a néhai zsaroló. A zsaruk ezzel egyelőre beérik, s folytatják a nyomozást. Miután elmentek, találjuk meg a könyvespolcunkat, s lépünk be a rejtett dolgozószobánkba. Zárjuk le magunk mögött a helységet, s az így láthatóvá vált szemeteskosárból vegyük ki a darab papírt. Ismét a hallban emeljük fel a zöld cseresep növényt, az alatta levő kulccsal pedig nyissuk ki balra a szekrényt. A szekrényből vegyük magunkhoz a pisztolyunkat.

Menjünk be a városba, s az étteremben az első asztalnál húzzuk le az üléstől a párnát. Alatta egy öngyújtót s némi aprópénzt találunk. Ülünk le az asztalhoz, s gyűjtünk rá egy csikkra. Hűsűnk így már készen is áll az írásra, tehát elő a papírt és ceruzát. Egyszeros művünk: "A verések ismét repülnek". Ennek egyelőre még nem sok értelmét látjuk, azonban ezalatt Fred Clawson lakása előtt egy gyanús, kopott, fekete Toronado parkol le. Térjünk be a fodrászhoz, és beszéljünk vele. Kérdezzük meg, nem tudja-e hol lakik Clawson (Could you...). Elárulja, hogy az utca másik oldalán lévő háztömbben lakik, menjünk tehát oda. A ház előtt a földön egy újabb papírdarabot találhatunk. Miután felvettük, lépünk be a házba. A rozoga lépcsőházban egy elhagyott könnygáz spray-vel lehetünk gazdagabbak. Fred lakásában a falra felírkálva érdekes módon a saját feljegyzésünket olvashatjuk. Itt van ugyan Fred is, azonban élet már nincs benne, annál inkább egy kis álom. Vegyük fel mellőle a párnát. Nyissuk ki jobbra az ajtót, ahonnan azonban Fred kutyája ugrik elő. Fújuk le a spray-vel, majd világítsunk be a szekrénybe a lámpánkkal. Tegyük a pisztolyunk elé a párnát, így sikerül halakon kinyitnunk a szekrényben lévő dobozt, amiből csórjuk el a pénzt. (Ekkor ismét hallhatjuk a Toronado már ismerős guminyikorgását.)

Írány a fényképezés. Nyissuk ki a fényképezőnket, vegyük ki és adjuk oda az eladónak a filmet. Most forduljunk a másik eladóhoz, s vegyünk tőle a lopott pénzünkért új filmet a gépbe, amit persze rögtön rakjunk is bele. Miután kilépjünk az utcára, Liz hív minket a személyi hívónkon. Az aprópénzünk igénybevételével tehát társasozunk Lizt a telefonfülkéből. Mint kiderül, ismét jártak nálunk a rendőrök, s mindent átkutartak. Velünk akarnak beszélni, ezért Liz arra kér minket, hogy azonnal menjünk haza. Hallgassunk rá, ám mielőtt bemennénk a házukba, rakjuk a pisztolyunkat a postaladánkba.

Mikor belépünk, ismét megjelennek a rendőrök, s persze elűságoják, hogy Fred Clawson meghalt. Kérdezzük ismét, hogy miért pont hozzánk jötték? (So why...) Elmondják, hogy



megint találtak fölünk ujjlenyomatokat a tett helyszínén. Érdeklődünk, hogy akkor miért nem tartóztattak már le minket azonnal? (Well if...) A zsaruknak még szükségük van további bizonyítékokra - tudhatjuk meg. De hát az ujjlenyomatunk birtokában vajon még milyen bizonyíték kelhet nekik? (With my...) Kiderül, hogy a tetthelyen a falon talált firkálmány miatt nem biztosak még a dolgukban, azt ugyanis egy balkezes ember írta, mi pedig a feleségünk szerint jobbkezesek vagyunk. Ezt azonban bizonyítanunk kéne. Adjuk hát oda a mi kis feljegyzésünket (Well I...). Miután a rendőrök távoznak, Liz elmondja, hogy a kolégánk, Regina keresett minket telefonon az egyetemről, s érdeklődött, hogy miért nem voltunk dolgozni, s még Liz annyit tesz hozzá, hogy úgy tűnt, őt is kikerdezték a rendőrök. Mielőtt aludni térnénk, menjünk be a rejtett irodánkba, s üljünk le az asztalhoz. Gyűjtsünk ró, és ismét fogjunk írni. Mostani iramánynk még az előzőnél is zavarosabbnak tűnik: látszólag összefüggéstelen szavak összevissza a papírra vetve. Törjünk ezek után egy kicsit nyugovóra. Az előző napi álmunk most tovább folytatódik, s a műtéten és a verebeken kívül immár egy, a barátainkra, a Cowley házaspárra vonatkozó gyűszös előjellet is megpillanthatunk.

Reggel telefontörőkre ébredünk. Menjünk hát ki, és vegyük fel. Miriam Cowley kiáltozik a kagylóba kétségbeesetten, hogy segítsünk neki, különben meghal. Mi ugyan érdeklődünk, hogy ugyan már, ki lehet az aki bántóna, ám a felelet már csak egy valótrázó sikoly. Utazzunk azonnal Miriam-hez. Bent a házban ismét találhatunk némi papírt, a szobában pedig Miriam-et elég ramaty állapotban. Rajta már ügysem segíthetünk, foglalkozunk tehát a nyomokkal. Vegyük fel a heverő mellől a zsebkendőt, és bontsuk ki. Meglepetésünkre egy szmogoló kandikál ki belőle. Fogjuk a piszkavasat a földről, s távozzunk.



Ekkor azonban végre megjelenik George, így készíthetünk róla egy fotót. Miután megvan, ütlegeljük el George-ot a piszkavassal az utunkból, majd a lifttel távozzunk.

Visszatérve a városba menjünk az egyetemhez, de mivel az épület tele van minket kereső zsarukkal, a kötelelet a fán használ-

va az ablakon keresztül jussunk be. Thad Regina-val találkozunk, és beszélgetni kezdenek: úgy tűnik George Stark-nak valahogy sikerült életre kelnie, s most emberek gyilkol. Regina szerint George mindenkit ki akar nyírni, akinek köze volt az ő temetéséhez. Reginanak elég sok tapasztalata van az ilyen okkult dolgokban, ezért kérdezzük őt sorban: először is miért ez a sok gyilkosság? (Why...) Valószínűleg az örületbe akar kergetni minket, hogy aztán ne tudjunk senkihez se segítségért fordulni, kivéve persze őt. George ugyanis nélkülünk nem képes életben maradni, így amíg nem segítünk neki, valószínűleg semmi nem állítja meg - hangzik Regina válasza. Úgy tűnik George állapota egyre romlik. Miért van ez? - kérdezzük (It seems...). George az erejét a mi könyveinken keresztül kapta. Mióta azonban abbahagytuk az írást, George haldoklik - tudhatjuk meg. Kérdezzük meg, hogy veszélyben van-e a családunk? (Is my...) Erre azonban Regina szerint csak mi adhatjuk meg a választ, hiszen csak mi tudhatjuk, hogy hajlandók lennénk-e engedelmeskedni George-nak Elizabeth életéért cserébe. Ezután hűsünk a verebekről kezd el érdeklődni. Regina úgy véli, a verebek az élet és a halál közti közvetítők. És az álmunkban miért voltak verebek? - kérdezzük (Why...). A verebek az álmunkon keresztül kommunikálnak velünk. George esete ugyanis természetellenes. Egy testben nem fér meg két lélek, tehát ha kettőnk közül nem kerekedik felül senki, a verebek fognak dönteni, ki marad életben, és ki hal meg - mondja Regina. És George tudja használni a verebeket? - érdeklődünk. Egyikünk sem tudja használni, a verebek semleges erők. Csak azt fenyegetik, aki nem ehhez a világhoz tartozik, s jelen esetben ez egyelőre még George - hangzik a válasz. Kérdezzük meg, hogy nekünk okozhatnak-e sérülést a verebek? (Can...) Csak ha hagyjuk magunkat, azaz hagyjuk, hogy George legyen az erősebb, s így a verebek azt higgyék hogy, ő a jogos tulajonos a testünknek. Ezzel Regina be is fejezi a beszélgetést, s elküld minket további információkat keresni.

Ídeje kiváltképpen a tegnapi filmünket. Menjünk haza, és vegyük le a tükörről a kis üzenetet, melyben Liz arra kér minket, hogy vegyünk egy kis tejet. A pénzt a szekrényben a kabátja zsebében találhatjuk. Ezzel a pénzzel viszont mi természetesen a fotóshoz menjünk, és váltsuk ki a filmünket. Megnézve a képet rádöbbenünk, hogy George egy kissé hasonlít ránk. Ugorjunk be a borbélyhoz. A fodrász egy kissé ideges, amiért egy hullát találtak abban a házban, amelynek a címét megadta nekünk, s így nem szívesen látott vendégek vagyunk az üzletében. Ijesszünk ró, hogy azért vagyunk itt, hogy megöljük mielőtt beköphetne minket (Trouble...). A borbély már menekül is, így felvehetjük a kisasztrálot a tampa barotváját. Irány a vasbolt, ahol beszélgessünk az eladóval. Elmondja, hogy egy baseballsapkás, George nevű alak hagyott nála számunkra üzenetet, amit oda is ad. Olvassuk el: "Nem kell nélkülöd megírom az új könyvemet, ugye Thad?" - szól George üzenete. Menjünk haza, ahol ismét a rendőrökbe botlunk. Most persze az úgynökünk felesége, Miriam meggyilkolásáról kérdezősködnek, hiszen a mi számunkat hívta utoljára, s ráadásul a helyszínen a mi vérünket is megtalálták. Kérdezzük meg, ha a mi vérünk, akkor hol van a sabunk? (If it's...) Ezután ajánljuk fel nekik a fotónkat George-ról (Hold on!...), majd a gépünkben lévő képet (I can...), amelyek azonban már nem hatják meg a rendőrséget, ezért menetegetőzzünk tovább (You



don't...). Ekkor már valami komolyabb bizonyítékot kérnek. Beszéljünk nekik az üzenetről, melyet a boltos is igazolni tud (What about...). A rendőrök szerint viszont az a sapkás figura bárki lehetett, akár mi is. Hazakodjunk elő a szmogolyóval, melyet csak George veszhetett el, hiszen egy holttestnek sem hiányzott a szeme (Wait!...). Ezzel végre hajlandóak minket békén hagyni, bár most már figyeltetnek minket, s a telefonunkat is lehallgatják, s azt is közlik, hogy minden ismerősünknek rendőri védelmet biztosítottak. Ekkor látjuk, amint az ügyünkhez, Rick Cowley-hez éppen odaértek a rendőrök, ám egy negyedik személy is megjelenik... Ha akarunk, most is leülhetünk írni, ám hősünk nem tud megszabadulni George gondolataitól. Az izgalom után ideje nyugovóra térni.

Álmunk ismét folytatódik, s legutoljára most egy alakot pillanthatunk meg a napalink ablaka előtt ülni, melynek jelentésével persze még nem lehetünk tisztában. Ismét a telefon csörgésére ébredünk, de még hajnol van. Ezúttal George hív minket, s eldicsékszik, hogy a Rick-nél tett látogatása alkalmával sikerült felülmúlnia önmagát... másként fogalmazva: sikerült felülmúlnunk önmagunkat. Ezzel le is teszi, persze nem kis rémületet okozva Thad-nek. Rögtön Rick-hez is utaznánk, ám a házunkat figyelik a zsaruk.

Menjünk ki a ház elé, és a kis főről törjünk le egy száraz ágat. (Pull) A hallba visszatérve rakjuk az ágat az asztalon lévő tábla. Gyűjtsük meg, és a tűzjelző megszólalása után azonnal fussunk balra a szekrény mögé. Mialatt a rendőrök a szobánkban kezdenek keresni minket, osonjunk ki az ajtón, s irány New York, azaz Rick irodája. Belépve az irodába láthatjuk: George valóban alop munkát végzett. Ekkor megszólal Rick telefonja, vegyük tehát fel. Ismét George packázik velünk, s megkérdezi, hogy miért nem érdeklődünk az öreg Dr. Pritchard-nál, ha meg akarjuk tudni, hogy valójában mi folyik? Fogadjuk meg a tanácsát, és utazunk el a Kórházba, Pritchard-hoz. A Doki nyomban arról kérdezi minket, hogy mi jórátban vagyunk. Érdeklődünk a gyermekkori műtétünkről (I just...). Elmondja, hogy az amiről a szüleink nekünk azt

mondták, hogy egy tumor, valójában az iktertestvérünk volt. Néha ugyanis még az anyaméhben az erősebbik testvér egyszerűen bekebelezi a gyengébbiket. Ez azonban a mi esetünkben nem történt meg teljes mértékben, ezért ami a testvérünkől megmaradt, azt neki kellett eltávolítani. A Doki még azt is megemlíti, hogy mivel a testvérünk már előrehaladott fejlődési állapotban volt, a szüleink rendes temetést szerveztek a számára. Ezután a Doki elmegy a kartonunkért, hogy pontosabb adatokkal tudjon szolgálni. Ezalatt mi nyissuk ki a gyógyszereskosári fiókját, és kutesünk benne. Vegyük ki belőle a szikét, és az elsősegélycsomagot, az utóbbit pedig nyissuk ki. Csak egy darab gézt találunk benne. Mikor végzünk a keresgéeléssel, láthatjuk, amint szegény Doki is megismerkedik George barotvójával. Hősünk meghallva a Tornado már ismerős zaját, az ablakon kitékintve észreveszi, hogy George egyenesen a mi házuk felé tart. Azonnal hívjuk fel, és figyelmeztessük tehát Líz, majd pedig siessünk az egyetemre.

Bemászva az ablakon Regina rögtön észreveszi, hogy az állapotunk egyre rom-

lik, George tehát egyre erősebb. Kérdezzük, hogyan semmisíthetnénk meg Stark-ot? (How...) Regina válasza: Nem ölhetjük meg őt, különben mi is meghalunk. Két dolog történhet: vagy sikerül ellopnia az életünket, és elfoglalni a helyünket, vagy megpróbálhatjuk tartalékolni az erőnket addig, amíg a verebek előjönnek elvinni a gyengébbikünket. Ehhez azonban persze életben kell maradnunk. Érdeklődünk ezután arról a könyvről amelyet George akar írni (What about...). Ha George írni kezd, azzal ellopja az erőnket. A könyv elkezdéséhez viszont még szüksége van ránk, tehát semmi esetre se adjunk neki olyan ötletet, amelyet ő elvár tőlünk! Túl kell járnunk az eszén - hangzik Regina figyelmeztetése. Ekkor ismét vált a kép, s láthatjuk amint a rendőrök - kétségbe vonva a mi "mesénket" - nem hajlandók engedni elmenekülni a házunkból Líz. Nem sokkal később az egyetlen csörgő a telefon, s minket keresnek. George az, s elűjságolja, hogy a telefonunkat lehallgatták, így a zsaruk Líz nem engedték sehova. George még feltesz egy találókérdést is: "Ja, és egyébként kitalálod, hogy vajon hánnan hívják?" Azt hiszem ezt már mindenki kitalálta, irány tehát a házunk. Előbb azonban fogadjuk meg Regina tanácsát, s vegyük fel a tőle kapott napszemüveget és a sapkát, nehogy a zsaruk felismerjenek.

Megérkezvén a lakásunkba, rögtön szabadításuk is ki Líz a szikék segítségével. Vegyük ki a whiskey-s üvegünket a szekrényből, s a géz segítségével csináljunk belőle egy Malotov Cocktailt. Gyűjtsük meg és dobjuk a könyvespolcunkra, melyet George belülről eltárolt. Ezek után immár átmehetünk az irodánkba. Bent George fogad, s persze megfenyeget minket, ha nem segítünk neki az írásban, rajtunk is kipróbálja a barotvóját. Először is az új Alexis Machine könyv címét kéri tőlünk. Legyen mondjuk "Steel Machine". Ezután küldjük el George-ot egy normális ceruzáért. (First...) Mialatt ő kicseréli a ceruzákat, mi cseréljük ki a barotvóinkat. Ezután a legszafosabb horrorjelenetek helyett immár nyugodtan adhatjuk neki a legblódebb tanácsainkat. (A jó válaszok: Why don't you start with Machine doing 110 MPH...; How about if Alexis Machine bribes a local woman...; Let's have Machine take his hostage into an abandoned...; In the middle of Mardi Gras, Machine's gun goes off...). Ha kellően felidegesítettük George-ot, egyszerűen megjelennek a verebek, s végre megszabadítanak minket tőle. Ezzel a történet be is fejeződik, Thad és Elizabeth tehát is-

mét nyugodtan élhetnek ezután.

Vári Zoltán

ÉRTÉKELŐ

	grafika	75%
	hang/zene	62%
	kezelhetőség	80%
	kihívás	40%

ÖSSZHTÁS

82%

TESZTELVE: PC

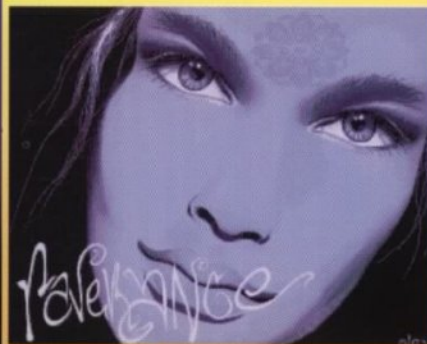
VERZIÓK: PC

Rink a Dink/Lemon.: Már megtanulhattuk, hogy a citrom embléma mindig félelmetes minőséget jelent. Ezúttal sem fogunk csalódní! A holland Danny és Facet - két ranglista vezető grafikus - megszállásig élethű munkáit és az angol Nuke különleges melódiáját, Paratroid programja kelti életre. Az eddig csupán Deja Vu c. alkotásáról ismert szerző így óriási lépést tett a top-listák irányába. Az egy lemezes trackmo során 4096 színű gigantikus plazmák, forgató nyugító rutinok (rotating-zoomer), egy újszerű alagút jelenet, valamint egy teljes képernyős Valjejo kép, copperes rotálása látható. A jelenlegi produkció és a csapat majd egy éves repertoárja alapján bátran állíthatjuk, hogy épesszű vállalkozásnak bizonyult a begyepesedett Anarchy felfrissítése. Az újabban már norvég tagokkal is megtámogatott társaság ugyanis megállíthatatlan nyomul az európai színen. A receptjük igen rövid: tökéletes grafikák és vad zene, kompatibilis kemény code, valamint az ezeket egészébe kavácsoló, kornak megfelelő design!

Antediluvian Sloppy Spectacle/Essence: A.S.S. azaz "Özönvíz Előtti Lucskos Előadás" a fedőneve ennek a különleges német produkciónak. Nem vitás, a cím egy kissé szokatlanok tűnik. Azonban nem kevesebb meglepetéssel jár maga a tény, hogy a semmiből előpattanó, ismeretlen társaság ilyen komoly illen megítélésűvel mutatkozzék



be. A Groo-Rufferto páros grafikái mindkét nem számára kellemes erotikus töltést hordoznak, s emellett jól illeszkednek a klasszikus vektorelemekre épülő bemutató rövid szünetéibe. A "latyakos látványosság" RGB színekkel megpáztázott pontvektor-kockával indul, amelyet egy "TV kocka a TV kockában" effektus, majd 180 lappal határolt megvilágított zselélabda követ. Itt még nincs vége, kisvartatva szemtanui vagyunk a Ketrens által bevezetett pont-alagút továbbfejlesztett változatá-



nak, ill. egy jégvektorból felépített Star Wars scrollnak. Az eszeveszett show-1 6 darab körvektor, üvegkocka valamint a mostanában újra divatos alakváltoztató vektorbobok zárják.

Raverance/Cyclone: Történt valamikor nyáron, hogy egy lelkes francia társaság megunta az egymást követő színvonalatlan techno lemezek áradatát. A komponista Ludovic Llorca szerint nem igaz, hogy a techno nem zene, egyszerűen mint mindenben egy kis művészetre van szükség. A szerző ennek a gondolatnak az égése alatt három modult komponált, amit a korábban japán stílusú rajzairól híressé vált Alex grafikai támogatásával tór a világ melódikus techno rajongóinak színe elé. A saját szerzemények mellett egy érdekes No Limits remix is helyet kapott. No, no!

Paradigma/Complex: A kezdetben csak komolyabb gépeken működő gigantikus file 500-as változata is megérkezett. A nyáron Hamburgban megrendezett Complex-Sanity 680XX convenció egyik előkelő helyezettjéről van szó.



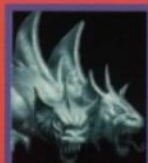
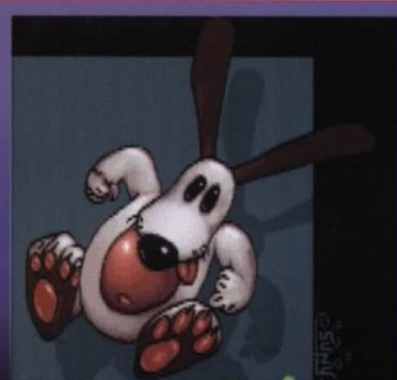
A Crash és Argon műhelyében kifejlesztett TV kocka, vektor világ, plot-scroll és egy soha nem látott sebességű penci objektum, a Noogman-Artifex fele tehetséges duo grafikáival váltja egymást. A megrázó látvány meglekítése után érthetővé válik a kissé nagyképu monadás: Complex - We piss on you!

Illusion/Virtual Dreams of Fairlight: Végül egy szakólas újdonság. A múlt számban ismertett svéd TCC'93 fedőnevű rendezvény indulói között szerepel a méltán elismert finn büszkeség egyik munkája. A különleges megvalósításokról, és átható poetikáról híres társulat ezúttal a tavaly karácsonyi Absolute Inebriation jegyében dolgozott. Az Alien és Skull által reálizált enorm vektorkörök, zoomerek valamint megvilágított labirintusok, Jaco rajzai és a Groo komponálta zene mind az előző



produkció hangulatában fogant. Akinek tetszett az AI, az minden bizonnyal örömmel fogadja majd a folytatást.

Jean





Yo! Boomrush the show! Szeretettel köszöntök mindenkit aki ismét idelapozott a DEMOCRACY oldalára! Sajnos vége lett a nyárnak, elkezdődött megint az iskola és ezzel párhuzamosan befejeződött a szokásos nyári copy party-k áradata is... Idén nyáron is igen sok ilyen rendezvény volt minden jelentős géptípus szerelmeseit kielégítendő. Az igazán fontosabb party-k a szegedi FACES+HEADWAY, és a várpalotai FUN FACTORY volt - a C64-es demokat figyelembe véve. Személyesen csak a szegedi bulin voltam jelen, így a party-beszámolómat eltekintek. Ehelyett kiválasztottam két-két demot mindkét party-ról, amit a szokásos módon szeretnék bemutatni. Időrendi sorrendben először a FACES+HEADWAY party-n megjelent CHAOS anyagot, a "Phenomena"-t, majd a TRIAS "Visual



(D)Effect"-t csontozom ki. A CHAOS által kiadott anyag teljes mértékben meglepett mindenkit, mivel általában senki nem várt tőlük valami nagy durranást. Személy szerint én eddig még nem is hallottam semmit a csopatról, de ez lehet, hogy csak az én hibám. Első megademójuk igen jól startolt, az előkelő első helyet szerezte meg. Az introt leszámítva tizenöt részből áll, amely igen tetemes, főleg ha figyelembe vesszük, hogy csak 1 lemezoldalt foglal el. A demo jellegét tekintve inkább a kódra koncentrált, amit igen jól mutat a grafikák kisszámú használata és a lényegretörő,



nem túl csicsás design. Nagyon sok jó ötletet találtam benne a programozóktól, ami jelentősen feldobja az anyag színvonalát. Nézzük nagyjából miket is láthatunk benne: 1x1-es hi-res sidebar dycp; joystick-kal állítható chessboard, alatta 1x1-es sidebar scroll; 256 plots/frame; 3 színű dycp tech tech plasma; 5x7-es hi-res mega dycp, 3 színű logon; fractal, állítható paraméterekkel; sidebar colorcycling; bob zoomer; plotterball 976 plotbó; FLI tech tech (talán az eddigi legszebb a C64-en); linemania, vonalakból álló effektek; methamorphosis hi-res karakterekből; 6 logomover, alatta kettő 5x4-es multi color scroll; sidebar scroll stretcher; sidebar multi logo mover, alatta sidebaron 1x1-es karakterekből a credits-ek

Betalálás: 85%

A második stuff a szegedi party-ról a TRIAS demo, amely a lekésződő demojuk volt, mivel felosztott a csapat. Az egész anyagot két ember kreálta, ami igencsak szép eredmény, hiszen 7 részből áll. Nagy vonalakban jellemző a jó grafikák használata, és az igényes code, amely a következő dolgokat takar:

2 plotter globe, közötté 1x1-es dycp; AFLI colorcycling, amely run/stop gombbal új effekteket kalkulál; grafikái rész egy 1x1-es mega dycp-el a multi color képen; shade bobok FLI rasterbaron; hi-res logo stretcher AFLI rasterbaron; 3D effekt, négyzethálóból a TRIAS betűi nyomulnak ki; 16 színű chessboard, zoommal

Betalálás: 70%

A várpalotai party-ról két új csapat, a DAMAGE, és a CHERUBS munkáit választottam. A "Milestone" az első helyen végzett, így ezzel kezdem. Az intro betöltve egy IRQ loader kezdi el töltögetni az első részt, miközben a demoról kaphatunk néhány információt. A többi részben már sajnos elhagyták ezt a jól kivitelezett loader-t és helyett egy normál töltőrutin szíjva be mind a 6 részt. Egész jó grafikákat lehet fellelni benne, és végre saját zenéket is, amik szintén igen szín-

vonalasak. Íme néhány a jelentősebb effektek közül:

2 vízszintes, 2 függőleges 1x1-es dycp, joystick-kal állítható; grafikái rész, 3 képet tartalmaz; 1 multi color kép, utána feltűnik egy 2x2-es upscroller és alatta egy sprite labdákban megjelenő MILESTONE szöveg; 2x2-es multi color sidebar scroll, multi



color kép, rajta ugyanakkora FLI logo mozog; háromnegyed képernyőt betöltő shade bob-ok; 768 realtime dots, 9 effektel

Betalálás: 74%

Mostani utolsó anyagunk négy részes, a CHERUBS jóvoltából. Eredetileg azért lett csak kiadva, mivel akadt néhány régi rész amit sehol sem használtak fel, így megszületett a "Crocodile Tears". Az egész demo alatt egy gyors IRQ loader tölt, miközben a soronkövetkező részről

közül információkat. Lássuk mi is fért bele ebbe a csokely négy részbe: plotter-mix, ami a zenére mozog, de a C= gombbal mi is változtathatjuk; plotterball (nem realtime); xy sinus mixer plotokból, 4 féle effektel; 3x2-es multi color upscroller

Betalálás: 58%



realtime); xy sinus mixer plotokból, 4 féle effektel; 3x2-es multi color upscroller



Legközelebb természetesen már nem csak magyar demok lesznek de, mivel elég sok hazai anyag jelent meg, így ezt az oldalt ezekből négynek a bemutatására szántuk. Addig is, bye...

MR.WAX

A játékleírás apropóját az adta, hogy nemrég jelent meg a Pirates Gold című program, melytől a Microprose programozói a korábbi sikeresorozat folytatását várják. Nem alaplatatlan teszik mindezt, mert a korábbi adaptációk hallatlan sikert könyvelhettek el maguknak, Sid Meier pedig ezzel a programmal tünt fel először a slágergyanús ötletek kiagyálójaként. Lássuk tehát, mi is lapul a rejtelmes "Kalózok" cím mögött.

A játék kezdetén három lehetőség tárul elénk: a "COMMAND A FAMOUS EXPEDITION" ponttal egy hírhedt kalóz egy expedíciójának irányítását vehetjük át. Ennek az az előnye, hogy az út elején nem kell egy maroknyi csapattal szennvednünk, hanem rögtön egy jól felszerelt flottával és több száz emberrel vágathunk neki a kalandnak, viszont egyes országokban már van rangunk vagy priuszunk. A "CONTINUE A SAVED GAME" pontot választva egy korábban kimentett játékállást tölthetünk be (ha van már ilyen, akkor most a program kiírja a kapitány nevét, a pillanatnyi tartózkodási helyet (város), az évet és a vagyonunkat). Ha a "START A NEW CARRIER"-re esik választásunk, akkor beállíthatunk egy szimpatikus korszakot, vagy "NO THANKS" felkiáltással mindezt átháríthatjuk a gépre. A korai időkben a spanyolok szinte egyeduralmuk a térségben, később azonban már a másik három ország (Anglia, Hollandia és Franciaország) is bekeményít. Ezután megadhatjuk a nevünket, a nehézségi fokozatot és az anyaoszágunkat. Hazánkban a játék elején kapunk egy "LETTER OF MARQUE" nevű okmányt, mellyel szabadon használhatjuk az adott ország kikötőit. Ha anélkül akarunk egy ország egyik városába behajózni, hogy ilyenünk lenne az adott országnál, és a városban van erőd, akkor valószínűleg egy hajónk alászáll a tenger fenekére. Ilyen levelet egyébként venni is lehet és a kiválasztott ország ellenségeinek módszeres írtásával szerezni is.

Ezután következik a kedvenc tulajdonságunk kiválasztása, mely lehet: SKILL AT FENCING: vívótudásunkkal kenterbe verhetjük D'Artagnant meg azt a másik hármat is, minekutána martolácink is embervesztés nélkül öblítenek le akár kétszeres túlerőt is, és jó eséllyel szállnak ringbe egy-kétszázszor akár egy négyszázszor városossal szemben is. Bátorra ajánlhatom ezen pont választását (kardozás előtt ki kell választani a fegyvert, majd a harc közben a joyt fel/le húzva védekezhetünk, állósan az ellenfél felé húzva fejre és hasra szúrhatunk, balra húzva előszúrhatunk, és jobbra húzva hátrálhatunk). SKILL AT NAVIGATION: széllel szemben gyorsabban haladhatunk, hajóink harc közben jobban fordulnak. Nem igazán éri meg ezt választani. SKILL AT GUNNERY: sasszemmel célzó agymesteraink lehetnek, ame pont választásával miközben ellenfeleink lövedékai néha közvetlen közelről sem találják. Nem egy hátrány. WIT AND CHARM: a legvilágosabb kisasszonyok fejét is könnyedén elcsavarhatjuk, könnyebben találhatunk feleséget

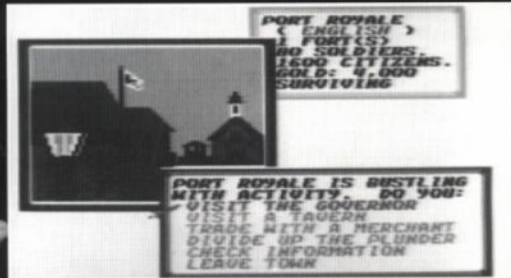
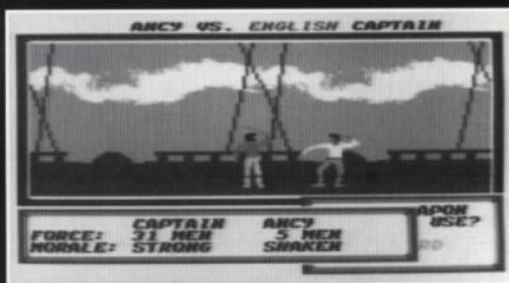
illette informátort (lásd később) magunknak. Nem akkora előny, hogy érdemes legyen ezt választani.

Miután igényeinknek megfelelően beállítottuk a paramétereket, kezdődhet a játék. Először egy rövid történetet olvashatunk arról, hogyan sikerült hajót szerezni és engedelmes legénységet verbuválnunk (általában egy lázadás alkalmával választanak meg minket kapitánynak), majd a fedélzester kérdésére kell helyesen válaszolnunk. Ha ez sikerült, még meg kell vívniuk a volt kapitánnyal. Ha a kérdésre helyesen válaszoltunk, biztos a győzelem, míg pontatlan válasz esetén lehetetlen győzni, és eleve kudarcra ítéltel indulhatunk csak útnak. Legelőször is a fedélzester tájékoztat pillanatnyi helyzetünkről, mely általában egy város közelében van. Lássuk tehát, mire számíthatunk, ha bevitörölünk egy ilyen településre. A program rövid tájékoztatást ad a városról, melyben leírja annak nevét, az erődök számát, az anyaoszágát, és néha a spanyol városoknál azt is, hogy az egyik arany szállító flotta (SILVER TRAIN vagy TREASURE FLEET) is a városban van (ilyenkor a helyőrség létszáma százzal, a zsákmányolható arany mennyisége pedig 50.000-rel nő). Ezután egy menüsor jelenik meg, melyből kiválasztva a SAIL INTO HARBOR-t (illette ha gyalog közelítettük meg a települést, akkor MARCH INTO TOWN), simán behajálhatunk a kikötőbe illetve a főtérre. Ha az adott országnál van "LETTER OF MARQUE" a birtokunkban, akkor ezt bátran megtelhetjük, talán csak akkor érdemes vigyázni, ha eddig bünyözöként tartottak nyilván

minket, mert ekkor elképzelhető, hogy ilyenkor is tüzet nyitnak ránk (ilyenkor nem a főtérre érkezünk, hanem a lőtérre). Ebben az esetben nem árt, ha először csak beosonunk a városba, amíg az "meg nem bocsájt nekünk".

Az ATTACK TOWN pont kiválasztása egyenlő a hadüzenettel. Ha gyalogosan közelítünk (ehhez elég a városot nem messze nekijáozni a partnak, és a legénység automatikusan part-ra száll), és a városban van erőd, akkor az erőszerzőknek megfelelő számú csapatok csapnak össze. Tűz-gombbal változathatunk a "hadtesteink" között, vagy a gombot nyomtatva együtt mozgathatjuk őket. Legjobb, ha a legerősebb csapatokkal fedezéke vonulunk (C64-esen ezt egy kis rojz jelöli, Amigán pedig a COVER felirat), a leggyengébbel pedig jó messze parádezzunk fel és alá a nyílt terep ügy, hogy az ellenségnek a látható csapatunk megtámadásához el kelljen mennie a rajtözökő erőink mellett, lehetőleg persze úgy, hogy ne legyen fedezékben. A szárazföldi támadásnak az az előnye, hogy minden erőnk részt vesz benne, míg a hajós

ostromnál csak egy hajónyi. Ha hajóval akarunk megostromolni egy várost, ki kell választanunk azt a teknőt, amelyikkel támadunk. Ekkor egyébként a program kiírja a pillanatnyi szélerősséget is. Ha az MEDIUM vagy STRONG, akkor bátran választhatunk nehezebb hajót is, amelyik gyenge szélben alig vándorogna. Persze nem árt, ha a nagy térképen várunk addig, amíg feltámad a part felé fújó szél, mert széllel szembe még senkinek sem sikerült... nagy veszteség nélkül partot érni. Mindig igyekezzünk a városba jutni, mert ha a mellette levő sikon kötünk ki, akkor embereinknek elmegy a kedve az agésztlől, és kezdhették előről a támadást. Ha sikerült lenyomni gyalogosan a védőket vagy behajózni a városba, akkor a vívós következik (ha a falvat nem védi erőd, akkor rögtön ide jutunk). Itt jut szerephez az, ha a játék elején a vívást választottuk mint kiemelkedő tulajdonságunkat. Az emberek morálja a vezetőjük pillanatnyi helyzetétől függ: ha ellenfelünk ANGRY, SHAKEN vagy PANIC hangulatban van, akkor csapatunk nekivadul és pozórjává aprítja a védőket. Ha támadásunk sikerrel jár, tehát ha legyőz-





PIRATES!

WANTED

zük a védők kapitányát, akkor kirámolhatjuk a várost. Ekkor azonban legelőször megjelenik egy bosszantó felirat is, melyből kiderül, hogy a lakók közeledésünk hírére elrejtették aranyuk kisebb-nagyobb részét. Ezután a városban fellelhető élelmiszer, áru és cukor/dohány/csempészárú-készleteket (kortól függően) dezsmlathat meg. Azonban ha hajóval támadunk, akkor csak annyi zsákmányt vihetünk el, amennyit abba az egy hajóba befér, míg szárazföldi ostromnál az összes hajó raklétét megtöphetjük. Néha előfordul (főleg Amigán), hogy a régi kormányzó elmenekül, ilyenkor mi nevezhetjük ki egy másikat. Vigyázat, ha a kincsesflotta egyik állomását nem hagyjuk spanyol fenntartás alatt, akkor ott az értelemszerűen nem áll meg legközelebb! Ha pedig egy támadásunk kudarcba fullad, hosszú börtönbüntetés vár ránk, mely alatt egészségünk jelentősen leromlik. Róadásul ha háromszor sikerül alulmaradunk, akkor kényszerűen vissza kell vonulnunk a kalózkodásból, hogy szerencsét próbáljunk mondjuk a babahintőporiparban. Elképzelhető, hogy valamilyen mindenképpen be kell jutnunk egy ellenséges településbe (például szabadságlevelet venni), ilyenkor válasszuk a SNEAK INTO TOWN pontot. Ha szerencsénk van, akkor gond nélkül belopakodhatunk, ellenkező esetben vívniuk kell egy őrrel. Ha megdöntöttük magunkat, a LEAVE TOWN pontot továbbhajózhathatunk.

Ha bent vagyunk a városban, újabb menüsorral találkozunk: VISIT THE GOVERNOR: a kormányzó meglátogatása. Ő elmondja, országa kívül áll hadban és kívül áll szövetségben, majd esetlegesen előléptet egyet magasabb rangba. Az ezzel járó földadomány a legutóbbi előléptetés óta elfoglalt ellenséges hajók és városok számától arányos.

Előfordul, hogy a helytartó tud valamit valakiről, aki tudja egy rég eltűnt családtagunk holliét.

Mind ezek után pedig általában bemutat a lányának is (minket), akivel cseveghetünk egy keveset vagy megkérhetjük a kezét. A nagyon randáknak néha egy-két poén elsűtése is elég, hogy beléknessenek, ezután ha meglátogatjuk a kedves papát, akkor a lány elsorolja, hogy jelenleg épp merre tartanak a spanyol kincseshajók. A bombázóknak pedig eszük ágában sincs hozzánk jönni, mert kérőjük messze fölöttünk áll rangban. Ha

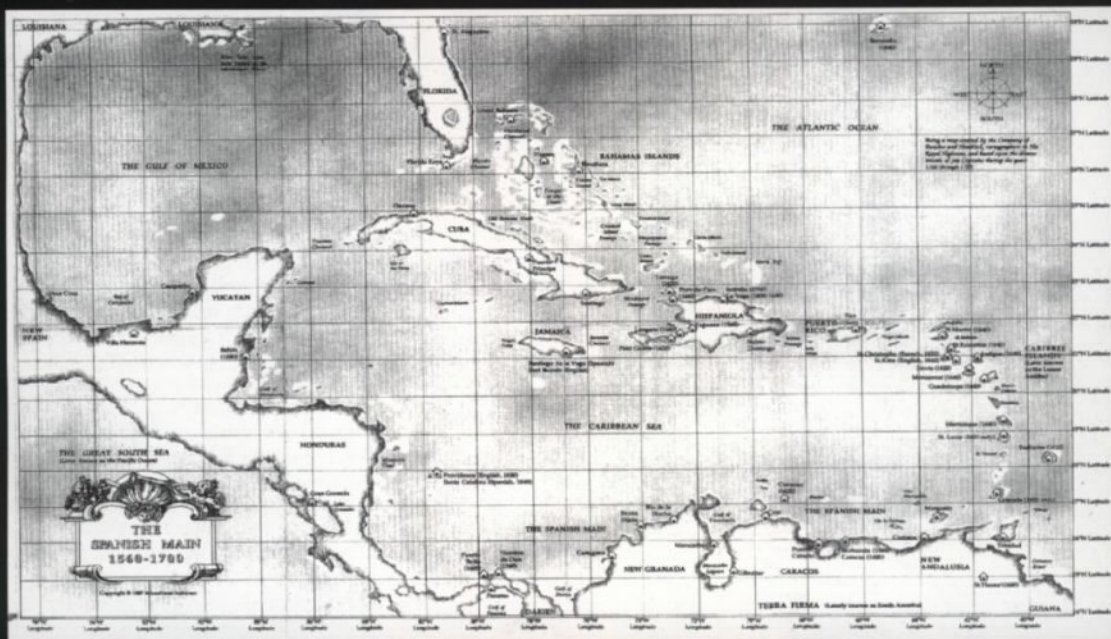
valaki mégis hajlandó elvállalni mátkánk szerepét, akkor előbb le kell kaszabolni a rivális vőlegényt, csak azután jön a nászszaka. Ettől fogva az asszony szintén tájékozott a kincseshajókról. Ha kalózkodás közben elfogtunk egy másik kalózt vagy egy kalózvadászt, akkor a kormányzó a látogatás alkalmával "alkobozza" tőlünk azokat, akik vele azonos nemzetiségűek. Ilyenkor felvéhetünk magunknak egy jöponatot. Néha az "idegenajkú" foglyok családjától is hoz egy váltságdíjajánlatot, melyet érdemes elfogadni, mert ellenkező esetben a város elhagyásakor a rab nagy valószínűséggel megszökik.

A városi lehetőségeink közül a leggyümölcsözőbb a krimó meglátogatása (VISIT A TAVERN). Itt egyrészt matrózkat vehetünk fel hírnevünk és a várható fejpénz arányában. Túl mohón azonban ne alkalmazzuk őket, mert a túl sok jelentkező felvétele után többi emberünk morcos lesz. Másrészt a friss híreket is itt hallgathatjuk meg, melyekből megtudhatjuk, ki kívül áll harcban, hol halt ki a fel város maláriában vagy indiántámadás miatt (az arany megmarad, csak a katonáknak fog a kár meg a tomahawk), hol halt ki az egész város kalóztámadás miatt (oda felesleges támadó szándékkal menni, mert a zsványok az aranyat persze elvitték), hol neveztek ki új kormányzót, hol nyitottak meg új aranybányát (ha a város kis nyeszelt volt, érdemes lerohanni), és melyik ország ajánl amnesztiát. Néha egy-egy utazó árul információt városáról kevéske pénzmögért, nagyrítán pedig egy vén tengeri medve adja el nekünk a feltevért örözt kincsenek lelőhelyét mutató térképet, legalábbis egy darabját. Ehhez később újabb darabokat vehetünk újabb ötszázatokért, így könnyítvén saját dolgunkat (legelőször azt is megtudjuk, hogy melyik városhoz esik közel). A kereskedőhöz sem árt betérni néha (TRADE WITH A MERCHANT), mert a kalózkodás mellett ez a pénzszerzés egyetlen módja, ha nincs is akkora haszna mint az előzőnek. Ha a városokról infót kérünk (lásd később), ott olvashatunk egy adatot a helyi önkormányzat kötségetvesi keretéről is. Ez STRUGGLING-tól WEALTHY-ig terjedhet, és ennek tudatában kereskedhetünk a városok között a jól bevált stratégiával: olcsón venni és drágán eladni. Ehhez nem kell mást tennünk, mint a szegény településeken felvásárolni az árut és a gazdagoknál eladni. A legnagyobb haszon a GOODS és a TOBACCO/SUGAR/HIDES áruknak nyerhető; az ágyúk ára mindenütt 50 arany. Ha egy városba több hajóval érkezünk, akkor a feleslegeseket itt adhatjuk el (flottánkban maximum 8 darab hajó lehet, de egy mindenképpen), és a sérült ladikkokat is itt javíthatjuk meg. Azonban vigyázzunk, mert ha sok nagy rakterű hajót eladunk, akkor a SPACE IN HOLD (szabad rakter) jelző negatív is lehet, és ha ilyenkor nem tudunk eladni elég árut ahhoz, hogy ez pozitív legyen (ha elfogy a kereskedő pénze), akkor a felesleget a "Bostoni teadélutánhoz" hasonlóan a tengerbe kell szórunk. Ha az adott város anyaoországa szerint bűnözők vagyunk, a kereskedők hajlamosak lemondani a busás haszonról és szöbba se állnak velünk ("WE DO NOT TRADE WITH PIRATES"). Ugyancsak a - szövetséges - városokban van lehetőségünk a zsákmány felosztására is. Mielőtt ezt a pontot választanánk, nem árt jelentősen megkritikálni a legénységet, hogy a stexet minél kevesebb részre osztani, valamint mindent eladni a kereskedőnél, a legjobb hajókat kivéve. Osztozkodás után megtudhatjuk, hogy a legénységnek mi volt a véleménye az egy fejre jutó porcióból mielőtt azt az utolsó garasig elitta a helyi kocsmákban, valamint hogy mi mennyi zsozót kassziroztunk (ez a nehézségi szintnek megfelelően 2/4/8/16 tiszti rész). Ekkor léphetünk magasabb nehézségi fokozatokba is, vagy befejezhetjük az egész kalózkodást. Elolvashatjuk, hogy visszavonulásunk után melyik társadalmi osztályba sikerült beilleszkednünk, és mindezt mekkora megbecsülés mellett; sikerült-e felesleget találnunk és eltűnt

családotog felkutattunk. Ha saját magunkat nyugdíjaztuk, még visszatérhetünk a tengerekre, míg ha a legénység váltott le kiöregedésünk miatt, a játék elején egy híres expedíciót választottunk vagy háromszor térdrekényszerítették csatában (ez persze egészségromboló börtönnel is jár), akkor erre már nincs lehetőségünk. A CHECK INFORMATION menüt a játék során is bármikor előhívhatjuk a tüzgomb lenyomásával. Ekkor a következő pontok közül választhatunk: CONTINUE TRA-

meg itt) és birtokunkat, végül pedig a hírnevünket, mely a kocsmában jelentkezők számát befolyásolja. SHIP'S LOG : hajónapló. MAPS : a játék alatt szerzett, de még fel nem derített térképek tekinthetők meg itt. CITIES : a játékban szereplő városok infóját nézhetjük meg (anyaországa, lakosai és helyőrség létszáma, anyagi helyzet, erődök száma és a kincstár tartalma). Ha egy településen az utóbbi időben történt valami érdekes (kalóz-, vagy indiántámadás, malária, aranybányá-

számíthatunk - persze néha érhetnek meglepetések). Ekkor választhatunk, hogy közelebb megyünk-e (INVESTIGATE), vagy folytatjuk utunkat. Ha közelebb siklunk, megtekinthetjük a leendő áldozatot, megtudjuk e nemzetiségét, majd eldönthetjük, hogy megtámadjuk-e, átkiabálunk-e hírekért (ellenséges hajóknál ez legtöbbször azonos a harccal), vagy egyszerűen továbbhagyunk. Ha a hajón kalózsok vannak, akkor néha nem lehet elkerülni a harcot, vagy ha menekülésre fogjuk a



VELS : az út folytatása, tehát újra a tengerre vagy a városi menübe jutunk; PATRY STATUS : a legénység száma, az ágyúk száma, a zsákmányolt arany mennyisége olvasható itt, valamint az, hogy a kaja hány napra elég még és hogy a legénység milyen hangulatban van. Ezenkívül megtudható a szállított áruk mennyisége és a flottánk hajóinak listája is (a sérült hajók neve mellett a DAMAGED felirat jelenik meg). Azt is megtudhatjuk, hogy hány kalózt vagy kalózvadászt ejtettünk fogj. Ezen adatok közül a legénység hangulata a legfontosabb, mert ha ez UNHAPPY vagy ANGRY, akkor egy város elhagyásakor szökni fognak a szerintük jogos részekkel, illetve a nyílt tengeren lázadoznak, és ha nem csillapítjuk dühüket egy jó zsíros zsákmány becserkészésével vagy néhányuk csata közbeni lelövésével, akkor ránkusztíjók vezetőjüket, akivel meg kell vívniuk. Ha győzünk, a hangulat továbbra is nyomott marad, és hamarosan újabb párbajra kell számítanunk. PERRSONAL STATUS : itt a négy nagyhatalomnál elért rangunk olvasható (ha ez HOSTILE vagy WARY, akkor bűnözők vagyunk), ami nem jelenti azt, hogy ha valahol már előléptettek egyszer, ott nem lehetünk bűnözők (ekkor a program már a bűnöző státuszunkat nem jelzi ki, csak a rangot). Megtudhatjuk életkorunkat és egészségi állapotunkat is (FINE/GOOD/FAIR/POOR HEALTH), vagyónunkat (csak azt, ami már biztosan a miénk, tehát a majdan elkövetkező osztokodás ránk eső része még nem jelenik

tás), akkor itt egy darabig tárolódik minden adata. TAKE SUN SIGHT : ez egy műszert csal a képernyőre, amellyel megmérhetjük a szélességi-, és hosszúsági fokokat úgy, hogy a kis barna maszatot a Nap alá toljuk, és mikor az a legmagasabban áll, akkor egyszerűen leolvassuk az adatokat a képernyő alján. SEARCH : a tengeren valahol partra szállva embereink felássák a földet. Értelemszerűen a vásárolt térképeken jelölt helyeken kell túrnunk a kincs után. DIVIDE FLEET : csak Amigán létező lehetőség, mellyel néhány hajót hátrahagyhatunk a minimális nyolc fő/hajó legénységgel és egy-két ágyúval. Később erre járva JOIN FLEET parancsot kiadva újra egyesíthetjük a flottát.

Térjünk végre rá a lényegre: a nagy térkép használatára. Kis hajókat a joy-jal igazgathatjuk. A fehér felhők közepes, a szürkék viharos szellet hoznak, mely magasabb nehézségi fokozatban rövid időre irányíthatatlanná is teheti hajókat, magával ragadva azt. Ilyenkor próbáljunk kikecmeregni az orkánból, bár a nyílt tengeren, jó irányba haladva még hasznos is lehet ez a kis extra sebesség. Azonban tartsuk nyitva a szemünket, mert a kék vizen néhol látható világos színű zónák közé keveredve könnyen elveszítetünk egy-két vagy akár az összes hajókat is. A kalózkodásra akkor van lehetőségünk, ha az árbockosárból emberünk észrevesz egy vitorlát a távolban (az első két nehézségi fokozatban a fedélzetmester arra is figyelmet, hogy milyen felségvizeken hajóznak, tehát milyen hajóra

dolgot, az utolsó hajókat lekapsolja a rivális közellen-ség. Ha a harc mellett döntünk, ki kell választanunk a hajót, amellyel támadótávolságba manőverezünk, és kezdetét veheti a viadal. A joy felfelé húzásával kibont-hatjuk az összes vitorlánkat, lekezésével pedig levon-hatjuk azokat (Amigán az egérral látható meg). A tüz-gombbal pedig pergőtűzet zúdíthatunk az ellenre. Minden ágyú mellé kell négy matroz az újratöltéshez és a célzásához, tehát senki ne képzelje, hogy az összes ágyút egy hajóra felpakolva egy lövéssel elsüllyeszítheti egész Európát. A találatok eredményeképpen a célpont elveszít néhány vitorlát és árbot, sőt el is süllyedhet. Ha már kellőképpen legyengült a préda, üsszunk-e közelebe, mire az vagy megadja magát vagy vívunk, és aztán odja meg magát. Győzelem esetén választhatunk, hogy megtartjuk-e a hajót (csak így lehet szerzni) vagy csak kirámozzuk és elsüllyesztjük; majd a kereskedőhöz hasonló módon (joy jobbra-balra C64-esen, illetve tüz-gomb Amigán) átpakolhatjuk a szajrét (ilyenkor az összes rakodótérünket felhasználhatjuk, nem csak a támadó hajóit).



Két bevaló utcakölyök, Joe és Nat éppen szakos esti tracspartijukat élvezték a hordókban labogó fűz

mellett, mikor egy szampillános által a környékükön eddig nem látott banda őket körül. Előkerültek a pillangókések, a baseball-ütők, a bozótívógó bárdok és a vasalt

orrú bakancsok vérszenes dobogtak körülöttük. Ennek fele se tréfa, hiszen hírből már ismerték a bandát: ők az örült X-Professzor béréncsei, akik folyamatosan veszik ellenőrzésük alá a nagyvárosok szegény-negyedét, hogy így piacot biztosítsanak saját drog-, és fegyverekgyártóiknak. A két haver szeme összeillant és egyből tudták, hogy mit legyenek. Ők nem hajtanak fejet a hódítóknak és az erőszaknak! Ekkor a punkok hirtelen megindultak feléjük, egy baseball ütő hasított a levegőbe...

Két órával később egy elvarázsolt kastélyban ébredtek. Ez Count Cosimo, a prof jóbarátjának, a vámpírnak a kastélya -hasított belejük a felismerés. De nem volt sok idő a sajnálkozásra, mivel ezernyi csontváz, bőragár, patkány és vérszívó dög száguldozott feléjük. A ska-cak egy pillanat alatt elhatározták, hogy akármilyen is várjan rájuk, végigküzdi a megpróbáltatásokon magukat és leszámolnak az elvetemült professzorról. Hát jól fel kell kötniük a gatyójukat, mert az elvarázsolt kastély csak belépő a legborzalmasabb helyszínekhez. Maenotaurus, a bika őrzte piramis lesz a következő próbatétel, majd a woodoo varázslónő, Sheeppop által lakott buddha templom is meghódításra vár. A punk-erős a telegrafittizett metrókocsikban már meg sem kótyyan háseinknek, hiszen a végső összecsapás a főrohaddékkal



csak ez után következnek. Összegeben tehát 6 pályát kell teljesíteniük, mindegyik végén egy egy központi ellenféllel. A helyszínek elég

változatosak, talán csak az ellenfelek lesznek visszatérő ismerősök az egyes pályákon. Általános cél az apró ankh-ök összegyűjtötése, a bónusz tárgyak keresgetése és a fegyverek beszerzése. Ezekből 5 felét tudunk begyűjteni az öklünkön kívül: molotov koktélt, amely



lángerdőt varázsol oda, ahol földet ér, nuncsukat, lángfűrész, furkóbotot és surikant. Háseinkkel nemcsak futni, ugrani és kúszni tudunk, hanem egy jól irányzott elugrás segítségével a falak széleibe meg tudunk kapaszkodni és onnan izomból fel is tudjuk húzni magunkat. A ládákat, amelyek a földön hevernek, ökölrel, vagy bottal zúzunk porrá, mert értékes gyémántokat és egyéb bónuszczuccokat nyerhetünk belőlük. Ezen kívül érdemes a kiálló falrészeket is megköcogtatni, mert ezek mögött is lehetnek rejtett cumók. A pályák közötti átvezető részekben gyűjtögessük szorgalmasan az ankh-ököt, és kerüljük el a bombákkal, halálfejekkel való közelebbi kapcsolatát. Mindent egybevetve állati jó anyag ez a "Hét Jencsil". Az enyhébb pályáktól kezdve, ahol csak csépelniük kell az ellenfeleket (Elvarázsolt Kastély), megtalálhatók benne gondolkodtató rejtejképekkel teli szintek is (Piramis), sőt szinte megoldhatatlan nehézségű helyszínek is tartkítják a játékok (Buddha Templom). A grafika nem

hagy kívánni valót maga mögött, sőt egyes szintek - meg merem kockáztatni - olyan finom kidolgozásúak, hogy a legjobb játéktérmi gép is megirigyelhetné. A hanghatások pedig egyszerűen lebilinszelőek! A stillfűrész hangja bizsergetően félelmetes, az ütések és rúgások hangjai pedig "hasbavágóan" eredetiek. Mit mondhatok még? "Hé, Öreg, ezt kapd ki! Ha tőkös vagy, ne hagyj ki!"

Zolee

YODDLE



ÉRTÉKELŐ	
grafika	83%
hang/zene	81%
kezelhetőség	85%
kihívás	79%
ÖSSZHATÁS	
84%	
TESZTELVE: AMIGA 576000	
VERZIÓK: Amiga	



NIPPON

SAFES I.N.C.

Ismét elröpült egy nyár, s én itt ülök az éjszai napórástésben a képernyő előtt, s próbálok valamit összehozni ezen a programszegény nyáron. Nem volti nehéz a választás, hisz csupán egyetlen értelmes kalendrá lettem. Először kissé gyanakodva mustáltam a Nippon Safes Inc.-t; úgy látni, hogy nem egy kiforratt, profi csapat munkája. A grafikát egy az egyben Amigától konvertálták át, s mint tudjuk, ami Amigán szép, az nem biztos, hogy PC-n is megfelelő... Tehát a PC-s tábor kénytelen lesz gyengébb grafikával megelégedni. Ez még nem lenne nagy baj, de sajnos PC-n elég gyenge a kódolás is, így sok animációal rémesen lassul a játék. A másik nagy hiányossága a PC-s verzióknak a hang. Amigán egész tűrhetőek a hanghatások, de PC-n az S-6 midifile-an kívül semmi sincs.

Eddig csupa rosszat mondtam a játékról, itt az ideje, hogy valami jót is szóljak: a sztori fenomenális! Az olasz srácok telelítették poénokkal a játékot, amiknek egy részén kifelepszik az ember. Ha nem is sikerül megütni a "Tentacle" színvonalát, azért érdemes lenni mellé az angolul/németül/olaszul/franciául tudóknak. A szöveg remek humora mellől nagyon hiányzik az animáció, de hát ez van, ez kell szeretni.

Miután kiválasztottuk a játék nyelvét, eldönthetjük, hogy állást vállunk vagy új játékot kezdünk. Az utóbbi esetben megnevezhetjük az intrót (bal gomb), vagy egyből játszhatunk (jobb gomb). Az intróban megtekinthetjük a három főszereplő saját múltját, ugyanis a legkevésbé sem tartoznak a túrvényiszteelő polgárok népes táborába. A játék három nagyobb fejezetre bomlik: az elején kiválaszthatjuk, melyik szereplővel játszunk. Lássuk a választási lehetőségeket: WaRiHoWaLeWa-t kirokva a kártyákkal Donna Fatale-t irányíthatjuk, a szexi bombázót.

WaRiKiNeHo = Doug Nuts, a számítógép-őrült, valamint a WaRiHoWaLeWa kóddal a buta Dino Fagiolit borbéba bújhatunk. A játékot akkor nyarjuk meg teljes egészében, ha minden szereplő sztoriját lejátszuk.

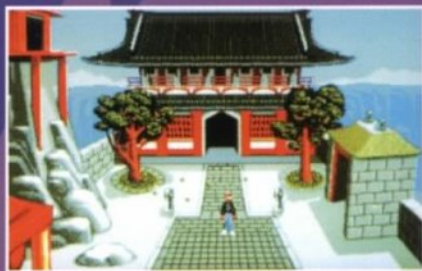
A játék folyamán kizárólag az egérre támaszkodunk, kivéve az állás-mentést (S), a törlést (L) és a kilépést (Space). Az irányítás kellemes, de messze elmarad a "Nagy Klasszikus" ikonvezérlése mögött. A jobb gombbal clickelve ide-oda járkalhatunk, a bal gombbal az inventory-t kérhetjük le. Amíg nyomva tartjuk a gombot, addig választhatunk az inventory-ból: itt láthatók tárgyaitnk és az akció-ikonok, melyek rendre a következők: nyitni-zárni, megvizsgálni, felvenni, beszélni. Tárgyaitnk mellett sokszor jelennek meg különleges ikonok is, mint például énekles, ütés, meditálás. Ha két tárgyat akarunk egymáson használni, ki kell választani az egyiket, majd az inventory-t emberünk mellett nyissuk meg, s a kiválasztott tárgyat használjuk a második tárgyon. És még valami: a párbeszédokat nem fogom pontról pontra leírni, hisz csak 2-3 variáció közül választhatunk, legfeljebb majd próbálgatunk, s különben is: a játék tele van klassz szövegekkel, vétek lenne kihagyni.

DINO

Dino, aki kocsifehérséért élvezte a börtön vendégserenztét, most éppen a kormányzóval igyekszik "új" életet kezdeni. Nagy szerepjátékra sikerül munkát kapnia a Tyokoi Múzeumban. A múzeum igazgatójától meg is kapjuk első feladatunkat: menjünk fel az emeletre, s szedjük ki az újonnan érkezett műtárgyakat a dobozaikból. Vegyük fel a panel alól a húzóhókeszüléket, majd szedjük fel a panelt. Mögötte négy kapcsoló található: állítsuk őket addig leegyszerűen csak rájuk kell venni a kurzort) amíg ki nem nyílik a az emeleti rács. Menjünk fel, s szedjük le a dobozokat a műtárgyakról, majd szedjük fel a tárgyakat is. Vegyük le a falról a Giocondát, majd válasszuk ki az inventory-ból a kis szobrocskát, melynek egy éles penge van a kezében. A szobrocskával a kézben válasszuk ki a babkonzervet, s

nyissuk ki azt a penge segítségével, majd együk meg. Ettől rettenetes erőre teszünk szert, s képesek leszünk bezárni az ajtó mellett álló műanyagbűrt, ami mögött egy anygyűpóra lenünk. Vegyük kézbe most az anygyűpót, s gyűjtsük meg vele a képet. A langoló festményt tartsuk a plafonon lévő tűzjelzőhöz, mire megjelenik munkaadónk, s jól lehard minket, hogy elégtünk egy ilyen értékes festményt... De sehol, megeseik Dino-n a szíve, s ad még egy lehetőséget: a falozsintén a szarkafogatok kell növekvő sorrendbe rakni. Ez nem valami megerőltető feladat, de az ábra szerinti Dino kellően kimelegedik a munkában, s a szarkafogatoknak támaszkodni pihenni... Azok pedig, úgy borulnak fel, mint a dominó, az igazgató örömeire. Harmadik lehetőség nincs: kitesznek az utcára.

Kint egy gyanús alak lép mellénk, s egy szigorúan bizalmas feladattal biz meg: hozzunk el a Kinzai TV-toronyból egy csomagot... Dino örömmel vállolja, főleg mert csekély anyagi hasznon is jár vele. Keressük fel a Hat Soshi bajorát, s várjuk meg, hogy kinyisson az itt lévő vegyeskereskedés. Cseréljük be a nálunk lévő anygyűpót egy feszítővasra, majd induljunk el balra. Ha eljutunk a parkba, keressünk meg egy forrást, majd nézzünk bele: egy 100 jenesre figyel fel Dino, amit természetesen tegyünk el. Menjünk vissza a múzeum elé, ahol vagy egy taxit, vagy egy szórólapp osztogatót találunk. Ha a taxis lesz azt, beszéljünk el vele, s közben figyeljük a rádiót, ahol bemozdíthatjuk, hogy egy ember felmászott a TV-torony tetejére, s a mélybe akarja vetni magát. Hagyjuk el a képernyőt, majd jöjünk vissza ismét a múzeum elé, s ha itt van a röplapszóró, szedjük össze tőle mindent, amit ad és olvassuk is



el az összetett. Ha minden igaz, lesz talán egy zölde színű meghívó a parkban lévő étterembe. Menjünk oda, s váltsuk be a meghívót, amiért egy adag babot kapunk, amiből limet szuper érsekek leszünk. Most már ideje felkeresnünk a TV-tornyot! Kérjünk jnyvet a Kinza állomásra az újságostól, majd fizessük ki a 100 jennel. A metróban helyezzük be a jegyünket a nyílásba, s pár perc múlva Kinzaba érünk. Menjünk be a TV-tornyba, s fesszük ki az ajtót a fesszítéssel. Fussunk fel a tetőre, s beszélgessünk el a ingszikkos-jelölttel. Dino-nak egy látszik pszichiateri képességei vannak: sikerül a fickót elérnie szándékától, és rávennie, hogy inkább ijjen egy új TV sorozatot (ugyanis azért akart legrani, mert a 7546 részes sorozatot nem vették meg). Amikor már lemondott az ugrásról, Dino barátján hátrabevetett... s így mégis ugrás lesz a vége. Egyedül a sapkája maradt ránk, de ebben a pillanatban elénk esik egy csomag. Miután felszedtük és kibontottuk, izaljuk meg a benne lévő fehér port... Honnan kerülnek ide ezek a rázsászn elefántok? Újlet már nem lesz belőle, de egyébként sem létezik az a hotel, amit megbizánk adott meg nekünk, tehát ennél főbbet nem tehetünk. Lejövve a toronyból nézzünk körül az utcán: egy érdekes poszteren Sumo bajnokokról hirdetések, aminek a fődíja 50000 jent. Alighogy elolvassuk, egy vanzó hölgyön akad meg a szemünk, aki pályereve áll a Sumo-ring mellett. Szólítsuk meg, s 6 alpanaszolja, hogy beteg anyja gyógyításához éppen 50000 jentre lenne szükség... micsoda véletlen. Dino megjágrá, hogy ha megnyeri a versenyt, a pénzt megkapja. Térjünk be a Sumo-ringbe, ahol egy óvatos ember kiakart, hogy előbb egy jó tréner kereszünk, stb. stb.

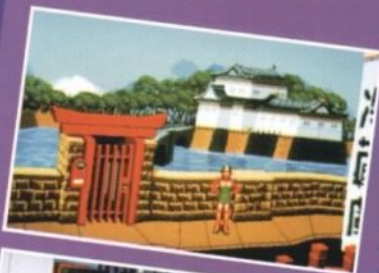
Csodára ódolgunk el, s egyelőre itthagyjuk ezt a helyet. Keressük fel az újságost, és a sapkát az erre járó embereknek ajánlgassuk fel. Valaki hajlandó 100 jent adni érte. A pénzen vásároljunk egy jnyvet Sububa, s menjünk el oda. Térjünk be a fűrdőbe, ahol egy gang állja utunkat. Most hatalmas erőnket kilaszalva mérjünk egy ütést a gengre, mire az felemelkedik, s mi beléphetünk a szumbójának menedzseréhez, aki éppen fűrdőt vesz. Beszélgessünk el vele, mire ő gúnyosan odaveteli, hogy mondjuk meg a verseny szervezőjének, hogy minden felkészülés nélkül indulhatunk. Keressük fel a ringet, ahol a bírós a súlysnakat, hiszen az a limit alatt van 10 kilóval. Ódolgunk ki, mire beleütközünk Nuts-ba, aki felajánl egy meghívót a parki étterembe egy sumo-jegyért cserébe. Menjünk vissza az arénába, vegyük fel ott a jnyvet, s cseréljük be a meghívóra. Így az étteremben annyit ehethünk és itashunk, amennyi belénk fér... A versenysúly elérése után visszatérve az arénába lezáró győzünk. A győzelem után Dino hátszen leperkálja az 50000 jent Donnának, s máris tovább áll. Menjünk vissza a Hot Sushiház, s ha eddig nem találkoztunk volna egy gyanús lovonos sráccal, keressük meg, aki hajlandó egy munkát, ami kisebb rizikóval jár, de nagy a hozszo: el kell hoznunk a Mihusuto Törzsesség széfjéből egy mágnest. Dino természetesen örömmel vállalja. Az újságostól akkor találunk egy újságot, amiben az imént említett társaság hirdeti, hogy munkarót keres. Menjünk el a cég székházába (a múzeum mellett), s szóljunk fel a hangszórón. Bevezetnek egy szobába, ahol két tudós össze-vissza kérdezet. Az a lényeg, hogy a legvadabb hülyeségeket nyálgatjuk be válaszként. Ha megvagyunk, s megfelelően hülyének hisznek,

beraknak egy agyosóba, ahol előlleg szuperintelligensékké válunk. A most következő kérdésekre mindig helyesen kell felelni... (4,2,3,1-valoszinileg). Ha minden jól megy, felvezetnek munkatársnák, s a számítógépek mellett kapunk helyet. Először dolgozunk az legyen, hogy szedjük ki az ajtó melletti panelt, majd vegyük fel a nyomtató kábelét, s kössük össze a panelt a számítógéppel. Nyissuk ki a disc-dobozokat, és keressük meg az ajtónyitó kódlemezét. Ha ezt behelyezzük a gép-be, szabad az út. A következő helyiségben vegyük fel a vázát, nyissuk ki az alsó fiókot, s vegyük ki belőle a csomagot, amiben egy bab-szemlet és egy kerfoltól talalunk. Menjünk tovább balra a laborba, lövünk tele a vázát a csapból folyó léttel, majd vegyük le az ajtó aljáról a rácsot. Nyomjuk meg az ajtó feletti gombot, mire az itt lévő gépezet beindul. Álljunk be, s meglepő változásn meggyünk keresztül: pirinyóvá iáporodunk. Így be tudunk osanni az ajtón, aminek kiemeltük a rácsát. Bent üléssük el a fölbe a babot, majd öntözük meg a váza tartalmával. Kinő egy szuperbab, amit elfogyaszva szupererőre teszünk szert. Nyissuk ki az ajtót, s a kint lévő roboton található gombt nyomjuk meg. Pechünkre a robot arcfelismerő rendszerrel dolgozik, s Dino kénytelen felvenni a nyilcipőt. Amikor megáll, mérjünk egy hatalmas csapot a robotra, amittől örökre elhalogt. Mögötte a széf, s benne a mágnest! Vegyük fel, majd tünés kifelé. Amint kilépünk a társaságból, egy virágcserep esik a fejünkre...

Donna

Frissiben szabadulva Tykoi cellánkból első dolgunk legyen bajtuni a városba. Induljunk először felfelé a börtöntől, s vegyük megunkhoz a Tykoko mutató táblát. Most irány visszafelé, s a börtöntől húzzunk lefelé. Keressük meg a Last Food kajáló földi maradványait, s szedjük fel a mustárt. Ezek után stoppoljunk egy autót a táblával. A városban először is keressük fel Dough házat (az újságostól "lone"), s az itt lévő szemétkupacból emeljük ki a parfüms üveget. Most keressük fel a Hot Sushiban a magányos éreget, aki megbíz, hogy szerezzük meg neki a elnök palotájában örözt koldost, s cserébe segít bekerülnünk a hollywoodi életbe énekesznként. Ezután szedjük le a Maxet és Kost, a program készítőit, októl egy kis segítséget kérhetünk. Előbb hazunk nekik két hot-dogot mustárral. Adnak rá 500 jent. A parkban csatngalva keressük meg a fűrészt, töltsük meg a parfüms üveget az egyik forrásból, s vegyünk két hamburgert az árustól. Az árus éppen kifogyott a mustárból, úgyhogy a sajtunkat vagyunk kénytelenek feloldozni. Maxék cserébe kemény 50 jent adnak, s így a visszajáróval együtt 100 jentünk van.

Keressük fel a Rezidenciát, s olvassuk el a kázózt papirt: "Teakészítőt kerestek". Talán így bejuthatnánk. Egyelőre hiába próbálunk a kaputelefonon beszélni, nem nyertünk beborzást. Szólítsunk le egy gést az úton, aki elárulja, hogy van egy kitűnő teaház Kinzában. Vegyünk is egy jnyvet oda. Kinzában beszélgessünk a teaház tulajdonosával, aki 50000 jentért hajlandó kitanítani a japán teafőzés minden csinyjára-binyjára. Ekkor futunk össze Dinóval, s rávesszük, hogy ha megnyeri a Sumo-kupát, adja nekünk a fődíjat. Nos egyelőre máshol akad dolgunk: Shouban ko-rassuk fel a baloktat, s olvassuk el a feletük lévő hirdetéset, hogy hol hirdettek egy Subui nevű szépségzalont. (Ha nem ezt a hirdetéset látjuk, távozzunk, majd térjünk vissza). Térjünk be a balba, s cseréljük be a hamis dezodorunkat 200 jentre. Keressük fel az újságost, olvassunk bele az



ott lévő Képes Sportba, amiből megtudhatjuk hogy a Sumo-bajnok Tazakuban tartózkodik. Vegyünk egy jnyvet Tazakuba, egyet Sububa, majd irány a Sumo-bajnok. A partást kérjük meg, hogy adjon át egy üzenetet Futottának, mire kapunk egy tollat, s üzenetünket beteszni a fakkokba. A tollon van a hotel telefonszáma, hívjuk innen fel, s hazudjuk azt a partásnak, hogy lojók a mo-pedjét, mire ő kirohan. Nézzük meg a fakkokat, így megtudjuk, hogy hányasba tette az üzenetünket, majd hívunk liftet, s nyissuk be a Futottához. Most egy kis CENSORED rész következik, ami után Mr. Futotta annyira kifárad, hogy elveszti a mérkézeit. Keressük fel Dinót, aki nyert, s átadja az 50000 jent.

Következő utunk a teaházba vezet, ahol kiképeznek, s így már mehetünk az elnökhöz teát főzni. Itt megkapjuk a rezidencia kulcsát, s szabadon járhatunk-kelhetünk. Térjünk be a halba, s kopogtassunk be az elnökhöz, mire ő idegesen elküld bennünket a sunyiba. Kérdezzük ki a szolgát, mi történt az előző lánnyal aki itt szolgált. Megtudjuk, hogy megpróbálta ellopni a felve örözt karot, s most börtönben csüszik. Egyelőre hagyjuk el a rezidenciát, s irány a múzeum. A fűrészzel kapjuk le a sárga szobor kezét, majd irány vissza. A rezidencia halljában nyissuk ki a széfet öröz szekrényt, majd helyezzük bele a szobor kezét. Hát nem éppen az ahított karra leltünk, hanem csak egy autogramra Susy Young énekesnőtől. Kérdezzük ki a szolgát, aki elárulja, hogy a kormányzó teljesen belehabarodott a hölgybe, és semmit nem csinál egész nap szarelim bánoata miatt. Ezután menjünk Dough lakására, s kérjük meg, hogy keresse fel a börtönben az illető nőt, s tudjon meg tőle mindent. Dough szivesen elvállalja, cserébe csak egy ajánló levelet kér a Saku-Mano Monastery-be az elnökötől. Elhagyva Dough lakását, az újságostól egy képre talunk az énekesnőről. Vegyük fel, majd irány a Subui szépségzalont. Sminkelessük át magunkat Susy mintájára, majd keressük fel az elnököt. Sajnos labukunk, mert nem ismerjük Susy egyetlen számát sem... Sobaj, irány Dough háza, ahol húzzuk el a függönnyt, s szedjük ki a CD lemezt a számítógépből. Vigyük el a balba, s cseréljük ki egy Susy lemezre, majd irány Kinza, a TV-torony, ahol egy énekesnő-gépe betelve a CD-t megtalathatjuk a számokat. Most már nyugodtan visszatérhetünk az elnökhöz, mindent elvisz. Pechünkre elveszi a kulcsunkat, úgyhogy foglyok vagyunk... A levelet azért megkaptuk, most már csak menekülni kell. Nyissuk ki a szekrényeket, vegyük magunkhoz az üveget és a lapodát, s csináljunk ezekből egy babót. Most irány a hall, majd az ablak, amin keresztül meg nehezen kijutunk az útra. Keressük fel Dough-t, aki elmondja, hogy a kastélyban van a kard, a kép mögötti széfben, s átadja a kulcsot hozzá. Menjünk vissza, s a kulccsal nyissuk ki az előszobában lévő széfet. A kard máris nálunk van, úgyhogy spuril De amint

kilépünk, egy zsákot húznak a fejünkre...

Dough

Hasonlóan Donnához, ő is épp most szabadul. Először is keressük fel a Last Food melletti kukát: valami bizgonytűt talál benne Dough, amit vegyünk magunkhoz. Keressük meg a telefont, a bigyó segítségével pumpáljuk meg, s így ingyen hívhatunk taxit. Taxizás közben vizsgáljuk meg az ablakon fityegő Sumo-figurát, majd beszélgetünk el a taxissal a sumoról. Megtudjuk, hogy nagyon szeretne egy jegyet szerezni az esti show-ra. Nemskorára megérkezünk, s 2500 jent követel tőlük fuvarozónk. Ennyi nincs nálunk... na ennek vége, de legalább megmaradt 1000 jenünk. Térjünk be a Hot Sushiba, s mutassuk meg a nálunk lévő levelet a sarokban ülő úrnak: nem gyázi dicsőíteni elektronikai képességeinket, s végül arra kér, hogy szerezzék meg neki a Jade Buddha szobrocskát, nem lesz halatlan. Menjünk haza, vegyük fel a TV-irányítót, levázzunk egy kiscsót, majd nyissuk ki a ládát, s vegyük magunkhoz a csavarkulcsot, majd húzzuk el a függőnyt, s szereljük ki vele a rádióból a hangszórót. Hagyjuk el otthonunkat, majd nyissuk ki a postaládánkat: egy levél és a hozzá tartozó csomag: egy detonátor. Húzzunk ki a múzeum elé, s ott a "szendvicsembertől" ijmöljünk annyi szórólapot, amennyit csak tudunk. (Ha a taxis lenne itt, beszélgetünk el vele, majd jöjünk vissza még egyszer.) Keressük fel a parkban a punkokat, s adjuk oda nekik a "The Dead Rat"-be szóló meghívót. Úgy megőrülnek neki, hogy megkapjuk a képregényüket, amit rögtön váltunk is be 100 jenne az újpósnál.

Keressük fel Maxékát a kocsmában, s kérjünk egy kis segítséget: egy sórárt hajlandók elarúlni, hogy a Sumo-öréna a Kinza állomásnál van. Vegyünk nekik egy üveggel a kocsmarostól, majd váltsunk egy jegyet Kinzába, ahol Dinavál találkozzunk, aki orrrel panaszkodik, hogy túl könnyű a Sumo bajnoksághoz. Nézzük meg a metróban lévő hirdelést, amiben egy Pachinko házról olvashatunk (japán szerencsajáték) Sububan. Térjünk vissza Shoubu, vegyük szét a parkolórárt a csavarkulccsal (100 jent), s vegyünk egy jegyet Sububa. A valóságban találunk egy otfolepteti golyót, amivel játszani tudunk. Játék közben kapjuk elő a hangszórót, s így nyerünk egy rakás golyót, amit beválthatunk a gépnél cigarettára. Nyarjunk meg egy adag golyót ezzel a módszerrel, majd irány újra Shou. A vegyeskereskedésben cseréljük be a csavarkulcsot a nagy edényre, amibe szórjuk bale a golyókat, majd számoljuk meg, és cseréljük vissza a csavarkulcsunkra. Most irány a parkban az étterem, s olvassuk el a golyóval teli edényen a szöveget: aki elhaldja, hány golyót rajt az edény, nyer egy meghívót az étterembe, s annyit ehet, amennyit tud. Jelentkezzünk be a szakácsnál egy játékre, s pont eltaláljuk a szómat (ugyanannyi, amennyit számolunk). A meghívóval futás Dinához, aki egy jeggyel kedveskedik nekünk, mi pedig kiengeszteljük vele a taxissal. Ő elhív a Saku-Rambo-hoz, de egyelőre tehetetlenek vagyunk ott. Irány haza, ahol Donnába botlunk, aki megkér, hogy kerítsünk elő egy hólyagot a börtönből... Dough cserébe egy levelet kér az elnökötől, ami a Saku-Rambo-ba szabad bejutást biztosít.

A postaládánkból vegyük ki a plastikot, majd menjünk Maxékához, akik néhány cigiért elárulják, hogy miként juthatunk el a börtönhöz: a metróállomásnál az alogótban induljunk el jobbra, s bejuthatunk a csatornarendszerbe, ami a börtönig vezet. A rácsot a csavarkulccsal távolítsuk el, majd a csatornarendszerben keressük meg a csákányt. Ha kijutunk a börtön falához, nyert ügyünk van: üssünk egy lyukat a falon a csákánnyal, helyezzük be a plastikot, majd a detonátorral robbantunk. A nő kijön, elárulja a szél helyét, s átad egy kulcsot hozzánk. Botorkáljunk el hozzáig, ahol Donna vár reánk, s a kulcsért cserébe megkapjuk a levelet. Keressük fel a Saku-Rambo-t, szőlünk fel a hangszórót, s a levél hatására felengednek. Aki ide betér, az egész életét a meditációnak szenteli. Hát mi kivételnek leszünk... Hogy megfeleljünk a követelményeknek, először az udvarról össze kell szedni a kis loagol a leveleket, majd betérve a házba az ott lévő monk a Guruhoz kiser minket, aki 3 intelligenciakérdést szegoz nekünk. Ha helyesen felelünk, a meditációs képesség birtokába jutunk. Ezután járjuk végig a cellákat, szedjük össze a rizst, a méretet, a szőnyegeket, a lepedőt. A konyhából vegyük fel a kést, majd irány az udvaron a halászt: öntsünk egy kis méretet a vízbe, majd vegyünk ki néhány doglott halat, s főzzünk ropogszót belőlük a konyhában. A ropogszót kenjük a szőnyegre, majd menjünk ki az udvarra a madarak alá, tegyük a földre a rizst és a ropogos szőnyeget. A madarak odaragadnak, s mi elkaphatjuk őket. Most irány a Buddha terem, s modáljunk a szobor előtt. Erre felemelkedik a Buddha, s a madarak kárelőára még tovább emelkedik... s alatta ott a Jade Buddha! Vegyük magunkhoz, majd a késsel vágjuk le az oszlopokról a köteleket, s készítsünk ejtőernyőt a lepedő és kötelek segítségével. Nincs más hátra, mint egy agrés...

Finálé

Egy szigeten vagyunk, Tyoko közelében, s az eddig ismeretlen munkaadó bekísér egy barlangba, ahol először történetét: talált egy levelet a széfek mindenkori nagymesterétől, s ebben a levélben az áll, hogy aki megszerzi a három rejtélyes tárgyat, az ki tudja nyitni ezt a széfet, itt a barlangban, s megtalálja benne a széfek rejtjelmeit tartalmazó könyvet. S aki ennek a könyvnek a birtokába jut, az börtönből képes betörni. Na de nem akarom elrontani a klassz végszót... annyit azért elárulhatok, hogy a jómódúak életben maradnak, a gonosz pedig börtöndök a pokol lenének (mint minden valamirevaló mesében).

Koronczai Gáspár



ÉRTÉKELŐ

 grafika	70%
 hang/zene	65%
 kezelhetőség	75%
 kihívás	50%

ÖSSZTHATÁS

75%

TESZTELVE: PC 512MB
VERZIÓK: PC, AMIGA

**HELY, AHOL
JÁTSZVA
VÁSÁROLHATSZ !**

GAMEBOY



~~9999,-~~

8999,-

SEGA MEGADRIVE



19 999,-

SUPER NINTENDO



21999,-

NINTENDO



11999,-

NINTENDO SET 14 999,-

-3 játékkal
4 irányítóval

GAMEGEAR 14 999,-

**EREDETI JÁTÉKPROGRAMOK
MINDEN GÉPTYPUSHOZ,
GARANTÁLTAN A LEGNAGYOBB
VÁLASZTEKBŐL!**

- AMIGA 500
- AMIGA 1200
- 1084S MONITOR
- C-64 II
- 1541/II DRIVE
- DATASETTE
- JOYSTICKOK
- LEMEZEK
- DISK BOXOK
- EGYEB KIEGÉSZÍTŐK A LEGOLCSÓBBAN

576 KByte
SHOP

**MINDEN
AMI A SZÁMÍTÓGÉPHEZ KELL!**

BLACK CRUISER

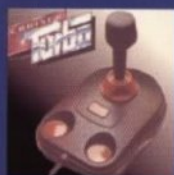
1199 Ft



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

CRUISER TURBO

1399 Ft



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

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

AKCIÓS ÁRON 999,-



COMPETITION PRO 5000 BLACK

- arcade minőségű mikrokapcsolók
- törhetetlen acél ütközők
- 2 tűzgomb

RÉGI ÁR:
1299 Ft

**AKCIÓ
NOVEMBER 30-ig**

Hely, ahol játszva vásárolhatsz!

576 KByte SHOP



**1137 BUDAPEST
POZSONYI U. 14.
Tel: 11-26-415**



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

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL!

TOVÁBBI BOLTJAINK:

BUDAPEST Kassák L. u. 64.

SZEGED Dugonics u. 9/A

PÉCS Teréz u. 15.

VESZPRÉM Haszkovó u. 18/G

MÁR NÉHÁNY **BALOXI** BOLTBAN IS MEGVÁSÁROLHATOD

AZ 576 KByte SHOP TERMÉKEIT.

MISKOLC
Testvérvárosok útja 14.
Tel: 46-364-009

SZERENCS
Rákóczi út 77.
Tel: 41-362-559

SZÉKESFEHÉRVÁR
Virág u. 9.
Tel: 22-317-060