

COMPUTER MÂNIA

1990/1.

98.-FT



**YOUR PLATOON
IS DEAD**

**ALL THE EQUIPMENT
AND PERSONNEL ARE
DEAD OR DESTROYED.**



Programküldő Szolgálat C64-programkínálata

(C211)

- A., PREDATOR
RUNNING MAN
CHASE HQ
FIGHTER BOMBER
SHINOBI
KRAKOUT GAME
FLIPPER
- B., NINJA WARRIORS
BATMAN THE MOVIE
GHOST BUSTERS 2

(C212)

- A., TURBO 250
BLACK TIGER
WEIRD DREAMS
HEAT WAVE
SPEED BALL
- B., BLUE ANGEL '69
ROAD BURNER
HELDEN
MAZE MANIA
PUB TRIVIA
FASTFOOD
PENALTY SOCCER
WORLD SOCCER
MOUNTBIKE RACER
SCRAMBLE SPIRIT
METAPLEX
ROTATION
MOT GAME 1-2-3
GREAT COURTS
DIZZY 3
NORTH SEA INFERNO
GORDIANS TOMB
WORLD CUP
ROULETTE SIMULATOR

(C213)

- FLIMBO'S QUEST
P47-THUNDERBOLT
KILLING MACHINE
MOONSHADOW
ITALIA '90
BARESI KICK OFF
CLOUD KINGDOMS
STRIKER
INTERNATIONAL FOOTBALL
3D TENNIS
RADRAMP
ITALY 1990
OLI & LISSA
YOGI BEAR
TIE BREAK
CYBER DYNE

- HEAD BALL
INSECT
MISS BUBBLE
DEFENDERS OF THE EARTH
BMX SIMULATOR II.
PINBALL POWER
DAN DARE III.
ICE TEMPLE

(C214)

- A., CYBERWORLD
SONIC BOOM
STARTRASH
IMPOSSAMOLE
TOWER OF TERROR
WORLD CUP 90.
KICK OFF 2.
- B., TURRICAN
CASH & GRAB
ASSAULT COURSE
MICROMOUSE
BLINKY'S SCARRY SCHOOL
SUPER LEAGUE
THE RACE
ENDZONE
E-MOTION
CASTLE MASTER

(C215)

- A., X-OUT
LASER SQUAD 2
- B., SATAN 1
SATAN 2
ATOMIC
BLOOD MONEY
TWO TO ONE
WIZARD WILLY
POSEIDON
PIPEMANIA
LEGION DEATH
ATOM ANT
WOBBLER
WARBALL
STARACE
DOMINION
ORBIT

(C216)

- A., BACK TO THE FUTURE II.
OPERATION THUNDERBOLT
- B., STARFORCE
PRISON RIOT
HAVOC
MUNCHER

- DECLEM
SPACE RIDER
DEMON'S KISS
WORLD LEAGUE
PRO BOX SIM
HERO 2020
MEGATETRIS
FRANTIC
SUPERSPY
FOOTBALLDIR.2
USS JOHN YOUNG
TOURNAMENT OF DEATH
SHADOW SKIMMER
STREET SURFER
QUEST FOR TIRES
TURBO 250

(C217)

- A., MIDNIGHT RESISTANCE
BEACH VOLLEYBALL
BALLMANIA
SHADOW WARRIORS
ASTRO MARINE CORPS 1.
ASTRO MARINE CORPS 2.
- B., KLAX
DOOM WORLD
ZOMBI
DRAZ. BASKET BALL
GRUMPS FIGHT
JET SKI 1.
JET SKI 2.
BOING
FRUIT MACHINE 2.
ANTIFRICTION
M.C.S.B
GAME PACK
PSYHO HOPPER

(C218)

- A., TIME MACHINE
SLY SPY SECRET AGENT
SUBBUTEQ
- B., RICK DANGEROUS
RICK DANGEROUS 2.
STARGLIDER 2.
HARD DRIVIN'
CLUEDO MASTERDETECTIVE
ZOZOOM
KAMIKAZE
HELLHOLE
RUGBY MANAGER
TIME RUNNER
MR. HELI (Part 1-3)
TURBOGIRL

Minden készlet kazettán és lemezen is megrendelhető.

A többrészes programok természetesen utántöltősek.

1 db. 60 perces kazetta (BASF) programokkal együtt 360-Ft.

1 kazettányi programkészlet 3 vagy 4 lemezen fér el, ennek ára a lemezek számától függetlenül 540-Ft. Említett áraink a postaköltséget és az adathordozók (kazetta vagy lemezek) költségeit is tartalmazzák.

Megrendeléseket
bármilyen levélben, vagy
levlapon elfogadunk !!!

Programküldő Szolgálat
Budaörs Pf. 12
2043

Lelkesedéstől túlfűtött szerkesztőségünk örömmel köszönt s arra kér téged, ha már megvásároltad újságunkat, fussál át gyorsan rövid bevezetőnkön. Bevalljuk őszintén, egy kis gondot okozott, miről is szóljanak eme sorok, ugyanis nem akartunk közhelyektől hemzsegő, konvencionális előszót írni, ugyanakkor szükségesnek éreztük, hogy pár mondatban tájékoztassunk Titeket jövőbeli működésünkről, s a lap tartalmával, szerkezetével kapcsolatos terveinkről. Úgy gondoljuk, eddig sajnos nem jelent még meg egyetlen igényes kivitelezésű számítógépes újság sem, mely maximálisan kielégítette volna vágyaitokat s megfelelő, szerető gondoskodás hiányától szenvedő lelketeket pártfogásba vette volna. Reméljük, hogy lapunk mind formailag, mind pedig tartalmilag elnyeri majd tetszésedet, és 1100 éves hazánkat az elmúlt pár évben végre-valahára virágba öltöztető demokrácia, szólásszabadság és egyéb tündöklő eszmék jegyében. Ti is hozzájárulhattok majd a színvonal emeléséhez. Erre a célra szolgál többek között a levelezési rovat is,

Bármennyire is szerettünk volna minden téren új színt hozni a számítógépes magazinok világába, kénytelenek voltunk megállapítani, hogy az újság szerkezetében ez elég nehezen megvalósítható. A sikeres nyugati lapok (Commodore User, The One, ASM stb.) ugyanis a hosszú évek során szerzett tapasztalataik után alakították ki jelenlegi, elég tökéletes formájukat, ezért mi is ezt a sémát fogjuk követni. Ezekben az újságokban néha a legelső oldalon közlik a szerkesztők fényképeit, de mi szerény embereink révén tisztában vagyunk azzal, hogy külső megjelenésünk némi kívánnivalót hagy maga után, így hát fotóink bemutatásától egyelőre eltekintünk (lapunk olvasói között lehetnek gyerekek és gyengébb idegzetűek).

A CM első részében kis képekkel illusztrált rövid hírekkel fogtok találkozni a szoftvercégek közeljövőben megjelenő programjairól. Ezt követi majd az újság legnagyobb részét kitöltő rovat: a legújabb játékok ismertetése, tesztelése értékeléssel együtt. Az ezt követő oldalakat a kalandjátékok kedvelőinek szánjuk: a programok komplett leírásától kezdve speciális segítségéig sok hasznos információ lesz ide tömörítve. Végezetül, az utolsó lapon technikai kérdésekkel, az egyes játékok alapjául szolgáló műalkotások (filmek, könyvek) rövid ismertetésével fogunk foglalkozni, valamint itt lesz a levelezési rovat is. (Terveink között szerepel az is, hogy beindítsunk egy rejtély rovatot, amelyben különbnél különbnél intellektuális kérdéseket fogunk feltenni (pl.: mennyi a szerkesztőgárda legnagyobb térbeli kiterjedésű tagjának súlya kg-ban és fontban kifejezve), és a lehetséges válaszok közül kell majd kiválasztonotok a helyeset. A megfejtők között értékes nyereményeket fogunk kisorsolni (pl.: az újságunkban szereplő összes programot, joystickokat, lemezeket).

Őszintén reméljük, hogy egyszer még annak is eljön az ideje, hogy különleges alkalmakkor (karácsony, újév, bolondok napja, főszerkesztőnk születésnapja stb.) már akár számítógépeket, monitorokat is ajándékozhatunk szerencsés olvasóinknak. Ehhez természetesen a Ti segítségetekre is szükség van, hiszen a vásárlókedvetektől, aktivitásotoktól, érdeklődésétektől függ elsősorban lapunk léte.

*Tisztelettel
a szerkesztőség*

TARTALOM

2 Újdonságok Ismertetőik:

4 Sly Spy

5 Viking child

7 Gremlins II.

8 F-19 Stealth Fighter

10 Beast II.

12 Days of thunder

13 Hard drivin

14 James Pond

15 Damocles

16 Gold of aztecs

18 M1 Tank Platoon

19 Plotting

20 Immortal

22 Wings

24 Back to the Future II.

25 Dragon Strike

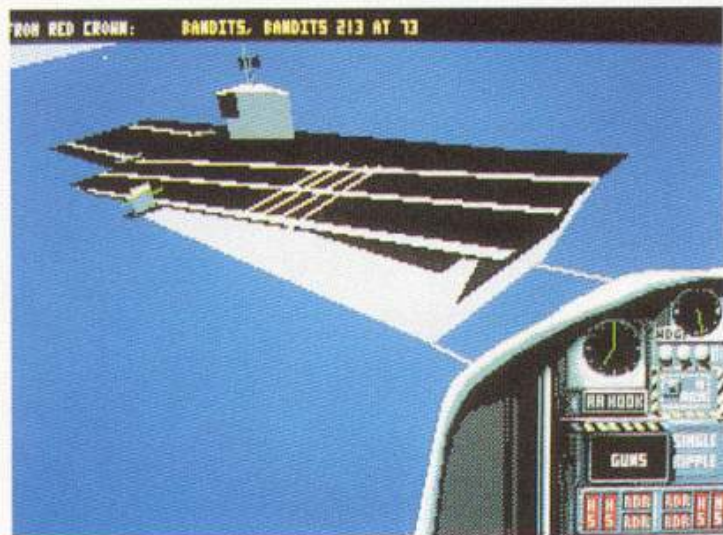
= végigjátszás:

26 Larry III.

28 Operation Stealth

30 Time machine

Flight of the Intruder: Stephen Coots azonos című regénye felhasználásával, a Falconnal híressé vált Spectrum Holobyte által készített repülésszimuláció. 1967-ben a vietnámi konfliktus idején a Tonkini-öbölben horgonyzó repülőhordozók fedélzetéről indulhatunk bevetésre F-4c Phantom II, illetve Grumman A-6B Intruder gépekkel. A program különlegessége, hogy a bevetésen résztvevő kötelékek között repülés közben is lehet álláspontot változtatni. A programot emellett a megszokott technikai precizitás jellemzi.



NEWS – NEWS – NEWS

Reach for the Sky: Az angliai csata 50. évfordulója éreztetően alkotólag hatott a szoftvercégekre, először a Lucasfilm Games „Their Finest Hour”-ja, most pedig a Mirrorsofttól a „Reach for the Sky” került a szimulátorrajongók elé. A Királyi Légierő Spitfire-ei és Hurricane-jai pilótafülkéiből vehetjük fel a harcot a német bombázókötelékekkel.

Rick Dangerous 2.

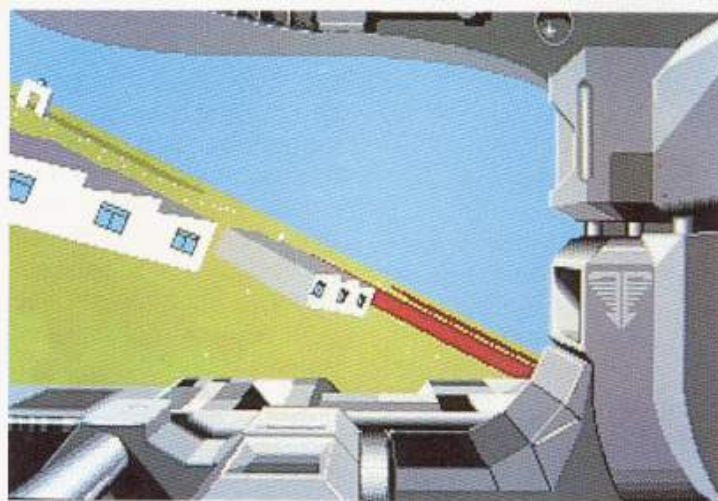
Rick Dangerous rajongók!

Megjött kedvenc programotok második része! Ha az első egy kicsit is tetszett, ezt mindenképpen szereztétek meg magatoknak! Bár még csak a C 64-es verziót láttuk, megérte... Ilyen szép grafikájú mászkérés az időalagúton keresztül az

kálós játékkal régen találkoztunk ezen a géptípuson. 5 különböző pályán próbálhatjátok ki ügyességeteket. 5 csodálatos pálya, melyek látványa közel Amiga színvonalú. Gyerünk Rick rajongók! Tiétek a pálya!



DUSTER: Mennyországban élni nemcsak móka és kacagás, mint hinnénk. Főleg, ha ez a Mennyország egy negyedik évezredbeli mezőgazdasági kolónia neve. A mindennapi megélhetést a zord természeti viszonyok mellett, az elszaporodott, genetikailag torzult élősködők is nehezítik. Az egyetlen megoldást az űrkori rovarirtók, a „Duster”-ek jelentik, kik bátran szembeszállnak a torz rendbontókkal. A programot fejlesztő Realtime software már több minőségi 3-d-s programot készített (Carrier Command, Battle Command), miért ne lehetne ez is siker??



WOLFPACK: A második világháború leghosszabb és talán legembertelenebb hadművelete, az Atlanti-csata közepébe csöppenhetünk, a német haditengerészet egy nagyravágó tengeralattjáró-parancsnoka szerepében. A technikailag tökéletességig csiszolt szimuláció lehetővé teszi a Kriegsmarine tengeralattjáró típusainak közelebbi megismerését, és lehetőséget ad a megközelítőleg öt évig tartó konfliktus jelentősebb akcióiban való részvételre. Jelenleg a Mirrorsoft cég csak PC-n forgalmazza, de reméljük, az Amiga verzió is nemsokára a boltokban lesz.

Champions of the Raj: Célunk egész India felett való uralom megszerzése. Sajnos, ez nem is olyan könnyű, ha az angolokon kívül más hatalomravágó urakkal is szembe kell néznünk. A „Gold of the Americas” című játékhoz hasonló stratégiai játékkal állunk szemben. A teljhatalmat jelentő Rajah-i címet csak a legfanatikusabbak nyerhetik el.



Sly Spy

Aki jól kidolgozott, izgalmas, változatos játékok szeretne látni a jó öreg C 64-en és nemsokára Amigán), az indenképpen szerezze meg magának a SLY SPY (Ravasz Kém), vagy másnéven a Secret Agent (Titkos Ügynök) című játékot.

Bár betöltéskor nem látnak gyönyörű kezdőképet és nem hallunk csodálatos zenét, ez ne tévesszen meg senkit, mert hát a „Nem mind arany ami fénylik” közmondás fordítva is igaz.

A helyzet rettenetesen komoly. Eddigi remek konspirációkakkal köszönhetően sem a C.I.A.-nál, sem az F. B.I.-nál nem ismernek. Saját magunk választotta három szárnnyel álló fedőnevünket azonban tudásuk velük, hogy bármi probléma adódik, erre hivatkozva elérhessenek minket.

zö: A világ egyik legnagyobb terrorista csoportjába beépülve, megakadályozni őket „munkájuk” elvégzésében, azaz a különböző objektumok elfoglalásában, ártatlan emberek legyilkolásában. Úgy tűnik azonban, áruló van sorainkban, így áldásos tevékenységünket nem folytathatjuk sokáig. Menekülnünk kell...

A közelharc helyett válasszuk inkább a légi akrobatikát. Természetesen fegyverünket magunkkal visszük, ám ennek ellenére úgy tűnik ránk jár a rúd. Hát nem pont a terrorista „barátainktól” hemzsegető város fölött ugrottunk ki? De. Ezt hívják pechnek. És hogy a szabadesést se élvezhesük kedvünkre, sötét lelkű és múltú ismerőseink már a levegőben huncutkodni kezdenek. Egy-két rövid sorozattal meggyorsíthatjuk esésüket annyira, hogy leszállás után ejtőernyőik rendezgetésével nemigen kell bíbelődniük. Ha vége-



ság az örök vadászmezőkre távozott, folytathatjuk utunkat. Mivel menjünk tovább? Metróval, villamossal, busszal? Nem. Mivel épp az orrunk előtt csillog egy gyönyörű 600-as japán csoda, pattanjunk fel rá. (Mellesleg ezzel sokkal nagyobb esélyünk van a gazemberek menekülő járgányát elintézni, mint mondjuk az előbbieket valamelyikével.) Természetesen ez a próbálkozásunk sem mentes nehézségektől. Repkedő super-gengszterek és földi társaik akadályoznak a móló elérésében. Minket sem puha fából faragtak. Ha eljutottunk a hajóhoz, ne álljunk meg. Intézzünk el mindenkit, aki utunkba kerül. A hajó orrában lévő kötélvasúton másszunk át úszóalkalmatosságunk testvérére, ahol rövidesen találkozhatunk

King-kong és Bruce Lee keverékével. A továbbjutás záloga e szörnyszülött legyőzése. Vegyük elő kung-fu tudásunkat, és minél előbb intézzük el karate mesterünket.

Ha van nálunk kéznél bűvár ruha (ha nincs, akkor is), vegyük fel és ereszkedjünk a tenger mélyére. Itt találkozhatunk JAWS-al, vagyis a nagy Fehér Cápával. Senkit ne tévesszen meg szürkesége, már őt is megrágtá az idő vasfoga. Egy-két gyors tempó és pontos lövés után máris egy titokzatos helységben találjuk magunkat. Kissé furcsa ugyan, de itt vérszomjas tigrisek rontanak ránk. Egy jól kiképzett ügynöknek – pláne, ha titkos – pár fenevad semmiség.

Úgy tűnik, a nagy macskák egy titkos földalatti



Miután ez megtörtént, nyomban rádöbbenünk hogy ez könnyelműség volt. Amint megtudták csatasorba állásunkat, máris a mélyvízbe dobtak, mint egyik legjobb ügynöküket. (Hm... ez mintha nem lett volna túl szerény...) Nem tudjuk ugyan, de mintha egy 3000 láb magasban repülő terroristákkal tömött légibusz nem hasonlít igazán a mély vízhez, de hát ez már igazán részletkérdés. Feladatunk a követke-

tünk velük, és még a levegőben összeszedtük elhullajtott tárgyaikat – amit egyébként minden pályán meg kell tennünk – nyugodt szívvel érhetünk földet.

Leszállásunkat kitörő örömmel és „díszsortüzzel” fogadják. Egyetlen hibája a dolognak, hogy mi vagyunk a célpont. Így kezdünk gyorsan visszavágni, ha nem akarunk heveny ölmérgezést szenvedni. A rövid tűzharc végén, miután a fogadóbizott-





igazolt távolléte miatt csak egy egyszerű nehézbúvár-ral mérhetjük össze tudásunkat. Először rugós kessel, majd torpedókkal próbálkozik. Nem tudjuk, honnan akasztották le, de nagyon kezdő még a szakmában. Egy-két fejlődés, és feladja a küzdelmet.

Újra egy bázison vagyunk. Védelmi rendszerünk nagyjából megegyezik az előzőekben tapasztaltakkal. Itt bár elszórtan tetemeket is találunk, semmi jelentősége. Feljebb haladva óriási karate mesterünk testvérével, majd egy egész állatkertnyi csikos fenevaddal akadunk össze. Természetesen következő ellenfelünk csak a bumeráng kalapos úriember lehet. Őt is legyőzve egy emelettel feljebb mászhatunk.

Itt érkeztünk el a játék „csúcspontjához”, a banda fejéhez. Némi csalódást keltett bennünk, hogy ennyi

rossz kiagyalója, ennyi gonoszág megteremtője, bábkésen szivarozgatva figyeli, mint rúgjuk, ütjük, vágjuk szét utolsó védelmi berendezését, és intézzük el őt magát.

Bár a játék befejezése elég bárgyúra sikeredett, aki szereti az ilyen típusú játékokat, az csak üljön neki bátran, és próbálkozzon. Biztosíthatunk mindenkit; ha örökélet nélkül kísérletezik, idegölő, de kellemes heteket fog szerezni magának.

Tódor

bázis őrzői voltak. Na de nekünk semmi sem áthat. Most rajtunk a csodálkozás sora. Szemben találjuk magunkat egy szovjet tenger-alattjáróval. Hát persze! Ezért volt olyan ismerős ellenfeleink tengerészgyalogos ruhája. A tenger-alattjáró védője elég furcsa harcmódot képvisel. Bumerángként működő kalap-

jával próbálja életünket megkeseríteni. Mindhiába...

Ahol tengeralattjáró van, ott víznek is kell lenni. Ez itt is igaz. Folytathatjuk víz alatti utunkat a főhadiszállás felé. Most már meglepetés csak akkor érhet minket, ha magával Nemo kapitánnyal találkozunk a Nautilus fedélzetén. Az ő

GRAFIKA: 8
ZENE/HANG: 7
JÁTSZHATÓSÁG: 8
HANGULAT: 6
ÖSSZEHATÁS: 7

A viking gyerek nem ismeri a lehetetlent

Viking child

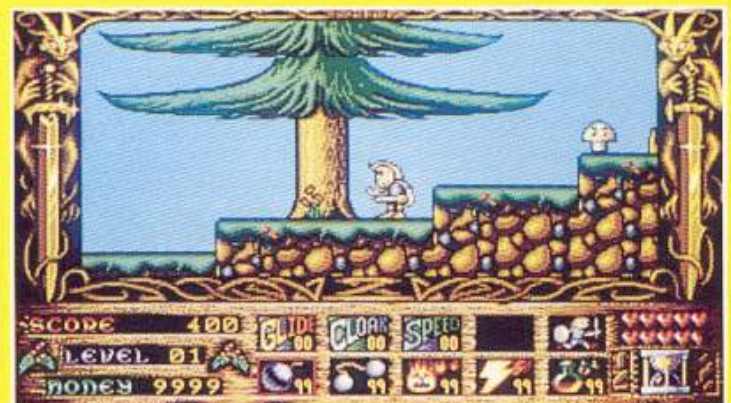


Egy kép a levezetőből: a hazatérő Briant ez a látvány fogadja...

Gondolom, mindenkinek megfordult már az a gondolat a fejében, van-e értelme az életének; és ha van, akkor mi is az. Nem tagadom, engem is sokat foglalkoztat ez a kérdés, ám talán még soha sem töprengtem rajta oly intenzíven, mint a Viking child című program mellett eltöltött rövidke idő alatt... Hogy miért? Remélem, ez ki fog derülni a játékról szóló ismertetőből, melyet igyekezni fogok a bennem dúló indulatokhoz képest tárgyilagosan megfogalmazni.

Történetünk hőse Brian, a vikinggyermek. Vele, s kalandjainak előzményeivel egy igen hangulatos és kellemes grafikájú kezdés során ismerkedhetünk meg. Megtudjuk, hogy a kicsiny fiúcskát mestere, Herman a falu közelében zöldellő rétre küldi ki gyógyfüvekért. A gyerek önfeledten sétál, gyönyörködik az idilli természet csodáiban, a vígan szaladgáló nyulakban, a trillázó madarak dalában, az azúros égen ringatózó pelyhes bárányfelhőkben, midőn hirtelen... a semmiből hatalmas

A gonosz gomba támadásba lendül...



fellegek jelennek meg, ránehezülnek a tájra, óriási szél ke-
rekedik, majd ijeszítő villámok kíséretében egy pusztító
forgószél tölcseré száguld át a vidéken... És amilyen hir-
telen jött, olyan hirtelen tova is tűnik a vihar, magára hagy-
va a rémült fiút. Brian hazarohan, és kétségbeesetten ta-
pasztalja, hogy a falu romokban hever s nincs egy árva lé-
lek sem sehol. A családja és barátai elvesztésétől köny-
nyekre fakadó gyerek előtt ekkor Odin jelenik meg (tudjuk,
hogy ő nem más, mint a Vikingmitológia főistene), s közli,
hogy a szélvész a gonosz Loki műve volt; ő volt az, aki el-
ragadta magával a falu összes lakosát.

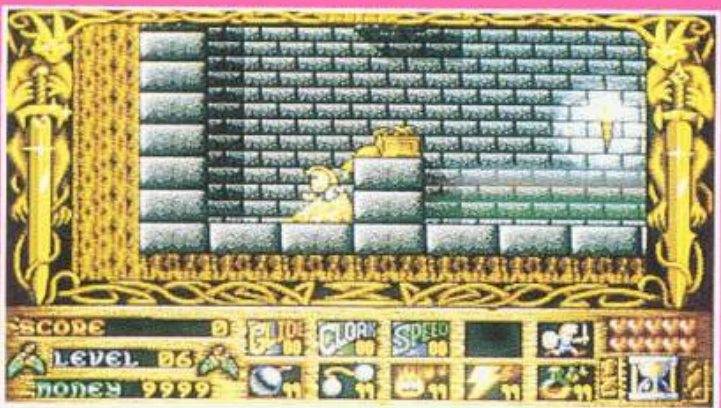


A kereskedő boltjában.

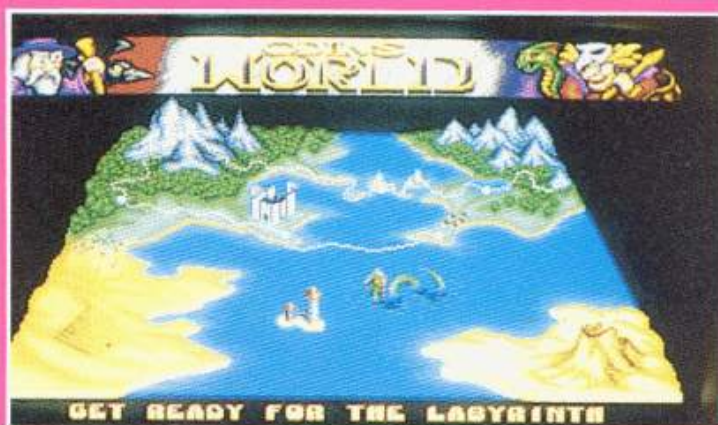
– Rád vár a feladat – mondja Odin –, hogy felkutasd és
megmentsd családodat, mert a valhallai jósok megjövén-
dölték: Te leszel az, aki legyőzi a gonoszt...

Ezután kiválaszthatjuk, hogy hangulati aláfestésnek
zenét vagy hangeffektusokat kívánunk (melegen aján-
lom a zenét – no nem mintha annyira jó lenne, hanem
mert a hanghatások egyszerűen iszonyatosak).

Az akció részben a szépen megrajzott, ám stílusában
leginkább a 80-as évek elején nagy divatnak örvendő ug-
ráló-mászkalós-lövöldözős játékokra emlékeztető ha-
ngulatú és háttérű környezetben rohangálhatunk a viking-
gyermekkel. Brian (akinek a szélben lágyan fodrozódó ha-
ját egy ütemesen fel-le mozgó tincs hivatott jelképezni) tő-
rén kívül számos fegyverrel van felszerelve. Ezek közül
a legszimpatikusabbat a SPACE billentyűvel választhat-
juk ki. A leghatásosabb talán a tűzgolyó, amely ellenfe-
lünket kíméletlenül követi, és könyörtelenül utoléri, bárhol
is van; de igen pusztító a villám is, mely rajtunk kívül min-
den élő megsemmisít.



A föld alatti útvesztőben.



Az akciórészek között térkép ábrázolja pillanatnyi helyzetünket.

Miközben gyermeked főszereplőnkkel kétségbeeset-
ten szaladgálunk és halomra gyilkoljuk a ránk özönlő ma-
darakat, dongókat, méhecskéket, hernyókat, kukacokat, a
kicsi gombákat lödöző nagyobb méretű gombákat és a
makkot kilövellő apró tölgyfákat, azt tapasztaljuk, hogy
a játék nemcsak infantilis, hanem fárasztó és kimondot-
tan ötletszegény. Az egyetlen valamire való poén az,
hogy az elpusztított szörnyetegek után ottmaradt pénz-
érméket összegyűjtve különböző fegyvereket, hasznos
tárgyakat vásárolhatunk a kicsiny boltjukban ücsörgő ke-
reskedőtől. Az ajtókon a RETURN billentyűvel léphe-
tünk be; ám vigyázzunk: a teremben esetleg valamilyen
vérszomjas vadállat bújik meg...

Az egyes akciórészek között egy nagyon szép térbeli
térkép mutatja pillanatnyi helyzetünket, s az ember igazán
ekkor töpreng el azon: milyen kár, hogy a gyönyörű álló-
képek közé olyan förtelmes akciórészek ékelődnek.

Bevallom őszintén, én képtelen voltam végigvinni a já-
tékot, bár átküzdöttem magam az erdőn, a kastélyon, vé-
gül még a sivatagba is eljutottam, s csak egy lépés vá-
lasztott el a piramistól, ám ekkor hirtelen iszonyú érzés
fogott el... Mintegy kívülállóként láttam, amint zsenge
ifjúként a számítógépem előtt ülök, és egy vikinggyer-
mekkel szaladgálok villámokat köpködő, ugráló tevék,
tűzgolyókat kilövellő kígyók között... Nem tehetek róla,
de ez volt az a pillanat, midőn megállapítottam, hogy ha
nem kapcsolom ki azonnal az Amigámat, akkor esztétikai
érzékem, a harmónia iránti vágyam s a reményekkel ke-
cségtető jövőbe vetett hitem oly mértékű károsodást fog
szervenadni, hogy abba menthetetlenül belepusztulok.

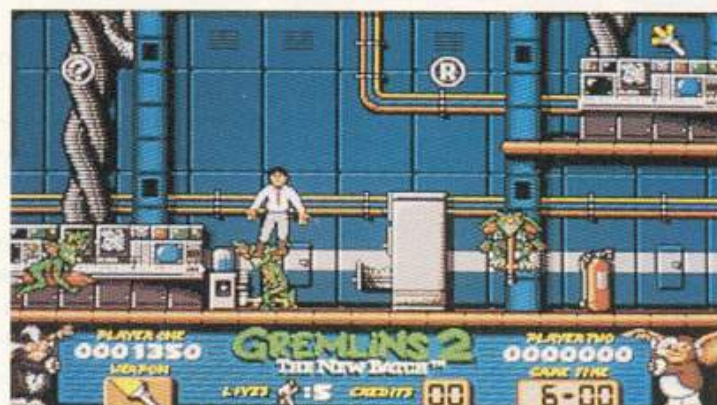
Végezetül annyit még a Viking childról: a ráfordított
energiával remek kis programot lehetett volna összeho-
zni belőle: látszik, hogy sokat törődtek az esztétikai kivi-
telezéssel; ám az ötletek szegénysége, a mindent átsző-
vő infantilizmus és a jelentéktelen aláfestő zene (nem is
beszélve a hanghatásokról) mindent elront. Éppen ezért
úgy érzem, a program remek, felüldítő szórakozást csak a
7 éven aluli és a 77 éven felüli Amiga-tulajdonosoknak
nyújthat. Mivel azonban tudomásom szerint ilyenek nin-
csenek túl nagy számban hazánkban, csak azoknak tu-
dom javasolni a játékot, akik már végleg lemondtak min-
den földi örömről.

GRAFIKA: 6
ZENE/HANG: 5
JÁTSZHATÓSÁG: 6
HANGULAT: 5
ÖSSZEHATÁS: 5

A Szörnyecskék visszatértek – menekülj!



GREMLINS 2



egy pillanattal a halál előtt



bolond a piafonon

ERBE SOFTWARE/ELITE SYSTEMS

ájú, 195 cm magas fiatal-ember voltam. Most beteg, szenilis, összetöppedt öregemberként görnyedek a monitorral szemben s megpróbálok fonnyadt agyvelőmből időnként egy-egy értelmes gondolatot kicsikarni.

Jól sejtitek – ez a Gremlins 2 hatása.

Először is megpróbálok a játék sztorijáról valamit írni, de attól tartok, hogy nehéz lesz. Nemcsak azért, mert ilyesmiről, mint például történet, itt nem beszélhetünk. Hanem azért is, mert képtelen voltam néhány percnél tovább játszani, és ez kevésnek bizonyult ahhoz, hogy eljussak a második szintre. Remélem, az olvasók a fenti sorok ismeretében ezt elnézik nekem...

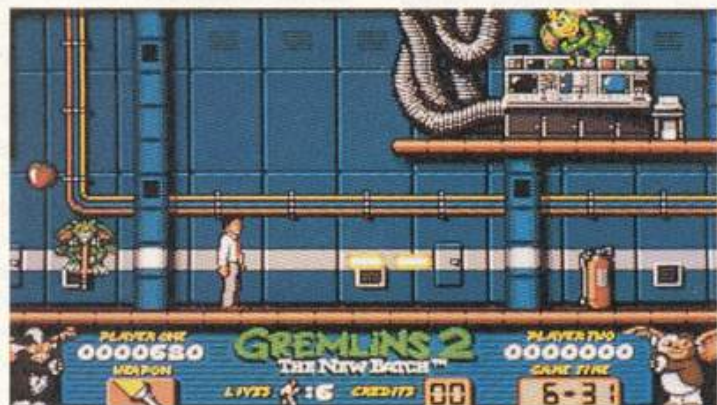
Az első néhány másodperc még semmit sem árul

Az első néhány másodperc még semmit sem árul el a program valódi

Előrebocsátom, hogy a Szörnyecskék 2 című film-mel és programmal kapcsolatban semmiféle előítéletem nem volt, sőt az első részt és a felhasználásával készített C 64-es játékot ma is kedvenceim közé sorolom. Kénytelen voltam otthon maradni azon a hűvös őszi délutánon, amikor a taxisok lezárták a környező utcákat. Unalmamban mit tehettem mást? Bedobtam a Gremlins 2-t. Bár ne tettem volna...

...mert akkor most nem könnyben úszó szemekkel, összeroppant idegekkel, meggyötört lélekkel ülnék itt az íróasztal előtt, ezeket a sorokat róva... Félórával ezelőtt még makkegészséges, szikrázó intelligenci-

a szenzációs játék kezdetét veszti



énjéről. Szép animációt láthatunk, melynek főszereplője Gizmo, amint görcsösen remegve várja, hogy a program végre betöltődjön (ez később kissé módosul: a játékos görcsösen remegve várja, hogy a Fastformat végre befejezze működését a Grem2 feliratú lemezen).

Néhány fertályórányi hangos kattogás után megjelenik a menü, melynek van egy óriási hibája: kimaradt belőle a QUIT GAME felirat, melyet létfontosságúnak tartok.

Az a számítógéptulajdonos, aki a START GAME lehetőséget választja, magára vessen: hamarosan ide-oda rohangálhat Billy-vel, a főhőssel egy felhőkarcolóban, s ahogy a tűzgomb engedi, vadul írhatja a kis torzszülötteket. Akinek eddig még nem ment el a kedve, most biztosan annak is elmegy, ugyanis a játék eléggé el

nem ítéhető módon még nehéz is...

Csak egy gondolatot a kivitelezésről – az elképesztően gyöngye grafika, az idegesítő effektek a primitív zenével karöltve már az első percekben az elviselhetetlenségig fokozzák a hatást. Érthető, hogy a pompás plakáton, amely ezt az új Elite terméket reklámozza, miért nem szerepel egyetlen kép sem a játékból.

Úgy érzem, kissé vissza kell fogynom magam, hogy valami jót írassak a programról. Nos, a pozitívum az, hogy mindössze egy lemeznyi terjedelem miatt a formátálás igen rövid időt vesz igénybe...

PÉTER

GRAFIKA: 3
ZENE/HANG: 5
JÁTSZHATÓSÁG: 1
HANGULAT: 2
ÖSSZEHATÁS: 3

Harcban a lopakodó

F-19 STEALTH FIGHTER

Nagy, összetett, fekete és gyönyörű! Persze száz milliós darabonkénti árértéke miatt valószínűleg kivételes képességekkel kell rendelkeznie, a napjainkban oly nagy közérdeklődés tárgyát képező gépcsodának. Láthattuk Szaúd Arábiába való érkezésüket, olvashattunk feltételezett

még a szakértők körében is. Azóta a gépet a nagyközönség előben is láthatta az év nyarán a Nevada-i Nellis légibázison tartott bemutatón.

Nekünk a MicroProse segítségével lehetőségünk nyílt feltételezett háborús viszonyokban is próbát tenni a Lockheed cég F-117A konstrukcióját.

A szimuláció a 37. Har-



fűlű újonc, mind a harc-edzett veterán számára szinte azonnali kihívást jelent. Fordítsunk kellő figyelmet a konfrontáció szintjének megválasztására is. A hidegháborús helyzet nemcsak túlélési esélyeinket növeli, hiszen alacsony a veszélytényező, hanem egy fontos harcászati különbséget is tartalmaz. Az utunkba kerülő összes ellenséges objektum megsemmisítésével nem valószínű, hogy kiérdemeljük bajtársaink megbecsülését.

Bármely bevetésre készülünk, küldetésünk sike-

Az eligazításon megtudhatunk minden információt a bevetés környezetéről, hátteréről és céljairól, hiszen minden küldetés elsődleges és másodlagos célpontok megsemmisítéséből áll. A bevetések általában hidak, parancsnoki központok, radarállomások szétrombolásától, katonai vezetőket szállító An-72 lelövéséig terjednek. Fontos megjegyezni, hogy utunk során milyen ellenfelekkel kerülhetünk szembe.

A bevetés ismeretében, válasszuk ki a megfelelő fegyvereket. Itt egy olyan



panamai bevetésükről, sőt bizonyos források azt is tudni vélik, hogy az 1986. április 15-én Líbia ellen végrehajtott megtorló támadásban is részt vett egy példány.

Szinte hihetetlen, maga a tény, hogy több mint kilenc évig titokban lehetett tartani, ha létezését nem is, rendhagyó, csúcsok és élekből álló formáját azonban igen, melynek 1988. november 10-én, első hivatalos közlése érthetően nagy meglepetést okozott

cászati Vadász Ezred (TFW), hadnagyi rangban lévő pilótájaként kezdjük. A hadszínteret kedvünk és izlésünk szerint választhatjuk ki. A program több évig tartó fejlesztésének tudható be, hogy a Perzsa-öböl körüli hadszíntéren, Perzsia a gaz ellenfél. Kuvaiti repülőteréről pedig, ma aligha indulhat bevetésre amerikai harci gép.

Habár a program meg lehetőségen összetett, a több mint elegendő választási lehetőség, mind a zöld-



rét erőteljesen meghatározza az ellenség kiképzettségi és készségi szintje és gépünk repülési tulajdonságainak kellő beállítása. Sérthetetlenesség esetén (no crashes), a földbe csapódás és az ellenséges találatok minimális kárt okoznak, ez azonban csak kezdőknek való. Az élethű körülmények közti repülés pedig csak a „Top Gun” iskolát végzetteknek egészséges.

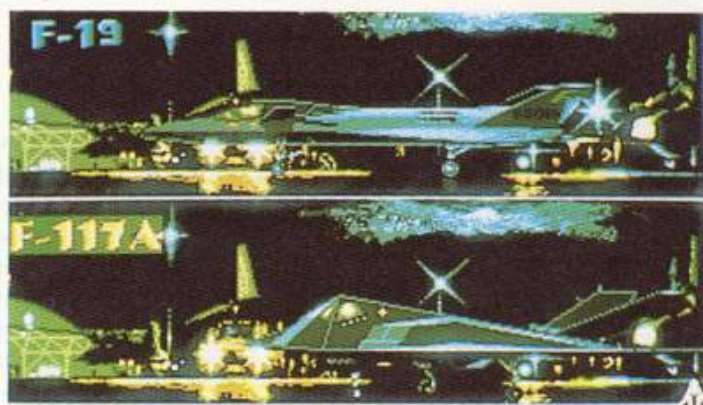
pont, ahol a program készítői tudatosan eltértek a valóságtól. Az F-117A méretei ellenére, kevés felfüggesztési ponttal rendelkezik, de a játékot jelentősen megnehezítené, ha összesen 1 tonna fegyverrel kellene teljesíteni a küldetést. Mi szerencsére négy fegyvertárolóval rendelkezünk, így kellő mennyiségű fegyverzetet vihetünk pár útbaeső objektum elpusztítására is.



Ez az első számítógépes változat, melyben választhatunk a létező F-117A és a sokak által létezni vélt F-19 között. Kinézetre mások, repülési tulajdonságaikban azonban nem éreztem semmi különbséget.

A „high tec” pilótafülkében minden digitális, egy analóg műszert sem találunk. Az információk megjelenítésére két nagyméretű CRT (TV képernyő szolgál, melyekre az adatokat a

nika jóval érdekesebb. A felfedezhetőség csökkentése érdekében nincs fedélzeti radarunk, a célpontokat lézer és elektro-optikai érzékelőkkel követhetjük. A megfigyelés alatt álló tárgy képe, legfontosabb adataival, a jobb oldali CRT-n jeleníthető meg. Az infravörös- és radarsugárzást észlelő passzív műszerek a jobb CRT mellett kaptak helyet. A legérdekesebb műszer kétségkívül a műszerfal közepén



funkcióbillentyűkkel hívhatjuk le. A repüléshez legfontosabb információkat pedig a HUD szolgáltatja. A fedélzeti műszereket három elkülöníthető csoportba sorolhatjuk: navigációs-, fegyver- és az ún. „lopakodó” technikai rendszerekről beszélhetünk.

A célpontok elérését az INS (tehetetlenségi navigációs rendszer) és a programozható autópilóta segíti, ún. „intelligens” fegyvereink célbajuttatásához sem kell nagy szakértelem, ellenben a „lopakodó” tech-

található EMV-t (elektromágneses érzékelhetőséget) jelző műszer, mely a „lopakodás” szempontjából a legfontosabb. A piros sáv az ellenséges radarok által érzékelhető elektromágneses kisugárzásunk mértékét jelzi, míg a vele ellentétes fehér sáv a gépünket érő radarsugárzás erősségét adja tudtunkra. Ha véletlenül befogott egy tűzvezető radar, a TRAK (követés) felirat villogni kezd, jobb ha minimalizáljuk energia kisugárzásunkat.

Ne feledjük, gépünket

nem légi harcra tervezték, így kerüljük a 3–4 gépnél nagyobb ellenséges kötelékkel való harcot. Sikeres bevetés esetén feletteseink azt sem bányák, hogy nagy pénzeket érő gépünkben sikerült ócskavasat varázsolni, barátainkkal pedig irány a támaszpont bárja, ahol pár pohár Jack Daniels kíséretében elmeséljük kalandjainkat. Ha azonban sikertelenül térünk vissza, élvezhetjük saját társaságunkat, miközben életünk értelmén meditalunk.

Az F-19 Stealth Fighter fényévekkel veri az eddigi MicroProse szimulátorokat, kellemes érzés repkedni gyors és földrajzilag meglehetősen precíz 3-dimenziós világban. Rengeteg reptárgy, ellenséges objektum és harci géptípus jellemzi a programot, melynek kidolgozottságán sem tudok kifogásolnivalót találni. Ha egyszer kipróbáltuk, játszhatóságban minden eddigi szimulátor kezdetiesnek tűnik.

Néhány fontosabb billentyűzet funkció

- 1 : Radarzavaró fólia
- 2 : Infracsapda/termik golyó
- 3 : Infravörös-sugárzás zavaró (IRJ)
- 4 : ECM
- 5 : Decoy
- 6 : Futómű ki/be
- 7 : Autópilóta ki/be
- 8 : Bombakamra nyit/zár
- 9 : Ívelőlapok
- 0 : Fék
- ?/, : Gázkar
- x/y : Nagylítás
- F1 : Pilótafülke
- F2 : Nav, A–A és A–G funkciók állítása.
- F3 : Térkép/TAC
- F4 : A követett cél adatai.
- F5 : Fegyverzet
- F6 : Sérülés kijelző
- F7 : A navigációs pontok közötti választás. (+, –)
- F8 : Beállított célpontok
- F9 : ILS
- F10 : Célpont meghatározás.
- Alt+Q : Quit.
- Alt+V : Hangszint beállítása.
- Alt+P : Pause.
- Shift+x, y : Időmulás gyorsítása.
- Shift+ – : Kilátás előre.
- Shift+ . : Kilátás hátra.
- Shift+ , : Kilátás jobbra.
- Shift+ m : Kilátás balra.
- : Kamera előre.
- . : Kamera hátra.
- , : Kamera jobbra.
- m : Kamera balra.



GRAFIKA: 9
ZENE/HANG: 7
JÁTSZHATÓSÁG: 10
HANGULAT: 10
ÖSSZEHATÁS: 9

A fenevad bosszúja

SHADOW OF THE BEAST 2

Azoknak az Amigásoknak, akik kedvelik a különösen igényes grafikájú, sodró lendületű akciójátékokat, gondolom kivétel nélkül felcsillan a szemük a Psygnosis cég neve hallatán. Nem csoda, hiszen a liverpooli szoftverház nevét igen színvonalas játékok fémjelzik, melyek közül talán a Beast volt a legemlékezetesebb és leg-

vágnánk újabb kalandjaiknak, minden idők talán leghangulatosabb „bevezetése” ismerteti meg minket az előzményekkel: megtudjuk, hogy főhősünk fiatal hugocskáját a szárnyas démon alakot öltött gonosz Zelek varázsló elrabolja, így hát a legendás félig szörny, félig ember főszereplő visszatér, hogy megmentse a gyermeket s bosszút álljon a máguson. A filmszerű kezdés – külön-



A roskatag kunyhó lakói még nem sejtik, milyen veszély leselkedik rájuk fentről.

népszerűbb program. Nos, a Psygnosis, felbuzdulván a játék sikerén, meglehetősen rövid idő alatt piacra dobta a már klasszikusnak számító előd folytatását: a Shadow of the Beast 2-t, s bátran állíthatom: a második rész mérföldekkel túlszárnyalja az elsőt. Állításomat úgy gondolom, már a játék kezdete is tökéletesen bizonyítja. Mielőtt ugyanis neki-

nösen az a jelenet, amikor Zelek sátni horgésszal beront a szülői házba és az anya kétségbeesett visítása közepette kiragadja a magatehetetlen gyermeket bölcsőjéből – valósággal sokkoló hatást tesz a „nézőre”, így a gyengébb idegzetű Amigások jobban teszik, ha elfordulnak a képernyőtől és befogják a fülüket.

A játék kezdetén az előb-



Térjünk be a fogadóba, hátha találunk valami értékes tárgyat...



Az idő fogytán... a talaj lassan kicsúszik a lábunk alól...

bi rémisztő epizód szín helyén találjuk magunkat: Karamoon sivár, halott földjén, omladozó sziklával, göcsörtös fákkal, no és persze különbnél külön szörnyetegekkel körülvéve, kik mit sem törődve a humanizmus és az etika törvényeivel, szinte kivétel nélkül teljes fizikai megsemmisítésünkre törekszenek (ezt a céljukat örökélet nélkül kb. 3 mp alatt el is érik).

ver azonban – akárcsak a főszereplő figurája – nem sikerült valami tökéletesre; helyesebb lett volna az előző rész Beast-jét meghagyni, a gombnyomásra kiröppenő, idétlenül pörgő jo-jo szerű harci eszköz helyett pedig mondjuk kardot adni hősünk kezébe.

Pár perces kalandozás után számos igen kellemes meglepetés ér minket: kiderül pl., hogy mégsem



Egy rossz mozdulat, s a horkoló őr azonnal talpra ugrik...

Rövid szemlélődés után, mikor meggyőződünk arról, hogy a falkában ránk özönlő lények nem lelkesednek különösebben az intellektuális eszmecserékért s kommunikációs próbálkozásainkra minden elképzelésünket túlszárnyaló agresszivitással reagálnak, kénytelenek vagyunk a brutalitásra brutalitással felelni és egyetlen fegyverünket latba vetni. A fegy-

vagyunk annyira magunkra hagyatva, ahogyan ez első látásra tűnik, mivel pár bártra is akadunk a kietlen vidéken. A keleti erdőben egy botjára támaszkodó agg varázslóval találkozunk (ő kulcsfontosságú figura lesz majd a későbbiekben), egy hídon átkelve pedig egy harcost menthetünk meg egy, őt nem túlzottan gyengéd bánásmódban részesítő szörnyeteg karmai közül.

Itt említeném meg azt az ötletet, amely engem a legjobban megragadott a Beast 2-ben (kalandjátékosok figyelem): a karakterekkel kommunikálni is tudunk! Az O billentyűvel az éppen kezünkben lévő tárgyat kínálhatjuk fel beszélgetőpartnerünknek, az A lenyomása után pedig

visszakapott gyűrű segítségével az öreg mágus egy fegyvert készíthet, mellyel aztán elpusztíthatjuk Zeleket, a varázslót és démoni vallásának gonosz Istenét: Maletoth-ot.

A kérdéseinkre adott válaszokat – éppen rövidségük és tömörségük miatt nagyon figyelmesen tanul-



Csak egy a sok ránk leselkedő szörny közül...

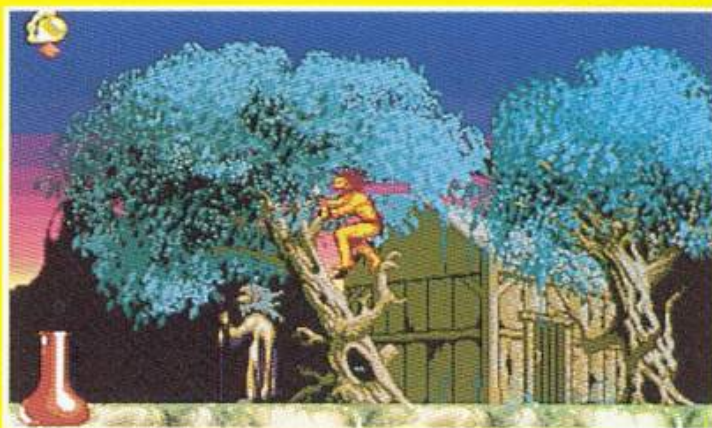
rövid kérdéseket intézhetünk hozzá. S bár a játék szókinccse nem túl nagy, a beszélgetések során mégis sok fontos információhoz juthatunk, amellett, hogy megismerjük a részletesebb háttértörténetet, és a többi szereplőt is.

A kopott házikója előtt ácsorgó aggastyánnal ne vesződjünk sokat kezdetben: minden figyelmét leköti mágikus gyűrűjének elvesztése fölötti bánata és addig egyetlen épkezláb mondatot sem szedhetünk ki belőle, amíg vissza nem szerezzük számára féltett kincsét. Ezzel szemben a feljebb már említett, megszabadított harcos számos értékes információval szolgál. Megtudhatjuk, hogy két sárkány uralja Karamoon földjét: a gonosz Ishram, a nyugati és Barloom, a keleti sárkány) tőle egy pergamen tekercset fogunk kapni). A pergamen és a

mányozzuk át: egy-egy szóban sok hasznos információ lehet elrejtve...

Barangolásunk közben találunk pár, igen hasznavehetőnek tűnő dolgot is – többek között egy remek „sorozatvető” bárdot, amelyet azonban csak kb. 10 mp.-ig használhatunk, ezért ne pazaroljuk el rögtön az elején. Tartalékoljuk: hátha később nagyobb hasznát vesszük...

Az úton néha kisebb ládákra is bukkanhatunk: ezeket jó-jonkkal szétörve aranyérméket gyűjthetünk, hébe-hóba pedig energiánk feltöltésére szolgáló italokra akadunk. A gyógyító nedű az örökélet miatt természetesen hasznavehetetlen, így célszerű rögtön elfogyasztani, mivel egyszerre csak 4 tárgyat vihetünk magunkkal. A nálunk lévő holmik közül az éppen aktuálisat az F billentyűvel választhatjuk ki és a meg-



Az öreg varázsló a keleti erdőben lakik...

felelő helyen a tűzgomb lenyomásával használhatjuk.

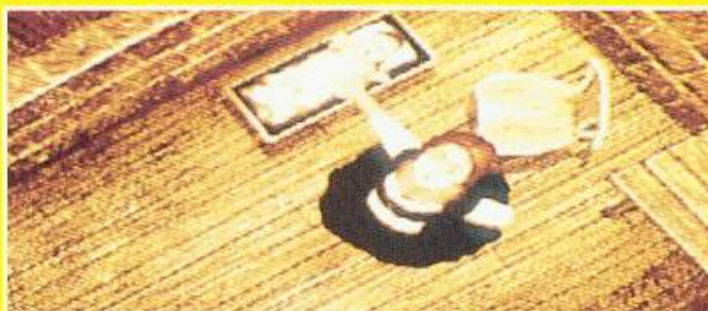
A szép, változatos háttér, a remek animáció és a hangulatos – bár hamar monotonná váló zenék mellett a kisebb állóképek és a rövidebb, filmszerű epizódok pompás hangulatot teremtenek és folyton ébren tartják a játékos figyelmét. A számos lokáció közül a leghangulatosabb talán az a barlang, ahova egy elvékonyodott talajrészen ugrándozva szakadhatunk le s ahol az öreg varázsló gyű-

akció és a – bár viszonylag kevés angol tudást, ám annál több intelligenciát és logikai képességet igénylő kalandjátékoknak. Biztos vagyok benne, hogy mindkét stílus kedvelőinek ragyogó szórakozást nyújthat s tudom, hogy aki kihagyja az életéből, az egy hatalmas élménytől fosztja meg saját magát.

Ja, és még valamit. Töltsétek be a játékot egyszer örökélet nélkül is!

Megéri!

Berrr.



A tehetetlen anya kétségbeesetten védi a csecsemőt...

rűjét kell megtalálnunk. De, hogy hogyan, azt már nem árulom el...

Nos, összegezvén az eddig elmondottakat: a pár említett hiányosságtól eltekintve a Shadow of the Beast 2 egy valóságos remekmű: különlegesen jól sikerült, harmonikus ötvöze a mozgalmas, élethű

GRAFIKA: 9
ZENE/HANG: 8
JÁTSZHATÓSÁG: 8
HANGULAT: 10
ÖSSZEHATÁS: 9

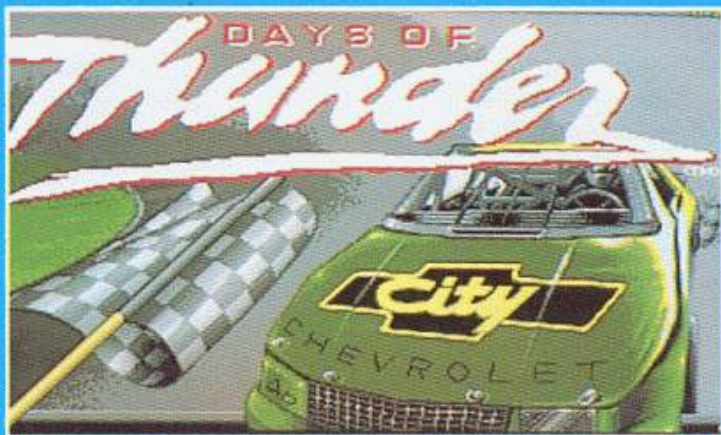
Mint a villám

DAYS OF THUNDER
MINDSCAPE PRESENT

Ismét főszereplői lehetünk egy olyan játéknak, amit egy nagysikerű film alapján írtak. Hogy is ne lenne sikeres a film, s a játék hisz az ügyeletes szívtipró Tom Cruise

állíthatja meg a győzelemhez vezető úton, és ő lesz az év bajnoka, de végül Cole felülkerekedik és legyőzi a gonoszt.

A játék készítői gondolkodtak arról, hogy átélhes-



győzni bármi áron!

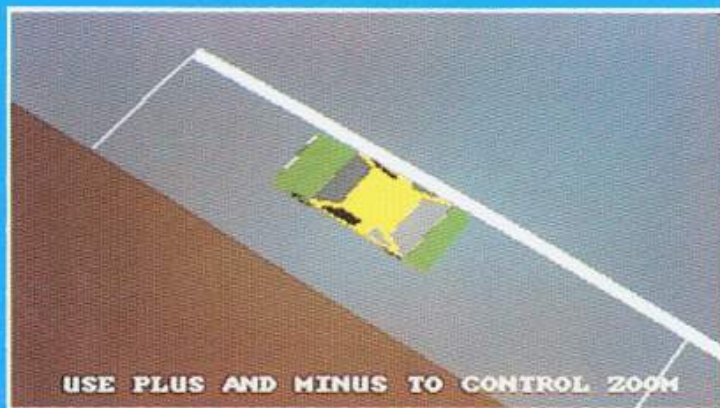
főszereplésével, a hírhedt daytonai pályán kezdődik a történet, mely mindvégig az első perctől kezdve lázban tartja a közönséget. A Pokoli katlannak nevezett versenypályán, életre-halálra folyik a küzdelem, a dicsőségért. Főhősünk Cole Trickle, teljes erőbedobással küzd a bajnoknak kijáró babérokért. De mint mindig, most is megjelenik a könyörtelen rivális a pályán, aki semmitől nem riad vissza. Minden eszközt igénybe vesz, hogy lesöpörje ellenfeleit a pályáról, felrúgva minden írott és íratlan szabályt. Már-már úgy tűnik, hogy semmi sem

sűk azt a forró hangulatot, ami körülveszi Cole-t a gyilkos verseny alatt. A sebesség óriási, a nézőközönség tombol, az ellenfelek teljes elszántsággal hajtanak, amíg a kocsik szusszal bírják. És ilyen körülmények között kell a legtöbbet kihozni a kocsinkból, és természetesen a vezetői tudásunkból. A program indítása után megismerhetjük a csodajárgányt amivel majd száguldhunk a győzelem felé vezető úton. Hogy a pályát ne a verseny alatt ismerjük meg, a program bemutatja nekünk a küzdelem színterét.

A verseny előtt kiválaszthatjuk az ízlésünknek meg-



pilóták feszült arca



nyomonkövetés helikopterrel

felelő versenyfeltételeket az alábbi menü alapján.

Number of cars: A versenyben részt vevő autók száma (5–20)

Number of laps: A körök száma (10–200)

Detail level: Két választási lehetőségünk van. Ha a „high” opciót választjuk, a program részletesebben rajzolja meg a grafikákat, de a játék lassabb lesz. Ha úgy érezzük, hogy mi már többre vagyunk képesek, akkor állítsuk az opciót „low” állapotba. Így a verseny gyorsabb, és érdekesebb lesz.

Az időmérő edzések után indul az igazi viadal. A Forma 1-el ellentétben a felvezető kör után nem állórajt következik, hanem mikor a felvezető kocsi elhagyja a pályát, és az eddig sárga zászlócska zöldre vált, tövig kell nyomni a gázpedált és törekedni a legjobb pozíció elfoglalására. Arra viszont ügyeljünk, hogy a felvezető autót ne is próbáljuk megelőzni, mert sajnálatos módon kizárnak a versenyből. A futam alatt módunk nyílik több kameraállásból is szemmel követni saját, és



Parade lap: A versenyt indító felvezető kör nagyságát tudjuk beállítani. „Full lap” (teljes kör), „half lap” (fél kör). Go to trial: Ahhoz, hogy a versenyen indulhassunk, időmérő edzésen kell részt vennünk, ahol eldől a startpozíciónk. Öt körön keresztül próbálkozhatunk minél jobb köridőt futni.

Player v Player: Páros játékot is lehet játszani, feltéve ha van a közelben egy másik számítógép.

versenytársaink helyzetét, amit a funkcióbillentyűkkel – (F1-F9) – választhatunk ki. Járgányainkat ekkor is tudjuk irányítani, és akár madártávlatból is nyomon követhetjük a versenyt. De nem ajánlom, hogy ezt, sokáig tegyük, mert ilyenkor az irányításihatóságából erősen veszít az autónk.

Az F10-es billentyűt akkor használjuk, ha kíváncsiak vagyunk a megtett körök számára, vagy a legjobb köridő eredmény-

ére. A nagy dulakodás közben azért próbáljuk meg elkerülni a durvább ütközéseket mert autónk mely látványosan hullik szét minden egyes becsapódásnál nem biztos, hogy el tud vánszorogni a depó bejáratáig. Kocsink túlzottan romos állapotára egy kis villogó piros lámpa figyelmeztet a műszerfalán, és ilyenkor a lehető leggyorsabban sort kell keríteni egy kiadós szervízre. Miután beálltunk a depóba, (ahol a tolatás szigorúan tilos, mert kizárnak a versenyből) a saját helyünkre, kiválaszthatjuk milyen karbantartó munkákat végezzenek el a kocsin (gumicsere, tankolás, kormánymű beállítás... stb.). A szerelők villámgyors munkájának köszönhetően pillanatok múlva újult erővel folytathatjuk

a versenyt. Ha az autónk is úgy gondolja hogy nem esik darabokra idő előtt, akkor van esélyünk rá, hogy megnyerjük a futamot. De ne bízzuk el magunkat, ezzel még nincs vége a megpróbáltatásoknak. A következő versenyen enyhén szólva nehezebb pályán, Atlantában, gyilkosabb körülmények között kell versenyezni. Csak akkor érezhetjük magunkat győztesnek, ha túléljük az összes versenyt, és jó helyezéssel sikerült elérni.

Sok gyakorlat és ügyességet igényel ez a játék, de megéri vele foglalkozni, mert olyan élményben lesz részünk amit, kevés ehhez hasonló program tud nyújtani. A mozgatás és a grafika tökéletesen élethű. A verseny hangulatát fokozza a drámai zene, és a különböző



hangeffektusok, bár ezeket igényesebben is kidolgozhatták volna.

Egy jól játszható, a film hangulatát hűen tükröző játékprogrammal keltethetjük életre szunnyadó autóversenyzői ambícióinkat.

Sok sikert, és jó szórakozást kívánok ehhez izgalmas, érdekfeszítő játékhoz.

Boy

Az autózás „szörnyetege”

HARD DRIVIN

A hatalmas sikert aratott pénzbedobós játék után nagyon hamar megjelent az Amiga változat is. Kissé nehézkes kezelése ellenére is az egyik legkiemelkedőbb színfoltja az autóverseny szimulátoroknak. Három dimenziós fillezett vektorgrafikája méltán tarthatott elismerésre számot, ugyanis a játék a maga nemében egyedülálló. Több ellenfél, érdekes

felépítésű pálya (gyorsasági vagy „műrepülő”) és a tereptárgyak tették barátságossá és izgalmassá a játék hangulatát.

Ezen a sikeren felbuzdulva gondolták úgy a DO-MARK software-ház programozói, hogy C 64-en is megalkotják ezt a száguldó csodálatot. Enyhén szólva nem sikerült valami fényesen. Ha igen keményen akarnánk fogalmazni, úgyis mondhatnánk, hogy a hónap, – ha nem az év – leg-



pocsékabb átirata. Csúnya grafika, ehhez illő hanghatás, és ha lehet, ennél egy fokkal rosszabb irányítás jellemzi.

Kezdekor választhatunk automata, vagy kézi sebességváltás között. Jobban járunk, ha az elsőt választjuk, mert az autó irányításán kívül a sebességfokozat figyelésére nem lesz energiánk. Választhatunk még a gyorsasági és a már említett „műrepülő” pályák között. Ezzel ki is merültek választási lehetőségeink, akár

kezdhetjük is a „játékot”. A műszerek teljesen egyértelműek, a kijelzés teljesen normálisnak mondható. Jót többet nem tudunk róla írni, rossz meg elég volt ennyi.

Ha valakinek mégis kedve lenne kipróbálni, megtalálhatja a „software árusok” No. 1-i között. Tódor

GRAFIKA: 3
ZENE/HANG: 1
JÁTSZHATÓSÁG: 3
HANGULAT: 2
ÖSSZEHATÁS: 2



A VÍZ ALATTI ÜGYNÖK AKCIÓBA LÉP

JAMES POND PREVIEW MILLENIUM

Tudom már, mi hiányzott eddig az életemből! Az, hogy végre legyen egy olyan játék, melynek főszereplője egy hal és egy béka szerelmének a gyümölcse. James Pond, a békahal magányos harcosként vívja meg csatáit világunk lelkiismeretlen pusztítóival, például mutatva az emberek számára. A Millennium cég új, tökéletesen játszható preview-ja valószínűleg nagy sikert arat majd a 10 éven aluliak körében. Mivel szerkesztőségünk tagjai közül szellemi színvonalban én állok ehhez a korosztályhoz legközelebb, nekem jutott a megtisztelő feladat – ismertetőt írni a programról.

Chris Sorrell (aki nem azonos a Dániel Miklós álnéven is ismert Sorellet), a program kreatora valószínűleg Ian Flemingnek, James Bond szülőatyjának babérjaira pályázhatott, mikor megalkotta kedves kis figuráját. Ezt tükrözik a különböző szintek megnevezései a játékban, például: The mermaid who loved me; Fishfinger stb. A tréfás utalások a 007-es ügynökre feldobják valamennyire a játék hangulatát. Pozitívumként értékeltem még azt is, hogy minden pályán egymástól némileg eltérő dolgokat kell csinálni. Ezzel sajnos a program el is lőtte minden puskaporát mint játék. Mint preview azonban tökéletes!

Ide-oda lépegethetünk a 12 pálya között a két SHIFT által közrefogott billentyű segítségével. Az 1-től Q-ig terjedő gombokkal pedig előhívhatunk bármilyen tárgyat – ezeket egyébként hosszas munkával kellene összeszednünk. A D billentyű lenyomására a gép a szintet teljesítettnek tekinti, csak oda kell irányítanunk Pondot a tartályához, amely a következő pályára juttatja őt. A RETURN hatására pedig Jamesünk végtelen energiájú állapotba kerül.

Azt is el kell azért mondanom, hogy a játék mindezen előnyei sem birtak arra rávenni, hogy néhány percnél tovább bámuljam a képernyőt. Mert mit lehet kezdeni egy



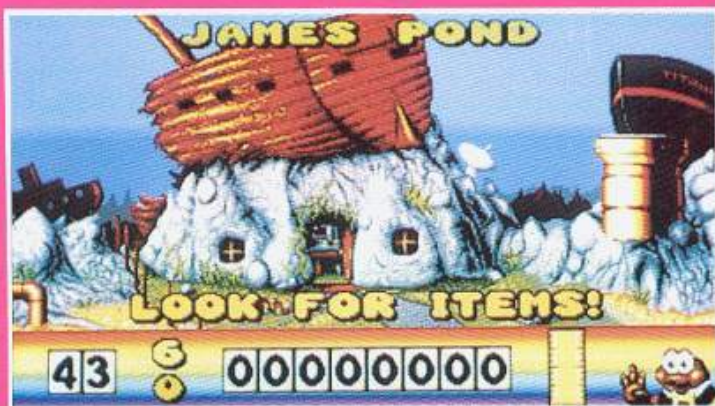
a ragadozók elmenekültek a bugyborékoló halai elől...

olyan anyaggal, ahol ilyen színvonalú kihívásoknak kell eleget tenni, mint: át kell kutatnod egy rég elsüllyedt hajót, hogy megtaláld az aranyrudakat. Közben figyelj kékszakáll (!) kapitányra és a vámpír (?) halakra; vagy: szerencsétlen fókákra kell segítened, mielőtt megölik őket a gonosz eszkimó törpék...

Szerepelnek továbbá gyönyörű habléányok, akiket a tudósok akarnak elfogni alantas céljaik számára; a tengereket állandó jelleggel szennyező ACME olajtársaság; radioaktív hulladéktól bepörgött halacszkák...

Hát... van mit kritizálni! Éppen ezért értékelésemet inkább rövidre fogom: a JAMES POND PREVIEW grafika és egyáltalán az összehatás kissé lehangoló – de vigasztalódjunk –, a hónap citromdíját végül is nem ez a program érdemelte ki.

PÉTER



kis kuckó a víz alatt

GRAFIKA: 5
ZENE/HANG: 7
JÁTSZHATÓSÁG: 5
HANGULAT: 6
ÖSSZEHATÁS: 6

Damocles

Mikor Eris napjának, Dialisnak tüzes korongja fáradtan lenyugszik, eltűnve a szem elől a bolygó távoli félteké-lyén, a látvány oly megnyugtató és gyönyörű, hogy a bé-
kés erisiaiak legvadabb álmukban sem gondolnának arra,
hogy a végzet, mint Damoklész kardja, hajszálon lóg boly-
gójuk felett.

Eris tengeri világa, kilenc szigetén városállamokban élő
népének percei meg vannak számlálva. A Gamma Galak-
szis ötödik bolygója, mely sejtelmes rubinvörös fény-
nyel árasztotta el szomszédos bolygóit, órákon belül ka-
tasztrófa áldozatává válik! Hacsak valaki meg nem gá-
tolja a végtelen űrből pontosan felé száguldó Damocles
üstökössel való fatális randevúját! De hogyan???

Ki ne emlékezne a ma már klasszikusnak számító
MERCENARY-ra, megszenvedtük, míg sikerült elmenek-
külünk a polgárháború dúlta Targról. Damocles most
ott folytatja, ahol akkor abbahagytuk a történetet. (A játék-
ban felhasználhatók a régi MERCENARY-kimentések is!)

A MERCENARY-veteránok újra találkozhatnak Benson-
nal, a sisakba beépített 9-ik generációs PC-vel, aki jó-
val többnek bizonyul, mint egy egyszerű komputer. Fa-
nyar humorú üzenetei sok segítséget adnak Dialis kilenc
bolygójának és tizenkilenc holdjának felfedezéséhez.
Nyomra vezető üzenetei nélkülözhetetlenek bizonyos fon-
tos tárgyak megelézésénél.

Habár a bolygó felszíne kinézetre hasonlít az elődhez,
a játszhatóság jelentősen javult, de egyben sokkal össze-
tettebb is lett. Bizonyos tárgyakat fel lehet használni pa-
rancsok végrehajtására is, nemcsak a hagyományos
„megfelelő tárgy a megfelelő helyre” elv alkalmazható.
Ezen tárgyak felismerése és használata nélkül a feladat
aligha teljesíthető.



Az egyik ilyen aranyos kis tárgy a kamera. Eme techni-
kai csoda segítségével távvezérelhetünk dolgokat. Téte-
lezzük fel, rádöbben sz Eris bolygó megmenthetetlensé-
gének tényére, csak fel kell állítani a kamerát az egyik hol-
don és egyenes adásban láthatod a történet csattanóját.
Vagy kedved támad egy kis légi aerobatikára? Szereld a
kamerát az egyik űrhajóra és máris riogathatod a városi
polgárokat. A játék megoldása szempontjából ennek sem-
mi jelentősége, de poén!! Száguldozhatsz Eris útjain, ha
nem is Hard Drivin-szinten, de mellékes szórakozásnak
kitűnő.

A Gamma naprendszer minden bolygóján élnek intelli-
gens lények, tehát elindulhatunk egy kis interplanetáris
körütra, hogy az épületeket átkutatva hasznos tárgyakra
leljünk. Ezek az építmények is előrelépést jelentenek a
MERCENARY-hoz képest. Nagy részük hatalmas kiterje-



désű és többségükben mindig történik valami. A Lawso-
n-bankban 15% kamatot számítanak fel!! Ha megtaláljuk a
térképszobát, fontos információkhoz juthatunk a fent em-
lített építményekkel kapcsolatban, de nem kell megijed-
ni, marad elég térképeznivaló a hosszú őszi estékre.

Az egyik legérdekesebb hely az üzlet, ahol bent a kira-
katba helyezett tárgyat kívülről ugyanabban a pozíció-
ban láthatjuk, ahogyan bent elhelyeztük.

Az árucikkek árának ismerete döntő fontosságú, hiszen
a kereskedelem hasonló fontossággal bír a siker eléré-
sében, mint azt tapasztalhattuk a MERCENARY-ban. Ne
reméljük, hogy mindent csak úgy meg tudunk találni, sok
mindenért nagy pénzeket kell áldozni.

Hosszadalmas fejtegetésre lesz szükségünk, hogy meg-
semmisítsük az üstököst és éberségre, hogy figyeljük a
különböző időmérő eszközöket, mert az elvégzendő fel-
adatok és a rendelkezésre álló idő között meglehetősen
furcsa összefüggés fedezhető fel. Ahogy azt majd tapasztal-
hatjuk, fontos szerepet tölt be az idő múlása. A program
készítői nagy hangsúlyt fektettek a különböző események
bekövetkezésének időzítésére, ami persze megint csak
a mi feladatunkat bonyolítja. Mit? Hol? Mikor?

A játék hajtóereje a rejtvény alkotóelem, a katasztrófa
elkerülésének kihívása. A vérbeli játékos, kinek sikerült
megszökni Targ poklából, nem fogja feladni, míg meg
nem találja a megoldást.

A MERCENARY-hoz hasonlóan a felfedezés, a tárgyak
használata és a grafikailag pompás Gamma naprendszer
körbeutazása is kellemes időöltés. A különböző bolygó-
kon a naplementék nemcsak csodálatosak, hanem egy-
más földrajzi helyzetéhez viszonyítva matematikailag
pontosak is.

Ezek a tényezők hozzájárulnak egy olyan számítógé-
pes világ létrehozásához, mely teljesen valószerűnek
tűnik, akármilyen szögből nézzük is. Persze, láthattunk
már ilyet a Dark Star-ban, vagy a szintén fantasztikus Star
Glíder II-ben, de a Gamma galaxis világa az eddig leg-
hitehettebb. A Damocles egy kiváló ős zseniális utóda!!!



A VÉR ÉS AZ ARANY BIRODALMÁBAN

GOLD OF THE AZTECS US GOLD/KINETICA

Természetes, hogy sehol sem fogadják szívesen a betolakodót, de amit hő-sünk, a vietnami veterán, megérkezésekor kap, az példátlanul nevezhető. A legkevésbé sem vendég-szerető mexikói dzsungel pokoli csapdákkal, gyilkos növényekkel, vérszomjas ellenfelekkel igyekszik el-venni a kedvét a kalandozástól.

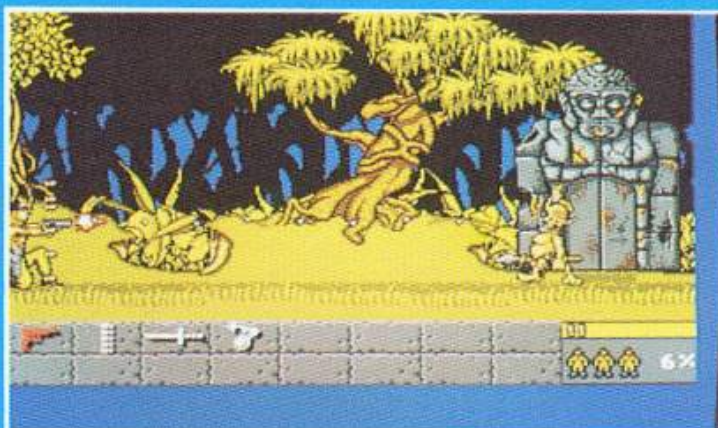
Bret Conrad-et, a többszörösen kitüntetett hábo-rús hőst azonban ha pénz-szagot érez, maga az ör-dög sem tudná megállítani. Amikor egy elhunyt barát-ja ráa hagyományozza ősi örökségét, a felbecsülhe-tetlen értékű Azték kincs lelőhelyének térképét, úgy dönt, megpróbálkozik an-nak megszerzésével (hosszadalmas próbál-kozás lesz...). Magához veszi a nélkülözhetetlen eszközöket: nagy tűzerejű

Browning automatáját, a szükséges néhány tonna lőszerrel és borotvaéles dzsungelkését. Így fel-szerelve, a legköze-lebbi menetrendszerű repülőgéppel már indul is Mexikó felé. A kincset rejtő sziklák előtt néhány mérfölddel ugrik ki a gép-ből.

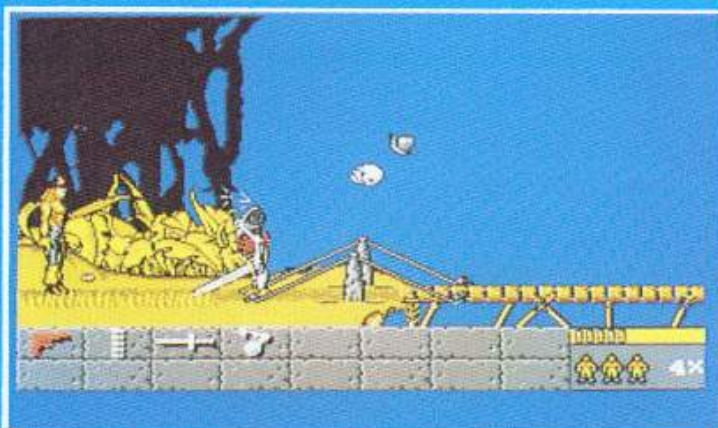
Minő pech!

Föld helyett egy fán landol.

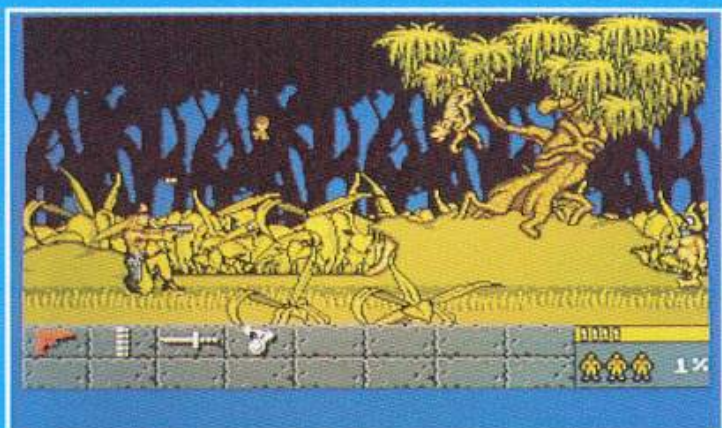
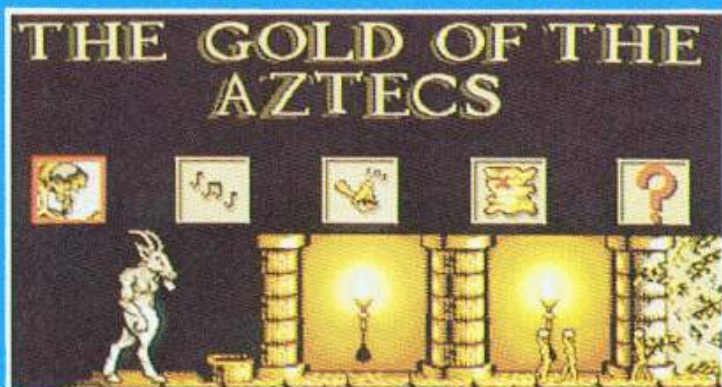
Ettől a pillanattól kezdve már mi irányíthatjuk Bretet. Az őserdő kellős közepén vagyunk egy fán lógva. Le kéne mászni annál is inkább, mert már közelednek a benn-szülöttek és nem biztos, hogy barátságosak lesz-nek. Nyomjuk meg a tűz-gombot, ekkor Bret az er-nyő köteleit elvágva a földre hullik. A képernyő alján található táblázaton látható, hogy ezután már a



figyeld a kapura!



a fej nélküli lovag



a tréfás majom némi fejtörést okoz Brettnek

pisztoly az aktuális fegyver. Maradjunk is a Browning-nál, de ezen a helyen ne, mert kellemetlen meglepe-tés ér: a képernyőre be-csörtet egy elefánt (hogy mit kereshet egy közép-amerikai dzsungelben, ezt most ne firtassuk. Talán egy erre turnézó cirkusz fe-lejtette őt itt...) és minden különösebb magyarázat nélkül tapos agyon. Ellen-feleink továbbá még a mér-gezett tuskékkal és nyilak-kal lövöldöző pigmeus-sze-rű illetők. Hogy milyen útonmódon kerültek ide, ezzel kapcsolatban megint csak tippelni lehet: a mexi-kói kormány a kihalt indiá-nok helyére a Kalaháriból importált néhány busmant. Ezeket az alattomos fic-kókat leghelyesebb rövid úton elintézni, beléjük eresztve pisztolyunk tel-jes tárát. Fantasztikus érzés (de nem meglepő...),

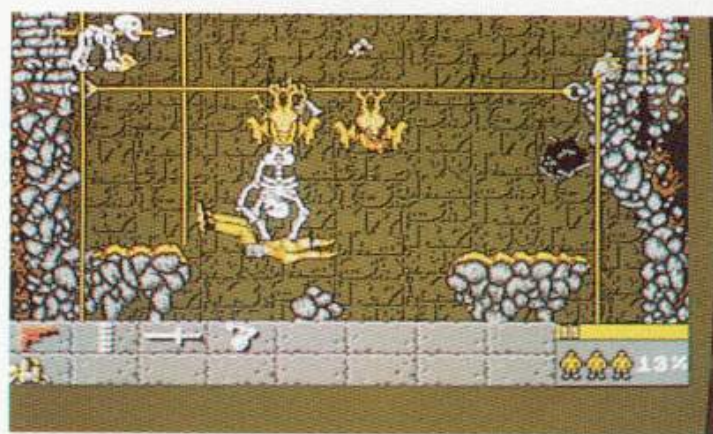
hogy a lőszer soha nem fogy el. Ha a pályánként elhasznált golyómen-nységet nézzük, azonnal feltű-nik, hogy Brettnek legalább-is egy kis kezikocsit kel-lene maga után vontatnia, tele lövedékekkel. Persze a lövöldözős játékok rajon-gói az óriási muníció szük-ségletet inkább erőnyek-neveznek.

Ha az első képen átver-gódtuk magunkat, akkor sem lazíthatunk – egy nyi-las törpe les ránk, miköz-ben egy visszataszító ma-jom kókuszdiókkal dobál. Miután kegyelettel idő-zünk néhány tized másod-percet földi maradványaik felett, keressük fel sürgő-sen a harmadik képet. Most már csakugyan össze kell szednünk magunkat – nem elég, hogy hűsevő növé-nyek kapnak el és harap-nak jóízűeket belénk, időn-ként még egy keselyű is

lecsap ránk a magasból. Ha (még mindig...) jók az idegeink, akkor a negyedik képen három félelmetes csörgőkígyót (crotalus horridus) vet utunkba a balsors. Ha ügyesek vagyunk, a randevút csak néhány tár lő-szer bánja. A képen óva-tosan tovább haladva az őserdők leghatalmasabb kígyójával kerülünk szembe, aki ezt a büszke címet a velünk való találkozás után kénytelen lesz átadni valaki másnak (magát pedig az enyészet-nek... he-he).

A következő csapda valóban ördögi – a függő-híd őrzője, egy igazi spa-nyol grand vág ketté, ami-kor el akarunk menni mel-lette. Egészségesebb, ha mielőtt mellélépünk, beleeresztünk egy golyót. Mikor megjelenünk a hatodik képen, azonnal hajt-sunk végre egy ugrást, mert a függőhíd leszakad (a régiek tudtak építkezni... Na, mondhatom...). Az ugrás után lekuporodva át-

vészeltetjük egy kóbor keselyű támadását, majd bejutunk végre a törpék falujába. Ezek sem hallot-tak még a kötelező vendég-szeretetről... Különböző figurák legyőzése után egy méla tekintetű szoborig juthatunk el, ide vissza-térve lehet majd átlépni a következő szintre, ha a Mélába épített ajtót a né-hány képpel odébb lévő zárszerkezettel kinyitjuk. Közben találkozunk még néhány pigmeussal (a Tollaskígyó kegyelmezen lelküknek, de mi ne); egy majommal, aki azt gondolja, hogy jó vicc, ha minket koponyákkal hajigál, va-lamint egy turistával, aki forrásban levő vízben mu-lasztja azt a kevés időt, ami életéből még hátra-van... A zárszerkezetre egy fekete párduc (szintén nem őshonos vad) vigyáz. Lassan közelítsünk a kar felé és mikor a fenevad előugrik, azonnal terítsük be őt lövedékeinkkel. Húzzuk meg a kart és men-jünk vissza az istenszobor-



csak le ne ejts...

hoz, de előtte szakítsunk egy kis időt az aranyszob-rocska felvételére. Elége-detten nyugtázva a nyitott ajtó látványát lépjünk be rajta. Némi töltés után a kettes pálya jelentkezik be...

A bonyolult földalatti labirintus szörnyszülői-zeihez fogható maga Ste-p-hen King is csak 4-5 McDonalds hamburger elfogyasztása után tudna megálmódni. A legeny-hébbek közül valóak a vérszívó denevérek kiket többször is látni fogunk a nevükben szereplő felada-tuk gyakorlása közben. Akadályozóink még ezen a szinten a gyilkos rovarok, a minősíthetetlen padlózat, a kis teherviselő képes-séggel rendelkező kötelek és az elméletileg a bar-langban való tájékozódás megkönnyébbítésére ter-vezett fáklyák is.

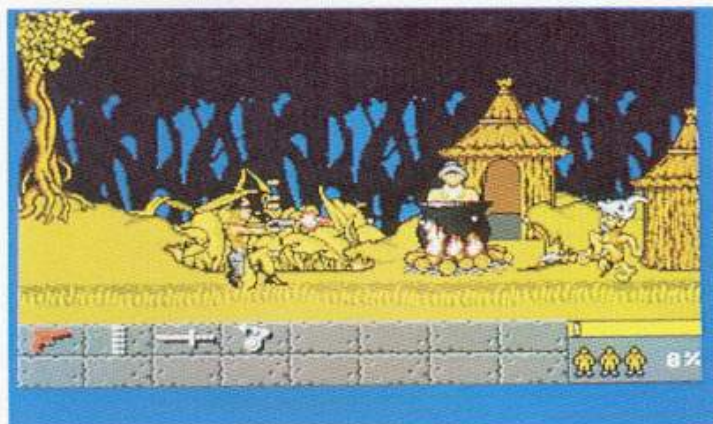
Valószínű, hogy a har-madik részig csak az örök-életes verzió segítségével juthatunk el...

Azok a csodalények kö-zött, akik végigjártsszák az Aztékok aranyát (alig hi-szem, hogy léteznek ilyen génuszok), a szerkesztő-ség értékes díjakat sorsol ki, feltéve, ha a játék befe-jezését megírják az újság címére. Néhány dolog az értékes jutalmak közül: főszerkesztőnk életnagy-ságú arcképével díszített póló (ez utóbbi átlagos magasságú olvasóink számára takarónak is alkalmas), és egyéb nagy-

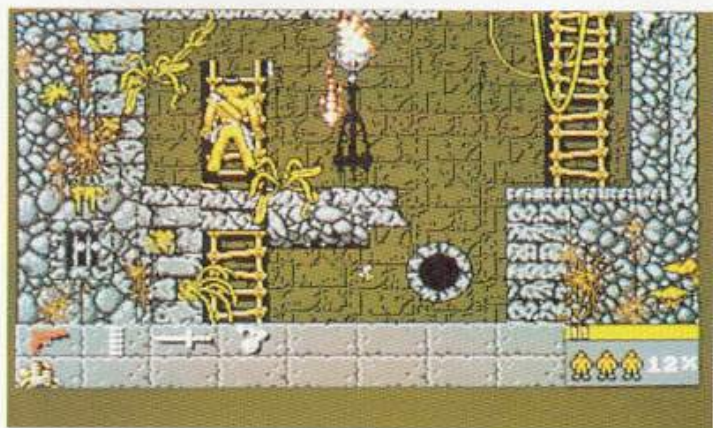
szerű ajándékok. Bö-kezűségünknek egyszerű a magyarázata: a programot örökélet nélkül nem lehet végigvinni. Kincskeresé-sünk során meg kell küz-denünk többek között ha-talmas krokodilokkal, gi-gantikus démonokkal, sőt az egyik képen magával a kimondhatatlan nevű azték hadistennel, Huitzilopocht-lival kerülünk konfliktusba. Nem nevezhetők hasznos segítőtársnak a lángot lö-vellő domborművek és a fatörzsnyi vastagságú ka-rokkal rendelkező polipok sem.

Most vagyok gondban, mert a játékot értékel-nem is kell.

A grafika pompás, bár Bret ugrásait tekintve úgy tűnik megárhattak neki a hábo-rúban eltöltött évek. A zene is magas színvonalú, de az effektek egy csöppet igénytelenek. A játszható-ságra egyrészt tizest kel-lene adnom, mert a game valóban több, mint élvezetes. Másrészt viszont eb-ben a kategóriában nullát érdemel, mert a három élet a semminél is kevesebb (ezért a 3 életért egyéb-ként szívesen összefirkál-nám a programozó arcát egy bicskával...). A hangulaton már nem talál-tam kifogásolnivalót. Re-mélem, ti is hosszú, küz-delmes órákat fogtok eltöl-teni a Gold of the Aztecs-szel.



izzik a levegő



mássz le!

NONAME

M-1 Tank Platoon

Helyszín: valahol az NSZK-NDK-határon.

Idő: hajnali 4:25

Téma: háború!!!!

Scout 3., Scout 3. Jönnek! Ismétlem, jönnek! Kiáltja izgatottan az adóvevő mikrofonjába a szakaszparancsnok. Reménykedett, hogy elkerülhető a nyílt katonai konfliktus és most mégis...

A májusi hajnal csendjét hajtóművek tucatjainak zaja veri fel, a ködfátyolban először csak a körvonalak rajzolódnak ki, majd előbukkan az első V-alakzatba rendeződött páncéloskötél és folytatja előrenyomulását a főút mentén, nyomában megszámlálhatatlan kisebb páncéloszot, lánctalpas járművel.

A távolság fokozatosan csökken az egységek között, most már jól látszik alacsony felépítésük és gömbölyített lövegtornyuk, melyből vészjóslóan meredezik előre a nagy kaliberű löveg. A VSz legmodernebb páncélosai, T-80-asok, melyeket BMP-2-esek kísérek!!

Az út két oldalán állomásozó M-1-es szakasz álcázott tankjaiból kíváncsi szemek követik nyomon az előrenyomulást. A személyzetek harcálláspontjaikon várják az elkerülhetetlent... Ujjak az elsütőbillentyűkön... 4 darab síma csövű 120 mm-es löveg követi az ék első tagjainak minden mozdulatát. A levegő szikrázik a feszültségtől.

Vörös 1. távolság 2 km és rohamosan csökken. Hangzik a szenvtelen, fémes hang a hangszóróból.

Tűz! Most! Aztán elszabadul a pokol...

Ilyen és ehhez hasonló kellemes helyzetekbe kalauzol a MicroProse cég legújabb szimulátora.

Miután megsemmisíthettük az Egyesült Államokkal ellenséges országok légierijének és haditengerészetének jelentős hányadát, most lehetőséget kapunk a szárazföldi haderők megtizedelésére is. Erre a feladatra a legmegfelelőbb a NATO-arszenál legmodernebb páncélos szörnyetege; az M-1 Abrams.

Nem fog meglepődést okozni a többi MicroProse program ismerőinek, hogy páncélos szakaszunk valahol a Kelti fronton állomásozik, várva, hogy megvédje a szabad Európát a vörös úthenger mindent elsöprő támadásától. A jobb érthetőség érdekében meg kell említenem, hogy a program fejlesztése a pre-enyhülési korszakban indult, mikor ez a veszély valósnak tűnt.

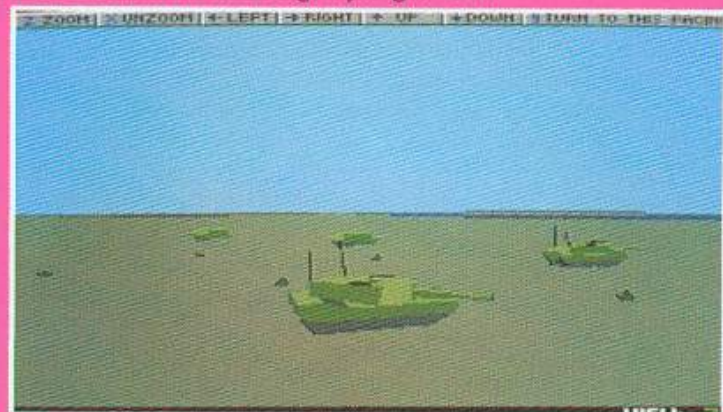
Ellentétben a többi MicroProse játékkal, az M-1-ben jelentős eltéréseket figyelhetünk meg. Háttérbe szorult a száguldás és a vaktában való lövöldözés és a hangsúly egyértelműen a stratégiára tevődik át. Megosztás szerint a játék 60%-át a stratégia és csak 40%-át adja az akció.



Megszűnik a magányos hős szerepe és mindinkább a csapatmunka kerül előtérbe. A játék célja is módosul valamelyest. Nem az egyéni dicsőségre, előléptetésre és érdemrendek szerzésére kell törekedni, hanem a páncélos szakasz minél magasabb képzettségi szintjének elérésére, mely természetesen növeli túlélési lehetőségeinket a konfliktusban.

A szimulációban egy szakaszparancsnok tisztségét töltjük be, akinek a parancsnoksága alá négy páncélos és tizenhat katona tartozik. A tankok működtetéséhez négy személy szükséges: parancsnok, pilóta és töltő. A bevetésen, bármelyikük halála a hatásfok csökkenéséhez és későbbiekben a páncélos elvesztéséhez vezethet!!

A fiúk alkalmatlan (inept), illetve gyenge (poor) minősítéssel kezdik katonai pályafutásukat, mely nem igazi életbiztosítás a harcmezőn, ezért ajánlatos a személyzet alapos kiképzése, mielőtt elkezdünk egy éles hadműveletet (campaign). Az előléptetés kitüntetések és rendfokozatok adományozásával történik, melyeket egy-egy győzedelmes összecsapás (single engagement) után oszthatunk ki a legénység között.



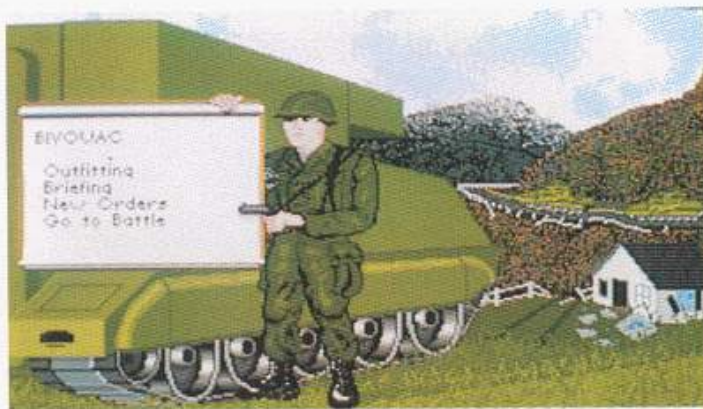
Minden páncélosban négy különböző harcálláspont között válogathatunk, melyek grafikai kidolgozása nemcsak meglehetősen élethű, de funkcionális is. Megtalálható minden fontosabb fegyverrendszer (a 120 mm-es löveg és a két 12,7 mm-es légvédelmi géppuska), célzóberendezés (lézer távmérő) és védelmi rendszer (kővetők és füstképzők), melyek kezelése mindegyik álláspontból lehetséges.

Fontos szerepet tölt be a térkép, ahonnan a harci helyzet áttekintése mellett egységeinket is irányíthatjuk. Itt menük és az egér segítségével adhatunk parancsokat a szakaszunk, egyes tankoknak vagy éppen a kisegítő egységeknek, melyeket a bevetés idejére parancsnokságunk alá rendeltünk. Ezek a küldetés céljától függően lehetnek M-60-as páncélosok, M-113 és M-2 Bradley páncélos szállítójárművek vagy ADATS légvédelmi útegek.

Fontos a főhadiszállással való rádió-összeköttetés is, hiszen ha a helyzet megkívánja, innen tűzérési (155 mm-es lövegek), illetve légi támogatást (A-10, AH-64 Apache) igényelhetünk. Egy jól időzített Hellfire-támadás sok fejfájástól megkímélhet.

A harctér 3 dimenziós, vektor grafikájú világ, sok jól kidolgozott tereptárggyal és épülettel. Mind a NATO, mind a VSz harci eszközei (T-80, BMP-2, BTR-80, Su-25, Mi-24 Hind) jól kidolgozottak és harctéri mozgásuk sem lassul, a 68020 processzor használata az akciót és játszhatóságot egyaránt növeli.

A szimulációba könnyen beleélhetjük magunkat és nyilvánvaló, hogy a program haditechnikai szempontból nagyon precíz, de vigyázzunk, mert a sok funkcióbillentyű (melyekből több mint száz van) és a harcálláspontok/tér-



kép közti állandó váltogatás még az egyszerűbb küldetések alkalmával is nagy figyelmet igényel. A programozók megtalálták az egyensúlyt a stratégia és az akció között,

Egy újabb coin-op
Amigára átirva

PLOTTING

OCEAN

Az Ocean szoftver-ház legújabb produkciója egy kevésbé ismert bedobós TAITO játéknak 16 bitre átirat változata.

Első pillantásra semmi figyelemreméltó, kis narancsszínű paca fel-alá szambázik a képernyőn és négyzeteket tologat. Néhány perc játék után azonban, ha rájöttél a szabályokra, rádöbben: ez a legfurfangosabb játék, amivel az utóbbi időben találkozhattál.

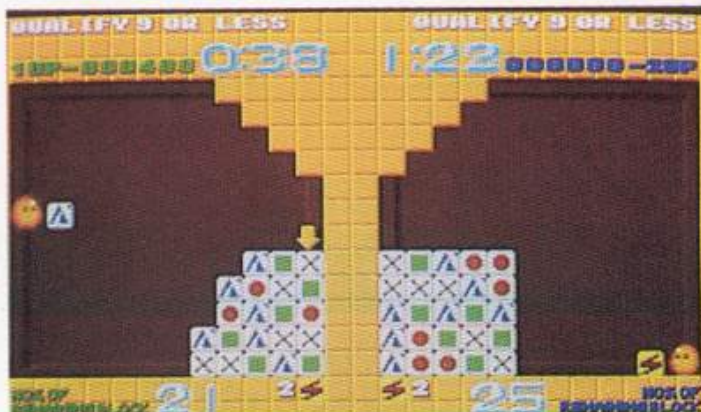
A betöltés után pár másodperccel bejelentkező menü főbb parancsai a következők:

F2 COINS OP STAGES –
játékautomata üzemmód.
F3 PLOTTING
CONSTRUCTION KIT –
A FENEVAD BOSSZÚJA
pályaépítő üzemmód

F6 CHALLENGE MODE –
kihívás mód

Játékautomata módban játszva tökéletes játéktérmi hangulatot áraszt magából a program, azzal a különbséggel, hogy az Amiga előtt ülve pénztárcánk nem ürül ki brutális hirtelenséggel. Mint általában, itt is három hiba után ér véget a játék és a tűzgomb megnyomásával indíthatjuk újra. Játshatunk ketten is, sőt a Plotting eleve erre a célra készült. A kihívás mód annyiban különbözik az előzőtől, hogy egymás ellen kell küzdenünk: az egyik játékos által kiűtött tömbök megjelennek a másik felépítményében (később világos lesz, hogy ezen mit kell érteni), továbbá abban, hogy beállíthatjuk az egy-egy pályára engedélyezett időt.

Most már illene néhány szót a játék céljáról is írni. Arról van szó, hogy az általunk irányított paca nagy-szerű dolgokra képes – négyzeteket tud lökdösni.



így a szimuláció a stratégiai elemek hatására sem vesztett játszhatóságából.

Jelenleg a technikailag legtökéletesebb páncélosszimulátor a piacon, és igazán nehéz lenne kifogásolnivalót találni. Talán két kis hiányosság bosszantó:

1. Nincs látható gyalogság.
2. Mikor lesz M-1 Tank Platoon '90. Saddam Hussein-kiadás??

GRAFIKA: 8

ZENE/HANG: 6

JÁTSZHATÓSÁG: 10

HANGULAT: 10

ÖSSZEHATÁS: 8



Csak hogy ezek nem közösleges négyzetek, hiszen mindegyikük valamilyen szimbólummal rendelkezik. A játéktér alsó részén pedig egy egész rakás található ezekből a tömbökből. Ha a nálunk lévő négyzettel eltalálunk egy, a rakásban lévő másikat, melyen ugyanolyan szimbólum áll, akkor az eltűnik (kiűtjük), hozzáunk pedig a mellette álló négyzet kerül vissza. Ha nincs négyzet, ami vissza-kerüljön, akkor egy hibapontot kapunk. Három hibapont esetén vége a játéknak. A következő pályára akkor léphetünk, ha sikerül a rakás négyzeteinek számát tíz alá szorítani. Egy-egy szint kezdetekor, vagy közvetlenül hiba után mindig villám szimbólumú tömböt kapunk, amellyel bármit kiűthetünk.

A Plottingnak létezik pályaépítő módja, amit az

F3 billentyűvel hívhatunk elő. Tetszés szerint megrajzolhatjuk beteges fantáziánk pokoli ötleteit, lemezre menthetjük őket, játszhatunk velük.

Végül ejtsünk néhány szót az értékelésről is. Az, ami a Plottingot a hasonló ügyességi játékok fölé helyezi, nem az eredeti ötlet, hanem inkább a finoman kivitelezett grafika és a játékhoz nagyszerűen illeszkedő hang. Egyetlen negatívumot tudok írni erről a játékról: a 8 bites változat egyelőre nem létezik. Bizunk benne, hogy a nagy siker hatására az Ocean elkészíti a 64-es verziót is.

Péter

GRAFIKA: 9

ZENE/HANG: 8

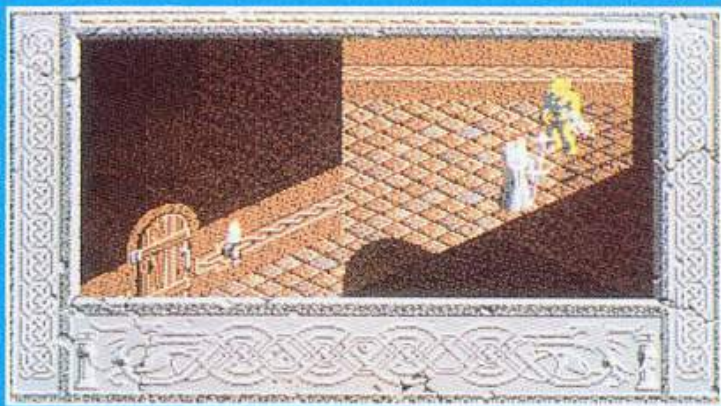
JÁTSZHATÓSÁG: 10

HANGULAT: 8

ÖSSZEHATÁS: 9

Misztikus út a labirintus szívébe

IMMORTAL(IMB)



Szemtől szembe a szörnyeteggel.

Egy jó hír azoknak, akik kedvelik, az izometrikus grafikájú játékokat: végre-
valahára megjelent az első igazán színvonalas s az Electronic Arts nevével fémjelzett program ebben a műfajban. Az Immortal, mint az E.A. játékok nagy része a mágia és a misztikum birodalmába röpit bennünket és természetesen a D&D játékok számos elemét tartalmazza.

Kezdjük talán a legelejen... Miután diskettünk a jól ismert, szívhez oly közelálló hangú kattánással a helyére csusszan floppynkban, helyezkedjünk el kényelmesen egy fotelben és vegyünk elő valami olvasnivalót, vagy ügyes-bajos dolgaink elintézése végett látogassuk meg a mellék helyiséget, netán vacsorázzunk meg, esetleg (kutyatulajdonosok!) vigyük le kedvenc állatkánkat egy rövid sétára. Van időnk bőven: az elkövetkezendő pár percben szerencsétlenül küszködő gépünk a program betöltésének nem túl könnyű feladatával fog küzdeni olyan kétségbeesetten, oly szívfájdító, jajveszékelő hangokat kiadván,

hogy attól még a legridegebb Amiga tulajdonosnak is megfájdulna a szíve. Jobb, tehát, ha nem kísérjük figyelemmel gépünknek eme – helyenként már-már haláltusára emlékeztető gí-gászi torturáját, és csak dolgunk végeztével térünk vissza számítógépünkhöz. Am ezzel még korántsem érkeztünk el ahhoz a stádiumhoz, hogy felkiált-hassunk és örömmel átad-hassuk magunkat az önfel-lelt játéknak. Nem, kedves olvasó! Hátra van még a 2. lemez és egy, az elő-zőhöz hasonló, bár rövidebb ideig tartó idegtépő küszködés a diszkel, míg végre megjelenik előttünk egy kicsiny kamra, s a benne álló férfi grafikája.

Főszereplőnk – egy ősz szakállú, hatalmas bottal felfegyverzett varázsló hirtelen arra eszmél, hogy az asztalon álló gyertya füstjében egy alak arca materializálódik. Mordamir – mert így hívják a füstön keresztül hozzánk szóló mestert – közli, hogy egy föld alatti labirintus nyírkos pincéjében tartják fogva és rend-kívül jó néven venné, ha kiszabadítanánk onnan.

Nincs mese: kénytelenek vagyunk nekivágni a hatalmas, 8 szintes útvesztő-nek, hogy felkutassuk és megmentsek agg mester-ünket.

Természetesen nem lesz könnyű dolgunk, hiszen ellenségeink ránk fenik fogukat, és azonnal nekünk rontanak, mihelyt megpillantanak minket. Az igényesen kivitelezett harc során támaszkodhatunk nyers testi erőnkre (beletellik bizony egy kis időbe, amíg elsajátítjuk a megfelelő küzdési technikát) és azokra a különböző varázslatokat tartalmazó scrollokra, melyeket útközben találunk. A pergamenekkel nem árt azonban takarékoskodni, mert háromszori használat után rendszerint megsemmisülnek. Ha sikerül ellenfelünket elpusztítani, nem enyészik el a semmibe (ahogy ezt a legtöbb játéknál sajnos megszokhattuk), hanem hullája ott marad az öldöklő harc színhelyén. A teletet érdemes megvizsgálni: rendszerint értékes tárgyakat szerezhetünk így.

A labirintusban persze jóindulatú karakterek is akadnak, akik egy kis ellenszolgáltatás fejében fontos információkat, vagy értékes holmikat adnak nekünk.

Tárgyakat természetesen nemcsak barátainktól és elpusztított ellenfeleinktől szerezhetünk.

Figyelmesen vizsgáljuk át a szobákat: egy jelentéktelen foltból, sarokban megbúvó apró tárgyról kiderülhet pl., hogy egy értékes amulett, vagy egy térkép foszlánya...

Az inventory menüjét a Space billentyűvel hívhatjuk le, az igen szépen kidolgozott tárgyak közül pedig azt, amelyiket használni kívánjuk, egyszerűen egy nyíllal rábökve majd a lövés gombot megnyomva választhatjuk ki. Am nem árt az elővigyázatosság: számos dolgot csak egy adott helyzetben, adott pillanatban szabad használni, máskülönben könnyen poruljárhatunk. Ilyen tárgyak pl. az amulettek: ezek a legjobb segítőtársaink lehetnek, ha tudjuk, hogyan kell banni velük, de ha rossz helyen használjuk őket, úgy egy rendkívül fájdalmas, bár- vigasztalásunkra szolgáljon gyors halálban lehet részünk.

Ilyen „kétélű fegyver” pl. az a bőrtáska is, amelynek tartalmáról úgy győződhetünk meg, ha a földre ejtjük. Ha rosszul időzítjük cselekedetünket, a lepottyantott táska helyén hatalmas üreg képződik, melyből egy nem túlzottan megnyerő külsejű szörny feje bukkan elő.

A teremtmény körbetekint és miután szeme megállapodik rajtunk, elégedetten nyugtazza, hogy céljainak tökéletesen megfelelünk.

Az inventory menüje.





A megszabadított harcos egy láda kulcsát adja nekünk.

Az őr hullája értékes dolgokat rejt...

Ezután tanui lehetünk egy elég naturalisztikus jelenetnek, mely során a szörnyeteg állkapcsa közé kap, majd könnyedén felemel minket és egy szempillantás alatt tovatűnik velünk a mélybe. A szívszorító jelenet s földi pályafutásunk egyetlen tanuja a gödör szélén búslakodó lábbelink marad.

Gondolom, az előzőekből is kitűnik, hogy a játék a különféle halál-nemeknek valóságos arzenálját vonultatja fel s mindegyiket rendkívül szép animációval tálalja. Engedtessék meg azonban

nekem, hogy még egy igen kedves elhalálozási jelenetet emeljek ki a sok közül. Ha elővigyázatlanul rohagálunk a termekben, könnyen megeshet, hogy egy laza kőre lépünk és a padló egy darabja beszakad alattunk. Ám a hirtelen képződött lyukba eső hősünk szerencséjére botja keresztben fennakad, így nem zuhan le (azonnal) a mélybe. Ettől a pillanattól kezdve kb. 3 mp.-ünk van arra, hogy a joystick eszeveszett rángatásával kilendüljünk a szakadék peremére. Ha ez nem sikerül, láthatjuk, amint a

bot lassacskán elreped és a főszereplő nyomtalanul eltűnik a mélybe, hűen engedelmesskedve a gravitáció ősi, kérlelhetetlen törvényének.

A remek animációval, a szépen megrajzolt figurákkal és a hangulatos, bár kissé egyhangú háttérrel ellentétben a zene és a hanghatások elég gyérre sikerültek: az aláfestő dallam monoton, a szörnyek a harcok során pedig rendszerint olyan szerencsétlen hangokat hallatnak, hogy az ember egy idő után kénytelen lehalkítani a készülékét.

Ettől, valamint a kezdés körüli bonyodalmaktól eltekintve az Immortal figyelemre méltó játék s bár nem ajánlom a látványos, gyors sikereket kedvelő türelmetlen embereknek, ám a monumentális akciókaland játékok kedvelőinek kellemes időtöltést ígér.

Berr.

GRAFIKA: 8
ZENE/HANG: 6
JÁTSZHATÓSÁG: 8
HANGULAT: 8
ÖSSZEHATÁS: 8

COMPUTER MANIA

A Deltacom Kft havi lapja
 1990/1.szám

Felelős kiadó: Hibala Zsuzsanna ügyvezető

Felelős szerkesztő: Matusovics Tibor

Helyettes szerkesztő: Dániel Miklós

Levélcím: Budapest 1192 Géza u. 19/2.

Előfizethető: Computer Mánia (Deltacom Kft)

Budapest 1012 Pálya u. 11.

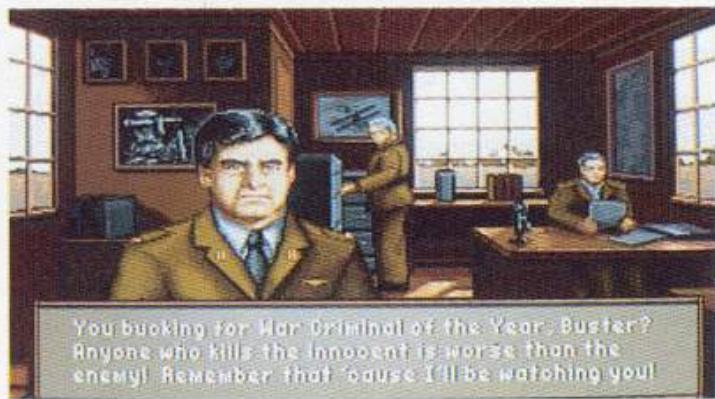
Készült a Kulturprofil Kiszervezési góndozásában

Nyugaton a helyzet változatlan

Wings

Dübörgő motorok, vadul manőverező, színpompás gépmadarak, kattogó géppuskák és néhol egy – földig érő, fekete – füstcsík, mely egy újabb fiatal pilóta értelmetlen pusztulását jelenti. A „Nagy Háború” veteránjai, Verdun, Somme vagy éppen Doberdó lövészárkai és senkiföldje felett száz meg száz hasonló tragikus végű, a huszadik század csillogó páncélú légilovagjai közti párbajnak, az idő múlásával egyre halványuló emlékét eleveníthetik fel. De vessünk egy pillantást a kezdet kezdetére...

Európában és az USA-ban is számos konstruktőr foglalkozott a motoros repülés megvalósításának lehetőségével. 1900. július 2-án emelkedett a levegőbe az első Zeppelin-léghajó, maximális sebessége 29 km/h volt. Az igazi áttörés azonban 1903. december 17-én az észak-karolinai Kitty Hawk-ban következett be, mikor is Orville Wright, egy 16 LE-s hajtómű felhasználásával, 48 km/h sebességgel, 3 méter magasságra emelkedett és 12 másodpercig a levegőben volt. Ezt követően a fejlődés hihetetlen sebességgel haladt előre.



„Az t hittük, egy olyan találmányt honosítottunk meg, mely az ezt követő háborúkat gyakorlatilag lehetetlenné teszi” – nyilatkozta Orville Wright, de hatalmasat tévedett, 1914 őszén a háborús nagyhatalmak 745 gépe nézett egymással farkasszemet.

Mikor azt hittük, már minden létező géptípusra láttunk szimulációt Amigán, jelent meg egy olyan program a Cinemaware gondozásában, mely az Első Világháború ászainak állít emléket. A Wings a kor légi hadviselésének megfelelően három küldetéstípust tartalmaz, mely három, egymástól teljesen különböző aljáték formájában jelenik meg. Ezek közül csak egy, nevezetesen a légi-



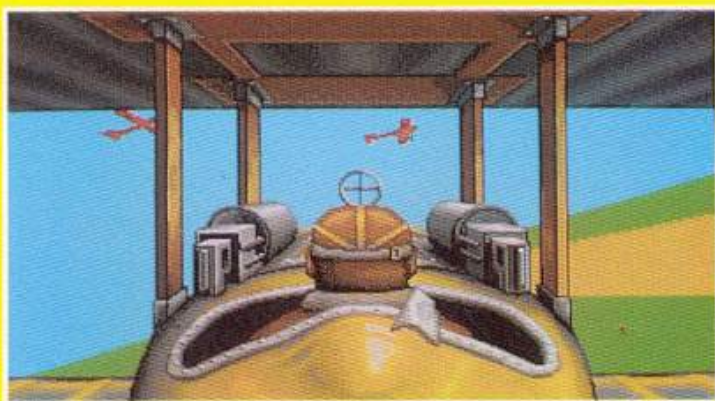
harc küldetés nevezhető szimulátornak. A másik két küldetéstípus, bár grafikailag pompásan kidolgozott, egyszerű lövöldözős elemeken alapszik.

Mielőtt komolyan elkezdhetnénk a repülést, ki kell érdekelnünk a repülőtiszt kinevezést, ami egy gyakorló küldetés sikeres végrehajtásával történik. Hadnagyi ranggal együtt kapjuk meg áthelyezésünket a nyugati frontra, az 56. Légiszázadhoz. Az időpont: 1916. március 2., a levegő urai pedig a szinkronizált géppuskás Fokker E. III-ok. Egyre több pilótatársunk nem tér vissza a küldetéséből, a helyzet egyre kritikusabb, itt a nagy lehetőség a bizonyításra, minden fiatal pilóta álmának az „Ász” cím birtoklásának megszerzésére.

Akkor hát (haubét) fel, gyűjtás és máris a levegőben vagyunk. A feladat egy német tábori repülőter bombázása. Ez a küldetéstípus a legegyszerűbben teljesíthető, a légvédelmi tűz és a védővadászok nem okoznak sok fejfájást. A bombák célba juttatása pedig mozgó célpont esetén is egyszerű.

A légi harc küldetés három fő feladatra oszlik: légi őrjárat, megfigyelőballonok megsemmisítése, illetve egy felderítő vagy bombázó idegen vadászoktól való védekezés. Ez a játék leglátványosabb és egyben legélvezhetőbb része, habár van egy lényeges hiányossága: kezdetben gondot okozhat a gázkar hiánya, nagy sebességünk miatt, nagyobb sugarú körben tudunk megfordulni, mint ellenfeleink, és ez jelentősen megnehezíti a légigyőzelmek szerzését. Géppuskáink következetesen mindig a legkritikusabb pillanatokban ragadnak be és amíg elhárítjuk a hibát, kísérelünk az összes ellenséget megsemmisíteni.





SQUADRON ROSTER			
PILOT		MISSIONS/KILLS	
Capt. M. Tibor		28	23
Capt. David Hlemelyn		31	15
Capt. Garrett Joplin		18	6
Capt. Arnie Dolan		12	5
1st Lt. Sid Smythe		20	9
2nd Lt. Ezekiel Gutter		22	9
2nd Lt. Lee Cash		3	3
2nd Lt. Randall DeMaria		7	2
2nd Lt. Daniel Carpenter		6	0
2nd Lt. Donald Ferrell		1	0
2nd Lt. Don Needham		1	0
2nd Lt. Ted Jacob		0	0

Kétségtelenül a vonatok géppuskázása a legnehezebben végrehajtható küldetés. A húsz vagonból álló szerelvény egy mozgó erődre hasonlít, nem egy tehervonatra. Az összpontosított légvédelmi tűz rendesen kicsipkézi hűséges Spad VII-ket, mely nem egyszer fatális következményekkel jár. Szerencsére ezek a küldetések a legritkábbak. A bevetés fajtái a jelenlegi harci helyzetnek megfelelően következnek.

Az 1918. november 10-i fegyverszünetig megközelítőleg 230 bevetést repülhetünk, így az ezredesi rendfokozat elérése és a legmagasabb katonai érdemrend, a Viktória Kereszt elérése nem okozhat különösebb problémát.



lémát. Tehetséges pilóták légi győzelmekben a korszak igazi ászait is felülmúlhatják.

Habár a Wings sokkal dinamikusabb, mint a Cinemaware eddigi kiadványai, nem hiányzik belőle a megszokott „interactive” elem sem. Ez a fiatal pilóta naplója formájában nyilvánul meg, mely állandó bejegyzéseivel – melyek egy része valóságos eseményeken alapszik – híven tükrözi az egyes bevetések előtti hangulatot.

A játék, a Cinemaware-től már megszokott, filmszerűségéhez erősen hozzájárul a bevezető képsorok drámaisága, a bevetések közti animált jelenetek és a korhű zenei betétek. Örömmel tapasztaltam, hogy a jelentősebb katonai események és technikai történések, kronológiailag helytállóak. Ezt sajnos kevés programról lehet elmondani.

Az egyetlen idegesítő tényező, egy drive esetén, a szüntelen lemezcserelgetés, de ezt a program hatásos játékstílusa egészen elviselhetővé teszi.

GRAFIKA: 10
ZENE/HANG: 10
JÁTSZHATÓSÁG: 7
HANGULAT: 7
ÖSSZHATÁS: 8

Cmánia

MARTY ÉS A PROFESSZOR ÚJABB KALANDJAI

Back to the future II.



Végre megérkezett a nagy sikerű mozifilm számítógépes változata is. A gyönyörű kezdőkép után, melyen magunkat láthatjuk, amint elindulunk a jövőbe, máris az események közepébe csöppünk. Aki látta a filmet, annak bizonyára nem okoz meglepetést a levegőben lebegő gördeszka, és az sem, hogy régi ellenségeink ismét feltűntek a láthatáron. Csodagördeszkekkel kell a várost keresztüljárunk különböző tárgyakat felvéve a földről. A pálya végén nagy

lendületet véve ugorjunk át a medencén, s enyhe kárörömmel nyugtázzuk „barátaink” balsikeres behatolását a bíróság épületébe.

A második pálya egy logikai rész, amelyben Marty (főhősünk) barát-nőjét kell kijuttatnunk házukból, a többiek elkerülésével. A különböző ajtók nyitását a joystick bármilyen irányba történő húzásával szabályozhatjuk, s a tűzgomb megnyomásával végezhajjuk el. Dolgunkat nehezíti, hogy egyszerre mindig két ajtó nyílik, és

ha az ajtók közelében bárki tartózkodik, az áthalad rajta. Tehát, nagyon fontos, hogy ne érjünk senkihez, ugyanis ekkor energiánk nullára csökken, és így egy életünk elvesz.

A harmadik pálya leginkább egy sima verekedős játékhoz hasonlítható, amelynek végén autónkba beszállva juthatunk tovább, történetesen egy puzzle játék felé. Itt bizonyos idő alatt – melyet

Beef nagyapja), mert ezek csak árthatnak nekünk. Hosszú kóricálásunk után végre megpillanthatjuk profunk nagyszerűen felkészített G. M. C.-jét, és a magasba emelkedve örömmel vehetjük tudomásul, hogy bár szinte teljesen más a játék, mint a film, azért jól szórakoztunk.

Tódor



egy kis ábrán mellékelve láthatunk – egy zenekar mozgó képét kell összeraknunk. A feladatot nem teljesítve természetesen jóra nem számíthatunk.

A következőkben ismét a gördeszkázás nemes tudományával próbálkozhatunk. A már jól begyakorolt mozdulatokkal intézzük el a ránk törőket, többek között Beef (fő ellenségünk) barátait. Itt is próbáljunk kerülni mindenféle találkozást, legyen az gördeszkás, bot-tal sétáló öregúr (aki minden valószínűség szerint



GRAFIKA: 5
ZENE/HANG: 3
JÁTSZHATÓSÁG: 6
HANGULAT: 5
ÖSSZEHATÁS: 5

A Krynn birodalom leghíresebb háborúja

Dragon Strike

Az SSI cég, amely az AD&D játékok leghíresebb történeteit, epizódjait ülteti át a számítógépes játékok világába, egy igen merész vállalkozásba kezdett, amikor nekilátott a „Dragon strike” című játék megírásához. A program ugyanis a legendás „lándzsák háborúját” jeleníti meg, ám nem az eddig megszokott RPG (szerepjáték) stílusban, hanem szimulátor formájában! Fialat, tapasztalatlan ifjúként kerülünk a gonosz fekete királynő s a hatalmas Takhisis sárkány rémuralmától szenvedő Krynn-birodalom csatározásainak közepébe. A lándzsák háborúja számos, különbnél különb kalandot ígér nekünk, és ha küldetéseinket – melyekkel a lovagrend bíz meg minket – sikerrel teljesítjük, ragyogó karriert futhatunk be, mely egészen a lovagrend urának trónusáig vihet. A kalandok során mindig hű sárkányunkon lovagolva kell megütköznünk az ellenséges szörnyekkel, s az idő haladtával nem csak kitüntetések, hasznos tárgyakat – no és persze egy halomnyi jótanácsot – kapunk segítőinktől, hanem egyre hatalmasabb, erősebb sárkányokat lovagolhatunk meg. A játékot joystickkal, mausal is játszhatjuk, ám tapasztalataim szerint akkor járunk a legjobban, ha a billentyűzetet használjuk. Sárkányunkat a cursorral érdemes irányítani, állatkánkon ülve pedig az F1, F2, F3 és F4 gomb segítségével pillanthatunk körbe. A sebességet az A és S billentyűvel változtathatjuk meg, illetve az F5-tel adhatunk „maximális gázt”. Lándzsánkat a következőképpen mozgathatjuk: U – jobbra fel, T – balra fel, M – jobbra le, B – balra le, H – középre. Mivel a leghatásosabb küzdési módszer az, ha ellenségünket – melynek pozícióját a bal alsó sarokban lévő gömb mellett, a



képernyő közepén lévő nyíl is mutatja – egyszerűen ledöfjük, nem érdemes sokat törődnünk sárkányunk tűzokádó képességeivel. Hősünk, és hű állatkánk egészségi állapotáról az iránytű és a sárkány helyzetét ábrázoló kicsiny kép alatt található erőpontok tájékoztatnak. Ha főszereplőink vészesen legyengülnének, a náluk lévő balszam nyújthat segítséget: az 1 billentyűvel a sárkány, a 2 gombbal pedig a harcos sebeit kenhetjük be a gyógyító irral. Ajánlatos kipróbálni, mit tud az ESC: az így lekért menüben az ellenség ábrázolásmódjától a táj grafikájának részletességéig számos hasznos funkció közül csemegezhethünk. A küldetések közé – melyeket nem fontos sorrendben végigjátszani, hanem, ha elég ügyesek vagyunk, szabadon válogathatunk közöttük – rendkívül hangulatos, szép fantáziaképek és rövid szövegek ékelődnek, remek hangulatot teremtve ezzel. Az akció rész grafikája azonban sajnos nem a legtokéletesebb, és sajnos érződik, hogy IBM-átírátról van szó: a mozgatás elég darabos, és az ellenséges szörnyek is nagyon csúnyák lesznek, ha a közelükbe érünk. Mindent egybevetve: A dragon strike ügyes kombinációja az AD&D és a szimulátorjátékoknak, s bár nem egy életre szóló élmény, arra mindenképpen jó, hogy pár kellemes órát töltsünk el mellette.

BERRR...



GRAFIKA: 7
ZENE/HANG: 5
JÁTSZATHATÓSÁG: 7
HANGULAT: 8
ÖSSZEHATÁS: 7

Az LSL. II végén, miután Larry megszabadította Non-toont népet a gonosz Dr. Nonokee-től és a Szent PC-n írott programjával méltónak bizonyult Kalalau, a törzsfőnök leányának kezére, úgy gondolhatjuk, hogy Larry végre boldogságban és nyugalomban töltheti élete hátralévő napjait. De a sors útjai kifürkészhetetlenek...

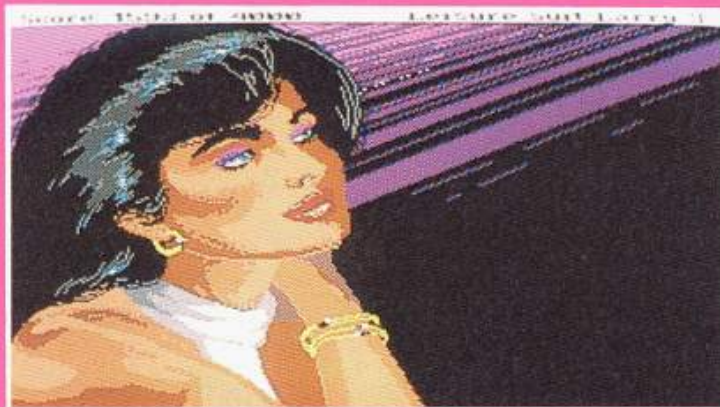


Mielőtt folytatnám Larry kalandjait, vessünk egy gyors pillantást az édeni kis szigetre, melyet még nem fertőzött meg a civilizáció. Megrökönyödve tapasztalhatjuk, hogy az aransárga homokú tengerparton, ahol nemrég még Larry és Kalalau hancúroztak, most luxusszállodák tornyosulnak. A bennszülöttek is meghallották az idő szavát és a szigetet egy turistaparadicsommá változtatták. Larry ennek a vállalkozásnak az egyik vezető személyisége. Így első pillantásra minden harmonikusnak tűnik, de a látszat néha csal...

Larry, ki pocakot eresztett és a fején egyre terebélyesedő tar folt is arra enged következtetni, hogy az idő bizony gyorsan múlik, éppen a szigetlakók által, tiszteletére emelt plakett előtt álldogál. Vessünk egy pillantást a plaketre (look at plaque), majd olvassuk el a rávéselt feliratot (read plaque). Ezután gyönyörködünk a pompás kilátásban (use binoculars), igaz, nem erre a látványra számítottunk. Induljunk haza kedves nejünkhöz, a villába. Itt azonban zárt kapukra találunk és a nejünkre, aki éppen most csal meg minket, méghozzá egy nővel! Hitvesünk felvilágosít minket, hogy válik, igényt tart a villára és nekünk fel is út, le is út.

Larry rádöbben, hogy nem érdemes egy nőért búsulni, tehát itt az ideje előszedni régi öltönyünket és újabb hódítások után nézni. A „metamorfózis a la Superman” a dzsungel sűrűjében történik és Larry ismét az általunk oly jól ismert figurává válik.

Somfordáljunk el az apósunkhoz, aki egyben a Natives Inc. vezetője és a főnökünk is. Ő azonban biztosít lánya döntésének helyességéről és mi pedig tekegolyó formájában

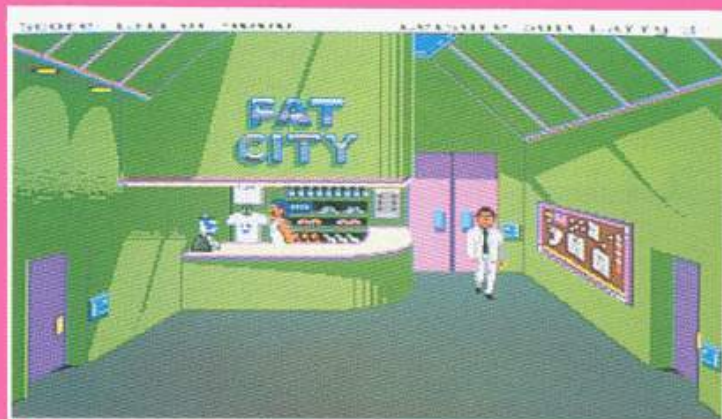


ban hagyjuk el az irodát. Hát, már megint kisemmiztek, Larry, se vagyon, se szerelem!

A strandon ismerkedjünk meg a napozó Tawni-val (look at woman, 2x talk to woman, exit). Tawni egyértelművé teszi, hogy imádja a pénzt, ezért rohanjunk vissza a villához, nyissuk ki a levélszekrényt (open lid, get letter, close lid), majd a strandon ismét csevegjünk egy keveset (look at Tawni, talk to Tawni, give card to Tawni). Hitelkártyánk megteszi hatását és a hölgy azonnal kifejezi háláját. Románcunknak előbb egy késárus, végérvényesen pedig a parti rákok támadása vet véget. Ily módon sikerült elveszteni hitelkártyánkat, de szert tettünk egy jó kora késre (ginsu knife).

A kést élezzük ki a hotel lépcsőjén (sharpen knife on steps), majd a dzsungelben vegyük fel a bokor alatt lévő fadarabot. Menjünk a Chip n' Dales mulatóhoz, ahol vágjuk le az elburjánzott fűvet (use knife to cut grass). Az így szerzett fűcsomóból kössünk egy, a szigeti divatnak megfelelő szoknyát (make a skirt). Utunk ezután a hotel mögötti kabinokhoz vezet, ahol szert teszünk egy rúd szappanra (get soap), és a csapnál szomjunkat is olthatjuk (drink). Szemérmesen vonulunk be a bal oldali kabinba és öltünk magunkra házi készítésű szoknyánk. Meglepetésünkre a kabinból egy bennszülött Larry lép elő, aki a fadarabból egy érdekes kis szobrot farag (cut wood).

A strandon sikerül megtévesztetni Tawni-t, aki 20 \$-ért megvásárolja a nagy örömeik tárgyát. Most gyorsan átöltözünk (wear suit), és irány a hotel. A tükrös folyosón keresztül, ahol a tükörbe nézhetünk (look into mirror), eljutunk az előadóterem bejáratához. Itt a marcona portás szívét meglágyíthatjuk 20 \$-ral (give money to maitre), így a belépőnk felmutatása után megtekinthetjük a látványos műsort.



Az előadás után társalogjunk egy kicsit a show csillagával, az elbűvölő Cherri Tart-al (look at woman, talk to woman, dance, business). Cherri elrebeci élete nagy álmát, ami nem más, mint egy őserdei birtok. Itt a nagy lehetőség, Larry, ajánld fel utolsó ingatlanodat, mely véletlenül egy őserdei birtok (offer land).

A jogi ügylet elintézése céljából keressük fel Dewy Cheatem & Howe ügyvédi irodáját. Jelentkezzünk be a titkár-nál (ask for Suzi, ask for land deed). A középső irodában fogad Suzi Cheatem (sit, ask for land deed, stand). Hát, már itt is van bürokrácia!!! Míg ügyünk intéződik, térjünk be a Comedy Konyhába, ahol megismerkedhetünk a játék mindenható programozójával, Al Lowe-al (talk to Al). Foglaljunk helyet (sit), és élvezzük az előadást.

Robogjunk vissza Suzihoz, akitől kézhez kapjuk a telek átírására vonatkozó iratot (ask for land deed). Miután bebocsátást nyertünk a művésznő öltözőjébe (knock on door), Cherri demonstrálja háláját, de egy áramszünet

következtében újabb kellemetlen szituációba keveredünk, a nagy kapkodásban ruháink felcserélődnek.

Pillanatokon belül a rivaldafény középpontjában találjuk magunkat, hiszen elkezdődött az előadás. Nem tehetünk mást, táncolnunk kell (dance)!! De mi ez?? Larry, tapsolnak! Tetszel nekik! Sikeres produkciónk 500 \$-t eredményez. Itt az ideje a válási okirat megszerzésének. Ismertetjük a titkárral problémánkat (ask for divorce decree, give money to clerk). Az öltözőbe visszatérve, megelhetjük öltönyünket (open door, get suit), és lazításképpen napozzunk egyet a tengerparton (get towel, use towel).

A parkban informálódjunk a nap eseményeiről (get newspaper, read newspaper), és szerezzük meg az immár elkészült iratot a titkártól (ask for divorce decree). Az okmányban talált kártya segítségével élvezhetjük a Fat City szolgáltatásait (use keycard). Keressük meg a 69-es öltözőszekrényt és a kártya hátoldalán található információ segítségével nyissuk ki a számszárat (turn over keycard, look at the number, open locker). Öltünk magunkra az itt található szabadidőruhát, majd zárjuk be a szekrényt (look in locker, get sweats, close locker).

A konditeremben erősítsünk minden eszközzel (4x use machine, stand), a hatás nem fog elmaradni. Vegyük le a szabadidőruhát (open locker, remove sweats, close locker), és irány a tusoló (turn on shower, use soap, turn off shower). Száritkozzunk meg (dry body), használjuk a dezodort (use deodorant), és bújjunk vissza öltönyünkbe.

Az aerobikterembe való bejutás után (use keycard) társalogjunk a jelenlévő szépséggel (look at woman, offer divorce decree to woman), majd adjunk tippeket a videó elkészítéséhez (help woman in her video). Sajnos, románcunk ismét szerencsétlen balesettel ér véget.

Induljunk a hotel bárjába, hogy borba fojtsuk bánatunkat. Itt azonban kellemes meglepetésben lesz részünk: a zongoránál egy elbűvölő hölgy játszik, akivel rögtön szóba elegyedünk (sit, look at woman). Bizonyítsuk agglégységünket (give divorce decree to Patti), és kérjünk tőle valami nagyon kellemeset (make love).

Patti sértődötten adja tudtunkra, hogy ajándék nélkül nincs szerelem, tehát irány a barlang, no meg az orchideák (get orchids). A virágokból készítsünk virágfüzért (make lei), és ajándékozzuk meg szívünk hölgyét (sit, look at Patti make love, give lei to Patti).

Így mindjárt más!! A romantikus estéhez a gyertyafény mellé egy kis borra is szükség van, így loholjunk vissza a Comedy Kunyhóba és kaparintsuk meg az asztalon lévő üveget (get wine). A hotelben menjünk a kilencedik emeletre (press button, press nine). A lakosztályban töltsünk a nedűből (pour wine), és figyeljük az eseményeket...

Ezzel véget ér Larry szerepe és helyette egy új szereplővel ismerkedhetünk meg, a neve: Passionate Patti.

Larry reggelre eltűnik, és Patti megfogadja, hogy felkutatja, bárhová is ment, mert még sohasem volt jó ennyire senkivel.

Bújjunk a paraván mögé, öltözzünk fel (get panties, get pantyhose, get bra, get dress), és vegyük magunkhoz a borosüveget is. Első útunk a hotel bárjába vezet (press one), ahol magunkhoz veszünk két fontos tárgyat (get money, get marker). Az öltözőkabinoknál töltsük meg az üveget vízzel (fill bottle with water).

Chip n' Dales-nél nézzük végig az előadást (give money to maitre, sit), és Dale figyelme felkeltése érdekében váljunk meg bugyinktól (throw panties to Dale). Kihasználva



Dale lelkesedését szerezzünk információkat Larry holletéről (look Dale, help, dance, exit). Megtudjuk, hogy Larryt utoljára a dzsungel peremén látták. Így hát mi is nekivágunk a veszélyekkel teli útnak. Az életbenmaradáshoz nélkülözhetetlen az üveg víz, mert csak ez tudja regenerálni egyre apadó életerőnket (drink water).

A tisztáson igyunk a tó vizéből (drink water), majd keljünk át a szakadékon (remove pantyhose, tie pantyhose to rock). A szabadesés gyönyöreinek élvezése után szedjük a cserje leveleiből (get leaves) és varázsoljuk el magunkat (eat leaves, smoke leaves)... Talán ezt mégsem kellett volna, így végzi minden kábítószeres!!

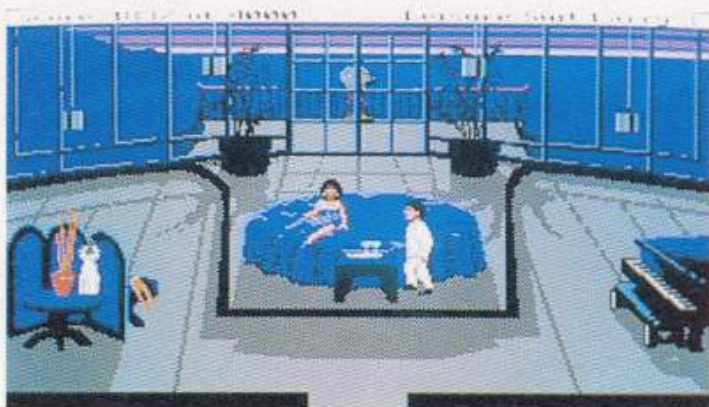
A levelekből fonjunk kötelet (make rope), a kókuszpálmáról pedig szedjük le egy nagy diót (climb up tree, get coconut, climb down). Próbáljuk meglasszózni a szakadék túloldalán lévő fatönköt (throw rope), és ha sikerül, kötézzük a kötel másik végét a fához (tie rope to tree).

A túloldalra való átjutás esetén újabb veszéllyel nézünk szembe, egy Nontoonyt-i vad sertés személyében, de többet ésszel, mint erővel. Vegyük le a melltartónkat és helyezzük bele a nagy kókuszdiót (remove bra, put coconut in jbra). A dió tökéletesen passzol!! Lopakodjunk a disznót rejtő bokor felé és amikor az támadásba lendül, pörgessük meg a melltartót (swing bra). Úgy tűnik, a kókusz keményebb a malac fejénél.

Másszunk be a vízben lévő fatönkhez, húzzuk a part felé (move log), majd ülünk fel rá (mount log). Kezdetleges vízi járművünkkel át kell navigálni egy jelentős hosszúságú folyószakaszon (szerencsére ez a rész az F-10 billentyűvel átléptethető), mielőtt amazonok fogságába kerülünk.

A kannibál amazonok egy ketrecbe zárnak, ahol újra vízszintláthatjuk szeretett Larrynket. A félreértések tisztázódnak és már csak a menekülés van hátra, ami a filctoll segítségével történik (use marker). Ez a toll, mely már ismert egy lengyel rajzfilmből, csodákra képes, így a vele rajzolt ajtón keresztül sikerül a szökés is.

Már nincs más hátra, mint hátradőlni a fotelben és elégedetten végignézni a befejezést.

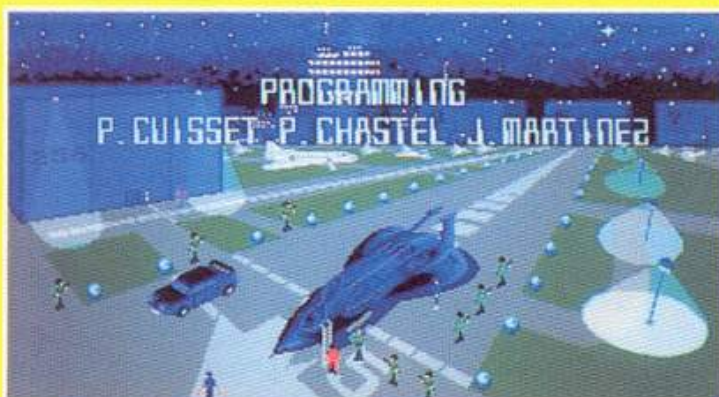


Operation Stealth

Miközben a hatalmas 747-es sivitó hajtóművekkel dübörgött végig Santa Paragua repterének leszállópályáján, a fekete ruhás férfi lazítva kortyolgatta az első osztályú utasokat megillető 72-es évjáratú Dom Perignon pezsgőjét és mégegyszer, utoljára átgondolta küldetése minden részletét.

A „Lopakodó”, a hírhedt láthatatlan harci gép az amerikai hadvezetés legújabb játékszere és büszkesége, a szó szoros értelmében láthatatlanná vált. A Pentagon feltételezése szerint két elképzelhető gyanúsított lehetséges: Manigua tábornok, Santa Paragua világuralmi terveket szövő ura, aki nagy érdeklődést mutatott eddig is a „Lopakodó” iránt. De nem kizárható, hogy a bonyodalmak mögött KGB-szélsőségesek állnak. Sőt, együttműködés is elképzelhető a gyanúsítottak között.

Bárki áll az eltűnés mögött, lényeg a „Lopakodó” visszaszerzése, mert veszély fenyegeti a jelenlegi status quo-t.



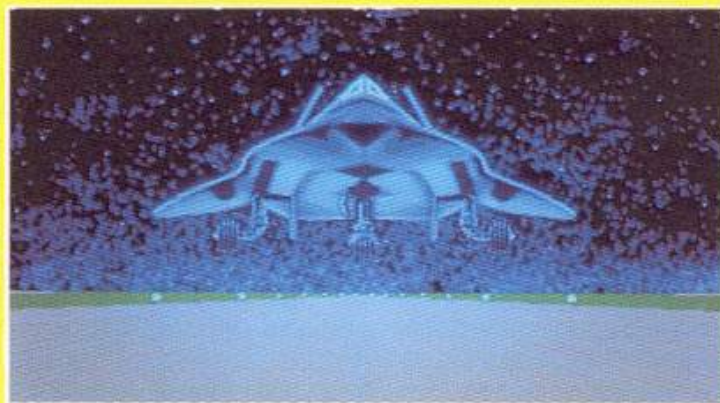
John Glames, akit az R&D osztály ellátott legújabb „játékszereivel”, egy dologban biztos volt, nem hoz szégyent megbízóira. Azt azonban nem is sejtette, hogy élete eddigi legveszélyesebb küldetésére indul.

Ez a Delphine-cég második, a híres Time Traveller (Future Wars formában íródott) „interactive movie”-ja. Az erősen James Bond-irányvonalon alapuló játék sokkal kiforrottabb és jóval összetettebb elődjénél. A grafikai megoldások és a zenei darabok is fejlődésen mentek keresztül. A játék megoldása pedig jóval több gondolkodást és türelmet igényel.

Ha érdekel a „Lopakodó” holléte, akkor... Let's go!!!

Az útlelvizsgálat előtt vessünk egy pillantást az újságárusító gépre (examine coin return slot). Az itt talált érmét helyezzük a nyílásba (use coin in coin slot). Olvaszuk el a napilapot, mert ebből kiderül, mely nyugati hatalmakkal tart fent baráti viszonyt a diktátor (examine newspaper). Az amerikai állampolgárok nem tartoznak a diktátor kedvencei közé, így minden elfogott U.S.-állampolgárért nagy pénzek útik az elfogó markát, ezért meg se próbáljuk a vámőrnél az amerikai útlevéllal való átjutást.

A closetben (operate briefcase) vegyünk magunkhoz minden mozdíthatót és nyissuk ki táskánk titkos rekeszét (operate calculator). Az aktatáska alján egy nevünkre szóló, nemzetiség nélküli útlevelet és egy hamisítógépet találunk. Készítsünk egy angol nemzetiségű okmányt (use unused passport on opening, operate enter button). Most már sikeresen átjutunk az ellenőrzésen (use english passport on customs official).



Az információs kisasszonnyal való csevegés egy távirat megszerzéséhez vezet (speak to hostess). Ha elolvassuk a táviratot (examine telegram), megtudjuk, kinek a poggyászát kell megszereznünk. A repülőjegy felmutatásával juthatunk a csomagok közelébe (use airline ticket on guard). Válasszuk ki a megfelelő bőröndöt és irány a WC. Nyissuk ki a bőröndöt és miután magunkhoz vettük tartalmát, tüntessük el (operate baggage on trashcan). Vegyük ki a borotvából az elektromos kábelt (operate electric razor), és hozzuk működésbe a szerkezetet (use cable on electric plug). Ne ijedjünk meg, nem borotválkoznunk kell!!! A borotva egy álcázott magnetofon, a szalag pedig fontos információkat tartalmaz számunkra. Egy újabb vámvizsgálat, és elhagyhatjuk a repülőteret.

Rövid várakozás után megjelenik egy igen rozoga állapotban lévő taxi, amivel eljuthatunk a városba (enter taxi).

Első útunk itt a bankba vezet, ahol a köteg dollárunkat pesora válthatjuk (2x use bench of notes on bank teller). A virágárusnál vegyünk egy szál szegfűt (use coins on florist, take red carnation), és amint azt gomblyukunkba tűztük (use red carnation on John), irány a park.

Itt azonban szemünk láttára csinálnak szűnyoghálót a kapcsolatunkból. A megboldogultnak még sikerül egy safkulcsot és egy lapot a kezünkbe nyomni, mielőtt megtér őseihez. Rohanás vissza a bankba, mielőtt megérkeznek a rendfenntartó alakulatok. Itt a hivatalnok a kulcs és a lap felmutatása után (use card and key on bank teller) kinyitja a banksafe ajtaját. A megfelelő trezort nyissuk ki (use key on door) és vegyük magunkhoz tartalmát.

Ekkor megjelenik halottnak hitt kapcsolatunk, az egész egy KGB-csel volt, amely arra irányult, megmutassuk az iratok pontos rejtekhelyét. Összes iratunktól megszabadítanak és nemsokára összekötözve fekszünk egy barlangban, aminek a száját berobbantották a barátságos elvtársak.

John Glames azonban nem adja fel. Kaparjuk a földet (operate ground), és az ily módon kiásott fémdarabbal vágjuk el köteleinket (use cords on a piece of metal). A fémdarabról kiderül, hogy valaha csákány volt (operate a piece of metal). Vizsgáljuk meg a barlang falát (examine rock wall) és ott vessük, ahol a légáramlatot érezzük (3x operate a pickaxe). A szabadság „lyuka” nyitva áll előttünk.

Egy kis úszás után ismét a városban vagyunk. A tengerparti embertől vegyük meg a karperecet (3x talk to man, use coins on man), a hotelben pedig beszéljünk a recepcióssal (speak to receptionist). Itt megtudjuk, hogy egy ismeretlen jótevőnk lakosztályt bérelt számunkra a harmadik emeleten, tehát pihenjük ki megpróbáltatásainkat, hívjuk le a liftet (operate button), beszállás után pedig a hármask gombot (operate 3). Hamar kiderül, hogy a



harmadikon tartózkodó szimpatikus takarítónő, számunkra ismeretlen okból, nem engedi, hogy kiszálljunk. Vissza a másodikra (operate 2). Sok lépcső és pár perc folyosón való támoltyás után elérkezünk lakosztályunkhoz, mely a folyosó legvégén található.

Egy kád forró vízre gondolva lépünk be a nappaliba (operate door), de eme vágyunkat, előbb egy lány, majd pár ramboid alkatú testőr támadása oszlatja szét. Egy kellemes hajókirándulás és a karperec felfűzése (operate bracelet) után pár perc múlva már gúsbakötve süllyedünk a Karib-tenger mélységeibe.

Mihelyt leértünk a fenékre, használjuk újra a karperecet (operate bracelet), béklyóinktól megszabadulva szabadítsuk ki Júliát (operate girl).

A segítség most a lázadók csónakja képében jelenik meg. Az itt következő animált részben sok mindenre fény derül, bejutunk a diktátor palotájába, Júliát pedig elrabolják. Rögtön a keresésére indulunk, négy szint megtétele és pár száz testőr kijátszása után az elnöki dolgozószobába jutunk (operate hall door).

A pazar berendezésű szobában vizsgáljuk meg a szobrot (examine statue), és húzzuk meg az egyik karját (operate statue's arm). Voila!! Egy rejtett trezor. Próbáljuk meg kinyitni (use little box on safe, operate validation button)! A négy számjegyű kód számjegyeinek sorrendjét, az első négy LED felvillanása adja meg. A helyes kód beállítása után szedjük le a dobozt (operate validation button, take little box, press button).

Ekkor újra találkozunk KGB-s barátainkkal, akik megint megszabadítanak a dokumentumoktól, de menekülésüket a ramboid testőrök érkezése megzavarja. Kihasználva a kavarodást, sikerül kereket oldani és az életben maradt ügynök után menni. Az itt következő akciójáték megnyerése után sikerül végre megszerezni az iratokat és feljutni a közelben várakozó angol tengeralattjáró fedélzetére, ahol újabb eligazításban lesz részünk. A hajót bűvárfelszerelésben hagyjuk el.

A tengerfenéken vizsgáljuk meg a növényzetet (examine seaweed – ez a bejáráshoz viszonyított harmadik képernyőn van), és az itt talált gumival üsszünk a sziklafal előtti pálmafához (examine palm tree, operate palm tree, operate button). A barlang belsejében nyissuk ki a feljáró fedelét (operate hatch) és másszunk fel. Sajnos a feljáró másik vége a főhangár padlójába torkollik, így ismét fogásba kerülünk.

Dr. Why egy ketrecbe zár, mely fokozatosan merül el egy piranákkal teli medencében, biztató kilátások, de van még egy pár ászunk!! Nyissuk ki a lakatot és másszunk ki a ketrecből (use pen on lock, 2x use watch on wall). Mozdítsuk el a rácsot (operate grill), majd sok labirintus és még több ronda patkány után, egy zuhanyozóban lyukadunk ki. Az éppen mosakodó katonát üssük le (operate

soldier) és kötözzük meg (examine army boots, take laces, use laces on soldier, take napkin, use napkin on soldier). Mikor barátunk már mozdulni sem bír, vegyük fel az egyenruháját és a poharat (take clothes, examine sink, take glass), és menjünk a raktárhelyiségbe, ahol a fiókból (operate drawer) vegyük magunkhoz a cipőfűzőt és a sima bélyegzőt. Fűzzük be bakancsainkat (use laces on John), menjünk az irányítóközpontba, vizsgáljuk meg a ruhákat (examine clothes) és a szemétkupacot (operate rubbish dump). A szökőkútnál töltsük meg a poharat (use glass on fountain), vigyük oda a tisztnek (use full glass on officer), és miközben iszik, vegyük el az asztalán heverő bélyegzőt. Az irányítóközpontban bélyegezzük le a bevetési parancsot (take ink pad, use stamp on ink pad, use ink pad on mission instruction).

A biztonsági bejáratnál a kék gyűrűs cigaretta segítségével (operate cigarette case, operate cigarette) vegyünk ujjlenyomatot a pohárról (use cigarette paper on glass). Az ujjlenyomattal nyissuk ki az ajtót (use fingerprint on fingerprint Id.) és helyezzük az engedélyezett bevetési parancsot a levélszekrénybe (use authorised mission on mailbox). A folyosó végénél dugjuk a konnectorba a villanyborotvát (use electric cable on electric plug), kapcsoljuk be (operate electric razor) és rakjuk bele a szemétesbe (use electric razor on trashcan).

Az irányítóközpontban csak a magnó által keltett kavarodás közben lépünk akcióba. Semmisítsük meg a főszámítógépet a piros gyűrűs cigarettával (use cigarette on computer), üssük le Ottót (operate Otto), és rakjuk a CD-t a lejátszóba (use compact disk on CD player).

Rohanjunk a menekülő Dr. Why után és mielőtt leesnénk a helikopterről, rögzítsük a bombát a gép hasához (use elastic band on bomb). Zuhanás közben fúvassuk fel a mentőcsónakot (operate lifeboat), és nézzük végig a látványos befejezést.



Keresztül az időalagúton

TIME MACHINE VIVID IMAGES

A Vivid Images nem tartozik a különösebben ismert szoftvergyártó cégek közé. Idén tavasszal debütáltak nagy sikerrel első játékkal, a Hammerfisttel. Nagy örömmel jelenthetem, hogy a második sem fog csalódást okozni – az Időgép megfelel elvárásainknak.

A különös ötletekkel megtűzdelt arcade-adventure alaposan igénybe veszi agysejtjeinket. A megoldandó problémák némelyike huzamosabb játék után is homályosnak tűnhet. A program hátránya – nem lehet olyan sokfélélt csinálni, mint egy komoly kalandjátékban – ezúttal előnyére válik: valamelyik cselekedeted előbb-utóbb a pálya sikeres teljesítését vonja maga után, ha eléggé kitarító vagy.

A történet néhány szóval: a főszereplő, professzor Pott neves fizikus. Saját intézetében végzi az idővel kapcsolatos kutatásait. Munkája eredményeképpen szenzációs felfedezést tesz – az időgép nem álom többé, hanem realitás. Munkáját azonban bizonyos erők nem nézik jó szemmel s felbérelnek egy terroristacsoportot, hogy semmisítse meg a gépet és ölje meg a professzort.

A gazfickók éppen a masina első tesztjének alkalmával támadják meg a tudóst. A merénylet balul üt ki

– a bombák hatására az időgép nem teljesen megfelelően kezd el funkcionálni – időalagút jön létre, amely a professzort 10 millió évvel repíti vissza az időben.

Itt sincs sok oka az örömré, ugyanis a természet jónéhány csapdával kedveskedik neki. Ráadásul nemcsak a saját biztonságára kell ügyelnie. Az időalagút létrehozott néhány torzulást a múltban, amelyeket ha nem korrigál, az egész jelenkori civilizáció sínyli meg.

Feladata (s vele együtt a mi feladatunk is) tehát: saját testi épségét megóvva úrrá lenni a múlt anomáliáin.

A kaland a prehisztórikus időkben kezdődik – vulkánkitörések, magmaömlések, feneketlen mocsarak közé kerül a főszereplő. Az a szerencse, hogy van nála négy teleportáló berendezés – ezek segítségével közlekedhet térben és időben. A berendezéseket a funkcióbillentyűkkel kezelhetjük (F1-F4). Ha egyszer megnyomjuk a billentyűt, a professzor lerakja a szerkezetűt oda, ahol éppen áll. Ha újra lenyomjuk és ugyanakkor közvetlenül a szerkezet mellett állunk, akkor a professzor felveszi



séta a folyó felett

azt. Ha más helyszínen vagyunk, akkor a billentyű hatására a berendezés működni kezd és Pott professzort maga mellé teleportálja. A tudós rendelkezik továbbá még egy energiafegyverrel, amellyel megbéníthat vagy elpusztíthat élőlényeket és megsemmisíthet tárgyakat. Fel tud venni és le tud tenni különböző dolgokat. – Mint látni fogjuk, ez a legfontosabb.

A képernyő felső részén találhatóak a fontosabb pillanatnyi információk – jobbról balra haladva: Pott energiája, alatta az elért pontszám, az életek száma, ezek mellett egy 5x5 részre osztott téglalap, amely tulajdonképpen a térkép akar lenni. Ebből kiderül, hogy öt korszak van a játékban s ezek mindegyike öt, egymást váltó képből áll. A prof. aktuális helyét nagy kék ponttal jelzik. A téglalap mellett van az energia fegyver állapotáról jelentést adó műszer és egy kis képernyő, amely azt a tárgyat (vagy élőlényt) mutatja, amelyik a hatáskörzetünkbe kerül.

Először is vegyük szemügyre a térképet – két kép vörösen vibrál! Valószínű, hogy ezeken a helyszíne-

ken jöttek létre a már említett torzulások. Az egyik kép éppen az, ahol állunk. Mi nem stimmelhet itt?... A földből időnként lángcsóvák törnek elő, de ezt könnyen orvosolhatjuk – felvesszük szépen sorjában a talajon heverő gigantikus sziklákat (a professzor szabadidejében bizonyára Schwarzenegger-imitátor... vagy talán rendszeresen fogyasztja a Plusssz nevű készítményt...) és a lángkitörésekre helyezzük őket. Az eddig pirosan villogó téglalap zöldre változik – tehát ezt a szakaszt sikeresen teljesítettük...

Ha másik problémás képre irányítjuk a tudóst, hát mit látunk?!... Semmit, ami számunkra lényeges, legalábbis első pillantásra. A földön hever két ősmadártojás, a háttérben pedig egy barlang ásit felénk. A tojásokat felvenni nem, legfeljebb szétlőni tudjuk. De ezt csak akkor tegyük ha a képek közt akarunk egyszerűen közlekedni. A tojáslovás hallatán mindig megérkezik a tojások anyukája, egy vad tekintetű Pteranodon (azt most inkább hagyjuk, hogy ezek a repülő gyíkok kb. 17e millió évvel ezelőtt éltek és i. e. 10 millió-ra már kissé



kihaltak), s elragad magával. Csak a tűzgomb megnyomásával bírhatjuk jobb belátásra, ilyenkor amerre épp szálldogál, ott ledob, ha ez a mocsár felett történik, akkor hirtelen elhalálozhatunk).

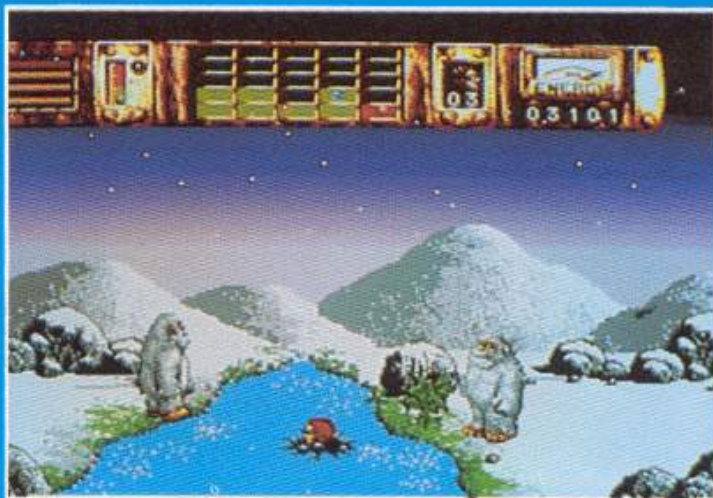
Tehát a tojás nem érdekes, marad a barlang. Néhány képpel odébb érdekes felfedezéseket tehetünk – a fákról nemcsak ehető gyümölcsök, hanem maki-szerű állatkák potyognak le. Kábítsunk el fegyverünkkel egy ilyen makit, amikor az közvetlenül az általunk elhelyezett teleportáló berendezés mellett kóborol és teleportáljunk a barlanghoz tartozó helyszínre (ennek feltétele az, hogy ott is lerakjunk előtte egy ilyen szerkezetet). A harc képtelenné tett szörnyök velünk együtt fog megjelenni a barlangnál (ha minden jól megy), s nagy örömeinkre magához térése után be is ballag oda.

Ugye milyen logikus! Még néhány állatkát elindítva a barlang felé már teljesítettük is az első szintet – ez a kép is zöldre vált.

Ekkor a 2 billentyű lenyomásával átléphetünk a következő pályára – ez a Jégkorszak. Tulajdonképpen ugyanazokat a helyszíneket kapjuk, mint az előbb, csak az időben változott meg alaposan a helyük.

Az előzőhöz hasonlóan most is két téglalap villódzik a térképen... Ezeknek a rejtélyeknek a megfigyeltetését már rátok bízom (nem különösebben bonyolult...).

Ha esetleg nem sikerülne, írjátok meg kérdéseiteket a szerkesztőség címére mi pedig válaszolunk a levelezés rovatban. Annak az olvasónak aki legelőször írja meg a játék befejezését nekünk, az újság lemezéket küld ajándékba! Az értékelésnél a legtöbbet a

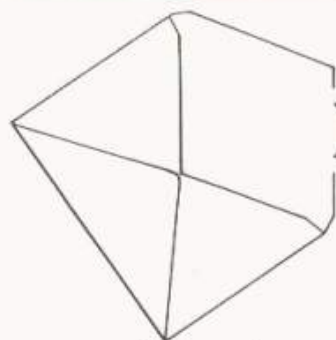


a vékony jég könnyen beszakadhat

grafika nyomott a latban – láthatunk néhány nagyon szépen megrajzolt háttérrel, finoman kidolgozott, nagyméretű sprite-tal. A zene legfeljebb kellemesnek nevezhető. Ugyanez áll az effektekre is. A játék hangulata viszont kárpótol az előbb említett hiányságokért.

ADAM

GRAFIKA: 9
ZENE/HANG: 7
JÁTSZHATÓSÁG: 9
HANGULAT: 8
ÖSSZEHATÁS: 9



KEDVES JÖVENDŐBELI
LEVELEZŐ
PARTNEREIM!

LEVELEZÉSI ROVAT

Ám, mivel ez első számunk, így sajnos még nem csemegézhetek leveleitek között; a bennem dúló írásvágyat arra használok tehát fel, hogy már most maximális aktivitásra buzdítsak mindenkit.

Arra kérek tehát Titeket: tiszteljétek meg szerkesztőségünket bizalmatokkal, küldjétek le gátlásaitokat s ügyes-bajos dolgaikkal, ötleteitekkel, javaslataitokkal forduljatok bátran hozzánk. Írjatok mindenről, ami az eszetekbe jut: legyen az játékokkal kapcsolatos kérdés, politikai, vallási, filozófiai nézet, vagy testi-lelki probléma. Azt azonban előre leszögezzük: azokat az obszcén leveleket, amelyek írásos vagy vizuális

megjelenítés formájában sérteni fogják szerkesztőnk igen magas erkölcsi normáit, nem közöljük, mi több: válaszra sem fogjuk méltatni.

Ha elég levelet fogunk kapni, akkor ismertetni fogjuk az általam legjobbnak tartott írások tartalmát és az azokra adott válaszokat. Tudom, hogy monopol helyzetem számos visszaélésre, önkényeskedésre adna alkalmat, de ígérem: nem fogok élni ezekkel a lehetőségekkel (legalább is nem túl gyakran).

Úgy tervezzük, hogy minden hónapban külön bemutatjuk még a legérdekesebb és a legfárasztóbb levelet és mindkét levél írója értékes jutalmakat (poszttereket, díszkeket, stb.) fog kapni.

Befejezésül engedjétek meg, hogy előre is megköszönjem bizalmatokat és kifejezzem azt a reményemet, hogy Nektek köszönhetően hamarosan minél érdekesebb, kedvesebb színfoltja lesz újságunknak a levelezési rovat.

Tisztelettel:

U. I.

Ja igen! Majdnem elfelejtettem! Mivel reméljük, hogy idővel hölgy olvasóink is akadnak majd, azt kérjük már most Tőlük: ne szégyenkezzenek, ha ellenállhatatlan vágyat éreznek az iránt, hogy megismerjék közelebbről is szerkesztőségünk valamelyik tagját! Ha megfelelő mennyiségű rajongó levelet fogunk kapni, úgy vállalkozunk arra, hogy a legjobban bálványozott személy fotókkal illusztrált rövid életrajzát leközzöljük egyik számunkban.

BERRR...

Programküldő Szolgálat AMIGA-programkínálata

Program neve	Kategória	Lsz	Program neve	Kategória	Lsz
1943	Repülő Lov.	1	Crack Down+++	Kommandós	2
A-10 Tank Killer	Repülő Szim.	2	Crazy Cars I.	Autós	1
Aaargh!	Ügyességi-löv.	1	Crazy Cars II.+++	Autós	1
Advanced Ski Simulator	SI	1	Crazy Shoot	Lövöldözős	1
After Burner /usa	Repülő Lov.	1	Crillon	Ügyességi	1
After The War +++	Akcio	1	Crossboy	Mászkálós	1
Airport	Logikai	1	Cryton Egg	Ügyességi	1
Aladin Magic Lamp +++	Lövöldözős	1	Cyberball	Sport	1
Alien Legion +++	Lövöldözős	1	Dames Simulator	Dáma	1
Alien Syndrome +++	Lövöldözős	1	Damocles	Vektor-ügyességi	1
Amiga Tetris	Ügyességi	1	Dan Dare 3	Lövöldözős	1
Anarchy	Lövöldözős	2	Danger Castle+++	Mászkálós	1
Antago	Logikai	1	Darius	Lövöldözős	1
Apb	Autós	1	Dark Fusion +++	Lövöldözős	1
Aquanaut	Akcio	3	Days Of Thunder	Autós	1
Archipelagos	Lövöldözős	1	Decton +++	Ügyességi	1
Asterix	Ügyességi-mász.	1	Defender Of The Crown	Stratégiai	2
Asterix Operation H.	Mászkálós	1	Defender Of The Earth	Akcio	1
Astro Marine Corps	Lövöldözős	2	Dinamite Dux	Lövöldözős	1
Atari Emulátor	Emulátor	1	Dizzy Game	Mászkálós	1
Atomic Robo Kid +++	Lövöldözős	1	Dogs Of War	Kommandós	1
Atomix	Logikai	1	Double Dragon +++	Verekedés	1
Attack Of London	Vector-löv.	1	Double Dragon II.+++	Verekedés	1
Aunt Artic Adventure +++	Mászkálós	1	Dr Doom Revenge	Akcio	2
Axels Magic Hammer	Mászkálós	1	Dr Fruit	Pac Man Szerető	1
Baby Buy	Mászkálós	1	Dragon Breath	Stratégiai	2
Back To The Future II. +++	Ügyességi	1	Dragon Spirit +++	Lövöldözős	1
Bad Company +++	Lövöldözős	1	Dragon Strike	Ügyességi	2
Bank Busters	Ügyességi	1	Dragons Lair +++	Ügyességi-akció	8
Banzai	Kommandós	2	Dragons Lair II. +++	Ügyességi-akció	5
Bar Games	Bár Játékok	2	Driving Force	Autós	1
Barbarian I.	Akcio	1	Dynasty Wars	Akcio	1
Barbarian II.	Akcio	2	Dyter 07 +++	Lövöldözős	1
Barney Bear	Ügyességi	2	E.c.o.	Lövöldözős	1
Barney Mouse +++	Ügyességi	1	E.h. International Soccer	Foci	1
Basket Manager	Manager	1	Eagles Rider	Lövöldözős	2
Batman	Mászkálós	1	Ebonstar	Ügyességi	1
Batman The Movie +++	Akcio	2	Eliminator	Lövöldözős	1
Battle Chess	Sakk	1	Emerald Mine IV.	Ügyességi	1
Battle Master	Mászkálós	1	Empire	Stratégiai	1
Battle Ship	Ügyességi	1	Escape... Robot Monsters +++	Lövöldözős	1
Battle Squadron +++	Lövöldözős	1	Eskimo Games	Sport...	1
Battle Valley +++	Lövöldözős	1	Europa Challenge	T.d.2 Scenário D.	1
Beach Volley +++	Röplabda	1	Everton Fc.	Manager	1
Bedroom Olympia	Sex Game	1	Excalibur +++	Lövöldözős	1
Berlin 1948-49	Mászkálós	2	Exolon +++	Lövöldözős	1
Beverly Hills Cop +++	Akcio	2	Extase	Logikai	1
Beyond The Ice Palace +++	Akcio	1	Eye Of Hours +++	Mászkálós	1
Black Tiger +++	Lövöldözős	1	F-16 Combatpilot	Repülő Szimulátor	1
Blinkys Scary School +++	Mászkálós	1	F-19 Stealth Fighter	Repülő Szimulátor	2
Block Out	Ügyességi	1	F-29 Retaliator	Repülő Szimulátor	2
Blood Money +++	Lövöldözős	2	F/a 18 Interceptor	Repülő Szimulátor	1
Blue Angel 69	Ügyességi	1	Falcon	Repülő Szimulátor	2
Blue Angels	Repülő Szim.	1	Falcon Mission Disc 1.2;	Küldetés Lemez	1
Bomber Bob+++	Lövöldözős	1	Fast Lane	Autós	1
Bomber Mission Disc	Szimulátor	1	Federation Quest	Adventure	2
Bone Cruncher	Mászkálós	1	Fernandez Must Die	Kommandós	1
Bubble Bobbie	Ügyességi	1	Ferrari Formula One	Autós	1
Budokan	Akcio	2	Fiendish Freddy's	Sport...	3
Buffalo Bill's Wild West Show	Ügyességi	2	Fighter Bomber	Repülő Szimulátor	2
Buc Bash+++	Ügyességi	1	Fire	Akcio	1
Buggy Boy	Autós	1	Fire & Forget	Autós	1
C64 Emulátor 100%	Emulátor	1	Fire & Forget II.	Autós	1
Cabal +++	Kommandós	1	Fire And Brimstone +++	Mászkálós	1
California Challenge/t.d.2	Scenário Disc	1	Firepower	Stratégiai	1
Capone	Lövöldözős	1	First Contact	Mászkálós-löv.	1
Casino	Casino	1	Five Th.gear +++	Autós	1
Castle Master	Mászkálós	1	Fimbo's Quest +++	Mászkálós	1
Chambers Of Saolin	Akcio	1	Flinstones	Ügyességi	1
Charly+++	Ügyességi	1	Flood +++	Mászkálós	1
Chas Crisis+++	Lövöldözős	1	Fly Fighter +++	Akcio	1
Chase Hq+++	Autós	1	Footballer Of The Year II.	Manager	1
Chess 2150	Sakk	1	Fred	Mászkálós	1
Chessmaster 2000	Sakk	1	Freddy Hardest In South Manhat	Verekedés	1
China Karate	Karate	1	Fruit Mania	Nyerőgép	1
Chuncher Factory	Pac Man	1	Fullspeed +++	Autós-ügyességi	1
Chubby Crystle	Mászkálós	1	Future Bike Simulator	Akcio	1
Clever & Smart	Ügyességi	1	Future Sport	Lövöldözős	1
Cloud Kingdoms	Mászkálós	1	Future Wars	Adventure	2
Clown-o-mania+++	Ügyességi	1	Galaxy Force II.	Lövöldözős	1
Codename Iceman	Adventure	6	Garfield	Mászkálós-ügy.	1
Colonel Bequest	Quest	5	Garfield Winter's Tail	Ügyességi	1
Colorado	Mászkálós	1	Gary Lineker Hot Shot	Foci	1
Coloris	Ügyességi	1	Gazas Soccer	Foci	1
Combo Racer	Motoros	2	Genghis Khan	Stratégiai	2
Commando	Kommandós	1	Ghost'n Goblins	Mászkálós	1
Conqueror	Akcio	1	Ghouls'n Ghosts +++	Mászkálós	1
Continental Circus	Autós	1	Gianna Sisters +++	Mászkálós	1
Corporation	Dnd	2	Gladiators +++	Akcio	1
Corsaire	Akcio	1	Globolus Imb.	Mászkálós	1
Cosmo Ranger+++	Mászkálós	1	Gold Of Americas	Stratégiai	1
Crack	Ügyességi	1	Gold Of The Aztec	Mászkálós-ügy.	2

Programküldő Szolgálat AMIGA-programkínálata

Program neve	Kategória	Lsz	Program neve	Kategória	Lsz
Goth Busters II. +++	Akcio	2	New York Warrior +++ 1mb	Kommandos	2
Grand National	Manager	2	New Zeland Story +++	Ugyességi	1
Grand Prix Circuit	Szimulátor	1	Never Mind	Ugyességi	1
Grandslam Monsters	Sport	2	Nigel Mansel Grand Prix	Autos	1
Gravity	Strategiai	1	Night Down	Ugyességi	1
Gravity Force	Lövöldözős	1	Nightbreed	Interactive Movie	2
Gremlins II.	Akcio	1	Ninja Mission	Verekedős	1
Grimblood	Dnd	1	Ninja Spirit +++	Verekedős	1
H.a.t.e.	Lövöldözős	1	Ninja Warrior +++	Verekedős	2
Hammer Fist +++	Verekedős	1	Nitro Boost Challenge	Autos	1
Hard Drivin	Autos	1	North & Shouth	Strategia	1
Hardball II.	Sport	1	North Sea Inferno +++	Kommandos	1
Hard'n Heavy +++	Mázkálós	1	Nuclear War	Strategiai	2
Harley Davidson	Motoros	1	Nucleus +++	Lövöldözős	1
Hawkeye +++	Lövöldözős	1	Off Shore Warrior	Motorosnak Ver.	1
Heavy Metal	Akcio	1	Oliver & Company	Mázkálós	1
Hellfire	Lövöldözős	1	One To One Watch	Logikai	1
Highway Patrol II.	Autos	1	Onslaught	Akcio	1
Hollywood Poker Pro	Kartya	2	Operation Combat	Strategiai	1
Hot Rod +++	Autos	1	Operation Harrier	Repülés-löv.	1
House Of Flux	Lövöldözős	1	Operation Stealth	Adventure	3
Hytbris	Lövöldözős	1	Operation Thunderbolt +++	Akcio	2
I. Ludricrus	Akcio	1	Operation Wolf +++	Akcio	2
Ikari Warriors +++	Kommandos	1	Orbit	Logikai	1
Immortal	Dnd	2	Oriental Games	Akcio	1
Impassmole +++	Mázkálós	1	Out Run +++	Autos	1
Indiana Jones 3. +++	Akcio	1	Outlands	Lövöldözős	2
Indiana Jones 3. Adventure	Adventure	3	Overlander +++	Autos	1
Infestation	Akcio	1	Oxxonian	Ugyességi	1
Internationa 3d Tennis	Sport	1	O'connors Fight	Strategiai	1
International Karate +	Karate	1	P-47 Thunderbolt +++	Repülés-löv.	1
Interphaser	3-d Lövöldözős	1	P.o.w.	Akcio	1
Iron Lord	Strategia	2	Pac Mania	Pac Man	1
Iron Tracker	Autos-ugyességi	1	Paper Boy +++	Ugyességi	1
Ishido	Logikai	1	Paris Dakar 90	Autos	1
It Came From The Desert	Akcio	3	Passing Shot	Sport	1
Italy 90'li	Foci	1	Pc Transformer	Emulátor	1
Italy 90'world Cup	Foci	1	Pharaos Curse	Mázkálós	1
Ivanhoe	Akcio	1	Phobia	Lövöldözős	1
Jaws	Akcio	1	Pictionary	Táblás	1
K.d.football	Foci	1	Pinball	Flipper	1
K.d.soccer Manager	Manager	1	Pinball Magic	Flipper	1
Kenedy Airport	Strategiai	1	Pinball Wizard	Flipper	1
Khalahaan	Strategiai	2	Pink Panther	Ugyességi	1
Kick Off	Foci	1	Pipe Mania	Ugyességi	1
Kick Off Extra Time	Foci	1	Pipeline +++	Ugyességi	1
Kick Off II.	Foci	1	Pirates	Ugyességi	1
Kid Gloves+++	Mázkálós	1	Plague	Strategiai	2
Killing Game Show+++	Lövöldözős	1	Planet Simulator	Kommandos	2
King Of The Barbarian	Mázkálós	1	Player Manager	Ugyességi	2
Klax	Ugyességi	1	Plotting	Manager	1
Knight Force	Akcio	1	Pockets Rockets	Ugyességi	1
Lady Tut	Ugyességi	1	Postman Plat	Motoros	1
Last Ninja II.+++	Verekedős	1	Power Boat Usa	Ugyességi	1
Leatherneck+++	Kommandos	1	Power Drome	Szimulátor	1
Leaving Treanis	Akcio	2	Powerboat Simulator +++	Ugyességi	1
Licence To Kill +++	Ugyességi-löv.	1	Powerdrift	Ugyességi	1
Livingstone II.	Ugyességi	1	Predator+++	Autos	2
Logo	Logikai	2	Prince Of Persia	Lövöldözős	1
Lombard Rac Rally	Szimulátor	2	Pro-tennis	Mázkálós	1
Loom	Adventure	3	Projectyle	Sport	1
Lords Of War	Ugyességi	1	Pub Trivia	Ugyességi	1
Lost Patrol	Strategiai	2	Puffys Saga	Question	1
M1 Tank Platoon	Tank Szim.	1	Puzzle	Ugyességi	2
Mad Professor+++	Mázkálós	1	Raffles	Puzzle	2
Mad Spy Vs Spy	Akcio	1	Rainbow Island	Mázkálós	1
Magic Fly	Úrhajó-szim.	1	Rainbow Warrior	Ugyességi	1
Magic Johnson's Basketball	Sport	1	Rally Cross Challenge	Ugyességi	2
Magic Lines	Logikai	1	Rambo 3.	Autos	1
Manchester United	Foci-manager	2	Rasterbike	Akcio-mázkálós	1
Maniac Mansion	Adventure	2	Red Heat +++	Ugyességi	1
Manic Miner+++	Ugyességi	1	Red Storm	Ugyességi	1
Master Of The Town	Ugyességi	1	Resolution	Strategiai	2
Menace +++	Lövöldözős	1	Return Of The Jedi	3d-lövöldözős	1
Mercenary	3d-akcio	1	Rick Dangerous +++	Ugyességi	1
Mery The Merciless	Ugyességi	1	Ritter	Ugyességi	1
Mickey Mouse	Mázkálós	1	Robocop +++	Strategiai	1
Micro Prose Soccer	Foci	1	Rocket Ranger	Akcio	1
Microbattle	Úrhajós-löv.	1	Rockford	Strategiai-akcio	2
Midnight Resistance +++	Akcio	1	Rock'n Roll	Ugyességi	1
Midwinter	Strategiai	1	Rolling Thunder	Ugyességi	1
Monopoly	Tablas	1	Rorke's Drift	Lövöldözős	1
Moon Walker	Mázkálós	2	Rotor	Strategiai	1
Mot	Mázkálós	2	Rotox +++	Ugyességi	1
Motorbike Madness	Motoros	1	Run The Gauntlet	Akcio	2
Mr. Heli	Lövöldözős	1	Running Man +++	Sport	2
Ms Dos 3.3	Emulátor	1	Rvf Honda	Verekedős-akcio	2
Murder	Nyomozos Jatek	1	S.d.i.	Szimulátor	1
Muscle Car	T.d.2 Car Disc	1	Sas Combat Simulator +++	Lövöldözős	1
Navy Moves +++	Akcio	1	Satan	Kommandos	1
Nebulus +++	Ugyességi	1	Savage	Akcio	1
			Scl Negro	Ugyességi	1
				Lövöldözős	1

Programküldő Szolgálat AMIGA-programkínálata

Program neve	Kategória	Lsz	Program neve	Kategória	Lsz
Scramble Spirit +++	Lövöldözős	1	Thunderbirds	Mászkálós	1
Shadow Of The Beast	Akcio	2	Thundercats	Akcio	1
Shadow Of The Beast II. +++	Akcio	3	Tie Break	Sport	1
Shadow Warrior	Verekedős	2	Time Bandit	Mászkálós	1
Sherman M4	Szimulátor	1	Time Machine +++	Mászkálós	1
Shinobi	Verekedős	1	Time Of Lore	Mászkálós	1
Shock Wave +++	Stratégiai	1	Time Soldier	Lövöldözős	2
Shufflepuck Kafe	Sport-ügyessegi	1	Tintin On The Moon +++	Ügyességi	1
Side Winder	Lövöldözős	1	Tiphon Thomson	Lövöldözős	1
Silk Worm	Lövöldözős	1	Tom & Jerry +++	Ügyességi	1
Skidoo	Ügyességi	1	Tom & Jerry II.	Ügyességi	1
Skidz	Ügyességi	1	Toobin	Ügyességi	1
Slayer	Lövöldözős	1	Tower Of Babael	Ügyességi	1
Snappy	Ügyességi	1	Track Suit Manager II.	Manager	1
Snowstrike	Repülő Szim	1	Track Suit Manager	Manager	1
Soldier 2000	Akcio	1	Treasure Trap	Mászkálós	1
Sonic Boom +++	Repülő-löv.	1	Tunnels Of Armageddon	Lövöldözős	1
Sophieie +++	Lövöldözős	1	Turbo	Autós-ügyessegi	1
Space Ace +++	Akcio	5	Turbo Cup	Autós	1
Space Ace Boot	Akcio	1	Turbo Out Run +++	Autós	2
Space Fighth	Lövöldözős	1	Turrican +++	Lövöldözős	2
Space Harrier II. +++	Lövöldözős	1	Turtles	Ügyességi	2
Space Rouge	Stratégiai	1	Tusker +++	Mászkálós	1
Speed Ball	Sport	1	Tv-sport Basketball	Sport	2
Spitting Image	Verekedős-üg	1	Twin World +++	Mászkálós	1
Splitter	Ügyességi	1	Twintris	Ügyességi	1
Sreaming Wings +++	Lövöldözős	1	Two Of A Kid	Logikai	1
Star Blade	Mászkálós	1	Unreal	Akcio	3
Star Blaze	Lövöldözős	1	Uss John Yong	Szimulátor	2
Star Trek	Stratégiai	2	Vampires Empire	Mászkálós	1
Starflight	Stratégiai	1	Vaxine	3d-lövöldözős	1
Starglider II. +++	Vector-lov	1	Venus Fly Trap	Ügyességi	1
Startrash +++	Ügyességi	1	Veteran	Lövöldözős	1
Steigar	Lövöldözős	1	Vigilante	Verekedős	1
Storm Lord +++	Mászkálós	1	Viking Child +++	Mászkálós	3
Street Rod	Autós	2	Vixen +++	Mászkálós	1
Strider +++	Akcio	1	Voyager +++	Lövöldözős	1
Strix	Lövöldözős	2	Vyper	Ügyességi	1
Stunt Car Racer	Autós	1	Wanted	Lövöldözős	1
Sub Attack 688	Szimulátor	1	War In The Middle Earth	Dnd	2
Subbuteo	Gombfoci	1	Warhead	Stratégiai	1
Summer Edition	Sport	2	Wayne Gretzky Hockey	Hoki	1
Summer Olympiad	Sport	1	Web Of Terror	Lövöldözős	1
Super Cars +++	Autós	2	Weird Dreams	Ügyességi	1
Super Hang-on	Motoros	1	Welltris	Ügyességi	1
Super Oswald	Ügyességi	1	Western Games	Ügyességi	2
Super Skramble Simulator	Motoros	2	Wild Life	1
Switch Blade +++	Mászkálós-ver.	1	Wild Street	Verekedős	1
Sword Of Sodan +++	Akcio	4	Window Wizard	Ügyességi	1
System 4	Casino	1	Windsurf Willy	Sport	1
T-bird	Lövöldözős	1	Wings	Repülő-löv.	2
Table Tennis	Sport	1	Wings Of Furry +++	Repülő-löv.	1
Take Em Out	Lövöldözős	1	Wizball +++	Ügyességi	1
Team Yankee	Stratégiai	1	Wonderboy In Monsterland	Mászkálós	1
Tech	Ügyességi	1	World Cup 90	Foci	1
Technocop	Akcio	1	World Championship Boxing M.	Manager	1
Temple Of The ...	Karate	1	Word Cup Kick Off	Foci	1
Terror Line	Ügyességi	1	X-out +++	Lövöldözős	2
Test Drive 2. Car Disc	Car Disk	1	Xenomorph	Adventure	2
Test Drive II.	Szimulátor	1	Xenon II. +++	Lövöldözős	2
The Camp	Box	1	Xenophobia +++	Ügyességi	1
The Cycle	Szimulátor	1	Xybots +++	Mászkálós	1
The Deep +++	Ügyességi	1	Yogi's Great Escape	Ügyességi-mász.	1
The Final Battle	Adventure	1	Zak Mckracken	Adventure	2
The Sentinel	Akcio	1	Zany Golf	Sport	1
The Seven Gates Of Jambala	Mászkálós	1	Zargon	Lövöldözős	1
The Spy Loved Me +++	Ügyességi	1	Zero Gravity	Lövöldözős	1
The Untouchables	Ügyességi	2	Zirix	Lövöldözős	1
Their Finest Hour	Szimulátor	2	Zombi	Mászkálós	1
Theme Park Mystery	Mászkálós	1	Zynaps	Lövöldözős	1
Thunder Strike	3d-akcio	1			

Legújabb programjaink:

F19 Stealth Fighter
Viking Child
Operation Stealth
Immortal

M1 Tank Platoon
Larry 3.
Rick Dangerous
Back To The Future 2.

Wings
Damocles
Plotting
Days Of Thunder

Time Machine
Gold Of Aztec
Gremlins 2.
James Pond

AMIGA-programok lemezenként 160-Ft./lemez, mely magában foglalja a postázás és a lemez költségeit is.
Megrendeléseket bármilyen levélben, vagy levlapon elfogadunk !!!

Programküldő Szolgálat
Budaörs Pf. 12
2043