ComputeR MÁNIA

1991/5

IBM, AMIGA, ATARI, C64, SPECTRUM



KING'S QUEST V.
A SZERETETT CSALÁDÉRT EZER VESZÉLYEN ÁT

GODS
FÖLDI HALANDÓKÉNT AZ ISTENEK KÖZÖTT

DAS BOOT
EGY LEGENDÁS TENGERALATTJÁRÓ IGAZ TÖRTÉNETE

FANTASY
KALANDOK ÉS SÁRKÁNYOK

DOSSIER CYBERPUNK
ÚJ ROVATUNK!

98 forint

ANUBIS vásárlási kupon 100 Ft!
27. oldal

HÍREK

NEWS...

Örömmel közölhetjük, hogy már folynak a munkálatok az eddigi legsikeresebb kétszemélyes autósverseny második részén. A fantáziadúsan „LOTUS TURBO CHALLENGE 2" névre keresztelt alkotás a már ismert Lotus Esprit Turbo SE-n kívül a legújabb Lotus-típus, az Elan Turbo SE bejáratását teszi lehetővé. A játék nem a megszokott egymást követő, fokozódó nehézségű útszakaszok rendszerén működik, hanem elkülöníthető szintekre bontható. Ezek több különböző autósztráda-típust, alagutat és más útszéli tárgyat tartalmaznak, változatosabbá téve a versenyt. Gremlin-ék mind 8, mind 16 biten készítik a játékot, megjelenése novemberben várható.

Valahol a végtelen űrben éldegélt egy Nagy Gonosz, aki módszeresen felfalt mindent, ami csak az útjába került. Néhány zseniális ember azonban alapított egy hatékony különítményt, mely sikeresen felvette a küzdelmet „NG"-vel. Kis naszádjaikkal bolygóról bolygóra repkedtek, nem kisebb céllal, mint szegény NG totális kiirtása. Ha ez eddig úgy hangzott, mint egy shoot'em-up kerettörténete, akkor ne ijedjünk meg, mert tényleg erről van szó! Az AMNIOS tíz bolygónyi életveszélybe sodorja a mit sem sejtő játékost, de úgy tűnik, megéri kockáztatni, hisz a Psygnosis színeiben augusztusban megjelenő program szerzői olyan híresség eket alkottak, mint a LEATHERNECKS és a GOLDRUNNER.

ANCO újabb VB-győztesre számít a PLAYER MANAGER 2 megjelentetésével, melytől a „tökéletes manager-program" cím elnyerését várják. Nemcsak a külsőségeket kozmetikázzák, de bővítik a logikai funkciókat is. Két játékos, plusz a többi európai csapat egyidőben mérkőzhetnek egymással, a legjobb csatárokat pedig (árverésszerűen) az szerzi meg, ki a legtöbb pénzt ajánlja. A program a „managerek" működését is folyamatosan figyeli, így nem kell meglepődni azon sem, ha sorozatos rossz szereplés esetén egyszerűen menesztenek. Persze itt is van egy kis kellemetlenség, hiszen a program csak 1 megán és egy külső drive-val fut. Az egyelőre csak Amigára tervezett játék megjelenése év végére várható. Ja, és ne felejtsük, az 1992-es Európa-bajnokság idejére kész lesz a KICK OFF 3 is!

A távoli jövőben a közönség vad techno-sportok iránti való rajongása már olyan méreteket öltött, hogy több bolygót kellett harci arénákká alakítani, ahol a legmenőbb földi és „idegen" pilóták mérhetik össze tudásukat nagy sebességű és felettébb halálos viadalokban. Itt csak a legvakmerőbbek nyerhetik el a bajnoki címet. A hasonló témájú THUNDERSTRIKE után Millennium-ék a STRIKE COMMAND befejezésén fáradoznak, mely a már ismert 3D-s kamerarendszert alkalmazza, de halál- és pusztításhányadosa jócskán meghaladja elődjéét.

Perverzek és kéjencek figyelem! A LARRY 3 végén közöltek ellenére folytatódik a sikeres ciklus! Ez nem igazán újdonság, hiszen már terjengtek hírek egy LEISURE SUIT LARRY 5 című folytatásról, de az illogikus cím miatt kacsának tűnt a hír. Most azonban megoldódott a rejtély. Larry (a kalandjait elbeszélő harmadik kötet megírása után) amnéziás rohamot kap és képtelen visszaemlékezni további szerencsétlenkedéseire. A pillanatnyilag csak PC-re tervezett mammutprogram megjelentetését az év végére tervezik és ha még nem jöttetek volna rá, Larry arra próbál magyarázatot kapni, hogy miket csinált a LARRY 4-ben. Világos!?

Nem lehet olyan könnyen elbánni egy kalózzal, főleg ha kísértet az illető! LeChuck-ot, a gonosz kalóz-szellemet nem ütötte ki teljesen a gyökérsör az első részben, így újra találkozhatunk a szimpatikus figurával az év végén megjelenő SECRET OF MONKEY ISLAND II-ben. Nem árt ha résen leszünk, hisz LeChuck őrjöng és véres boszszút forral. A Lucasfilm Games csiszolt az irányítási rendszeren és beépített egy 3D-s nagyítórutint, mely arányosan változtatja a mozgó tárgyak nagyságát az álló háttérhez képest.

Bár a címe TIME QUEST, ez a kalandjáték a Microprose cég gondozásában fog megjelenni. Kilenc történelmi korszakban kell megállni a helyünket, hogy visszaállítsuk a történelmi események rendjét. Küldetésük során olyan történelmi figurákkal kerülhetünk konfliktusba, mint Napoleon, Hitler, Michelangelo vagy Cleopatra. A megjelenés időpontját azonban még a jövő tartogatja számunkra.

NOTICIAS...

Hírek szivárogtak ki a legújabb Indiana Jones-játékkal kapcsolatban is, melynek fejlesztése az Államokban folyik és az első Indy-kalandjáték lesz, ami nem egy film forgatókönyvén alapszik. Az INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS-ban mindenki kedvenc professzora a nácikkal versengve próbálja kideríteni, van-e reális alapja az Atlantis-legendának és ha igen, milyen mágikus titkokat rejthet az elsüllyedt város.

CIVILISATION a címe Micro-Prose-ék válaszának a Bullfrog POWERMONGER-jére I. e. 4000-ben kezdődik a történet, egy nomád törzsből kell egy egész civilizációt kifejleszteni, olyan szempontok segítségével, mint gazdaság, politika és honvédelem. Választhatunk a Föld, illetve a számítógép által generált térképek között, a játék pedig száz éves periódusoktól a napjainkig tartó 6000 évig irányítható. Természetesen a történelem nagyjai sem maradnak ki, így találkozhatunk Cézárral, Napóleonnal vagy akár Hitlerrel is. A „Civilopedia" című novellát is tartalmazó programcsomag ősszel kerül forgalomba, sajnos egyelőre csak PC-n.

Újabb 3D csoda várható az év vége felé az Electronic Arts cégtől. A POWERDROME szerzője áll a fantasztikus CYBER FIGHT mögött. Az egy 1-2 személyes harci szimuláció alapötlete a páncélozott szkafanderek és exovázak japán elméletén alapul. A harc (a legmodernebb technikák felhasználásával) egy arénában zajlik, ahol az exovázak irányítása összetett videórendszerek segítségével történik. A fantasztikus grafikájú PC-változatot egy Amiga-átirat is követi.

Csak egy pillantás a Sierra/Dynamix-kooperációban készült HEART OF CHINA-ra és minden eddigi kalandjátékcsoda nevetségesnek tűnik. A 20-as évek Kínájában játszódó kalandregény főhőse, „Lucky" Jake Masters, az energikus kalandor és számos más szereplő közti interaktív kommunikációval juthatunk a csodálatos rejtély valamely végére (több is van). Minden egyes helyszín 256 színben digitalizált és a történet komputerizálásához 80 színészt és egy filmes stábot alkalmaztak. Egy SoundBlaster segítségével pedig a szereplők párbeszédét is élvezhetjük. Reméljük, hogy demonstrációként hamarosan fotókat is tudunk közölni az interactive movie-k koronázatlan királynőjéről.

NOVITAS...

Ahol James Pond abbahagyta, ott folytatja RoboCod! A félig tőkehal, a félig gép szuperügynök ismét a gonosz Doctor Maybe terveit húzza keresztül.

A C64-en nevezetessé vált MYTH végre elkészült Amigára és ST-re is. A System 3 különlegességének itt is megvan minden esélye, hogy kedvenccé váljék.

Az Öböl-háború forró pillanatait idézhetjük fel a Three-Sixty cég PATRIOT című alkotásával, mely Amigára és PC-re egyaránt várható.

ComputeR MÁNIA

Számítógép-megszállottak lapja
I. évfolyam
5. 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 Kultúrprofil
Kisszövetkezet
Felelős kiadó:
a Kisszövetkezet elnöke
Tanácsadó: Székely László
Készült a Kultúrprofil
Kisszövetkezet
Nyomdaüzemében

ISSN 0866-5184
Terjeszti a Magyar Posta. Előfizethető a postahivatalokban, a hírlapkézbesitőknél, 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!

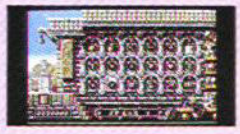
ComputeR MÁNIA

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

2	Újdonságok	
4	Gods	Amiga, Atari
	  	
6	Super Cars II.	IBM, Amiga, Atari
7	Warlock The Avenger	Amiga, Atari, C64
	 	
8	Silkworm IV.	Amiga, Atari, C64
9	Back To The Future III.	Amiga, C64, Spectrum
9	Dead Knights Of Krynn	C64
10	Das Boot	IBM, Amiga
	  	
14	Extreme	C64
15	Fantasy-rovat (AD&D)	
19	Oldies-rovat: Star Wars I–II.	Amiga, C64
19	Spectrum Pokemánia	
20	Dossier Cyberpunk (új rovat)	
22	Brigade Commander	Amiga
24	Levelezés	
26	Jai Alai	C64
31	Spectrum News	
32	Shadow Dancer	Amiga, C64
32	Predator II.	Amiga, C64
32	Supremacy	AMIGA, C64
34	Golf-O-Mánia (PGA, Tournament)	IBM, Amiga
	  	
38	King's Quest V.	IBM
	  	
42	Demo-rovat	
45	Robocop II.	Spectrum

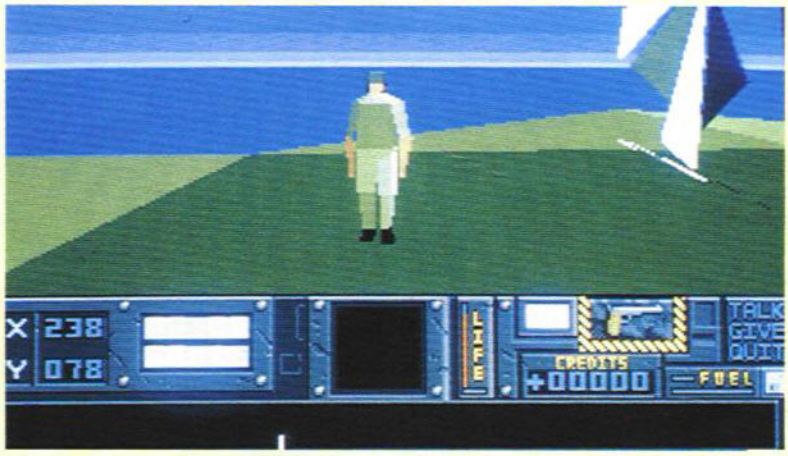
ÚJDONSÁGOK

HUNTER

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

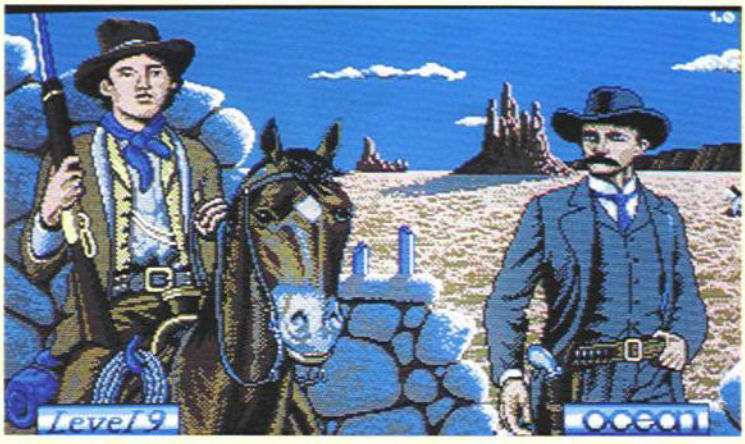
Hidegvérű profi. Egy különleges ügynök, tökéletességig csiszolt képességekkel a nyomkövetés, rejtőzködés és a változó fényviszonyok közötti felderítés terén. A szabotázs, megfélemlítés és mesterlövészet nagymestere, akinek egy-egy megbízatás nem több, mint izgalmas szórakozás, ahol eddig mindig... Ő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

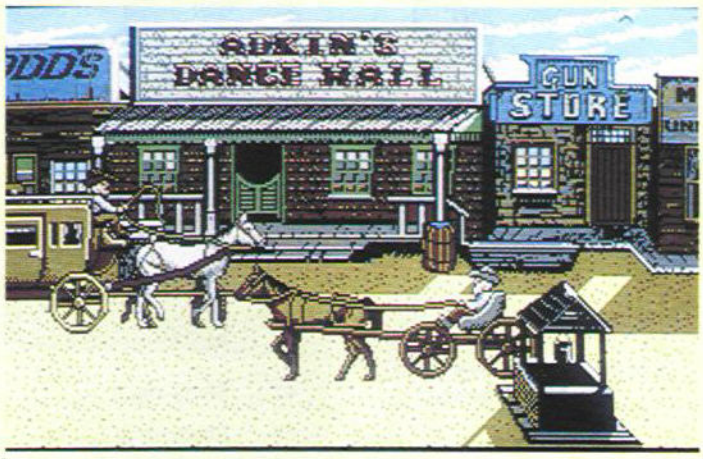




BILLY THE KID

A Vadnyugat egyik legendás revolverhőse, akinek életét és halálát több nagy rejtély övezi, a főszereplője az Ocean legújabb alkotásának, mely a XIX. századi Amerika hangulatával próbálja megismertetni a játékost. A stratégiai és akciójelenetekben bővelkedő játékban, mely a korszak minden megszokott tevékenységét, így a bankrablást is hűen rekonstruálja, a fegyverforgató de „aranyszívű" desperado, illetve Billy volt barátja, a törvénytisztelő Pat Garett sheriff szerepébe élhetjük bele magunkat, akik ugyanazon bájos hölgy kegyeiért versengenek. Mint már azt számtalan azonos cselekményű filmalkotásban láthattuk, a döntést a „dörgő vasak" hozzák meg egy forró finálében, ahonnét csak az egyik fél távozhat a saját lábán. Ez a Vadnyugat törvénye!



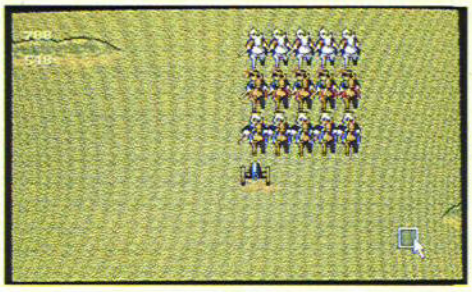


R. B. I. BASEBALL 2

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







CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE

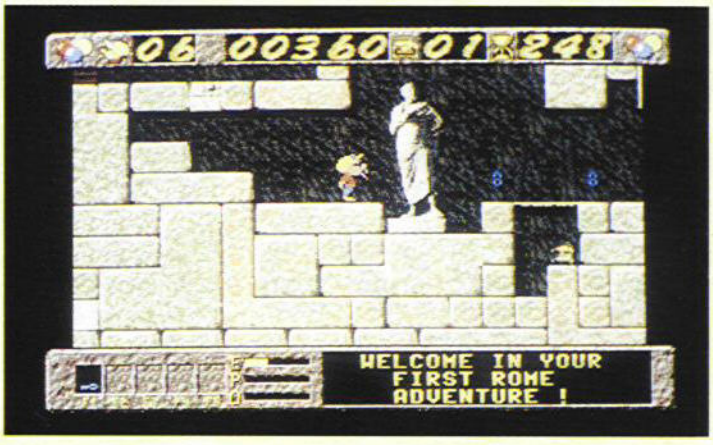


Az Impressions cég az elmúlt évben egy új, a stratégiai-játékokhoz kifejlesztett irányítórendszerrel jelent meg a piacon, melynek érdekessége, hogy a hagyományos, egyszerű és látványosnak semmiképpen sem nevezhető csatatér helyett egy jól definiált, de kissé képregényszerű környezetet alakított ki. A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

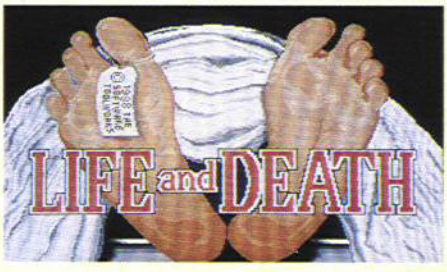
P. P. HAMMER

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

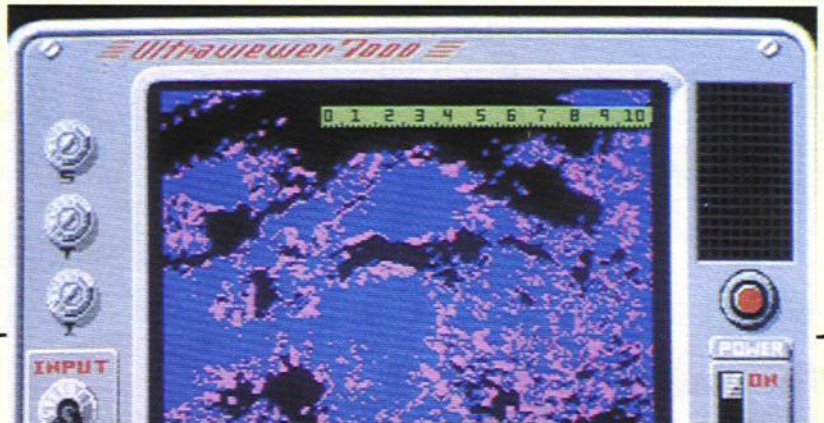




LIFE AND DEATH



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





GODS

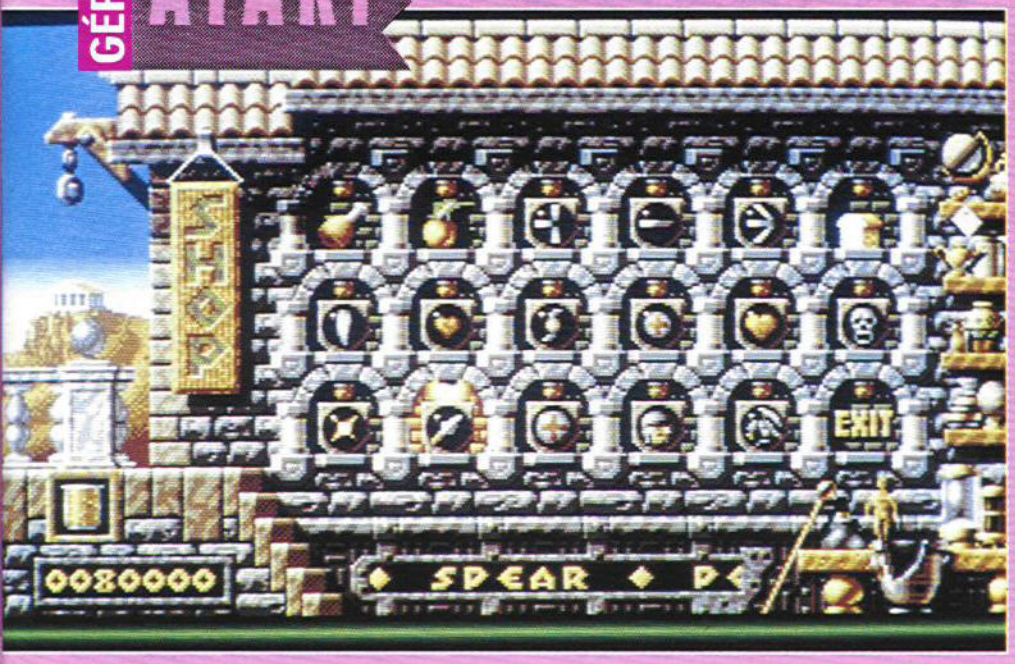
Into the Wonderful

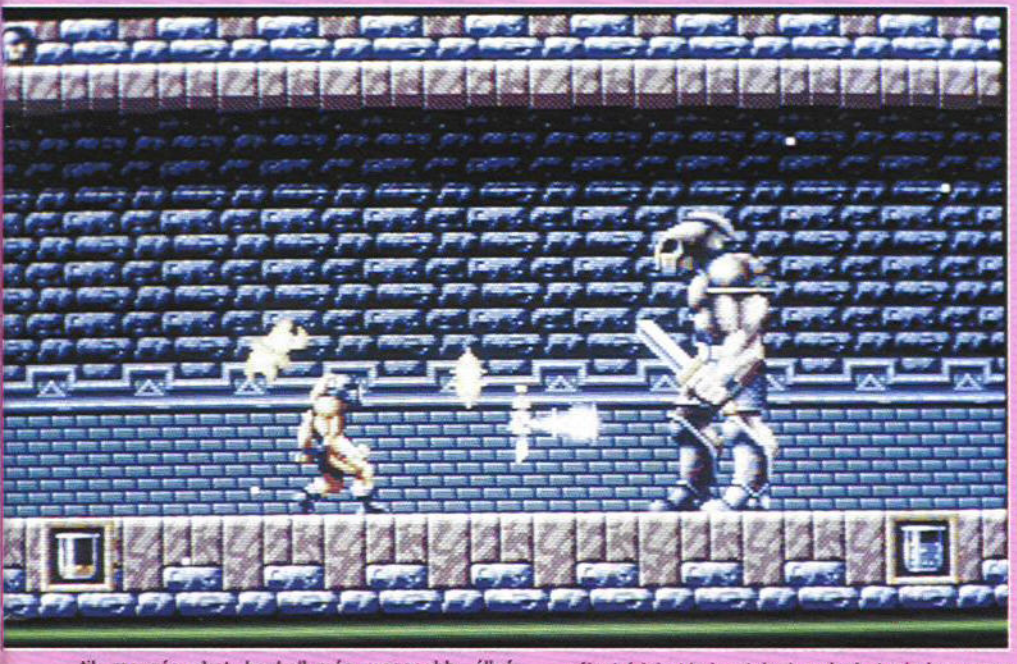
A Bitmap Brothers egyszerűen nem tud rossz programot kiadni. A Xenon- és Speedball-sorozat sikerei után most a „Gods" zárja a sort, egy olyan játék, ami a görög mitológiában szereplő „istenek" harcát eleveníti meg. Egy halandó hős veszi a bátorságot, és szembeszáll az „égiek" akaratával, útra kel, hogy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

A játék témáját tekintve semmi újat nem tartalmaz és sok hasonlatosságot mutat korábban megjelent azonos kategóriájú programokkal. Grafikailag leginkább a Psygnosis által kiadott Killing Game Show-ra emlékeztet, míg lényegére nézve a U.S. Gold gondozásában bemutatott Black Tiger-hez áll közel. Nos hát mi is a lényeg? Földi halandónkkal a görög alvilág katakombáiban találjuk magunkat, ahonnan csak a ránk támadó szörnyek és egyéb teremtmények legyőzésével, ill. az irdatlan méretű labirintus feltérképezésével juthatunk ki. Ez a bizonyos város négy részre, pályára tagolódik, s minden ilyen rész három világra. Mind a négy pálya végén szembe kell szállnunk az óriás őrök egyikével. A labirintusban haladva a földön elhelyezett tárgyak sokaságával találkozhatunk. Egyes ezüstszínű ékkövek pontszámaink növelésére szolgálnak, míg más „használati" tárgyak praktikus segítséggel látnak el. Pl.: növelik fegyvereink tűzerejét, életeink számát, ill. nagy robbanással elpusztítanak mindent, vagy éppen pajzsként védelmeznek bennünket a támadók ellen. A legfontosabb az, hogy olyan tárgyat nem vehetünk fel, ami közvetlenül kárt tenne bennünk. Az eszközök harmadik csoportjába azok tartoznak, melyeket egyszerű érintésre nem gyűjthetünk be. (Ezek a joy lehúzásával és a tűz egyszeri megnyomásával szedhetők össze. Ekkor megjelenik a képernyő alján négy ablak, majd a tűzgombbal váltogathatunk, s a kiválasztott tárgy lehullik a földre, vagy éppen aktivizálódik, tehát a felvételkor vigyázzunk arra, hogy a szürke pointer mindig egy üres négyzetre mutasson!) Ebben a csoportban a leggyakrabban a kulcs fordul elő, melynek öt fajtájával találkozhatunk. Ezek alakban, állásban, valamint színben különböznek egymástól, így könnyen megkülönböztethetőek. Mind közül az a legfontosabb, ami a világ ajtaját nyitja, és segítségével átléphetünk a következő szintre. Ezenkívül találkozhatunk rejtett szobák, csapdák, kincsesládák és termek kulcsaival is. Fontos tárgyak azok a kincsek, melyekből többet kell egybegyűjteni ahhoz, hogy a kirótt feladatot teljesítsük. Pl.: a második és harmadik pályán szükségünk lesz a tűz, víz és jég ékkövére, hogy megszerezzük a magasban elhelyezett kulcsot, ill. kinyithassuk a következő szintre vezető vasajtót. Más helyeken mozaikdarabok, valamint laboratóriumi felszerelések birtoklásával érhetünk el hasonló hatást. A következő kategóriába a forgó aranyszínű briliánsok tartoznak, amelyek vagy közvetlenül, vagy egy csapóajtó megnyitásával érhetők el. Ezek szolgálják a teleportációt (a helyváltoztatásnak az a fajtája, mikor fizikai értelemben vett mozgás nem történik. Pl.: negyedik térdimenzión keresztül). Sosem lehet tudni, hogy egy kincsekkel teli teremben, vagy éppen a „pokol" kellős közepén találjuk-e magunkat, ahonnan csak nagy veszteségek árán menekülhetünk. Végül minden szinten egyszer vagy kétszer találkozhatunk itt-ott elhelyezett kérdőjelekkel, melyek felvételekor hasznos tanácsok tűnnek fel a kép alján elhelyezett raszterhurka felületén.

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

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





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

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

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

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

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

A shopban beszerezhető tárgyak listája:

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

Jean



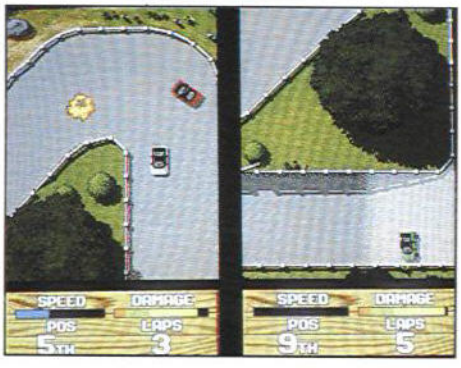


Gremlin Graphics

A Lotus Esprit után a Magnetic Fields programozói gárda legújabb kimagasló alkotásában a Super Cars II-ben találkozhatunk kedvenc pilótáinkkal, Nijel Mainsail-lel, Alain Phosphate-tal, valamint nem utolsósorban Ayrton Sendup-pal. Bár a játék nem tartozik szorosan a Lotus-sorozat kötelékébe, mégis a kivitelezést tekintve sok hasonló elemet fedezhetünk fel. Az intro itt is rendkívül finoman kidolgozott és demonstratív. Néhány jól táplált fickó társaságában megtekinthetjük az autót elölről, majd Harrison Ford (a „Csudajó Autók II" riportere) bemutatja a járgányt technikai oldaláról is. Nos, kétségtelenül nehéz elszakadni a program nyújtotta látványtól, annak ellenére, hogy a kis bemutató szerény véleményem szerint gyengébbre sikerült, mint a másik csodagépről készült elődje, de mindenképpen le a kalapot a program grafikusai és animátorai előtt.

Amennyiben sikerült megnyomnunk a tűzgombot, egy szokatlan, lambériamintájú képernyő előtt beállíthatjuk a fontosabb paramétereket. Gondolok itt a nehézségi szintre (Easy – Medium – Hard), az irányítás módjára, a játékosok számára, hisz a játék igazi varázsát a kétszemélyes üzemmód adja, amelynek előnyei mellett sajnos a hátrányait is el kell viselnünk. Pl. a megsokasodott objektumok következtében lelassul a képernyőkezelés, valamint az osztott képernyő miatt csökken a terep beláthatósága, így nem vesszük elég korán észre az esetleges akadályokat, ami a sebesség rovására megy. Fennállhat olyan eset is, amit gondolom, sokan tapasztaltak a Lotus használata során, hogy a két gyengén képzett versenyző csak egymást akadályozza a jobb eredmény elérésében. Ellenben, ha az egyik játékos bejut az első öt közé, az magával viszi társát is, egészen addig, amíg mindketten ki nem esnek. A szinteket illetően három 7 pályás, különböző nehézségű változat közt válogathatunk,





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

Egy-egy futam befejeztekor a helyezéstől függően kapunk bizonyos mennyiségű anyagi támogatást, amellyel aztán finanszírozhatjuk saját járgányunk javítását. Az elszenvedett kártól (Damage) függően megjelennek a képen a hibás alkatrészek, áraik társaságában. Miután helyreállítottunk mindent, és még maradt pénzünk, menjünk és vásároljunk (Trade) valami extra fegyvert, amivel később könnyedén legyőzhetjük ellenfeleinket. A következő lehetőségeink vannak:

– Forward Missile: Előre kilőhető rakéta, ami nem változtatja irányát, és elpusztítja az első objektumot, ami útjába kerül.

– Rewind Missile: Ugyanaz hátra.

– Momer: Az út nyomvonalát követő lövedék, ami felrobbantja a hozzánk legközelebb haladó autót.

– Super Missile: Pajzsként körben forog köröttünk, és mindent tönkrezúz, amihez közelhajtunk.

– Mine: Időzített akna.

– Armour: Páncélzat, ami óv a kocsit érő károktól.

– Engine: Növeli a motor teljesítményét.

– Nitro: Használatakor autónk hirtelen nagy sebességre kapcsol.

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

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

Jean



WARLOCK

The Avenger

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

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

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

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



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

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

Billentyűzetfunkciók:

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



Kik is voltak a boszorkánymesterek, vagy más néven druidák?

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

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

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

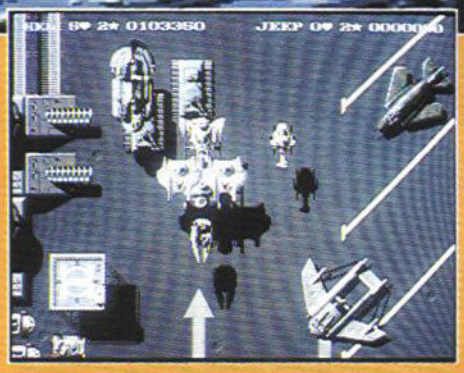
Jean

GÉPTÍPUS AMIGA GÉPTÍPUS C-64



Silkworm IV

Strom – Sales Curve



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

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

Miért is olyan jó az SWIV? Több érv is szól amellett, hogy ezt a programot válasszuk az új etalonná. Először is, a készítők feladták azt a rossz szokásukat, hogy a játékteret a képernyő kis hányadára zsugorítsák össze. Ez számos olyan jelenséget vonhatott maga után, amely lassította a program futását. A külső szemlélő azonban ebből nem tapasztal semmit, a mozgás folyamatos, az ellenfelek még így is néha túl nagyok, és túl sokan vannak. Másik, eddig még soha nem tapasztalt újítás, hogy a pályák közt nincs megszakítás, ezzel minden egyes főellenség elpusztítása után azonnal folytatódik a játék. Ezt úgy sikerült megoldani, hogy a program menet közben folyamatosan tölti be az új grafikai elemeket, így a Szellemváros, a sivatag, a tenger és Xevious földje összefüggő terepet alkot. Az audio-rész is kiválóan sikerült, mert a játék kihasználja az Amiga stereo lehetőségeit. Ha helikopterünkkel a bal oldalon harcolunk, a robbanások is a bal hangfalon szólnak, s amennyiben helyet változtatunk, a hangok is úgy tolódnak el a harcszíntér másik oldalára. Sajnos a 64-es átiratban az Amiga-változat főbb előnyei nem kaptak helyet, így nem tudák megoldani a folyamatos töltést, és természetesen a stereo hangtól és a teljes képernyőtől is el kell tekintenünk. A játék bevezetője azonban Amigán, 64-en is remekül sikerült, így a két program csak addig hasonlít egymásra, míg el nem kezdünk játszani, mert 8 biten a harctér első pillantásra egy shoot-'em-up konstrukcióhoz áll közel, igaz, hogy a grafika és a játszhatóság itt is kiváló.

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

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

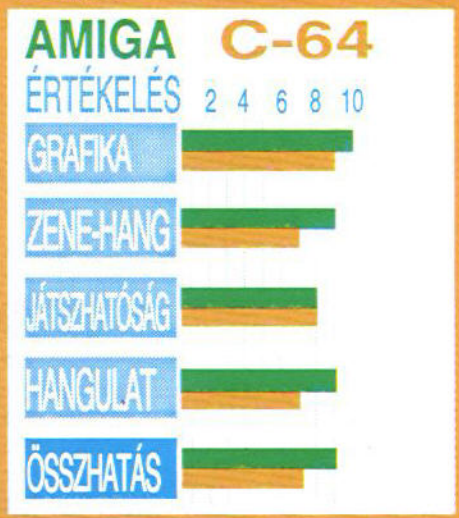
Amiga billentyűzetfunkciók:
Help – Irányításmód beállítása
F1...F3 – Helikopter
F6...F8 – Jeep

Cursor-gombok – Jeep/Heli mozgatása
Shift – Tűz
Amiga, Alt – Ugrás Jeep-pel

P – Pause be/ki
Esc – Kilépés

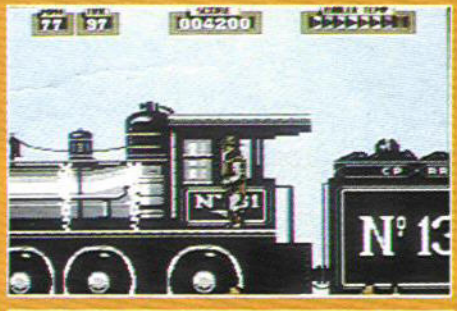
C64 billentyűzetfunkciók:
H – Pause be/ki
Q – Kilépés

Jean



BACK TO THE FUTURE III







MirrorSoft

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

A program során összesen négy feladatot kell teljesítenünk a szebb jövő/múlt érdekében. Elsőként a doki jövendőbelijét kell utolérnünk lovagolva, ami nem éppen szívderítő feladat, ugyanis az irányítás annyira kiismerhetetlen és nehézkes, hogy szinte lehetetlennek tűnik a szint végigvitele. A második a már jól ismert céllövészet: itt egy bizonyos idő alatt kell megfelelő számú bandität, valamint néhány szárnyas jószágot lelőnünk. Nehezítésként időnként egy idős hölgy is megjelenik, akinek a lelövését a program valahogy nem nagyon honorálja... A harmadik szinten meg kell dobálnunk az ablakokból és az ajtók mögül elősettenkedő banditákat, végül az utolsó szinten egy vonaton egészen a gőzmozdonyig egyensúlyozva kell összeszednünk az időgép indításához szükséges speciális hajtóanyagot.

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

Aster



Death knights of Krynn



GÉPTÍPUS C-64

SSI

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

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

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

Aster



Three-Sixty

DAS

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

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

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

A háborúban főleg a német hadvezetés használta. Jó eredményeket értek el, több nagyobb veszteséget okoztak az antantnak. Ezután minden flotta fokozott mértékben rendelte meg az új hajókat. Ebben a háborúban még nem tulajdonítottak nagy szerepet ennek a típusnak. A háború után ismét csak kisegítő feladatokra használták.

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

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

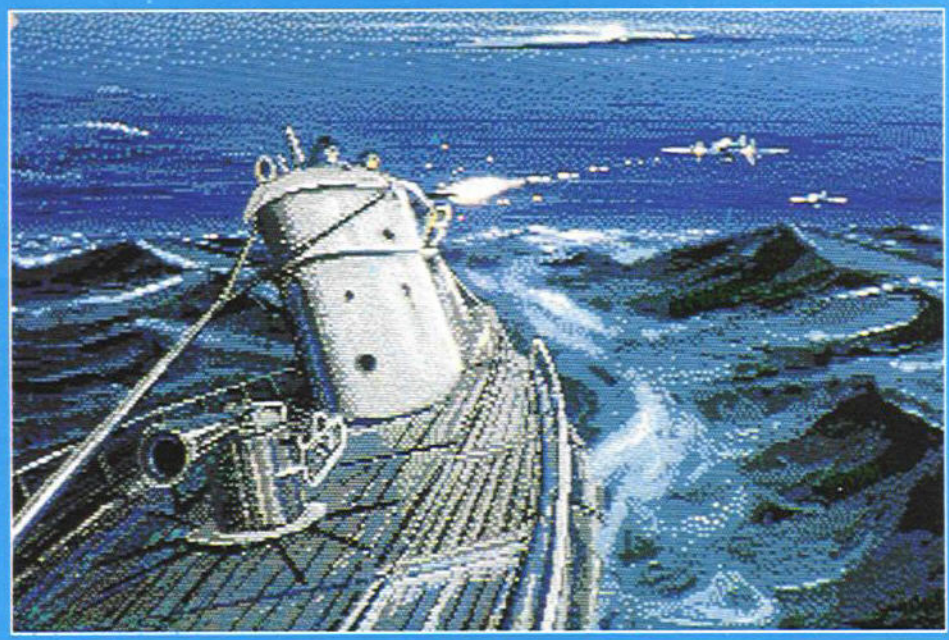
Ami nagyon pozitív, hogy a program minden játéktípusban menti a High Score-t, ezért érdemes küzdeni, viszont nagyon hiányolom, hogy nem lehet karriert indítani és minél több csatát megnyerve előléptetést, kitüntetéseket szerezni. A beépített demo néhány képet villant elénk, ezeket nem hiszem, hogy bárki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

Az akció-menüpont vezet a tulajdonképpeni játékhoz. Először célszerű a balti-tengeri gyakorlóküldetéseket választani. Itt mindent kipróbálhatunk, ami csak előfordul a játékban. Főleg a légelhárító ágyú használatát, a felszíni és felszín alatti torpedóindítást kell begyakorolni. A játékban a valósággal szemben egyszerűbb a felszínen maradva a gépágyúval leszedni a merész Sunderland bombázót. A háborúban a németek egyik terve az volt, hogy erős légvédelmi fegyverzettel (20 mm-es négycsövű löveg, 2 géppuska és egy 88 mm-es légvédelmi ágyú) ellátott U–Boot-ok nem merülnek le egy esetleges légitámadásnál, hanem erős tűz alá veszik a támadó gépet. Ez a módszer azonban nagy kudarcot vallott, mivel a fedélzeten tartózkodókat a repülő gépfegyverei könnyen megsebesítették. Gyorsan megszüntették a légvédelmi csapdákat. Nekünk azonban nem kell ettől tartani. A torpedó használatának gyakorlásánál mindig célszerű először a hajó adatait bemérni. Ez egy összehasonlító elemzésre alapul. Először az „M" megnyomására beméri az ellenség helyzetét és amikor másodszorra nyomjuk meg, a két adat különbségéből világossá válik a hajó helyezte, iránya és a sebessége. Ezeknek az adatoknak birtokában egyszerű a torpedó indításának irányát és idejét kiszámítani, kis gyakorlás után szinte mesterré válhatunk ebben a feladatban.

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

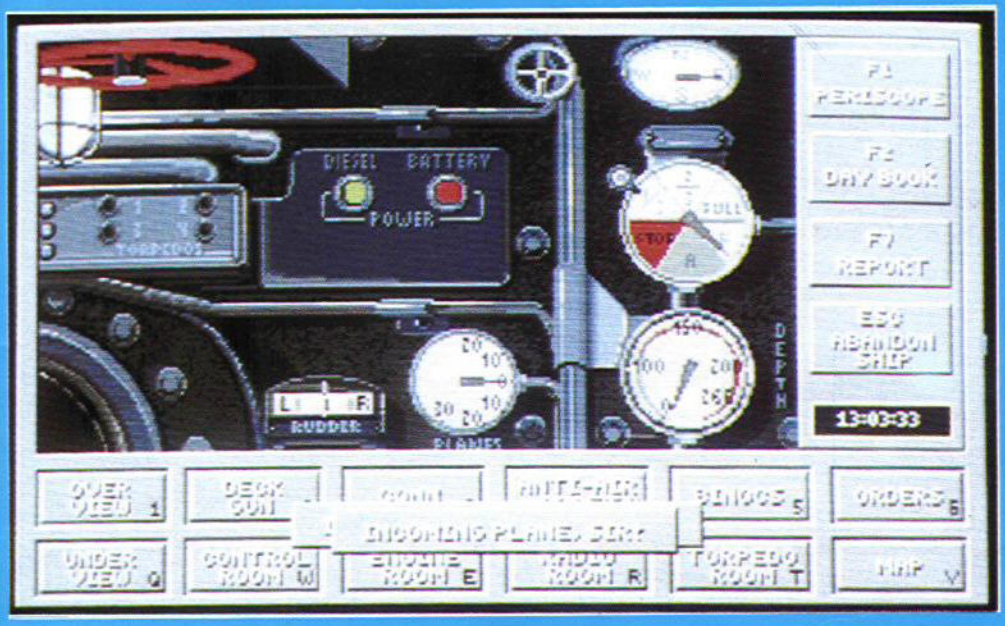
A tengeralattjáró-típusok főleg sebességükben különböznek. A legújabb VII–C típus minden szempontból a legjobb. Ez a modell már óránkénti 12





BOOT

GÉPTÍPUS AMIGA



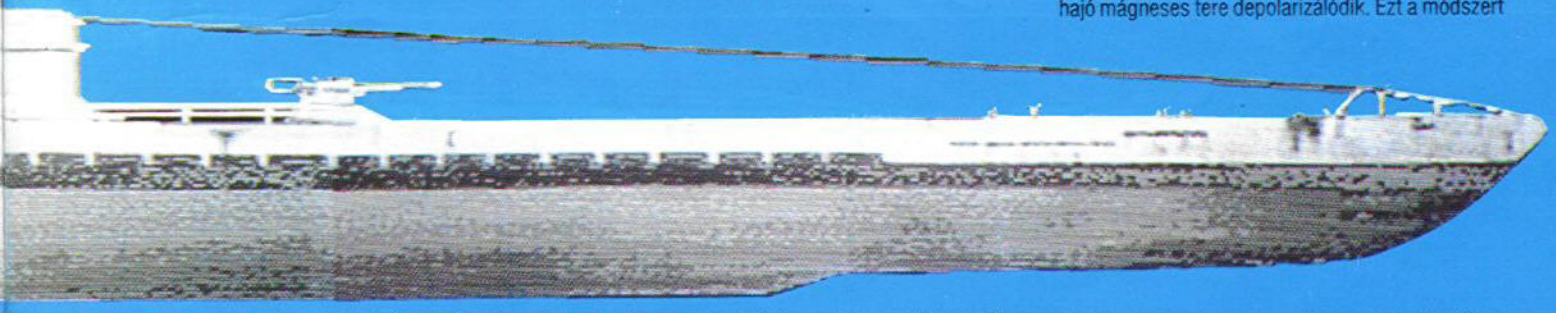
csak ellátó feladatokra használható.

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

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

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

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



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

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

Eme néhány paraméter beállítása után kezdődhet az akció. A küldetések időrendi sorrendben követik egymást, de bármelyiket választhatjuk. Először mint magányos naszád kapjuk az utasításokat. Később át kell törni a Gibraltárt védő angol rombolók vonalait. Az észak-atlanti őrjárat talán a legérdekesebb. A HX79 konvoj megtalálása a cél, aminek a hajóit elsüllyeszthetjük. Itt már egy Wolf-Pack-be csatlakozva megtámadhatjuk az Ark Royal repülőgéphordozót. Ezt a 22 000 tonnás hajót 60 repülőgéppel a fedélzetén valóságban is egy „falka" küldte a tenger mélyére. A küldetések nem követik nyomon a könyvet, nem illeszkednek abba. Talán egyedül a gibraltári küldetés van összhangban a regénnyel. Ezen a szakaszon úgy kell harcolnunk az ellenséges gépekkel, hogy nem merülhetünk a víz alá.

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

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

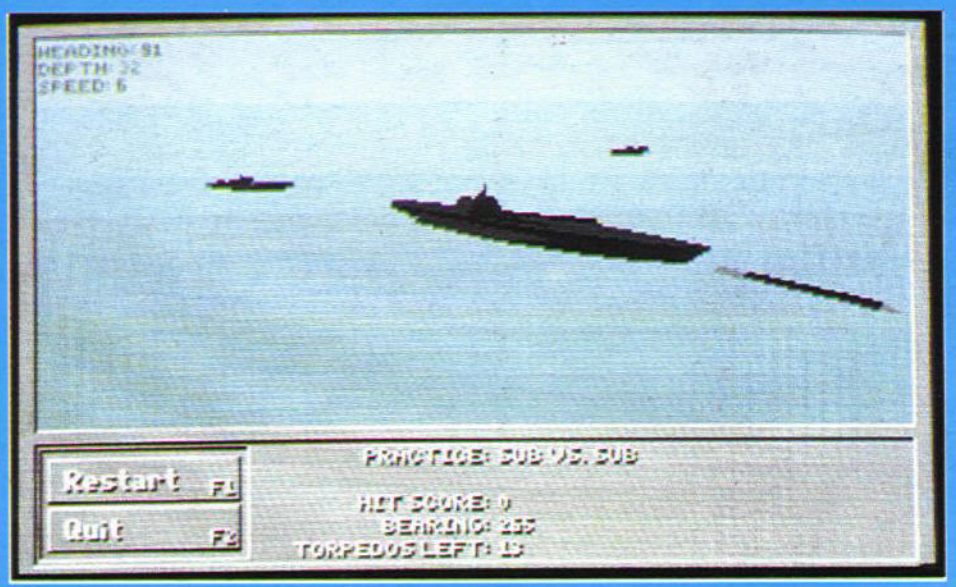
A torpedóvetés távcsövön vagy a periszkópon keresztül folyik. Ekkor nagyíthatjuk ki a célpontot, típusazonosításra. A nem realisztikus módban van lehetőségünk a torpedó szemszögéből követni annak útját, hogy egy újabb tüzelésnél korrigálhassuk az irányt.

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

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

GÉPTÍPUS AMIGA

DAS



„Das Boot" – a regény

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

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

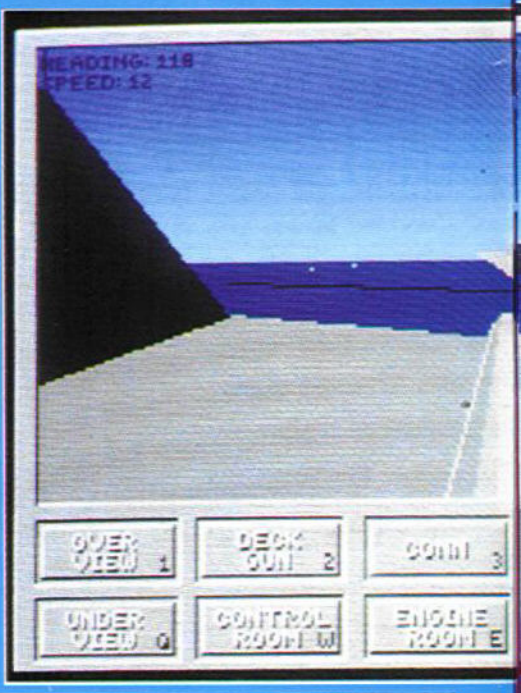
A fejlődés nem állt meg. A háború után főleg a méreteket növelték és minden akkor ismert technikai újítást beépítettek. A lényeges áttörés csak 1954-ben következett be, amikor az USA-ban megépítették az első nukleáris tengeralattjárót, a Nautilust. A többi állam csak később volt képes ilyen fejlesztésre.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

A mai korszerű hajó sebessége eléri a 70–80 km/órát, merülési mélységük akár 800–1000 méter is lehet. A nagyobb rakétahordozók akár 25 000 tonnás testükben már 20-24 db interkontinentális rakétát hordoznak, mindegyik több robbanófejes. Aktív, passzív felderítőrendszereivel több száz kilométerre is képes érzékelni a vízi, víz alatti tárgyakat. Torpedói önirányításúak, követik az ellenfél mozgását. Rakétáival, robotrepülőgépeivel 60–80 km-re levő felszíni, víz alatti ellenséget tud támadni. Repülőeszközök elleni harcra is vannak légvédelmi rakétái (pl. Stinger). Nukleáris fűtőanyaga lehetővé teszi, hogy többször megkerülhesse a Földet. A levegőt és az ivóvizet a tengerből nyeri, hónapokat tölthet a víz alatt. S még ma is egyre újabb és újabb tudományos felfedezéseket hasznosítanak a víz alatti fegyvernemnél, még gyorsabb, még korszerűbb felszereltségű tengeralattjárók születnek.

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

Rob







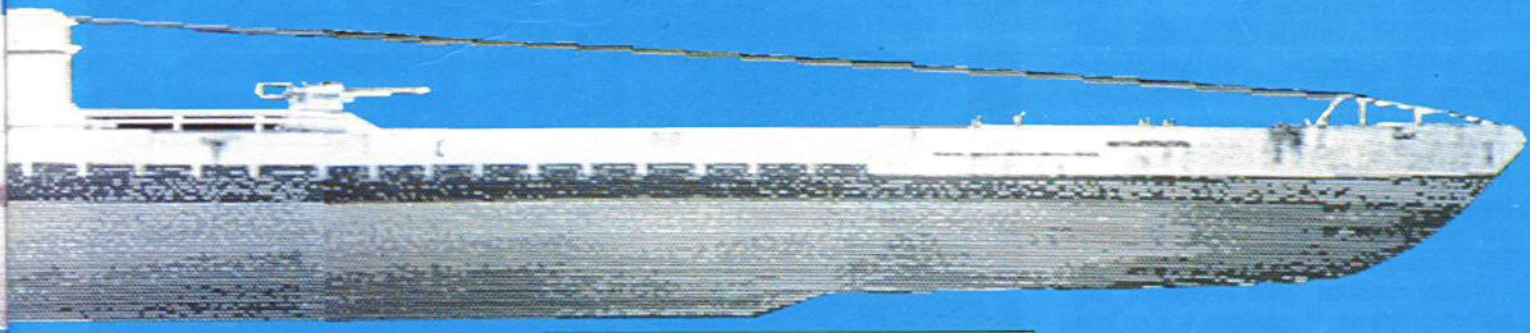
BOOT

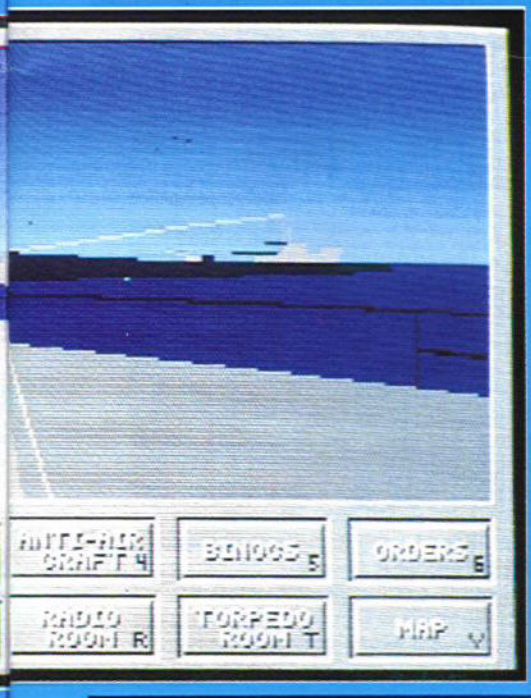
eseménytelenül teltek. Egy-egy támadás alatt viszont akkora volt a feszültség, félelem a haláltól, attól, hogy ez a parányi élettér semmivé válik, egy kis roncs lesz a hatalmas óceánban, magával rántva az embereket, hogy többen nem bírták ki, éveket öregedtek. Ez a létbizonytalanság végig jelen van a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

1941 őszén a megszállt Francaiország egyik kikötőjéből indul útnak az U–96. 43 főnyi legénysége újoncokból áll, ez az első harci bevetésük. A kapitány 30 éves, ő már öregnek számít. Az első napokon az életet csak néhány gyakorlat szakítja meg. Azonban nemsoká a 30 hajóból álló XB73-as konvoj tűnik fel a láthatáron. A tengeralattjáró torpedótámadásra készülődik. A támadás pillanatában egy torpedóromboló fordul 0 pozícióba, megtámadja a hajót. A küzdelem elkezdődik. Mélységi bombák robbannak mindenfelé, de nem sikerül találatot elérni. Az U–96 megmenekül, de ezután mintegy 3 hétig víz alatt kell tartózkodniuk, mikor is egy újabb konvoj tűnik fel. Egy szállítóhajót sikerül torpedókkal elsüllyeszteni, a megtorlás nem marad el. Rombolók vadásznak a hajóra, ami a hivatalos tűréshatárnál többszörte mélyebbre, 800 lábra ereszkedik le. A felmerülés után a célpont egy égő tartályhajó. A „Lanconia-parancs" értelmében nem vehetnek fel túlélőket. Néhány nap múlva új parancs érkezik, át kell törni a Gibraltárt védő angol blokádot. A felszínen lopakodva egy repülőgép súlyosan megrongálja a tengeralattjárót, ami ennek következtében süllyedni kezd, meg sem áll 930 lábig. A levegő kevés, minden ember dolgozik, a hajót sikerül centiméterről centiméterre kiemelni a fenékről. A sok erőfeszítés meghozta gyümölcsét, a hajó visszatért La Rochelle-i támaszpontjára. Az ünnepség közepén azonban angol bombázók tűnnek fel s az oly sokat kiállt tengeralattjáró a víz alá süllyed mindörökre.

Rob







„Boot" – a film

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

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

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

Rob





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

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

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

Aster

Digital Integration

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

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

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

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

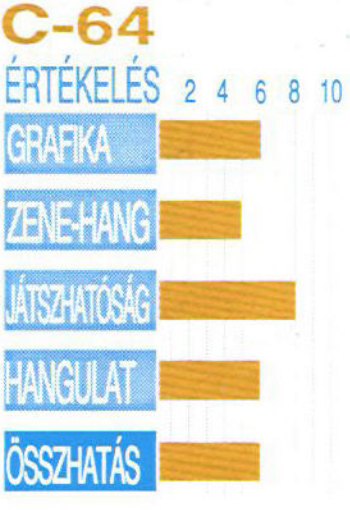
S most lássuk a küldetéseket:

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



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

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





FANTASY

Kalandok és sárkányok /AD & D/

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

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

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

MENTŐDOBÁSOK

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

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

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

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

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

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

karakter	szint	méreg halál	kővéválás átvált.	varázs-pálca	sárkány-láng	varázslat
pap	1–3	10	13	14	16	15
	4–6	9	12	13	15	14
	7–9	7	10	11	13	12
	10–12	6	9	10	12	11
	13–15	5	8	9	11	10
	16–18	4	7	8	10	9
	19–	2	5	6	8	7
tolvaj	1–4	13	12	14	16	15
	5–8	12	11	12	15	13
	9–12	11	10	10	14	11
	13–16	10	9	8	13	9
	17–20	9	8	6	12	7
	21–	8	7	4	11	5
harcos	0	16	17	18	20	19
	1–2	14	15	16	17	17
	3–4	13	14	15	16	16
	5–6	11	12	13	13	14
	7–8	10	11	12	12	13
	9–10	8	9	10	9	11
	11–12	7	8	9	8	10
	13–14	5	6	7	5	8
	15–16	4	5	6	4	7
	17–	3	4	5	4	6
varázsló	1–5	14	13	11	15	12
	6–10	13	11	9	13	10
	11–15	11	9	7	11	8
	16–20	10	7	5	9	6
	21–	8	5	3	7	4

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

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

VARÁZSLATOK

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

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

A varázslatok „tárolását" szemléletesen egy fiókos szekrénnyel lehet szemléltetni. A varázsló fejében „fiókok" vannak, annyi ahány varázslatot tanulhat. Minden fióknak három állapota van. Üres, teli, és kiégett. Ha egy varázsló egy varázslatot megtanul, a fiók üresből teli lesz. Ha a varázslatot elmondja, a varázslat kiszökken a fejéből, teljesen elfelejti, az a fiók „kiégett" lesz. Ha pihen, a kiégett fiók újra üres lesz, megint lehet bele tanulni. Az 1–2. szintű varázslatokhoz 4, a 3–4. szintűekhez 6, az 5–6. szintűekhez 8, 7–8. szintűekhez 10, a 9. szintűekhez legalább 12 órát kell aludnia egy varázslónak, ha azt akarja, hogy a fiók kiégettből üresre váltson. Ha egy fiók „teli" van, akkor nem lehet a benne levő varázslatot „áttanulni". El kell lőni belőle a varázslatot, pihenni kell, majd újra lehet tanulni. Ha valaki egy varázslatot többször akar használni, akkor bizony többször meg kell tanulnia. Bár a hasonlat nem teljesen „tudományos", de azt hiszem, a lényeg érthető belőle.

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

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

Korlátozva van, hogy egy varázslónak egy adott szintből összesen hány varázslata lehet (intelligencia, maximális varázslatszám). Ha egy varázslatszintből ennyi varázslata van már, nem érthet meg abból többet, csak ha nő az intelligenciája. Ha az intelligencia csökken, a varázslónak az összes varázslatát újra kell dobnia, hogy van-e olyan, amit elfelejtett. A papoknak ilyesmit nem kell dobniuk, ők automatikusan minden varázslatot értenek.

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

Példa varázslatok tanulására és használatára:

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

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

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

A varázslatok fő jellemzői a következők:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Először nézzünk néhány első szintű varázsló-varázslatot:

VARÁZSLÓ-VARÁZSLATOK

ALTATÁS (BŰVÖLÉS)

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

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

FÉNY (ÁTALAKÍTÁS)

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

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

LÁNGOLÓ KEZEK (ÁTALAKÍTÁS)

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

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

PAJZS (EVOKÁCIÓ)

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

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

TENSER LEBEGŐ KORONGJA (EVOKÁCIÓ)

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

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

TOLLESÉS (ÁTALAKÍTÁS)

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

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

VARÁZSLAT ÉSZLELÉSE (ÉSZLELÉS)

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

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

VARÁZSLAT OLVASÁSA (ÉSZLELÉS)

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

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

VARÁZSLÖVEDÉK (EVOKÁCIÓ)

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

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

VÉDELEM A GONOSZTÓL (VÉDEKEZÉS)
Megfordítható

Hatótáv: érintés
Komponensek: V, S, M

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

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

PAP-VARÁZSLATOK

ÁLDÁS (IDÉZÉS)
Megfordítható

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

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

FÉNY (ÁTALAKÍTÁS)
Megfordítható

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

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

GONOSZ ÉSZLELÉSE (ÉSZLELÉS)
Megfordítható

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

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

KÖNNYŰ SEB GYÓGYÍTÁSA (GYÓGYÍTÁS)
Megfordítható

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

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

PARANCS (BŰVÖLÉS)

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

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

SZENTÉLY (VÉDEKEZÉS)

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

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

VARÁZSLAT ÉSZLELÉSE (ÉSZLELÉS)

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

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

VÉDELEM A GONOSZTÓL (VÉDELEM)
Megfordítható

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

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

KÖNYVAJÁNLAT

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

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

Tihor Miklós

SPECTRUM POKEMÁNIA

BLASTEROIDS 48/128K
POKE 28468,0 végtelen élet

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

H.A.T.E.
POKE 53247,0 végtelen élet

STREET FIGHTER
POKE 42348,201 sérthetetlenség
POKE 37963,0 nem üt vissza az ellenfél
POKE 42698,0 végtelen idő

WEC LE MANS 128K
POKE 26110,34 végtelen idő

LICENCE TO KILL
POKE 55798,201 végtelen energia
POKE 48180,183 végtelen élet

LICENCE TO KILL 128K
POKE 56270,0: 58555,0: 54608,0: 57106,0
POKE 58674,0: 59436,0: 59701,0
POKE 55798,201 sérthetetlenség

CABAL 48K
POKE 40772,24 sérthetetlenség

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

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

X–OUT
POKE 59468,0 végtelen energia

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

BARBARIAN II.
POKE 38508,0 végtelen élet
POKE 36952,0: 37074,0: 37086,0 végtelen energia

RUFF and REDDY
POKE 35787,201 végtelen élet
POKE 54457,0 végtelen idő

SPECTRUM CHEATS:

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

GREMLINS 2.
Ha begépeled a HIGH SCORE listába, hogy SINATRA, akkor a játék során végtelen életed lesz.

NARC 128K
A billentyűzetet definiáld a következő módon:
G R U T S . (Mint a SHINOBI-ban.) Ezután már nem lesz gond az életek fogyása.

STARWARS 1-2

OLDIES ROVAT



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

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

Első feladatunk, az űrben szállva a sűrűn lövöldöző ellenséges gépeket levadászva és a tört szárnyú Vader-gépet lézernyalábokkal simogatva kerülgetni a közben nagy számban felénk tartó lövedékeket, a bázis közelébe férkőznünk. Ha ez megtörtént, máris következhet a katlanrepülés, aminek során a falakon elhelyezett önműködő lövegeket kiirtva kell eljutnunk egészen a szellőzőkürtő nyílásáig, amibe beletalálva máris „megcsodálhatjuk" a birodalom legfőbb fegyverének pusztulását.

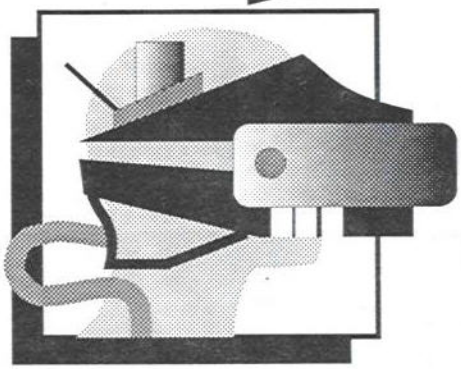
Természetesen, mivel „Nehéz a dolga a katonának...", a várva-várt győzelem helyett újra meg újra le kell győznünk ezt a gonosz harci eszközt. A nehézség a jó pilótáknak abból adódik, hogy kis egyszemélyesünk csak nyolc mellső pajzzsal van felszerelve. Ezek kimerülése esetén a távolból előforgó „Game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

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

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

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

Tódor



DC ROVAT

DOSSIER CYBERPUNK

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

Biztosan szoktatok cool angol/német magazinokat olvasni. Talán feltünt, hogy nem kizárólag játékokkal foglalkoznak, van azokban sok minden más is. Szomorú lenne, ha idegen nyelveket nem (olyan jól) ismerő olvasótársaitok kimaradnának ezeknek az érdekes dolgoknak a megismeréséből, amik áttételesen kapcsolódnak a játéksoftwareekhez. Ebben szeretne a C-Mánia segíteni.

A Fantasy-rovat után most a D.C. is bemutatkozik. Ez a rovat a computertechnika legújabb fejlesztési irányzataival örvendeztet meg Titeket. Bemutatjuk a VR/cyberspace-t, a CD-technikát és a szórakoztató hardware-ek egyéb fajtáit, mint pl. a játékkonzolokat. Kedvcsinálónak csak annyit, hogy a VR (Virtual Reality) a computerrel generált érzékcsalódásokra épülő, látszólagos valóságot takarja, a „cyberspace" pedig ennek egy speciális alkalmazási lehetőségét. A címbéli „cyperpunk" pedig nem punk, hanem egy alkotói (film, zene, irodalom) irányzat, ami egyfajta futurisztikus társadalom ábrázolására törekszik (lásd Neuromancer, Szárnyas Fejvadász). Ezekről is igyekszünk időről időre hirt adni.

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

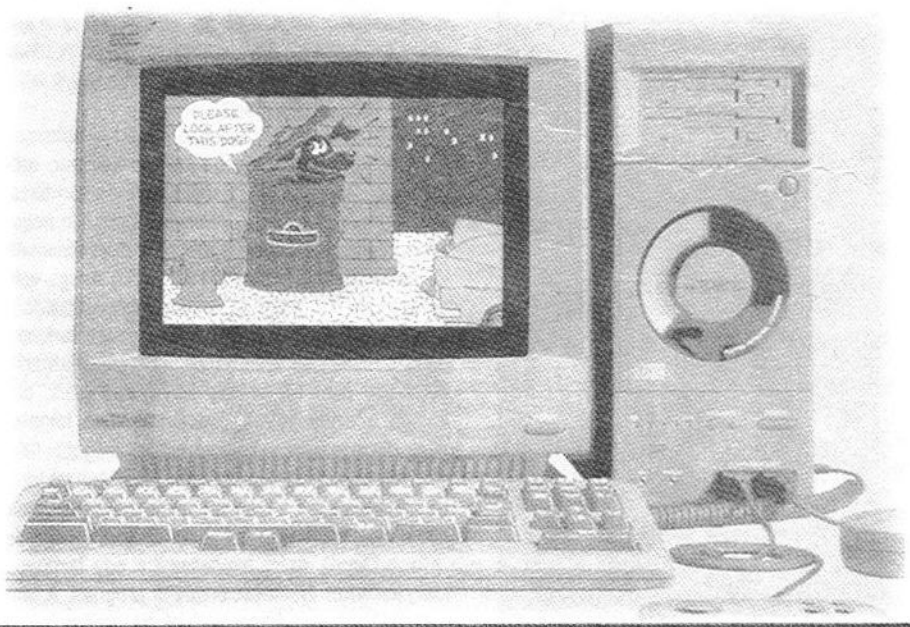
CD-ABC

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

ÚJ MÉDIUM – ÚJ TECHNIKA

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

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





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

Pictures reprinted courtesy of ACE magazine (UK).
Fotók újranyomva az ACE magazin (Egyesült Királyság) szives engedelmével.

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

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

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

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

CD–PRO&KONTRA

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

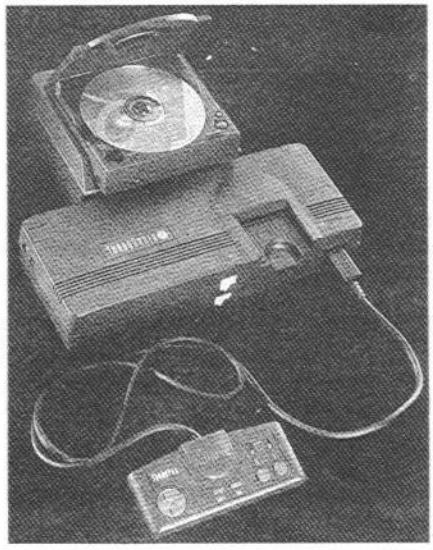
PRO:

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

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

KONTRA:

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



a játék, annál nagyobb az FPS-érték (=Frames Per Second – képkocka/másodperc). A csúcs az FMV (=Full Motion Video – teljesmozgású video) megvalósítása lenne. Az FMV-hez 25-30 FPS szükséges. Az egyszerűség kedvéért Amigában számolva: egy 32 színű, 320×512, interlace kép 5 bitplane. Bitplane-enként durván 20 Kbyte, az annyi mint 5×20=100 Kbyte. Ez egy képkocka, azaz frame. Ebből 25 darab másodpercenként, az 2.5 Mbyte/sec átviteli sebességet igényelne...
- A lézerdióda úgynevezett CLV-elven (=Constant Linear Velocity – állandó egyenesvonalú sebesség) mozog. Ez szükséges a lineáris audioadatok leolvasásához az audio-CD esetében, de a kötegszerű computeradatoknál már kevésbé. Ráadásul a belső sávok kisebbek, mint a külsők, így a CD-ROM forgási sebességét állandóan változtatni kell. Mindezek zavaró elérési problémákat eredményeztek a korai CD-játékoknál; illúziórombló elsötétedéseket, mialatt a rendszer kétsgbeesve kereste a következő adag adatot.

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

ADATVIHAROK

Ha a standard CD-ROM adatátviteli sebessége 150 Kbyte/sec, akkor az FMV-hez egy frame-nek 6 Kbyte méretűvé kell zsugorodnia. A 100 Kbyteról. Szép kis csomagoló kell ehhez! A már létező tömörítőeljárások legígéretesebbje a *delta-kompresszió*. Ennek az a lényege, hogy az egy másodperc alatt lepergő 25 kép valójában csak kis részletekben tér el egymástól. A *delta* a változó képrészlet (pl. egy mozgó ember), a többi a változatlan háttér (pl. a szoba, amiben az illetű mozog). A delták byte-ismétléssel könnyen tömöríthetők; a hátteret külön tárolják.

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

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

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

DIGITÁLIS VÍZIÓK

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

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

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

Mozgóképek: 512×480 felbontás, valós szí-

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

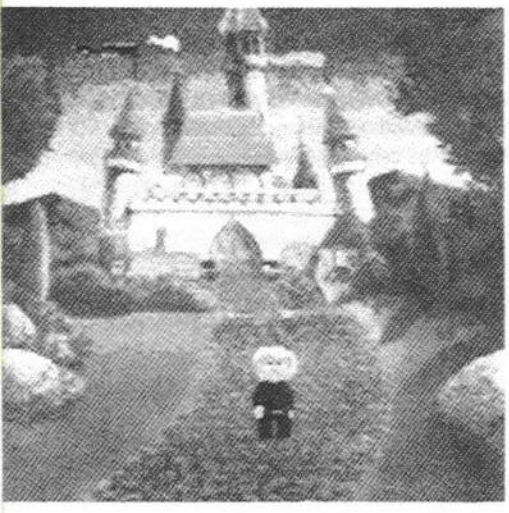
Szöveg: Egy DVI CD-n 650 000 oldal tárolható.

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

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

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

CD-I: A Philips (hiába, no, ami...) 1989-ben állt össze a Sony-val és a Matsushita-val a *CD-Interactive* kifejlesztéséért. Ez egy konkrét készülék, amelyben az adattárolás CD-n történik, a felhasználó pedig egy speciális grafikai és hangkezelő hardware-egységen keresztül kommunikálhat a rendszerrel. Ez az egyik legnagyobb ász a házi használatra tervezett CD-gépek között. Jelenleg is fejlesztés alatt áll, de az eddigi adatok alapján szintén egy profi dologról van szó. Csak pár info, a teljesség igénye nélkül: 32 000 színű paletta, PAL-rendszerű FMV, 15 bit/pixel CLUT-tal, 256 szín a képernyőn. Az érintkező pixeleknél finom átmeneteket képez, így (az Amiga HAM-módjához hasonlóan) TV-minőségű kép jelenik meg. A kitömörítés a CD-ről folyamatosan történik. Sajnos bizonytalan, hogy mikorra lesz belőle standard.



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

DIGITÁLIS HORIZONT

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

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

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

Nna. Mostanra már eléggé elszédülhettetek... Legközelebb jól szíjazzátok be magatokat, mert irány a cyberspace! Nekiesünk a Virtual Realitynek! Viszlát next month!

Armitage

TTR Development

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Mindegyik előforduló típusra újabb jellemző paraméterek állíthatók be. A harceszköz sebessége, pontbeli értéke, amik számértékek lehetnek. Fix fokozatokban változtatható a védettség mértéke, a legénység morálja és kezdeményezőkészsége. Olyan extra tulajdonságok is beépítésre kerültek, mint pl. a modernizált páncélzat, az éjszakai célzóberendezés, sziklaáthatolási képesség. Minden fegyverhordozó három különböző fegyvert szállíthat. Ezek is csoportosítva vannak: könnyű és nehéz ágyú, mozsár, bomba,irányított, irányítatlan, harckocsielhárító rakéta és sok más. És még ezeken belül is minden fegyverfajtának külön tulajdonságai vannak. Bemutatásképp egy páncéltörő ágyúnak ezek a paraméterei: kaliber, a tüzelés mértéke minimális/maximális lőtávolság, lőszerkészlet, tüzelés utáni várakozás, tűzerő, fegyver pontossága. További lehetőségek: célzás menete: kézi, számítógéppel támogatott, számítógépvezérelt; cél távolságának mérése: optikai úton, korszerűsített optikai, lézeres; lövegstabilizálás; legénység kiképzettsége; fegyver karakterisztikája: mozgás közbeni tüzelés, közvetett tűz, aknafektetés, füstképzés, utántölthetőség. Mindezek csak egy eszközre vonatkoznak. Ebből is látszik, hogy szinte minden fegyverfajta előállítható.

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

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

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

Rob

Út a háborúhoz!

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

1990:

Aug. 2.
Irak megszállja Kuvaitot. A Biztonsági Tanács elítéli az akciót. Az USA megszünteti a kereskedelmet Irakkal.

Aug. 3.
Az USA bejelenti, hogy haditengerészeti egységeket vezényel az Öbölbe.

Aug. 6.
Az ENSZ engedélyezi a világméretű gazdasági szankciókat. Bush csapatokat és repülőket rendel Szaúd-Arábiába.

Aug. 16.
Dick Cheney amerikai védelmi miniszter engedélyezi az amerikai hadihajóknak az Irakba tartó vagy onnan távozó hajók elfogását.

Aug. 17.
Bagdad nyugati állampolgárok emberi pajzsként való alkalmazásával fenyegetőzik.

Aug. 28.
Irak 19-ik tartományának nyilvánítja Kuvaitot. Minden női és gyerektúsz szabadon eltávozhat.

Szept. 9.
Bush és Gorbacsov helsinki megbeszélésük után közösen elítélik az inváziót és felszólítják Irakot a kivonulásra.

Nov. 8.
Bush újabb 150 000 embert rendel az Öbölbe. Ezáltal 400 000-re növelve az ott állomásozó csapatlétszámot.

Nov. 29.
Az ENSZ jóváhagy minden szükséges eszközt az iraki csapatok eltávolítására Kuvaitból, ha nem vonulnak ki jan. 15-ig

Nov. 30.
Bush meghívja az iraki külügyminisztert Washingtonba és felajánlja, hogy James Baker elutazik Bagdadba tárgyalni.

Dec. 1.
Szaddam elfogadja Bush tárgyalási javaslatát, de nem állapodnak meg időpontban.

Dec. 6.
Szaddam bejelenti, hogy elenged minden külföldi túszt.

Dec. 9.
Irak jan. 12-re tervezi Baker bagdadi tárgyalásait, azonban az USA bejelenti, hogy ez nem lehet később, mint jan. 3.

Dec. 22.
Irak bejelenti, hogy nem adja fel Kuvaitot és támadás esetén vegyi fegyvereket fog bevetni.

1991:

Jan. 9.
Baker és Aziz találkozik Genfben, de nem érnek el eredményeket.

Jan. 12.
Az amerikai kongresszus felhatalmazza Bush-t a háborúba való belépésre.

Jan. 15.
Lejár az ENSZ által kiszabott határidő az iraki kivonulásra.

Jan. 16.
Az USA és a szövetséges csapatok megindítják az Irak elleni támadást.

Rob

LEVELEZÉS

Mélyen tisztelt számítógép-őrültek!

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

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

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

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

Kedves Zoli! Ami az indiai megjelenésünket illet, természetesen komoly tárgyalásokat folytattunk az ázsiai országgal, s úgy tűnik, jelentős felvevőpiacot találtunk. Emellet potenciális partnerként jelentkezett a tibeti, a busman, a neoszvázi kormány is és az ob-völgyi Spectrumosok is igényt tartanak havi 99 754 lapra... A tiranai tőzsde is folyamatosan jegyzi a CM-részvényeket, ami nemzetközi hírnevünket fényesen bizonyítja. Látod, ennyi mindent kellett elintéznünk! Jelenleg, úgy tűnik, végre-valahára rendbejönnek a dolgok (az átfutási idő kivételével) s pontosan jelenünk meg minden hónap utolsó hetében (±3 hónap).

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

„Tisztelt Mrs. Berrrrrr(stb.)rr!"

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

(De nézzük, mit tartogat a folytatás!)

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

GRAFIKA: 10,320×200, 16 colors
ZENE/HANG: 1, egy szólam, csak csipogások (néha halálhörgés, sikolyok)
JÁTSZHATÓSÁG: 8 (olvashatóság), mert néha összeragadnak a lapok
HANGULAT: 10
ÖSSZHATÁS: (10+1+8+10)/4=kb, 7,2"

Más. **Bottyán Péter** Szombathelyről írt:

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

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

Mészáros Szabolcs egy korábban ismertetett programmal kapcsolatban érdeklődött:

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

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

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

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

„Szerintem ez egy király program. De lenne egy kérdésem az irányítással. A krapeket úgy lehet irányítani, hogy amerre húzzuk a joy-t, arra lép? Vagy be kell gépelni, hogy ‚GO WEST' például? Tudom, hogy nem te írtál a programról, de azért tőled kérdezem."

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

1. Mintegy 20 mp-ig koncentrálj erősen a képernyő azon pontjára, ahova a szereplőt el szeretnéd juttatni. Ezután háromszor jó hangosan üvöltsd a gép felé az adott útirányt (pl. ha nyugatra akarsz menni: go west, goo weeest, GOOOO WEEEESSST!!!).

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

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

LEVELEZÉS

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

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

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

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

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

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

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

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

„Most már csak azon filózok, hogy a belcsíny maradhat-e? Tura! Még meggondolom. Az összes többi egyszerűen kajak. Jobb jelzőt nem is lehetne találni.

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

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

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

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

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

Gratulálok az elemzéshez...

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

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

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

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

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

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

Aztán egy hét múlva jött a következő levél:

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

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

Tisztelt olvasók, ennyi lett volna mára. S most szíves engedelmetekkel búcsúzom, az ananászom kifogyott s alig bírok a lányokkal...
További jó nyaralást kíván mindenkinek:

Berrr.

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

JÁJ ALAJ

OperaSoft

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

Először némi szabályismertetés következik:

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

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

Megváltozik a helyzet, ha az elfogó csapatnak sikerül időben elkapnia a labdát. Ilyenkor két kikötésnek kell eleget tenniük: az első, hogy 5 másodpercen belül kell a labdát útnak indítani, a második, hogy a labdának elsőként a szemközti falon – vagy esetleg az oldalfalon, s onnan a szemközti falon – kell egyet pattania, de ha ez nem sikerül, akkor „Illegal Bound" hiba történt... Itt már nincsenek olyan szigorú megkötések, mint a labdaindító adogatásnál; ha a feltételeknek eleget tettünk, akkor már mindegy, hogy a padló mely pontjain pattan kettőt a labdánk. Még egy fontos szabály van: a labda NEM pattanhat neki a hálónak, ez a labda elvesztését jelenti („Outfield Fault"). A játék egészen addig tart, amíg valamelyik csapat el nem éri a ponthatárt, ami a profi mérkőzéseken általában 40 pont. Egy-egy csapat mindig azért a hibáért nyer egy pontot, amit ellenfele követ el a játék során. Ilyenkor megnyeri az adogatás jogát is, kivételt ez alól csak a „Pasa Line Fault" jelent, ahol az ellenfél se pontot, se labdát nem veszít első alkalommal.

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

Végezetül néhány hasznos ötlet a játékhoz:

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

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

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

Ui.: be kell vallanom, az utóbbi idők „szuper" programjai közül engem egy se tudott igazán annyira megragadni, mint ez a kis, látszólag jelentéktelen játék. Ez ugyanis egyesíti magában azokat a tulajdonságokat, amik az igazi JÁTÉK-ot megkülönböztetik az egymás mögé helyezett rutinok gyűjteményétől: a grafika nem túlzsúfolt, ugyanakkor esztétikus és nagyon jól követhetőek az események, a hanghatások pedig remek aláfestését adják az akcióknak. Azt hiszem, a sokak által is ismert és elismert „nagyok" rengeteget tanulhatnának ebből a programból. Nagyon sok kellemesen eltöltött, izgalmas helyzetekkel fűszerezett játékidőt kívánok mindenkinek!

Aster



hírdetések

Az ALICE-SOFT keze nyomán megjelent az eddigi legjobb magyar szöveges kalandjáték, a KÉT NAP NÉGY ÓRA!
Megrendelhető:
Pál Tamás, 8800 Kanizsa, Béke 16.
Válaszboríténál további információval szolgálhatunk.

Commodore 64 resettel, floppy, 125 lemez, 2 joy, 17 könyv hozzá, magnó, Supergames. Lemezes gyorstöltő másoló és Action Cartridge VI! Eladó esetleg külön is.
Baji János 5630 Békés, Kispince u. 33.

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

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

Fantasy-rajongók keresnek spéci 4, 8, 10, 12, 20 oldalú kockákat, ezenkívül szabálykönyvet fénymásolásra (angolt v. magyart).
Ifj. Pomucz János, 1116 Budapest, Sáfrány u. 50.
Telefon: 182-7652

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

Commodore C128/64 gépre 7600 programos cserealapból cserélek programokat kazettán/lemezen.
Járóka László, 1148 Budapest, Adria sétány 6. L/I. 2.

Elromlott C64-es tápegységét 990 Ft + postai utánvét ellenében megjavítom! Postán küldje el és én 10 napon belül visszaküldöm a megjavított tápegységét! Egy év garancia!
Izbéki Tibor, 5452 Mesterszállás, Ady Endre út 9.

Figyelem! Figyelem!
Amigához közvetlenül csatlakoztatható 5,25"-os drive (12 900 Ft), Action Replay (7900 Ft) eladó. Nálam alkudni is lehet! Ugyanitt 3,5"-os diskek (90 Ft/doboz), és Amiga programok nagy választékban.
Martyn Péter, 4400 Nyíregyháza, Dimitrov u. 42.

Enterprise programok eladók. Választékért listát küldök 2000 program. Sok kedvezmény, ajándékok.
Zemen László, 1104 Budapest, Kada u. 141. fszt. 9.

C64-esek! Program-, és információcsere, software, hardware! Lemezeladás! Bármire szükségetek van, írjatok!
Balázs Péter, 7624 Pécs, Xavér u. 1.
Mindenkinek válaszolok. Válaszboríték nem kell!

KÖNYVAJÁNLAT

Én is voltam angyalbőrben

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

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

Milyen ember Antall József?

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

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

Kard és mágia

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

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

MEGRENDELŐLAP

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

Megrendelő neve:.....

Címe (város, község, kerület):.....

(utca, tér, ltp.):.....

(emelet, ajtó):.....

irányítószám:.....

géptípus:.....

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

fél évre (5 pld.): 490 Ft

.....
aláírás

A könyvek utánvétellel megrendelhetőek:

1012 Budapest, Pálya u. 11.

Viszonteladók jelentkezését várjuk!

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem utánvéttel az

Én is voltam angyalbőrben c. könyvet (198 Ft) .....*pld.-ban*
Kard és mágia c. könyvet (168 Ft).....*pld.-ban*
Milyen ember Antall József? c. könyvet (146 Ft) .....*pld.-ban*
(Amennyiben mindhárom könyvet együtt rendeli meg, az ár: **400 Ft**+postaktg.!)

Név:.....

Pontos cím (Ir.szám, helység):.....

(utca, házszám):.....

(emelet,ajtó):..... .....
aláírás

KÖNYVAJÁNLAT

DELTACOM KFT.

BUDAPEST
PÁLYA U. 11.

1 0 1 2

Én is voltam angyalbőrben

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

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

Milyen ember Antall József?

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

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

A könyvek utánvéttel megrendelhetőek:

1012 Budapest, Pálya u. 11.

Viszonteladók jelentkezését várjuk!

KULTÚRPROFIL KISSZÖVETKEZET

BUDAPEST
PÁLYA U. 11
1 0 1 2

Kard és mágia

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

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

Prog* Szolg* Extra C64-re:

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

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

Prog* Szolg* Extra SPECTRUM 48K-ra:

OPUS 1 zeneszerkesztő

8 oldalas dokumentációval együtt egy kazettán 300-Ft.

C64

C226-os készlet

Csak lemezen rendelhető programok

1.A. PANG!
B. OVER THE NET

2.A. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLANGE
B. WINGS OF FURY

3.A. BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE
B. SARAKON

4.A-B. METAL GEAR

5.A-B. BAD BLOOD

6.A-B. DEATH
7.A-B. KHIGHTS OF
8.A-B. KRYM

1.A. BACK TO THE FUTURE II.
B. SHADOW DANCER

2.A. ATOMIC ROBOKID
B. SUPREMACY
EXTREME
WORLD
CHAMPIONSHIP
SOCCER

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

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

És minden további lemez ára: 180-Ft.

SPECTRUM

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

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

S195

1 db. 60-perces kazetta ára 300-Ft.

AMIGA

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

Az AMIGA-programok lemezenként 200-Ft-ba kerülnek

A fenti készlet 1 db. 60 perces kazettán vagy 3 db. lemezen rendelhető meg. A *-aljelölt programok többrészesek (utántöltősek). 1 db. 60 perces kazetta programokkal együtt 360-Ft. A 3 db. lemez ára együtt 540-Ft, de külön-különis rendelhető.

Címünk :
Programküldő Szolgálat
2043 Budaörs Pf.: 12

Ha kész játékod van, minket hívj

251-1419

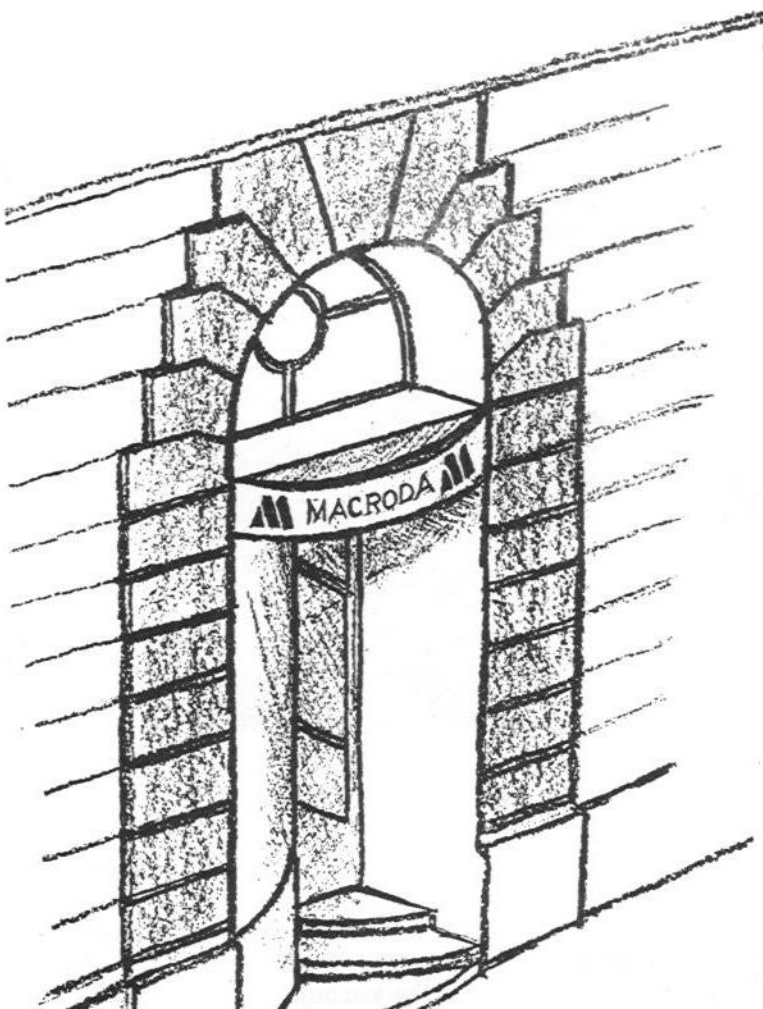
ARTGAME BT.

A játék komolyra fordul

PC

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

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



"The MACRO"

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

ÚJONNAN MEGNYÍLT BEMUTATÓTERMÜNKBEN

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

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

mikrovilág

Immár hét éve a háziszámítógépesek lapja.

Minden számban minden számítógépről.

Commodore, Atari, TVC és Enterprise

programok mellett minden géptípus hardver- és szoftverújdonságairól.

Nemcsak számítástechnikáról - de csak közérthetően!

MEGRENDELŐ

Előfizetéssel megrendelem a Mikrovilág című, kéthetente megjelenő magazint.

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

Név: .....
Cím: .....
.....

.....
(aláírás)

A kitöltött megrendelőlapot felbélyegzett borítékban a következő címre kérjük elküldeni:

IDG Communications HUNGARY
1536 Budapest Pf. 386

Sledge Hammer

az első és egyetlen hazai cracker magazin.

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

cracker lap,

amelyben a hazai Amigás életről és a géppel kapcsolatos dolgokról olvashatsz.
A lapot teljes egészében az olvasó írja, ezért várjuk az aktuális híreket, Copy Party riportokat, pletykákat.
A Sledge Hammer havonta, lemezen jelenik meg.

Szerkesztőségek:

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

MEGJELENT
A COMMODORE TULAJDONOSOK BARÁTI KÖRÉNEK

LEMEZÚJSÁGJA C64-re,

amely mindennel foglalkozik, ami érdekelhet!
Ára: lemezzel együtt 60 Ft
Érdeklődni:
CTBK 1046 Budapest, Hajló u. 28.
Általános Művelődési Központ

EZT ÉRDEMES MEGNÉZNI!

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



MIKROPO Kisszövetkezet
1065 Bp. Nagymező u. 51.
Tel.: 112-7830

GURU

GURU Budapest 1399 Postafiók 701/765

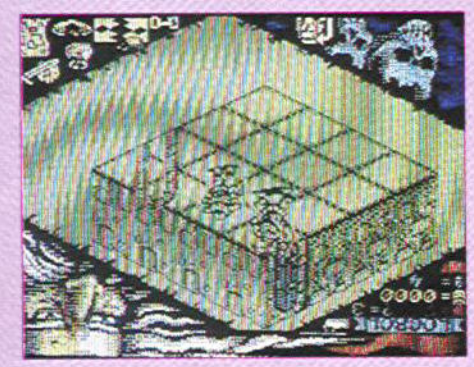
A GURU legyen veletek !

Kezdőknek! C-16 + magnó + joy + szakkönyvek + játékleírások sürgősen eladók.
Irányár: 11 000 Ft. Érdeklődni: Drnec Ádám, 1139 Budapest, Röppentyű köz 3. II. 12. (17–20 óra között).

Spectrum News

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

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



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



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

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

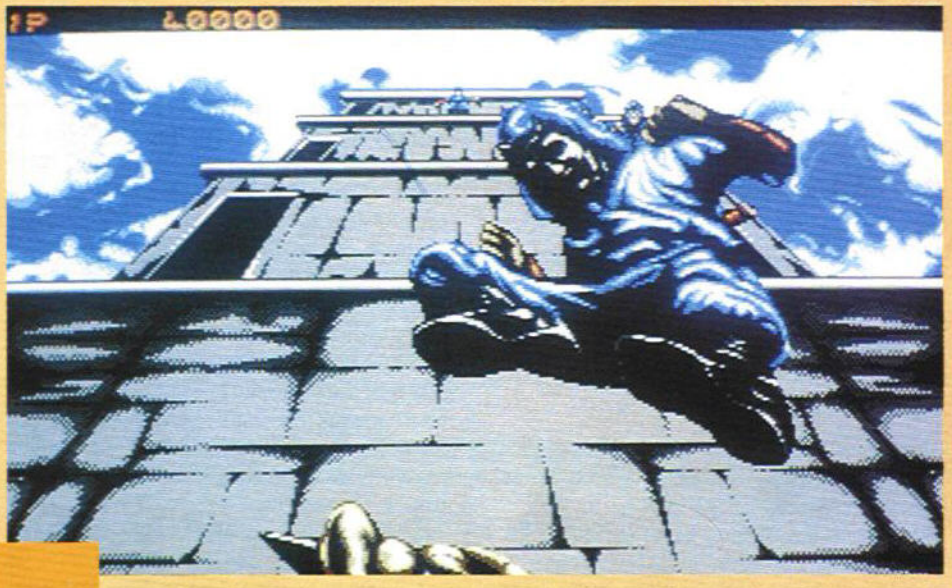
A software az eddigi legdrágább a Spectrum-piacon (26 £).



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



SHADOW DANCER



US Gold

„Madarat tolláról, embert barátjáról..."

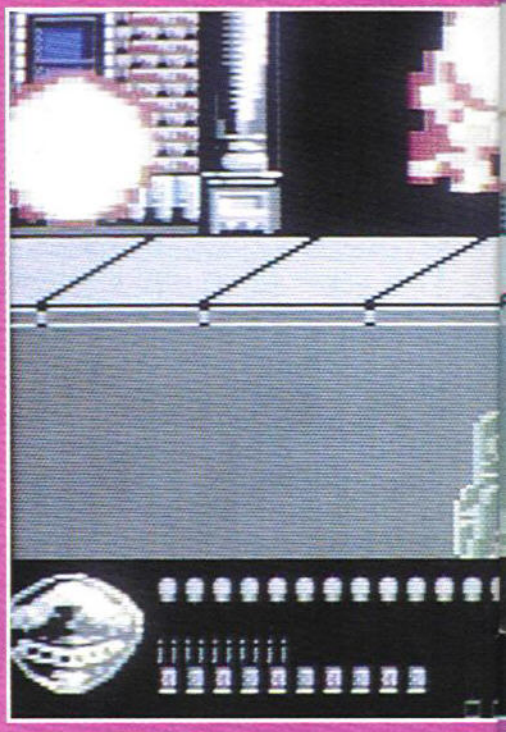
Az egyszerűség kedvéért kezdjük rögtön a sztorival: hosszú és fárasztó kiképzés után a jó amerikai fehér emberből – mint tudjuk, ez a vidék a korlátlan lehetőségek országa – jó amerikai fehér ninja keletkezett, aki a törvényességet biztosítja minden arra érdemes állampolgár számára, ám könyörtelenül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

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

Ott tartottunk, hogy igen-igen jóságos fehér ninjánk hírét vette, hogy terroristák időzített bombákat helyeztek el a környék különböző létfontosságú építményeiben, ezért úgy dönt, hogy elindul és semlegesíti azokat. Hála a kitűnő tréningnek, útja során a legbravúrosabb akciókat is végre tudja hajtani; a tűzgombot lenyomva, majd a kart fel-le húzva például akár emeletnyi magasságra is képes felugrani. S hogy a hűséges eb se maradjon munka nélkül, az olyan helyeken, ahol a ninja számára túl nehéz lenne a fegyveres gazfickók ártalmatlanná tétele, a tűzgomb folyamatos nyomvatartásával előreküldi régi cimboráját, aki néhány „harapásnyi" időre képe lefogni a gonosz támadókat. Ninjánknak nehéz a küldetése: az időzített bombák ugyanis hamarosan robbanhatnak, minden egyes pályán korlátozott a rendelkezésre álló idő. A négy fő helyszín végén egy-egy iszonyatos fő-ellenséggel kell párviadalt vívnia, s ha győztesen kerül ki, akkor folytathatja útját, egészen a végső győzelemig...

Aster

	AMIGA	C-64
ÉRTÉKELÉS	2 4 6 8 10	
GRAFIKA		
ZENE-HANG		
JÁTSZHATÓSÁG		
HANGULAT		
ÖSSZHATÁS		



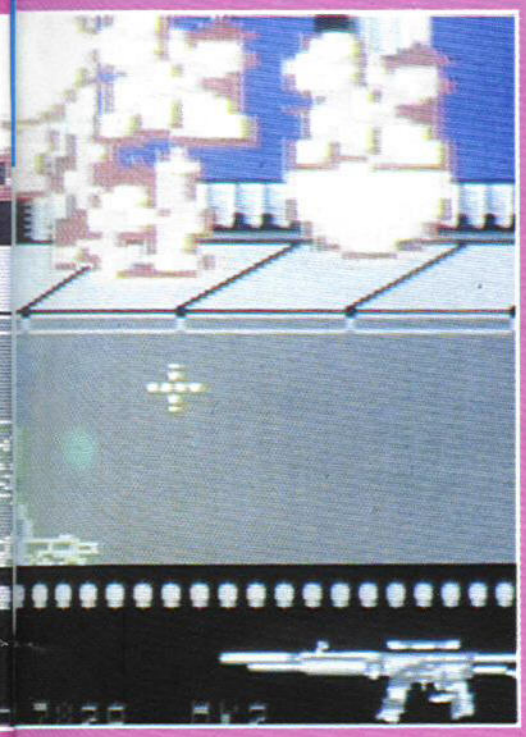
Pred

Image Works

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

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

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



ator 2

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

Aster



SUPREMACY



Virgin

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

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

A „Supremacy"-ben négy bolygórendszer meghódításáért folyik a harc, mégpedig egyre nagyobb kihívást jelentő hódítók ellenében. Az első rendszerbeli ellenlábásunk, Wotok még nem igazán kiforrott stratéga: akkor és ott támad meg minket, amikor és ahol csak alkalma van rá. A következő már ennél jóval ravaszabb, míg a harmadik inkább már arra megy, hogy megkaparintsa saját maga számára azokat a területeket, amik számunkra a legnagyobb hasznot jelentik. A végső összecsapásban pedig egy természetfeletti képességekkel megáldott vaskezű hódító áll utunkba. Minden harc kezdetén a gépnek és a játékosnak is egy-egy bolygója van a rendszer két átellenes pontján s ezekről a helyekről terjeszkedve próbálják elérni az ellenfél teljes megsemmisítését. Az elfoglalt bolygókon kutathatunk ásványi kincsekért vagy termelhetünk valamit, de ha életet akarunk rajta folytatni (márpedig a katonák például élő emberek), kénytelenek vagyunk mesterséges légkört készíteni, ami nem éppen a legolcsóbb szórakozás a jövőben sem. Persze ahol van élet, ott már lehet sorozni is, vagy éppen halálra adóztatni a népet – a megfelelői példákért nem kell a szomszédba mennünk –, így aki igazán élvezi a hatalmat, az örömét fogja lelni ezekben a tényekedésekben. S hogy végül is mi a probléma a másik játékossal? A válasz egyszerű: túl kicsi ez a galaktika kettőnk számára...

Aster





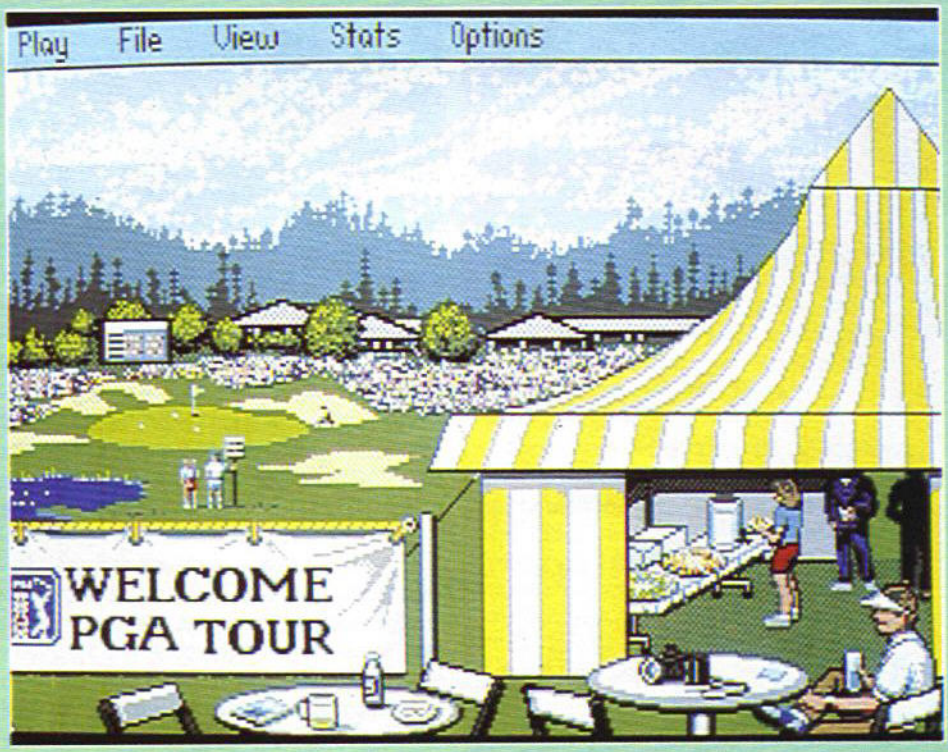
Electronic Arts

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

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

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

Az eddig megjelent Course Disk-en 4 különböző pálya található, de a jövőben várható ennek bővülése is. Miután döntöttünk a nekünk szimpatikus kurzus mellett, a program megmutatja az első szakasz 3D-s képét, és a képernyő alján egy hivatásos golfozó jó tanácsokkal lát el, melyeket érdemes betartani. A mouse megnyomásával átugorhatjuk a bevezető ceremóniát, s kezdődhet a játék.



Emberünk a képernyő közepén foglal helyet, tőle balra található a szél irányát és erősségét jelző kakas, valamint jobbra láthatóak sorrendben a következő információk: szakasz száma, maximális ütések száma (par), próbálkozások száma, hibapontok (part meghaladó ütésmennyiség), lyuktól mért távolság yardban, ütőtípus. Alattuk a következő műszerek kaptak helyet: az adott ütővel elérhető legnagyobb távolság szélcsendben mért értéke, lövéskijelző potméter, valamint az ütéstípus, ami a labda eltalálásának módját határozza meg, nagyban befolyásolva a röppálya magasságát, és hosszát. A computer mindig megajánl egy ideális ütőt és a hozzá tartozó lövéstípust, amit természetesen módosíthatunk is a „fel" és „le" cursorbillentyűkkel, ill. a négyzetbe mutatva a mouse gombokkal.

Megnyomva a bal gombot, láthatjuk a terepet felülnézetben, és meghatározhatjuk az ideális irányzékot, amit a játéktéren a jobb mouse gombbal, ill. az oldalirányú cursorbillentyűkkel módosíthatunk. Két típusú irányzékot különböztetünk meg. Az első esetben a szél irányához mérten változtatjuk a labda kezdőirányát, tehát mindig a légmozgással ellentétesen lövünk, de az ütés pillanatában középen találjuk el a labdát. A másik változatnál a célkeresztet a megfelelő helyre visszük, és a szél irányával ellentétesen csavarunk. Maga a lövés a „Space", vagy a bal egér lenyomására veszi kezdetét, ekkor a kijelző elindul balra. Annál a százalékértéknél állítsuk meg, amelyről úgy gondoljuk, hogy az ütő horderejéhez, a távolsághoz és a közegellenálláshoz viszonyítva épp ideális lesz. Ekkor a csík visszafordul jobb irányba, és ha épp nulla százaléknál nyomjuk meg a gombot, a bogyó pályája nyílegyenes lesz (szélcsendben), ha attól jobbra, ill. balra, akkor a labda az adott irányban csavarodik. Ez rendkívül hasznosnak bizonyulhat különböző tereptárgyak kikerülésénél, viszont nagy gyakorlottságot igényel.

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

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

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

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

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

PLAY/Resume Game: Ezzel léphetünk vissza az otthagyott utolsó játékrészhez.

PLAY/Quit: Kilép DOS-ba.

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

A játék alatt használható pontok:

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

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

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

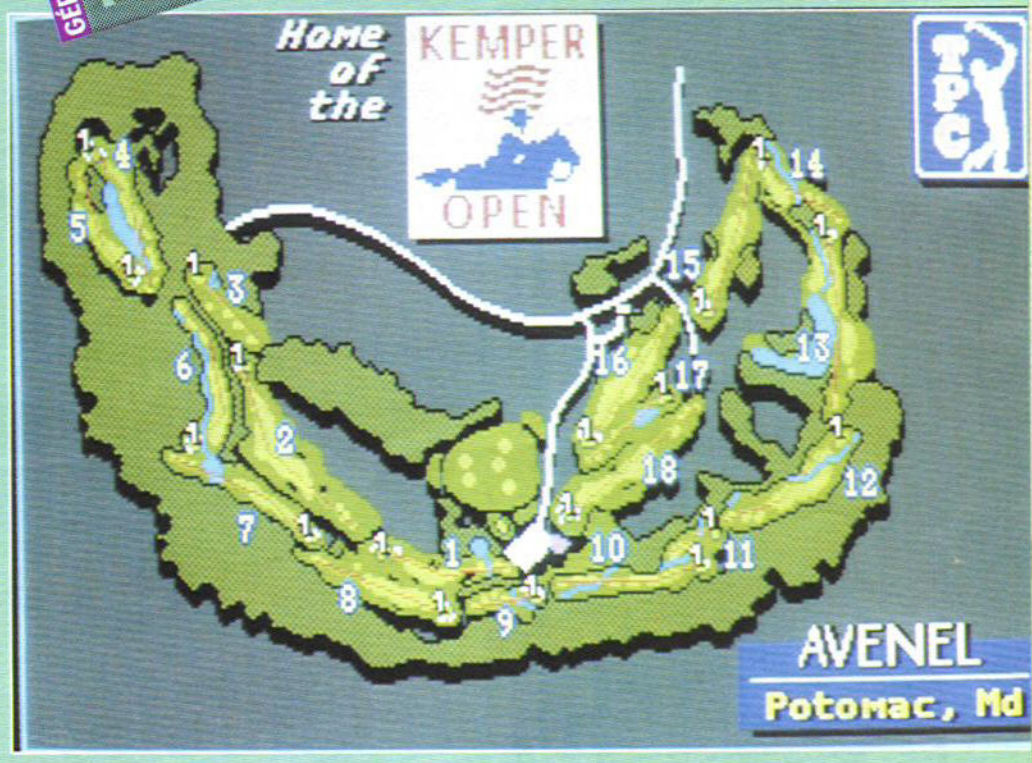
STATS: Itt kaphatunk statisztikai adatokat a játékosokról.

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

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

A Golf szabályainak ismertetése

Már hosszú hagyománynak örvendenek a számítógépes sportszimulációk történetében a golffal





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

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

A terep felépítését szigorú versenyszabályok rögzítik, melyek egyben előírják a használható eszközök pontos méretét és számát is. A pálya neve „course" (versenytér), ami 18 „hole"-ból (lyuk, más értelemben szakasz) áll. Mind a 18 valamiben különbözik a többitől, ami köszönhető a terep-egyenetlenségek változatosságának, valamint az akadályok és egyéb tárgyak szándékos variálásának. Egy-egy szakasz három fő részből tevődik össze:

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

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

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

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

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

Fontos szólnunk az értékelés szabályairól is, amely kétféle úton folyhat. Az első és gyakoribb a „stroke-play", ami a próbálkozások száma szerint zajlik, míg a második, a „match-play", ahol a megnyert szakaszok száma a döntő. Mostanában kezdteret hódítani, „Stableford-system" néven, a két módszer egyesítése. Minden egyes pályára annak méretétől függően megállapítják az ún. „par"-t. Ez az az ütésszám, amire egy jó játékosnak szüksége van ahhoz, hogy a golyóbist a lyukba juttassa. Így megkülönböztetünk hármas, négyes, ill. ötös parokat, melyekből kettő mindig a green-en történő ütésekre van fenntartva. A par-nál eggyel rosszabb ütést „bogey"-nak, a kettővel elmaradót pedig „double-bogey"-nak nevezzük, ill. a jobb ütéseket „birdie", „eagle" és „albatros" névvel látták el.

Az ütőket („club") anyaguk szerint a fa- és fémütők osztályába sorolhatjuk. Ezeket az ütőfej merőlegestől számított dőlésszöge szerint növekvő sorrendbe állították, s ezt számokkal jelezték. Minél nagyobb a dőlésszög, annál magasabbra ível fel a labda. Faütőből négy alapvető változatot (1/driver, 2/brassie, 3/spoon, 4/–) ismerünk, melyek közül igen nevezetes a „driver", melyet az elütésnél használunk. Fémütőkből már szélesebb skála áll rendelkezésünkre (1/driving iron, 2/midiron, 3/midmashie, 4/mashie iron, 5/mashie, 6/ spade mashie, 7/ mashie niblick, 8/pitching niblick, 9/niblick), melyek bár nem oly nagy horderejűek, de pontosabb célzást tesznek lehetővé. Fontos eszköz a „putter", amit akkor használunk, ha a „green"-re kerül a labda, mivel ott már csak gurítani szabad. A durva közegbe (mint pl.: homok vagy magas fű) került labda eltávolítására szolgálnak a „wedge"-ek (sandwedge, pitchingwedge). Ezek olyan ütők, melyek a legnagyobb dőlésszögű fémütőnél is meredekebbek, így valósággal szelik az ellenálló közeget.

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

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



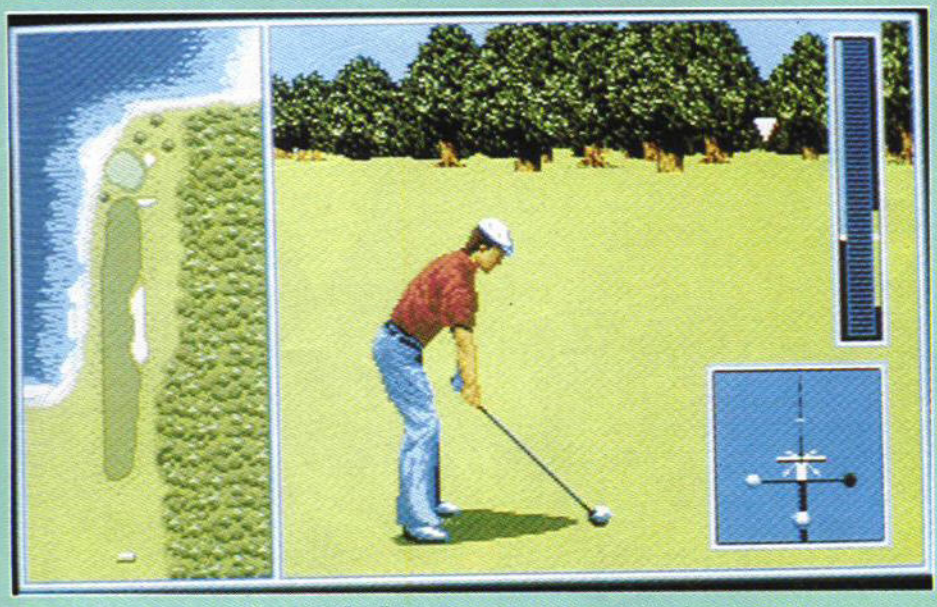
mint előbb terítékre került társa, de mégis ezt tárgyaljuk később, mert kezelhetőség szempontjából ez utóbbi összehasonlíthatatlanul egyszerűbb.

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

New Game: „16 világhírű golfozó kapott meghívást az idei világbajnokságra. Feladatunk, hogy az egyik résztvevő szerepében megnyerjük a 12 menetes játékot, s az ezzel járó 100 000 dolláros pénzjutalmat." A nevünk beírása után válasszuk ki a nekünk megfelelő 14 tagú ütőkészletet (select), ill. ha elfogadjuk a computer által javasolt összeállítást, akkor menjünk az „end" opcióra! Rövid töltés után birtokunkba vehetjük a játékteret, ami két fő részből tevődik össze. Bal oldalon láthatjuk a térképet, ami jelzi mindenkori pozíciónkat, s a labda helyzetét. Jobb oldalon található az akciótér, ahol mi jelen esetben egy csinos hölggyel, a „caddie"-vel foglalunk helyet. Ő az, aki cipeli az ütőtáskát a pályán, és esetenként tanácsokkal lát el bennünket. A technika fejlődésével divatba jöttek különböző elektromos hordozókocsik, de egyes országokban a versenyek alatt megtiltották használatukat.

A képernyőn sorrendben a következő információk tűnnek fel: a bal felső sarok: szakasz száma, elütőhely és lyuk távolsága, ütésmaximum (par). Jobb felső sarok: labda távolsága a zászlótól. Jobb alsó sarok: játékos neve, pontszáma (hátránya, ill. előnye), soron következő lövés száma, ütő jele. Hősünktől jobbra hat kis ikon kapott helyet. A felső sorban az információs pontok sorakoznak, míg alattuk az ütéshez szükséges paramétereket meghatározó opciók helyezkednek el. Az elsővel lehívhatóak az előbb felsorolt információk, a második megnyomásakor a szélkakas állását tekinthetjük meg, míg a harmadikkal a föveny minőségéről kaphatunk adatokat. Fontos, hogy ha a negyedik ponttól kezdve választunk valamit, akkor a többi sorrendben következik, úgy, hogy már nincs lehetőség a visszalépésre. Ily módon az alsó sor tartalmazza az ütőtípus meghatározását, lábaink pozíciójának beállítását és magát az elütést. Az ütő kiválasztásakor vegyük figyelembe azok horderejének maximális lendítőerő mellett, szélcsendben mért átlagos távolságát (természetesen az elütőhelytől számítva, mivel a talaj milyensége rendkívül nagy mértékben befolyásolja ezt): Driver 260, 2W 248, 3W 236, 4W 224, 5W 212, 1I 227, 2I 215, 3I 203, 4I 191, 5I 179, 6I 167, 7I 155, 8I 143, 9I 131, PW 119, SW 100. Mivel ebben a játékban az elütésnél nincs lehetőség a labda csavarására, ezért testünk helyzetének beállításával határozhatjuk meg a megfele-





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

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

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

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

Az F10 megnyomására visszatérhetünk a főmenübe.

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

Jean

AMIGA IBM

ÉRTÉKELÉS 2 4 6 8 10

GRAFIKA

ZENE-HANG

JÁTSZHATÓSÁG

HANGULAT



SIERRA

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

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



Ha ez ott nem reális, akkor egy piros X jelzi, hogy mással próbálkozzunk. A pointert a képernyő tetejére tolva drop-down menüt kapunk. Itt a cselekvés-ikonok mellett megtaláljuk a az inventory, az I/O és a kontroll (ez utóbbival a sebesség, a hangerő és a részletesség állítható), valamint a stop (szünet/folytatás/kilépés) és a help ikonját. A help az összes funkcióról és opcióról részletes, kissé szájbarágós magyarázatot ad, én csak azt említeném még meg, hogy mozgás kétféle is választható: az egyik a WALK (séta), amit egy rövid lépésű emberke jelez, ilyenkor figuránkat a régi módon, pontról pontra mutatva vezethetjük; a másik a TRAVEL (utazás), nagy léptű emberkével, ekkor a mutatott ponthoz siet a karakterünk, az útjában álló akadályokat kikerülve. Mind a két módszerre szükségünk lesz majd. Ebből is látható, hogy az egértelenség meghiúsítja a játszást... Ha a pointer nem

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

INTRO

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

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

1. SERENIA

Induljunk a város felé (S). Útkereszteződéshez jutunk, ahol a hegyekbe vivő keleti ösvényt egy mérgeskígyó állja el. Folytassuk tehát utunkat (S) és Serenia városának kapujához érkezünk. Cedric kint marad, mi pedig keletre (E) a városka főterére érünk. Pezsgő élet folyik itt, de az emberek nem érnek rá velünk beszélgetni, kivéve egy szerencsétlen flótást, aki törött kerekű kordéjával bajlódik. Felajánlott segítségünkkel nem él, tehát vizsgálódjunk másutt, kezdve a férfitól nem messze terpeszkedő hordóval (akció). Egy régóta ott büdösödő hal található benne, el is tesszük (pfuj). Így gyarapodva most vegyük sorra a teret szegélyező boltokat: leghátul egy cipész, középen egy játékkészítő, elöl pedig egy szabó üzletét. A cipészházaspár már elég öreg és nemigen tud dolgozni. A játékárusnál egy jófajta szánkó kelti fel érdeklődésünket, a szabónál meg egy szőrmeköpeny. Közben az utcáról eltűnt a kordétulajdonos, de ott maradt utána egy ezüstpénz. Vegyük fel és távozzunk a városból (W). Cedric azt mondja, hogy a várostól nyugatra vezető út mentén találjuk a pékséget, ahol biztos lesz számunkra valami édesség, ízé, érdekesség. Tehát menjünk arra (W). Máris ott állunk az *„(Ide)süss Fivérek Sütödéje"* (korgó gyomrok nagy reménye) előtt. Odabenn ínycsiklandozó tejsodó-tortába (custard pie) öljük ezüstpénzünket. Jöjjünk ki és menjünk tovább (W).

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









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

Bánatunkban menjünk dél felé. Kedves kis gnómokba botlunk, akik közül a fiatalabb egy igen szép marionettbábuval játszik. Tárgyaljunk az öreggel a báburól, de szerinte az ára túl magas lenne nekünk... Ha innen keletre megyünk, megtaláljuk a kedvesét sirató vőlegényt. Nem mond túl sok újat. Forduljunk északnak és egy komor tisztásra érünk. Itt az egyik érdekesség egy tuskó, amellyel nem tudunk mit kezdeni és egy tábla az erdő baljós részeibe vezető ösvény bejáratánál: *„Belépés egyéni felelősségre!"*. Na hiszen! Inunkban az odaszállt bátorsággal, inaljunk vissza a méhes fához s vágjunk neki az ismeretlennek (W). Az eleddig dús, mérsékelt égövi vegetáció meglepő hirtelenséggel átmegy sivatagba, ahova Cedric-nek nincs kedve követni minket (általában a rizikósabb helyekre nincs), mehetünk egyedül.

2. A SIVATAG

A táj elég egyhangú: homok és homok és homok. Valamint meleg és meleg és nagyon meleg... Általános szabály, hogy átlag öt mező után Graham király jelzi, hogy szomjas. Ezután két-három lépésen belül szó szerint eleped egy kis víz után. Létfontosságú, hogy lét, de legalább valami poshadt vizet leljünk még idejekorán. Ha egyenest nyugatra tartunk, elérjük az első tócsát; itt rögtön ihatunk is (korty). Menjünk innen először északi irányba (N.N.), majd a sziklafalnál forduljunk nyugatra (W.W.W.). Ha minden igaz, egy bevágás előtt vagyunk. Oldalt egy kis forrás, hátrébb pedig egy sziklatemplom kapuja látható. Ne időzzünk sokat, hanem igyunk, majd rögtön bújjunk el a víz melletti bal oldali szikla mögé! Vágtatva érkezik ugyanis két rabló a negyvenből és menten kardélre hánynának bennünket. Így viszont kifigyelhetjük, amint egy bűvös bottal megverik a kőkaput: *„Szézám, tárulj!"*. Rövidesen távoznak, ám az ajtót nem tudjuk kinyitni, hiába ismerjük a varázsigét. Kellene a bot is. Felkutatjuk hát a rablókat! Elsőként menjünk vissza a kapu előtti forráshoz és igyunk, majd kövessük ezt az útvonalat: S.S.S.E. Ijesztő látványban lesz részünk: egy napégette csontváz porlad előttünk. Ócska bakancsát vegyük magunkhoz és N.E.E. (vagy E.N.E.) úton jussunk vissza az első forráshoz! Ettől délre találjuk a második kutat



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

Itt lepengetve az aranyat Madame Mushka színe elé juthatunk, aki felidézi a Mordock karmai közt vergődő fiunkat, Alexander-t. Ő valamiféle véletlenül rosszul sikerült varázslatról és fekete macskává változott egyénekről beszél. Hm. Mushka asszony, látván helyzetünket, megajándékoz egy medállal, ami véd a gonosztól. Most már mehetünk. Ha a további események után visszatérünk ide, a cigányok már nem lesznek itt, de egy csörgődobot azért begyűjthetünk utánuk.

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

3. AZ ELÁTKOZOTT ERDŐ

Sötét, fullasztó rengetegben vezet az utunk és sem a fauna, sem a flóra nem ígér semmi jót. Induljunk el balra és nemsokára találkozunk a boszorkánnyal, aki kifejezetten agresszív teremtés. Viszont meglepetésére rajtunk nem fog a hatalma (hála a medálnak). Lepjük meg egy ajándékkal: adjuk neki a rézpalackot! Mohón kinyitja *(„Mi a fene lehet benne?")* és... Meglepetés, meglepetés! Egy jó húsban lévő dzsinn gomolyog elő, nagyot nyújtózik és szóra nyitja száját: *„Végre, szabadság! Most legyél te a palack foglya!"* S a boszorkány máris elfoglalja kényszerlakhelyét, a dzsinn pedig elégedetten távozik egy másik dimenzióba, ahol feltehetőleg visszanyert szabadságát élvezi majd, dzsinnos lányok és dzsin(n)-tonikok között... Ez könnyen ment, irány a boszorkány korábbi háza (nincs messze)! Itt szúrnám közbe, hogy a program ezen a ponton (és máshol is) szokott kódokat kérdezni. Ezeket könnyen kikereshetjük a dokumentációból. Viszont lehet, hogy valamely olvasónknak ez merő véletlenségből nincs meg (azt nem feltételezzük, hogy valaki kalózkodásra vetemedik, de pl. a dokumentációját tévedésből elégette egy kazánban, miért ne, előfordul), ezért egy tanács: töltsük vissza az utolsó állást, és más sorrendben érkezzünk az ajtóhoz, ez talán segít. Belépve tehát a házba, kutassuk ki a fiókokat, polcokat. Találunk egy erszény gyémántot (pouch), egy kis rokkát (spinning wheel) és a lámpán egy aranykulcsot (golden key). Menjünk ki és kelet felé találunk egy fát, azon is egy zárt ajtócskát. Nyissuk ki a kulccsal és benne megleljük, oh, az elvarázsolt lány szívét. Vinnénk is rögtön, de az átkozott erdőből sehogy sem tudunk kikeveredni. Ahogy bolyongunk, a boszorkány-háztól nyugatra fekvő ösvény mellett figyelő szemeket veszünk észre. Most látjuk hasznát a méznek: csorgassuk az ösvényre! Majd nyissuk ki a nálunk lévő erszényt és vegyük kézbe a gyémántokat, s kezdjük a mézbe dobálgatni! Egy kis elf ugrik elő és kezdi összeszedni őket, de a harmadiknál bennragad a mézben, így el is fogjuk. Csak akkor engedjük el, ha megmutatja a kivezető utat. Meg is mutatja, egy bányán keresztül vezet (de akkor hol vannak a törpök?), sőt ad nekünk egy pár különlegesen szép cipőt. Végül a tisztáson, a tuskó alól bukkanunk ki, Cedric nagy megkönnyebbülésére.

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

Mivel rég jártunk a városban, menjünk vissza oda. Annyira jótét lelkek lettünk, hogy most a boltosokat derítjük fel némi adakozással. Kezdjük a szerencsétlen cipészpárnál, adjuk nekik az elf-cipőket! Ezt igen jó áron adhatják el s így a felhőtlen öregkor biztosított nekik. Hálából megkapjuk az erős cipészkalapácsot. A játékboltban miénk lehet a korábban megcsodált szánkó, ha átadjuk a finoman megmunkált marionettfigurát. Ezután már csak az arisztokratikus küllemű szabó van hátra, ahonnan az aranytűért elcipeljük a tízkilós, prémes köpenyt. Utunk ugyanis a hósapkás keleti hegyek felé tart majd, ahol felettébb hideg lesz.

A várost elhagyva próbáljunk ismét szerencsét a *„Sötét Képű Sertés"*-hez címzett fogadóban. Ismét kapunk egyet a fejünkre a bikacsökkel, de gúzsunk csomóját a drága drágcsáló szolgálatkészen szétrágja, így fel tudunk állni. A kötelet minden létező kalandjátékban fel kell venni. Ezután az ajtó következik, amelynek lakatját a mokány cipészkalapáccsal verjük le. Bejutunk a konyhába, ahol a szekrényt kinyítva egy ízletes cubákot lopunk, mintegy a bennünket ért sérelmek ellentételezéseként. A keleti ajtó az ivóba vezet, ahová dőreség lenne ezek után harmadjára is bemenni, válaszszuk inkább a másikat (W). Most már forduljunk a hegyek irányába, a kígyóval őrzött elágazáshoz menve. Kapjuk elő csörgődobunkat és használjuk! A csörgéstől megriadt hüllő elkarikázik és szabad az út kelet felé. Öltsük fel a köpenyt és előre (E)!

4. A JÉGBIRODALOM

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

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

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





a yeti barlangja előtti elágazáshoz. Menjünk bátran oda, de előtt vegyük kézbe a tortát! A yeti közeledtünkre kirohan és... (nagyon hülye, primitív tréfa) a szeme közé hajítjuk a finom süteményt. Habbal a szemében még egy yeti is leszédül a mélybe! (Ez a jelenet véleményem szerint egyáltalán nem illik a történetbe, bárgyú, mondhatni idétlen ötlet, és megtöri a játék hangulatát.) A yeti üresen maradt barlangját kutassuk át; balra és fel találunk egy szép kristályt, amelyet a cipészkalapáccsal lefejthetünk. Siessünk vissza a királynőhöz, aki visszaadja Cedric-et és a szabadságunkat. A yeti-elágazásnál forduljunk délre: egy fentről mutatott képen láthatjuk magunkat és jobbra, egy meredély tetején Cedric-et. Madarunk mellett balra egy kürtő nyílik. Vezessük ebbe Graham királyt, aki fel is mászik benne (egy darabig eltart, amíg az odavezető útvonalat kiszámítja a program, kicsit várjunk). Eközben viszont egy átsuhanó árnyék utal valami fenekedő ármányra. Cedric, mint rendesen, most is késve figyelmeztet a veszélyre: már galléron is ragad bennünket egy kétfejű madár és látványos repülés után a fészkében kötünk ki. A túlméretes tojásban már igencsak mozgolódik a fióka... A tojás mellett egy aranylánc csillan meg, ezt kapjuk fel és várjuk a jó szerencsét, ami az általunk feltáplált sas képében érkezik. Ismét a levegőben vagyunk, majd a tengerpartra érkezünk. Mivel ez az út egyirányúnak tűnik, biztosak lehetünk benne, hogy utunk a tengerre vezet tovább.

5. A TENGERI UTAZÁS

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

Az utazás hasonlít a sivatagi túrára, azzal a különbséggel, hogy itt vízből túl sok van és a veszély is más. Kalózok ugyan nem jönnek, de ha kitartóan északra (vagy délre) vitorlázunk, akkor megismerhetjük a tengermélyi állatvilág egy jeles (fekete) képviselőjét; sajnos, ez már egy életre szól... Mivel nem áll szándékunkban egy szörny bendőjében végezni kalandunkat, tartsuk be a horizontális útvonalat! Irány kelet (négyszer), majd dél és íme, egy kies szigetre érkezünk! Hajónk befut az öbölbe, melynek partján megcsillan valami, de mielőtt eltűnődnénk ezen, hirtelen fogadóbizottság érkezik: néhány hárpia szállít minket (kéretlenül) a sziget csúcsára; Cedric eltűnik. A hárpiák közelről sem bizonyulnak szépnek, s arról vitáznak, vajon menynyire lehetünk ízletesek (ebben a játékban állandó fogásként szereplünk a legkülönfélébb étlapokon). Remélve, hogy itt is segít rajtunk, játsszunk egy futamot a hárfán. Ha a dallam nem is, de az instrumentum maga nagy sikert arat: az egyik démon kiragadja kezünkből, s elszelel. A többi persze utána, így ismét magunkra maradtunk. A közjáték alatt itt is megcsillant valami az út szélén, a szikla mellett: egy horog. Felvéve ezt, menjünk visszafelé (W), előre túl meredek. Rábukkanunk szegény Cedric-re, aki igen rossz bőrben van. Emeljük fel és menjünk tovább (W), a partra. Itt vegyük fel a megcsillanó holmit: egy gyönyörű színes kagyló, melyben hallani (felerősödve) a tenger morajját... Ismerünk valakit, aki szintén hangerősítésre szorul... Ugorjunk a csónakba és suhanjunk nyugatnak, míg a halászkunyhóhoz nem érünk. Csengessünk be az öreghez és nyújtsuk át neki a kagylót! Végre! Most már szót értünk egymással és az öreg halász is segítőkésznek mutatkozik. Életet ver Cedric-be és hív egy szemrevaló sellőt, aki csónakunkat egyenesen Mordack szigetéhez vezeti. Szépséghibája a dolognak, hogy egyetlen közlekedési eszközünk ripityára törik, midőn partot érünk. De feltápászkodunk és elégedetten konstatáljuk, hogy végre-valahára eljutottunk a gonosz varázsló tanyájához.



6. MORDACK SZIGETE

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

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

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

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

Induljunk tovább a jobb oldali ajtón. Félelmetes folyosóra jutunk, ahol oldalt egy kísérteties orgona áll. Lehet rajta játszani is... Ez azonban mégsem a „Music Quest", így aki orgonálna, az meglepődik... Ahogy a fertelmes orgonát és a folyosót szemléljük, megjelenik egy nevetségesen kék szörny és haladéktalanul megragad bennünket, majd a falban nyíló teleporton át egy föld alatti börtöncellába dob. Mivel nincs ajtó, nem kell töprengenünk, hogy jutunk ki rajta... A cellába fentről esik fény, egy rácson keresztül, de nem azt úgysem tudjuk elérni. Viszont egy átszaladó egérke nyomán felfedezhetünk egy egérlyukat és benne egy darab penészes sajtot. Kicsit mélyen van, de a horoggal kihorgászhatjuk. Mielőtt végleg kétségbeesnénk, hogy a sajt felvételével sem sikerült kiszabadulnunk, az egyik kőtömb kiesik a falból és Cassima siet segítségünkre; a már ismert labirintuson át vezet minket, csak a nyomában kell maradnunk. Így jutunk újra a konyhába. Vigyázat, ezt csak egyszer játszhatjuk el! A kék lakáj ellen ravasz fegyvert vetünk be a folyosón: a borsószacskó tartalmát a lába alá szórjuk és (míg az egyensúlya után kapkod) továbbállunk. Homályos ebédlőbe lépünk, ahol lehetőleg tartózkodjunk a bámészkodástól és nyomuljunk délre. Az ebédlő végébe jutunk.

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

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

Rémes masinériákkal teli, nagy terembe toppanunk. Az első, ami feltűnik, az Daventry-kastély egy nagy üvegben. Hiába próbálkozunk (akció), csak a szívünk hasad meg a tehetetlenségtől, ahogy családunk belülről integet. Körbepillantva egy karzatot látunk, melyre egy csigalépcső vezet, s ennek jobb szélén egy furcsa, bonyolult gépezetet. Siessünk oda és vegyük közelebbről szemügyre. Láthatjuk, hogy két ívelt dobogó vezet mindkét oldalon egy-egy serpenyőhöz, melyek felett különös, csúcsos ezüst alkatrészek függnek. Az egésznek a közepén egy irdatlan lombik emelkedik ki egy nagy üstből, amiben dögletes szagú folyadék fortyog. Felül a két oldalkart és a gömböt összekötő csőhálózat látható. Vaslogikánkkal kikövetkeztetjük, hogy a két serpenyő, a varázsbot és a mágikus gömb valahogy összefügg. Le is tesszük (akció) a botokat a serpenyőkbe és utána... A gépet be kellene indítani! Sajnos, sehol sem találunk „Power"-kapcsolót, megnyomható gombot (Space Quest) még kevésbé. A King's Quest-ekre idegesítően jellemző, hogy vannak dolgok, amelyekre csak véletlenül, vagy mechanikus végigpróbálással lehet rájönni. Mert ugyan mi indokolná, hogy Mordack legfontosabb szerkentyűje ama penésztől zöldülő sajt beadagolásától lép működésbe, amit még a cellában kotortunk ki (horoggal) az egérlyukból?? Ha a sajtot az üstbe dobjuk, gyanús vibrálások és szikrakisülések közepette az erő átáramlik Mordack botjából Crispinébe; erről üzenetet is kapunk, majd a korona-pointer feltűnése jelzi, hogy akármit is szándékozunk tenni, tegyük gyorsan...

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

FINÁLÉ

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

Ega Timra

DEMO

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

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

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

Jean-us Pannonius

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



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

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

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

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



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



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

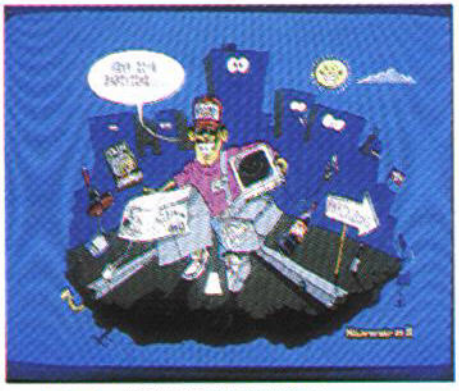
Ötlet:	4
Grafika:	8
Design:	6
Zene:	?
Program:	5
Summa:	60%

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

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



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



Invitation/CRYPTOBURNERS: Ez a program egyszerű meghívóként indul CRB-DEXION-FLT-VIOLENCE copy party-ra, de ha türelmesen várunk, akkor olyat láthatunk, amit korábban legvadabb álmunkban sem képzelhettünk el. Egy olyan megoldást, ami animál 855 darab 120×96 pixeles képet, úgy hogy Európa műholdképéről szép lassan ráközelít egy norvég kisváros iskolájára. Amennyiben elkezdünk számolni, beláthatjuk, hogy mindez nem lenne lehetséges, ha a csapat nem fejlesztett volna ki egy teljesen új elveken alapuló sűrítőprogramot, ami a memóriát tizedére, vagy annál kevesebb részére pakolja össze. Ennek az ún. fractal cruncher-nek csak az a hátránya, hogy pontatlanul dolgozik, így program tömörítésére nem alkalmas. A látvány azonban lenyűgöző, s miután mindent láttunk, a kis nagyító az egérrel is működtethető! Hogy egy-két szó essék a program audio részéről is, a zenét a Skandinávia-szerte közismert Walkman szerezte, s érdemes egyszer végighallgatni.

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



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

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

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

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

The Adventures Of Bobby The Ball/ANTHROX: Ez a poénos program egy fiatal labda, Bobby szerelmi kalandozásairól szól, aki megismerkedik egy csodálatos lánnyal, Betty-vel, akinek mellesleg tökéletes alakja van (Pi=3.1415...). Találkozásuk igazán eredeti megoldásokkal fűszerezett, mert a történetbe remekül illenek a különböző vektortrükkök, és egyéb animációk. A demo vége felé tanúi lehetünk annak, hogyan gyarapodik a népes labdacsalád, s az újszülött labdák milyen örömmel forgolódnak az x, y és z tengely körül.



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

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

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

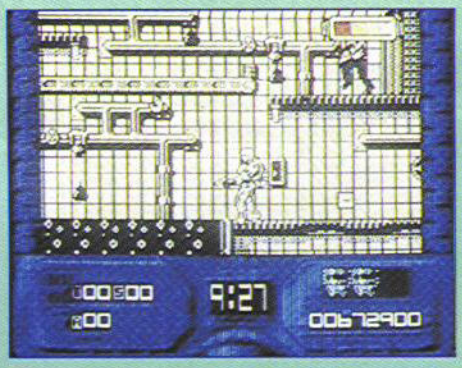
Most pedig a hónap meglepetése következik! Sok Spectrum-tulajdonos panaszkodott, hogy ugyan odairjuk gépük nevét a címlapon található listára, de kevés programot közlünk. Ezen mindenképpen változtatni szerettem volna, így hát megkezdtem kutatómunkámat Sinclair gépeken is, s meg kell hogy valljam, kellemesen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

Jean

SPECTRUM JÁTÉKLEÍRÁSOK

ROBOCOP II./128K/





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

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

Első szint:

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

Ezek után a futószalag (mozgójárda) segítségével menjünk vissza a J-vel jelzett ajtóig és menjünk be rajta. (le+tűz) Ha megcsodáltuk a teleportálás eme XX. századi elavult módszerét, akkor induljunk le balra. A lifttel, melyet a „fel", ill. a „le" billentyű lenyomásával tudunk mozgásba hozni (ha éppen középen állunk), menjünk fel egy szintet. Mászszunk be a H-val jelölt ajtón. Az ajtótól balra egy újabb liftet találunk. Menjünk fel két szintet és siessünk el jobbra. A C-vel jelzett ajtón kukucskáljunk be. A következőkben megjelenik a játékban az omladozó talaj. Erre kitüntetett figyelmet fordítsunk. Tehát induljunk el jobbra, a futószalagon vágjunk át, miközben az előttünk lévő mozgó doboz után lévő kapcsolót próbáljuk meg hatástalanítani, hogy a doboz mozgása leálljon. Ha ez sikerült, akkor menjünk tovább jobbra. A földön elszórva üvegeket találunk. Ezekben, mint a címke elárulja, Nuke van. Szökelljünk által rajtuk. A harmadik és a negyedik üveg kicsit messzebb van egymástól. Vajon miért? A két üveg között üssük meg a falat, ami azt eredményezi hogy a rozoga fal leomlik és egy rés keletkezik. Lépjünk be rajta, majd menjünk balra. Itt nem számít, ha leomlik a lábunk alatt a talaj. Nyugodtan essünk le, majd folytassuk utunkat jobbra. Az itt lévő lifttel menjünk le egy szintet és kopogjunk be az I jelzésű ajtón. Ha nem szól ki senki (és miért is szólna?), nyissunk be. Az ajtótól kocogjunk el balra, majd miután a talaj beszakadt a túlsúlyunk alatt, lőjük szét a szoba jobb sarkában álló számítógépet. Ez a művelet elég primitív módja a számítógép áramtalanításának, elég lett volna kihúzni a konnektorból. Hurrá!!! Vége az első szintnek.

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

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

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

Második szint:

Mozgassuk meg öreg csontjainkat (na meg a liftet) és álljunk a serfőző üst mellé. Az átjutás némileg egyszerűbb lenne, ha a játék elején ki lehetne választani a főhőst. Erre a pályára egy alkoholistát választottam volna, kiitta volna az üstökből a nedűt és száraz lábbal átkelt volna, mint Mózes. De mivel ez nem szerepjáték, egy kicsivel komplikáltabb az átjutás. Álljunk az üst szélére, majd amikor a horog elindul visszafelé, ugorjunk rá. A túloldalon egyszerűen csak pottyanjunk le. Ugráljuk át a rogyadozó padlózatot, majd egy újabb horog, melynek végén egy dupla leszúrt Rittbergerrel fejezzük be csodálatos kűrünket. Az üst széléről essünk le, majd ugorjunk át a lifthez. Négyszintnyi utazás után szálljunk ki.

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

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

Harmadik szint:

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

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

TFF TEAM (WAWA&THOMAS)

ANUBIS Kft.

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

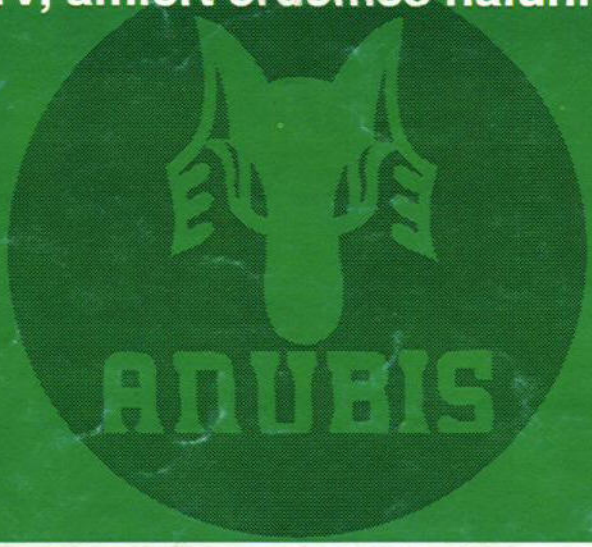
Látogassa meg bemutatótermünket az Örs Vezér Terén, a Prizma áruház mellett !

ÚJDONSÁG! MAGYARORSZÁGON ELŐSZÖR!
COMMODORE CDTV

Megtekinthető és megvásárolható /ára: 149 900 forint/

Néhány érv, amiért érdemes nálunk vásárolni:

-megtakarítja az utazás fáradalmait és költségeit, forintért vásárolhat
-nagyobb értékű vásárlás esetén részletfizetési kedvezmény lehetősége
-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 gyorsszervíz
-egyszerűbb javítások megvárhatók
-bővítő beszerelés
-egér átalakítás
-1.2, 1.3 Kickstart beszerelés
-DFO - DF1 bootkapcsoló beszerelés
-pause kapcsoló
-A-2000-be bővítések beszerelése

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

A FENTI ÁRAK AZ ÁFÁT IS TARTALMAZZÁK !

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

FORINTÉRT VÁSÁROLHAT !



100 FORINT

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

Vásárlásonként CSAK 1 kupon váltható be!