ComputeR MÁNIA

1991/3-4

IBM, AMIGA, C64, SPECTRUM



SEARCH FOR THE KING

BLUE MAX

FANTASY
Kalandok és sárkányok /AD & D/

DEMO

KILLING CLOUD

159 forint

ANUBIS vásárlási kupon 100 Ft
27. oldal

HÍREK

NEWS...

A nyugati lapok által egekig magasztalt Magnetic Scrolls kalandjáték, a WONDERLAND, Amiga átirata április végére az üzletekbe kerül. Az eddigi híresztelések ellenére 512K gépeken is futni fog. M. S.-ék tervezik a sikeres régebbi programjaik felújítását is, ezzel a különleges operációs rendszerrel.

MicroProse-ék 1991-ben kiveszik a részüket a technika orientált programok fejlesztésében. Először a GUNSHIP 2000 IBM változata kerül forgalomba május elején, majd ezt követik a COVERT ACTION, egy kém program, a LIGHTSPEED, egy Elite típusú űrszimulátor és a KNIGHTS OF THE SKY Amiga converziója, melyek megjelentetését a nyár elejére tervezik.

Ugyancsak az MP gondozásában folyik a munka egy Stuntcar Racer-hez hasonló autóversenyen, melynek a végleges címét még nem ismertették. Az AIR DUEL pedig a páros légiharc kedvelőit fogja megörvendeztetni. Függőleges vagy vízszintesen osztott képernyőn mérhetik össze tudásukat barátjukkal illetve a computerrel. A rendelkezésre álló felszerelés a repülés hőskorától napjainkig terjed, sőt még űrbevetés is elképzelhető!

Május végén kerül a boltokba a Silmarils cég METAL MUTANTS alkotása. A „Jövő legfejlettebb harci gépezete" pilótafülkéjébe varázsol a program, hogy egy utolsó elkeseredett támadást indítsunk a földet elfoglaló ellenséges fémszörnyek ellen. A Transformer/Battletech robotunk, három alakzatot felvéve veheti fel a küzdelmet a többi „bádog" lénnyel Amigán és Pc-n.

Az angol mondák, na meg a Populos kedvelőinek készül a ROBIN HOOD. A Millenium cég programja, a P.-hoz azonos 3d-s izometrikus grafikát használ és végső célja a Nottingham-i sheriff kinyiffantása. E feladat elvégzésének sikeréről illetve bukásáról negyven különböző figura gondoskodik.

Már megint egy újabb szimulátor, de milyen!!! Több mint két év fejlesztés és számos határidőcsúszás után 1991 júliusára tervezik a HAWK, új nevén BIRDS OF PREY értékesítését. A szimuláció nemcsak grafikailag lélegzetelállító, de összetett küldetés rendszerrel is bír. A hagyományos „ragadozókon" kívül (A–10, F–14, F–15, F16, F18, F–117A, Tornado és Mig 29) olyan ínyencségeket is berepülhetünk, mint a B–52 Stratofortress, SR–71, C–130 Hercules, B–2 vagy éppen az egyik legérdekesebb szovjet csoda, a Szu 27 Flanker. Az is biztatóan hangzik, hogy a szimulációt Amigán fejlesztették, tehát nem egy másodrangú PC átiratot fogunk kapni. Az IBM tulajdonosoknak augusztus végéig kell várni.

Ha kedveltük Flintstone-ékat, akkor minden bizonnyal szívünkbe zárjuk CHUCK ROCK-ot is, aki a kőkorszak legtrehányabb férje.

HÍREK...

Nem éppen adoniszi testű hősünknek a gonosz, de annál jóképűbb Gary Gritter karjai közül kell kimenteni vonzó nejét. Látványos grafikára és humoros jelenetekre van kilátás ebben a 6 pályás ős-mászkálósban.

Nálunk is adták a tévében, a nem túl érdekes, Külvárosi körzet című krimisorozatot. Ha valaki mégis kedvet érez Furillo kapitány szerepébe lépni, annak csak májusig kell várni. A HILL STREET BLUES-t a Krisalis fejleszti Amigára és PC-re.

D&D indíttatású a Bloodwych programozóinak második játéka a LEGEND is. Ismét a szokásos Jó–Rossz ellentéten alapszik a cselekmény. Négytagú csoportunk, elismerés és mesés kincsek reményében, vállalja, hogy felveszi a harcot a világot elborító gonoszság ellen. A siker örök boldogságot, a kudarc elkárhozást jelent. A vállalkozó szellemű PC-sek és Amigások szeptemberben vághatnak neki a feladatnak.

Tennesse sivatagos vidékén játszódik a MOONSHINE RACERS. Zug szeszfőzdénk termékeit kell a legrövidebb időn belül a fogyasztókhoz eljuttatni, kijátszva a rosszban sántikáló Sheriff radar csapdáit és ellenőrzőpontjait. Modernizáljuk tragacsunkat, vegyünk CB rádiót, szerezzünk megfelelő térképeket, rázzuk le a zsernyákot! A Millenium verseny/üldözős programja májusban már a boltokban Amigára és PC-re.

A Midwinter utolsó mindent elsöprő ütközetében senki sem vette észre a menekülő De Falco ezredes gépét, így Masters tábornok alvezére most az afrikai partok menti szigetvilágon alapít birodalmat. A globális felmelegedés miatt az afrikai Agora szigetre kényszerülő hőseinknek szembe kell szállni az őket és a többi szigetet fenyegető Szaharai birodalommal.

NOTICIAS...

A FLAMES OF FREEDOM (Midwinter II) izgalmat, érdekes járműveket, zöld tájakat és sok-sok napsütést ígér az Amigásoknak már májusban. A PC-sek még várhatnak a sütkérezéssel.

Arcade rajongók figyelmébe! Elkészült a GAUNTLET III és az ígéreteknek megfelelően tényleg minőségi változást jelent a két elődhöz képest.

Még egy MicroProse program, a RAILWAY TYCOON végre Amigára is elkészült, most már mi is hozzáláthatunk első „milliónk" (természetesen $) megszerzésének.

1989-ben az év egyik legsikeresebb programja a Millenium 2.2 volt. Az ötletet azóta több cég felhasználta, de a végeredmény nem érte el a régebbi elöd színvonalát. Most tűnt fel a láthatáron a hiteles folytatás, mely DEUTEROS néven kerül forgalomba a nyár elején.

A SHADOW DANCER viszont már áprilisban a boltokba került. Ez egy Sega coinop Amiga átirata, melynek hőse egy ninja és a kutyája, kik 15 pályányi kavarodáson ütik, rúgják és harapják át magukat. A PC-tulajdonosokat megkímélik az ilyen megrázkódtatásoktól.

Ha netán valaki az öböl-háború szárazföldi hadműveleteit saját elképzelése szerint kívánná győzelemre vinni, csak az UMS II-t és az Intergalactic által forgalmazott DESERT STORM data-lemezt kell beszereznie.

A PC-tulajdonosokat egy újabb, sikeresnek ígérkező, versenyautószimulátorral ajándékozza az EA. A MARIO ANDRTETTI'S RACING CHALLENGE a világ egyik leghíresebb versenyzőjének karrierjét követi nyomon, a kezdettől a dicsőséges világbajnoki címig. A már megszokott kameraállások és precíz versenypályákon kívül a program érdekessége, hogy nemcsak Forma 1, hanem más versenyosztályokban való részvételt is lehetővé tesz. A Test Drive írói által fejlesztett szimuláció május elején kerül boltokba.

Bizonyára sokan nézték vágyakozva a tavalyi őszi BNV-n a G-LOCK automatát. Az US-Gold most megpróbálja a lehetetlent, hogy ezt a Sega különlegességet 8- és 16-bites gépek memóriájába besűrítse. Az eredményre azonban októberig várni kell.

NOVITAS...

A hazánkban is bemutatott Elit Kommandó-n alapszik Ocean-ék legújabb lövöldözős kreációja. A NAVY S.E.A.L.S. nyolc scrollozó szinten ígér látványos grafikát és arab irtást.

A halálfejes lobogó árnyékában indulhatunk csatába, A Domark cég SKULL & CROSSBONES című játékába. Ellenséges hajókat foglalhatunk el, kívánatos hölgyeket szabadíthatunk ki a gonosz Arch Magus fogságából és ha meguntuk a computer elleni hadakozást, akár a közelünkben lévő első értelmes embert is kihívhatjuk egy kis vívó párbajra.

Az eddigi „moziszerű" kalandjátékok pár látványos grafikán és reális hangeffekteken és kevés gondolkozást igénylő stratégiai kihívásokon alapultak. Ennek azonban vége. A klasszikus Defender of the Crown szerzője megalkotta a stílus új generációjának első képviselőjét, a CENTURI-

ComputeR MÁNIA

Számítógép megszállottak lapja
I. évfolyam
3. és 4. szám
Megjelenik évente tízszer

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 Deltacom Kft.
Felelős kiadó:
a Kft. ügyvezetője
Tanácsadó: Székely László
Készült a Kultúrprofil
gondozásában és a
Népszava Kiadó Vállalat
Ságvári Nyomdájában (91.0353)
Felelős vezető:
Szilágyi Tamás mb. igazgató

ISSN 0866-5184
Terjeszti a Magyar Posta. Előfizethető a postahivatalokban, a hírlapkézbesítőknél, a Posta Hírlapüzleteiben és a Hírlapelőfizetési 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 pénzforgalmi jelzőszámra, vagy a Kiadónál: 1012 Budapest, Pálya u. 11. Tel/fax: 156-8084. Előfizetési díj egy évre 980 Ft.

Tisztelt Olvasó!

ComputeR MÁNIA

Lapunkban ingyen hirdethet. Apróhirdetését 200 karakterig díjmentesen közzétesszük. (A szerkesztőség fenntartja a jogot, hogy a beküldött hirdetések között szelektáljon.)

FIGYELEM!

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

TARTALOM

3	Újdonságok	
6	Hunt for Red October	AMIGA, C64, Spectrum
7	Turrican II.	AMIGA, C64, Spectrum
9	VIZ	AMIGA, C64, Spectrum
10	Blue Max	IBM, AMIGA
14	3D Formula 1	AMIGA, C64
15	Speedball II.	AMIGA
16	MIG–29	IBM, AMIGA
19	Master Blazer	AMIGA
20	Loopz	AMIGA, C64, Spectrum
21	Oilmania	AMIGA, C64, Spectrum
22	Team Suzuki	AMIGA
23	Fantasy rovat (AD&D)	
28	Risk	IBM
30	Oldies rovat	
32	Levelezés	
35	Course of the Azure Bond	AMIGA, C64
38	Tippek	
42	Ami az előző számokból kimaradt (térképek)	
47	Little puff in Dragonland	AMIGA, C64, Spectrum
48	Search for the king	IBM, AMIGA
53	Digital Tangram	C64
55	Super Monaco GP	AMIGA, Spectrum
56	Shock Wawe	AMIGA
58	Demo rovat	
60	Killing Clond	IBM, AMIGA
65	Escape from Colditz	AMIGA
68	Railvoad Tycoon	IBM, AMIGA
70	Last Ninja 3.	C64
72	Vette	IBM
74	Spectrum News	

HÍREK

NEWS...

ON:DEFENDER OF ROME-ot. Végtelen lehetőségek kombinációja áll rendelkezésünkre az ismert világ feletti uralom megszerzésére. Erőszakkal, megvesztegetéssel és csábítással juthatnak politikai hatalmuk csúcsára és Kleopátra hálószobájába az Amiga- és IBM-tulajdonosok.

Az Infogrames sem siette el a Hostages második részének befejezését. Az ALCATRAZ című játék, egy S.A.S. csoport, Miguel Tardiez, kokain báró likvidálására irányuló akciójáról szól. A program érdekessége, hogy ún. „interaktív" hangeffekteket alkalmaz: például, minél nagyobb zajt csapva végezzük feladatainkat, annál nehezebb a játék??!!

Még egy szimulátoros hír. A Hi-Soft cég, mely eddig Pascal compilerek készítésével szerzett magának hírnevet, be akar kapcsolódni a computerizált repülés világába. Első alkotása PROFLIGHT néven kerül forgalomba és pillanatnyilag csak Amigán fut. A fejlesztők szerint, egy „ultra" élethű Panavia Tornado MK II. IDS szimuláció kerül piacra, melyhez több küldetés és terep (scenery) lemez is készül. Sajnos egy „Desert Storm" scenerytől határozottan elzárkóztak.

Hewsonék egy Mercenary clone-on szorgoskodnak. A MOONFALL 3–D-s grafikát, 8 különböző küldetést és 15 földalatti bázist tartalmaz. Amigások már májusban megkaparinthatják.

Ezt a DEMONIAK fickót sem szívesen ismertetnénk meg egyetlen mamánkkal. Nem elég, hogy a Gonosz újjászületett megtestesítőjének nevezi magát, a kételyek eloszlatása és a hitetlenek meggyőzése érdekében lemészárolt pár ezer szüzet is. Négy „szuper hősből" álló csapatunkra hárul ennek a kellemetlen figurának a megfékezése. A program, a készítők elmondása szerint, szöveges kalandjáték és szimulált valóság keveréke. Hogy ez mit takar? Majd csak júniusban derül ki.

Az Elit Kommando címmel nálunk is nagy sikerrel játszott film, a Navy Seals rövidesen megjelenik számítógépes feldolgozásban is. A játék kivitelezésében nagyon fog hasonlítani a Total Recall illetve a Robocop átiratokra, ami nem meglepő, ha tudjuk, hogy mindegyiket ugyanaz a szoftverház programozta az Ocean számára. Egyébként – bár ezzel nem árulok túl nagy titkot – a Navy Seals is Ocean forgalmazású. Hiába; a pénz mindig oda megy, ahol már jó sok van belőle...

A Digital Magic néven alakult újabb keletű angol szoftverház úgy tűnik nagyon bízik magában; mindenféle piackutatás nélkül kezdtek neki az Escape From Colditz '64-es verziójának. A grafika szinte teljesen megegyezik az eredeti Amiga játék grafikájával: nagyon szép izometrikusan ábrázolt kastélyban kóborolhatunk a meneküléshez segítő módszert kutatva. A konverzió egyébként mindkét géptípuspn továbbfejlesztése egy Angliában népszerű táblás játéknak, olyannyira, hogy az eredeti jogtulajdonos adta az ötleteket a kivitelezéshez is. A '64-es verziónak még külön érdekessége, hogy maga a főprogram az összes grafikával együtt egyszerre elfér az amúgy igencsak szűkös memóriában.

Végre elkészült a tavalyi év legjobb ügyességi videojátékának a PANG-nak is a '64-es konverziója. A látott grafika alapján úgy tűnik, hogy nem sokkal rosszabb az Amigásnál. Maximum azzal, hogy pillanatnyilag csak a '64-es bővítőpontjába dugható cartridge formájában létezik. Ez utóbbi tény vonatkozik a Navy Seals-re is.

'64-esre is befejezték a Super Monaco Grand Prix-t. A grafika kivitelezés igen elszomorító, akárcsak egy Chase HQ-val összehasonlítva is, ám a program játszhatósága talán kárpótolni tudja mindazokat, akiket egyelőre még nem ért utol a jószerencse egy Amiga vagy akár egy SegaMegadrive formájában. Mindenesetre én inkább a 16 bites verziókra szavazok ezúttal...

HÍREK...

Az igazi gyűlölet időtlen, állítják a System 3 emberei a Last Ninja 3 reklámjában. Az első részben az Utolsó Ninja lemészárolt klánjáért állt bosszút a gonosz Kunitoki shogunon, a másodikban a shogun napjaink Manhattanjében lett megakadályozva ördögi szándékai megvalósításában. Ezúttal ismét változik a hely és az idő; az istenek látván, hogy Kunitoki új alakban jelent meg az emberek között, a múlt idők Tibetjébe varázsolják hősünket. A shogun tervei bevégzésére készül: már semmi sem akadályozhatja meg a Káosz Birodalmának létrehozását – hacsak valaki vissza nem állítja a régi rendet...

NOTICIAS...

Az Audiogenic nem állt le az új típusú játékok és ötletek kivitelezésével; ezúttal tőlük szokatlan módon – eddig csak logikai-ügyességi játékokat csináltak –, egy számukra ismeretlen műfaj, az arcade adventure világába tettek egy kis kiruccanást. Az Exile egy rendhagyó program a maga kategóriájában, ugyanis a szereplőkbe igyekeztek annyi céltudatosságot vinni, hogy azok cselekedeteink függvényében akár meg is haragudhatnak ránk. Maga a történet egy a telepesek által elhagyott bolygón a Phoebuson játszódik, ahol a mindenre elszánt s kissé elmeháborodott tudós Triax igyekszik egy minden eddiginél hatékonyabb, az egész univerzum elpusztítására alkalmas fegyver kidolgozásán. Hősünk feladata természetesen ennek az őrült tervnek a megakadályozása.

A Digital Integration úgy tűnik megelégelte a repülőszimulátorok sorozatgyártását s most egy teljesen más témába: a lövöldözős játékok világába akar betörni. Első próbálkozásuk minden kétséget kizáróan abszolút sikeresnek könyvelhető el. Az Extreme névre hallgató programban ugyanis tényleg minden benne foglaltatik, ami csak egy lövöldözés-rajongónak megdobogtathatja a szívét, s hogy hűek maradjunk a program címéhez is, teljesen extra, bocsánat: extrém kivitelezésben!

Az Accolade nagy fába vágta a fejszéjét: még be sem fejezték a Test Drive III- The Passion programozását a 16 bites géptípusokra, máris bejelentették, hogy a nagy sikerű játékot még ez évben piacra dobják a jó öreg '64-esre is...

A minden kétséget kizáróan nagy sikerű SppedBall 2-nek idén nyárra ígérik a 8 bites verzióját, ami semmiben sem fog elmaradni az eredetitől – állítják a program készítői –, s ha sikerül elérni az első rész színvonalát, akkor valóban nem lehet majd ok a panaszra a '64 tulajdonosok népes táborában sem.

Hamarosan megjelenik a Predator 2 számítógépes adaptációja, melyet elődjétől eltérően nem az Activision, hanem a MirrorSoft fog forgalmazni. A sztori 1997-es év Los Angeles-ébe repít bennünket, ahol a kolumbiai és a jamaikai kábítószercsempészek háborújába egy földöntúli borzalom: a Ragadozó is beleveti magát, s ezzel minden eddigit felülmúló öldöklés veszi kezdetét. Maga a program teljesen az Operation Wolf stílusában játszódik; egy vízszintesen mozgó pályán kell a polgári lakosság kivételével minden mozgó alakot kilőnünk, s a játék csúcspontja természetesen a Ragadozóval folytatott élethalálharc...

NOVITAS...

Az Audiogenic nem csak az adventure világába kér bebocsátatást: Sports Action néven új sportjátékokat fog készíttetni. Az első két példány a Sports Action Rugby, valamint a Super League Manager lesz, amely az Emlyn Hughes' Soccer folytatása lesz.

Régóta nem hallatott magáról a Dinamic néven Ocean játékokat író csoport, s most a feledés jótékony homályát a mindenki által jól ismert Phoenix (!?!) video '91-es színvonalat meghaladó átiratával próbálják elkerülni. A Megaphoenix látványvilágában – állítólag – '91-es, míg játszhatóságban tökéletesen meg fog egyezni eredetijével. Kíváncsian várjuk!

Teljes szenzáció: az Amigán minden idők legjobb autóverseny játéka a Lotus Esprit Turbo Challenge elkészült '64-esre is. Hamarosan bemutatjuk!

ÚJDONSÁGOK

Gods

A Cadaver misztikus, veszélyekkel teli fantázia világa és a jövő brutalitásban bővelkedő sportkülönlegességének, a Speedball II-nek bemutatása után, most az ókori görög mitológia híres izomkolosszusával azonosulhat a játékos. Heraklésznek teljesíteni kell az istenek által számára kijelölt feladatokat, melyek során leszámol Hadesz urának sátáni bérenceivel és más földi szörnyetegekkel. Teszi ezt egy „arcade adventure" formában, melyből következik, hogy nem egy „primitív" mászkálós/lövöldözős játékkal állunk szemben, hanem némi agytorna is igényeltetik a megfelelő tárgyak begyűjtéséhez és megfelelő helyszínen való alkalmazásához. A nyolc irányba „scrollozó" játék kivitelezése pazar, a Bitmap Brothers-től megszokott fémes grafika, tökéletes animáció és dinamikus soundtrack jellemzi.





Nam 1965–1975

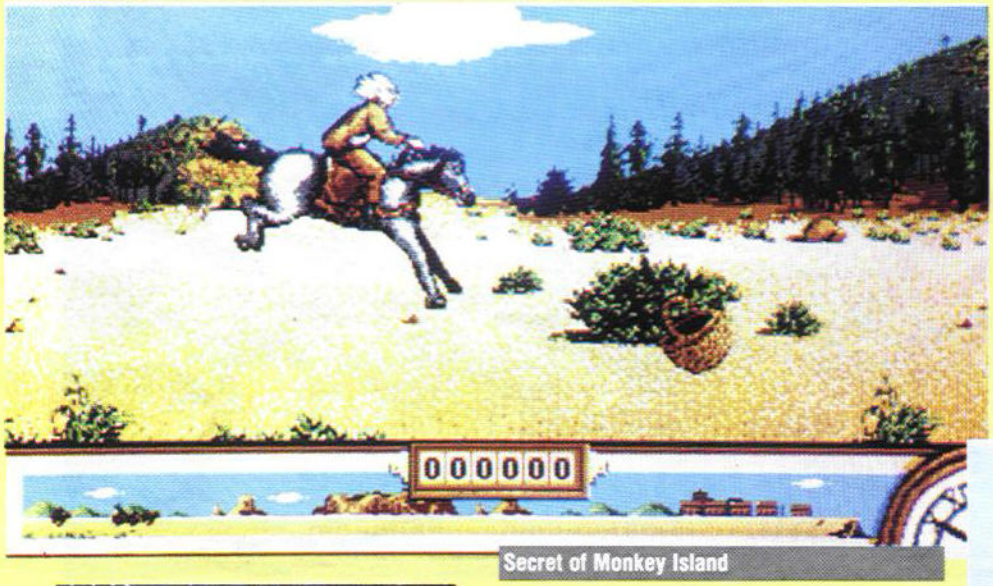
Indokína fülledt dzsungeleibe kalauzol a játék, mely a Domark cég első stratégiaprogramja. Az Észak–Dél-Vietnam közötti agónia utolsó évtizede került számítógépes feldolgozásra, amibe természetesen az USA oldalán kapcsolódhatunk be a konfliktusba. A három legfontosabb szárazföldi offenzíva megvívására nyílik lehetőségünk, hol megfelelő stratégiai ismeretekkel és némi szerencsével kiirthatjuk a kommunista eszme írmagját is Vietnam területéről. Ha az éles bevetéseken való részvétel helyett a Fehér Házból kívánjuk irányítani az eseményeket, akkor Lyndon B. Johnson illetve Richard Nixon személyében ezt akadály nélkül tehetjük. Végül érdemes megemlíteni, hogy a program grafikája fenomenális, a stratégiajátékok kategóriájában kétségkívül a leglátványosabb.



Killing Cloud

Az ezredforduló utáni Egyesült Államokban a lakosság boldogan emlékszik vissza azokra a „szép" időkre, mikor a nyugalmat csak rablások és gyilkosságok bolygatták meg és melyek tetteseit gyakran elfogta a rendőrség. A bűnözők ma már hatékonyabb módszerekhez folyamodnak. Egész San Franciscot egy hatalmas, mérgező felhő borítja be; naponta több ezer lakos pusztul el, teljes káosz uralkodik az utcákon, a bandák büntetlenül fosztogathatnak. Egy titkos informátor szerint a felhőt a Black Angels banda hozta létre. A játékosnak, mint a SFPD tisztjének ki kell nyomozni, ki áll valójában a mészárlás mögött. A programot a Vector Grafix fejlesztette ki, és el kell ismerni, kitűnő munkát végzett!



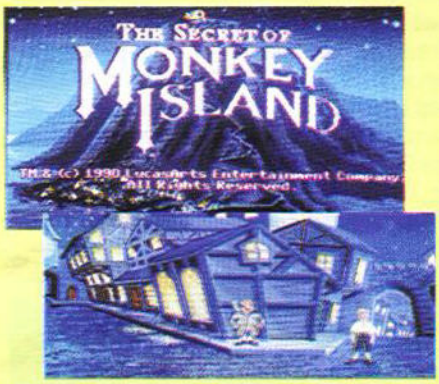


Back to the Future III

Vágtató paripák, coltok, és fütyülő lövedékek jellemzik Stephen Spielberg világhírű trilógiájának számítógépes változatát. Az Igame Works cég alkotása a film legérdekesebb jeleneteit dolgozza fel; először Clara Claytont kell megmenteni, majd a célzást kell gyakorolni és leszámolni Buford Tannennel, végül a De Loreannal vissza kell jutnunk a jövőbe. A program hangulatos Wild West stílusú grafikát és jól ismert dallamokat alkalmaz, az animációk folyamatosak, az al-játékok élvezhetőek. A játékot C64-re és Amigára egyaránt tervezik. Láttuk a filmet, most játsszuk a játékot!!



Secret of Monkey Island



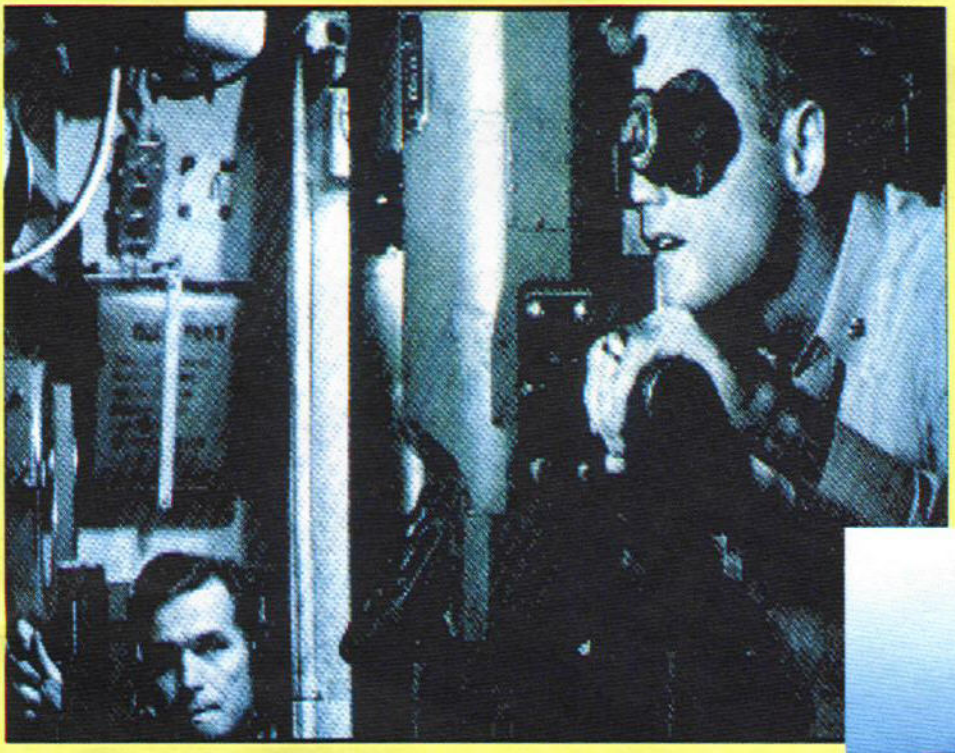
A Lucasfilm games ismét egy fantasztikus alkotással állt elő. Legújabb adventureje, mely a karibtengeri térségben, a kalózok aranykorában játszódik, a már jól ismert „mutasd és nyomd" módszerrel irányítható, megkönnyítve az angolul/németül kevésbé tudó játékosok helyzetét. A komikus elemekben bővelkedő történetben, az öreg Angliából érkezett hősünknek számos veszélyes és nevettető kalandban kell megállni a helyét, míg meg nem fejti a Majom sziget titkát. Szórakoztató fejtörők, poénos szövegek és egy különleges reggae soundtrack teszi még élvezhetőbbé a már Amigán is elkészült játékot.



F–15 Strike Eagle II

Erre a folytatásra is elég sokat kellett várnunk, de végre mégis elkészült a C64-es favorit, korszerűsített PC és Amiga változata. Korunk egyik leghatékonyabb vadászbombázójával repkedhetünk a világ puskaporos hordói felett. Hat hadszíntéren vehetünk részt változtatható nehézségű bevetések sokaságán és a leszállások sem okoznak problémát, hiszen kívánság esetén a gép ezt automatán végzi. A többi MicroProse produkciótól eltérően itt a stratégia helyett inkább az akción van a hangsúly, nem kell takarékoskodni az Amraamokkal, ha egy líbiai Miget látunk. A szimulátor, mely Amigán talán az eddigi leggyorsabb, kezdőknek és veterán ászoknak egyaránt izgalmas missiókat ígér.





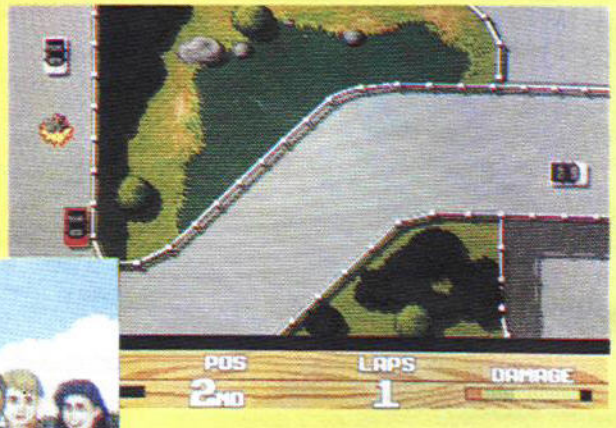
Silent Service II

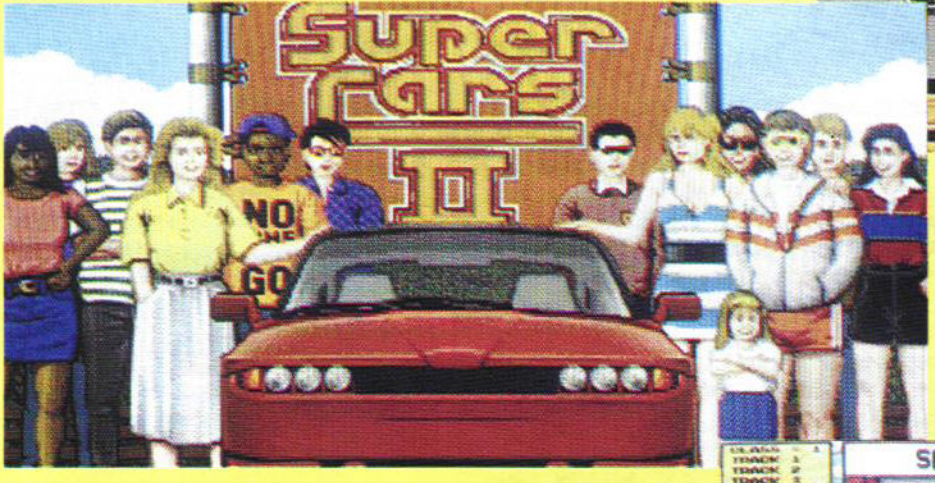
MicroProse-ék ismét egy C64 klasszikus feljavított változatával örvendeztetik meg a tengeri hadviselés rajongóit. A csendes-óceáni hadszíntéren hadakozhatunk a Mikadó hadiflottájával és esélyeink biztatóak, hisz a USN legkiforrottabb Gato és Balao osztályú naszádjaival őrjáratozhatunk. Számos nappali és éjjeli misszión vehetünk részt, melyek sikeres teljesítése kitüntetéseket és előléptetést eredményez. VGA kártyával a program vizuálisan lenyűgöző, az ellenséges hajókat tökéletesen digitalizálták. Az animációk és a különböző robbanások is fantasztikusak. A szimulációnak egy hatalmas hibája van, nevezetesen az, hogy jelenleg sajnos csak PC-re készült el, az Amiga verzióról pedig még nincsen információ.



SuperCars II

Bármennyire ki nem állhatjuk, ha egyszer betöltöttük, muszáj játszanunk egy menetet, majd még egyet és még egyet. Furcsa vonzerejük van ezeknek a „felülnézetű" versenyjátékoknak és most a stílus legkiválóbb képviselőjével állunk szemben. A Lotus Esprit T.C. programozói csodás munkát végeztek a SC „feltuningolt" folytatásán, hol húsz éles kanyarokkal, alagutakkal, felüljárókkal és ugratókkal tűzdelt cseles pályán kell összemérni tudásunkat tíz másik versenyzővel. Az úttestet olaj-, víz-, kátrány- és jégfoltok tarkítják, nehezítve Cabriónk irányítását, de megtalálhatók a szokásos kiegészítő alkatrészek és plussz pénz szerzésére alkalmas képernyők is. SuperCars: Örömteli hír 64-es tulajdonosoknak, hogy végre valahára elkészült a



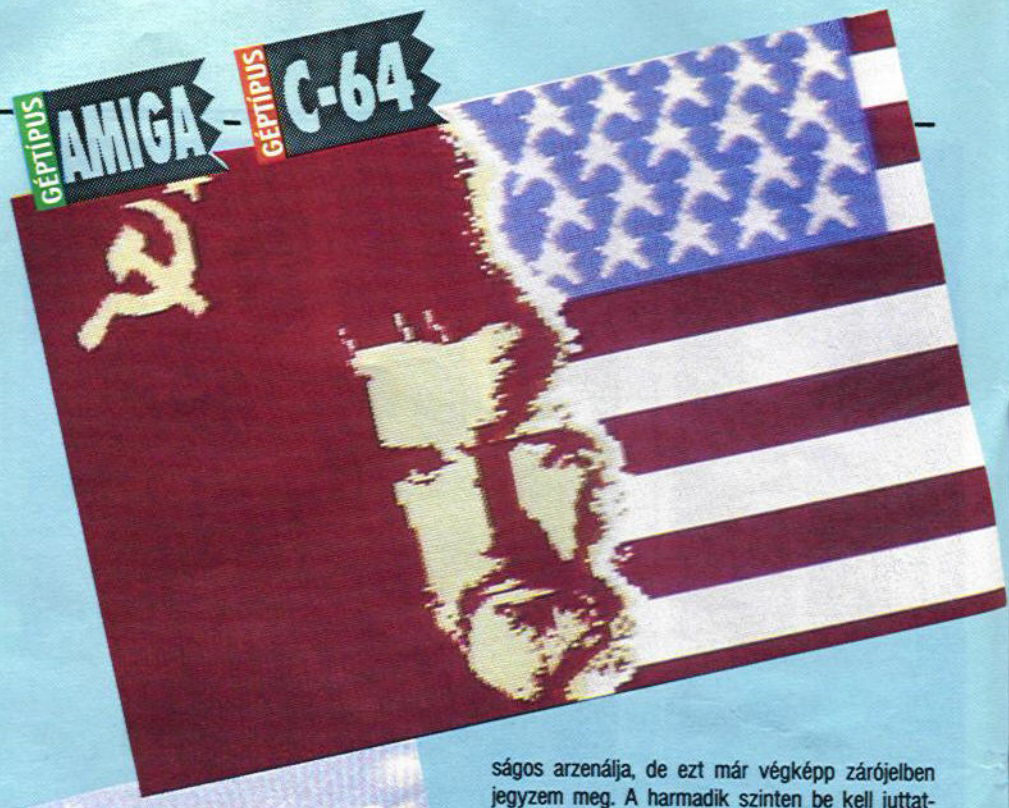




SuperCars a „jó öreg"-re. Majdnem egy év kellett ahhoz, hogy az Amiga verzió után elkészüljön. Reméljük, a SuperCars II-re nem kell ennyi ideig várnunk!

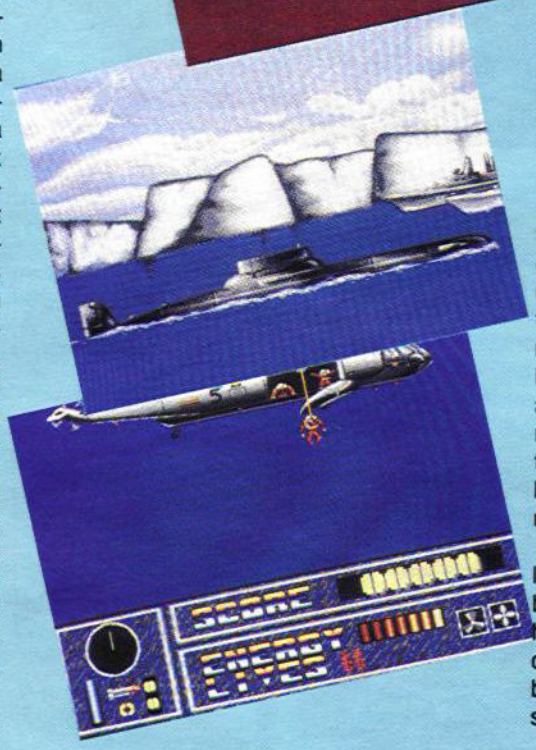
HUNT FOR RED OCTOBER

GÉPTÍPUS AMIGA - GÉPTÍPUS C-64



Grandslam

Lassan már öt éve annak, hogy a Grandslam ki tudja milyen megfontolásból elkészítette az akkor még csak könyv formájában létező bestseller a „Vadászat a Vörös Októberre" számítógépes adaptációját, amely egy kicsit keveréke volt a stratégiának és a szimulációnak egyaránt. A regényből időközben – számomra szintén teljesen érthetetlen motiváció folytán – film is készült, méghozzá az a fajta produkció, ahol a százezer dollár alatti költségeket szinte nem is számolják. Be kell valljam: a filmmel kapcsolatban kicsit elfogultan tudok csak nyilatkozni, ami annak tudható be, hogy nem egészen félórai nézés után a tökéletes unalom jeleit kezdtem észlelni magamon. Senkit nem akarok befolyásolni – nagyon... –, aki kíváncsi a filmre és szerelmese a tengeralattjáróknak, az biztosan nem fog csalódni benne túlzottan, én azonban nem tartozom ebbe a rétegbe, így hát nem tudok másképp, csakis az átlagnéző szemével nyilatkozni. Azonban szerencsére nekem most nem filmkritikát, hanem a játékét kell megírnom, ezért a továbbiakban maradjunk inkább a számítógépes verziónál.



Nos, ezúttal teljesen meglepő módon egy olyan programmal állunk szemben, ahol a játék nemcsak címében emlékeztet a filmre, ami alapján írták, így egy-két szó nyugodtan eshet a történetről is, ami bizonyos fokig valóban megtörtént esetet örökít meg. A sztorinak három főszereplője van: egy amerikai tiszt, egy orosz tiszt és legfőképp a Vörös Október névre hallgató szovjet gyártmányú atomtengeralattjáró. Az orosz tiszt még jóval a katasztrojka – pardon: peresztrojka – előtti állapotokat látja csak maga körül, mivel unalmában elhatározza, hogy a parancsnoksága alatt álló és rendkívül pusztító atomfegyverekkel felszerelt tengeralattjárót annak teljes legénységével az amerikai demokrácia vizére vezeti, s ezzel hatalmas szolgálatot tesz az Emberiségnek. Na most mint tudjuk, az elmélet és a gyakorlat nem mindig fedi egymást, az elhárítás meg is kapja a fülest, ahogy illik, s ezzel megkezdődik a tengeralattjáró hányattatásainak bő másfél órája.

A játék a film öt jellegzetes epizódját dolgozza fel. Legelőször is az amerikai tisztet kell útjára indítanunk, aki a későbbiekben az orosz segítségére lesz. Egy helikopterről kell egy kötélen leereszteni Ryan-t úgy, hogy az alatta lévő tengeralattjáró az USS Dallasnak pontosan a bejáratán landoljon. Az irányítás teljesen magától értetődő, a tűzgombbal viszont az ereszkedés gyorsaságát befolyásolhatjuk. A második szinten a Vörös Októbert kell a víz alatti csapdák, aknák és torpedók sűrűjén át elvezetnünk a USS Dallas-szal megbeszélt találkahelyig. Talán ez a program legnehezebbre sikerült része, ha nem figyelünk, eléggé könnyen örökre kiköthetünk egy-egy nagyobb víz alatti sziklán. A szóköz billentyűvel rövid időre leállíthatjuk a hajtóművet, ilyenkor a rakéták nem kapcsolódnak be automatikusan, ahogy feléjük közeledünk. A tűzgombbal lőhetjük le az ellenfeleket. Itt jegyzem meg, hogy a program készítői igen veszélyes vizekre eveztek az ellenfelek megalkotásánál, és sikerült is a saját maguk kreálta csapdába besétálniuk. A hiba rendkívül gyakori jelenség az ilyen típusú programoknál; nevezetesen az ellenfelek igen aránytalanok saját tengeralattjárónkhoz képest, pl. egy torpedó pontosan egyharmada a hajónk méretének, ami még az orosz szupertechnikában járatos nézőnek is kissé megdöbbentő dolog első ránézésre. Ugyancsak meglepett a víz alatti rakéták valóságos arzenálja, de ezt már végképp zárójelben jegyzem meg. A harmadik szinten be kell juttatnunk Jack Ryan-t a Vörös Októberbe; először egy kis dokkoló egységet kell irányítanunk az első szinten alkalmazott technikával, majd a légzsilipet kell megnyitnunk a joystick villámgyors és kitartó jobbra-balra rángatásával. A negyedik szinten ismét a tengeralattjárót vezetjük, ezúttal az immár ellenséges szovjet gépek gyűrűjén át. Az ötödik és egyben utolsó szinten észrevesszük, hogy a hajószakács a tengeralattjáró felrobbantásán mesterkedik, s ezt mindenáron meg kell akadályoznunk. Ezúttal a rakétasilók között véletlenszerű helyeken előtűnő alakot kell néhány pontosan célzott lövéssel megölnünk. Fontos, hogy csak akkor tegyük ezt, ha a találatban biztosak vagyunk, ellenkező esetben a hajó szigetelését tesszük tönkre, s négy-öt lövés után felrobbanunk a gépházzal együtt.

Ennyi volna a program, s most lássuk az értékelést. A grafika Amigán átlagosnak, '64-esen azonban nagyon szépnek mondható, a zenék igazi orosz hangulatot árasztanak, egyszóval az egész játék olyan, mint a film volt, így akinek az tetszett, az biztosan örömét fogja lelni ebben az egészen jól sikerült adaptációban.





The Final Fight

Miután Turrican legyőzte a gonosz háromfejű bajuszpörgető Villain Morgult, most a Landorin bolygó segítségére siet. Tudnunk kell, hogy az égitestet egy ördögi gépezet már hosszú idő óta megszállás alatt tartja. A bennszülöttek nem viselhették tovább társaik mészárlását, a kiszolgáltatottságot, s félelmükben föld alatti bunkereikbe menekültek. Csekély technikájuk segítségével S.O.S. jelzéseket bocsájtottak szét az univerzumba. Nem vártak hiába, mert hősünk, Turrican megérkezett, hogy elűzze a gonoszt!

S most, mielőtt elkezdenénk a komolyabb boncolgatást, nézzünk egy kicsit a kulisszák mögé. Ebben a cikkben szeretnénk olyan információkkal ellátni Benneteket, melyekből talán többet profitálhattok, mint egy primitív „menj jobbra–balra és lőjj" leírásból. Persze mindent az olvasóért! Ha úgy gondoljátok, hogy ilyen stílusú ismertetőkre nincs szükség, és szívesebben vennétek a „le–föl–ugorj" karakterű irományokat, bátran írjátok meg véleményeteket, minden kritikát szívesen fogadunk.

Gondolom, sokakban felmerült, hogy valójában mit is takar ez a név. A válasz roppant egyszerű: semmit! Amint azt Manfred Trenz-től a program látványtervezőjétől megtudhatjuk, a telefonkönyvet ütötték fel, s az első szimpatikus név az olasz Turricano volt.

A játék 5 különböző szinten, és 12 pályán zajlik, valamint helyenként (elsősorban a harmadik világban, mikor hősünk űrkompba pattan) 7 szintű parallax scrollt tartalmaz. Ez annyit jelent, hogy a perspektivikus látványt 7 különböző sebességű tájrészlet egymás mellett ill. felett való elsiklása hozza létre. Figyelemre méltó, hogy az ötlet '64-en született meg, s eztán készültek el más konverziók, s egyben ez az utolsó olyan program, amit a Rainbow Arts Commodore-on kíván kiadni. Legnagyobb sajnálatunkra a jövőben már nem terveznek fejlesztést 8 bites gépeken.

A realitásélményt nagyban fokozza a sprite-ok magas száma, és pontos kidolgozottságuk. A főhős például 60 animációs fázisból tevődik össze: 14 db balra futás, 14 jobbra futás, és 32 fázis szükséges a lángszóró kezeléséhez. Minden, ami az első részben megtalálható volt, helyet kapott a folytatásban is. A programon csak pozitív változtatásokat eszközöltek: növelték defenzív fegyvereink tűzerejét, emelték a ránk támadó ellenfelek számát, s a pályavégi szörnyek intelligenciahányadosa is felszökkent. A Katakis rajongóknak dedikált külön meglepetés, hogy a harmadik szint három pályája kedvenc játékukra épül. A készítők nem is rejtik ezt véka alá, hisz valahol a harc hevében egy „Éljen a Katakis" feliratú zászló úszik tova.

Védelmünkre a következő arzenál szolgál: Utunk során felvett elemekkel növelhetjük kézifegyverünk tűzerejét (4 fajta lézer, 2 sugárfegyver, 3 típusú többirányú lövedék). Space megnyomására hősünk egy mindent elsöprő sugárfalat bocsájt ki. Erre minden egyes élet során háromszor adódik lehetőség, hacsak barangolásunk folyamán nem sikerül L betűvel ellátott tárgyat beszereznünk. A fire és a Space egyidejű lenyomása alkalmával Turrican egy minden eddigieknél hatásosabb robbanó pörgettyűvé alakul, és röptében mindent elpusztít, ami csak él és mozog. Kár, hogy csak egyszer élhetünk a lehetőséggel. Ha a botkormány lehúzásával egyidőben tartjuk nyomva a szóközt, az előbbihez hasonló, az „Utolsó Csillagharcos" című film „Lotus Blossom" fegyverétől ihletett gömbölyded formát vehetünk fel. A különbség annyi, hogy ezt a testet már irányíthatjuk is, és a joy felnyomásával megszüntethetjük hatását. Nagy hasznunkra válhat, ha olyan helyeken kívánunk közlekedni, ahol amúgy emberi formában nem tudnánk, ill. ha sértetlenül kívánjuk az ellenfelek támadását átvészelni. Ebben az állapotban a tűzgomb, bombák lerakására szolgál. Fontos tisztogató eszköz a lángszóró, amit a joygomb huzamosabb lenyomásával csalogathatunk elő. 64-en ezt kifejezetten nyomorultul sikerült megoldani, mivel itt ma-

GÉPTÍPUS AMIGA



GÉPTÍPUS C-64

ga a sprite nem animált, csak a kiszökő láng forog egy megadott középpont körül. Barangolásunk folyamán találkozhatunk még P jelzéssel, ami maximumra regenerálja energiaszintünket, valamint ritkán, de előfordulnak a pajzsot és robbanást előidéző tárgyak is.

Grafikailag és programtechnikailag a játék minden eddigi verziója a legjobbak közé tartozik. Az Amiga és Atari változat 16 színnel dolgozik, és a 3 megabyte-os össz adathalmazból, az 1500 képernyőhöz szükséges 2 mb-ot csak a grafika ölel fel. A kész változat lesűrítve 1.2 mb-ot tesz ki. A színek terén a készítők nagy dilemma előtt álltak. Vagy 32 színnel dolgoznak, de akkor a program lelassul 50 Hz-ről 25-re, vagy 16 színnel megmaradnak az élvezhető sebesség mellett. Ez annyit tesz, hogy a másodpercenkénti képfázisok száma 50 marad. Szerencsére a játszhatóság nagyobb prioritást kapott, így ez utóbbi mellett döntöttek, s elérték, hogy az Amiga változat arcade szintre emelkedjék, ellentétben az Atari konverzióval, ami így is csak 25 Hz-re sikerült. Hasonló volt a helyzet a második szinttel, ahol a nagy számú ellenfél és a paralax scroll együttes hatása lassította le a műveleti sebességet, s kénytelenek voltak eltekinteni a többrétegű képernyőgörgetéstől.

Az előző fejezet nagy sikere után a rajongók tömegesen követelték a folytatás kiadását, így a programozó gárda (Denaris, R-type, és Masterblazer írói) egy közvélemény-kutatás alapján döntötték el, hogy milyen elemeket használjanak fel a második részben. Oly radikális változások történtek, hogy a scroll rutin kivételével szükségesnek találták az egész program újraírását.

Turricanunk zene terén sem kisebb névvel bír, mint a veterán Chris Huelsbeck, aki most is kitett magáért. A hanghatások, beleértve a 10 beszédeffektust, és dallam is fantasztikus. A mester a Rainbow Arts saját belső editorával a TFMX-el dolgozik, ami 8 csatorna egyidejű kezelését teszi lehetővé, s emellett a digi hangalakok modifikációjára is képes.

Ezek után nem is marad más hátra, minthogy megragadjuk a joyt és játsszunk! Sok szerencsét!

Jean

AMIGA ÉRTÉKELÉS



VIZ

Virgin Mastertronic



GÉPTÍPUS AMIGA

GÉPTÍPUS C-64

Ritka ötletes sportjátékot agyaltak ki ezúttal a Probe programozói: egy olyan futóversenyt, ahol nem a sportszerűség, hanem a mindenáron való győzelem a fontos. Ez még önmagában nem hangzik olyan vészesen – egészen addig, míg ki nem derülnek a versenyszabályok...

A játék elején három versenyző közül választhatunk, ezek sorrendben: Biffa Bacon, Johnny Fartpants és Buster Gonad. Fontos, hogy kit választunk, ugyanis futás közben a három sportoló három különböző taktikát alkalmazhat ellenfelei legyőzésére. Biffa a ver(eked)és nagymestere, Johnny repülni tud, míg Buster egy talicskát maga előtt tolva mindenkit fel tud lökni. Miután kiválasztottuk a főszereplőt, a játék két részre különíthető el; az első a futószámokat megelőző edzés, a második pedig maga a nagy verseny. Az edzés mindig egy véletlenszerűen kiválasztott gyakorlat, ami többnyire nem áll másból, mint a joystick villámgyors jobbra-balra rángatásából. Amikor egy edzésszámot sikerült megcsinálni, a kép bal oldalán látható számláló megnő valamennyivel eredményünktől függően; ekkor vagy igyekezzünk még gyorsabban rángatni a joysticket (mint pl. a zsákbanugrálásnál) vagy pedig előbb nyomjuk meg a tűzgombot, s csak aztán gyilkoljuk tovább a játékot. Nagyon fontos, hogy jó eredményt érjünk el, ugyanis az így kapott szám azt jelzi, hogy a különleges tulajdonságunkat hányszor használhatjuk fel futás közben. S most lássuk a versenyt: közvetlenül az indítás után már minden eszköz megengedett, a tűzgomb egyszeri megnyomásával pl. felrúghatjuk az előttünk futót vagy éppen lekeverhetünk neki egy hatalmas pofont, míg ha hosszabb ideig tartjuk a gombot lenyomva, akkor a képességünket használhatjuk. Útközben a legkülönfélébb akadályok nehezítik a mozgást a vizesároktól kezdve a szatírig minden elképzelhető és elképzelhetetlen hülyeség...

A játékosok és a riporter, sőt még az út közben felbukkanó nézők is meglehetősen vulgáris kifejezésekkel kommentálják az eseményeket, ezért a programot semmiképpen sem ajánlom kisgyerekek szórakoztatására, ám a játékos kedvű – és angolul jól beszélő – felnőttek rendkívül mulatságosnak fogják ezt a részt tartani. A saját kedvencem az, amikor a diszkóban tartott akadályversenyen pont egy „éjszakai pillangó" előtt sikerül felbuknunk s ez a magyarban is gyakran használatos b-vel kezdődő kiszólásunkra rögtön felajánlja szolgálatait...

A program grafikája rendkívül színvonalasan kivitelezett, a figurák és a helyszínek egyaránt jól el vannak találva, a hang pedig tökéletes kiemelője a grafikának. A játszhatósággal csak egyetlen egy problémám akadt, néha a poénoktól az ember annyira belefárad, hogy képtelen koncentrálni a játékra. Igazi szuper humoros sportjátékkal állunk szemben, de még egyszer hangsúlyozom: CSAK FELNŐTTEKNEK!





Three Sixty

A „Pour le Merite", „Érdemeiért" vagy egyszerűen Blue Max, ahogy az a szövetséges pilóták között ismertté vált, nagyra becsült, de ugyanakkor rettegett is volt. Nem teljesen alaptalanul, hiszen ezt a kitüntetést csak az első világháború legkiválóbb német pilótáinak adományozták. Mikor pedig egy szövetséges pilóta egy „Blue Max" tulajdonosával találta szemben magát a senkiföldje felett, tudta, hogy minimum emberfeletti légiharckészségre és isteni szerencsére van szüksége, ha életben akar kikerülni a halálos párviadalból.

Ellentétben a mai korral, mikor egy-egy géptípus rendszerbe állítását több évig tartó kísérletek és próbák előzik meg, és mikor ezen gépek irányítását szinte teljesen a fedélzeti számítógépek sokasága végzi, egy olyan korba kerülünk vissza, ahol a repülés összehasonlíthatatlanul veszélyesebb volt. A bevetésekre küldött gépek néha még kísérleti stádiumban lévő konstrukciók voltak, kétes repülési tulajdonságokkal és szerkezeti stabilitással. A kezdetleges vadászokkal való repülés magában veszélyes feladat volt, a légiharc pedig félelmetes repülési érzéket követelt.

Aki járatos a nyugati software piac világában, csodálkozva tapasztalhatja, hogy az utóbbi hónapokban a szimulátorok fejlesztésével foglalkozó cégek nem a legmodernebb repülőcsodákról készítenek programokat, hanem visszatértek a repülés hőskorába, felelevenítve az első világháború eseményeit. Elsőnek Cinemaware-ék dobták piacra „Wings"-üket, mely igazán nem volt teljes értékű szimuláció. Az ezt követő „Blue Max", a Dynamix gondozásában készülő „Red Baron" és a MicroProse fejlesztésű „Knights of the Sky" sokkal reálisabban közelíti meg és dolgozza fel a katonai repülés kezdeti korszakát.

A játék hangulatosabbá tétele szempontjából, úgy gondolom nem árt, ha egy rövid kitérőt teszünk és pár mondat erejéig felidézzük a múltat...

1914-ben, a háború kitörésekor a szembenálló hatalmak hadvezetése abban tökéletesen egyetértett, hogy a repülő elterjedésével a katonai felderítés lényeges előnyre tett szert. A rendszerben álló gépek túlnyomó többsége, ennek a doktrinának megfelelően felderítő feladatok ellátására volt alkalmas. Lényeges, hogy tervezésüknél nem számoltak a fedélzeti lőfegyverek elhelyezésével, így ez erősen determinálta a háború légi hadműveleteinek első szakaszát.

Az első ütközetek egy-egy ellenséges felderítő találkozásakor, eléggé primitív módon zajlottak le. Kétszemélyes gépeken, a megfigyelők karabélyokkal, sörétes puskákkal és más ördögi lőfegyverekkel adtak le sortüzeket az ellenfél irányába, mondanom sem kell, általában kevés sikerrel. Voltak olyan pilóták, kik az ellenséges gép farkát próbálták „ledarálni" légcsavarjukkal és készültek feljegyzések egy német pilóta „elmés" javaslatáról is, mely számos tégla szállítását ajánlja. Tehát ha megpillantjuk az ellenfél gépét, csak feléje kell emelkednünk, és máris dobálhatjuk rá a kilós építőelemeket. A taktika sikeres alkalmazásáról nincs írásos megemlékezés.

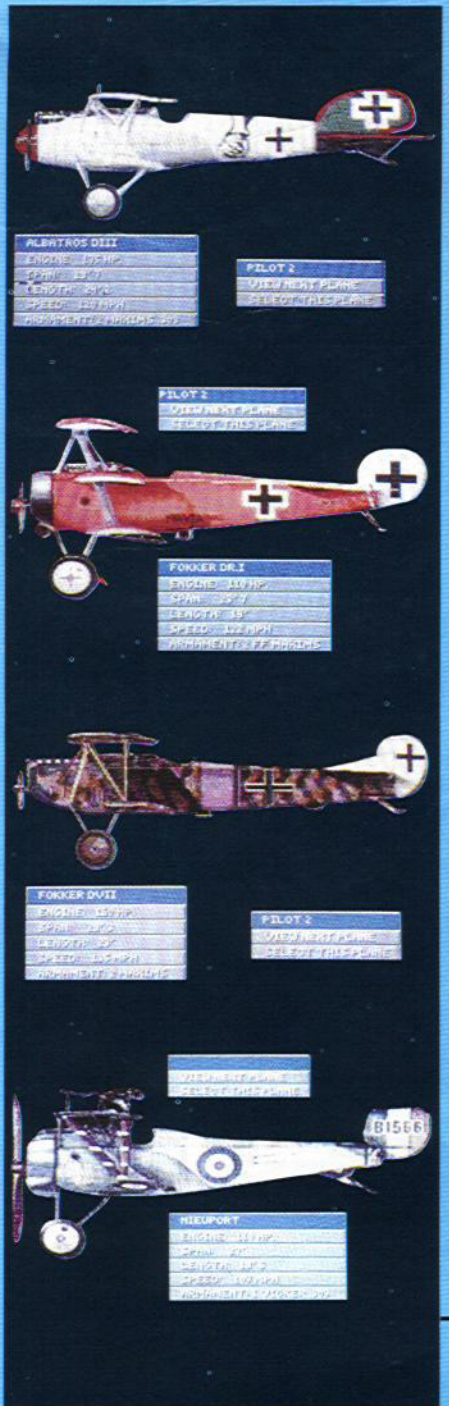
A technikai korlátok áthidalása bizonyult a legnehezebbnek. Problémát okozott a fedélzeti gépfegyverek elhelyezése, hiszen ha azt a törzs tetejére szerelték, akkor a tüzelést akadályozta a propeller. Ha viszont a felső szárny tetejére erősítették, akkor a pontosság erősen csökkent. Megoldás a géppuskák szinkronizálásában rejlett. Ezt a francia Roland Garros, M.S. Type L típusú gépén alkalmazták először 1915 áprilisában. A gyors sikersorozatnak hamar vége szakadt és egy kényszerleszállás következtében a németek kezébe került a találmány. Egy holland mérnök, Anthony Fokker tökéletesítette a rendszert és a harctér felett megjelentek Fokker E. sorozatgépei, mely a „Fokker Veszedelem" korszakát jelentette a szövetségesek számára.

Az 1916 tavaszáig tartó német légifölényt csak a második generációs szövetséges vadászgépek megjelenése szüntette meg. Látszólag technikai egyensúly alakult ki a harcoló felek közt, valójában azonban a lényegesen nagyobb tapasztalattal rendelkező német pilóták voltak előnyben. A két nagy rivális, Boelcke és Immelmann nevéhez fűződik az „igazi" légihadműveletek kezdete. 1915 végéig a légiharcok lényegében spontán, néhány ellenséges gép találkozásával történtek, melyben egyik fél sem szenvedett érzékeny veszteségeket. Boelcke

GÉPTÍPUS IBM

alapította meg az első „vadász századot", melynek az állományát a hadszíntér legsikeresebb pilótái alkották. Ő értette meg először, hogy átfogó sikert csak gondos tervezéssel lehet elérni. Erőfölényben lővé „Jasta 2"-jével módszeresen csapott le a kisebb antant kötelékekre, míg a nagyobb formációkkal csak kedvező helyzetből vehette fel a harcot.

A szövetséges pilóták közül is számos „ász" került ki, de csak a franciák alakítottak hasonló egységeket. Az angolok szétszórták pilótáikat az újoncok között, oktatás céljából. Eme taktika 1917 tavaszán látványosan csődöt mondott, mikor az ekkorra már ezredekké (Jagdgeschwader) bővült német vadász századoknál egyre nagyobb számban jelentek meg az új, 2 géppuskás Albatros D.III-as vadászok. Manfred von Richtofen és más „ász"-ok vezette „Repülő cirkusz"-ok színpompás gépei megtizedelték a szövetséges légierőt. A „Véres Április" néven ismert időszakban, az RFC pilóták átlag életbenmaradás idejét napokban lehetett mérni.





A szövetségesek folyamatos technikai fejlődése és gazdasági háttere egyre meghatározóbb lett. A legújabb géptípusok (S.E. 5a és Sopwith Camel) méltó ellenfelei lettek az Albatros D.V.-nek, a legkorszerűbb német Fokker D. VII-esek pedig csak a háború utolsó hónapjaiban jelentek meg, mikor már a helyzeten változtatni lehetetlen volt.

A Központi Hatalmaknak 1918 márciusában, a Ludendorff offenzíva kezdetén még sikerült egyszer kivívni a légifölényt, de ezután már a háború végéig a szövetségesek voltak a levegő urai.

Ismervén az előttünk álló feladatokat és túlélési esélyeinket, szedjük össze minden bátorságunkat és irány a Nyugati front!!

A program nem kevesebb mint négy variációt tartalmaz egy témára, melyek közül a „Select game mode" menüben válogathatunk: az újoncoknak ajánlatos egy kis légiharc gyakorlásra indulni (Practice flight). Félgázzal repkedhetünk a harctér felett, ismerkedve a tereptárgyakkal és az ellenséges gépekkel. Habár meghökkentő bátorsággal repülnek szembe velünk, nincs ok aggodalomra, hisz nem tüzelnek ránk, így büntetlenül gyakorolhatjuk a légi lövészetet.

Vakmerő pilóták akár rögtön felvehetik a küzdelmet előre meghatározott számú ellenséggel szemben (Action Dogfight). Aki a vandál lövöldözés helyett egy kis taktikai tervezgetésre vágyik, mielőtt életét kockáztatná, az a térkép segítségével dolgozhat ki megfelelő harcmodort (Practice Strategy). Ha pedig már tisztában vagyunk gépünk tulajdonságaival, megfelelő repülési és lövészeti ismeretekre tettünk szert, akkor részt vehetünk egy rendes hadműveletben (Campaign).

Természetesen lehetőségünk van a környezet viszontagságainak meghatározására is (Set weather conditions). Az égbolt (clouds) lehet felhőtlen (clear), bárányfelhős (light) vagy borult (overcast). A szél (wind) lehet enyhe (mild), élénk (brisk), vagy éppen viharos (gusting). Ez főleg leszálláskor okozhat gondot.

A 3-dimenziós világ és gépünk különböző paramétereit is beállíthatjuk ízlésünk és computerünk „sebességének" megfelelően (Set computer options). Meghatározható a gépek kinézete (Plane detail), mind belülről (interior), mind kívülről (exterior). Kívülről látható kidolgozottságuk lehet alacsony (low), közepes (medium) és magas (high). Ha pedig géppuskáink villogását, a kirepülő üres hüvelyeket és impozáns robbanásokat is szükségesnek tartja angyali lelkünk, akkor kapcsoljuk be az animációt is (animations). Ezen paraméterek változtatása elsősorban a vizuális élmény fokozásához vezet,

más jelentős funkciója nincs. Ez vonatkozik a tereptárgyak részletességének beállításánál is (World detail). Ha gyönyörködni akarunk légi győzelmeinkben, látványos földbefúródásunkban, illetve a különféle ellenséges vadászokban, akkor mindenképpen kapcsoljuk be az univerzális video berendezést (VCR)??!! Ennek ismeretében kissé átformálhatjuk eddigi technika-történeti ismereteinket!!!

A hanghatásokat is manipulálhatjuk (sound), így hallhatóvá tehető minden effekt (all on). De kívánságra kikapcsolható a motorzúgás (engine off) és bár irreálisnak tűnik, repülhetünk teljes csendben is (all off), értelmét azonban nem látom!

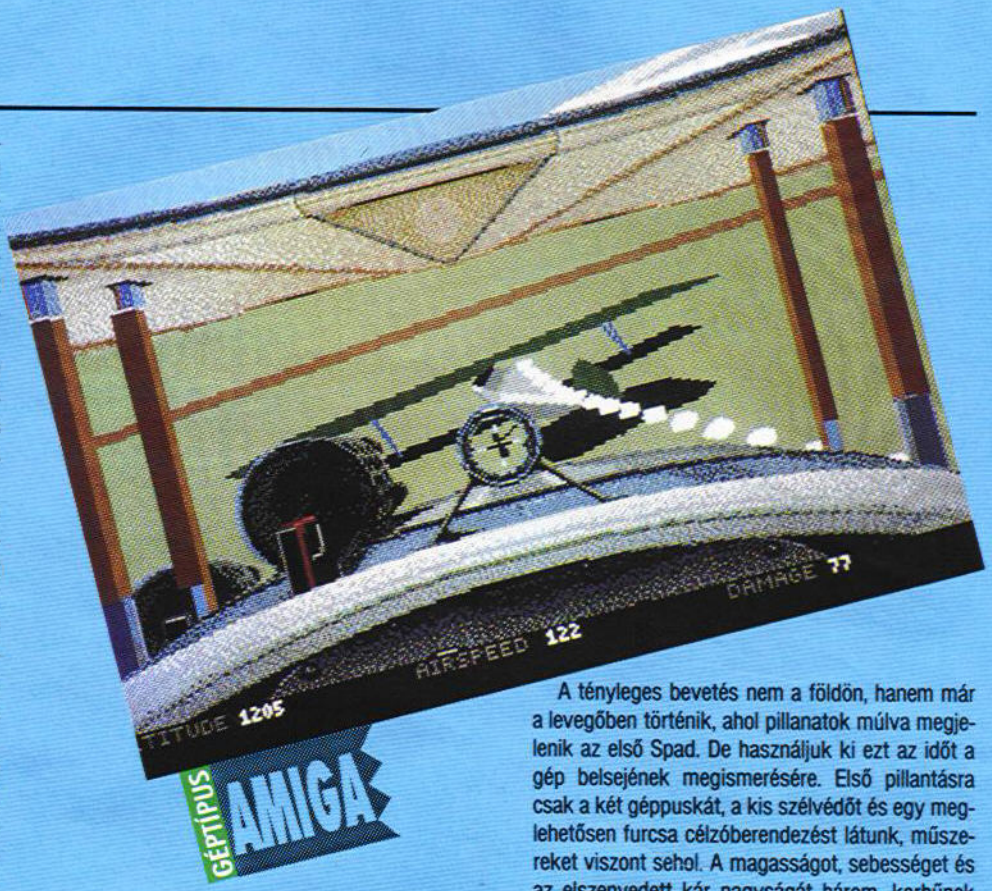
A játék végső célja, mint ami már a címből is sejthető, a Pour le Merite megszerzése a németeknél, illetve a Viktória Kereszt kiérdemlése az Antant pilótáinál. Bármelyikük megszerzése időt, kitartást, ördögi repülési képességet és nem utolsósorban erős idegzetet igényel, hisz bizonyos szituációkban, mikor 7 Fokker „leszedése" után egy sunyi nyolcadik alulról támadva lelő, testünk és Amigánk épsége is veszélybe kerül.

Miután feliratkoztunk a bevetendő pilóták közé (Registration), eldönthetjük, hogy a szövetségesek (Allies) illetve a tengelyhatalmak (Axis) oldalán kívánunk részt venni a háborúban. Az irányítás módjának (Flight control device) a definiálását és géppuskáink célzását (Method of sighting) is belátásunkra bízták. A nyomjelzők (bullets) alapján való célba találás meglehetősen bonyolult, így talán egy jó célzóberendezéssel sikeresebbek leszünk (crosshair).

Légiharcban 100%-ig bízni kell gépünkben, így törekedjünk mindig a bevetés szempontjából optimális masina kiválasztására a rendelkezésre álló négy típus közül. A legfontosabb tulajdonság a gyors emelkedőképesség, ami természetesen a motor teljesítményétől függ. Persze az sem árt, ha van némi tűzereje a gépnek, így részesítsük előnyben az ikergéppuskás vadászokat. Ezen szempontok alapján könnyen ki lehet választani a legalkalmasabb gépet.

Ha az antant oldalán harcolunk, ajánlom az S.E. 5a-t, hiszen a fent említett előnyös tulajdonságai mellett a gyűrődést is jól bírja. A Sopwith Camel elég mozgékony, de a motor nem elég erős. A két francia típusra is inkább ez a jellemző, az pedig plusz hátrány, hogy csak 1 géppuskájuk van. Megjegyzem, a Nieuport 17-est nemcsak két, hanem esetenként három géppuskával is felszerelték, azonban erre nem gondoltak a programozók. A francia gépek egyetlen előnye a kék terepszín, mely felhős időben hihetetlenül jól alkalmazható, hisz az ellenfél nehezebben tud ránktapadni, ha bemenekülünk egy nagyobb gomolyfelhőbe.

A háború talán legjobb vadásza a német Fokker D.VII volt, melyben sikeresen ötvözték a jó repülési tulajdonságokat és a hatékony fegyverzetet, emelkedése pedig felülmúlja mind a hét másik masináét. Tehát egyértelmű, hogy ez a „creme de la creme", minden pilóta álma. Az Albatros C.III is elég megbízható és veszélyes ellenfél, habár egy kicsit lomha. Fokker E.III-mal pedig csak az öngyilkosjelöltek emelkedjenek a „Gyilkos Egek"-be. Ezek a tanácsok saját tapasztalataimon alapulnak, így akinek kedve van, tesztelje a gépeket saját maga, hátha más eredményre jut.



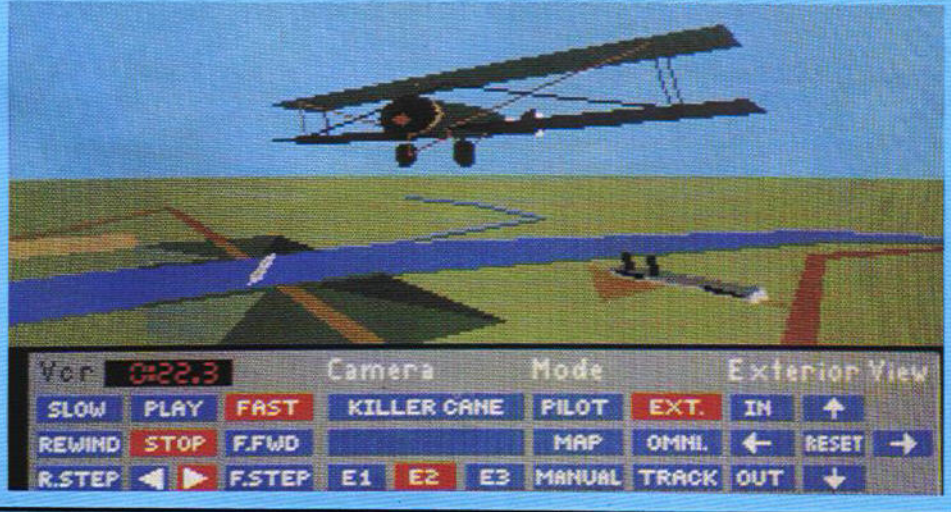
GÉPTÍPUS AMIGA

Három különböző nehézségű hadművelet közül választhatunk, melyek a háború második felében játszódnak. A „Véres Április" egyértelműen könnyebb a németek számára, hisz légi fölényük teljes. Az 1918. aug. 8-tól zajló csatában az RFC kerekedett felül és bár 1918 márciusában, a Ludendorff offenzíva idején még félelmetes ellenfelek voltak az elig „Jagdgeschwader"-ek, egy S.E. 5a-ban jó esélyünk van a győzelemre.

A hadműveletek felderítő, bombázó, légiharc, és „ballonpusztító" küldetésekből tevődnek össze, azzal a közös tulajdonsággal, hogy mindegyikben sor kerül kisebb-nagyobb légi ütközetekre is. Ezek pedig csak akkor válnak kellemetlenné, ha egy elit „Jasta"-val csapunk össze. Ekkor „Fortuna áldására" is szükségünk van, repülési képességeink mellett. Minden sikeresen teljesített küldetés után egy újabbat kapunk, mely a hadművelet sikeres végigviteléig, illetve pusztulásunkig tart. Légi győzelmeink pedig az „ász"-ok nevei mellett regisztrálódnak és a program betöltése után az „Archive pilot" funkcióval tölthetők be.

A tényleges bevetés nem a földön, hanem már a levegőben történik, ahol pillanatok múlva megjelenik az első Spad. De használjuk ki ezt az időt a gép belsejének megismerésére. Első pillantásra csak a két géppuskát, a kis szélvédőt és egy meglehetősen furcsa célzóberendezést látunk, műszereket viszont sehol. A magasságot, sebességet és az elszenvedett kár nagyságát három, korhűnek semmiképpen sem tekinthető, digitális kijelző mutatja. Furcsa módon a német típusokon is mérföldekben és „láb"-ban. Rövid próbálkozás után sikerül elővarázsolni egy másik műszerfalat, mely pontosabb információkkal szolgál. Az altiméter és fordulatszámmérő mellett tájékozódhatunk a sárkányt ért sérülések nagyságáról és a fedélzeti lőszerkészlet mennyiségéről is. Érdekes opció, hogy ebből a helyzetből nemcsak jobbra és balra, hanem fel és le is lehet pillantani. A hátránya az, hogy az eredeti képernyőnek ⅓-án láthatjuk az akciót. A sikeres légiharc szempontjából a műszerfal nélküli kilátás az optimális. Ekkor csak a célkeresztet látjuk és semmi más nem akadályozza a kilátást. Megjegyzem, a gépfegyverek közötti célzóberendezés használata meglehetősen szövődményes.

Mielőtt légiharcba bocsátkoznánk, fontos, hogy azonosítsuk a támadókat, mert a különböző géptípusok más-más taktikát alkalmaznak. A gyengébb fegyverzetű Spad, Nieuport, Fokker E.III és DR. I-es vadászok ritkábban támadnak szemből, a kötelék egyik tagja csalétek gyanánt zuhanni kezd, amit az



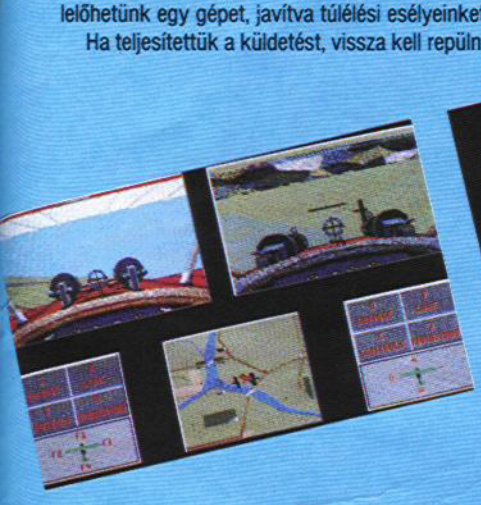
amatőr ellenfél bekap. A kötelék többi gépe pedig kihasználva magassági fölényüket, felülről és 6 órából „célbalövést" tart.

Az igazi vadászok jóval fanatikusabbak. Tehetik ezt, mert jobban emelkednek és fegyverzetük is erősebb. Ezeket veszélyes szembe támadni, hisz nem borítanak le, hanem az orrukat felemelve alulról árasztanak el sorozatokkal. Azonban egy jelentős előnnyel rendelkezünk, bármely géppel is repülünk, fedélzeti fegyvereink hatótávolsága nagyobb, mint az ellenfélé. Így az első rácsapással sikeresen lelőhetünk egy gépet, javítva túlélési esélyeinket.

Ha teljesítettük a küldetést, vissza kell repülni a bázisunkra, ahol nagy csalódásban lesz részünk, hisz a leszállást eléggé nevetségesen realizálták a programozók. Maga a művelet nem bonyolult, a süllyedés értéke ne legyen nagyobb 15 ft/s-nál és a sebesség pedig 45 m/ó alatt legyen.

A program azoknak a taktikusoknak is szórakozást biztosít, akik rádöbbennek, hogy repülési képességeik nem érik el a kívánt szintet, hisz a szimuláció egy eddig ismeretlen stratégia/akció egységet is tartalmaz, melynek elnevezése akár „repülésstratégia" is lehetne. Miután beállítottuk a lépésekre engedélyezett időt (Times per move) és a játék hosszát (Total time for game), kezdhetjük a tervezgetést. A jól ismert hexagonokra felbontott térképen kell megsemmisíteni az ellenfelet a rendelkezésre álló mozgathatósági értékek felhasználásával. Ez eddig teljesen szokványos, az újítás az, hogy az összecsapást 3–D formában láthatjuk. A 3–D-s környezet (Examine World) és pillanatnyi állás (Examine Status) megtekintés a funkcióbillentyűkkel történik. Taktikánkat a computeren és élő játékossal szemben is kipróbálhatjuk.

Akit pedig a repülők és különböző látványos manőverek érdekelnek, azok feltétlenül használják a VCR funkciót! Habár első pillantásra bonyolultnak tűnik a „kezelő panel", a rendszer irányítását könnyen elsajátíthatjuk. A panel négy lényeges billentyűzet-blokkra bontható. Az első csoportba (VCR) a felvétel visszajátszásához szükséges gombok tartoznak, melyek remélhetőleg mindenki számára ismertek. A két rendhagyó billentyű (R. step, F. step), a film kockánként való vissza-, illetve előreléptetésére szolgál.





A második blokk (Camera), a felvevő helyének meghatározására szolgál. A kamera elhelyezése a humán játékosok (pilot 1,2), illetve a légtérben lévő három ellenség gépének (E1, E2, E3) valamelyikén történhet.

Különféle kilátások között kapcsolgathatunk a harmadik blokk segítségével (Mode). Az akciót visszanézhetjük a pilóta szemszögéből (Pilot), a gépen kívülről (Ext.), a gép mögötti pozícióból (track) és a gép feletti képzeletbeli kameraállásból is. Ha a légtér ezen szektorában történtekre vagyunk kíváncsiak, akkor a (Map) funkciót használjuk és természetesen a kilátást saját elképzelésünk szerint is beállíthatjuk (Manual).

A negyedik blokk billentyűzetei csak bizonyos harmadik blokkbéli funkciók kiválasztása után jelennek meg és a kiválasztott tárgy, illetve kilátás szögének változtatására szolgálnak.

A Three Sixty cég, úgy látszik, MicroProse-ék piaci monopolhelyzetének megszüntetését tűzte ki célul, egyre nagyobb hírnevet szerezve a szimulátor rajongók táborában, hiszen termékei kellőképpen magas színvonalúak és összetettek. A Blue Max-ről megfelelő viszonyítási alap hiányában nehéz véleményt mondani. Egy olyan szimulációval dolgozunk, amely könnyen kezelhető, élvezetes és előreláthatóan hosszabb ideig biztosít szórakozást. Az I. V.H.-s téma nagy pozitívuma, hogy a gépek irányításához nincs szükségünk zavaros billentyűzetfunkciók sokaságára, így a repülés irányítása szinte teljesen a joy-jal történik. (Analóg joy-osok előnyben!!)

A programozók a korszak hangulatát eredeti dokumentumfotók és filmjelenetek digitalizálásával próbálták visszaadni, sikeresen. A Sound track csak egy rövid nyitányból áll, de ezt kompenzálják a fantasztikus digitalizált effektek.

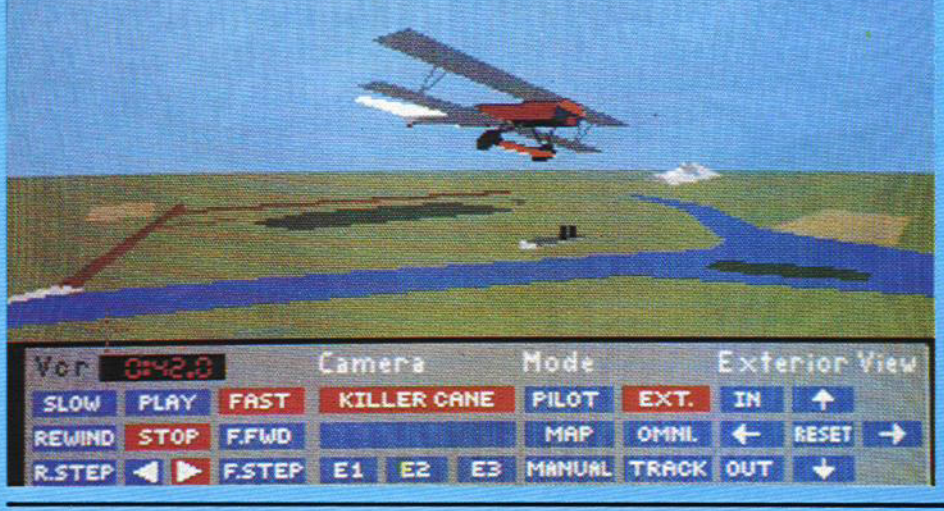
Ennél nagyobb problémát jelent a sebesség kérdése. Egy VGA-s, 386-oson a program lélegzetelállító. Sajnos ez a többi géptípusnál nem mondható el, így kénytelenek vagyunk csökkenteni a 3–D környezet részletességén a sebesség növelése érdekében. Legyen vigasz az, hogy a légiharcok hevében nem a bárányfelhőkben vagy pirostetős kicsi házakban fogunk gyönyörködni.

Összehasonlítási alap híján, jelenleg a B.M. a legreálisabb I.V.H.-s szimulátor, de már nagyon várjuk a konkurencia feltűnését is.

Sorell

Billentyűzetfunkciók

+, – Gázkar
C: Légifényképező ki/be
V: VCR bekapcsolása (innen kilépni a mouse-al lehet)
B: Bombavetés
F1: Pilótafülkéből előre
F2: Pilótafülkéből balra
F3: Pilótafülkéből jobbra
F4: Pilótafülkéből hátra
F5: „Spot" funkció kívülről
F9: Részletes műszerfal
F10: Pause
Del: Műszerfal nélküli kilátás







GÉPTÍPUS AMIGA

SIMULMONDO

Vajon hány Forma–1 rajongó számítógépesnek csillan fel a szeme, ha az olasz szoftverház nevét meghallja? Valószínűleg egyé sem... A cég vadonatúj (1991-es) termékével nagyot fog előreugrani a népszerűségi listán.

A játék, mint szimulátor nem tartozik a magasan kiemelkedő alkotások közé. A Forma–1 összes csapatát felvonultató választék csak látszat, mert az autók paraméterei között semmiféle eltérés nincsen. Minden gép ötsebességes(!), azonos teljesítménnyel, végsebességgel és stabilitással rendelkezik...

A grafikus megvalósítást tekintve több örömre van okunk. Gyors és esztétikus mozgatás párosul kielégítő részletezettséggel. A motorhang kidolgozása a kívánalmaknak megfelelő. Végre egy olyan autós program, melynél nem kell a monitor hangerejét mérsékelni, hogy fülünket megóvjuk az idétlen sivító zörejektől (melyet a készítők sejthetően a járművek dübörgésének szánhattak).

Programunk legfőbb erénye az, ahogyan motiválja az embert. Nem lehet abbahagyni – újra és újra be kell tölteni. Ennek magyarázata azon az egyszerű ötleten alapszik, amelyet felhasználtak a készítők a limit (az időhatár) kétfelé bontására. Normál fokozatban 66 másodpercünk van a kb. félpálya teljesítésére. Eljutva egy bizonyos pontig, a megmaradt szekundumokhoz képest további 37-et kapunk. Így kapott időnek elegendőnek kell(ene) lennie a célig. Meglehetősen nagy küzdelemre késztet ez a megoldás, pedig mindez csak a kvalifikáláshoz elég Annak, aki a versenyen dobogós helyezést szeretne elérni, sokkal többet kell mutatnia.

A töltést (amely dicséretesen gyorsan lezajlik) türelmesen megvárók előtt az alábbi sorok jelennek meg:

START
NUMBER OF PLAYERS
DIFFICULTY LEVEL
DISPLAY DETAIL
HALL OF FAME

A Hall of Fame a ponttáblázatot jelöli. Az eredményeink kimenthetőek és újra betölthetőek. A Display detail a képernyő kirészletezettségét jelenti. Három állása van: Low, Medium, High. Valószínű, hogy mindenki a High-t fogja kérni, ugyanis Medium-ban már eltűnik néhány tereptárgy, Low-ban pedig már csak a csupasz pálya marad meg.

Difficulty level: Easy, Normal, Hard – a nehézségi fokozatok. Easy szinten versenyezve az automata váltóval is bajmolódhatunk, szemben a másik kettővel, melyeknél ez a mechanizmus kézi irányítású. Az idő 68 mp-ről indul és 39 mp pluszt kapunk (ugyanez Hard fokozatban 64, ill. 35 másodperc). További eltérések mutatkoznak a max. sebesség tekintetében, valamint a futamon induló bajnokjelöltek számában. Legkönnyebb fokozatban mindössze 310 km/h sebességet lehet kicsikarni a gépből, normálban 321-et, a legnehezebben viszont 346 km/h-ig gyilkolható az autó. A versenyen a rajtjogot megkapók száma: Easy – 8. Normal – 16, Hard – 26. A merészebbek legjobban teszik, ha mindjárt a legkeményebb fokozatban kezdenek – ez az igazi! Nagyon igénybe lesz véve a joystick-jük, hiszen itt a pole position-hez 1 perc 17 másodperc körüli időre van szükség...

Ketten is lehet játszani (Number of players), de ez nem értékelhető különösebben, tekintve, hogy mindössze arról van szó, hogy egymásután versenyezhet két játékos.

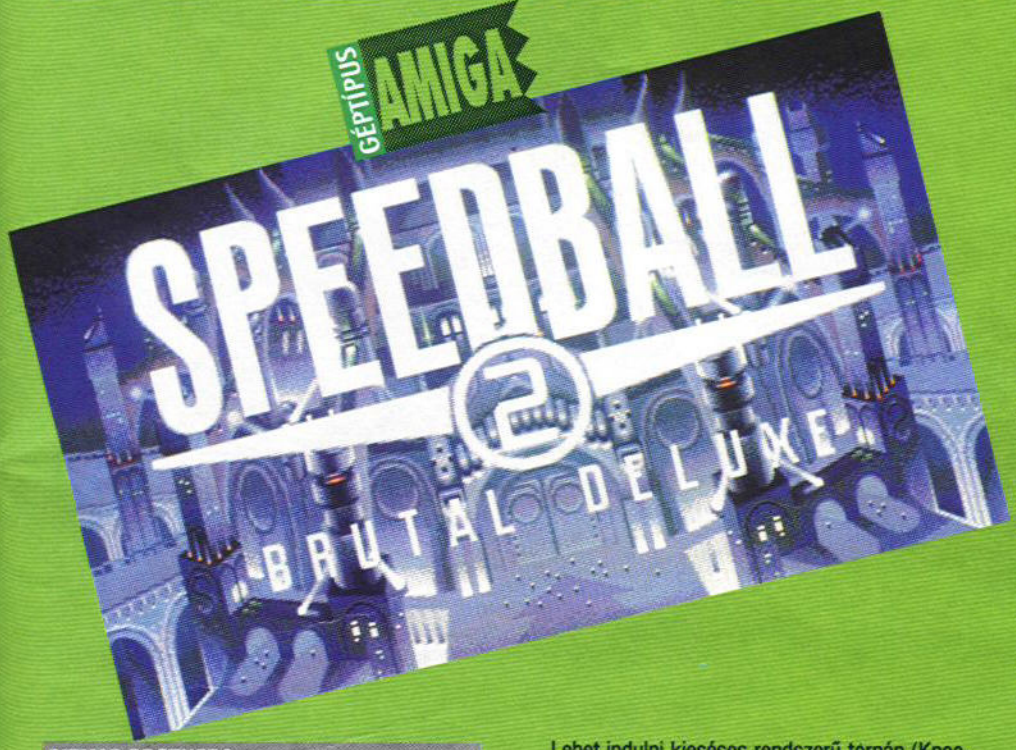
Nos, mivel már elméletben mindennel tisztában vagyunk, menjünk rá a Start feliratra. Kezdődhet a küzdelem – az első lépésben a Qualify-jal!

API



SPEEDBALL 2

GÉPTÍPUS AMIGA



BITMAP BROTHERS

Minden idők legagresszívabb sportjátéka ismét a csúcson!

A nagy várakozás teljes mértékben indokolt volt az 1989-ben készült Speedball utódjának piacra dobása előtt. Az első rész népszerűségéről felesleges hosszabban írni. Elég csak annyit megemlíteni, hogy a sikerlistákat arra az évre valósággal kibérelte magának.

A folytatás, ha lehet, még színvonalasabbnak bizonyult. Alaposan megtervezett grafika, a legaprólékosabban kidolgozott figurákkal. Az alkalmazott különféle zörejek egyszerűen fantasztikusak – a becsapódások, nyögések, hörgések, elhaló sikolyok, valamint a közönség moraja mellett időnként a fagylaltárus rikoltozása is hallatszik a háttérből.

A produkció atmoszférájának hitelességét növelendő, az írók egy apró kerettörténetet is elhelyeztek a bevezetőben, mely szerint 2100-ban járunk. A Speedball 5 évvel ezelőtt megbukott, s eltűnt a felkapott sportágak közül. A szervezők azonban nem adják fel a reményt – megkísérelnek életet lehelni belé a tömegek érdeklődésének visszanyerésével. Terveiket megvalósítják, megszületik a Speedball 2.

Újabb 5 év telik el. Az ismeretlenség homályából egy csapat bukkan fel, mely sok meglepetést fog okozni... A csapat neve: Brutal Deluxe.

A játék lényege – dicsőséget szerezni a Brutal Dlx színeinek. Bár ketten is lehet játszani (sajnos csak egymás ellen, arra nincs mód, hogy ketten is induljunk a bajnokságban), rögtön észrevehető, hogy elsősorban az egyéni tornákra koncentráltak a programozók. A továbbiakban ezért ezzel foglalkozunk (1 player game).

Lehet indulni kieséses rendszerű tornán (Knockout), bajnokságban (League), kupában (Cup). A feltétlenül szükséges tapasztalat és tudás megszerzése végett, mint mindenhol, itt is megtalálható a gyakorlás (Practice). Annyi örömünk mindenesetre van belőle, hogy legalább ebben a pontban számolatlanul onthatjuk a gólokat.

A játék szabályai – kilenc játékosból áll egy csapat. Egy kapus, két védő, három középpályás, három csatár (két szélső + egy középcsatár). A játék eszközét – a nehéz tömegű, tömör fémlabdát vagy az ellenfél kapujába kell juttatni (erre tíz pont jár), vagy a pályán és a két oldalpalánkon elhelyezett különböző tárgyakhoz kell hajítani. Mindkét oldalon, a kapukhoz közel be van építve a játéktér talajába két gömb. Ha ahhoz vágjuk hozzá, mely a saját térfelünkön látható, akkor két pontot kapunk, ha a másikhoz, akkor négyet. Mindkét térfél jobb oldalán fellelhető öt egymás mellett álló csillag, amelyeknek – ha eltaláljuk – színe megváltozik. Alapesetben egy találatért 2 pont jár. Egymásután mind az ötöt megütve 10 pont bonust kapunk. Vigyázat, mindig az ellenfél térfelén lévő csillagokat célozzuk és ügyeljünk arra, hogy amit éppen meglőttünk, a másik csapat tagja újra ne találhassa el – mert ennek hatására elveszítjük az előbb megszerzett pontokat. Fontos részlet még a palánkból kinyúló furcsa, szintén gömbszerű szerkezet, amely akkor lép működésbe, ha labda éri – ettől a pillanattól számítva csak annak a csapatnak a játékosai kaphatják el golyót, amely azt előzőleg ehhez a bizonyos berendezéshez dobta. Ezekben a másodpercekben természetesen a másik csapat kapusa sem érhet a labdához, vagyis igen könnyű gólt elérni. Szólni kell a pályán időnként feltűnő, szanaszéjjel heverő tárgyakról. Mindig szedjük össze eme dolgokat, mert nemcsak energiát, védőfelszereléseket és pénzt kaphatunk ezekért, hanem meglepőbb jeleneteknek is tanúi lehetünk, pl. a szembenálló csapat lebénul, a játékosai nem képesek mozdulni a helyükről.

A rugbyhez hasonlóan a Speedball 2-ben sincs kiállítás, de nincs játékidő megszakítás sem, mert bármilyen szerelés (értsd: durvaság) megengedett. Pl. kedvenc gólom a következő – a csatárommal egészen az ellenfél kapujáig elhatolok, ott közvetlen közelről a kapusba vágom a golyót, s mielőtt kiadhatná valamelyik védőjének, becsápolok neki egyet, ezzel a birtokomba kerül a labda az immár üres kapu előtt. A padlón fetrengő kapus felett a fémgömböt egy könnyed mozdulattal a „hálóba" továbbítom.

Nem beszéltem eddig a játékmenü kezeléséről. Az első pillantásra nehezen érthetőnek tűnő rövidítések jelentése:

- TRA: új játékos leigazolása
- TAB: a bajnokság állása
- STA: a mérkőzés statisztikája
- SAV: a pillanatnyi állás kimentése
- GYM: a védőruhák és eszközök vásárlása
- ESC: kilépés a menüből
- FIX: ha a csapaton már nem szándékozunk változtatni, akkor használjuk
- SUB: a tartalékok adatainak kiírása
- nyíl fel- és lefelé: csapatösszeállításnál a játékosok válogatására szolgál, vásárlásnál a felszerelések közti lépegetésekre
- BANK: a rendelkezésre álló pénzösszeg nagysága

A program felkínálja, (feltéve, hogy a bajnokságban indulunk) a hasonló témájú játékokból ismert Team manager módot. Ha ezzel kívánunk foglalkozni, akkor annyit kell tudnunk, hogy a meccsek eredményét csak közvetve (összeállítás, játékosvásárlás stb.) befolyásolhatjuk.

Tökéletes animáció, ehhez pompásan illeszkedő effektek, magasfokú játszhatóság – ez a folytatás sem hiányozhat a gyűjteményekből!

NONAME



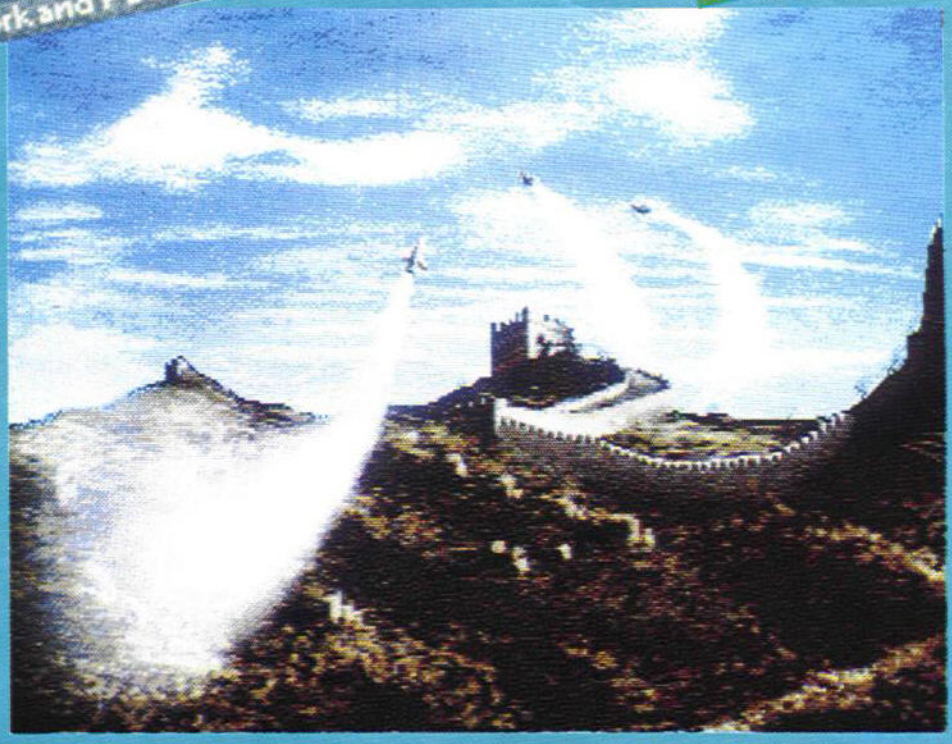


Fulcrum

Míg a Szovjetunió mindig mennyiségi fölényt élvezett a NATO-val szemben a harcigépek terén, addig a nyugati hatalmak ezt magasabb szintű technológiájukkal tudták sikeresen ellensúlyozni. A szovjet vadászok legújabb generációjánál azonban minden kétséget kizáróan észlelhető, hogy a tervezőirodák komoly erőfeszítéseket tettek a technológiai lemaradás behozására. A Mig 29 egy ultrabonyolult próbálkozás, a legkorszerűbb nyugati vadászokkal való versenyképesség elérésére.

Az első prototípus repülése a hetvenes évek második felére tehető. A nyugati hírszerzés létezéséről a Ramnskoje-i kísérleti központról készült műhold felvételek alapján szerzett tudomást. A típus hivatalos nyilvánosságra hozatalára azonban még öt évet kellett várni. Erre 1986 júliusában került sor, amikor 6 db NATO-kód szerint Mig 29 Fulcrum A látogatást tett a finnországi Kuopio-Rusala-i légi támaszponton. Azóta pedig már bemutatkozott és osztatlan sikert aratott a legnevesebb légi bemutatókon. 1990 nyarán, a Farnboroughban nyugati pilóták is lehetőséget kaptak berepülésére. Le Bourget reptere felett pedig abban a kétes tiszteletben volt része, hogy demonstrálhatta katapult rendszerének tökéletességét. Hajtómű kihagyás miatt, a pilótának kis magasságban kellett elhagynia a gépet és a gyakran fatálisan végződő műveletet komolyabb sérülés nélkül hajtotta végre. 1990 augusztus 19-én, a kecskeméti repülőnapon a hazai közönség is élőben láthatott egy Fulcrum A-t és egy kétüléses Fulcrum B-t.

A gép méretei és fegyver terhelését tekintve az F–16-os, teljesítménye alapján pedig az F–15-ös kategóriájába tartozik. Bizonyos repülési paraméterei felülmúlják mindkét típust, de az avionikai berendezések tekintetében sem marad alul, sőt egy elektro-optikai szenzor segítségével, a rögtön érzékelhető radar bekapcsolása nélkül tud bizonyos távolságon belül haladó gépeket követni. Sok szakember szerint talán a világ legjobb univerzális vadásza.



Ezek után talán érthető, miért vártam oly kíváncsian a program megjelenését. Az Amigára írott szimulátorok történetében először, (PC-n már régebben kreáltak egy Su–25 szimulátort) egy olyan élvonalbéli szovjet vadászt próbálhatunk ki, amivel eddig csak ellenfélként találkozhattunk az egekben. Elvárásaimat az növelte, hogy tudtomra jutott: a programot fejlesztő SIMIS cég kapcsolatban állt a TASS hírügynökséggel, aki reális repülési adatokkal és a fegyverrendszerre vonatkozó információkkal látta el.

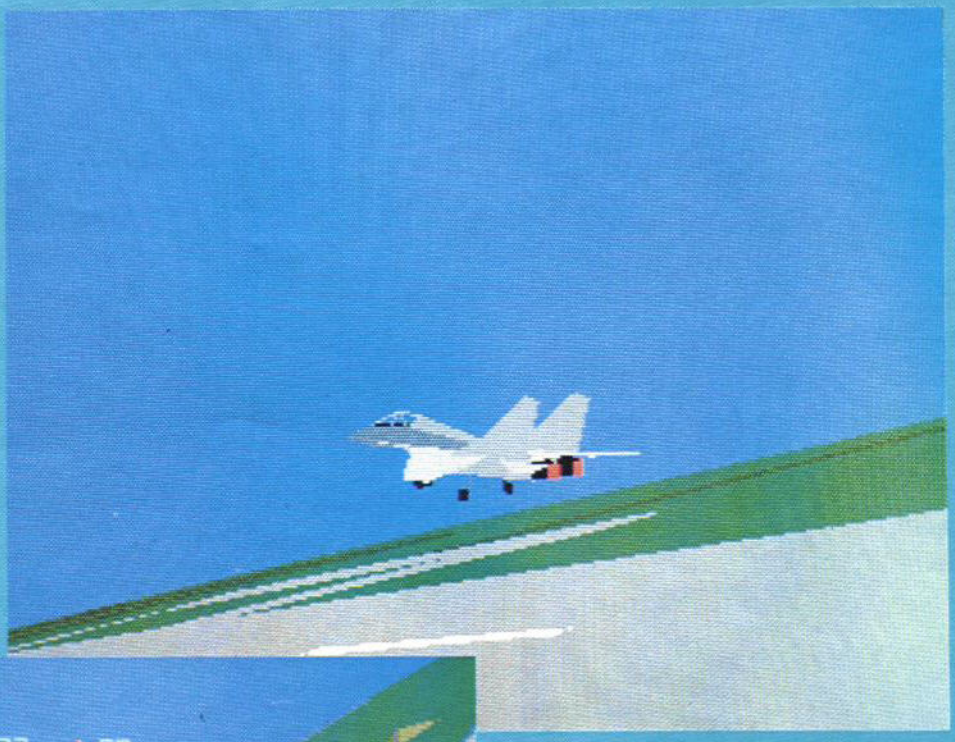
A program első pillantásra biztatónak tűnt, a jól ismert Vörös tér felett orsózó 29-es elég látványos volt, és a kísérő zene – habár nem orosz népdalfeldolgozás – dinamikus hangvétele miatt nem idegen a témától. Azonban a lassan szétáradó elégedettség érzése hirtelen, szinte brutálisan félbeszakadt a következő kép látványától. Egy meglehetősen sivár szobát látok magam előtt, mely a nagy táblájával és hulló vakolatával, a legnagyobb jóindulattal is inkább egy pesti pénzhiányokkal küzdő általános iskola tantermére hasonlít, és nem egy katonai bázisra. Az előttünk álló figura is inkább a pedellusra,

mint egy bevetésre induló, életét a népért bármikor feláldozó, hős pilótára hasonlít. De az sem kizárt, hogy csak feljebbvalójának látványa okozza ezt az állapotot, hisz a jegyzetet tartó eldeformálódott ujjakból ítélve, tényleg egy torzszülöttel állhat szemben. Azt sem értem, miért kell ennyire reklámozni a „high Tech" írásvetítőt. Inkább vessünk egy pillantást a táblára.

Nyolc, cirill és latin betűk keverékével írott szót látunk, melyek a kiválasztható optiókra vonatkoznak. A kezdők gyakorló repülésen (training) ismerkedhetnek meg a gép különböző szituációkban való viselkedésével, a merészebbek máris feliratkozhatnak a bevetésre indulók közé (Pilots) és választhatnak egyet a lehetséges négy bevetés közül.

A küldetéseket úgy választották ki, hogy megfeleljenek a szovjet politika diktálta irányvonalaknak és problémáknak. A bevetések mind a szovjet befolyási övezetekben történnek.

Az első küldetés (Blue), az északi-sarkkörön túlra irányít bennünket, ahol egy jégtáblák közé szorult amerikai ballisztikus rakétahordozó tenger-





alattjáróról kell megfelelő felvételeket csinálni. Az őrjáratozó Harrier-ek ezt mindenképpen meg szeretnék akadályozni, tehát legyünk résen!

Kína egyre agresszívebb politikát folytat, harci gépei többször megsértették a szovjet légteret, megszegve a szerződésekben elfogadott megállapodásokat. Mi egy honvédelmi PVO századnál teljesítünk szolgálatot, és egy újabb berepülés miatt riadóztatnak. Tartsunk egy kis erődemonstrációt és lőjük le a körzetünkben randalírozó Shenyang F–6-os köteléket. Légiharc a kínai Nagy Fal felett (Yellow).

A harmadik küldetés (White) a mesés középkeletre kalauzol, a fiktív Azáriába. A nagyhatalmi terveket dédelgető Hasouz tábornok, önhatalmúan kiterjesztette országa felségvizének határát és a körzetben tartózkodó szovjet tartályhajót elsüllyesztette. A Központi Bizottság a megtorlás mellett döntött, olajkutak, finomítók és más építmények bombázásának formájában. Kövessük a Líbia ellen alkalmazott amerikai taktikát.

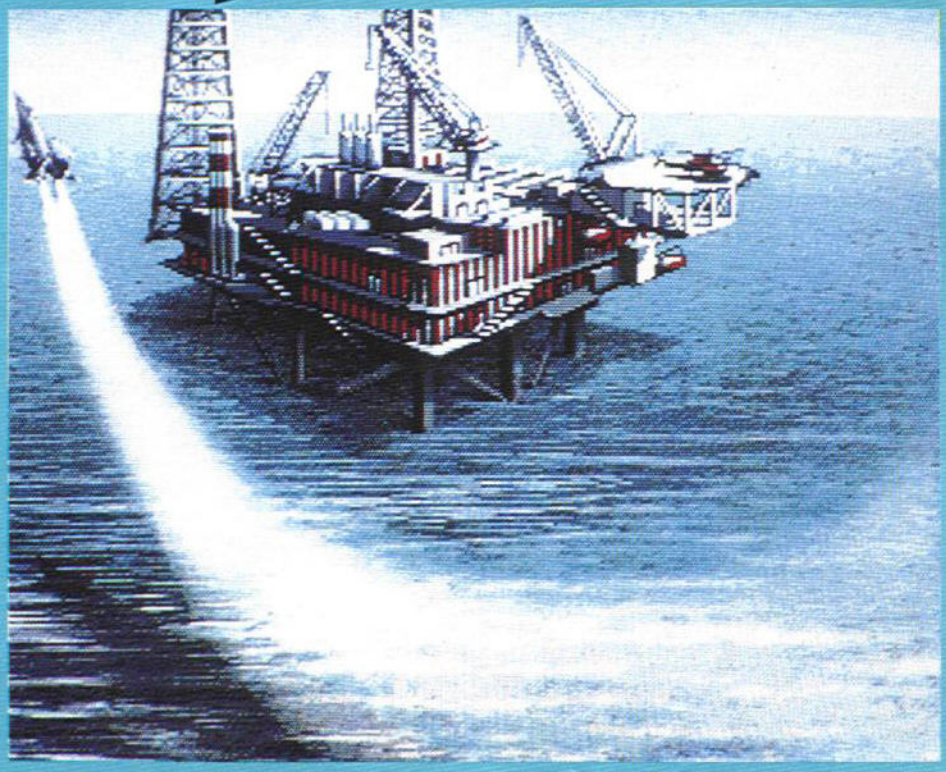
Terroristák ellen repülünk bevetést a negyedik küldetésben (Red). Egy szeparatista köztársaság merényletek tömegét követte el a békés orosz nép ellen. Ügynökeinknek azonban sikerült megszerezni a fő fegyverraktár pontos helyét és a következő szállítmány érkezésének idejét. A rendesvous-nál mi is ott leszünk, célunk pedig a szállítmány és a raktárak elpusztítása. Vigyázat, itt SAM-ek is vannak!!!

Az utolsó küldetésre (Final), csak 500 pont összegyűjtése után indulhatunk. A cél egy sivatagi arab ország atomerőművének megsemmisítése. A többi részlet legyen meglepetés!

A gépet megpillantva két fontos felismerés villan át agyamon: a program „Full-Screen"-es, ilyen szimulátor még nem volt! A másik egy kicsit lehangolóbb: a műszerfal kivitelezése teljesen irreális. Nem az a probléma, hogy csak egy CRT van és a többi mind analóg műszer, nem számítottam másra, ismerem az eredetit. A kivitelezés az, ami megdöbbentő! Talán a C–64-re íródott Ace-re tudnám legjobban hasonlítani, de ami a maga korában jó volt, az most ezen a gépen sajnos már nem kielégítő. A mutatók vastagok, a skálázás hiányos, így az összhatás nem túl reális. A H.U.D. az egyetlen profin kidolgozott rendszer, mely szinte azonos az eredetivel.

Sajnos a szükséges fegyverkombinációt sem mi alakíthatjuk ki. A gép standard fegyverzete 4 AA–8 Aphid, 4 AS–7 Kerry, 24 S240 rakétából áll, amelyet egy 30 mm-es gépágyú egészít ki. Kényelmetlen, hogy a cél befogására külön parancsot kell adni, mert légiharc közben ezáltal értékes másodperceket veszíthetünk. Kisebb felszíni célpontok esetén a célzás elég nehéz. Alacsonyan és relatív lassan kell repülnünk, így a SAM-eknek könnyebb célpontot nyújtunk.

A rakéták indítása sem látványos. Külső nézetből szinte semmit sem lehet látni, belülről pedig csak egy pici tovatűnő piros pont jelzi a kioldást.





A találat sem sokkal látványosabb. Más szimulátoroknál megszokhattuk, hogy az ellenfél füstcsíkot húzva maga után zuhan alá, vagy egy reális robbanás FX kíséretében tűzgolyóvá válik. Itt nincs ilyen látványosság! Ha rakétáink célbaérnek, az ellenséges gép csöndben elenyészik. Se robbanás, se füst! Persze ez sem gyakori látvány, mivel rövid hatósugarú Aphid-jaink találati aránya elég rossz. Nem értem, miért nem a valóságban rendszeresített AA–10 Alamo, illetve AA–11 ARcher rakétákkal láttak el minket.

A gép irányítása a nagy képernyőhöz viszonyítva egyenletes, de ez azért is lehet, mert a tereptárgyak egyszerűek és kevés van belőlük.

Egy igazi érdekessége van a szimulációnak, de ezt csak a PC tulajdonosok élvezhetik. Van egy ún. Komplex üzemmód, mikor a computer, folyamatosan számítja a tolóerőt és gépsárkányára ható erőket, melynek hatására az irányítás sokkal életszerűbb és természetesen bonyolultabb. VGA kártyával egy kicsit színesebbnek látjuk a világot, de sok változtatást nem okoz.

Az elmúlt egy év leggyengébb szimulátorát sikerült SIMIS-éknek megalkotniuk. A téma teljesen kiaknázatlan maradt. Hiányoznak a repülés előtti eligazításhoz hozzátartozó térképek, nem kapunk felvilágosítást az ellenfél fegyverrendszereiről és szokásairól. A szovjet fegyverek sem túl közismertek, így a felhasznált típusokról is közölhettek volna pár fontosabb adatot (hatósugár, robbanótöltet nagysága, milyen célpontok ellen hatásos).

A küldetésektől sem növekszik adrenalin szintem. Bár a start előtti grafikák hangulatosak, ez a hatás a játék közben alkalmazott irreális színek miatt nem érvényesül.

Nem akarok több rosszat mondani a programról, mert talán túl maximalistának tartanátok, de remélem, lesz olyan cég, aki a katonai repülésnek ezt a szinte érintetlen fejezetét sikeresen feldolgozza.

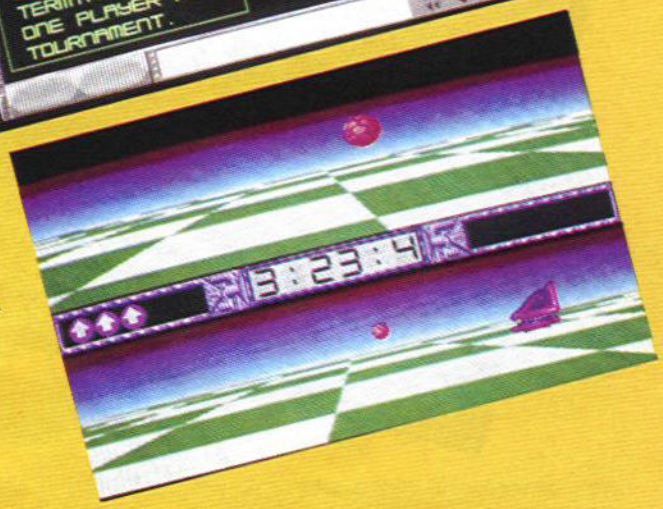
Sorell

Billentyűzet funkciók
Esc: Kilépés DOS-ba
Q: Minden FX kikapcsolása
W: Kerékfék
E: Hajtómű indítás/leállítás
P: Pause
B: Féklapok ki/be
F: Termik gömb
C: Dipól fólia
L: Futómű ki/be
A: Auto-stabilizátor
N: Hajtómű FX kikapcsolása
V: Külső/belső nézet
Ü: Környezet részletesség beállítás
Backspace: Fegyverrendszer választás
Enter: Tűzvezető számítógép bekapcsolása
Space/Help: Kiválasztott fegyver kioldása
Del: Gépágyú
–: Radar hatósugár beállítása
ß; ,: Gázkar
„;.: Lábkormány
Shift +,: Maximális „száraz" teljesítmény
Shift +ß: Alapjárat
Ctrl+E: Katapultálás
Ctrl+J: Joystik vezérlés
Ctrl+K: Keyboard vezérlés
Ctrl+M: Mouse vezérlés
Ctrl+D: Visszatérés az eligazításhoz
Numerikus billentyűzetek
5: Pilótafülke csak H.U.D.-dal
1–9: Körbepillantás a pilótafülkéből
V+1–9: Külső nézőpontok









GÉPTÍPUS AMIGA

LUCASFILM

A jövő század játéka – méltán nevezték így a Ballblazert annak idején. A most megjelentetett továbbfejlesztett változat nagy lelkesedést fog kiváltani a speciális sportok kedvelőiből.

A '85-ben kiadott C64-es verzióhoz képest minden téren nagy előrelépésről beszélhetünk. A Masterblazer elődjénél jóval finomabban ki van dolgozva. Az, hogy grafikailag sokszorosan gyorsabb és szebb, még senkit sem lep meg. Könnyebb vele játszani, továbbá ketten is művelhetik egszerre – ez már számottevőbb motívum.

Azon kevesek számára, akik nincsenek tisztában a szabályokkal, következzen a kellően részletes ismertető.

A Ballblazert egy aszteroida felszínén kialakított téglalap alakú pályán játsszák. A játéktér olyan erőtérrel van körülvéve, mely megakadályozza a bent lévő tárgyak kilépését a pályáról. Ez az erőtér a nekiütköző dolgokat megközelítőleg azonos erővel (és sebességgel) taszítja vissza. A pálya két végén mozognak állandó sebességgel az energiából álló kapufák, egyik oldaltól a másikig. A felszín felett lebeg a tulajdonképpeni labda, egy gömb formájú plazmatömeg (plasmorb). A két játékos két, egymástól eltérő színű, e sport céljára tervezett járműben (rotofoil) foglal helyet. A rotofoil-ok a plasmorb-hoz hasonló magasságban lebegnek. Fontosabb tulajdonságaik:

– kétféle sebességgel tudnak mozogni (normál, illetve nagy sebességű repülés)
– mindig orral a plazmagömb felé fordulnak
– a járművekből elektromos mező nyúlik ki, amely a hatóterébe bekerülő labdát megfogja
– mikor a plasmorb a birtokába kerül, a rotofoil automatikusan az ellenfél kapuja felé fordul

Nem hiszem, hogy különösebb magyarázatra szorul az, hogy mihez kezdjünk a labdával, ha végre megszerezzük. A cél – minél többször az ellenfél kapujába juttatni a három perces játékidőn belül. A tűzgomb megnyomásának hatására a mező az elkapott labdát nagy erővel arra zúdítja, amerre a rotofoil eleje éppen mutat.

A játék az idő lejárta előtt is véget érhet: ha valamelyik játékos eléri a tíz pontot, akkor már győztes. Hogy egy gól hány pontot ér, az dönti el, milyen messziről történt a lövés.

Akit a szimpla küzdelmek nem szórakoztatnak eléggé, az elindulhat tornán (a menüben a Tournament pontot választva). Kieséses rendszerben megy a küzdelem, s mivel mindez a távoli jövőben játszódik, ellenfeleink a legváltozatosabb külsejű (néha nem is humanoid) lények.

Akadhat olyan is, kit a Ballblazer történelme érdekel. Nézze meg a Museum menüpontot. Érdemes!

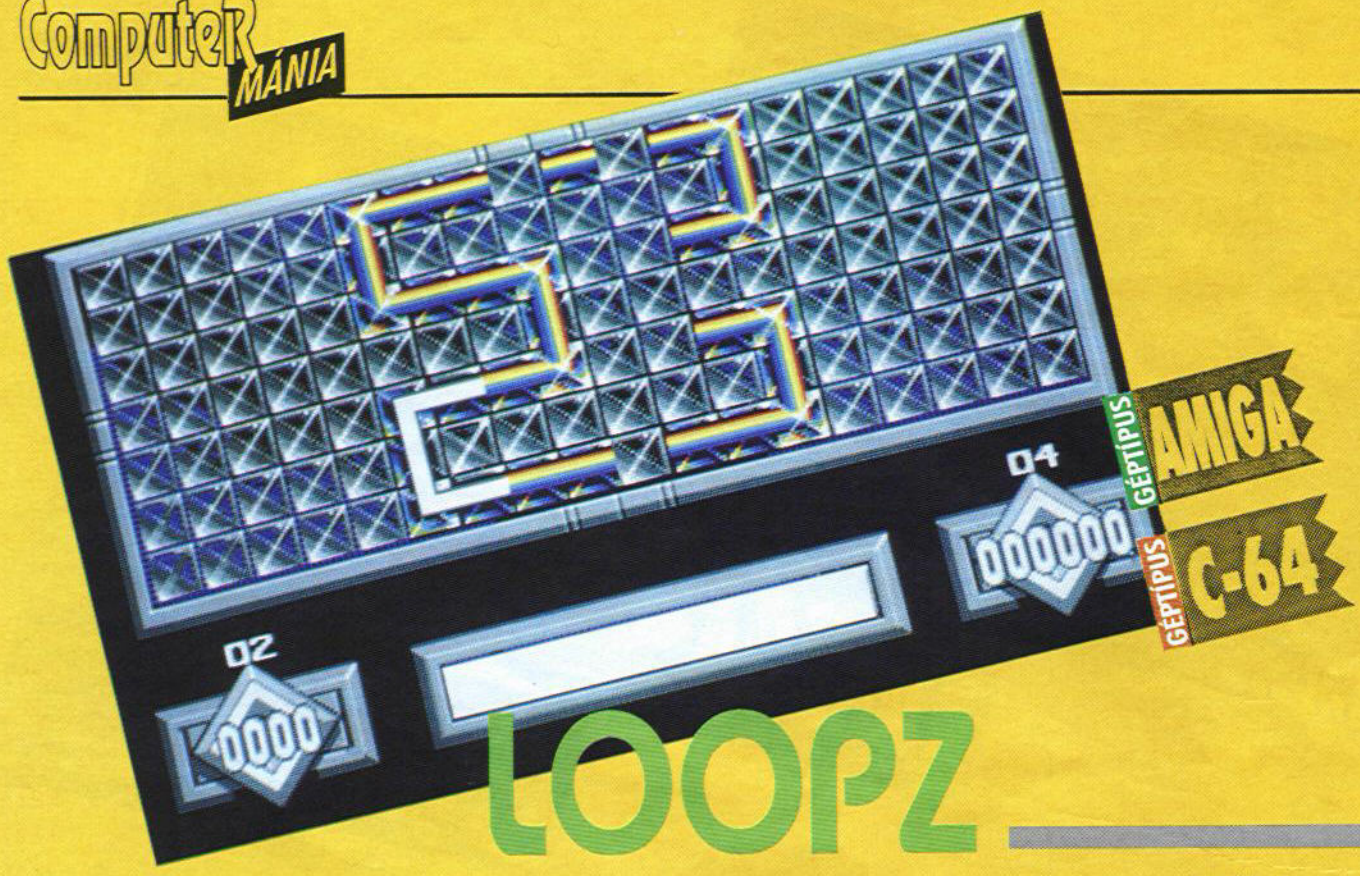
A Masterblazer még egy igazi meglepetést tartogat számunkra. Ezt nyugodtan kihagyhatták volna... Bár, aki szeret versenyezni, talán élvezni fogja. A Race pont kijelölésével két rotofoil között rendezhetünk gyorsasági futamot, a következőképpen. Egy végtelenített szalagpályán kell a kapukon (ezek ugyanolyanok, mint a Ballblazerben) átrepülni. A dolgot az nehezíti meg, hogy nemcsak a lebegő plasmorb-oknak nem szabad nekiszáguldani hanem a szalag szélének sem, mert ezekért hibapontokat kapunk. Ha keresztüllebegünk néhány kapun, akkor a hibapontjaink száma csökken. A vesztes az, aki előbb ér el tíz hibapontot. Ami a dolog élvezhetőségét nagymértékben csökkenti: elég a győzelemhez még a futam elején nekiszorítani a másik versenyzőt a pályaszegélynek, az onnan többé nem tud szabadulni, és villámgyorsan összeszedi a kellő hibapontokat. A másik: ha a számítógép ellen játszunk (droid 1–9), nem kell mást tenni, mint ügyelni, hogy ne hibázzunk (akár meg is állhatunk): a computer mindenképp veszíteni fog.

Van már egy megoldásom erre a problémára – nem kell a Race módot választani.

A program ez irányú gyengesége végül is nem különösebben bántó, ezért csak mérsékelten vettem figyelembe az osztályozásnál.

API





LOOPZ

Audiogenic

A Pipemania egyik kedvenc játékom volt nem is olyan régen, ám ez az új Loopz (hurkok) névre hallgató program minden tekintetben felülmúlja nagy sikerű elődjét.

A játék három részből áll, legjobb, ha rögtön a legegyszerűbb, az első ismertetésével kezdjük leírásunkat. A feladat igen egyszerű, adott egy pálya, amin egy csődarabot tudunk mozgatni a joystick vagy billentyűzet – Amigan még egér is – segítségével. A csövet a tűzgomb megnyomása mellett a kar jobbrahúzásával forgathatjuk be a számunkra legcélszerűbb állásba, majd tűz+bal gombbal tehetjük azt le. Célunk, hogy az ily módon lerakott csövekből egy egybefüggő, önmagába záródó tetszőleges méretű és alakú vezetéket alakítsunk ki. Amint egy ilyen hurkot sikerült összehoznunk, az azonnal eltűnik, és attól függően, hogy hány elemből raktuk azt össze, különböző mennyiségű ponttal jutalmaz minket a gép. Azért, hogy ez ne legyen ennyire egyszerű, még két nehezítést vittek a játékba: az egyik a meglehetősen gyorsan fogyó gondolkodási idő, ami két cső lerakása között áll rendelkezésünkre, a másik, hogy minél ügyesebbek voltunk, annál bonyolultabb elemeket kapunk a géptől s idővel már komoly stratégiát igényel, hogy mit hova, milyen megfontolás alapján teszünk le. Természetesen nem vagyunk arra korlátozva, hogy egyszerre csak egy vezetéket építhetünk: ha van elég helyünk, akkor akár egyszerre négy-öt alakzaton is dolgozhatunk. Időnként kaphatunk egy-egy C betűt is, ezt egy be nem fejezett hurokdarabra tehetjük csak le, mire az teljesen törlődik. Amikor már sokat játszottunk, előfordulhat olyan pálya is, aminek nem mindegyik részére lehet letenni csövet, ekkor már nagy figyelmet és türelmet igényel a játék. Ha túl sokat gondolkodunk vagy egy csövet sehova sem tudunk letenni, akkor azt máris egy életünk bánja, s ha ezek elfogytak, vége a játéknak. A második „B" részben egy ponthatárt kell elérnünk, ahol egy jutalomjátékban lesz részünk, de akkor is részesülhetünk jutalomban, ha úgy sikerül egy teljes hurkot kialakítanunk, hogy annak eltűnése után egyetlen egy csődarab sem maradt a pályán. Két fajta jutalomjáték van: az egyikben addig építhetünk egy teljesen üres pályára hurkokat, amíg el nem veszítjük a géptől kapott plusz egy életet, ám az egyetlen gond az, hogy a hurkok egészen addig nem tűnnek el a pályáról, míg el nem rontottuk a kirakást. Ekkor a gép összeszámolja, hogy hány alakzatot sikerült összehoznunk, s ettől függően kapjuk a jutalmat. A második fajta jutalomjáték teljesen megegyezik a „C" résszel, azt leszámítva, hogy csak egyetlen egy pálya és egy próbálkozás van.

A „C" feladat tulajdonképpen egy memóriateszt; a gép néhány másodpercre felvillant egy csövekből kirakott ábrát, majd véletlenszerűen kiválasztott helyeken beletörli abba. Amikor már úgy a fele eltűnt a képnek, akkor a program szintén véletlenszerű sorrendben adja a kezünkbe az eltüntetett részeket, amiket igyekeznünk kell oda visszarakni, ahonnan azt a gép kiszedte. Eleinte még olyan elemeket választ a program, amikből egyszerre több is előfordul, így nem okozhat különösebb nehézséget a kirakás; később azonban úgy vagdalja szét a képet, hogy csak egyféleképpen lehet újra összerakni. Be kell valljam, én a 27. pálya környékén adtam fel a küzdelmet; hosszú távon ugyanis annyira megerőlteti a figyelmünket a játék, hogy képtelenek vagyunk a további koncentrálásra.

A programnak még külön érdekessége, hogy játszhatja egyszerre két játékos is; ilyenkor felváltva hol az egyik, hol a másik ember teszi le az elemeket, s azé lesz az összes pont egy-egy hurokért, aki befejezi azt. Talán ez a legnagyobb kihívás: jó stratégiát igényel az, hogy a másik játékos ne tudja befejezni helyettünk a hurkot, a legnagyobb öröm pedig egyértelműen az, amikor a másik már azt hitte, hogy övé a győzelem, ám mi egy zseniális kombinációval elhalásszuk azt az orra elől...

A grafika mindkét gépen gyönyörűre sikeredett, különösen a '64-es márványtáblája vonta magára a figyelmemet. Három rendkívül jól sikerült zene teremti meg a megfelelő hangulatot a játszáshoz, a játszhatóság pedig százszázalékos. Az Amigán azonban mintha sokkal kevesebb gondolkodási időt kapnánk, s ez hosszú távon nagyon irritáló, de nem vagyok benne biztos, hogy ez nem az általam használt verzió hibája-e...



OILMANIA



GÉPTÍPUS AMIGA

GÉPTÍPUS C-64

LAMEWARE (vicc!!)

Valamikor – nem is olyan régen – ha egy új játékprogramozó team jelent meg a piacon, szinte teljesen biztos lehetett benne a mélyen tisztelt Vevő, hogy pénzéért szinte százszázalékosan tökéletes, az adott géptípus ismert vagy akár ismeretlen képességeit is kihasználó szoftvert kapott kézhez. Nem vagyok híve az indokolatlan nosztalgiázásnak, ám amit az utóbbi időben tapasztalok ezen a téren, azt bátran nevezhetném felháborító pimaszságnak vagy akár kevésbé költőien primitívségnek is. Talán van olyan olvasónk, aki még emlékszik a Cyberdyne féle Armalyte-ra, vagy esetleg az IO-ra, sőt még a Psygnosis is egy Menace-szel kezdte pályafutását. A predesztinációban sem hiszek igazán, ám ezúttal kivételt kell, hogy tegyek: az Oilmania készítőitől ugyanis még a távoli jövőben sem várok semmiféle pozitívan értékelhető játékot, sőt ha ne adj' isten olvassák a C-Mániát – a hasonló hangzású név csak a balszerencse műve – akkor ezúton szeretném felhívni a figyelmüket arra, hogy a jövőben tartózkodjanak még a számítógép bekapcsolásától is, mielőtt újabb komoly erkölcsi kárt okoznának a szakma megbecsülésében.

Barátaim, ismerőseim jól tudják, hogyha van valami pozitívan értékelhető egy játékban, arra minden esetben felhívom a figyelmet, ám ezúttal – talán amióta játékkritikákat írok, először – semmiféle érvet nem bírok felmutatni emellett az ellenszenves, fantáziátlan, egyszóval primitív, játéknak nevezett szemét mellett.

Ennyi kis bevezetés után lássuk, hogy mit is kapunk kézhez, amikor betöltjük a programot. Egy igen egyszerűnek nevezhető bevezető zene és grafika után egy még egyszerűbb menüből indítható maga a játék. Az utóbbi időben minél egyszerűbb volt az ötlet, annál nagyobb élvezet volt a játék. ám ezúttal a kivétel erősíti a szabályt. Egy akadályokkal ellátott pályán kell egy csövet irányítanunk úgy, hogy minden kis pontot elérjünk útközben. A tűzgombbal húzhatjuk vissza a csövet a kiindulási pontja felé, egyébként pedig az általunk választott irányban mozoghatunk. Időnként a pálya legváltozatosabb pontjain tűnnek fel az ellenségek, amik, ahogy elérik a vezetéket, azonnal meghalunk. Miután sikerült az összes pontot felszednünk, a gép közli velünk, hogy ügyesek voltunk, s máris a következő szinten találjuk magunkat. Négy szint teljesítése után derül ki, hogy mitől is lett olajmánia a program címe; egy oldalnézetből mutatott tartálykocsit kell átvezetnünk a köveket hajigáló UFO-k (...) és egyéb gonosz teremtmények között. Még szerencse, hogy a játékoknak is van valami „valóságmagjuk"; ezúttal ez ott jelentkezik, hogy időnként kocsik is jönnek az úton velünk szemben. Hát ez volna maga a „játék" s most még néhány keresetlen szót mondanék az értékeléshez kiegészítésképpen.

A grafika tökéletesen megfelel a '84-es év elvárásainak: egyszerűsége, sőt gyermeki naivitása szinte azonnal rabul ejtette csodálkozó szememet. A hang akkor a legjobb, amikor éppen nem szól; az alkotók mellett legyen mondva: ez a program 99%-ban így is történik. A játszhatóság az ötlethez képest ugyan tökéletes, ám nem szabad megfeledkeznünk arról az egyszerű igazságról, hogy a fej vagy írás is tökéletesen játszható dolog, maximum hamar megunja az ember. A fenti okokból következik, hogy a hangulat néhány másodperc alatt eléri egy átlag magyar felnőttét – ami nem éppen a legjobb –, az összhatás pedig egészen egyszerűen lehangoló. Azoknak, akik esetleg játék írásán fáradoznak, bátran ajánlhatom a programot arra, hogy megnézzék, mi az, amit sose kövessenek el, mert esetleg könnyen a feledés homályába kerülhetnek...





GÉPTÍPUS AMIGA

GREMLIN

SZUPERGYORS polygon grafika! Mostanában minden magára valamit adó szimulátor reklámja ezzel kezdődik. Nincs ez másként a Team Suzuki esetében sem. A különlegességet itt az adja, hogy motorszimulátor ilyen animációval még nem készült. Nem kockáztatok sokat, ha megjósolom, hogy Magyarországon is a tavasz legnagyobb slágere lesz.

A Gremlin pontosan tudja, hogyan kell befejezni egy évet (Celica GT Rally), s hogyan kell kezdeni egy újat. Kíváncsi vagyok, a TS-t mivel próbálják majd a nyáron felülmúlni...

De elég a szoftverház magasztalásából, inkább a programról áradozom pár ezer szóban (nem kell megijedni, csak vicceltem). Na jó, megpróbálom rövidre fogni és a lényegre szorítkozni.

Suzuka, Donington Park, Hungaroring... a versenynaptár valamennyi állomása szerepel a különböző futamok között. Mielőtt neveznénk valamelyik kategória világbajnokságára (azaz a menü FULL SEASON pontját kijelölnénk), menjünk minden pályán néhány próbakört (PRACTICE). Ezután próbálkozzunk az egy-egy pályára szóló versenyen való indulással (SINGLE RACE), a megfelelő rutin eléréséhez. Lehetőségeink között megtalálható motorunk lökettérfogatának meghatározása (125 kcm, 250 kcm, 500 kcm). Az első esetben a váltó automata, a másik kettőnél pedig hatfokozatú kézi. Természetesen nagy eltérés mutatkozik a 125-ös kategória és a két nagyobb között, főleg a maximális sebesség tekintetében. Az opciókhoz tartozik az irányítás (JOYSTICK, ALTERNATIV, ill. NORMAL CONTROL) megválasztása is. A magam részéről még mindig a hagyományosat (JOYSTICK) részesítem előnyben.

Ha valamelyik futamon rajtjogot akarunk szerezni, a következőket kell majd beállítanunk:

– PLAYER NAME (helyére beírhatjuk a sajátunkat)

– LAPS PER RACE (a megteendő körök száma, 5-től megy 50-ig)

– SUZUKA, SALZBURGRING, LE MANS... (ha a SINGLE RACE opciót használjuk akkor ez a pont a tetszőleges pálya megnevezéséhez szükséges

Utoljára kell lépnünk a QUALIFY pontra. Ezzel veszi kezdetét az edzés, melyen három kör (közülük a legjobb idejű lesz elfogadva) minél gyorsabb lefutásával kvalifikáltathatjuk magunkat a legjobb induló pozíció eléréséhez. Véleményem szerint a legjobb taktika két gyengébb kör mellett egy igazán kiemelkedőt teljesíteni. Erre a programnak az a tulajdonsága adja az esélyt, hogy a járgányunkat ért károsodásokat – melyet a motor akkor szenved el, ha elhagyjuk az aszfaltot, vagy nekiütközünk valaminek – egy bizonyos határig egyáltalán nem veszi figyelembe, azt túlhaladva viszont a Suzuki egyszerűen szétesik. Tehát egy darabig (a 99%-os károsodásszint megszerzéséig) a legvadabb dolgokat is be lehet mutatni száguldás közben, olyasmit is, amire egy versenyző gondolni sem merne...

Bármely kategória VB-n próbálkozunk, az ellenfelek mindig ugyanazok: a Suzuki csapat tagjai. Egyeseknek eleinte talán meglepő lehet pl. Kevin Schwartz-ot, az 500-asok sztárját a 125-ösök között rajtolók névsorában látni.

A versennyel kapcsolatban: nem kell hangsúlyoznom az egyes rajtrács előnyeit, erről mindenki eleget hallott. A jobb helyezések eléréséhez elengedhetetlen feltétel az élről rajtolni. Aki ezt túlzásnak gondolja, hamar rá fog döbbenni: nemhogy az előzés, de a pályán való motorozás is megoldhatatlan feladatot jelent számára. Egyszerű szavakkal – a Team Suzuki pokolian nehéz. A kezdő számára úgy tűnik, mintha a motort vonzaná minden, ami az aszfalton kívül van, s részegen imbolyogva állandóan be akarna vágtatni a kanyarokban elhelyezett szalmabálák közé. De hátha valakinek ez nem elég – gondolták a készítők –, hátha akad valaki, aki egészen speciálisan megerősített idegekkel rendelkezik (mondjuk Lotus Esprit Turbo Challenge-en edzette magát) és ezért ez így túl könnyű lenne neki!

Az alkalmazott megoldás: akkor is a játékos motorja áll le, ha ő csúszik neki egy másiknak és akkor is, ha a másik robog neki... Ebben az esetben – mondanom sem kell – a mezőny messze jár, mire felgyorsítunk...

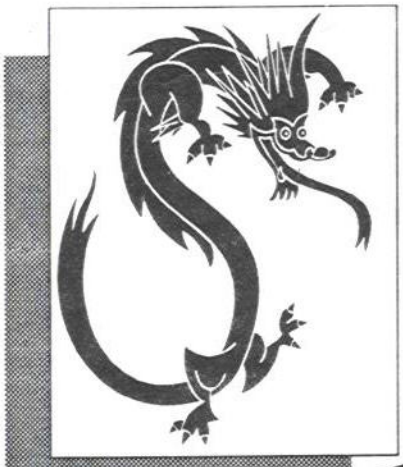
Nem tartok attól mindezek ellenére, hogy lesz olyan, akinek ez a leírás elvette a kedvét. Mégpedig azért nem, mert a grafika – mint a képekből is kiderül – bőségesen kárpótol a nehézségekért.

A Team Suzuki által használt billentyűk:

– F1 (normál nézet)
– F2 (nézet hátrafelé)
– F3 (hátulnézet)
– F4 (hátsó kamera)
– cursor fel (kamera közelít)
– cursor le (kamera távolodik)
– Help (joystick, alternatív, vagy normal control)
– 4 (kamera jobbra fordul, motor végig a középpontban marad)– 6 (kamera balra fordul)
– 2 (kamera felfelé fordul)
– 8 (kamera lefelé fordul)
– Q (kilépés)
– R (visszajátszás)
– D (károsodás mértéke)
– M (a versenyzők is láthatóak a motoron)
– , (képsötétítés)
– . (képvilágosítás)
– Space (hátrapillantás – amíg lenyomva tartjuk)

ADAM





FANTASY

Kalandok és sárkányok /AD & D/

Amint az előző számban ígértem, ezúttal egy AD&D karakter elkészítéséről lesz szó. Ehhez segítséget nyújt a mellékelt üres karakterlap, amit bárki szabadon másolhat az újság jogainak megsértése nélkül.

A kezdő játékosnak az első karakterlapja kitöltésében nagyon sokat segít a játékvezető, a DM. Most, itt, ezt a szerepet részben én veszem át.

A játékosok először is beírják a lapra saját nevüket és a kezdés dátumát. Aztán, az előző számban leírt módon, meghatározzák a hat fő tulajdonságukat. A tulajdonságok elosztásánál persze a legfontosabb szempont, hogy ki milyen karaktert szeretne kialakítani. A harcosnak az erő, a varázslónak az intelligencia, a papnak a bölcsesség és a tolvajnak az ügyesség a legfontosabb. Az egészség mindenkinek fontos, hiszen ettől függ, hogy hány hit pontja van és hányszor halhat meg. Amikor a tulajdonságokat beírtuk a kis négyzetekbe, az előző számban leközölt táblázatok alapján rögtön ki is lehet tölteni a tulajdonságok melletti rublikákat. A harcosoknak (de csak nekik!) lehet ún. különleges ereje, ha legalább 18-as erejük van. Ilyenkor dobni kell még a százalékkockával (két tízoldalú), és ezt beírni az erő melletti rublikába. Ezután kell a játékosnak eldöntenie, hogy milyen osztályt (harcos, varázsló stb.) választ, és ezt az osztály mellé beírni. A szintje kezdetben mindenkinek 1. Azt, hogy milyen fajú akar a játékos lenni (ember, törpe, gnóm, stb.) is el kell dönteni, de ügyelni kell arra, hogy nem minden faj választhat minden osztályt, pl. a félszerzetek nem lehetnek varázslók.

A JELLEM

A jellem nagyon fontos dolog, eddig még nem ejtettem szót róla. A fantasy világában mindenkiről egyértelműen el lehet dönteni, hogy a jó vagy a gonosz oldalán áll (esetleg a kettő között, teljesen semlegesként). Vannak, akik tisztelik a törvényeket (legalábbis, amelyek a saját társadalmi rendjükre vonatkoznak), és vannak, akik a saját fejük után mennek, csak a maguk „törvényeinek" engedelmeskednek. Az AD&D-ben mindenkinek, még a legbutább szörnyeknek is van jelleme. Kilencféle jellem lehetséges, a törvényes jó, semleges jó, törvénytelen jó, törvényes semleges, igazi semleges, törvénytelen semleges, törvényes gonosz, semleges gonosz, és a törvénytelen gonosz. Tipikus törvényes jók a lovagok, az igazság bajnokai. Jók, mivel az életet és a hozzá való jogot mindenekelőtt tisztelik, és törvényesek, mivel a becsületkódexhez híven élnek. A törvénytelen jók a magányos hősök, akik a fennálló társadalmi rendet megtagadva, saját szabadságelvük szerint élnek, de „törvénytelen" voltuk nem jelenti azt, hogy igazságtalanok. Jó példájuk Robin Hood. A semleges jó az életet önmagáért, a szépségéért tiszteli. Nem látja egyszerűen értelmét a gonosz cselekedeteknek. Nem követ becsületkódexet, de nem is önfejű, meggondolatlan ember. Józanul mérlegel, döntését csak a „jósága" befolyásolja. A törvényes semleges nem áldozza életét a „jó ügyért", de nem is hajlandó semmi gonoszra. A társadalom törvényeit nem akarja, de nem is tudja megszegni. Törvényes semleges például a legtöbb állami hivatalnok. Az igazi semlegest a legnehezebb alakítani. Ő valóban semleges, a jó és gonosz, törvény és káosz harcában pártatlan, objektív megfigyelő marad. Az AD&D-ben van egy speciális alosztály, a druida, amelynek tagjai csak igazi semlegesek lehetnek, hiszen ők a természet papjai, és a természet valóban ezt a semlegességet jelképezi. Az állatok is igazi semleges jelleműek az Ad&D-ben. A törvénytelen semleges az a fajta, amiből (szerintem) a legtöbb él a Földön, ők azok, akik csak magukkal törődnek, illetve azzal, amiből hasznuk származhat, ami érdekükben áll. Igazán nagy bajban derül ki, hogy mennyire nem lehet rájuk számítani. Nagyon sok AD&D játékos választja ezt a jellemet, mert ezt a legkönnyebb játszani, hiszen ilyenkor a legtöbben egyszerűen saját magukat adják. A gonosz jellemek mindegyikére jellemző, hogy ellentétben a jóval, nem tisztelik az élethez való jogot, ha céljukat el akarják érni, nem válogatnak az eszközökben, hajlandóak akár ölni is. Szervezett társadalmai persze a gonosz lényeknek is vannak, és ez az, ami igazán erőssé teszi őket. Ők a törvényes gonoszok, ölnek, de csak ha parancsot kapnak rá. A törvénytelen gonosz a világ legkiszámíthatatlanabb, legrosszabb ellensége mindennek, ami szép, ami jó, aminek értelme van. Önző, egoista, nincs tekintettel senkire és semmire. A semleges gonoszra mondják, hogy ő a leggonoszabb gonosz. Céltudatosan öl, nem parancsra vagy élvezetből: azért, mert ezt kell tennie, hogy célját elérje. A legtöbb orgyilkos semleges gonosz: szívtelen, lelketlen gyilkológépek.

Az AD&D játékos karakterek bármilyen jellemet választhatnak, de a gonosz jellemeknek NINCS ÉRTELME. A gonosz karakternek nincs értelmes, emberi értékrendszerben helytálló célja. Előbb-utóbb konfliktusba kerül a többi karakterrel, és ez az egyik legrosszabb dolog, ami megfosztja az AD&D-t szerepjáték voltától. Hiszen ha gonosz karakter van a csapatban, a játékosok nem egymással, hanem egymás ellen játszanak. Gondoljunk csak bármilyen fantasztikus, fantasy, hősi küldetésre! Minden esetben valamilyen szent ügyért küzdenek a főhősök. Gonosz karaktereknek ilyen küldetéseket nem lehet kitalálni. Ez a fő oka, hogy egy normális AD&D csapat főként jó, és néhány semleges karakterekből áll. Minimális játékismerettel rendelkező DM nem is enged gonosz karaktert beállni a csapatba.

A karakterek következő feladata tehát a jellem kiválasztása. Vannak karakter osztályok, amelyekre van jellem-megkötés, pl. a lovag csak törvényes jó lehet, és a tolvaj nem lehet törvényes.

Most már kezd körvonalazódni, hogy is néz ki a karakterünk. Erős, okos, esetleg mindkettő, törpe vagy tündér, törvényes vagy törvénytelen. Ezek ismeretében már könnyű lesz a maradék részleteket meghatározni. Akár rajzolhatunk is egy kis rajzot a jobb felső sarokban arról, hogy hogyan képzeljük a karakterünket. A pap karaktereknek (más osztályoknak is lehet, de a papoknak kötelező) választania kell egy istent, akinek a papja. A papok egy-egy isten földi hatalmának képviselői, tőlük függ, hogy az az isten milyen erős egy adott világban. A papok, cserébe az istenük iránti hitükért, varázslatokat kapnak tőle imájukon keresztül. Minden fantasy világnak megvan a maga panteonja, amelyből a kezdő pap istenét megválaszthatja. Mi például az északi mítosz isteneit játsszuk (Odin,

Thor, Heimdal), mert ezek jól meghatározott karakterű istenek, a játékosnak pontos elképzelései lehetnek arról, hogy hogyan kell egy ilyen „mindenható" papjának a szerepét alakítania. Ezen kívül, mivel ezek háborúistenek, nem okoz nehézséget „beillesztésük" egy ilyen főként csatákra alapuló játékba, mint az AD&D. Az istenre vonatkozó információt, mint pl. a szent szimbóluma, külön AD&D kötet írja le. Erre mopst sajnos nincs lehetőségem kitérni, de ezt a hiányosságot azt hiszem, egy fantáziadús mesélő pótolni tudja.

A karakterek előző foglalkozása (mielőtt kalandozók lettek), választható, de kockadobással is meg lehet határozni. Az, hogy egy játékos korábban páncél- vagy íjkészítő volt, esetleg erdőjáró vagy tengerész, külön ízt adhat a játékhoz.

AC (VÉDETTSÉGI OSZTÁLY)

Igen fontos tulajdonság az AC. Ez alapban mindenkinek 10, és minél kevesebb, annál jobb (−10 a legjobb AC). Ezt az ügyesség, a páncél, varázstárgyak és varázslatok javíthatják. Az ügyességre járó plusz védettséget le lehet vonni az AC-ból. Pl. 16-os ügyességű karakter alap AC-je nem 10, hanem 8. A páncélok a következőképpen módosítják az AC-t:

páncélfajta	mennyit von le az AC-ból	ár (aranypénzben)
pajzs	1	10
bőrpáncél	2	5
szegecselt bőrpáncél	3	30
pikkelypáncél	4	40
láncing	5	75
lemezekkel vasalt páncéling	6	90
vasing	7	400
csatavértezet	8	2000
teljes harci vértezet	9	4000

Pl. egy vasinget és pajzsot viselő, 15-ös ügyességű karakternek 1-es az AC-je.

Természetesen, több páncélt nem lehet egymásra húzni, de pajzsot és páncélt lehet egyszerre viselni. A páncélok persze nehezítik, a mozgást. Bőrpáncéltól láncingig a sebesség ¾-ére vasingig felére, a vértezetekben pedig negyedére csökken a mozgási sebesség. Amint az árakból látható, a harci vértezet nem az a páncél, amit egy kezdő kalandozó meg tud vásárolni. Ezen kívül vannak bizonyos korlátozások is a karakterosztályokra, varázsló semmilyen páncélt és pajzsot nem hordhat, a tolvaj pedig csak bőrpáncélt (és pajzsot nem). Az egyéb módokra, amelyekkel az AC-t javítani lehet, majd később térek ki.

A karakter kezdeti maximális hit pontját igen egyszerű megállapítani: A karakter dob a karakterosztálynál leírt hit kockával (ez varázslónál pl. 4), a dobott értékhez hozzáadja az egészségből származó pluszt (ha van), és beírja a maximális hit pont rublikába. A HD melletti első kis kockába a dobás értékét kell bejegyezni.

Minden karakter kap bizonyos kezdőpénzt. Ez papoknál 30–180 aranypénz. Ennek meghatározásához dobni kell háromszor a hatoldalú kockával, és megszorozni 10-zel. Ezt a továbbiakban így fogom jelölni: 3d6 (d az angol dice=játékkocka szóból van). A harcosnak 50–200 arany (5d4), a varázslónak 20–80 arany (2d4) és a tolvajnak 20–120 arany (2d6) a kezdőpénze. Az AD&D-ben az eredeti pénzrendszer szerint a legkisebb pénz a réz, egy ezüst 10 réz, egy elektrum 10 ezüst, egy arany 2 elektrum, egy platina 5 arany, de ennél értelmesebb pénzrendszerben is meg lehet egyezni (pl. az elektrumot kapásból kihagyva). A karakterlap túloldalán, a kincsek rovatba egyből be lehet írni ezt a pénzt. A játékosok ennek nagy részét kezdéskor el szokták vásárolni, és páncélra, fegyverekre költik (mindjárt ki lehet tölteni az AC rovatot).

A tárgyak rovatba kell a tárgyakat vezetni. Egy-egy tárgy helyszíne azért fontos, hogy tudni lehessen, milyen könnyen férhet hozzá a karakter, milyen könnyen tudják tőle ellopni, és milyen könnyen semmisülhet meg pl. egy tűzlabdától. A súlynak a megterheltség szempontjából van szerepe. A kisebb, könnyebb tárgyak súlyát általában nem szokták figyelembe venni, inkább a nehezebb tárgyak (páncél, pajzs) súlyát írják. Egy ember teherbíró képessége az erejétől függ. Persze, hiába bír el valaki 100 kilót, nem fog tudni elcipelni 50 darab egykilós dárdát, a térfogatuk miatt. Az összsúlyba természetesen a cipelt pénz is beleszámít. Az egyszerűség kedvéért minden pénz súlya ugyanakkora, mint egy aranynak. 20 arany egy kiló. Vannak mesélők, akiknél a súly nem számít, de szerintem egy kicsit fura, amikor egy játékosnál tízezer arany, négy páncél és tíz kard van. A súlyokról itt most nem akarok táblázatot közölni, ezt minden mesélő meg tudja saccolni.

Fontos tárgyak a fegyverek. Egy harcos bármilyen fajta fegyvert használhat, a pap csak tompa fegyvert (kardot, dárdát nem, mivel „nem onthat vért"). A tolvajok választási lehetősége is korlátozott, csak kevesebb harci tapasztalatot igénylő fegyvereket használhatnak, mint pl. tőrt, parittyát, botot, rövid és hosszú kardot. Nem használhatnak többek között kétkezes kardot és íjat. A varázslók viselhetnek a legkevesebb féle fegyvert: botot, tőrt és dobónyilat választhatnak. Minden fegyvernek van előnye és hátránya. A kétkezes kard nagyot sebez, de nem lehet mellé pajzsot használni, és lassan lehet vele támadni. A kalapács kisebbet sebez, de dobófegyverként is használható. Hamarosan részletes táblázatot közlök a (szerintem) leginkább használt fegyverekről, árukról, sebzésükről, és hogy milyen gyorsan lehet velük támadni.

A mentődobásokról és a varázslatokról helyszűke miatt most nem eshet szó, csakúgy, mint a szörnyekről (ezt az előző számban ígértem be). No sebaj, majd legközelebb, most a Karakterlap foglalt el két oldalt. Viszlát a jövő hónapban!

Tihor Miklós



AD&D KARAKTERLAP

JÁTÉKOS NEVE

MESÉLŐ NEVE

KEZDÉS DÁTUMA

KARAKTER NEVE

KARAKTER-VÁZLAT

OSZTÁLY: _____ SZINT: _____

FAJ: _____ JELLEM: _____

ISTEN _____ SZENT SZIMBÓLUM: _____

SZÁRMAZÁSI HELY: _____ FOGLALKOZÁS: _____

TULAJDONSÁGOK

☐	ER	%	+TÁM:		+SEB:		AJTÓ-NYITÁS:		KÜLÖNL. ERŐPR.	
		ERŐ								
☐	I	+NYELV		% VAR. MEGÉRT.			MIN. VARÁZSLAT		MAX. VARÁZSLAT	
		INTELLIGENCIA								
☐	B	MENTÁLIS +MENTŐD.			+VARÁZS-LATOK		VARÁZSLAT ELRONTÁS			
		BÖLCSESSÉG								
☐	Ü	REAKCIÓ / NYILAZÁS			AC +					
		ÜGYESSÉG								
☐	EG	+HP			SOKK TÚLÉLÉS		FELTÁMADÁS TÚLÉLÉS			
		EGÉSZSÉG								
☐	V	MAX. LEATLÉS			ALAP HŰLŐ		REAKCIÓ +			
		VÖNZERŐ								

MENTŐDOBÁSOK

	VARÁZS-TÁRGY +	FIZIKAI +	MENTÁLIS +	ÖSSZ.
MÉREG/HALÁL/ PARALIZÁCIÓ ○	___			___
ÁTVÁLTOZÁS/ KŐVÉVÁLÁS ○	___			___
VARÁZSPÁLCÁK ○	___	___	___	___
SÁRKÁNYLÁNG ○	___	___		___
VARÁZSLATOK ○	___	___	___	___

ACO ÜTÉSE: _____

FEGYVER-SZAKÉRTELMEK:

_____

_____

_____

_____

AC

PÁNCÉL: _____ PAJZS: _____ VARÁZSTÁRGYAK: _____

ÜGYESSÉG +: _____ AC HÁTULRÓL AC OLDALRÓL

HP (MAX) _____ AKTUÁLIS HP: _____

HD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FEGYVEREK



FEGYVER	VARÁZS +	SEBESSÉG FAKTOR	SEBZÉS KIS-KÖZEPES ELLENFÉLEN	SEBZÉS NAGY ELLENFÉLEN

SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK: _____

_____

_____

SPECIÁLIS MAGUNITÁSOK: _____

_____

_____

ISKOLA (CÉH): _____

MESTER: _____

ISMERETSÉGEK: _____

_____

_____

TOLVAJ KÉPESSÉGEK:

ZSEBMETSZÉS ☐% ZÁRNYITÁS ☐% CSAPDA-KERESÉS/ ELTÁVOLÍTÁS ☐% CSENDES MOZGÁS ☐% ÁRNYÉKBAN REJTŐZÉS ☐% HANGOK HALLÁSA ☐% FALMÁSZÁS ☐% NYELVEK OLVASÁSA ☐%

EGYÉB: ___ ☐% _____ ☐% _____ ☐% _____ ☐% _____ ☐% _____ ☐% _____ ☐% _____ ☐% _____ ☐%

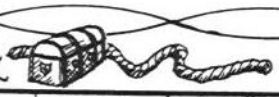
PSIONIC:

TÁMADÓ PONT: _____ TÁMADÁSI MÓDOK: _____ KISEBB KÉPESSÉGEK: _____

VÉDEKEZŐ PONT: _____ VÉDEKEZÉSI MÓDOK: _____ NAGYOBB KÉPESSÉGEK: _____

'91 Tibor Szilva

TÁRGYAK



TÁRGY	HELYE	SÚLYA	TÁRGY	HELYE	SÚLYA	TÁRGY	HELYE	SÚLYA

TELJES SÚLY: _____ MEGTERHELTSÉG: _____ MOZGÁSI SEBESSÉG: _____

VARÁZSTÁRGYAK



TÁRGY	HELYE	TÖLTET	TÁRGY	HELYE	TÖLTET	TÁRGY	HELYE	TÖLTET

SZAKÉRTELMEK: _____

KINCSEK:



RÉZ: DRÁGAKŐ:
EZÜST: ÉKSZER:
ELEKTRUM: EGYÉB:
ARANY: ÖSSZÉRTÉK:
PLATINA:

TAPASZTALATI PONT KÖVETKEZŐ SZINT: _____
KINCS HARC EGYÉB ÖSSZES

ADÓSSÁGOK: _____

ELLENSÉGEK: _____

GYENGE PONTOK: _____

MEGJELENÉS:

KOR: ☐ VALÓDI: ☐ TERMÉSZETELLENES ÖREGEDÉS: ☐

NEM: _____
SÚLY: _____
MAGASSÁG: _____
SZEMSZÍN: _____
HAJSZÍN: _____

ÁLTALÁNOS MEGJELENÉS: _____

CSATLÓS/KÖVETŐ

NÉV	OSZTÁLY	SZINT	FAJ

ÁLLAT (FAMILIAR, LÓ, STB.)

NÉV	AC	HP	TÁMADÁS

VÉGRENDELET: _____

VARÁZSLATKOMPONENSEK: _____

BEMUTATKOZIK ÖNÖKNEK A BÉCSI R&Я CÉG MAGYARORSZÁGI TÁRSA

Néhány érv, amiért érdemes nálunk vásárolni:

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

- **egyedi kéréseket is megpróbálunk teljesíteni**
- **magyarországi garanciaérvényesítés**
- **garancián kívüli gyorsszerviz**
- **egyszerűbb javítások megvárhatók**
- **bővítő beszerelés**
- **egér átalakítás**
- **1.2, 1.3 Kickstart beszerelés**
- **DFO–DF1 bootkapcsoló beszerelés**
- **pause kapcsoló**
- **A–2000-be bővítések beszerelése**

ANUBIS

AMIGA TARTOZÉKOK ÁRUKÍNÁLATA

Raktárról kapható

512K-s bővítő órával, kapcsolóval 7580 Ft
Profex 3.5" külső drive 13 100 Ft
Philips stereo RGB monitor (CM8833/II) 44 652 Ft
Lemeztartó doboz 120 db (5.25", 3.5") 1599 Ft
50 db 3.5" 1058 Ft
Mousepad 828 Ft
Mouse tartó 331 Ft
monitorszűrő 12" színes 1714 Ft
14" színes 1944 Ft
Amiga 500 53 900 Ft
AT kártya (Vortex) 42 380 Ft
1.8 MB-os bővítő 22 655 Ft
Genlock 32 545 Ft
4.0 view 24 750 Ft
5.25" DSDD lemez 1 doboz 375 Ft
Mercury színes sztereó monitor 34 800 Ft
Video frame grabber 28 960 Ft
S–VHS Genlock 88 600 Ft
3.5" DSDD lemez 1 doboz 750 Ft
3M 5.25" DSDD lemez 1 doboz 1162 Ft
3M 5.25" DSHD lemez 1 doboz 2018 Ft
3M 3.5" DSDD lemez 1 doboz 2168 Ft
3M 3.5" DSHD lemez 1 doboz 4612 Ft

Megrendelhető rövid szállítási időre (max. 10 nap)

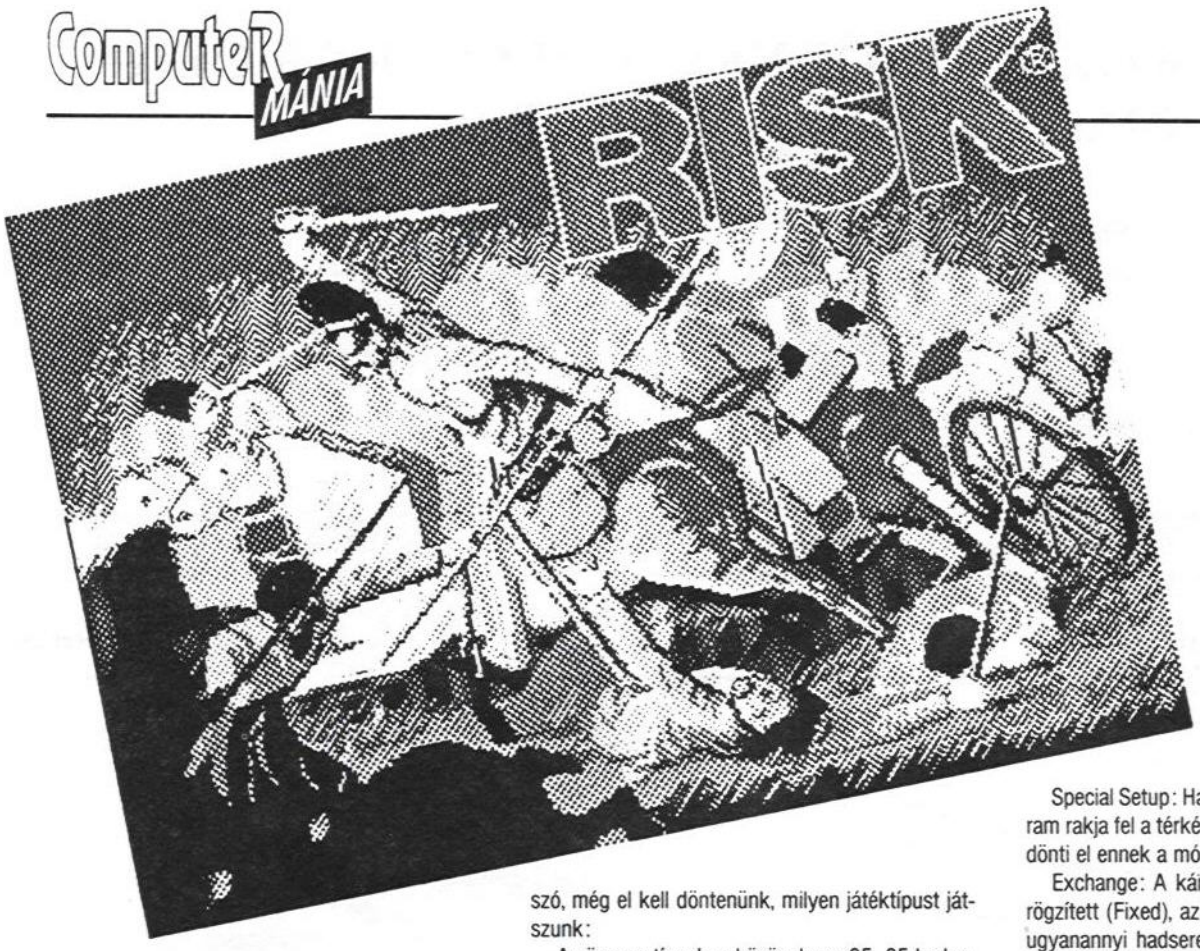
- A590 20MB harddisk 53 900 Ft
- 40 MB harddisk A2000-hez 93 955 Ft
- XT kártya A500-hoz (KCS Power PC board) 49 900 Ft
- Képdigitalizáló (Frame Grabber) 22 655 Ft
- MONO hangdigitalizáló 9694 Ft
- MIDI interface software-rel 5635 Ft
- Action Replay A500-hoz 10 000 Ft
- A520 RF modulátor 3700 Ft

A fenti árak az ÁFÁ-t is tartalmazzák!
Vásárlás esetén használt számítógépét beszámítjuk!
Olcsó, használt számítógépek (Spectrum, C64, C128, Amiga stb.) monitorok, printerek stb. adásvétele.
Cím: Ferenciek tere 4–8. II. em. (Felszabadulás tér)
Telefon: 117-3877

ANUBIS

100 FORINT
Az itt található vásárlási kupont, 1500 forint vásárlás esetén lehet felhasználni.

Vásárlásonként CSAK 1 kupon váltható be!



Ezzel a játékkal kiélhetjük stratégiai hajlamainkat. Aki pedig a társasjátékokat szereti, szintén kedvére lelhet benne.

A tábla a világtérképet ábrázolja, 42 területre osztva. A játéknak többféle különböző célja lehet, a játék típusától függően.

Maga a játék úgy van kialakítva, hogy elvileg az asztalon, táblával, dobókockával és szerencsekártyával is játszhatnánk, csakhogy a program szolgáltatásai miatt így élvezetesebb. 2...6 személy játszhatja. Ha több játékost választunk, mint ahányan vagyunk, a gép a többi helyett játszik, így akár egyedül is játszhatunk hatan. Ha csak két játékossal játszunk, lehetőség van úgynevezett semleges szereplőre is, aki csak létezik és szaporodik, nem aktív. Az aktív szereplők lehetőség szerint támadják egymást és amellett, hogy a saját céljaiknak igyekeznek eleget tenni, a másiknak is ártanak.

A files menü

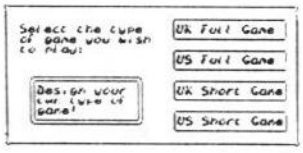


Ennek segítségével tudunk új játékot kezdeni, állást elmenteni vagy visszatölteni, illetve a programból kilépni. A kilépés a Power-On Self-Test eljárást hívja meg.

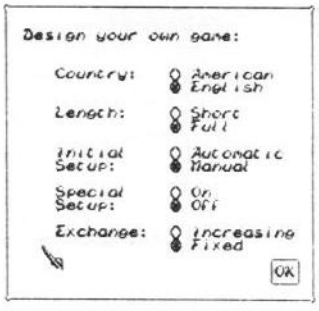
Válasszunk új játékot! Ekkor informálhatjuk a programot a létszámunkról és nevünkről. Az emberi játékosoknál válasszunk a Human-t, a plusz játékosok esetében határozhatunk arról, hogy a program mennyire legyen okos (Easy/Standard/Good Computer). Ha valamennyi játékosról esett már szó, még el kell döntenünk, milyen játéktípust játszunk:

Az összes típusban közös, hogy 35–35 hadseregünk van, és ezeket összesen 42 területre kell szétosztani.

Design your own type of game: Állítsuk össze a fő paramétereket:



Country: Csak a rövid játéknál van értelme. Az US rövid játék esetén megegyezés szerinti számú főhadiszállást kell elfoglalni a győzelemhez. A UK rövid játéknál az egyes játékosoknak más-más kiadott feladatnak kell eleget tenniük, hogy győzzenek



(pl. foglaljon el 24 országot; foglalja el Dél-Amerikát és Ausztráliát; stb.) Az éppen soron lévő játékos a képernyő jobb oldalán lévő RISk feliratú kártyára klikkelve megtudja, hogy mi a feladata (UK), ill, hogy hogyan állunk a főhadiszállásokkal (US).

Length: Ha rövid (Short), lásd Country. Ha hosszú (Long), el kell pusztítani az összes ellenséges hadsereget.

Initial Setup: Ha kézi, az üres térképen kezdjük a hadak elhelyezését, ha automatikus, a program elhelyezi az első 42 sereget.

Special Setup: Ha On, az összes sereget a program rakja fel a térképre, míg ha Off, az Initial Setup dönti el ennek a módját:

Exchange: A kártyák beváltásának módja. Ha rögzített (Fixed), az egyes kártyatercekért mindig ugyanannyi hadsereget kapunk, míg ha növekvő (Increasing), minden egyes beváltáskor néggyel növekszik az érték. (Nem biztos, hogy jó minél hamarabb váltani.)

UK full game:
Country = English
Length = Full
Initial Setup = Automatic
Special Setup = Off
Exchange = Fixed

Us full game:
Country = American
Length = Full
Initial Setup = Manual
Special Setup = Off
Exchange = Increasing

UK short game:
Country = English
Length = Short
Initial Setup = Automatic
Special Setup = Off
Exchange = Fixed

US short game:
Country = American
Length = Short
Initial Setup = Manual
Special Setup = Off
Exchange = Increasing

A harc

Ha mind a 35 hadseregünk felkerült a térképre, kezdődhet a harc. A térképen színek jelzik, hogy kinek a fennhatósága alatt van az adott ország, a benne lévő szám az ott-tartózkodó seregek száma. A harc általános szabálya, hogy csak szomszédos országot lehet megtámadni (a kontinensek között a szomszédosságot szaggatott vonalak jelzik).

Olyan ország nem támadhat, ahol csak egy hadsereg van, hiszen a támadás célja, hogy a megtámadott országot elfoglaljuk, akkor pedig nem maradna a támadó országban sereg. A támadás eredményességét kockadobás dönti el. A támadó fél eggyel kevesebb kockát dobhat, mint ahány hadsereggel támad, de legfeljebb hármat. A megtámadott fél annyi kockát dobhat, amennyi hadserege van az adott országban, de legfeljebb kettőt. A támadó fél kockái pirosak, a megtámadottéi kékek.

A dobás értékelése:

Az összes kocka közül a legerősebb kiüti a másik fél legerősebbjét, és ezzel annak egy hadseregét. Két egyforma kocka közül a megtámadott félé az erősebb. Ez a szekvencia folytatódik, míg az egyik félnek nem marad kockája. (Természetesen ez csak az elmélet, a kockák nem tünnek el, csak a seregek). Ha a megtámadott országból elfogytak a hadak, a támadó fél elözönli azt. Legalább annyi sereggel át kell menni az elfoglalt országba, ahány kockával dobtunk, de az anyaországban maradnia kell legalább egy seregnek.

Menetek

A játék menetekben folyik. Egy menetben tetszés szerinti számú lépést tehetünk (ha van mivel). Amikor ránk kerül a sor – kezdődik a menet –, az elfoglalt országok száma szerint kapunk bonus seregeket (országok száma osztva hárommal, de legalább három). Az elfoglalt kontinensek szerint is kapunk bonus sereget. Észak-Amerika: 5 (Alaska, Northwest Territory, Greenland, Alberta, Ontario, Quebec, Western United States, Eastern United States, Central America), Dél-Amerika: 2 (Venezuela, Peru, Brazil, Argentina), Afrika: 3 (North Africa, Egypt, East Africa, Congo, South Africa, Madagascar), Ázsia: 7 (Ural, Siberia, Yakutsk, Kamchatka, Irkutsk, Mongolia, Japan, China, Afghanistan, Middle East, India, Siam), Európa: 5 (Iceland, Scandinavia, Ukraine, Great Britain, Northern Europe, Western Europe, Southern Europe), Ausztrália: 2 (Indonesia, New Guinea, Western Australia, Eastern Australia).

Kártyák

Ha végeztünk egy menettel és legalább egyszer megtámadtunk valakit, kapunk egy RISK kártyát. A kártyák általában két részből állnak. A felső részükön egy ábra van, ami lehet tüzérség (artillery), gyalogság (infantry) vagy lovasság (cavalry). Három egyforma vagy három különböző ábrájú kártya alkot egy tercet (set). Az alsó részükön a negyvenkét terület egyikének a rajza van. Ez a kártyák beváltásánál bír jelentőséggel. Ha összegyűlt egy tercünk, a következő menet elején vagy kártyák rablásakor beválthatjuk azt. Ha legalább 5 kártyánk van, akkor kötelező a beváltás.

A tüzérterc 4, a gyalogosterc 6, a lovasterc 8, a vegyes terc 10 bonus sereget jelent nekünk. Ha a kártya alsó részén lévő terület a birtokunkban van, azon a területen plusz két bonus sereget kapunk.

Vannak joker kártyák, ezeken egyik terület ábrája sincs (nem kapunk plusz két sereget), viszont mindenhová stimmelnek, ugyanis mindhárom (kártyán divatos) fegyvernem képviselteti magát rajta.

A Play menü



A Play menü felső része a lépéseink menetét vezérli.

New Attack esetén meg kell mondanunk, melyik országból melyik országot támadjuk meg. A Repeat Attack akkor használatos, ha a legutóbbi támadásunkat meg akarjuk ismételni. A Show Cards segítségével megnézhetjük, mi van a kezünkben.

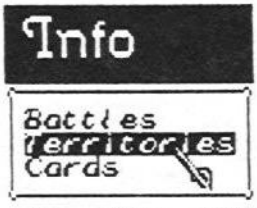
A Free Move arra jó, hogy egy országból átcsoportosítsuk a szomszédosba a hadainkat. Normális esetben ezt automatikusan követi az End Turn végrehajtása is!

Az End Turn zárja a menetet. Ha megtámadtunk valakit a menet során, kapunk egy RISK kártyát.

A középső rész személyre szóló egyszerűsítéseket tartalmaz. Azért személyre szóló, mert mindenki egymástól függetlenül beállíthatja ezeket az értékeket. A Continuous Attack arra jó, hogy amíg nem állunk vesztésre, a program automatikusan folytatja a támadást, nem kell mindig a Repeat Attack menüelemre klikkelnünk. A Do or Die Attack akkor is folytatja a támadást, ha vesztésre állunk.

A menü alsó része nagyban befolyásolja a játék menetét. Az Extend Game a Short játékból Full-ba vált, míg az End Game lezárja az aktuális játékot, értékel és utána csak a Files menüt tudjuk használni.

Az Info menü



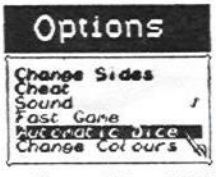
Információkat nyerhetünk vele a többiekről (és magunkról). A Battles egy kis statisztika. Ha valaki eléggé ismeri a nagy számok törvényét, esetleg le tud belőle vonni némi következtetést a jövőre nézve. A Territories az egyes játékosok birtokában lévő területek, kontinensek és seregek számát írja ki. A Cards hasonlóképpen a kézben tartott kártyák számáról informál.

A Variants menü



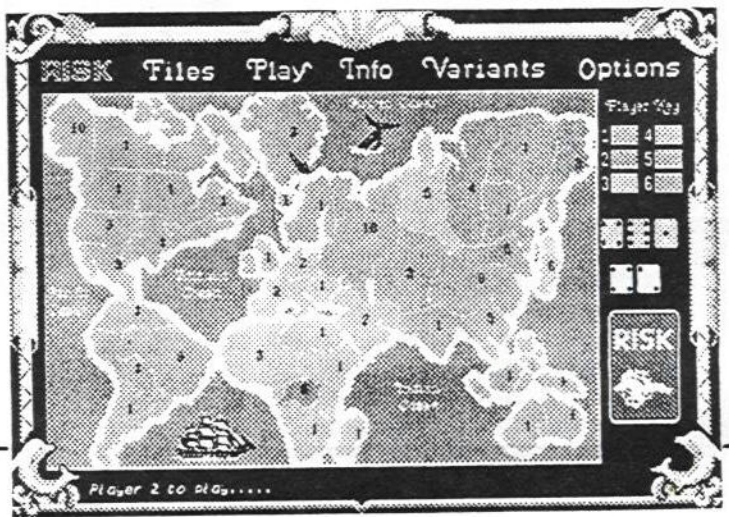
Itt állíthatók be a játék menetét eléggé befolyásoló tényezők. Ezek mindenkire vonatkoznak. Low Exchange Rate: A játék típusánál leírt Increasing Exchange esetén választható; olyan típusú marad a kártyabeváltás, de nem emelkedik a bonus seregek száma. Supply Lines: A Free Move utasítás végtelen sokszor végrehajtható anélkül, hogy azt automatikusan követné az End Turn. Armi Limit: Az egyik országban tartható seregek maximális száma. Nekem nem tünt úgy, mintha ez a funkció korrektül működött volna. Attack Adventage: Egyes támadásoknál érdeklődik a program, hogy akarunk-e még egyszer dobni a leggyengébb kockánkkal (Murphy szerint ilyenkor csak még gyengébb lesz). Commander Adventage: Ennek hatására minden menet elején mindaddig kérdezi az egyes támadásoknál a program, hogy akarunk-e a Commander Adventage lehetőségével élni, amíg egyszer azt nem mondjuk, hogy igen. Ekkor a leggyengébb kockánkat kicseréli hatosra. Ha ez megtörtént, abban a menetben már többször nem fog. Vigyázat! Akkor is kérdezi, ha semmi szükség rá. Sajnos nem hatásos akkor, ha az ellenségnek is hatosa van, ugyanis – mint már említettem – az egyforma kockák közül a megtámadott félé az erősebb.

Az Options menü



Change Sides: Két játékos kicseréli seregeit, területeit stb. Cheat: Csalás. Tetszésünk szerint átszínezhetjük a térképet. A számok maradnak. Sound: Hang ki/be kapcsolása. Fast Game: Nem vár az üzenetek elolvasására, gyorsan halad tovább a program. Automatic Dice: Nem kérdezi, hogy hány kockával akarunk dobni, mindig a lehető legtöbb az alapértelmezés. Change Colours: Ha nem tetszik az a szín, amit a program kiosztott nekünk, megváltoztathatjuk.

Jó szórakozást! *-db-*



OLDIES ROVAT

Üdvözlök minden olvasót, aki nem kap kiütést, ha egy olyan programmal találkozik, amely öregebb 2-3 hónapnál. Sokan valószínüleg ezt a rovatot egy kézlegyintéssel fogják elintézni, vagy egyszerüen csak továbblapoznak. Ennek ellenére úgy gondolom, hogy egyre több és több fiatal vesz magának számítógépet, és rengeteg C64 tulajdonos dönt a továbblépés mellett. Ők rengeteg nagyszerü, de jó programról maradnak le, mivel a hatalmas program-dömping mellett, az „öregekkel" nem foglalkozik senki. Miattuk kelettük életre ezt a kis mellékletet, hiszen azt a sok gyöngyszemet, amit a '89–'90-es év hozott, kár lenne elfelejteni. Sőt, mire a havi egy-két programbemutatóval a 91-es évhez érünk, addigra már éppen '92-t irunk, úgyhogy valószinüleg ez a rovat – ha csak ezen múlik –, örök életü lehet.

Kis bevezetőm alátámasztásául, álljon itt talán a legjobb példa. Bár a Nort & South-ot rengetegen ismerik, mégis: ha egy új Amiga tulajdonos érdeklődik, hogy milyen programot érdemes felvennie, számtalan új anyagot ajánlunk neki. Ezek között szerepelnek a legjobb repülőgép-szimulátorok, de az F/A 18 Interceptor valószínüleg nem. Megtaláljuk a hajós programok közül a Das Boot-ot, az Advanced Destroyer Simulator-t, de a nagy sikerü Destroyer-t nem. Újságszerkesztők? Sokan nem is hallottak ilyenről, pedig a Page Stream egy bizonyos szintig kiváló! A Page Setter-ről nem is beszélve. Mi ezekről szeretnénk megemlékezni, és az igazságtalanul elfelejtett, még ma is színvonalasnak számító játék-, vagy felhasználói programokat akarjuk megismertetni, a már a fentiekben említett réteggel. Régi géptulajdonosok is nyugodtan bepillanthatnak ebbe a kis mellékletbe, néha nekik is tudunk meglepetéseket okozni.

Akkor hát lássuk a legelsőt!



North & South

Van ember, aki ne hallott volna eddigi tanulmányai során az északiak és déliek harcáról? Bár, aki éppen beteg volt azokon a történelemórákon, amelyeken ezzel a témával foglalkoztak, azoknak is rengeteg TV film állt rendelkezésükre, hogy megismerkedhessenek a déliek kegyetlenségeivel. Ebből elég egyértelműen kiderült, hogy a későbbiek során feladatunk az északi csapatok győzelemre vitele, bármi áron. Ez a „bármi áron" kicsit ugyan erős, mivel a játék során összesen 5-6 műveletre korlátozódik tevékenységünk, ennek ellenére, aki azt hiszi, hogy így egy játék csak rövid ideig nyújthat kellemes időtöltést, hatalmasat téved! Ilyen jól sikerült, minimális stratégiát igénylő, fantasztikusan eltalált grafikával és hanghatásokkal elkészített programmal – '91 ide vagy oda – nem találkoztunk. Sajnos az összes dicsérő jelzőt csak az Amigások mondhatják magukénak, mivel a C64-es változat igen sok kívánnivalót hagy maga után. (Plusz egy Format utasítást). A grafikai ötlet szuper! Az alkotók nem próbáltak élethű alkotásokat készíteni, nem akarták, hogy a képernyőn „megelevenedje-

nek" a figurák, ezért egy nagyszerű fogást alkalmaztak: a karikatúrastílust. (Nem tévesztendő összse egyik frontemberünk – név szerint Karika –, túrastílusával, mivel a kettő közt igen nagy különbségek találhatók.) Próbáljuk elképzelni magunkat egy-két évvel ezelőtt, amint egy Comics újságba bújva, kezünkkel a földet csapkodva próbáljuk beleélni magunkat szereplőink helyzetébe. Ez ennek a játéknak a legfőbb varázsa. A képregényszerűség. Úgy gondolom, ennyi ömlengés – bár ami a játékot illeti, egyáltalán nem sok – elég lesz előszó helyett. A lényeg tehát a következő:

Betöltés után, kapásból megpróbálják belopni magukat a szívünkbe az alkotók. Ezt úgy kívánják elérni, hogy ötféle nyelven próbálnak velünk kommunikálni. (Talán mondanom sem kell, hogy a magyar nem szerepel közöttük...) Ezért azt válasszuk, amelyik szótár a legközelebb van hozzánk. Egyik sincs? Ne essünk kétségbe! Az ügy szempontjából ugyanis teljesen mindegy, miket hord össze a gép. Csak a jelenlegi – évszámmal jelölt – időszak helyzetét tartja elénk információ gyanánt. Ez annyira fontos, mint mondjuk a Battle Squadron-ban a pilóta édesanyjának a születési helye. Az állítási lehetőségeink szerencsére nagyon egyszerűek, úgyhogy nem is nyújtanak különösebb – extra – szolgáltatásokat.

Ezek a következők: Az alfelét billegtető fényképész feletti három letakart négyzet, a játék nehézségére van kihatással. Az első – az indián – egy harci kiáltással adja tudtunkra jelentkezését a küzdelemre. Ha ezt elfogadjuk, akkor ne csodálkozzunk, ha néha teljesen véletlenszerűen, csatakiáltást hallatva visszavonul a játéktér bal felső részéről, majd füstfelhőbe burkolózva dönti el, ki legyen elhajított tomahawkjának áldozata. Ez nagyobb seregek esetén csak a katonák létszámának megcsappanását, kisebbek esetén csapatos elhalálozást von maga után. Ugyanez vonatkozik arra a békésen szunyókáló muchacos-ra, aki a déliek délnyugati erődje mellett alussza álmát. Minden olyan esetben, amikor négynél több hangya mászik be a fülébe, felkel, és mérgében egy helyes kis bombával ajándékozza meg az erőd tulajdonosait. Ezért tanácsos azt elfoglalni, majd felségjelzésünket hátrahagyva továbbvonulni. Ekkor ugyanis nem okoz tömegmészárlást egy-egy jól irányzott „szeretetcsomag".

A befogott időjárás, kiszabadulását hatalmas mennydörgéssel adja tudtunkra. Ekkor furcsa magatartásukról adnak tanúbizonyságot katonáink: azon a területen, ahol éppen tényállás van – azaz zuhog az eső, vagy villámlik – nem hajlandóak megmozdulni. Sem elvonulni onnan, sem elfoglalni azt. Kicsit furcsa ugyan a hozzáállásuk, de Mi legfeljebb csak Amigánkat állíthatjuk haditörvényszék elé.

A harmadik választási lehetőségünk, a csatákban nélkülözhetetlen utánpótlás engedélyezése. Ez nagyon nehéz és komplikált feladat. Azé az utánpótlás, aki a keleti parton lévő kikötőt bitorolja. Ide minden harmadik körben egy vitorlás érkezik, és a már ott állomásozó csapatot megtoldja még eggyel. Kivéve azt az esetet, amikor már egy háromszorosra növelt sereg tanyázik a területen. Ekkor ugyanis dolgavégezetlenül, más vizekre vitorlázik fregattunk.

Az indián alatti tábla előtt álldogáló úriemberrel puszta stratégiára korlátozhatjuk ténykedésünket, ami kb. 5 percnyi játékot eredményez. Így ugyanis egészen magyarosan: dög unalmas lesz a program. A túloldalon található ábra akkor lesz látható, ha ketten próbálunk egymás ellen szerencsét. Ekkor azt tudatja velünk a kis rajz, hogy két joystick sok a játékhoz. Elégedjünk meg eggyel, az egérrel, a billentyűzeten található négy nyíllal, a Space-szel és a két Shift billentyűvel. (Ugyanis az „egeres" játékos csatáit csak a billentyűzeten játszhatja le.) Valószínűleg nem árulunk el nagy titkot azzal, hogy aki ez utóbbi irányítás mellett – a gép ellen – fél órai játék után még háromnál több egész hajszálat birtokol, az igazi fenomén.

Az évszám beállításával csak az indulási állapotokat tudjuk beállítani. Az első három évben ugyanis a déliek álltak jobban, míg a negyedikben az unió kerekedett felül.

A nehézséget a két felső fickón tudjuk beállítani. Ezekre clickelve, az idétlen közlegény, az őrmester, vagy a százados képét látva lesz egyértelmű állítgatásunk. Ha mögéjük mutatva a zászló lobog, mi irányíthatjuk őket, egyébként a gép leveszi vállunkról ezt a terhet.

Ha már mindennel tisztában vagyunk, mutassunk a Go feliratú fényképész-táskára, és indulhat a harc!

Katonáinkat úgy tudjuk mozgásra sarkallni, ha rámutatva az egységre, a villogó területek valamelyikét jelöljük ki végcéljukként. Ekkor fogja magát a sereg, és teljes létszámmal – hat gyalogos, három lovas, egy ágyús – átvonulnak a kiszemelt területre, felségjelzésüket hátrahagyva. (Ez azért fontos, mert a csak zászlóval jelölt helyeket ugyan az ellenség minden nehézség nélkül elfoglalhatja, de ha egy vasútvonal a Mi lobogóinkkal van végigtűzdelve, pénzszállítmányaink gond nélkül célhoz érnek. Ellenkező esetben kisebb összetűzés lesz a dologból.) Ilyenkor ugyanis, ha egy vasútvonal két végén lévő erődítményt a sajátjaink birtokolnak, aranyszállítmányokat küldözgetnek egymásnak nyakrafőre. Ezt persze általában az ellenség nem nézi jó szemmel, mivel ezen újabb csapatokat vásárolhatunk. Őket, a villogó területek közül bármelyikre lerakhatjuk. Így – és csapatösszevonással – tudunk nagyobb seregeket létrehozni. Ezeknek a csata részben van jelentőségük.

Tehát konfliktusokra a következő esetekben számíthatunk:

Amennyiben egy ellenség által bitorolt vasútvonal valamelyik részét elfoglaljuk, úgy minden szállítmányát megostromolhatjuk. Ez úgy történik, hogy legjobb katonánk a vonat mellé lovagol, majd arra felugorva megpróbálja elérni az elejét, és megállítani. Ebbe persze az ellenség nem nyugszik bele, és kezdő akrobatáit küldi ellenünk a vonat tetején dúló harcba. Itt a párbaj ököllel és késsel zajlik.

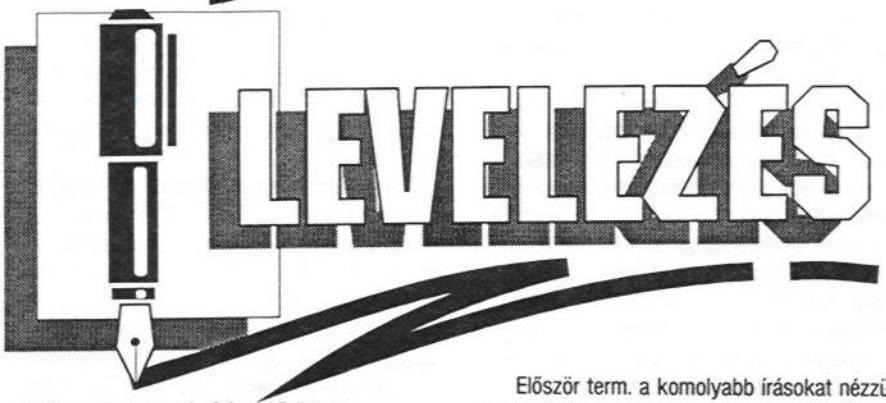
A másik eset, amikor erődöt szeretnénk a magunkénak mondani. Felharsannak a riadókürtök, és nekünk már csak arra van időnk, hogy Ben Johnson és Winetou keverékével megpróbálunk az udvar végén lévő zászlórúdhoz jutni. Ebben semmi más nem gátol minket, csak az a néhány tucat kutya, szekér, robbanóanyag és Tyson tanítvány, akik épp erre kóricálnak. Ha százados ellenség+-billentyűzet konfigurációval képesek vagyunk erre, akkor mi vagyunk a Gigakatonák. (De legalábbis Mega) A zászló leeresztése természetesen győzelmünket jelenti, és ha nem volt éppen védelem alatt a helyőrség, máris a miénknek mondhatjuk. Különben következik a játék legérdekesebb része, a csata.

Itt egymással szemben állnak fel a küzdő felek. (Ki hitte volna?) A képernyő bal, illetve jobb felső sarkában láthatjuk az irányítható egység rajzát. Ezek között a Shift billentyűkkel váltogathatunk. Ha az ágyúval akarunk lőni – és először azzal akarjunk –, nyomjuk folyamatosan a tűz/space gombot addig, amíg a felül látható csík el nem éri a térséghez viszonyított megfelelő távolságot. Ez a kis csík felel meg, a mai T–72-esek lézeres távolságmérő berendezésének. Ha még e művelet előtt az ágyút nem felejtjük el a céllal szembeállítani, sokkal nagyobb az esélyünk a találatra. A lovasságot, ha egyszer elindítottuk, nem tudjuk többet leállítani. Gyorsíthatunk velük, egy kicsit megállhatunk, de véglegesen csak a lóról holtan leesve, vagy a képernyőről kiszaladva állhatunk meg. Ekkor ugyanis a túloldalon ismét megjelenő huszárok megpihennek. A gyalogosokkal vigyázni kell, mert kedvenc célpontjai az ellenség huncut lövészeinek. Velük hátra mozogva menetoszlopba fejlődnek. Így a felrobbantott hidakon, vagy a kisebb réseken is át tudnak bújni. A hidakon azonban így ne próbáljunk tüzelni, mivel azonnal támadó alakzatot vesznek fel, és így, általában a jobb, és bal szárny erős vízbefúlásnak lesz kitéve. (Ez a lovasságra is jellemző!) Itt – egészen kivételesen – a szokásostól eltérően –, az nyer, aki végül életben marad. Aki nagyon rosszul áll, az visszavonulhat, de ez a gyávák jellemzője. (Ugyanis előfordult már, hogy egyetlen gyalogossal irtottam ki három lovast, és öt gyalogost.)

Ezt a csodálatos szerzeményt mindenkinek ajánlhatom 7–77 éves korig, fiúnak, lánynak, papának, mamának, egyszóval mindenkinek, aki él és mozog! (Még Neked is, aki fintorogva, bárgyú mosolygással olvasod e kétéves program leírását, de nem tudtad, hogy a várfoglalásnál lehet kést is dobni!) Kinek nem inge... Csak ennyit akartam kedvcsinálónak! A jövő hónapban, veled, ugyanitt! Helló!

Tódor





Mélyen tisztelt számítógep örültek!

Örömmel üdvözöllek ismét benneteket nélkülözésekkel és szenvedésekkel teli hosszú hónap után a lev. rov. hasábjain! Nem kétlem, nem volt könnyű elviselni azt a fájdalmat, amit az áprilisi rovat hiánya és a megvigasztalásotokra költött versike okozott, de biztos vagyok benne, hogy túléltétek ezeket a katasztrófákat – hiszen köztudomású, hogy a számítógépesek nem mindennapi szívósságát még egy skorpió is megirigyelhetné.

Ami az elmúlt időszak levéltermését illeti: azt hiszem, nem panaszkodhatok. Eleinte még elég lagymatagon, kettesével, hármasával szállingóztak az irományok, ám midőn szokásos húsvéti londoni vakációmról hazatérve az íróasztalomon tornyosuló több tucatnyi levelet megpillantottam, egy kicsit hátrahőköltem... A borítékok felbontását megelőző óvintézkedéseim után (átvilágítás, röntgenfelvétel, vegyi analízis) meglepetten tapasztaltam, hogy egyik sem rejt időzített vagy tépésre reagáló robbanószerkezetet, gyilkos marású pókot, azonnal ölő ideggázt, vagy szerény személyemnek csomagolt, személyesen elkészített végterméket) ezeket csak azért írom, hogy adjam az ötleteket az elvetemültebbeknek). Döbbenetem pedig a tetőfokára hágott, amikor elolvastam az írásokat: mindenütt pozitív kritikák, dicsőítő jelzők, sőt helyenként még a lev. rov. dicsérete is! Utólag azonban rájöttem, hogy mégsem olyan nagy az öröm. Mit fogok én most betenni a rovatba? Arról nem írhatok oldalakon keresztül, hogy kinek mi tetszett, és hogy mennyire örülök annak, hogy ő ennyire örül nekünk... Ahogy az előző számokban már elmondtam, én úgy képzeltem el a rovatot, hogy az 50–50%-os ötvözete lesz a komoly, érdekes témáknak és az Őrültségeknek. Míg az első számba azonban szinte csak poénkodó írások érkeztek, most szinte teljesen kihaltak ezek a levelek. Magyarul, átestünk a ló túlsó oldalára. Reméljük, hogy a köv. számokra azért végre sikerül „meghódítani" mindkét tábort. Természetesen továbbra is érvényes a legjobb levelek íróinak szóló ajánlatunk – poszter v. 10 doboz diszk, de ezt csak megfelelő színvonal esetében garantálhatjuk.

No, de nem akarlak tovább untatni titeket üres fecsegésemmel (gondolom, most sokan kérdezik: minek írok akkor egyáltalán a rovatba) s rátérek végre a levelekre. Mint már említettem, az írások többsége pozitív hangvételű volt, ám mivel közismerten szerények vagyunk, ezért ezekből csak mértékkel (azaz minden 2-ik szó után) fogok idézgetni.

Először term. a komolyabb írásokat nézzük, és a rov. 2-ik részében következzenek a hülyeségek, (úgyhogy aki csak azokra kíváncsi, rögtön ugorhat).

Kovács Lajos mezőtúri olvasónk írja, hogy: *a másik ötletem az, hogy talán nem volt a legjobb ötlet a Programküldő Szolg.-nak reklámot biztosítani, hisz egy másik újság példájából már látható, hogy az általuk kínált szolgáltatás bizony elég problémás, és félő, hogy a ti lev. rovatotok is előbb-utóbb a Load Error-ról szóló okfejtések fórumává válik. Tudom, hogy minden fillérre szükség van, de ennyire?*

A kérdéssel kapcsolatban egy tévhitet szeretnék azonnal eloszlatni. Félreértések elkerülése végett az újságnak az ég adta semmi köze a P. Sz. munkájához, azon kívül, hogy a Társaság fizetett hirdetését közöljük – ugyanúgy, mint más intézmények hirdetéseit. Ezért, ha bármiféle kérdésetek, észrevételetek, reklamációtok van a szolgálattal kapcsolatban, azt ne nekünk írjátok meg, hanem nekik, s biztos vagyok benne, hogy ott közvetlenül megkapjátok a választ.

Amint a levelek között csemegézgetek, egyszer csak azon akad meg a szemem, hogy egy nőnemű olvasó levelét tartom a kezeim között. Mondanom sem kell, hogy arcomra, melyet mind ez ideig a nyugalom vonásai simítottak, hirtelen pár perces döbbenet ült ki. Midőn felocsúdtam végre, sietve bontottam fel a borítékot, s bár lelkesedésem valamelyest lelanyhult annak a szomorú ténynek következtében, hogy az illető hölgy már nem hajadon, mégsem tudtam megállni, hogy ne idézzek.

Kikérem magamnak! Igenis vannak nőnemű olvasóitok! Itt vagyok pl. én. Egyébként sziasztok... Játékkal egyelőre nincs problémám, mert csak egy hete vettük az Amigát, és beleakadtam a Populousba... A lap tetszik, az ár is reális és a tartalomra sem lehet panasz. Ne aggódjatok, a környék újságosai moderálva lesznek a CM érdekében... Sok sikert!

Bea

És az utóirat: *I'❤ CM*

Kedves Beatrix!

Először is engedd meg, hogy az egész férfistáb maximális hódolatát küldjem és kifejezzem a fölötti keserűségünket, hogy már elkötelezted magad egy életre hű társad mellett. Csodás dolog bizony, ha manapság, az érzelmek nélküli, zord világban két érző szív egymásra talál, s a házasság kötelékével szentesítik szerelmüket.

...DE mondd, nem volt elhamarkodott egy kicsit a boldogító igen kimondása, még mielőtt megismerted volna szerkesztőségünk tagjait? Na jó, inkább nem mondok többet, mivel egyelőre még nem vagyunk felkészülve a féltékeny férjek dühödt támadásainak elhárítására. Arra az esetre azonban, ha netán van néhány hajadon barátnőd, aki érdeklődik felőlünk, közölném szerkesztőink pár tulajdonságát – különös tekintettel rám.

Szerkesztő és író gárdánk valamennyi tagja 20 év körüli hímnemű egyén, és mondanom sem kell, hogy hihetetlen intelligenciánkhoz és az azzal vetélkedő testi eőnkhöz már csak szerénységünk mérhető. Mivel a fenti tulajdonságok leginkább rám érvényesek, ezért a többiekre (utólagos engedelmükkel) most nem fecsérelek több szót.

Tehát. Naponta 3 IQ tesztet szoktam kitölteni. A reggeli tesztek eddigi átlagértéke 193, a délieké 235 s este, nyilván a fáradtság következtében néha csak 180-at tudok elérni. Testedzéseim során 575 kg-gal végzem a fekvenyomást, de, mivel ilyenkor nem marad több súly a teremben, rendszerint még a 127 kg-os takarítónőt is ráültetem a rúdra.

Végül pár adatom a legutóbbi méréseim alapján:
Bicepsz ker. ellazított állapotban: 71 cm
Bicepsz megfeszített állapotban: 99 cm
Magasság: 202 cm
Súly: 120 kg

Hossz:... azért mindent nem kötök az orrotokra, kis kíváncsiak!

Más. Pár olvasónk azt reklamálta, hogy miért vannak az újságban fekete-fehér képek is. Idézet Streit János békéscsabai olvasónk leveléből:

A képek jók, de nem tudom, miért váltottak itt-ott fekete-fehérre, pedig az Elvirát jobban élveztem volna színesben.

Nos, a válasz igen egyszerű és tömör: bármennyire hihetetlenül hangzik, a CM egyelőre nincs abban az anyagi helyzetben, hogy az összes lap színes legyen. (Egyébként az Elvirát én is jobban élveztem volna színesben).

Egy érzékeny lelkű olvasónktól bősz megrovást kaptam. Tisztelt Baki Ádám bp-i olvasónk írja, hogy:

A cikkek jók, a demo rovat nagyszerű, de talán Berr úrnak (igen, neked!) nem kellene lenézni enynyire a kedves olvasókat. Pl. a Beast2. leírásban, amikor ilyeneket (f)irkálsz, hogy a gyengébb idegzetű Amigások jobb, ha elfordulnak stb. Az se ártana, ha nem akarnád mindig kinyírni a levélírókat, mert akkor nem lesz, aki előfizet. József úr semmi olyat nem mondott a tippjei között, ami veszélyeztetné az életedet (ez igaz, de a levél egésze majdnem a sírba taszított) *Te viszont csak olyat mondtál, írtál, firkáltál, vagy ahogy akarod, aminek a hatására a tisztelt levélíró azonnal koporsóba költözött volna. Ez még akkor sem jó, ha viccnek szántad! Megrendeltem a CM-et egy fél évre, de már előre félek, nekem milyen megdöglési módszert fogsz ajánlani.*

Kedves Ádám!

Remélem megbocsájtasz, amiért le merészeltelek tegezni. Bocsánat. Kritikádról a következő a véleményem. Szerintem azoknak, akik komolyan veszik szavaimat, megsértődnek a válaszaimon, s úgy érzik, lenézem őket, egyszerűen nincs humorérzékük. (Gondolom, most megsértettelek, úgyhogy bocsánatodat kérem.) Ezzel term. nem azt akarom mondani, hogy csak azokat tartom „vicces fickók"-nak, akik magukat a fotelben hátradobva, vörös fejjel hahotáznak a poénjaimon (bár kétség-

telen, hogy ezeket az embereket különösen nagyra becsülöm), hanem azt, hogy az intelligenciával szoros összefüggésben lévő humorérzék egyik legfontosabb kritériuma az, hogy el tudjuk dönteni: mi az, ami véresen komolyan, sértő, megalázó szándékkal irányul ellenünk, és mi az, ami csak a poénkodás céljait szolgálja. Tehát azok az érzékeny lelkű olvasók, akik úgy érzik, hogy tiszta lelkükbe taposok, vagy emberi mivoltukban alázom meg őket, ha konyhakéssel fenyegetőzöm, s, ha rendőrviccek mesélése helyett egy kis építő jellegű gúnnyal és cinizmussal próbálok humort csempészni a rovatba, jobban teszik, ha nem olvassák többé a rov.-ot. Mert én bizony nem fogok változtatni a stílusomon. (Remélem, ez elég kemény volt.) S ez nem azért van, mert lenézem az olvasókat – ha ez így lenne, nem vállaltam volna el a rov.-ot, hanem, mert úgy érzem, ilyen stílusban sokkal színesebbé, érdekesebbé lehet tenni az írást.

Ami pedig a BeastII-ből vett mondatomat illeti, az valahogy így hangzott: „A filmszerű kezdés... valósággal sokkoló hatást tesz a nézőre, így a gyengébb idegzetű Amigások jobban teszik, ha elfordulnak a képernyőtől és befogják a fülüket." Nos, ha valaki még ebben is sértő jellegű kijelentéseket vél felfedezni, az ássa el magát jó mélyre Karamoon, vagy Mordor sivár földjébe, és ne mászszon elő onnan soha többé...

Ui. Ja igen, majdnem elfelejtettem bocsánatot kérni. Bocsánat.

Szerencsére azért pozitív kritikák is érkeztek, de mivel köztudomásúlag szerény ember hírében állok, ezért ezeknek csak 99,999%-át fogom bemutatni. Na jó, egy fene, megelégszem 50%-kal. Még ez is sok?! Akkor legalább 2 levélből had idézzek!

Baráth Endre ajkai olvasónk ezt írja:

Helló Berr! (+r)

Az idióta beceneved ellenére úgy gondolom, elég normális fickó vagy. A CM levelezési rovatából következtettem erre... Na, ez nekem nagyon tetszett (mármint az újság), és lehet, hogy jó sokat fogok írni. Ha megunod, csak gyűrd össze és hajítsd a szemeteskosárba. Előbb azért érdemes letépni azt a sarkát, amelyikben az ütésérzékelő áramkört elrejtettem... azt nem árulom el, melyik az, hehe, ha rosszat tépsz le, meghalsz... – a problémát elég könnyen oldottam meg: a szomszéd nénivel bontattam fel a borítékot – szegénynek szép, megható temetése volt... És még egy kis idézet. *Először is orrbaszájba megdicsérem az újságot, aminek nulladik száma (1990/I) itt van előttem. Tök jó! Az I. szám még jobb, főleg a legelején a Spectrum felirat tetszik. (Na, most robban a levelem?!) Ha még itt vagy, bocsáss meg nekem, de én még a Spectrumot is tartom valamire... ha egy lapnyi helyet adnátok az Enterprise-nek és a borítón is feltüntetnétek ezt, mindjárt többen vennék az újságot.*

Most pedig egy C64 tulajdonos, nevezetesen Kozma Zoltán levele: *„Kedvess Berr! Úgy látom a lev. rov. alapján, hogy kitűnő humornak örvendesz. JÓ szöveged van, bár néha egy kicsit erős, (de nekem nagyon tetszett)... Szerintem a Sinclair-t nyugodtan ki lehetne ejteni az újságból, nekik bőven elég a SPV."*

Mátrai Csaba, egy IBM tulajdonos pedig így ír: *Sajnos a PC-kre írt játékok leírásával egyetlen újság sem foglalkozik különösebben (a CM-en kívül) s éppen ezért növelni kéne a címlapon is jelölt IBM játékok bemutatását, s akkor igaz lenne a táblázat:*

Grafika: 10
Hangulat: 10
Összhatás: 10

Na, ezekre most mit írjak? A dicséreteket term. hálásan köszönöm, de mi lesz a többivel? A spectrumosoknak kevés a Spectrum rovat, a C64-esek szerint nem kell egyáltalán Sinclair, viszont több C64 kell, az IBM-esek szerint túl sok az Amiga, C64 és kevés az IBM, az Enterprise tulajdonosok pedig EP programokat várnak.

Nos, annak, hogy a CM-ben az Amiga és C64 dominál, az az egyszerű oka, hogy ezekre a gépekre kapjuk meg a legtöbb programot. És hazudnék, ha letagadnám, hogy a CM elsősorban e két géptípus tulajdonosaihoz szól.

Sajnos az újságunk oldalszáma véges, és ezért, még, ha akarnánk sem tudnánk sokkal több helyet szorítani a többi gépnek, különben könnyen abba a hibába eshetnénk, hogy a végén már mindenről írni akarnánk, és mégsem írnánk semmiről – annyira felaprózódnának az általunk közölt információk. Ezért csak abban az esetben fogjuk teljesíteni a kéréseket, ha tovább fog bővülni a CM pár oldallal. Annyit azonban megígérek, hogy a közeljövőben a leírásokban megpróbáljuk értékelni a programokat más gépekre is – természetesen csak akkor, ha rendelkezünk a megfelelő verzióval.

És még pár kérdés, melyek végre-valahára konkrétan játékokkal, ill. hardware témával kapcsolatosak.

Hauser Zoltán bp-i olvasónk kérdezi:

A Steel Thunder c. tank szimulátor létezik-e Amigán?

Sajnos nem, és várhatóan a közeljövőben nem is számíthatunk rá. Ellenben a program a létező legjobb C64 tank szimulátor.

Az Mi ABRAMS Tank Platoon jobb-e a Team Jankee-nél?

Nos, nehéz a válasz, ugyanis a két programot nem lehet igazán összehasonlítani. Míg az első egy teljes szimulátor, a 2. tul. képpen egy stratégiai játék – szim. részekkel kiegészítve.

Igaz-e a rémhír, hogy a Lotus Esp. Turbo csak egy megán működik?

Igaz. ÉS azok a számítógép tulajdonosok, akik versenyzőszellemüktől megszállva napokat, heteket töltöttek el a játékkal, kétségbeesetten rángatva a Joystick-et ill. a maradványait s km hosszú átkokat szórva a programozókra, engedjenek meg egy tippet (persze valószínű, már sokat rájöttek a cselre, úgyhogy nem biztos, hogy újat mondok): Ha a lemezetekre felvesztek egy File-copyt, akkor játszva összeállítgathatjátok a több mint 30 pálya közül a számotokra legmegfelelőbbeket...

Kiss Sándor győri olvasónk írja az Airborne Rangerrel kapcs.-ban:

Szóval, a pálya elején (lehet az bármelyik pálya) ledobom a repülővel a 3 segélycsomagot és... és... és KÉSZ! Nincs tovább. 0 pont! Meghaltam!

Sanyi! A joysickon található egy, vagy két piros gomb. Ha ezeket háromszor megnyomod, akkor a gép kidobja a 3 segélycsomagot. No mármost. Ha ezek után megnyomod még egyszer a gombot, akkor a gép kidobja a főszereplőt is, akit ezek után már irányíthatsz. Sok sikert!!!

Végül pedig egy IBM tulajdonos – Csesznegi László kiskunhalasi olvasónk kérdése:

Hercules (monochrom) monitort lehet-e EGA vagy VGA color kártyával üzemeltetni úgy, hogy ezáltal az EGA/VGA programokat is használhassam?

Sajnos nem valószínű, hogy tudod csatlakoztatni a Hercules monitort az EGA vagy VGA kártyához, mivel a monitornak összetett (composit) video bemenete van, a kártyák kimenete viszont külön adja ki a szinkron és RGB jeleket. A jelcsomag video jellé alakítása viszonylag bonyolult áramkört igényel, de, ha sikerül ezt összehozni, akkor van esélyed a programok használatára (ezek a kártyák többnyire tudják szimulálni a CGA üzemmódot). Egyébként a VGA monochrom monitor nem sokkal drágább a Hercules-nél, és ezzel tökéletesen használhatod a kártyákat.

Természetesen ebben a hónapban is érkeztek olyan tartalmú írások, amelyek felbolygatták békés hétköznapjaimat s legjobb esetben röhögésre, a legrosszabban viszont ruhám megszaggatására, és kétségbeesett jajgatásra késztettek. Nagy bánatomra azonban olyan „nívós" levél nem érkezett, mint a márc. számban bemutatott, ezért ebben a hónapban nem lesz „leggyökérebb levél" díj.

ATHY soft becenevű balatonföldvári levélírónk így kezdi irományát:

„Helló B(e)rrr!

Érdekes a művészneved. Biztosan úgy ragadt rád, hogy egy-két szerencsétlen járókelő az utcán meglátva téged „brrr..." felkiáltással jelezte kinézetedre vonatkozó elismerését. S te legalább egy „e" betű beékelésével próbáltad álcázni szerény bájaid dicséretét"

Hello ATHY!

Úgy érzem, hatalmas tévhitben élsz külső megjelenésemmel kapcsolatban, ezért felvilágosítanálak pár mondatban. Az valóban igaz, hogy a járókelők az utcán megpillantva kisebb felkiáltásokkal jelzik meglepetésüket, de ezek között leggyakrabban a „hahhh..." szócska szerepel. S ez a felkiáltás annak a csodás esztétikai látványnak szól, amit én képviselek.

Testi felépítésem (amelyről már tájékozódhattál a rov. eleje felé) és csodás görögös arcélem, gesztenyebarna, intelligenciát sugárzó szemeim (melyekről azt írta egyik életrajzíróm, hogy „tüzes pillantását, melyből fennkölt intelligencia csillant, még Bagolyszemű Pallas Athene is megirigyelhette volna"), gyönyörűen ívelt sasorrom, férfias, ámde mégis lágy ajkaim, melyek porcelánfehér fogakat rejtenek, s herkulesi vállaimra omló göndör, ébenfekete hajam leírhatatlan hatást vált ki az emberekből. A lányok, nők és asszonyok csoportokba verődve, lógó nyelvvel koslatnak utánam az utcán, és a szőlőfürtként rám akaszkodó rajongóim következtében sokszor gondoltam már arra, hogy elfátyolozott arccal fogok az utcán közlekedni. S attól, hogy részletesen ecsetelgessem bájaimat, csak mérhetetlen szerénységem tart vissza.

Üdvözöl: Hahhh

Szabadi László bp-i olvasónk leveléből idézek:

...Te, az 1991/I számon kívül vannak még számok egyáltalán, ui. a levelezési rovatból már ezt is értem meg azt is nem. Világosíts fel ezekről, oké.

LEVELEZÉS

Mindenről!... Semmit sem értek, kérlek világosíts fel!

Tisztelt László!

Nem tudom, hogy hányadik életévedet taposod, s időszerű-e már a kérdésed, de leveledből ítélve nagy segítségre szorulsz, ezért megteszek minden tőlem telhetőt a felvilágosításod érdekében. Hidd el, a dolog nem is olyan ördöngős. Kezdjük az alapoknál. Így minden sokkal érthetőbb lesz.

A nevedből ítélve valószínűleg fiú vagy. De biztos, ami biztos, győződj meg róla személyesen is. Ehhez légy szíves szerezd meg az Emberi test c. könyv 2. kötetét. Ha ez megvan, arra kérlek, távolítsd el testedről először a nadrágodat. Ezt legkönnyebben úgy végezheted el, ha a fent említett ruhadarab elülső részén található függőleges helyzetű zippzárat fentről lefele mozgatod folyamatosan. (NEM kell megijedni, egy kis gyakorlás után menni fog.) Ha teljesen szabaddá tetted alsó testrészedet, akkor az eléd táruló látványt légy szíves hasonlítsd össze a könyv 579. ábrájával (1047. old.) valamint az 584. ábrával (1059 old.). Ha megfigyelésed az első ábrával egyezik meg, akkor most már biztosan fiú vagy, ha pedig a másodikkal, akkor lány. (Ha netán mind a kettővel látsz hasonlóságot, akkor sürgősen forduljál orvoshoz!)

No, hát az alapokkal megvagyunk. Úgy érzem, egyelőre nincs sok értelme továbblépni, mert nem szeretnélek összezavarni. De, ha netán mégis kíváncsi vagy többre, akkor melegen ajánlom dr. Fritz Kahn: A szerelem iskolája c. remek művét, amelynek 234. oldalától újabb információkra bukkanhatsz. S ha netán ismét problémák adódnak – csak írj bátran!

Ja igen, egyébként újságunk legelső próbaszáma 1990. nov.-ben jelent meg. A második – hivatalosan az első szám pedig márciusban került az újságárusokhoz.

Csépány F. László Ózd-hódascsépányi olvasónk a Csépányi út 181-ből ezt írja:

Egy borús tavaszi napon költségvetésem teljesen tönkretéve megvásároltam a CM első számát. Hazatérve azonnal belemerültem az olvasásába, szép színes képek, jó szöveg, ez az első benyomásom, ám ekkor szerencsétlenségemre (és a számítógépem „szeme láttára") eljutottam a levelezési rovathoz, és elkezdtem olvasni. Eleinte szórakoztam rajta, de 17 óra 56 perc, 23 mp-kor eljutott tudatomig az a tény, hogy lenézik, lebecsmérlik, sőt sértegetik számítógépemet, én még túltettem volna rajta magam valahogy, de a gépem nem volt képes megbirkózni vele, motyogott valamit, majd kénytelen voltam pihentetni egy kicsit... Hogy gépem lelkiállapotát jobban átérezd, leírok egy mondatot a motyogásából, amit hozzád intézett: Ó, hogy a tehéntrágyában aszalódott szilvamagon élősködő kukac testén található baktérium rokonságába tartozó döglégy lábnyomában kinőtt fűvön legelésző kecskebaktérium szakállából kihulló szőrszálon lógó harmatcseppen is megbotránkozó öreg hölgy rokonságába lévő kisfiú számítógépének mikroprocesszorához értő szakember se fogjon veled kezet!

Mondanom sem kell, hogy leveled hasonló hatást tett rám, mint az enyém a számítógépedre, azzal a különbséggel, hogy én valószínűleg maradandó agyi károsodásokat szenvedtem tőle. Az utolsó mondat, amit még ki tudtam nyögni, valahogy így hangzott:

Hogy az a jó édes ZX spectrum klaviatúráján mászkáló döglégy hártyásszárnyán átcsillanó napfényben fürdő korcs kutyán élősködő bolha által kiszívott vér színű fonnyadt almát rágcsáló féreg kidülledt szemeivel látott galamb ürülékébe belelépett macska szellentését szagoló MDF képviselő kísértsen álmaidban életed végéig, amiért ilyen iszonyú mondatokat kell fogalmazgatnom miattad!

Anyám! Valahogy így sikíthattam fel, amint az egyik borítékot felbontva az aláírás helyén a tatai Zolika nevét pillantottam meg. S bár a levél most Pető nélkül készült el, így is körülbelül az előzőhöz hasonló színvonal jellemezte. Nem szeretném túlzottan lefárasztani az olvasókat, de azért idéznék pár részletet.

Kedves atytumor pajtás! (Sőt palytás!)

Az elmebetegeket különben is a kékgolyó (ha már hemzsegünk, akkor hemzsegjünk) utcában szokás kezelni... Ugye megtetcik engedni, that we too (tökéletes angolság) az ön álltal választott hangnemben write-ollyunk.

The nyuszpéjpör number twos appearance is azt hiszem legjobb, ha megtetcik saját szemüleg to see.) Ha még nem említettem-tük volna az egész lettert ilyen korcs nyelven fogom will be írni... Szerintem a legjobb rovat a „Tisztelt olvasók" c. elégia sikeredett (azt hiszem ennél negatívabb kritikát még sohasem kaptam) *Az én IQ-mat azonban elfelejtette megemlíteni... a felnőtt emberek 92%-a alattam van* (nem mondom, és hogyan bírod ezt szuszszal?) *Azt hiszem az én levelem a legintelligensebb, bár eddig nincs sok tartalma* (ezzel szemben később még kevesebb lesz) *Amiért tul. képpen írtam az:*

a, hogy visszaírjak

b, hogy kunyeráljak egy kis posztert, mert nekünk ez úgy kell, mint egy falat (some) poszter...

Lyally ne! Hát én'm elgoingolok személjessen ház bolondok –ova, hha ez így will be igyjot-ing in de flyucsörben. Hát nem vill-lesszing be nyugtom ot tőletek golyinelő vrálytokból uzsé csoha?!?! S még pár idézet:

Thanks a lot. Kicsit (a bit) gyűrött ez a lap azt hiszem, sokat használtam (Eltérően tőlem, hiszen én csak egyszer használtam a leveleteket, bár akkor is gyűrött lett, úgy látszik még neki is megártott az irományotok.) S a legutolsó kérdés: *Uridium 2 leirás nem lesz? A kezelését lesz szívesek leírni!*

Dehogynem lesz! Direkt a számodra készítettem végig figyelemmel tartva csúcsmagas IQ-dat.

Helyezkedjél el légyszíves a számítógépedhez kapcsolt TV vagy Monitor előtt úgy, hogy arcod a készülék képernyő felőli részével kerüljön szembe. Miután üzembe helyezted a TV-t (monitort), a számítógépedet és a drive-odat, valamivel bonyolultabb feladat fog rád várni. Ezért arra kérlek, erősen koncentrálj a következőkre s intellektuális kapacitásod egészével próbáld meg célirányosan végrehajtani a feladatokat. Ha jól megvizsgálod a drive-odat, azt tapasztalhatod, hogy a téglatest alakú, dobozra emlékeztető berendezés egyik oldalán egy kb. 14 cm hosszú, keskeny rés található. Ez a kis vályat az a hely, ahova bele kell helyezned az Uridium II c. játékot tartalmazó diskedet. Ha ez sikerrel megtörtént, már valamelyest bonyolódik a helyzet. A gép felszínén található, felülnézetből állt. négyzet, vagy téglalap alakú kisebb-nagyobb kiemelkedéseket (más néven billentyűket) a megfelelő sorrendben (nem egyszerre) kell lenyomni. Ezt mellső végtagjaidon található függelékeid – más néven ujjaid – függőleges, fentről lefelé irányuló mozgatásával érheted el. Ha sikerült a művelet, és a képernyőn a Load „Uridium II", 8,1 felirat látszik, akkor az előzőleg már ismertetett módszerrel nyomd meg a RETURN billentyűt. Ha ez is megtörtént, kezedet helyezd a JOYSTICK-re és markold meg ezt a jellegzetes alakú berendezést oly módon, hogy hüvelyk vagy mutatóujjadat – esetleg mindkettőt – a joy piros gombjaira helyezed. S ez az a pont, amikor szükséged lesz maximális összpontosításodra. Hamarosan ui. megjelenik a képernyőn az űrhajód, melyet a joy hosszú, függőleges részének mozgatásával tudod irányítani. Közben persze ne feledkezz meg a piros gombokról sem. Ezek megnyomását követően a rakéta lövedékeket fog kibocsájtani magából. Az űrhajód mindig annyiszor fog lőni, ahányszor megnyomod egymás után a gombokat. Ha a mozgatás és a lövöldözés összekombinálása netán meghaladja mechanikai és intellektuális kapacitásodat, akkor a joyt egyszerűen rakd auto fire-re. A programban az a feladatod, hogy a képernyőn mindent szét kell lőnöd. S ha netán megakadnál valahol, ne szégyelld: írd meg csak bátran!

Nagy szerencsénkre azonban szerkesztőségünk már védve van az ilyen levéliróktól, hiszen Papp Levente ezt írja:

Az 1991/I szám levelezési rovata teljesen kiborított! Hogy meri a sok LAMER seggfej ... rossz lapnak minősíteni, ezt a csúcsszuper lapot! A leírások (teljes ismertetés) nagyon jók, mert nem veszik el a játék értelmét. Nem úgy, mint a COV-ban. Mert ott pontosan le van írva, hogy melyik tárgyat hol kell felvenni... Ha lehet, ezt tegyétek bele a lev. rov.-ba! Azért, hogy üzenhessek a Top lamereknek: AKI EZT A LAPOT ÓCSÁROLNI MERI, AZ ÍRJON AZ ALÁBBI CÍMRE: PAPP LEVENTE 4701 MÁTÉSZALKA Pf. 23.

Hát akkor ennyit mára. A leveleket továbbra is szeretettel várom a címemre (BEREGI Tamás, 1025 Bp. Törökvész út 128.). A D&D rovattal kapcsolatos kérdéseket (Tihor Miklós, 1181 Bp. Városház u. 31.), a demokkal kapcsolatosakat pedig Jean (Csanoch János Letét 10% Pf 701, 1339 Bp.) címére küldjétek ezentúl, hiszen ők fognak válaszolni rájuk.

És most – engedelmetekkel elmegyek egy kicsit kiszellőztetni a fejemet.

Üdvözletem: Berrr.

Ui.

Eddig még érdekes módon nem érkeztek reakciók az áprilisi számban megjelent ódámra, de, ha az irodalom iránt fogékonyabbaknak netán kedvük szottyanna lírai műveik elküldésére, akkor szívesen várom őket.

CURSE OF THE AZURE BOND

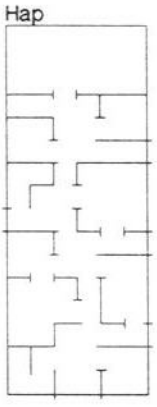
Az adventure rajongók fülében valószínűleg ismerősen cseng az SSI cég neve. Az SSI által készített szerepjátékok körébe tartozik a Forgotten Realms trilógia is, amelynek második epizódja a Curse of the Azure Bonds. Bár a Pool of Radiance végén úgy látszott, hogy minden jóra fordul, az igazi kalandok még csak most kezdődnek. Mivel egy ilyen szerepjátékról minden részletre kiterjedő leírást közölni kissé hosszadalmas dolog lenne, ezért csak azokat a lépéseket ismertetem, amelyekre feltétlenül szükség van a játék teljesítéséhez, és pár térképpel próbálom segíteni a kalandozni vágyó játékosokat. Ebből adódóan több helyszínt nem említek meg (pl. több város mellett található romváros) ezek felderítését a megszállott kalandoroknak ajánlom.

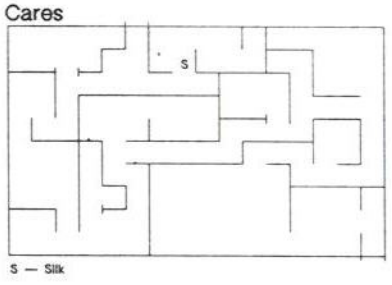
A történet a tilvertoni fogadóban kezdődik. Ébredés után karunkon kék tetoválásokat találunk. Amikor ezek a jelek felragyognak, elmént idegen befolyás alá kerül és minden parancsnak engedelmeskedünk. Eljött hát az idő, hogy körmére nézzünk azoknak, akik ezeket a zavaró jeleket elhelyezték rajtunk. Mindenekelőtt látogassuk meg a fegyverkereskedést, ahol csapatunkat felfegyverezhetjük. Ezt követően nézzünk körül a város többi részén is, különös tekintettel a templomra. A kocsmába érkezve az agresszív játékosok megverhetik a kocsmárost. Előbb vagy utóbb konfliktusba keveredünk a várost őrző katonákkal. Adjuk meg magunkat, hogy némi fegyveres kísérettel a tilvertoni tömlöcbe kerüljünk. Szabadulásunk Tilvertonból a mellékelt térkép segítségével nem lesz túl nehéz. Következő állomásunk Zhentil keep lesz.

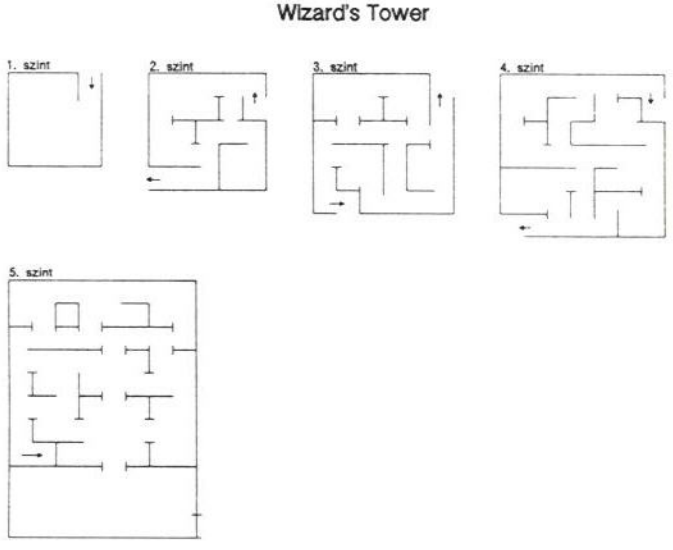
A városban kisebb vagyont gyűjthetünk és erősíthetjük karaktereinket. Tapasztalatunkat a békésen éldegélő városlakók lemészárlásával növelhetjük. A legyőzött varázslókon található csuklóvédőket (bracers) 9000 aranyért értékesíthetjük. Ha kellőképpen megerősödtünk, folytathatjuk utunkat. Indulás előtt térjünk be a Magic Shop-ba és együnk meg mindent, ezeknek a mágikus erejű tárgyaknak később még nagy hasznát vesszük. Utunk során találkozunk egy jó szándékú hölggyel, aki elvezet minket a város másik végére. Kísérőnk egy börtönbe zárt férfi cellája előtt válik meg tőlünk. A férfi kiszabadítása után ismét találkozhatunk egy nővel, aki a város alatt húzódó labirintusrendszer urához, Dexamhoz vezet. Dexam eltüntet egy jelet a karunkról. Következő dolgunk elhagyni a nem éppen barátságos labirintust. Utunk során találkozunk egy Beholder nevű figurával (érzésem szerint ő az egész játékban a legnehezebben legyőzhető ellenfél) aki egy Medusa és egy falka Minotaur társaságában próbál a porba tiporni bennünket. Ha ezt a csatát megnyertük, már csak néhány kisebb egység fogja keresztezni utunkat a kijáratig. Ha szerencsésen kijutottunk, utunkat folytassuk Yulash felé. A városba érkezve az őrök a parancsnok elé vezetnek bennünket. A megérkezésünkkor szökni próbáló Zhentil Keep-i kémeket tegyük ártalmatlanná. Ezután látogassuk meg Moandert föld alatti rejtekhelyén. A labirintusban két újabb lény csatlakozik hozzánk, akik a csatákban nagy segítségünkre lesznek. Keressük meg az alsó szinten lévő Moandert, aki ismét levesz egy jelet a karunkról. Miután megöltük, érzésünk szerint kirabolhatjuk a templomot (nézzünk alaposan körül az oltárnál).

Ezután nincs más dolgunk, mint a labirintus felső szintjén található kijárathoz sietni és így elhagyni Yurasht. Ezután látogassuk meg Hap városát.

Úton Hap felé Standing Stone-nál, találkozhatunk legfőbb ellenfelünkkel, Tyranthraxus-sal. Tyranthraxus nyugtázza, hogy két varázslót már hidegre tettünk, és azt tanácsolja, hogy a harmadik megölése után térjünk vissza hozzá.







Első feladatunk Hap felszabadítása lesz az idegen hordák uralma alól. Ebben egy Akabar Bel Akas nevű varázsló is segítségünkre lesz, miután csatlakozik hozzánk. A kitűzött célt a város végében székelő ellenfél lemészárolásával érhetjük el. A városlakók szépen megköszönik jó cselekedetünket és mintegy mellékesen megemlítik, hogy ha már erre járunk, megtisztíthatnánk a város mellett található barlangrendszert az idegenektől. Ilyen szép kérésnek nem lehet ellenállni, így hát nézzünk körül a barlangban. Itt keressük meg Silk-et, aki egy jelet helyez el papunk kezén. A jel segítségével több ellenőrzési ponton átjuthatunk. A barlangból kijutva a varázslók tornyába (Wizards Tower) kerülünk. A torony tetején találkozunk az ott éldegélő varázslóval. Mielőtt megölnénk, a varázsló egy újabb jelet tüntet el karunkról.

Miután végigküzdöttük magunkat a torony öt szintjén, hagyjuk el a várost és ismét látogassuk meg Tyranthraxust. Tyranthraxus Mith Drannorba távozik, így hát kövessük mi is. Keressük a városban lévő templomot, ahol ismét találkozhatunk Tyranthraxus-sal. Amikor a városban cirkáló őrjáratokkal találkozunk, és azok mesterünk neve felől érdeklődnek, válaszunk Tyranthraxus neve legyen, és ekkor sértetlenül tovább mehetünk. A templomban már vár ránk legfőbb ellenfelünk, aki megérkezésünkkor ránk küldi bérenceit, majd angolosan távozik a templom második szintjének északkeleti részébe. Menjünk utána és öljük meg. Tyranthraxus halála után az utolsó jel is eltűnik a kezünkről, és megnézhetjük a játék végét.

Végezetül néhány tanács:

- a játék során jó hasznát vehetjük „főállású" varázslónk mellett egy harcos varázslónak is
- csata után mindig vizsgáljuk meg a megölt ellenfeleink tárgyait, mert értékes tárgyakat (gyűrűk, fegyverek, varázspálcák stb.) és pénzt találhatunk
- és végül a legfőbb tanács: sűrűn mentsük ki a játékállást!

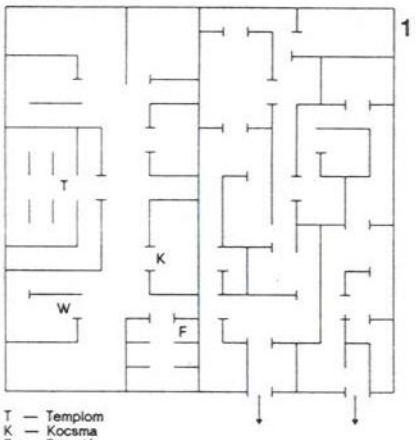
Ez volt a Curse of the Azure Bonds leírása.

Mint már az elején említettem, a játékban még sok mindent ki lehet deríteni, de ezt már a játékosokra bízom. A szerepjátékok szerelmeseinek pedig jó hír, hogy megjelent a cég legújabb játéka, a Buck Rogers.

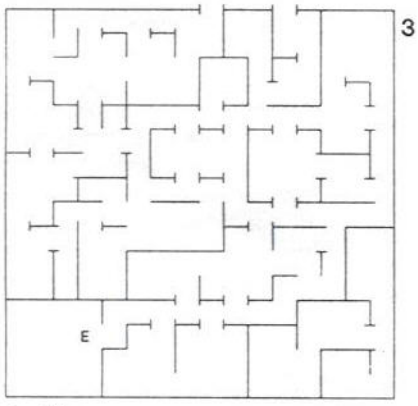
Sir Thomas

CURSE OF THE

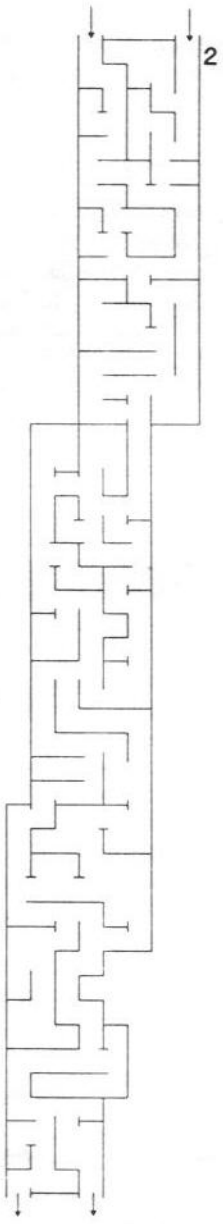
Tilverton



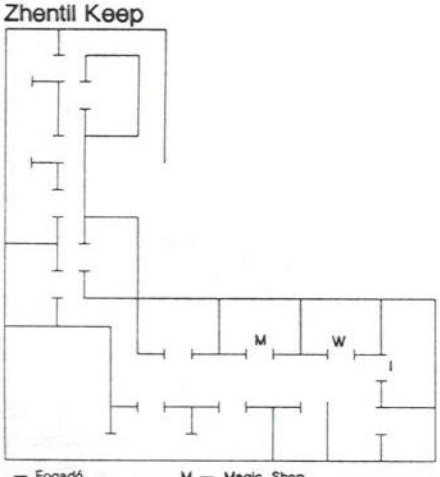
T — Templom
K — Kocsma
F — Fogadó
W — Fegyverkereskedés



E — Kijárat

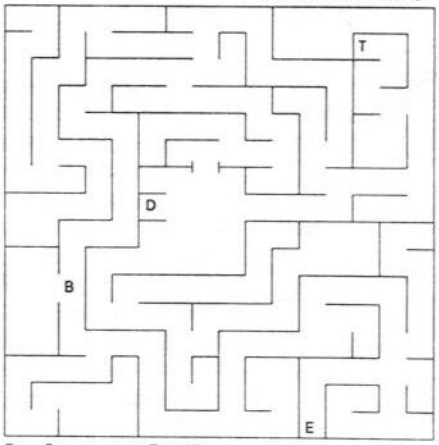


Zhentil Keep



I — Fogadó
W — Fegyverkaraskedés
M — Magic Shop

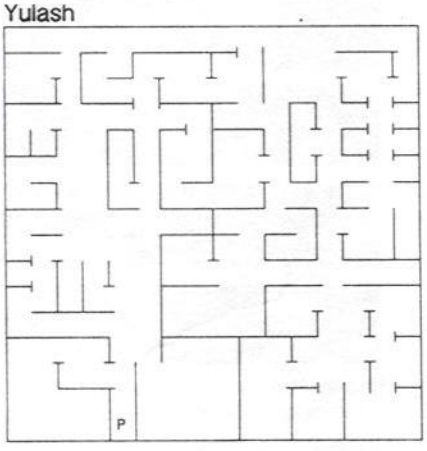
Dexam's Maze



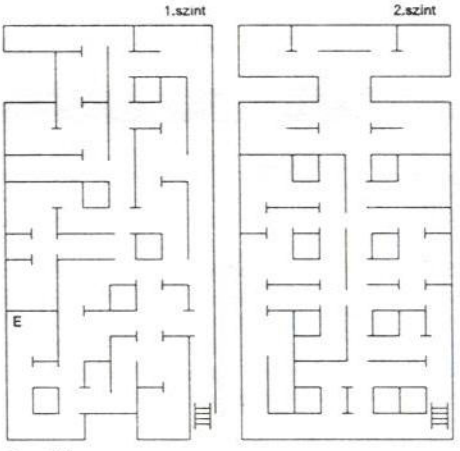
D — Dexam
B — Beholder
T — Kincs
E — Kijárat

AZURE BOND

Yulash

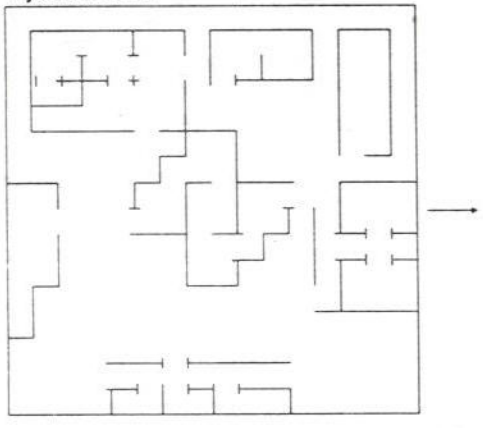


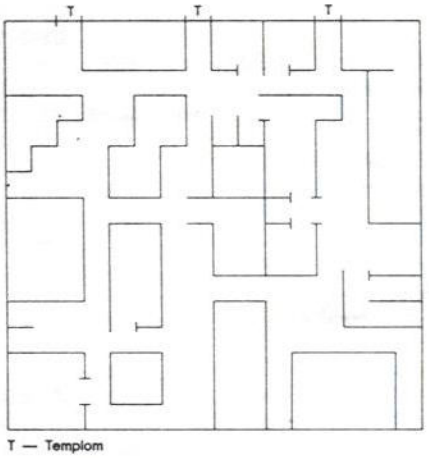
P — Pit



E — Kijárat

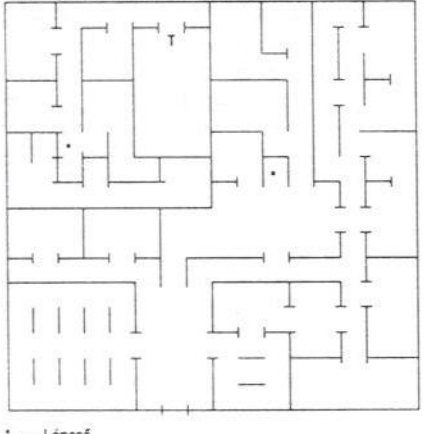
Myth Drannor





T — Templom

Temple of Tyranthraxus



• — Lépcső
T — Tyranthraxus

MAQUES

Hi!

Itt van MAQUES bácsi egy kis segítséggel a béna játékosok és felhasználók számára.

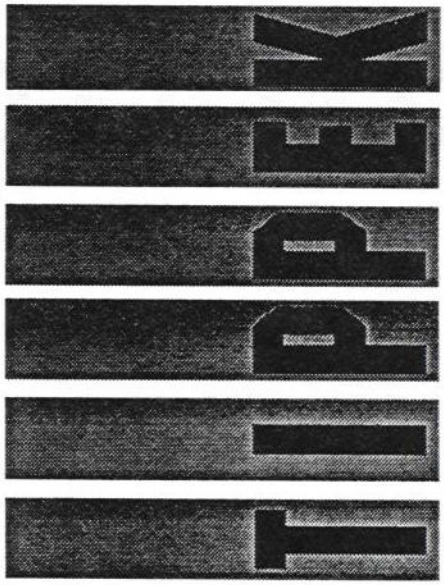
Több mint félszáz POKE-kal, örökélet, – idő, – töltény stb., vagy kódkérés kiiktatásával.

Mindenki szerezzen be egy Norton Utility-t vagy PC Tools-t esetleg valami Pascal-t de a GWBASIC is megteszi (eredeti DOS lemezen lelhető fel).

A POKE-ok beirkálásához nem kell semmi más, csak a fent említett programok közül valamelyik, ez az oldal és természetesen az a stuff amit kinozni akarunk.

A következő oldalakon maguk a POKE-ok helyezkednek el, magyarázat azután beviteli módszerek.

programnév	filenév		hossz	hova	mit	*	mit csinál
1942	bh	.exe	148064	11367	9090	7503	kód
688	game	.exe	103885	24410	EB31	?	kód
arkanoid	arkanoid	.exe	40960	224	EB04	FE0E	öröklabda
arkanoid	arkanoid	.ptl	23118	451	EB04	FE0E	öröklabda
arkanoid2	revofdoh	.dat	74537	32673	C3	FE	öröklabda
atomix	game	.exe	86848	83223	start level (1–30)		
atomix	game	.exe	86848	84627	EB02	FE0E	örökidő
bananoid	bananoid	.exe	23808	20142	EB02	FF0E	öröklabda
barbarian	barb	.exe	67216	19943	9090	FEC8	örökélet
battlechess1	chess	.exe	83415	32215	EB01	?	kód
battlechess2	chess	.exe	129551	55312	EB	?	kód
battlechess2	setup	.exe	28789	2613	EB37	?	kód
buckrogers2	start	.exe	67619	963	EB0C	?	kód
cat	cat	.exe	55067	34316	EB	74	
+				37332	EB	74	
+				37612	EB	74	örökélet
centurion	ov10	.ov1	96272	1302	EB	74	kód
centurion (lementett állás)		?.csv	1780	1530	FFFF	x	65535 pénz
comic	comic	.exe	46458	7813	EB02	FE0E	örökélet
&				7962	EB02	FE0E	örökenergia
crime wawe	cw	.exe	7111	4890	EB0B	?	kód
&	cc02	.exe	94528	61131	0	1	
+				60915	0	1	örökélet
&				60564	0	1	örökrakéta
&				60722	0	1	öröktöltény
deathtrack	dtrack	.exe	177687	10973	EB	75	kód
defender of the crown	doc	.exe	71168	30947	EB	74	örökenergia (kardozásnál)
dragon strike	main	.exe	60753	39091	EB12	?	kód
f16	ground	.ov1	64211	46714	EB25	7506	kód
gunboat	gunboat	.exe	141333	10239	9090	7503	kód
gunship	start	.exe	74427	9941	6E	A1	kód
mean street	ms	.exe	122951	107653	EB07	?	kód
oil imperium (EGA)	oilega	.exe	?	23689	9090	?	
+				23694	0	?	kód
outrun	outrun	.exe	85568	17489	0	1	örökidő
packman	packman	.com	37120	9114	90	48	örökélet
populous (EGA/VGA)	populous	.exe	84959	56139	EB49	7F0E	kód
prince of persia	prince	.exe	123340	49919	EB04	FF0E	idő
&				33641	EB68	?	kód
railroad	rr?.sve		x	14152	FF7F	x	sok pénz
shamus	shamus	.com	32768	30946	EB02	FE0E	örökélet
simcity	simcity	.exe	190879	135452	9090	7403	kód
street rod	sr	.exe	259785	15393	EB	75	kód
street rod (lementett állás *.sve)			x	16	FFFF	x	65535 pénz
supergoose	goose	.exe	53689	9513	EB02	FF0E	örökélet
supergoose	goose	.exe	53689	9831	EB0B	FF0E	örökrakéta
test drive 3	td3	.exe	137845	53189	EB04	FE0E	örökélet
the third courier	ttc	.exe	172910	67848	9090	7503	kód
vette	vette	.exe	248173	245393	EB	74	kód
windwalker	wind	.ovl	18816	2684	EB	74	kód
xenon2	xenon2	.exe	123501	17506	C3	74	örökenergia
xonix	xx	.com	8576	6553	90	48	örökélet
zany golf	zany	.com	63153	36405	9090	FEC8	öröklabda
zany golf (tandy)	tzany	.com	65167	38419	9090	FEC8	öröklabda



Megjegyzések:

1. Némely file hossza eltérhet a leírtaktól:

a) különböző tömörítési fajták (PKLITE, LZEXE, EXEPACK) okozhatják. A fent említett file-ok vagy exepack-kel vannak tömörítve, vagy tömörítés nélkül vannak. Amennyiben file-unk az első kétfajta tömörítővel van tömörítve, használjuk a PKLITE–x filename.ext vagy az UNLZEXE filename.ext.

b) a program terjedése közben gyarapodott/összement (intro-k, kisebb módosítások, más verzió, nem ismert tömörítő, hiba, villamcsapás, kistesó stb.)

c) vírus. (Ettől még a POKE működik.)

2. programnév: a program neve (LAMEREK figyelem!)
filenév: az átírandó file neve
hossz: az átírandó file hossza
hova: az a byte amelyet át kell írnunk (decimális)
(>LAMERS: 10-es számrendszer)
mit: a beírandó byte(ok) hexadecimális
amennyiben több byte szerepel, úgy egymás után kell beírni őket
(>LAMERS: nem ugyanarra a címre!!!)
*: mi volt ott eredetileg (lásd lejjebb)
mit csinál: hatása (örökélet, – energia, – idő stb.)
kód=nem fog kódot kérni vagy bármit elfogad.
lejjebb: – amennyiben nem azt a byte-ot találjuk a jelölt helyen, akkor (>LAMERS: nézzük meg újra a file nevet, hosszát, offsetjét [<ez az ahol át kell írni] de inkább) ne próbálkozzunk
– amennyiben a file neve nem stimmel akkor próbáljunk hasonló hosszúságú file-t keresni (>LAMERS: lehetőleg ahhoz a játékhoz tartozót) (pl.: game.exe helyett lehet start.exe)
– amennyiben a fent említett esetek együtt fordulnak elő, akkor mondjunk le a program átírkálásáról (>LAMERS: menjünk le a játszótérre homokozni és dicsekedjünk el, hogy annyi eszünk van mint egy marék lepkének,vagy tárcsázzuk a microwave (mikrosütő) billentyűzetén az 576-576-ot, vagy aknázzuk alá magunkat és mozogjunk, de a kettő végül is ugyanaz.)

3. jelek:
+ = az említett 'POKE'-okat együtt kell aktivizálni
& = egyéb opció ugyanahhoz a file-hoz (örökélet & energia)
? = a *-os oszlop alatt. Eredetileg ott lévő byte el lett felejtve (csak a kódkéréses játékoknál) mivel a kód-

kérés ki- és bekapcsolásának semmi értelme, ezeket egyből át is írtuk, a régi értékkel nem törődve. Általában 74xx v. 75xx, esetleg EB van ott, ezekről átírás előtt készítsünk másolatot, majd próbáljuk ki. Ha szerencsénk van, akkor működik.

A következőben a POKE bevitelének több különböző módját fogjuk bemutatni szájbarágós stílusban (Dedicated: Capt. B.L.I.P. jr. The Gods of Lamers!).
Példa:
Tételezzük fel, hogy az átírandó file-nak 'vette.exe' a neve, 248173 hosszú és 245393-ra kell (hex) 'EB'-t beírni a (hex) '74' helyére.

Sector és maradék kiszámítása (PC Tools-hoz).
(Aki nem PC Toolst használ az ezt a részt átugorhatja.)
Töltsünk be egy BASIC-et (GWBASIC, TURBO BASIC stb.), vagy használjunk mezei számológépet.

```
>   ? 245393/512          : rem a file illető sector-
>    479.2832               jának kiszámolása
>   ? 245393-512*479      : rem maradék
>    145
```

(Ez azt jelenti, hogy a programnak a 479. absolute sector 145. (dec) byte-ját kell átírni.)

PCTOOLS R4.11

pct (ools)
nyomjunk meg egy gombot
válasszuk ki a file-t
nyomjuk meg a 'E' (view/Edit)
menjünk a 479. sectorra
nyomjuk meg az 'F3'-at (edit sector)
menjünk a 145. byte-ra
hasonlítsuk össze az ott lévő byte-ot hexa '74'-gyel
ha nem egyezik akkor itt hagyjuk is abba.
Változtassuk meg a 145. byte-ot 'EB'-re (hexa)
nyomjuk meg az 'F5'-öt, hogy ráírja a változásokat (update)
nyomjunk meg egy gombot
nyomjuk meg az 'Esc'-et
nyomjuk meg az 'Esc'-et
nyomjuk meg az 'Y'-t.

PCTOOLS 5.0, 5.5, 6.0.

pcshell
válasszuk ki a file-t
nyomjuk meg az 'X'-et (hexeditor)
menjünk a 479. sectorra
nyomjuk meg az 'E'-t (Edit)
menjünk a 145. byte-ra
hasonlítsuk össze '74'-gyel
ha nem egyezik akkor itt hagyjuk is abba.
Változtassuk meg a 145. byte-ot 'EB'-re
nyomjuk meg az 'F5'-öt
nyomjuk meg az 'Esc'-et
nyomjuk meg az 'Esc'-et
nyomjuk meg az 'X'-et (exit)

Norton Utility 4.0, 4.5.

nu vette.exe
menjünk a 245393-as címre
hasonlítsuk össze az ott lévő byte-ot '74'-gyel
ha nem egyezik akkor itt hagyjuk is abba.
Változtassuk meg a byte-ot 'EB'-re
nyomjuk meg az 'Enter'-t
válasszuk ki a 'Write changed data'-t és nyomjuk meg az 'Enter'-t
nyomjuk meg az 'Esc'-et
nyomjuk meg az 'Esc'-et

Norton Utility 5.0.

diskedit vette.exe
menjünk a 245393-as címre
hasonlítsuk össze '74'-gyel
ha nem egyezik akkor itt hagyjuk is abba.
Változtassuk meg az itt levő byte-ot 'EB'-re
nyomjuk meg az 'Enter'-t
válasszuk ki a 'Write'-ot és nyomjuk meg az 'Enter'-t
nyomjuk meg az 'Esc'-et
nyomjuk meg az 'Enter'-t

PASCAL

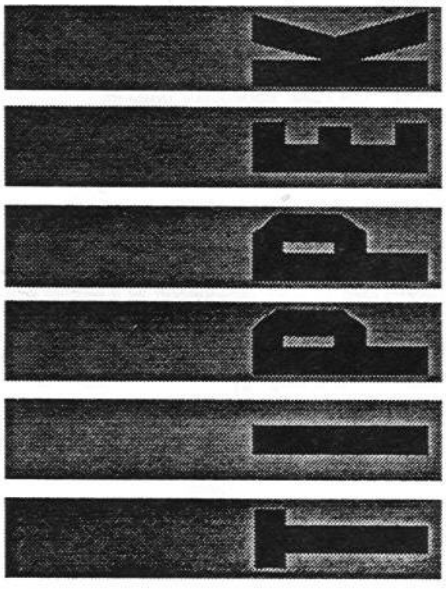
```
var f:file of byte;
    b:byte;
    c:integer;
begin
    b:=$EB;
    assign(f, 'vette.exe');
    reset(f);
    seek(f,245393);
    write(f,b);
    close(f);
end.
```

GWBASIC

```
10 LET F$="vette.exe"
20 OPEN "R",1,F$,1
30 FIELD 1,1 AS OK$
40 GET 1,245393+1
50 IF ASC(OK$)<>&h74 THEN STOP
60 RSET OK$=CHR$(&hEB)
70 PUT 1,245393+1
80 CLOSE 1
```

Ennyit mára a programátirkálások tudományából, legközelebb újra jelentkezünk, ha összegyűlik megfelelő mennyiségű POKE. Kérdéseket, javaslatokat, megjegyzéseket, levélbombákat a MAQUES Software-nek lehet címezni a Computer Mánia címén. Kéretik a bombákat 17.00-tól 19.00-ig időzíteni! (Olyankor csak Captain B.L.I.P. jr. van benn.)

MAQUES software



Az örökéletek bepötyögésével rengeteg gond szokott előfordulni.

Például akkor, ha az adott POKE csak multiface ill. micro-poker segítségével vihető be a kedvenc játékunkba. Ez az indulás után össze-vissza „pakolgatja" (LDIR-ezi) az egyes programrészeket és így, a – nem a játék futása közben megkeresett – POKE bevitele elég sok gondot okoz. Természetesen a multiface-szel (mikropoker-rel) rendelkezők előnyben vannak, mivel akadnak olyan játékok, amelyekben minden szintet külön be kell POKE-olni. Na persze, aki veszi a fáradtságot és „nagyon profi", akkor az egyes szinteket külön-külön betöltögetve, némi kutatás után is örökéletesítheti.

(Ebbe nem szabad belebonyolódni, mert előbb-utóbb földhöz vágod kedvenc Specy-det és veszel egy Amigát. De kérlek, ilyet sohase tegyél, te HŰ spectrumos!)

A másik dolog, amely nagy gondot szokott okozni, a crackerek (és lamerek) által levédett basic, illetve gépi kódú betöltők, amikbe igen gyakran nem vagyunk képesek belenyúlni.

Az előbbi gondok és egyéb tapasztalatok miatt úgy gondoltam, hogy nem árt néhány régi és új program örökéletes basic és gépi kódú listáját is leközölni a rengeteg miltiface-es POKE mellett.

```
–CASTLE MASTER II. (THE CRYPT)–
10 REM poke by Frontway
20 CLEAR 25000
30 LOAD" "CODE:POKE 23681,1:RANDOMIZE USR 29184
40 POKE 23739,111:LOAD" "CODE
50 REM örök energia:POKE 48996,182
60 CLS:LOAD" "SCREEN$
70 RANDOMIZE USR 27136

–PRISON RIOT 48/128K–
10 REM poke by Thomas P.
20 CLEAR 25047
30 LOAD" "CODE:LOAD" "CODE
40 RANDOMIZE USR 25086
50 REM örök töltény:POKE 35409,0
60 REM örökélet:POKE 35475,0
70 LOAD" "CODE 16470
80 RANDOMIZE USR 25089

–MARSPORT–
10 REM poke by Ignac T.
20 CLEAR 24099
30 LOAD" "SCREEN$:POKE 23739,111:LOAD" "CODE
40 REM sérthetetlenség:POKE 45529,0
50 RANDOMIZE USR 26980

–TIME MACHINE–
10 REM poke by Frank Oravecz
20 CLEAR 24669
30 LOAD" "SCREEN$:POKE 23739,111:LOAD" "CODE
40 REM örökélet:POKE 47494,0
50 RANDOMIZE USR 24670

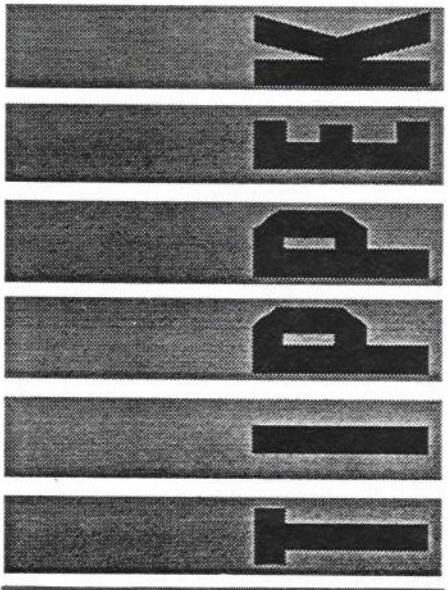
–RICK DANGEROUS II.–
10 REM poke by Sir Richard W.
20 CLEAR 24575
30 FOR i=23296 TO 23322:READ a:POKE i,a:NEXT i
40 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62,255,55,205,86,5,221,
   33,0,96,17,254,158,62,255,55,205,86,5,201
50 REM örökélet :POKE 35376,0
60 REM örök lövés:POKE 38303,0
70 REM örök bomba:POKE 39745,0
80 RANDOMIZE USR 31361

MULTIFACE POKECITY
–TEENAGE MUTANT HERO TURTLES–
POKE 53774.0 örök energia
```

Ha játék közben lenyomod a következő (CAPS LOCK, GRAFIKUS CURSOR, EDIT,G és a H) gombokat és megjelenik a CHEAT MODE felirat, akkor szintén örök energiát nyerhetsz.

–LA ESPADA SAGRADA–
level 1–2 POKE 56792,0 örökélet
POKE 57394,0 örök víz
level 3 POKE 60573,0 örökélet
POKE 61085,0 örök víz
Dassword kódok: RECUERDA

ATAHUALPA
MACHUPICCHU
–TWIN WORLD–
POKE 62012,0 örök lövés
POKE 60942,182:POKE 60906,182 örökélet
–GREMLINS II.–
level 1. POKE 35622,182 örökélet
level 2. POKE 34363,182 örökélet
level 3. POKE 35214,182 örökélet
level 4. POKE 34398,182 örökélet
–SLY SPY THE SECRET AGENT–
POKE 30365,182 örökélet
–MIDNIGHT RESISTANCE 48K–
POKE 36480,0 örökélet
–DELIVERANCE (STORMLORD II.)–
level 1. POKE 27489,0 örökélet
level 2–3. POKE 27492,0 örökélet
–DESTINY MISSION–
POKE 37245,201 sérthetetlenség
–HOSTAGES 48K–
POKE 36662,0 sérthetetlenség
–SIM CITY–
POKE 36759,255:POKE 36760,255:POKE 36761,90 pénz
–BLINKY'S SCARY SCHOOL–
POKE 53456,0 örökélet
POKE 51424,0 örök energia
–BACK TO THE FUTURE II.–
POKE 48649,183:POKE 44306,0 örök energia
POKE 47998,0:POKE 48710,0 örökélet
–MAD MIX II.–
POKE 42018,182 örökélet
–FORGOTTEN WORLDS 48K–
POKE 35722,0 örök energia
POKE 35741,0 örökélet
–TOTAL RECALL only128K–
POKE 43401,201:POKE 43547,201 sérthetetlenség
POKE 25360,0 örök idő



SPECTRUM POKEMÁNIA

–DIZZY 4.(MAGICLAND DIZZY)-poke by TFF TEAM
Az örökélethez gépeljük be a következőket:
10 FOR i=23300 TO 23311:READ a:POKE i,a:
NEXT i
20 DATA 62,182,50,183,115,42,0,192,229,195,234,93
RUN
Ezután töröljük ki mind a két sort és írjuk be sorszám nélkül:
CLEAR 24000:LOAD" "CODE ENTER
Betöltés után pedig:
POKE 24038,205 ENTER
POKE 24039,4 ENTER
POKE 24040,91 ENTER
RANDOMIZE USR 24000 ENTER
–LITTLE PUFF IN DRAGON LAND–
10 REM poke by Mr. Ignac
20 CLEAR 29000
30 FOR i=23296 TO 23322:READ a:POKE i,a:
NEXT i
40 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62,255,55,205,86,5,221,33,204,116,17,52,139,62,255,55,205,86,5,201
50 RANDOMIZE USR 23296
60 POKE 53023,0:POKE 53024,0:POKE 53025,0
70 RANDOMIZE USR 52800
Kérlek, írjátok meg, hogy mely programokba nem tudjátok beírni az örökéletet, és amennyiben meg tudjuk oldani, egy hasonló kis BASIC prg. segítségével, akkor közreadjuk itt a POKEMANIÁ-ban.

MULTIFACE POKEMANIE

–SATAN 1–
POKE 46589,0 örökélet
POKE 46264,182:46383,182:46389,182 örök energia
–SATAN 2–
CODE:01020304 POKE46523,0 örökélet
POKE 44801,182:44820,182:44551,182 örök energia
–NIGHTBREED–
LEVEL 1. POKE 40572,183 örökélet
POKE 40428,0 örök energia
LEVEL 2. POKE 44001,0 örökélet
POKE 44086,0 örök energia
–F.I.R.E– POKE 61169,24:61912,24 sérthetetlenség
–GOLDEN AXE– POKE 43010,182,45660,0 örökélet
–DIZZY 4.– POKE 29623,182 örökélet
–STRIDER 2.– POKE 33130,0 örökélet
–DICK TRACY– POKE 28131,201:28165,201, 28193,201:28309,201 sérthetetlenség
És végezetül két super cheat:
–TOTAL RECALL– A high score táblába írd be, hogy THE END IS NIGH, és ezután a játék közben nyomd meg az A.S.L billentyűket és a tetszés szerinti pályával játszhatsz.
–YOGI BEAR AND THE GREED MONSTERS– Játék közben nyomd meg egyszerre a QWASDFG billentyűket és többé nem fog fogyni az energiád.

HIRDETÉSEK

Itt a legfrisebb programok C64-re és PC-re nagy választékban! Listát küldök, válaszborítékot kérek.
Cím: Völfinger Sándor, 8500 Pápa, Muskátli u. 2.

Rendelje meg! C64-hez Cartridge tape, FINAL CARTRIDGE 3 és FLOPPY DISKEK széles választékban megrendelhetők. Válaszborítékért tájékoztatót küldünk.
Lionsoft – 8000 Székesfehérvár, Lehel u. 55.

ENTERPRISE programozó csapat társat keres. Olyat, aki minőségi zenét tud írni, nem árt, ha programozni is tud! Erre a címre írj:
Baráth Endre, 8400 Ajka, Korányi u. 22.

AMIGÁN programokat cserélek és eladok (25 Ft/DISK) IBM PC/XT+WINCHESTER eladó (1 floppy+winchester, vagy két floppy, winchester külön, monitor, egér stb. Árajánlatot a köv. címre kérek:
Baki Ádám, 1091 Budapest, Üllői út 179.

Eladó felszámolás miatt 1 db mikro-s joystick (Challenger) és 15 db C64 programkazetta (ennyi maradt). Keresek angol szlogen szótárt megvételre. Érdeklődni:
Chris Fodor, 6622 Nagymágocs, Szántó K. J. u. 16.

C64-re '90-es és '91-es programokat (pl.: Time Machine) eladok v. cserélek disken. Egy lemez oldal 30 Ft. '83–'91-es programok kazettán 365 Ft, egy kazetta posta költséggel. Válaszboríték nem akadály!
Hámori Dávid, 8800 Nagykanizsa, Sugár u. 34.

Originál 3,5 NoName DS–DD lemezek eladók: 75 Ft/db.
Lajos Róbert, 6723 Szeged, Szilléri sgt. 24/A II/6 Telefon: (62) 28-199

Ha valamelyik Amigás még nem tudná, megjelent az AMIGA MAGAZIN! (magyar nyelvű)
60 oldal, 148 Ft. Nem olcsó de megéri!!! (Aki nem képes havonta 148 Ft-ot áldozni a gépére azt nem is igazán érdekli az AMIGA.)
Megrendelhető levélben: 1075 Budapest, Tanács krt. 5/C

ATARI 800 XL-re kazettás magnókhoz új turbósító módszer (2270 Bd gyorsaság). Programok nagy választékban. Érdeklődés esetén válaszbélyeget kérek.
Juhász József, 3580 Tiszaújváros, Munkácsy u. 2. II/3.

C64 floppyval eladó. Érdeklődni:
Brandt Tibor, 1181 Budapest, Csontváry u. 7.

C64 kazettára keresek: többfunkciós program nyilvántartót (nem Basic!) + SOFT–ROM IC alkalmazásról tájékoztatót + ált. iskolai oktatóprogramokat főleg játékos formában + eladó SUP. GAMES CARTRIDGE doboz nélkül 900 Ft-ért
Farkas Gábor, 3000 Hatvan, Horváth Mihály út 3.

C64-es programjaimat kínálom fel cserére, lehetőleg lemezen. Várom a régi cserepartnereim jelentkezését is! Listával ellátott leveleket várok! Csak cserélek!
Hika György, 6724 Szeged, Sárosi u. 1/A

C64 ACTION REPLAY cartridge, újságok, könyvek eladók! Amiga programcsere, -adás! Playhelp jelvény, poszterek kérő angol szöveg, Amiga zenék kazettán, Amiga memóriabővítő eladó!
Gömöri János-PLAY HELP SECTION SHOP OF APS: 5553 Kondoros, Bajcsy-Zs. u. 24.

. Spectrumra új (90–91) és színvonalas programokat cserélek.
Szabó Krisztián, 7800 Siklós, Ságvári tér 33.

C64 (Resetg.) + 1541/II floppy + magnó + 2 db joy

HIRDETÉSEK

+ 60 db teli disk + 15 db teli kazetta egyben eladó. Irányár 45 000 Ft.
Kátai Tamás, 6900 Makó, Szegedi u. 9–13. D4/14

MSX rendszerű és Yamaha CX5M számítógépekre programokat cserélek.
Jancsurák István, 3528 Miskolc, Dráva u. 7. Tel.: 06-46-80251

Eladó C64 + magnó + 20 db programkazetta utántöltős programokkal. Csak együtt eladó! Érdeklődni:
Sashegyi Zsolt, 7625 Pécs, Magaslati út 45. Tel.: 30-487

Amigához eladó originál 3,5" disk 65 Ft/db.
Roskó Balázs, Tel.: 1-606-661

Commodore 64-re színvonalasabb programokat cserélek kazettán.
Mátéfi Gergely, 8220 Balatonalmádi, Baross G. út 50.

Eladó C64-re gyári lemezen: Impossible Mission II. és Street Sports Baseball 450 Ft/db, 100 db-os lemeztartó 64-es játéklemezekkel együtt eladó 6700 Ft.
Matalik Krisztián, 3035 Gyöngyöspata, Szücsi út 11.

Eladó Commodore plus 4 + magnó + botkormány + 400 program.
Papp Gábor, 1051 Budapest, Dorottya u. 3. II. 3.

Eladó C64II floppyval, magnóval, programokkal, könyvekkel 35 000 Ft-ért.
Pados Ferenc, 1174 Budapest XVII., Szilágyi u. 65.

AMIGA lemezek csak 850 Ft/10 db. Magyar nyelvű szakkönyvek kaphatók.
Haár László, 1133 Budapest, Dráva út 11. T.: 1732-008

1990–91-es programokat C64-re cserélek. Csak *lemezen!*
Abagi Csaba, 5700 Gyula, Hétvezér utca 4.

IBM XC programot cserélnék.
Tel.: 120-6163

C64 programcsere lemezen. Keresem: POWERPACK I., II., SLEDGEHAMMER I., II.
Magyar Bálint, 8200 Veszprém, Zrínyi u. 13/A tel.: 80/28-559

ENTERPRISE programok eladók, válaszborítékért listát küldök. Kb. 2000 program, sok kedvezmény, ajándékok.
Cím: Zemen László, 1104 Budapest, Kada u. 141. fszt. 9.

Használt AMIGA 500-at vennék. Árajánlatokat a következő címre kérek:
Halek Zsolt, 1211 Budapest, Kossuth L. u. 101/B VII. 21.

Amiga alapgép, memóriabővítő, külső drive, Action Cartridge, monitor stb. eladó külön is.
Tel.: 164-5442

C64, FC3 és Action Replay MK cartridge, eprom égető, IC-tester, hangdigitalizáló eladó.
Tel.: 164-5442

Szuper ajánlat igényesnek!
Eladó C64/II. floppy 1541/I. (GERMANY), 100 lemez (tele 89–90-es játékokkal), magnó, 12 kazetta (tele játékokkal pl.: Untouchables, Vendetta stb.), 3 gyári játékkazetta, MPS 801 printer, Super games cartridge, szakirodalom, játékleírások. Mindegyik megkímélt állapotban. 50 000 Ft. Alkudni lehet! Lehetőleg egyben. Amigára csere lenne a legjobb.
Pethe Zsolt, 8200 Veszprém, József Attila u. 24. Tel.: (06-80) 20-772.

STREET ROD

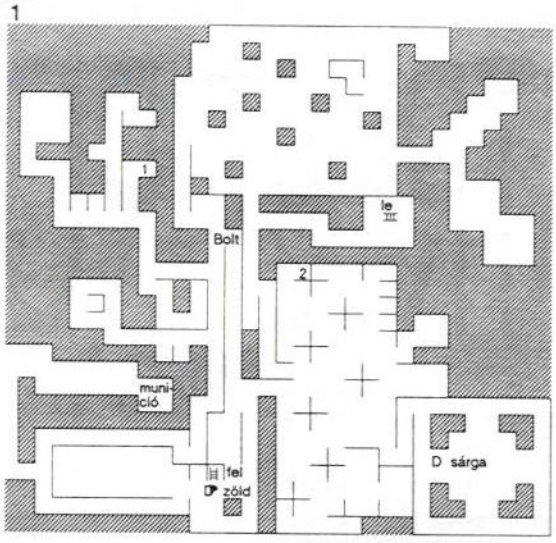
GÉPTÍPUS IBM

Page	Car Key	Car Item
1	red	–
2	orange	brown
3	dark blue	dark purple
4	pink	yellow
5	light green	–
6	light blue	orange
7	dark green	dark blue
8	brown	grey
9	light purple	pink
10	orange	yellow
11	grey	light blue
12	red	grey
13	dark purple	–
14	dark blue	dark green
15	light green	light purple
16	pink	brown
17	yellow	–
18	grey	red
19	light blue	dark purple
20	light green	orange
21	dark blue	–
22	light purple	light blue
23	dark green	yellow
24	brown	–
25	red	–
26	grey	–
27	light green	–
28	orange	–
29	dark purple	–
30	light blue	–
31	pink	–
32	light purple	–
33	dark blue	–
I	light green	light blue
II	grey	light purple
III	yellow	light green

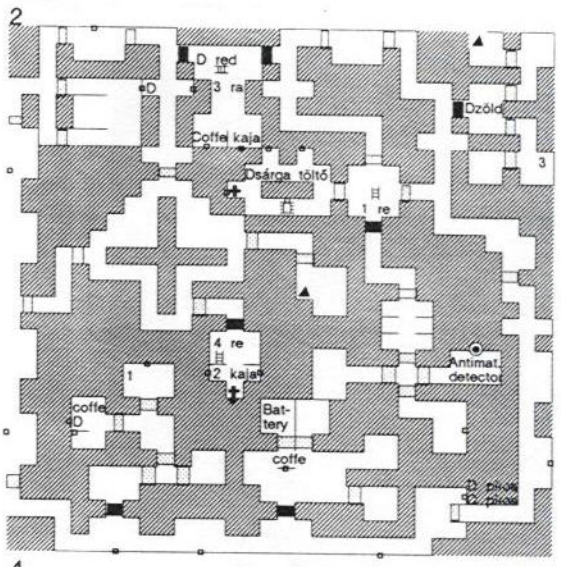
Samu & Samu

XENOMORPH

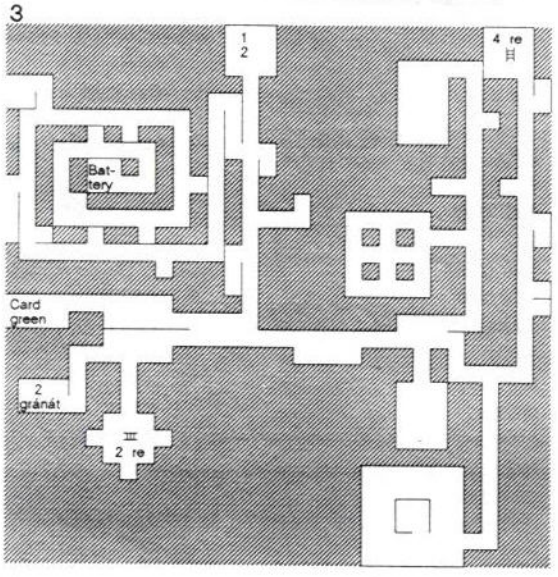
1



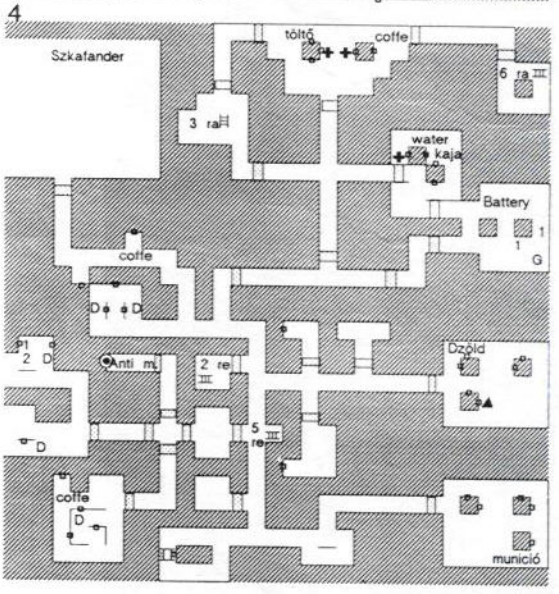
2



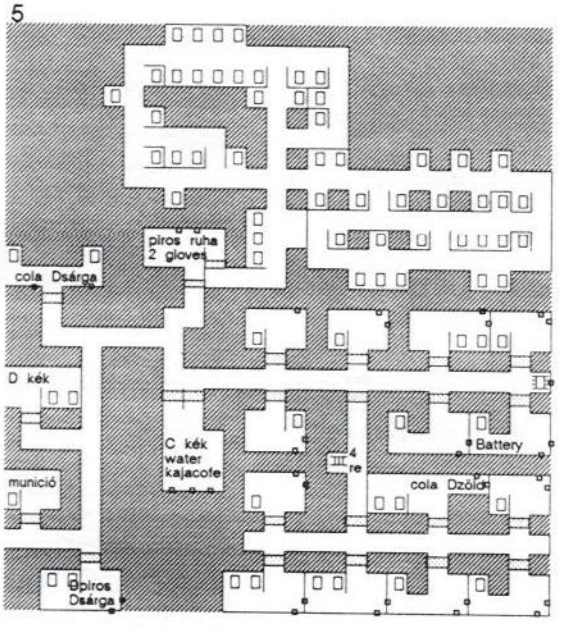
3



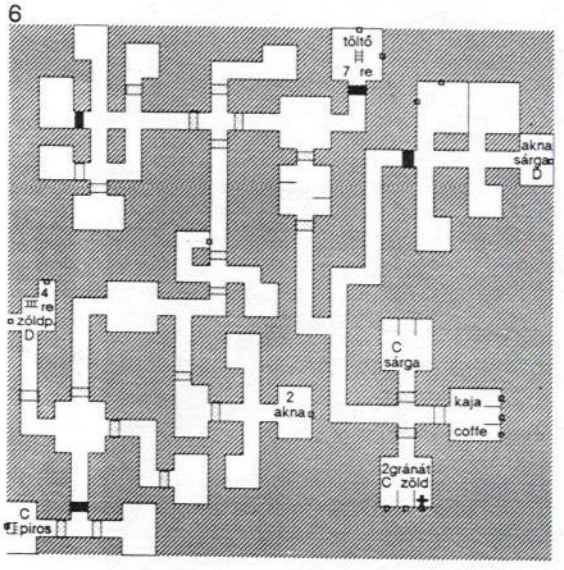
4



5

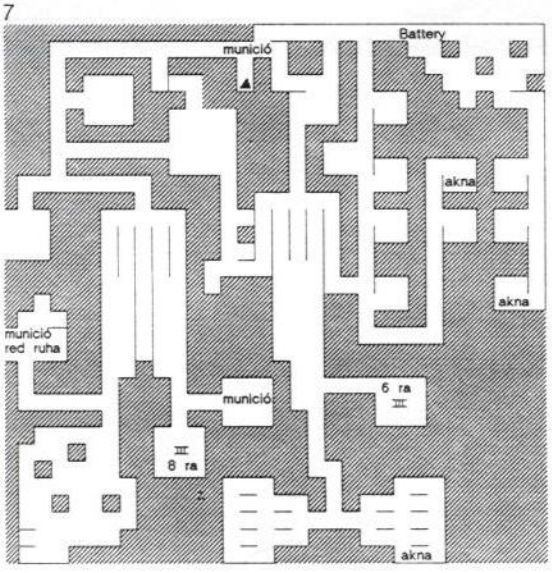


6

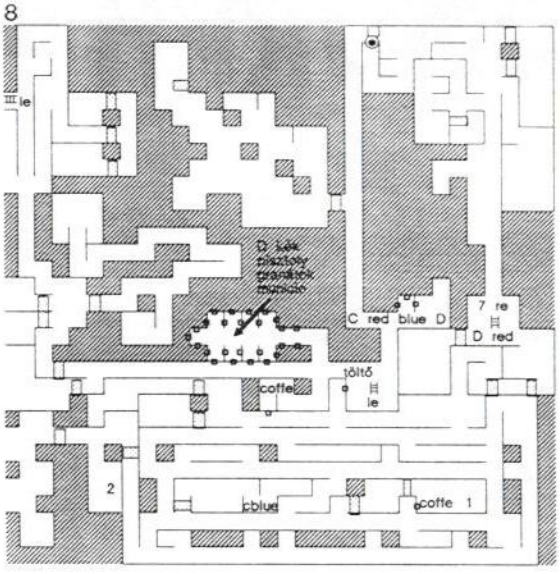


XENOMORPH

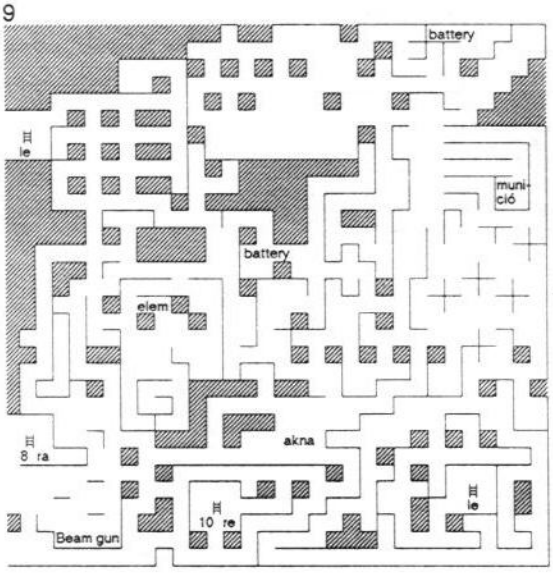
7



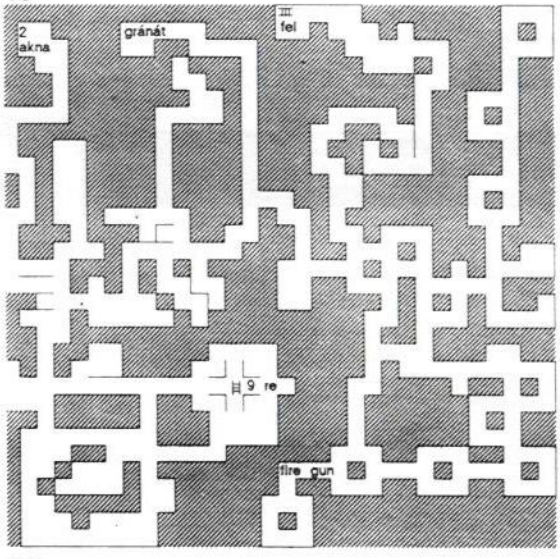
8



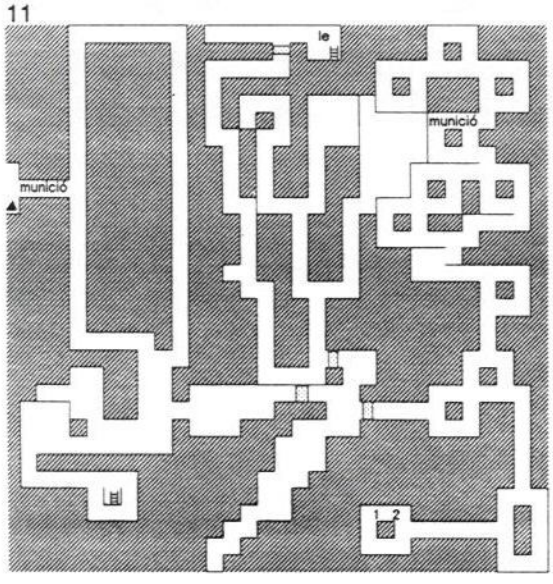
9



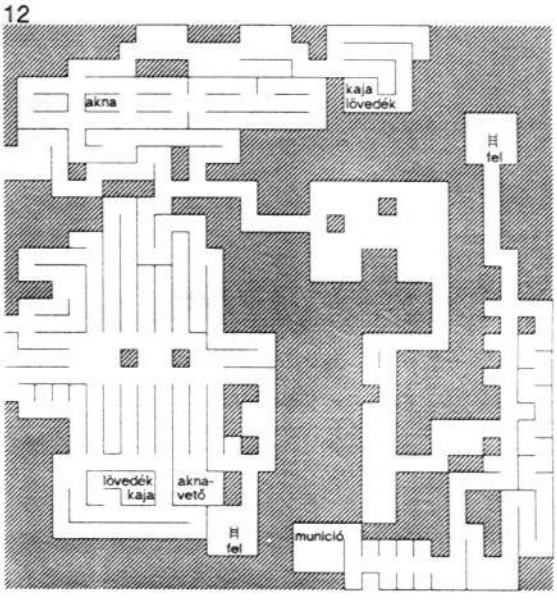
10



11



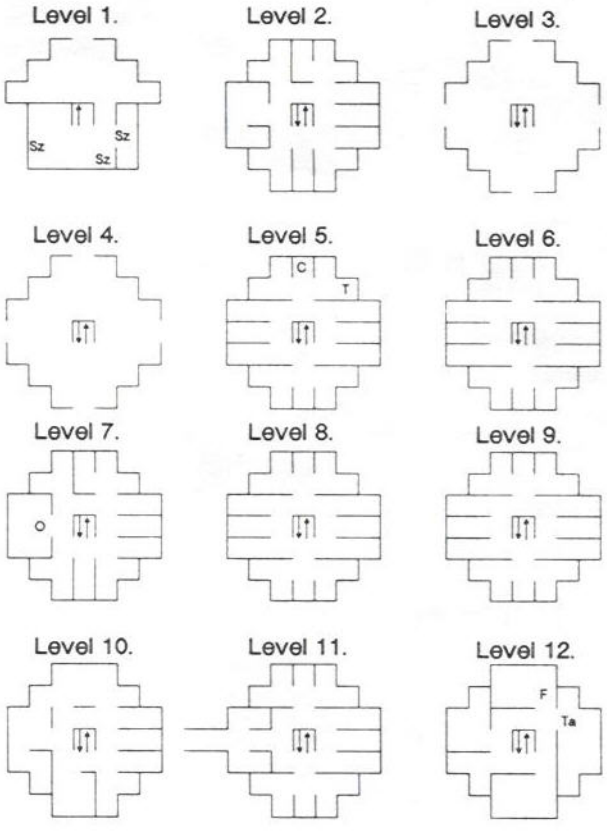
12



XENOMORPH

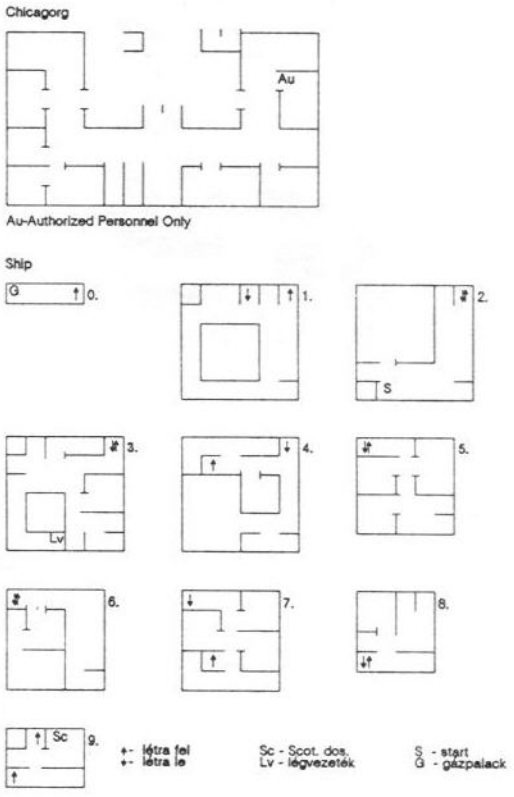


Talon's Ship



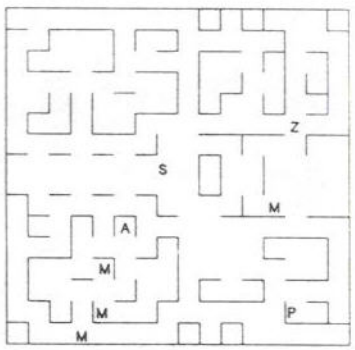
↑ - Létra fel Sz - Számítógép T - Tárgyak F - Fegyverraktár
↓ - Létra le C - Cella O - Orvosi szoba Ta - Talon kabinja

Bázis



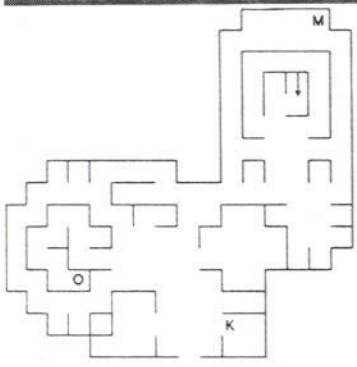
1. Ellenséges űrhajó

Village of the Mars



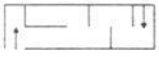
Z — zöld kártya
P — piros kártya
A — Alagút
M — Megmentendő marsi lakosok

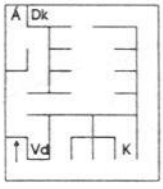
Venus lowlands



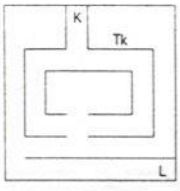
Z — Zane
M — Menekülők
O — Orvosi felszerelés
K — Kulcs

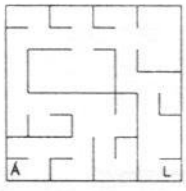
Ram Base on Venus

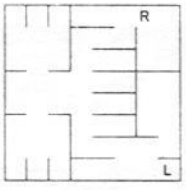


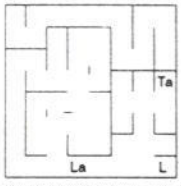


Dk — Detonátor kártya
Vd — Vezérlő doboz
K — Kulcs
↑ — lépcső fel
↓ — lépcső le





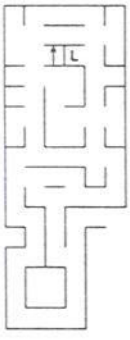




K — Kijárat
Tk — Titkos ajtó kulcsa
L — Lift
Á — Átjáró
Ta — Titkos ajtó
La — Landon
R — Rabok

The Mars's Base

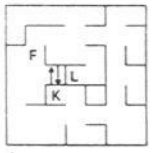
Level 0.



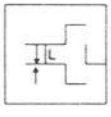
Level 1.



Level 2.



Level 3.

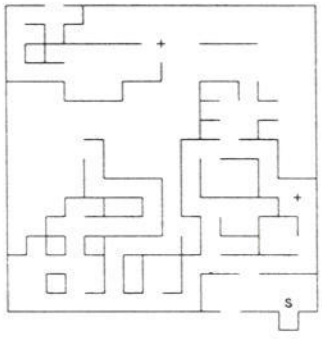


Level 4.

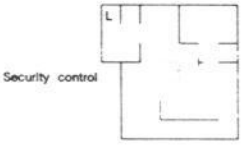


↓ — akna felfelé
↑ — akna lefelé
L — Lift
Kl — Kis lift
K — Kék kártya
F — Fehér kártya

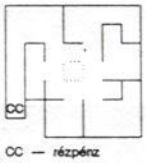
Mariposa 3.



S — Start

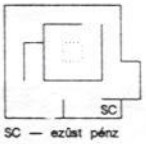


Level 1.



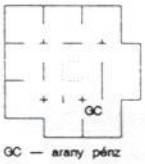
CC — rézpénz

Level 2.



SC — ezüst pénz

Level 3.

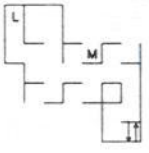


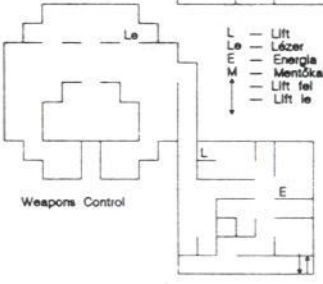
GC — arany pénz

Level 4.

Nk — Napkirály

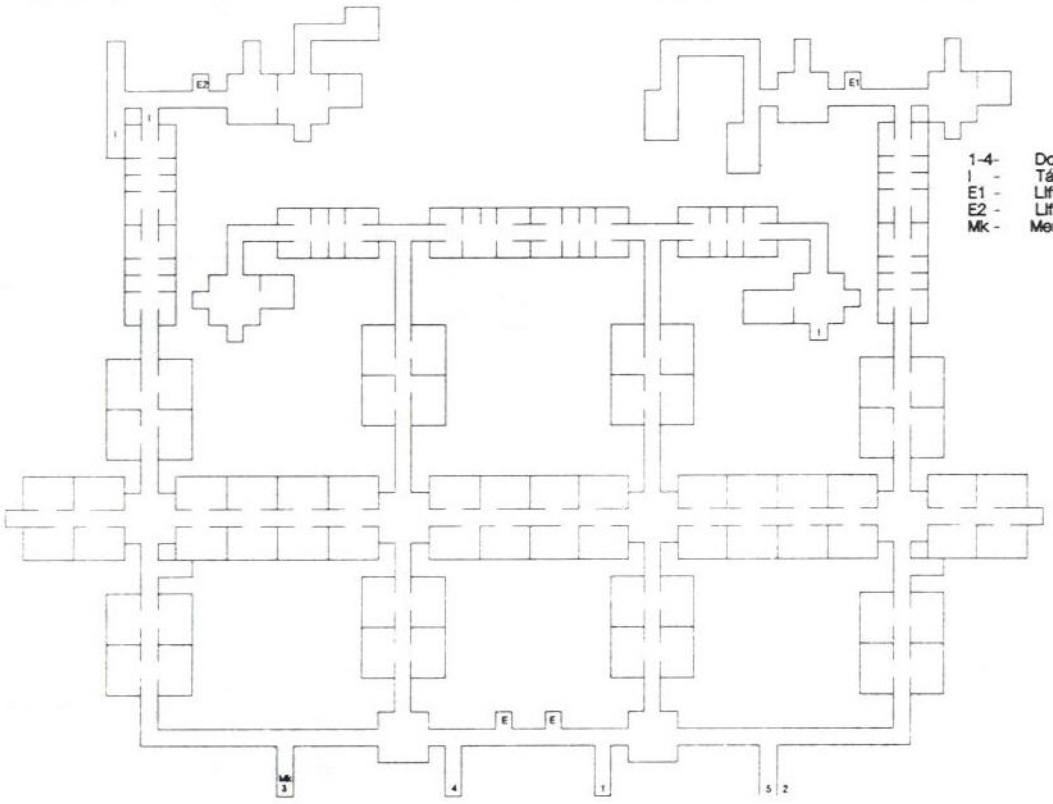
Poda control





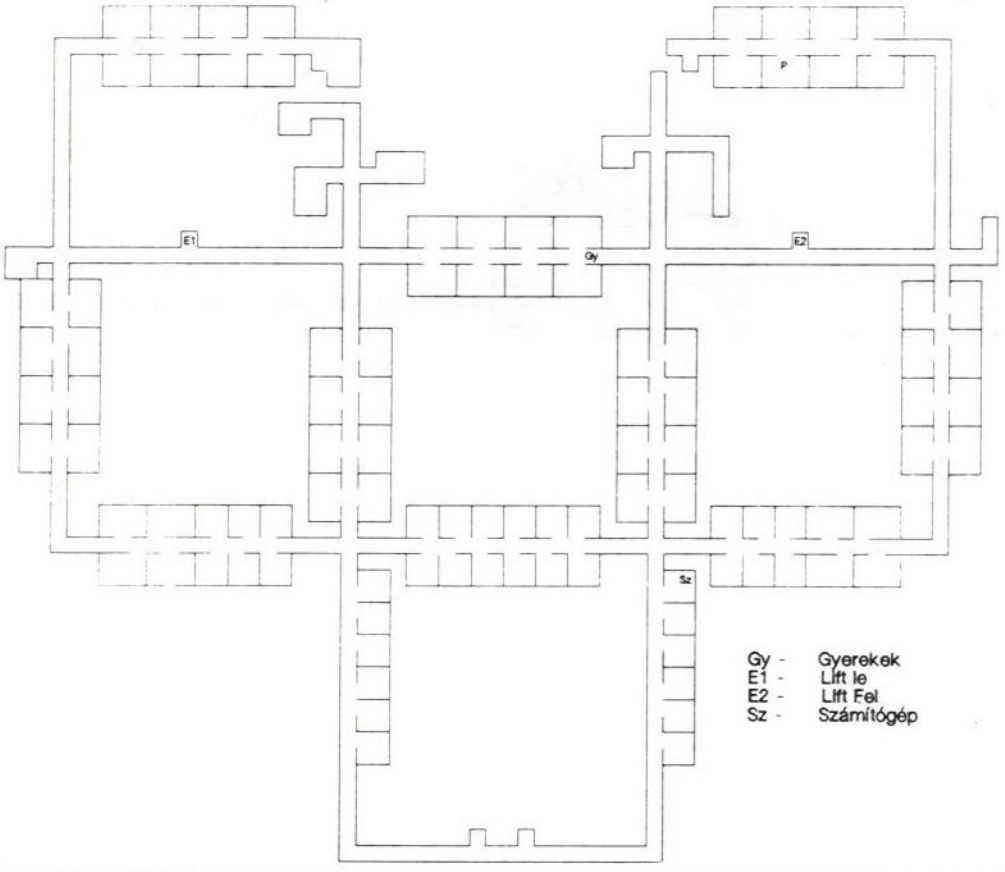
L — Lift
Le — Lézer
E — Energia generátor
M — Mentőkabin
↑ — Lift fel
↓ — Lift le

Asteroida Base — Level 1.



1-4- Dokk
I - Tárgyak
E1 - Lift le
E2 - Lift Fel
Mk - Mentőkabin

Asteroida Base — Level 2.



Gy - Gyerekek
E1 - Lift le
E2 - Lift Fel
Sz - Számítógép

Little puff in DRAGONLAND

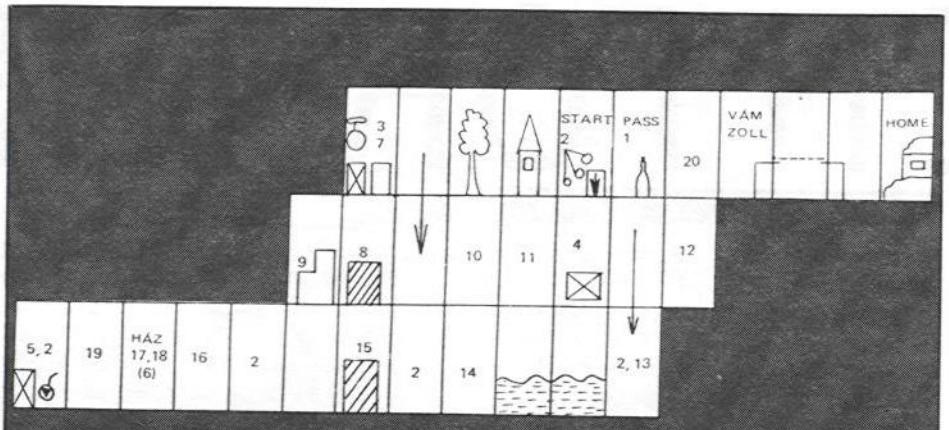
GÉPTÍPUS SPECTRUM

GÉPTÍPUS AMIGA

GÉPTÍPUS C-64

CODE MASTERS

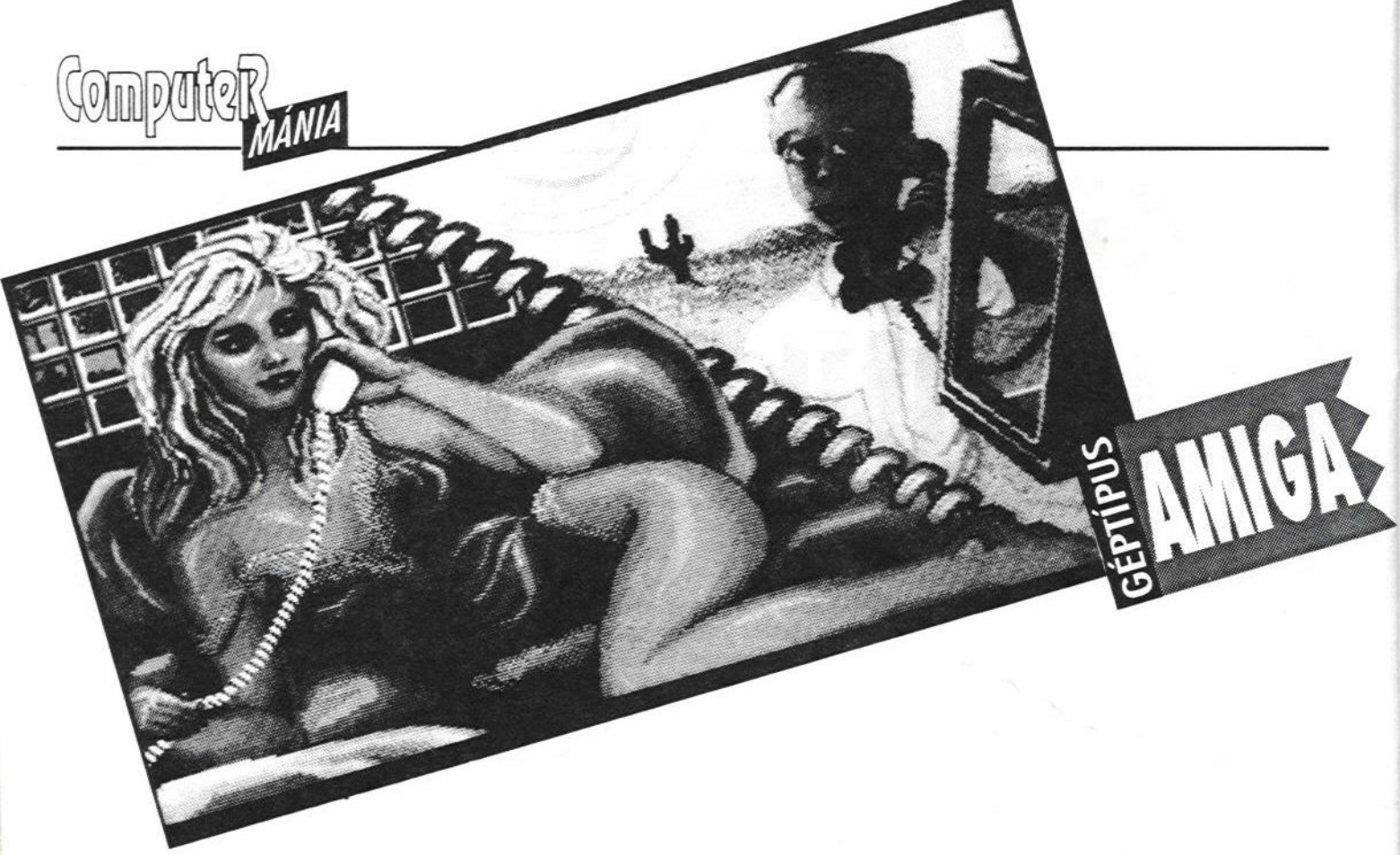
Végre. A sok Dizzy után valami más. De lehet, hogy csak a tojás tört fel és előbújt belőle ez a kis sárkány. Hmm. Ez lehet, hogy hülyeség!? Na szóval. Midőn a kis sárkány felcseperedett és elérte az iskolakötelezettség határát (ez sárkányoknál általában 666 év, kivéve ha nem évvesztes) szülei úgy döntöttek, hogy tanulmányait külföldön folytassa. A kis sárkányt (PUFF a bűvös sárkány... la-la-la...) beíratták a moszkvai Dragonoszov egyetemre. Tanulmányai végeztével, zsebében a Vörös Diplomával és az SzKP tagkönyvével, elindult haza Dragonlandbe. A hazafelé vezető út során meglátogatta rég nem látott ismerőseit. Először unokatestvérét kereste fel Magyarországon. Süsü tárt karokkal fogadta őt, majd elmondta neki, hogy a 100 FOLK CELSIUS nevű magyar country banda – akik történetesen Süsü barátai – már sokat hallott PUFF régebbi kalandjairól, és írt róluk egy nótát, de szeretnék, hogy ha már PUFF itt van, akkor már lehelje rá ő maga a bakelitkorongra. A következő állomás Skócia zord vidéke, itt él PUFF harmadunokatestvérénekahúgánakabátyánakabarátja, a LOCH-NESS-i szörny, aki főállásban a LOCH-NESS-i szörny. Kis sárkányunkat nagyon megviselte a rokonlátogatás és csak Dragonland határában vette észre, hogy nincs meg az útlevele. És ezzel a fantasztikus momentummal kapcsolódunk be a játékba.



1 – üveg (tüzesvíz)
2 – kaja
3, 4, 5, 6 – passport
7 – kókuszdió
8 – láda
9 – mentőöv
10 – colt
11 – dugóhúzó
12 – pumpa
13 – védősisak
14 – villa
15 – kalapács
16 – pénz
17 – ernyő
18 – üveg (6)
19 – gyémánt
20 – fűrész

A startképernyőt hagyjuk el könnyed balettmozdulattal jobb irányba. A képernyőn a továbbvezető utat a marcona határőr állja el, vegyük fel az üveget, amiben minden valószínűség szerint valamilyen gatyaszaggató házipálinka van, és mivel hősünk még nem ivott életében szeszes italt, így a nedű lángoló élményben részesíti ifjú barátunkat. Induljunk el visszafelé, az utunkba eső akadályt, amely egy facsonkban nyílvánul meg, fújjuk el. Menjünk tovább. Vegyük fel az útlevelünk első darabját, valamint a leeső kókuszdiót. Kavarjunk vissza a startképernyőre és rakjuk rá a süllyedő kapcsolóra a kókuszdiót. Menjünk le az alsó szintre és először vegyük fel a faládát, melyre ráállva megszerezhetjük a mentőövet. Most már két tárgy birtokosai vagyunk (HURRÁ). Vegyük fel az útlevél következő darabját és a dugóhúzót. Essünk le egy újabb szintet (Na tessék, még mindig az életszínvonal felett vagyunk). A mentőöv segítségével ússzunk át a vízen. A túloldalon vegyük fel a kalapácsot (melyet valószínűleg valamelyik egyetemi évfolyamtársunk felejtett itt [Ha nem érted a poént, olvasd el még egyszer a bevezetőt]), törjük össze vele a faládát, és így egy újabb tárgy birtokosai lettünk. A pályán levő bezárt ajtót ezzel kinyithatjuk. Menjünk az üveghez és alkalmazzuk a dugóhúzót, majd ezek után vegyük fel az útlevél harmadik darabját (az alkoholistáktól elnézést kérünk, tudjuk, hogy másra számítottak). Mindenesetre senki se keseredjen el, hanem menjen tovább a térkép alapján az útlevél utolsó darabjáért. Majd az előbbiekben már kinyitott ajtón keresztül menve a startképernyő közelébe kerülünk. Vegyük magunkhoz a kókuszdiót és menjünk a határőrhöz. Mivel megvan az útlevelünk, simán beenged minket Dragonland földjére. Határátlépésünk során a senkiföldjén vegyük fel a fűrészt. A kókuszdióban átcsempészett aranypénzt ennek segítségével vegyük ki. A finánccnak adjuk oda a pénzt, mivel ennyit kér a nálunk lévő Marx–Engels összes műveinek vámjaként. Ezután nincs más dolgunk, mint hogy hazatérjünk rég nem látott otthonunkba.

TFF TEAM
+ ÉN (DENIS)



GÉPTÍPUS AMIGA

SEARCH FOR THE

ACCOLADE

Amikor Les Manley asztalán megszólalt a telefon, még nem is sejtette, hogy hamarosan megváltozik az egész élete. Stella volt az, arra kérte, hogy jöjjön fel az igazgatókhoz, mert valami baj van a videorekorderrel. Végül is ez az ő feladata, hogy utánanézzen az ilyen dolgoknak. Elindult hát a legfelső szintre. A készüléknek persze semmi baja nem volt, de ezek a nagyokosok még azt sem tudják, hogy ez a dolog árammal működik. Most már persze funkcionál, de mi ez? Egymillió dollár? Meg kell találni a királyt? Ez nem hangzik rosszul, végül is miért ne kaphatná meg ő a pénzt, érdemes lesz rááldozni az ebédszünetet.

Így kezdődik az Accolade új kalandjátéka. Meglepő ettől a cégtől, hogy kalandjátékkal lépjen a vásárlók elé. Eddig főleg akciójátékok és a nagy sikerű Test Drive trilógia alapján ismerhettük a céget. Nehéz fába vágták ezzel a fejszéjüket, hogy olyan piacra akarnak befurakodni, amit olyan óriások uralnak, mint például a Sierra on-Line, vagy mint George Lucas számítógépes vállalkozása a Lucasfilm Games. A feltörés sikerült a Delphine Software-nek is, miért ne próbálhatnák meg ők is. A játék témája, de főleg a főszereplő nagyon hasonlít Larry-re (Aminek már az ötödik részét [Passionate patti does a little undercover work] készíti Al Lowe). Lesz is csetlő-botló balek, akire ezek ellenére ragadnak a nők. A játék irányítása megegyezik a Sierra játékokéval. A főhőst kurzorgombokkal vagy mouse-val irányíthatjuk és a parancsokat billentyűzetről adjuk be. A játék grafikája leginkább a Cinématique játékokéra (Future Wars, Cruise for a Corpse) hasonlít.

Akkor kövessük nyomon Les Manley útját, amelyen megpróbálja megtalálni a „King of Entertainment-et, ezáltal szert téve a nagy pénzre.

Legelőször talán az épület leglepusztultabb irodájából indulunk. A berendezés egy asztalból és egy irattartó szekrényből áll. Nézzük meg az asztalt (Look on desk), majd hallgassuk meg a rádiót (Listen to radio). Nyissuk ki az asztal túloldalán lévő fiókot (Open drawer), és vegyük szemügyre a tartalmát (Look in drawer). Ami nem valami bőséges, de ami van, azt vegyük, vigyük (Get thermos, get lunch bag). Az uzsonnás zacskó tanulmányozása (Look lunch bag) után bele is nézhetünk abba (Look in lunch bag). Azt az üveget se hagyjuk itt (Drop jar, get jar), a belseje is érdekes (Look in jar), de annyira nem, tehát zárjuk be (Close jar).

Hagyjuk el az irodát kelet felé. Itt egy (még) bezárt ajtót és egy víztartót találunk (Look at fountain). Töltsük meg a termoszt (Open thermos, Fill thermos with water). Vízzel feltöltve könnyebb az út a főnök szobájába (2× jobbra).

Nahát ő aztán nem sokat törődik velünk, inkább a televíziót nézi, amit mi is megtehetünk (Look, Watch tv). Már itt is a King Compo-ról beszélnek. Bizonyára mindenki felfedezte azt az ultragyanús kulcsot az asztalon, hát azt kell megszerezni. Sokan próbálhatták, mivel a boss egy csapóajtót szereltetett fel, ahol a kulcstolvajok eltűnnek. Először kezdjük egy kínos témával, a fizetésemeléssel (Ask boss for raise). A főnök nem emlékszik ránk, ezért egy pillantást akar vetni az aktánkba, amit Stella hoz be. Mivel ő is ember, ezért abban a pillanatban, amikor félrepillant Stellára, ragadjuk el a kulcsot (Get keys). Szerencsés esetben – ha nem vett észre – menjünk a bezért ajtóhoz (2× balra). Nyissuk ki a bejáratot (Unlock door, Open door). Ha körülnézünk (Look) láthatjuk, hogy egy szerszámoskamrában vagyunk. A ládában lehet valami, amiről bizonyosodjunk meg (Look in toolbox): Persze, hogy van egy ID kártya, amit vegyünk magunkhoz. (Get ID) („Elvégre ingyen van!") és nézzük is meg (Look at ID). Hagyjuk el a helyiséget és zárjuk be az ajtót magunk mögött (Close door). Liftezzünk le egy emeletet (1× jobbra, Push button, Look). Kilépve a liftből megpillantunk egy őrt, aki a szokásos napi alvását bonyolítja. Erről azért bizonyosodjunk meg (Look guard). Bizony igazunk volt, de nézzük meg, miről álmodik (Look dream)! Ez jó, vigyük (Get dream).

Az utcán 2× jobbra egy ház van. Itt csöngessünk be, (Ring bell) ahol bizalmatlanság fogad, de a kártya most hasznos lesz (Show ID), amivel már bebocsájtást nyerünk. Ha bent egy kicsit szemlélődünk, (Look) akkor megpillantunk egy üvegvitrint (Look in case). Az a sál benne határozottan jófajta. Üljünk le a hölgy mellé (Sit on couch). Az örök téma az időjárás. Miért ne beszélhetnénk mi is erről (Ask about weather)? A sok beszédben meg lehet szomjazni, tehát kérjünk egy pohár szódavizet, (Ask for soda) és ha már arra jár, idehozhatja azt

KING



Előtte még a jövendőmondó nemzetiségi is megérdemel egy látogatást. Madame Zarmooska kocsija jobbra található, és meg is tekinthető (Look wagon). A belépés után a kisebbség egyik képviselőjével nézünk szembe, és miután megpróbáltuk megcsókolni (Kiss Zarmooska) kiderült, hogy szerencsére csak egy látomás. Ha már így egyedül maradtunk, akkor talán bepakolhatjuk a dolgokat (look candle, Take wax). Közelebbi vizsgálódás a gyíkon (Look at lizard) kideríti, hogy ez valami titkos dolog. Tapogassuk tehát meg (Touch lizard). Ugrik is egy kártya, a zsebünkbe (Get card). A hely jó, de talán ennyi elég is volt (Exit).

Most megláthatjuk a világ legerősebb emberét (Nagy ember egy platón) (Look man). Máris közelebbről szemlélhetjük Luigit (Look at Luigi). Ez a szemlélődés realizálja számunkra, hogy neki egy kis viaszra van szüksége (Give was to Luigi), nekünk pedig arra a gyantára, amit maga alatt hagy (Wait, Take rosin).

Az ellentétek hangsúlyozása végett, a világ legkisebb embere következik, aki innen jobbra felfelé található. Ha itt vagyunk, akkor nézzük meg (Look man). Ő se áll valami jól, ezért kap valamit, mondjuk egy álmot (Give dream to Helmut). Ezzel nemcsak egy álmot, hanem új értelmet adtunk Helmut éltének, s ezzel örök hűségre köteleztük. Tehát ő velünk jön (Get Helmut). A „Test-o-Strength" szerkezettől balra van a Popcorn árus (Look).

Szerezzünk be egy csomaggal a csemegéből (Get Popcorn). A jegyünk birtokában bemehetünk a cirkuszba, ahol, mint szerencselovagok egyből az oroszlánokba botlunk. Ezeket a vérszomjas vadállatokat hatástalanítjuk egy adag pattogatott kukoricával (Drop Popcorn), és továbbhaladunk jobbra a trapézhoz. És íme a harmadik leg, a legbátrabb ember (Look). A bátorsága honoráriumaként adjunk neki gyantát (Give rosin to man). A világ legbátrabb embere is hibázhat egyszer, hát többször már semmiképpen. Neki már nem lesz szüksége többet a köpenyére, ezt mi örököltük, és ne is hagyjuk parlagon heverni (Get cape).

Vissza kell mennünk a buszterminálhoz. 2× balra, le, 2× jobbra. Helmutnak kellemes útja lesz, de nem a busszal. Nyissuk ki a postaládát (Open box), jó utat Helmut (Put Helmut in box). Már csak nekünk kell utánamenni. Vissza a ligetbe 2× balra, és menjünk az erőgéphez (Look man). Álljunk rá a gépre, ezáltal az utazás egyik nagyon olcsó módját választva, a repülést.

Az érkezés nem épp kellemes procedúrája után vegyük magunkhoz Helmutot, akit nem a Magyar Posta kézbesített, ezért már előttünk megérkezett (Open mailbox, Look in mailbox, Get Helmut). Egyszer keletre és egyszer délre haladva találhatunk egy telefont, ami épp csörög. Végül is lehet, hogy minket keresnek, ezért válaszoljunk a hívásra (Answer phone). Stella utolért bennünket, hát ő bizony kellemesebben tölti az idejét. A hosszú beszélgetéstől kicserepesedett szánknak jól jön egy slukk a magunkkal hozott vízből (Open thermos, Drink water). Most már akkor talán megkereshetjük Vegas-t!

A hotelt gyorsan megtaláljuk, ha egyszer északra és kétszer nyugatra megyünk. Meg se álljunk a recepcióig, ahol is Bernardo a portás tevékenykedik. Talán a kifaggatása eredményre vezet. (look, Ask Bernardo about the king, Ask Bernardo about hotel). Hát ennyi. Nézelődjünk a szállodában (2× jobbra). A falon egy nagy plakát, vajon kit istenítenek ennyire (Look picture). Ez nem sok információ, tehát kérdezzünk utána Bernardonál (Ask about Fabulous, Page Fabulous).

Északkeletre akár élvezhetnénk is az édes életet, ha nem lenne olyan sok dolgunk. Még egyszer keletre egy girlie fekszik a napon, s az a másik ágy mintha ránk várna mellette (Sit on lounge). Egy közelebbi pillantás a lányra (Look woman, wait) és már el is tűnik a lágy habok között, hátrahagyva a napszemüvegét. Ez elég felelőtlen lépés volt, mivel mi azt most elvisszük (Get sunglasses).

A lifttel (4× jobbra) menjünk fel az emeletre (Enter, Press button). Egy tipikus lakájos szobában találjuk magunkat, ami épp takarítás alatt áll. A felső részen lévő fürdőszobát vegyük átvizsgálás alá (Look in bathroom, Look in sink). A talált fonalat elvisszük (Get floss). Egy pillantás az ajtóra (Look at door), és azonnal észrevesszük, hogy egy tábla van ott. Olvassuk el (Look sign). Ez nem a jó oldala, tehát meg kell fordítani (Get sign, Turn over sign). Most már jó? (Read sign) Igen, megjárja.

A következő célpont a takarítónő kocsiján lévő kulcs (Look cart, Look on cart). Ahhoz, hogy végrehezvigyük a tervet, el kell távolítani a takarítónőt a kocsi mellől, hogy aztán megkaparintsuk a kulcsot. Elég elfoglaltság szerencsétlennek, az ágy megigazítása (Sit on bed, Wait, Stand). Most már ráfér a takarítás, ezt jelezzük is számára (Put sign on door)! Miközben az ággyal szenved, könnyedén elemelhetjük a zsákmányt (Get key).

Ezek után a szoba már érdektelen. Hagyjuk el a lifttel (Press button). Egy eleddig ismeretlen szinten vagyunk. Nyugatra ismét egy fürdőszoba. Persze azonnal tudjuk, mit kell csinálni: odamenni a lefolyóhoz és belenézni (Look drain, Look inside drain), valami lehet ott, de a kezünk túl nagy hozzá. Már csak egy megoldás maradt, ebbe a finom kis kanálisba Helmut fog lemenni. De, hogy mégse maradjon lent, biztosítsuk a fonallal (Tie floss to Helmut), most már indulhat (Lower Helmut into drain). Helmut nem tétlenkedett, hanem zsákmánnyal tért vissza, ami egy tisztítócédula. Ezzel adva is van a következő tulajdonunk, egy fehér ruha.

Be a liftbe (Press button, 1× balra). Nyissuk ki a szalon ajtaját (Open door), menjünk be. Az ott lévő lánynak adjuk oda a cetlit (Look girl, Give receipt to Susie). Susie kihozza a ruhát, ami egy kicsit divatjamúlt, de azért elmegy, visszük (Get suit). Most már nincs több keresnivalónk itt (Exit).

Kétszer balra haladva a hotel előtt állunk. Egy

GÉPTÍPUS AMIGA



utolsó pillantás (Look) erre a helyre, majd ismét olcsó módját választva az utazásnak, stoppolunk (Hitchhike).

Az utazás végén egy Kingdom nevű helyen találjuk magunkat, egy bezárt kapu előtt. Valahonnan az a sejtésünk támad, hogy ez az egész kaland e mögött a kapu mögött fog befejeződni, s itt fog végetérni a keresés. Eme meditáció után induljunk délre. A térképen menjünk az északkeleti részre, ahol a telefonfülkék vannak. Ebben a ruhában nem léphetünk a közönség elé, ezért öltözzünk át a fülkében (Wear suit). Az új kinézetben induljunk el a bárba (Open door). Talán rossz ajtón mentünk be, ez mindenesetre a színpad közepére vezetett, ahol egyebet nem tehetünk, mint elkezdünk énekelni (Sing). A hatalmas üdvrivalgás után jön az eredményhirdetés, ami tudtunkra adja, hogy mint a verseny egyetlen indulója, elértük az utolsó helyezést.

Fáradozásunk azonban nem maradt viszonzás nélkül, mivel tiszteletünkre kinyitják a Kingdom kapuit. Ne is késlekedjünk, menjünk be azonnal. Az udvaron a nagy háznál van a bejárat. A házban az északon lévő ebédlőben kezdünk. Az asztal behatóbb tanulmányozás alanya lesz (Look table, Look on table, Look Fruit-bowl, Look in Fruit-bowl). Ennyi nyomozás után egy banán nyomára akadtunk, amit magunkhoz veszünk (Get banana). Visszatérve délre, menjünk fel a lépcsőn. Ez a hálószoba, egy igazi sztárhoz illő. A keleti falon érdekes dolgok vannak eldugva (Open bureau, Look in bureau), mondjuk egy titkos kapcsoló. Működtetve ezt a kapcsolót (Press button) egy rejtett lejárat válik láthatóvá. Csusszanjunk le a rúdon (Slide pole down, Wait). Úgy látszik, ez nem kis nehézséget jelent, de miután elengedtük a rudat (Release pole) ismét szilárd talajt érzünk a lábunk alatt. Talán menjünk ennek a helyes kis házibárnak a túloldalára (Open counter), és vessünk egy pillantást a pult alá (Look under counter). Ez a kenyér jó lesz ebédre (Get bread). Persze nemcsak úgy szárazon, hanem mondjuk egy kis banános szendvics formájában (Peel banana, Make sandwich).

A jobbra lévő ajtón áthaladva (Open door) a már ismert ebédlőben állunk. Itt már nincs semmi érdekes, tehát irány dél. Szép darab az a medve a földön (Ha Ha Ha. „All right Stop!") nézzünk bele a szájába (Look inside mout), mintha látnánk valamit, de majd Helmut megbizonyosodik erről (Put Helmut in mouth), egy kapcsoló volt, aminek megnyomásával Helmut hatástalanította a riasztóberendezést. A továbbiakban nyugodtan mehetünk jobbra. A központi helyen egy nagyon szép hangszert láthatunk, amin maga a király játszott, de most mi fogunk, mert elvisszük (Gut guitar). Egy kis defektje azért előtűnik a közelebbi vizsgálatnál (Look guitar), s immár másodszor vesszük nagy hasznát a csapból előhalászott fonálnak, ezzel javítjuk meg a gitárt (Fix guitar with floss). Már csak egyvalami hiányzik a világszámhoz, az üvegvitrinben levő mikrofon (Look in case, Get microphone).

Ha most végignézünk magunkon, láthatjuk, hogy most már a megtévesztésig hasonlítunk a legendás Rock'n Roll királyra, Elvisre. Ebben a megjelenésben biztos a siker, s hogy ebben biztosak legyünk, menjünk vissza Red bárjához (balra, le). Ezen a részen már otthonosan mozgunk (Open door). Előző szégyenteljes szereplésünk mindörökre egy rossz emlék lesz, amint világsztárhoz illő produkcióval lepjük meg a közönséget (Bing).

Ezzel tanúi leszünk egy új csillag keletkezésének, egy karrier indulásának. Itt van az új király, megszületett a

„King of Entertainment"!

Brought to you by Rob!

Prog* Szolg* Extra C64-re:
Last Ninja III. és Turbo Outrun

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

Prog* Szolg* Extra SPECTRUM 48K-ra:
OPUS 1 zeneszerkesztő

8 oldalas dokumentációval együtt egy kazettán 300-Ft.

C64
C224-es készlet

Csaklemezenrendelhetőprogramok

1.A.NIGHT SHIFT
B.7 UP SPOT

2.A-B.TWINWORLD

3.A.INVEST
B.HUGO

4.A.VIZ
B.VINCENT

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

(És mint tudjuk minden lemeznek 2 oldala van.)

1.A.JUDGE DREDD *
HELTER SKELTER
FUTURE EDITION
B.THE ADVENTURE
IMAGINATION
VACKY DARTS
POPEYE II.

2.A.NIGHTBREED*
TRITON
B.EDD THE DUCK
QUICK DRAW MCGRAW
GAZZA II.

3.A.UN SQUADRON
LABYRINTH
B.
OPERATION HANOI
OUTLAW
CYBERBLOCKS
ELITE SQUAD II.
CLASSIC PUNTER

A fenti készlet 1 db. 60 perces kazettán vagy 3 db. lemezen rendelhető meg. A *-al jelölt programok többrészesek (utántöltősek). 1db. 60 perces kazetta programokkal együtt 360-Ft. A 3 db. lemez ára együtt 540-Ft, de külön-külön is rendelhető. Pl. C211/2.

SPECTRUM

A. LOTUS
LOTUS HANDBOOK
TOP CAT

B. LAST NINJA II. REMIX
+(Part 7)

S194

1 db. 60-perces kazetta ára 300-Ft.

AMIGA

TURRICAN II.
HUNT FOR RED OCTOBER (1Mb)
VIZ
SPEEDBALL II.
FORMULA 1 3D
MASTERBLAZER
OILMANIA
SEARCH FOR THE KING
SUPER MONACO GP
MIG 29
WONDERLAND
RAIL ROAD TYCOON
WIZARDRY
BLUE MAX
KILLING CLOUD
3D CONSTRUCTION KIT
CENTURION
SHADOW DANCER
HEROQUEST
ESCAPE FROM COLDITZ
NIGHT SHIFT
LITTLE PUFF IN DRAGONLAND

Az AMIGA-programok lemezenként 200-Ft-ba kerülnek

Programküldő Szolgálat
2043 Budaörs Pf. 12.

— A játékod félig kész?

— Fejezd be !

— Eladnád?

— Mi eladjuk, HÍVJ !

A játék komolyra fordul

251-1419

ARTGAME BT.

PC

NEV	L.SZ.	NEV	L.SZ.	NEV	L.SZ.	NEV	L.SZ.
688 SUB ATTACK	1	F16 COMBAT PILOT	1	LARRY	1	SILENT SERVICE 2.	2
A10 TANK KILLER	2	F19 STEALTH FIGHTER	1	LARRY 2.	2	SIMCITY	1
ASTERIX	1	F29 RETALIATOR	1	LARRY 3.	3	SIM EARTH	2
ATOMIX	1	FACE OFF	1	LEMMINGS (preview)	1	SPACE QUEST 2.	1
BARBARIAN	1	FACES(TRIS)	1	LHX ATTACK CHOPPER	1	SPACE QUEST 3.	2
BARD'S TALE	1	FALCON (EGA)	1	LIFE & DEATH	1	SPACE QUEST 4.	3
BATTLE CHESS 2.	1	FAST BREAK	1	LIGHTSPEED	2	SPACE ROGUE	1
BATTLE OF BRITANNIA	1	FLIGHT OF THE INTRUDER	1	LINEWARS	1	SPELLCASTING 101	3
BLOCK OUT	1	FLIGHT SIMULATOR 3.	1	LOMBARD RALLYE	1	STARFLIGHT	1
BLUE ANGELS	2	FLIGHT SIMULATOR 4.	1	M1 TANK PLATOON	1	STARGOOS	1
BLUE MAX	2	GHOSTBUSTERS 2.	1	MEAN STREET	2	STREET ROD	1
BRUCE LEE LIVES	1	GOLDEN AXE	1	NIGHT SHIFT	1	STUNT CAR RACER	1
BUCK ROGERS	2	GOLF	1	NINJA GAIDEN	1	STUNTS (4D SPORT DRIVIN')	1
BUDOKAN	1	GRAND MONSTER SLAM	1	NORTH & SOUTH	1	TANK WARS	1
CARMEN SANDIEGO 4.	1	GRAND PRIX CIRCUIT	1	OIL IMPERIUM	1	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	1
CENTURION	2	GREAT COURTS TENNIS	1	OPERATION WOLF	1	TEST DRIVE	1
CHAMPIONS OF KRYNN	1	GUNBOAT	1	OUTRUN	1	TEST DRIVE 2.	1
CHESSMASTER 2100	1	GUNSHIP	1	PGA TOUR GOLF	1	TEST DRIVE 3.	1
CODENAME:ICEMAN	3	HARD DRIVIN'	1	PLATOON	1	TETRIS42	1
CONQUEST OF CAMELOT	4	HARD DRIVIN' 2.	1	POLICE QUEST 2.	2	THE CYCLE	1
CRIME WAVE	3	HERO'S QUEST	3	POOL OF RADIANCE	1	THE THIRD CURIER	1
CROWN	1	HOSTAGES	1	POPULOUS	1	TOPPLER	1
DARK SIDE	1	HOYLE	1	POWERBOAT	1	TOWER	1
DAVID WOLF SECRET AGENT	2	INDIANA JONES 3. ADVENTURE	2	PRINCE OF PERSIA	1	VETTE	1
DEATH TRACK	1	INDIANA JONES 3. ADVENTURE (VGA 256 COLOR)		PT 109	1	WELLTRIS	1
DEFENDER OF THE CROWN	1	INDIANAPOLIS 500	1	RAILROAD TYCOON	1	WINDWALKER	1
DIE HARD	1	JOHN MADDEN FOOTBALL	1	RED BARON	3	WING COMMANDER	4
DRAGON STRIKE	1	KING'S QUEST 3.	1	RISK	1	WINTER GAMES	1
ELITE	1	KING'S QUEST 4.	2	SEARCH FOR THE KING	2	WOLFPACK	1
F14 TOMCAT	1	KING'S QUEST 5.	8	SECRET OF THE MONKEY ISLAND	3	XENON	1
F15 STRIKE EAGLE 2.	1			SENTINEL WORLDS	2	XENON 2.	1
				SEOUL '88	1	ZANY GOLF	1
				SHERMAN M4	1		

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



VIGYÁZZON GYERMEKE SZEMÉRE!

számítógéphez, TV nézéshez, éjszakai vezetéshez
nélkülözhetetlen **fényvédő** szemüvegek
CSAK 600,– Ft

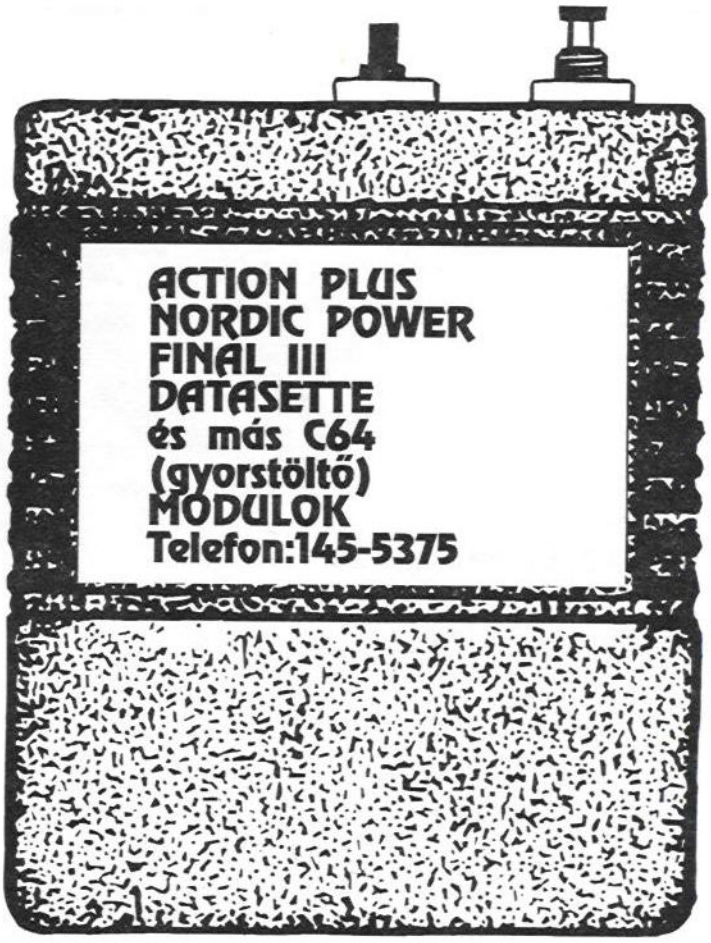
ATARI PORTFOLIO zseb PC, 3 M floppy lemezek, flexibilis monitorállvány, számítógépasztal modul elemekből, RUBIK játékok, SHARP fénymásolók Magyarországon legolcsóbban az

INFO–SPED Kft. bemutatóteremből

1113 Budapest, Karolina út 65. Telefon/Fax: 166-4711

Turbo Print

Arcképes
névjegykártya
készítés:
Centrum Úttörő
és Ifjúsági Áruház
1055 Budapest,
Kossuth Lajos utca
9-11.



A jó öreg C-64-es még nem múlt ki!
Persze, segítségre szorul...

RENDELJEN MEMÓRIA BŐVÍTŐT!

1 M bővítő ára:12 000 forint

256 k bővítő ára: 5 000 forint

Szállítás postai utánvéttel:
PAPP TIBOR
1222 Budapest, Háros utca 49/d.



SZÁMSZER

Budapest XIII., Sallai utca 28.

személyi számítógépek és tartozékaik javítása

SINCLAIR SPECTRUM

javítás 48 óra alatt
6 hónap garancia

NYITVA:

hétfőtől-péntekig
9.30-18 óráig,
szombaton zárva

DIGITAL TANGRAM

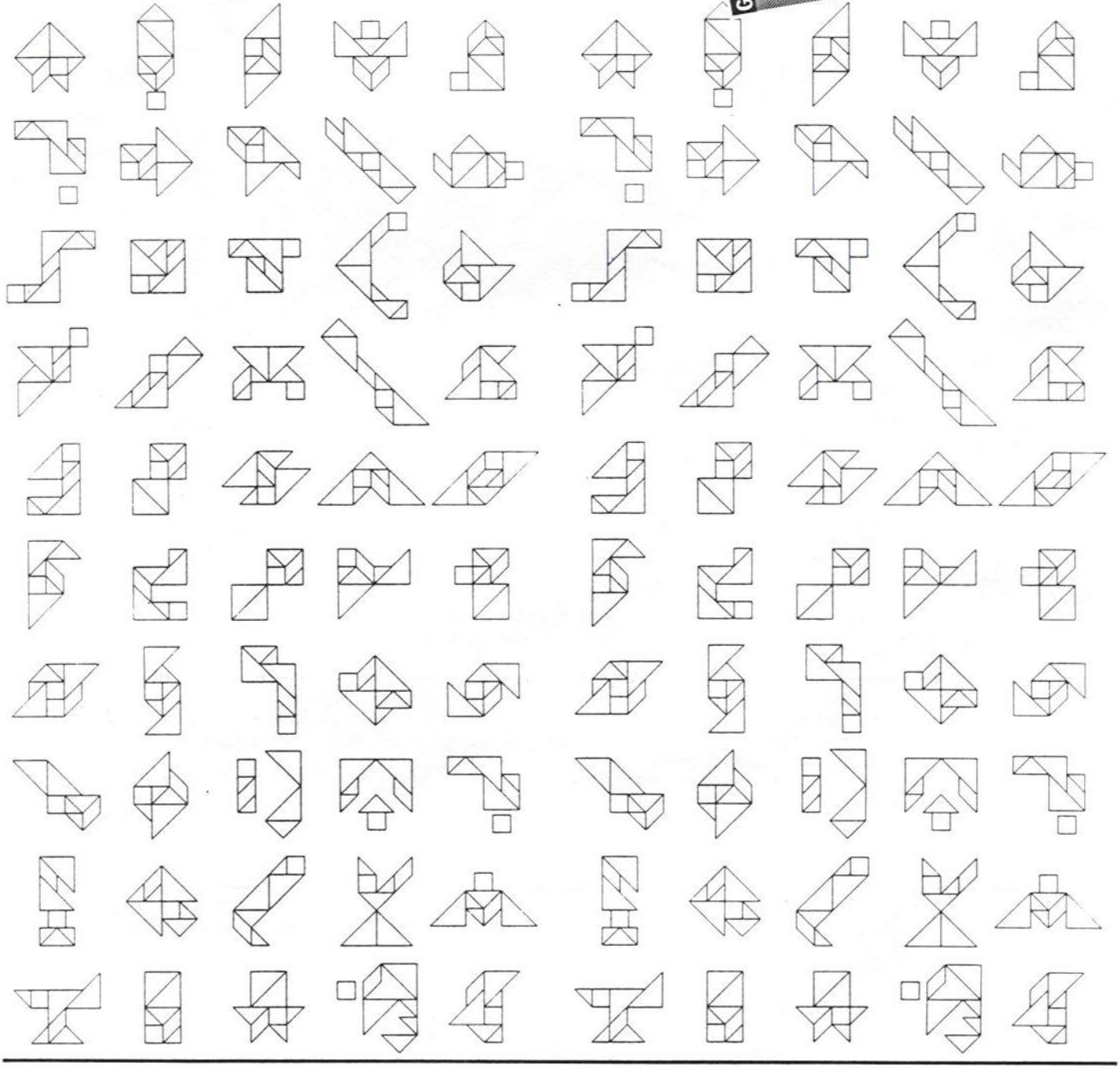
A 20–30 év körüliek korosztálya még minden bizonnyal emlékszik a Magyarországon „Ezt rakd ki!" címmel megjelent logikai járékra. Ennek a játéknak, amelynek eredeti címe: Tangram, készítették most el a számítógépes átiratát.

A feladatunk roppant egyszerű: néhány adott síkidomból egyetlenegy nagyobbat kell létrehoznunk az alakzatok helyes egymás mellé helyezésével. Természetesen lehetőségünk van az eredeti síkidomok függőleges ill. vízszintes irányú forgatására is, hiszen enélkül a feladat nem nagyon lenne megoldható. A „V" billentyű az y-tengely, a „h" billentyű megnyomása pedig az x-tengely körüli forgatást fogja eredményezni. A 7 alakzat közül a számbillentyűk segítségével válogathatunk, az aktuális mindig villog. A létrehozandó alakzatnak mindig a játéktér jobb felső sarkában kell elhelyezkednie. Amikor szerintünk már kiraktuk az alakzatot, nyomjuk meg a tűzgombot, ekkor a gép is közli véleményét a művünkről.

Az átirat nagyon jól sikerült, reméljük, az ifjabb korosztály is megkedveli ezt az igazán ötletes, színvonalas logikai játékot. Sok szerencsét mind az 50 pályához!

GÉPTÍPUS C-64

chris



EURO-ASIA LTD.
T·R·A·D·I·N·G



1052 Budapest Petőfi Sándor utca 3.Telefon/Fax:118-5184

TÁVOL-KELET KÖZELBEN

· Szines fénymásolás/katalogus bővítése/
· Thosiba képviselet /LAPTOP-ok,printerek/
· Kapu TV-k /beszereléssel/
· Szórakoztató elektronika /mini TV-k, szines telefonok, COM-TALK, Baby sitterek, személyi hívók, riasztók, Music Centerek, Jumbo Jet-ek, TV-rádió- magnók/
· Joystickek, videokazetták, floppy lemezek, számítástechnikai irodalom
· Egzotikus és európai selyemnövények
· Keleti ajándéktárgyak /rádiós kulcstartók, zseblámpák, toll rádióval, óriás aktatáskák, villogó zenélő bizsuk/
· Popp világítástechnika

KÖZVETLENÜL A GYÁRTÓTÓL! A LEGOLCSÓBBAN!
Viszonteladóknak árkedvezmény!

SUMMA SUMMARUM
KÖNYVELÉSI ÉS INFORMATIKAI KFT.
1027 BUDAPEST Mártírok útja 50-52. III. 4/b tel./fax: 201-74-79

MEGJELENT!

Az Akadémia Kiadó és a Scriptum Kft gondozásában az Angol-Magyar, Magyar-Angol Számítógépes szótár IBM PC-re!

A szótárba felvett 35 ezer címszó /alapszó és szóösszetétel/, valamint 20 ezer szókapcsolat /példamondat/ alkalmassá teszi használóját eredeti angol szövegek, napilapok, folyóiratok, sőt szépirodalmi szövegek olvasására is. A program a szavak különböző jelentéseit gyakorisági sorrendben adja meg.
A program a teljes magyar ékezetes betűkészlettel rendelkezik, PLUSZ a teljes fonetikai, kiejtési jelkészlettel is.
Memória rezidens, más programok futása közben is előhívhatja.Használatához az Ön PC-jének merevlemezén legalább 4 Megabájt szabad hely szükséges.
GONDOLJA MEG!

Ára: 5,000.-Ft, ÁFÁ-val együtt!

Egynél több szótár vásárlása esetén kedvezmény!

Forgalmazza:
P&D Soft Kft
Budapest, I. Szirtes út 26/a
Telefon/Fax: 185-68-68



US GOLD

Túl sokat vártunk – így lehetne összegezni benyomásainkat az új arcade konverzió megtekintése után.

A már hosszú hetekkel ezelőtt beharangozott szuperverseny alapos csalódást okozott azoknak, akik látták már a játéktermi változatot. Az előzetesen kiadott fotók meglehetősen megtévesztőek, mert az animációról ez semmit sem árult el. Ha finomak akarunk lenni, akkor is csak darabosnak nevezhetjük a tárgyak léptetését. Nem sokkal különbek a hangok – teljesen lehangolóak. Ezek után az már nem meglepetés, hogy eléggé fárasztó. Minden kicsúszás után újra kezdhetjük, mert járgányunk kerekeitől megfosztva nem alkalmas a további manőverekre. Ez azért túlzás!

Ami a kötélidegzetűeket is megviseli – a gyakori pusztulások velejárója – a fertályórányi töltögetés. Kérdem én – miért kell azt a nyolc betűből álló kétszavas (közismert) feliratot külön betölteni?! (Nem fért a tárba?!

S eközben – nehogy unatkozzunk – egész beolvasás alatt villog a képernyő. Kissé idegesítő...

Ha akad olyan egyén, aki ezen sorok elolvasása után még mindig nem tett le arról a szándékáról, hogy a Monaco GP-vel játsszon, az írjon be a CM-nek a „legkitartóbb" címre pályázva, utána pedig böngéssze tovább ezt az oldalt.

Nincs túlzottan sok dolog, amit állítgatni lehetne. A C billentyűvel az irányítást módosíthatjuk (joystick, mouse); az S-sel az érzékenységet változtathatjuk (joystick használata esetén ez Low–alacsony, Med–közepes, High–magas értékek között mozoghat).

Mielőtt elindulnánk az edzőkörön, ki fogjuk választani a váltóművet, s vele együtt a motort. Amatőröknek ajánlott az automata váltós, legkisebb teljesítményű versenyautó. Valamivel jobbaknak a négyfokozatú kézi berendezéssel felszerelt, erőteljesebb kocsi áll rendelkezésre. Aki pedig annyit játszott, hogy már professzornak érzi magát (szerencsétlen...), ne teketóriázzon, próbálja ki a hétsebességes, több mint 900 lóerős száguldó csodát. Miután sikerült 45 sec-en belül megtenni a kört, besorolhatunk a versenyen a rajtolók közé. Felbőgnek a motorok... piros jelzés... zöld jelzés – start!

Próbálom lelkesíteni magam – de mit tegyek, nem megy. Igaz, a program mindent megtesz – kiírja a megtett köröket, a sebességet, a sebességi fokozatot, a fordulatszámot, a köridőt és pozíciót... Sőt még egy szép nagy visszapillantó tükrünk is van. De – ki tudja miért – mindez kevés volt ahhoz, hogy belopja magát a szívembe. Javaslatom: csak akkor fanyalodjon a Super Monaco GP-re a tisztelt olvasó, ha a külső körülmények katasztrofális összejátszása miatt (értsd: erősen ittas állapotban leformattáltad az összes lemezedet, majd valamennyire ezt a programot vetted fel tévedésből), már nem tud semmi értelmeset kitalálni. *PÉTER*



SHOCK WAWE

GÉPTÍPUS AMIGA



2167-et írunk. Az elmúlt idő folyamán az emberiség történetében kardinális technikai és társadalmi változások következtek be. A tudomány fejlődése serkentette a csillagászat és az űrhajózás fellendülését, a környező naprendszerek és a kozmosz kutatását, űrben elhelyezett bázisok létesítését, valamint egyes égitestek belakását. Mivel az űrutazás mindennaposnak számított, az emberek mindent, amit csak tudtak, és kellemetlen volt, eltávolítottak a Földről. Így létesült a Holdon többek közt egy szuperbiztos börtön, ahová az összes devians, bűnöző elemet szállították. Mivel az erőszak oly méreteket öltött bolygónkon, hogy az már szinte kibírhatatlanná vált, emberek ezreit kellett deportálni, és elzárni a külvilágtól. A frissen elítélt, száműzetésre „várakozók" eleinte az anyabolygón elhelyezett kisebb várost felölelő fegyházakban raboskodtak.

Ahogy telt-múlt az idő, a földlakók tapasztalhatták, hogy nagy mértékben javult a közbiztonság, s mindenki támogatta a kormány ez irányú intézkedéseit. Azonban a Holdat gyarmatosító tőkések rossz szemmel nézték a bolygót egyre inkább elborító megapolisz méretű börtönkomplexumokat. Ezért űrjárműveket építettek, hogy elfoglalják az orbitális pályákon keringő űrállomásokat, és azokról mérjenek végső csapást a Földre. A konfliktus már-már végzetes méreteket öltött, amikor a gyarmatosoknak sikerült négy stratégiailag fontos katonai bázist elfoglalniuk. Ellenben bolygónk vezetősége végtelenül bölcsen védelmi erejét a fontosabb városok köré koncentrálta, így elkerülhetővé téve a nagyobb csomópontok elvesztését.

Sajnos a támadók úgy találták, hogy a mi fennhatóságunk alá eső terület ideális lesz első csapásuk véghezviteléhez. Kellemetlen, hisz védelmi erőnk csekély méreteket ölt, maroknyi seregből és egy apró egyszemélyes harci repülőgépből áll, ami ráadásul igen gyenge fegyverzettel van ellátva. Vajon képesek leszünk-e megvédeni a ránk bízott fogolytábort ilyen körülmények mellett? Valószínűleg nem, ha a környező területek nem támogatnak a harcban. Négy fontos tevékenység segít bennünket. Az olajfúró kutak szolgáltatják a kirepüléshez szükséges energiát, a platínium bányák exportáruja ellát bennünket a megfelelő pénzmennyiséggel, a hadiüzemek lőszerrel, valamint a szárazföldi hadsereg hátráltatja az ellenség előrenyomulását. Mindent egybevetve a feladat végrehajtása, azaz tíz támadás visszaverése, egészen az erősítés megérkeztéig, már lehetségesnek bizonyul...

Elkezdve a játékot a börtön főfolyosóján találjuk magunkat, ahonnan három terem közelíthető meg. A közlekedésre használjuk a mouse-t a PORT 1-ben, vagy a joy-t a PORT 2-ben, s a fehér célkeresztet irányítsuk. A kigyulladó fény jelzi az engedélyt a belépésre.

Control: Az irányító szobában nyílik lehetőség a játék stratégiai irányítására. A képernyő középső

részén található korong alakú radar, négy részre bontja a birtokunkban lévő területeket, s egyben jelzi a ránktörő ellenség egységeit is (piros pont). Minden parciumhoz tartozik egy a sarokban helyet foglaló ikon, ami mutatja, hogy melyik zóna milyen lehetőségekkel kecsegtet.

Sea (tenger): Rendkívül fontos térség, hisz ez az egyedüli útja a hadműveletekhez szükséges olaj beszerzésének. Kezdetben csak egy fúrótornyunk van, de ahogy lehetőségünk nyílik, mindenképpen szerezzük be a maximális mennyiséget. Minden torony 80 000 creditbe kerül, és körönként egy egységgel több kerozinnal lát el.

Mountains (hegység): Hasonlóan ez a terület is különösen fontos a játék szempontjából, mert itt találhatóak a platiniumbányák, melyek bázisunk anyagi forrásai. Minden egyes birtokolt platiniumfejtő 10 000 credit jövedelemhez juttat bennünket körönként, és újabb vásárlását 240 000 creditünk bánja.

Desert (sivatag): A sivatagi zónában építhetjük fel hadiüzemeinket, melyek egyre hatékonyabb lőszerrel látnak el. Minél több gyárral rendelkezünk, annál gyorsabb a munícióutánpótlás. Csak akkor adjuk ki a 180 000 credit-es borsos árat, ha már elegendő bánya és olajfúró van a birtokunkban, melyekből egységesen kilencet gyűjthetünk össze.

Forest (erdő): A játék szempontjából nem elengedhetetlen, de hasznos a szárazföldi seregek vásárlása. A 260 000 credit-re való tekintettel csak akkor érdemes beszerezni, ha már mind a kilenc bánya uralmunk alatt van. Maximum 4 egységet küldhetünk harcba az ellenfél támadó hullámainak lassítására.

Egy-egy stratégiai alkalmatosság megvásárlásához mutassunk a megfelelő ikonra, majd klikkeljünk a középen megjelenő fekete négyzetre! Amennyiben nem kívánunk venni semmit, menjünk újra az ikonra! A sematikus ábrák jobb alsó sarkában található a termelőegységek mennyiségére vonatkozó adat, s itt láthatjuk, hogy a behatoló ellenség hány százalékát lepte el területeinknek. Amennyiben ez meghaladja az 50-et, elveszítjük az oda helyezett tulajdonainkat, s 99 százalék után odavész az egész terület, valamint az általa nyújtott előny is. Például, ha elfoglalják a tengert, jobb, ha elfelejtjük az olajutánpótlást, és be is csukhatjuk a boltot.

A kép jobb oldalán lévő WAIT-tel ugorhatunk az időben, ezáltal növekszik a felső részen leolvasható vagyoni állapotunk (total cash), és az ellenség is tovább nyomul bázisunk irányában. Támadási tervünk felépítéséhez, először döntsük el, hogy melyik zónát óhajtjuk megtisztítani, majd vegyük észre, hogy minden terület három részre van felosztva! Válasszunk annál nagyobb térséget, minél több támadót kívánunk hatástalanítani. Amennyiben nem tudjuk kijelölni a megfelelően nagy területet, menjünk újra a WAIT-re, s próbáljuk újra! A FUEL ablak mutatja meg, hogy mennyi üzemanyag áll rendelkezésünkre az elkövetkező támadásokhoz. Ha befejeztünk mindent, menjünk a DONE-ra!

Armoury: A fegyverraktárban feltölthetjük gépünket a megfelelő ill. elérhető munícióval. Minél több gyárra tettünk szert, annál gyorsabb a termelés, de ha maximális, azaz 9 üzemünk van, az nem jelenti azt, hogy azonnal minden lőszer rendelkezésünkre áll. Öt különböző fegyverfajtát vihetünk magunkkal, s mindegyiket három – felülről lefelé egyre javuló – minőségi osztályból választhatjuk ki. Mindig az a lőszer kerül fel a kép tetején látható gépre, amit utoljára választottunk ki. A jobb felső sarokban a SHIELDS ikon segítségével újra hatra növelhetjük a pajzsaink számát, az INFRA RED-del megkönnyíthetjük az éjszakai tájékozódást, valamint a CLOAK használatakor észrevétlenül suhanhatunk az ellenség egységei közt. Az utóbbi két technikai eszközt a harcok során az „I" ill. „C" billentyűkkel aktivizálhatjuk. Természetesen, mint minden jó dolog, ez sem tart örökké!

Az alapkiépítésű gépben dupla tűzerejű lézerágyúval harcolhatunk, de lehetőségünk van annak megkétszerezésére is. Másik lehetséges alternatíva a lézerrel szemben a golyószóró, amelyből három különböző kaliber is megtalálható. E két fegyver egyidejű használata nem lehetséges, viszont a harc közben tetszés szerint cserélhetőek.

A rakéták nem követik célpontjukat, viszont mindent elpusztítanak, ami útjukba kerül. Ezzel szemben a célkövető lövegek hatástalanítanak egy, három, ill. minden ellenfelet a minőségi osztálytól függően, viszint nem hatásosak a ránk törő rakéták ellen. Leghatékonyabbnak bizonyulnak a bombák. A „skimmer" egyszerű robbanóanyag, a „smart" minden látható ellenséget megsemmisít, míg a „warhead" már egy egész terület tönkretételére képes – beleértve saját létesítményeinket is. Ez utóbbi, mint végső fegyver vethető be.

Docking Bay: Elérkeztünk a játék arcade részéhez. Rövid töltésidő közben megjelenik néhány fontos információ a következő sorrendben: nap, napszak, körzet neve, támadási hullám, pajzsok száma, azonosított ellenséges gépek száma. Az ütközetek négy különböző időpontban folyhatnak (morning–reggel, afternoon–délután, evening–este, night–éjjel). Maga a szimulátor rendkívül könnyedén kezelhető, az egeret szinte csak fel és le kell mozgatnunk, vigyázva arra, hogy ne csapódjunk az általunk elhelyezett olajfúróknak, és egyéb épületeknek. Kezdetben a földön elhelyezett, és onnan magasba emelkedő egységek elpusztítására törekedjünk, majd a láncokban ránk támadó ellenséget lazán kaszáljuk le.

A képernyő felső részén két kör alakú műszerre lehetünk figyelmesek. A bal oldalon egy radart láthatunk, ami mutatja, hogy éppen melyik szektorban tartózkodunk, míg a jobb oldali a fennmaradt pajzsok számát jelzi. Minden egyes ütközéskor elvesztünk egyet, s a hatodik után már nem véd bennünket semmi (shield has gone). A képernyő közepén megjelenő célzó négyzet (H.U.D. Head Up Desplay) a rakéták, lövegek és bombák alkalmazásánál hasznos, és alakja függ a kiválasztott fegyvertípustól. Az adott munícióból fennmaradó mennyiség a négyzet jobb alsó sarkában látható. A műszerfal bal oldalán találjuk meg a pontszámot, amit minden elpusztított ellenfél növel, ill. sikeres akciók végén 50 000-rel emelkedik. Középen található az üzemanyag-kijelző. A magunkkal vitt kerozin mennyisége függ a küldetés hosszától. Amennyiben idejekorán kiapadnak tankjaink, visszatérünk a bázisra. Ez alatt láthatjuk a szektor megtisztításához szükséges még kivégzésre váró támadók számát. Célunk, hogy ezt a rendelkezésre álló idő alatt nullára redukáljuk. Műszerünk jobb oldalán az éppen alkalmazott fegyverek láthatók. Menet közben a munició váltása a funkcióbillentyűkkel történik (F1–lézer, F2–golyószóró, F3–rakéta, F4–célkövetők, F5–bombák).

Az F10 megnyomásakor választhatunk a két rendelkezésünkre álló irányítási mód között (fel/le, irányok felcserélése).

Secret Missions: Bizonyos idő eltelte után a támadók újult erőkkel, még nagyobb számban küldenek harcosokat bázisunk ellen. Minden ilyen támadási hullám előtt lehetőséget kapunk egy idegen űrállomás megsemmisítésére. Ekkor egy távirányított robbanóanyaggal megrakott hajót irányíthatunk. Amennyiben sikerül eljutnunk az alagút végére, gépünk nagy károkat okozva felrobban, ezzel visszavonulásra kényszerítve ellenfeleinket. Feladatunkat nehezítik a szembejövő tárgyak, valamint az alul fellelhető számláló, amely nullát elérve érvényteleníti az akciót. Ellenben a bal mouse gombbal, ill. tűzzel felgyorsíthatjuk a kis szonda sebességét. Sikertelen küldetés a játék további menetét nem befolyásolja

A Shock Wave egy a Digital Magic Software berkein belül dolgozó új programozó csapat, a Light Source első munkája, akik Amigára és Atari St-re készítették el ezt az igazán csodás játékot. Sajnos más gépekre nem tervezik a konvertálást, de ez érthető is, hisz a minőség jelentős romlása nélkül ezt a sebességet 8 biten előállítani lehetetlen. Bátran mondhatjuk, hogy az eddig látott leggyorsabb sprite alapú scroll Amigán, amit csak javít a talaj részleteinek pontos kidolgozása. A program hangulatán nagyot dob, hogy az egész képernyőt használja, valamint a hangeffektusok, és a zene is játéktermi színvonalú. Negatívumként róható fel, hogy a könnyű, de unalmas harci részek uralják a játékot, kiszorítva a stratégiai helyzeteket. Magasabb szinteken a csata így a mouse-gomb kitámasztására degradálódik, valamint furcsállom, hogy 2167-ben még kerozin meghajtású repülőgépeket használnak. Egyszeri megnyerés után nem hiszem, hogy bárki újra betöltené a programot.

Jean

AMIGA ÉRTÉKELÉS

	2 4 6 8 10
GRAFIKA	
ZENE-HANG	
JÁTSZHATÓSÁG	
HANGULAT	
ÖSSZHATÁS	

DEMO

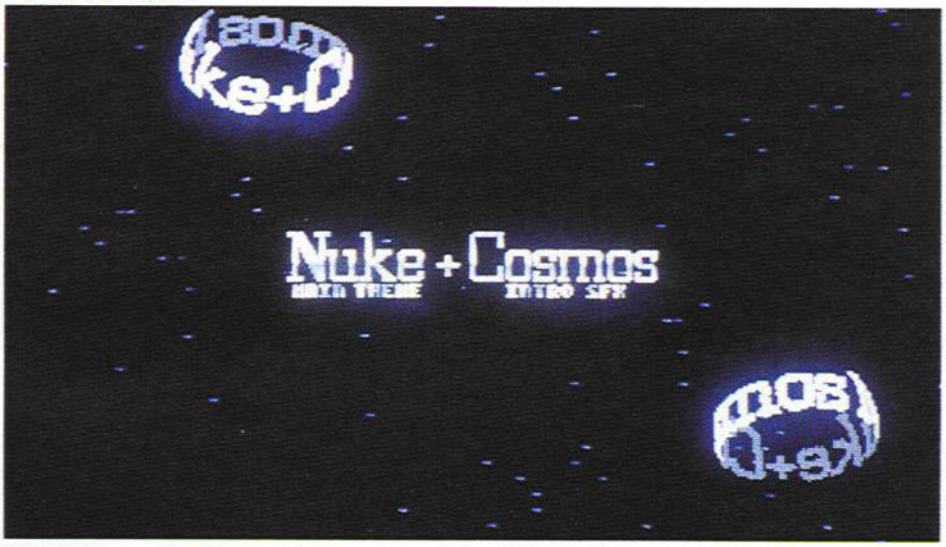
Az előző hónapban sokat foglalkoztunk a skandináv demokkal, most vegyük nagyító alá a brit csoportokat. Annak ellenére, hogy a software rendőrség (F.A.S.T. – Federation Against Software Theft) a szigetországban működik a legszigorúbb törvényekkel, Anglia tudhatja magáénak az egyik legnagyobb Commodore tábort a világon. Gondoljunk arra a tényre, hogy itt jelennek meg a legszínvonalasabb computer újságok, mint a CU Amiga, The One, Ace, Games machine stb., valamint a megjelenő softwarek többsége is itt lát elöször napvilágot.

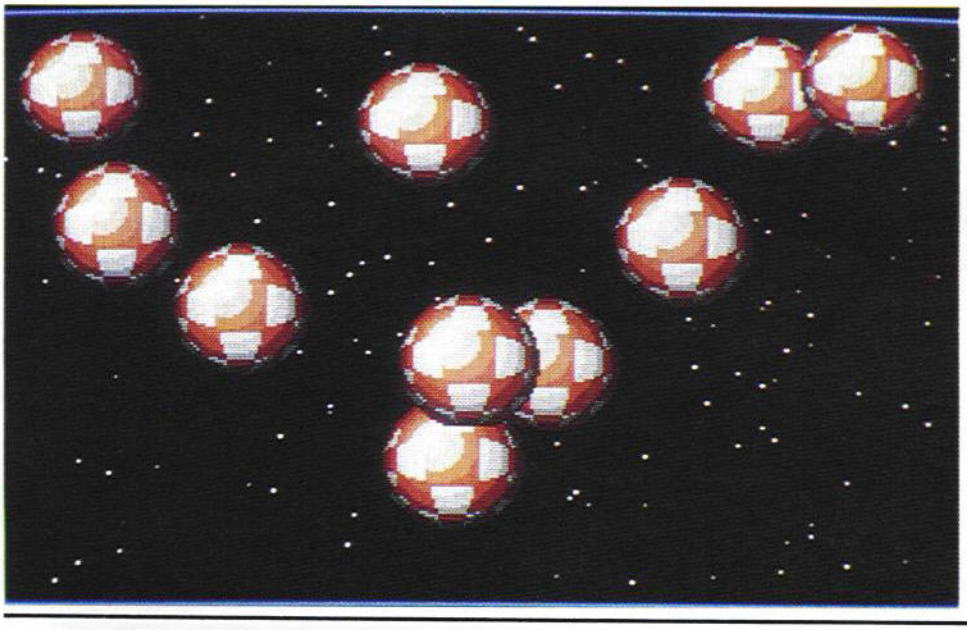
Mielőtt rátérnénk az érdemi dolgokra, egy felhívást szeretnénk intézni kedves Mindnyájatokhoz. Szavazzatok a legjobb tíz demora, valamint játékra, és küldjétek el az újság, vagy a levelezés címére. Minden egyes elsö szavazat 10 pontot ér, a többi a helyezéstől függően mindig eggyel kevesebbet kap. Amennyiben kellő érdeklödés mutatkozik, a lehetőségek differenciálódni fognak, és szélesebb skálán adhatjátok le voksaitokat. Minden Rajtatok áll, vagy bukik. Mondanom sem kell, hogy a szavazók közt jutalmakat osztunk szét. Ezek után lássuk az utóbbi időszak legszínvonalasabb pd (public domain azaz: köztulajdon) anyagait.

System Notation/ANARCHY:

Méltán nevezhetnénk Anglia büszkeségének ezt a csapatot, hisz az utóbbi időben szinte ontják a demokat (Madness, Phantasmagoria, Smoker stb.), és olyan névvel büszkélkedhetnek, mint 4–MAT, aki a világ egyik legjobb zeneszerzője! A System Notation nem nevezhető egyértelműen megademonak, egy új, mostanában nagy divatnak örvendő stílus képviselője. Nevezzük ezt a továbbiakban Mental Hangover típusnak. Mindjárt a program elején egy fantasztikusan szép effektust láthatunk, ugyanis Mediator barátunk egy gömb felületére vetítette ki a készítők neveit, majd óriási 3d bobok következnek, később egy bobscroll, melynek egyes betűi z irányba is kiterjednek. Ha elég türelmesek vagyunk, egy újfajta geometrikus csillagmozgásra lehetünk figyelmesek, s egy olyan bobflag (zászló) rutinra, amit a maszkolás elhagyásával gyorsítottak fel. Ez akkor vehető észre, amikor a labdák fedésbe kerülnek. Az üdvözletek mögé varázsolt valamiről annyit, hogy olyan, mint két x és y irányban hullámzó színusz scroll, csak éppen nem scrolloz.

Ötlet:	5
Zene:	7
Grafika:	9
Program:	9
Design:	10!

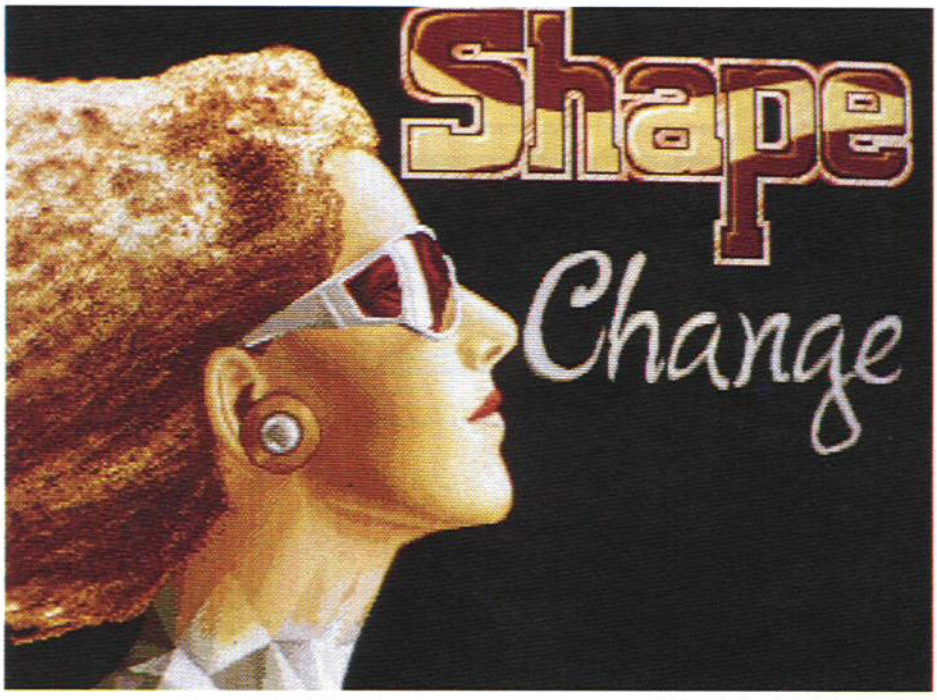




Madness II/ANARCHY:

Idén február 23-án Angliában az Anarchy part„ bocsájtották útjára ezt a produkciót, mely minőségben nem marad el elődjétől, a Madness I-től, hiszen zenéjét a már korábban bemutatott 4–MAT szerezte, és a program ízléses szerkezete még a legvadabb demo ellenzőket is lenyűgözi. Igazi technikai újításokat nem tartalmaz, de jó ötletnek tekinthetők a körbeforgó pontok, valamint a csillag alakú vektorokkal kombinált plotter. Egyetlen hibája az, hogy az egyik scroll jobb oldala nem fut ki a keretre, és bátorkodom kijelenteni, hogy egy kicsit már unjuk a vektorokat! De hát annyi baj legyen!

Ötlet:	4
Zene:	8
Grafika:	9
Program:	8
Design:	9



Shape Change/ANARCHY:

Kanyarodjunk most újra Skandináviába. Köztudott, hogy az Anarchy megagroupnak már négy országban van kirendeltsége. Igaz, hogy még nem állanak az anyaországi bázis szintjén, de néhanapján láthatunk érdekes dolgokat, mint pl. ezt a kis svéd programot. Mielőtt az apró vektorok láttán kikapcsolnánk gépünket, várjuk meg, hogy tekeredni, csavarodni kezdjenek. Lássuk be, hogy korábban ilyet még szem nem látott. Állítólag a vonalhúzó rutint kicserélték ívrajzolóra. Érdekes lesz megfigyelni, hogyan fogják más csoportok továbbfejleszteni ezt az ötletet a jövőben.

Ötlet:	10!
Zene:	7
Grafika:	6
Program:	9
Design:	5

Amazing Tunes II/SHARE AND ENJOY:

Gondolom, már mindenki találkozott itt-ott SHARE AND ENJOY alkotásaival. Korábban a Scoopex berkeiben tevékenykedtek, majd egy rosszul sikeredett megademo miatt távozniuk kellett. Ezúttal bebizonyították, hogy képesek színvonalasat alkotni, s megjelentek egy három lemezes musicdisckel. A program 20 hosszabbnak nevezhető, különböző stílusokból összeválogatott melódiát tartalmaz. Ezek közül egy ablakban válogathatunk, a fel ill. le irányú nyilak segítségével. Zenehallgatás közben élvezhetjük a változatos grafikákat, a jól kidolgozott hangfalak remegését, s néha az is megesik, hogy a hölgy a megfelelő ütemre táncol (Veronika egyébként a Hollywood pro-ból ismerős).

Ötlet:	4
Zene:	8
Grafika:	9
Program:	6
Design:	9





Guru:

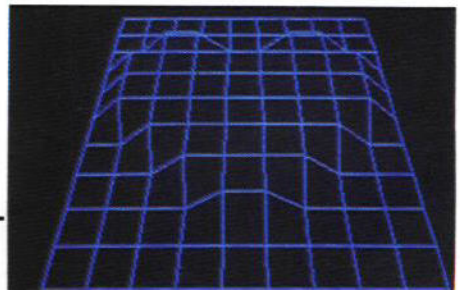
Ígéretünkhöz híven minden hónapban bemutatjuk a hazai legjobb terméseket. Ebben az esetben eltérünk profilunktól, mert egy lemezen megjelenő magyar nyelvű újságról van szó. Témájáról annyit, hogy mindennel foglalkozik. Megismerkedhetünk a demoírás fortélyaival, forrásliták és leírások segítségével. Közölnek hardware és software ismertetőket, s megtalálható a levelezési rovat, hirdetési lehetőség, kulturális leírások, poénos történetek, és toplisták (ez utóbbiból hiányolom a „legjobb importerek" alpontot). Az újság havonta jelenik meg, s a jövőben állítólag védelemmel ellátva. Már régóta szükség lett volna egy ilyen összefogó erőre a hazai Amigás tábornak!

Ötlet:	8
Zene:	9
Grafika:	6
Program:	8
Design:	6

Ötlet:	10!
Zene:	5–8 (változó)
Grafika:	5–10 (változó)
Program:	10
Design:	9

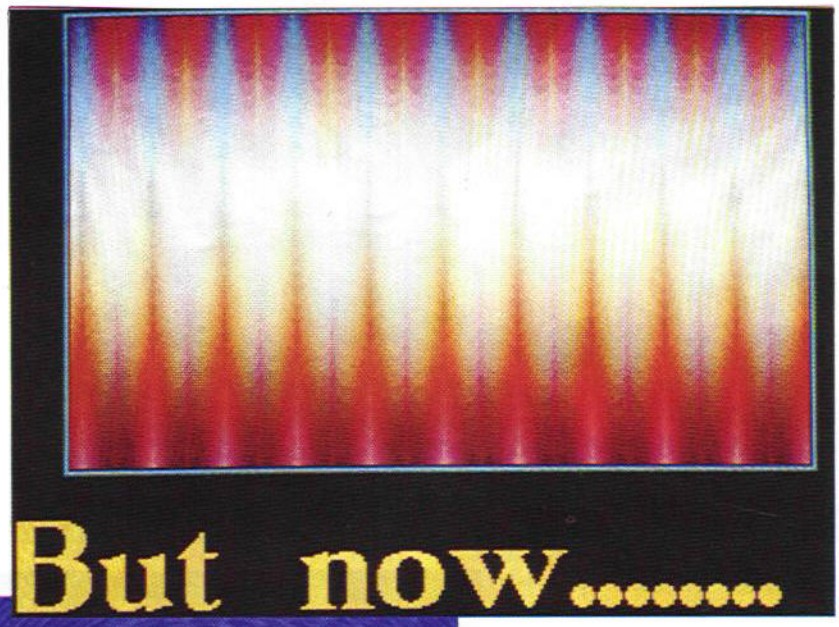
Breathing vectors/ZERO DEFECTS:

Evezzünk mediterrán vizekre, Olaszországba. Az egyetlen ütőképes csoport, a ZD az utóbbi időkben nagy fejlődésnek indult, s láthattunk tőlük két kiváló demot. Nemrégiben jelentkeztek a harmadik komolyabb programmal, melyet egy új ötlet tesz figyelemre méltóvá. Az elnyomhatatlan intro után egy sakktábla-szerű testet láthatunk forogni, s kezdetben a szív dobbanásának ritmusára, majd a légzés ütemére különböző alakzatokat felvenni. A vektorgrafika változása a zenével jól megkomponált egészet alkot, s ez teszü különlegessé a programot.



Ray of Hope/MAJIC 12:

Nem is régen, kb. egy évvel ezelőtt létezett egy meglehetősen lame magyar csoport ILC néven. Aztán gondoltak egyet és megváltoztatták a nevüket, s úgy néz ki, hogy hasznukra vált eme cselekedet, hisz azóta csak jót mondhatunk róluk. Le a kalapot a Bűvös Tucat előtt! Egyre több magas színvonalú intro és demo látott napvilágot kezeik által, s az utolsó, s egyben a legjobb: a Ray Of Hope. Bátorkodom olyan kijelentést tenni, hogy az eddig megjelent legszebb magyar demo. A grafika csodálatos (ha szemet hunyunk az egyik lopott karakterkészlet felett), a zene is elfogadható, s olyan új ötleteket vonultatnak fel, mint a multiDYCP. Ez több egymás felett elhelyezett x és y irányban hullámzó szinuszscrollt jelent. A fennmaradó effekteket már láthattuk korábban, de azok ízléses kivitelezése is említésre méltó. Ne is szaporítsuk a szót, mert a képek magukért beszélnek.



Ötlet: 6
Zene: 7
Grafika: 9
Program: 8
Design: 8



Tendance/POWERS OF PAIN:

Az utóbbi idő legszebb megademoja ez a február vége felé kiadott holland munka. Nem is inkább a nagyszerű code, vagy új ötletek emelik magas szintre, mint a szépen megtervezett képernyők, ill. képlebontások (space megnyomása után a zene elhalkul, a scroll kifut, a grafikák felvillannak majd elenyésznek). Persze nem állítom, hogy code-ilag primitív, hisz olyan rekordok láthatók, mint a 16 megaDYCP, ami nem is olyan csúnya, mint ahogy azt írják. Tetszetős dolog az egész képernyős xy scroll, s ezen felül egy logo plusz egy szinusz scroller. Kedves ötlet a rugalmas ütközés fizikai kísérleteiből ismert golyópattogtatás, valamint kifejezetten látványos a két egymás felett futó scroll között tech-tech-ező (8 bitnél szélesebb hullámmozgás) logo. Congratulálunk!

Továbbra is kérünk mindenkit, hogy 64-en is küldjétek produkcióitokat demokra éhes szerkesztőségünknek, hisz örömmel konstatáljuk, hogy 64-en egyre több csapat üti fel fejét kis hazánkban. Jó érzés tudni, hogy vannak, akik próbálnak alkotásaikkal hallatni magukról, és elhatárolják magukat a céltalanul másolgató lamerek büzölgő masszájától. Megkésve ugyan, de végre kialakult a hazai demo-scene (a demo színtér, azon csoportok összessége, akik pd programok írására vetemedtek). Többek közt nagy lépés, hogy megszületett a 64 Guru-ja, a RULER csoport által forgalmazott Fölény (igaz a minőség, és mennyiség elmarad az Amigás testvértől). Most pedig jobb híján tekintsük át a külföldi termést!

Amiga works /BONZAI:

Kezdjük egy Amiga–C64 átmenettel! Gondolom, sokan emlékeznek Cycleburner barátunk CONTEX és egyéb csoportnevek alatt kiadott forradalmi munkáira. Nos, ő volt az első, s azóta tömegével adták ki az olyan digitalizálásokat, melyek mellett egy demoképernyőt is láthatunk. A jobb klónok közé tartozik Walt & Clark legújabb három részes munkája. Igazán figyelemre méltó, hogy a második loader partban, a BUDBRAN I-ből kiemelt Chaos közben egy viszonylag gyors töltő rutint tudtak megvalósítani (ennyi digi mellett egyáltalán hova tölt?). Az utolsó parcium TECHNOTRONIC 3–4 számából mixelt közepes lélegzetű alkotás (Get Up, This Beat is, Pump um). Látványos megoldás, hogy a doboknál villan a képernyő, és a kimondott szöveg megjelenik a képernyőn.

Ötlet: 7
Zene: 7–8
Grafika: 8
Program: 7–8
Design: 9

Végezetül szeretnénk segítséget nyújtani azoknak, akik valamilyen szinten művelik az angol nyelvet, de bajban vannak a demo szövegek megértésével az eltérő helyesírás és szlera (fiatalok által beszélt torzított nyelvi formulák) alakok miatt. Itt közlünk egy rövid listát a leggyakrabban használt szavakkal, remélve, hogy segít a scrollok fordítgatásában. Ha valakinek ennek ellenére problémája akad, bátran forduljon szerkesztőségünkhöz levél formájában.

Szavak:

szótári alak	(slang írásmód)/magyar jelentés
about	('bout) / kb.
am not, are not	(ain't) / létige tagadása
ass	(azz – azzo) / ülep
because	('cause – cos – coz – b-coz) / mert
before	(be4 – b-for – b-4) / előtt
first	(#1 – no.1) / első, legjobb
for	(4) / részére
fucking	(fuckin') / állati, eszméletlen
going to	(gonna) / fog (jövő idő)
got to	(gotta) / kell
graphic	(gfx – grafax – graf) / grafika
greetings	(greetx) / üdvözletek
have to	(hafta) / kell
is	(iz) / van
its	(itz) / ezé
joystick	(joy – stick – joydick – dick) / botkormány
kid, kids	(guy – guyz – dude – dudez – dudiez – pal – palz – fag – fagz – folk – folkz – fellow) / fickó, figura, skac
lame	(lama – lamer – looser) / dilettáns, kezdő, vacak
later	(18r – lajder – leider – lejder – laither) / később
like a	(laka) / mint egy
light	(lite) / fény, könnyű
lots of	(lotsa – loads of – lodsa) / csomó, sok
magazine	(mag – discmag – papermag) / újság
music	(mu6 – muzak – muzax – zak – cak – zaka zax) / zene
new	(hot – latest) / új
night	(nite) / éjszaka
number	(numba) / szám
out to	(outta) / kifele
program	(stuff – ware – warez) / anyag, program
programmer	(coder) / programozó
see you later	(CUL8R) / Később találkozunk
shit	(crap, poop) / ürülék, székelni
some	(sum) / néhány
somebody	sumbody) / valaki
something	sumthing – sumthin') / valami
steal	(rip) / lop, lopás programmal
source	(code) / forrás lista
thanks	(thanx) / kösz
that	(dat, zat), hogy, az, azt
the	(da, za) / a, az
them	('em) / őket, azokat
this	(thiz – diz) / ez, ezt
to, too	(2) / -nak, -nek, is
very good	(cool – coolie – kewl) / csúcs, kifejezetten jó
want to	(wanna – wanta) / akár
what the	(wadda) / Mi a ...?
why	(y) / Miért?
you	(u – ya) / te, ti
your	(ya, yar, yer) / tied, tietek

Kifejezések:

fuck up / leégni, hibázni, felsülni, elrontani
get outta here / tűnj el!
kick ass, kick azz, kix azzo / lepipál, legjobb
stay cool / légy jó

KILLING CLOUD

Image Works/Vektor Grafix

1997. San Francisco az ostromállapothoz közel áll. Egy hatalmas mérgező gázból álló felhő közeledett a tenger felől, majd teljesen elborította a várost. Szerencsére a köd csak az alsó 100 lábnyi területet foglalta el. Az ennél magasabb házak felső szintjein még friss levegő van, így nem omlott össze teljesen a közigazgatás. A felhőzet azonban csak az egyik baj, a nagyobb baj az, hogy a ködös városban a gangek és bűnözők vették át a hatalmat. Ezek közül is talán a legrosszabb a gonosz és pszichopata Black Angels csoport.

A te munkád mint az erre rátermett kevés zsaru egyike, hogy megpróbáld visszaállítani a törvényt és a rendet az utcákon és talán kideríteni a Gyilkos Felhő szörnyű titkát.

A Vektor Grafix biztosra akart menni ennél a játéknál és talán ennek is köszönheti a játék a nagy sikerét. A kezdeti stádiumban még csak annyit terveztek el, hogy egy nehéz helyzetben lévő városra alapozott játékot készítenek. Egy profi írót, Alistair Swinnerton-t bízták meg azzal, hogy készítsen egy 16 oldalas novellát. A precízen megszerkesztett játék ennek a műnek köszönhető. Ahogy Alistair befejezte a történetet, azonnal hozzáláttak az abban szereplő környezet áttranszformálásához. Az eredeti novella plusz egy 26 oldalas képregény megtalálható a játék dobozában.

A játék nagyon szép rajzolt grafikákat tartalmaz, de a legtöbb cselekmény 3D világban zajlik, ami, bátran állíthatom, az eddigi legszebb, de azért lehetne kicsit gyorsabb. A köd két részre osztja a várost, a felső részben természetes napfény van és a kék ég alatt repülhetünk, ellenben az alsó világban kísérteties színek és fényhatások uralkodnak, és a halott házakból álló labirintusban szinte klausztrofóbiásan érzi magát a játékos. Ezek, amelyek nagyban hozzájárulnak a kiváló atmoszférához, eredeti külsőt kölcsönözve a játéknak. A tárgyak nem halványulnak el a ködben, mint például a Midwinterben, hanem feltűnnek egy bizonyos távolságból. Egy Midwinter szerű effekt sokat lendítene a játékon, azonban az elfogadhatatlanságig lassítaná a cselekményt. A házak szépen vannak kidolgozva, pl. a kínai negyedben pagodákat láthatunk, és ha kikapcsoljuk a felhőzetet, akkor egész negyedeket, tucatnyi házakat láthatunk egy időben, ez persze a sebesség rovására megy, de nagyon szép látvány. Mindezeken felül lehetőség van a város sok híres épületét meglátogatni. A játékot az eredeti város alapján modellezték, 2500 különböző épület fordul elő. Még egy plusz opció, hogy állíthatjuk a tárgyak részletességét, ezzel gyorsítva az akciókat. Külön kiemelendő, hogy a játéknak a zenéjét és a hangeffekteket a méltán híres David Whittaker készítette.

A cég láthatóan sokat fordított arra, hogy a játék játszható legyen. A játék mindegyik része mouse kontrollált. Az XB500 vezetését is így oldották meg. Az irányításhoz szükséges billentyűk ugyanazon részén helyezkednek el. Ez utóbbi hátrány is, mivel a sebesség csökkentése helyett könnyű fegyvert váltani. a gombok egy kicsit túl közel vannak egymáshoz.

Az egyik nap korai reggelén a rendőrségi főhadi-

THE KILLING CLOUD

GÉPTÍPUS AMIGA



szálláson kapunk eligazítást. Az első küldetésben a feladatunk egy rendőrségi robot elfogása, amelyet az egész bűncselekmény hátterében álló Black Angels 58 gang ellopott és arra használ, hogy kitapogassa vele a rendőrség gyenge pontjait. Három robotról van szó, ebből kettő ártalmatlan, de a harmadik értékes információkat tartalmaz. Ez az elsődleges célpont, és ezekkel az adatokkal van esély a nyomozás folytatására.

De jegyezd meg, te egy rendőr vagy, nem mészáros, aki szétlövi a legközelebbi rosszul kinéző punk-ot. Ezért a robotot és a későbbi célpontokat hálóvető rakéták és PUP-k (Pick Up Pod) segítségével kapjuk el. A rakéta a célpont befogása után indítható, amely automatikusan szétterül a cél fölött, lebénítva azt. Sajnos ez a fegyver könnyen el tudja hibázni a célpontot, mert nem annyira fordulékony, mint néhány ellenséges jármű. S mivel a maximális teherbírása a siklónak három rakéta, jól meg kell fontolni az indítás időpontját. Viszont ha sikeres volt a találat, utána már csak annyi dolgunk van, hogy leszálljunk mellette, felolvassuk a jogait, letartóztassuk a gyanúsítottat, ezáltal rendelve egy PUP-t, ami elszállítja az állomásra, ahol őrizetbe veszik.

A PUP-okra azért van szükség, mert az XB500 csak egy személyt szállíthat, aki a pilótafülkében ül.

Ezeknek az eszközöknek a helyét egy térképen az eligazításnál állíthatjuk be, ami kerületekre, utcákra lebontva mutatja a várost.

Nem lényegtelen ezeknek a helyzete, mert kellemetlen, amikor a letartóztatást nem tudjuk foganatostani, mivel még a legközelebbi PUP is kiesik a rádió hatósugarából. A rendőrségi nyilvántartóban megnézhetjük az aktuális delikvens fényképeit és adatait. Egy másik nyilvántartásban pedig a járműveket, tárgyakat és a leghíresebb, legfontosabb épületeket is minden irányból.

Már csak fel kell fegyverezni siklónkat. Járművünk 3 rakétafelfüggesztési ponttal, egy 7,62 mm-es géppuskával, egy 30 mm-es gépágyúval és egy opcionális póttartállyal rendelkezik, ami az üzemanyag-kapacitásunkat a duplájára növeli. Megtalálható még egy változtatható távolságú radar. A két hajtómű fő üzemmódja a lebegő és repülési állás. A kilátást mind a négy irányba állítani lehet, kívülről is meg tudjuk nézni a gépet. Az irányítás csak legelőször tűnik egy kicsit bonyolultnak, de később se lesz sokkal könnyebb egy légi csatában fordulni, gázt adni, átváltani a fegyvert, túllőni emiatt, és majd épp hogy csak kikerülni egy házat, kisebb sérülésekkel kész rémálom.

A sikeres letartóztatás után visszatérhetünk a főhadiszállásra egy kis csevegésre. Azonban bölcs rendőrök állítják, hogy jobb szemmel tartani a visszatérő PUP-ot, ugyanis tudva levő, hogy a gangek hamis jelzéssel eltéríthetik, vagy felküldhetnek néhány siklót, hogy örökre hallgatassák el a túl sokat tudó foglyot. A kihallgatás alatt bevethető a stratégiai érzék, ugyanis ahhoz, hogy köpjön a bűnöző, kombinálhatjuk a megvesztegetést és a megfélemlítést, miközben a nyomozás sikeres folytatásához feltétlenül szükséges kérdéseket teszünk fel. Az itt szerzett információk segítséget nyújtanak a következő küldetés célpontjának kiválasztásához, minden misszió közelebb és közelebb visz a megoldáshoz, azonban, ahogy egyre tovább jutsz a dolog lényegéhez, egyre nehezebb és komplikáltabb küldetéseket kell végrehajtani.

A kihallgatások és a hálók, PUP-ok elhelyezésén kívül nem tartalmaz stratégiai elemeket a játék, tulajdonképpen egy vektor szimulátor program, ami a Thunderstrike és a Resolution 101 alapjain készült. Bár a Killing Cloud-ot grafikája, a környezete és a játék egésze fölé emeli ezeknek a játékoknak.

Keycodes:

A HAJÓBAN:

W – Üzemanyag utántöltés	Csak kikapcsolt
L – Kiszállás a hajóból	hajtóműnél!
E – Hajtómű be- ki	
R – Radarkép nagyítás	
T – Radarkép kicsinyítés	
P – Szünet	
S – Sziréna be-ki	
D – Bomba kivetése	
F – Repülési üzemmód	
H – Lebegési üzemmód	
C – Ágyú kiválasztása	
M – Géppuska kiválasztása	
N – Rakéta kiválasztása	
B – Tolóerő növelése	
V, Space – Tolóerő csökkentése	

Nézőpontok:

F1 – Előre tekintés (Alap)
F2 – Hátra tekintés
F3 – Balra tekintés
F4 – Jobbra tekintés
F5 – Követési mód
F6 – Külső nézőpont

Kiszállás után:

V – Lépés előre

B – Lépés hátra
S – Letartóztatás
G – Bomba felvétele
D – Bomba letétele
A – Időzítő beállítása (2 perc)
I – Exit (Küldetés vége)
OPCIÓK:
6 – Felhőréteg ki, bekapcsolás (Csak 1. küldetés)
7 – Alacsony részletesség
8 – Közepes részletesség
9 – Nagyfokú részletesség
0 – Kontúrok be-ki

Első megbízatás:

A Black Angels szétküldött három felügyelő robotot Chinatown és Nob Hill kerületekbe. A robotok feladata, hogy megtalálja a SFPD gyengéit. A három robot közül kettő hibás és nem érdekes számunkra, de a harmadik fontos információkat tartalmaz, ami segíthet nekünk, hogy elfogjuk a Black Angels tagjait.

Feladat: Találd meg a működő robotot és hozd vissza a bázisra egy PUP-ban. Géppuskatűz valószínűleg sérülést okoz, ágyúgolyó pedig megsemmisíti azt. Egy háló gyorsan és biztosan megállítja a robotot.

Második megbízatás:

Az elfogott robot memóriájában lévő információk alapján felfedeztük, hogy egy bizonyos „Steven Grenco" alias „Attila" (Hmmm!), aki egy kiskaliberű védelmi zsarolásban utazik Chinatown-ban, pillanatnyilag a környéken van és egy cinkosával együtt gyűjtik be a törvénytelen jövedelmüket.

Feladat: Fogd el élve Grenco-t és hozd vissza kihallgatásra. Ha a másik figura bármi bajt kever, felhatalmazásod van a szétlövésére.

Harmadik megbízatás:

Steven Grenco kihallgatása felfedett több létfontosságú információt, ami segít a nyomozásban. Ismertté vált, hogy Henri Leclerc belekeveredett a siklók lopásába, de csak ennyit tudunk biztosan. Ki kéne őt kérdezni, hogy lássuk, mit tud.

Feladat: Leclerc-et utoljára Chinatown-ban látták, amint egy lopott teherautóval cirkált az utcákon. Tartóztasd le és kérdezd ki, ha a cinkostársai bajt okoznak, tudod, hogy bánj el velük.

Negyedik megbízatás:

A Black Angels két tagjának lekapcsolása a szövetséget megőrjítette. A kapott információk tudtunkra adták, hogy egy támadásra készülnek a hármas bázison. Valószínűsítjük, hogy a támadást Eugen Cody, alias The Axeman fogja vezetni.

Feladat: Le kell tartóztatnod ezt a figurát, mielőtt megsemmisíti a bázist.

Ötödik megbízatás:

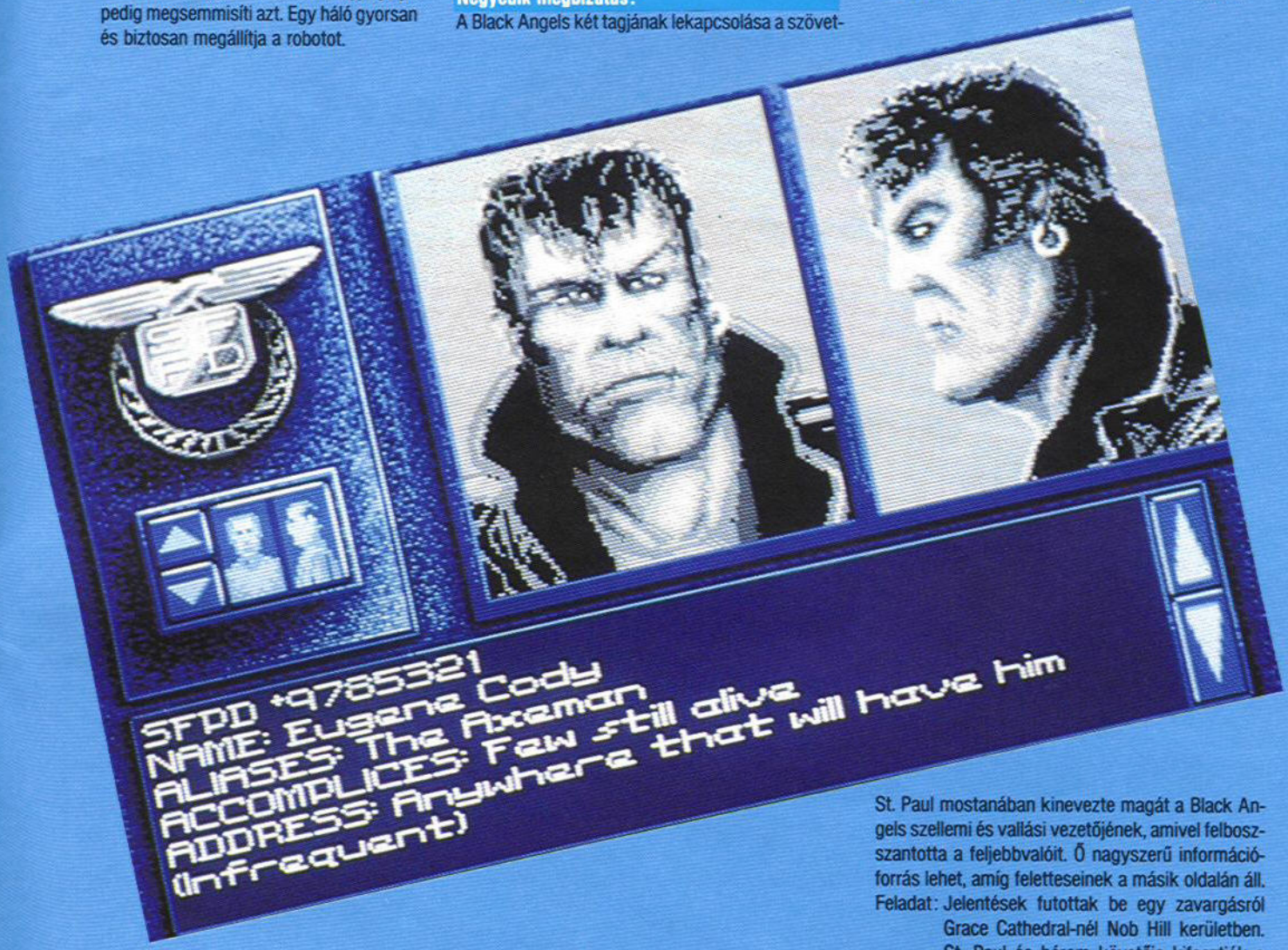
Kommunikációs jelentésekből a hírszerzés megállapította, hogy a Black Angels elhelyezett egy ismeretlen robbanóerejű gyanús eszközt valamelyik SFPD bázis közelében. Az eszköz helye nem ismert.

Feladat: Szakértőink feltételezik, hogy 2 perced van megtalálni a tárgyat és a tengerbe dobni azt, ez hatástalanítja.

Tudnod kell a következő parancsokat:
G – Bomba felvétele, a hajón kívül.
D – Bomba kidobása, bármikor.

Hatodik megbízatás:

Eugene Cody beszélt neked egy barátjáról, akit látni akart. Ez a barát Louis St. Paul, alias The Converter. Beszélnünk kell ezzel az emberrel, ha közelebb akarunk jutni a Black Angels felszámolásához.



St. Paul mostanában kinevezte magát a Black Angels szellemi és vallási vezetőjének, amivel felbosszantotta a feljebbvalóit. Ő nagyszerű információforrás lehet, amíg feletteseinek a másik oldalán áll.

Feladat: Jelentések futottak be egy zavargásról Grace Cathedral-nél Nob Hill kerületben. St. Paul és három követője kifosztják a katedrálist. Kapd el őket, de óvatos légy, ez az ember egy megszállott.

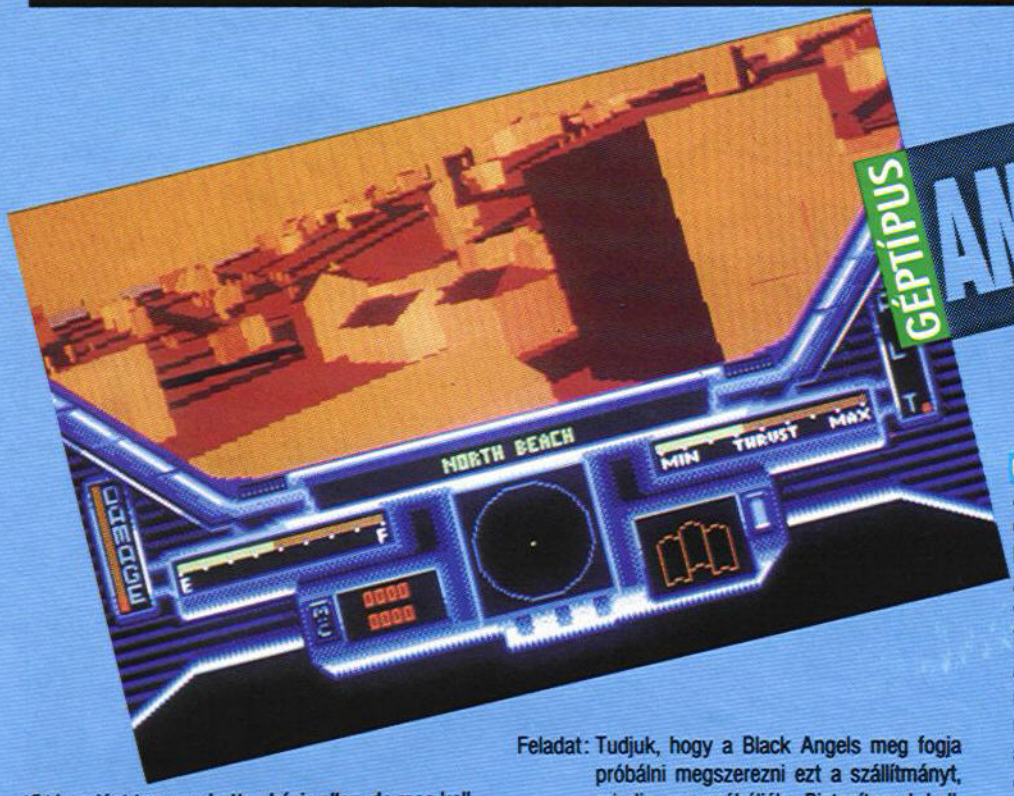
Hetedik megbízatás:

A következő személy, akivel beszélned kell, Johnny Niagara alias The Fall Guy. Ő egy félreveze-

KILLING CLOUD



GÉPTÍPUS AMIGA



tő támadást tervez a kettes bázis ellen, de meg kell tudnunk, hogy miért.

Feladat: Niagara pillanatnyilag egy házban tartózkodik Marina District nyugati részén, ott tervezi a támadást. Meg kell találnod az épületet és megsemmisíteni azt. Niagara ekkor kénytelen megadni magát. Figyelj azonban a cimboráira, mindannyian kiváló pilóták.

Nyolcadik megbízatás:

A lőszerkészletek már majdnem kimerültek itt az egyes számú bázison, tehát elküldünk egy felfegyverzett teherautót a hármas bázisra újabb utánpótlásért. A teherautó a földön egy másik, mesterlövésszel ellátott teherautóval, a levegőben pedig saját magaddal lesz biztosítva. A hármas bázis is kiküld egyet a saját siklói közül támogatásnak.

Feladat: Tudjuk, hogy a Black Angels meg fogja próbálni megszerezni ezt a szállítmányt, mindig megpróbálják. Biztosítanod kell, hogy a teherautó elérje úticélját és biztonságban visszaérjen. Ha nem kapjuk meg ezt az utánpótlást, képtelenek leszünk újabb küldetéseket repülni.

Kilencedik megbízatás:

Emlékszel Niagarára? Sok használható információt mondott neked. A Black Angels vezetősége a Trinity, három San Francisco legnagyobb bűnözői közül, akik az Alcatraz szigeten lévő régi börtönbe fészkelték be magukat. Meg kell állítani őket, ezek megpróbálják megsemmisíteni az SFPD-t.

Feladat: Juan Sancho Cortez ellopott egy lemezt az SFPD-től, amely tartalmazza az összes bázis biztonsági leírását. Ha ez a lemez visszakerül a Trinity-hez Alcatrazba, az az SFPD végét jelenti.

Állítsd meg őt, ő az egyik a Trinity-ből, veszélyes bűntársak vannak vele. Ha nem kapjuk el ezt az embert, akkor halálra vagyunk ítélve.

Utolsó megbízatás:

Az SFPD végre meggyengítette az Angels-t, és az elfogott gyanúsítottak által kapott információknak köszönhetően tudjuk, hogy a főhadiszállásuk az Alctartaz szigetre települt. És szintén világossá vált, hogy az Angels-t három személy irányítja, akik Trinity-nek nevezik magukat.

A Trinity az okozója a Killing Cloud-nak, ami pillanatnyilag a városunk felett lebeg. Ezt gépekkel generálják az Alcatrazon. A Trinity azt tervezte, hogy arra használja a felhőt, hogy ellenőrzést nyerjen az egész város felett, ez majdnem sikerült nekik.

Feladat: Az utolsó küldetés az Alcatrazt megsemmisíteni. El kell vinned egy nagy robbanóerejű szerkezetet a szigetre és be kell állítanod az időzítőt. Tudnod kell a következő utasításokat.

G – Bomba felvétele, XB500-on kívül.
D – Bomba kidobása, bármikor.
A – Bomba élesítése, 2 percre.

A Black Angels minden megmaradt tagja arra vár, hogy megtámadhasson. Nem egy könnyű küldetés.

Brought to you by ROB

GÉPTÍPUS AMIGA



A Nap izzó korongja méltóságteljesen bukott le a nyugati látóhatáron, az utolsó fénysugarak még mókás árnyakat vetettek a szürke kőfalakra, mielőtt az esti szürkület teljesen beborította volna a vidéket. A kastélyt körülvevő park egyik ösvényén hadifoglyok egy kisebb csoportja haladt német őreik kíséretében szálláshelyeik felé; a foci-meccs kellőképpen kifárasztotta a foglyokat, az őrzésükkel megbízott őrmester és négy közlegény pedig alig várták, hogy leadják a szolgálatot. A kastély egyre több ablakában villantak fel a fények, mindenki készülődött az éjszakára.

Miután a csoportot kísérő utolsó német katona is eltűnt a kanyarban, egy alak bújt elő a fal melletti ládák mögül, leugrott az alacsony rakodó rámpáról és egy hirtelen mozdulattal már el is tűnt egy nyitott pinceablakban. Lélegzetét visszafolytva várt! De nem harsant fel fenyegető „HALT!" és závárok kattanását sem lehetett hallani, így nyugalmat erőltetve magára, előkúszott, körülnézett majd osonni kezdett a park irányába.

Bekúszott a fenyves peremén futó árokba és ismét fülelt. A tiszti étkezőből poharak csilingelése és élénk beszélgetések hangja szűrődött, a távolban valaki egy ismert jazz ritmust fütyült, a várudvarban azonban minden mozdulatlan volt, így felpattant és bevetette magát a fenyők árnyékába. Óvatosan, ügyelve, nehogy korhadt ágra lépjen, haldt fától-fáig a tisztás és az ott edző három német katona irányába!!

Csak pillanatokon múlott, hogy nem bukott le. Percekig dermedten kuporgott egy ezüstfenyő tövében, majd csendesen visszakúszott búvóhelyére. Félórás idegtépő várakozás után ismét elindult, és ekkor már szerencséje volt. Kihasználva az őrségváltás okozta kavarodást, átverekedte magát a falon és eltűnt a félhomályban.

A férfi Alain le Ray francia hadnagy volt, aki 1941. április 11-én elsőnek hajtott végre sikeres szökést Colditz kastélyából. Neki szerencséje volt! Az őt követő 430 többi fogolynak kevésbé. Hisz ennyien kísérelték meg a szökést az 1941 és 1945 közti időszakban és közülük csak 30-nak sikerült végérvényesen kiszabadulni a németek fogságából. Háromszázat még szökés közben értek tetten, ők még a falig sem jutottak el. Százharminc sikeresen véghezvitte tervét, de később újra elfogták őket és visszakerültek a kiinduló pontra, ahol újra kezdhették a próbálkozást.

A hírhedt kastély történetének gyökerei, melynek már a neve is rosszat sejtet, hiszen szerbül „sötét erdő"-t jelent, 1014-ig nyúlnak vissza, ugyanis ekkor fejezték be építését mint királyi vadászkastélyt. Egy olyan nyugalmas helynek szánták, ahol a nemesség békében pihenhet és szórakozhat. Ezzel szemben a történelem folyamán szinte csak vonzotta a bajt és szerencsétlenséget. Az elkövetkező ötszáz év alatt a zord falak egymást követő csaták és ostromok szemtanúi voltak. Egyszer földig rombolták, majd újjáépítették, leégett, lakóit járványok tizedelték és svéd katonák fosztogatták. A XIX. század nagy részében elmegyógyintézetként funkcionált, 1933-tól átmenetileg koncentrációs tábor volt kommunisták számára, majd 1939-ben hadifogolytábor lett.

Az első lakók lengyel és belga tisztek voltak és nemsokára megjelentek az első angol és francia katonák is. De ez az állapot sem volt végleges. A német vezérkar ideálisnak ítélte a kastélyt egy „speciális" hadifogolytábor funkciójának betöltésére, ahová csak a „legelvetemültebb", visszaeső foglyok kerültek.

A hivatalosan OFLAG IV.C elnevezésű tábor a legjobban őrzött német hadifogolytáborrá vált, hihetetlennek tűnő biztonsági intézkedésekkel; naponta négyszer volt névsorolvasás, többrétegű ellenőrzőpont rendszert építettek ki és az őr–fogoly arány gyakran 1:1 volt.

Mint láthatjuk, nem kis feladat előtt áll az, aki elhatározza, hogy búcsút int a Harmadik Birodalom vendégszeretetének. Esélyeink nem túl rózsásak, de érdemes megpróbálni, hisz egy élménnyel szegényebbek lennénk!

A Digital Magic Software fejlesztői a motivációt egy gyermekkori kedvencükből merítették. Ez egy azonos című társasjáték volt, melynek szerzője, Patrick Reid őrnagy, maga is a kastélyban raboskodott és sikeres szökést hajtott végre. (Ha valakinek Magyarországon véletlenül birtokában lenne egy ilyen játék, honorálnánk, ha kapcsolatba lépne szerkesztőségünkkel.)

De vizsgáljuk meg közelebbről a helyszínt. Egy eléggé spártaian berendezett szobában találjuk magunkat, pár emeletes ágy és egy szekrény társaságában. Ez a környezet az egész kastélyra és így a játék jelentős hányadára jellemző, de hát egy börtönben nincsenek pazarul berendezett lakosztályok. A program 3D-s izometrikus grafikát használ és ezért a helyiségekben figyelmesen be kell tekinteni minden bútor mögé is, hiszen általában ezek takarásában vannak elrejtve az érdekességek. Mindig azt a szobát, illetve folyosót láthatjuk, ahol jelenleg tartózkodunk – a kijáratokat nyilak mutatják. A kastély alaprajza kiterjedt, számos, többemeletes toronyból áll, melyek között nincs közvetlen átjárás, így csak az udvaron keresztül juthatunk át egy másikba.

Akaratunkat egy multi-nacionális csapat segítségével érvényesíthetjük: ízlésünk szerint választhatunk angol, francia, amerikai és lengyel hadifogoly közül, ha a szökést egyedül akarjuk véghezvinni. Ha pedig jobb esélyeket remélünk a csapatmunkától, akkor akár mind a négyen nekivághatunk.





A végső célt, a szabadulást, többféleképpen lehet megvalósítani: több lehetséges út létezik. Próbálkozhatunk a falon való átmászással, vagy ha elég felesleges erőt és munkakedvet érzünk magunkban, akkor ragadjunk ásót, kapát és akár egy alagutat is áshatunk, melyen vakond módjára távozhatunk a szeretett intézményből. Ha pedig színészi adottságokkal és kötél idegzettel áldott meg a Mindenható, akkor német egyenruhába bújva, megpróbálhatjuk meggyőzni az őrszemélyzetet Wehrmacht tiszti mivoltunkról és ha sikerül, kisétálhatunk a kapun(Ezeket a módszereket mind sikeresen alkalmazták a háborúban.)

A különböző nemzetiségű rabok egymástól elkülönítve, saját szálláshelyeiken találhatók (pl. Brítis Quaters), amik természetesen jó messze vannak egymástól. Habár kinézetre azonosak a többi helyiségekkel, fontos pontosan ismerni helyüket, hiszen csak itt tudjuk kipihenni fáradalmainkat (Fatigue).

Elvileg a foglyok csak saját szálláshelyeiken belül tartózkodhatnak, gyakorlatilag bármerre barangolhatunk a várban, feltéve, hogy az őrség nem kapcsol le. Ekkor irány a magánzárka (Solitary) és ez jelentős időveszteséghez vezet. A menekülés-

Colditz

típusok között van egyszerűbb, kevesebb felszerelést, de nagyobb szerencsét igénylő, mint például a falmászás vagy több embert, szerszámot és időt kívánó, mint az alagútásás. Ebben az esetben az optimális hely megtalálása is problémát jelenthet, viszont előnye, hogy kisebb a lebukási esély.

A menekülés módjának kiválasztása után, a következő lépés a hozzávalók beszerzése, melyek a kastélyban szétszórva hevernek. Utunkat háromféle ajtófajta hátráltatja, melyek nyitása más-más kulcsokat igényel. Az alacsony biztonsági-szintű ajtókat (Low Security) akár egy dróttal is kinyithatjuk (Lock pick). A másodosztályú biztonsági ajtókat (Grade two security door) a bronz, míg az elsőosztályúakat (Grade one) pedig az ezüst kulcsok nyitják. Nagyobb lesz mozgási lehetőségünk, ha sikerül hozzájutnunk egy német uniformishoz és ha neán pár igazolványra (pass) teszünk szert, akkor a legveszélyesebb zónákban (Restricted area) is komplikáció nélkül tevékenykedhetünk.

Kutatásunkat nehezíti, hogy időnként bizonyos kötelezettségeknek is eleget kell tenni. Meg kell jelenni a látszámellenőrzésen, részt kell venni a napi testnevelési foglalkozáson, esténként pedig kijárási tilalom van. Egy kis fifikával azonban ezeket ki lehet cselezni, persze nem könnyű! Az őrszemélyzet humánus, vétségeinket általában magánzárkával jutalmazzák, azonban ha felszólítás után is megtagadjuk az engedelmességet, a Genfi konvenció értelmében az őrök bármikor tüzet nyithatnak. Ezt követően már nincs lehetőségünk szökésre. Game Over lesz, ha mind a négy emberünk elpusztul, illetve magánzárkába kerül és persze akkor is, ha sikerül megszöknünk.

A számtalan helyiség miatt érdemes részletes térképet készíteni. Ez szinte nélkülözhetetlen a győzelem szempontjából, mivel lényegesen kevesebb kulcs áll rendelkezésünkre, mint amennyi zárt ajtóval találkozunk. A gyakori ellenőrzések arra kényszerítik a szegény foglyot, hogy az összegyűjtött felszerelést biztonságos helyen tárolja, ezért próbáljunk már a játék kezdetén találni egy jó rejtekhelyet. Következetesen tartsunk ki első elgondolásunk mellett, mert tervmódosítés esetén nem valószínű, hogy be tudjuk szerezni a szükséges szerszámokat. Ezek kombinációja a felsoroltakból alakítható ki: ásó, csákány, fűrész, drótvágó olló, kötél, és egy Mauser puska. Az alagútban szükségünk lesz fényforrásra, tehát keressük meg a gyertyát. Fatális lehet számunkra, a három egyenruhafajta rossz helyen való viselése is!

Első látásra a játék vizuálisan sivárnak és szinte színtelennek tűnik, csak később vehetőek észre kis részletek, mint az Adolf kép, egy hirdetőtábla, a feltűzött cetlikkel, vagy biológiai szükségleteit végző katona animációja. De igazán nem ez a fontos, hanem a hangulat, mely szinte azonnal „rabul ejti" a játékost. A modern nyitány helyett, kellemesebb lett volna egy pattogó német induló és a hang FX-ek sem a legmeggyőzőbbek. Az egyetlen igazi hiányt számomra a „Save" opció hiánya jelentette, mely kezdetben sok bosszúság forrása.

Talán egy kicsit hihetetlenül hangzik ez a nagy szabadság ebben a „szuperbiztos" fogolytáborban, de ennek valóságos alapjai vannak. A németek figyelmen kívül hagytak két fontos tényezőt, melyek fontos szerepet játszottak eme paradox helyzet kialakulásában. Nevezetesen, a hatalmas kastély tervszerűtlen alaprajzával és használaton kívüli pincéivel, padlásaival vég nélküli előállítási- és rejtőhelyet biztosított tiltott felszerelések számára. Másodszor pedig, egy helyen koncentrálták az okirathamisításban, robbantásban és tervezésben legprofibb szövetséges foglyokat, akik kihasználták az adott lehetőségeket. Szinte minden szökéshez valót elő tudtak állítani: deszkákból élethű puskákat, szabványbetűkkel író fa írógépet és még magukat a német tiszteket is megtévesztő hivatalos állami pecsétet is kifaragták egy régi cipő talpából.

A paradoxon pedig az, hogy a szigorított őrizet ellenére a Colditz kastélyból szökött meg a legtöbb hadifogoly a II. Világháború idején. Tehát nekünk is van esélyünk!!

Sorell



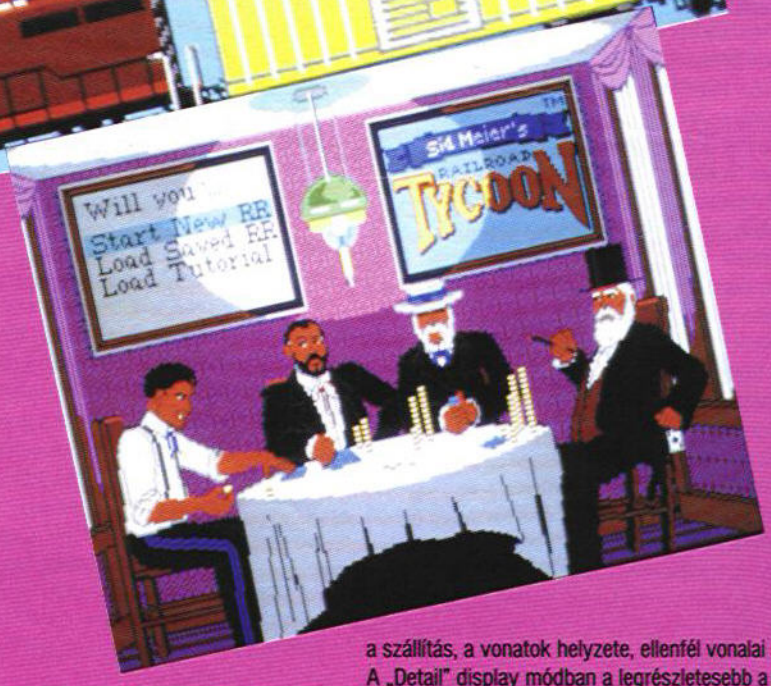
Billentyűzet funkciók
F1: Brit fogoly
F2: Francia fogoly
F3: Amerikai fogoly
F4: Lengyel fogoly
F5: Pause
F9: Alvás
F10: „Kamu ember" állítás (stooge)
Space: Gyaloglás / futás közti választás
Cursor fel: Tárgy felvétele
Cursor le: Tárgy letétele
Cursor jobbra: Inventory
Esc: Quit.



GÉPTÍPUS IBM

Sid Meier's RAILROAD TYCOON™





1990-ben az IBM kategóriában az év játékaként debütált a Microprose új szuperjátéka, a Railroad Tycoon. Gondolom, az senkit nem lepett meg, hogy Sid Meier kis csapata most az IBM tulajokat örvendeztette meg egy nagyszerű programmal. Vágjunk egyből a még teljesen ismeretlen program főbb részeibe. A vizsgálgatást talán az első képernyőn kezdjük. A bejelentkező kép után négy úriember mosolyog egy kis kerek asztalkánál, különböző méretű pénzhalmok társaságában. Itt választhatjuk ki a játék nehézségi fokozatát, valamint azt, hogy a világ mely táján, mikor kezdjük a játékot. Valójában mit is kell tennünk? Feladatunk nem más, mint a világ nagy vasúttársaságainak szimulálása. Hajrá, alapítsuk meg a már előre beállított időszakban a saját kis MÁV-unkat. Négy időszak közül – USA 1830, USA 1866, Anglia 1828, Európa 1900 – válasszuk ki a legszimpatikusabbat. A nehézségi szintek kiválasztása a már említett négy úr megnevezésétől függ.

Investor – 10% és 30% közötti nehézségi szint
Financier – 40%-tól 60%-ig
Mogul – 60%-tól 80%-ig
Tycoon – 80%-tól 100%-ig. A dolog mindig a játékstílustól is függ, ha barátságos versengést választunk, pl. soha nem nyomulnak a mi vasútvonalunkra az ellenfél vonatai. (Nem kell megijedni, a dolog így sem pofonegyszerű.)

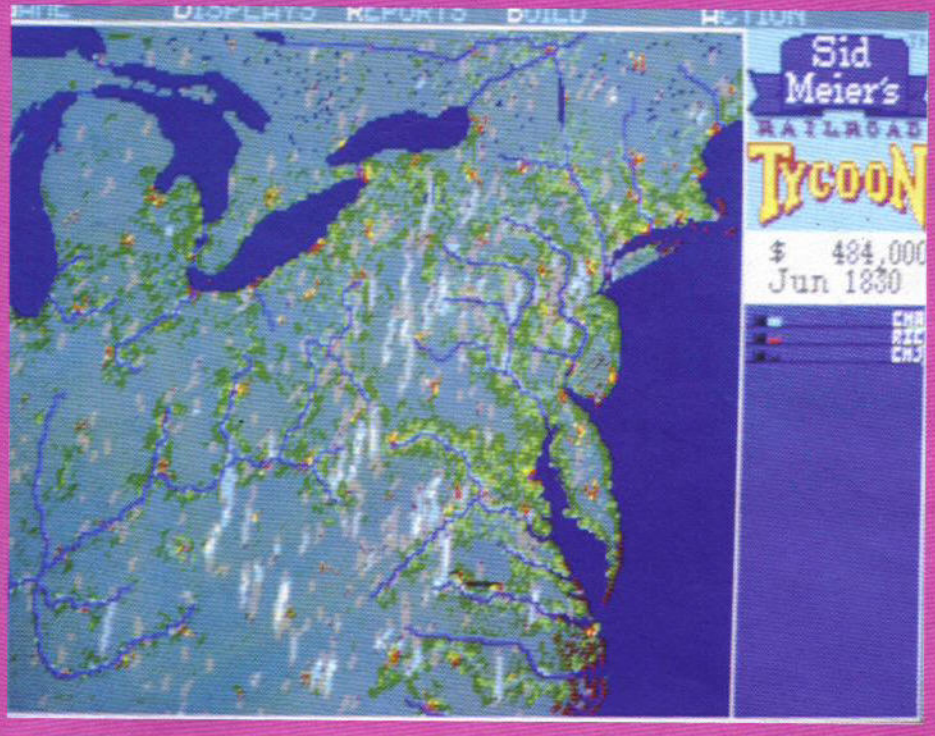
A játék eddigi szorgalmunkat a térkép felvázolásával és egy kis készpénzzel jutalmazza. Ne ájuljon el senki az 1 000 000 Font nem olyan nagy pénz, főleg vasút alapítása esetén.

Ne siessük el a játékot. Tájékozódásunkat a főbb menüpontok megismerésével folytassuk. A menükön sorba végighaladva elsőként a „GAME" almenűvel találkozunk. Nagyon fontos menü! Itt tudunk a játék sebességén (állótól a turbóig) változtatni. Az üzenetek mennyiségén és tartalmán variálni és a játék pozíciónkat is itt tudjuk kimenteni. A következő a „DISPLAY" az F1, F2, F3, F4 is alkalmazható helyette. A térképek méretaránya változik. A nagy és áttekinthető regionális térkép mellett választhatunk még a három igen fontos részletezés mellett. A lokális térképen jól követhető a szállítás, a vonatok helyzete, ellenfél vonalai stb. A „Detail" display módban a legrészletesebb a térkép, itt lehet új vonalakat kiépíteni, állomásokat, depókat, jelzőtornyokat és gyárakat telepíteni. A „Find city" opcióval városokat és egyéb településeket keresgélhetünk.

A következő menü „Reports" névre hallgat és a legfontosabb számadatokat ellenőrizhetjük itt. Az éves nyereségtől a vonataink hatékonyságáig, minden érték kontrollálható. Ugyanitt a „History" mutatja eddigi munkánk eredményét, a meglévő vasúthálózatot. Áru- és termékszállításunk adatai egy diagramon jelennek meg. Ez a menü szemlélteti mindenkori helyzetünket, értékeli, hasonlítja aktuális státusunkat a többi játékos eredményéhez.

Elérkeztünk a legfontosabb menüig. A „build" menü teljesen egyértelmű, hogy az építést szolgál-

ja, de bejelentkező térképünk megjelenése után csak a „build new train" felirat szerepel benne, és csak a részletes térkép üzemmód esetén lehet több tevékenység közül választani. Ezek a lehetőségek a következők.
New Train – új járat beállítása a már működő vonalainkon. (F7)
Build Station – állomáslétesítés (F8)
Build Industrie – ipari létesítmény építés
Build Track – pályaépítés
Remove Track – pályamegszüntetés
A menüpontok egyértelmű utasítások, melyeket a gép kisebb-nagyobb hisztik keretében végrehajt. Először általában nem hátrányos némi vasúti sínt telepíteni, lehetőleg két város között. Ezzel már meg is alapítottuk életünk első vasúttársaságát. Ha pálya építésére szánnánk magunkat, először nem hátrányos bekapcsolni a numerikus billentyűzetet, mert enélkül nem igazán lesz tökéletes a munkánk. Építkezés közben több probléma adódhat, pl. folyóknál, hegyeknél, mocsaras területeknél. Ezek általában hidak, alagutak építésével könnyen leküzdhetők, de jelentős pénzünket emészthetik fel. Ha az első pálya elkészült, telepítsünk némi állomást is, hiszen ez sem hiányozhat egy valódi vasúttársaság kelléktárából. Több verziónk is van az építkezés folyamán.
Signal Tower – jelzőtorony
Depo – átrakóhely, raktározó és gyűjtőhely
Station – állomás
Terminál – pályaudvar
A különböző méretű állomástípusok különböznek az árufelvételi és személyszállító kapacitásukban, forgalmukban.





Ha megépült a pálya, állomásunk is elkészült, nem hátrányos járat indítása a városok között. A mozdony kiválasztása után begördül a főpályaudvarunkra és kedvünk szerint cicomázhatjuk fel vagonokkal. A szerelvény összeállítása után adjuk meg a járat útirányát, egy térkép segítségével. Megszabhatjuk a járat típusát is. Így lehet helyi, közvetlen, expressz és különjárat. A típus választása elég fontos szempont, mert ez szabályozza a prioritásokat is.

Már csak egy menü maradt. Ez „Action" névre hallgat. Ebben egy tőzsdei ügynök munkájába kontárkodhatunk. Eladhatunk, vehetünk és csereberélhetünk részvényeket. Kölcsönt is itt vehetünk fel. A „Survey" almenü nagyon szépen telerakja számmal a képernyőt, de értelmét azt nem láttam. A vasút nevét is itt írhatjuk át. Így vehetjük nevünkre vasútunkat. Állítási lehetőséget hagytak a game készítői a realitási szint utólagos beállítására is. Utolsóként a visszavonulni a vasutazástól almenüben kiléphetünk és a gép saját értékelési rendszerével egy társadalmi réteg tagjává válhatunk. A besorolásunk függ a megszerzett vagyonunktól, valamint a társaság hatékonyságától, ügyességünktől. Megjegyzem, nem túl könnyű dolog magas szintre kerülni, viszont többször végeztem „Hobó"-ként.

Néhány tipp a játékhoz. Soha se hagyjuk figyelmen kívül a gépi üzeneteket. Évente érkezik egy átfogó értékelés, nem árt gondosan átnézni, mit, hol hibáztunk. A vonataink szerelvényei akár minden állomáson lecserélhetők, ezért ne járassuk üresen őket, mert igen hamar veszteséget termelnek. Figyeljünk a különjáratokra, nagyon kellemes pénzeket lehet kaszálni érte. Ne hagyjuk kiöregedni a jó haszonnal dolgozó járatainkat. Mindig a leggyorsabb mozdonyokkal cipeltessük a szállítmányokat. Az új mozdony adatait nézzük át, a vontatás szempontjából, nem mindig az új mozdony a jó mozdony! A vasútpályát igyekezzünk egyenesre tervezni. A vonataink szervezés nélkül nagy átfedésekkel gazdaságtalan üzemelést eredményezhetnek társaságunk számára. Idegen vasúttársaságot, állomásai, járatai, pályaudvarai saját vonalainkkal való összekapcsolásával lehet jól támadni. Néhány év üzemelés után a város vezetése szavazatokkal a számukra hasznosabb vasút mellett dönt és a másikat kizárja.

Jó stratégiával hamar legfontosabb ellenfeleinket is az őrület határára juttathatjuk. Az ellenfelek részvényei is manipulálhatók. Ezzel akár tulajdonosai is lehetünk az ellenfél társaságának.

Összességében elég kellemes, jó stílusú, interaktív stratégiai és logikai feladvány a játék. Jó grafikai megoldásokkal, reális tér, idő arányokkal. Akik szeretnek játék közben gondolkozni, azoknak kellemes időtöltést okoz ez a játék.
Kalandra, illetve vonatra fel!

Shy

LAST NINJA 3



System 3

GÉPTÍPUS C-64

Az árnyékharcosokként is ismert ninják a 9. sz-i feudális japán elit harcosai voltak. Magukat gyilkológéppé fejlesztették, s a fegyverhasználat, orgyilkosság, lopakodás és észrevétlenség olyan magas fokára jutottak, hogy sokan sérthetetlennek, sőt halhatatlannak képzelték őket.

Kunitoki, egy Ashikaga-klán gonosz sogunja megirigyelte a ninják művészetét s irigységében az egész ninja testvériséget legyilkoltatta. Csak egy ember maradt életben: Armakuni az Utolsó Ninja, aki egész életét a bosszúnak szentelte, s ez számos csatát eredményezett téren és időn keresztül az elpusztíthatatlan gonosz Kunitoki ellen.

Elsőként Lin Fen szigetén, a fehér ninják szentélyében védte meg a Koga-tekercseket Armakuni a gonosz sogun ármánykodásától. Néhány évvel később a modern idők New York-jában kellett rendet teremtenie hősünknek. Ezúttal minden eddigit felülmúló gyilkos párbaj vette kezdetét. Kunitoki Tibetben próbálja meg elpusztítani a ninják belső energiáját adó szentélyeket. Ezek eltűnésével a ninjáknak végképp leáldozik a napja, mert nem lesz honnan erőt meríteniük a továbbéléshez. Armakuni a Rejtelmek Szentélyébe került, mely az öt éltető elem: a Föld, Víz, Szél, Tűz, és az Űr részekre tagolódik.

Soha azelőtt feladat nem volt ilyen fontos, s a kudarc sohasem lehet ennél megsemmisítőbb...

Nem is olyan régen adtunk hírt a megdöbbentően népszerű Last Ninja sorozat harmadik tagjának a befejezéséről, azzal a nem titkolt reménnyel, hogy talán nekünk sikerül róla elsőként teljes körű tájékoztatást adni az olvasóknak. Nos, hacsak a nyomdai átfutás nem szólt közbe, a kedves olvasó egész Európában elsőként kapja kézhez a Last Ninja 3 végigjátszását!

S most elég az öndicséretből, s következzék inkább a program. Betöltés után mindjárt jelentős újítással találkozhatnak a játékosok: egy nagyon profi módon kivitelezett intro teljesen filmszerű stílusban mutatja be az alkotógárdát. Maga a játék





nem sokban tér el az első két résztől – szerencsére. A grafika ha lehet, még sokkal profibb, mint valaha, s a zenék élvezhetőségén is sokat fejlesztettek. Az egyetlen meglepetést az okozta számomra, hogy a harc sokkal több figyelmet igényel, mint eddig: az ellenfelek ügyesebbek, s így nem elég csak megfelelő ütemben rángatni a joysticket...

Ezen kívül még két komoly újítást vezettek be az alkotók: az egyik a harcművészet mérése, a másik a tárgyak kijelzési módja. Kezdjük talán az

utóbbival: eddig egy kis villogó pont – vagy az sem – figyelmeztetett egy új tárgy jelenlétére, most már a kép jobb felső sarkában megjelenik a tárgy képe, ha ahhoz bármilyen irányból elég közel állunk. A harcművészetünket a kép alján álló sárkány jelképezi, minél több zöld szín van benne, annál ügyesebbek vagyunk. Ezt a tulajdonságot kétféle módon növelhetjük: valakit vagy puszta kézzel kell legyőznünk, vagy a saját fegyverével. Vigyázzunk, mert csökkenteni is elég könnyen tudjuk: elég, ha nem a saját fegyverével harcolunk valaki ellen – kivétel a puszta kéz – vagy harc nélkül továbbállunk egy támadó elől...

Játék közben nincs túl nagy szerepe a dolognak, de arra ügyeljünk, hogy minden egyes szint végére legalább félig zöld legyen a sárkány! Azt, hogy valaki milyen eszközzel támad ránk, onnan tudjuk, hogy amint megtámad minket, a nála lévő fegyver ábrája ugyanott megjelenik, ahol egyébként a közeli tárgyakat látnánk.

Az irányítás egyébként megegyezik a már eddig megszokottal, akárcsak a kezelőbillentyűk. Tehát:
F1: hang ki/be
F3–F5: a kezünkben levő tárgy kiválasztása. Ennek ábrája mindig a „using" felirat alatt látható.
F7: pauzálás ki/be.
szóköz: fegyverváltás: ekkor egy kis időre az új fegyver képe jelenik meg a használt tárgy helyén.
Run/Stop: öngyilkosság; néha előfordul, hogy a program nem egészen tudja, hogy min is állunk, s nem enged semerre se mozdulni. Ilyenkor az egyetlen, amit tehetünk, hogy megnyomjuk ezt a billentyűt...

A megoldáshoz NEM adunk térképet a következő okok miatt: az első szint legfeljebb térben lenne modellezhető, a többi meg túl könnyű, másrészt egy ilyen jó játéknál nagyon nagy sikerélményektől foszthatja meg magát az az ember, akinek még a pályák felfedezésének öröme se jut. Tehát a továbbiak azt feltételezik, hogy az olvasó maga próbál túljutni egy adott szinten, s csak elakadt valahol, ha ez nem így van, ajánlatos minden képernyőt jól megfigyelni a leendő harcosnak..

S még valami, csak a fontos momentumokat emeltük ki a megoldáshoz, így a harc és a helyszínek megközelítése a legtöbb helyen nem szerepel. Az üvegcsék felvételével egy-egy életet nyerhetünk, ezeket szintén nem írtuk le. Minden egyes szinten egy fő célunk van: egy tekercset kell megszereznünk, ami megnyitja az utat a következő szentélybe, de továbblépés előtt még egy őrt is le kell győzni. S most végre lássuk a világ megmentését!!!

1. szint

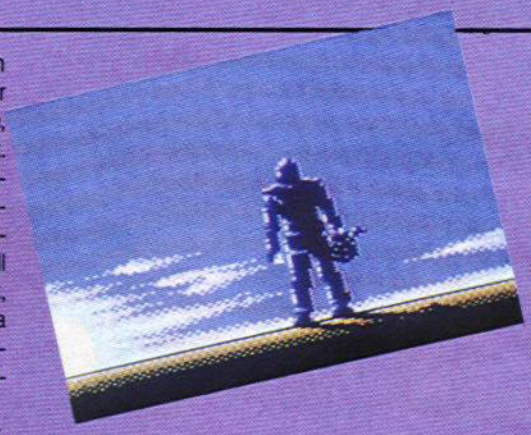
1. Rögtön a kezdőképernyőn menjünk be a házikóba, és vegyük fel a kesztyűt.

2. Keressük meg a shurikent és a kardot. Mindkettőt egy-egy szobron találhatjuk meg.

3. Egy négy rúdra felrakott sátortető alatt van a lánc, amiből majd a nunchakut összerakjuk. Vegyük fel ezt is.

4. Keressük meg azt a helyet, ahol két kis házikó van egymás mellett, majd szedjük fel a karmokat az alsóból. Amennyiben mindent jól csináltunk, egy szöges mászókesztyű képe jelenik meg.

5. Menjünk ki balra és szedjük fel a fadarabokat: most már elkészült a nunchaku...



6. Keressük meg azt a helyszínt, ahol hordók vannak, kapcsoljuk be a kesztyűt, és másszunk fel a jobb szélen látható sziklára.

7. Menjünk egészen addig, míg egy kék üveggömböt nem találunk, vegyük azt fel és menjünk vissza a hordókhoz. Ne felejtsük el bekapcsolni a kesztyűt!

8. Menjünk be a hordók közé, és vegyük fel a puskaport. Ezt nem tehettük volna meg, ha nincs nálunk az üveggömb.

9. Másszunk vissza a sziklára, és menjünk tovább. Használjuk az előbb gyártott robbanószerkezetet, és hajoljunk le vele a nagy kődarab mellett. Ha jól csináltunk mindent, egy detonáció után a kő lezuhan egy szintet.

10. Másszunk le ismét a hordós képernyőn, majd keressük meg az előbb látott sziklás helyszín alsó bejáratát.

11. Álljunk rá a leesett kőre, s így már el tudjuk érni a tekercset. Azt vegyük fel, majd menjünk vele a kezdőképernyő feletti helyszínre. Itt egy hatalmas épület bejáratát láthatjuk.

12. Fogjuk kézbe a tekercset, menjünk be az ajtón, és győzzük le az ott talált őrt...

2. szint

1. Keressük meg a csónakházat, majd vegyük fel a fújtatót.

2. Lőkjük meg a ladikot, s menjünk tovább.

3. Próbáljunk meg minél jobban ügyelve a pontos időzítésre a bejövő ladikon keresztül átugrálni a túlpartra – ezzel jól el leszünk egy darabig...

4. A következő képen talált ladikot is lőkjük meg: ez majd visszafelé lesz segítségünkre.

5. Keressük meg a tekercset és a kötelet. Az előbbit egy olyan képen találjuk, ahol be lehet menni a házfalak közé, az utóbbit pedig egy fa alatt fedezhetjük fel.

6. Menjünk vissza a kezdőképre, majd onnan tovább lefelé. Vegyük kézbe a kötelet és próbáljunk meg lemászni a falon, de NE a kúszónövényen! Öt-hat próbálkozás után egészen biztos rá fogunk akadni a megfelelő pozícióra...

7. Menjünk be a bányába a tekercset kézben tartva, s már csak az őrrel kell végeznünk.

3. szint

1. A kezdőképernyőtől lefelé egy ajtóban keressük meg a tekercset.

2. Szerezzük meg a botot: feltűnően sok nád lesz a megfelelő helyszínen.

3. Menjünk arra a helyre, ahol a stég a kép JOBB oldalára esik, és ugorjunk rá. Menjünk tovább, szedjük fel a dugót, majd ugráljunk vissza a partra. Vigyázat, ez csak ott fog sikerülni, ahonnan jöttünk!

4. Keressük meg azt a helyszínt, ahol egy csatornából ömlik a víz. Könnyű lesz rátalálnunk, ugyanis ez az egyetlen animált háttér ezen a szinten...

5. Menjünk tovább lefelé, majd megint lefelé. Most hajoljunk le a kis ovális nyílásnál a vízhez, de előbb vegyük kézbe a dugót. Ha mindent jól csináltunk, egy kékesfehér villanás jelzi, hogy van valami eredménye annak, amit tettünk.

6. Menjünk vissza oda, ahol a víz folyt. Most egy bejárat tűnt fel mögötte. Kapcsoljuk be a tekercset és menjünk be. Már csak a szokásos nunchaku-edzés van hátra...

4. szint

1. Szedjük fel a falmászó kampót, majd a jobb felső úton menjünk ki.

2. Ugráljunk át a kép túloldalára, de vigyázzunk arra, nehogy az izzó fémfolyóhoz érjünk.

3. A következő kép látszólag zsákutca: itt használjuk a kampót a bejárathoz közel eső faldarabon.

4. Némi mászkálás után egy fémdarabot találunk: ezt vegyük fel, majd a kampót tartva másszunk le a fal látható oldalán.

5. Egy raktárszerű helyen egy légzőmaszkot kell felvennünk.

6. Egy kulcs negatív mintáját a hordók mellett találjuk meg.

7. Végül a tekercset az egyik üst mellett szedhetjük fel.

8. Menjünk vissza a kampó segítségével abba a terembe, ahol az izzó fém van. Ugorjunk a középső sávba, majd vegyük kézbe a maszkot. Menjünk be a következő helyiségbe, és vegyük fel a port. Vigyázzunk, véletlenül se kapcsoljuk ki a maszkot!

9. Most a megszokott útvonalon menjünk oda, ahol előbb a maszkot szereztük. Az innen balra eső képernyőn lobogó tüzet látunk egy rács mögött. Vegyük kézbe a fújtatót, és addig hajolgassunk a rácshoz közel eső helyeken, amíg a tűz erőre nem kap. Most vegyük kézbe a negatív kulcsmintát, és ezt tartsuk a tűzhöz. Szorgalmunkat egy kulccsal jutalmazza a gép.

10. Menjünk lefele és a kulcsot kézbe véve ügyeskedjünk addig, míg a rácsos ajtó ki nem nyílik. Most a tekercset kapcsoljuk be, majd menjünk le a lépcsőn. A szokásos erőpróba után következik az...

5. szint.

1. Mielőtt teljesen eltévednénk az űrben: menjünk kétszer le, majd balra, s most már nem egyértelmű az útvonal...

2. Az egyik sarokból szedjük fel a tekercset, de NE kapcsoljuk be.

3. A gonosz sogun trónja mellett egy kis asztalka van. Menjünk hozzá teljesen közel, s próbáljuk meg nagyjából egy síkba kerülni vele. Most kapcsoljuk be a tekercset, majd azonnal nyomjuk a joysticket a bal felső átlóba. Ha ügyesek vagyunk, akkor Kunitoki lövedékei saját magára pattannak vissza. Ezt azonnal észrevesszük, mert ilyenkor fehér villan a trón minden egyes dobásra. Tíz-húsz lövés után a gép közli, hogy megöltük a sogunt...

Aster



Spectrum Holobyte 1989.

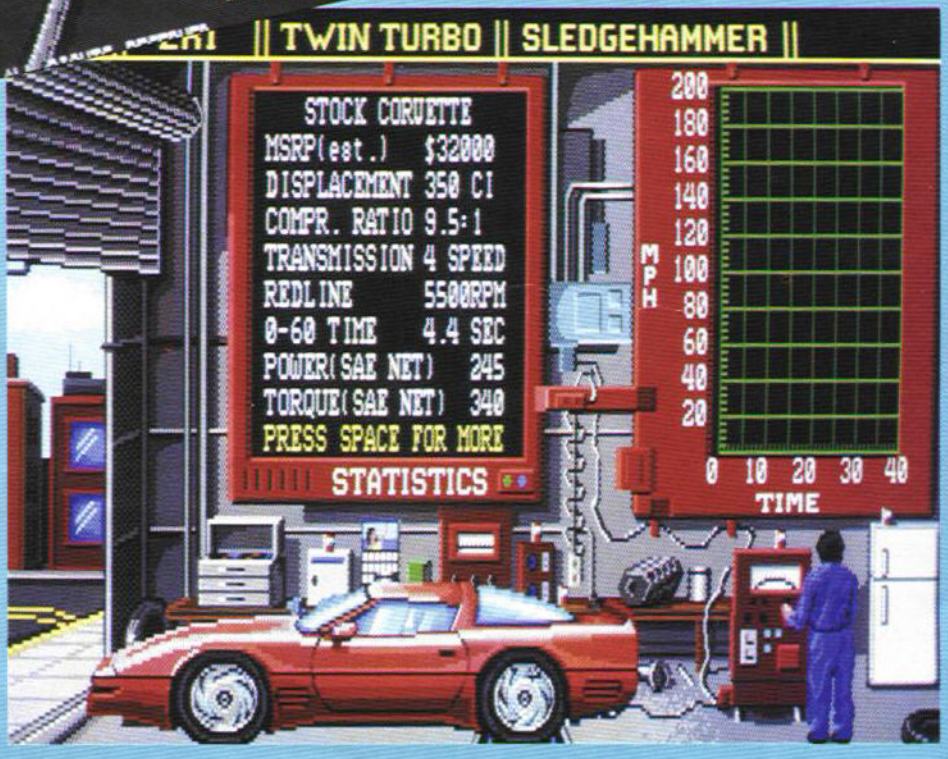
Valószínűleg mindenki ismeri a Domark Hard Drivin játékát. Nos a Vette! is valami hasonló.

Mint a címből azt iszonyúan nehéz lehetett kitalálni, egy Chevy Corvette-t kell a játékban terelgetni San Franciscóban, és annak környékén. A Test Driver második részéhez hasonlóan itt is „párbajt" kell vívnunk egy általunk választott ellenféllel.

A betöltés után különböző felszereltségű Corvettek közül választhatunk. Az „alap" (Stock), a ZR1, és két spéci – „házilag fabrikált" – ikerturbós, és a „Sledgehammer" – pörölykalapács(?) – nevű kütyü a választék. A választás a kurzor billentyükkel történik. Ha SPACE-t nyomunk, akkor az aktuális modell gyorsulási értékeit méri meg, és közli a szerelő. A választás az ENTER-rel történik.

Ezt követően a nehézségi fokozatot kell eldöntenünk. Az elsőben gyakorlatilag sérthetetlen kocsit kapunk, nyugodtan „dodgemezhetünk" vele, sem a gyalogosok, sem a piros lámpák nem jelentenek akadályt! A Pro-fokozatban valóságos sasszembrigád ragad ránk, és ha egy járőrkocsi mellett megyünk el, – csak úgy hemzsegnek a Golden Gate-hídon, és a belvárosban – már a sebességhatár átlépésekor is felharsan a sziréna! Ha ilyenkor utolér a zsaru, akkor egy menüből választva különböző kifogásokkal megpróbálhatjuk megdumálni a pasast.

Az, hogy melyik indoknak dől be, az teljesen véletlenszerű, úgyhogy majdnem mindegy, hogy a legátlátszóbb – bedöglött a fék –, vagy frappánsabb – ha most megbüntet, elveszik a jogsim – választ adunk.



Nos, ha megvagyunk a választással, kocsink kigördül a garázskapun. Ezután az ellenfél járgányának kiválasztása következik.

Itt is négy választási lehetőségünk van: a „leggyengébb" Porsche 928, ezután erősebb gépek, Lamborghini Countach, Ferrari Testerossa, Ferrari F40.

A program megmutatja – a választás közben egy ablakban – az aktuális jármű 3D-s forgó képét.

Most már csak a verseny távjának meghatározása van hátra.

Az első táv (Course 1):

A San Francisco-i állatkerttől – a Golden Gate hídon át – Vista Pointig. Itt a program megemlíti az útközbeni látványosságokat, jelen esetben a Golden Gate hidat, és néhány adatot is közöl róla. Ez a táv az egyik legkönnyebb, nagyon egyszerű eltalálni a célig. Az indulásnál jobbra fordulunk, azután egyenesen rájutunk az autópályára, majd arról lejutva rögtön rá a hídra. Egyébként ha a tengerpart-

tal párhuzamos úton haladva az utolsó keresztutcán – még az emelkedő előtt – befordulunk jobbra, és innen fordulunk rá az autópályára – ezek bejáratát egy zöld kapu jelzi – sokkal rövidebb úton jutunk el Vista Point-hoz. A célt – mint minden távnál – pepita kapu jelzi. A hídról lejövet jobbra kanyarodva hajtsunk át alatta.

Második táv (Course 2):

Vista Point-tól Bay Bridge-ig, a belvároson át.

Ez már sokkal keményebb dió, ugyanis a belvárosban meglehetősen nehéz tájékozódni. Sajnos itt nem tudok semmilyen tájékozódási támpontot nyújtani, én is mindig eltévedek.

A program itt a Transamerica-piramist emeli ki látványosságnak, de szerintem maga a Bay híd is az. Arról az emeletes hídról van szó, amit a San Francisco utcáin TV-sorozat főcímében is láthatunk.

Harmadik táv (Course 3):

Bay Bridge-től vissza a városi állatkerthez.

Itt a program az állatkertre hívja fel a figyelmet, ahol több mint ezer féle emlős és madár tekinthető meg. Jelzem, én megpróbáltam megtekinteni őket, de sehol sem tudtam behajtani! A tájékozódás nem lehet gond, egyenesen rá az autópályára.

Negyedik táv (Course 4):

Teljes kört kell megtenni a fent említett helyek érintésével vissza az állatkerthez. Természetesen a



Bay hídon a célt elérve vissza kell fordulni, nem pedig egyenesen továbbmenni.

Amennyiben itt is döntöttünk, akkor a programozók kedvessége következik, a játék kódot kér tőlünk. Sajnos a kódtáblával nem tudunk szolgálni, de a kérdés letiltása Vitéz Corvinközi Sztoyai Magues (kazánkovács-nőgyógász és helikopterorvos) jóvoltából mindenki által otthon elvégezhető.

Ha mindezeken átvergődtünk, a kocsi volánja mögött találjuk magunkat. ha a kódra nem helyes választ adtunk, akkor indulás után rövid szirénaszó, és a program közli, hogy lopott kocsival próbáltunk indulni, és újra a garázsban találjuk magunkat.

Tekintsük át a műszerfalat:

Balra a sebességmérű az aktuális sebességünkkel mérföld/órában.

Jobbra a fordulatszámmérő terpeszkedik. Ha jobban szemügyre vesszük egy felfelé mutató nyilat is láthatunk alatta „T"-felirattal. Ez akkor gyullad ki, hogyha feljebb kéne váltanunk, ha odafigyelünk rá, akkor nem sütjük meg a motort.

A két óra között, két kis lámpát láthatunk:

A „CC"-a Tempomat-visszajelzője. Ez a szerkentyű az aktuális sebességet tartja, ha bekapcsoljuk. A „C"-gombbal lehet ki-be kapcsolni.

Mellette az automata sebességváltó visszajelzője van, ki-be kapcsolni az „a"-gombbal kell. Ha kikapcsolva hagyjuk, a számbillentyűkkel kapcsolhatjuk a sebességfokozatokat. Automata váltóval vezetők az egyes gombbal tudják a „Drive"-állást kapcsolni. Üresbe a „0"-val tehető mindkét üzemmódban. Hátramenetet az „r" billentyűvel kapcsolhatunk, de figyeljünk oda, hogy csak szigorúan álló helyzetben akarjunk ide váltani, ellenkező esetben „ledaráljuk" a fogaskereket. Ha egy mód van rá, a motort se túráztassuk ilyenkor.

Lehetséges még váltani a plusz–mínusz gombokkal is, értelemszerűen eggyel fel, vagy le.

Jobb oldalt a szöveges kijelző annak a helynek a nevét írja ki, ahol éppen vagyunk. Felette a négy kis négyzetben azok a közlekedési jelzések jelennek meg, amiket be kéne tartani, pl.: megengedett maximális sebesség, a kereszteződésekben a jelzőlámpák stb.

A funkciógombokkal különböző nézeteket kapcsolhatunk:

„F1" Balra.

„F2" Előre az utastérből. Itt az „F5" – a műszerfal, és az „F6» – a belső visszapillantó tükör ki-be.

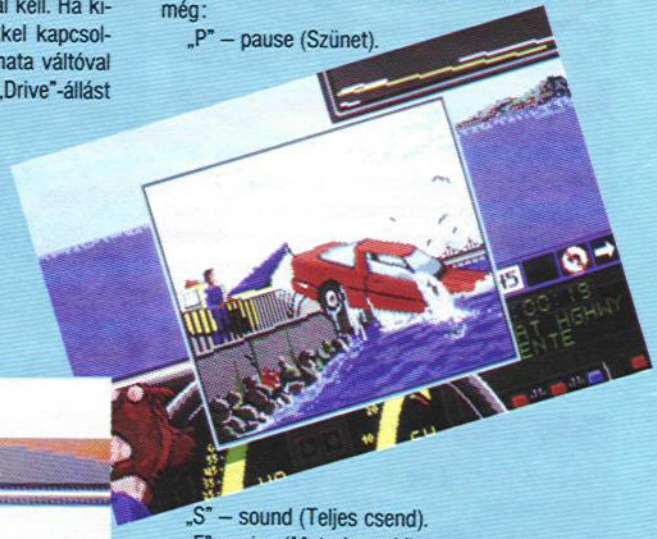
„F3" Jobbra.

„F4" Előre a kocsi mögül. Itt az „F5" – a műszerfal ki-be kapcsolására használható, az „F7–F8" a nézőszöget emeli és süllyeszti, így akár madártávlat is elérhető.

„F9–F10"-el pedig a „bólintási szöget" állíthatjuk be.

A játékban a következő gombok használhatók még:

„P" – pause (Szünet).



„S" – sound (Teljes csend).

„E" engine (Motorhang ki).

„D" – damage (A kocsit ért sérülések egy sematikus ábrán).

„H" – help (Egy térkép, amin az ellenfél, és a mi hozzávetőleges helyzetünk látható. Teljességgel pontatlan, navigálásra teljesen alkalmatlan).

„B" – building(s) (Az épületek, fák, villanyoszlopok eltűnnek.).

„ESC" – konfigurálás (Quit a garázsba, vagy vissza a dos-ba. Joystick, mause választása, azok kalibrálása. Több játékos beállítása [modem] stb.).

Sajnos a játékra nagyon igaz a mondás, hogy nincsen rózsa tövis nélkül. A hang pocsék, a motorhang legfeljebb egy kismotorhoz passzol, de legalább kikapcsolható! Az autópályákra való átmenet minden köztes rész nélkül történik, és ez nagyon zavaró, hiszen az első szakasznál ha nem taposok a fékbe azonnal, kiszállok a kanyarban, mert nem látom be eléggé az utat. Az is furcsa, hogy a belvárosban, vagy az állatkert melletti városrészben gyakran szembe jönnek a járművek. A mindenfelé kóricáló gyalogosok kedves meglepetésnek számítanak.

Ami viszont nagyon tetszett, az, hogy a tereptárgyak kidolgozása a lehető legjobban eltalált szintű, de nem az autópályán, itt ugyanis nem látni eléggé messze az utat. A hosszú autópályaszakaszok unalmasak. Hogyha sérüléseket szenved az autó, annak megfelelően is viselkedik: pl.: elhúz jobbra a kormány, nem veszi a sebességeket, az automata nem vált, a motor nem húz stb. A modemes kapcsolatot sajnos nem tudtam kipróbálni, de érdekes lehet.

Samu & Samu

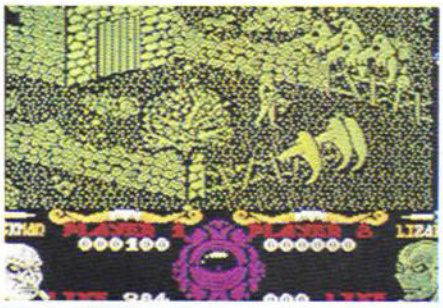
Spectrum News

A Codemasters programozói fejére úgy esett rá Dizzy – a kis tojás –, mint Newton fejére az a bizonyos alma. Azóta a programozók, már az ötödik(?!) bőrt húzzák le az aranyos kis (lágy)tojásról. Az új adventure-nak csak a címét tudjuk: DIZZY IN SPACE. Ez valószínűleg a MALACOK AZ ŰRBEN mintájára készülhetett. A program biztos nagy érdeklődésre fog szert tenni, de figyelmeztetjük a programozókat, hogy a tojás egy idő után zápul.



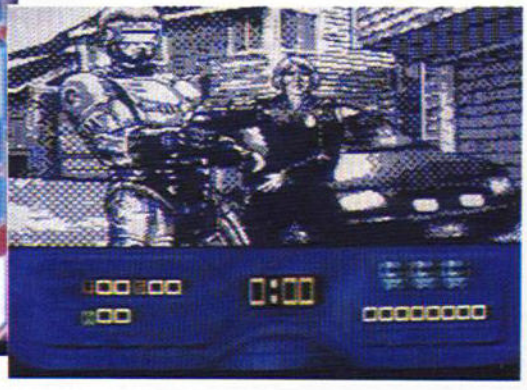
Az INFOGRAMES francia software-house elkészítette az egyik legsikeresebb játékának a Nort & South-nak a Spectrumos változatát, ami sok kellemes percet fog okozni a Spectrum szerelmeseinek. A történet során az amerikai polgárháború két csapata (észak és dél) küzd a győzelemért. A játék készítői maximálisan kiaknázták a Spectrumban rejlő lehetőségeket, mind grafikai, mind zenei (128K) téren. (Leírás pár oldallal odébb.)

Az U.S. Gold cég úgy támadt fel poraiból, mint a Phoenix madár. A Gauntlet sorozat harmadik részével tervezik a nagy visszatérést. Itt a megjelenítés két dimenzióból átlép a háromba. Annyit még elárulunk, hogy a játék során négy varázsló hatalmát kell megtörni és ezzel megmenteni az országot a pusztulástól. A program nagyot fog kaszálni a spectrumosok táborában.

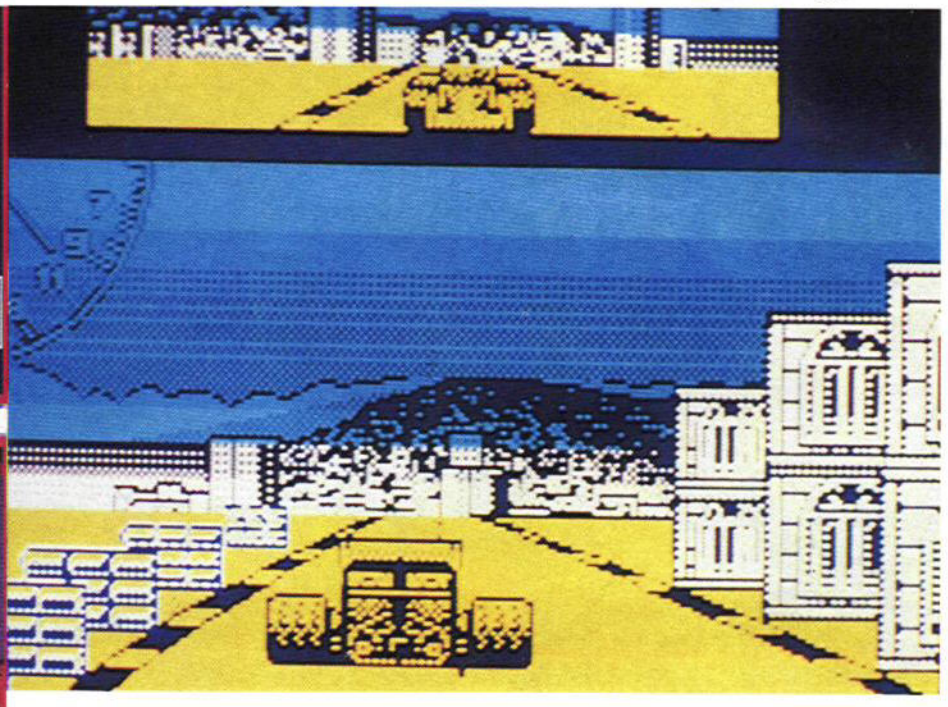




Az OCEAN programozói újabban hanyagolják az öreg 48K-s gépeken való programfejlesztést, mivel az újabb játékaik kizárólag csak 128K-s gépeken futnak. A 48K-s géppel rendelkezők jelenleg nem játszhatnak a következő játékokkal: ROBOCOP II., NAVY SEALS, NARC, TOTAL RECALL, PANG, CHASE HQ II., BATTLE COMMAND. Reméljük a nemsokára piacra kerülő új játékuk, a SUPER MONACO GP nemcsak a 128K-os gépek tulajdonosainak fog örömet okozni. Szerintem az OCEAN elgondolkodhatna ezen a húzásán, mivel szerény véleményem szerint elveszítheti spectrumos rajongóinak több mint a felét.



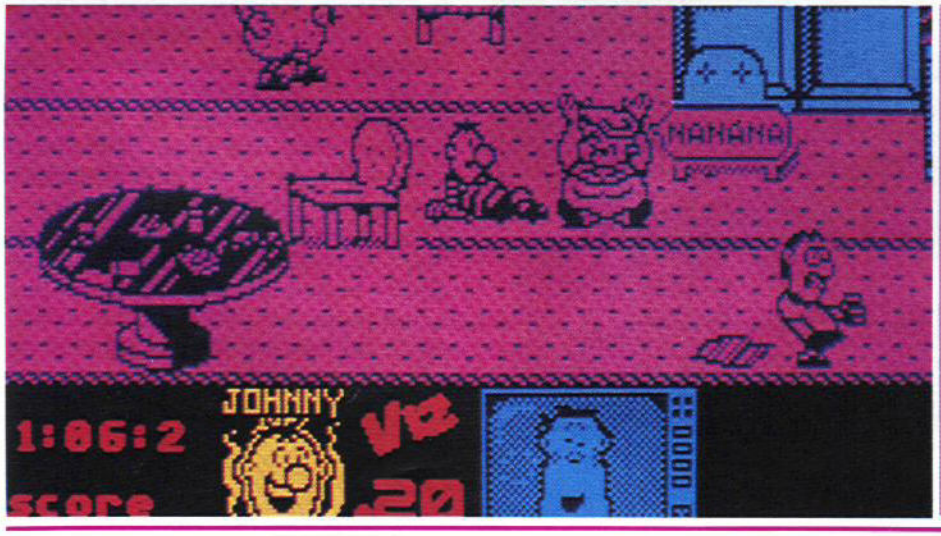




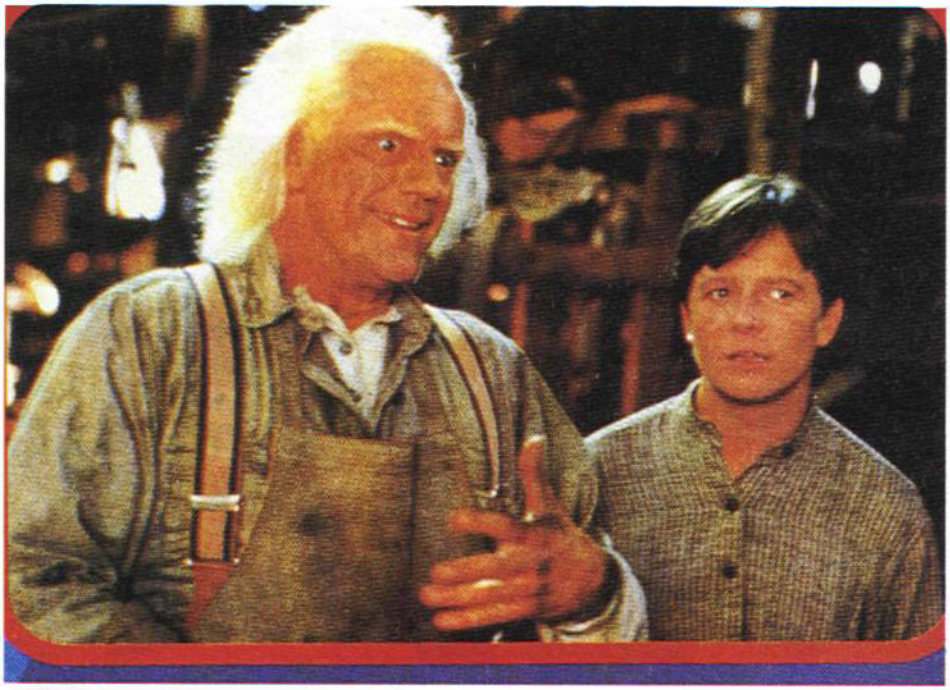


A BOBO készítői agyából újabb isteni szikra pattant ki. Az új agyszülemény neve: VÍZ. A humoros történet során, különböző enyhén frivol versenyszámokban kell összemérni a versenyzők tudását. A játék során egy bab party-tól kifulladt társaság szabadul meg a felesleges gázaitól, enyhe környezetszennyezés és zajhatás közepette (A szovjet űrhajós-kiképzőtisztek fontolóra vették e metódus alkalmazását a szovjet űrkutatásban.) Az új vívmány neve: babbal hajtott emberi rakéta. A következő versenyben a résztvevők (férfiak) átesnek egy heveny mumpszon, melynek következményeképpen bizonyos testrészüket (ami a lábuk között van) kell talicskán eltolniuk. A többi versenyszám is hasonlóan obszcén és enyhén szólva röhejes. A grafika és a sprite-ok szépen kidolgozottak, ám a karakteres színezés nem sikerült valami szépen. A játék jó szórakozást ígér minden humorra érzékeny embernek.



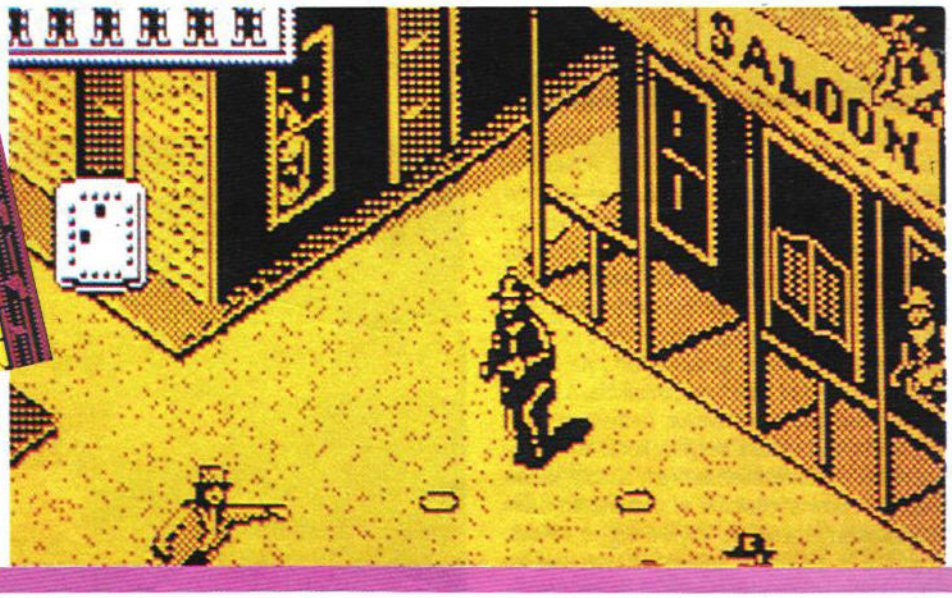


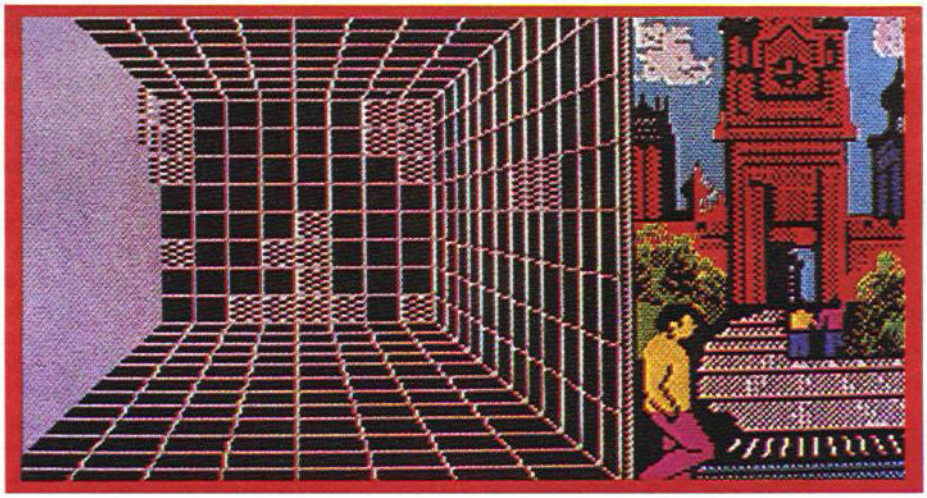
A Codemasters team ismét egy kedves állatfigurával örvendeztette meg a computerrajongók táborát. Az új játék neve CJ's ELEPHANT ANTICS s ebből már gondolhatjuk, hogy egy kis elefántról van szó. Szerencsétlen kis elefántot foglyul ejtették és bezárták egy állatkertbe, több száz mérföldre az otthonától. A feladat, hogy visszatérjen szeretett szülőföldjére. Útja során megfordul Párizsban, az Északi-sarkon, Egyiptomban és más egzotikus helyeken. A játék során kitűnő grafikával találkozhatunk, és annyira jó a játék, hogy egy pár óra alatt bele lehet szeretni. A végén még a Toilett-re is magunkkal visszük a gépet. (De ezt senki ne vegye minőségjelzőnek.) Ez a játék kísértetiesen hasonlít a New Zealand Story-ra, de ennek ellenére rendkívül ötletdús kivitelezésről tanúskodik.



Az IMAGEWORKS úgy döntött, hogy az eddigi nem túl szép első ill. második rész után a nagy sikerű BACK TO THE FUTURE harmadik fejezetének spectrumos változatának grafikai kivitelezését a PROBE grafikusaira bízza, akik már eddig is számos fantasztikusan szép grafikájú játékkal örvendeztették meg a Spectrum tulajdonosokat. (Pl.: DANDARE I–III, TRANTOR, SAVAGE). Szerencsére a BACK TO THE FUTURE III az elődjeinek egy tökéletesített folytatása, amely nagyon jó grafikai és zenei hatással rendelkezik. A játék négy akciópályából áll, amelyek élethűen követik a film felépítését. A sprite mozgás gyönyörű, olyan mint egy folyamatos scrollozás. A harmadik pálya különösen gyors, itt Marty különböző gyümölcsös tálakat dobál, melyek valószínűleg nem nyerték meg az ízlését. Minden bizonnyal ez a játék is elnyeri a spectrumosok tetszését, és további emberekkel bővül a BACK TO THE FUTURE rajongók tábora. Sajnos a program eléggé drága a nyugati piacon.



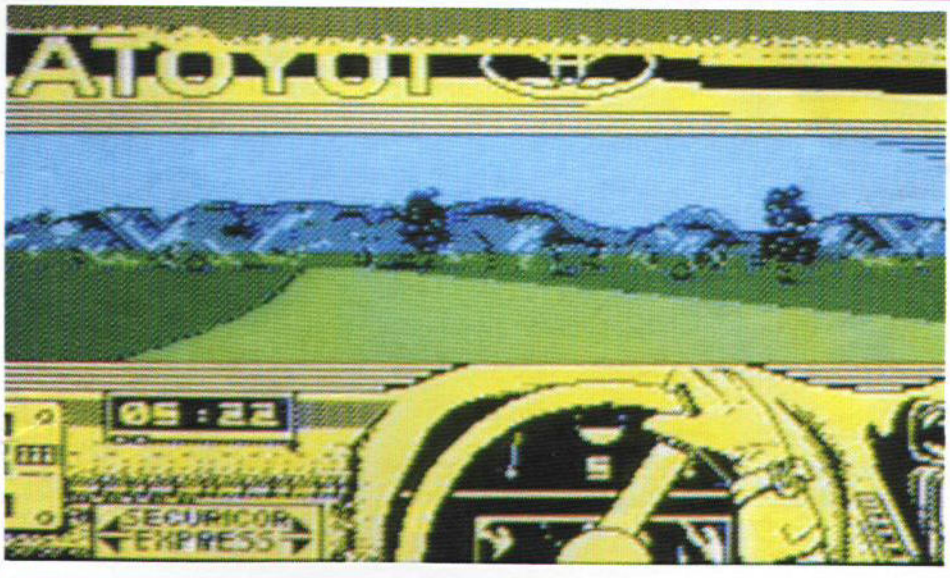




Végre az IBM és az AMIGA után Spectrumon is megjelent a három dimenziós TETRIS, bár Amigán és IBM-en nem éppen ezen a néven fut (WELLTRIS). A játékot – bár ezt a külföldi újságok nem említették – kémeink szerint a magyar NOVOTRADE cég kitűnő programozói írták át Spectrumra. (Egyébként az INFOGRAMES cég forgalmazza.) A program eredeti ötlete Alexey Pajitnov fejéből pattant ki. (De nem úgy, mint DIZZY a CODEMASTERS coder-ek fejéből). A játék lényege, hogy a különböző geometriai formákat úgy helyezzük el, hogy a verem alján lévő falat hézagmentesen befedjük – ekkor ez a szint el fog tűnni. A játék további menetét nem részletezzük, mert az megegyezik a 2D Tetris-ével. Reméljük, sok örömet fog még szerezni ez a játék.

A Keresztapa 3. része még csak most került a mozik műsorára, de az U.S. GOLD cég már bejelentette, hogy készül a film számítógépes átirata is. A játék megközelítőleg nyár végén, ősz elején kerül a nyugati boltokba.

A Digital Integration égisze alatt került forgalomba a Probe cég legújabb műve, melynek neve EXTREME (A VÉG). A játék neve ezúttal valóban fedi a valóságot. Az 1973 decemberében felbocsájtott Pioneer–10 űrszonda elhagyta a Naprendszert, hogy információkat gyűjtsön a földön kívüli életformákról. A játék 3021-ben játszódik, amikor az űrszonda egy idegen űrhajó kíséretében visszatér a Földre. Ám landolás közben összetörik az idegen űrhajó és a Földet elözönlik az idegen lények. Természetesen a játék során a mi feladatunk megmenteni a bolygót a végső pusztulástól. A Probe grafikusai ismét a maximálisat nyújtották a Speccyseknek. A korábbi játékaik (TRANTOR, DAN DARE I–III, SAVAGE, BACK TO THE FUTURE III, TEENAGE MUTANT NINJA HERO TURTLES) is ámulatba ejtették a Spectrum rajongókat rendkívüli színgazdagságukkal és a pontosan kivitelezett spritekezeléssel. Ezt a játékot senki ne hagyja ki! FANTASZTIKUS!!!



Yuhey! A Gremlin-ék két fantasztikus játékkal örvendeztették meg, így nyár elején a speccy rajongókat. Az egyik a TOYOTA CELICA GT RALLY, a másik a SUPER CARS. Mind a két játék már korábban Amigára elkészült, és hatalmas sikereket hozott a cégnek. Az előbbi game inkább az autószimulációk kedvelőinek okoz nagy meglepetést, mivel Spectrumon korábbi próbálkozások elég gyengére sikerültek. (TEST DRIVE 2., RALLY DREVER) Míg az utóbbi program inkább az akció-lövöldözős játékok kedvelőinek okoz „kellemes" másodperceket.

Ragadozó visszatért, a filmvásznon és a számítógép képernyőjén. Az új részben nem Schwarzenegger veszi fel a küzdelmet az idegenekkel, mivel a helyi önkormányzat egy tanácsi óvodában foglalkoztatja. A játék akár az OP.WOLF x-edik folytatása is lehet. A kedves „vevő" egy jó közepes lövöldözős játékot élvezhet végig, ha meg nem unja. Négy pályán kell a bátor playernek végig kavarnia, míg elérkezik a hőn áhított pillanat, amikor is a jobb sorsra érdemes játékos abban a nagy örömben részesül, hogy vége ennek a ...-nak.

Az Activision szoftverház úgy döntött, hogy a számára nem túl sikeres tavalyi év után ismét be akar törni a Spectrum piacra. A régebbi hatalmas speccy siker után, amelyet az R-TYPE jelentett, úgy döntöttek, hogy a már 16 bytes gépeken sikert aratott R-TYPE klón, az ATOMIC ROBOKID Spectrumos változatát is elkészítik. A játék igencsak hasonlít az R-TYPE-ra. Rendkívül színes és szépen kidolgozott a grafika, bár a sprite és a scroll mozgatása eléggé darabos és lassú. Ellentétben az R-TYPE-éval. Ez a játék is sok pályából áll, de a 28 talán egy kis túlzás, ha ugyanolyan utántöltögetős lesz, mint elődje. (Crackerek öröme!) A játék Spectrumos verziója májusban került forgalomba.



A Code Masters (cseh fonetikával: Kódovi Masterovi) codekontárjai még mindig újabb bőrt (tojáshéjt) húznak le Dizzyről. A Magicland Dizzy és a Dizzy in Space között piacra dobták a Panic Dizzyt, hogy ne felejtsük el a „kedves" kis egg-t. A játék ötlete elég lapos, mint egy meghámozott luftballon, futószalagon gyártott szemét. Ismét kérjük a T. programozókat, hogy hagyják már azt a kis csirkét kikelni a tojásból. (Igérjük, ez az utolsó híradásunk a Dizzy„k"ről.)

A tanév vége és a szünidő kezdete mindenkit fellelkesít.
A szünidő vége és a tanév kezdete általában senkit sem.

DE IDÉN EZ MÁSKÉPPEN LESZ !

Kezdjük az őszi (tan)évadot vidáman, kedvenc masináink társaságában !

C.C.C.C.P.!

(Nem elírás és nem is politika!)

C-MÁNIA CERBEROS CHROMANCE COPY PARTY!

A hazai és külföldi "előkelőségek"/csapatok részvételével!

Hatalmas computerbuli a

Budapesti Műszaki Egyetem jó öreg Aulájában

-ugye tudjátok,hol van?

Ahol tavaly Karácsonykor, a Computer Karácsony volt és ahol

1991 szeptember 7-8-án

a CCCCP lesz!

A programokból :

- demoverseny (C-64 & Amiga)
- számítógépes játékversenyek
- nonstop börze

és még rengeteg más meglepetés!

A demoversenyen a legjobbak ÉRTÉKES díjakat vehetnek át és a Computer Játék szelvények sorsolását is ekkor tartjuk.
Figyeljétek következő számainkat, mert ezekben közlünk majd minden részletes infot.
A lényeget viszont addig se feledjétek :

1991. SZEPTEMBER 7-8 : CCCCP !

Tóduljatok a BME Aulájába e két napon!



F I G Y E L E M !

Azok, akik a sarokban látható CM-jegyből összegyűjtik az 1, 2, 3, 5 sorszámúakat és beküldik a 1192 Budapest, Géza utca 19/2-be sorsoláson vesznek részt, melyen az alábbi jutalmak valamelyike kerülhet a szerencsés nyertesek birtokába:

1. AMIGA 500
2. C-64+ FLOPPY
3. C-64+ MAGNÓ
4. ZX SPECTRUM
5. ZX SPECTRUM

CM