

Computer

1991/5

MÁNIA

IBM, AMIGA, ATARI, C64, SPECTRUM



KING'S QUEST V.

A SZERETETT CSALÁDÉRT
EZER VESZÉLYEN ÁT

GODS

FÖLDI HALANDÓKÉNT
AZ ISTENEK KÖZÖTT

DAS BOOT

EGY LEGENDÁS TENGERALATTJÁRÓ
IGAZ TÖRTÉNETE

FANTASY

KALANDOK ÉS SÁRKÁNYOK

DOSSIER CYBERPUNK

ÚJ ROVATUNK!

98 forint

ADUBIS vásárlási
kupon 100 Ft!
27. oldal

**Számítógép-megszállottak
lapja****1. évfolyam****5. szám****Megjelenik évente
tízszor**

Főszerkesztő:

Matusovicz Tibor

Helyettes szerkesztő:

Dániel Miklós

Fotó: Gottl Egon

A lapot tervezte

a Gep-Art Design

Szerkesztőség címe:

1192 Budapest, Géza u. 19/2.

Kiadja: a Kultúrprofil

Kisszövetkezet

Felelős kiadó:

a Kisszövetkezet elnöke

Tanácsadó: Székely László

Készült a Kultúrprofil

Kisszövetkezet

Nyomdaüzemében

ISSN 0866-5184

Terjeszti a Magyar Posta. Előfi-
zethető a postahivatalokban, a
hírlapkézből, a Posta
Hírlapüzleteiben és a Hírlapelő-
fizetési és Lapellátási Irodánál
(HELIR) 1900 Bp. 13., Lehel út
10/A.

Megrendelhető közvetlenül
vagy postautalványon, valamint
átutalással a HELIR Postabank
Rt. 319-98636, 021-02799 pénz-
forgalmi jelzőszámra, vagy a Ki-
adónál: 1012 Budapest, Pálya
u. 11. Tel/fax: 156-8084. Előfize-
tési díj egy évre 980 Ft.

Tisztelt Olvasó!

Lapunkban ingyen hirdethet.
Apróhirdetését 200 karakterig
díjmentesen közzéteesszük. (A
szerkesztőség fenntartja a jo-
got, hogy a beküldött hirdete-
sek között szelektáljon.)

FIGYELEM!

**Közületi hirdetésfelvétel,
1012 Budapest,
Pálya u. 11.
Tel/fax: 156-8084**

2 Újdonságok**4 Gods**

Amiga, Atari

**6 Super Cars II.****7 Warlock The Avenger**

IBM, Amiga, Atari

Amiga, Atari, C64

8 Silkworm IV.**9 Back To The Future III.****9 Dead Knights Of Kryn****10 Das Boot**

Amiga, Atari, C64

Amiga, C64, Spectrum

C64

IBM, Amiga

14 Extreme**15 Fantasy-rovat (AD&D)****19 Oldies-rovat: Star Wars I-II.****19 Spectrum Pokemánia****20 Dossier Cyberpunk (új rovat)****22 Brigade Commander****24 Levelezés****26 Jai Alai****31 Spectrum News****32 Shadow Dancer****32 Predator II.****32 Supremacy****34 Golf-O-Mánia (PGA, Tournament)**

C64

Amiga, C64

Amiga

C64

Amiga, C64

Amiga, C64

AMIGA, C64

IBM, Amiga

38 King's Quest V.

IBM

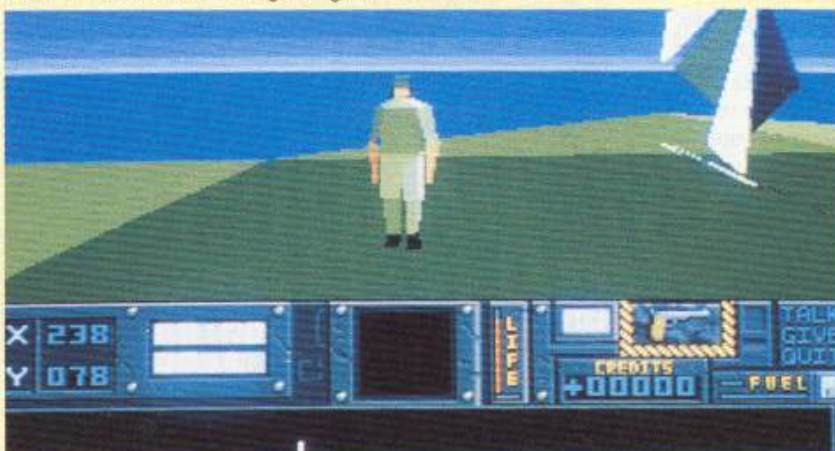
42 Demo-rovat**45 Robocop II.**

Spectrum

HUNTER

Teljesen egyedül van. Egy ismeretlen, veszélyekkel teli környezetben, ahol egy ember sincs akiben megbízhatna. Ha teljesíteni akarja a küldetését és épségben szeretne távozni a pokoli szigetről, csak saját speciális kiképzésére és szerencsájére hagyatkozhat.

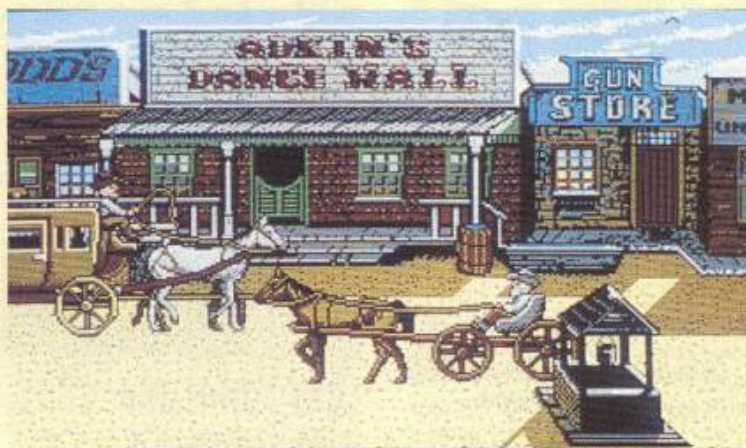
Hidegvérű profi. Egy különleges ügynök, tökéletes-ségig csiszolt képességekkel a nyomkövetés, rejtőzködés és a változó fényviszonyok közötti felderítés terén. A szabotázs, megfélemlítés és mesterlövészet nagymestere, akinek egy-egy megbízatás nem több, mint izgalmas szórakozás, ahol eddig mindig... Ő a Vadász. Most azonban minden ravaszságára és ügyességére szüksége van, hogy behatoljon az ellenséges vonalak mögé és addig életben maradjon, míg nem teljesíti élete legveszélyesebb küldetéssorozatát, ahol most ő az űzött vad... Történik mindez PC-n, ST-n és Amigán, az Activision érdekes 3D-s szigetvilágában.



BILLY THE KID

A Vadnyugat egyik legendás revolverhőse, akinek életét és halálát több nagy rejtély övezi, a főszereplője az Ocean legújabb alkotásának, mely a XIX. századi Amerika hangulatával próbálja megismertetni a játékost. A stratégiai és akciójelenetekben bővelkedő játékban, mely a korszak minden megszokott tevékenységét, így a bankrablást is hűen

rekonstruálja, a fegyverforgató de „aranszívű” desperado, illetve Billy volt barátja, a törvénytisztelő Pat Garrett sheriff szerepébe élhetjük bele magunkat, akik ugyanazon bájos hölgy kegyeiért versengenek. Mint már azt számtalan azonos cselekményű filmalkotásban láthattuk, a döntést a „dörgő vasak” hozzák meg egy forró fináléban, ahonnan csak az egyik fél távozhat a saját lábán. Ez a Vadnyugat törvénye!



R. B. I. BASEBALL 2

Műholdas adásokat néző olvasóink bizonyára már találkoztak ezzel az érdekes, az Egyesült Államokban nagy népszerűségnek örvendő, de hazánkban szinte teljesen ismeretlennek számító játékkal, melynek véleményem szerint a legélvezhetőbb számítógépes változatával állunk szemben. A Tengen játékkonzolra íródott programját a Domark cég konvertálta 16 bites komputerekre. Az észak-amerikai kontinens legnevesebb csapataival mérhetjük össze tudásunkat, ha már a környezetünkben nem találunk méltó ellenfelet. Sikerült az igazi mérkőzések hangulatát megragadni és képregényszerű, rövid animációkkal még fokozni is. Ha érdekelnek a különleges sportok, akkor mindenképpen megér egy pillantást!



P. P. HAMMER

Csöppnyi gyermekként, mikor még nem vagyunk tisztában bizonyos fogalmakkal, hajlamosak vagyunk meglehetősen érdekes életcélokat kijelölni. Általában rendőr vagy vasutas az áhított foglalkozás, de bizonyára vannak egyedi vágyak is. A Travelling Bits alkotása az útépítő szakmában tevékenykedni vágyók beteges álmát váltja valóra, egy kis eltéréssel. Hőünk munkaeszköze itt is egy pneumatikus burkolatbontó szerszám, de a rapstárra emlékeztető nevű jópofa figura most nem az újonnan aszfaltzott főutat rongálja, hanem sírbló tevékenységet folytat! Ókori halotti kamrákban és várromokban császárkálva kell minél több értéket felkutatni és kibányászni a kőkövek alól.



CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE

Az Impressions cég az elmúlt évben egy új, a stratégiai-játékokhoz kifejlesztett irányítórendszerrel jelent meg a piacon, melynek érdekessége, hogy a hagyományos, egyszerű és látványosnak semmiképpen sem nevezhető csatatér helyett egy jól definiált, de kissé képregényszerű környezetet alakított ki. A római időkben játszódó COHORT és a búr háborút feldolgozó RORKE'S DRIFT után a krimi háborúba invitálja a stratégiákat. A játéknak, mely nevét az angol lovasság híres támadásáról kapta, elsődleges célja a szivasztopolai erőrendszer elfoglalása. A szövetségesek és a cári orosz hadsereg színeiben egyaránt harcolhatunk a programban, melyet az áttekinthető ikonvezérlés és élethű digitalizált effektek tesznek még élvezhetőbbé.

LIFE AND DEATH

A hírhedt SURGEON-ban megkezdett, az emberiségre meglehetősen kártékony orvosi karrierünket építhetjük tovább a szinte ismeretlen Software Toolwork cég érdekes alkotásának jóvoltából. A program Macintosh és IBM masinákra már régebben piacra került, Amigára viszont csak most készült el. Most már mint gyakorló orvos kerülünk a nagynevű Toolworks General Hospital személyi állományába és minden tőlünk telhetőt elkövetünk a halálozási arány növelése érdekében. Lehetőségeink szinte korlátlanok, hiszen rengeteg páciens még több betegséggel áll rendelkezésünkre. Persze rövid praktizálás után már a tünetek alapján meg tudjuk állapítani, hogy a szerencsétlen beteg vakbélgyulladásban szenved, tehát nem kell naponta háromszor röntgenre küldeni. A medicinával komolyabban foglalkozni kívánóknak pedig sok segítséget nyújthat a beépített oktató-funkció, mely érthetően elmagyarázza elmulasztott teendőinket.





GODS

Into the Wonderful

A Bitmap Brothers egyszerűen nem tud rossz programot kiadni. A Xenon- és Speedball-sorozat sikerei után most a „Gods” zárja a sort, egy olyan játék, ami a görög mitológiában szereplő „istenek” harcát eleveníti meg. Egy halandó hős veszi a bátorságot, és szembeszáll az „égiek” akaratával, útra kel, hogy legyőzze az őt várost megszállva tartó négy rettegett démont. Amennyiben sikerül tervét véghez vinni, jogosult lesz arra, hogy emberfiaként az „istenek” elé álljon, és helyet követeljen magának az Olympos csúcsán.

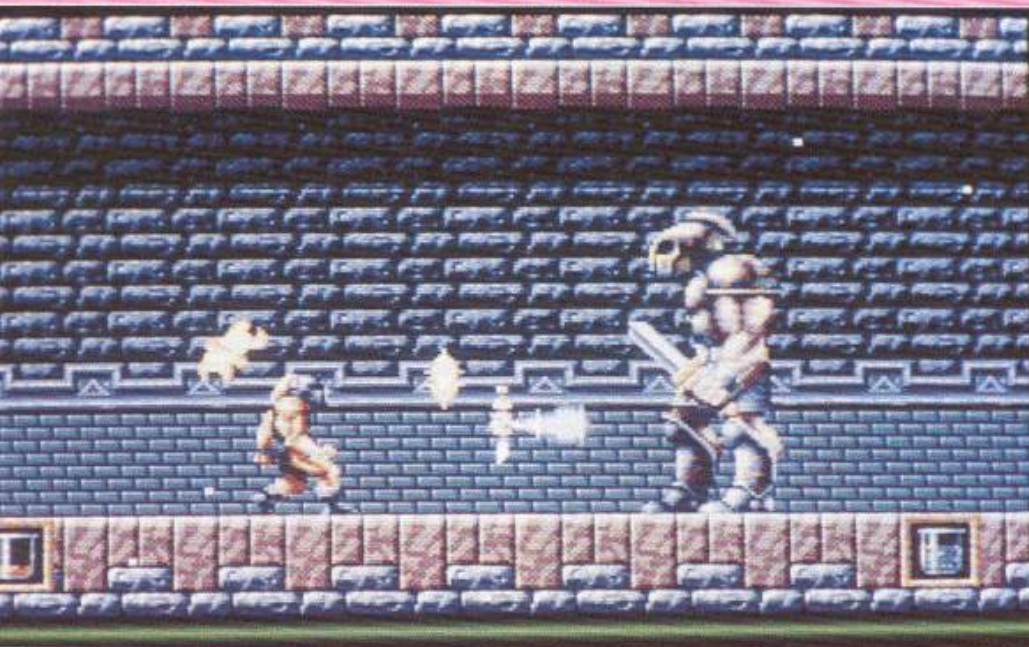
A játék témáját tekintve semmi újat nem tartalmaz és sok hasonlatosságot mutat korábban megjelent azonos kategóriájú programokkal. Grafikailag leginkább a Psygnosis által kiadott Killing Game Show-ra emlékeztet, míg lényegére nézve a U.S. Gold gondozásában bemutatott Black Tiger-hez áll közel. Nos hát mi is a lényeg? Földi halandónkkal a görög alvilág katakombáiban találjuk magunkat, ahonnan csak a ránk támadó szörnyek és egyéb teremtmények legyőzésével, ill. az irdatlan méretű labirintus feltérképezésével juthatunk ki. Ez a bizo-

nyos város négy részre, pályára tagolódik, s minden ilyen rész három világra. Mind a négy pálya végén szembe kell szállnunk az óriás örök egyikkel. A labirintusban haladva a földön elhelyezett tárgyak sokaságával találkozhatunk. Egyes ezüstszínű ékkövek pontszámaink növelésére szolgálnak, míg más „használati” tárgyak praktikus segítséggel látnak el. Pl.: növelik fegyvereink tűzerjét, életeink számát, ill. nagy robbanással elpusztítanak mindent, vagy éppen pajzsként védelmeznek bennünket a támadók ellen. A legfontosabb az, hogy olyan tárgyat nem vehetünk fel, ami közvetlenül kárt tenne bennünk. Az eszközök harmadik csoportjába azok tartoznak, melyeket egyszerű érintésre nem gyűjthetünk be. (Ezek a joy lehúzásával és a tűz egyszeri megnyomásával szedhetők össze. Ekkor megjelenik a képernyő alján négy ablak, majd a tűzgombbal váltogathatunk, s a kiválasztott tárgy lehullik a földre, vagy éppen aktivizálódik, tehát a felvételekor vigyázzunk arra, hogy a szürke pointer mindig egy üres négyzetre mutasson!) Ebben a csoportban a leggyakrabban a kulcs fordul elő, melynek öt fajtájával találkozhatunk. Ezek alakban, állásban, valamint színben különböznek egymástól, így könnyen megkülönböztethetők. Mind közül az a legfontosabb, ami a világ ajtaját nyitja, és segítségével átléphetünk a következő szintre. Ezenkívül találkozhatunk rejtett szobák, csapdák, kincsesládák és termék kulcsaival is. Fontos tárgyak azok a kincsek, melyekből többet kell egybegyűjteni ahhoz, hogy a kirótt feladatot teljesítsük. Pl.: a második és harmadik pályán szükségünk lesz a tűz, víz és jég ékkövére, hogy megszerezzük a magasban elhelyezett kulcsot, ill.

kinyithassuk a következő szintre vezető vasajtót. Más helyeken mozaikdarabok, valamint laboratóriumi felszerelések birtoklásával érhetünk el hasonló hatást. A következő kategóriába a forgó aranszínű briliánsok tartoznak, amelyek vagy közvetlenül, vagy egy csapóajtó megnyitásával érhetők el. Ezek szolgálják a teleportációt (a helyváltotatásnak az a fajtája, mikor fizikai értelemben vett mozgás nem történik. Pl.: negyedik térdimenzióon keresztül). Sosem lehet tudni, hogy egy kincsekkel teli teremben, vagy éppen a „pokol” kellős közepén találjuk-e magunkat, ahonnan csak nagy veszteségek árán menekülhetünk. Végül minden szinten egyszer vagy kétszer találkozhatunk itt-ott elhelyezett kérdőjelekkel, melyek felvételekor hasznos tanácsok tűnnek fel a kép alján elhelyezett raszterhurka felületén.

Az egyes világok között a shopok kaptak helyet, melyek egy kicsit emlékeztetnek a Xenon II-ben látott „alien emporium”-ra. A működés is hasonlóképpen zajlik. Egy click és megtudjuk mi célt szolgál a tárgy, kettő és már meg is vettük. Lehetőségeinknek egyedül a pénz szab határt.

Ellenfeleink megjelenésükben és támadóstílusukban igen széles skálán helyezkednek el. A legszörnyűbb az egészben az, hogy többségük viszonylag magas intelligenciával rendelkezik. Egyesek arra vetemednek, hogy köröttünk repkedve felmérjék harcmodorunkat, és elkerüljék a feljűk érkező lövedékeket, majd egy óvatlan pillanatban olyan irányból támadjanak, hogy védekezésre szinte semmi lehetőségünk ne legyen. Mások helyettünk összeszedik a részünkre kikészített tárgyakat és azzal próbálnak kerekelt oldani. Továbbiak köve-



jól sikerült. Így kell kinézni egy olyan játéknak, ami leköti az embert egy-két kellemes órára. Ha valaki azonban komolyabb eredményeket kíván elérni, annak bizony rá kell szánni néhány napot ahhoz, hogy megszerezze a kellő tapasztalatot a Gods megnyeréséhez!

A shopban beszerezhető tárgyak listája:

1. Food (Árának mértékétől függően visszaállítja az energiát)
2. Weapon Arc (A tripla lövedék egymással bezárt szögét változtatja meg. Három fajtája létezik, a széttartó, összetartó és az alaphelyzet, ami a kettő közti átmenetet hoz létre.)
3. Magic Potion (10 másodpercre megállít minden ellenséges mozgást.)
4. Health (lásd 1!)
5. Throwing Star (Alapfegyver)
6. Shield (15 másodpercre védelmet nyújt minden ránk leselkedő veszély ellen.)
7. Starbust (Egy hatalmas robbanással elpusztít minden támadót.)
8. Fireball (Az alapfegyver kiegészítésére szolgáló lövedék. Segítségével könnyebben elbontunk romos falakat, ill. nagymértékben nő a tüzerünk.)
9. Magic Axe (Önálló fegyverként nem használható, viszont rendkívül hasznos módszer az alattunk megbúvó ellenség elpusztítására.)
10. Extra Life (Erre nem jöttünk rá.)
11. Power Potion (Két fajtája létezik, s a náunk lévő arzenál gyors növelésére szolgál. Pl. ha veszünk egy Axe-t, egy Fireball-t és egy Hunter-t, akkor elegendő egy teli pohárral felhőpintenünk és máris minden megtriplázódik.)
12. Familiar (Egy hűséges kis madár, ami körötünk röpköd, pusztítva ellenfeleinket, egészen addig, míg jobblietre nem szenderül.)
13. Magic Wings (Meghosszabbítja a Familiar életét.)
14. Power Claws (lásd 13!)
15. Axe (Nem dezodor, alapfegyver!)
16. Spear (Ez is!)
17. Hunter (Hasonlatos dolog a mágikus fejszéhez, azzal a különbséggel, hogy ez röptében keresi meg az amúgy nehezen likvidálható támadókat.)
18. Mace (lásd 5!)

Jean

lik mozgásunkat, ha kell még magasabb „állványokra” is utánunk ugranak, csak azért, hogy az életerőnk jelképező pohár folyadékszintjét csökkenthessék. Kifejezetten alattomos ellenfél a méhkaptárból kiröppenő méhecskék serege, ill. az ústben elhelyezett kígyó, mely elpusztítása után kisebb kígyókká alakul. Azonban mind közül a legveszélyesebbek a pályák végét őrző gólemek, melyek szintről szintre egyre komolyabb erőfeszítéseket tesznek életük megóvása ügyében. Ilyenkor saját „energiapoharunkkal” szemben megjelenik ellenfelünk kijelzője is, s kezdetét veszi a hosszú küzdelem.

Az amúgy külsőleg megegyező szörnyek tulajdonságai is nagyban különbözhetnek. A programozók minden ellenfél jellegzetességét, sebességét, ellenállóképességét, tűzerjét és intelligenciáját külön meghatározták, ezzel növelve a program változatosságát.

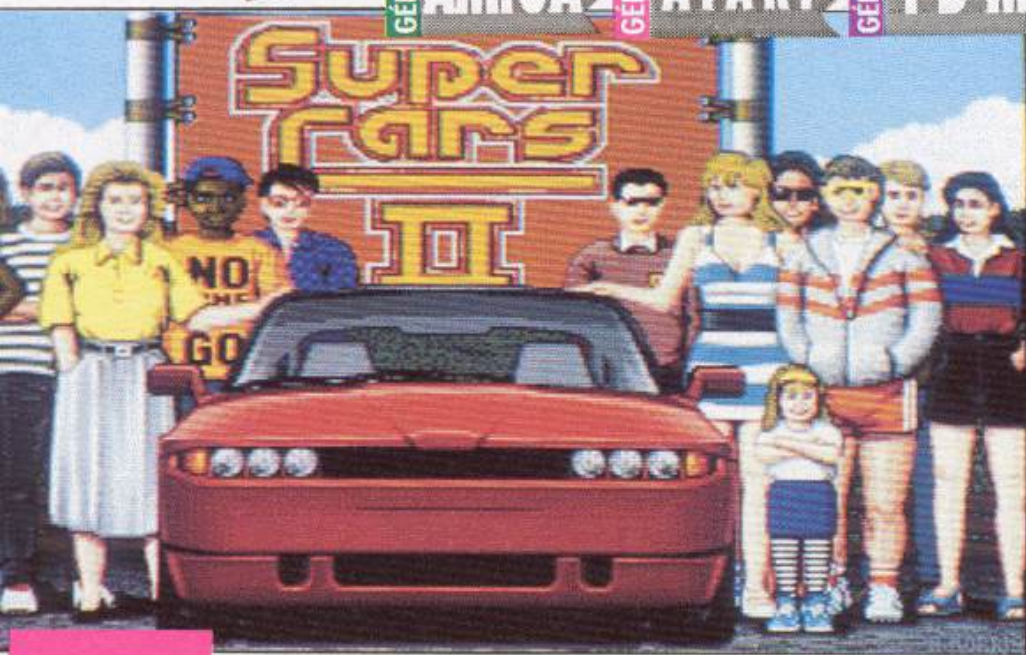
A játszhatóság könnyítése érdekében a készítő

pályakódokat helyeztek el, melyeket minden egyes szint utáni első pályán kaphatunk meg. Ezek a következők: HAW, OMJ és DRI. A kódok beírása után az események a shopban kezdődnek, majd a 80 000 arany elvásárlása után folytatódik a küzdelem.

A játék grafikai adottságai, mint általában a Bit-map-programoktól elvárható, minden gépen a legjobbak közé tartoznak. Az ellenfelek mérete 32×32 pixel-ig terjed, és egyidőben 10 mozgatható a képernyőn. Hősünkre a 48×32-es paraméterek jellemzőek, s emellett a folyamatos mozgást 18 animációs fázis biztosítja (10 db séta, 8 db lövés). Az Atari ST változat a Turricon II-vel együtt új korszakot nyitott a gép történetében, ugyanis ezek az első igazán kellemesen scrollozó programok. Ne felejtjük el, hogy a háttérgrafika 16 színű! Akár a Speedball II esetében, a zenét itt is a Nation 12 szerezte.

Végül is, attól tartok, hogy ez a program tényleg





Gremlin Graphics



s (mint látni fogjuk) kiderül, hogy az Easy-fokozat sem olyan easy! A vezérlési lehetőségek közül a tűzre gyorsítás és lassítás közt választhatunk. Jómagam az előbbi ajánlom, mert így könnyebb a rakéták és egyéb „sportszerű” eszközök használata. Mielőtt elindítanánk a versenyt javaslom, hogy angolból gyenge lábon állók kapcsolják ki a kommunikációs képernyőket, mert a tesztekre adott helytelen válaszok esetén csak elveszíthetik nehezen megtakarított pénzüket. Aki viszont alkalmasnak tartja magát, hogy botor közlekedési, vagy KRESZ-kérdésekre válaszoljon, nyugodtan próbálja ki szerencséjét.

Egy-egy futam befejeztekor a helyezéstől függően kapunk bizonyos mennyiségű anyagi támogatást, amellyel aztán finanszírozhatjuk saját járgányunk javítását. Az elszenvedett kártól (Damage) függően megjelennek a képen a hibás alkatrészek, árai társaságában. Miután helyreállítottunk mindent, és még maradt pénzünk, menjünk és vásárol-

junk (Trade) valami extra fegyvert, amivel később könnyedén legyőzhetjük ellenfeleinket. A következő lehetőségeink vannak:

- Forward Missile: Előre kilőhető rakéta, ami nem változtatja irányát, és elpusztítja az első objektumot, ami útjába kerül.
- Rewind Missile: Ugyanaz hátra.
- Momer: Az út nyomvonalát követő lövedék, ami felrobbantja a hozzánk legközelebb haladó autót.
- Super Missile: Pajzsként körben forog körötünk, és mindent tönkrezúz, amihez közelhajtunk.
- Mine: Időzített akna.
- Armour: Páncélzat, ami óv a kocsit erő károktól.
- Engine: Növeli a motor teljesítményét.
- Nitro: Használatkor autónk hirtelen nagy sebességre kapcsol.

Állandóan kövessük az árfolyamok ingadozását, mivel minden körben az egyes cikkek díjszabásai igen szélsőségesen változhatnak! Ezt figyelembe véve mindig abból vásároljunk (buy) sokat, ami az átlagos árához képest épp most olcsó, és mindig azt adjuk el (sell), ami éppen drága! Ezzel a manipulációval nagy pénzekre tehetünk szert s megvásárolhatjuk az ideális municiókészletet. Törekedjünk arra, hogy minden menetben szabaduljunk meg teljes ingóságunktól, hogy az a következő körben duplán kamatozzék! Egyszerre két különböző fegyvertípust használhatunk. Ezeket a „Front” (tűz plusz joy előre) és „Rear” (tűz plusz joy hátra) parancsokkal állíthatjuk be a versenyeket összekötő köztes képernyőn.

Néha nagy bosszúságot okoz, hogy a programozók egyáltalában kitalálták ezt az ostoba rakétázást, mert nagyon megkeseríti a versenyző életét egy-egy jól célzott lövés. Ennek ellenére azSCII-ről szinte semmi rosszat nem lehet elmondani. Az alagutak, gödrök, ugratók, kapuk, kereszteződések és vizes, jeges, havas akadályok teszik a játékot az eddigi legjobb madártávlatú autóversennyé, nem beszélve a pályák méretéről, ami az eddig látott egyképernyős versenyekhez nem is hasonlítható. Ha rá is unnánk, csak az vigasztalhat bennünket, hogy nemsokára itt a Lotus Esprit második része, és hogy a 64-es tábor se szomorkodjék, a cég piacra dobta a legendás Super Cars 8 bites változatát is!

Jean

	AMIGA	ATARI	IBM
ÉRTÉKELÉS	2	4	6 8 10
GRAFIKA			
ZENE-HANG			
JÁTSZHATÓSÁG			
HANGULAT			
ÖSSZEHATÁS			

WARLOCK

The Avenger



Kik is voltak a boszorkánymesterek, vagy más néven druidák?

Rémséges változások mentek végbe Belorn mágikus földjén. A pokol utolsó és alávaló varázslója, Acamantor átvette a hatalmat az egykor békés terület felett, s attól az időtől fogva gonoszságának árnyéka rettegésben tartja a hajdanán boldog lakosságot. A rettegett uralkodó visszavonultan, kastélyának legalsó, kilencedik bugyrában hajtja végre ördögi cselekedeteit. Erődtítménye közönséges földi halandók számára bevehetetlen, mert pókok, kígyók, meglevenedett csontvázak, s egyéb kreatúrák mellett négy démoni herceg is őrzi, melyek csak agyafúrt varázslatok útján pusztíthatók el. Ennek okáért hosszú időn át nem volt ember, ki szembe mert volna szállni a gonosszal, de a várokozás meghozta gyümölcsét, mert megérkezett Warlock, aki fogadalmat tett, hogy behatol a sötétség kastélyába, és bosszút áll a kegyetlenség fejdelmén.

Warlock, azaz boszorkánymester, egy olyan ember, aki az ördöggel paktálva hajtja végre gonosz varázslatait. A közhiedelemmel ellentétben nemcsak nők, hanem férfiak is lehetnek boszorkányok. Gondoljunk csak a nemrégiekben bemutatott azonos című fantasy-filmre, ahol hasonlóképpen két varázsló küzd egymás ellen.

A játék az 1986-ban kiadott „Druid” című program felújított változata, amely őséhez képest szinte semmi lényeges változtatást nem tartalmaz. Aki azonban nem ismerné ezt a stílust, az könnyebben elképzelheti, ha gondolatban összekever egy Pac-man és egy Gauntlet típusú programot. Főhősünknek, Druidának célja, hogy végül legyőzze magát a gonosz erődtítményének kilenc szintjén, kezdve a palota kertjén, s végighaladva az utolsó rejtett szintig. Útközben a legkülönbözőbb ellenfelek törnek életére, s ha nem a megfelelő ellenszerezéssel válaszol támadásukra, bizony hamar befejezi evilági pályafutását. Ezenkívül a földön elhelyezett energiaelszívók, tócsák és patakok is rendkívül veszélyesek lehetnek. Ezek ellen a defenzív fegyverek egész arsenálja áll rendelkezésünkre, melyeknek mindmindent külön meghatározott szerepük van. A három legfontosabb a víz, a tűz és az elektromosság, melyeket a rántóról lények áradata ellen vethetünk be. Nagyon fontos, hogy mindig a megfelelő típust használjuk, mert ellenkező esetben a kívánt hatás csak sokszoros találat esetén érhető el. Rendkívül hasznos védekezési forma a láthatatlanság, mert használatakor támadóink teljesen megzavarodnak, s elvesztik előaddig oly kifinomult tájékozódási képességüket. Megcsappanó energiakészleteink pótlására több módszer is kínálkozik. Barangolás közben gyakran találkozunk a földön mozgó kis pentagrammokkal, melyek hamar regenerálják erőnlétünket.

Egy másik módszer a káosz (chaos) használata, mely hatalmas robbanás kíséretében elpusztít mindent, ami mozog és egyben helyreállítja az energiaszintünket jelző potmétert. Ez a fegyver vethető be azokban az esetekben, mikor más módszerrel nem közelíthető meg egy bizonyos objektum; így segítségével átkelhetünk patakokon és tócsákon, de a démoni hercegek elpusztítása is ekképpen zajlik. Az első robbantást akkor hajtjuk végre, mikor megpillantjuk az első tűzcsóvákat, melyek az örök

szájából lövellnek ki. Ekkor a lángnyelvek folyamata megszünik, és megközelíthetjük a rettegett demont. Ez az alkalmas pillanat arra, hogy felrobbantassuk a második káoszt, s elpusztítsuk Acamantor egyik gonosz megbízottját. A játék igazi varázsát a gölem adja, mely egyaránt kezelhető automatikusan, és irányítható a másik joystick segítségével is. Nagy darab barátunknak az a feladat jutott, hogy testével védelmezze gazdáját az özönlő ellennel szemben. Fontos, hogy a lépcsőkön való közlekedéskor csak akkor tarthatjuk meg őrönket, ha szorosan a varázsló nyomában lépünk át a következő szintre. A meghatározott számú fegyverek pótlására úton-útfélen adódik lehetőség a különböző helyeken elhelyezett kincsesládákban. Minden ilyen alkalommal csak egy eszközt választhatunk, s tegyük ezt nagy figyelemmel, mert sokszor a csábító nagyobb mennyiségek választása miatt hiúsul meg küldetésünk! Fordítsunk nagy gondot a kulcsok kezelésére is, mert az ajtók csak akkor nyílnak, ha druidánk a megfelelő helyen áll!

Mindent egybevetve a játék a misztikus zenének és a látványos bevezetőnek köszönhetően rendkívül hangulatos. Az Amiga-változat ellenben egyáltalán nem használja ki a gép által nyújtott lehetőségeket, s minden élet elvesztése után kénytelenek vagyunk újra végignézni a tizedszerre már nem is annyira hangulatos bevezetőt. Ez hamar kedvét szegi a kezdetben lelkes játékosnak. Azonban a türelmes, mászkáló játékokat kedvelő „Druid-rajongók” ideig-óráig örömeiket lelhetik a bosszúálló boszorkánymester kalandjaiban. Jó szórakozást!

Billentyűzfunkciók:

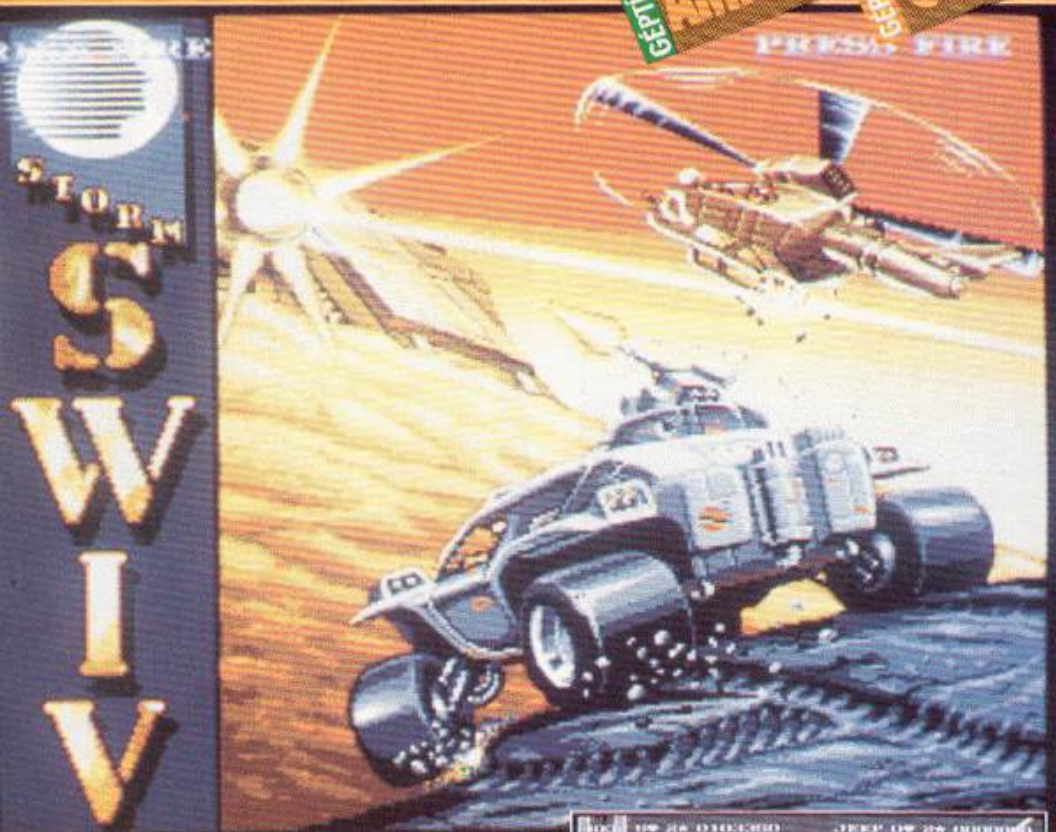
- F1 – Kulcs
- F2 – Láthatatlanság (invisibility)
- F3 – Golem
- F4 – Chaos
- F6 – Fegyvercsere: víz, tűz, elektromosság (water, fire, electricity)
- F7 – Golemnak kiadott parancsok: vár, elküld, követ, (wait, send, follow)
- F10 – Golem manuál/automata irányítása
- P – Pause be/ki

A druidák az egykori Római Birodalom gall provinciájának vallási vezetői voltak. „Gallia az Alpeseken túli, vagy tulajdonképpen Gallia Cisalpina, a mai Franciaország, Belgium és Svájc nagyobb része. Határai Augustus korában délen a Középtenger (Földközi-tenger) és a Pireneusok, nyugaton az Atlanti-tenger (Atlanti-óceán), északnyugaton a Gallus-tengerszoros (Doveri-szoros) és a Germaniai-tenger (Északi-tenger), keleten a Rhonus (Rajna) és az Alpesek.” A druidaság eredetére több ókori feljegyzés is utal. Caesar szerint ez a tekintélyes réteg Britanniából származik, s innen származott mindenüvé a kelta faj terjedésével. Ennek a vezető rétegnek a képviselői szerzetszerű rendet képeztek, melynek tagjai a műveltek osztályából kerültek ki, így megtalálhatóak voltak köztük a nép papjai és tanítói, valamint a nemzet bírái és orvosai. Ők szolgáltatták a törvényt és szabták ki büntetést az ellenszegülőkre. Egy bizonyos időpontban évenként egyszer gyűlést tartottak Gallia középpontjában, ahol a perlekedő felek (még a gallok ellenségei is) tőlük kértek igazságot. Az adózástól és fegyverforgatástól mentesek voltak, csak külső behatolók ellen álltak csatasorba. Társaságukba a felvételt csak előkelő családok sarjai kérhették, befogadásuk hosszadalmas s titkos keretek közt zajlott.

Tanításaik közt szerepelt az erkölcs, jog, számtan, csillagászat, természettudomány és orvostudomány. Vallásuk jelképes többistenhit volt, és keresztény szemmel nézve több elítélendő szokást is tartalmazott, így az emberáldozatot különösen fontosnak tartották, ill. gyakoroltak jóslást a madarak röptéből és hangjából, állatok beleiből, levágott emberi testrészek rángatózásából, álomlátásból, és az égitestek mozgásából. Vallási összejöveteleiket az éj leple alatt, sűrű tölgyesekben tartották, ahol szellemidézésrel és egyéb démoni tevékenységekkel foglalkoztak. Az oltár előtt egy druida mindig fehérbe öltözve állt, és fejét tölggykoszorú övezte.

Caesar idejében komoly támogatást élveztek, mert az uralkodó politikai célokra, és a nép manipulálására használta fel őket. A későbbiekben Tiberius és Claudius korában a kegyetlen üldöztetések miatt kultúrájuk hanyatlásnak indult.

Jean

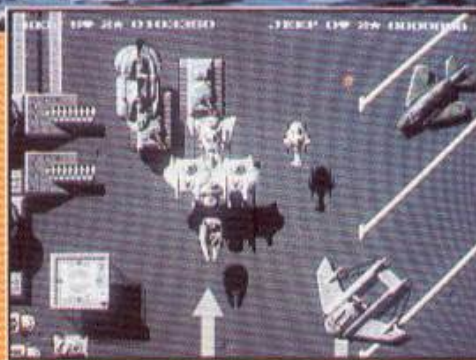


Silkworm IV

Strom - Sales Curve

Az ellenség területén tevékenykedő ügynökök sorozatos jelentései a határ mentén felhalmozott nagyméretű katonai erőkről tudósítanak. A kémek jelentéseiben olyan csapásmérő fegyverekről van szó, melyek potenciális veszélyt jelentenek országunk biztonságára. Nem vitás, a szomszédos állam csendben készül a végső leszámolásra. Azonban mielőtt komolyabb katonai erőkkel megtennék a szükséges válaszlépéseket, a haderő vezetősége egy különösen erre a célra kifejlesztett military-páros bevetése mellett dönt. Megindul a „Selyemhernyó IV” fedőnevet viselő akció...

A Silkworm, Ninja Warriors, Saint Dragon és hasonló magas színvonalú produkciók után a Random Access programozó gárdája eddigi legsikeresebb programját dobta piacra. AzL, hogy miért pont a négyes sorszámot választották, mindenkinek a fantáziájára bízom, de bátorításként csak annyit lehet, hogy még a kiadó sem tudja, miért e név mellett döntött. Persze sorszáma ide vagy oda, az Amiga-arcade játékok történetében mindenképpen az SWIV viszi a pálmát. Aki ebben kételkedik, az tegyen egy próbát. Töltsön el fél órát programunk társaságában, majd próbáljon játszani az eddig olyannyira bálványozott Xenon II-vel, vagy Battle



Squadron-nal. Mind játszhatóság, mind grafika/hang szempontjából csalódní fog.

Miért is olyan jó az SWIV? Több érv is szól amellett, hogy ez a programot válasszuk az új etalonná. Először is, a készítő feladta azt a rossz szokásukat, hogy a játéktérrel a képernyő kis hányadára zsugorítsák össze. Ez számos olyan jelenséget vonhatott maga után, amely lassította a program futását. A külső szemlélő azonban ebből nem tapasztal semmit, a mozgás folyamatos, az ellenfelek még így is néha túl nagyok, és túl sokan vannak. Másik, eddig még soha nem tapasztalt újítás, hogy a pályák közt nincs megszakítás, ezzel minden egyes főellenség elpusztítása után azonnal folytatódik a játék. Ezt úgy sikerült megoldani, hogy a program menet közben folyamatosan tölti be az új grafikai elemeket, így a Szellemváros, a sivatag, a tenger és Xevious földje összefüggő terepet alkot. Az audio-rész is kiválóan sikerült, mert a játék kihasználja az Amiga stereo lehetőségeit. Ha helikopterünkkel a bal oldalon harcolunk, a robbanások is a bal hangfalon szólnak, s amennyiben helyet változtatunk, a hangok is úgy tolnak el a harcszintér másik oldalára. Sajnos a 64-es átiratban az Amiga-változat főbb előnyei nem kaptak

helyet, így nem tudák megoldani a folyamatos töltést, és természetesen a stereo hangtól és a teljes képernyőtől is el kell tekintenünk. A játék bevezetője azonban Amigán, 64-en is remekül sikerült, így a két program csak addig hasonlít egymásra, míg el nem kezdünk játszani, mert 8 biten a harctér első pillantásra egy shoot-em-up konstrukcióhoz áll közel, igaz, hogy a grafika és a játszhatóság itt is kiváló.

Az SWIV további előnyeihez tartozik, hogy a korábbi résztől eltérően a pálya felfelé scrolloz, ennek köszönhetően nagymértékben nő a helikopter és a jeep mozgástere, és egyben több esély adódik négy keréken harcoló társunknak a túlélésre. Csata közben gyakran találkozhatunk az előzőekből jól ismert gépsárkányokkal, melyek elpusztítása további munícióhoz juttat bennünket. Ilyen úton növelhetjük pontszámunkat, ill. tűzerőnk, valamint befolyásolhatjuk annak irányát is. Minden azon múlik, hogy a felvétel előtt hányszor találjuk el a kis bonus-négyzeteket. 64-en egy árnyalattal nehezebb a dolgunk, mert a gépszörny tönkretételét két lépcsőben kell végrehajtanunk. Kis „csalásra” ad lehetőséget, ha ONE PLAYER üzemmódban az utolsó életünk elvesztésekor gyorsan átnyergelünk a másik harci járgányra, ezzel megnöveljük életeink számát és folytathatjuk a küzdelmet.

Végezetül a SWIV-et értékelve csak felsőfokú jelzőket használhatunk, ami vonatkozik a grafikára, a hangokra, a játszhatóságra és a harcélmenyre egyaránt. A program betöltötte a lövöldözős arcade-programok területén már régóta tátongó űrt, s egyben felállított egy olyan mércét, melyet valószínűleg hosszú ideig nevével fog fémjelezni.

Amiga billentyűzetfunkciók:

Help - Irányításmód beállítása

F1...F3 - Helikopter

F6...F8 - Jeep

Cursor-gombok - Jeep/Heli mozgatása

Shift - Tűz

Amiga, Alt - Ugrás Jeep-pel

P - Pause be/ki

Esc - Kilépés

C64 billentyűzetfunkciók:

H - Pause be/ki

Q - Kilépés

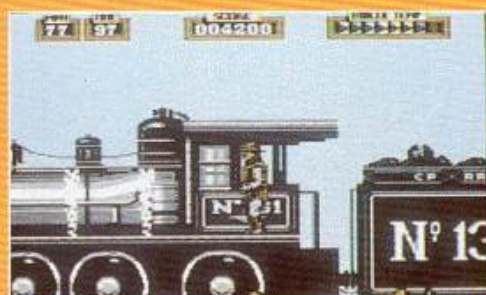
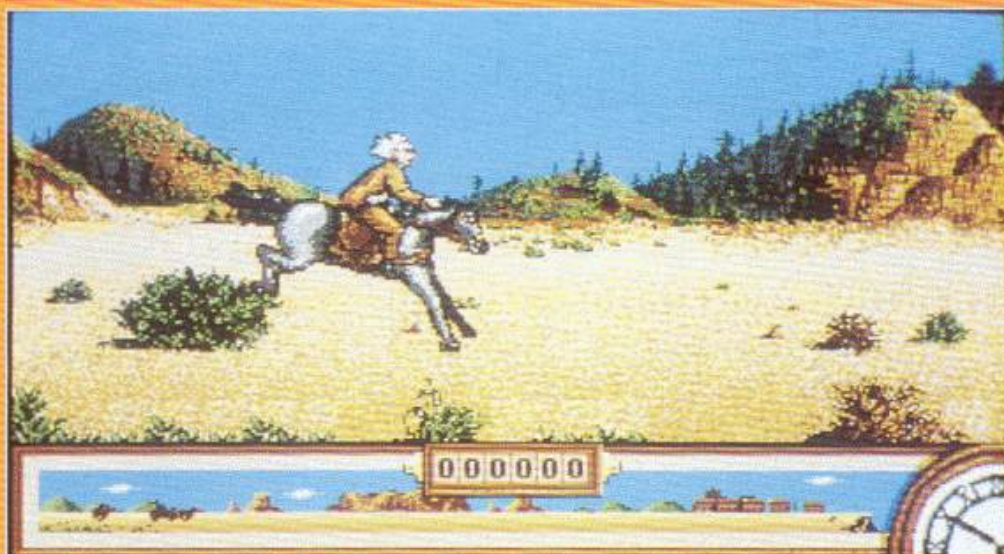
Jean

AMIGA C-64

ÉRTÉKELÉS 2 4 6 8 10



BACK TO THE FUTURE III



MirrorSoft

va, ami nem éppen szívderítő feladat, ugyanis az irányítás annyira kiismerhetetlen és nehézkes, hogy szinte lehetetlennek tűnik a szint végigvitele. A második a már jól ismert céllövészet: itt egy bizonyos idő alatt kell megfelelő számú banditát, valamint néhány szárnyas jószágot lelőnünk. Neheztésként időnként egy idős hölgy is megjelenik, akinek a lelövését a program valahogy nem nagyon honorálja... A harmadik szinten meg kell dobálnunk az ablakokból és az ajtók mögül elősettenkedő banditákat, végül az utolsó szinten egy vonaton egészen a gőzmozdonyig egyensúlyozva kell összeszednünk az időgép indításához szükséges speciális hajtóanyagot.

Lássuk az értékelést: a grafika átlagon felüli, különösen az utolsó pályán, ugyanis annyira élet-hűen követi egy vonat mozgását, amennyire csak lehet, anélkül, hogy a játszhatóság rovására menne. A hangeffektek és a zene végig jól kidolgozott, a programnak talán csak egy baja van, hogy semmi sem túl eredeti a megvalósításban. Még így is sokkal jobb, mint a többiek...

Aster

AMIGA C-64 SPEC	
ÉRTÉKEK	2 4 6 8 10
GRAFIKA	8
ZENE-HANG	7
JÁTSZATHATÓSÁG	6
HANGULAT	7
ÖSSZEHATÁS	7

Death knights of Krynn



SSI

Myrtani elpusztításával sem tartott sokáig a béke Krynn világában; Soth, a gonosz hadúr minden eddiginél félelmetesebb ellenfeleket állított a pusztítás szolgálatába: a halállovagokat. Ezek a félelmetes élőholtak a saját rendjüket megtagadó, gonosz cselekedeteket végrehajtó lovagok életre keltett földi maradványai, akik félelmet nem ismerve pusztítják az életet és az értékeket. Bátor kalandozóink ezt nem nézhetik tétlenül. Felkerekednek hát, hogy ismét a béke ügyét szolgálják Krynnben, legyvereikkel, varázslataikkal és cselekedeteikkel...

Sokat vártott magára a „Champions of Krynn” folytatása, s meg kell mondanom, nagyon örültem, amikor végre megjelent, ugyanis első része az egyik kedvenc játékom volt jó ideig. Azonban amikor betöltöttem, nagyot kellett csalódnom: mintha semmi se változott volna a játékok világában több mint egy év alatt! A grafika ugyanolyan csapnivaló, pontosabban nem egy mai programhoz illik, a hang enyhén szólva silány a mostani elvárásaimhoz képest. Az egyetlen pozitívum csupán az, hogy jóval ötletesebb küldetéseket kapunk a játék során, mint az előzőben.

Hiába, ideje lenne már észrevenniük a szerzőknek, hogy az ilyen egykaptafára készülő teljesen iantáziátlan kivitelezésű RPG-k felett végleg eljárt az idő...

Aster

C-64	
ÉRTÉKEK	2 4 6 8 10
GRAFIKA	8
ZENE-HANG	7
JÁTSZATHATÓSÁG	6
HANGULAT	7
ÖSSZEHATÁS	7

Történetünk a Vadnyugaton játszódik. A jó öreg Emmet Brown doki, az autóba szerelt időgép feltalálója úgy dönt, hogy hátralévő életét kedvenc olvasmányai helyszínén, a csodás Vadnyugaton tölti, ahol az élet mindig tartogat valami meglepetést az arra vállalkozónak. A meglepetés ezúttal az, hogy egy bandita, aki mellesleg a doktor régi ellenlábasának, Biff-nek az öse, meg akarja őt ölni. Marty McFly (aki, mint tudjuk allergiás arra, ha nyuszinak hívják) úgy dönt, hogy a jó öreg dokit nem hagyhatja cserben, ezért visszamegy az időben megmenteni a barátját. Aki a történet részletes folytatására is kíváncsi, annak a filmet, aki inkább maga is részesévé akar válni, annak pedig a játékot ajánlom.

A program során összesen négy feladatot kell teljesítenünk a szebb jövő/múlt érdekében. Elsőként a doki jövődobelijét kell utolérnunk lovagol-

Talán a tengeralattjáró az egyetlen olyan harceszköz a haditengerészet kötelékében amelyet ennyire sokoldalúan kihasználnak, kihasználtak. A történet 1851. febr. 1-jén kezdődött, amikor Wilhelm Bauer mérnök a világ első tengeralattjáró hajóján próbaútra indult. Ez a hajó gyorsabban és mélyebbre süllyedt, mint azt bárki is várta. A 3 főnyi személyzet csak szerencséjével tudott megmenekülni. Ezután viszont még nagyobb mértékben indult meg a kísérletezés, sok-sok típus épült a világ különböző pontjain.

Már 1888-ban felismerték eme hajótipus haditechnikai fontosságát, ekkor rendelt a francia haditengerészet is, elsősorban partvédelmi feladatokra. Ezekben az évtizedekben határt szabott a fejlesztésnek, hogy az ismert technológiai eljárások nagyban behatárolták a vízkiszorítást és a merülőképeséget.

Az első világháborút megelőző években különböző mértékben, de minden ország hadereje fejlesztette tengeralattjáró-állományát. Ekkor már nem gőzgép, hanem a felszínen benzin, víz alatt elektromos motor vette át a meghajtást. Ekkor építettek először fegyvert a tengeralattjáróba, egy 45 cm-es torpedóvetőt.

A háborúban főleg a német hadvezetés használta. Jó eredményeket értek el, több nagyobb veszteséget okoztak az antantnak. Ezután minden flotta

bé kidolgozott tárgyakat, de még az üzenetek letörlesztésének az idejét is beállíthatjuk.

Ami nagyon pozitív, hogy a program minden játéktípusban menti a High Score-t, ezért érdemes küzdeni, viszont nagyon hiányolom, hogy nem lehet karriert indítani és minél több csatát megnyerve előléptetést, kitüntetésekkel szerezni. A beépített demo néhány képet villant elénk, ezeket nem hiszem, hogy bárki is huzamosabb ideig élvezni tudná.

Az akció-menüpont vezet a tulajdonképpeni játékhöz. Először célszerű a balti-tengeri gyakorló-küldetéseket választani. Itt mindent kipróbálhatunk, ami csak előfordul a játékban. Főleg a légeihárító ágyú használatát, a felszíni és felszín alatti torpedóindítást kell begyakorolni. A játékban a valósággal szemben egyszerűbb a felszínen maradvá a gépagyúval leszedni a merész Sunderland bombázót. A háborúban a németek egyik terve az volt, hogy erős légvédelmi fegyverzetrel (20 mm-es négycsövű löveg, 2 géppuska és egy 88 mm-es légvédelmi ágyú) ellátott U-Boot-ok nem merülnek le egy esetleges légítámadásnál, hanem erős tűz alá veszik a támadó gépet. Ez a módszer azonban nagy kudarcot vallott, mivel a fedélzeten tartózkodókat a repülő gépfegyverei könnyen megsebesítették. Gyorsan megszüntették a légvédelmi csap-

dákat. Nekünk azonban nem kell ettől tartani. A torpedó használatának gyakorlásánál mindig célszerű először a hajó adatait bemérni. Ez egy összehasonlító elemzésre alapul. Először az „M” megnyomására beméri az ellenség helyzetét és amikor másodszorra nyomjuk meg, a két adat különbségéből világossá válik a hajó helyzete, iránya és a sebessége. Ezeknek az adatoknak birtokában egyszerű a torpedó indításának irányát és idejét kiszámítani, kis gyakorlás után szinte mesterré válhatunk ebben a feladatban.

Kellően begyakorolva a fontosnak ítélt dolgokat, bátran kimerészkedhetünk a nyílt tengerre. Akik nem annyira magabiztosak, magukban választhatnak könnyítő dolgokat. A nehézségi fokozat sok más dologra kihatással van, például realisztikus módon nem tudjuk kívülről megnézni hajónkat és torpedót is csak a naszád hossz tengelyében láthatunk ki, ahogy a valóságban.

A tengeralattjáró-típusok főleg sebességükben különböznek. A legújabb VII-C típus minden szempontból a legjobb. Ez a modell már óránként 12

fokozott mértékben rendelte meg az új hajókat. Ebben a háborúban még nem tulajdonítottak nagy szerepet ennek a típusnak. A háború után ismét csak kisegítő feladatokra használták.

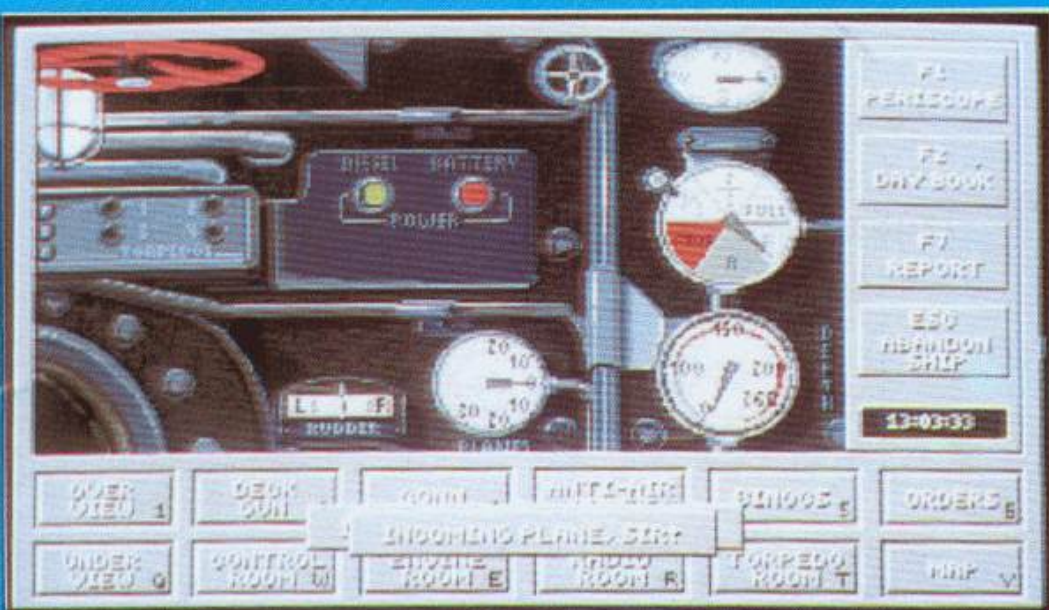
A második világháború lett a tengeralattjárók legnagyobb hadszíntere. 1939–40-es években megfelelő védekezés híján a német U-Boot-ok akadálytalanul pusztították a szövetséges flottákat. Később megjelentek a hatásos elhárító fegyverek. Ekkor tűnt fel az Asdic bemérő készülék, ami ellen az Anti-Asdic korongok nem nyújtottak védelmet, ezt a háború végéig eredményesen használták tengeralattjáró-vadászatra. Megindult a verseny a merülési mélység és időtartam növelésére. Ebben az időszakban kapcsolódik be a játék.

A „360” software-cég nemrég adta ki a Blue Max repülőszimulátort, és már itt is van egy másik ezidőben vízen játszódó szimulátor. Célunk, hogy 5 különböző küldetésben, beállítható nehézségi fokozatok között érzékeny veszteségeket okozzunk az angol- és az amerikai flottának. Az írók megtartották azt a jó szokásukat, hogy egy preferencemenüben megváltoztathatjuk a különböző alapadatokat. Ezek között kérhetünk sima vektorgrafikát digitalizált animációk helyett, nagyobb vagy kevés-



BOOT

GÉPTÍPUS
AMIGA



csomós sebességet képes elérni és hatósugara 3000 tengeri mérföld (5500 km). Ez az U-Boot a felszínen 671 tonnát nyomott, két-két Diesel- és egy villamos motorral volt ellátva, 572 db-ot készítették a típusból. Ezt látták el először légperiszkóppal, és ezt a hajót akarták bevetni az Egyesült Államok partjainál, óceáni utántöltés után.

Néhány közvetlenül a tengereláttjáróra vonatkozó paramétert is beállíthatunk. Ha nem akarjuk, hogy a torpedónkat elsodorja a vízáramlás, akkor a „Flawless”-re clickelve ezzel nincs többé gond. A túlélésnél kérhetünk gyors fedélzeti javításokat. Azonban aki komolyan akar játszani, az a „Javítás csak a kikötőben” pontot választja. Egyébként ekkor is lehet a játék közben javítást kérni, ugyanis a XIV. osztályú ellátóhajó rendelkezett a javításhoz szükséges alkatrész- és szakemberbázissal. Ha 1941 előtti felszerelést választunk, akkor kevesebb torpedótípus áll rendelkezésünkre.

Eme néhány paraméter beállítása után kezdődhet az akció. A küldetések időrendi sorrendben követik egymást, de bármelyiket választhatjuk. Először mint magányos naszád kapjuk az utasításokat. Később át kell törni a Gibraltárt védő angol rombolók vonalait. Az észak-atlanti őrárat talán a

legérdekesebb. A HX79 konvoj megtalálása a cél, aminek a hajóit elsüllyeszthetjük. Itt már egy Wolf-Pack-be csatlakozva megtámadhatjuk az Ark Royal repülőgéphordozót. Ezt a 22 000 tonnás hajót 60 repülőgéppel a fedélzetén valóságban is egy „falca” küldte a tenger mélyére. A küldetések nem követik nyomon a könyvet, nem illeszkednek abba. Talán egyedül a gibraltári küldetés van összhangban a regénnyel. Ezen a szakaszon úgy kell harcolnunk az ellenséges gépekkel, hogy nem merülhetünk a víz alá.

Maga az irányítás történhet billentyűzeten keresztül, vagy a mouse-zal. A képernyő alján található ikonok segítségével változtathatunk a különböző harcálláspontok között. Nagyon jó újítás, hogy lehetőségünk van az interaktív rádiókapcsolatra. Ez azonban még nincs valami magas szinten, mivel csak az előregyártott üzenetek közül válogathatunk, igaz, ebből van jó néhány. A rejtjelzésre is háromféle készüléket vehetünk igénybe, ami érdekes, bár semmi különbség nincs köztük. Ha valami komolyabb probléma akad vagy esetleg kimerült a muníció, akkor kérhetünk randevút az egyik ún. „Fejőstehén”-nel. Ez egy speciális XIV-es osztályú hajó, ami nem tud támadó tevékenységet kifejteni,

csak ellátó feladatokra használható.

A torpedótérben határozhatjuk meg, melyik csőbe milyen típusú torpedót töltünk. Nagy hiba azonban, hogy nem dönthetjük el, melyik csővel tüzelünk, az első cső indít először, a második másodszor stb... A torpedóknak három csoportja van.

„Acoustic” típus, ez egy passzív hidroakusztikus változat, a hajócsavar kavitációs zajának hatására vált ki gyújtó robbanást. Viszonylag pontos találat szükséges.

A „Looping” típusnak az az érdekessége, hogy kacsázva halad a cél felé, kisebb módot adva a célpontnak a manőverezésre. Csapódó gyújtóval van ellátva, ami ütközéskor robban.

Talán a „Magnetic” torpedónak van legérdekesebb története. Ezt nagyon széles körben alkalmazták a németek. Egy bizonyos időponttól kezdve azonban egyre több torpedó mondott csődöt. Több száz kilőtt torpedóból csupán néhány robbant fel. Ennek a magyarázatát az adta, hogy ez a torpedó a hajó mágneses terének hatására robbant. Az angol haditengerészet azonban teljes épségben kifogott egy víziaknát, aminek a gyújtója megegyezett a torpedóéval. Rájöttek, hogy ha a tenger alá fektetett elektromos kábel fölött hajóznak át, akkor a hajó mágneses tere depolarizálódik. Ezt a módszert

alkalmazva a német torpedók nem érzékelték a hajó mágneses terét, mivel nem volt.

A térképszobában tekinthetjük át a környezet képét. A vizuálisan azonosított hajókat is rárajzolja a térképre. Navigációs pontokat határozhatunk meg, ahova automatikusan elindul a hajó. Itt történik az idő gyorsítása, ami hasznos, hogyha egy bizonyos helyszín felé haladunk és nem történik semmi érdekes ütközésben.

A torpedóvetés távcsővön vagy a periszkópon keresztül folyik. Ekkor nagyíthatjuk ki a célpontot, típusazonosításra. A nem realizáltikus módon van lehetőségünk a torpedó szemszögéből követni annak útját, hogy egy újabb tüzelésnél korrigálhassuk az irányt.

Ha egy küldetést sikeresen teljesítettünk, akkor megkapjuk rádióan az utasításokat, hogy hol kell befutnunk a missziót. Miután befutottunk a kikötőbe, egy statisztikát kapunk az elsüllyesztett hajóter nagyságáról, a lelőtt gépek számáról. Ez utóbbi adat akár száz fölé is emelkedhet, ami teljességgel irreális.

Azonban hiába lettünk volna a legjobb kapitány a Kriegsmarine-nak, akkor se tudtuk volna megváltoztatni a II. világháború menetét. A szövetséges

„Das Boot” – a regény

A regényt Lothar-Günther Buchheim azzal a szándékkal írta, hogy emléket állítson annak a 30 000 katonának, akiket a német hadvezetés küldött a halálba. A könyv realisztikusan érzékelteti azt az emberfeletti lelki nyomást, amely a keskeny acélsőbe bezárt emberre nehezedik. A hitleri propaganda csodafegyverének kikiáltott tengeralattjárókon az életkörülmények szinte embertelenek voltak. 40 ember volt összezsúfolva egy hajón, akiknek többsége még a 20. életévét sem töltötte be. A legénység részére egy WC állt rendelkezésre. A motorok éjjel-nappal dolgoztak, a villany állandóan égett, a szagok kavalkádja töltött be minden helyet. Amíg az emberek egyik fele szolgálatban volt a másik aludt. Az alvás az állott levegő, folytonos rázkódás mellett nem volt könnyű, azonban a kimerítő szolgálat után megváltás volt. Egy hajó gyakran hónapokig volt távol kikötőjétől, a napok



légháritás ugyanis annyira tökéletes lett, hogy a német U-Boot-oknak szinte semmi esélye nem maradt a háború végére. Inkább nem merészkedtek ki, mert már a kikötő elhagyása után általában megsemmisültek.

A fejlődés nem állt meg. A háború után főleg a méreteket növelték és minden akkor ismert techni-

támadni. Repülőeszközök elleni harcra is vannak légvédelmi rakétái (pl. Stinger). Nukleáris tüdőanya-ga lehetővé teszi, hogy többször megkerülhesse a Földet. A levegőt és az ivóvizet a tengerből nyeri, hónapokat tölthet a víz alatt. S még ma is egyre újabb és újabb tudományos felfedezéseket haszno-



kai újítást beépítettek. A lényeges áttörés csak 1954-ben következett be, amikor az USA-ban megépítették az első nukleáris tengeralattjárót, a Nautilus-t. A többi állam csak később volt képes ilyen fejlesztésre. A SZU 1958-ban, az Egyesült Királyság 1963-ban, Franciaország 1969-ben és végül Kína 1971-ben bocsátotta vízre nukleáris hajóit. Több nemzet nem rendelkezik hasonló kategóriájú egységgel. 1959-ben jelent meg az amerikai Skipjack osztály 6 hajója. Ezek voltak az első vadásztengeralattjárók. Nagy teljesítményük (15 000 LE) és kis súlyuk miatt voltak alkalmasak erre a feladatra. Ebben az időben vették át a rakétahordozó tengeralattjárók felszíni nagy hajók szerepét, stratégiai ütéserővé váltak.

A mai korszerű hajó sebessége eléri a 70–80 km/órát, merülési mélységük akár 800–1000 méter is lehet. A nagyobb rakétahordozók akár 25 000 tonnás testükben már 20–24 db interkontinentális rakétát hordoznak, mindegyik több robbanófejes. Aktív, passzív felderítőrendszereivel több száz kilométerre is képes érzékelni a vízi, víz alatti tárgyakat. Torpedói önirányításúak, követik az ellenfél mozgását. Rakétaival, robotrepülőgépeivel 60–80 km-re levő felszíni, víz alatti ellenséget tud

sítanak a víz alatti fegyvernemnél, még gyorsabb, még korszerűbb felszereltségű tengeralattjárók születnek.

Jó lenne, ha a legközelebbi Three-Sixty program egy ilyen hajó parancsnoki tornyába vinné el a játékost.

Rob

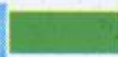
AMIGA

ÉRTÉKEK 2 4 6 8 10

GRAFIKA



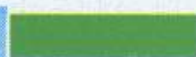
ZENE-HANG



JÁTSZATHATÓSÁG



HANGULAT



ÖSSZEHATÁS



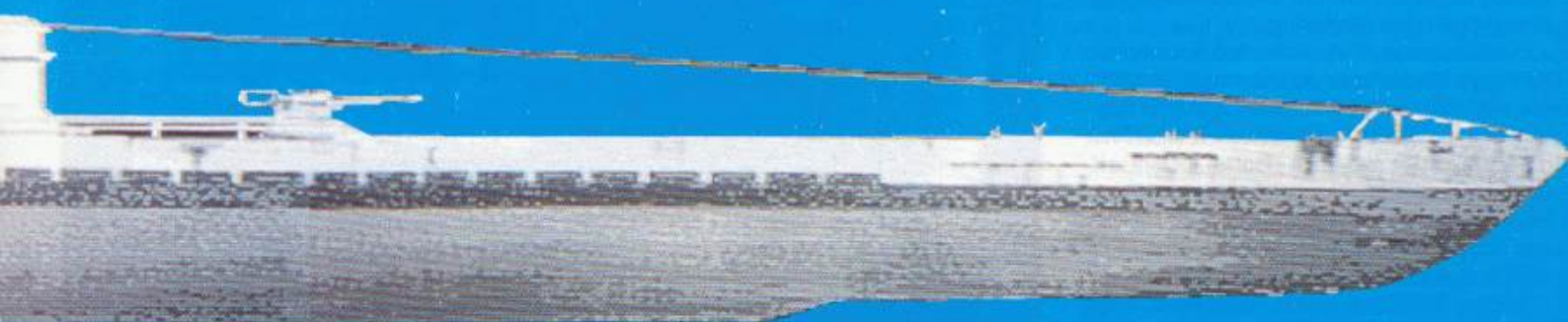
BOOT

eseménytelenül teltek. Egy-egy támadás alatt viszont akkora volt a feszültség, félelem a haláltól, attól, hogy ez a parányi lélettér semmivé válik, egy kis roncs lesz a hatalmas óceánban, magával rántva az embereket, hogy többen nem bírták ki, éveket öregedtek. Ez a létbizonytalanság végig jelen van a regényben.

1941 őszén a megszállt Franciaország egyik kikötőjéből indul útnak az U-96. 43 főnyi legénységre újoncokból áll, ez az első harci bevetésük. A kapitány 30 éves, ő már öregnek számít. Az első napokon az életet csak néhány gyakorlat szakítja meg. Azonban nemsoká a 30 hajóból álló XB73-as konvoj tűnik fel a láthatáron. A tengeralattjáró torpedótámadásra készülődik. A támadás pillanatában egy torpedóromboló fordul 0 pozícióba, megtámadja a hajót. A küzdelem elkezdődik. Mélységi bombák robbannak mindenfelé, de nem sikerül találatot elérni. Az U-96 megmenekül, de ezután

mintegy 3 hétig víz alatt kell tartózkodniuk, mikor is egy újabb konvoj tűnik fel. Egy szállítóhajót sikerül torpedókkal elsüllyeszteni, a megtorlás nem marad el. Romboló vadásznak a hajóra, ami a hivatalos tűréshatárnál többszörte mélyebbre, 800 lábra ereszkedik le. A felmerülés után a célpont egy égő tartályhajó. A „Lanconia-parancs” értelmében nem vehetnek fel túlélőket. Néhány nap múlva új parancs érkezik, át kell törni a Gibraltárt védő angol blokádot. A felszínen lopakodva egy repülőgép súlyosan megrongálja a tengeralattjárót, ami ennek következtében süllyedni kezd, meg sem áll 930 láb-ig. A levegő kevés, minden ember dolgozik, a hajót sikerül centiméterről centiméterre kiemelni a fenékről. A sok erőfeszítés meghozta gyümölcsét, a hajó visszatért La Rochelle-i támaszpontjára. Az ünnepség közepén azonban angol bombázók tűnnek fel s az oly sokat kiállt tengeralattjáró a víz alá süllyed mindörökre.

Rob



„Boot” – a film

A film a német filmkészítés eddigi legnagyobb vállalkozása. Elkészítési költsége meghaladta a „Star Wars”-trilógia első részének (New Hope) anyagi befektetését, mintegy 11 millió dollárra volt szükség. A filmet Wolfgang Petersen rendezte, aki több, díjjal elismert filmje után 1980. júl. 7-én kezdte el forgatni a Hajót. A film előkészületi munkái négy évig tartottak. Ekkor készült el a forgatókönyv, ekkor készítettek el két életnagyságú modellt és három kisebbet. Az eredeti alapján készült másolatok tömege elérte az 50 tonnát. Ezekben éltek a színészek a matrózokkal hasonló körülmények között, néhányan tengeribetegek is lettek a forgatás alatt.

A jeleneteket a stúdióon kívül a könyvben szereplő helyszíneken forgatták, többek között Dánia partvidékén, Helgoland térségében és az eredeti kikötő, La Rochelle partjainál. A kétévi forgatás alatt 300 000 méternyi filmet használt fel a 250 fős stáb.

Az elkészült alkotás a világ sok országában sikert aratott. A magyar mozik is sokáig játszották.

Rob





Digital Integration

Az „F16 Combat Pilot” után egészen meglepő húzás a Digital Integration-től, hogy ezúttal a már jól bevált módszert nem követték, s pályafutásukat nem az F16-II-vel folytatták, hanem egy számukra teljesen ismeretlen területre, a lövöldözős játékok birodalmába merészkedtek be.

Amennyiben ugyanolyan fanyalgó típus lennék, mint egy-két szerzőtársam, akkor csak annyit írnék, hogy jobb lett volna, ha a DI programozói mégis az F16-II-t írják meg. Szerencsére azonban van néhány minimális érv, ami a program mellett szól. A grafika (szerintem) a legnagyobb jóindulattal sem fedi a reklámokban szereplő „szuper-élethű-animációt”, ezt leszámítva azonban nézhető. A hang egészen jó, legalábbis ami a bevezetést illeti.

Néhány mondattal ezelőtt megígérttem, hogy lesz valami újdonság is a játékban. Nos, ezt leginkább az a furcsa momentum jelenti, hogy a megnyeréshez küldetéseket kell teljesítenünk, s ezek közül az első egészen ötletes. Ennyit a kritikus hangvételről, s mivel nem teljesen egyértelmű, hogy mit kell csinálni a játékban, ezért most röviden leírjuk a '64-es verzió megnyerését – ugyanis abban csak három küldetést kapunk.

Az irányítás teljesen szabványosan botkormánnyal történik, az egyetlen újítás, hogy a nálunk lévő segédeszközök közül a „Return” billentyűvel választhatjuk ki az éppen szükségeset. A TORCH egy egyszerű lövedék, a YOYO olyan lövedék, amely nem csak egyenesen tud repülni, a SMART pedig a jól bevált „Mindent-Kiirtunk-A-Képernyőn” – jellegű fegyver. A TURBO öt másodpercre felgyorsítja a mozgásunkat, a SHIELD ugyanennyi időre megvédi a támadóktól, a PLASMA pedig „csak” az egyik oldalon irtja ki ellenfeleinket...

S most lássuk a küldetéseket:

1. Őrhajónkat kalózok támadták meg s beindították az önmegsemmisítő rendszert. Csak úgy maradhatunk életben, ha megtaláljuk a különleges kristályt, ami a destrukciót képes leállítani. Menjünk el egészen a pálya bal felső széléig (itt falba ütközünk), majd menjünk egy kicsit jobbra. Egy



kapcsolószerű tárgy van előttünk; löjünk bele, a TORCH-ot használva. Most menjünk tovább lefele; egy izzó vörös valami állja utunkat. Várjuk meg, amíg a légbuborék közvetlenül a bejárat alá ér, lépünk bele, és kövessük a mozgásunkkal, egészen a vörös valami jobb széléig. Itt szálljunk ki, löjünk bele az állványba s ekkor – ha mindent jól csináltunk – rövid időn belül megjelenik a kristály és elindul rendeltetési helye felé. Kövessük mozgásunkkal, de vigyázzunk arra, hogy a kristály NEM mozog, ha nem állunk úgy a figuránkkal, hogy a kő is látható legyen! Egyetlenegy helyen akad némi problémánk, ugyanis látszólag nem tudunk átjutni az ide-oda kapcsolódó csöveken. Itt az a taktika, hogy bekapcsoljuk a TURBO-t, ekkor a fal abbahagyja a mozgást s most már tudunk rajta keresni egy átjárót. Amikor a kristály eltűnik egy ugyanolyan állványban, mint amilyenből elindult, menjünk tovább balra és álljunk rá a kis emelvényre. Ezzel végetért az első küldetés.

2. El kell jutnunk a központi számítógéphez, de ide csak az üzemanyagtartályon keresztül (!!!) vezet út. A feladatunk, hogy a gamma-halakat (!) elkerülve érjünk hozzá minden kis energiabombá-

hoz s ha az összeset felrobbantottuk, akkor a pálya jobb szélén található csavarkulcsot kell felszednünk. Miután ezzel megvagyunk, menjünk vissza a startpozícióra s most már csak az utolsó feladat maradt hátra.

3. A központi számítógép megsemmisítése. Igen könnyű dolgunk lesz ezen a szinten, miután a programozók végképp kifogytak az amúgy is igen vékonyan csordogáló ötletekből. Egyetlen tennivalónk, hogy folyamatosan jobbra haladva kilőjük az összes utunkba kerülő tárgyat. Egy kis mászkálás után jön először egy terminál szétlövése, majd a legdrasztikusabb dolog: a lövöldöző (!?) számítógép apró darabokra robbantása...

Hát ennyi volna maga a program, mindenki eldöntheti, hogy megfelel-e az ízlésének vagy sem, nekem valahogy nagyon felelősnek, össze nem illőnek tűnt ez az egész beteges sztori a még rosszabb befejezéssel. Egyszer azért nyugodtan megnézheti mindenki...

Aster

C-64

ÉRTÉKEK 2 4 6 8 10

GRAFIKA

ZENE-HANG

JÁTSZHATÓSÁG

HANGULAT

ÖSSZEHATÁS



FANTASY

Kalandok és sárkányok /AD & D/

Újra itt a Fantasy Rovat, amelynek (úgy tűnik), lassan hagyományai lesznek. Az olvasói levelek szerint van rá igény, ennek nagyon örülök, ezek szerint a kezdeményezés nem volt értelmetlen. A mostani négy oldalon megpróbálom minél több hasznavehető információt adni, persze nem ígértem, hogy mindenkinek a kíváncsiságát ki tudom elégíteni, legfeljebb majd a következő, vagy az azutáni számban.

Először is olyasmiről szeretnék szólni, ami sok AD&D-t ismerőben kérdés-ként vetődhetett fel. Miszerint, ha már szabályokról írok, akkor azok az első vagy a második AD&D kiadásból valók. Tudniillik, az egész AD&D szabályrendszer nem is olyan régen átdolgozták, újrafogalmazták, kijavították a hibákat, és kiadták az egészet újra, „AD&D, 2nd Edition” (2. kiadás) néven.

A legtöbb dologban megegyezik az eredeti játékkal, de sok homályos pontot tisztáztak, a szabályokat egyesítették. A dolog egyik célja az volt, hogy az eredeti több kilónyi szabálykönyv tartalmát egységesen három alapkönyvbe sűrítsék. Nos, ez nem egészen jött össze, mert mostanra már a második kiadás szabálykönyveinek a száma meghaladja az első kiadás könyveinek számát, és ember legyen a talpán, aki kiismeri magát köztük. A „homályos pontok eltüntetése” ugyan sok tekintetben megvalósult, de rengeteg újabb „homályos pontot” hoztak be, sokat pedig változatlanul hagytak. Amikor elsőre, találomra felütöttük a 2. kiadás szabálykönyvét (nem hosszas keresgélés után!) kapásból több nyilvánvaló ellentmondást találtunk, amit szerintem a kézirat egyszerű átolvasása után ki lehet szűrni. Véleményem szerint a 2. kiadásban domináns szerepet játszott az „adjuk el újra az egészet”-elv, és ez elnyomta az alkotó lelkesedést, ami a 2. kiadás várt tökéletességéhez kellett volna. Jelenleg Amerikában az AD&D-nek egy komoly problémája van, a sátnüldözők célpontját képezi. A játékban ugyanis néha alvilági démonokkal, ördögökkel kell megküzdeni, ezért a játékok „sátnüldözés” kiáltották ki. Sok szülő nem engedi a játékot játszani a gyerekeknek, mert „valamit hallott”. Ezek a vádak persze nevetségesek, aki a mostanákig megjelent cikkeket olvasta a szerepjátékokról, azok ezzel tisztában vannak, csak az USA-ban sokan egyáltalán nem olvastak erről semmiféle cikket, csak hallják a sok bla-blát. Nálunk szerencsére ez a veszély nem fenyeget (úgy látszik, felvilágosultabb ország vagyunk). Ezen nyomás az oka, hogy a 2. kiadásból kimaradt minden démon, ördög, vagy a játékban a legérdekesebb, legnagyobb kihívást jelentő ellenfelek. Bár megjelent egy szörnykönyv (Monstrous Compendium, Volume #7), amely „külső létsíkokon élő lényeket” tartalmaz, valószínűleg ezek lesznek a démonok, csak más néven. A kiinduló témára visszatérve, a cikkeimben irányadóként a 2. kiadás konvencióit fogom használni, hacsak nincs valami (szerintem) sokkal értelmesebben az 1. kiadásban leírva.

MENTŐDOBÁSOK

A múltkor sajnos már nem fértek be a mentődobások, amelyeknek pedig fontos helye van a karakterlapon. Most ezt a hiányt pótolom.

A mentődobás tulajdonképpen azt szimbolizálja, hogy egy karakternek mekkora esélye van, hogy elkerülje (legalábbis részben) egy gyilkos varázslat, egy szörnyeteg speciális támadása, vagy bármilyen hasonló, fatális vagy igen káros esemény hatását.

A mentődobásoknak öt csoportja van. A mérge és halálvarázslat elleni mentődobást akkor kell használni, ha a játékost egy mérgező lény megharapja, mérges gázba kerül, vagy bármilyen, azonnali halállal fenyegető dologt kell elkerülnie. A kövéválás és átváltozás elleni mentődobást akkor kell dobni, ha varázslattal, vagy pillantással (medúza, baziliszkus) vagy egyéb módon kövé akarnak változtatni, vagy valami mássá (pl. béka), akaratunk ellenére. A varázspálca ellen akkor kell dobni, ha olyan varázslattal támadnak ránk, amelyet varázspálcából csinálnak elő. A sárkányláng minden olyan támadást jelent, amikor egy szörnyeteg valami káros anyagot ránk köp vagy lehel (pl. sárkány tüzet, hidra savat). A varázslás elleni mentődobást akkor kell dobni, ha az eddig felsorolt mentődobások egyike sem helytálló. A prioritási sorrend is ez, tehát ha egy halált okozó varázspálcával lőnek ránk, akkor halál ellen kell dobni, nem

varázspálca ellen. Hasonlóan, ha valaki egy kövéváltoztató varázslatot mond ránk, akkor kövéválás ellen kell mentődobást dobni, nem pedig varázslás ellen.

A mentődobás eredménye lehet az, hogy csak részben hat ránk a varázslat. Jó példa erre a tűzlabda. Ha valaki megdobja ellene a mentődobását, akkor az azt jelenti, hogy az utolsó pillanatban félreugrott, és csak teleannyit sebződött, mint az, aki nem dobta meg a mentődobását. A másik lehetőség az, hogy valaki a mentődobás megdobásával teljesen megússza a varázslat hatását. Pl. a Willow-ban, amikor a gonosz varázslónőt kövé akarják változtatni, a keze már kövé válik, de aztán megrázza magát, és a varázslat egyáltalán nem hat rá. Megdobta a mentődobását.

A mentődobásra azért van nagy szükség, mert a játékosnak mindig kell, hogy legyen esélye az életben maradásra. (Vannak persze különleges esetek, amikor pl. egy karakter egy zárt szobában van, és a fejére esik a tiztonnás plafon, nincs értelme mentődobást dobni, a karakter meghalt.) Hogy hogyan, miért dobta meg a karakter a mentődobását, az a mesélő és a játékos fantáziájára van bízva (a harcos a sárkányláng elől egy szikla mögé ugrott, maga elé kapta a pajzsát, stb.) A lényeg az, hogy legyen esélye. A mentődobást persze a környezet módosíthatja, pl. egy talpig páncélba öltözött lovag vízben álldogálva sokkal kevésbé elképzelhető, hogy elkerül egy villám-varázslatot (mivel a páncél és a víz is jól vezeti a varázslatot), mint egy tűzlabdát (lebukik a víz alá). Ilyenkor a mesélő módosíthatja a mentődobást, mondhatja, hogy a játékos adjon hozzá vagy vonjon le valamennyit a dobásából. +4-nél nagyobb, ill. -4-nél kisebb érték nem javasolt.

A mentődobást 20 oldalú kockával dobják. Egyenlőt vagy nagyobbat kell dobni, mint az ember mentődobása. Tehát minél kisebb a mentődobás, annál jobb. A mentődobást varázstárgyak és varázslatok is módosíthatják a körülményeken kívül. A mentődobások javulnak, ahogy a karakterek erősödnek, egyre magasabb szintűek. A szinttől és kaszttól függő mentődobások a következők:

karakter	szint	mérge halál	kövéválás átvált.	varázspálca	sárkányláng	varázslat
pap	1-3	10	13	14	16	15
	4-6	9	12	13	15	14
	7-9	7	10	11	13	12
	10-12	6	9	10	12	11
	13-15	5	8	9	11	10
	16-18	4	7	8	10	9
	19-	2	5	6	8	7
tolvaj	1-4	13	12	14	16	15
	5-8	12	11	12	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	9	8	13	9
	17-20	9	8	6	12	7
	21-	8	7	4	11	5
harcos	0	16	17	18	20	19
	1-2	14	15	16	17	17
	3-4	13	14	15	16	16
	5-6	11	12	13	13	14
	7-8	10	11	12	12	13
	9-10	8	9	10	9	11
	11-12	7	8	9	8	10
varázsló	13-14	5	6	7	5	8
	15-16	4	5	6	4	7
	17-	3	4	5	4	6
	1-5	14	13	11	15	12
	6-10	13	11	9	13	10
	11-15	11	9	7	11	8
	16-20	10	7	5	9	6
	21-	8	5	3	7	4

Mint látható, a varázslóknak varázslat ellen jó a mentődobása, a harcosoknak sárkányláng ellen; ki mivel nézett gyakran szembe. A 0. szintű harcos mentődobásait használják a normál, hétköznapi emberek. A szörnyek annyira-dik szintű harcokként dobják a mentődobásaikat, ahány hit kockájuk van (hogy hány hit kockája van egy szörnynek, erről majd a köv. számban). Az intelligencia nélküli szörnyek feleannyiadtik szintű harcokként dobják a mentődobásukat (kivéve a méreg és halál ellenit), ahány hit kockájuk van. Az a szörny, amelyik nem annyira harcos típusú, a típusának megfelelő mentődobást használja. Pl. egy varázsló-lidérc a varázsló mentődobásokat használja.

Példa: Scaron 7. szintű varázsló, sárkányláng elleni mentődobása 13. Egy védelem-gyűrűt visel, ez egyvel javítja a mentődobását, így az 12. Harcba keveredik egy vörös sárkánnyal. A sárkány Scaronra lehel, 56 hit pontnyi tüzet. Scaron 18-at dob, megdobta a mentődobását, 28 hit pontot veszített (valószínűleg még ez is megöli).

VARÁZSLATOK

Végre elérkeztünk ahhoz a ponthoz, hogy a játék egyik legérdekesebb részéről, a varázslatokról szójak. Az AD&D-ben több száz varázslat van a papnak és a varázslónak, ezeket itt mind leírni lehetetlen. Most csak néhány (hasznosabb) első szintű varázslatot fogok leírni, hogy ha valaki el akar kezdeni játszani, akkor a pap és varázsló karaktereknek meglegyenek a kezdeti varázslatai.

Először is azonban elmondom, hogy hogyan is működik ebben a világban a mágia. A varázslat egy különleges energia, amely a Pozitív Energia Planétájáról ered. Egy pap vagy egy varázsló, ahányszor egy varázslatot használ, erről a létsíkról idez meg energiát, néhány különösen gonosz varázslatnál pedig a Negatív Energia Planétának ad át. A varázslat használója ilyenkor egy csatornát létesít a Föld és a Planéta között (ő maga ez a csatorna), amin keresztül a varázslat kisülhet. Az erősebb varázslatok komolyabb energiát igényelnek, amelyet a kevésbé tapasztaltabbak teste még nem bírna ki. Ezért van korlátozva, hogy milyen szintű varázslatot milyen szintű pap és varázsló használhat (2. szám). A varázslatok szintje tehát azt mondja meg, hogy egy varázslat milyen erős, nem egyezik meg a mágus szintjével! 9. szintű varázslatot pl. csak 18. szintű varázsló használhat. Ezenkívül korlátozva van az is, hogy egy karakter agya egyszerre milyen szintűből hány varázslatot képes befogadni. Minél magasabb szintű egy karakter, annál több varázslatot tud a fejében tartani.

A varázslatok „tárolását” szemléletesen egy fiókos szekrénnel lehet szemléltetni. A varázsló fejében „fiókok” vannak, annyi ahány varázslatot tanulhat.

Minden fióknak három állapota van. Üres, teli, és kiégett. Ha egy varázsló egy varázslatot megtanul, a fiók üresből teli lesz. Ha a varázslatot elmondja, a varázslat kiszökken a fejéből, teljesen elfelejt, az a fiók „kiégett” lesz. Ha pihen, a kiégett fiók újra üres lesz, megint lehet bele tanulni. Az 1–2. szintű varázslatokhoz 4, a 3–4. szintűekhez 6, az 5–6. szintűekhez 8, 7–8. szintűekhez 10, a 9. szintűekhez legalább 12 óráat kell aludnia egy varázslónak, ha azt akarja, hogy a fiók kiégettől üresre váltsón. Ha egy fiók „teli” van, akkor nem lehet a benne levő varázslatot „áttanulni”. El kell lőni belőle a varázslatot, pihenni kell, majd újra lehet tanulni. Ha valaki egy varázslatot többször akar használni, akkor bizony többször meg kell tanulnia. Bár a hasonlat nem teljesen „tudományos”, de azt hiszem, a lényeg érthető belőle.

Alapvető különbség van abban, hogy a papok hogy kapják a varázslataikat, és hogyan a varázslók. A papok meditálnak, imádkoznak az istenükhöz, és az a fejükbe rakja a kívánt varázslatot. A mágusok a varázslatokat varázskönyvükből tanulják meg. Ha egy isten megharagszik a papjára, vagy túl távol van tőle, előfordulhat, hogy nem kapja meg a kívánt varázslatot. A varázsló mindig és bárhol előveheti a könyvét, és tanulhat belőle. A pap viszont bármely, a szabálykönyvben felsorolt varázslatért imádkozhat (persze csak olyan szintűekért, amelyeket képes megérteni). A varázsló csak azokat tanulhatja, amelyek a varázskönyvében szerepelnek. Minden varázsló a játék kezdetekor kap egy varázskönyvet, ebben 4-5 varázslat van, a többi neki kell megszereznie. Ezt pl. úgy teheti meg, hogy átmásolja egy másik varázsló könyvéből, vagy lemásolja egy tekercsről. Magasabb szintű varázslók maguk is feltalálhatnak varázslatot, akár a könyvben leírtakat, akár saját kreációt (amelyet a mesélő szigorúan ellenőrzött). Ez utóbbi persze igen bonyolult eljárás, majd valamikor a későbbiekben lesz róla szó.

Amikor a varázsló egy varázslatot le akar másolni, akkor dobni kell a százalékkockával, hogy megérti-e a varázslatot (2. szám, intelligencia, esély varázslat megértésére). Ha az adott százalékot dobja, vagy kevesebbet, megértette a varázslatot, és bemásolhatja a könyvébe. Egyébként várnia kell addig, amíg más forrásból meg nem szerzi a varázslatot, vagy megnő az intelligenciája. Ilyenkor újra próbálkozhat. Egy varázstekercs, ha lemásolják róla a varázslatot, megszűnik.

Korlátozva van, hogy egy varázslónak egy adott szintből összesen hány varázslata lehet (intelligencia, maximális varázslatszám). Ha egy varázslat-

szintből ennyi varázslata van már, nem érhet meg abból többet, csak ha nő az intelligenciája. Ha az intelligencia csökken, a varázslónak az összes varázslatát újra kell dobni, hogy van-e olyan, amit elfelejtett. A papoknak ilyesmit nem kell dobniuk, ők automatikusan minden varázslatot értenek.

Egy varázslat memorizálása (ill. kiimádkozása) 15 perc/szint-ig tart. Ilyenkor a varázslónak természetesen teljes nyugalomra van szüksége, pl. nem püfölködhet közben szörnyek a fejét.

Példa varázslatok tanulására és használatára:

Goldheart 3. szintű pap, így egy 2. és két 1. szintű varázslatért imádkozhat. Mivel 18-as bölcsessége van, kap két 1. szintű és egy 2. szintű varázslatot jutalomképpen (3. és 4. szintűt nem kap, mert olyat még amúgy sem tudna. Ld. 2. szám, bölcsesség). Így összesen négy 1. és két 2. szintű varázslatért imádkozhat. Imádkozik két „Gyógyítás”-ért, egy „Fényvarázst”-ért és egy „Áldás”-ért (1. szintűek) ezenkívül egy személyfogásért és egy tüzelőállásért (2. szintűek). Vangóg 2. szintű varázsló, összesen két 1. szintű varázslatot tanulhat meg a varázskönyvéből (a varázslók nem kapnak plusz varázslatokat a magas bölcsességért). A könyvében megvan a „Varázslóvedék”-a, a „Pajzs”-a, a „Tenser Lebegő Korongja”, a „Lángoló Kezek”-a, a „Védelem a Gonosztól”, a „Varázslatészlelés” és „Varázslatolvasás”-varázslat. Megtanulja egyszer a „Varázslóvedék”-et, és egyszer a „Pajzs”-ot. Goldheart összesen 2 óráig imádkozik, Vangóg fél óráig tanul. A nap folyamán Goldheart elhasználja a két gyógyítást, és a fényvarázst, Vangóg mindkét varázslatát. Ahhoz, hogy újra tudjanak tanulni és imádkozni, legalább 4 órát kell aludniuk. Goldheart-nak, mivel nem használta el, a fejében marad a fényvarázslat, ha mást akar helyette kapni, akkor még elalvás előtt el kell használnia. Ha nem használja el, másnap is a fejében marad, nem kell újra megszereznie.

Mint látható, a varázslathasználóknak előre el kell dönteniük, miket fognak memorizálni, így könnyen előfordulhat, hogy néhány varázslatot feleslegesen tanulnak meg, nem tudják felhasználni. Minél több varázslatát tudja egy karakter a játékban felhasználni, annál bölcsebben látta előre, mire lesz szükség, annál jobban játszik.

Most pedig leírok néhány konkrét varázslatot. Egy kezdő varázsló induláskor a varázslatészlelést, varázslatolvasást, és egy-egy tetszőlegesen választott támadó, védekező és egyéb jellegű varázslatot kap az iskolában, ahol oktatták, ezekre varázslatmegértést sem kell dobni. Azt, hogy milyen varázslatok vannak a könyvében, érdemes külön lapon írni, és mindig pöttyel vagy egyéb jellel jelölni, hogy épp melyik varázslat van megtanulva (ha többször, akkor több pötty). Ugyanígy jelölheti a pap is kiimádkozott varázslatait.

A varázslatok fő jellemzői a következők:

HATÓTÁV: Milyen messzire megy el a varázslat. En az angol yard és láb helyett SI-mértékegységet (méter) használók, elvégre Európában élünk. Az „érintés” azt jelenti, hogy a varázslat célpontját meg kell érinteni ahhoz, hogy a varázslat hasson. A 0 azt jelenti, hogy a varázslatnak ott van hatása, ahol a varázsló áll.

KOMPONENSEK: V, S, M lehet A V (verbal) azt jelenti, hogy hangosan kell mondani a varázsszavakat. Tehát ahol nincs V, azt a varázslatot csak mutogatni kell, mágikus csendben vagy betömött szájjal is aktiválni lehet. Az S-hez (somatic) gesztikulálni kell, ahol nincs S, azt megkötött kézzel is lehet csinálni. Az M (material) azt jelenti, hogy a varázslatnak van valamilyen anyagi komponense (pl. szenteltvíz, foszfor, tücsökláb, stb.) A komponensek nyilvántartása színesíti, de meg is bonyolítja a játékok, ezért kevesen szokták használni. Ahol azonban egy igen erős varázslatnak egy különlegesen ritka, vagy értékes komponense van (pl. 5000 arany értékű drágakő), ott érdemes erre is figyelni. A komponens a varázslat elmondásakor eltűnik. Minden pap-varázslatnak eleve komponense a pap szent szimbóluma, tehát ha ezt elhagyja, nem tud varázsolni.

HATÓIDŐ: Hány körig, szegmensig, stb. tart a varázslat hatása. Ez gyakran a varázsló szintjétől függ. Vannak varázslatok, amelyeknek tartós a hatása (pl. vízteremtés), vannak, amelyeknek azonnali (pl. tűzlabda).

VARÁZSLÁSI IDŐ: Ez mondja meg, hogy a varázslat létrejöttéhez hány szegmensig kell a varázslónak mormolnia, mutogatnia. Ha ez alatt az idő alatt megütik, vagy varázstámadás éri, a varázslatba „belesült”, tehát elfelejtette, de nem jött létre. Kezdeményezéséskor a kezdeményező dobáshoz ezt hozzá kell adni. Vannak hosszabb varázslatok, amelyeknek pl. egy forduló vagy több óra a varázslási ideje, ezeket természetesen harcban nem nagyon érdemes használni.

HATÓTERÜLET: Ez adja meg, hogy kire vagy mire hat ez a varázslat. Ez lehet egy tíz méter átmérőjű kör, egy személy vagy egy vödör rézpénz.

MENTŐDOBÁS: Ha ide „nincs” van írva, az azt jelenti, hogy ez ellen a varázslat ellen nincs mentődobás (általában azért, mert nem lenne értelme, mert pl. bártra hat, de ritkán azért, mert a varázslat nagyon erős). Az 1/2 azt jelenti, hogy ha valaki megdobja a mentődobását ez ellen a varázslat ellen, akkor csak feleannyi hit pontot veszít, mint amennyi a varázslatnál le van írva. A „semlegesíti” azt jelenti, hogy aki megdobja a varázslat ellen a mentődobását,

arra semmilyen hatása nem volt. A „speciális” mentődobás azt jelenti, hogy a mentődobás szerepét a Magyarázat adja meg.

Ezenkívül még minden varázslatnak van egy Magyarázat-része, ami a varázslat működését írja le, és azokat a speciális hatásokat, amelyek a fentiekből nem derültek ki. Ha egy varázslat alá az van írva, hogy megfordítható, akkor az azt jelenti, hogy a varázslatnak létezik ellentéte is. Ez pl. a fénynél sötétség, a jónál gonosz, a tűznél a hideg. Ez egy külön varázslatnak számít, ha egy varázsló egy megfordítható varázslatot tanul meg, akkor meg kell mondania, hogy melyik változatot memorizálja.

Minden varázslat egy ún. szférába tartozik, ez egy bizonyos célú vagy típusú varázslatokat gyűjt magába. Pl. vannak olyan varázslatok, amelyek valamit átalakítanak, vannak olyanok, amelyek felfednek valamilyen információt (észlelés), olyanok, amelyek megidéznek valamit vagy valakit (idézés). Lehetőség van arra, hogy egy varázsló specializálódjék egy szférára, ekkor ezekhez a varázslatokhoz jobban ért, viszont az azzal ellentétes szférához egyáltalán nem fog érteni. A különböző istenek papjainál megadható, hogy a papok mely szférába tartozó varázslatokért imádkozhatnak. A szférák pontos jelentéséről és a varázslók specializációjáról most nem akarok részletesen írni, talán majd egy későbbi számban.

Először nézzünk néhány első szintű varázsló-varázslatot:

VARÁZSLÓ-VARÁZSLATOK

ALTATÁS (BÜVÖLÉS)

Hatótáv: 30 méter
Komponensek: V, S, M
Hatóidő: 5 kör/szint
Varázslási idő: 1
Hatóterület: 10 méter átmérőjű kör
Mentődobás: nincs

Magyarázat: A varázslat mágikus álmod bocsát egy csoport teremtményre. Az, hogy hány élőlényt lehet vele elaltatni, függ az élőlények hit kockájától. A varázslat 2d4 hit kockányi élőlényt tud elaltatni. 4+3 hit kockájú (vagy erősebb) lényekre nem hat a varázslat. Pl. 2d4-re 5-öt dobunk, ez egy csoportból, amelyben négy kobold és négy ork van, elaltat négy koboldot (4-szer fél hit kocka) és három orkot (3-szor egy hit kocka). A számolást mindig a leggyengébb lénytől kell kezdeni.

FÉNY (ÁTALAKÍTÁS)

Hatótáv: 60 méter
Komponensek: V, M
Hatóidő: 1 forduló/szint
Varázslási idő: 1
Hatóterület: 6 méter átmérőjű gömb
Mentődobás: Speciális

Magyarázat: A varázslat hatására egy pont világítani kezd, elegendő fényt adva a hatóterület bevilágításához (kb. egy fátyla fénye). Ez a pont bárhol lehet, földön, levegőben, egy tárgyon, vagy egy élőlényen. Ha mozgó dologra (pl. bot vége) rakják, akkor természetesen a tárggyal mozog, egyébként egy helyben áll. Ha egy olyan lényre mondják a varázslatot, aki nem akarja megkapni, akkor dobhat ellene mentődobást. Ha megdobja, a fény mögé, a levegőbe került. Ha nem dobja meg, és a fényt a látószervére helyezték, akkor a megvakulás időtartamára támadása, mentődobásai és AC-je négyel rosszabb lesz. A „Fény”-varázslat és a „Sötétség”-varázslat kioltják egymást. A varázslat komponense egy szentjánosbogár vagy egy kis foszforeszkáló moha.

LÁNGOLÓ KEZEK (ÁTALAKÍTÁS)

Hatótáv: 0
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Varázslási idő: 1
Hatóterület: maga a varázsló
Mentődobás: 1/2

Magyarázat: A varázslat elmondásakor a varázsló ujjából lángcsóvák repülnek elő. A varázslónak ki kell nyújtania a kezét, a lángok a tőle max. két méterre álló ellenfelekre hatnak, 120 fokos szögben, a varázsló előtt. A tűz d3 hit pont tüzsebzést okoz, plusz annyiszor 2 hit pontot, ahányadik szintű a varázsló. Maximum 20+d3 hit pontot lehet sebezni (10. vagy annál magasabb szintű varázsló). Aki megdobja a mentődobását, csak feleannyi hp-t veszít. A láng éghető tárgyakat (papír, ruha) is meggyújt, amelyeket egy kör alatt el lehet oltani.

PAJZS (EVOKÁCIÓ)

Hatótáv: 0
Komponensek: V, S
Hatóidő: 5 kör/szint
Varázslási idő: 1
Hatóterület: speciális
Mentődobás: nincs

Magyarázat: A varázsló előtt egy láthatatlan energiával jön létre. Ez teljes védelmet nyújt a varázslóvédekektől, a varázslónak 2-es AC-je lesz dobóegyverek (dobónyílak, balták, stb.) ellen, 3 AC-je lövedékek (nyílvevessző, nyílpuskalövedék), és 4-es AC-je minden másfajta támadás ellen. Ezenkívül ad +1 mentődobást fizikai támadások ellen. A pajzs csak a szemből jövő támadások ellen nyújt védelmet, tehát ha négyen támadják, azok közül csak három támadása ellen tudja megvédeni.

TENSER LEBEGŐ KORONGJA (EVOKÁCIÓ)

Hatótáv: 20 méter
Komponensek: V, S, M
Hatóidő: 3 forduló + 1 forduló/szint
Varázslási idő: 1
Hatóterület: speciális
Mentődobás: nincs

Magyarázat: A varázslat hatására megjelenik egy egy méter átmérőjű, korong alakú erőter, amelynek teherbírása 50 kg/szint. A korong mindig egy méterrel a talaj felett lebeg, és nem mehet a varázslóhoz közelebb 1 méternél (vagyis nem ülhet fel a saját korongjára). A varázsló koncentrációval irányíthatja a korongot, a hatótávon belül. Ha a varázsló nem koncentrálni, a korong mindig két méterre követi őt. Ha a varázsló a hatótávon kívülre távolodik (pl. futva), a korong eltűnik. A komponens egy csepp higany.

TOLLESÉS (ÁTALAKÍTÁS)

Hatótáv: 10 méter/szint
Komponensek: V
Hatóidő: 1 kör/szint
Varázslási idő: 1
Hatóterület: speciális
Mentődobás: nincs

Magyarázat: A varázslatot 3 méter átmérőjű gömbben levő, egy vagy több tárgyra, ill. élőlényre lehet elmondani (a hatótávon belül). Az összsúly nem haladhatja meg a 100 kg + 100 kg/szint-et. Ezek a tárgyak, ill. lények azonnal „tölsúlyúak” lesznek, vagyis zuhanásuk lelassul egy toll esésének sebességére, így tetszőleges magasságból leesve sem ütik meg magukat (ha közben nem múlt el a varázslat).

VARÁZSLAT ÉSZLELÉSE (ÉSZLELÉS)

Hatótáv: 0
Komponensek: V, S
Hatóidő: 2 kör/szint
Varázslási idő: 1
Hatóterület: 3 méter széles, 20 méter hosszú út
Mentődobás: nincs

Magyarázat: Ezzel a varázslattal a varázsló képes megvizsgálni a környéket, hogy a helyből, valamilyen tárgyból vagy személyből érez-e varázserőt, és azt is meg tudja mondani, hogy ez a varázserő gyenge, közepes vagy erős (egy varázssítalból gyenge varázserőt lehet érezni, a „Főmágus Botja”-ból erős). Szintenként 10% esélye van arra is, hogy megállapítsa, egy jelenlevő varázslat melyik szférához tartozik. Azt, hogy mi a varázslat, gonosz vagy jó-e, nem tudja megállapítani. Vastag fán, közepesen vastag (30 cm) kőfalon és vékony acélon (3 cm) a varázslat nem hatol át.

VARÁZSLAT OLVASÁSA (ÉSZLELÉS)

Hatótáv: 0
Komponensek: V, S, M
Hatóidő: 2 kör/szint
Varázslási idő: 1 kör
Hatóterület: speciális
Mentődobás: nincs

Magyarázat: Ha a varázsló egy új varázslatot talál egy tekercsen vagy egy varázskönyvben, akkor ezzel a varázslattal tudja „érthetővé” tenni. Hasonlóan, mágikus felirato- kat is ezzel a varázslattal lehet megfejteni. Amit a varázsló már egyszer így elolvasott, arra nem kell még egyszer elmondani a varázslatot, ha később újból el akarja olvasni.

VARÁZSLÖVEDÉK (EVOKÁCIÓ)

Hatótáv: 60 méter + 10 méter/szint
Komponensek: V, S
Hatóidő: azonnali
Varázslási idő: 1
Hatóterület: 1 vagy több lény 3 méter átmérőjű gömbben
Mentődobás: nincs

Magyarázat: A varázslat elmondásakor maximum öt energiälövedék jelenik meg és indul meg a varázsló kezéből, és találja el biztosan a célpontot. A célpontra vagy célpontokra rá kell mutatni (tehát látni kell őket). A lövedék mindig talál. Egy lövedék d4+1 hit pontot sebez. 1. szintű varázsló 1, 3. szintű már 2, 5. szintű már 3, stb. lövedéket lőhet ki. A lövedékek több célpont között tetszőlegesen oszthatók el.

VÉDELEM A GONOSZTÓL (VÉDEKEZÉS)

Megfordítható
Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, M

Hatóidő: 2 kör/szint
Varázslási idő: 1
Hatóterület: megérintett lény
Mentődobás: nincs

Magyarázat: Ez a varázslat védelmet nyújt egy személynek gonosz lények ellen. Minden gonosz lény a varázslat által védett személyt –2-vel támadja, és minden varázslatuk ellen a védettnek van +2 mentődobása. Más dimenziókból megidézett szörnyek (démonok, eleméntálok, dzsinnek, stb.) meg sem érinthetik a védett személyt. Ha azonban a védett személy megtámadja az így távoltartott lényt, akkor megszűnik az érinthetlenség is. A varázslat komponense: a varázslónak ezüstporból kell kört rajzolnia a védendő személy köré. A varázslat megfordítása „Védelem a Jótól”, ez persze jó jellemű lények ellen nyújtja ugyanazt a védelmet. Itt a komponens vaspor.

PAP-VARÁZSLATOK ÁLDÁS (IDÉZÉS) Megfordítható

Hatótáv: 60 méter
Komponensek: V, S, M
Hatóidő: 6 kör
Varázslási idő: 1 kör
Hatóterület: 20×20 méteres terület
Mentődobás: nincs

Magyarázat: A varázslattal a pap egy olyan csoportot áldhat meg, amely még nem áll harcban. Ezután, a hatóideig mindenki hozzáadhat 1-et a támadásához, és egyet a „Félelem”-varázslat elleni mentődobásához. Több „Áldás” hatása nem adódik össze. A varázslat komponense szenteltvíz. A megfordítása az „Átok”, az ellenfeleknek –1 támadása lesz. Ennek komponense szentségtelen víz.

FÉNY (ÁTALAKÍTÁS) Megfordítható

Hatótáv: 120 méter
Komponensek: V, S
Hatóidő: 1 óra + 1 forduló/szint
Varázslási idő: 4
Hatóterület: 6 méter átmérőjű gömb
Mentődobás: speciális

Magyarázat: Ugyanaz, mint az azonos nevű varázsló-varázslat. Ennek azonban van megfordítása is, a „Sötétség”. A mágikus sötétségben nem lehet látni (még infralátással sem). Hasonlóképpen ár lehet rakni valakire, mint a „Fény”-t.

GONOSZ ÉSZLELESE (ÉSZLELÉS) Megfordítható

Hatótáv: 120 méter
Komponensek: V, S, M
Hatóidő: 10 kör + 5 kör/szint
Varázslási idő: 1 kör
Hatóterület: 3 méter széles sáv
Mentődobás: nincs

Magyarázat: A pap képes észlelni egy tárgyból vagy személyből áradó gonoszt. Ezt különösen gonosz lényekből (démonok, nagyhatalmú gonosz karakterek, stb.) lehet érezni, és gonosz eredetű tárgyakból. Egy átkozott tárgy nem szükségképpen gonosz. A varázslat megfordítása a „Jó Észlelése”. Komponensként a papnak szent szimbólumát maga előtt kell tartania.

KÖNNYŰ SEB GYÓGYÍTÁSA (GYÓGYÍTÁS) Megfordítható

Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S
Hatóidő: permanens
Varázslási idő: 5
Hatóterület: érintett lény
Mentődobás: nincs

Magyarázat: A pap kézrátétellel meggyógyít valakit (saját magát is lehet). A gyógyított fél visszanyeri d8 elvesztett hp-ját, de persze ez nem emelkedhet így a maximum fölé. Test nélküli vagy mágikus eredetű lényekre nem hat. A varázslat megfordítása a „Könnyű Seb Okozása”, a papnak meg kell érintenie az ellenfelét (vagyis meg kell dobnia AC-ját), ekkor az d8 hp-t veszít.

PARANCS (BÜVÖLÉS)

Hatótáv: 30 méter
Komponensek: V
Hatóidő: 1 kör
Varázslási idő: 1
Hatóterület: 1 lény
Mentődobás: nincs

Magyarázat: A pap ezzel a varázslattal egy egyszavas (tárgy nélküli) parancsot adhat az ellenfelének, amely a parancsok 1 körön át engedelmeskedik. A parancsot a lény által érthető nyelven kell mondani, és egyértelműnek kell lennie. Tipikus példák: pusztulj, fuss, állj, aludj, stb. A „pusztulj” hatása például az lesz, hogy az áldozat egy körre a földre rogy. Nem adható öngyilkos parancs. A 13-as vagy nagyobb intelligenciával rendelkező, továbbá a 6. vagy magasabb szintű ellenfelek (6 vagy több hit kockás szörnyek) dobhatnak ellene mentődobást. Ha megdobják, a varázslat nem hatott rájuk.

SZENTÉLY (VÉDEKEZÉS)

Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, M
Hatóidő: 2 kör + 1 kör/szint
Varázslási idő: 4
Hatóterület: érintett lény
Mentődobás: nincs

Magyarázat: Ha egy ellenfél egy olyan karaktert akar megtámadni, akit ez a varázslat véd, akkor dobnia kell mentődobást varázslás ellen. Ha nem dobja meg, akkor egyszerűen nem veszi észre a védett figurát a varázslat időtartamára. Ha megdobja a mentődobást, akkor normálisan támadhat. Az így védett figurát még mindig érhetik területre ható varázslatok (pl. tűzlabda, jégvihar). Ha a védett figura megtámad valakit, a varázslat véget ér, de más, nem offenzív dolgokat (pl. gyógyítás) végezhet. Komponens egy kis ezüst tűkör.

VARÁZSLAT ÉSZLELESE (ÉSZLELÉS)

Hatótáv: 30 méter
Komponensek: V, S, M
Hatóidő: 10 kör
Varázslási idő: 1 kör
Hatóterület: 3 méteres sáv
Mentődobás: nincs

Magyarázat: Ugyanaz, mint az azonos nevű varázsló-varázslat.

VÉDELEM A GONOSZTÓL (VÉDELEM) Megfordítható

Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, M
Hatóidő: 3 kör/szint
Varázslási idő: 4
Hatóterület: megérintett lény
Mentődobás: nincs

Magyarázat: Ugyanaz, mint az azonos nevű varázsló-varázslat.

KÖNYVAJÁNLAT

Végezetül következzenek egy könyvajánlat. Remélhetőleg az újság megjelenése után néhány héten belül már kapható lesz a „Kard és Mágia” c. könyv, amelyet Mazán Zsolttal írtam. Ez a Livingstone-könyvekhez hasonló stílusú, lapozgatós könyv lesz. Tulajdonképpen egy egyszemélyes, AD&D-hez hasonló játék, amelyhez nem kell játékevezető, csak a könyv, ceruza, radír és két dobókocka. A játékos a könyvet lapozgatva egy fantasyszerepjáték részese, egy harcos karakter, akinek az igazi játékhoz hasonlóan, szörnyekkel, varázslatokkal és csapdákkal teli labirintusokkal kell szembenéznie. Amellett, hogy ez egy játék, egyben egy igazi fantasy regény is. Akik olvasták a „Sárkány háborúja” c. könyvünket, bizonyára tudják már, mire számíthatnak. Ezúttal a játékos busás jutalom ellenében elvállalja, hogy egy alvilági démon-lord fogságából megmenti a váltságdíjért fogva tartott hercegnőt. Már maga a démon várához vezető út is számtalan veszéllyel van teli, jó néhány útvonal választható. A sötét lord kastélya azonban maga a megleve-nedett rémálom, nem evilági teremtmények hada őrzi a sötét folyosókat, amelyek ősi, mélysegesen gonosz dolgokat, elfeledett varázskincseket és még ki tudja milyen meglepetéseket rejtgetnek. A kihívás nagy és csak a legravaszabbak, a legokosabbak érhetik el a célt, mert a kard nem elegendő fegyver az Abyss félelmetes szörnyeivel szemben...

Ennyi fért a mostani számba. Legközelebb a szörnyekről lesz szó, és esetleg részlete-sen a harc szabályairól (ha befér). Továbbra is várom a rovat témájával kapcsolatos leveleiteket. Aki választ is szeretne kapni, feltétlenül mellékeljen válaszborítékot!

Tihor Miklós

BLASTERIDS 48/128K
POKE 28468,0 végtelen élet

VICTORY ROAD

Player 1 POKE 39386,X életek száma
Player 2 POKE 39403,X életek száma

H.A.T.E.

POKE 53247,0 végtelen élet

STREET FIGHTER

POKE 42348,201 sérthetetlenség
POKE 37963,0 nem út vissza az ellenfél
POKE 42698,0 végtelen idő

WEC LE MANS 128K

POKE 26110,34 végtelen idő

LICENCE TO KILL

POKE 55798,201 végtelen energia
POKE 48180,183 végtelen élet

LICENCE TO KILL 128K

POKE 56270,0: 56555,0: 54608,0: 57106,0
POKE 58674,0: 59436,0: 59701,0
POKE 55798,201 sérthetetlenség

CABAL 48K

POKE 40772,24 sérthetetlenség

SILKWORM

POKE 38027,0 végtelen életű helikopter
POKE 38043,0 végtelen életű jeep
FOXX FIGHTS BACK
POKE 46535,0 végtelen élet
POKE 48063,0 végtelen energia

VENDETTA

Level 1 POKE 40243,182 végtelen idő
Level 2 POKE 39297,182 végtelen idő
Level 3 POKE 39241,182 végtelen idő
Level 4 POKE 38785,182 végtelen idő

X-OUT

POKE 59468,0 végtelen energia

SPHERICAL

POKE 52749,62: 52750,100: 52751,195 végtelen energia
POKE 43904,0 végtelen élet

BARBARIAN II.

POKE 38508,0 végtelen élet
POKE 36952,0: 37074,0: 37086,0 végtelen energia

RUFF and REDDY

POKE 35787,201 végtelen élet
POKE 54457,0 végtelen idő

SPECTRUM CHEATS:

NEAVY SEALS

Írd be a HIGH SCORE táblába, hogy CLUBBING SEASON és ezután a gép közli veled, hogy mely billentyűk lenyomásával tudod léptetni az egyes pályákat.

GREMLINS 2.

Ha begépeled a HIGH SCORE listába, hogy SINATRA, akkor a játék során végtelen életed lesz.

NARC 128K

A billentyűzetet definiáld a következő módon:
G R U T S. (Mint a SHINOBI-ban.) Ezután már nem lesz gond az életek fogyása.

STARWARS 1-2

OLDIES
ROVAT

„A sötét úr – Darth Vader – a lázadók elsöprésére készül, félelmetes fegyverével, a Halálcsillaggal és már csak órák kérdése, hogy sikerül-e megfelelő közelségbe jutva útjára indítani a gyilkos sugárnyalábot... Mivel apánk – állítólag – a galaxis egyik legjobb pilótája volt, ránk esett az öreg Jedi (Kenobi) választása, hogy megtanítsa az Erő használatára, a jó oldal elkötelezettjévé tegyen. Ennek a csodálatos energiának (és fantasztikus képességeinknek) a segítségével, már a legnehezebb helyzetben is megálljuk a helyünket. Így kerülhetett arra sor, hogy a lázadókkal egy csapatban induljunk útnak X-szármű vadászunkkal, a félelmetes Halálcsillag ellen...”

Bár a történet az unalomig ismert a hatalmas kasszasikerű film jóvoltából, mégis kevesen tudhatják a magukénak ezt a régi keletű – a film történetén alapuló – játékot. Valószínűleg ebben nagyrészt közrejátszik, hogy a program elkészítésének idején hazánkban csak kb. 100-150(!) Amiga volt, de úgy érezzük, ennél az ismertségnél sokkal többet érdemel ez a jó 3 éves game. Ha nagy vonalakban akarnánk jellemezni a történetét, ráfoghatnánk, hogy egy nem túl komoly lövöldözős játék, bár inkább a szimulátorok ősapjának kéne tekintenünk. Természetesen nem várhatunk még tőle fillezett vektorgrafikát, viszont színezés nélkül tekintélyes sebességgel képes úrhajónk a Tie-vadászok nyomába eredni. Ha nem is az az igazi látványos „Killing Cloud”, azért mindenesetre egy bizonyos ideig kellemes időtöltést biztosító program. A film történetébe onnan kapcsolódunk be, amikor a Halálcsillag terveinek birtokában, az egyetlen sebezhető pontjára szeretnénk bejuttatni protontorpedóinkat.

Első feladatunk, az űrben szállva a sűrűn lövöldöző ellenséges gépeket levadászva és a tört szárnyú Vader-gépet lézernyalábokkal simogatva kerülni a közben nagy számban felénk tartó lövedékeket, a bázis közelébe férköznünk. Ha ez megtörtént, máris következhet a katlanrepülés, aminek során a falakon elhelyezett önműködő lövegeket kiirtva kell eljutnunk egészen a szellőzőkürtő nyílásá-

ig, amibe beletalálva máris „megcsodálhatjuk” a Birodalom legfőbb fegyverének pusztulását.

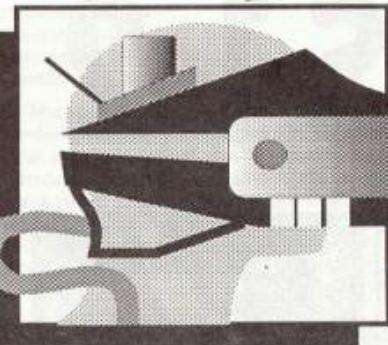
Természetesen, mivel „Nehéz a dolga a katonának...”, a várva-várt győzelem helyett újra meg újra le kell győznünk ezt a gonosz harci eszközt. A nehézség a jó pilótáknak abból adódik, hogy kis egy személyesünk csak nyolc mellső pajzzsal van felszerelve. Ezek kimerülése esetén a távolból előforduló „Game Over”-feliratra már nem kell tüzelnünk...

Valószínű, hogy 1988 tájékán még fantasztikusnak számított ez a program, mert nem sokkal ennek elkészülte után máris a piacra dobták a második – „A Birodalom visszavág” – című részt is. A grafikai megoldások tökéletesen megegyeznek, csak a történet követte a „Birodalom-lázadók” – küzdelem lefolyását.

Aki nem látta volna a filmet, annak elárulhatjuk, hogy a második részben először a kutatószondákkal kell felvenni a küzdelmet, melyek néhány másodpercnyi megfigyelés után elküldik jelzéseiket gonosz uruknak. Ezek után már nem is csodálkozunk, ha a bolygó felszínét megtisztítva a kis bunkerek től, a birodalmi lépegetőkkel találjuk magunkat szemközt. Ezek (és kisebb testvéreik) kétféleképpen pusztíthatók el. Vagy a fejükön lévő kis piros négyszöget vesszük célba, vagy az egér jobb gombját megnyomva drótcspadákat juttatunk lábunkra. Ezek, és az Erő segítségével viszonylag gyorsan legyőzhetők ezek a ronda két-, illetve négylábúak. Ezután ismét következhet a légi- (űri-) harc, majd a meteorit-szállalom pálya következik. Ha véletlenül ezen is túljutnánk, ismét a Tie-vadászokkal találjuk magunkat szemközt. Ha még mindig rendelkezünk ép pajzzsal, következhet a...

Nem! Aki esetleg nem látta a filmet, vagy látta, de esetleg bizik abban, hogy itt kicsit másképp alakul a helyzet, próbálja ki mindkét részt! Ha nem vár egetrengető effekteket, csodálatos zenét, csak egyszerűen egy kicsit bele szeretné magát élni ismét a film hangulatába, akkor mindenképpen tölts be. Ilyen igények mellett nem fog csalódni!

Tódor



DC ROVAT

DOSSIER CYBERPUNK

Érdekes cím, nemde? A „dosz-szié” érthető, de mi az a „cyberpunk”? Megtudjátok, ha figyelemmel kíséritek ezt az új rovatot; azt tervezzük, hogy minden hónapban átnyújtjuk Nektek a „Cyberpunk Dosszié”-t. Az, hogy mit találtok majd benne, sok mindentől függ; nem utolsósorban szerénységemtől. Ha már szóba került(em): a nevem Armitage Corto. Sziasztok, tegeződjünk!

Biztosan szoktatok cool angol/német magazinokat olvasni. Talán feltűnt, hogy nem kizárólag játé-

kokkal foglalkoznak, van azokban sok minden más is. Szomorú lenne, ha idegen nyelveket nem (olyan jól) ismerő olvasótársaitok kimaradnának ezeknek az érdekes dolgoknak a megismeréséből, amik áttételesen kapcsolódnak a játékszoftverekhez. Ebben szeretne a C-Mánia segíteni.

A Fantasy-rovat után most a D.C. is bemutatkozik. Ez a rovat a számítartechika legújabb fejlesztési irányzataival örvendeztet meg Titeket. Bemutatjuk a VR/cyberspace-t, a CD-technikát és a szórakoztató hardware-ek egyéb fajtáit,

mint pl. a játékkonzolokat. Kedvcsinálónak csak annyit, hogy a VR (Virtual Reality) a computerrel generált érzéksalódásokra épülő, látszólagos valóságot takarja, a „cyberspace” pedig ennek egy speciális alkalmazási lehetőségét. A címéli „cyberpunk” pedig nem punk, hanem egy alkotói (film, zene, irodalom) irányzat, ami egyfajta futurisztikus társadalom ábrázolására törekszik (lásd Neuromancer, Szárnyas Fejvadász). Ezekről is igyekszünk időről időre hírt adni.

Reméljük, érdeklődéssel lapoz-

gattok majd a Dossziében. Első alkalommal a computeres CD-technikát feszegetjük. Úgyis sokat hallani a CD-játékokról; a szerencsésebbek ki is próbálhattak ilyeneket. A grafika és a hang láttán-hallatán néha tényleg a hanyattvágódás a legkézenfekvőbb! Dzszekinket leporolva, kukkantsunk bele most a dolgok hardterébe! Ez a technika ugyanis sok továbbinak az alapját jelenti és a főbb fogalmakat minden CD-nek (Cool Dude) ismernie illik. (S ha a rovat címének rövidítését megfordítjuk, végsősoron az is CD. Hehe...)

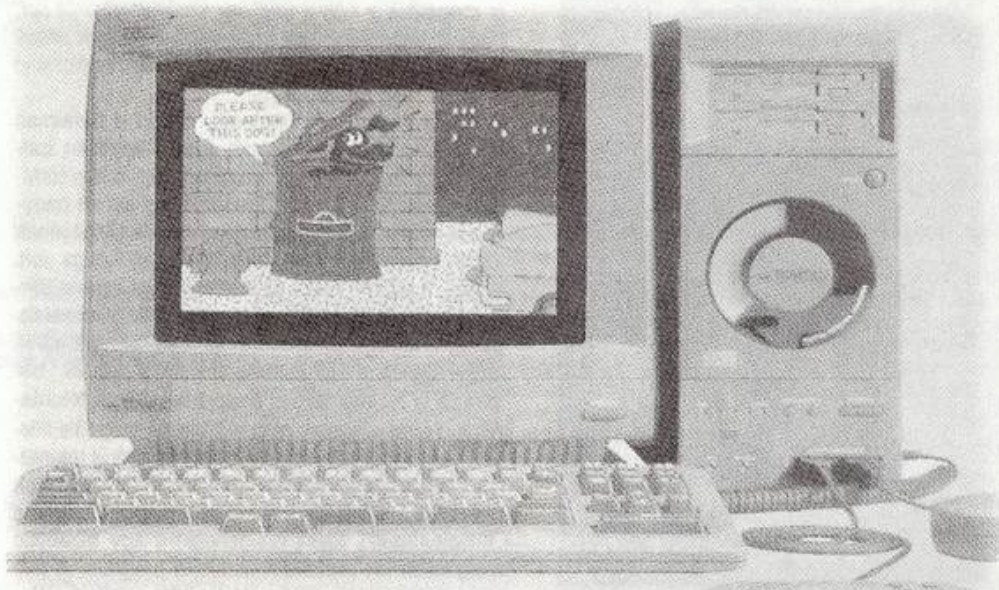
CD-ABC

(Amit tudni akarsz a CD-ről – de sose merted megkérdezni)

ÚJ MÉDIUM – ÚJ TECHNIKA

Kezdetben vala Philips. A '70-es évek elején ez a cég fejlesztette ki a lézeres adatrögzítési és visszajátszási technológiát, bár a 3M már 1961-ben végzett hasonló kutatásokat. A Philips kidolgozta a Videodisc-et és a hozzávaló lejátszót, a LaserVision-t. Ez a képlemezjátszó végül is alulmaradt a videokazetták által támasztott egyenlőtlen versenyben (Betamax/Sony, Video 2000/Grundig, VHS/JVC és Video8, ismét by Sony). Maga az elv azonban nem merült feledésbe. 1979-ben jelentették be a Philips és a Sony közös fejlesztésének gyümölcsét, a digitális audio-lemezt, amit (a Compact Cassette mintájára) **Compact Disc**-nek, CD-nek neveztek el. Műsoros, csak lejátszható adathordozóként mutatkozott be és sosem hallott, kiváló hangminőséget produkált. Korunkban a CD már mindennapos technikává vált, egy lett a sok médi-

A Fujitsu FM TOWNS igazi japán lépték: a gép kisebb, mint a monitor; a CD-ROM álló helyzetű



A CDTV ránézésre olyan, mint egy sima CD-játszó. Belül egy kicsit más...

Pictures reprinted courtesy of ACE magazine (UK).

Fotók újranyomva az ACE magazin (Egyesült Királyság) szives engedelmével.

um (=információhordozó, többes száma *média*) közül.

A '79-es modell és a mai CD-k működési elvüket tekintve teljesen ugyanazok. Nézzük meg ezt közelebbről! Maga a CD egy 12 cm átmérőjű műanyag korong, ami több speciális rétegből áll. A felíró lézersugár, a vezérlő digitális jeleknek megfelelően, mikrométerű gödröcskéket alakít ki a mesterpéldányon, amiről a gyártáskor a kópiák készülnek. A leíráskor egy lézerdíóda sugara tapogatja le a lemezt, alulról, a gödrös felszín túloldaláról. Ezért van a CD-nek csak az egyik oldalán információ. A gödröcskék (illetve, alulról nézve, púpocskák) fényvisszaverése más, a rendszer ezáltal olvassa ki az információt.

A CD lényegét most már ismerjük. A ROM-ét is mindenki, ugye... (NEM? Meg vagyok döbbenve! Szóval: Read Only Memory = csak olvasható memória) A CD-ROM eszerint nem más, mint CD-alapú ROM. Nagy sebességű, csak olvasható háttértár, amelyben az adatokat cserélhető CD-n tárolják. A tulajdonképpeni ROM maga a CD, amit a jobb védelem érdekében egy átlátszó szilikon cartridgbe, tokba helyeznek és azzal együtt teszik be a leolvasóba. Főleg olyan alkalmazásoknál jelentős, ahol igen nagy mennyiségű adatot kell raktározni. A hang- és képtárolás gondjainak megoldásával is csábította a fejlesztőket.

A CD szinte kínálta magát a számítástechnikai alkalmazásra: digitális adattárolás és adatkiolvasás, feltehetően nagyságrendekkel jobb tárolási kapacitás. A '80-as évek elején több óriáscég látott hozzá a CD-ROM kifejlesztéséhez, a *Microsoft* által korábban kidolgozott szabvány szerint. A már meglévő audio-CD-playerok mintául szolgáltak a kutatókhoz. Ám (sajnos) a dolog korántsem bizonyult oly egyszerűnek, mint amilyennek sokan hitték. Egyfelől a CD-szabványból eredő megköveteltetés, másfelől a computeres adatforgalom speciális követelményei számos bonyolult problémát és ellentmondást hoztak. A CD-ROM fejlesztése szerteágazott.

CD-PRO&KONTRA

Most akkor merre dőlünk? Jó ez a CD vagy nem? Ha nem, akkor mik a hibái és hogyan lehet azokat korrigálni? Hm. Legjobb, ha hirtelen össze-rántjuk az előnyöket és hátrányokat! Tehát...

PRO:

- Ijesztően nagy tárolókapacitás. Egy (1) diskre 550 Mbyte adat fér; floppyban a maximum 1.44 Mbyte...
- Ez majd végre betesz a kalózkodnak... Egy CD-ROM másolása otthon egy kicsit körülményes (a legtöbb háztartásból bosszantóan hiányzik a beégető lézer, a galvanizáló/sokszorosító gépsor és a nyers CD-készlet...).
- Lehet nyúzni, nyuvasztani; a CD érzéketlen a mágneses erőterváltásokra, a fogdosásra és egyéb, a floppyk számára halálos tényezőkre. Az esetleges drop-out-okat (adatkiéés) a rendszer egy bizonyos határig kijavítja. Csikket ugyan nem bölc dolog elnyomni egy CD-n, de polskát például lehet. Csak mosd le után alaposan...
- Olcsón állítható elő nagy tömegben, ha azt vesz-szük, hogy egy CD kapacitását csak kb. 390

darab floppy helyettesíthetné...

Ez tényleg egy szupermedium! Szinte látni a jövő gyermekeit, ahogy lekváros kezükkel előkapják a CD-t és mindenféle mozszerű megajátékokat játszanak. Rengeteg szín, digihangok, sokcsatornás stereo, üdülés a szemnek, gyönyör a léleknek... De azért van néhány homlokráncoló dolog is. Íme:

KONTRA:

- A standard CD-ROM adatátviteli sebessége 150 Kbyte/sec. Ez bizony kevés, hiszen a hagyományos winchesterek fürgébb példányai 1 Mbyteot is átvisznek 1 secundum alatt! Ez pedig a játékoknál fontos kérdéssé válik. Minél coolabb



tömörítőeljárások legígéretebbje a *delta-komp-resszió*. Ennek az a lényege, hogy az egy másodperc alatt lepergő 25 kép valójában csak kis részletekben tér el egymástól. A *delta* a változó képrészlet (pl. egy mozgó ember), a többi a változatlan háttér (pl. a szoba, amiben az illető mozog). A delták byte-ismétléssel könnyen tömöríthetők; a háttérrel külön tárolják.

Egy másik hasznos eljárás az adatkötegek megismétlése a lemez átellenes pontjain, így az elérés gyorsabb lesz. A rendszer a két azonos adatcsoporthoz mindig a fejhez közelebbit választja.

Érdekes probléma a kép és a hang egyidejű megjelenítése. A CD-ROM egyik fejlesztése, a CD-ROM-XA a *data-interleaving*-et (adat-közbelapolás) használja. Ez a digitális audio- és videoadatok kombinációján alapul. A leolvasáskor a fej 16 bitet olvas ki egyszerre és küldi a DSP-hez (=Digital Signal Processor – digitális jelfeldolgozó). Ez leválasztja az első néhány bitet (a hangminőségnek megfelelően) a kombinált A/V jelcsomagról és a maradékot kitömöríti. Ezáltal egyidejűleg lehet a képet és hangot elérni. Így élvezhetjük a gyors és szép grafikát s ugyanakkor a zenét, a hangeffekteket.

◀ Az amerikai NEC TurboGrafx konzolja és a rákapcsolt CD-ROM

DIGITÁLIS VÍZIÓK

Az adatok tömörítése és a gyorsabb feldolgozás érdekében végzett kutatások éppen napjainkban érik el céljaikat. Minden jel arra mutat, hogy a '90-es években már tényleges formát öltenek az új CD-alapú videojáték-rendszerek. Négy fontos tényezőt szeretnék bemutatni, négy kulcsfogalmat, melyeken keresztül a látomások realitássá válnak.

DVI: A PC-processzorgyártó *Intel* cég a CD-ROM korlátainak áttörésére fejlesztette ki ezt a technológiát, amelynek lelke az *Intel i750* videoprocesszora. A DVI (=Digital Video Interactive – digitális vezérelhető video) lehetővé teszi valós mozgássorozatok valós színekben történő megjelenítését. A CD-ROM hátrányait a fantasztikus teljesítményű processzorok jórészt kiküszöbölik. Itt már nem holmi Amiga-képekről (gyenge 100 Kbyte), hanem valódi videoképekről van szó. Egy ilyen képkocka 750 Kbyte. A fentebb megismert képlet alapján és 25 helyett 30 FPS-el számolva $750 \times 30 = 22.5$ Mbyte/sec. A DVI képes 160:1 arányú tömörítésre (!), így a kívánt adatmennyiség beolvasható a CD-ROM átviteli sebessége mellett is és real-time-ban tömöríthető ki. A DVI képes a nagysebességű FMV mellett full-screen állóképek több millió színárnyalatú megjelenítésére, rengeteg szöveg tárolására és természetesen profi hangvisszaadásra is. Néhány adat:

Állóképek: Max. 1024×512 (interlaced) felbontás; ilyen képekből 7000 fér egy DVI CD-re, Med-Res képekből 10 000, Low-Res-ekből 40 000! A delták esetében még több. A pixelformátumok 8, 16, 24, 32 bit/pixel, CLUT-tal (=Color Look-Up Table – színtáblázat)

Mozgóképek: 512×480 felbontás, valós szí-

Nem is olyan szuper... A jövő családott gyermekei tehát dühöngve kitépik a CD-t a gépből és félmagasságban, laza csuklómozdulattal a kert egy távoli, ám dudvás sarkába vetik... Vagy ennyire azért nem rossz a helyzet?

ADATVIHAROK

Ha a standard CD-ROM adatátviteli sebessége 150 Kbyte/sec, akkor az FMV-hez egy frame-nek 6 Kbyte méretűvé kell zsugorodnia. A 100 Kbyte-ról. Szép kis csomagoló kell ehhez! A már létező

nek. Egy DVI CD-re 70 perces FMV (teljes képernyőn) vagy 4 órás FMV (negyed képernyőn) vagy 16 órás (15 FPS) képanyag fér.

Szöveg: Egy DVI CD-n 650 000 oldal tárolható.

Hang: Egy DVI CD-n 5 órás FM stereo vagy 20 órás AM minőségű mono műsor (zene, beszéd és effekt) rögzíthető.

Sebesség: A video-pixel proci 12,5 millió pixel-műveletet végez másodpercenként a 2 Mbyte video RAM-ban, míg a display-processzor megjeleníti az előző képeket. Másodpercenként 3000 filled polygont vagy 75 000 darab, 8×10-es karaktert.

IVG: Ez a betűszó az *Interactive Video Gamer* rövidítése; ez már egy komplett játérendszer, melyet a Data East fejleszt. Ez a rendszer a jelenlegi arcade coin-op (pénzbedobós) játékokat váltja majd fel. Optimista jóslatok szerint '91 nyarának végén már megjelennek az IVG-gépek az arcade-ok (játéktermek) neontól vibráló mélyén... Az IVG az imént ecsetelt DVI-re épül. Hogy milyenek lesznek ezek a játékok? Annyira minden képzeletet felülmúlóak, hogy legfeljebb a VR-technika veheti fel velük a versenyt. Ha felveszi. Valószínűbb, hogy összeépülnek... de erről majd legközelebb. A DVI-re visszatérve: videoképekkel és -bejátszásokkal támogatott sport- és akciójátékok, 360°-os panorámát nyújtó szimulátorok (DVI-grafikával), film- és rajzfilmbetétekkel színesített kalandjátékok. Mindehhez persze képbeforgatások, áttünések és egyéb videotrukkok, valamint teljes stereo rádióműsorok, párbeszéd jelenetek, környezeti zajok. Az IVG-t ún. JAMMA-csatolóval látják el, így beilleszthetők a meglévő coin-op szekrényekbe is.

CD-I: A Philips (hiába, no, ami...) 1989-ben állt össze a Sony-val és a Matsushita-val a *CD-Interactive* kifejlesztéséért. Ez egy konkrét készülék, amelyben az adattárolás CD-n történik, a felhasználó pedig egy speciális grafikai és hangkezelő hardware-egységen keresztül kommunikálhat a rendszerrel. Ez az egyik legnagyobb ász a házi használatra tervezett CD-gépek között. Jelenleg is fejlesztés alatt áll, de az eddigi adatok alapján szintén egy profi dologról van szó. Csak pár info, a teljesség igénye nélkül: 32 000 színű paletta, PAL-rendszerű FMV, 15 bit/pixel CLUT-tal, 256 szín a képer-

nyőn. Az érintkező pixeleknél finom átmeneteket képez, így (az Amiga HAM-módjához hasonlóan) TV-minőségű kép jelenik meg. A kitömörítés a CD-ről folyamatosan történik. Sajnos bizonytalan, hogy mikorra lesz belőle standard.

CDTV: Ez a herkentyű áll a legközelebb a magunk-fajta halandókhoz. A Commodore idén már megjelent a CDTV-vel. Ezt sokan azonosítják egy CD-meghajtó és egy 1 Mbyte-ra bővített Amiga 500-as elegánsan összedobozolt ötvözetével. Ez egy kicsit leegyszerűsített megközelítés. A gép ennél több és más. Inkább a konzolokkal tart rokonságot, hiszen itt is egy cserélhető ROM (a CD) hordozza a (játék)-információt. Kinézetre egy audio-CD-player benyomását kelti és használható annak is. Egy joystick segítségével máris játszhatunk, ha van hozzá játékunk; a CDTV-re egyre több átirat és új játék készül. A grafika/hang Amigaszerű, de CD-minőségű és nincsenek időtlen „INSERT DISK #N”-feliratok játék közben. Hátránya a CDTV-nek, hogy nem képes olyan tömörítésre, mint amire a DVI és nem ismeri a data-interleaving fogalmát. Viszont időelőnyben van a CD-I-hoz képest. Az ára kb. £600.

DIGITÁLIS HORIZONT

Sok cég vonultatott fel ígéretes technikákat és a harc folyik tovább. A számítógépgyártók mellett a konzolgyártók is CD-fegyvereket vetnek be és nem tétlenkednek a software-házak sem. A PC Engine amerikai megfelelője, a *TurboGrafx* a tengerentúli CD-konzolok egyik előfutára. A PC Engine-re szintén létezik a CD-ROM kiegészítés és elég jó software is, hogy csak az *Icom* új játékát említsem, a *Sherlock Holmes*-t. A 8 bites konzolokra nem valószínű a CD-ROM megjelenése. A *Super Famicom* CD-lehetőségei szintén ígéretesek; a Sony és a Nintendo közösen fejleszt CD-egységet ehhez a konzolhoz. (A konzolokra valamikor a közeljövőben visszatérünk még.)

Japánban nagyon népszerű (és drága) gép a *Fujitsu FM Towns*. Érdekessége, hogy meglehetősen PC-kompatibilis és egy új PC CD-rendszer magja lehet a jövőben. Igen jó grafikai képességei vannak, de sajnos lassú. A korai verzió 35 Kbyte/sec-al dolgozott... Azóta persze gyorsították rajta, de még mindig nem tökéletes. Igen sok játékot írnak át erre a rendszerre. PC-játékok terén a *Sierra* tesz éjt nappallá, hogy profi CD-kalandjátékokkal kápráztassa el a rajongókat. Egyik új játéka a meglehetősen gyermeket, de nagyon kedves *Mother Goose* (Lúdanyó). Érdekes lenne egy FMV-átirat Larry Laffer kalandjairól, digihangokkal...

A 8 bites gépek mellé egyelőre nem tervezik CD-ROM kialakítását, bár a jó öreg C64 körül mindig keringenek pletykák; nem is olyan rég volt szó a „C65”-ről, ami a Hatvannégy és az Amiga közötti konstrukció lenne. Ha ebből lesz valami (?), akkor nem lehetetlen a CD sem. Sajnos, Specy-ügyben nem tudok semmi biztatót...

Nna. Mostanra már eléggé elsédülhettek... Legközelebb jól szíjazzatok be magatokat, mert irány a cyberspace! Nekiesünk a Virtual Reality-nek! Viszlát next month!

TTR Development

Ez az a játék, ami témája miatt nagyon hiányzott az eddig elkészített programok közül. Egy realisztikus stratégia, harci szimulátor, amiben nem fiktív harceszközökkel, hanem létező, hadrendbe állított fegyverekkel rendelkezhetünk. Akik a Harpoon szerelmesei voltak, azok minden bizonnyal ezt a szárazföldi alapokra helyezett katonai játékot is szeretni fogják.

Maga a játék tulajdonképpen egy keret, amit mindenki úgy használ, ahogy neki tetszik. A szimulációs rész sem tartalmaz nagyszámú megkötést, de a mellékelt editorban szinte minden megváltoztatható.

A bootlemezen található scenario-k közül választhatunk, hogy melyik előre megtervezett harc-helyzetet akarjuk folytatni. Itt megtalálhatók egy esetleges jövőbeni szovjet-német, szovjet-brit összecsapás állásai. A készítő jó szándékát dicséri, hogy azoknak, akik saját maguk is kívánnak tervezni, több példahelyzetet helyeztek el, amiben megtalálható a készítés menete.

A játék legnagyobb szenzációja a mellékelt scenariólemez, aminek címe: Operation Desert Storm!

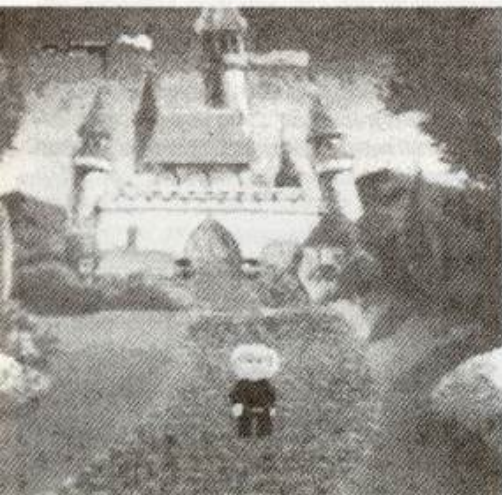
Igen, igen, az iraki háborúról van szó. Ez a cég dolgozta fel a leghamarabb a konfliktust. A Scenario Disc-en megtalálható az elmúlt háború összes csatája, összecsapása. A helyzetek teljesen tükrözik a valóságot, a résztvevő fegyverek és a csapatok nagyságának arányát. Mindegyik scenario tartalmaz egy rövid bevezetést, ami a helyzet kialakulását és környezetét magyarázza.

Tetszőleges sorrendben harcolhatjuk végig a háború csatáit, kezdve az első Kajji-i összecsapástól a kuwaiti utcai harcokon át a végső Abdali-i tankcsatáig. A játékban megtalálható a harcokban részt vett összes fegyver. A szárazföldi erőket alkotó M-1 Abrams, az angol Challenger, LAV-25 AT, M3 Bradley és még sok egyéb. A légierőt többek között az F-16 Falcon, F/A-18 Hornet, Tornado, a helikoptereket az AH-64 Apache, AH-1W SuperCobra képviselik. És ha valakinek ez még kevés, kérhet tűztámogatást a Wisconsin-ról vagy egy M270 MLRS rakétavető egységtől. Tehát a játékban minden megtalálható, ami egy haditechnika iránt kicsit is érdeklődőnek a fantáziáját foglalkoztatja.

A tulajdonképpeni játék egy hatszöghálón folyik ahol minden hatszög egy területrész jelöl, ami lehet egy ott álló csapat vagy egy városnak valamelyik része. A harceszközöket a rájuk jellemző sziluettek jelölik, de ha rányomunk ezekre, bővebb információkat tudhatunk meg róluk, meghatározhatjuk a tevékenységüket, mozgásuk irányát, támadásuk objektumát.

Az értékelés is érdekes módon zajlik. Minden előforduló eszköznek van egy pontban kifejezett értéke. Amikor egy ilyen eszköz megsemmisítésre kerül, az eredményt elért fél pontszáma növekszik. Bizonyos küldetésekben egy bizonyos érték elérése, ergo bizonyos számú harceszköz kiütése a cél, más típusnál meghatározott pontok elfoglalására kell törekedni.

Mindezek ellenére van a programnak egy elég nagy hibája, hogy az idő múlásának tényezője nem



Armitage

Brigade Commander

Written By: Gary Bush

Copyright 1990-1991 TIB Development, Inc.

állítható és a játék egyfolytában viszonylag nagy sebességgel folyik. Még amikor egy harckocsicsoport irányának kijelölésével foglalkozunk, akkor is röpködnek a lövedékek szerteszét a pályán. A másik dolog, ami kicsit zavaró, hogy bizonyos szituációk osztott képernyőn zajlanak, akár négy teljes képen is, és a képek között semmi átfedés nincs, csak az az egy sor, amire ráállítva a csapatot, megjelenik a másik felén; ez egy kicsit kevés. Megoldhatták volna a képernyő felhasználó által való scrolloztatásával is.

A játék irányítása nem sok dologra terjed ki, hogy valaki egy-két veszett csata után át ne tudja látni a dolgokat. Ellenben az editor minden részletre kiterjed, ezt inkább érdekesebb áttekinteni.

Egy állás megtervezésekor négy különböző dolgot kell megszerkeszteni. A négy alapvető rész pull-down menükön keresztül érhető el.

Az első, ami betöltés után rögtön a képernyőn is van, maga a terep. A szerkesztőben standard terepszakaszok vannak. Ezek közt megtalálható a tenger, a város, különböző utak, folyók. Mindezt felhasználva az eredetileg teljesen zöld kép gyorsan egy képzeletbeli, vagy valóságos helyszínné varázsolható. Nagyon hasznos, hogy ezeket a térképeket külön ki tudjuk menteni, minden térkép több szituációban használható.

Ezután a Specification menüpontnál kell meghatározni a résztvevő harci eszközök tulajdonságait. Ebben talán a legrugalmasabb a játék.

A különböző fegyver-alaptípusokat kell először figyelmesen áttanulmányozni. Itt minden korhoz megtalálható az odaillő fegyver. A lovaskocsi a legpóriásabb, egy első vagy második világháborús scenario-ban felhasználható, de sugárhajtású repülő már nem illene bele a képbe, oda jobb a légcsavaros gép, ami szinten előfordul. Légvédelmi fegyverek, tűzérési ágyúk, helikopterek, mozsárok, csapatszallítók, gyalogság, harckocsik, hogy csak néhányat említsék a kínálatból.

Mindegyik előforduló típusra újabb jellemző paraméterek állíthatók be. A harceszköz sebessége, pontbeli értéke, amik számértékek lehetnek. Fix fokozatokban változtatható a védettség mértéke, a

legénység morálja és kezdeményezőkézsége. Olyan extra tulajdonságok is beépítésre kerültek, mint pl. a modernizált páncélzat, az éjszakai célzóberendezés, sziklaáthatolási képesség. Minden fegyverhordozó három különböző fegyvert szállíthat. Ezek is csoportosítva vannak: könnyű és nehéz ágyú, mozsár, bomba, irányított, irányítatlan, harckocsielhárító rakéta és sok más. És még ezen belül is minden fegyverfajtának külön tulajdonságai vannak. Bemutatásképp egy páncéltörő ágyúnak ezek a paraméterei: kaliber, a tüzelés mértéke minimális/maximális lőtávolság, löszerkészlet, tüzelés utáni várakozás, tüzerő, fegyver pontossága. További lehetőségek: célzás menete: kézi, számítógéppel támogatott, számítógépvezérelt; cél távolságának mérése: optikai úton, korszerűsített optikai, lézeres; lövegstabilizálás; legénység kiképzettsége; fegyver karakterisztikája: mozgás közbeni tüzelés, közvetett tűz, aknafektetés, füstképzés, utántölthetőség. Mindezek csak egy eszközre vonatkoznak. Ebből is látszik, hogy szinte minden fegyverfajta előállítható.

Miután sok időt eltöltöttünk az acélszörnyetgek megkreálásával, már csak el kell helyezni őket a térképen. Ez nem jelent különösebb nehézséget, mivel listaszerűen végignézheto az arzenál és a kiválasztott fegyver térképre helyezhető. Itt kell meghatározni, hogy hány egységet jelöljön egy szíluett és milyen legyen ezek állapota.

Ezzel az utolsó lépéssel kialakult a tulajdonképeni játék. Utoljára kell a cselekmény lefolyásának idejét és hosszát beállítani. A szembenálló feleknek konkrét országok nevét adhatjuk. Végül egy kellemes sztorit mellékelhetünk az egész mellé, amiben leírhatjuk a történelmi hátteret vagy a kitalált történetet.

Akinek sok türelme és ideje van, olyan háborúkat készíthet és játszhat végig, mint például a II. világháború vagy az Irak-Irán konfliktus. Aki inkább Magyarországnál marad, az '56-os eseményeknek egy kis csalással kellemesebb véget alkothat.

Rob

Út a háborúhoz!

Mielőtt bárki megvívna a háborút, érdemes áttekinteni az eseményeket, amik annak a kitöréséhez vezettek.

1990:

Aug. 2.

Irak megszállja Kuvaitot. A Biztonsági Tanács elítéli az akciót. Az USA megszünteti a kereskedelmet Irakkal.

Aug. 3.

Az USA bejelenti, hogy haditengerészeti egységeket vezényel az Öbölbe.

Aug. 6.

Az ENSZ engedélyezi a világméretű gazdasági szankciókat. Bush csapatokat és repülőket rendel Szaúd-Arábiába.

Aug. 16.

Dick Cheney amerikai védelmi miniszter engedélyezi az amerikai hadihajóknak az Irakba tartó vagy onnan távozó hajók elfogását.

Aug. 17.

Bagdad nyugati állampolgárok emberi pajzsként való alkalmazásával fenyegetőzik.

Aug. 28.

Irak 19-ik tartományának nyilvánítja Kuvaitot. Minden női és gyerektűsz szabadon eltávozhat.

Szept. 9.

Bush és Gorbacsov helsinki megbeszélésük után közösen elítélik az inváziót és felszólítják Irakot a kivonulásra.

Nov. 8.

Bush újabb 150 000 embert rendel az Öbölbe. Ezáltal 400 000-re növelve az ott állomásozó csapatlétszámot.

Nov. 29.

Az ENSZ jóváhagy minden szükséges eszközt az iraki csapatok eltávolítására Kuvaitból, ha nem vonulnak ki jan. 15-ig.

Nov. 30.

Bush meghívja az iraki külügyminisztert Washingtonba és felajánlja, hogy James Baker elutazik Bagdadba tárgyalni.

Dec. 1.

Szaddam elfogadja Bush tárgyalási javaslatát, de nem állapodnak meg időpontban.

Dec. 6.

Szaddam bejelenti, hogy elenged minden külföldi tűsz.

Dec. 9.

Irak jan. 12-re tervezi Baker bagdadi tárgyalásait, azonban az USA bejelenti, hogy ez nem lehet később, mint jan. 3.

Dec. 22.

Irak bejelenti, hogy nem adja fel Kuvaitot és támadás esetén vegyi fegyvereket fog bevetni.

1991:

Jan. 9.

Baker és Aziz találkozik Genfben, de nem érnek el eredményeket.

Jan. 12.

Az amerikai kongresszus felhatalmazza Bush-t a háborúba való belépésre.

Jan. 15.

Lejár az ENSZ által kiszabott határidő az iraki kivonulásra.

Jan. 16.

Az USA és a szövetséges csapatok megindítják az Irak elleni támadást.

Rob

LEVELEZÉS

kellett elintéznünk! Jelenleg, úgy tűnik, végre-ahára rendbejönnek a dolgok (az átfutási idő kivételével) s pontosan jelenünk meg minden hónap utolsó hetében (± 3 hónap).

Más. **Aubert Gábor** pécsi olvasónknak orcátlan megszólításával sikerült felborzoltatnia a szőrt a hátamon (már amennyi van):

„Tisztelt Mrs. Berrrrrr(stb.)rrr!”

Tisztelt mademoiselle Gabi! Engedd meg, hogy gratuláljak ahhoz az iszonyatos mennyiségű más-salhangzóhoz, amit összehalmoztál szerény nevemben, de az az „s” betű kicsit keményre sikeredett! Tudom, sokakat ingerel a levrov. arra, hogy saját kezűleg fosszanak meg férfiúi szervemtől, de még így is csak MISS Berrrr-ként tengethetném hátralévő évtizedeimet. Arra a legkevésbé sem gondolnék, hogy férjhez menjek, főleg nem a saját névrokonomhoz...

(De nézzük, mit tartogat a folytatás!)

„Az nagyon jó, hogy már május van és az áprilisi számnak még híre-hamva sincs. Csak nem mentek csödbe? Nem tudom, hogyan akarjátok! Április elején megcsináljátok az újságot, nyáron megjelenik, aztán több éves stuffokat olvashatok. Erre szeretnék választ kapni! Ha már írok, megírom a véleményemet az újságról. Lehetne több humor (a leírásokban). A „DEMOS”-részt tökéletesen tartom. A pontozás jobb lenne 100-ig, szerintem nem lenne kopintás az 5,76-ról, mert más a charset. Így jobban ki lehetne fejezni a program minőségét. (Valóban! Én többször javasoltam, hogy pontozunk 97,859-ig, de a főszerkesztő nem hajlandó 97,870 alá adni, így, amíg a vita tart, marad a régi pontozás. A magam részéről az A.C.E. című magazin értékelését tartom a legjobbnak, ahol a program tartós élvezhetőségét is tesztelik. Annyi szabadidőnk viszont, hogy minden programmal hetekig játszunk, sajnos egyelőre nincs.) Az áról inkább ne beszéljünk, a levelezés pedig... egyszerűen tök jó. Semmi CoV-beütés nincs. Csak ne legyenek ilyen beszúrkálások, mert az már copy. Végezetül én is írok egy ilyen összegzést:

GRAFIKA: 10,320×200, 16 colors

ZENE/HANG: 1, egy szólam, csak csipogások (néha halálhőrgés, sikolyok)

JÁTSZHATÓSÁG: 8 (olvashatóság), mert néha összeragadnak a lapok

HANGULAT: 10

ÖSSZEHATÁS: $(10+1+8+10)/4 = kb. 7,2$

Más. **Bottyán Péter** Szombathelyről írt:

„A CM árával kapcsolatban meg kell jegyeznem, hogy szerintem reális, nem drága, nem olcsó, hanem reális. (Bizony, meg kell jegyeznem, hogy ettől a mondattól rosszul lettem, nem jól, nem iszonyatosan, hanem rosszul.) A tárgyra térve... a távlatokban pedig (ha az újságnak jól megy a sora) lehetne egy lemez melléklet, amin az abban az újságban a legjobbnak tartott játék lenne...” (Elárulok egy titkot: annyira jól megy, hogy a karácsonyi szám belső borítójára egy Amiga 2000-t fogunk ragasztani, a lapok között pedig egy VGA monitor lesz elrejtve. Azok között pedig, akik ezeket megtalálják, kivágják és elküldik nekünk, azok között 1 db főszerkesztőt fogunk kisorsolni.)

Most pedig nézzünk pár komolyabb tartalmú írományt!

Hihetetlen örömkünkre **Hornig Balázs** komáromi levélírónk egy saját készítésű C64-es programmal lepott meg bennünket, azzal a kéréssel, hogy mutassuk be a játékot. Természetesen, ha a program „érdemesnek találhatók” rá, mindent elkövetünk mielőbbi publikálásával kapcsolatban... Ugyanez vonatkozik minden alkotó kedvű olvasónkra: szeretettel várjuk saját készítésű hardware és software termékeiteket.

Mészáros Szabolcs egy korábban ismertett programmal kapcsolatban érdeklődött:

„A Test Drive III-ról van szó. Az értékelésnél a ZENE/HANG részben miért nem kapott a program pontot? Olyan rossz a hanghatás vagy olyan jó?”

T. Szabolcs! Gondolom, tudod, milyen az IBM alapgép zenei képessége (ha ez az egyáltalán). A beépített csipogó nagyon iszonyú. SoundBlaster vagy AdLib kártyával ütné az Amigát a program hangja, de ilyenünk még nincs, még nincs! Ezért jobbnak láttuk a hangértékelést kihagyni.

Szulák Péter Szombathelyről azt kérdezi, létezik-e a Great Courts II és a Murder C64-en. Nos, legjobb tudomásom szerint az első programot már ártírták C64-re, a másikat pedig még csak nem is tervezik...

Mozgay Gergelynek (Gege) Peremarton-gyártelepről csak gratulálni tudok, mert megdöbbentően jó érzékkel a Monkey Island™ egyik legsarkalatosabb problémájára tapintott kérdésével:

„Szerintem ez egy király program. De lenne egy kérdésem az irányítással. A krapeket úgy lehet irányítani, hogy amerre húzzuk a joy-t, arra lép? Vagy be kell gépelni, hogy „GO WEST” például? Tudom, hogy nem te írtál a programról, de azért tőled kérdem.”

Kedves Gergi! Valóban, bevallom őszintén, hogy hihetetlenül nehéz feladat elé állítottál, hiszen csak több napig tartó próbálkozással tudtam elsajátítani a játék kezelését. Jelenlegi ismereteim szerint 3 módszer van a szereplő irányítására:

1. Mintegy 20 mp-ig koncentráli erősen a képernyő azon pontjára, ahova a szereplőt el szeretné juttatni. Ezután háromszor jó hangosan üvöltösd a gép felé az adott útirányt (pl. ha nyugatra akarsz menni: go west, goo weest, GOOOO WEEESSST!!!).

2. Ha semmiképpen nem ez a módszer, megpróbálhatod az irányt a billentyűzet segítségével beírni. Am készülő fel arra, hogy itt sem garantált az azonnali siker. Ha a szereplő egy helyben áll, ez csak annak a jele, hogy nem elég erősen nyomtad le a gombokat, ezért ajánlom, hogy keríts kalapácsot és azzal csapkodd sorrendben a billentyűket.

3. Ez a legnehezebb irányítási mód, ezért csak akkor próbálkozz meg vele, ha minden más csődöt mond (én is csak Karika cimboránk útmutatásai alapján jöttem rá). A kulcsa egy mouse nevű szerkezet. Ha tenyered gondosan ráhelyezted, vidd a menü első sorának 2. oszlopában, legfelül látható felíratra (WALK TO), majd a bal gomb lenyomása után a történet színhelyén jelöld meg a kívánt célt! Sok sikert!

Mélyen tisztelt számítógép-őrültek!

Hát igen... Tombol a nyár... Szinte látom magam előtt a számítógépesek népes táborát, amint szét-szóródva a szélrózsa irányába ki-ki a maga módján henyél a döglesztő forráságban, átadva magát a vakáció mámorosan édes semmittevésének... Hát nem fantasztikus? Az iskola és a munka nyomasztó emlékképel végleg elenyésztek, az órák, napok, hetek egybemosódnak, s az azúr égen lángoló Nap arany sugaraival bársonyosan simogatja tehetetlen bénaságban úszó testünket... S mi nem csinálunk az égvilágon semmit sem... Csak lógatjuk a lábunkat a Balaton kristálytisza vizébe, melynek lágy hullámain néha egy-egy félig elrothadt hal vagy olajban úszó madártetem sodródik tova, orrfacsaró bűzt árasztva... Hát nem csodás? De sebaj, fő, hogy végre itt a nyár! Am akármennyire is átadtatok magatokat a semmittevés örömeinek, azért remélem, mindannyiőtök kezében ott van a CM legújabb száma (s nemcsak a napsugarak tompítása végett...).

Bevallom, a nyarat a magam részéről külföldön akartam tölteni. Választásom egy közeli helyre, a Bahama-szigetcsoporthoz egy piciny tagjára esett. Sajnos, az egyik délután, midőn a függőágyamban henyéltem, főszerkesztőnkől csomagot és felszólítást kaptam, hogy azonnal lássak neki a válaszok megírásának... Mit tehettem volna, elhessegettem az engem legyező bennszülött lányokat és nekilát-tam...

Rögtön a „legelejen” egy nagyon fontos, sok olvasót foglalkoztató kérdésre szeretnék válaszolni. **Vati Zoli** tiszaujvárosi olvasónk az irdatlan mennyiségű értelmetlenség mellé, amit a levelében összehordott (itt a rólam írt kritikájáról van szó, amivel nem értek egyet), becsempészett pár érdekes gondolatot is.

„Helló jóember (ejtsd: Yo M-Berrr)! Ma május 27-e van. A CM 2. számát ma vettem meg. Azt írtad, hogy még az első szám megjelenése előtt 1 héttel lapzártá volt. Tehát februárban. Ha jól számolom (febr., márc., ápr., máj.), 4 hónapig tartott a szám nyomtatása. Nem rossz! Lehet, hogy a Posta miatt van. OK, a Posta 1 hónap. De hogy lehet, hogy ez az újság 3 hónapig volt nyomdában? Hány millió példányt készítettetek belőle? Vagy most már Indiában is megjelentek és minden iskolának küldtetek egy ingyenzsámot?”

Kedves Zoli! Ami az indiai megjelenésünket illet, természetesen komoly tárgyalásokat folytattunk az ázsiai országgal, s úgy tűnik, jelentős felvevőpiacot találtunk. Emellett potenciális partnereként jelentkezett a tibeti, a busman, a neoszvái kormány is és az ob-völgyi Spectrumosok is igényt tartanak havi 99 754 lapra... A tiranai tözse is folyamatosan jegyzi a CM-részvényeket, ami nemzetközi hírnevünket fényesen bizonyítja. Látod, ennyi mindent



Evezünk most ismét komolytalanabb vizekre... Meglepődve vettem észre, hogy a női nem egy újabb képviselője [Ráczos, alias Batman (?) néni] bukkant fel a színen! Nem bírom megállni, hogy leveléből ne idézzek pár sort:

Hi Berrr!... Ma délután egy igen kellemes meglepetésben volt részem, ugyanis a postaládából félig kilógott egy nagy fehér micsoda. Türelmesen megvizsgálva az újságot, a vége felé rábukkantam a Levelezési Rovatra. Úgye nem veszed rossz néven, ha most átváltok egy durvább stílusba? (Á, erre vártam percek óta!) A kritikát a kellő mennyiségre szabtam. Ne! Ne tépd szét! Próbáld valahogy megemésztetni! Szóval, tényleg nem tudtam mire vélni a lev. rov. utóiratát, ugyanis pont a gyenge pontomat találtad el. Most örülsz, mi? Talán éppen azért írtad, hogy a kedves hölgytábor is megeressze a tollát... Ha vicncnek szántad, akkor jól tetted, irtóan mulattatott a dolog. De szerintem, ha valaki röhögni akar, az vegye meg az Új Ludast. Nem igaz? És nem éppen szerencsés egy szaklapot összetévesztetni a PLAYBOY-jal."

Nos kicsim. A PLAYBOY a finom erotika művészi megjelenítése képben és szövegben, s ha én ebből próbálnék meg a lapba egy keveset becsempészni, akkor ezért csak hálával tartoznám... Na de lépünk tovább!

"Hogy megismerhessem a szerkesztőség tagjait, az ellen semmi kifogásom, sőt! De nem hinném, hogy a bálványom kiválasztása a szerkesztőség egyik igen magas erkölcsi normákkal rendelkező tagján landolna. Az újság az első látásra egy kicsit furcsa volt, de aztán rájöttem, hogy egészen jól néz ki... A tesztelés jó, ugyanakkor a rejtvényt nem lehet kihagyni. De azért gondoltátok meg, mit adtok megfejteni!"

Nem kell megijedni! Ígérem, ezentúl minden rejtvény mellett lesz egy kérdés, direkt a Te részre! na pá és legyél jó kislány!

Kaptam egy levelet egy nyelvészprofesszortól, nevezetesen **Árki Róberttől**, Fadról:

"Herr Berr! Azért írtam két rővel a neved, mert így rímel. Tegezhetlek? Kösz! Folytatás: a gazétatok nagyon baba, meg kell hagyni. Suppy színes képek, néha még egymásra is vannak nyomva, hogy az olvasó több képet lásson. Szóval náccerű! Hát zicher, hogy a takarón is a prg-k képei vannak. Erre már úgy látom, némely konkurens newspaper-nyomó is beugrott. Just I have a little bummer (?)! Oké, éljen a női nem, de talán nem a természet által bőkezűen megáldott hölgyek nagyított képét kellene... A címlapfelírás OK, bár amikor a távfűtést megstíroltam, hát nekem egyből KO volt."

Herr Rob! Huhh micsoda májer write-od van, te csávó, te! Uhh! Úgy szétspriccolt tőle az agywasserem, hogy csak úgy tuningoltam befele a sok beer-ecskét utána! Und a sok cool lamer csak úgy stírolte a kamu kiszállásaimat a helyi pubéba! Csak úgy odatellingeltem" nekik, zutty! Csak úgy krr vyyy dsfgjhueur... escolar, esclavizar, ochicentos... champaña... ? ?... Hol vagyok ?? Aha, úgy látszik, agyamra ment a sok nyelvtanfolyam... Hol is tartotunk?

"Most már csak azon filózik, hogy a belcsíny maradhat-e? Tura! Még meggondolom. Az összes

többi egyszerűen kajak. Jobb jelzőt nem is lehetne találni.

Valóban! Ez óriási! Aki egy szóba képes mindent összetömöríteni, az valóban a Szavak Mestere! Kajak! Micsoda szó! Ebben minden benne van! A világ és az élet szépségei és kérdései egy szóban: KAJAK!

Egy kicsit komolyabb téma ismét: ha valaki az újság árát kifogásolná, annak ajánlom figyelmébe **Veres Zoltán** levelét, Szombathelyről:

"Sokan kifogásolták a lap árát. Könyörgöm, hol vesz ma az ember ilyen jó kis olvasni (ámulni, derülni, okulni) való újságot 98 Ft-ért? Sehol! Aprópó, mit lehet venni ennyiert: 2 hamburgert (nem mindennütt) 1 db amerikai gitárhúrt, 2 dl tömény alkoholt (bocs, de ez is jó példa), 1 db Polimer magnóketet, 6 és fél db gimn. ll. osztályos oroszkönyvet és még sok értéketlen dolgot."

Teljes megdöbbenésemre az utóiratban a 2. számunkban közölt versem rövid elemzésére bukkantam:

"Fenomenális, elragadó és hasonló jelzőkkel illelhetném a verset, mely végre nem tartalmaz balladai homályt, sejtetést, hanem egyértelműen érődik a vers tárgya, a lev. rov. hiánya feletti sajnálkozás."

Gratulálok az elemzéshez...

A kellő kontraszt érdekében következzen **Zoló és Pető** legújabb műve!

"Üdv Néked! Remélem, heves hányinger fog el legújabb alkotásunktól, de egyszerűen nem tudtam megállni, hogy ne szerezzek néhány rossz percet! Levelemet Saci, alias Imre barátnőm ágyán írom (Már itt tartotok?), miközben az általam tanácsolt gyógymód szépségének adom át lényemet (magyarán: döglődöm, gebedek) (már megint nem figyeltél: én odabiggyesztettem a 'meg-' igekötőt is eléjük...). Remélem, érdekel, hogy Imre új cipőt vett magának! A CM februári számában (megszámoltam) 7 db nagyméretű kép található, melyek teljesen feleslegesen foglalják a helyet (Bár az újság színvonalát csak emelné, ha 44 oldalon csupa kép lenne látható). Az újság címfotója bizonyára a lev. rov. vezetőjét ábrázolja (B-vel kezdődik és erre végződik a neve). (Habosat tévedsz ismét, a címlap a nagymamám digitalizált képét mutatja, leveletek elolvasása után 3 mp-el. A mostani megjegyzéseken nagyon megsértődött, úgyhogy megadtam neki a cimedet. Reszkess!). A Fantasy-rovat abszolút felesleges, egy gyakorlott RPG-s-nek nincs szüksége rá, a kezdő pedig megkérdezi a gyakorlott RPG-st. A játéksimertetők színvonalát (nem mindé!) csak néha szárnyalja túl e levél minőségét. Csupa olyan dolgot közölnek benne, amire teljes 2 mp alatt rá lehet jönni. Ha már a kritikánál tartunk, kevés a C+4 leírás, a Primoról nem is beszélve. Nem mintha ilyenekkel rendelkeznek, de ha már lehet kritizálni, miért ne? Jó dolog # 1: elő szeretnék fizetni a lapotokra, csekkeket szeretnék kérni (jaj, nee!). Jó dolog # 2: a közeljövőben leírás-hegyekkel foglak elkápráztatni. Nagy öröm a háznál? (Nem...). Jó dolog # 3: ha nem tudod megállni, hogy ne küldj lemezeket és poszttereket, akkor közlöm, hogy IBM/PC/AT/XT/, ZX81 és C64 gépekkel rendelkezem (Küldök mindent,

csak legyen már nyugtom töletek!) Befejezem, mert Zoli barátom rám könyökölt. Hódolatát, üdvözlését, csókolatát küldi. Viszlát! Pető & Zoli"

Hát, nem tudom, érdekel-e másokat, de hozzáteszem, hogy nem sokkal később kaptam Zolótól egy képeslapot is... El lehet képzelni, hogyan telt az elmúlt pár hét...

Végül hadd mutassam be azt az írást, amely leginkább összezúzott ebben a hónapban, hiszen... lelepleződtem!

"Hi, te ütődött Lienkoviche Kispál Gábor! Azért, mert nyomdában dolgozol, még nem kell átszerkesztetni az újságot!! Ez már a 3. eset (SpV, ??)!!! Még hogy Berrr! Újabbban ezzel az álnévvel fészkelted be magad az újságba?! És a saját címed helyett annak a szerencsétlen szerkesztőnek a címét adod meg?... Szegénynek meg majd jönnek a levelek, te meg kajánul röhögysz majd, mi? Ha a következő számba is beteszél egy általam kreált levelezési rovatot, akkor szólok a Peti bácsinak! Emlékezz szavaimra! Volt osztálytársad: Kálmán Tamás, 1023 Bp., Frankel Leó u. 68/A"

Hát igen! Mindent bevallok. Nem volt szép tőled, régi pajtástól, hogy fellebbentetted a fátylat életem titkáról... De mit tudsz te az életről? Tudod, milyen reggel becamogni a nyomdába, estig ott senyvedni, hallgatva a gépek monoton zakatolását, úszva a koszbán, mocskokban... Ezt te nem értheted... Aztán egyik nap úgy döntöttem, hogy ez így nem megy tovább, megmutatom a világnak, hogy nem vagyok akárci. Így elkezdtem gyártani a hülyébbnél hülyébb leveleket és válaszoltam rájuk, s a legnagyobb ellenségeim címét adtam meg a rovatok legalsó sora alá. De most mindennek vége... Lebuktam!

Aztán egy hét múlva jött a következő levél:

"Hello Berrr! A 20 db lemezt és a poszttereket a következő címre küldd: (megismétli a fenti címet). A lemezek lehetőleg 3M, DSDD, a posztterek pedig A/1-esek legyenek! Hello! Kálmán Tamás."

Nos, ekkora potátlanság előtt még én is fejet hajtok... Küldöm a lemezeket...

Tisztelt olvasók, ennyi lett volna mára. S most szíves engedelmetekkel búcsúzom, az ananászmot ki-fogyott s alig bírok a lányokkal...

További jó nyaralást kíván mindenkinek:

Berrr.

A leveleket továbbra is a következő címre várom: Beregi Tamás, 1025 Bp., Törökvesz út 128.

JAJ ALAJ

adják az akcióknak. Azt hiszem, a sokak által is ismert és elismert „nagyok” rengeteget tanulhatnak ebből a programból. Nagyon sok kellemesen eltöltött, izgalmas helyzetekkel fűszerezett játék-időt kívánok mindenkinek!

Aster

C-64

ÉRTÉKELÉS

2 4 6 8 10

GRAFIKA

ZENE-HANG

JÁTSZHATÓSÁG

HANGULAT

ÖSSZEHATÁS

h í r d e t é s e k

Az ALICE-SOFT keze nyomán megjelent az addigi legjobb magyar szöveges kalandjáték: a KÉT NAP NEGY ÓRA!

Megrendelhető:
Pál Tamás, 8800 Kanizsa, Béke 16.
Válaszborítékra további információval szolgálhatunk.

Commodore 64 rendszerű, floppy, 125 lemez, 2 joy, 17 könyv hozzá, magnó, Supergames, Lemezes gyorsító, másoló és Action Cartridge V1 Eladó esetleg külön is.
Baj János 5636 Békés, Kispince u. 33.

Eladó: fénymásológép alkatrészek.
Rank Xerox Preventative Maintenance Kit.
Developer 5 R 90.000/6 20 db
Drum Fumicing agent
8 R 90.000/2 5 db
IBM cartridge toner 11 db
IBM 6 composer ribbons 17 db
Stierbach, 1224 Budapest, VII u. 4.

Eladó C64 + 1541 drive + magnó + agár + cartridge + 6 joy + reset gomb + MIDI interface + 110 lemez és 30 kazetta programokkal + 27 szakkönyv + lemeztartó + térképek. Irányár: 45 000 Ft.
Horng Balázs, 2900 Komárom, Kun Béla u. III/2.

Fantasy-játékok keresnek spéci 4, 8, 10, 12, 20 oldalú kockákat, ezenkívül szabálykönyvet fénymásolásra (angol v. magyar).
Ifj. Pomucz János, 1116 Budapest, Sáhrány u. 50.
Telefon: 182-7652

3,5" 2DD (kék) noname lemezek olcsón eladók 500 Ft/dboz.
Encsy Tamás, 9023 Győr, Nagy István út 29/B
Telefon: (96) 14-148

Commodore C128/64 gépre 7600 programos cserealpból csatlakozó programokat kazettán/lemezen.
Járóka László, 1148 Budapest, Adria sétány 6. I/Lt. 2.

Ezenlét C64-es tápegységét 990 Ft + postai utóvét ellenében megváltom! Postán küldje el és én 10 napon belül visszaküldöm a megváltott tápegységet! Egy év garancia!
Izbéki Tibor, 5452 Mesterszállás, Ady Endre út 9.

Figyelem! Figyelem!
Arrigához közvetlenül csatlakoztatható 5,25"-os drive (12 900 Ft), Action Replay (7900 Ft) eladó. Nálam akudni is lehet! Ugyanígy 3,5"-os disket (90 Ft/dboz) és Amiga programok nagy választékban.
Martyn Péter, 4400 Nyíregyháza, Dimitrov u. 42.

Enterprise programok eladók. Válaszborítékra listát küldök 2000 program. Sok kedvezmény, ajándékok.
Zemen László, 1104 Budapest, Kádár u. 141, tszt. 9.

C64-esek! Program-, és információcsere, software, hardware! Lemezeladás! Bármely szükségletek van, írjátok!
Balázs Péter, 7624 Pécs, Xavér u. 1.
Mindenkinek válaszok. Válaszboríték nem kell!

OperaSoft

Magyarországon a pelota az egyik legkevésbé ismert sportok közé tartozik. Nem úgy az USA-ban vagy éppen Spanyolországban, ahol ez a kiváló szimuláció készült. Annak, aki hirtelen nem tudja hová tenni ezt a sportot, elárulom: az „És megint dühbe jövünk” című film egyik jelenetében találkozott vele. Két ember állt egy viszonylag tágas folyosón, és egy hajlított ütővel dobálta a falnak a labdát.

Először némi szabályismertetés következik:

A játéktér mindig egy folyosó, melynek minden oldala zárt, kivéve a nézők felé esőt, amit valamilyen védőháló borít. A játékot vagy két személy, vagy két csoport játszhatja egymás ellen — ebben a verzióban csak a páros játékra nyílik lehetőség, ezért a továbbiak erre a változatra érvényesek.

Az egyik csapat mindig az adogató, a másik pedig az elfogó, ez a szerep folyamatosan cserélődik a játék során. Az adogató fél (server) mindig ugyanarról a pontról indítja útnak a golyót. Arra kell ügyeelnie, hogy a golyó először nekicsapódjék a szemben lévő fal felsőbb régiójának (ha túl alacsonyan éri, az „Illegal Rebound”-hibát von maga után), majd a labda a PADLÓNS elsőként csak és kizárólag a két vonal közé pattanjon. Amennyiben ez nem így sikerül, az adogatósi hibát jelent („Serving Fault”), és automatikusan az ellenfél folytatja az adogatót. Egyetlen eset jelent kivételt: ha a labda a pályára festett második vonal (az első kb. a pálya felénél van felfestve, a második viszonylag közel a hátsó falhoz) mögött pattan elsőnek a padlón, akkor az csak „Pasa Line Fault”; ilyenkor még egyszer megpróbálhatunk adogatni s ha ekkor követünk el bármilyen hibát, akkor már tényleg elvesztettük a labdát. Azért fontos, hogy a labda földre pattanását figyeljük, mert elvileg az oldalsó falakon akármennyit pattanhat, pl. mielőtt hozzáérne a szemben lévő falhoz; ez NEM számít hibának. Amint az adogató elkezd a játékot, az elkapó csapat is akcióba lendül: igyekszik minél hamarabb elfogni a labdát az ütővel. Fontos, hogy ez minél korábban sikerüljön, ugyanis ha a labda már másodszor pattan a padlón, az azt jelenti, hogy nem sikerült elfogni a labdát — „Ball Not Caught” —, az adogató játékos megnyerte a menetet, s egészen addig van joga adogatni, míg el nem ront egy menetet, vagy esetleg éppen megnyeri a játékot... Ebből is világosan látszik, hogy a legtöbb azonos forrásból induló labdajátéktól eltérően (pl. tenisz) itt nem vándorol át automatikusan az adogató joga az ellenfélhez; ha egy csapat nagyon jól játszik, akkor akár egy teljes meccs idejére is végig adogató szerepben maradhat.

Megváltozik a helyzet, ha az elfogó csapatnak sikerül időben elkapnia a labdát. Ilyenkor két kikötésnek kell eleget tenniük: az első, hogy 5 másodpercen belül kell a labdát útnak indítani, a második, hogy a labdának elsőként a szemközti falon — vagy esetleg az oldalfalon, s onnan a szemközti falon — kell egyet pattania, de ha ez nem sikerül, akkor

„Illegal Bound” hiba történt... Itt már nincsenek olyan szigorú megkötések, mint a labdajátékok adogatásánál; ha a feltételeknek eleget tettünk, akkor már mindegy, hogy a padló mely pontjain pattan kettőt a labdánk. Még egy fontos szabály van: a labda NEM pattanhat neki a hálónak, ez a labda elvesztését jelenti („Outfield Fault”). A játék egészen addig tart, amíg valamelyik csapat el nem éri a ponthatárt, ami a profi mérkőzéseken általában 40 pont. Egy-egy csapat mindig azért a hibáért nyer egy pontot, amit ellenfele követ el a játék során. Ilyenkor megnyeri az adogatás jogát is, kivételt ez alól csak a „Pasa Line Fault” jelent, ahol az ellenfél se pontot, se labdát nem veszít első alkalommal.

Azt hiszem, ennyi bőven elég a szabályokból, elsőre kicsit bonyolultnak tűnhet, de néhány órai gyakorlás egészen biztosan természetessé teszi ezeket a dolgokat. A legtöbb játékhoz hasonlóan itt is a legjobb módszer, ha a gyakorlatban figyeljük meg a leírtakat. A szabályok ismeretében könnyű a dolgunk: a joysticket mozgatva mindig a labdához térben legközelebb eső játékkal tudunk futni s ha az egy szintben van a labdával (a játéktérrel ugyanis térben kell elképzelnünk), akkor azt azonnal elkapja. A tűzgomb nyomvatartása és a joystick mozgatása különböző látványos akciókat eredményez: pl. felutunk a falra a labda után, vagy éppen felugorva kapjuk el azt. Sokkal nehezebb a labda indítása, ekkor a joystick előre-hátra tolásával a labda ívét, magasságát állítjuk be, jobbra-balra pedig a dobás szögét. Csak akkor nyomjuk meg a tűzgombot, ha ezeket már beállítottuk, majd figyeljük a dobásjelző közepén található csíkot: amikor az eléri a számunkra megfelelő értéket, akkor engedjük el a gombot. Vigyázzunk, itt nem áll módunkban gyengébbre változtatni dobásunkat, ha nem figyelünk oda és a kijelző már túljutott egy szinten, akkor annak értékét már NEM tudjuk csökkenteni!

Végezetül néhány hasznos ötlet a játékhoz:

1. Amikor már látjuk, hogy a labda kimegy a pályáról (Outfield Fault) és biztosak vagyunk benne, hogy nem pattant előtte a földön, akkor hagyjuk nyugodtan kimenni a labdát, ne próbáljuk meg elkapni.

2. A nagyon gyengén megdobott labdáknak akkor van értelme, amikor viszonylag közel állunk a falhoz és onnan adogatunk; ilyenkor ellenfelünk már nagy valószínűséggel nem tud aláfutni a labdának, mielőtt az kettőt pattanhatna.

3. Nagyon nehéz az adogatás megfelelő taktikáját elsajátítani; figyeljük meg a gép dobási paramétereit, ezek általában optimálisra vannak beállítva.

U.i.: be kell vallanom, az utóbbi idők „szuper” programjai közül engem egy se tudott igazán annyira megragadni, mint ez a kis, látszólag jelentéktelen játék. Ez ugyanis egyesíti magában azokat a tulajdonságokat, amik az igazi JÁTEK-ot megkülönböztetik az egymás mögé helyezett rutinok gyűjteményétől: a grafika nem túlszűfolt, ugyanakkor esztétikus és nagyon jól követhető az események, a hanghatások pedig remek aláfestését

KÖNYVAJÁNLAT

Én is voltam angyalbőrben

A kiadó abban a szerencsés helyzetben van, hogy egy elsőműves szerző remekét ajánlhatja, méghozzá olyan felkesedéssel, amely nem mindennapos a Magyar Irodalom legújabbkori történetében. De féltre a komolysággal, hiszen az e könyvben található 14 novella, vélhetőleg sokszáz ezer olvasónak fog mosolyt csalni az arcára, de feltétlenül azt a néhány tízezret, akinek rekesztizomgörcse és -láza lesz: Szerzőnk ugyanis Rejtő Jenő nyomdokain haladva (de nem utánózva) egészséges humorral közelíti meg saját életének legjelentősebb katonai eseményeit. Féltre ne értsük, nem valami Waterloo szintű győzelmekről van itt szó, hiszen főhősünk csak a káplárságig vitte és e rang alig nagyobb mint Ludas Matyié!

Történetelt ajánljuk volt és leendő, valamint hivatásos és sorállományú katonák okulására és mindenki másnak szórakoztatására.

Milyen ember Antall József?

Az Országgyűlési Könyvtár vezetőjétől kapott információk szerint, egyetlen korábbi kormányfőről sem található olyan kötet a könyvtárban, mint ez!

A kötet Antall József miniszterelnök új tudatával, de egyáltalán nem az Ő kezdeményezésére készült.

Kard és mágia

Ez a kladvány a hazánkban is népszerű fantasy-játékkönyvek családjába tartozik. A cselekmények egymásraépülése az olvasótól függ: a történet kis eseményekre bomlik, ahol az olvasó dönt, milyen irányba indul tovább, mit tesz adott szituációban! Ennek megfelelően kell továbblapoznia a megadott sorszámba, ahol megtudja, döntése helyesnek bizonyul-e.

A "Kard és mágia" lapjain mágusokkal, harcosokkal, szörnyekkel találkozunk és viaskodhatunk, veszélyes csapdákat kell ki-kerülnünk - szóval verbeli fantasy játék és regény egy kötetben! Számos illusztráció támogatja a történetet, és a végeredmény (bukás, vagy győzelem) kizárólag az olvasótól függ!

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a C-Mánia c. lapot példányban az alábbi címre:

Megrendelő neve:

Címe (város, község, kerület):

(utca, tér, ltp.):

(emelet, ajtó):

Irányítószám:

géptípus:

Előfizetési díj egy évre (10 pld.): 980 Ft

fél évre (5 pld.): 490 Ft

.....
aláírás

A könyvek utánvétellel megrendelhetőek:

1012 Budapest, Pálya u. 11.

Viszonteladók jelentkezését várjuk!

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem utánvétellel az

Én is voltam angyalbőrben c. könyvet (198 Ft) pld.-ban

Kard és mágia c. könyvet (168 Ft) pld.-ban

Milyen ember Antall József? c. könyvet (146 Ft) pld.-ban

(Amennyiben mindhárom könyvet együtt rendeli meg, az ár: **400 Ft+postakgt.!**)

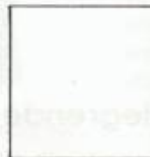
Név:

Pontos cím (lr.szám, helység):

(utca, házszám):

(emelet, ajtó):

.....
aláírás



DELTACOM KFT.

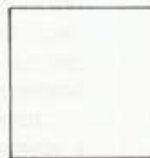
**BUDAPEST
PÁLYA U. 11.**

1 0 1 2

A könyvek utánvétellel megrendelhetőek:

1012 Budapest, Pálya u. 11.

Viszonteladók jelentkezését várjuk!



**KULTÚRPROFIL
KISSZÖVETKEZET**

**BUDAPEST
PÁLYA U. 11**

1 0 1 2

KÖNYVAJÁNLAT

Énis voltam angyalbőrben

A kiadó abban a szerencsés helyzetben van, hogy egy elsőműves szerző remekét ajánlhatja, méghozzá olyan lelkesedéssel, amely nem mindennapos a Magyar Irodalom legújabbkori történetében. De félre a komolysággal, hiszen az e könyvben található 14 novella, vélhetőleg sokszáz ezer olvasónak fog mosolyt csalni az arcára, de féltjük azt a néhány tízezret, akinek rekeszlomgörcse és -láza lesz. Szerzőnk ugyanis Rejtő Jenő nyomdokain haladva (de nem utánozva) egészséges humorral közelíti meg saját életének legjelentősebb katonai eseményeit. Félre ne értsük, nem valami Waterloo szintű győzelmekről van itt szó, hiszen főhősünk csak a káplárságlig vitte és e rang alig nagyobb mint Ludas Matylél!

Történeteit ajánljuk volt és leendő, valamint hivatásos és sorállományú katonák okulására és mindenki másnak szórakoztatására.

Milyen ember Antall József?

Az Országgyűlési Könyvtár vezetőjétől kapott információk szerint, egyetlen korábbi kormánytörőli sem található olyan kötet a könyvtárban, mint ez!

A kötet Antall József miniszterelnök úr tudtával, de egyáltalán nem az Ő kezdeményezésére készült.

Kard és mágia

Ez a kladvány a hazánkban is népszerű fantasy-játékkönyvek családjába tartozik. A cselekmények egymásraépülése az olvasótól függ: a történet kis eseményekre bomlik, ahol az olvasó dönt, milyen irányba indul tovább, mit tesz adott szituációban! Ennek megfelelően kell továbblapoznia a megadott sorszámmra, ahol megtudja, döntése helyesnek bizonyul-e.

A "Kard és mágia" lapjain mágusokkal, harcosokkal, szörnyekkel találkozunk és viaskodhatunk, veszélyes csapdákat kell ki-kerülnünk - szóval vérbeli fantasy játék és regény egy kötetben! Számos illusztráció támogatja a történetet, és a végeredmény (bukás, vagy győzelem) kizárólag az olvasótól függ!

Prog* Szolg* Extra C64-re:

Egy kazettán 360-Ft.
vagy két lemezen 380-Ft.

A. Shadow of the beast B. Fiendish freddy's big top o' fun

C64 C226-os készlet

Csaklemezekenrendelhetőprogramok

- | | |
|---|--|
| 1.A. PANGI
B. OVER THE NET | B. SARAKON |
| 2.A. LOTUS ESPRIT
TURBO CHAL-
LANGE | 4.A-B. METAL GEAR |
| B. WINGS OF FURY | 5.A-B. BAD BLOOD |
| 3.A. BILL & TED'S
EXCELLENT
ADVENTURE | 6.A-B. DEATH
7.A-B. KNIGHTS OF
8.A-B. KRYM |

Egy lemez ára: 200-Ft.
kettő: 380-Ft.
három: 540-Ft.
négy: 720-Ft.

- 1.A. BACK TO
THE FUTURE II.
B. SHADOW DANCER
- 2.A. ATOMIC ROBOKID
B. SUPREMACY
EXTREME
WORLD
CHAMPIONSHIP
SOCCER

És minden további
lemez ára:
180-Ft.

- 3.A. STARCONTROL
MIGHTY BOMBJACK
ATOMINO
PARANOIMIA
B. SUPER MONACO GP.
PREDATOR II.
JAI ALAI

Prog* Szolg* Extra SPECTRUM 48K-ra:

OPUS 1 zeneszerkesztő

8 oldalas dokumentációval
együtt egy kazettán 300-Ft.

SPECTRUM

- A.NATO ASSAULT
Irányítás I, O, P, Q, E
THE SPY WHO
LOVED ME (Part 4)
(007James Bond)
DOUBLE DASH
THE CYCLES

- B.BOMBER (Fighter Bomber)
HAMMERFIST
LA AMO DEL MUNDO

S195

1 db. 60-perces
kazetta ára 300-Ft.

AMIGA

- F-15 STRIKE
EAGLE II. 1MB.
P.P. HAMMER
HUNTER
WARZONE
CHARGE
LIVE + DEATH
TOKI
SIMPSONS
NAVY SEALS

Az AMIGA-programok
lemezenként
200-Ft.-ba kerülnek

A fentikészlet 1 db. 60perces kazettán vagy 3 db. lemezen rendelhető meg.
A*-al jelölt programok többrészesek (utántöltősek). 1 db. 60perces kazetta
programokkal együtt 360-Ft. A 3 db. lemez ára együtt 540-Ft, de
külön-külön is rendelhető.

Címünk:

Programküldő Szolgálat
2043 Budaörs Pf.: 12

Ha kész játékok van, minket hívj

251-1419

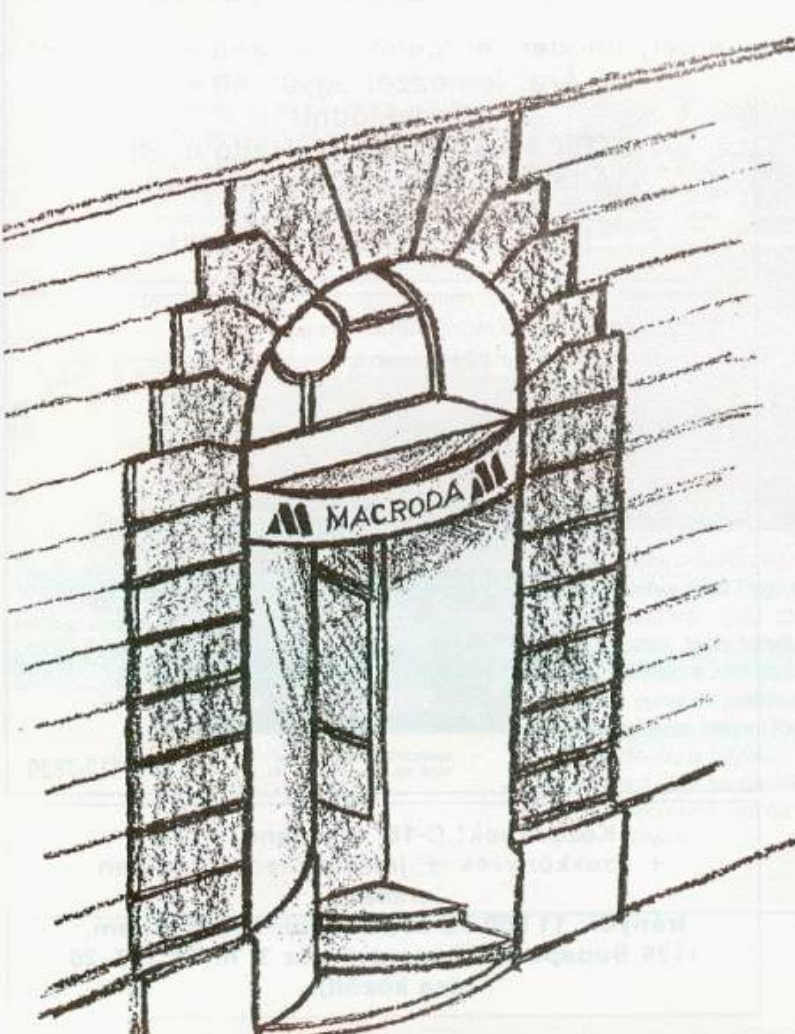
ARTGAME BT.

A játék komolyra fordul

PC

- | | | | | | |
|----------------------|-------|-----------------------|---------------------------|----------------------------|----|
| NÉV | L.SZ. | LINEWARS | 1. INDIANA JONES 2. | RAILROAD TYCOON | 1. |
| TÖMÖRÍTŐK + KIBONTÓK | 1. | M1 TANK PLATOON | PIPE, PRINCE OF PERSIA | RISK | 1. |
| ARKANOID 2. | 1. | RICK DANGEROUS 2. | ART POKER, CARDGAME | A10 TANK KILLER | 1. |
| ZAK MCKRACKEN | 1. | DOUBLE DRAGON | 1. HITCHHIKER, MAHJONG | LOOM (Sierra) | 1. |
| VETTE! | 1. | HOSTAGES | SKI OR DIE, SNOOKER, | STUNTS | 1. |
| BATTLE CHESS | 1. | OUTRUN | TITAN | MANHUNTER 2. | 1. |
| INDY 500 | 1. | ASTERIX | 1. AIRBORNE RANGER, ELITE | INDIANA JONES 3. ADV. | 1. |
| PERESTROJKA | 1. | LIFE & DEATH | GRAND PRIX BIKE SIM. | TEST DRIVE 3. | 1. |
| FACE OFF | 1. | CENTURION | 1. SIM CITY | MEAN STREET 2. | 1. |
| STREET ROAD | 1. | RED OCTOBER | F29 RETALIATOR | 1. SECRET OF THE MONKEY 3. | 1. |
| DAMBUSTERS | 1. | BARBARIAN | 1. NORTH & SOUTH | ISLAND | 6. |
| FLIGHT SIM. 4. | 1. | DEFENDER OF THE CROWN | ARNHEM | HEART OF CHINA | 6. |
| GRAND-MASTER-SLAM | 1. | LEMMINGS | GUNBOAT | 1. KING QUEST V. | 6. |
| PSION-CHESS | 1. | FALCON, FALTÖRŐ | 1. GUNSHIP | | |
| GHOSTBUSTERS 2. | 1. | FORD SIM., GATO | JET | | |

A PC-játékprogramlemezek díja a lemezek (HD) számától függően a következőképpen alakul:
Ha a program egy lemezre ráér: 200-Ft. kettőre: 380-Ft. háromra: 540-Ft.
és minden további lemez ára: 180-Ft.



"The MACRO"

- a számítógép, mely formájában új fejezetet nyit a számítástechnikában,
- a számítógép, mely minden irodában nélkülözhetetlen munkatárs,
- a számítógép, melyet új bemutatótermünkben megtekinthet, kipróbálhat, letesztelhet,
- a számítógép, melynek megbízhatóságára jellemző az 1+2 év garancia,
- a számítógép, melyet üzembehelyezve, saját irodájában vehet át,
- a számítógép, melyre Önnek is szüksége van!

ÚJONNAN MEGNYÍLT BEMUTATÓTERMÜNKBEN

magasabb színvonalon, kellemes légkörben, kibővült áruválasztékkal (telefonok, faxok, fénymásolók, írógépek, 3M termékek) állunk ügyfeleink rendelkezésére.

Cím: 1123 Alkotás u. 21.
Telefon/Fax: 156-4802

Immár hét éve a
házaszámítógépesek lapja.

Minden számban
minden számítógépről.

**Commodore, Atari,
TVC és Enterprise**

programok mellett minden géptípus
hardver- és szoftverújtonságairól.

**Nemcsak számítástechnikáról
- de csak közérthetően!**

Sledge Hammer

az első és egyetlen hazai cracker magazin.

Ne olvassa lapunkat az, aki örökélet
POKE-okat, játékleírást vagy Primo
programokat vár: ez egy vérbeli

cracker lap,

amelyben a hazai Amigás életről és a géppel
kapcsolatos dolgokról olvashatsz.

A lapot teljes egészében az olvasó írja, ezért
várjuk az aktuális híreket, Copy Party
riportokat, pletykákat.

A Sledge Hammer havonta, lemezen jelenik meg.

Szerkesztőségek:

ADT	COMIGA	MR. CHAOS
9004 Győr	1156 Budapest	1124 Budapest
Pf. 27	Nádastó park 11.	Levendula u. 20.

GURU

GURU Budapest 1399 Postafiók 701/765



A GURU legyen veletek!

MEGRENDELŐ

Előfizetéssel megrendelem a Mikrovilág
című, kéthetente megjelenő magazint.

Lapszámonkénti ára:	59 forint.
Előfizetési díj egy évre:	1392 forint.
fél évre:	696 forint.

Név:

Cím:

(aláírás)

A kitöltött megrendelőlapot felbélyegzett
borítékban a következő címre kérjük elküldeni:

IDG
Communications HUNGARY
1536 Budapest Pf. 386

MEGJELENT
A COMMODORE TULAJDONOSOK
BARÁTI KÖRÉNEK

LEMEZÚJSÁGJA C64-re,

amely mindennel foglalkozik, ami érdekelhet!

Ára: lemezzel együtt 60 Ft

Érdeklődni:

CTBK 1046 Budapest, Hajló u. 28.

Általános Művelődési Központ

EZT ÉRDEMES MEGNÉZNI!

A Commodore-ok kora lejárt, most mindenki **MINISYS**-re vált
Ismerje meg a desktop PC-k új generációját



A MINISYS 286 az iskolák és
magánüzemek TV-re
köthető ideális számítógépe
- IBM AT kompatibilis
- 80286-12 MHz
- 2 MB RAM /Max 2.5 MB/
- 1.44 MB 5.25" floppy drive
- game/video port
- mérete mindössze
100x141x308 mm.

Ára: 31.900 Ft + ÁFA

MIKROPO Kioszkvetkező
1065 Bp. Nagymező u. 51.

Tel.: 112-7830

**Kezdőknek! C-16 + magnó + joy
+ szakkönyvek + játékleírások sürgősen
eladók.**

**Irányár: 11 000 Ft. Érdeklődni: Drnec Ádám,
1139 Budapest, Rőppentyű köz 3. II. 12. (17-20
óra között).**

Spectrum News

Computer
MÁNIA

Es ismét a CodeMasters! Hiába, ez a csapat mindig kitalál valamit. Most éppen legújabb szerzeményük, a **Slightly Magic** borzolja a kalandjáték-műtáj elfajzott kedvelőit. A játék mind felépítésében, mind pedig grafikájában is a „Dizzy” és „Little Puff” játékokat juttatja eszünkbe. A történetben Puff nagybátyjának a testvére, Sunburnt, elrabolta a király legkisebb lányát és a király megkérte Slightly-t, udvari mágusát, hogy rendkívüli kalandok közepette szabadítsa ki a királylányt a gonosz sárkány fogságából. A játék az írók elmondása szerint valamivel könnyebb lesz a Dizzy-knél, és az alsóbb korosztálynak készült, csakúgy mint a szigetországban vetített nagy sikerű rajtfilm. Én mindenestre nagyon várom a játékot és remélem, hogy mindenkinek kellemes szórakozást fog nyújtani.



Az Incentive Spectrumra is megjelentette a Free-scape 3D-s játékszerkesztő programját. Ezek után már egyedül is megtervezhetjük a „Driller” űrbéli pályáit, vagy a „Total Eclipse” piramisát. Spectrumon a Kit négy jól elkülöníthető részből áll és magában foglal egy tesztjátékot, valamint néhány fantasztikusan megalkotott alakzatot. Az első részben (The General Menu) megtervezhetjük az alakzatokat és mozgathatjuk kedvünk szerint. A második részben (The Area Menu) a pályát alkothatjuk meg és helyezhetjük el térben az alakzatainkkal együtt, míg a harmadik rész (The Condition Menu) az ellenség elhelyezését, valamint a pályán elhelyezhető trükköket (titkos ajtó, energiakristály stb...) foglalja magába. A negyedik részben (The File Menu) összeállíthatjuk a programot és máris rendelkezésünkre áll az egyedi, eredeti 3D-játék.

A software az eddigi legrágább a Spectrum-piacon (26 £).

Ebben a hónapban a Domark két klasszikus játékot ad ki Spectrumra. Az egyik a **Thunderjaws** nevet viseli és a jó régi „Scuba Dive”-ra hasonlít egy kicsit, csak hogy itt egyes gyilkos cápa-egyedek kiirtása a cél. A játék grafikája (színes sprite-ok) és a zene nem túl rossz, bár az ötlet kicsit lapos.

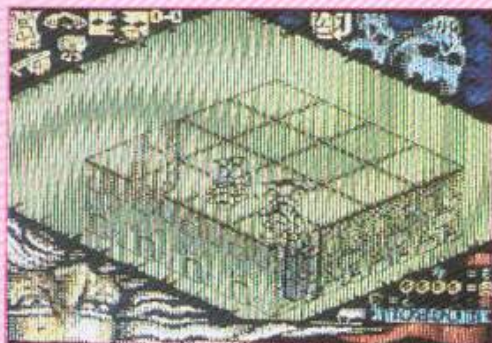


A másik játék a **Skull and Crossbones**, amelyben a Vörös Kutya (Red Dog) nevű félszemű kalózzal vagdalkozhatunk nyolc szinten keresztül a kincsért. A játék több társához (Renegade, Golden Axe) hasonlóan a „classic coin-op” kategóriába sorolható. A sprite-ok monokrómok ugyan, de a többszintes, egészen szépen kidolgozott vitorlások, várak, kastélyok, amelyeken a játék folyik, színesek és javítják a játék hangulatát. Az effektek és a zene szinte idegborzó (na nem azért, mert rossz!) a 128K-s gépeken.



A Gremlin Graphics gondozásában látott napvilágot a közelmúltban a **Hero Quest** című fantasztikus 3D-s szerepjáték (role playing game) Spectrumon. A játék története egy öreg mágus elbeszélésein alapszik. Ennek a mágusnak volt egy varázslóiskolája, amelyben a kis wizard-növendékek sajátítják el majdani mesterségük csínját-bínját. Ennek a varázslónak volt egy külön tanítványa, Morcar. Morcar sokkal nagyobb tudásra vágyott és egyszer aztán, az éj leple alatt belopódzott mestere könyvtárába és kezébe kaparintotta a mágus féltve őrzött titkos varázskönyveit, melyeket áttanulmányozva egy sötét erő birtokosává vált. Morcar kis idő múlva megszökött és északra ment, hogy tudásával egy sötét hatalmat, a Chaos erejét szolgálja. Morcar varázslataival sötét lények seregét szabadította a Föld békés embereire, akik közül nem egy hős hagyta ott a fogát az északi harcmezőkön, a Morcar és lényei ellen folytatott küzdelem során. A játék különböző küldetésekből áll, amelyekben te is megtudhatod, hogy méltó vagy-e a „Hős”-címrre. A játékban négy karakter közül választhatsz: barbár, dwarf, elf, wizard. Ezután 14 különféle küldetés közül lehet eldönteni, hogy melyben akarod gyengíteni Morcar hatalmát. Első ránézésre a játék valóban olyan, mint a jó régi Head Over Heels, de jobban megnézve szembetűnik a képernyő jobb alsó szélén elhelyezett „ikon”-mizéria, amik segítségével vezérelhetjük hősünket.

A különféle irányok, harc, varázslat, „tarisznya” és természetesen a fantasy-játékok jól ismert kelleke, a dobókocka, amely itt egy arc és egy kanyarodó nyíl formájában van jelen és persze a lépések számát lehet vele „kidobni”. Mindent összegezve, a játék maga a tökély és a csúcspont a maga nemében. Spectrumon szépen és igényesen kivitelezett a grafikája, és a sprite-ok gyorsak. Nekem ugyan csak a 48K-s verzió van a birtokomban, de remélem a 128K-s zeneileg talán nyújtani fog valamit, mert a hanghatások is elég szegényesek.



SHADOW DANCER



US Gold

„Madarat tolláról, embert barátjáról...”

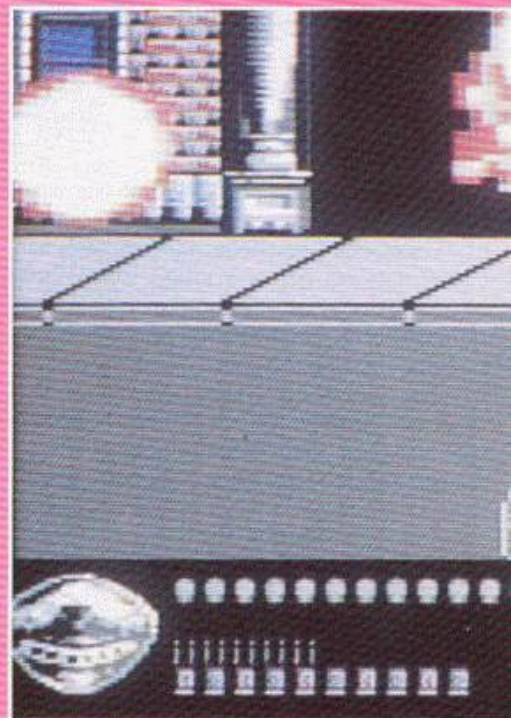
Az egyszerűség kedvéért kezdjük rögtön a sztorival: hosszú és fárasztó kiképzés után a jó amerikai fehér emberből – mint tudjuk, ez a vidék a korlátlan lehetőségek országa – jó amerikai fehér ninja keletkezett, aki a törvényességet biztosítja minden arra érdemes állampolgár számára, ám könyörtelenül lesújt azokra, akik ezt nem nézik jó szemmel. Mivel az amerikai fehér ember állatszerető is egyben (figyeljük meg: állatot és nőt kizárólag olyan „új hullámos” amerikai filmekben ölnek meg, mint pl. a „Halálra jelölve”), ezért kedvenc kutyáját is beidomította ellenfelei lefegyverzésére...

A megjegyzéseket leszámítva valóban ez a játék története, de ha valakinek ez nem tetszik, nyugodtan kitalálhat helyette magának egy szimpatikusabb verziót is, vagy akár ideképzelteti bármely másik hasonló program, mondjuk a „Ninja Warriors”, vagy akár a „Shinobi” idevágó részeit. Persze a kutyáról, mint bonusz-szolgáltatásról ne feledkezzünk meg közben.

Ott tartottunk, hogy igen-igen jószágos fehér ninjánk híret vette, hogy terroristák időzített bombákat helyeztek el a környék különböző létfonosságú építményeiben, ezért úgy dönt, hogy elindul és semlegesíti azokat. Hála a kitűnő tréningnek, útja során a legbravúrosabb akciókat is végre tudja hajtani; a tűzgombot lenyomva, majd a kart fel-le húzva például akár emeletnyi magasságra is képes felugrani. S hogy a hűséges eb se maradjon munka

nélkül, az olyan helyeken, ahol a ninja számára túl nehéz lenne a fegyveres gazfickók ártalmatlanná tétele, a tűzgomb folyamatos nyomvatartásával előreküldi régi cimboráját, aki néhány „harapásnyi” időre képe lefogni a gonosz támadókat. Ninjánknak nehéz a küldetése: az időzített bombák ugyanis hamarosan robbanhatnak, minden egyes pályán korlátozott a rendelkezésre álló idő. A négy fő helyszín végén egy-egy iszonyatos fő-ellenséggel kell párviadalt vívnia, s ha győztesen kerül ki, akkor folytathatja útját, egészen a végső győzelemig...

Aster



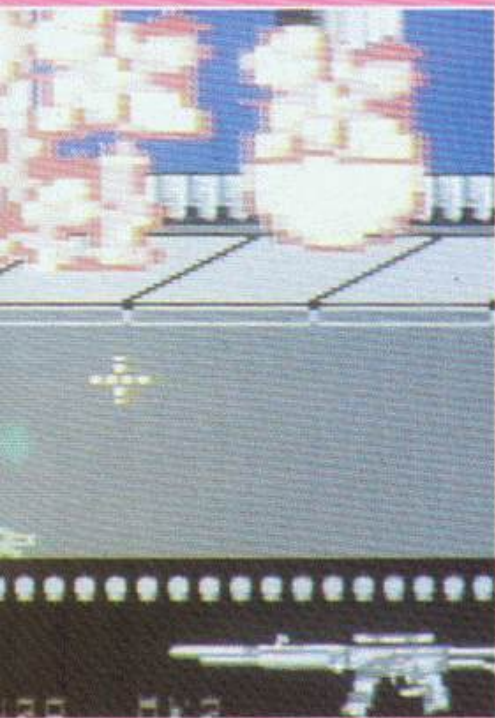
Dred

Image Works

Valószínűleg még az idén megjelenik a mozikban a „Ragadozó” második része, ám hogy addig se keljen tétlenül várnunk, itt az Image Works legújabb (s minden valószínűség szerint ezidáig leggyengébb) átirata.

Maga a film se valami nagy eresztés – pl. Schwartz nem is szerepel benne –, ezért igazán sokat a játéktól sem szabad várni, ami egyébként kivitelezését tekintve tökéletesen megegyezik az „Operation Wolf”-tal. Hátha valaki nem ismeri (van ilyen?): egy vízszintesen jobbról balra megállás nélkül mozgó pályán kell a legrafináltabb helyeken felbukkanó ellenségeket lelőni, de lehetőleg minél gyorsabban; ugyanis ha valaki túl sokáig tartózkodik a képernyőn élő állapotban, akkor az elkezd ránk löni. Ettől pedig vérszenen csökken az élet-erőnk. Mint a legtöbb jövőbeli nagyvárosban, a játék színhelyén sem csak és kizárólag gonosztevők járnak az utcán, ezért mielőtt lelövünk valakit, érdemes megfigyelni, hogy például nem véletlenül babakocsit tol-e maga előtt leendő áldozatunk. Az utóbbi esetben ugyanis – ki tudja miért? – ugyanúgy csökken energiánk, mintha csak a banditák löttek volna ránk. Az út közepén itt-ott néhány láda is hever, ezekbe belelőve hol értékes municióhoz, hol még értékesebb fegyverekhez juthatunk.

A grafika mindkét gépen jónak mondható, bár mind Amigán, mind ’64-esen sikerült a fejlesztőknek elérni azt a nem mindennapi bravúrt, hogy az alakok annyira egybemosódnak a háttérrel, hogy a



tor 2

kedves Játékosnak majd kifolyik a szeme, mire rájön, mi is van éppen a képernyőn. A legbiztosabb, bár nem a legelegánsabb megoldás, hogy mindenre lövünk ami csak mozog... A hang már valamivel jobb, ez valószínűleg a különböző digitalizált effekteknek tudható be. Egyébként az egyetlen komoly bajom a programmal, hogy a szintek túl hosszúak sikerültek, a hátterek szinte tökéletes azonossága mellett, ami egy vérbeli „Operation Wolf”-rajongónak valószínűleg teljesen mindegy, ám a magamfajta „Line of Fire”-en nevelkedett generációt már nem elégíti ki. A „Line of Fire”-ről jut eszembe: az egész „Predator 2”-ből az egyetlen dolog, ami igazán tetszett: az időnként elérhető hatalmas robbanások az utca teljes hosszában...

Aster

AMIGA C-64

ÉRTÉKEK 2 4 6 8 10

GRAFIKA

ZENE-HANG

JÁTSZHATÓSÁG

HANGULAT

ÖSSZEHATÁS

SUPREMACY



Virgin

A „Supremacy” minden kétséget kizáróan az elmúlt év legjobb stratégiai játéka volt Amigán, ezért törvényszerű volt, hogy előbb vagy utóbb megjelenjék egy 8-bites verzió is. Mindenki számított rá, mindenki várta és most itt van. A legtöbb konverzióval az a baj, hogy mire sikerül átültetni egy jóval gyengébb hardverre, addigra annyi mindent kisednek a játékból, hogy végül is a két verzió már csak a címével fog emlékeztetni arra, hogy ugyanarról a játékról van szó. Nem így a „Supremacy”, ez a verzió ugyanis MINDEN tekintetben meg egyezik nagy elődjével, sőt a hardveradottságokat is figyelembe véve annál SOKKAL JOBB!

A grafika egy az egyben megegyezik az eredetivel, a főcímenéről pedig csak az tudja megmondani, hogy nem Amiga, aki maga előtt látja a bekapcsolt '64-est. Ennyi méltatás bőven elég a programról; aki nem látta a saját szemével, az nem is hiheti igazán, hogy egy jóval szerényebb adottságokkal rendelkező gépre ennyire profi módon is lehet programot készíteni.

A „Supremacy”-ben négy bolygórendszer meghódításáért folyik a harc, mégpedig egyre nagyobb kihívást jelentő hódítók ellenében. Az első rendszerbeli ellenlábásunk, Wotok még nem igazán kiforrott stratégia: akkor és ott támad meg minket, amikor és ahol csak alkalm van rá. A következő már ennél jóval ravaszabb, míg a harmadik inkább már arra megy, hogy megkaparintsa saját maga számára azokat a területeket, amik számunkra a legnagyobb hasznót jelentik. A végső összecsapásban pedig egy természetfeletti képességekkel megáldott vaskezü hódító áll utunkba. Minden harc kezdetén a gépnek és a játékosnak is egy-egy

bolygója van a rendszer két átellenes pontján s ezekről a helyekről terjeszkedve próbálják elérni az ellenfél teljes megsemmisítését. Az elfoglalt bolygókon kutathatunk ásványi kincsekért vagy termelhetünk valamit, de ha életet akarunk rajta folytatni (márpedig a katonák például élő emberek), kénytelenek vagyunk mesterséges légkört készíteni, ami nem éppen a legolcsóbb szórakozás a jövőben sem. Persze ahol van élet, ott már lehet sorozni is, vagy éppen halálra adózni a népet – a megfelelő példákért nem kell a szomszédba mennünk –, így aki igazán élvezi a hatalmat, az örömet fogja lelteni ezekben a ténykedésekben. S hogy végül is mi a probléma a másik játékkal? A válasz egyszerű: túl kicsi ez a galaktika kettőnk számára...

Aster

AMIGA C-64

ÉRTÉKEK 2 4 6 8 10

GRAFIKA

ZENE-HANG

JÁTSZHATÓSÁG

HANGULAT

ÖSSZEHATÁS



Electronic Arts

Az Electronic Arts névéhez már sok színvonalas sportszimuláció fűződik, gondoljunk csak a klasszikusnak mondható „Skate Or Die” vagy „Ski Or Die” programokra. A sorozatos sikerek után az ECA most a golfrajongók eddig (16 biten) ügyszólván csillapítatlan szomját enyhítette a PGA Tour-ral.

A játék a változatosság kedvéért főmenüvel indul, amely egy kedves kis üzlethelyiség belsejében található. Itt a választás a következőképpen történhet: mozgás mouse-zal, szelektálás a jobb gombbal, ill. később a középen megjelenő opcióknál a ballal. Egyéb lehetőségek, hogy a kiemelt betűk segítségével közvetlenül is elérhetők az egyes pontok, valamint a cursor- és „Return” billentyűkkel is emulálható a mouse. Amennyiben egy táblázatból vagy képernyőről nem tudunk kilépni, használjuk az „Escape” billentyűt. Ezek után csak a fontosabb menüpontokra térünk ki részletesen.

PLAY/Practice Round: Amennyiben először játszunk, mindenképpen a gyakorló lehetőségek egyikevel kezdjük! Ebben a pontban a program megkérdezi a játékosok számát. Mindig a valóságnál eggyel nagyobb számot válasszunk, hogy a computer előttünk haladva rávezessen bennünket a követendő útra, majd döntsük el, hogy új, vagy már az előzőek során archivált nevet szeretnénk-e használni! Ha amatőr fokozat mellett döntünk, akkor emberünk kb. 40 yardos előnnyel indul a profi versenyzőkkel szemben, ugyanakkor azonos elbírálás alá esik, így ez mindenképp nagy előnyt jelent kezdők számára. Az ütők kiválasztásánál a számítógép megajánl egy 14 darabból álló csomagot (ul. ennyi a szabályzatban előírt maximális szám), amit módunkban áll módosítani, de semmiképpen ne felejtjük el a drivert és a puttert, mert ezek nélkül szinte lehetetlen nyerni.

Az eddig megjelent Course Disk-en 4 különböző

zöld műszerek kaptak helyet: az adott ütővel elérhető legnagyobb távolság szélszélben mért értéke, lövésjelző potméter, valamint az ütéstípus, ami a labda eltalálásának módját határozza meg, nagyban befolyásolva a röppálya magasságát, és hosszát. A computer mindig megajánl egy ideális ütőt és a hozzá tartozó lövéstípust, amit természetesen módosíthatunk is a „fel” és „le” cursorbillentyűkkel, ill. a négyzetbe mutatva a mouse gombokkal.

Megnyomva a bal gombot, láthatjuk a terepet felülnézetben, és meghatározhatjuk az ideális irányzékot, amit a játéktérén a jobb mouse gombbal, ill. az oldalirányú cursorbillentyűkkel módosíthatunk. Két típusú irányzékot különböztetünk meg. Az első esetben a szél irányához mérten változtatjuk a labda kezdőirányát, tehát mindig a légmozgással ellentétesen lövünk, de az ütés pillanatában középen találjuk el a labdát. A másik változatnál a célkeresztet a megfelelő helyre visszük, és a szél irányával ellentétesen csavarunk. Maga a lövés a „Space”, vagy a bal egér lenyomására veszi kezdetét, ekkor a kijelző elindul balra. Annál a százaléktértnél állítsuk meg, amelyről úgy gondoljuk, hogy az ütő horderejéhez, a távolsághoz és a közegellenálláshoz viszonyítva épp ideális lesz. Ekkor a csik visszafordul jobb irányba, és ha épp nulla százalé-



pálya található, de a jövőben várható ennek bővülése is. Miután döntöttünk a nekünk szimpatikus kurzus mellett, a program megmutatja az első szakasz 3D-s képét, és a képernyő alján egy hivatásos golfozó jó tanácsokkal lát el, melyeket érdemes betartani. A mouse megnyomásával átugorhatjuk a bevezető ceremóniát, s kezdődhet a játék.

Emberünk a képernyő közepén foglal helyet, tőle balra található a szél irányát és erősségét jelző kakas, valamint jobbra láthatóak sorrendben a következő információk: szakasz száma, maximális ütések száma (par), próbálkozások száma, hibapontok (part meghaladó ütősmennyiség), lyuktól mért távolság yardban, ütőtípus. Alattuk a követke-

nál nyomjuk meg a gombot, a boggyó pályája nyílegyenes lesz (szélszélben), ha attól jobbra, ill. balra, akkor a labda az adott irányban csavarodik. Ez rendkívül hasznosnak bizonyulhat különböző tereptárgyak kikerülésénél, viszont nagy gyakorlottságot igényel.

Igyekezzünk mindig a green-en maradni, és kerülni a vizes akadályokat, mert egy-egy csobbanásért 2 pontot is veszíthetünk! A jobb egér folyamatos nyomvatartásával visszatérhetünk az üzletbe.

Ahogy a green-re érünk, a játék egy röpké számítással megjeleníti a terület kinagyított poligonképét. Erre azért van szükség, hogy lássuk a terep egyenetlenségeit, és ehhez viszonyítva tudjuk be-

állítani a helyes irányzékot. Itt a célkeresztet a már említett módon mozgathatjuk, és a látószöveget az F1, ill. F2 gombokkal változtathatjuk.

PLAY/Tournament: A bajnokság választásakor vagy egy olyan lehetőség, hogy egy játékos se játsszon (none), de ekkor a computer saját maga irányítja a versenyt s nekünk semmi beleszólásunk nincs. Ez a pont majdnem megegyezik az előzővel, de itt az eredményeinket már elmenthetjük a lemezre, s több mint 60 ellenféllel kell megküzdenünk. A játék magas pénzütalomért folyik, úgyhogy itt már nem kapunk tanácsokat profiktól, hisz magunk is profik vagyunk, legalábbis elméletileg. A hangulaton nagyot dob, hogy a közönség jobb ütések után hangos ovációban tör ki, és a riporter is konferál egy-egy nagyobb eseményt.

PLAY/Driving Range, PLAY/Putting Green: Ezeknél az opcióknál csak az elütés mozzanatát, ill. a „puttolást” gyakorolhatjuk. Fontos, hogy ha már elkezdünk gyakorolni, akkor már nem folytathatjuk a bajnokságot, újra kell kezdenünk azt.

PLAY/Resume Game: Ezzel léphetünk vissza az otthagyt utolsó játékhoz.

PLAY/Quit: Kilép DOS-ba.

Az **OPTIONS** pontban állíthatunk be az egész játékra érvényes meghatározásokat a következő sorrendben: madártávlati kép be/ki, labdafekvés be/ki, green nagyítás be/ki, labda röpte a lyuk nézőpontjából be/ki, zene be/ki, hangok be/ki.

A játék alatt használható pontok:

GOTO: Ezzel az opcióval választhatunk egy új szakaszt, ill. kurzust, valamint kiléphetünk a főmenübe.

OPTIONS: Itt állíthatjuk be a különböző lövéstípusokat, újakezdhethetjük a szakaszt próbálkozásaink nullázásával, feladhatjuk a versenyt 12 pontos végeredménnyel, vagy visszajátszhatjuk az utolsó lövést.

VIEW: Információkat kaphatunk a labda fekvését illetően, megsejlelhetjük a pálya térképét, kinagyíthatjuk a green-t, ill. lekérdezhethetünk különböző versenyállásokat.

STATS: Itt kaphatunk statisztikai adatokat a játékosokról.

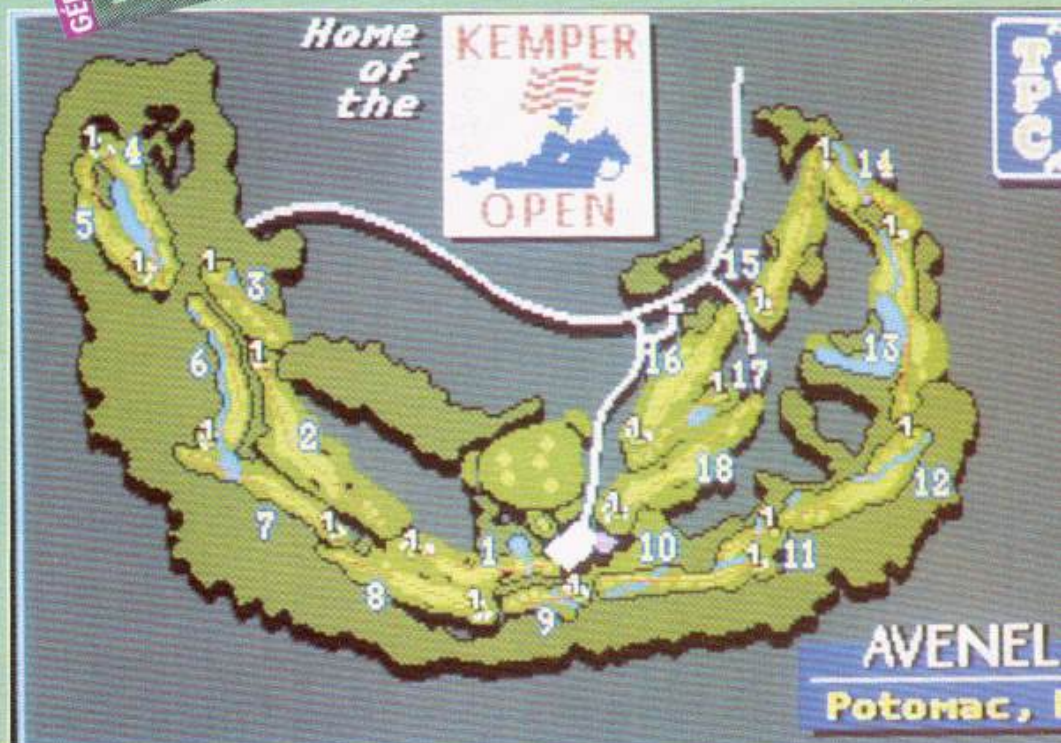
Billentyűzetkódok:

- F1 – Visszajátszás
- F2 – Újrakezdés
- F3 – Labdafekvés
- F4 – Green nagyított képe
- F5 – Térkép
- F6 – Eredménykijelző
- F7 – Lapos lövés
- F8 – Lendületes lövés
- F9 – Perem puttolás
- F10 – Normál lövés

Mindent összevetve a program remekül sikerült, könnyed játékot biztosít kezdőknek és haladóknak egyaránt. Egyetlen hiányossága, hogy nem lehet kiiktatni a légmozgásokat és terepegyenetlenségeket, ami rendkívül megnehezíti egy újonc kezdeti próbálkozásait.

A Golf szabályainak ismertetése

Már hosszú hagyománynak örvendenek a számítógépes sportszimulációk történetében a golf



foglalkozó programok. A stílus igazi úttörője a C64-en megjelent „Leaderboard Golf” c. sorozat volt. Azóta fél évtized is eltelt, de a sportággal foglalkozó programozók még mindig ugyanazt a stílust követik, több-kevesebb sikerrel (illetve elterjedt egy madártávlatból szemléltethető változat is, de ez inkább a mini-golf emulálásánál bizonyult hasznosnak). Azonban mielőtt elkeddenénk ismerkedésünket a legújabb programokkal, vessünk egy-két pillantást magára a játékra...

Mi is a golf? Rövid, pontos definíciót nem könnyű adni, de találó meghatározások már szép számmal születtek a történelem során, ugyanis a sportág több mint 500 éves múltra tekint vissza. Az egyik legkedvesebb mondás Sir Winston Churchill-től származik: „Egy nagy mezőn lévő kis lyukba egy más kisebb labdát erre teljesen alkalmatlan eszközökkel eljuttatni, ez a golf. Ilyen hülyeséget csak az angolok tudnak kitalálni”. Nos, ha nem is az angolok, de skót pásztorok fejlesztették ki ezt a manapság főleg angolszász nyelvterületeken elterjedt játékot. Igaz, hogy Hollandiában is kialakult egy csökevényes, „kolven” névre hallgató változat is, de a kapcsolat nem egyértelműen bizonyított.

A terep felépítését szigorú versenyszabályok rögzítik, melyek egyben előírják a használható eszközök pontos méretét és számát is. A pálya neve „course” (versenyter), ami 18 „hole”-ből (lyuk, más

értelemben szakasz) áll. Mind a 18 valamiben különbözik a többitől, ami köszönhető a terep-egyenetlenségek változatosságának, valamint az akadályok és egyéb tárgyak szándékos variálásának. Egy-egy szakasz három fő részből tevődik össze:

1. **Teeing Ground** (elütőhely): Az első ütéről nevezetes, erős gyepel beültetett terület. Itt szűrhető le az ún. „tee” (műanyag, kehekszerű fejjel ellátott, tű alakú tárgy), ami a labda és a föld távolságának növelésére szolgál. Egyes helyeken, ill. régebben ezt egy apró homokbuckával oldották meg, ami (többek között a „tee”-vel együtt) azt a célt szolgálta, hogy egyenlő esélyt biztosítson a versenyzőknek.

2. **Through the Green** (terep): A pályának az a része, ami az elütőhely és a lyuk között foglal helyet, és további két részre oszlik, a „fairway”-re és „rough”-ra. A „fairway” a labda helyes útját mutató tereprész, ami általában egyenes, 30–50 méter széles sáv, és területén a fűvet 2–4 cm-esre nyírják. Az utóbbi terület a kevésbé karbantartott, a pályát övező gyepet jelenti. Itt az ütés koordinálása sokkal nehezebb, így előfordul, hogy több pont vesztese árán tudunk csak „visszavergődni” az eredeti szabályos térségre. Egyes helyeken a két rész között egy átmeneti sávot is biztosítanak.

Többek között itt találhatók a játékokat gátló akadályok is. A skót tengerpart hagyományait hivatott megőrizni a „bunker” (homokbucka), amely, ha kellőképpen ügyetlenek vagyunk, még több bosszúságot okozhat, mint a pályát övező magas gyep. Annak érdekében, hogy minél nehezebb legyen a dolgunk, ezeket igen intenzíven helyezik el a zászló környékén. Főleg az USA-ban elterjedt a „water hazard” (vizesárok), amelyek jelenlétét sok golyóbisunk és elpazarolt ütésünk bánhatja. Ezenkívül szidhatjuk még a különféle természetes tereptárgyakat is, mint fák, bokrok, állatok, turisták, keréknyomok, hulladék... stb.

3. **Green** (cél és környéke): A lyukat körülvevő,

különlegesen nyírt fűvel borított terület, ahol a labdát már csak gurítani szabad („putt”), hogy bejuttassuk a 12 cm átmérőjű üregbe. Leggyakrabban elterjedt formák a kör, ellipszis, és bumeráng alakok. Itt a fű magassága 1-2 mm-ig terjedhet, ellenében az ezt övező „forgreen”-nel, ahol elérhet „akár” 1 cm-t is.

Fontos szólnunk az értékelés szabályairól is, amely kétféle úton folyhat. Az első és gyakoribb a „stroke-play”, ami a próbálkozások száma szerint zajlik, míg a második, a „match-play”, ahol a megnyert szakaszok száma a döntő. Mostanában kezd teret hódítani, „Stableford-system” néven, a két módszer egyesítése. Minden egyes pályára annak méretétől függően megállapítják az ún. „par”-t. Ez az az ütőszám, amire egy jó játékosnak szüksége van ahhoz, hogy a golyóbist a lyukba juttassa. Így

lyuk bár nem oly nagy horderejűek, de pontosabb célzást tesznek lehetővé. Fontos eszköz a „putter”, amit akkor használunk, ha a „green”-re kerül a labda, mivel ott már csak gurítani szabad. A durva közegbe (mint pl.: homok vagy magas fű) került labda eltávolítására szolgálnak a „wedge”-ek (sandwedge, pitchingwedge). Ezek olyan ütők, melyek a legnagyobb dőlésszögű fémütőnél is merevedebbek, így valósággal szelik az ellenálló közegget.

Remélem, ezek után már mindannyiunkban kialakult egy kép erről a csodálatos játékról s ráterheltünk arra, ami nekünk, karosszék-sportolóknak jutott.

A Sega cégtől eddig szinte csak Arcade játékokat láthattunk, így szokatlan ez a már rég beharangozott golf-program. Igaz, korábban jelent meg,

foglalunk helyet. Ő az, aki cipeli az ütőtáskát a pályán, és esetenként tanácsokkal lát el bennünket. A technika fejlődésével divatba jöttek különböző elektromos hordozókocsik, de egyes országokban a versenyek alatt megtiltották használatukat.

A képernyőn sorrendben a következő információk tűnnek fel: a bal felső sarok: szakasz száma, elütőhely és lyuk távolsága, ütőmaximum (par). Jobb felső sarok: labda távolsága a zászlótól. Jobb alsó sarok: játékos neve, pontszáma (hátránya, ill. előnye), soron következő lövés száma, ütő jele. Hősünkől jobbra hat kis ikon kapott helyet. A felső sorban az információs pontok sorakoznak, míg alattuk az ütőhöz szükséges paramétereket meghatározó opciók helyezkednek el. Az elsővel lehívhatóak az előbb felsorolt információk, a második megnyomásakor a szélkakas állását tekinthetjük



megkülönböztetünk hármast, négyest, ill. ötöst parokat, melyekből kettő mindig a green-en történő ütésekre van fenntartva. A par-nál eggyel rosszabb üteget „bogey”-nak, a kettővel elmaradót pedig „double-bogey”-nak nevezzük, ill. a jobb üteget „birdie”, „eagle” és „albatros” névvel látták el.

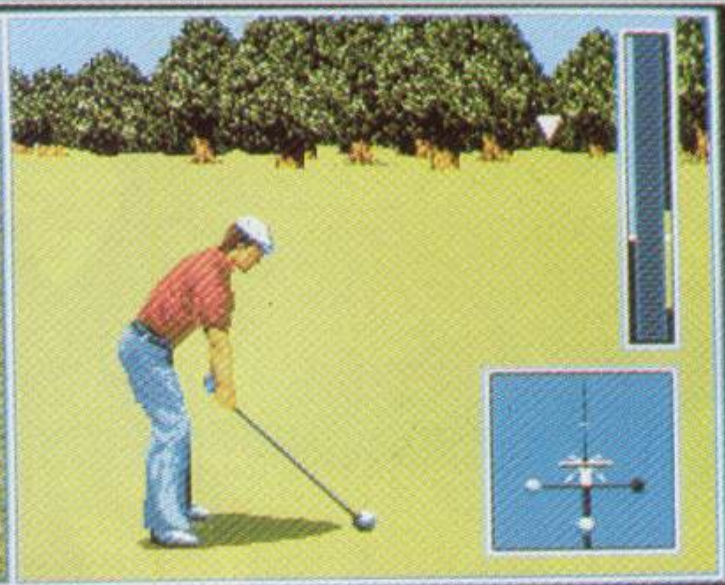
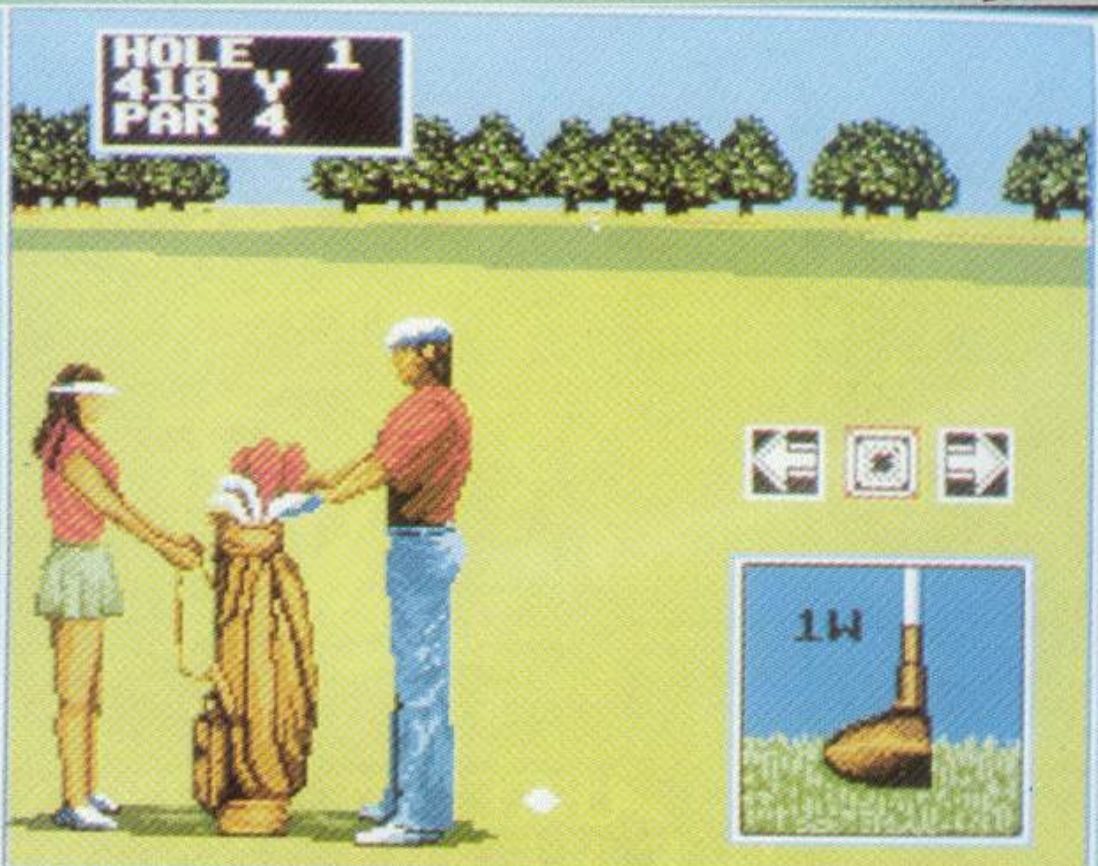
Az ütőket („club”) anyaguk szerint a fa- és fémütők osztályába sorolhatjuk. Ezeket az ütőfej merőlegestől számított dőlésszöge szerint növekvő sorrendbe állították, s ezt számokkal jelezték. Minél nagyobb a dőlésszög, annál magasabbra ível fel a labda. Fautőből négy alapvető változatot (1/driver, 2/brassie, 3/spoon, 4/—) ismerünk, melyek közül igen nevezetes a „driver”, melyet az elütésnél használunk. Fémütőkből már szélesebb skála áll rendelkezésünkre (1/driving iron, 2/midiron, 3/midmashie, 4/mashie iron, 5/mashie, 6/spade mashie, 7/mashie niblick, 8/pitching niblick, 9/niblick), me-

mint előbb terítékre került társa, de mégis ezt tárgyaljuk később, mert kezelhetőség szempontjából ez utóbbi összehasonlíthatatlanul egyszerűbb.

A menüvezérlés itt is a mouse-zal, a cursorbilentyűkkel, space-szel, ill. a joystick-kel történik.

New Game: „16 világhírű golfozó kapott meghívást az idei világbajnokságra. Feladatunk, hogy az egyik résztvevő szerepében megnyerjük a 12 menetes játékot, s az ezzel járó 100 000 dolláros pénzjutalmat.” A nevünk beírása után válasszuk ki a nekünk megfelelő 14 tagú ütőkészletet (select), ill. ha elfogadjuk a computer által javasolt összeállítást, akkor menjünk az „end” opcióra! Rövid töltés után birtokunkba vehetjük a játéktérteret, ami két fő részből tevődik össze. Bal oldalon láthatjuk a térképet, ami jelzi mindenkor pozícionkat, s a labda helyzetét. Jobb oldalon található az akciótér, ahol mi jelen esetben egy csinos hölgygel, a „caddie”-vel

meg, míg a harmadikkal a főveny minőségéről kaphatunk adatokat. Fontos, hogy ha a negyedik ponttól kezdve választunk valamit, akkor a többi sorrendben következik, úgy, hogy már nincs lehetőség a visszalépésre. Így módon az alsó sor tartalmazza az ütőtípus meghatározását, lábaink pozíciójának beállítását és magát az elütést. Az ütő kiválasztásakor vegyük figyelembe azok horderejének maximális lendítőerő mellett, szélsőségekben mért átlagos távolságát (természetesen az elütőhelytől számítva, mivel a talaj milyensége rendkívül nagy mértékben befolyásolja ezt): Driver 260, 2W 248, 3W 236, 4W 224, 5W 212, 1I 227, 2I 215, 3I 203, 4I 191, 5I 179, 6I 167, 7I 155, 8I 143, 9I 131, PW 119, SW 100. Mivel ebben a játékban az elütésnél nincs lehetőség a labda csavarására, ezért testünk helyzetének beállításával határozhatjuk meg a megfele-



Practice: A gyakorlás abban különbözik a versenytől, hogy itt a Setting menüpontot választva meghatározhatjuk azt a pályát, amelynek ismeretét el szeretnénk sajátítani, valamint beállíthatjuk a szél paramétereit. Ez utóbbival óvatosan bánjunk, mert ha egyszer beállítottunk egy sebességet, az már nem nullázható többé! Az utolsó opcióval a nehézségi szintet szabályozhatjuk (1-12).

Az F10 megnyomására visszatérhetünk a főmenübe.

A két játékot összehasonlítva programtechnika-
ilag, (sebesség, grafika, design, kezelhetőség) a Tournament viszi el a pálmát, de ha a golf szempontjából vizsgálódunk, akkor meg kell állapítanunk, hogy a PGA sokkal élethűbb és precízebben kidolgozott utóbbi társánál. Ez különösen akkor szembetűnő, mikor összevetjük a két elütési mechanizmust és látjuk, hogy a PGA mennyivel több lehetőséget kínál, s jobban támogatja a kezdő játékosokat. Óriási hibának tartom, hogy a játékot nem látták el mentőopcióval, így ez utóbbit csak vasárnapi golfosoknak ajánlhatom, ellentétben a PGA-val, ami profiknak is megfelelő lehetőségeket biztosít.

Jean

lő röppályát, amely úgy zajlik, hogy törzsünket a szél irányával ellentétesen „tekerjük”.

Az elütés előtt állítsuk be a megfelelő irányzékot, a joy-jal, vagy a cursorgombokkal. Lehetőség van a tér bármely pontja felé irányítani a golyóbist, mivel ha a háromszög eléri a kép szélét, akkor emberünk pár fokkal megváltoztatja látószögét, így akár teljes fordulatot is tehet. Amennyiben úgy gondoljuk, hogy minden tökéletes, nyomjuk meg a gombot, és a kijelző elindul felfele. Ott állítsuk meg, ahol az erősség eléri a kívánt mértéket, s mikor visszafordul a potméter, ügyeljünk arra, hogy pont a zöld sáv határánál nyomjuk meg a tüzet, különben ütésünk erőtlen és hiábavaló lesz! Mikor a labda elég közel ér földet a green-hez, egy nagyított felülnézeti

képet láthatunk. Vigyázzunk arra, hogy a green-re érés előtti lövést helyesen végezzük el, mert ha túlütünk, a program hibapontot számol fel!

A zászló közelében a játék a mini-golfhoz hasonlóan folyik. Az ikonok közül eltűnik kettő, s a háromszöget egy körpályán mozgó célkereszt váltja fel. A puttolás pofonegyszerű, csak két gomb lenyomásából áll. Először, mikor elindítjuk a kijelzőt, és mikor megállítjuk a megfelelő lendítőerőnél. Minden gurítás után a publikum hangosan kinyilvánítja érzelmeit, majd csendben kíséri figyelemmel koncentrációsunkat. Ez rendkívül fontos ebben a sportban, mivel a műveletek oly nagy figyelmet igényelnek, hogy a legkisebb zaj is befolyással lehet a játékos teljesítményére.

AMIGA	IBM
ÉRTÉKEKELÉS	2 4 6 8 10
GRAFIKA	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
ZENE-HANG	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
JÁTSZHATÓSÁG	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
HANGULAT	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

King's Quest

ABSENCE MAKES
THE HEART GO YONDER

SIERRA

A Sierra „questomániája” kezd egyre elképesztőbbé válni: a *Larry*-, *Police*-, *Space*- és *King*-s-történetek egymásra licitálnak a folytatásokban. Daventry királyságának meséje most az ötödik felvonáshoz érkezett, de Roger Wilco legyen a nevem, ha ez az utolsó! Mindenesetre örömdetes, hogy a grafika már kifejezetten a VGA-kártyás gépekre készült és ennek megfelelően csodálatosan szép, 256 színű képeket tartalmaz. Az újítások közé tartozik a játékméret eszelős megnövelése is: úgy tűnik, hogy az elkövetkező Sierra-szabvány 6 és 10 Mbyte közé fog esni! A KQ5 kilencmegás természetével biztosan ide tartozik. A harddiskről való játszás tipikus esetével állunk szemben, bár aki nagyon ráér és elég fanatikus is, használhatja a floppy drive-ot is (jó edzés az esetleges Amiga-átíráshoz...). A vezérlés szintén megújult, s ezúttal már a leglustább adventuristák is elégedettek lehetnek: a billentyűzetet csak az I/O-menüben, a file-nevek beírásánál kell használni, minden más egérrel történik. Erről néhány byte-ot azért adnék:

A mouse pointerét a JOBB gombbal válthatjuk, annak megfelelően, mit akarunk tenni éppen. A pointer lehet egy emberke (mozgás), egy kéz (akció), egy szem (megvizsgálás) és egy beszélő fej (beszéd). Ha egy nálunk lévő tárgyat kiválasztunk és „kézbe vesszük”, akkor annak az ikonja is rákerül a jobb gomb listájára. A kívánt cselekvés pointerével a képeknek arra a részére mutatunk, amin azt végre akarjuk hajtani, és clickelünk a BAL gombbal.



Ha ez ott nem reális, akkor egy piros X jelzi, hogy mással próbálkozzunk. A pointert a képernyő tetejére tolva drop-down menüt kapunk. Itt a cselekvés-ikonok mellett megtaláljuk a az inventory, az I/O és a kontroll (ez utóbbival a sebesség, a hang-erő és a részletesség állítható), valamint a stop (szünet/folytatás/kilépés) és a help ikonját. A help az összes funkcióról és opcióról részletes, kissé szájbárogós magyarázatot ad, én csak azt említe-

ném még meg, hogy mozgás kétféle is választható: az egyik a WALK (séta), amit egy rövid lépésű emberke jelez, ilyenkor figuránkat a régi módon, pontról pontra mutatva vezethetjük; a másik a TRAVEL (utazás), nagy léptű emberkével, ekkor a mutatott ponthoz siet a karakterünk, az útjában álló akadályokat kikerülve. Mind a két módszerre szükségünk lesz majd. Ebből is látható, hogy az egértelenség meghiúsítja a játszást... Ha a pointer nem

akarna a kép szélére kimenni, használjuk a kurzorgombokat és az „Enter”-t. Egyelőre eleget tudunk, tehát: SIERRA.EXE!

INTRO

A Sierra zöld logóját egy ízléses címkép követi: az egybefonódó KQ betűkre rávillan a római V, majd kérdést kapunk, hogy játszottunk-e már a játékkal. Érdekes „No”-val felelni, azaz végignézni a bevezetőt, mert valódi vizuális élményben lesz részünk! Elénk tárul Davenport-kastély látképe, majd felbukkan egy varázsló és forgószélet idéző Graham király hajlékára, így az elszármaztató ördög tudja hová, majd eltűnik, ahogy megjelent. Szegény király mit sem sejtve tér haza az erdőből, ahol virágot szedett szeretteinek s kastélyának csak hűlt helyét lel. Megdöbbenéséből egy kis bagoly szavára ocsúdik fel. A jövevény elmondja, mi történt, hogy a varázsló maga a gonosz Mordack. A lesújtott királyt azzal biztatja, hogy gazdája, a jóságos Crispinophur (akit feljűk mindenki csak Crispinnek szólít) majd segít rajta. Öbögésére és Crispin viszont Sereniában lakik, ami nem éppen a szomszédban van, ezért a gyaloglás szóba se jöhet, helyette a madár némi régi (de hatékony) varázspont hint Graham fejére s így a légi utazásnak nincs akadálya. A bagoly „Kövesse!” felkiáltással elrepül és királyi személyünk (mi más is lehetne?) utána szédül...

Az út végére épp elfogy a por varzserije: a Crispin háza előtti tavacskaiban landolunk (ploccs), mire megjelenik a házigazda is. Teára invitál, amit Cedric, a kis bagoly készít el; a házban beszélgetünk tovább. Crispin felkészít bennünket a cseppet sem veszélytelen küldetésre, hogy megtaláljuk Mordack-ot, a kastély- és családrabló mágust. Ládájából egy falat tavalyról maradt ételekkel kínál, melynek eredete holmi bűvös fehér kígyóra vezethető vissza (yum-yum) és általa megértjük majd az állatok szavát. Megkapjuk még Crispin kimerült varázsbottját és ráadásnak Cedric-et, a baglyot, aki mérsékelt lelkesedéssel szegődik útistársunkul. Kilepünk a házból, kalandra fel! (Az irányokat néha angol rövidítéssel adom, mert így egyszerűbb.)

1. SERENIA

Indulunk a város felé (S). Útkereszteződéshez jutunk, ahol a hegyekben élő keleti ösvényt egy mérgeškígyó állja el. Folytassuk tehát utunkat (S) és Serenia városának kapujához érkezünk. Cedric kint marad, mi pedig keletre (E) a városka főterére érünk. Pezsgő élet folyik itt, de az emberek nem érnek rá velünk beszélgetni, kivéve egy szerencsétlen flótást, aki törött kerekű kordéjával bajlódik. Felajánlott segítségünkkel nem él, tehát vizsgálódjunk másutt, kezdve a férfitol nem messze terpeszkedő hordóval (akció). Egy régóta ott bűdösödő hal található benne, el is tesszük (pfuj). Így gyarapodva most vegyük sorra a teret szegélyező boltokat: leghátul egy cipész, középen egy játékkészítő, elől pedig egy szabó üzletét. A cipészháaspár már elég öreg és nemigen tud dolgozni. A játékarusnál egy jófajta szánkó kelti fel érdeklődésünket, a szabónál meg egy szőrmeköpeny. Közben az utcáról eltűnt a kordétulajdonos, de ott maradt utána egy ezüstpénz. Vegyük fel és távozzunk a városból (W). Cedric azt mondja, hogy a várostól nyugatra vezető

út mentén találjuk a pékséget, ahol biztos lesz számunkra valami édesség, ízé, érdekesség. Tehát menjünk arra (W). Már ott állunk az „Idejsüss Fivérek Sütődjé” (korgó gyomrok nagy reménye) előtt. Odabenn inycsiklandozó tejsodó-tortába (custard pie) öljük ezüstpénzünket. Jöjünk ki és menjünk tovább (W).

A következő helyszín a „Füstös Disznó”-fogadó, ahová bátran bemehetünk és cseveghetünk a helyi intelligenciával. Miután visszatöltöttük az utolsó állást, inkább mégse a fogadóban kutakodjunk, de ne is a szénakazalban (ott keresni valamit ugyanis olyan, mintha tűt keresnénk a szénakazalban...). W. Egy odvas fánál vagyunk, ahol egy falánk medve teszi éppen tönkre a szorgos méhek munkáját. Vessük oda neki a halat (inventoryból kiválasztva). A méhkirálynő nagyon hálás: megengedi, hogy turkáljunk az odúban. Egy szép darab lépesmézzel (honeycomb) lettünk gazdagabbak, de ne hagyjuk ott a fa előtt heverő ágat sem! Menjünk észak felé. Ismét egy garázdálkodó négy lábú: a hangyák várát egy nagy kutya piszkálja. Segítsünk ismét: használjuk az ágat a kutya elcsalogatására. A hangyák királya szintén hálával adózik nekünk és megígéri, hogy szükség esetén segít majd. E helyről északra haladva egy cigánysekerhez érkezünk, aminek oldalán az ígéretes „Szerencsemondó” felirat ékeskedik. Bemenni viszont még a királyoknak is egy aranyba kerül, tudjuk meg az angolt kissé idegenes akcentussal beszélő barna férfitől. Mivel ilyenünk még nincs, ezért le kell mondanunk a Madame Mushka-val folytatandó eszmecsereiről. Helyette menjünk keletre. Egy nagyon szomorú fűzfát látunk, aki egy kis pocsolva közepén állva pengeti

künk... Ha innen keletre megyünk, megtaláljuk a kedvesét sirató völgyényt. Nem mond túl sok újat. Forduljunk északnak és egy komor tisztásra érünk. Itt az egyik érdekesség egy tuskó, amellyel nem tudunk mit kezdeni és egy tábla az erdő bajlós részeibe vezető ösvény bejáratánál: „Belépés egyéni felelősségre!”. Na hiszen! Inunkban az odaszállt bátorsággal, inálunk vissza a méhes fához s vágjunk neki az ismeretlennek (W). Az eddig dús, mérsékelt égövi vegetáció meglepő hirtelenséggel átmegy sivatagba, ahova Cedric-nek nincs kedve követni minket (általában a rizikósabb helyekre nincs), mehetünk egyedül.

2. A SIVATAG

A táj elég egyhangú: homok és homok és homok. Valamint meleg és meleg és nagyon meleg... Általános szabály, hogy átlag öt mező után Graham király jelzi, hogy szomjas. Ezután két-három lépésen belül szó szerint eleped egy kis víz után. Létfontosságú, hogy lét, de legalább valami poshadt vizet leljünk még idejekorán. Ha egyenest nyugatra tartunk, elérjük az első tócsát; itt rögtön ihatunk is (korty). Menjünk innen először északi irányba (N.N.), majd a sziklafalnál forduljunk nyugatra (W.W.W.). Ha minden igaz, egy bevágás előtt vagyunk. Oldalt egy kis forrás, hátrébb pedig egy sziklatemplom kapuja látható. Ne időzzünk sokat, hanem igyunk, majd rögtön bújjunk el a víz melletti bal oldali szikla mögé! Vágtatva érkezik ugyanis két rabló a negyvenből és menten kardélre hányának bennünket. Így viszont figyelhetjük, amint egy bűvös bottal megverik a kőkaput: „Szézárm,



mélabúsan a hárfáját. Ígyunk a vízből (!) és elegyedünk szóba a fával. Elpanaszolja, hogy egy gonosz boszorkány elszakította völgyényétől, szívét kivette, arannyá változtatta és elrejtette, őt meg fűzzé varázsolta. Brühühü...

Bánatunkban menjünk dél felé. Kedves kis gnómkba botlunk, akik közül a fiatalabb egy igen szép marionettbábuval játszik. Tárgyaljunk az öreggel a báburól, de szerinte az ára túl magas lenne ne-

tárujj!”. Rövidesen távoznak, ám az ajtót nem tudjuk kinyitni, hiába ismerjük a varázsigét. Kellene a bot is. Felkutatjuk hát a rablókat! Elsőként menjünk vissza a kapu előtti forráshoz és igyunk, majd kövessük ezt az útvonalat: S.S.S.E. Ijesztő látványban lesz részünk: egy napégette csontváz porlad előttünk. Ócska bakancsát vegyük magunkhoz és N.E.E. (vagy E.N.E.) úton jussunk vissza az első forráshoz! Ettől délre találjuk a második kutat



dezni. Ezeket könnyen kikereshetjük a dokumentációból. Viszont lehet, hogy valamely olvasónknak ez merő véletlenségből nincs meg (azt nem feltételezzük, hogy valaki kalózkodásra vetemedik, de pl. a dokumentációját tévedésből elégette egy kazánban, miért ne, előfordul), ezért egy tanács: töltsük vissza az utolsó állást, és más sorrendben érkezünk az ajtóhoz, ez talán segít. Belépve tehát a házba, kutassuk ki a fiókokat, polcokat. Találunk egy erszény gyémántot (pouch), egy kis rokkát (spinning wheel) és a lámpán egy aranykulcsot (golden key). Menjünk ki és kelet felé találunk egy fát, azon is egy zárt ajtócskát. Nyissuk ki a kulccsal és benne megleljük, oh, az elvarázsolt lány szívét. Vinnénk is rögtön, de az átkozott erdőből sehogy sem tudunk kikeveredni. Ahogy bolyongunk, a boszorkány-háztól nyugatra fekvő ösvény mellett figyelő szemeket veszünk észre. Most látjuk hasznát a méznek: csorgassuk az ösvényre! Majd nyissuk ki a nálunk lévő erszényt és vegyük kézbe a gyémántokat, s kezdjük a mézbe dobálgatni! Egy kis elf ugrik elő és kezd összeszedni őket, de a harmadiknál bennragad a mézben, így el is fogjuk. Csak akkor engedjük el, ha megmutatja a kivezető utat. Meg is mutatja, egy bányán keresztül vezet (de akkor hol vannak a törpök?), sőt ad nekünk egy pár különlegesen szép cipőt. Végül a tisztáson, a tuskó alól bukkanunk ki, Cedric nagy megkönnyebbülésére.

Az elkeseredett szerelmespár boldogságát visszaadhatjuk, ha visszamegyünk a fűzfához és odaadjuk neki arany szívét. A lány visszanyeri eredeti természetét és kedvesét hívja, majd egymásbaborulva távoznak. E megható jelenet után kapjuk fel a lány által eldobott hárfát és siessünk a két gnómhöz (S). Szolgáltassuk vissza nekik a minirokkát és cserébe vihetjük a marionettbábút.

Mivel rég jártunk a városban, menjünk vissza oda. Annyira jótét lelkek lettünk, hogy most a boltokat derítjük fel némi adakozással. Kezdjük a szerencsétlen cipésszpárnát, adjuk nekik az elf-cipőket! Ezt igen jó áron adhatják el s így a felhőtlen öregkor biztosított nekik. Hálából megkapjuk az erős cipésszalapácsot. A játékboltban miénk lehet a korábban megcsodált szánkó, ha átadjuk a finoman megmunkált marionettfigurát. Ezután már csak az arisztokratikus küllemű szabó van hátra, ahonnan az aranytűért elcipeljük a tizkilós, prémes köpenyt.

Utunk ugyanis a hősapkás keleti hegyek felé tart majd, ahol felettebb hideg lesz.

A várost elhagyva próbálunk ismét szerencsét a „Sötét Képv Sertés”-hez címzett fogadóban. Ismét kapunk egyet a fejünkre a bikacsökökkel, de gúzsunk csomóját a drága drágcsáló szolgálatkészen szétrágja, így fel tudunk állni. A kötelet minden létező kalandjátékban fel kell venni. Ezután az ajtó következik, amelynek lakatját a mokány cipésszalapáccsal verjük le. Bejutunk a konyhába, ahol a szekrényt kinyitva egy ízletes cubakot lo-punk, mintegy a bennünket ért sérelmek ellentételezéseként. A keleti ajtó az ivóba vezet, ahová dőreség lenne ezek után harmadjára is bemenni, válasz-szuk inkább a másikat (W). Most már forduljunk a hegyek irányába, a kígyóval őrzött elágazáshoz menve. Kapjuk elő csörgődobunkat és használjuk! A csörgéstől megriadt hulló elkarikázik és szabad az út kelet felé. Öltük fel a köpenyt és előre (E)!

4. A JÉGBIRODALOM

A hegyek között jeges szél süvölt és a keskeny párkány sem túl biztonságos; legyünk tehát óvatosak, ne akarjunk toronyiránt az út végére rohanni, mert váratlan látogatást fogunk tenni egy feneketlen szakadéokban! Irányítsuk lépteinket megfontoltan, végig a sziklaparkányon, a kép felső részéig. A következő pálya vége a semmibe torkollik, így Cedric-et kell követnünk, felfelé. De jó is, hogy van kötelünk! Hajítsuk a kinyúló faágra és rugaszkodjunk neki! Így megtanulhatjuk, hogy ne bízzunk mindenféle száraz faágban... Visszatérve az állást (ugye mindenki szorgosan menteget, több könyvtárba is lehet!), hurkoljuk a kötelet a kiugró sziklára és így feljutunk egy kelemes szirtre. Cedric persze a rés túlfelén üldögél és kibicel az átjutásunkhoz. Itt váltunk át az akció-pointerre és clickelünk a hátul látható sziklákra (javasolt először a felső sorban lévő háromra egymás után, majd a jobb szélen levőre, aztán a túloldali parkányra és végül a fatörzsre, ezen már mehetünk is). Ekkor tartsunk egy kis pihenőt és táplálkozzunk! Az edesszájúak a tortára vetnék magukat, de ezt később megbán-nák, tehát harapjunk helyette a húsból! A maradékot Graham elteszi (jól teszi). Menjünk tovább (E). Jaj, hát oda a bagoly, egy farkas már viszi is elfelé! Utána! De a lejtőn ne nadragtéken, hanem a szánkó

(S.S.S.S.E.). Itt igyunk ismét, majd baktassunk nyugatnak, míg elérjük a rablók táborát. Pompás sátrakban dőzsölnek a gazfickók, hastáncosnővel és itókával élvezve el a sivatagi rablóélet bűjét-baját. Mi koncentráljunk a kisebb sátorra, de előtte húzzuk meg az előtérben álló vízeskorsót! Odabenn vált-sunk át WALK-módra, és óvatosan irányítva Graham-et, nehogy az alvó rabló felébredjen, vezessük a sátor hátsó falához, ahol ott csillog-villog álmaink botja. Felvesz bot és kimegy sátor... Siessünk vissza a kúthoz keletre, igyunk és irány a sziklatemplom! Használjuk új szerzeményünket, Szézárné kitá-rul, és... kincsek kincse! Ha várunk egy kicsit, akkor gyönyörködhetünk belülről is egy örökre bezá-rult kapuban. Ha fürgék vagyunk, fel tudjuk kapni az ajtótól jobbra látható ibriket (brass bottle) és az ugyanott megcsillanó aranypénzt is és ki is tudunk surranni a bezáródó kapu előtt. Térjünk vissza a kis forráshoz, igyunk és a sziklatemplom mentén tartsunk keletre, a cigányokhoz.

Itt lepengetve az aranyat Madame Mushka színe elé juthatunk, aki felidézi a Mordock karmai közt vergődő fiunkat, Alexander-t. Ő valamiféle véletle-nül rosszul sikerült varázslatról és fekete macská-vá változott egyénéről beszél. Hm. Mushka asz-szony, látván helyzetünket, megajándékoz egy me-dállal, ami véd a gonosztól. Most már mehetünk. Ha a további események után visszatérünk ide, a cigá-nyok már nem lesznek itt, de egy csörgődobot azért begyűjthetünk utánuk.

Nézzük meg ismét a kazlat a fogadónál! Akción-kat (akció) a hangyák érkezése állítja meg, ők meg is találják az aranytűt, ami persze a miénk, hálából. Kifizetődőnek tűnik a jó szándék, ezért nem árt gyakorolni. Tegyük ezt a pékség felé haladva, ahol (mielőtt kimennénk keletre) egy vörös macska által hajszolt patkányt menthetünk meg, ha a rozzant lábbelit a macskához vágjuk, mielőtt az elkapná áldozatát. Fontos! Ezt feltétlenül tegyük meg (egy-szer csak sikerül), mert különben később teljesen beragadunk a játékból! A hálás rágszáló szintén biztosít bennünket nagyrabecsüléséről és tova-on. Itt az ideje, hogy megint új tájakat fedezzünk fel (N.N.). Mielőtt (egyedül) nekivágnánk a sűrűnek, tegyük magunkra a cigányok medálját. Aztán... észak!

3. AZ ELÁTKOZOTT ERDŐ

Sötét, fullasztó rengetegben vezet az utunk és sem a fauna, sem a flóra nem ígér semmi jót. Indul-junk el balra és nemsokára találkozzunk a boszor-kánnyal, aki kifejezetten agresszív teremtes. Vi-szont meglepetésére rajtunk nem fog a hatalma (hála a medálnak). Lepjük meg egy ajándékkal: adjuk neki a rézpalackot! Mohón kinyitja („Mi a fene lehet benne?”) és... Meglepetés, meglepetés! Egy jó húsból lévő dzsinn gomolyog elő, nagyot nyújtózik és szóra nyitja száját: „Végre, szabad-ság! Most legyél te a palack fogója!” S a boszor-kány máris elfoglalja kényszerlakhelyét, a dzsinn pedig elégedetten távozik egy másik dimenzióba, ahol feltehetőleg visszanyert szabadságát élvezi majd, dzsinnos lányok és dzsin(n)-tonikok között... Ez könnyen ment, irány a boszorkány korábbi háza (nincs messze)! Itt szűrnám közbe, hogy a program ezen a ponton (és máshol is) szokott kódokat kér-

segítségével csúszunk le. Nem bírta túl sokáig (reccs), de legalább mi egy darabban vagyunk. Továbbcsúszva (E) egy szomorú sassal találkozunk, aki depressziójának okát az akut táplálékhiánnyal hozza összefüggésbe. A jószívű játékos rögtön felkínálja a báránycomb maradványát, mert (joggal) várhat ismét jót a jöttel helyébe. Ahogy továbbmegyünk, máris fogságba kerülünk: Icebella királynő színe elé hurcolnak minket, ahol viszontlátjuk Cedric-et, rács mögött.

A királynő nem kedveli a behatolókat és úgy dönt, hogy farkastáplálékká fokoz le bennünket. A korona-painter jelzi, hogy bár mozogni nem tudunk, tenni azért tehetünk valamit. Válasszuk ki tárgyaink közül a hárfát és játszunk a királynőnek. Szívhez szóló melódiánk megengyíthi haragját és elenged, azzal a feltétellel, hogy előbb megszabadítsuk országát egy yetitől. Egy farkas elvezet minket

láthatjuk magunkat és jobbra, egy meredély tetején Cedric-et. Madarunk mellett balra egy kürtő nyílik. Vezessük ebbe Graham királyt, aki fel is mászik benne (egy darabig eltart, amíg az odavezető útvonalat kiszámítja a program, kicsit várjunk). Eközben viszont egy átsuhanó árnyék utal valami fenekedő ármányra. Cedric, mint rendesen, most is késve figyelmeztet a veszélyre: már galléron is ragad bennünket egy kétfejű madár és látványos repülés után a fészékben kötünk ki. A túlméretes tojásban már igencsak mozgolódik a fióka... A tojás mellett egy aranylánc csillan meg, ezt kapjuk fel és várjuk a jó szerencsét, ami az általunk feltáplált sas képében érkezik. Ismét a levegőben vagyunk, majd a tengerpartra érkezünk. Mivel ez az út egyirányúnak tűnik, biztosak lehetünk benne, hogy utunk a tengerre vezet tovább.

lunk, a viasz pedig köztudottan vízhatlan. Tömjük be vele a léket és szálljunk vízre (akció)! Némi erőlködéssel belökjük a csónakot a vízbe és Cedric is beröppen.

Az utazás hasonlít a sivatagi túrára, azzal a különbséggel, hogy itt vízből túl sok van és a veszély is más. Kalózkodás ugyan nem jönnek, de ha kitartóan északra (vagy délre) vitorlázunk, akkor megismerhetjük a tengeremélyi állatvilág egy jeles (fekete) képviselőjét; sajnos, ez már egy életre szól... Mivel nem áll szándékunkban egy szörny bendőjében végezni kalandunkat, tartsuk be a horizontális útvonalat! Irány kelet (négyeszer), majd dél és íme, egy kies szigetre érkezünk! Hajónk befut az öbölbe, melynek partján megcsillan valami, de mielőtt eltűnődnénk ezen, hirtelen fogadóbizottság érkezik: néhány hárpia szállít minket (kérletlenül) a sziget csúcsára; Cedric eltűnik. A hárpiák közelről sem bizonyulnak szépek, s arról vitáznak, vajon meny-



nyire lehetünk izletesek (ebben a játékban állandó fogásként szereplünk a legkülönfélébb étlapokon). Remélve, hogy itt is segít rajtunk, játszunk egy futamot a hárfán. Ha a dallam nem is, de az instrumentum maga nagy sikert arat: az egyik démon kiragadja kezünkől, s elszel. A többi persze utána, így ismét magunkra maradtunk. A köztérkép alatt itt is megcsillan valami az út szélén, a szikla mellett: egy horog. Felvéve ezt, menjünk visszafelé (W), előre túl meredek. Rábukkanunk szegény Cedric-re, aki igen rossz bőrben van. Emeljük fel és menjünk tovább (W), a partra. Itt vegyük fel a megcsillanó holmit: egy gyönyörű színes kagyló, melyben hallani (felelősségre) a tenger moraját... Ismerünk valakit, aki szintén hangerősítésre szorul... Ugorjunk a csónakba és suhanjunk nyugatnak, míg a halászkunyhóhoz nem érünk. Csengessünk be az öreghez és nyújtsuk át neki a kagylót! Végre! Most már szót értünk egymással és az öreg halász is segítőkésznek mutatkozik. Életet ver Cedric-be és hív egy szemrevaló sellőt, aki csónakunkat egyenesen Mordack szigetéhez vezet. Szépséghibája a dolognak, hogy egyetlen közlekedési eszközünk rípiyára törik, midőn partot érünk. De feltápaszkodunk és elégedetten konstatáljuk, hogy végre-valahára eljutottunk a gonosz varázsló tanyájához.

5. A TENGERI UTAZÁS

Mindenekelőtt nézzünk szét a hullámok ostromolta szirtek alatt húzódó parton! A homokban egy feszítővasat (ejtsd: pajszer) találunk (iron bar). Ezt felvéve mehetünk például délre, ahol egy valahavolt hajó orrából eszkábált kis kunyhó áll. Bernenni nem tudunk, de dörömbölni (akció) lehet, nem mint ha ez sokra vezetne. Inkább rángassuk meg a csengőt az ajtó mellett! Egy őszbecsavarodott öreg halász bukkan elő, akivel Graham szóba elegyedne. Apró akadály, hogy az öreg nem hall minket, a tengerzúgástól majdnem oly süket lett, mint a nagyobb hadiszerszám. Hiába erőszakoskodunk, nem jutunk semmire, csak bosszankodunk, mi is meg a halász is. Nekivághatunk a tengernek gyalog (E), de mivel ez a világon csak egy személynek sikerült (és őt nem Graham-nek hívták), kísérletünk kudarcba, magunk pedig a tengerbe fulladunk. Jobb, ha az északi partszakaszon próbálkozunk (N.N.). Itt egy szép vízesés zárja le az utat északra és sodorja ki a nyílt, hideg tengerre a túl közelre merészkedő kalandozót. Összpontosítsunk a csónakra (akció); mivel léket kapott, először ezt kell kijavítanunk. A lépesmézből már csak a lép van ná-



a yeti barlangja előtti elágazáshoz. Menjünk bátran oda, de előtt vegyük kézbe a tortát! A yeti közeledtünkre kirohan és... (nagyon hülye, primitív tréfa) a szeme közé hajítjuk a finom süteményt. Habbal a szemében még egy yeti is leszédül a mélybe! (Ez a jelenet véleményem szerint egyáltalán nem illik a történetbe, bárgyú, mondhatni idétlen ötlet, és megtöri a játék hangulatát.) A yeti üresen maradt barlangját kutassuk át; balra és fel találunk egy szép kristályt, amelyet a cipészkalapáccsal lefejtethetünk. Siessünk vissza a királynőhöz, aki visszadja Cedric-et és a szabadságunkat. A yeti-elágazásnál forduljunk délre: egy fentről mutatott képen

6. MORDACK SZIGETE

A baljós sziget partján is kutatással kezdünk: a fűven egy döglött hal hever. Nosztalgiaival gondolva a régi hordóbeli halra, felvesszük ezt is. A sziget sejtelmes besejébe egy lépcső vezet: óvatosan menjünk fel rajta. A következő képen látjuk Mordack kastélyát és az odavezető utat őrző két kő-

szörnyet. Ne féljünk, nem akarnak megenni. Ha átmegyünk köztük, megértjük, miért: egy ennyire összeégett Graham egyszerűen ehetetlen... Persze a józanabb gondolkodású játékos a villámló szemek felé tartja a tükörfényes kristályt, így a kapuőrök szeme bájja a sugarakat. Mehetünk (N). Ott tornyosul előttünk a sötét és fenyegető kastély. Ha a főbejáratához sietünk, akkor már csak az lesz a gondunk, hogy mikor érünk feneket a tátonog szakadéknak. Cedric persze most is az utolsó pillanat után veti oda, hogy „Ne tedd...”. Ésszerűbb balra, a kis ösvényre térni, bár Cedric folyton vitatkozik, hogy ez az út se vezet sehová. Tényleg zsákutca, de a végén egy rácsot látunk a földön. Nekihuzakodnánk, de eszközre van szükségünk: a túlpartról hozott vasrúdra. Feszítsük fel a rácsot vele és ereszkedjünk alá. Mondanom sem kell, hogy Cedric-nek esze ágában sincs követni bennünket.

Odalenn egy labirintusban találjuk magunkat, ehhez mindenkinek jó egészséget, teljes boldogságot és sok türelmet kívánok. Nem olyan borzasztó, mint a sivatag. Nem perzsel a nap, például. Ha úgy nyugat és észak felé botorkálunk, egy groteszk lénybe botlunk: viziló és gorilla sikeres keresztezésére emlékeztet. Szólítsuk meg, mire néhány más-salhangzót lők felénk, és a „Dink” nevet említi. Kedves jószág, a hajában valami csillogó dolog tölti be a hajtú szerepét. Adjunk neki valamit! Mondjuk, a csörgődobot. Egyből táncra is perdül (háttoronzongató látvány) és elugrál valamerre; a hajából viszont kihullik a hajtú, amit mi teszünk el. Észak felé próbáljunk nagyjából haladni, amíg egy lezárt ajtóhoz nem érünk. Mivel más nem lehet a kulcs ide, használjuk a hajtút, tárjuk ki az ajtót és lépünk be!

A kastélyban vagyunk, egy éléskamrában. A bal oldali szekrény kifosztása számunkra hétköznapi rutinmunka: egy zacskó nyers, kemény borsó lesz fáradozásunk jutalma (peas). Lépünk be Mordock gusztustalan konyhájába (N), ahol egy szegény leány súrolja a követ. Először megriad tőlünk, de aztán megnyugszik, kivált, ha visszaadjuk rég elveszettnek hitt nyakláncát. Rongyai dacára sugárzik róla a szépség és gyönyörű zöld szeme van. Kiderül, hogy nemes hercegnővel, a Zöld Szigetek Királyságából való Cassima-val állunk szemben, aki visszautasította Mordock házassági ajánlatát. Mordock éktelen haragra gerjedt és idehurcolta a lányt rabszolgának. Mindenben segít nekünk, mondja, hogy sikerüljön küldetésünk. Megtudjuk tőle, hogy családunk (teljesen összezsugorítva) kastélyostul egy üvegben van Mordock laboratóriumában.

Induljunk tovább a jobb oldali ajtón. Félelmetes folyosóra jutunk, ahol oldalt egy kísérteties orgona áll. Lehet rajta játszani is... Ez azonban mégsem a „Music Quest”, így aki orgonálna, az meglepődik... Ahogy a hatalmas orgonát és a folyosót szemléljük, megjelenik egy nevelésgépesen kék szörny és haldéktalanul megragad bennünket, majd a falban nyíló teleporton át egy föld alatti börtöncellába dob. Mivel nincs ajtó, nem kell töprengenünk, hogy jutunk ki rajta... A cellába fentről esik fény, egy rácsot keresztül, de nem azt úgysem tudjuk elérni. Viszont egy átszaladó egérke nyomán felfedezhetünk egy egérlyukat és benne egy darab penészes sajtot. Kicsit mélyen van, de a horoggal kihorgászhatjuk. Mielőtt végleg kétségbeesnénk, hogy a sajt felvételével sem sikerült kiszabadulnunk, az egyik

kötőmb kiesik a falból és Cassima siet segítségünkre; a már ismert labirintuson át vezet minket, csak a nyomában kell maradnunk. Így jutunk újra a konyhába. Vigyázat, ezt csak egyszer játszhatjuk el! A kék lakáj ellen ravasz fegyvert vetünk be a folyosón: a borsózacskó tartalmát a lába alá szórjuk és (míg az egyensúlyát után kapkod) továbbállunk. Homályos ebédlőbe lépünk, ahol lehetőleg tartózkodjunk a bámészkodástól és nyomuljunk délre. Az ebédlő végébe jutunk.

Vagy itt, vagy Mordock hálósobájában egy fekete macskával (!) találkozunk. Ne menjünk a közelébe és ne szólítsuk meg, mert rögtön tájékoztatja Mordack-ot jelenlétünkről! Ehelyett (akár a macskát annak idején) kínáljuk meg hálal. Amíg falatozik, kapjuk elő a kiürült zacskót és zsákoljuk be a macskát! Ezután már nem lesz gond vele.

Távozzunk nyugat felé, az előszobába. Itt vizszatasztító szobrokon kívül csak az emeletre vezető lépcső érdemel figyelmet (fel). Az emeleti hallból jobbra a laboratóriumba, balra Mordack hálósobájába mehetünk, kezdjük az utóbbival! Felettébb nyomasztó szoba, akár az egész kastély. (Ha itt van a macska, ne habozzunk!) Az ágyba Graham semmi pénzért bele nem feküdne — nem marad más hátra, hogy a délre nyíló könyvtárszobába haloljunk. Ez igen okkult hely, sejtelmes könyvekkel megrakott polcok szegélyezik s egy kis asztalon, az előtérben egy nyitott könyv vonja magára figyelmünket. Lapozzunk bele (akció). Graham ide-oda forgatja a lapokat, míg négy sajátos ábrára nem talál. A magyarázó szöveg tartalma csak profi varázslók számára ismeretes, mindenesetre észrevehetjük, hogy az ábrák bizonyos átváltozásokra utalnak (ember-tigris, ember-mongúz, ember-nyúl és ember-eső). A látottak mélyen Graham emlékeztetése vésődtek, így a könyv itt is maradhat. De tegyük így mi is. Már csak a laboratórium lenne hátra, de ha egészen idáig nem kerültünk szembe Mordack-kal, akkor feltehetően ott van. Okosabb, ha megvárjuk, amíg elpilledve a napi gonosztevéstől, ledől aludni (ezt a hálósobába vezető ajtón át láthatjuk). Ekkor osonjunk mellé és csenjünk el a varázsbotját! Ha szemügyre vesszük, kiderül, hogy ez a bot (szemben Crispinével) csak úgy sugárzik az energiától. Kézenfekvő, hogy át kell tölteni az erőt Crispin botjába... Erre a laboratórium a legjobb hely, menjünk hát oda!

Rémes masinériákkal teli, nagy terembe toppanunk. Az első, ami feltűnik, az Davenport-kastély egy nagy üvegben. Hiába próbálkozunk (akció), csak a szívünk hasad meg a tehetetlenségtől, ahogy családunk belülről integet. Körbepillantva egy karzatot látunk, melyre egy csigalépcső vezet, s ennek jobb szélén egy furcsa, bonyolult gépezet. Siessünk oda és vegyük közelebből szemügyre. Láthatjuk, hogy két ívelt dobogó vezet mindkét oldalon egy-egy serpenyőhöz, melyek felett különös, csúcsos ezüst alkatrészek függnek. Az egésznek a közepén egy irdatlan lombik emelkedik ki egy nagy üstből, amiben dögletes szagú folyadék fortyog. Felül a két oldalkart és a gömböt összekötő csőhálózat látható. Vaslogikáinkkal kikövetkeztetjük, hogy a két serpenyő, a varázsbot és a mágikus gömb valahogy összefügg. Le is tesszük (akció) a botokat a serpenyőkbe és utána... A gépet be kellene indítani! Sajnos, sehol sem találunk „Power”-kapcsolót,

megnyomható gombot (Space Quest) még kevésbé. A King's Quest-ekre idegesítően jellemző, hogy vannak dolgok, amelyekre csak véletlenül, vagy mechanikus végigpróbálással lehet rájönni. Mert ugyan mi indokolná, hogy Mordack legfontosabb szerkentyűje ama penésztől zöldülő sajt beadagolásától lép működésbe, amit még a cellában kotorunk ki (horoggal) az egérlyukból?? Ha a sajtot az üstbe dobjuk, gyanús vibrálások és szikrakísülések közepette az erő átáramlik Mordack botjából Crispinébe; erről üzenetet is kapunk, majd a korona-pointer feltűnése jelzi, hogy akármit is szándékozunk tenni, tegyük gyorsan...

Természetesen megragadjuk Crispin újraéledt botját. Épp jókor, mert Mordack felriadt szendergéből és utánunk jött. Dühöngve von kérdőre bennünket (milyen szép durva arca van!) és őrizetlenül hagyott botját kezébe ragadja. A bot viszont már kiégett, erejéből csak annyira futja, hogy a mindig rosszkor színpadra lépő Cedric-et a padlóra sújtsa. Mordack acsarkodva közli, hogy majd másképp látja el a bajunkat. Serényen átváltozik egy undorító dragonfly-já, sárkányléggyé. Varázsoljunk egyet mi is (bot használata), a megjelenő opciók közül válasszuk a tigrisét (4.)! Erősebbnek bizonyulunk Mordacknál, lekergetjük az alsó szintre. Látva, hogy nem ért célt, Mordack gyorsan átvedlik egy tüzes sárkánnyá. A perzselő lángcsóvák elől csak nyúl képében tudunk elég fürgén félreugrálni (varázslás, 2. opció). A türelmet vesztett Mordack a nyúl-Graham ellen kobrává alakul, amire a mongúz-opció (1.) választásával felelünk (a „Dzsungel Könyve” alapján). A kobra-varázsló hirtelen tűzkörre tekeredik körülöttünk, amit már könnyen kioltathatunk az eső-opció választásával (3.). Így múlik el a sötét varázsló, a világ öröme. Graham viszont eredménytelenül próbálja a botot most a palack foglyainak kiszabadítására használni; igaz, ez már meghaladja az ő erejét.

FINÁLÉ

A konyha felől Cassima érkezik és hitetlenkedve hallgatja Graham beszámolóját Mordack pusztulásáról. Előbukkan Crispin is és (elég hosszadalmasan) visszavarázsolja családtagjainkat, kastélyunkat pedig hazabűvöli; Cedric-et is talpra állítja. Örömmünk nem ismert határokat; boldogan öleljük keblünkre feleségünket, leányunkat és fiunkat. Valencia, Rosella és Alexander nagy örömmel ismerkedik meg Cassima hercegnővel, akinek nemes arca Alexander szívét dobogtatja meg leginkább. Ezek az apró jelek arra utalnak, hogy hallunk még Cassima hercegnőről és a Zöld Szigetek Királyságáról (King's Quest VI — jaji, nee!). A jóságos Crispinophur végül visszarepíti egész családjunkat Davenportba, ahol az egész história elkezdődött. Graham király és házanépe megindul a kastély felé, a játékos pedig mérhetetlen megkönnyebbüléssel olvassa a feliratot: **The End.**

Ega Timra

DEMO

Vector Magic/TRIUMWYRAT: Nos ez egy olyan

csapat, amiről mostanában sok jót lehet mondani. 1-2 évvel ezelőtt úgy nézett ki, hogy ők lesznek hazánk legnagyobb lámái (ők is voltak), jelenleg pedig Sylvio és társai Magyarország második legjobb 64-es csoportjává fejlődtek fel (ez saját vélemény). Már a Computer Karácsonyon is elkápráztattak bennünket a helyenként még az ízléssel fukarkodó, de mégis zseniális vektoros produkciójukkal. Na most, az mind semmi ahhoz képest, amit nemrégiben láthattunk. Nem kevesebb, mint 100 polygon objektum, méghozzá „real time calculated” (ezt valahogy úgy fordítanám le, hogy nem előre letárolt) forog állítható paraméterek mellett. Az alakzatokat nemhogy megtervezni, de végignézni is unalm... ill, hosszadalmas, úgyhogy bátran mondhatom, hogy a TRI megérdemli a hónap C-Mánia díját. Gratulálunk, és érdeklődve várjuk az ígért következő 3 alkotást! Utolsó kritikaként megemlíteném, hogy kár volt az ízlésesen lebomló intro után a látványt tönkretenni a sűrítők gusztustalan vibrálásával, mert nagymértékben rontja az összehatást, és a program hangulatát.



Ötlet: 8
Grafika: 8
Design: 6
Zene: ?
Program: 10
Summa: 75%

FACES & DSI Coop Demo: A március 15-én, Egerben tartott ART-X partyn első helyezést elért 5 részes produkció alkotói kerek egy napot dolgozhattak legújabb munkájukon. Így hát Syllinor barátunktól, aki a code oroszlánrészét hajtotta végre, nem is várhatunk túl sokat. Ennek ellenére láthattunk ízléses FLI logókat side-border DYCP-ek társaságában, és kellemes zenei aláfestéseket hallhattunk Loui jóvóltából, aki jelen pillanatban Magyarországon egyik legígéretesebb computer-zenésze.

Ötlet: 3
Grafika: 8
Design: 7
Zene: 9
Program: 5
Summa: 64%

Kis demorovatom pályafutásának azon pontjához érkeztem, amikor már az olvasói kritikák birtokában foghatok a cikk írásához. De mivel a beérkező levelek elég szélsőséges véleményeket hangoztattak (többségében nekem tetszőt, így boldogan közlöm, hogy megtettem a szükséges lépéseket rovatom 48 oldalra történő bővítése érdekében), ezért nehéz dolgom lesz a hibák javításával. Tehát kérem mindenkit, hogy véleményét részletesebben fejtse ki, ez az olvasóknak és az újságnak egyaránt hasznára válna. Többen támadtak azért a mondatomért, amit az első számban ejtettem meg: „Sejtésem szerint nem kell elmagyaráznom a számítógépes vektorgrafikát”. Jó, OK „bűdös lamer” vagyok, ez a mondat tényleg nagyképpen hangzott! Ezenkívül sokan kérték, hogy többet foglalkozzunk 64-es demokkal. Itt nagy dilemmában vagyok, mert igaz, hogy az Amiga kevésbé terjedt még el, mint a 64, de fotózásra sokkal inkább alkalmas, így csak annyit ígérhetek, hogy ha nagyon kimagasló munkák érkeznek 64-re, akkor kicsit több papírt szentelek nekik, és igyekszem egy egészséges egyensúlyt fenntartani a két gép között. Ugyan nem sérelmezte senki, de úgy érzem, bocsánatot kell kérnem az angol szavak kifogásolható helyesírásáért. De mielőtt különböző magyarázkodásokba kezdenék, megígérem, hogy a jövőben megpróbálunk változtatni ezen.

Ebben a hónapban pont az az eset áll fenn, hogy Amigán, s 64-en is egészen lenyűgöző demok érkeztek, így hát a változatosság kedvéért kezdjük most értekezésünket 8 biten!

„Eddig csak Skandináviában termettek a demok, de most Pannónia is ontja a szép anyagokat!”

Jean-us Pannonius

Ice Cream Castle/CREST: A Blow Job, Hot Chocolate Bar, 2 Years Crest, Red Hot Chilly Pepper, The Bubble Tale, és még számtalan demo után most a „Fagyalt Kastély” zárja a világon technikai szempontból legmagasabb szinten álló csoport demóözlönét. Újra találkozhatunk régi ismerőseinkkel Goldrush-sal, Crossbow-val, és Vision-nal, akik mint mindig, most is elkápráztatnak bennünket korábban elképzelhetetlennek tartott rutinokkal. Maga az ötlet is rendkívül eredeti, hogy az utcai árústól egy-egy gombóc fagyaltként kell megvásárolni a program egyes részeit, és csak azok a partok töltődnek be, amelyeket kiválasztottunk, nem beszélve arról, hogy majdnem minden képernyő új ötletet, vagy rekordot tartogat számunkra. Ami kiakadás-számba megy, az a függőleges raszter. Amigán pár hónapja láthattunk ilyet először (RAZOR 1911), de CREST-ék már megkódolták, alig eltérő minőségben. Ezenkívül az ilyen apróságokat, mint a 40 karakteres animált tükröződő FLI kép, vagy a 120 multiplexelt sprite, 7 grafikus kép egymásutáni begörgetése, sprite-ok három különböző színnel... még sorolni is nehéz! Ezt meg kell nézni, de gyorsan, mert ha a megszokás nem csal, a csapat már gőzerővel dolgozik következő hasonló horderejű alkotásán!



Ötlet: 10
Grafika: 9
Design: 8
Zene: 7
Program: 10
Summa: 88%



Nuclear Winter/RULER: Egy olasz-magyar vegyescsoportról van szó, akik a „Fölény” nevű újságukkal már korábban is hallattak magukról, és most kiadták első megademójukat, a „Nukleáris Telet”! A furcsa címmel ellentétben a program pacifista hangulatban fogant, amit a békejel többszöri felvillantásával próbálnak nyomtatékosítani. Mindent egybevetve demójuk átlagosnak mondható, az ötödik, „Garfieldomania” nevű rész kivételével, ami elvetélés coooooo! A fényképről ugyan nem derül ki, de monumentális macskánk szemei és a sajtot rágcsáló egerek animáltak, emellett a grafika teljes képernyőt foglal el!

Ötlet: 4
Grafika: 8
Design: 6
Zene: ?
Program: 5
Summa: 60%

Az idén húsvétkor, Norvégiában tartott Anarchy Amiga-konferencia első három helyezettje annyira betalálás, hogy ezen felbuzdulva, most sorrendben közöljük (elsőől a harmadikig) mind a három programot. Nos...

Enigma/PHENOMENA: A fenomenák már lassan rendszeres vendégei újságunknak, s kétségtelen, hogy ebben a hónapban ők viszik a pálmát legújabb egylemez programjukkal. Ez a demo (talán az eddigi egyik legjobb) a tökéletes példája annak, hogy forr egységgé a code, a szép grafika és a zene. Azatoth barátunk megunta az unalmas, forgó, pörgő vektorobjektumokat, és polygon-grafika eddig nem ismert világába vezet el bennünket, ahol egyesíti az eddig felfedezett ötleteket, és azokat egy filmszerű jelenet formájában mutatja be. Ezek után megtekinthetjük saját készítésű programját, ami képes Mandelbrot-képeket egyesíteni raytracing animációkkal. Ugyan ez annyira nem bonyolult, mint ahogy hangzik, de az is igaz, hogy még senkinek nem jutott eszébe! De ne csak az ő érdemeit emeljük ki, mert a csodás gfx-eket Uno, egy svéd SCOOPEX-tag alkotta, aki korábban maga is fenoména volt, és manapság Amigán az egyik legjobb rajzolóként tartják számon. (Egyébként megjelent az előző számban közölt Music Dream folytatása is.)



Ötlet: 8
Grafika: 10
Design: 10
Zene: 10
Program: 10
Summa: 96%



Invitation/CRYPTOBURNERS: Ez a program egyszerű meghívóként indul CRB-DEXION-FLT-VIOLENCE copy party-ra, de ha türelmesen várunk, akkor olyat láthatunk, amit korábban legvadabb álmunkban sem képzelhettünk el. Egy olyan megoldást, ami animál 855 darab 120x96 pixeles képet, úgy hogy Európa műholdképéről szép lassan ráközelít egy norvég kisváros iskolájára. Amennyiben elkezdünk számolni, beláthatjuk, hogy mindez nem

lenne lehetséges, ha a csapat nem fejlesztett volna ki egy teljesen új elveken alapuló sűrítőprogramot, ami a memóriát tizedére, vagy annál kevesebb részére pakolja össze. Ennek az ún. fractal crunchernek csak az a hátránya, hogy pontatlanul dolgozik, így program tömörítésére nem alkalmas. A látvány azonban lenyűgöző, s miután mindent láttunk, a kis nagyító az egérrel is működtethető! Hogy egy-két szó essék a program audio részéről is, a zenét a Skandinávia-szerte közismert Walkman szerezte, s érdemes egyszer végighallgatni.

Ötlet: 9
Grafika: 8
Design: 8
Zene: 10
Program: 10
Summa: 90%



Vector Exterminator/SHINING: Egy új svéd csapat első demojáról van szó, ami a készítőik saját bevallása szerint egy év kemény munkájába került! Az előző anyaghoz hasonlóan a VE is egy csodálatos vektorfilmmel indul, majd néhány szép grafika után egy merőben új megoldást láthatunk, a „letárolatlan hajlékony labdákat”, amikkel különféle animációk villanak fel. A demo végén a V alakú rácsozott katlanban pattogó bobok mozgását a mouse segítségével szabályozhatjuk.

Ötlet: 9
Grafika: 10
Design: 8
Zene: 9
Program: 10
Summa: 92%

Anal Intruder/BEYOND FORCE: Finnország egyik büszkesége ez a több éves múltra visszatekintő csoport, akik egyaránt tevékenykednek a két gépen. Ebben a demóban (természetesen trükkök segítségével) elérték azt, amit Amigán csak a blitter segítségével lehet hatékonyan megoldani. A nevük fémjelez olyan rutinokat, mint az első igazi sinus-scroll, vagy öt darab logo egyidejű mozgatása (természetesen egymás felett). Én már semmin nem lepődök meg!

Ötlet: 9
Grafika: 7
Design: 8
Zene: ?
Program: 9
Summa: 77%

The Adventures Of Bobby The Ball/ANTHROX: Ez a poénos program egy fiatal labda, Bobby szerelmi kalandzásairól szól, aki megismerkedik egy csodálatos lánnyal, Betty-vel, akinek mellelég tö-

kéletes alakja van ($\pi=3.1415...$). Találkozásuk igazán eredeti megoldásokkal fűszerezett, mert a történetbe remekül illenek a különböző vektortrükkök, és egyéb animációk. A demo vége felé tanulhatunk annak, hogyan gyarapodik a népes labdacsalád, s az újszülött labdák milyen örömmel forogódnak az x, y és z tengely körül.



Ötlet: 9
Grafika: 9
Design: 7
Zene: 7
Program: 7
Summa: 78%

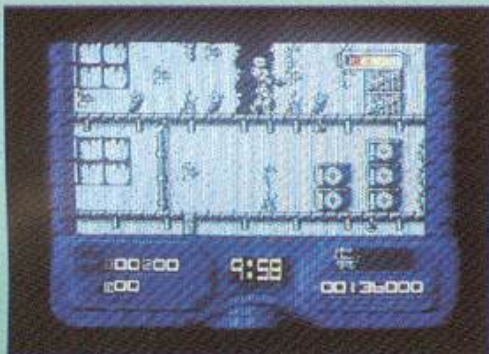
Villed Factors/23° CELSIUS: A Digi Movie 1, és az első Megademo után a Szobahőmérséklet egy „hot” ötlettel jelentkezett a scene-en! Céljuk az volt, hogy egy átfogó képet adjanak az eddigi összes létező vektor-trükkokről, kezdve a vonal-vectorral, a filled-vectoron keresztül (ezzel ők az elsők hazánkban, akiknek ezt sikerült megvalósítaniuk), a stencil-vectorig (valahogy úgy tűnik, mintha félbemaradt volna a munka!). Minden elismerésem a 23°C-nek, de sajnos a program grafikai adottságai nem teszik lehetővé fotó közlését!

Ötlet: 8
Grafika: 4
Design: 5
Zene: 7
Program: 10
Summa: 68%

Most pedig a hónap meglepetése következik! Sok Spectrum-tulajdonos panaszkodott, hogy ugyan odairjuk gépük nevét a címlapon található listára, de kevés programot közlünk. Ezen mindenképpen változtatni szerettem volna, így hát megkezdtem kutatómunkámat Sinclair gépeken is, s meg kell hogy valjam, kellemesen csalódtam, mert egy-két igen szép munkára akadtam... Igaz, hogy a kiadott demok többsége Amigáról, vagy C64-ről lopott ötleteken alapszik, de a PD programozás az utóbbi időben Speccy-n olyan fejlődésnek indult, hogy vétek lenne fátylat borítani rá. Így hát a tesztelt demokról következő számunkban részletes ismertetőt közlünk.

Jean

ROBOCOP II./128K/



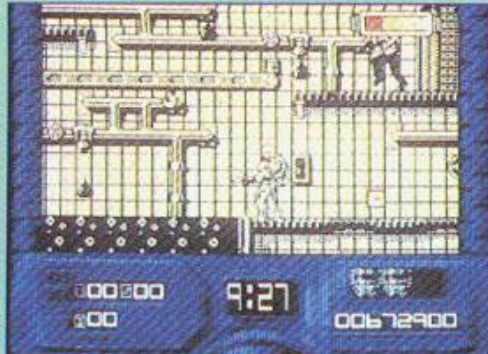
A film első részének mozi- és játék-sikerén felbuzdulva a filmesek és a programozók elkészítették a folytatást. A történet a következő: Alex Murphy (a Robotzsaru) éli mindennapi életét, ám az alvilágban megjelenik egy új, a többinél sokkal veszélyesebb és olcsóbb kábítószert, a NUKÉ. A Nuke kizárólagos forgalmazója a Kaine által fenntartott banda. A Robotzsaru velük veszi fel a küzdelmet. Az OCEAN cég a film forgalmazásával egyidőben dobta piacra a játékot.

Spectrumra a tárhelykapacitás és a programozók lustasága miatt, csak 128K-ra íródott meg ez a szuperjáték. Az első résszel ellentétben ehhez a játékhoz logika és (még örökélet mellett is) birkatürelem szükséges. (Szerencsére mindkét jó tulajdonság egyesült a cikk írójával.) Gyengébb idegzetűek készítsenek a gép mellé egy pohár vizet és pár darab Andaxint. Ha ez megvan, akkor lássuk a medvét.

Első szint:

Induljunk el jobbra, ellenfeleinket irtsuk ki, a faladákat verjük szét. Ha elértünk a mozgójárdáig, akkor vigyük át főhősünket ezen az akadályon. (fel, balra) Ha ezt sikeresen teljesítettük (ami némi gyakorlással is cirka 3-4 óra), akkor egy kapcsolót pillantunk meg. Nem bírva kíváncsiságunkkal, kapcsoljuk alsó állásba. (magyarul durrantsunk bele párat!) A kapcsoló aktivizálta a pályán a lifteket.

Ezek után a futószalag (mozgójárda) segítségével menjünk vissza a J-vel jelzett ajtóig és menjünk be rajta. (le+tűz) Ha megcsodáltuk a teleportálás eme XX. századi elavult módszerét, akkor induljunk le balra. A lifttel, melyet a „fel”, ill. a „le” billentyű lenyomásával tudunk mozgásba hozni (ha éppen középen állunk), menjünk fel egy szintet. Mászunk be a H-vel jelölt ajtón. Az ajtótól balra egy újabb liftet találunk. Menjünk fel két szintet és siesünk el jobbra. A C-vel jelzett ajtón kukucskáljunk be. A következőkben megjelenik a játékban az omladozó talaj. Erre kitüntetett figyelmet fordítsunk. Tehát induljunk el jobbra, a futószalagon vágjunk



át, miközben az előttünk lévő mozgó doboz után lévő kapcsolót próbáljuk meg hatástalanítani, hogy a doboz mozgása leálljon. Ha ez sikerült, akkor menjünk tovább jobbra. A földön elszórva üvegeket találunk. Ezekben, mint a címke elárulja, Nuke van. Szökelljünk által rajtuk. A harmadik és a negyedik üveg kicsit messzebb van egymástól. Vajon miért? A két üveg között üssük meg a falat, ami azt eredményezi hogy a rozoga fal leomlik és egy rés keletkezik. Lépjünk be rajta, majd menjünk balra. Itt nem számít, ha leomlik a lábunk alatt a talaj. Nyugodtan essünk le, majd folytassuk utunkat jobbra. Az itt lévő lifttel menjünk le egy szintet és kopogjunk be az I jelzésű ajtón. Ha nem szól ki senki (és miért is szólna?), nyissunk be. Az ajtótól kocogjunk el balra, majd miután a talaj beszakadt a túlsúlyunk alatt, lökjük szét a szoba jobb sarkában álló számítógépet. Ez a művelet elég primitív módja a számítógép áramtalanításának, elég lett volna kihúzni a konnektorból. Hurrá!!! Vége az első szintnek.

A most ismertetésre kerülő két szint még egyszer ismétlődik a játék folyamán, ezért akkor már nem fogunk kitérni rá.

Memory bank: Egy megadott pályán kell összedolgozni a sárga színű memóriachipeket, úgy hogy közben nem keresztezheted azt az utat, amit már megtettél. Aki akar, eljátszozgathat vele, ámbar sok értelme nincs.

Target's shooting. Ez egy kis reflexgyakorlat. Az ablakokban feltűnő rosszfiúkra kell lövöldözni, vigyázva közben az időnként fel-felbukkanó polgári lakosságra. Ha kiéltük gyilkos ösztöneinket, talán folytassuk a játékot.

Második szint:

Mozgassuk meg öreg csontjainkat (na meg a lifteket) és álljunk a serfőző üst mellé. Az átjutás némileg egyszerűbb lenne, ha a játék elején ki lehetne választani a főhőst. Erre a pályára egy alkoholistát választottam volna, kiitta volna az üstökből a nedűt és száraz lábbal átkelt volna, mint Mózes. De mivel ez nem szerepjáték, egy kicsivel komplikál-

tabb az átjutás. Álljunk az üst szélére, majd amikor a horog elindul visszafelé, ugorjunk rá. A túloldalon egyszerűen csak pottyanjunk le. Ugráljunk át a rogyadozó padlózatot, majd egy újabb horog, melynek végén egy dupla leszúrt Rittbergerrel fejezzük be csodálatos körünket. Az üst széléről essünk le, majd ugorjunk át a lifthez. Négyzsinnyi utazás után szálljunk ki.

Kis apró padlómaradványokon szökellve közelítsük meg a C-vel jelzett bejárati objektumot. Utközben vigyázzunk a leeső sörcseppekre, mert könnyen illuminált állapotba kerülünk és elveszítjük a stabilitásunkat. Lépjünk be a C ajtón. Egy liftnakban találjuk magunkat, melynek a két oldalán kapcsolók találhatók. A kapcsolókat egy-két golyóval téríthetjük ki jelenlegi állásukból. A kapcsolók állása fentről lefelé: az első szinten mind a kettőt oltuk ki. Ezután a következőnél ne nyúljunk egyikhez se. A harmadik szinten a jobb oldalt löjük meg, míg végül a negyedik szinten a bal oldalt. Ha minden igaz, akkor a bal oldali serfőző üstből leengedjük az édes nektárt. A negyedik szinten menjünk balra és üssük meg a falat. Miután leomlott, másszunk be az üstbe és vegyük fel a villogó izét, melynek hatására kinyílik egy csapóajtó. Futás vissza a lifthez és irány a csillagos ég. Induljunk jobbra, ugorjunk át az első omló talajdarabot, majd amikor a fejünk felett megpillantunk négy padlódarabot, álljunk a harmadik alá és megnyílik a föld. Pár másodpercnyi zuhanás után egy padlóselektén landolunk. Ugorjunk jobbra, majd rohanás a liftig. Két szint fel, majd átszállás egy másik lifthez. Miután kilífteztük magunkat, ismét hódolhatunk régi szenvedélyünknek a „platform”-ugrásnak. Ugráljunk el az A-vel jelzett ajtóig.

Lépjünk be, csodák csodája, visszakértünk a serfőző első részébe. Lendüljünk át a talajszeleltre. Essünk róla le az alatta lévő talajdarabra. Ha minden jól megy, akkor ismét horogra kerülünk. Ugorjunk le a horogról, a talaj beszakad és mi egy ajtó előtt találjuk magunkat (D-jelű). Lessünk be rajta. Menjünk balra, majd a lifttel le. Itt már nincs más dolgunk, mint jobbra futni, leesni a már előre kinyitott csapóajtón és szétlőni a széfet. Ismét lehet pihenni és újra játszani a Memory Bank-kel és a Target's shooting-gal. Ha ezen túl vagyunk, akkor jöhet a játék vége.

Harmadik szint:

Ezen a pályán nincs más dolgunk, mint felfelé haladva elérni az A ajtót. Azért, hogy ez ne legyen egy leányálom, a programozók lekódolták a lifteket. Bizonyos számtani sorokat hoztak létre, melynek a hiányzó láncszemét kell nekünk beírni. Aki szeret gondolkodni, most csukja be a szemét, meg az újságot. A liftek kódjai a térképen szerepelnek a liftek mellé írva. Ha sikeresen felküzdöttük magunkat az ajtóig, lökjük be és lépjünk be rajta. A szobában már vár minket Caine, akit a szép doktor néni új életre keltett. Lövjünk rá, miközben essünk le. A legelső szinten végül is beadja a derekát meg a kulcsot. CONGRATULATIONS!!! Na meg egy meleg kézsorítás...

Még egy kis segítség a végigjátszáshoz. POKE 42393,0: POKE 44329,0: POKE 47851,0: végtelen energia az összes ellenséggel szemben.

TFF TEAM (WAWA&THOMAS)

ANUBIS Kft.

IRODA:
1053 Budapest,
Ferenciek Tere 4-8 II. emelet
Telefon: 11-73-877

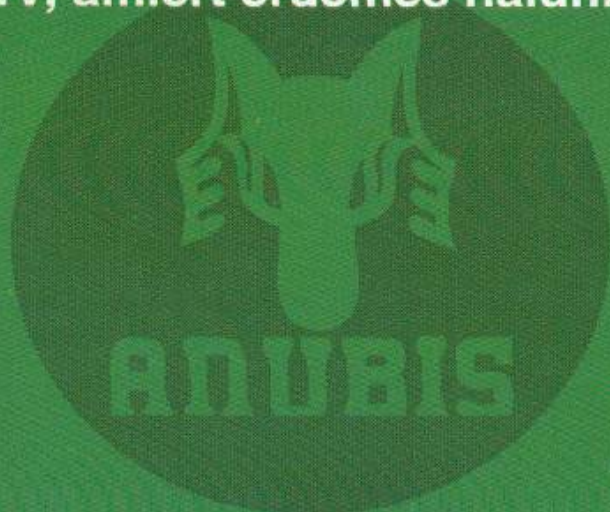
Látogassa meg
bemutatótermünket
az Őrs Vezér Terén,
a Prizma áruház mellett!

ÚJDONSÁG! MAGYARORSZÁGON ELŐSZÖR! COMMODORE CDTV

Megtekinthető és
megvásárolható /ára: 149 900 forint/

Néhány érv, amiért érdemes nálunk vásárolni:

- megtakarítja az utazás
fáradalmait és költségeit,
forintért vásárolhat
- nagyobb értékű vásárlás
esetén részletfizetési
kedvezmény lehetősége
- vizonteladók számára
egyeti megbeszélés
szerinti hitelfeltételek
- törzsvevők részére
kedvezményeket
biztosítunk
- áraink a beszerzési
árak változásait követik



- egyeti kéréseket is
megpróbálunk teljesíteni
- magyarországi
garanciaérvényesítés
- garancián kívüli
gyorsszervíz
- egyszerűbb javítások
megvárhatók
- bővítő beszerelés
- egér átalakítás
- 1,2, 1,3 Kickstart beszerelés
- DFO - DF1 bootkapcsoló
beszerelés
- pause kapcsoló
- A-2000-be bővítések
beszerelése

NoName 3.5" DSDD lemez	750 Ft/ doboz	A Tonce AT emulator	42.380 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez	395 Ft/ doboz	Digiview Gold 4.0	24.750 Ft
Sony 20 db DSDD+lemez-kalkulátor	2.690 Ft	Video Frame Grabber /képdigi/	24.750 Ft
A 500:	54.900 Ft	Electronic Design YC /PAL/ Genlock	88.600 Ft
A 2000:	120.000 Ft	VES one genlock és képdigitalizáló	39.900 Ft
A 3000:	538.000 Ft	RF modulátor	4.285 Ft
A Tonce AT emulator CSAK:	39.900 Ft	MIDI interface	5.635 Ft
PHILIPS 8833/II	39.900 Ft	Handdigitalizáló	9.694 Ft
Mercury stereo RGB monitor CSAK:	34.890 Ft	Perfect Sound stereo sampler	17.800 Ft
Commodore 1084S stereo RGB monitor	34.990 Ft	3.5"-os külső drive	13.100 Ft
Amiga Scart kábel	1.250 Ft	1.2 - 1.3 Kickstart	7.900 Ft
512 K-s bővítő órával, kapcsolóval	7.850 Ft	Bootselector /DFO-DF1/	1.800 Ft
1.8 MB bővítő	22.665 Ft	Vírus detektor	1.800 Ft
Action Replay I:	11.500 Ft	Joystick	598-1.598 Ft
Action Replay II:	17.600 Ft		

A FENTI ÁRAK AZ ÁFÁT IS TARTALMAZZÁK !

Garnciális és garancián
kívüli gyors szervíz,
Perifériák, kiegészítők,
bővítések árusítása és
ingyenes üzembehelyezése.

**FORINTÉRT
VÁSÁROLHAT !**



100 FORINT

Az itt található
vásárlási kupon,
1500 forint vásárlás
esetén lehet felhasználni.

Vásárlásonként CSAK 1
kupon váltható be!