

Computer

1991/1

MÁNIA

IBM, AMIGA, C64, SINCLAIR



Lotus Esprit
Turbo Challenge

Castle Master II.

A-10
Tank Killer

Robocop II.

Bemutatjuk az
AD&D-t

98 forint

ANUBIS vásárlási
kupon 100 Ft!
15. oldal

A Bullfrog programozói már dolgoznak a POWERMONGER-hez felhasználható új data-lemezekre, melyek érdekessége, hogy nemcsak új háttereket és küldetéseket tartalmaznak, hanem teljesen áttevezett történetet is. Törekvések irányulnak a program időszzerűbb tételére is, melynek első megnyilvánulása az I. világháborús data-lemez lesz. Itt minden megtalálható a lövészárkoktól, szögesdróttól és géppuskafészekektől a mustárgázig és a senki földjéig. A február végén megjelenő data-lemezek után tervezik egy editor lemez megjelentetését is, mely lehetővé tenné saját elképzeléseink megvalósítását is.

Cinemaware, az AMERICAN FOOTBALL és BASKETBALL után, a TV SPORTS sorozatot a BASEBALL-al bővíti. A program egy 162 mérkőzéses évad végig játszását teszi lehetővé a „fotelsportolóknak”. A már megszokott magas színvonalú program nemcsak akció, hanem egy manager részből is áll, mely valószínűleg az irányító hajlamú játékosokat próbálja érdekelté tenni.

Alighogy piacra került a Tini Mutáns Teknőcök, számítógépes változata, a nagy sikerre való tekintettel Konami USA-ban pénzbedobós játék (Arcade) formájában dolgozta fel a „félpáncélos hősök” kalandjait. Az elődjét minden szempontból felülmúló játék számítógépes feldolgozásának jogait minden bizonnyal a MIRRORSOFT szerzi meg. Szóval jön a TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2.

F-29 Retaliator szimulátoráról híres Digital Images Design cég most újabb bomba fejlesztésén dolgozik. A gyöngyszem neve EPIC, ultragyors vektor rutinok mozgatják 3D Polygon űrhajóit – melyekből 80 különböző típus létezik – és a játékbéli „filmszerű” effektusoknak köszönhetően egy igazán kiemelkedő alkotás elébe nézünk. Az érezhetően Star Wars és Battlestar Galactica által motivált űrszimulátor megjelenése 91 hűsvét táján esedékes. A programot az Ocean cég forgalmazza és csak 16-bites gépekre készül.

Egy divatos Capcom coin-op, a FINAL FIGHT átírására vállalkoztak U.S. Gold-ék. Haggar, Metrocity újonnan megválasztott polgármestere hadat üzen az alvilágnak, melynek egyetlen következménye; lányát, Jessicát elrabolják! A békés játékos három különböző tulajdonságokkal rendelkező hős közül választhat. A cél természetesen a közbiztonság javítása, a népet terrorizáló Mad Gear band kiirtása

és Jessica megmentése. A program 5 szintnyi kemény akciót biztosít, a gonoszok nagyon gonoszak, az élet itt semmit sem ér, de az Erő velünk van!

Ismét találkozhatunk Arnie Schwarzeneggerrel, kedvenc izom kolosszusunkkal pixelizált formában, Ocean jóvoltából. A TERMINATOR elkészítésére az aprópót, a nagy sikerű film második részének forgatása adta. A Special Fx csoport, kik kiütő munkát végeztek a Robo Cop 2-ön, végzi a kegyelmet, fájdalomt és félelmet nem ismerő cyborg számítógépes reinkarnálását.

Minőségi szimulátorairól ismert Microprose cég nemrég kezdte el GUNSHIP 2000 című programja fejlesztését. A stratégiai elemekben is bővelkedő szimuláció öt helikopterből álló raj irányítását teszi lehetővé. Természetesen rendelkezésünkre állnak a legkorszerűbb AH-64 Apache, UH-60 Blackhawk és AH-1W Super Cobra típusok és a legmodernebb fegyverek. A cég kemény főnökét „Wild Bill” Stealey-t ismerve, fanatikus pilóták lehetőséget kapnak egy kis „Hussein Puhítás”-ra is, a szokásos európai és közép amerikai hadszíntereken való bevetéseken kívül. Sajnos a program megjelenésére még hosszú hónapokig várni kell.

Paramount Picture's filmjének, a nálunk is bemutatott „Hunt for Red October”-nek sikerén felbuzdulva, Grandslam Video elkészítette a számítógépes változatot, egy öt szintes arcade játék formájában, mely szorosan kötődik a film eseményeihez. Feladataink közé tartozik Jack Ryan feljuttatása U.S.S. Dallas fedélzetére, a Vörös Október átnavigálása a Reykjanes gerincen, a szovjet flotta megtevesztése, végül a KGB saboteur semlegesítése.

A Three-Sixty igazi csemegével kényezteti a repülés szerelmeseit. A BLUE MAX, – mely a legmagasabb német kitüntetés, a Pour Le Merit angol beceneve – igazán figyelemreméltó produkció. Berepülhetjük mind a szövetségesek, mind a tengelyhatalmak kiemelkedő vadászgépeit, összevethetjük tudásunkat a kor híres ászaival és ha már náluk is „cool”-abbak vagyunk kihívhatjuk és pillanatok alatt agyonlőhetjük a szomszéd lamert is. A program akció részei 3D poligon grafikai formátumúak és érdekessége, hogy Amigán talán első alkalommal állíthatunk izlésünk szerint a felbontás nagyságán. Megjelenése – csak 16 bites formátumban – kora tavasszal várható.

A Glasnost érezteti hatását a szoftware fejlesztés terén is, hiszen elkészült az első szovjet gépet modellnek vevő repü-

lés szimulátor. A MIG 29 FULCRUM, korunk egyik kiemelkedő gépének pilótafülkéjébe ültet és szovjet érdekeket képviselő célok ellen vet be. A kellemetlenül hangzó téma ellenére a program egészen tűrhetően néz ki. Érdekesség, hogy a szimulátort fejlesztő angol The Kremlin csoport jelentős információt kapott a TASZSZ hírugynökségtől.

A folytatások korát éljük, hiszen megjelent a Hard Drivin' II: Drive Harder. Veszélyesebb pályaszakaszokkal és fanatikusabb ellenfelekkel méltó folytatása a híres elődnek. Az élvezhetőséget fokozza a két gép összekötésének lehetősége, mely módot ad a jóval izgalmasabb egymás elleni versengésre. Pillanatnyilag csak 16 bites gépeken forgalmazzák.

A francia Delphine cég már két fantasztikus kalandjátékkal örvendeztette meg a stílus rajongóit. A Future Wars és Op. Steal után már buzgón készítik a sorozat harmadik tagját. A CRUISE FOR A CORPSE 1927-ben játszódik és stílusát tekintve egy Agatha Christie regényre hasonlít. A program elődeinél látványosabb kivitelezésben készül, nagyobb figurák és több szín jellemzi. A cég közlése szerint, az eddig kisebb-nagyobb kezelési problémákat jelentő vezérlési rendszeren is jelentősen csiszoltak. Tervek szerint a program márciusban kerül az európai üzletekbe.

3D tervező csomag előállításán dolgozik az angol Incentive cég, mely az általuk kifejlesztett Freescape 2 rendszeren alapul és mely már felhasználásra került a Castle Master-ben. A 3D CONSTRUCTION KIT bonyolult térbeli tárgyak ábrázolását teszi lehetővé, akár egy miniatűr világot is kreálhatunk, hiszen végtelen sok poligon áll rendelkezésünkre. Az áprilisban megjelenő program Amigára és IBM-re készül.

Minőségi programjairól ismert Psychosis cég a Föld elpusztítására készül – de csak azért, hogy lehetőséget adjon nekünk a megmentésére. Körülbelül ez a háttér története legújabb 3D lövöldözős csodájának, a találóan elnevezett ARMOUR-GEDDON-nak. A túlerőben lévő ellenséges hordák ellen csak fejlett fegyverrendszereikkel vehetik fel sikeresen a harcot az Amiga tulajdonosok.

Veterán computeresek talán emlékeznek Bomb Jack-re aki 1986-ban jelent meg először coin-op játékgép formájában. Elite elhatározta, hogy reanimálja az egykori közönség kedvencét, így készült el a MIGHTY BOMB JACK. A 17 szintes és 250 különböző képernyős programnak várhatóan kedvező fogadtatásban lesz része.

Ha már nosztalgialunk, akkor essen szó egy másik C64-es játék korszerűsített változatáról. 85-ben jelent meg Lucasfilm-ék Ball Blazer című alkotása, mely egy futurisztikus sporttal ismerkedtet meg a játékosat. Az egy, illetve két személy által egyaránt játszható MASTERBLAZER lényegesen túlszárnyalta az elődjét mind játszhatóság mind kidolgozás terén. Amígások egy fantasztikusan szórakoztató klasszikus 91-es szintű változatával barátkozhatnak meg.

Újabb crazy sport játék került forgalomba a Rainbow Arts fejlesztésébe. A M.U.D.S. névre hallgató alkotás Dungeons & Dragons stílusú fantasy környezetben játszódik, hol a legkedveltebb időtöltés éppen ennek a sportnak az űzése. Ez a sportág a foci, rugby, amerikai foci és egy hatalmas mennyiségű brutalitás keverkezéséből alakult ki. Gól elérése érdekében minden eszköz alkalmazása engedélyezett. Ez egy kis kikapcsolódást eredményez a sok, szabályoktól agyonkorlátozott focihoz képest.

Lucas Film Games-től nemsokára megjelenik a Battlehawks és Their Fines Hour méltó folytatása, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE címen. A program a háború 1943–44-es korszakának légi hadműveleteit dolgozza fel, lehetőséget adva a kor amerika és német vadász- illetve bombázógépeinek berepülésére.

Activion az év egyik potenciális siker programjának utolsó simításain szorgoskodik. Az arcade stratégia elemekben bővelkedő HUNTER átmenetet képez a Conqueror és a Battle Command között. A három jól elkülöníthető aljátékból álló programban egy speciálisan kiképzett katona szerepét vállaljuk magunkra. Célnak egy szigetre való behatolás, az ott található katonai objektumok megsemmisítése és végsősoron az örült tábornok elpusztítása. A 3D szigeten található számtalan járművet és egyéb eszközt felhasználhatjuk küldetésünk sikeres teljesítése érdekében.

Végül még két aktualitás. U.S. Gold nemsokára befejezi a már több formátumban sikeres MONACO GRAND PRIX Amiga verziójának kódolását. A látott képek alapján a program szinte teljesen arcade színvonalú. Sajnos a sebességről nem tudunk nyilatkozni. A másik hír szerint készülöben van a GAUNTLET III is, mely mind grafikailag, mind játszhatóságban minőségi ugrást jelent a két előd-
jéhez képest.

**Számítógép megszallottak
lapja 1991. 1. szám
Megjelenik havonta**

Főszerkesztő:

Matusovicz Tibor

Helyettes szerkesztő:

Dániel Miklós

Fotó: Gottl Egon

Szerkesztőség címe:

1192 Budapest, Géza u. 19/2

Kiadja: a Deltacom Kft. és

Székely László

(1114 Budapest,

Könyves György u. 5.

Tel/fax: 161-3543)

Felelős kiadó:

a Kft. ügyvezetője

Tanácsadó: Székely László

Készült a Kultúrprofil

gondozásában

Nyomás és kötés

a Népszava Kiadó Vállalat

Ságvári Nyomdájában (91.0126)

Felelős vezető:

Szilágyi Tamás mb. igazgató

Terjeszti a Magyar Posta. Előfi-
zethető a postahivatalokban, a
hírlapkézbesítőknél, a Posta
Hírlapüzleteiben és a Hírlapelő-
fizetési és Lapellátási Irodánál
(HELIR) 1900 Bp. 13., Lehel út
10/A közvetlenül vagy posta-
utalványon, valamint átutalás-
sal a HELIR Postabank Rt. 319-
98636, 021-02799 pénzforgalmi
jelzőszámra. Külföldön a Kultú-
ra Külkereskedelmi Vállalat
terjeszti (Budapest, pf. 149.
H-1389). Előfizetési díj egy évre
980 Ft.

Tisztelt Olvasó!

Computer
MANIA

Lapunkban ingyen hirdethet.
Apróhirdetését 200 karakterig
díjmentesen közzétesszük. (A
szerkesztőség fenntartja a jog-
ot, hogy a beküldött hirdeté-
sek között szelektáljon.)

FIGYELEM!

**Közületi hirdetésfelvétel,
1114 Budapest, Könyves
György u. 5. II. em.
Tel/fax: 161-3543**

RUBICON

Rubicon Szuper történel-
mi kiadványunk a fenti
terjesztési címen megvásá-
rolható és helyileg I., Pálya
utca 11. Kultúrprofil



Tartalomjegyzék

Ismertetőik:

- 2** Indianapolis 500 **IBM, AMIGA**
- 3** Anarchy **AMIGA**
- 4** Ikari Warriors III. **C64**
- 5** Saint Dragon **AMIGA, C64**
- 5** Atomic Robokid **AMIGA, C64**
- 6** Paradroid 90. **AMIGA, C64**
- 7** Magic Fly **AMIGA**
- 7** The Spy Who Loved Me **AMIGA, C64**
- 9** Satan **AMIGA, C64**
- 10** Spellbound **AMIGA, C64**
- 11** Team Yankee **AMIGA**
- 12** U.N. Squadron **AMIGA, C64**
- 12** Nightbreed **AMIGA**
- 14** Toyota Celica GT Rally **AMIGA**
- 16** Bemutatjuk az AD&D-t
- 19** Wild West World **AMIGA**
- 23** Genghis Kan **AMIGA**
- 29** Levelezés
- 31** Lotus Esprit Turbo Challenge **AMIGA, C64**
- 32** Wings of Death **AMIGA, C64**
- 33** The Last Battle **AMIGA**
- 34** Murder **AMIGA**
- 35** A-10 Tank Killer **IBM, AMIGA**
- 36** Test Drive III. **IBM, AMIGA**
- 36** Dick Tracy **AMIGA, C64**
- 36** Last Ninja Re-mix **AMIGA, C64**
- 37** N.A.R.C. **AMIGA, C64**
- 38** Line of fire **AMIGA, C64**
- 38** Robocop II. **AMIGA, C64, Spectrum**
- 39** Neverending Story II. **AMIGA, C64**
- 40** Creatures **C64**

Végigjátszások:

- 20** Buck Rogers **AMIGA, C64**
- 22** Shadow of The Beast **AMIGA, C64**
- 25** Elvira **AMIGA**
- 43** The Crypt (Castle Master II.) **Spectrum**

INDIANAPOLIS

500

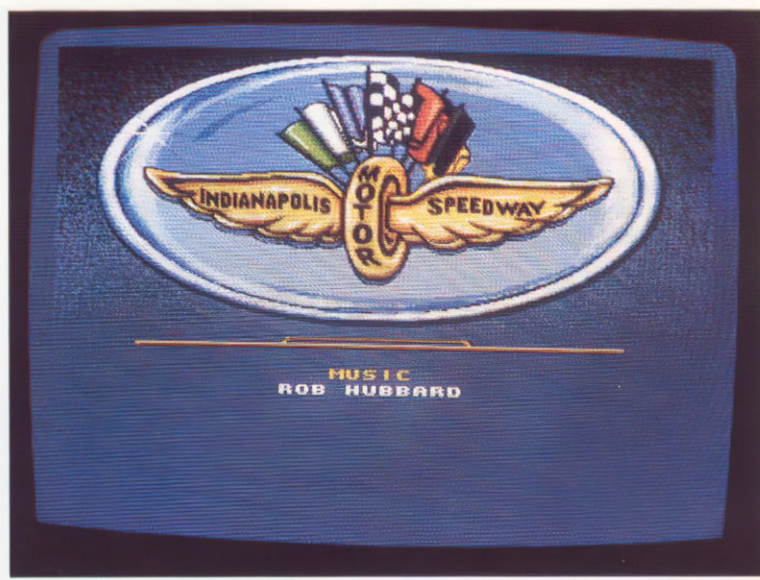
Indianapolis 500
billentyűzet funkciók:

Numerikus kbrd:

- 8 : gyorsítás
- 2 : tolatás
- 5 : fék
- 4 : jobbra fordulás
- 6 : balra fordulás

Jogosan irigykedhettünk az IBM tulajdonosokra, mikor hónapokkal ezelőtt megpillantottuk az Indianapolis 500 PC változatát és olvashattuk a programról áradó újságírók kritikáit. Már beletörődtem, hogy újra egy PC-ről egyenesen, kevés módosítással átvitt Amiga verzióval fogok megismerkedni, mely sebessége jelentősen csökken az eredetihez képest. Be kell ismernem, hogy ebben az esetben kellemesen csalódtam. A program technikailag teljesen fantasztikus. Bátran állíthatom, hogy olyan programmal, mely ennyi tárgyat, ilyen sebességgel mozgat, nem volt még dolgom. Szakértők megállapításai szerint, az Amiga verzió azonos sebességgel, hangeffektekkel és játszhatósággal bír mint egy Ad Lib hangkártyás, 26 MHz-en kegyelő PC.

Az Indiana államban levő pályát és a környezetében kialakított épületeket; kilátókat, a box-utcát, a pályát övező fákat, de még az egyes kocsi-



kat leintő szerelőket is láthatjuk, természetesen mind 3 dimenziós poligon formátumban. De inkább próbáljuk ki a járgányokat...

A program betöltése után megjelenő menüből válasszuk ki a „Team” feliratot. Itt meghatározhatjuk, hogy a kiválasztható 3 versenystálló közül hová akarunk tartozni. A rendelkezésre álló Cosworth, Buick és Chevrolet motorral felszerelt gépek között csak színbeli és műszerbeli különbség van, érzékelhető teljesítménybeli különbséget nem vélttem felfedezni a versenyek során. Miután beállítottuk a mouse érzékenységét és a tereptárgyak precizitását, ideje belebújni tűzálló szkaferünkbe

és irány a pálya. Igényesebb versenyzők a „File” felirat használatával változtathatnak a járgány paraméterein.

A kocsi belsejét pontosan méreteink szerint alakították ki, jó az útra való rálátás és a műszerfalon megtalálhatunk minden fontos kijelzőt. Aki a Chevrolet gépet választotta, tapasztalhatja, hogy a kocsi második generációs, LCD kijelzős műszerfalal rendelkezik.

Ha a „Race” lehetőséget választottuk, most már riválisaink által körülvéve túráztathatjuk V-12, 680 lóerős motorunkat. A lámpa hirtelen sárgára vált... rálépünk a gáz... és végre zöld!!! Bőmbőlő motorokkal



és sítívó gumikkal elindul a mezőny. Mindenki vad manőverekre kezd, melynek rögtön láthatjuk az eredményét, egy kellemes kis tömegbaleset formájában. Miután sikerült kikerülni a roncsokat, üldözőbe vehetjük az élbolyt mely már jelentős előnyre tett szert. Tövig a gázt, a gyorsulástól belesüppedünk az ülésbe ahogy végigrobogunk a célegyenesen, vésszen közelít az első bal kanyar, irányváltoztatásra már nincs időnk, így 200 mérföld/óra sebességgel létesítünk kontaktust a pályát övező fallal. Miután kocsinkról nagy csörömpöléssel leesett pár lényegtelen alkatrész, folytathatjuk a futamot. Egyenesbe hozzuk a kocsit és fokozatosan gyorsítunk, a mutató 180 M/ó körül mozog, mikor is... nézd a marhát! Hát nem szembejön! Sikeresen kikerüljük barátunkat, de mielőtt még időnk lenne rokonságát dicsérni, frontálisan ütközünk egy másik őrrülttel, aki szintén velünk szembe száguldott. Anyám! hová keveredtem??!

De mielőtt az összes versenyautót összezúznánk, ideje megnyomni az „Escape” billentyűt és máris elérkeztünk a program legérdekesebb részéhez, a pályán történő események visszajátzásához. Ez az effekt a „Instant Replay” felirat kiválasztásával történik és máris 6 különféle kameraállásból gyönyörködhetünk az általunk okozott katasztrófákon...

A visszajátzás funkció teszi igazán különlegessé a programot, mert előbb-utóbb azt vesszük észre, hogy nem a verseny megnyerésére törekszünk, hanem arra, hogy minél látványosabb karambolokat kreáljunk. Ennek az oka az, hogy a program egy lényeges hibával küszködik: egyetlen egy versenypálya van, melyet sajnos elég hamar meg lehet unni. Itt újra egy tipikus számítógépes szindrómával állunk szemben, nevezetesen van egy megközelítőleg tökéletesen kivitelezett program és a programozók szerencsétlenkedése miatt, sikerül legalább 40%-kal csökkenteni a program élvezhetőségét. Ezt már számtalan játék esetében megfigyelhettük.

Ennek ellenére elég kihívást jelent kezdetben az autó irányításának tökéletes elsajátítása, később pedig a kemény riválisok legyőzése. Néhány kisebb hiba ellenére, pl. csak 1 MByteal működik a visszajátzás, grafikailag és hangeffektileg még mindig ez a legjobb Forma-1 szimulátor Amigán.

Sorell'

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

A káosz ideje

ANARCHY

PSYCLAPSE

Az Anarchy jól sikerült ST verziója után a Psygnosis szoftverházhoz tartozó Psyclipse elkészítette az Amiga változatot is, a tőle már megszokott magas színvonalon.

A látvány minden bizonnyal még a sokat látott volt C-64 tulajdonosok szívét is megdobogtatja. Az Anarchy ugyanis nem más, mint a régi nagy sláger, a Defender nagyszerűen módosított átírata. De bizonyára sokan emlékeznek a hasonló témájú Dropzone-ra is. A régi szép idők...

Az új program alapsztorija nagyon hasonlít az előzőkéhez. Annyi a különbség, hogy az ellenfelek most már nem az idegenek, hanem az anarchisták. Céljuk a felforgatás, és a pusztítás. A bolygón az egyre inkább eluralkodó káosz következtében már csak néhány túlélő tengeti életét. Feladatod az anarchisták irtálatlan irtása, s emellett a túlélők megóvása. mert ha őket is elpusztítják, akkor a bolygó teljesen a Pusztítás hatalmába kerül és ez számodra valószínűleg a halált jelenti...

A történet kezdetén minden fegyvered egy kishatású lézer. Nem kell aggódnod – a harc folyamán zsákmányolhatsz az ellenségtől extra fegyvereket, igaz, hogy ezek csak időleges hatásúak. A képernyő tetején három energiacsík ad felvilágosítást ezeknek a fegyvereknek az állapotáról. A képernyő alsó részén végighúzó csík pedig az energiapajzszod mennyiségével arányos. Ha ez elfogy, akkor véged van. Egy anarchistával való érintkezés vagy egy rakétatalálat csökkenti az energiádat.

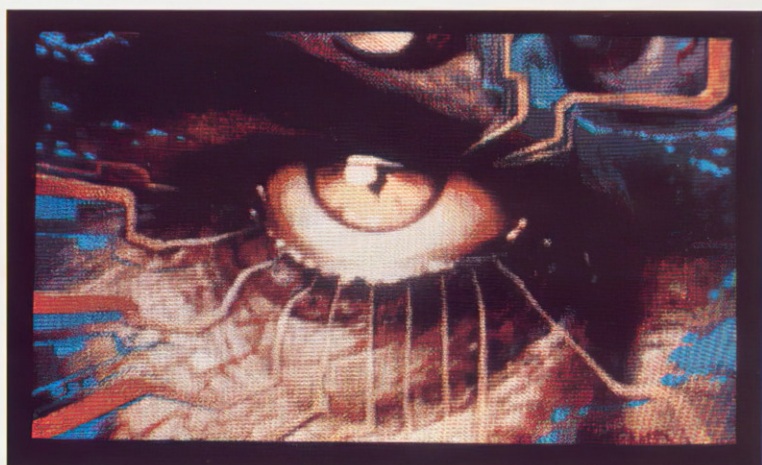
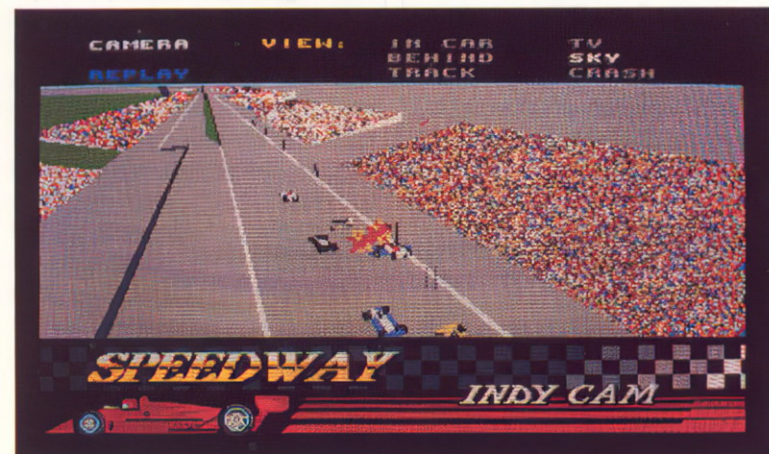
Az ellenfeleid megjelenési formái sokfélék lehetnek. Vannak például a Rablók, akik megpróbálják elragadni a túlélőket, pedig szegények mentőkabinjukban amúgy is csak ide-oda tudnak görögni a bolygó felszínén. Némelyik ellenséged csak fel-le patogva tud közlekedni. Léteznek még a Gyaloglók. Ezek leginkább egy pár papucsra emlékeztetnek. A lényeg az, hogy mindegyiknek különleges módszere van az életed megkeresítésére.

Akkor kerülsz igazán nagy bajba, ha az összes túlélőt elrabolják... Megtapasztalod, hogy milyen a totális anarchia...

Az Anarchy azok közé a játékok közé tartozik, melyek elsősorban játszhatóságukkal próbálnak hódítani. Csak elsőre tűnik kissé nehezebbnek, néhány próbálkozás után rájössz, mennyire könnyű irányítani. A grafikában is nehéz lenne kivetnivalót találni. A scrollozása a legjobbba között van ebben a műfajban. De ami igazán megfogja az embert, az a hangja. A vadító zene néhány másodperc alatt felpumpálja az adrenalin szintet, pedig a játék ekkor még el sem kezdődött. A gyilkos effektek kiválóan harmonizálnak a hangulattal. Különösen hatásos a megsemmisülés, amikor űrhajónk élvezetes gépfegyvertüzelésszerű kattogás kíséretében szakad darabokra...

PÉTER

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



Ikar Warriors III.

es 2. után a harmadik részt is. Mint a mesékben általában lenni szokás, itt is a legkisebb a legjobb (?), legsebbebb (?), stb. Ha esetleg nem így gondolná mindenki, csak egy közlőhellyel szolgálhatunk: ízlések és po-fonok... De a lényeg:

A gyors betöltődés után, egy nem túl barátságos kinézetű, enyhén bandzsa (szemtengelyferdüléses) Rambo utánzat – Ő lesz főhősünk – néz velünk farkasszemet. Miután a kedvesen csörömpölő zene kellőképpen felidegesített minket, talán induljunk neki hosszú utunknak, s vessük magunkat a habok közé. Mint ebből, – és a hullámok csobogásából – kiderült, első ellenségeink a vízi kung-fu nagy tudorai. Vagy talán nem is annyira nagyok, mert egy-két könnyed suhintással könnyen be lehet pörgetni őket. (Ezt itt nem a klasszikus értelemben kell venni. Ugyanis a program készítői, valamilyen idéten sugallatnak engedve, az emberek kimúlását egy halálforgással jelzik. Meg lehet szokni...) Próbáljunk gyorsan végezni velük, mert időnk, – ugyanúgy mint energiánk – rohamosan fogy. Az első pályán a karatéző (?) és lövöldöző munkásokon és dzsungel-harcosokon kívül, szembe találhatjuk magunkat egy kivénhedt T-72-essel, ami természetesen nem a minket támogatók közül való. (Már csak azért sem lehet, mivel szerény személyünket nem támogatja senki.) Úgy tűnik, hogy neki mi vagyunk az egyes számú főellenség. Mint később kiderül, nem csak ő gondolta így, hanem az a meggondolatlan helikopter pilóta is, aki megpróbál életünkre törni. Azt már csak későn tudta meg, hogy egy ilyen fantasztikus

kusan jól felfegyverzett, (két ököllel + két lábbal) ősi japán harcmóddal, nevezetesen a hacha-machával küzdő harcos ellen a modern technika vívmányai mit sem érnek.

Az első két pálya sztyeppéje után, egész kellemes kis kikapcsolódás, egy gát tetején öldökölni. A sok hullát magunk mögött hagyva, haladjunk tovább, eddig ismeretlen végcélunk felé. Mintha segítségünkre sietne ebben a nagy tanácstalanságban a szerencse. Már amennyire szerencsének lehet nevezni, hogy egy vérszomjas kommandós, lelkiileg összefonódik egy szende lelkű szárazdadával. Erre azért kényszerülünk, mert társaságunkhoz csapódik Fecó Jocó, – egy kedves kisfiú – aki bátor védelmezőjét és kísérőjét látja bennünk. Most, hogy már sejtjük küldetésünk célját, ami szervesen kapcsolódik kis barátunk, az aggódó szülők, és az otthon háromszögéhez, aprítsuk tovább a szűnni nem akaró ellenséget. Úgy látszik, a kis lurkó nem űzte sem a kung-fu, sem a hacha-macha művészetét sem. Ez abból látszik, hogy ahányszor feltűnik egy felettebb gonosz kinézetű fickó, Fecó mindjárt a földre veti magát, kezét a tarkójára szorítva. (Tisztára mint a filmekben...) Így próbálja átvészelné a RUEK (Rambo Utánzat Elleni Kommandó) harcosokkal vívott csatáinkat. Igen egyszerű, de nagyszerű nunchakujaikkal, tonfáikkal, gép-pisztolyaikkal, késekkel, sőt bevetve a szupertitkos lánctalpas harcosait is, sajnos igen eredményesen veszik fel velünk a küzdelmet. Nem baj! A pálya végén lévő kis vízibunyó, visszaadja rég elvesztett üdeségünket.

Újult erővel folytathatjuk utunkat. Mivel nincs új a nap alatt, most néhány – utóljára a moszkvai olimpia nyitóünnepélyén látott – lángot okádó rakétaember próbál huncutkodni velünk. Ő visszatérő motívum, úgyhogy számítsunk rá a későbbiek folyamán is. A pálya végét abból láthatjuk, hogy bátor barátunk – az időközben előkerült Fecó Jocó – ismét megörvendeztet társaságával. Még mindig hasonlóan merész, úgyhogy nagy segítség nekünk. Azért a korára, és a szüleiére való tekintettel, vigyázzunk rá. Nehogy a mi lelkünkön száradjon valami nagy disznóság! Egyébként erősen szimpatizál velünk, ennél fogva a játék végéig el sem moccan mellőlünk. Mellesleg már ideje sincs rá, mert elérkeztünk az utolsó felvonáshoz. A végső leszámolást a maradék gazzal, egy új pályán intézhetjük. Ez teljesen más mint a többi volt. Itt szürke a föld, nem zöld. (Így már egész más, nem?) Ha kivégeztük az utolsó is, támolyogjunk a ránk váró repülőgéphez, és gyerünk! Itt végre megtudtuk a játék igazi célját, amiért ilyen hosszú utat kellett megtennünk: Kis barátunk számháborúzás közben eltévedt, a Kalahári sivatagon és a Csendes-óceánon átkelve, betévedt ebbe az afrikai őserdőbe, s míg banánját majszolta egy diófa árnyékában, elrabolta ez a gonosz, immár halott banda. Most, hogy kiszabadítottuk, száz meg száz (az kétszáz!) veszélynek kiteve magunkat, hősként ünnepelve repülhetünk szüleihez, akikkel néhány pohár Johnny Walker mellett elmesélhetjük egymásnak bánnavadás történeteinket, és jót nevethetünk a kis Fecó huncutságain. (Ha valaki esetleg úgy gondolja, hogy ez nem a hiteles történet, azt kérjük tudassa velünk a saját verzióját!)

Nem mondhatnánk, hogy remekül szórakoztunk a játék során, mivel az időnként felcsendülő dallamsorok nem éppen fülbemászóak, sőt esetleg azt is megkockáztatnánk, hogy valószínűleg egyetlen zeneírót sem kell az SNK cégnek plágiummal vádolnia, az Ő szerzeményükkel elkövetett világsiker miatt. Bár lehet, hogy van akinek tetszik. A sprite-ok, az effektek, és a mozgás? Hááát... Inkább nem kritizálunk. Nézzé meg mindenki magának!

Tódor

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy SNK nevű szoftver cég. E kis programozó egylet egy szép napon fejébe vette, hogy elkészíti a nagy sikert aratott Ikar Warriors 1.



GRAFIKA:	3
ZENE/HANG:	2
JÁTSZHATÓSÁG:	3
HANGULAT:	2
ÖSSZHTÁS:	2

Saint Dragon

Storm/Jaleco

Az alábbi sorokkal azoknak a kevésbé igényes arcade rajongóknak szeretnék örömet szerezni, akik számára ez a szó: JÁTÉK, azt jelenti, hogy könnyörtelen eredményességgel mindent leírhatnak, ami útjukba kerül.

A St. Dragon, a lövöldözős játékprogramok újabb gyöngyszeme teljesen megfelel ennek a kritériumnak. Egyre durvább lövedékeinkkel valóssággal elárasztathatjuk a képernyőt. Igaz, ezzel azt kockáztathatjuk, hogy magunk sem látjuk mi folyik ott. Szerencsére, erre nincs is nagy szükség. Egy alkalommal a joystick-et autófire üzemmódra állítva magára hagytam Sárkányomat néhány percre. Visszatérésem után meglepődve észleltem – nem muszáj ismét előlről kezdenem a küzdelmet. A rettenetes tüzelőképesség következtében nem pusztult el a címszereplő, hanem akadálytalanul keresztül repült a nagy számban jelentkező, de a néhai jelzőt hamar kiérdemlő ellenségeken.

A küldetés célja egészen egyszerű – a lehető legtöbb szörnyet a pokolra küldve a legmesszebbre jutni a pályákon. Ezt elősegítik az útközben felvehető csomagok, melyek a sárkány tűzerejét erősen megnövelik. Hátráltatják viszont a minden szint végén örökös vezérgnomok. Például az első pálya befejezésekor egy gigantikus robotbivállal csapunk össze, amely először csak tűzdarabkákat köpköd felénk, majd fejének széttörése után – bizonyára efeletti haragjában – már lézernyalábokat okád ránk, ha sárkányunk itt sem múlik ki (szokásához híven egy éles sikoltással), akkor a második pályára jutunk.

Az előzőekhez képest jóval nehezebb dolgunk van itt, mert hiába tüzel hatékonyabban a sárkány, mint mondjuk egy UZI, ha a föld alól előbúvó néhány ezer gubacs-szerű

szörny semmi túlélési lehetőséget nem hagy számunkra.

Aki eljut eddig a részig, itt meg fogja átkozni a crackereket, hogy miért nincs örökélet + sérthetlenség beírva a feltört verzióba – ugyanis kizárólag ezek segítségével lehetne túljutni ezen a szakaszon.

Ha mint egy arcade átírást nézzük a programot, akkor azt mondhatjuk összességében megfelel a „tűrhető” kategóriának. A grafika sem csúnya (nagyon), de sok sprite van a képernyőn, a scrollozás igencsak darabosává válik. A zene az átlagosnál valamivel jobb, mindenesetre semmivel sem nevezném vérepszdítőnek. A sok negatívum közül kiemelném még azt, hogy a nehézségi fokozat egyes szakaszonként nagyon erősen növekszik – a kezdő részekben még egy szellemi fogyatékos is könnyedén eljátszozhat a Saint Dragon-nel (talán még egy C-mániás is...), de néhány képpel később már a hivatásos arcade-játékosok is tehetetlennek bizonyulnának a programozó aljas tréfáival szemben. Ezek közül a legenyhébb az a drasztikus húzás, hogy egy bizonyos szinttől minden lehetséges irányból támadnak a förtelmes kreatúrák.

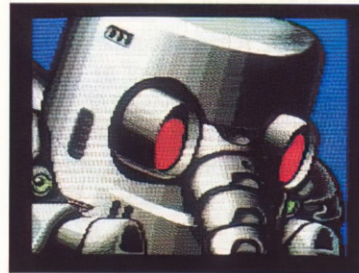
Nem növeli az összhatást az sem, hogy az átlagember nehezen éli bele magát egy zöld golyókat eregető sárkány lelkivilágába – magyarul mondva a játéknak szinte semmi hangulata nincs. Jól sikerültek viszont a diszkrutinok – nem kell várni a töltésre, mert az játék közben is zajlik – de ennek pontozása már nem a C-mania feladata.

ADÁM

GRAFIKA:	7
ZENE/HANG:	6
JÁTSZHATÓSÁG:	5
HANGULAT:	3
ÖSSZHATÁS:	5

Atomic Robo Kid:

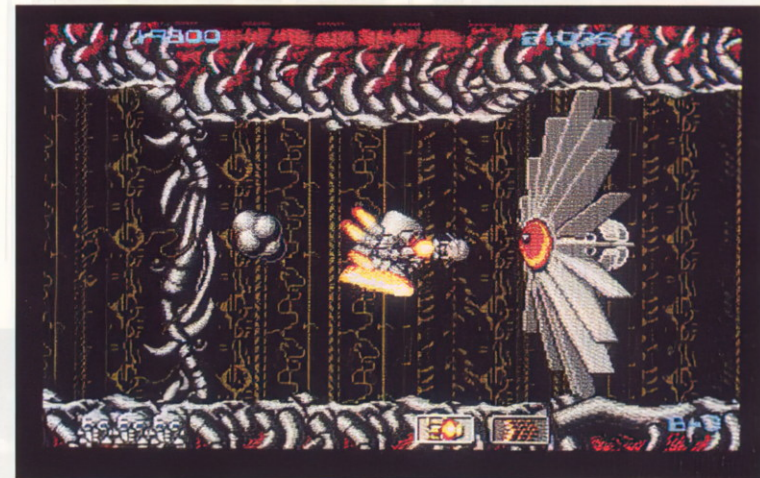
Az Activision cég egy UPL által forgalmazott játéktérmi gép átíratát készítette el, mely erősen emlékeztet az R-Type II-re (amely nemsokára elkészül Amigára is). A programban egy nagyorru robot gyerek szerepébe élhetjük bele magunkat, aki eléggé népszerűtlen a környezetében élő űrlények között. Eme rusnya szörnyek egyetlen célja, hogy „kiégesék” főhősünk áramköreit. Ilyen szituációban csak egy megoldás létezik, mindenkit agyonlőni aki él és mozog. Ez közel sem olyan könnyű mint amilyenek hangzik, de a képernyőn időnként megjelenő kristá-



lyok javítanak helyzetünkön (energia, sebességnövelés, illetve négy fajta fegyver). Az Activisiontól már megszokhattuk, hogy az átíratok majdnem megegyeznek az eredeti játékgépekkel. Ez a program grafika-ilag már az Arcade-okon sem volt nagy villanás, de ennek ellenére élvezhető lövöldözős játéknak bizonyult. Az Amiga verzióra is körülbelül ez jellemző, a képernyő mozgatás kicsit szagattottá válik ha túl sok ellenfél jelenik meg a képernyőn, és az effektek sem kiemelkedőek. De mindent összevetve a hangulat, és játszhatóság miatt nem egy rossz játék sem Amigán, sem C64-en.

Sorell'

	A/C64
GRAFIKA:	9/ 8
ZENE/HANG:	9/ 7
JÁTSZHATÓSÁG:	8/ 8
HANGULAT:	10/ 9
ÖSSZHATÁS:	9/ 8



Budapest XIII., Sallai u. 28.

személyi számítógépek
és tartozékaik javítása

SINCLAIR SPECTRUM
javítás 48 óra alatt

6 hónap garancia

NYITVA: hétfőtől – péntekig

9.30–18 óráig,

szombaton: zárva



PARADROID 90.

Horsehead csillagköd 2390.

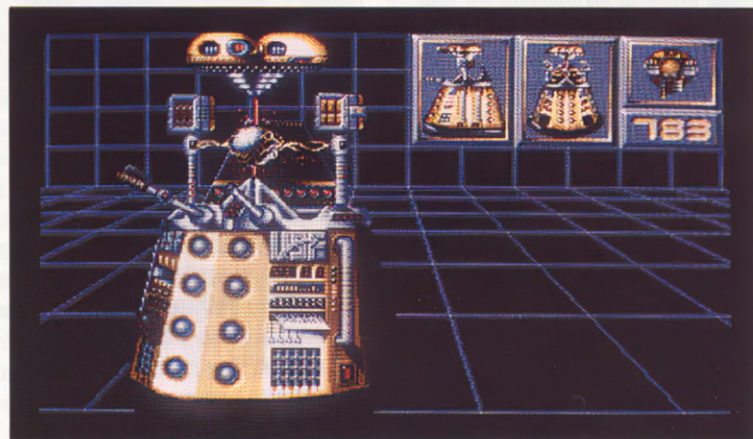
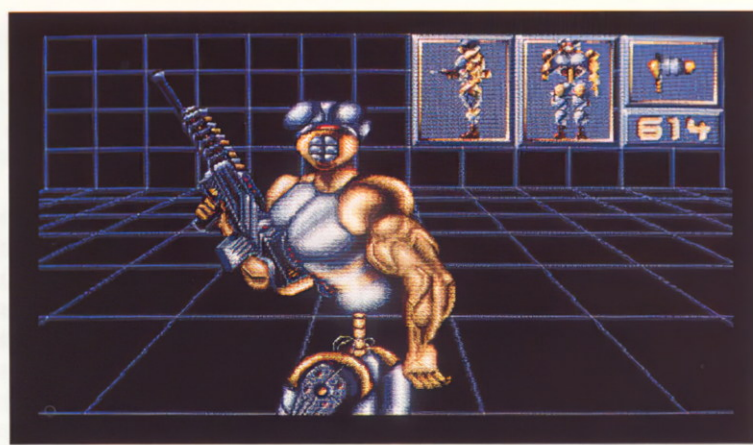
A levitániai csillagflotta gigantikus szállítóegységei méltóságteljesen siklottak az őket körülvevő ridég, halotti csendet árasztó, koromfekete űrben a civilizált naprendszer felé. A hét galaxszison át vezető újuk még fényévekben számolva is hosszúnak tekinthető és csak most, századokon át tartó szüntelen bolyongás után fordult a zászlóshajó az otthont jelentő Föld felé. Mindenesetre ez volt a legénység elképzelése...

Ahogy az automatika a programnak megfelelően leállította a hypermeghajtást a flotta kilépett a fénysebességből pont egy eddig teljesen ismeretlen, navigációs térképeken és a számítógépben nem szereplő aszteroida mező kellős közepébe. A számítógép által vezérelt fedélzeti ütegeknek sikerült vaporizálni a flotta útjában lévő sziklákat mielőtt kárt okozhattak volna a hajókban, de a külső burkolatra szerelt érzékelők nem észlelték azt a hatalmas sugárdózist, mely tragikus következményekkel járt a legénység legtöbb tagja számára. Az aszteroidákból származó radioaktív sugárzás következ-

tében a hajóegységek belsejében lassan életre keltek századokig tartó álmukból a földi Expedíciós Hadtest régi Harci Robotai, melyek számos bolygóközi háborúban demonstráltak már kegyetlenségüket, és amiket beolvasztás céljából szállítottak vissza a Földre.

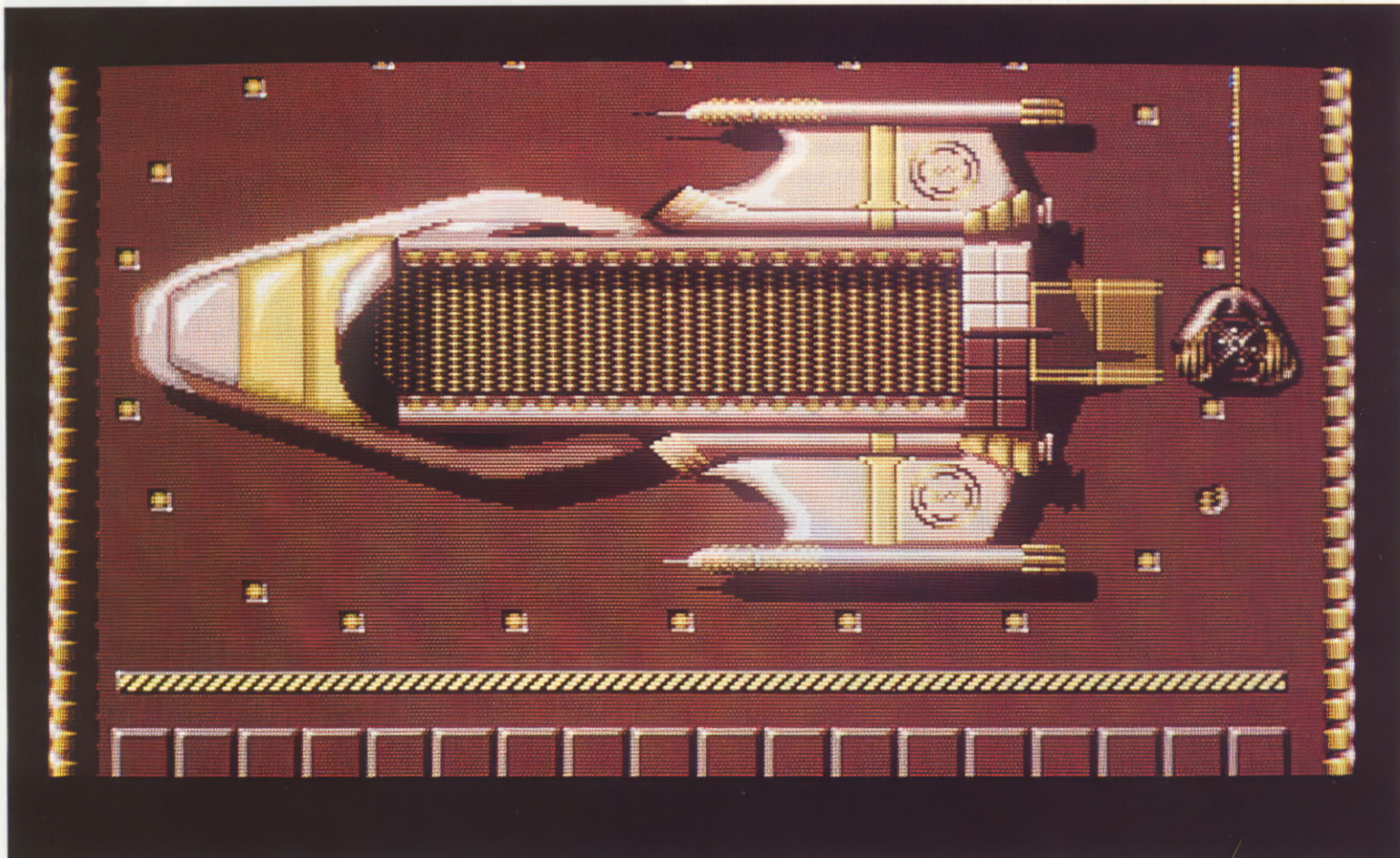
A zászlóshajó, a Vigilant személyzete, a mély álomból való ébredés után nem sejtett semmit a tárolókban végbement változásokról és nyugodtan készülődött a földközeli pályán keringő tranzit-bázissal való dokkoláshoz. A nagy meglepetés akkor következett be, mikor az egyik szolgálatban lévő biztonsági őr, lövéseket hallván, elindult az ötös tároló ellenőrzésére. Amint a titánötvözetű ajtó sísteregve becsúszott a falba, szembe találta magát egy 821-es Biztonsági Robot sugárvetőjével. Az agya még regisztrálta a villanást, de fájdalmat már nem érzett ahogy a sugár kettészelte, csak zuhant és zuhant a sötétségbe...

Az életre kelt robot hadsereg, a tárolók ajtajainak berobbantása után megkezdte előrenyomulását a hajó sötét folyosóin keresztül, a felvonókig, melyek a legénység által használt szintekhez vezettek. A radioak-



tív vihar által okozott elektromágneses interferencia nemcsak a hajók szállítmányát képző, a személyzet által deaktivált, Biztonsági Robotok-

ra, hanem a hajók fenntartását végző Karbantartó és Üzenetváltó Robotokra is káros hatással volt, mely következtében minden emberi lényt





meszkedik akarattunknak. Ha azonos számú téglalapunk van, akkor újra próbálkozhatunk. Ha nem sikerül elegendő téglalapot átváltoztatni, akkor szó szerint füstbe megy a legénység minden esélye a menekülésre.

A hajókon található robotok 3 főcsoportba oszthatók: az Üzenetközvetítők és a Karbantartók viszonylag gyengék, így veszélytelenek. Igazi gondot a Harci és Őr Robotok jelentenek, melyek kérdés nélkül tüzelnek minden mozgó tárgyra, fegyverzetük hatékony, páncélzatuk erős. Ha sikerrel akarjuk teljesíteni küldetésünket, egy 8-as kategóriájú Harci Robot megszerzésére kell törekednünk. Itt fontos megemlíteni, hogy minél magasabb osztályú egy robot, irányításához annál több ellenállásra van szükség. Mi kezdetben csak neveltség 4 darabbal rendelkezünk, így érdemes a veszélytelen, de nálunk több rezisztos robotokat életben hagyni addig, amíg ki nem irtottuk az összes veszélyes harci példányt, mert ha netán az általunk irányított Harci Robot megsemmisül, a maradék 4 ellenállásunkkal nehezen tudnánk hatalmunkba keríteni egy másikat.

A hajó különböző szintjein több energiatöltő, teleport és lift rendszer van. Fontos információkat a fedélzeti számítógéptől szerezhetünk. Ennek termináljai szintén megtalálhatók a szinteken és felvilágosítást nyújtanak a különböző robottípusokról, a szinteken található rendszerekről és az életben maradt robotok számáról. Érdekesség, hogy egyes hajókon, nemcsak robotokkal, hanem a flottát kifosztani szándékozó emberekkel is találkozhatunk.

A program inkább érdekes, mint szép, fémes „Bass Relief” grafikát alkalmaz, mely azonban tökéletesen megfelel a kialakított futurisztikus hangulatnak. A rövid intro zenét elektronikus zörejek és különféle mechanikus effektek egészítik ki. Mindent összevetve, a program nem használja ki a gép adta lehetőségeket és úgy érzem, játszhatóságban Andrew Braybrook 1985 novemberében kiadott C-64-es verziója felülmúlja, de a program régi híveinek ennek ellenére sok örömet okozhat a ma már klasszikusnak számító kedvenc 90-es reinkarnációja.

Sorell'

GRAFIKA: 8
ZENE/HANG: 5
JÁTSZHATÓSÁG: 8
HANGULAT: 7
ÖSSZAHATÁS: 7

A 3D grafikájú űr-szimulátorok stílusához tartozó Magic fly c. Electronic Arts játékban lehetőségünk nyílik arra, hogy a szövetségi erők legújabb harci űrhajója, a Magic fly pilótájaként szálljunk szembe ellenségeinkkel.

Mint az Űr-rendőrség speciális századának egyik oszlopos tagja, éppen hajókkal cirkálunk a Delta Hyrconis körzet határvidékén, amikor váratlanul azt a parancsot kapjuk, hogy utunkat egy kis bolygó felé kell venni, mely feltételezhetően az ellenség fontos támaszpontja.

Feladatunk 3 fő részből áll: meg kell találni, majd pedig meg kell semmisíteni az ellenfél kommunikációs központját, ezután a legújabb ellenséges űrhajó prototípusáról kell információkat begyűjtenünk, végül pedig, miután ráakadunk az ellenség speciális atomfegyverére, meg kell semmisítenünk a támaszpontot.

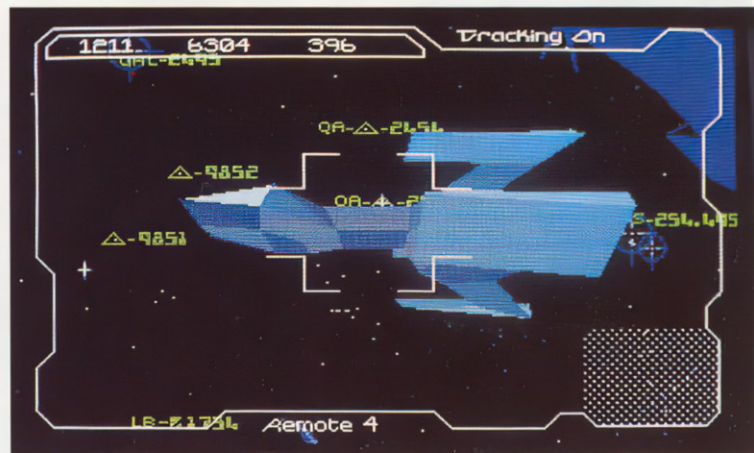
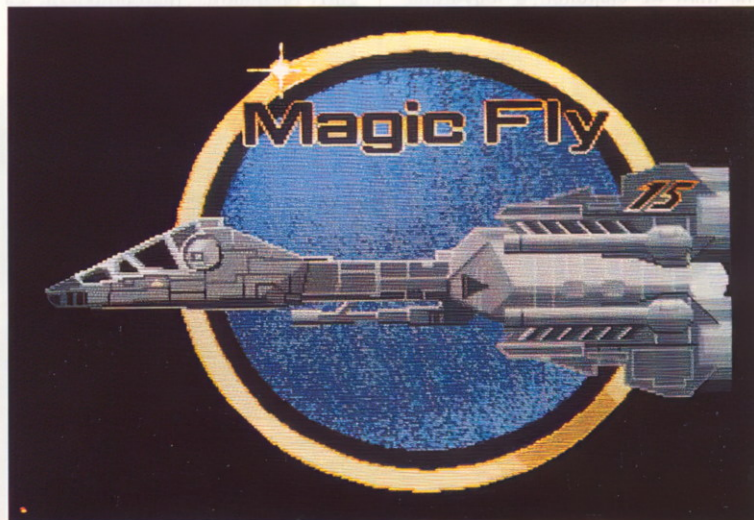
Kalandjaink a bolygó szűk folyosóhálózatában játszódnak, ahol is az utunkba kerülő akadályok közötti ügyes manőverezés közben kell felderíteni a terepet és szétlőni a támadó ellenséges hajókat. Közben nem árt figyelni a dokkoló helyekre sem: itt menthetjük ui. csak ki a játékot, itt

tölthetjük fel üzemanyaggal űrhajónkat és innen kommunikálhatunk a század többi pilótájával.

A játékot a mous-zal és a billentyűzettel kezelhetjük. A különböző ikonokra bökkve információt szerezhetünk hajónk állapotáról, kiválaszthatjuk a 10 fegyver közül a megfelelőt, melyet megvizsgálhatunk térben, stb., stb. Bár ezek közül a funkciók közül néhány igen látványos és jól kezelhető, mégis, sajnos igen hosszú időbe telik amíg a céltalan röpködésen és lövöldözésen kívül valami hasznosat is csinálhatunk. Ha ehhez még hozzávesszük a nem különösebben kiemelkedő grafikát, akkor megállapíthatjuk, hogy a Magic Fly nem az a típusú program, amely különösebben nagy sikert fog aratni a szimulátor játékok rajongóinak körében.

Anonim

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



THE SPY WHO LOVED ME

DOMARK

Úgy tűnik, a Domark számára nyerő húzás volt, hogy megvásárolta a James Bond játékok készítésének jogait. Az engedély a gyilkolásra után, A kém, aki szeretett engem szintén a jól elkészített, nagy sikerű lövöldözős játékok közé sorolható. Nem rossz ötlet a programozók újabb húzása – megpróbálták egyesíteni a „Spy hunter” és az „Operation Wolf” típusú játékok előnyeit. A történet valószínűleg sokak számára jól ismert. A két tengeralattjáró, amit a gonosz zseni, Karl Stromberg megszerez, nukleáris rakétahordozó. Ezekkel a fegyverekkel akarja kényseríteni a világ kormányait, hogy engedelmeskedjen követeléseinek, mint mindig a zűrös esetekben, most is Bondot hívják, hogy intelligenciájával és trükkös kis eszközeivel oldja meg a problémát. Segítőtársa is akad, Ánya a KGB-s hölgy személyében.

Szardínián kezdődik a kaland. Bond Lotus Esprit márkájú autójával száguld vissza a hotelbe, hogy Stromberggel találkozzon. A magyarországi útviszonyokhoz hasonlóan itt is olyan akadályokat kell leküzdeni, mint az olajfoltok a legváratabb helyen, az útburkolati jeleket még véletlenül sem figyelembevevő autósok, öngyilkos hajlamú gyalogo-



sok. Elégtételül szolgálhat, hogy itt különösebb büntetés nélkül lehet letarolni a jármű közeledéskor rémülten eliszkolni próbáló figurákat. Már csak azért is érdemes kipróbálni ezt, mert vidám, sikongó hanggal búcsúznak az élettől. Valamivel veszélyesebbek a kamikáze-motorkerékpárosok és a gépfegyverekkel megpakolt autók. Természetesen ügynökünk tüzelhet rájuk, de az eredmény csekély, percekbe telhet, mire hajlandók felrobbanni. A gyorsabb közlekedés érdekében célszerű gyűjtögetni az úttesten elszórva heverő „Q” feliratú jeleket, amelyeket az időnként feltűnő „Q” kamionba behajtva lecserélhetünk mindenféle kedves kis gonoszságra, többek között rakétákra, füstbombákra és egyéb fontos dolgokra, de energiánkat is feltölthetjük. Nem javasolt az útról hosszabb időre letérni, mert az

a Lotus szélvészgyors pusztulásával jár.

Még ezen a szinten Bond kocsiját motorcsónakra kell cserélni és a hátralevő utat már a vizet hasítva teszi meg.

A következő pályán nagyobb megrázkódtatás nélkül vehetjük tudomásul, hogy az előzőhöz képest semmi változás nincs. Az egyetlen említésre méltó, hogy most már elegendő „Q”-ra tehetünk szert, ahhoz, hogy a kamionban megvásároljuk azt az eszközt (sub capability), ami járművünket képessé teszi arra, hogy tengeralattjáró módjára a víz alatt lavírozhasson. Hogy ez az eszköz mi lehet, arról sejtelmem sincs, mindenesetre jó lenne beszerezni az alsó rakparton rendszeresen a Dunába hulló járgányokba.

Ezután a szint végénél levő stég-ről nyugodtan repítsük a tragacsot a

vízbe, nem árthat meg neki. Nem nevezhető biztonságosnak a helyzet – Stromberg víz alatti erői úszkálnak mindenütt. Az összeszedhető torpedók némileg javítják az esélyeket, de ennek ellenére sem nevezném könyvnyűnek ezt a részt.

A következő színhelyen az ügynök Stromberg hatalmas olajszállító hajójába kerül, ahol az ellopott tengeralattjárókat rejtegetik. Hogy behatolhasson a tankhajó irányító szobájába, le kell győznie a gonosz testőreit.

A további pályák között lesz még szimbólum összehasonlító játék is és újabb „Operation Wolf” stílusú részek.

Bizonyára lesznek olyanok, akik meglepődnek az SWLM magas pontszámain. De a program nem értelmetlenül kapta ezeket – bizonyították erre az eddigi európai siker. A grafika jól kivitelezett, fokozza a hangulatot a használt jó néhány kellemes effekt és a speciális James Bond főtéma remix. Sokak véleménye szerint ez az eddigi legjobb Bond játék, nyugodt lélekkel ajánlhatom az összes lövöldözős játékrajongónak.

ADAM

	A/C64
GRAFIKA:	8 / 8
ZENE/HANG:	8 / 8
JÁTSZHATÓSÁG:	7 / 8
HANGULAT:	9 / 7
ÖSSZTHATÁS:	8 / 8



SATAN

A Dinamic szoftwercég legújabb programját, a Satan-t legjobban a következőképpen jellemezhetném: semmitmondó cím és még semmitmondóbb tartalom.

A játék elején egy viszonylag hangulatos kezdőkép és egy „háborzongató” zene fogad minket. Ha a játékos nem kap az ijedségtől azonnal szívrohamot, vagy nem menekül el rögtön készülése elől keresztetkeltve és rémülten sikítva, esetleg nem terül el a padlón ájultan az öt sokkoló vizuális és akusztikai élmények hatására, akkor egy hatalmas, embert próbáló választás elé kerülhet. Kiválaszthatja, hogy egy harcos vagy egy varázsló személyében kíván szembeszállni a Sátánnal! Miután halásápadtan, reszkető kezekkel megnyomjuk az 1-es, vagy 2-es gombot, megkezdődik a démoni harc a pokol urával...

Kezdjük talán először azzal a játékkal, amikor a mágust irányítjuk, mert ebben a részben mint a grafika, mint pedig a történet sokkal jobb mint a másikkban.

Hősünk – egy viszonylag szépen megrajzolt és animált, ám a háttérhez és a többi szereplőhöz hasonlóan elég rondán színezett varázsló



egy sivár vidéken találja magát. Egy kis idő múlva furcsa, meglehetősen borzalmas hangok ütnek meg a fülét, s hamarosan kiderül, kitől (kiktől) is származnak eme hangeffektek: maga az Ördög szökdecsel felénk s szabadidejét az útjába kerülő magatehetetlen, leláncolt papok, valamint a számunkra fontos tárgyak megsemmisítésével tölti. Ideje hát véget vetni eme gátlástalan garázdálkodásának és megmutatni a pokoli fajzatnak: ki is az Úr a háznál...

A főszereplő irányítása a joystick mellett a billentyűzettel történik: az Amiga gombbal hatalmas ugrásokat produkálhatunk, a H-val pedig az alul található ikonokat aktiválhatjuk. Ezek közül az első, T betűvel jelzett ablak a Transzportáció célját szolgálja: ha megnyomjuk, egy T betű jelenik meg a képen, és ha szerünk a

későbbiekben egy transzportáló kártyát, bárholnan visszajuthatunk erre a helyre egy pillanat leforgása alatt.

Az ezt követő 3 ikon az energiánk feltöltésére szolgáló italokat mutatja hatásfok szerinti nagyságrendben. Végül pedig a kisebb és nagyobb méretű Ördögfej a Sátán lokalizálására szolgáló varázslatot jelenti. Ha van ilyen varázsszerünk, egy térkép segítségével jól láthatjuk, hol tartózkodik a Gonosz s miféle huncutságot művel éppen.

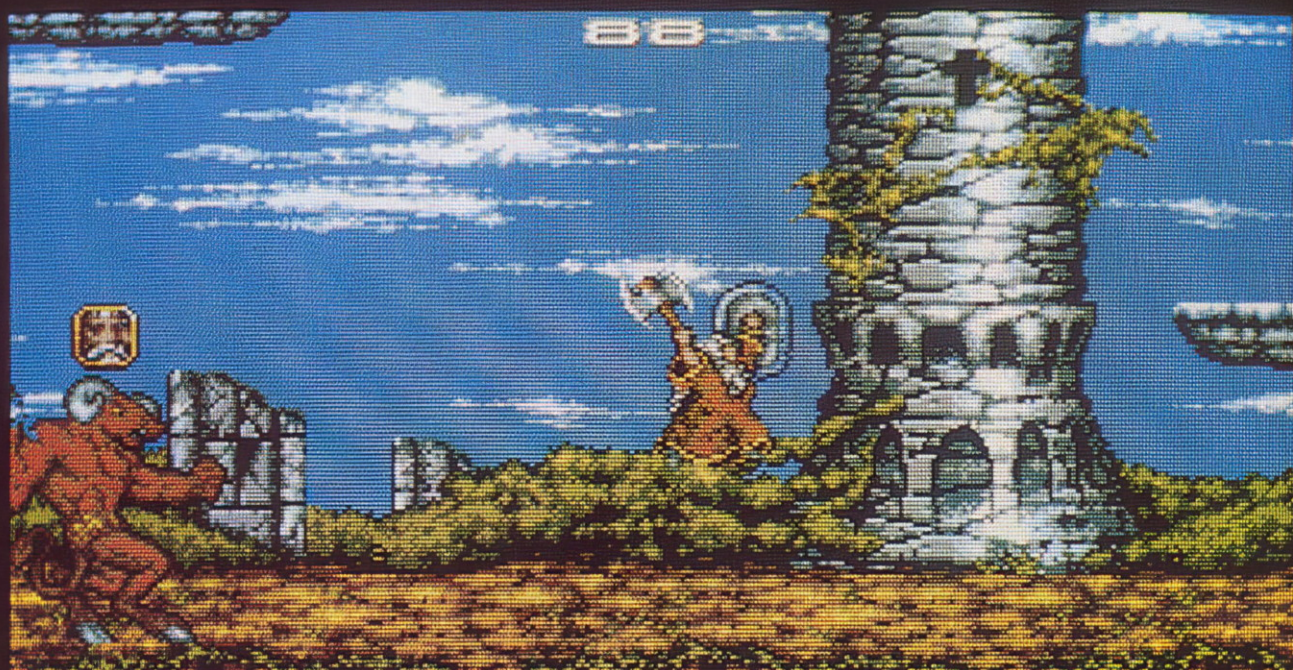
Mivel a fent említett varázslatok és italok közül eleinte egyikkel sem rendelkezünk, nyilván valahonnan be kell szerezni őket. Erre a célra szolgál a kicsiny bolt, ahol bizonyos mennyiségű pénz fejében sok hasznos tárgyat vásárolhatunk. Ezek közül meg kell említeni a tüzet és fényt kilövellő pajzsokat, melyek a legha-

tásosabb fegyverek közé tartoznak, valamint a három irányba „tűzelő” bárdot, amely szintén nem egy utolsó fegyver. A vásárláshoz szükséges pénzre úgy tehetünk szert, ha széttörjük az utunkba kerülő korszókat. Ám jó lesz szietni – no nem csak azért, mert a játék időre megy – hanem mert a Sátán nyomtalanul eltüntet a környezetéből minden tárgyat.

A másik játékban egy harcossal vagyunk. A háttér elég szép, ám ennél több pozitívumot lényegében nem lehet elmondani erről a részről. Az aprócska figurával történő magatehetetlen mászkálgatásunk során hamarosan azon kapjuk magunkat, hogy az iszonyú scrollozás és az alig kivehető, mikronos nagyságrendbe tartozó ellenfelek idétlen rohángálása következtében megfájdul a szemünk s, ha nem akarjuk, hogy az emberi faj evolúciója során oly tökéletesre fejlődött látószervünk súlyos fiziológiai károsodást szenvedjen, azt ajánlom: nyomjuk meg az Amigánkon található, jól ismert három gombot egyszerre...

Berrr.

	A/C64
GRAFIKA:	7/ 6
ZENE/HANG:	5/ 5
JÁTSZHATÓSÁG:	5/ 5
HANGULAT:	4/ 4
ÖSSZHTÁS:	5/ 5



SPELLBOUND



és vele szorgalmasan nyitogatni kell a kis ládákat, melyek értékes varázslatokat, tárgyakat tartalmaznak. Néha egy-egy bombát is találunk: ezt a tűzgomb segítségével tudjuk kicserélni az éppen nálunk lévő tárggyal, egyszerre ui. csak 1 dolgot vihetünk magunkkal. A robbanószerkezettel az utunkat elzáró oszlopokat, falakat tudjuk megsemmisíteni: menjünk a lehető legközelebb az

illető „útakadályhoz”, és nyomjuk meg az Alt gombot.

Ám, mivel főszereplőnk valóságos polihisztor, nemcsak ládákat tudunk nyitogatni és bombákat tudunk robbantgatni, hanem a nálunk lévő tárgyak, varázslatok közül is válogathatunk az 1-es, 2-es, 3-as, stb. gombok segítségével. Eme neoprimítív, ötletszegény megvalósítás még nem lenne olyan nagy baj ön-

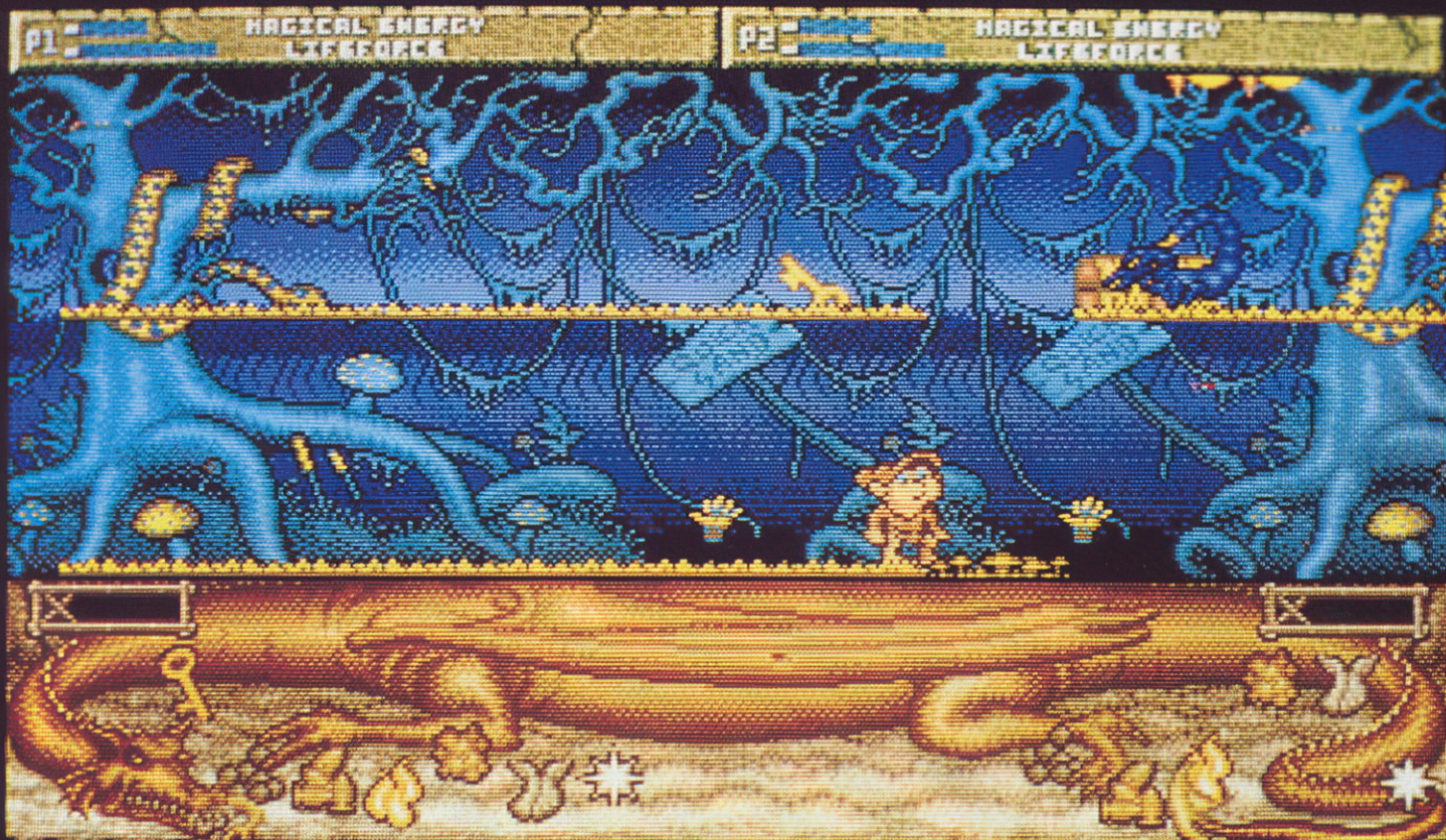
magában, ám mint már az előbb említettem: a hangok egyszerűen szörnyűek s még a legelfajzottabb zenei ízlésű embert is a kétségbeesés határára taszítják, a kezdeti jó hangulatot pedig pár perc múlva felváltja az unalom és a magatehetetlenség sivár érzése.

Sőt, még a szép háttér is tartogat kifejezetten kellemetlen meglepetéseket a számunkra: az utolsó előtti pályán pl. az előző, misztikus környezetből egy kubista stílusú, különféle eltorzult mértani idomokat egymásra hányó vidéken találjuk magunkat.

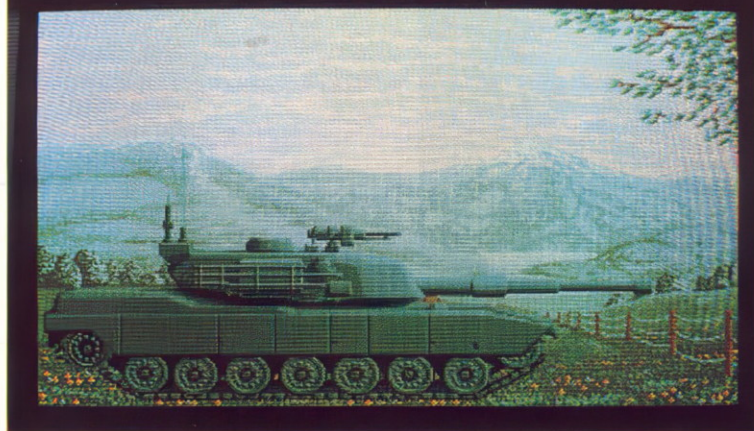
Bár nem vagyok ellene a modern művészetnek, s becsülök mindenfajta újítást, s mérhetetlenül tisztелеm az öreg Picasso mester festményeit, ez a fajta, az egész játék hangulatához nem illő, idétlen háttér arra készítetett, hogy pár mp leforgása alatt lehetőleg minél távolabb meneküljek számítógémem hatásköréből.

Berrr.

GRAFIKA:	8
ZENE/HANG:	7/5
JÁTSZHATÓSÁG:	5
HANGULAT:	5
ÖSSZHATÁS:	6



Team Yankee



„Romeo 25. Ez Mike 77”

„Jelentem 5 db T-72-es páncélos nagy sebességgel halad nyugati irányba a 190 852-es négyzet környékén.”

„Jelentés vége.”

Sean Bannon százados hirtelen balra fordította fejét a hegygerinc irányába. Az oroszok feltételezhetően csak egy helyen lehetnek, azon az átkozott, fenyvessel borított gerincen, nem egészen 2200 m-re M-1 Abrams páncélosaitól. Az eddigi kiképzésnek, tervezetésnek és a támadásra való felkészülésnek vége, ez már éles szituáció, itt nincs helye a tévedésnek. Most majd bebizonyosodik, hogy a Team Yankee 79 katonája és megközelítőleg 25 millió dollár értékű felszerelése megfelel-e a célnak amelyre eredetileg tervezték.

Harold Coyle 1987-ben kiadott azonos című bestseller regénye felhasználásával készült program nem szimulátor, mert a harcálláspontok kidolgozása és a fegyverrendszerek összetétele és működtetése nem teljesen valóságos és nem igényel, a szimulátoroknál már megszokott, technikai ismereteket. Stratégia játékhöz azonban túl sok benne az animált akció jelenet. Az Empire cégnek sikerült a stratégia és akció/szimuláció olyan sikeres ötvözetét kialakítani, mely egy messzemenőig élvezhető modern páncélos-hadviselés szimulációt eredményezett. A hagyományos szimulációhoz képest a program tempója sokkal fokozottabb, nincs szükség a 100+ oldalas gépkönyv tanulmányozására mielőtt be merjük tölteni a programot és meggyőződésünk, hogy azok, akik eddig vonakodtak a hasonló stílusú játékoktól, e program láttán kellemesen csalódnak.

Az első szembetűnő különbség az elődöktől az, hogy a szokásos 3-D polygon grafika helyett, mely sajnálatos hardware korlátok miatt nem

volt a leggyorsabb, az egész program rajzolt harcjárműveket és – tekintve néhány épülettől – hasonló tereptárgyakat tartalmaz. Ennek következtében minden sokkal pontosabb, jobban hasonlít az eredetihez és ami ennél is fontosabb, minden összecsapás, akció sebessége jelentősen megnövekszik. Ez a tényező sajnos hiányzik a többi hasonló témájú programból. Az egyetlen hátrány, ami kezdetben zavarhatja a játékost, az a felbontás csökkenése a tárgyak nagyítása esetén. Igen, ekkor elég négyzetesen néznek ki az objektumok, de nem hinném, hogy ez lényegesen befolyásolná a program játszhatóságát.

A játékos, egy páncélos/gépesített-lövészszázad parancsnokságát veszi át, mely meglepetésünkre!, Nyugat-Németországban állomásozik, megakadályozni szándékozva a szovjet katonai előrenyomulást. A küldetések megegyeznek a regényben szereplőkkel, az összecsapások nagyságrendje szakasz szintű tűzpárbajoktól döntő fontosságú, nagy erőket felsorakoztató tankcsatákig terjed. A 214-es hegy védelmezése Jurij Potecnov elit páncélosaitól kellemes pikniknek tűnhet a Lagen átjárói csatához képest, ahol egy egész szovjet páncélos zászlóalj éjszakai támadását kellene visszaverni.

A parancsnokságunk alatt álló négy szakaszt, tetszésünk szerint, egyszerre, illetve külön-külön is irányíthatjuk. Minden fontos információ megjeleníthető a mouse segítségével: a szakasz harceszközeinek állaga, a helyzet áttekintésére szolgáló térképek és az egyes egységek szemszögéből látható táj. De ismerkedjünk meg az alegységek felszerelésével is...

A képernyő alján, jól értelmezhető ikonok utalnak a különféle funkciókra. Itt láthatjuk, milyen fegyverekkel és védelmi rendszerekkel rendelkezik a szóban forgó egység. Talán csak két dolgot tartok említésre méltónak: harc közben érdemes hasz-



nálni a motorból kibocsátható burkoló füstöt, mert ez jelentősen csökkenti az ellenséges tüzérség találati pontosságát. Tankra, melynek reaktív páncélzata van (T-72, T-80), csak APDS gránáttal tüzelünk, a Heat töltetek és TOW rakéták ezek ellen hatástalanok.

Erőink irányítása a harcászati térképen történik. Itt a mouse-al kijelölhetőek az elérendő célok, meghatározható az egységek haladási sebessége és kiválasztható az akciónak legmegfelelőbb alakzat is. Érdeemes megfigyelni, milyen áttekinthető és esztétikailag milyen szép a kidolgozás. Nem lenne hátrány, ha a PSS vagy SSI cég stratégiai programjai hasonlóan néznének ki.

A nagy csapattestek közti összecsapásokat, a robbanó gránátok és vadul manőverező egységek látványa a frenetikus közelharc teszi módfelett élvezhetővé. Talán a gyalogság jelenléte még jobban növelte volna a játék élvezhetőségét.

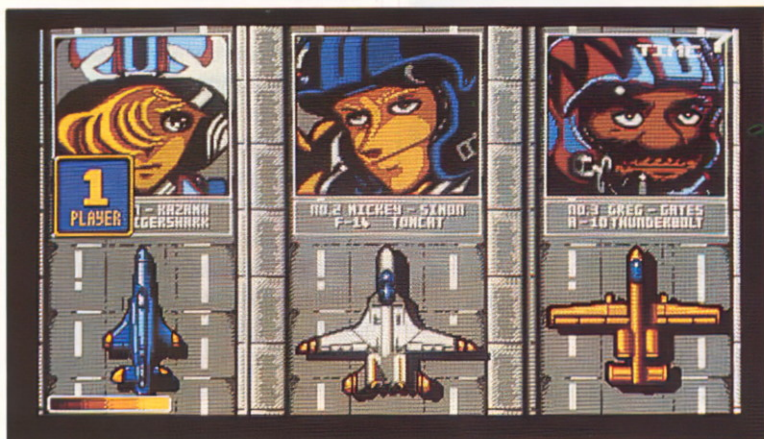
Ha győztesen kerülünk ki az összecsapásból, a program előreléptet és lehetőség nyílik az állás mentésére is, ami nagyon ajánlatos, mert magasabb szinten elsőre nemigen sikerül kivívni a győzelmet.

Összegzésképpen leszögezhetem, hogy ez a program sok fejlődést okoz majd a rideg téli estéken a fanatikus stratégáknak és ezt a játéktípust még csak kóstolatóknak egyaránt.

Alfa, Charlie szakasz... Támadás!!!

Sorell'

GRAFIKA:	9
ZENE/HANG:	6
JÁTSZHATÓSÁG:	10
HANGULAT:	8
ÖSSZEHATÁS:	8



Szuperszonikus pusztítás

U.N. SQUADRON

US GOLD

A Us Gold Capcom átiratainak imáron végtelen sorából némileg kiemelkedik az U.N. Squadron.

A tízfokozatú lövöldözős játék, bár nem különösebben figyelemre méltó, mégis megérdemel néhány sort, elsősorban azért, mert a grafika és az effektusok is szinte teljesen megegyeznek az arcade verzióval.

Három hős közül választhatunk, mindhármuknak saját repülőgép áll rendelkezésére. Shin – akinek japán származása ellenére érdekes kerek szemei vannak – legjobban féltelmetes Tigersharkjában érzi magát, Mickey – aki F-14 Tomcat-jével vadássza le a számára ellenszenves fazonokat, végül Greg, aki egy A-10 Thunderbolt pilótája.

A feladatuk a szokásos: veszélyben a demokrácia és az amerikai életforma, mely, mint tudjuk, a legkiválóbb. Egy örült diktátor (nem ismerős a szituáció?!), többszáz ezres hadseregével lerohanja az országot. Csak a rettenhetetlen U.N. repülőraj szállhat velük szembe a győzelem esélyével.

Mielőtt elindulnának veszélyes küldetésüket végrehajtani, bevásárolhatnak az UN shop-ban, amely különleges harci eszközöket árul. Néhány ezek közül: extra tüzéző, erő-

tér, napalmbombák. Minden sikeres misszió után mód van az arsenál feltöltésére. Célszerű minél több pénzt gyűjteni a harc során, mert egy bizonyos szint után már csak az extra fegyverek használatával lehet továbbjutni. Mindenképpen pozitívum, hogy ketten is lehet játszani egyszerre.

Ha megkezdődött az összecsapás, akkor nincs már megállás egy pillanatra sem. A minden irányból milliós számra érkező ellenségek nem hagynak módot a pihenésre. Külön figyelmet érdemelnek a pályák végén feltűnő óriás örök, melyek megsemmisítése gigászi feladat. Rajtuk kívül helikopterek, tankok, elfogó vadászok, elhárító lövegek megszámlálhatatlan tömegei tesznek meg mindent azért, hogy a siker elmaradjon.

Nem állíthatom azt, hogy ez az arcade nem tett rám semmiféle hatást. Látszik, hogy a grafikára a programozók nagy gondot fordítottak. A scrollozás sem nevezhető visszatartónak, de mégis valahogy... az egész nem áll össze. Legtöbbször nem látni rendesen, mi történik a képernyőn, a színek megválasztása is rosszul sikerült, kissé zavarosnak tűnik a kép. Ahhoz sem lehet gratulálni, hogy annyira nehéz helyenként a játék, hogy az már a játszhatatlanság határát súrolja (kívülről). Mindezen hibák ellenére va-

lószerű, hogy a lövöldözős játékok nem csekély rajongótáborra azért örömmel fogadja majd ezt az új anyagot.

AS/

GRAFIKA:	7
ZENE/HANG:	7
JÁTSZHATÓSÁG:	4
HANGULAT:	6
ÖSSZEHATÁS:	6

Night Breed

Aaron Boone élete igazán nem mentes a problémáktól. Egy ismeretlen, az agykéregre közvetlenül ható vírus okozta fertőzés következtében agysejtjei részleges átalakuláson mennek keresztül, melynek hatására az egyén fokozatosan elveszíti emlékezőképességét és képtelenné válik tettei felülvizsgálatára. Helyzete reménytelennek tűnik, a vírus okozta torzulások korrigálására, az orvostudomány jelenlegi állása szerint, nincs pillanatnyilag remény. A skizofréniában szenvedő Boone-t elhagyták barátai, rokonai is kerülnek a vele való kontaktust, ennek következtében mély depresszióba süllyedve, a világtól elzárta tölti napjait, érezve miként keríti egyre jobban hatalmába az örület. Éjjelente fulladozva, vejejtékében úszva ébred, amint lehunyja szemét, rémálmok gyötrik.

Két ember van, aki nem hagyta magára: Lori, a barátnője, aki elvakult szerelmében képtelen felfogni a kegyetlen valóságot és Dr. Decker, a pszichoanalitikusa, kinek hetente kitérja a szívét lelki nyugalmának visszanyerése érdekében. Hipnotikus kezelés alatt, mely részét képezi Dr. Decker terápiájának, Boone háborodott agyából egyre megdöbbentőbb történetek kerülnek napvilágra, melyek még a tapasztalt doktort is megrémítik.

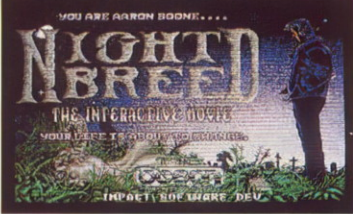
Az idő múlásával azonban változás áll be a páciens állapotában, a rémálmok megszűnnek és az emlékezetkihagyások is ritkábbak lesznek. Az öröm azonban nem tarthat sokáig. Az utolsó kezelésen Dr. Decker vitathatatlan bizonyítékokat tár Boone elé, melyek értelmében Boone egy közveszélyes tömeggyilkos. Decker állítása szerint hipnózis közben pontos leírást adott több brutális gyilkosságról melyek a közelmúltban valóban megtörténtek. Semmi kétség, Boone a tettes! Dr. Decker 24 órát ad páciensének arra, hogy feladja magát a legközelebbi rendőrsőn, mert utána ő maga fogja értesíteni a rend őreit. Aaron Boone, bár képtelen az ellenkezőjét bizonyítani, nem tud belenyugodni a szörnyű vádakra és teljesen más tervekkel hagyja el a rendelőt.

Clive Barker neve valószínűleg ismerősen cseng a Sci-Fi-t kedvelők előtt, hiszen nyáron magyar nyelven is piacra került nagysikerű regény a „Korbács”, sok rajongót szerzett az írónak. Most egy másik, horror elemekben bővelkedő műve, a „Cabal” alapján készült film számítógépes változatát ismerhetjük meg. Clive Barker, Midian-ról, természetfeletti és csodálatos szörnyek föld alatti királyságáról szóló története a már jól ismert Cinemaware által kidolgozott „interactive” stílusban került feldolgozásra, mely hűen követi a film fordulatait, több különböző al-játék formájában. Érdemes megemlíteni, hogy létezik egy „arcade adventure” átdolgozás is, mely csak a film utolsó jelentős eseményét, Midian pusztulásának megakadályozását dolgozza fel. A cél azonban mind a két esetben megegyező: Aaron Boone szerepében meg kell védelmeznünk a Nightbreedet az agresszív és vérszomjas emberek támadásaitól.

Boone kommunizál egy járművet és a gyógyulás reményében elindul a legközelebbi klinika irányába. Az úthálózat összetettsége, a fontosabb elágazásoknál véletlenszerűen felállított úttorlaszok azonban csak nehezítik a helyzetet. Az úttorlaszokat ki lehet kerülni az üzemenyag rovására, de elkeseredett barátunk szívesebben tapos a gázpedálba és vigyorgva száguld el az út melletti árokba dühödten káromkodó rendőrök mellett. A kórházban a történet azonban hátborzongató fordulatot vesz...

Megismerkedik egy Narcisse névre hallgató pácienssel, aki egy hihetetlen történetet mond el neki egy Midian nevezetű helyről, hol egy természetfeletti faj él, elszigetelődve az emberi gonoszságtól, ahol megbocsátják a bűnöket és ahol a lélek megtisztul. Menekülve az igazságtalan világ elől, az éjszaka leple alatt Boone sikeres búcsút vesz a klinikától, kölcsönvesz egy újabb járművet és elindul, hogy felkutassa a föld alatti Necropolist.

Boone éjszakai száguldását a fokozott rendőri ellenőrzés nehezíti. Az úttorlaszon való áttörés itt már megfontolandó, hiszen egy eltévedt go-



lyó, mely kilyukasztja a benzintankot, vagy egy defekt elegendő ahhoz, hogy Midian helyett hátralévő napjait egy gumival kipárnázott lakosztályban töltsé. Üzemanyagproblémánkat orvosolhatjuk, ha sikerül találnunk egy út melletti töltőállomást. Ezek azonban ritkán lehetők fel, a tankolás pedig drága időbe telik.

Megérkezvén a Necropolisba, Boone legyőzi felülkerekedő félelmét és kinyitja a viharvert, öntöttvas kaput... Boone ekkor kerül szemtől szembe Midian lakóival, a Nightbreeddel, a retentő Peloquin személyében, aki látván barátunk másmiilyen voltát, élelemnek tekinti. Az „amit megeszem, az már biztosan az enyém” elvet követve, Boone nyakából kiharap egy falatot. Boone egyetlen esélye a túlélésre, a temető azonnali elhagyása. Összehangolt joystick-rángatással sikerül elmenekülnie a fanatikusan üldöző lény elől. Amint elhagyja Boone a temetőt, újra találkozhat Dr. Decker és egy kisebb rendőr-különítménnyel, akik pillanatok alatt megismertetik a fegyvereik-

be töltött lőszer közelebbi hatásai-val.

A következő állomás a hullaház... De nem sokáig, hiszen Peloquin harapásától újraéled Boone és kereket old, mielőtt a rendőrök felfognák a helyzetet. Dr. Decker azonban nem lehet ilyen könnyen félrevezetni. Mindenképpen meg akarja akadályozni Boonet a Nightbreeddel való találkozásában, így utána küldi gyilkos hasonmását, Maszkot, aki jelentős késkollekciójával együtt érkezik a helyszínre. Zsákfejű barátunk profin bánik kedves kis szerszámaival, így nagy figyelemre és kitűnő reflexekre van szükség a túlélésre. Végül is miután a Maszk megunja a szórakozást és eltűnik, Boone előtt nyitva áll az út Midian mélységeibe.

Midian föld alatti birodalmát ala-

gutak, járatok és barlangok összessége alkotja, mely a föld alatt három szinten terül el. Itt hasonlóságot vehetünk észre több D&D játékkal, (Dungeon Master), mivel a több mint 100 helyszínből álló labirintust saját szemszögünkből láthatjuk. A téjékozódás és a különféle feladatok végrehajtásához nélkülözhetetlen a térkép készítés.

Boone nem sejtí, hogy tevékenysége folytán a rendőrség, Dr. Decker és egy neo-náci csoport „A Szabadosok Fiai” is tudomást szereznek Midian létezéséről, így sikerül veszélybe sodorni az egész fajt. A járatokban randalírozó rendőrök és neo-nácik egyetlen célja az egész civilizáció, a Nightbreed és Boone minél előbbi elpusztítása. Boone addig tehetetlen, míg nem változik teljes

Nightbreedde, ezért el kell jutnia Baphomet istenhez, aki megkereszteli és csak utána foghat hozzá Midian megvédéséhez. Az Isten barlangjában azonban Boonnak sok emberrel kell megküzdenie, mely látványos „beat them-up” formában történik.

Összegezve: a program D&D és verekedős játékok érdekes keveréke. Első pillantásra nem tűnik különlegesnek, de mihamarabb eljutunk Midianba a játék jóval látványosabb és élvezhetőbb lesz. A grafika nem kimagasló, de a hangeffektek kellemes, kissé félelmetes hangulatot keltenek. Az akciórészek élvezhetőbbé teszik az amúgy kevésbé érdekes térképezést. A program legfőbb hibáját abban látom, hogy a történetet csak egyféleképpen lehet végigjátszani, nincsenek benne igazi „interactive movie”-ra jellemző alternatív lehetőségek a végcél elérésére. A játék erősen filmcentrikus, túlzottan a film vonalát követi, így az első előadások még érdekesekek, de kérdéses, hogy ki hányszor szeret végignézni egy ilyen alkotást.

Sorell

GRAFIKA:	7
ZENE/HANG:	6
JÁTSZHATÓSÁG:	7
HANGULAT:	7
ÖSSZTHATÁS:	6



A Lotus Esprit után egy valódi szimulátor

CELICA GT RALLY

GREMLIN

A Szörnyecskékről elnevezett szoftverház legújabb dobása a Toyota rally világbajnok autójának, a Celica GT-nek szimulálása az Amiga segítségével.

A játékról mindjárt az elején el kell mondani, hogy az eddigi autószimulátorok közül messze kiemelkedik a grafika terén. A vektorgrafika kombinálása a sprite-okkal kiválóan sikerült, az animáció kellően gyors és hatásos. A színek megfelelő arányban vannak jelen, nem zavaróak és kellően érzékeltetik a térhatást.

A töltés után a tűzgomb megnyomásával hívhatjuk elő az opciókat. Választhatunk, hogy joystick-kel, vagy mouse-zal akarunk-e játszani. Megválasztható a sebváltó (Gearbox) – kézi, vagy automata legyen; a kormány visszatérése középhelyzetbe (Steering return) – automatikusan, vagy irányítással történjen. Beállítható az érzékenység (Sensitivity), vagyis, hogy egy joy mozdulatra mennyi elmozdulást szimuláljon a program – ez lehet alacsony (Low), közepes (Medium), vagy magas (High). Célszerű ezt Medium állásban hagyni, ugyanis így irányítható legkönnyebben a Toyota. Található itt még egy inkább érdekes, mint hasznos pont – megfordított kormányzás (Reverse return). Hatására

felcserélődik a jobb és a bal irány, azaz mindig az ellenkező irányba fog mozdulni az autó, ahhoz képest, mint amerre mi irányítjuk.

Ha mindezeket beállítottuk saját ízlésünknek megfelelően, nyomjuk meg ismét a tűzgombot. Megjelenik a főmenü, amely a következőket tartalmazza:

A Toyota rally VB indítása

Egy pálya gyakorlása

Ajánlatos kezdetben néhányszor a második pontot választani, legalábbis amíg járművünk kezelését tökéletesen meg nem tanuljuk. Mikor úgy érezzük, hogy már nemcsak az angliai, hanem a mexikói és a finnországi gyakorlópálya sem tud újat mutatni, akkor induljunk el a rally világbajnokságon.

A program kiírja a versenyzők névsorát (Current driver lineup). Au ESC billentyű lenyomása után beírható saját nevünk, ha többen játszunk (maximum 4 játékos), a nevek.

Elérkeztünk végre az utolsó menühöz. Itt az F1 használatával tulajdonképpen saját mitfaherünk szerepét játszhatjuk el. Ez az egyik legfontosabb lehetőség, mert a negyedik szakasztól kezdve a jó időeredmények eléréséhez nagy szükségünk lesz erre a segítségre. Amit látunk – egy erősen leegyszerűsített pálya-

vázlat – természetesen nem veszi figyelembe a domborzati viszonyokat, ez eléggé megtévesztő lesz a későbbiek során. Egy enyhe kanyar közvetlenül bukkanó után erőteljes romlásokat idézhet elő a kocsi állagában.

A menüpontban használható üzenetek:

- 1 EASY LEFT
enyhe bal (kanyar)
- 2 LEFT
bal
- 3 HARD LEFT
kemény bal
- 4 EASY RIGHT
enyhe jobb
- 5 RIGHT
jobb
- 6 HARD RIGHT
kemény jobb
- 0 CLEAR MESSAGE
az üzenet törlése
- THEN
majd (használatára akkor van szükség, ha közvetlen egymás után következik két kanyar)

A kurzorbillentyűkkel lépegethetünk előre-hátra a pálya vázlatán, tesszés szerint elhelyezve az üzeneteket.

Miután megelégtünk az ezzel a ponttal való küzdelmet, az ESC-kel lépünk ki. A fire megnyomásával most már a verseny indul, mégpedig az angliai pályákon. Ahhoz, hogy jó helyezést érjünk el az angol rally-n, a tíz szakaszt egyaránt jó idővel kell teljesíteni. Tehetségesebb játékosokkal az is előfordulhat, hogy

már elsőre 10 percen belül teljesítenek egy-egy részt.

Az értékelés előtt még néhány apróság:

- az eső és a hó ellen az ablaktörő (F1) bekapcsolásával védekezhetünk (sajnos ugyanez Mexikóban az örvénylő homok ellen mit sem használ)
- a gyengébb játékosok öröme szolgálhat egy kellemes funkció: a C lenyomására a program az adott szakaszt teljesítettnek tekinti. Így akár 1 másodperc alatti időket is el lehet érni.
- bosszantó: ha kisodródás után éppen egy fa vagy ház előtt állunk meg, akkor helyesebb azonnal nekimenni, mert hátrátolni nem lehet (nincs hátrameneti sebesség!)

A grafika értékelése már az ismertető elején megtörtént. A játék értékét csökkentti, hogy az effektek-ről már korántsem tudok ódákat zengen. Az autó motorhangja egyszerűen idétlen. A menü közben hallható zene sem az, amitől egy számítógépes vére kellően felforrósodik. Mindezek ellenére nálam a Celica GT Rally a tél legjobb öt játéka között van jegyezve. Te sem fogsz benne csalódn, ha megszerzed!

API

GRAFIKA:	9
ZENE/HANG:	6
JÁTSZHATÓSÁG:	9
HANGULAT:	9
ÖSSZHATÁS:	9



**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

Bemutatkozik Önöknek az



ANUBIS

a bécsi R&Я cég magyarországi társa.

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

Amiga tartozékok árúkinálatunkból

Raktárról kapható

- 512K-s bővítő órával, kapcsolóval 7580 Ft
- Profex 3.5" külső drive 13 100 Ft
- Philips stereo RGB monitor (CM8833/II) 44 652 Ft
- Lemzartó doboz 120 db (5.25", 3.5") 1599 Ft
- 50 db 3.5" 1058 Ft
- Mousepad 828 Ft
- Mouse tartó 331 Ft
- monitorszűrő 12" színes 1714 Ft
- 14" színes 1944 Ft
- Amiga 500 53 900 Ft
- AT kártya (Vortex) 42 380 Ft
- 1.8 MB-os bővítő 22 655 Ft
- Genlock 32 545 Ft
- 4.0 view 24 750 Ft
- 5.25" DSDD lemez 1 doboz 375 Ft

- 3.5" DSDD lemez 1 doboz 750 Ft
- 3M 5.25" DSDD lemez 1 doboz 1162 Ft
- 3M 5.25" DSHD lemez 1 doboz 2018 Ft
- 3M 3.5" DSDD lemez 1 doboz 2168 Ft
- 3M 3.5" DSHD lemez 1 doboz 4612 Ft

**Megrendelhető rövid szállítási időre
(max. 10 nap)**

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

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



100 Ft

**Az itt található vásárlási kupon, 1500 Ft vásárlás
esetén lehet felhasználni.
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!**



KALANDOK ÉS SÁRKÁNYOK

(ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS)

Kedves Olvasó! Ebben a remélhetőleg állandósuló rovatban nem számítógépes játékokról lesz szó, hanem egy másfajta játékról. Bizonyára sokan ismerik (és kedvelik) a sci-fi egyre terjedő ágát, a fantasy műfajt. Közülük is jónéhányan vannak, akik hallottak az Advanced Dungeons & Dragons (a nálunk elterjedt fordítás szerint Kalandok és Sárkányok, a továbbiakban csak AD&D) nevű fantasy játékról. Mivel a játszani szerető emberek hobbija ez, és közülük kerülnek ki a lelkes komputertársaságok is, bizonyára sokan akadnak a lap olvasói között, akik szívesen kipróbálnák. Most már talán érthetőbb mit is keres ez a rovat itt.

A homo ludens még nem talált ki megunthatatlanabb és jobb játékot a számítógépnél. Sajnos, a számítógéppel az ember többnyire egyedül játszik. Az AD&D egy gigantikus kalandjáték, ahol azonban többen játszanak együtt, ami a társaságon kívül még egy nagy előnyt jelent: barátaink döntése sokkal kiszámíthatatlanabb, mint a gépé. A fantáziánk pedig nem szab határt a rendelkezésre álló memóriának. Én játszom ezt is, azt is. Céлом az, hogy megismerhessem az AD&D-azokkal, akik nem ismerik – esetleg játékra is rávegyem őket –, és segítsek azoknak, akik már játszanak, de tanácsra van szükségük. Előre is elnézést kérek azoktól, akik nem ismerik a játékot, hogy nem térek rá azonnal a szabályok ismertetésére, de előbb még egy kis kitérőt kell tennem.

Vajon miért írok itt ilyesmire, amikor a leegyszerűsőbb az lenne, ha a TSR Inc. (az AD&D játék jogainak tulajdonosa) könyveit megjelenéne Magyarországon, és akit érdekel a játék, az megvenné. Sajnos azonban a könyveket eredeti minőségben kellene kiadni, ami nem érné meg, mert nem elég nagy a hazai rajongó-lábor. Néhány fanatikus megvásárolta az angol vagy német nyelvű eredeti szabálykönyvet, ennek köszönhető, hogy vannak már AD&D klubok Magyarországon is. Sajnos, ha valaki elmegy egy ilyen klubba játszani, gyakorlatilag 0% a valószínűsége, hogy sikerélménye lesz. Ugyanis a képzett játékvezetők (nagyon kevés van belőlük) csapatába szinte lehetetlen bejutni, a botcsinálta mesélők (ők vannak többen) szabály- és játé-

kismerete egyenlő a nullával. Talán az első alkalommal még náluk is élmény játszani – ez a játék vonzerejéből fakad – de utána a legtöbb embernek elmegy a kedve. Az Atlantisz magazin hasábjain Novák Csanád (a hazai AD&D egyik „szülőatyja”) egy nagyon jó sorozatot indított a játékról, de nem tudom, hogy jelenleg tart-e még. Egy „gyereke” a D&D-nek a Livingston-féle Fighting Fantasy könyvek, amely sorozat tagjait most is sorban jelenetik meg. En is írtam egy ilyen könyvet barátommal, Mazán Zsolttal (Mac), kb. egy éve. A sárkány háborúja” címmel. A harc talán szívesebben érdekesebbre sikerült, mint a Livingstone könyvekben, egy kicsit közelebb áll a D&D-hez. Sokak szerint jobb felolvasást, több fantáziát kíván, mint az FP-ek (elnézést, de ha a könyvről eddig még nem jelent meg kritika, akkor már kénytelen vagyok róla én írni). Hamarosan megjelenik a következő ilyen stílusú könyvünk, a „Kard és Mágia” címet viselő, ahol egy démon lord várába kell bejutnunk. Bővebben erről majd később.

Lehetőséget kaptam arra, hogy a szerepjátékokról írjak ebben az újságban. Ha csak nagyjából, ismertető-szinten szólnék róluk, akkor hasonlónak válnék ahhoz, aki betölti számítógépebe a közönség előtt a vadonatúj, csúcs játékot, villog vele a szájtáti halandóknak, aztán pedig nem adja oda senkinek. Én nem szeretném, hogy akinek esetleg a sorozat alapján megtetszik az AD&D, az továbbra se tudjon játszani. Példájtékon írok le, és körvonalazom a szabályokat (csak annyira, hogy a TSR jogait ne sértse; de reklámot csináljon nekik), hogy egy leegyszerűsített változatot mindenki kipróbálhasson baráti körben. Ha ez sikerül, már hátrabban lehet próbálkozni egy klubban, vagy meg lehet kísérelni az eredeti könyvek beszerzését (ha nálunk időközben nem jelennek meg). Most pedig jöjjön egy rövid ismertetés magáról a játékról, bevezetésként. Akiknek van már fogalmuk az AD&D-ről, azok nyugodtan ugorják át ezt a részt.

Az AD&D, és minden hozzá hasonló ún. szerepjáték (Role-Playing Game, RPG) alapja a következő: adott egy környezet, legyen az akár a vadnyugat, a középkor, a csillaghá-

borús jövő vagy a sivár jelen. A játékosok e környezetet jellegzetes karaktereit alakítják, mint egy film szereplője. Pl. a James Bond szerepjátékban az angol titkosszolgálat ügynökeiként, míg egy fantasy RPG-ben harcosokként, varázslókként léphetünk a színre. A játékosok által alakított karakter aprólékosan kidolgozott, magasságától, szemszínétől kezdve erején, ügyességén keresztül jellemvonásáig, gyengéig rengeteg dolgot megtudhatunk a minden szereplőről elkészített ún. karakterlapról. A kezdeti tulajdonságokat vagy kockákkal határozzák meg, vagy a játékos dönti el, vagy bizonyos pontmennyiség elosztásával kapjuk meg. Van egy játékos, akinek nincs karaktere, ő a játékvezető. Az ő feladata különböző kalandok, történetek kitalálása, amelyeknek a játékosok karakterei szereplői lesznek. Teljes forgatókönyvet kell készítenie, mintegy filmrendezőnek, azzal a különbséggel, hogy fel kell készítenie arra, hogy a történet egy ponttól többféleképpen is folytatható, a játékosoktól függően. Maga a játék következőképpen zajlik: a játékosok kidolgozzák karaktereiket. A játékvezető ismereti, hogy milyen szituációban kezdődik a történet. Pl. egy James Bond történetben a játékosokat hívja meg a titkosszolgálat vezetője, hogy ismeresse a feladatot, míg egy AD&D játékban a kalandozni vágyó csapat pl. egy kocsmában összeismerkedik, majd egy hír vagy egy megbízás alapján indul el egy küldetésre. Akár így, akár úgy, a játékosoknak mindig van egy célja, amit el kell érniük a siker érdekében (ez olyan, mint a számítógépes játékokban a megnyerés). Persze a feladat végrehajtása közben szörnyekkel kell megküzdeni, logikai feladványokat megoldani és még számos más akadályt leküzdeni, mindez csak a játékvezető fantáziáján múlik. Az egésznél érdekesebb, hogy a játékosok NEM EGYMÁS ELLEN hanem egymással játszanak. Nem kell minden egyes kalandhoz új karaktert készíteniük, csak az első alkalommal, illetve ha esetleg elhaláloznak (egy jó csapatnál ez nagyon ritka), így mindig ugyanazt a jellemet alakíthatják. A sikeresen végrehajtott feladatokért a játékosok pontokat kapnak, ami lehetőséget ad arra, hogy figuránk erősödjön, képes legyen nehezebb küldetések teljesítésére. Ez teszi a játékot megunthatatlanná, hiszen mindig új ellenfelekkel, helyeken és időben kell megküzdenünk. A szerepjátéknak a hagyományos és számítógépes ellentétben tehát nincs valódi vége.

Különleges feladata van a játék-

vezetőnek. Ő alakítja ki a történetet, rajta múlik, hogy a feladatok érdekesek vagy unalmasak, túl nehezek, túl könnyűek vagy épp megfelelő kihívást jelentenek. A szerepe tulajdonképpen egy istenéhez hasonlít, akinek döntéseitől halandók élete vagy halála függ. Persze, ha a játékvezető (mesélő, Game Master, GM, AD&D-ben Dungeon Master, DM) nem használja következetesen a szabálykönyveket, nem logikusan, „reálsan” dönt, hogy egy adott szituációban mi történik, hamarosan azon veszi észre magát, hogy senki sem akar nála játszani. Ilyenkor a játékosok általában azt hiszik, hogy maga a játék az, nem is olyan jó, és ezért abbahagyják. Valójában tehát a mesélő feladata igen felelősségteljes. Aki maga is sokat játszott már, és jól ismeri a szabályokat, csak az vállalkozzon erre a szerepre. Persze, ha egy kezdő csapatnak nincs hol játszania, maguk közül választanak egy mesélőt, akinek természetesen nem lesz játéktapasztalata. Ha azonban végigrágja magát a szabálykönyveken, és van tehetsége, idővel ugyanúgy lehet belőle is jó játékvezető. A GM-et a játékosoknak is segíteni kell. Ha folyton vitatkoznak vele, ez nemcsak a játék hangulatát, hanem magát a játékot is veszélyezteti. Persze, a GM is tévedhet, ha ez nyilvánvaló, neki is segítünk, ha felhívjuk rá a figyelmét. Sokan úgy gondolhatják, a játékvezető hátrányos helyzetben van, mert nincs fejlődő karaktere. Ezt egyrészt pótolja az az érzés, hogy ő általában mindent tud előre, míg a játékosok folyton a bizonytalantól rettegnek. Ezenkívül ő is játszhat egy másik csapatban, ahol nem ő mesél.

A szerepjátékokban, mint szinte minden játékban, szerepe van persze a szerencsének is. Ezt dobókockákkal szimulálják. Az AD&D-ben nemcsak hagyományos hatoldalú dobókockát, hanem 4, 8, 10, 12 és 20 oldalú „kockát” is használnak a különböző véletlenszerű helyzetek szimulálására. Sajnos, ezeket Magyarországon még elég nehéz beszerezni, de a szomszédos Ausztriában ezt a hiányt pótolhatjuk. Bécsben, a Mariahilfer Strasse 75 táján van egy hobbibolt, ahol nemcsak kockákat, hanem könyveket is lehet kapni. Persze nem mindenki utazhat ki Bécsbe, hogy kockákat vegyen egy játékhoz. A következő számban részletesen leírom, hogyan lehet ezeket házilag előállítani.

Most pedig szeretnék az AD&D-re egy kicsit részletesebben kitérni. A játékos itt választhat, hogy harcost, varázslót, papot vagy tolvajt akar alakítani, vagy valamilyen keve-

rék alosztályt. Kezdeti tulajdonságait (erő, intelligencia, bölcsesség, ügyesség, egészség, vonzerő) kockadobással határozhatja meg. A varázslónak magas intelligenciára, a harcosnak magas erőre van szüksége. Minden kasztnak vannak speciális tulajdonságai, a varázslónak saját varázslatai, a tolvajnak lopakodáshoz-rejtőzködéshez szükséges képességei.

Az AD&D játék egyik legérdekesebb része a harc. Több száz előre kidolgozott szörnyeteg, varázslat és varázseszköz biztosít arról, hogy ne legyen két hasonló lefolyású összecsapás a csapat és a gonosz hívei között. A harc kötött szabályok szerint zajlik. A fegyveres harcban (kard, íj, stb.) minden karakternek meg van adva, hogy mekkora esélye van, hogy eltalálja ellenfelét (ez függ a fegyvertől, az erőtlől és a figura tapasztalatától), és mennyire védett (ez a páncélzattól, védő varázseszközöktől, fürgeségétől függ). Ebből a kettőből és egy kockadobásból kiderül, hogy sikerült-e egy támadás. Minden karakternek és az ellenfeleknek is életero-pontjai (hit pontjai) vannak, amelyeket egy sikeres támadás csökkent. Pl. Greengore, a nagy harcos esélye arra, hogy bárkit eltaláljon kardjával, 12 (ez a szám minél kisebb, annál jobb). Az ork védekezése (AC-ja), akit Greengore megtámad, 6 (minél kisebb, annál jobb, lehet negatív is). $12 - 6 = 6$, ez azt jelenti, hogy a harcosnak legalább 6-ot kell dobnia a húszoldalú kockával, ha el akarja találni. Greengore sebzése $d8 + 2$, ami azt jelenti, hogyha az ütése talál, dob a nyolcoldalú kockával, hozzáad kettőt, és az ork ennyi hit pontot veszít. Mivel egy orknak 4-5 hit pontja van, könnyen lehet, hogy a harcos egyetlen csapással megöli. A varázslatok ellen a karaktereknek ún. mentődobása van: ha megdobják ezt az értéket, vagy nála nagyobbat dobna a húszoldalú kockával, akkor a varázslat csak részben vagy egyáltalán nem hatott rá, ha viszont aládob, akkor kellemetlen meglepetés érheti.

A varázslatokat persze nemcsak a harcban lehet használni. Egy ügyes varázsló karakter szinte bármilyen szituációban megtalálja a megoldást egy-két ügyes varázslattal. Minden varázslatnak szinte tudományos aprólékosságú leírása van, ami megkönnyíti használatukat, és szinte végtelen lehetőségeket biztosít. Minde mellett, a játékosoknak lehetősége van saját varázslatok feltalálására.

Fontos motívum az AD&D-ben még a szerepjáték. Ez azt jelenti, hogy milyen jól alakítjuk a karakter-

ap által alkotott karakterünket, mennyire éljük bele magunkat a szerepbe. Karakterünk szájával, az ő stílusában kell beszélnünk, jellemvonásokat is beleadva. Ez az, amit egy számítógépes játékban (még) nem lehet megvalósítani. Egy törvényt tisztelő, szíve mélyéig jó lovagot egészen másképp kell alakítani, mint egy egoista, csak a hatalmat hajszoló sötétlelkű mágust. Ennek nemcsak a játékvezető által alakított képzelet szereplőkkel (NON-PLAYER CHARACTER, NPC) való találkozással, hanem a másik játékoskal (PLAYER-CHARACTER, PC) való viszony kialakításakor is nagy szerepe van. Szövegszerű és ellenségeskedések születhetnek az életben jóbarátok közt.

Most egy példajátékot fogok leírni. Azt hiszem nemcsak egy játékot vagy egy matematikai képletet, hanem szinte mindent legegyszerűbben példából lehet megérteni. A játékot négyen játsszák. Zsolt Daronell, egy erős, de kissé buta harcost alakít. Tünde egy istenét hüen követő, szívében-lelkében jó papot játszik, akinek neve Helga, míg Péter a csapat vezna testü, de éles eszű varázslója, Blackmort. Mindhárman emberek (egy AD&D játékos dönthet úgy, hogy valamilyen humanoid faj tagja, ennek vannak előnyei és hátrányai is). A játékot Miklós vezeti. A leírásban a játékosok nevének kezdőbetűjével jelölöm, hogy éppen ki beszél. Mint majd látható, egy szerepjáték nincs teletűzdelve hosszadalmas leírásokkal, mert erre sokkal nehezebb is felkészülni, ezenkívül untatja a játékosokat, kevesebb szerephez jutnának. Valamennyi leírásra persze szükség van, mert ez ad ízt a játéknak. A magyarázatok és megjegyzések []-ben nem hangzanak el, csak azért írtam le, hogy érthetőbb legyen, mi történik.

A játékosok egy asztal körül ülnek, mindenki előtt a karakterlapja, ceruza, papír és kockák. A mesélő előtt térképek, könyvek vannak, amelyekre a játék során szüksége lesz. Van nála egy füzet is, amiben a játék menete, a szereplők (NPC-k, szörnyek) tulajdonságai vannak leírva. A játék lefolyása elképzelt, nem volt így lejátszva, de minden játék ilyen stílusban zajlik.

A maroknyi, de elszánt csapat már több kalandban részt vett, rendelkeznek néhány varázstárggyal és persze némi tapasztalattal. A legutolsó kaland végén Alanor városában, az Arany Vámpír fogadóban pihenték ki fáradalmaikat, amikor...

M: A fogadóban üldögéltek, este 8 óra felé járhat. Sört kortyolgatva a legutóbbi kalandotokról beszélget-

tek. A helyiség tele van, minden asztalnál ülnek, a legkülönbébb nációnak képviseletében. Mellettek egy csapat törp biztatja két nagyszakállú társát, hogy egymást az asztal alá igyák. A másik asztalnál a városi őrség két tagja váltja keresetét folyékony kenyérre. Egy sarokban kockáznak, míg odébb néhány elf komoly megbeszélgetést folytat. Nyílik egy ajtó, és egy fekete köpenyes alak lép be, mélyen az arcába húzott kalappal. Rövid tétovázás után az asztalotokhoz sétál. [Kicsit mélyebb hangon, mintha a kapalos beszélne:] üdv, vándorok! Helyet foglalhatok az asztalotoknál?

T: [mesélőhöz] Mit látunk nála? Van fegyvere, páncéja?

M: Csak egy rövid kardot látsz az oldalán, páncélt, úgy tűnik, nem visel. Felkelti a figyelmedet még egy kristálykövel ékesített aranygyűrű, amit a jobb keze gyűrűsujján hord.

T: [kérdően néz a többiekre, mire azok beleegyezően bólintanak] Persze, ülj csak le, van hely az asztalunknál. [M-nek:] Bemutakozom neki.

ZS és P: Mi is!

M: A vándor azt mondja, hogy az ő neve Karf Trellan, független zsoldos és nyomkereső. Hallott róla, hogy milyen hőstetteket hajtottatok végre, ezért döntött úgy, hogy hozzátok fordul. További elbeszélésekből kiderül, hogy társával, egy barbár harcossal találtak egy térképet, amely egy mesés gazdagságot ígérő kincs pontos helyét jelölte meg. Az adott helyen egy föld alatti barlangrendszer bejáratát találták. Harcedzett kalandozók lévén, bemelegkedtek, noha tudták, hogy az ilyen kincseket vérszomjas szörnyetegek és halálos csapdák őrzik. A szerencse hamar elpártolt tőlük: a barbárt egy lecsapódó ajtóval védett szoba ejtette foglyul, és amikor ő megpróbálta kiszabadítani társát, őt pokoli fenevadak, koboldok támadták meg. Menekülnie kellett, de elhatározta, hogy visszatér néhány megbízható emberrel, kiszabadítja társát, és a veszélyek ellenére megszerzi a kincset. Ha vállaljátok, hogy segítetek, akkor megosztom veletek egyenlő arányban a kincsen. Mit válaszoltok neki?

ZS: Koboldok? Könnyedén felaprítok akár százat is, ha ezek a legerősebb szörnyek, akik a kincset védik, tőlem most rögtön indulhatunk.

T: Azt hiszem, mindenképpen meg kell mentenünk a pórul járt barbárt.

P: De mi biztosítja, Karf Trellan, hogy igazat szólsz, és nem akarsz minket csapdába csalni?

M: A vándor sötét pillantást vet rád –

T: [I-hez] Ne légy már folyton mindenkiel olyan bizalmatlan! Hiszen ő csak egyedül van, hogyan gondolhatná, hogy átverjen minket!

P: Azért egy Detect Evil-t elsütetnél rá! [ez a pap egy varázslata, a gonoszokat lehet vele észlelni. Ha Karf valóban rosszat is akar, az még nem jelenti azt, hogy egy eredendő gonosz, sötétlelkű teremtmény, márpedig a varázslatnak csak ekkor lenne hatása, így Péter ötlete nem a legjobb. Persze ebbe a mesélő nem szól bele]

Ezután kisebb vita alakul ki, amelyet itt nem részletezek, és amelynek eredményeképpen a csapat elvállalja, hogy a vándorral tart. Ez egy tipikus játékkézdés, „feladatkiosztás”. Ha a játékosok kategórikusan kijelentenek, hogy nem akarnak menni, akkor persze elmaradna az aznapi játék. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem rajtuk múlik, hogy milyen feltételekkel, körülmények között vágnak bele egy küldetésbe. A játékosok végül úgy döntenek, hogy másnap reggel indulnak útnak.

M: Éjszaka csináltok valami különlegeset, vagy egyszerűen csak aludtok a szobátokban?

P: Helga, reggel kapd le a fickót egy Detect Evil-lel!

T: Rendben van, de csak azért, hogy a te átkozott gyanakvó lelket megnyugtassam. És persze nem árt az elővigyázatosság!

M: Rendben van, az éjszaka eseménytelenül telik el.

P: Reggel a varázskönyvből varázslatokat tanulok.

M: Oké, jelöld meg a varázslatlapodon, hogy melyiket.

T: Én pedig áldozatot mutatok be istenemnek, Heimdalnak, hogy utunkon sikerrel járjunk, azután pedig varázslatokért imádkozok hozzá, többek között Detect Evil-ért [Tünde is bejelöli varázslat-lapján, hogy mely varázslatokat választotta aznapra]. Mielőtt lemennék a fogadóba, hogy a többiekkel találkozzak, elmondok a Gonoszészlelést.

ZS: Én még elindulás előtt elugrom a vegyeskereskedésbe, és veszek négy fáklyát, egy zsákot, amiben majd a kincset hozzuk – nem, inkább két zsákot –, egy tekercs kötelet, két üveg olajat, meg persze enivalót [az enivaló nem túl lényeges az AD&D-ben, számolgotása feleslegesen megbonyolítaná a játékot, ezenkívül egy nagyon egyszerű pap varázslat képes enivalót előállítani]. Azt hiszem, minden más szükséges holmi megvan.

M: Ok, kaptál mindent, összesen három aranyadba került. [ZS a ka-

rakterlapján jegyzi a kiadást. Mindenki nyilvántartja lapján a pénzét, birtokában levő tárgyakat.] összegyűltö lent, a lépcsőnél, felszereléssel együtt. Helga ránéz a vándorra, de nem érez belőle gonoszat [„ugye megmondtam” – pillantás Tünde részéről Péter felé]. Az istállófiú elővezeti a lovaitokat – Terfnek egy nagyon szép, éjfékete csődőre van –, felmálházzátok őket, és a vándor vezetésével kilovagoltok a városból. Kelet felé tart vezetőtök, a Firdombság felé. [A mesélő dob a tízoldalú kockával. Ha egyet dob, a csapat találkozik valakivel. Ez lehet kereskedőkaraván, szörnyek csapata, vagy bármi – ez is véletlenszerű – bár egy szörnycsapatnak igen kicsi a valószínűsége. A dobás értéke 3, tehát nem jött semmi.] Az elsőt nap eseménytelenül telik el. Elhagyjátok a művelt területeket, a város körüli falvak is mögöttetek maradnak. Kisebbligetek tűnnek fel, a vidék kezd síkságból átmenni dombságba.

ZS: Mikor beesteledik, keresünk egy ligetet, ahol éjszakára nyugodtan letáborozhatunk.

M: Rendben van, találtak egy kisebb facsoportot, ahol tábor lehet verni. Tüzet gyújtotok?

ZS és T: Nem!

P: Miért ne? Hogy megfagyjunk az éjjel? Erre még nem járnak szörnyek, közel vagyunk a városhoz!

ZS: [I-hez, gúnyosan] Mindent a varázsló úr kényelméért! Akkor gyújtunk tüzet, és felváltva örködünk, egyesével, mivel kevesen vagyunk.

M: Tehát a vándor is örködik egy váltásban.

P: [T-re néz] Nem ... azazhogy igen, mivel nincs más választásunk, meg kell bízunk benne. Elvégre egyikünk sem örködhet fél éjszakán át.

M: Jól van, tehát felváltva örködtek. Meglátjuk, erre tévedt e valamilyen éhes szörny az éjszaka folyamán [helytelenítő morgás a játékosok részéről. A mesélő dob a nyolc oldalú kockával, 7, nem jön semmi. Azért egy kis feszültséget lehet csinálni!] Pont Daronell van őrségben, úgy éjfél körül járhat az idő, amikor meghallasz valamit. Talán csak egy bokor zörrent?

ZS: [izgatottan] Nagyon fülelek!

M: Erősödik a zaj. Mintha valaki felétek közeledne, északi irányból, de nem vagy biztos benne!

ZS: Felrugdosom az egész bandát!

P és T: [zsörtölődve] Mi a fene van, miért ébresztettél fel?

M: Karf is hasonlóképpen érdeklődik.

ZS: Psszt! Megtámadtak minket!

Hamarosan kiderül, hogy egy ártatlan vaddisznó miatt ébresztette fel Daronell az egész csapatot, ami miatt mindenki (érthetően) neheztel rá. A csapat még egy napig folytatja útját, az utazás az eddig leírtakhoz hasonlóan zajlik. A csapat szerencsés, útközben semmilyen nehézség nem adódik. Persze adódhatna, ha a kocka vagy a mesélő úgy dönt, de úgy tűnik, a mesélő most a hangsúlyt a kincsesbarlang részleteinek kidolgozására helyezte, és nem talál ki epizódokat, amelyek az utazás közben történnek (bár megtehetné volna). A második nap estéjén megérkeznek a barlang bejáratához, amely igen jól el van rejtve bokrok és sziklák mögé, egy domb oldalába, Karf nélkül nem is találta volna meg. A csapat úgy dönt, hogy reggel kísérik meg a behatolást.

M: Reggel van. Karf megjegyzi, hogy reméli, szegény barátja még nem halt szomjan.

ZS: Oké, fáklyát gyújtok, aztán irány a barlang!

M: A bejárat szűk, és úgy tűnik, hogy később sem szélesedik ki a járat. Csak sorban mehettek. Mi lesz a sorrend?

T: Haladjon elől a vándor, ő már tudja az utat. Daronell, adj neki is egy fáklyát. Mögötte megyek én, aztán Blackmort. Daronell a hátvéd, hogy hátulról is fedezve legyünk egy kardforgatóval [a parti helyesél].

M: Karf fogja a fáklyát, előveszi a térkéet, amit a barlangrendszeréről sikerült rajzolni [Mkirkaja az asztalra a részben feltérképezett labirintus alaprajzát], és megmutatja, hogy hol esett csapdába a barbár.

T: Jól van, követjük. Én előveszem a buzogányomat, és elmormolok egy Find Traps [csapdakeresés] varázslatot.

ZS: Én is előveszem a kardomat!

M: Karf egy elismerő mosolyt villant feléd, amikor észreveszi, hogy a kardod halvány, kékes fényt áraszt magából [Daronell a legutóbbi küldetésben szerzett egy varázskardot. Ez egy +2-es kard, ami azt jelenti, hogy Daronell támadási esélye és sebzése is kettővel jobb]. Helga varázslata mostantól kezdve fél óráig fog tartani. [Ez nem valós, hanem játékidőben értendő. A varázslatok miatt fontos, hogy a játékvezető nyilvántartsa az idő múlását. A legkisebb időegységeknek, a körnek (1 perc) és a szegmensnek (1/10 kör) csak a harcban van jelentősége. A forduló (turn) 10 percnek felel meg. A Csapdakeresés időtartama 3 forduló.] Ahogy beljebb nyomultok a barlangba, látjátok, hogy nem természetes képződmény: a falakat szakszerűen,

csakánnyal munkálták meg, a plafon kb. 180 cm magas –

ZS: Anyám, én 182 cm magas vagyok! Akkor lehajolok egy kicsit, hogy be ne verjem a fejem!

M: [kétkedően] Hmm, bizony lehet, hogy nehezebben fogsz tudni harcolni, a kardot sem tudod itt rendesen forgatni [látva Zsolt kétségbeesett arcát] No, majd meglátjuk. A folyosó jobbra fordul. Most már csak a fáklyák és a kard fénye szolgáltat világosságot. Karf egy nyitott ajtónál megáll, és hátraszól: Ez az, itt esett csapdába Tyras, barbár barátom! De a szoba most üres. Lehet, hogy a goblinok elhurcolták! Most mit tegyünk?

T: [a térkép fölé hajolva] Mindenképpen meg kell keresnünk. Szerintem ezen az úton menjünk tovább, erre vihették. Oké? [a többiek bólintanak]

M: A folyosó hamarosan egy nagy kőajtóban végződik. Sem feliratot, sem kilincset nem láttok rajta. Csak egy egyszerű kőajtó.

ZS: Engedjétek oda! Majd én nyitóm! [Daronell ereje 17-es. 17-es erő esetén az ilyen beragadt ajtók kinyitására az esély: tízet vagy annál kevesebbet kell dobni a húszoldalú kockával. Zsolt 4-et dob, ez azt jelenti, hogy első próbálkozásra, aránylag kevés zajjal sikerült az ajtót betolnia]

M: A nehéz kőajtó mögött egy kör alakúra kivájt, mintegy hét méter átmérőjű szobába kerültek, kijáratot nem láttok.

P: Zsákutca? Karf elmesélése alapján a koboldok csak ebből az irányból jöhettek! Valahol lennie kell egy titkos ajtónak. Átkutatjuk a szobát!

M: [Dob a kockával, hogy a játékosok ne láthassák az eredményt. Minden játékosnak, mivel sejtik, hogy valahol a szobában titkos ajtó lehet, van 1/6 esélye, hogy megtalálja az első tíz percben. Először a játékosoknak, majd Karfnak is dob a hatoldalú kockával. Tündénél 1 az eredmény, így ő talált valamit] A falat vizsgálgatva, Helga talál valamit, amit repedésnek hisz, de aztán észreveszi a szabályosságot, és rájön, hogy ez egy titkos ajtó.

T: Keresgélek, hogy hogyan lehet kinyitni! Nyomkodom a falat mellett, rejtett kapcsolót keresek.

M: Az ajtótól jobbra találsz egy laza kődarabot a falban. Amikor benyomod, tompa morajjal félrecsuszsan az ajtó!

P: Gyanús ez nekem. A primitív koboldok nem építenek ilyen ravasz titkos ajtókat. Valaki más is lakik itt, vagy ha szerencsénk van, csak laktak.

M: Az ajtó mögötti sötét üregben

egy mélybe vezető üreg tárul fel, amelyek falába kezdetleges lépcsőt vájtak.

ZS: Rajta, másszunk le! [A másik két játékos arcán látszik a bizonytalanság] Oké, megyek elől. A kardot a jobb kezembe veszem, és bal kézzel kapaszkodok. Megindulok lefelé.

T: Leérkezett?

M: Igen. [ZS-hez] a fönthez hasonló teremben vagy, ahonnét két kijárat vezet ki, ellentétes irányba. A földön csontokat látsz.

ZS: Milyen csontokat?

M: [Dob Daronell intelligenciájára. Mivel ez 9, a húszoldalúval 9-et vagy annál kevesebbet kell dobni. M 1-et dob, teljes a siker] Egyértelműen felismered, láttál már ilyet, ezek goblinok csontjai. Úgy tűnik, valaki szétépte a szerencsétleneket aztán a csontokról leszopogatta a húst.

ZS: [Aggódó arckifejezést vág, aztán legyint] Felkiabálok a többieknek, hogy tiszta a levegő, csak néhány csont van idelelenn!

P: Oké, mi is lemászunk.

M: Lent van az egész csapat. Merre indultok tovább?

T: Menjünk balra, a sorrend ugyanaz.

M: Hosszan, kanyarogva megy a folyosó legalább ötven méteren át. Aztán kiszélesedik, és egy hosszúkás barlangban találjátok magotokat. Előlről egyre erősödő, orrfacsaró bűzt éreztek. A rothadó hús és ürülék keverékére emlékeztető szag az előttek tátongó sötétből jön. Ahogy a fáklyafény bevilágít a barlangba, egy görnyedt, nyakigláb teremtmény ugrik elő, hegyes karmaival felétek nyúl. Zöld bőre maga is rothadni látszik.

P: [A játékosok hallottak már a trollról, de még nem találkoztak vele] Úristen, ez egy troll! Semmi esélyünk sincs ellene!

ZS: Ugyan már, ne legyél ennyire ijedős, csak egy troll!

Hogy kinek lesz igaza, és mi lesz a találkozás kimenetele, az kiderül a következő számból, ahol egy teljes AD&D csata menetét fogom ismertetni (a troll összecsapása a most megismert kis csapattal), és néhány alapvető szabályt is körvonalazni fogok. Azt is leírom, hogyan lehet kockákat készíteni házilag. Bemutatom, hogy hogyan néz ki egy karakterlap. Aki már most is játszik AD&D-t, és valamilyen problémája van, tanácsra van szüksége, írjon levelet az újság címére (írja rá, hogy FANTASY RO-VAT), és megpróbálok legjobb tudásom szerint válaszolni. A közérdekű leveleket az újságban is leközzöljük.

Tihor Miklós

Wild West World



Félig stratégiai, félig kereskedő és egy kicsit akció kategóriába sorolható ez a játék aminek a kezeléséhez adunk tanácsokat. A program német nyelvű, de viszonylag elég könnyen meg lehet tanulni a kezelését! Gyönyörű címkép, kellemes zene közben választhatjuk ki, hogy egy-két játékos játszik-e, milyen legyen a nehézségi fokozat: 1–4-ig lehet állítani. A lemez szimbólumot választva elmentett állást tölthetünk vissza, ami 0–4 mentés lehetőségét kínálja. Ha nincs kimentve semmi, akkor nyomjuk meg a start-ot. Hosszadalmas töltögetés, majd megkérdezi a program egyszerre töltsön be mindent amit lehet vagy apránként? Legyen a válasz: Max laden. Ezután egy képet látunk és megváltozik a zene is. Ha esetleg unánánk az ismétlődést akkor a jobb sarokban lévő kottát választva ki tudjuk kapcsolni a zenét. A képen szereplő dolgok jelentése: felül a dátum, alatta a nevünk „Jack Putter” ezt a gazdálkodót személyesítjük meg a játékban. Bal alsó sarok: nyíl, mellette „Bye Bye” felirat kilépés a játékból, jobb sarok a hangjegyek a zene kikapcsolása, bekapcsolni már nem tudjuk. Alatta a lemez szimbólum állás mentés (bármilyen formázott üres lemez jó a mentéshez). A hegyek vonalában bal oldalt egy város: „Krahtown”, alatta a folyó mellett „Krunx” ez indián falu. A falu vonalában kicsit jobbra: „Jefferson gang”, felbérelhető banda. Ha van otthon valaki náluk, egy menüből ki kell választani 1, 2 vagy 3 élő dinamitrudd közül, hogy mekkora kárt okozzanak. Közlik az árat (lehet kicsit alkudni velük), majd ki kell jelölni azt a földdarabot ami a támadás célja lesz. Ha minden OK. – a gengszterek vállalják a megbízatást – akkor egy „Right”-st hallunk.

Egy pár nap múlva, lövöldözések és nyögések közepette a menüben olvashatjuk, hogy X. Y. ellen egy gengszterbanda támadást hajtott végre. A szekérkaraván a közlekedésre szolgál (ki hinné!); bővebbet később. A kép közepe táján lévő sziklák lábánál fekszik egy másik indián falu, „Wolcs”. Az indiánokkal nem érdemes kereskedni, mert előfordulhat, hogy sokkal több van nekik abból az áruból amit mi éppen viszünk nekik. Azonkívül először megkérdezik: barátságosan akarunk-e viselkedni velük vagy sem?

Tegyük fel, hogy igen, ekkor beengednek a faluba felpakolhatjuk a nekünk tetsző árut, letehetjük amit hoztunk és a távozás hímes mezejére léphetünk! Ekkor a program kedvesen közli velünk, hogy a szívélyes indiánok a jól sikerült üzlet öröme „táncestet” rendeztek és a kedves kereskedő urakat akiket mi küldtünk oda, az est fénypontjaképpen szívesen látják egy „haláltáncra”. Ezután a további kereskedést az „égi falvakban” szíveskedjenek folytatni! Idézet egy régi klasszikustól: „Csak a halott indián a jó indián”. Az indián falu mellett jobbra egy kisváros: „Onnewille”, alatta a farm, ez a mi tulajdonunk! Választása esetén egy kép jelenik meg: a dolgozószobánkban ülünk. Körülöttünk tárgyak amik jelentése a következő: jobb oldalt egy napló „Angestellte entlassen”-a munkások elküldése (ebben mindenki benne van: cowboy, bányász, farmer, stb.). A figura jelentése: „Ansehen” – itt nézhetjük meg az összes szereplő képzőszót, földtulajdonát jelképező formájában. A grafikon; „Bilanzen” – grafikusán mutatja miből mennyink van. OK.-val léphetünk ki innen. Még egy fontos dolog van a farmon, ez a figura előtt fekvő könyv: „Ausgaben” – kimutatás, ezt az elején nem tudjuk használni csak ha már vettünk ezt-azt és elfuvaroztuk a farmra. Ezért ezt később tárgyaljuk bővebben.

Következik a képen bal oldalt látható város „Gold city”. A játék eleje itt zajlik a menük: bal oldalt „Land kaufen” – földvásárlás. A játék kezdetén 400 000 áll a rendelkezésünkre ebből kell vásárolnunk mindent. Ez a következőképpen történik: földvásárlás, ekkor egy térképet kapunk itt sárgával van jelölve a farmunk alul közepén. Ha a nyílvevőt ami egy barna kockára vált át, rávisszük a sárga kockára ki is írja „Futter-farm”.

Egyébként akárhová visszük a térképen a kockát mindenhol kiír valamit pl.: „Besitz frei, ödes land, steppe nicht erkundet” – ez azt jelenti, hogy annak a földdarabnak jelenleg nincs tulajdonosa, azonkívül a jellemzői: pusztaság, (nincs rajta épület), sztyeppe, vagy „sehr fruchtbares” – nagyon jó termőföld és nincs felkutatva! Nem árt a farmhoz közel vásárolni az utánpótlás biztonsága és az ellenőrizhetőség végett. Kiválasztunk egy darab földet lehet alkudni rá, de nem nagyon érdemes mert hamar kiírja, hogy „Gold city angeboten” – jobb ajánlatot tett. Ha azt írja, hogy „Land momentan nicht verkaufen” jelenleg nem eladó ne erőltessük mert ezt is megveszik előlünk, inkább várjunk egy-két napot é akkor próbáljuk újra.

Ha megvan a föld következhet a munkások felvétele, ez a szekéren ülő figurát választva lehetséges. „Angestellte anwerben” – alkalmazott felvétele: 5 féle munkás közül választhatunk ezek a következők balról jobbra: farmer, cowboy, bányász, vadász, felderítő. Bármelyiket választva megjelenik a neve, hány éves, mi a szokása (szenvedélye – alkoholistá –), milyen tapasztalata van ez pontokban van kifejezve. Alul „Angebot X. Y. dollar” a jelentkező havi bérigényét jelenti. Ha nem tesz az ember akkor, alul a jobbra mutató nyíllal „Weiter” lapozunk tovább különben a gép automatikusan alkalmazza. Amennyiben megfelel, úgy az „Okay”-t választva vehetjük fel.

Amikor nincs több jelentkező arra a napra a jelképre piros áthúzott karika kerül. Ezt választva alul, kiléphetünk ebből a menüből és a fő kép alatt levő téglalapot választva megjelenik a „Wieter” felirat, evvel léptetjük tovább a napot vagyis elmúlik egy vagy esetleg több nap. Ezután

újból toborozhatunk munkást ha a jelképe nincs letakarva. Egyszerre max. 20 alkalmazottunk lehet. Figyeljünk arra, hogy kellő számú vadászt vegyünk fel, akikből a bányászok mellé feltétlenül adjunk kíséretet amikor az ércet, gyémántot szállítják a farmra, mert őrizet nélkül a banditák hamar elrabolják a termést!

A jelentkező munkások között sokféle beállítottságú egyén van: „Intelligent” – intelligens, „Dumm” – buta (mint a föld), „Religiös” – vallásos (vasárnap biztos nem dolgozik, de a pénz az kéne neki), „Eigensinnig” – akaratos, makacs (mint az öszvér), „Gourmet” – ingyenc (zabagép), „Charmeur” – piperkőc, „Gutgläubig” – jóhiszemű, „Alkoholiker” – iszik mint a kefekötő! Ezek közül ki-kivalassza ki a szerinte legjobban megfelelőket és induljon bányát vásárolni. Ez a szekéren ülő alak mellett jobbra lévő épületben lehetséges. Kijelöljük a földet ahol bányát szeretnénk nyitni (általában célszerű hegyvidéken), megjelöljük a bányászandó anyagot: ezüst, arany, gyémánt. Kiválasztjuk a bányatársaságot akivel dolgoztatni szeretnénk, erre ők közlik a többnyire elég borsos árat (főleg gyémánt esetében). Itt is lehet alkudni, de csak nagyon keveset mert egyszerűen nem vállalják el a munkát.

Különböző dolgok vásárlása-eladása a kereskedőnél történik (ki hitte volna). A szekéren ülő úriember mellett balra lévő házban található meg a kufár. Jack Putter és az árus képe alatt található az árufeleségek, nem sorolom fel őket a képek önmagukért beszélnek. Ha valamit venni (később eladni) szeretnénk mutassunk rá az árura, a kereskedő közli mekkora a készlet a le-fel nyilakkal beállíthatjuk mennyit akarunk megvenni. Ezután kapjuk a pofátlan árat az egész árura vonatkoztatva (vásár-

láskor pofátlanul nagy, eladásakor pofátlanul kicsi). Ha akarjuk kifizetjük ha nem akkor megpróbálhatunk alkudni, de ez a kapzsi alak mindig egyre magasabb árat mond mint az eredeti volt! A városokban van még egy illusztris alak ez a fazon a „Killer”-névre hallgat. A figura a fő képen lóháton díszeleg, arra használhatjuk ha valaki nagyon az utunkban van, ezt a fickót kell felbérelni, hogy segítsen ezt az apróságot lerendezni. Közli az árfolyamot ha OK. akkor eltűnik a városból (lehet alkudni is), elmegy „megjártja a lovát”. A probléma akkor kezdődik, ha azt a bizonyos kellemetlen szomszédot nem ismeri a „Killer” úr mehetünk másik városba érdeklődni.

Amint elrendeztük ügyes-bajos dolgainkat a városban, végre elindíthatjuk a karavánt a farmra. A menete a következő: a fő képen válasszuk a szekérkaravánt, gombnyomás megjelenik a térkép, a pointert vigyük Gold cityre innen indulunk és 2x nyomjuk meg az egér bal gombját. Ekkor egy lista jelenik meg az alkalmazottainkról, az állatokról stb. OK. új menü itt kiválaszthatjuk azokat a dolgokat amiket mozgathatunk. Vigyázzunk ne felejtünk semmit a városban mert ahogy kiteszük a lábunkat minden elveszik! Miután mindent szekérré pakoltunk „okay” és ki kell jelölni a cél állomást. Lehetőleg sík terepet válasszunk útvonalnak közel a vízhez, mert az állatok nem bírják a hegyi terepet és az út a farmig jó pár napig eltart. Elindítás után nincs más teendőnk mint várni, hogy a karaván megérkezzen és a „Weiter”-t szorgalmasan nyomkodni. Egészen addig amíg az egyik üzenet utolsó sorában azt nem olvassuk, hogy „ist an seinem Zielort angekommen” megérkeztünk! Minden utazás alkalmával ez a sor jelzi ha a szállítmány megérkezett rendeltetési helyére. Ugyanis nem elég csak a farmra vinni az embereket, el is kell küldeni a munkahelyére mindenkit külön-külön (a bányászt a bányába, farmert a neki szánt földdarabra stb.)! Ezenkívül mindenkit el kell látni szerszámmal is a farmert gabonával a bányászt szerszámmal.

Ezután már csak a jó szerencsében és a kedvező időjárásban kell bízni, valamint a munkások munkakedvében, hogy gyümölcsöző legyen a vállalkozásunk. Közben nyomkodjuk szorgalmasan a napok múlását jelentő – tovább-ot. Időnként nézzünk körül a térképen mindenkinél rendben van-e minden, nincs-e szaporulat az állatok között, nem találták-e ásvány kincset a bányában. Van-e elegendő gabona a farmernak, nehogy éhen haljon sze-

gény. Ha időközben valamiből feleslegünk lesz azt el lehet adni bármelyik városban. A termelő helyről egyenesen is el lehet szállítani, de ha nem elegendő a kiséret akkor inkább szállítsuk a farmra először és útközben reménykedjünk, hogy nem rabolják ki a szállítmányt. Gyémánt és színesfémek esetében mindig megkísérlük és többnyire sikerül is. Az elszállítás módja ugyan az mint az odaszállítás volt. Időnként előfordul, hogy valamelyik városból a kereskedő ajánlatot tesz különféle árucikkek beszállítására (vagyis vásárolni akar), vagy egyik városból a másikba kellene szállítani valamit határidőre.

Ezeket soha ne fogadjuk el, mert úgysem érünk oda időben és a kárt a késelelem miatt nekünk kell kifizetni! Vonatkozik ez a kereskedő által megvásárolni kívánt árucikkekre is, ezt se fogadjuk el, mert mindig talál gyorsabb szállítót és a nyakunkon marad az áru (esetleg egy egész ő-ért megveszi az összes árunkat)! A játéknak akkor van vége ha valamelyik „jó szomszéd” jóvoltából elhaláloznánk, vagy ha már nagyon unjuk! A játék célja gondolom (mivel nagyon hosszú a játék, nem egyszerű végig játszani) minél nagyobb gazdaságot/farmot összehozni minél több pénzzel. Miután az emberek megérkeztek a farmra menjünk be az irodába és a figura előtt lévő „Ausgabe” – kimutatás könyvet nézzük meg. Ebben szerepelnek a kiadásaink lebontva: felülről lefelé: bandemennyi sarcot fizetünk a bandáknak (ettől is függ mennyire támadják meg a szállítmányokat). A következő 2 kimutatás mennyi ajándékot fizetünk a városnak és a templomnak Gold cityben. Ha nem fizetünk semmit egy idő után a soros serif állandóan azt szajkózza „Nem kívánatos személyek” vagyunk a városban. Sokáig semmi következménye nincs, de előfordulhat, hogy esetleg felbérelnék ellenünk egy unatkozó sötét alakot. A következő ábra a fegyverekre fordított kiadás mértékét jelzi. Jobbra fent a bánya karbantartás, az alatta levő 2 ikon a szekerrel kapcsolatos kiadásokkal foglalkozik. Az utolsó ikon az alkalmazottakra fordított költséget jelzi. A kép alsó részén bal oldalt a rendelkezésre álló készpénzt alatta a kiadásokat láthatjuk. Mellette két praktikus ikon található, ezek az automatikus kiadás szabályozók, ugyanis ha ezeket bekapcsoljuk a kiadásainkat automatikusan szabályozzák! A játékhoz mindenkinek sok sikert jó szórakozást kívánok!

ANGELEYE

1990 végén az SSI cég egy új szerepjátékot készített, amelynek címe: BUCK ROGERS.

A játék újdonsága, hogy a megszokott fantasy környezettel ellentétben sci-fi környezetben játszódik. Ebből adódóan a karakterek és tulajdonságaik eltérnek a megszokottól, de érzésem szerint mindenki könnyen eligazodhat rajtuk. A tulajdonságok kiválasztásánál vegyük figyelembe, hogy nagy előny hogyha minden tevékenységhez ért valaki a csapatban, hiszen sok hasznát vehetjük egy jó programozónak, de szükségünk lehet egy szerelőre is.

A játékban Neot fogjuk támogatni a gonosz Ram hordák elleni harcban. Első feladatunk a Chicagorg úrállo-más megvédeése lesz. A Ram behatoló egy rakétát lőnek ki a bázisra, s csapatunkra hárul a nemes feladat, hogy kilőjük az ellenrakétát. A rakéta vezérlő panel az „Authorized Personnel Only” feliratú ajtó mögött található. Amikor megpróbálunk belépni az ajtón, vad Ram harcosok falkája próbál eltéríteni minket szándékunktól, és láthatjuk, hogy a háttérben egy technikus lázasan dolgozik a vezérlőpanelen. Az örök semlegesítése után cserkesszük be a technikust is, és így már az összes akadály elhárult. Kilőhetjük az ellenrakétát, így mentve meg a bázist a teljes pusztulástól.

Ezt követően a Salvation III. úr-állomásra kerülünk ahol megkapjuk első küldetésünket: használható dolgokat kell felkutatnunk az űrben. Nem sokkal kutatásunk megkezdése után egy gazdátlan hajóra bukkanunk. Miután átlépünk az ismeretlen űrhajóba, kiderül, nem is olyan elhagyott mint amilyennek látszik, hiszen fegyverei tüzet nyitnak a mi hajónkra és meg is semmisítik azt. Első utunk a kilencedik szinten található számítógép terembe vezet, ahol a bal oldali masinát bekapcsolva megismerkedhetünk egy Scot.dos nevű figurával, aki a későbbiekben még nagy hasznunkra lesz. Scot elmondja, hogy az ECG-k (a hajót birtokló lények) elleni harcban nagy segítségünkre lehet az Argon gáz, amire ellenségeink kifejezetten allergiások. A gázt a légvezetékbe juttatva hidegre tehetjük az ECG-eket. Scot azt is elárulja még, hogy a gázpalackok vagy a legelső vagy a negyedik szinten találhatóak. Keressük meg a palackokat, menjünk a harmadik emeletre és töltsük a gázt a vezetékbe. A gáz hatására ellenfeleink bágyadni

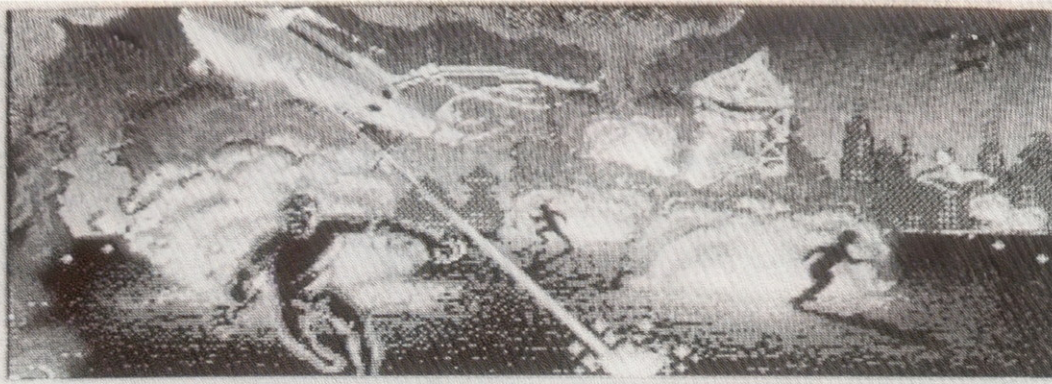
kezdenek, de egy különösen szívós példány közbelép, és elkezd visszaszivattyúzni az Argon gázt. A túlélésre az marad az egyetlen esélyünk, ha az első szinten lévő vezérlőpanelen korrigáljuk a beavatkozást. Sies-sünk hát a panelhez ahol a csapat programozója Scot segítségével hatastalanítja azt és így kiirtja az összes ECG-t. Örömrünk azonban nem lehet teljes mivel valaki (vagy valami) beindítja az űrhajó önmegsemmisítő berendezését. Siessünk a tizedik emeletre és az ott található számítógép segítségével megmenthetjük a hajót a teljes megsemmisüléstől. Ebben a pillanatban egy szkafanderbe öltözött, ismeretlen eredetű lény támad ránk, akinek legyilkolásával az utolsó akadály is elhárul hazatérésünk elől.

A bázison alapos vizsgálatnak vetik alá a hajót és számítógépében utalást találnak egy titkos Ram bázisra, amely az Asteroida övezetben található. Egy másik bejegyzés pedig Ram csapatok létét jelzi a Vénusz alföldjén. Következő dolgunk az Asteroida övezetben, a Ceres mellett található bázis felderítése lesz.

A bázison sok hasznos tárgyat találhatunk ezeket szedjük össze. Ezután menjünk el a lifthez és ereszkedjünk le egy szintet. Miután a lift megérkezik velünk egy robbanást hallhatunk és a lift használhatatlanná válik. A szobákban keresgélve egy papírt találunk, amelyen egy lézerfegyverről olvashatunk. Menjünk a központi számítógépterembe, ahol a gép átprogramozásával minden információt megszerezhetünk a lézerről. Mielőtt visszaindulnánk a hajónkhoz, szabadítsuk ki a bázison rekedt gyereket. Most már elmehe-tünk a kettes számú lifthez, ahol kö-tél segítségével feljuthatunk a bázis felső szintjére. A gyerekeket vigyük el a rájuk várakozó mentőkabinhoz, majd menjünk a kettes dokkba, ahol az űrhajónk vár ránk.

Nem sokkal azután, hogy elhagyjuk a bázist, kalózek támadnak meg minket. Adjuk meg magunkat (a harc egyet jelent az öngyilkossággal) és hamarosan egy cellában találjuk magunkat. Miután magunkhoz térünk, egy ór a kalózek főnökéhez, Talonhoz vezet minket. Felajánlja, hogy pusztá kézzel megküzd csapatunk bármelyik tagjával. Ne fogadjuk el az ajánlatát (túlságosan erős) és hamarosan visszakerülünk a cellánkba.

Próbáljuk meg kinyitni a cella ajtaját. Hamarosan megérkezik Buck



RAM CAN AND WILL STRIKE AT ANY OPPORTUNITY. NOT EVEN THE EARTH IS SAFE FROM THEIR DEPREDAATIONS!

Rogers és kiszabadít bennünket. Buck szerint egyetlen esélyünk a menekülésre az ha megszüntetjük a hajó energiaellátását. Az energiaellátást a hajó első szintjén tudjuk kikapcsolni, de ezt a szintet egyelőre még túl sokan őrzik. Először is látogassuk meg Talon kabinját, amely a 12. szinten található. Buck kikeresi a hajó adatait a kabinban lévő számítógépből. Rogers kapitány szerint, egy, a hajókonyhában elkövetett robbantás hatására, megsemmisülne a kommunikációs és a biztonsági rendszer. Ennek hatására valószínűleg kevesebb őr maradna az első szinten. Talon kabinja mellett található a fegyverraktár, amit feltörve sok hasznos felszereléshez juthatunk. Helyezzük hát el a robbanóanyagot a 10. emeleten lévő konyhában, majd a robbanás után menjünk az első emeletre. Itt öljük meg a még élő öröket, majd törjük össze a számítógépeket. Ezt követően nincs más dolgunk mint felmenni a II. szintre és visszatérni a saját hajónkba. Miután visszatértünk a Salvation III. űrállomásra megkapjuk a következő küldetést. Küldetésünk a Marson található Ram bázis meglátogatása lesz.

Ha leszálltunk a Marson, látogassuk meg az őslakosok faluját (a térképen egy ellipszis jelzi benne egy ponttal). Útközben üzenetet kapunk Scot.dos-tól. Scot szerint Ram csapatok indultak a falu teljes megsemmisítésére. Miután beértünk a faluba, a sivataglakók főnöke, Tuskon elé kerülünk. Megpróbáljuk figyelmeztetni a veszélyre, de nem hiszi el, hogy a falunak támadástól kéne tartania. Ettől függetlenül hamarosan találkozhatunk az ellenséggel. Menjünk a térképen csillaggal jelölt pontig és csatlakozzunk az ott lévő marsi csapatokhoz. Hamarosan Ram csapatok érkeznek. A csata után egy katona nyakában találhatunk egy

zöld kártyát, ezt vegyük magunkhoz. Ezután járjuk végig a falut, és segítsünk a falu lakóinak a menekülésben. A lemészárolt Ram csapatoknál találhatunk még egy piros kártyát és egy nyakláncot is. Amikor mindennel végeztünk, hagyjuk el a falut egy föld alatti folyosón.

A szabadban találkozunk Tuskonnal és a falu megmaradt lakosságával. Tuskon elmagyarázza, hogy merre található a titkos Ram bázis és azt javasolja, hogy várjuk meg őt a bázistól nem messze található kék sziklánál. A kék szikla a falu romjaitól északra található egy hegy közelében. Tuskon az egész társaságra Ram katonai ruhákat ad, majd csatlakozik a csapathoz. A bázison a zárva lévő ajtókat a különböző színű kártyák segítségével nyithatjuk, a fehér és a kék kártyákat a bázison találhatjuk meg. A lift mellett található egy használaton kívüli akna, lehetőleg ezen keresztül közlekedjünk, (az alsó szinten lévő aknaajtó zárva van, ezt robbantsuk be) különben egy biztonsági ajtó előtt meg kell válnunk minden felszerelésünktől. Szedjük össze a bázison található kártyákat és másszunk fel a harmadik emeletre. A bázison található számítógépekből sok hasznos információt szerezhetünk (ha rendelkezünk a gyári kézikönyvvel). Menjünk fel a negyedik emeletre, ahol egy technikus elkezd mozgatni alattunk a padlót. Menjünk a szoba sarkában található kis lifthez és válasszuk ki azt a karakterünket aki egyedül megütközik a technikusokkal. Ezek lemészárolása után a lift lezuhan velünk a mélybe, ahol már igen erős harci robotok várnak ránk. Miután felrobbantottuk, a robotokat sieszünk ki a szabadba. Itt egy nagy robbanást hallhatunk, majd a bázis földel lesz egyenlő. Ha mindezzel kész vagyunk, menjünk az űrhajónkhoz és hagyjuk el a Marsot.

Következő állomásunk a Vénusz lesz (természetesen először menjünk haza). Mindenekelőtt látogassuk meg a vénuszlakók faluját, amely északnyugaton található (a térképen 6-7 kis karika jelzi). Igyekezünk barátságosan viselkedni a vénuszlakókkal. Hamarosan Leander, egy vénuszi csapat vezetője csatlakozik hozzánk, hogy segítsen minket a Ram elleni harcban. A faluba érkezve szerezzük meg a kulcs-csomót és hozzuk ki a kis vénuszi gyereket a rejték helyéről. A falu végében menekülő vénusziakkal találkozhatunk akiknek szükségük van arra az orvosi felszerelésre, amely a falu másik végén van elrejtve. Szerezzük meg az orvosi táskát és vigyük el a menekülőknek.

Hagyjuk ott a falut és keressük meg a délen található Ram bázist (a térképen kis, függőleges vonalak).

A romok között található létrán bejuthatunk a Ram bázisra. Itt vegyük fel a kulcsot, az azt őrző katonát pedig öljük meg (ha elengedjük riasztja az őrséget). A kulcs segítségével kinyithatjuk a folyosó végén lévő ajtót. Most vegyük fel a detonátor kártyát és azt a vezérlő doboznál aktivizálva megsemmisíthetjük a Ramok itt tárolt gépeit. A folyosó másik végén található járaton átjuthatunk a bázis egy másik, négyszintes épületébe. Először keressük meg a harmadik szinten található rabokat, azután látogassuk meg Landont a negyedik szinten. Kiderül, hogy ő az apja annak a kis gyereknek, akit a faluban találtunk (nem árt ha élve adjuk át). Landon említést tesz egy titkos kijáratról, aminek a kulcsa az első emeleten van elrejtve. Keressük meg és vigyük vissza Landonhoz. Ő azt kéri, hogy keressük meg a titkos ajtót, amely a negyedik szinten van. Ha megtaláltuk ismét menjünk vissza hozzá. Ezután szabadítsuk ki a rabokat és vigyük őket Landonhoz. Lan-

don a többiekkel együtt elhagyja a bázist a titkos ajtón keresztül. Itt az ideje, hogy mi is visszatérjünk űrhajónkba és elhagyjuk a Vénuszt. A kijárat a dzsungelba az első szinten található. A felszállás után kapunk egy üzenetet Scot.dos-tól. Az üzenet szerint egy Neo ügynök akar találkozni velünk a Tycho űrállomáson a Chez Luna étteremben. Nos, az ügynök valóban megérkezik és egy szívességet kér tőlünk. Egy Ram harci robotot kell semlegesítenünk. Miután szétlőttük a robotot, térjünk vissza a Salvation III bázisra, ahol megkapjuk utolsó küldetésünket.

Végző küldetésünk a Merkuron található Mariposa 3 bázis meglátogatása lesz. Az itt lévő fegyvert kell megsemmisítenünk. Menjünk a térképen csillaggal jelzett helyre és lépünk be az ajtón. Egy nagy karneválba kerülünk. A forgatagból úgy tudunk kikerülni, ha balra fordulunk. Menjünk a kijáratához és hagyjuk el a bázisnak ezt a részét. Ezután szedjük össze a bázison található háromféle pénzdarábot, amellyel bejuthatunk a negyedik szinten lévő Napkirályhoz. A Napkirály (aki az angol és a francia nyelvet keverve beszél) azt mondja nekünk, ha megszerezzük számára a lézert, csapatokat ad mellénk. Fogadjuk el az ajánlatát (bár a mi célunk a lézer megsemmisítése) és menjünk fel Mariposa legtetefjére. Pont akkor érünk fel amikor bekapcsolják a lézert, és Scot.dos szerint az egyetlen esélyünk, hogyha a fegyver irányítóközpontban áramkimaradást okozunk. Miután megszakítottuk az áramszolgáltatást, keressük meg a lézert. Öljük meg az öröket és kapcsoljuk be az önmegsemmisítő berendezést. Ekkor meg kell küzdenünk a Napkirály katonáival is, hiszen megszüntük a Napkirállyal kötött egyezségünket. Ezután menjünk a pod control center-be. Itt már vár ránk Scot.dos, és kinyitja a bázis egyik mentőkabinját. Keressük meg a kabin és hagyjuk el a bázist. A bázis felrobban, a küldetést teljesítettük. Minden fontosabb szereplő gratulál, a játék véget ér.

Végül néhány tanács:
— a játékban nagy szerepe van a különböző fegyvereknek, hiszen van olyan ellenfél akit csak egyféle fegyverrel lehet megölni. Az általam hasznosnak talált fegyverek: laser pistol, bolt, gun, needle gun, rocket pistol, explosive grenade, stun grenade és plasma thrower,
— nagyon vigyázzunk az orvosunkra, hiszen ha ő meghal, nem lesz aki gyógyítsa a csapatot.
— és a legfontosabb: rendkívül sűrűn mentsük ki a játékállást!

Sir Thomas

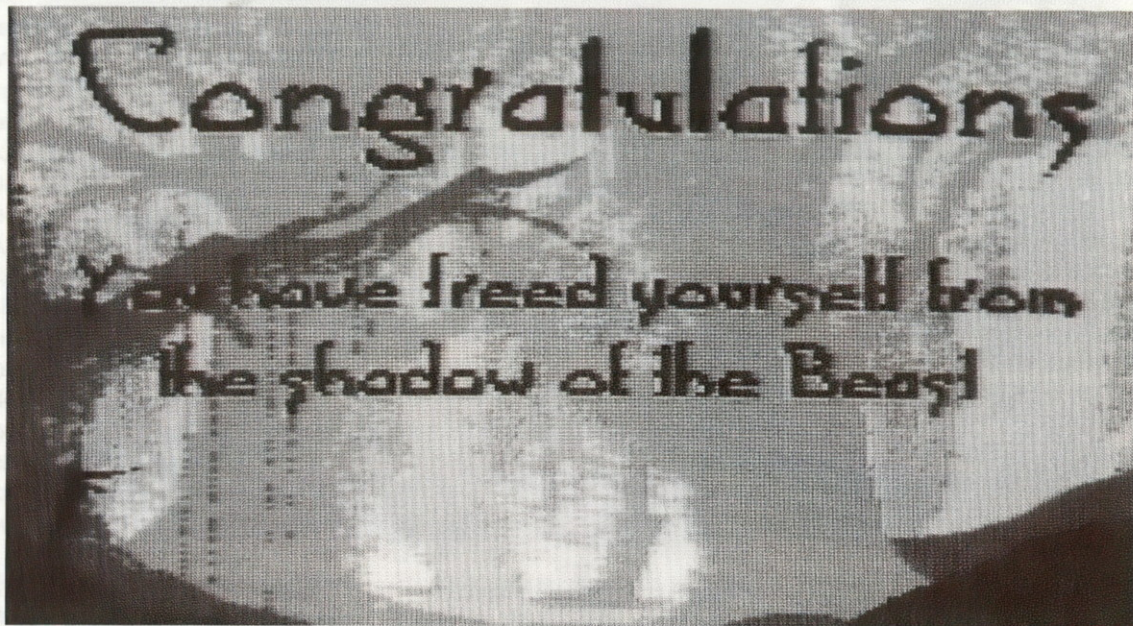
Psygnosis & Ocean

Szinte hihetetlen, de mégis igaz; a Psygnosis elkészítette azt a játékot '64-esre amivel annak idején megalapozták hírnevüket Amigán, sőt egyesek szerint ezzel alapozta meg maga az Amiga is népszerűségét.

A grafika szuper, szinte hihetetlen, de tökéletesen emulálja az eredeti parallax scrollozását a képernyőnek, s mindezt teljesen villogásmentesen! A hang egy az egyben egyezik az eredeti Amiga zenével, bár egy-két helyen kihagyták az újabb zenéket. Maga a játék tökéletesen ugyanaz, mint az eredeti egyetlen egy rész kihagyásával, amely amúgy sem illett a fantázia világhoz amelyben a sztori játszódik. Ez a rész egy teljesen fölösleges vízszintesen mozgó lövöldözés volt, amit már egy éve se tudtam, hogy hogyan maradhatott benne a program végleges verziójában. Egyszerűen nem tudom túl dicsérni a játékot, aki már próbálta a '64-es verziót, nem mondhat mást, minthogy az alkotók hihetetlenül profizzionális, teljesen hibátlan programot készítettek a lehetőségekhez képest.

Valahol egy fantázia szülte világban mindenki boldogan és békében töltötte napjait egészen addig míg meg nem jelent egy iszonyatosan gonosz varázsló, aki egy fenevad – Beast – képében terrorizálta a békés helybéli lakosságot. Csakis egy igazi hős mentheti meg az országot, űzheti el a vadállatot. Természetesen a játékos ennek a hősnek a szerepét játssza. Számo különös kreatúra leperte el a világot a mágus áldatlan tevékenységének köszönhetően, célunk ezek elpusztításával minél közelebb jutni a fenevadhoz, majd végül meg is kell ölnünk azt. A játék két jól elkülöníthető részre osztható: az egyikben egy vízszintesen két irányban mozgatható pályán juthatunk el az aktuális helyszínre. Különböféle lények, kóbor sárkányok, trollok stb. akadályoznak célhoz érésünkben, de ezek igazán nem veszélyesek.

Életerőnket a kép bal felső sarkában láthatjuk; ha ez lecsökken nullára, vége a játéknak. Erőnket különféle varázsitálok felszedésével növelhetjük. Ilyen italokat vagy magunk előtt láthatunk a pályán, vagy esetleg egy másik tárgy szétverésével juthatunk hozzá. Csak két fajta dolgot törhetünk össze; az egyik a láda, a másik kategóriába a különféle jól láthatóan kőből készült tárgyak cso-



portja, mint pl. a kereszt vagy a szobor tartoznak. Az olyan helyeken, ahol egy-egy fontos részébe tudunk jutni a játéknak, hatalmas villogó IN felirat figyelmeztet minket a lehetőségre. Ilyenkor a joysticket felfele mozgatva léphetünk be. Az irányítás egyébként teljesen magától értetődő; mozgásunk mindig a joysticket követi a tűzgombbal pedig vagy veredni vagy szétverni vagy csinálni tudunk valamit a helyzettől függően. Előfordulhat, hogy valami miatt megoldhatatlan helyzetbe kerülünk ilyenkor a Run/Stop billentyűvel tudjuk megölni magunkat. A P-vel függeszthetjük fel a játékot, majd a tűzgombbal folytathatjuk azt.

A program második része egy négy irányban mozgó labirintus, minden olyan hely ahova a szabadból jutottunk be ilyen útvesszőkből tevődik össze. Itt már önmagában nem elég, ha csak gyilkoljuk a szörnyetegeket, ugyanis vannak olyan kreatúrák, melyek egy-egy speciális módon pusztíthatók el. Mindig érdemes megfigyelni, hogy környezetünkben mik találhatóak, különben könnyen megláthatjuk a figyelmetlenségünk eredményét.

S most lássuk a megoldást!

A továbbiakban NEM írjuk le, hogy egy-egy helyszínen merre kell menni amennyiben az vagy valamilyen útakadály – pl. fal vagy szakadék –, vagy valamilyen egyéb más körülmény – pl. némi gyaloglás után nem tudunk csak egy irányban továbbjutni – miatt teljesen egyértelmű. Tehát irányt csak olyan helyen adunk, ahol jól láthatóan fontos választás elé érkeztünk. Így előfordulhat, hogy két utasítás között a rendes játéktérben akár már hatalmas területet be kellett, hogy járjunk!!!

Nem térünk ki a megoldáshoz szükségesetlen erőnövelő italok felszedésére sem.

Induláskor egy erdőben vagyunk. Itt mindjárt menjünk balra egészen addig míg egy fába be nem tudunk menni.

A legelső lépcsőn menjünk le, majd balra, jobbra, legelső lépcsőn ismét le és végig balra. Egy kis úthibát átugorva egy kulcsot kell találnunk. Menjünk vissza oda, ahol két létra áll egymás mellett – itt volt érvényes a jobbra utasítás! – és anélkül, hogy hozzáérnénk a létra melletti tárgyhoz, induljunk el bal felé. Az itt lévő tárgy teleportál minket, amire hamarosan szükségünk is lesz. Egy démonhoz jutunk akinek egy két gömb mozog a kezében. Üssük addig a gömböt míg az el nem tűnik, majd fussunk vissza és teleportáljunk. Nagyon fontos, hogy senkibe se kössünk bele útközben, és olyan gyorsan mozogjunk amennyire csak lehet. Menjünk fel a létrán, majd jobbra. Ne mozduljunk el a helyünkről amikor megjelenik a szörny s folyamatosan lövjük azt, de vigyázzunk, mert csak kevés lövedékünk van s a szörnyeteg csak akkor sebződik amikor már teljesen látható. Tíz találat és szabad az út.

Első lépcsőn fel, majd a 'Don't touch' felirat mellett lévő kapcsolót állítsuk át. Tovább fel a létrán, balra s ismét egy kulcshoz kellett hogy jussunk. Menjünk vissza a létra aljához, majd tovább jobbra, balra, fel. Egy POWER PUNCH felirat jelzi, egy üvegre rálépve, hogy erősebbek lettünk. Menjünk le a létrán, majd végig jobbra ismét egy vadállattal találkozunk. Öljük meg, majd távozzunk az ajtón.

A szabadba érve menjünk végig jobbra felé, míg egy kastélyhoz nem

érkezőnk. Ennek teljesen jobb széléről felugorva egy LIGHT felirat jelzi, hogy van már fáklyánk. Most már látunk a sötétben, ezért már bátran beléphetünk a kastélyba.

Induljunk balra, létra után jobbra. Itt egy ládából valamiféle pajkos jószág lövöldözi ránk nyilait. Vegyük fel mellőle a csavarkulcsot és menjünk végig balra. Egy létráról leesve induljunk balra, ahol egy asztalon valamiféle sugárfegyvert (???) találunk a ládát szétverve könnyen kipróbálhatjuk, mert most a tűzgomb hatására már tudunk löni. Jobbra menve egy kékesen villogó energiahálóhoz jutunk. Itt hajoljunk le és a tűzgombbal használjuk a csavarkulcsot, mire a háló eltűnik. A létráról felmászva menjünk jobbra, s egy kis séta után máris egy sárkány előtt találjuk magunkat. A sárkányt csak a földön állva tudjuk megsebezni amikor lövünk. Menjünk ki a szabadba.

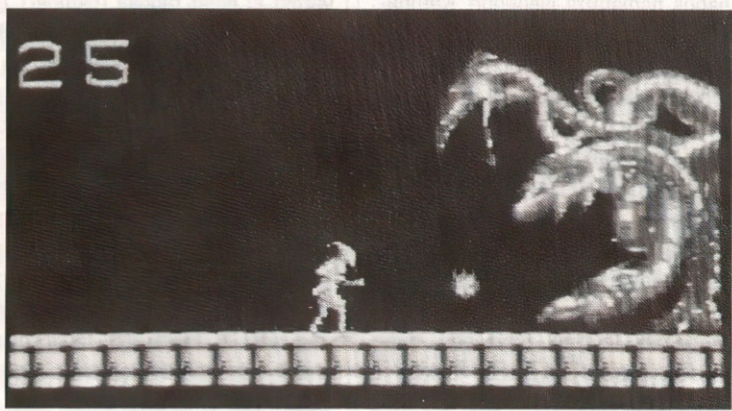
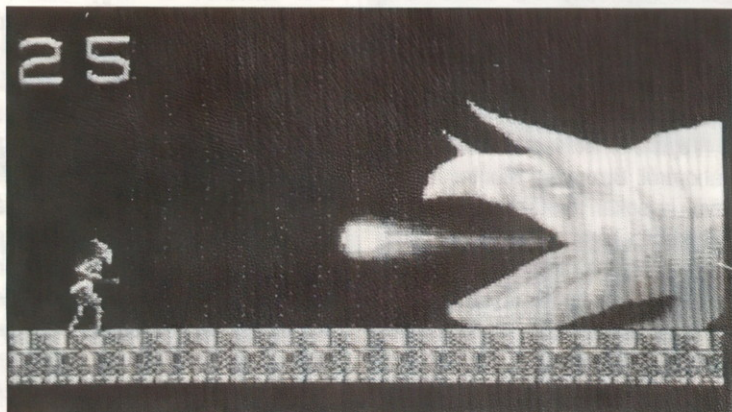
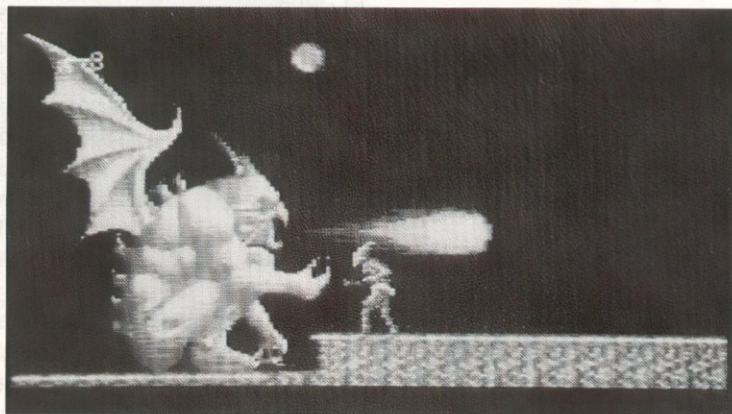
Már csak magát a Fenevadat kell elpusztítanunk egy kis mászkálás után, de vigyázzunk, mert csak a farkán lévő valami a sebezhető pontja.

Útközben találunk feltörhető kezeszettek, de ezek egyikét se törjük fel varázsitál reményében ugyanis legtöbbjük azonnali halálunkat okozza!

Gratulálunk! Kiszabadítottad magad a Vadállat árnyékából!

Aster

	C64
GRAFIKA:	10
ZENE/HANG:	10
JÁTSZHATÓSÁG:	10
HANGULAT:	10
ÖSSZHTÁS:	10



Genghis kan

A mongol vihar, avagy Dzsingisz a hódító

Anno Domini 1205. A világ, és benne Európa fejedelmei egymással marakodnak. Nem akarják elhinni, hogy valahol a távoli Keleten már egy világbirodalom bontogatja szárnyait; a mongol áradat elindult...

Ebben a történelmi helyzetben indul a KOEI cég újabb történelmi stratégiai játéka. A bejelentkezés után

választani lehet, hogy világoralomra törünk (World conquest), vagy pusztán a mongol törzsek területén próbálunk rendet és fennhatóságot kiépíteni (Mongol conquest). A két változatban egyébként nincs különbség semmiben, csak a helyszínben és az időpontban. Azt azért el kell mondani, hogy ha valaki az utóbbi végigjátászára adja a fejét, és sikerül is akkor a győzelmi mámor után a gép megdicsér, hogy egyesítetted a

mongol törzseket. Most már csatlakozhatsz a World conquesthez, tehát onnan folytatódik az egész, ahonnan eleve is kezdhettünk. A játék irányítása egyébként ugyanaz, így ezt a szerintem sokkal izgalmasabb és változatosabb World conquest keretében ismertetjük.

Előjáróban annyit leszögezhetünk, hogy a játéknak nincs tulajdonképpen „vége”. Itt ugyanis saját bőrünkön tapasztalhatjuk meg azt, hogy miért nem sikerült világbirodalmat létrehozni senkinek, még az oly nagy hadvezéreknek sem, mint pl. Nagy Sándor vagy Julius Caesar. (Ha valakinek mégis sikerülne az egész akkor ismert világot leigáznia ebben a játékban, annak előre is gratulálunk.)

Régen ismert tény, hogy a legváratlanabb pillanatokban csap be a mennykő, a katasztrófa, a balszerencse. Itt sincs ez másképpen, s ezért is remek a program.

A World conquestben – sajnos – mindössze négy uralkodó közül választhatunk, az angol, a bizánci, a japán és a mongol között. A játékban aránylag tűrhető a térkép, és az elkerülhetetlen egyszerűsítések ellenére sem valami „képzelt világ”. Dicséretes igyekezettel megpróbálták az akkori uralkodókkal benépesíteni az országokat (27 ország). Örömmel fedeztem fel, hogy ezúttal a magyarokról sem feledkeztek meg, s még a király neve is majdnem pontos (II. Endorének írják Endre helyett, de kicsire adni nem érdemes). Néhány országban viszont már rés támadt a történelmi műveltségben, ezért ott pl. egyszerűen Caliph-nak (kalifának) vagy Szultánnak nevezik az uralkodót.

A program teljesen menüvezérelt, így kis angoltudással könnyen érthetőek a feliratok. A legfontosabbak értelmét világítjuk most meg.

A játékban magát az uralkodót irányítjuk. Ő dönt, vezeti a hadakat, meggyőz, tervez, tárgyal – ezek fő tulajdonságai. Egy körben, ami egy évszaktot jelent, három lépést tehetünk, azaz három intézkedést lehet foganatosítani. Minden intézkedéssel csökken valamelyik tulajdonságunk az intézkedéstől függően. Ha nagyon lecsökkennek, kellemetlen meglepetés érhet minket, mivel nem tudunk bizonyos feladatokat megoldani. A minimális szükséges érték egy tulajdonságnak kb. 45. Ezeket növelni is lehet, természetesen ez egy intézkedést jelent a háromból (train self).

A képernyő bal oldalán vannak az általános, országra vonatkozó adatok. A lakosság város építőkből, erődítmény építőkből, parasztokból és

speciális áruk készítőiből áll. Ők nem harcolnak, de esetleg mozgósíthatók (train noncombatants). Minden országnak van egy speciális terméke melyet előállít. Ez lehet fém, fa, selem, parfüm stb. A legtöbb pénzt az utóbbi kettő éri, így nagy jövedelmekre lehet szert tenni ilyen területek elfoglalásával. Az árukat kínai, arab, ujjur kereskedőknek lehet eladni, s egyben vásárlásra is van lehetőség. Az évszak árfolyamát alul találhatjuk meg, a market szó mellett. Ez általában 50 és 145 között mozog. Az 50 azt jelenti, hogy mindennek alacsony az ára, érdemes venni, 145 meg azt, hogy magas, tehát eladni lenne jó.

Az ország, ill. terület fontos adata a morál, a közhangulat. Vigyázzunk, hogy ez az érték ne kerüljön kb. 55 alá. Ilyenkor ugyanis a nép nem elégedett politikáinkkal, ami nyílt össze-tűzéshez vezethet. Tanácsos magas értéken tartani, s ez nem is nagy művészet. Néhány fogás, az elégedetlenség lecsillapítására: A give intézkedéssel aranyat, élelmet (provisions), és a terület fő árucikkét lehet szétosztani a nép közt. Tapasztaltam az, hogy az élelemnek örvendeznek a legjobban, attól nő leginkább a morál ezt télen érdemes adni – persze ha van elég. Ugyanis ez még a morálnál is fontosabb. Egy esetleges parasztlázadást le lehet verni, de az élelem hiánya a terület, vagy akár az egész játék elvesztésével járhat. Ezért célszerű úgy átalakítani a népességet (population distribution), hogy sokkal nagyobb legyen az élelem előállítók tábora a többinél.

A támadó erő (offensive strenght) a csatákban fontos. Minél nagyobb, annál több veszteséget okoznak csapataink az ellenségnek. Ezt a kereskedőktől vásárolt fegyverekkel és harci tapasztalatokkal növelhetjük. Katonáink harci készsége, felkészítettsége (training) igen fontos. Ennek alacsony voltánál még túlerőnk esetén is veszthetünk. Növelésére természetesen van lehetőség (train soldiers), de ez a győztes ütközetek után is nő.

A védelmi erő (defensive strenght) arra szolgál, hogy ne legyen senkinek kedve megtámadni bennünket. Ha az érték alacsony, kb. 100 alatt, majdnem biztosra vehető egy támadás ellenünk. A védelmi erőt erődítmény építők (castle builders) növelik. Érdemes is mert az egyes birodalmak kiterjedt kém és szabotórhálózattal rendelkeznek. (Szerencsére ilyen nekünk is van.)

Az ellenséges országok meggyengítését háború nélkül is el lehet, sőt érdemes is kezdeni (espionage). Megszerezhetjük az ellenség legfon-

tosabb országára vonatkozó – adait – (intelligence), s ezeket később megnézhetjük (View). Ez aránylag a legolcsóbb ilyen tevékenység, hisz 10 arany az ára. Drágább már a szabótrákción (active intervention). Ezzel lehet rongálni az ellenség véderejét, s 50 aranyba kerül. A legdrágább 100 arany – az orgyilkosság (assassination). Rengeteg próbálkozásom ezzel mindig kudarcot vallott. „Majdnem sikerült, de megmenekült a kutya!” szajkózta örökké drága pénzen lefizetett orgyilkosom. Feladata az uralkodó megölése lenne, de mivel alacsony a határfoka én nem ajánlom. Ne higgyük azt, hogy csak mi küldünk kémeket. Nálunk is fellelhető jó néhány, akiket elvileg el lehet fogni (domestic investigation) persze ez sem hatékony 50 aranyért. Nekem például még egyszer sem sikerült; igaz nem is használtam sokszor. Sajnos idegen országok többször is lekapsolják informátorainkat.

Okos politikával még viszonylag gyenge országok is talpon maradhatnak. Kezdetben erre törekedünk. A többfrontos háborút ésszerű elkerülni, ugyanis megtörténhet, hogy boldogan szemléljük éppen elfoglalt új területünket, amikor egy másik szomszédos ország megtámadja a szabad prédát, az időlegesen elhagyott országrészt. A területünket leginkább veszélyeztető államokkal célszerű békét kötni (ally with us), amíg úgy megerősödünk, hogy nem lehetnek veszélyesek ránk. A béke időtartama 5 év és ez alatt nyíltan, fővezérrel nem támadhatjuk meg. Máshogyan esetleg igen, de erről később. Erős ország sarcot kérhet a gyengébbtől (give tribute), bár ezt általában megtagadják. Ha nem akar háborút, felszólíthatja, hogy váljon vazallus államává (become vassal state). Ez majdnem teljes függőséget jelent. Ha nekünk küldenek ilyen üzenetet, jól vigyázzunk, mert elutasításuk után gyorsan jöhet a támadás. Ennek ellenére csak igen válságos esetben tanácsolom elfogadásukat.

Ha éppen fogytán vagyunk a pénznek és kereskedni sem tudunk, a legvégső esetben nyúljunk a lakosság megadóztatásához. Az éves adó emelését (change tax rate) nem javasolom, annál inkább a rendkívüli adót (collect special tax), bár ennek hátránya, hogy csak több év szünettel gyűjt be sok pénzt. A morál természetesen lezuhan tőle, de az ismert módon megpróbálhatjuk ellen-súlyozni a nép bánatát.

Egy uralkodónak nemcsak a jellel, hanem a jövővel is kell foglalkoznia. Az utódlás kérdése központi

kérdés minden dinastiában. A játék indulásakor az általunk irányított uralkodónak van már gyermeke, s nem is egy. A sors szeszélye és kiismerhetetlensége folytán azonban a szükség újabb gyermekeket kíván. A lányokat remekül fel lehet használni leendő területeink kormányzóinak feleségeként (arrange marriage). A kormányzó így a családhoz tartozik, tehát nagyobb a lojalitása. A fiúkból remek kormányzó, hadvezér válhat. A lányokra közvetlen veszély nem leselkedik. A kormányzójelöltté (Governor candidates) kinevezett (nominate) fiúból könnyen kormányzó lehet, s ott legyőzheti, sőt ki is végezheti az ellenség. Ha nincs több fiú, a trónutódlás veszélybe kerül. Ekkor van még egy utolsó lehetőség, ha királyunk még nem olyan öreg. Valamelyik feleségünkkel megpróbálhatunk újabb gyereket világra segíteni (rendezvous). Egy, maximum másfél év kitaró „munkára” van szükség, hogy megszülessen a gyerek, tehát a három intézkedés egyikét mindig erre kell szentelni addig az ideig. A királyné – tehát az induló területünkön lakó – mindig hajlandó a dinasztia érdekét szem előtt tartani. Az elfoglalt területeken lévő szerzett feleségek egyáltalán nem, vagy pedig csak pénzért, esetleg erőszakunknak engedve hajlandók megosztani velünk a hálósobát.

Rengeteg gondot okozhat sok feleség, de mindez eltörlődik a kormányzó (governor) keltette gondok mellett. Mindig öt kormányzójelölt várhat, hogy közülük egyet kinevezzünk. Többet nem lehet. Elfoglalt területeinket, vagy néhányat kormányzó irányítás alá rendelhetünk. Ezt a lehetőséget győztes csata után is felajánlja a program, de lehet, hogy először közvetlen irányítás (direct control) alá akarjuk a területet helyezni és csak később küldünk oda kormányzót (Reassign. send governor). Ha valahova kormányzót küldünk, számítsunk arra, hogy meglepő dolgokat produkálhat. Megtámadhat velünk békében lévő országokat, feleslegesen kalandorkodik, sőt fel is lázadhat. Ennek megelőzésére saját politikánkat parancsolhatjuk meg neki (send policy), s akkor általunk behatárolt keretek között fog tevékenykedni. Itt beállíthatunk az adó mértékétől kezdve, a diplomáciai tevékenységig szinte mindent. Ha nem vagyunk meglegedve kormányzónk munkájával, vagy erősebbet találunk helyette, kicserélhetjük őt (Reassign. change governor). A túl gyenge vagy kegyvesztett kormányzót örökre is el lehet távolítani (remove). Megtörténhet az is, hogy

megelégeljük egy területen a kormányzó uralkodást és közvetlen irányításunk alá helyezzük (control vassal state). Kedvenc kormányzójelöltjeinket fejlesztetjük is (Governor train).

Az uralkodó életére jó vigyázni, de sajnos a halált ő sem kerülheti el. Ha nem harcba, akkor kb. 70-75 éves korában betegségben meghal. Ha van utód, akkor ő veszi át apja helyét. Hasznos dolog ez, hisz az esetleges siker nem függő a kezdeti alanyunktól.

A középkorban a természeti csapások és járványok is tizedelték a népet. Ebben a játékban ezek mindig a legrosszabbkor jönnek. Egy járványban az adott terület népességének akár a fele is elpusztulhat.

Végül a területszerzés módjáról, a háborúról. Bizonyára Montecuccolin kívül is sokan tudták már, hogy a háborúhoz három dolog kell: pénz, pénz, pénz. Ha nincs elég pénzünk, sose kezdjünk hadjáratba. Egy katonára (ez a csatamezőn 10) felszerelésére a hadjáratban 1 aranyat kell szentelni. Élelemből is annyit kell vinni, ahányan vannak. Ez egy harminc napos hadjáratra elegendő. Katonákat venni és toborozni is lehet. A toborzás (recruit noncombatants) szerencsés esetben 30 (azaz 300) katonát is hozhat, de utána kb. 10 évig nem lehet ennyit egyszerre behívni.

Háborúba indulás előtt célszerű a hadsereg összetételét módosítani (soldier distribution). Itt beállíthatjuk, hogy hány csapatra osztjuk szét seregünk és azt is, hogy milyen fegyvernemek lesznek (lovasság, gyalogság, íjászok). A vezér mindig a „command unit”-ban van. Az ellenség a vezér egységét próbálja pusztítani, ugyanis ennek megsemmisülése maga után vonja a sereg kapitulációját. Ha a területünket támadják meg, biztos, hogy fő egységünket veszik majd üldözőbe. Ha mi támadunk, vezérünk szerencsés esetben biztonságban végignézhethet – az ütközettől távol – a küzdelmet. A védők (alacsony fokozatban) nem támadnak. A hadba indulás (go to war) után beállíthatjuk, hogy ki vezesse a hadakat. Csak közvetlen irányítás alatti, ill. az uralkodó aktuális főhadiszállásán (base) irányíthatjuk magunk a hadakat, ha megtámadnak minket. Ha mi támadunk, csak az aktuális bázisról tehetjük meg ezt.

A kormányzók is hadakozhatnak, de ezt a gép maga játssza le.

A csatát a terep megfigyelésével kezdjük. Hegy, víz, sivatag, sík terep, erdő lehet a terepen. Veszteség nélkül csak sík terepen lehet átkelni. A legnagyobb veszteségeket a magas hegység és a víz okozza, ezért

ezeket ajánlatos elkerülni. A terep hatszögekre van felosztva, ezeken lehet lépni. A program a csata kezdetén megadja, hogy honnan lehet indulni. A különféle típusú seregek egyszerre nem ugyanakkora távolságot tudnak megtenni. Lovasok többet, gyalogosok kevesebbet. A védő a vára közelében várakozik, innen kell kifüstölni. Nekünk is célszerű a vezér seregét pusztítani.

A csata alatt megnézhetjük az ellenség státusát, erejét. Íjászaink távolról is meglöhetik az ellenséget (long range attack). Az, hogy hány-szor löhetnek és hogy mekkora veszteséget okoznak, az a támadótól és a felkészítettségétől (training) függ. A gyalogosok csapdát állíthatnak és a melléjük erő ellenséget lesből üthetik (ambush), bár ez inkább védekezésnél hatékony. A csatát fel lehet adni, visszavonulni. Ha már elég gyengének érezzük az ellenséget, meg lehet kísérelni feladásra kényszeríteni (...). Ha az élelem teljesen elfogy, az a sereg vereségét jelenti. Vadászattal (hunt) lehet élelmet szerzeni, de csak íjász sereg teheti és csak erdőben. Az ellenséges várost ki lehet rabolni (plunder), de csak gyalogos sereggel és csak akkor, ha ez egyben a főszereg is. Ha a két fővezér serege találkozik, van esély egy ún. „one on one combat”-ra. Ez azt jelenti, hogy a két fővezér megküzd egymással. Furcsa, de ha mi nyerünk (talán sorsolja a program vagy tulajdonságtól függ?) az ellenség egy része átáll hozzánk, ha veszünk, akkor viszont elveszthetjük az ütközetet is. Ezért nem tanácsolom ennek elfogadását senkinek. Ha elvesztettük a csatát, akkor már a győztesektől függ sorsunk. Támadó hadműveletnél nincs nagyobb baj. Ha megölik az uralkodót, utódával a bázisról folytathatjuk a játékot. Az is lehet, hogy meghagyják az életét. Ha a bázis területén vesztettünk, akkor viszont „vége a dalnak”.

Győzelmünk esetén dönthetünk, hogy milyen irányítás alá helyezzük a területet. A „victorious commander” azt jelenti, hogy az elfoglalt terület lesz az új bázis. Megtarthatjuk az ott talált hercegnőt feleségnek. Egy jó helyi embert kinevezhetünk kormányzójelöltté. Az ellenség fővezérét is megölhetjük (execute), elengedhetjük, vagy kormányzóvá tehetjük.

A játékban a logikus taktikázásnak óriási szerepe van, de néha a dolgok megoldásának kérdése Zrínyi jelmondatával: csak „Sors bona nihil aliud” azaz „Jó szerencse semmi más”.

Csak 18 éven felülieknek

Elvira – mistress of the dark

Egy örömhírrrel szolgálhatok azoknak az erős idegzetű Amiga tulajdonosoknak, akik emlékeznek még a Horror Soft hatalmas sikert aratott játékára, a Personal Nightmare-re. A cég ugyanis hosszú szünet után ismét megjelent a szoftverpiacon, mégpedig az Elvira c. horrorfilm-paródia alapján készült sok lemezes játékkal. Az Elvira a programozók pacifistának éppen nem nevezhető elkívülágát talán még az elődjénél is fényesebben bizonyítja, s a vérben, belekben, csontokban és egyéb ínycségekben bővelkedő jelentekek valóságos karneválját láthatjuk a képernyőn. A program ha összetettségében nem is, de hangulatilag, zeneileg s elsősorban grafikai mér-főldekkel túlszárnyalja az eddigi összes kalandjátékot.

Nézzük először a háttértörténetet.

Elvira, a szépséges ám nem kevésbé gögös és veszedelmes nőszelemény bácsikájától egy hatalmas várat kap örökségül. A kastély eleinte mennyország volt a misztikumhoz mindig is vonzó lány, s Elvira úgy tervezte, hogy rendbehozza a romos épületet, hogy aztán kiadhassa a turistáknak a szobákat. Egy napon, takarítás közben azonban egy megsárgult pergamentekercsre bukkan a kastély ifjú úrnője, melyükanyjának, a démoni Emeldának iszonytató történetét mesélte el. Az írásból kiderült, hogy Emelda feleségül ment az öreg, eltunyult Sir Eric-hez, aki feleségénél sokkal többet törődött családi üzleteivel, s szinte minden idejét utazgatással töltötte. Az ifjú ara tehát egyedül búslakodott a várban s társául csak pár denevér szegődött, míg nem egy szép napon betoppant a várba Lord Beremond,

aki gyökeresen megváltoztatta Emelda életét. Mert a Lord bizony gonosz varázsló volt, aki elcsábította és megrontotta az ifjú feleséget s Emeldát rövid idő alatt bevezette a sötét mágia rejtelmeibe. A két démoni lélek között fűződő szerelem enyhén szólva nem volt hétköznapi. Ha nem a hálószobában disznózkodtak, akkor rendszerint a környékbeli lakosokat terrorizálták, olyan sikerrel, hogy a váratlanul hazaérkező Sir Eric-et lemészárolt parasztok és a környéket előzőlő démonok látványa fogadta. A felszarvazott férjet azonban Emelda elcsábította, s egy együtt töltött éjszaka után orvul megölte. Ám a férj halála nem maradt megbosszulatlanul: 9 hónap múlva ui. Emeldának fia született, aki nem volt más mint Elvira nagyapja. Emelda ezután pár évvel távozott el a túlvilágra...

Vagy mégsem?

Pár hete ugyanis furcsa alakok kezdték előzőlni a kastélyt, s lassacskán megtelt démonokkal, szellemekkel a vár minden zegzuga. Elvira előtt szörnyű dolog világosodott meg:ükanyja hamarosan vissza fog térni a Földre, hogy tovább folytassa gonosz ügyködését.

S itt lépünk a színre. Elvira ui. hozzánk, mint a helyi „Szellemirtók” egyik alkalmazottjához fordul segítségért: meg kell találnunk az Emelda varázserejét rejtő láda 6 kulcsát, és örökre a pokol fenekére kell küldeni az izgága banyát.

A JÁTÉK KEZELÉSE:

Az Elvira irányítása a P. N.-hez hasonlóan történik. A képernyő bal oldalán található ikonok közül a fölső – ROOM – az adott helységben található tárgyakat rajzolja ki. Az INV a

nálunk lévő tárgyakról ad tájékoztatást, melyeket egy föl-le nyílal nézhetünk végig. A WEAPONS fegyvereinket mutatja meg, az irányt jelző nyilak közül a pirosak jelzik, melyik irányba mehetünk. Az inventory ablaka fölött a velünk kapcsolatos információk találhatók: Str – erő, Res – védetség, Dex – ügyesség, Ski – mennyire tudunk bánni az adott fegyverrel, Lif – életerő, Exp – a játék hány %-át teljesítettük.

A jobb oldali parancsok: Kinyitni, becsukni, megvizsgálni, összekeverni, elfogyasztani, használni, dobni, valamint itt találhatók a pause, a load és a save funkciói (ez utóbbiakat elég sűrűn kell használni).

Ha a nyilat a képernyőn, ill. az inventoryban található tárgyra viszzük, akkor azt vagy a gomb kétszeri megnyomásával, vagy pedig az EXAMINE ikonnal vizsgálhatjuk meg (a két fajta információ néha kiegészíti egymást). A cuccokat a régi, bevált ikonos módszerrel vehetjük fel, dobhatjuk el, ill. helyezhetjük el valahová. Ha fel akarunk venni valamit, akkor egyszerűen vigyük rá a mause gombot végig lenyomva az INV ikonra, vagy a tárgyakat kijelző ablakra. Hasonlóan járjuk el, ha el akarunk dobni valamit, csak ekkor a ROOM-ra, ill. az adott helység képére vigyük a tárgyat. Ha a tárgyak sorrendjét akarjuk változtatni, akkor a kívánt-holmit vigyük az INV ikonra s így az adott dolog sorrendben a legelső lesz (erre majd szükségünk lesz, ha gyorsan kell reagálnunk, és nem érünk rá keresgélni). A kezdetben nálunk lévő egyetlen tárgy, a táska hasznos segítőtársunk, ugyanis rendkívül sok apró holmit pakolhatunk bele, mégpedig úgy, hogy a kiválasztott tárgyat a táska képére viszzük. A holmikát (legyenek azok

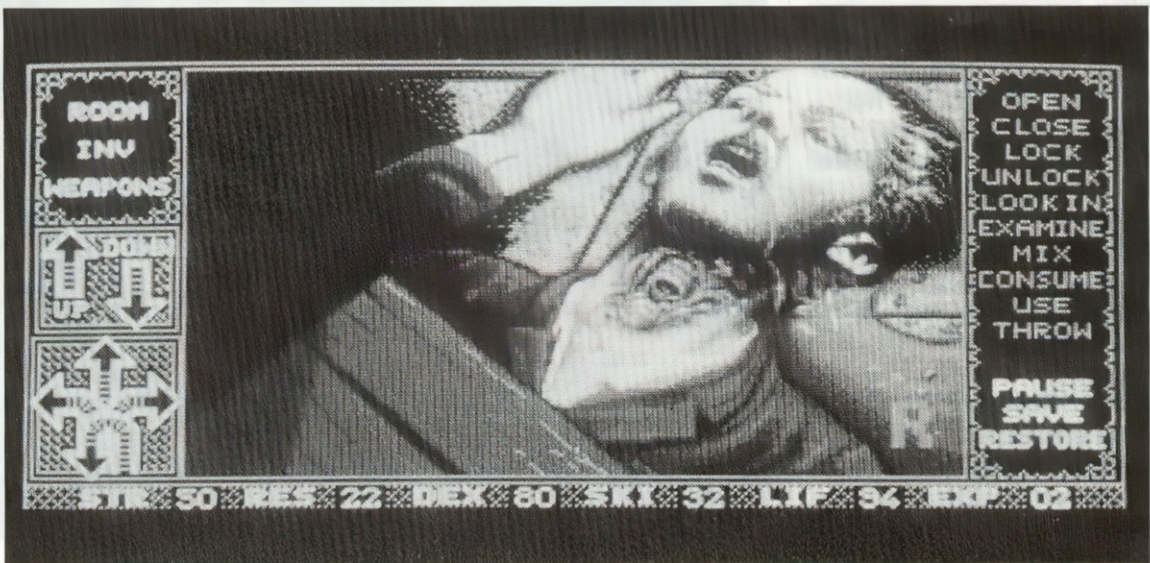
nálunk, vagy a helységben) kétféleképpen használhatjuk: vagy úgy, hogy ráviszzük a nyilat, s megnyomjuk a gombot: ekkor a menüben kifehérednek azok az utasítások, melyek közül választhatunk, vagy pedig úgy, hogy az adott cuccot ráviszzük a megfelelő helyre (pl. kulcsot a lakatra).

HARC

Fegyvereinket a WEAPONS, majd az USE ikonnal választhatjuk ki. A támadó fegyvereknél a SKI jelzi ki, mennyire tudunk bánni velük – ez az érték természetesen fokozatosan növekszik a harcok után. A legjobb pajzsot a RES érték figyelembevételével jelölhetjük ki.

A harcok során, ha varázslatot használunk, azt rendszerint a megfelelő ital elfogyasztása után megjelenő SCROLL-al aktiválhatjuk. A közelharc már némi problémát és egy kis gyakorlást igényel. Ellenségeink rendszerint nem azonnal támadnak meg minket: egy ideig várnak. Ha netán inunkba szállna a bátorság, ekkor még megtehetjük, hogy hátat fordítunk és eliszkolunk: ám vigyázzunk, győződjünk meg arról, hogy az ellenfél nem támad ránk hátulról. Ha mégis harcra adjuk a fejünket, akkor a következőképpen járjunk el.

A csata során irányíthatjuk fősze-replőnket a jobb oldali szövegekkel is, de célszerűbb az animált részre vinni a nyilat. Támadás során a nyíl egy kardot ábrázol. Ilyenkor, amilyen gyorsan csak tudjuk, nyomogassuk a mause gombot. Ha sikerült megsebesíteni az ellenfelünket az egy iszonyú üvöltés jelzi, a komoly sérüléseket pedig egy keresztirányú véres vágás jelzi. Három ilyen vágás után ellenségünk feldobja a talpát. Ha ellenfelünk kivédte az ütésünket, ak-



kor rajtunk a védekezés sora: ezt egy pajzs jelzi, melyet mindig arra az oldalra kell venni, ahonnan ránk csapnak, a mause gombot pedig akkor kell megnyomni, amikor támadónk éppen előre lendítené fegyverét. A harc során megjelenő felső szám azt jelzi, mekkora sérülést okoztunk ellenségünknek (ezt az értéket varázslat esetén a jobb alsó sarokban láthatjuk) az alsó (ill. varázslásnál a bal sarokban lévő) szám pedig a mi sérülésünket mutatja.

VARÁZSLÁS

Ez a játék legalapvetőbb és legérdekesebb része (természetesen csak ha nem örökletes a program). Elvira ui. ükanyjától örökölte a boszorkányság képességeit és így varázskönyve segítségével a különböző alapanyagokból varázslatokat tud „gyártani” nekünk. Ehhez először meg kell keresni a varázskönyvet, majd pedig el kell vinni Elvirához, a konyhába. Ha rendelkezünk a megfelelő holmikkal, vigyük rá Elvirára a nyilat s a gomb lenyomása után aktivizálódni fog a MIX ikon. Ha ezt használjuk, megjelenik a varázslatok listája. Válasszuk ki a megfelelőt. Ezek után a kinyitott könyv jobb oldalán láthatjuk a nálunk lévő mágikus alapanyagokat, melyek közül a varázslathoz szükségeseket a bal lapra kell vinnünk (ügyeljünk arra, hogy mindig csak a megjelölt komponenseket adjuk). Ezután a könyvben lévő mix-et használjuk s Elvira titkos receptje szerint elkészíti a varázsszert.

A varázsalapanyagokat a legaprólékosabb részletességgel kutassuk át, néha ui. egy-egy képbe belógó ág, vagy virág lehet a legfontosabb komponens.

Nézzük az alapanyagokat s azok helyét:

Nappali szoba: MONSTERA (Filodendron)

Bár: ABSINTHE (abszint)

Füldőszoba: LAUDANUM (Ópium)

Vámpír szobája: VAMPIR'S DUST (Vámpírpórá)

Kápolna: MANTICORE HIDE (A biblia állatbőr borítása)

Kamra: HONEY (méz), WHITE, RED WINE (Fehér, vörösbor)

Lőrés a toronyban: IVY (borostyán)

Istálló előtt: HAY (széna)

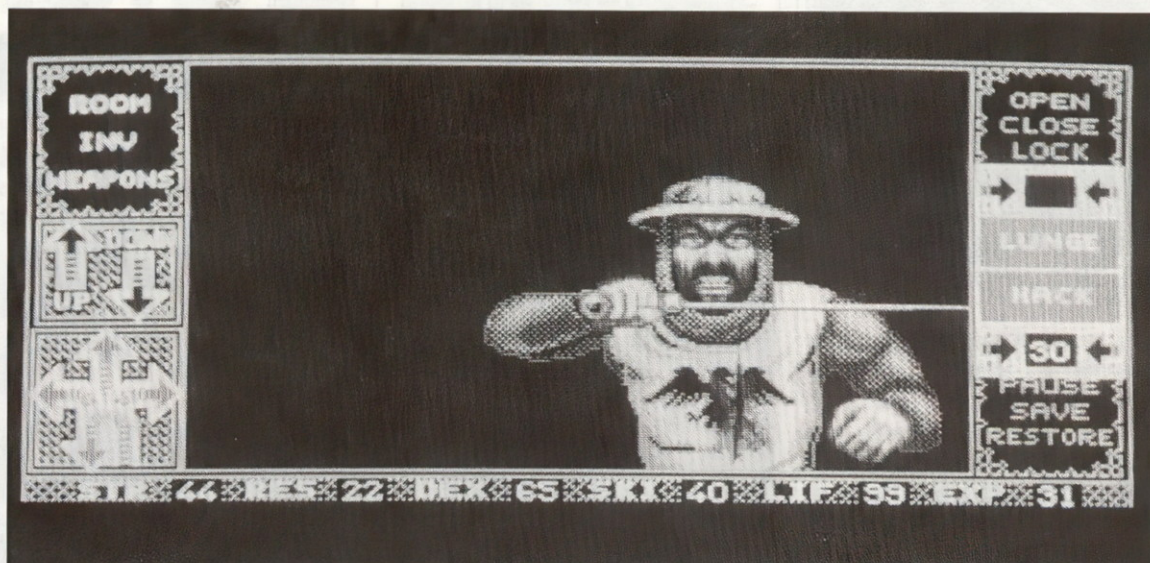
Istálló: HORSEHAIR (Lószőr)

Kút: MOSS (moszat)

Kripta, a fej szájában: DRAGON'S BLOOD (Sárkányvér)

Börtön: BEETLES (bogarak), SPIDERS (pókok), CENTEPIDES (százlábúak), EARWIGS (fülbemászók), WEBS (Pókháló)

Hátsó udvar: BELLADONNA (Nadra-



gulya), DOG WOOD (somfa), POPPY (mák), FLAME FLOWER (lángvirág), FIRETHORN (tűztövis), FOUR LEAF CLOVER (négylevelű lóhere), HAWTHORN – galagonya, MAIDENTREE HAIR (Vénuszhaj), MISLETOE (fagyöngy), MUSHROOMS (gombák), NIGHTSHADE (gyilkos nadragulya) Kertészház, a kertész hullája: MAGGOTS (férgék)

Konyhakert: ACONITE (sisakvirág), BLEEDING HEART (viola), BLOODROOT (vérpipacs), DANDELION (pitypang), HELLABORE, ELDEIBERRY (Bodza), PARSLEY (Petrezselyem), PLANTAIN (Útifű), WITCH HAZEL (szil)

Maze-útvessző: ALGAE (alga), BIRD'S EGG (madártojás), BLACKLOTUS (fekete lóbusz), BLOOD LILLY (vérliliom), LILLYLEAF (liliom levél), LILLY (liliom), NETTLES (csalán), THISTLE (bogáncs), FERN (páfrány) Halott sólyom: BIRD'S FEATHER (madártoll)

Most pedig nézzük a különböző varázslatokhoz szükséges anyagokat, és a varázslat hatását.

HERBAL NOHEY: Honey, hay. – Segítségével felismerhetjük a különböző növényeket, így az egyik legelső varázslat.

ALPHABET SOUP: Dandelyon, elderberries, rose – a bűvös rúnák elolvasásának képességét adja.

BRAIN ACHE: Poppys, mushrooms, 1 maggot – a harcok előtt használva az ellenfél ügyességi pontjait csökkenti.

MIND LOCK: Poppys, 1 maggot, blood root – elfogyasztása utáni nagy erejű varázslat az ellenfél lebénítására.

SPAGETTY CONFUSION: Belladonna, parsley, white wine, witch hazel – a „Tangled Mind” nevű varázslatot adja, mellyel az ellenfél ügyességi pontjait csökkenthetjük.

SIZZLING EGGS: Bird's egg, Hellebore, firethorn, lilly leaf – hatalmas erejű varázslat

CLOTTED SURPRISE: 3 Spyder's web, hawthorn, mosse – sok kisebb sérülést gyógyít.

ICED MAGIC: Hawthorn, thistle, blood lilly – komoly sérülést gyógyít.

WOODEN HEART: Dogwood, Algae, Bleeding heart, Hohey – erős gyógyvarázslat.

PAINFREE: White wine, black lotus, laudanum: 3 órára fájdalomcsillapító.

FIRE SPONGE: Plantain, flame flower, moss – 10 mp-es tűzfalat ad az elfogyasztása – az ellenfél lebénel harc közben, minket pedig véd: elmenekülhetünk.

ICE SPONGE: Plantain, hawthorn, moss – 20 mp-es jégfal, de a tüzes fegyverek azonnal megsemmisítik.

MAIDENS TURNOVER: maiden's leaf, fern, 3 spyder's web, honey – páncélhoz hasonló védelem rövid időre.

MANTICORE FLIP: maiden's leaf, fern, 3 manticore hide, honey – nagyobb séríthetlenséget ad.

KNIGHTYME PLEASURE: bird's feather, deadly nightshade, 5 beetles – az egyik leghatásosabb védelem a varázs és egyéb fegyverek ellen.

LUCKY SURPRISE: neetles, 1 four leaf clover – gyorsabb reakcióképesség.

PROPTIOUS SURPRISE: Aconite, nettles, 1 four leaf clover – az előzőhöz hasonló.

MONSTERA PIE: monstera, parsley, ivy: nagyobb erőt ad, ám valamelyest lassít.

GLOWING PRIDE: Thistle, dandelyon, flame flower – világítást ad.

MUSHROOM TENDERNESS: hellebore, elderberry, mushrooms – rövid időre emberfeletti erő.

THORNY SPLINTER: firethorn, neet-

les – „Fire dagger” varázslat, mely remek támadó fegyver, ha nem „tűzálló” az ellenfél.

FINGERLIGHT: 5 earwigs, deadly nightshade, belladonna – támadó varázslat.

PALMLIGHT: 5 centepides, misletoe, belladonna, absinthe: az előzőnél erősebb.

CAT and DOG BROTH: 10 spiders, horse hair, lilly flower, witch hazel – egyrészt erő visszaállítás, másrészt „THUNDERFLASH” nagy erejű varázslatot ad.

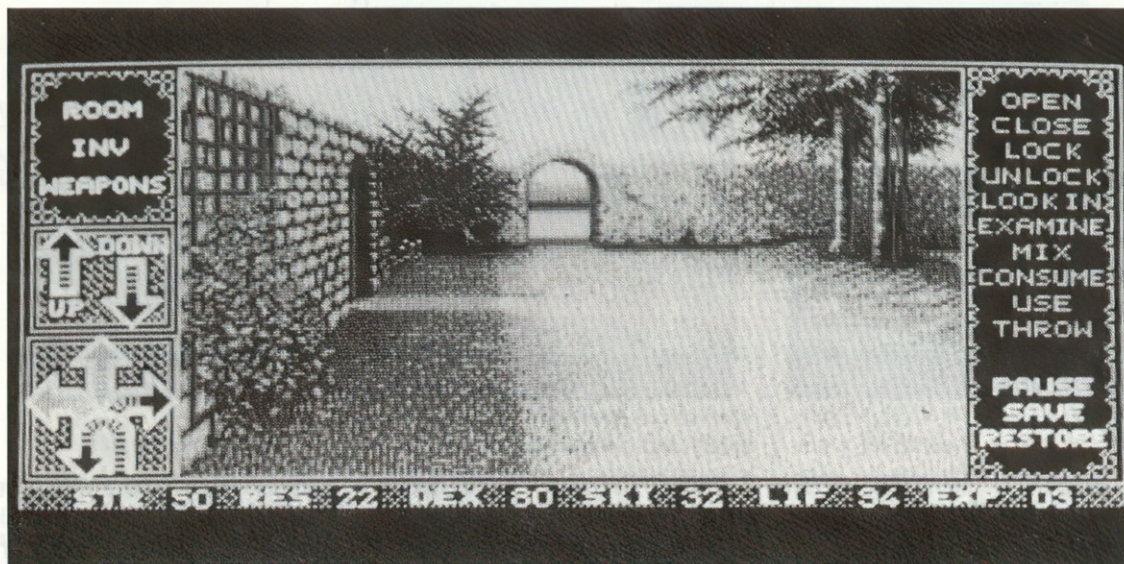
DEMON'S BREW: Vampire's dust, Dragon's blood, nightshade: „Fearful” varázslatot ad, amely a leghatalmasabb fegyver közönséges ellenfél ellen.

VÉGIGVITEL:

A játékot több sorrendben lehet végigvinni, ezért senkinek sem kell ragaszkodnia előírásosan az ismer-tetethez. Az egyes varázssanyagokra itt nem fogok részletesen kitérni, útközben szedjük össze őket.

Lépünk be a várba. Ha jobbra fordulunk, a régiség boltot láthatjuk, balra a kaput őrző kapitány szobája látható. Lépünk be ide, vagy pedig menjünk tovább egyenesen: az eredmény ugyanaz – a kapitány elfog, majd egy sötét tömlőbe zár minket. Miután Elvira kiszabadít s felszerel pár varázslatta, menjünk vissza a főbejáratához és útközben vegyünk fel egy kis szalmát az istálló elől. Vigyázzunk, nehogy a kapitányhoz lépünk be. Vegyük fel a nagy pajzsot a régiség boltból, majd használjuk a USE ikonnal.

Lépünk be a kastélyba s menjünk rögtön a fegyvertárba. (Ez a bejárattól számított 2. ajtó jobbra). Ve-



gyük fel a kardot, a nagy pajzsot és a számszerjót. A régi pajzsot dobjuk el, az újat, valamint a kardot pedig használjuk. Járjuk végig a folyosót a kápolna kivételével s szedjük fel a szükséges varázssanyagokat, a karót a nappaliból valamint Elvira fekete varázskönyvét a könyvtárból. Menjünk fel a 2. emeletre, s a Vámpír lakosztályának kivételével (ez az első ajtó a feljárótól számítva) nézzünk be az összes szobába. Kutassuk át a szekrényeket, fiókokat, ágyakat s szedjük fel a nyílveszőket, a Bibliát, valamint az Ópiumot (ez a fürdőszobában van elrejtve).

Menjünk le az alsó szintre, onnan a konyhába, Elvirához. A kamrából szedjük fel a mézet és készítessük el a HERBAL NOHEY varázslatot, amelyet rögtön fogyasszunk is el. Menjünk a hátsó kertbe, és utunk során szedjük fel az összes növényt. A kertész kunyhójából vegyük ki a dobozkából a kekszet, majd a kulcsot, vegyük fel a keresztet, a kalapácsot, majd a nem túlzottan jó állapotban lévő kertészből minden undorunkat félretéve szedjük össze a férgeket. Menjünk a veteményes kert kapujához, nyissuk ki a kulccsal, majd szedjük fel a szükséges növényeket.

Menjünk ki, s a céltábla előtt gyakoroljunk íjpuskánkkal, majd pedig szedjük össze a nyílveszőket. Most már Tell Vilmos is elbújhatna mellettünk. Menjünk vissza a kastélyba. Ha Elvira már nincs a konyhában (aminek nagy a valószínűsége) meneküljünk ki gyorsan a szakácsnő elől. Nincs mese. Irány a börtön! Járjuk végig a cellákat és a szobák alapos átvizsgálásával szedjük össze a megfelelő mennyiségű rovar (pásztazzuk végig a tárgyakat, és ha a program kijelzi, hogy van valamilyen állat a szobában, aktiváljuk a ROOM ikont. Közben persze a pókhálóról

se feledkezzünk meg. (Ezeket a folyosón szedhetjük össze). A kinzókamrába lépve szedjük fel a sót, a csipeszt, az egyik földön heverő karika kiemelésével pedig a csontváz kezében lévő KULCS-ot, és a csontvázat. Egy kulcs már megvan.

Menjünk vissza a konyhába, s amikor a szakácsnő megindul felénk, vágjuk hozzá a sót. (Előtte azért érdemes megnézni, hogyan végződik földi pályafutásunk, ha nem így cselekszünk). Menjünk fel a vámpírhoz, s amikor közelről megvizsgáljuk, pusztítsuk el a vérszopó nőszemélyt a karóval. Szedjük össze a maradék nyílveszőt és a vámpírport. Ha szükségét érezzük, menjünk vissza Elvirához újabb varázslatokért.

Menjünk vissza a hátsó kertbe, onnan pedig a parkba. Előkészített nyílpuskánkkal löjjük le a sólymot, amikor az felénk fordul. Vizsgáljuk meg a halott madarat. Vegyük ki belőle a nyílveszőt, szedjük fel a tollat és a KULCS-ot.

Lépjünk be a labirintusba (MAZE). Ez az egyetlen rész, ahol térképezni kell, de ne ijedjünk meg: nem túl nagy az útvesztő. Az apró, kleptomániás szörnyekkel kerüljük a közelharcot: pusztítsuk el őket vagy az íjpuskával, vagy a varázslatokkal. Útközben szedjük fel a növényeket és a fészkből kiröppenő madár tojását. Amikor megérkezünk a szörnyek fészkehez az útvesztő központjában, ne lépjünk be, ha látunk apró szemeket világítani a sötétben. Eresszünk a fészekbe pár nyílveszőt vagy varázslatot, de vigyázzunk: legalább 2 nyílveszőnek maradnia kell! Ha eltűntek a szemek, lépjünk be a fészekbe. Itt megtalálhatjuk az elrabolt tárgyainkat és Elvira gyűrűjét. Menjünk tovább és szedjük fel a vízinövényeket.

Térjünk vissza a kastélyba. Lépjünk be a kolostorba, vegyük fel a

Bibliát, és nézzük meg közelről az oltárt. Helyezzük a gyűrűt a keresztre, majd lépjünk be a keletkezett résen. A koronát vegyük fel, és a keresztet ábrázoló ikon előtt használjuk az Ima tekercset (Prayer scroll), amely a 2. emeleten lévő kék szobában talált Bibliában van elrejtve. Miután megnyílt a fal, helyezzük a lovag tetemének fejére a koronát és vegyük el a kardot. Használjuk a kardot. Bár SKILL pontjaink most lecsökkennek, egy kis gyakorlással feltornázhathatjuk magunkat és új fegyverünkkel 1-2 csapással megölhetünk bárkit.

Menjünk be a főbejárat melletti toronyba (az istálló mellett), menjünk fel a várfalra és induljunk el egyenesen. Amikor a következő torony után a program arról tájékoztat minket, hogy veszedelmes ellenfél közeledik, löjjük le a harcost az íjpuskával. Jól jegyezzük meg, hol zuhant le a katona, ugyanis nála volt az egyik kulcs. Menjünk ismét Elvirához. Készítsük el az újabb varázslatokat, különös tekintettel a „GLOWING PRIDE”-ra. Most forduljunk balra és vigyük rá a nyilat az ételfelvonó liftre. Miután Elvira felemelte azt, adjuk a „GLOWING PRIDE”-ot Elvirának (helyezzük pontosan a kinyújtott tenyeréhez). Ezután bökjünk rá a titkos alagútra. Hál Istennek Elvira elvállalja helyettünk a négykézlábon csúszkálás feladatát s így kigyönyörködhetjük magunkat a nem mindennapi idomokban. Mikor visszatért Elvira, vegyük fel az újabb KULCS-ot.

Menjünk a katakombákhoz vezető toronyba (ha a főbejáratl szemben állunk, ez balra van tőle), és menjünk le. Itt már valamivel keményebb ellenfeleink lesznek, úgyhogy készíthetjük a varázslatokat... Itt sem lesz túl nagy gond a térképezés, hiszen a folyosók néhány téglalap alakot zárnak le. Így több irányból is

eljuthatunk a kívánt helyre. Nézzük végig a kriptákat úgy, hogy először mindig a bal oldali koporsó fedelét emeljük le. Az üres koporsóba helyezzük a kinzószobában felvett csontvázat, de a másik koporsót még hagyjuk! Útközben vizsgáljuk meg a kripták bejárat fölött lévő kőarcokat, az egyiknek a szájában ui. megtalálhatjuk a „Dragon blood”-ot. Amikor a program kiírja, hogy most egy különösen veszélyes ellenfél közeledik, eresszünk a szörnybe annyi varázslatot, amennyit csak tudunk, majd a közelcsatában vágjuk le a kezét. Szedjük fel a mágikus rúnákat tartalmazó követ. Lépjünk a kriptába és vegyük fel a koporsóban lévő kulcsot. Most térjünk vissza ahhoz a kriptához, ahova a csontvázat elhelyeztük, és emeljük le a másik fedőt.

Amikor a szobát elönti a víz, ússzunk le, majd pedig ússzunk be a fenekén található folyosóba. Amikor a FEL nyíl kipirosodik, ússzunk fel a kútban találjuk magunkat. Egy nagy levegővétel után merüljünk megint le, most a másik folyóba ússzunk. Nyissuk ki a rácsot a vaskulccsal s gyorsan ússzunk a felszínre. Most a várat körülvevő vizesárokban vagyunk. Ússzunk ismét az árok fenekére, úgy, hogy a két part között, középen legyünk. 4-szer nyomjuk meg az előre nyilat. Amikor elérkezünk a lezuhant katona teteméhez, vegyük fel az újabb KULCS-ot. Ússzunk vissza a kútba és másszunk ki. Menjünk a fémöntödéhez (a börtönnel szemben). Vegyük ki az olvasztótégelyt a dobozból és helyezzük a tűzre. Rakjuk bele az ezüst keresztet, majd mártsuk meg a nyílveszőt az olvasztott ezüstben. Lépjünk az istállóba és pusztítsuk el a farkast az ezüst végű nyílveszővel. Az utolsó karámban vegyük ki a falból a gyűrűs követ és vegyük fel az 5. KULCSOT.

A fegyvertárban dobjunk el mindent a kard kivételével és vegyük fel a páncélt. Csörtessünk le a főkapuhoz, és a pimasz kapitányt kaszaboljuk le. (Huhhh, ez nem volt könnyű feladat.) A falon lévő cédula alatt megtalálhatjuk a 6. KULCSOT. Menjünk vissza holmiainkhoz, dobjunk el a páncélt és szedjük össze mindent. A konyhában, a csipesz segítségével vegyünk fel egy izzó széndarabot, és rohanjunk az ágyúhoz. (Az istálló utáni torony teteje). Gyűjtjük meg a kanócot az izzó szénnel, majd menjünk a lerombolt toronyba. S íme: ott találjuk a 6 záras ládát. Helyezzük a megfelelő kulcsokat a megfelelői zárakba (a kulcsok meg vannak számozva). Nyissuk ki a ládát és vegyük ki a pergamentekercset és a tört. Ha jó sorrendben hasz-



náltak a kulcsokat megúsztuk élve az akciót.

Szereljük fel magunkat az összes védő-támadó varázslattal és menjünk ismét a katakombákba, amelyeket azóta előzőltek Emelda szolgálólányai – őket csak varázslattal pusztíthatjuk el.

Induljunk el jobbra, majd az első elágazásnál menjünk balra. Amikor elérkeztünk az Y alakú elágazáshoz, vizsgáljuk meg közelebről a földön lévő sötétebb követ. Helyezzük a nálunk lévő követ a helyére, és mászszunk le a mélybe. A folyosó végén magával Emeldával találhatjuk

szembe magunkat. Ne késlekedjünk! Helyezzük el azonnal szentelt kardunkat az ötszög közepére és használjuk rögtön a ládában talált varázslatot. Pusztítsuk el az immár megtört erejű Emeldát a törrel, s megtudjuk végre miféle ajándékkal is jutalmaz meg minket Elvira ka-

landjaink végén. S bár a játék bővelkedett 18 éven felülieknek szóló jelenetekben, azt a programozók már a játékos fantáziájára bízták, hogyan is bonyolódott le az ajándék átnyújtásának – és átvételének a ceremóniája...

Berrr

!FIGYELEM!

!FIGYELEM!

Fontos közlemény az összes vásárlónak és barátoknak az

R&Я[®]

től.

R&Я köszöni mindazoknak a vásárlóknak és barátoknak az irántam tanúsított hűséget és bizalmat a hosszú évek során.

R&Я ezúton közli Önökkel, hogy üzletünk neve megváltozott, és új partnert talált.



OPI

Elektrogeräte- und Computer-
Handelsgesellschaft m.b.H.
1020 Wien, Taborstraße 25
Tel. (0222) 21 44 682

Nálunk csak a név változott, a minőség és az olcsó árak változatlanok. Továbbra is készséggel áll rendelkezésére magyar nyelvű szaktanácsadással.

Freitag Márta

STAR – LC 20 Nyomtató	
Amiga 500 – IBM 9 tűs	2990, – ATS
STAR – LC 20 + kábel	
+ papír	3299, – ATS
AMIGA 500	5400, – ATS
AMIGA 500 + 512 K	
bővítő	5990, – ATS
512 K bővítő	799, – ATS

3.5" külső floppy	1499, – ATS
512 K bővítő + floppy	1900, – ATS
1.8 MB bővítő –	
AMIGA 500-hoz	2390, – ATS
100 db 3.5" DSDD	520, – ATS
100 db 5.25" DSDD	278, – ATS
100 db 3.5" DSHD	1325, – ATS
100 db 5.25" DSHD	583, – ATS



Tisztelt Olvasók!

Bevallom őszintén, nem volt könnyű eldönteni, hogyan is kezdjem soraimat, hiszen kettős feladat tornyosult előttem: egyrészt meleg, üdvözlő szavakkal kéne köszöntenem újdonsült rajongóinkat (akik gondolom már zsúfolásig megtöltették a Wembley-stadiont), másrészt pár mentetetűző mondatban el kéne mondanom, miért is késlekedett ennyit a 2. szám a megjelenésével. Mivel azonban nincs sok kedvem nyálás köszöntőkkel, lelkesítő, becézgető szavakkal agyongyötörni Titeket, csak annyit mondanék el, hogy sajnos elég komoly problémák merültek fel az újság terjesztésével kapcsolatban s ennek nemcsak az lett a következménye, hogy nem tudtunk megjelenni a tervezett példányszámban novemberi, első számunkkal, hanem az is, hogy egészen mostanáig élet-halál között örlődött a lap. De szerencsére a Posta végül is enyhített drákói szigorán és végrevalahára a hírlapterjesztőkhöz kerülhetett a CM.

Az eltelt röpké 3 hónap alatt természetesen nem tétlenkedtünk és mindent elkövettünk, hogy még magasabbra emeljük az újság, amúgy is igen magas színvonalát (melynek, gondolom észrevettétek, szerves részét képezi a szerénység). S elmondhatom: hál Istennek Ti sem ültetek tétlenül és így érkezett pár levél a szerkesztőségbe.

Sajnos azonban az irományoknak a legnagyobb része poénkodásokon, idéltlenkedéseken, örültködéseken kívül nem állt semmi másból, s bár nem kétlem, hogy remekül el lehet filozofálgatni mondjuk a különféle testrészeim eltávolításának és hasznosításainak a módjairól, lehetőségeiről (mert ilyen tartalmú írásokat is kaptam), örültem volna olyan leveleknek is, amelyekben valamilyen játékkal, programozástechnikával, hardver vagy egyéb számítástechnikai témával kapcsolatos kérdés van. És sajnos ilyen levél érkezett a legkevesebb.

Ezzel persze nem azt akarom mondani, hogy nem várom szeretettel az „örölt” vagy, ha úgy tetszik „gyökér” írásokat is (eltekintve azoktól, amelyek magánéletem féltve őrzött intim titkait akarják kifürkészni), hiszen színezik a rovatot s megígértem, hogy ezekből s a rájuk adott válaszokból is bemutatunk párat, de nem szeretném, ha csupán ebből állna egy ilyen közérdekű rovat. Arra kérek tehát ismét mindenkit: ha megakadtatok egy játékban, ha nem ismeritek egy program kezelését, ha van valamilyen észrevételek az újsággal kapcsolatban: írjátok meg bátran, én igyekezni fogok a legjobb tudásom szerint válaszolni. Az tehát, hogy a rovat ügyes ötvözet legyen a komoly témáknak és a humornak, rajtatok is múlik.

Hát ennyit a lelki prédikációkból, most pedig nézzük először a komolyabb témájú műveket.

Többen kifogásolták az újság árát. Nos, szívesen eltekintenék az ilyenkor szokásos, nehéz gazdasági helyzettel, szűkös anyagi körülményekkel kapcsolatos közhelyek lexikális felsorolásától, de sajnos én sem tehetek mást, csak annyit mondhatok, ha rajtunk múlna, sokkal olcsóbb lenne a lap. Ha pedig netán valamelyikötöknek az a galád gondolat jutna az eszébe, hogy azért kerül ennyibe a CM, mert minél több pénzt akarunk bezsebelni, akkor az illetőt orcátlan rágalmazónak kell minősítenem: higgyétek el, olyan kevés bért kapunk sziszifuszi munkánkért, hogy azon még egy átlagos ösztöndíjból élő egyetemista is röhögőgörcsöt kapna! (Nekem pl. még arra sem volt elég az első szám után kézhez kapott fizetésem, hogy megvegyem a tervezett 5 szintes, 598 m²-es rózsadombi villámot és így kénytelen voltam beérni egy ócska, 3 meletes rozant vityilóval, melybe alig fért be valami a 23 szobán, szaunán, szoláriumon, uszodán és a golfpályán kívül.) Úgyhogy, ha bárki ezek után még azzal gyanúsít minket, hogy kizsákmányoljuk az olvasókat, az keressen fel engem személyesen, és én ígérem, hogy a makacsabb olvasók számára féltetett rozsdás konyhakésem segítségével fogom meggyőzni az igazamról.

Mások azzal kapcsolatban reklamáltak, hogy túl sok az átfedés más újságokkal, sok olyan programról írunk, amely már más lapokban is megjelent. Nagybecsű Zotyosoft váci barátunk pl. a következőket írja: levelében (amelyért egyébként rendkívül hálás vagyok, hiszen lényegében összefoglalója volt az összes olvasói észrevételnek):

Van azonban egy óriási hibája a CM-

nak! Mégpedig az, hogy a közölt anyagot nem egyeztetitek össze a konkurenciával. Vegyük pl. a Viking Child, Sly Spy, Democles, Immortal, Wings, Larry 3, Operation Stealth, vagy a Time Machine nevű játékokat, Szinte nem is maradt már más leírás a lapban, ugyanakkor ezeket a programokat már leírták vagy a köv. számban leírják. És egy kicsit bosszúság, ha ugyanarról a játékról háromszor kell olvasni három különböző újságban...

Nos, az átfedéseknek több oka is van. Az egyik ok az, hogy első számunk félreértések elkerülése végett már novemberben megjelent, de csak a M világ karácsonyra, vagyis decemberre tudtunk eladni komolyabb mennyiségű újságot, s addig más lapok már ismertettek számos programot. A másik (és a komolyabb) ok az, hogy minden magazin lényegében ugyanabban az időben szerzi a legújabb játékokat (népiesen Stuff-okat) és hiába van ezernyi új program Amigára és C64-re, ezek közül csak néhány az igazán magas színvonalú. Ezekről pedig természetesen mindenki írni akar. Azt meg remélem senki sem fogja tanácsolni, hogy a COV mondjuk csak szimulátorokról, az 576 Kbyte csak mászkálós játékokról, mi pedig csak sport- vagy kalandjátékokról írjunk. Ha megnézik a legnagyobb nyugati magazinokat, azt tapasztalhatjátok, hogy azok is párhuzamosan számolnak be lényegében ugyanazokról a játékokról. Így hát akárcsak a külföldi számítógép rajongóknak (funoknak) nektek is az a dolgotok, hogy kiválasszátok a számotokra legmegfelelőbb stílusú, tartalmú, stb. újságot vagy újságokat. (Az első esetben ajánlom a CM-et, a másodikban pedig a havi 2, 3 vagy 4 darab CM megvételét – ahol n 4 és ∞ közötti egész szám.)

Megint mások – pl. tisztelt Párkányi Gergő cimboránk, akinek külön köszönjük az értékelést: Grafika 10, Hangulat 6 (nem fordítva akartad leírni a számot?), Összhatás: 8 – azt írták, hogy a levelezési rovat ötlete a COV-ból lett átkonvertálva. Nos, eme arcátlan rágalmazást határozottan visszautasítom. Véleményünk szerint ui. (ez nem kiályi többes, hanem most az egész szerkesztőség nevében beszéllek) fontos, hogy az olvasó és az írógárda minél szorosabb kapcsolatot tartson egymással) mivel egyelőre nincsenek nő nemű olvasóink, most nem fizikai kapcsolatra gondolok). Egy magára valamit is adó újságnak (már pedig mi igenis adunk magunkra! (tehát gondolnia kell vevőinek, bálványozóinak, rajongóinak érzékeny lelki világára, amely

komoly sérülést szenved, ha nem tördnek vele. Erre pedig a legmegfelelőbb „fórum” a lev. rov. Vagyis fel sem merült bennünk, hogy ne indítsunk ilyen rovatot.

Arra a kérdésedre, tisztelt Gergő, hogy: lehet-e beküldeni saját magunk által készített stuffokat természetesen határozott IGEN-nel kell válaszolnom, sőt kifejezetten örömmel várjuk azt is ígérem, ha elég jó az „anyag” és nem sérti ízlésünket (gondolok itt az utóbbi időben egyre jobban terjedő Bedroom Olympiad stílusú huncutkodásokra), akkor nem fog elveszni az ismeretlenség homályában. Kérdéssel kapcsolatban meg is ragadnám az alkalmat, hogy felkérjek mindenkit: ha van olyan saját készítésű software vagy hardware terméketek, amelyet nyilvánosságra akartok hozni, akkor küldjétek el bátran hozzánk és mi mindent elkövetünk a népszerűsítésükért.

Mindent egybevetve azonban elmondhatom, hogy a levelek tartalma összességükben elég pozitív hangvételű volt, s a lelkes írások közül külön megköszönöm Herédi Attila levelét, amelyben még címlapterveket is küldött nekünk első számunk félresikerült fejléce helyére (amelyet egyébként tényleg a Távfűtő Művek emblémájára hasonlított!)

Ami a komolytalanabb (?) firkálmányokat illet, nos: azok igencsak szép számmal érkeztek, ám a helyszűke miatt csak azokat tudom kiemelni, amelyek a legjobban megválték amúgy erős idegzetemet.

Fekete Gyula (Gregory) Debrecenből iszonyatos levelében ezt írja az újság háttérszíneivel kapcsolatos 1 oldalas eszmefuttatása után:

Ha nem változtatnak a borzalmas háttérszíneken hát én olyat teszek, mint Mistrál. Úgy égetem el a Computer Mániát, mint Mistrál a festményeit. Ami persze ahhoz vezet, hogy nem fizetem elő a C. M.-t.

Kérlek Gregory, ne tegyél az ég szerelmére olyat, mint Mistrál! Hanem inkább tegyél olyat, mint Van Gogh. Úgy vágd le a füledet, mint Van Gogh a sajátját. Vagy tegyél mondjuk olyat, mint Majakovszkij. Úgy akaszd fel magadat, mint ahogy az Majakovszkij tette. S, ha még egy hasonló színvonalú levelet kapunk tőled, hát én olyat teszek, mint az inkvizíció. Úgy égetlek meg, mint az inkvizíció Giordano Bruno-t.

Ami persze ahhoz vezet, hogy nem fogod előfizetni a C. M.-t.

Egy pajkos kedvű olvasónktól – névszerint Pető Lászlótól – kaptam egy Ivartalanításra felszólító levelet, melyből megtudtam, hogy a Város Tanács VB Erkölcsrendészeti Bíró-

sága megitort szűzeink könyörgésére való tekintettel elrendelte férfiúi szerveim eltávolítását. Mivel azonban közismert vagyok erkölcsös életemről, melyet átleng a gyengébb nem iránti tisztelet, megbecsülés (jézusom, ekkorát sem hazudtam még sohasem), s pályaválasztásom során nem az eunuch szakmát jelöltem meg életcéloomul (talán, mert nem szerepelt a „Pályaválasztási Tanácsadó”-ban), ezért nem jelentem meg a január 13-ra kitűzött műtét színhelyén.

Zoli & Petó tatai olvasóink helyesírási hibáktól hemzsegő írományából (melynek a színvonala valahol egy 5 éves gyermek firkálmánya és egy második iskolai fogalmazása között volt) csak az olvasók elrettentése végett közlök pár részt:

A Mikrovilág, 576 KByte, COV stb. karácsonyon loptuk el lapotok (újságokot, magazinotok) első számát (őszintén reméljük, hogy ez volt az utolsó), amely enyhén szólva is lehangoló. Az ár irritálón magas, nem szólva a belső tartalomról. Többek között az L.S.L III-at már lenyomták a COV-ba, így ezt leközoelni teljesen feleslegessé vált (volt).

(Még egyszer nem tudunk ilyen hülye mondatot összehozni). A hunyorotok (humorotok) rettenetes – még szerencse, hogy van kitől tanulunk. S még pár idézet: Ha lehet írd meg, mennyi ökörséget (sic) kell írni a 20 db diskért és a két halom poszterért... mielőtt lucskosra zokognád kispárnád, befejezzük a levelet. Ha kell, küldünk új kispárnát... Ha love-tok minket, válaszoljatok!!!!

Kedves Zoli és Petó! Féltreértések elkerülése végett közölném veletek, hogy szellemileg visszamaradt debilek és mongol-idiotizmusban szenvedők gyámolítása nem az én hatásköröm: az ilyeneket az Országos Ideg- és Elmegyógyintézetben love-ják, úgyhogy legközelebb oda write-oljatok (writting-eljettek). Előre is köszönöm a megértésedet.

Ami a hónap legsötétebb levelét illeti (megígértük ugyan, hogy a legérdekesebb legértelmesebb levelet is bemutatjuk, de ilyen sajnos nem volt most) az Keller Józseftől származik.

Mélyen tűzdelte Berrr(egő) „úr”!

A levelezési rovatból kiderítve neked komoly bajod lehet. Vagy csak most jött ki rajtad.

Szóval; az újság jó, a fotók szuperrek, a címlap... az ár pedig (k=9) magas. Valaki azonban legyilkolt: egy Tódor nevű uriember! Sírni tudnék! Egy kérdés: láttátok ti a Vissza

a jövőbe II-t? Hogy írják a Biff nevét? Hát nem így Beef! Még valami: aki 1955-ben fiatal, az 2015-ben idős, tehát az öreg Biff nem a fiatal nagyapja, hanem saját maga! (Világos ugye?) És a „csodagördeszka” sem „csodagördeszka” hanem légdeszka! Legjobb, ha még egyszer megnézik a filmet! Kölcsönadjam? (Van videótok?) Na, mindegy, bocs a hangnemért, csak egy kicsit ideges voltam. Különben is, van neked egy meglepetésem: hogyan nyerjünk az „express money-en”? Érdekel? Gondoltam. (Kis kapzsi!)

Szóval:

- 1. Rakjunk a kéményre egy intarziás tölgfadeszkat, és 23 percig álljunk rajta kézen úgy, hogy észak felé nézzünk.*
- 2. Egy gránittömb közepére rajzoljunk egy kört egy 33 db-bá tört vályogtéglával, majd ennek a közepén áldozunk egy japánkakast.*
- 3. Keverjünk össze ként, szenet és salétromot és süssük meg nyárson. (A sóit ne felejtjük).*
- 4. Egy kúp alakú márványtömböt vágjunk hozzá egy lakkozott intarziás asztalhoz. Ha 12-nél kevesebb darabra tört (az asztal) akkor folytathatjuk.*
- 5. 14,5 dl Shellolajat öntsünk ki, gyűjtsük meg fehér fejt gyufával. (Elsőre sikerülnie kell!) Majd dobjunk bele 22 alaposan beszózott sárga színű névjegykártyát.*

Ha ezeket szabályosan, sorrendben elvégzed, és utána kihúzzod a 1823257964-es szelvényt, akkor nyersz 20 forintot. Van egy másik taktikám is, leírom? Jó, jó nem kell gorombáskodni, leírom, leírom, ha válaszolsz.

*Üdvözlettel:
József*

Nem kevésbé mélyen tisztelt József úr!

Leveled olvasása közben kettős dologra lettem figyelmes. Egyrészt azt vettem észre, hogy vérnyomásom egyre emelkedik, egyre nehezebb a levegővétel, másrészt pedig azt tapasztaltam, hogy intelligencia hányadosom kéréletlenül, megállás nélkül zuhanni kezd. Mostanra szerencsére teljesen elmúlt a rosszullétem, de az IQ-m még nem állt vissza a normál szintre, úgyhogy megpróbálok gyorsan válaszolni az írásodra. Ami leveled első részét illeti, mondanom sem kell, hogy teljesen tönkrementél mindenkit kíméletlen kritikáddal. Szerencsétlen Tódor barátunk dorgáló szavaid hatására még mindig egy idegszanatórium-

ban fekszik és én is csak nagy nehezségek árán kerültem el az idegösszeroppanást.

Arra a kérdésre, hogy van-e videónk, term. csupán a Magyar Értelmező Kéziszótár fellapozása után tudtam válaszolni, hiszen a technika ilyen újdonságainak még csak a nevét sem hallottam sohasem. Szégyenkezve bár, de bevallom, hogy a műszaki cikkek közül egyedül csak egy Junoszty tévével, és a hozzá csatolt ZX számítógéppel rendelkezik a szerkesztőség. Az áramellátást egy elektromosáram fejlesztő biciklivel tudjuk biztosítani, amelyen félóránként váltogatjuk egymást, s miközben valamelyikünk izzadtan pedálozik, a többiek a halványan pislákoló képernyőt nézik, vagy cikkeket írnak (mint pl. most én is).

Az EXPRESS MONEY-val kapcsolatos tippjeidet hálásan köszönöm, de sajnos ki kell ábrándítsalak már régóta ismerem a módszert. Van ellenben egy 100%-osan biztos elméletem, amelyet direkt a számodra dolgoztam ki. Íme

1 Ha van otthon számítógéped, vedd a TV csatlakozó zsinórját, s tekerd jó szorosan a nyakad köré. Ezután húzd meg teljes erőből a zsinór két végét (ellentétes irányba) és számold el 4-esével 372-ig. Ha ez idő alatt nem fulladsz meg, vagy nem ájulsz el, számold meg, hány percig tartott a művelet, írd le a számot egy lapra és lépj tovább a 2. pontra.

2 Helyezzél a fejedre 3 db 7 napos paradicsomot, melyek mindegyikét szúrd át egy előzőleg csalamádélébe áztatott rajzszőggyel. Ezután húzzál a fejedre egy úszósapkát. Ha ezt a műveletet elvégezted, akkor 37,49°-os szögben, 17,4 km/h sebességgel rohanj neki fejfel a falnak. Ha még mindig nem haltál meg, vagy nem vesztetted el az eszméletedet, számold meg hány csillagot láttál az ütközést követő 37 mp alatt. Ezt is jegyezd le. Továbbléphetsz.

3 Borotválj le kopaszra a fejedet, majd 1979-es technokol rapid ragasztóval ragassz a homlokod közepére egy sózott mogyorót, arra pedig egy szovjet „Pobeda” számítógép klaviatúrájának M betűjét. Ezek után tűzz a füledbe egy gémpapírt, arra pedig akasszál egy „Dig Dug” feliratú C64 disket. Akasszál a nyakadba egy C64, vagy egy Amiga drive-ot, amelyet előzőleg csordultig tele töltöttél „Nagymama lekvárja”, Velmetina női hajszelé és olvasztott Tibi csokoládé 9 : 4 : 7 arányú keverékével. Ezután másszál fel a Vörösmarty téren egy villanpóznára és énekelj el 3× visszafelé az iraki himnuszt. Számold meg, hány perc múlva érkezik a mentőautó.

4 Jegyezd meg, hány évet töltöttél a bolondok házában.

Amikor kiszabadultál az elmeegógyintézetből, menj el a Marx térre. Ha még mindig árusítják az Express Money sorsjegyet, már csak pár gyerekes matematikai műveletet kell elvégezned.

Az **1** pontban kapott értékhez add hozzá a **2** értéket s az összegből vonjál gyököt. Az így kapott számhoz legközelebb eső egész szám lesz az, a hányadik EXPRESS MONEY árusítóhoz oda kell menned.

A **3.** és a **4.** értek számtani közepét emeld négyzetre, add hozzá tömött fogaidnak és az orrodban található szőrszálaknak az összegét. Ez lesz az a szám, a hányadik sorsjegyet ki kell majd választanod, melylyel egy New York-i utat fogsz nyerni. Sok sikert!

Üdvözöl: Berrr

Ui.

Mivel a Te leveled került a rovatba, írd meg légy szíves, hogy milyen gép van és, hogy egy doboz disket, vagy a legújabb programokat küldjük el Neked (esetleg a Back to the Future 4-et ó-héber alámondással).

Hát ennyi fért erre a hónapra a rovatba. S bár gondolom kölcsönösen lefárasztottuk egymást, abban a reményben búcsúzom, hogy a következő számban már nemcsak a „leggyökéresebb” levelet mutathatom be, hanem a legérdekesebb, legintelligensebb írások között is csemegézhetek. Már most elkezdhetitek fogalmazni ötleteiteket, észrevételeiteket, óhajaitokat, sóhajaitokat, kérdéseiteket.

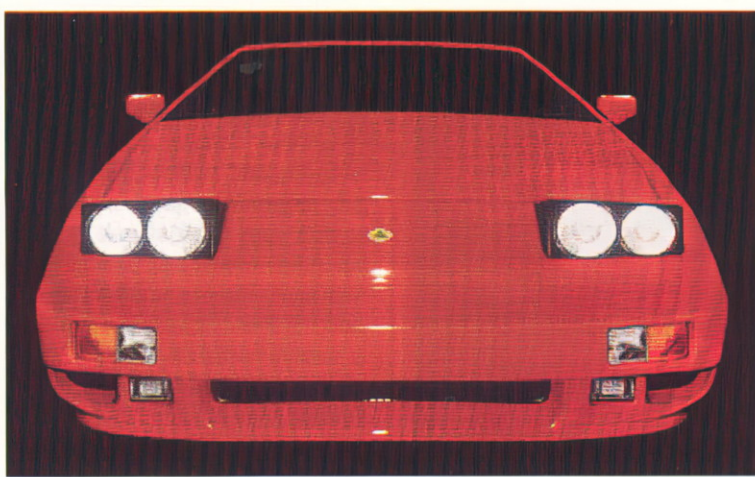
Üdvözöl mindenkit: Berrr

Ui.

Ja igen! A leveleket ezentúl a következő címre küldjétek: Beregi Tamás, 1025 Budapest, Törökvesz út 128.



Lotus Esprit Turbo Challenge



venni, ha véletlenül öt-hat autó egyszerre tódul a képernyőre. És ez még semmi! Az apróságok, tereptárgyak fák, bokrok, útjelző és terelőtáblák, ugyanúgy hozzátartoznak a játékhoz, mint mondjuk működő féklámpánk, vagy a leheletfinom manőverezőképeség.

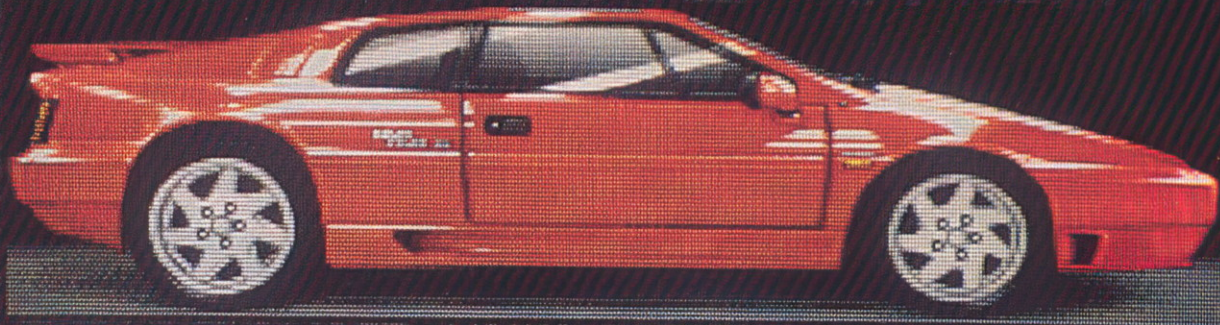
Választási lehetőségeinknél még megtalálhatjuk – az előzőekből következően – az egy illetve a két játékos variációt is. Nevünk megválasztásával esetleg bekerülhetünk a ranglistákba, akár körrekordunkkal, akár végeredményünkkel. Eggyel könnyebb ugyan az irányítás, ha a sebességváltó kezelését a computerre bizzuk, de ez gyorsulásunk romlását vonja maga után. (Akár az életben, az egy-két tized itt is sokat számít, mivel ellenfeleink Lotusai hasonló teljesítményűek). Ha mindenel végezve, beállítottuk rádióncunk a megfelelő hullámsávot, – vagy épp kikapcsolva csak motorunk bömbölésére vagyunk kíváncsiak – induljon a verseny!

Természetesen utolsónak indulunk, ami újonc mivoltunkat bizonyítja. Ne essünk pánikba a nagy tömörüléstől, várjunk míg kicsit szétszakadozik a mezőny. Ekkor tapossunk a gázra, s a többiek közt lavírozva próbáljunk az 5. kör lecsengetésekor az első tíz versenyző között szerepelni. (Nem lesz könnyű dolgunk, ellenfeleinket egytől-egyig Ayrton

mikor, menet közben ezt az aszfalt-szagató betontorpedót). Az ingyenecnek a program kis hatásbemutatóval kedveskedik. Lotusunk néhány barátságos fényszóróvillogtatás után bepillantást enged kulisszái mögé. Megtekinthetjük műszerfalát, üléseit, teljesítményadatait, sőt körbeforgatva őt magát is. Miután visszatértünk a csodálkozás okozta kábulatból, koncentráljunk a választási lehetőségekre: először is a verseny hosszát tisztázzuk. Lehetőségünk van könnyű (7 kör), közepes (10), és nehéz (15) küzdelmekre. Bármelyiket is választjuk, nem lesz könnyű dolgunk, bár öröm lenne nézni, ahogy az első két-három futamot megnyerve, nagymellényű alkalmi pilótáink, mint próbálják joystickjük

nyakát kicsavarva, gyorsabb menetre készíteni autójukat, úgy az ötödik pálya környékétől. (Ha valakinek ez mégis különösebb erőfeszítés nélkül sikerül, az egész biztos nem fog csődöt mondani, egy valódi sportkocsi volánja mögött sem). Az eddig megjelent autóverseny szimulációknak volt egy nagy hibájuk. Amelyikkel igazán élvezetes volt játszani, annál általában nem adatott meg két pilóta egyidejű összeeresztése. (Bár a Scalextric-nél igen, ott viszont az élvezet hiányzott). De sebjaj tulajdonképpen többek között ebben a tulajdonságában rejlik e program legnagyobb pozitívuma. Két versenyző egyidőben! És ráadásul egy húsz fős mezőnyben indulva, ahol egyáltalán nem lehet a programgyorsaságán észre-

SPECIFICATION.

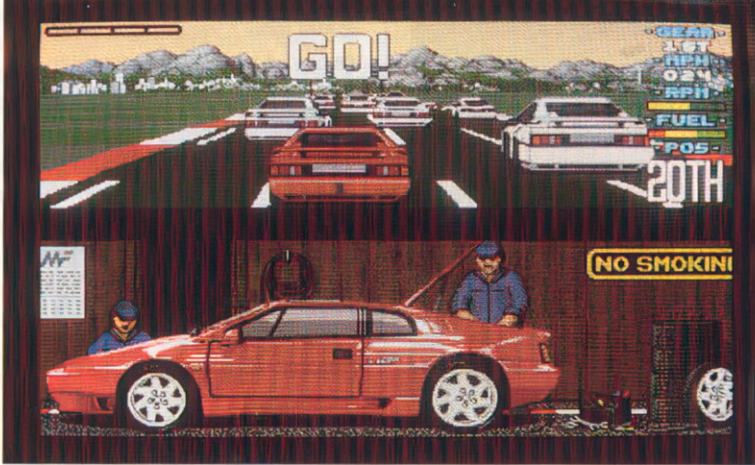


ENGINE: LONGITUDINAL, MID REAR-WHEEL DRIVE. CAPACITY 2174CC, 4 CYLINDERS IN LINE.
BORE/STROKE: 95.3MM/76.2MM.
COMPRESSION RATIO: 8.0 TO 1.
VALVE GEAR: DOHC, 4V/CYL.
FUEL AND IGNITION: MULTI-POINT FUEL INJECTION GARRETT T803 TURBOCHARGER WITH INTER-COOLED LINKED TO MAPPED ELECTRONIC IGNITION.
TRANSMISSION: 5-SPEED MANUAL.
GEAR RATIOS/MPH/1000RPM:
 3.260/5.6 (1ST), 2.050/3.2,
 1.390/13.7, 1.030/18.4, 0.820/23.1
POWER: 264HP/3900RPM.

TORQUE: 260LB FT/3900RPM.
SUSPENSION: FRONT AND REAR: INDEPENDENT COIL SPRINGS, TELESCOPIC DAMPERS, ANTI-ROLL BARS. FRONT: DOUBLE WISHBONES. REAR: TWIN-ROD ARM AND TRANSVERSE LINKS.
STEERING: RACK AND PINION, 3.0 TURNS LOCK TO LOCK.
BRAKES: FRONT: 10.2INS VENTILATED DISKS. REAR: 10.8INS DISKS.
WHEELS/TYRES: CAST ALLOY, FRONT: 7INS, REAR: 8.5INS RIMS. GOODYEAR EAGLE TYRES, FRONT: 215/50ZR15. REAR: 245/50ZR16.
HEAVY WEIGHT: 2929LB



LOTUS ESPRIT
TURBOSE



Wings Of Death

Napfogyatkozás? Nem, nem! Ez csak a játék elején lévő intro rajza volt, mely az Eclipse software cég hírnevét volt hivatott öregbíteni. Az ezután megjelenő lángot lövellő sárkány és a távolból előtűnő misztikus fejalak már inkább sugallja a játék fantasztikumokban bővelkedő hangulatát. Aki szereti a kellemes dallamokat, az hallgassa meg a második lemez berakásáig szóló, a játékkal nagyon jól összhangban lévő, digitalizált effektekkel tarkított bevezető zenét. Ha muzikális igényeinket kielégítettük, kapjunk szárnyra szünyogunkkal, hogy minél előbb magunk mögött tudjuk, az első pillantásra is nehéznek tűnő küldetésünket. Hosszú repülésünk során többször változunk át mindenféle szárnyas lényé. Először szünyog, később denevér, de ne csodálkozzunk azon sem, ha egy kölyöksárkány képében kell felvennünk a küzdelmet, a ránk törő 3–400 féle ellenséggel szemben. A játék talán legjobban a hatalmas sikert aratott Battle Squadronhoz hasonlítható. Itt is megtalálható a gyönyörű grafikájú háttér, az ehhez illő zene, és a nagyszerű mozgású ellenfelek. A játék címe teljesen fedi a cselekményt. Szó szerint igaz a „szárnyalás a halálból”. Ilyen nehéz játékot nem valószínű, hogy valaki örökélet nélkül végig tudna játszani, úgyhogy bátran felajánlhatjuk ismét az enélkül győzedelmeskedőknek, az előző számunkban már megemlített, igen nagy értéket képviselő ajándékainkat. Ez többek között egy főszerkesztőnk arcképét ábrázoló univerzális takaró-pólót is tartalmaz, melyet azonban gyengébb idegezetű olvasóinknak nem ajánlunk. Azért, hogy a játékról is essen néhány szó: röpténk közben különböző golyókat köpködő szobrokat, sárkányokat, rovarokat, felismerhetetlen fantasz-

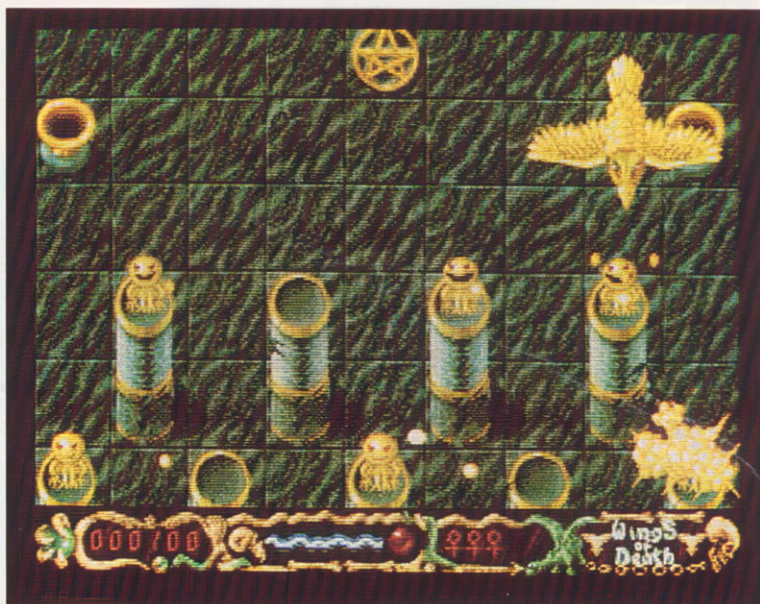
tikus lényeket lövő, extra fegyverekhez juthatunk. Dupla- két, illetve négy irányba lövés, gyorsüzelés, egy parittyához hasonló valami, ami körülöttünk lebegve (úgy követi mozgásunkat, mintha gumimadzagon rángatnák) irtja az ellenséget, normál- vagy dupla vibro-lézer, fireball ütheti markunkat (karmunkat). Nem nehéz elképzelni, milyen lehet a játék, ha ilyen fegyverarzenál mellett is iszonyú nehéznek tartjuk. AZ már csak az apróbb kellemetlenséghez tartozik, hogy az extra fegyverekhez hasonló ábrák is repkednek körülöttünk, amiket összeszedve a gép gúnyos kacagása közepette vehetjük tudomásul, hogy energiánk ismét negatív irányba mozdult. Az, hogy ezek egy kis halálfejjel vannak jelölve, nemigen változtatnak a lényegen. Aki az összes rosszat ki tudja szűrni a játék hevében, az maga a megasárkány, vagy csak nem mond igazat (egyszóval füllent). A különböző pályák végén természetesen itt is találkozhatunk az alattomosan elsunnyogó főellenséggel, mely a hangulathoz illően, általában valamilyen szárnyas szörnyeteg képében veszi föl velünk a küzdelmet. Az első pálya végén például egy háromfejű őshüllő üdvözlő (?) minket, aminek természete-

sen minden feje külön életet él. Sűrűn kopogtassuk homlokán a löszereinket, mert nagyon szívós a bestia. Ha eltávozott az élők sorából, következhet a dzsungel. Itt alkalmi ismerőseink persze csak bogarak, rovarok és más ocsmány dolgok lehetnek. Ennek a résznek végén ismét egy nagy ronda, rosszindulatú... inkább nem folytatjuk... Isgulja végig mindenki a játékot, hogy újdonsült ismerősként üdvözölhessen minden vérére szomjazót.

Ha valakinek esetleg sikerül a lehetetlen, és „kirepül a halálból”, azt kérjük mindenképpen, értesítse szerkesztőségünket. Bár nem félünk attól, hogy ezek után füstölni fognak telefonvonalaink, és a postás is csak külön utánfutóval tudja hozni a rengeteg célba érkező üzenetét, azért sikerekben gazdag, boldog új (ja nem az! Hmmm... megvan!) jó szárnyalást mindenkinek.

Tódor

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



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

Tódor

The last battle

Gondolom, nincsenek túl sokan, akik emlékeznének a Silicon cég pár évvel ezelőtti kalandjátékára, a Legend of the Sword-ra. No nem mint-ha annyira rossz lett volna a program, hanem mert inkább tipikus példája volt azoknak a kalandjátékoknak, amelyek közepes színvonalú grafikájukkal, viszonylag ötletszegény történetükkel nem voltak képesek hosszú időre lekötni a számítógépesek figyelmét, és így csak a legfanatikusabb „kalandorok” játszották végig őket.

Mi a helyzetet a folytatással? Nos, kétségtelen, hogy a Last battle számos szempontból felülmúlja az elődjét, mégis az az érzésem, hogy a második rész sem fog az igazán jó játékok kategóriájába kerülni. No de az én feladatom nem az, hogy jóslásokba bocsátkozzak, hanem, hogy ismeressem a programot. Kezdjük tehát.

Az előzményekről annyit tudhatunk meg, hogy miközben első kalandunk után barátainkkal hazafelé tartunk, váratlanul ránkrontanak ellenségeink. Ahogy igazi hősközhöz illik, azonnal kardot ragadunk, s a túl-erővel szemben is bátran felvesszük a harcot. A véres csata azonban tragikus véget ér: miközben a vér szagától, a recsegő csontok hangjától és a kiömlő belek látványától megrészegülve hadonászunk mágikus kardunkkal, szorgosan gyarapítva a földet már így is elborító levágott végtagok számát, az egyik ellenfelünk arra a következtetésre jut, hogy új stratégiához kell folyamodnia. Hirtelen azt tapasztaljuk, hogy egy eléggé terjedelmes kő repül a fejünk felé és még mielőtt képesek lennénk akár egy hangot is kiadni, már ájultan fekszünk a földön... A kellemetlen élményt követő sötétség és tudatlanság állapotából egy iszonyatos hang hoz vissza minket a valós világba: azon kapjuk magunkat, hogy egy börtöncellában fekszünk s a levegőben egy foszladozó buborék a gonosz Suzar gúnyosan hahotázó arcát mutatja. Barátainknak: Pagannak és Crysellának, és a bűvös kardnak pedig se híre, se hamva.

Az első, ami feltűnik a játékon, hogy a grafika feltűnően jó az előző részhez képest: elég szépen ki van dolgozva mint az izometrikusan áb-

rázolt környezet, mint pedig za program kezelésére szolgáló ikonok.

A második, amit észreveszünk, már sokkal negatívabb: kiderül ugyanis, hogy a játék kezelése nem is olyan egyszerű. Mi több: kifejezetten nehéz és idegesítő s még a harc-edzett kalandorokat is megviseli. A játékos először kétségbeesetten tapasztalja, hogy hiába nyomkodja össze-vissza a mouse gombokat, az egyetlen, amit el tud érni az, hogy a program pár szóban jellemzi a szobában található tárgyakat. Ha a reménytelen küszködést nem váltja fel a vérnyomás és a pulzus emelkedésével járó idegesség és a tehetetlenség nem torkollik egy-egy obszcén szó kimondásával, vagy a disk szét-cincálásával járó dührohamba, akkor pár óra elteltével már egészen otthonosan kezelhetjük a Last battle-t.

Nézzük tehát az ikonokat. A bal felső sorokban található ablak az éppen irányított szereplő arcképét mutatja, később ugyanis megsabadíthatjuk barátainkat, így a 3 főből álló kis csapat ismét összeáll. Azt, hogy melyik figurával vagyunk, a kép alatt található kicsi, pajzszerű ikonokkal választhatjuk ki.

Ha a főhős arcképére visszük a nyilat és a bal oldali mouse gombot

nyomjuk meg, az inventory menüjét láthatjuk. A nálunk lévő dolgok 4 csoportra vannak osztva úgy, mint: általános használati tárgyak, fegyverek, kulcsok és élelmiszerek. Ezeket a kategóriákat a menü jobb oldalán lévő 4 ábra jelképezi. Ha tehát mondjuk a fegyvereket jelképező ikonra bökünk rá, megtudjuk, milyen harci eszközök vannak nálunk; ha arra vagyunk kíváncsiak, milyen ételeket és italokat viszünk, akkor az élelmiszert ábrázoló képet kell kiválasztanunk, stb. stb. Az inventory rész bal oldalán található nyilakkal „lapozhatunk”, hiszen nem fér ki a képre az összes nálunk lévő tárgy.

Ha az arcképre mutathatva a jobb oldali mouse gombot nyomjuk meg, a szereplő állapotáról – fizikai kondíciójáról, sebeiről, intellektuális képességeiről, stb. kapunk információt. Itt található még többek között a kommunikációra szolgáló ikon, és az idő vészes múlását jelző óra is.

Az „examine” funkcióját a jobb oldalon található szemüveg látja el. Ha a jobb mouse gombot nyomjuk meg, a környezetünkről egy általános, rövid ismertetőt kapunk, a bal gombbal pedig a közelünkben lévő különböző tárgyakat vizsgálhatjuk meg.

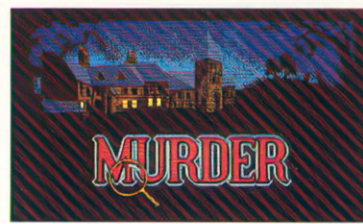
A többi ablakot szintén a bal gombbal kell kezelni: a kérdőjel az „Operate”, ezt azonban csak akkor érdemes használni, ha a nálunk lévő holmikkal kívánunk kezdeni valamit; a környezetünkben lévő tárgyakat ui., ha kétszer rájuk bökünk, mindig a rendeltetésüknek megfelelően használja a szereplő. A kezelt jelképező ablakkal eldobhatunk valamit, a száj természetesen a táplálkozás, a fül hallgatóság, a kard pedig a harc céljaira szolgál.

A maradék két ikon közül az egyik a pihenés funkcióját tölti be (egy idő után ui. elfáradnak a szereplők, így szükségünk van egy hosszabb-rövidebb lazításra) a másikkal pedig a térképet nézhetjük meg.

A tárgyak felvétele sem bizonyul túl könnyű dolognak, bár a régi bevált módszerrel történik (rávisszük a nyilat a kívánt holmira, és a bal gombot lenyomva „elvonsozjuk” a szereplő arcképéhez). Ez igen egyszerűen hangzik, ám a nyíl csak egy bizonyos pontját érzékeli a tárgynak, így az idegroham jellegzetes tüneteivel küzdve néha percekkel kell töltenünk azzal, hogy a mous-zal mm-ről mm-re araszolva végre megtaláljuk a megfelelő pozíciót.

Az utunk során számos élőlény-





MURDER

US GOLD

Kedves olvasóink, megkérem Önöket, őrizték meg hidegvérüket... egy gyilkosság részletes ismertetése következik az alábbi sorokon...

Az US GOLD cég most piacra dobott „magánnyomozó szimulátor”-a újabb nagy lépés a számítógépes játékok világában.

A sokak által (általam is) régóta várt program kielégíti az ingyencék minden igényét. A példa nélkül álló variálhatóság csaknem 3 millió különböző játéksituációt biztosít számunkra. Egy nyomozó minden lehetősége a kezünkbe van adva, kezdve az ujjlenyomatok felvételétől a vallatáson keresztül egészen az őrizetbe vételig.

Bevallom, már a kezdőkép betöltésekor megborzongtam. A kezdéssel együtt járó hangeffektek ugyanis annyira „gyökerek”, hogy kételkedni kezdtem – ez az a játék egyáltalán, amiről már annyit hallottam?...

A menü betöltése azonban megnyugtatólag hat. Pompás ötlet – egy korabeli újság címdalán levő adatok változtatásával állíthatjuk be a nekünk legjobban megfelelő szituációt. Megválaszthatjuk a gyilkosság helyszínét, időpontját (1914. január 1. és 1945. december 31. között) és a nehézségi fokozatot. És ami a legnagyobb poén: variálható a detektívem külső megjelenése. Ha úgy tetszik, Hercule Poirot-ra emlékeztető figurával folytathatjuk le a nyomozást, vagy összeállítható Adolf Hitlerhez megdöbbenően ha-

sonlító illető is. Tartalmaz az újság még egy kis reklámot is – a programozók úgy látták jónak, ha neveiket itt is megörökítik, ki tudja miért.

Ha már mindent tetszés szerint beállítottunk, akkor a jobb oldali mouse-gomb megnyomásával indíthatjuk a játékot.

Fontos tudnivaló, hogy összesen két óra áll rendelkezésre – ha ez lejár, akkor megérkezik a Scotland Yard és átveszi az ügyet.

Kezdődhet a nyomozás...

Nagyon aprólékosan kidolgozott három dimenziós grafikát láthatunk. A képernyő jobb oldalán helyezkednek el a parancsikonok. A kérdőjel szimbólum segítségével vallathatjuk a szereplőket. Kérdősködhethetünk tőlük személyek, helyszínek, tárgyak felől, valamint személyek egymáshoz való viszonyairól, emberek és tárgyak kapcsolatáról, emberek és helyszínek kapcsolatáról. A megszerzett információkat feljegyezhetjük noteszünkbe.

A kérdőjel alatti ikonnal lekérhetjük a teljes helyszín alaprajzát, amelyen mindig látható, hol tartózkodunk éppen.

Az ez alatti jel használatával nézhetjük meg a noteszünkbe felfirkantott adatokat.

Az ujjlenyomat szimbólummal természetesen ujjlenyomatot vehetünk fel, az alatta levő ikonnal pedig összehasonlíthatjuk ezeket.

A következő ikon szintén jópofa ötlet – igazi magádetektív módjára letörölgethetünk gyanús tárgyakat, azaz – a nekünk nem tetsző bizonyítékokat eltüntethetjük.

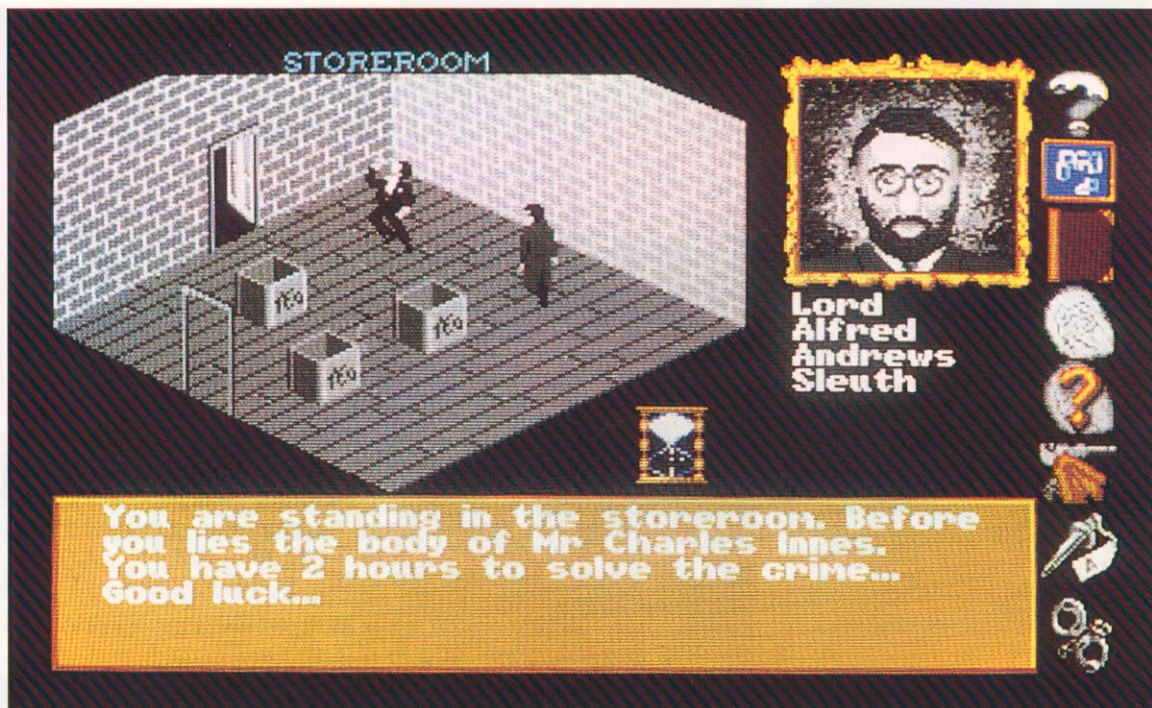
A még nem ismertett két jel közül az egyik a tárgyak felvételére szolgál, a másik pedig csak akkor lesz aktuális, ha lelepleztük a gyilkost...

Az értékelésnél könnyű dolgom van, ennek a programnak talán a hangok kivételével, nincs is gyenge pontja. A nagyszerű minőségű monochrom grafika fantasztikus korabeli atmoszférát kölcsönöz a játéknak. A vallatások során szerzett értékelések olykor botrányosak is lehetnek. Nem mondható az sem a játékra, hogy túlságosan nehéz lenne. Az ujjlenyomatok felvételével és egy kis gondolkodással könnyen megtalálható a tettes. Hozzá kell adni a Murder pozitívumaihoz azt is, hogy a 3 millió különböző fokozat következtében nem lehet megenni. Újra és újra játszhatod, mégsem válik egysíkúvá számodra.

Remélem, nem fogtok túl gyakran találkozni a játéknak azzal a befejezésével, melyben a Daily Chronicle napilap hírül adja a világnak, hogy a híres magánnyomozó csúfos kudarcot vallott...

PÉTER

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



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

Berrr.

A-10 Tank Killer

Amikor már azt hittük, a NATO minden korszerű gépét sikerült berepülnünk különböző szimulátorok segítségével, kellemes csalódást okoz a Dinamix cég legújabb programja, mely egy kevésbé közismert, de annál érdekesebb konstrukciójú és tulajdonságú géppel, nevezetesen a Fairchild A-10 Thunderbolt II-vel foglalkozik. Ez a típus a nagyközönség számára kevésbé ismert, mint a szupersonikus, csúcstechnikákat halmozó, fámákkal övezett vadászgépek, az F-16, F-14, F-15, Tornado vagy éppen a hírhedt Lopakodó. Ez a rendhagyó, kissé különös formájú gép háttérbe szorul a légiparadékon, nem készülnek róla mozifilmek, pilótáit pedig nem övezi a laikusok messzemenő csodálata. Pedig nem érdemli meg ezt a mostoha bánásmódot.

A korai, majd később a vietnámi háború alatt, az amerikai légierő rádőbent, fegyvertárában nincs a csapatok közvetlen tűztámogatására hatékonyan alkalmazható harci repülő. Félreértés ne essék, gépeik nagy része kiváló minőségű volt, csak éppen teljesen más feladatra tervezték őket. Egy 6 évig tartó intenzív kutatási és fejlesztési program után, 1972 decemberében megtartott próbákon, az AX-10 bizonyult jobbnak a versenytársnál, a Northrop cég által tervezett AX-9-nél.

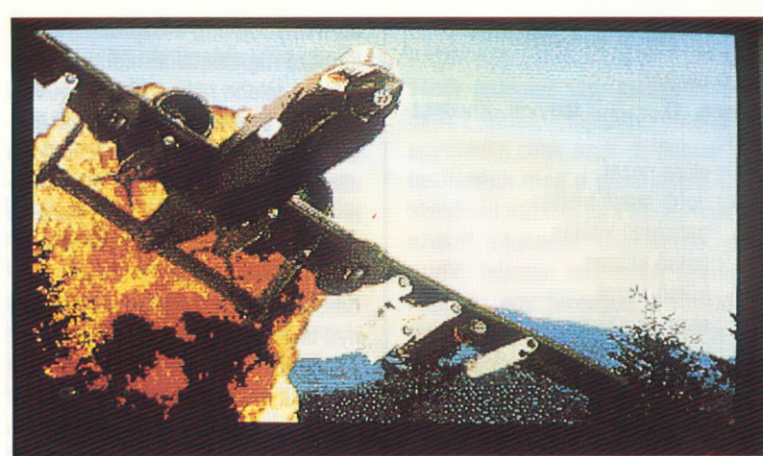
Tervezésénél a prioritást élvező elképzelés egy olyan gép létrehozása volt, mely kis magasságban kiváló repülési tulajdonságokkal rendelkezik, erős fegyverzete és nagy tűzerője van, emellett több rakétatalálót esetén is képes a levegőben maradni. Ennek érdekében számos érdekes szerkezeti megoldás található a gépen. A szárny alatti főfutók behúzott állapotban is kitüremkednek, így kényes leszállás esetén a törzset és a szárnyakat nem éri károsodás, a függőleges vezérsíkok, a harctéri alkatrészhány elkerülése végett, felszerelhetők. A pilóta egy vastag, titán ötvözetű páncéltól készült „kád”-ban ül, mely jelentősen meg-

növeli túlélési esélyeit. A hajtóművek a törzs felső részén helyezték el, csökkentve így infravörös kisugárzásuk észlelhetőségét. A repülő legfigyelemreméltóbb alkotóeleme kétségkívül az orrába beépített Avenger gépágyú, melyet kifejezetten ehhez a típushoz fejlesztettek ki.

3 km-en belül, 30 mm-es uránmagvas páncéltörő lövedékei képesek átútni a legmodernebb szovjet tankok páncélzatát is. Ez az eddigi legnagyobb tűzerőű fegyver, amit a mai napig együléses harci gépbe szereltek, torkolati energiája közel 20-szorosa a 2.V.H.-ban alkalmazott fedélzeti 75 mm-es!! lövegnek. Ennyi információ birtokában most már készek vagyunk a bevetések elkezdésére...

Az első rendhagyó jelenséget rögtön az első képernyő megjelenésekor tapasztalhatjuk, a szimulációs részek közti képek mind digitalizáltak. Ennek megvannak az előnyei; realisabb képeket kapunk a gépekről és a személyzetről. Az utóbbiakat színesek alakították. De sajnos hátrányok is következnek ebből, de erről azonban talán később. A játékban Buck Ryan szerepét töltjük be, akit a 23-as Harcászati Vadászrezdhez, a hírhedt „Repülő Tigris”-ekhez (Flying Tigers) vezényeltek. Érkezésünk után, Cord parancsnok, ez egység legmagasabb rangú tisztje, elosztja minden kétségünket afelől, hogy itt tartózkodásunk nyugodt kikapcsolódás lesz.

A kezdő menüből rögtön kiválaszthatunk egy számunkra szimpatikusnak tűnő bevetést a lehetséges 6 közül. Nem árt azonban ismerni a ránk leselkedő veszélyeket sem, így ajánlatos egy pillantást vetni a harctéren megtalálható ellenséges egységekre. A program egymás után, 3-D polygon grafika formájában bemutatja saját és ellenségeink fegyvereit és mindegyikhez mellékel pár mondat információt, mely elegendő ahhoz, hogy felmérjük, milyen veszélyt jelenthetnek azok egészségünkre. Miután kiválasztottunk egy bevetést, meghatározhatjuk a szimuláció élethűségét: Beállíthatjuk a veszélytényezőt, végteleníthetjük löszerkészletünket és sérthetetlené varázsolhatjuk a gépet.



A bevetés céljának megfelelően kell meghatározni a fegyverzet összetételét. Itt hiányosságnak tartom, hogy a 11 lehetséges felfüggesztési pontra nem saját elképzelésünk szerint szerelhetjük fel a rendelkezésre álló fegyvereket. Ehelyett 5 fegyverösszetétel között lehet válogatni. Ez a későbbi küldetésekben eléggé idegesítő lesz. Essék pár szó a fegyverrendszerek alkalmazhatóságáról is. Ellentétben más szimulátorokkal, itt egy-egy fegyver csak bizonyos célpontok ellen hatásos. Maverick rakétával nem lehet épületeket lerombolni, csak tankok és páncélozott járművek ellen vethető be sikerrel. Rockeye kazettásbombákat is főleg csak járművek ellen alkalmazzunk. A Durandal betonromboló bomba csak felszálló pályák ellen hatékony, míg minden más épület és híd elpusztítható lézerirányítású bombákkal (LGB).

Itt az ideje, hogy tapasztaljuk a digitalizált képek okozta hátrányt is, a digitalizált műszerfal szinte használhatatlan, minden információt a HUD-ról kell leolvasnunk. A gép irányítása és a fedélzeti rendszerek működtetése nem okoz különösebb problémát, mint láthatjuk nincsenek bonyolult billentyűzetfunkciók sem. Sajnos, feltehetően az okból, hogy a programot nem Amigán fejlesztették, a képernyőkezelés nem túl gyors, de ha csökkentünk a pilótafülkéből való látószög mértéket, elfogadható szintre növelhetjük a sebességet.

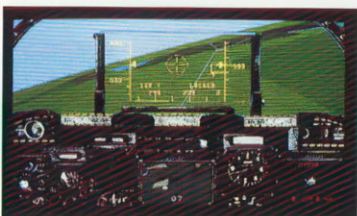
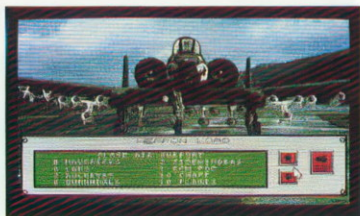
A harc szinte mindig 500 m alatti magasságokban folyik, a modern,

elektronikus harcmezőn, a csatrepülő egyetlen esélye, ha alacsonyan és gyorsan repül, kihasználva minden természet adta fedezéket. Ha magasabbra emelkedünk, az ellenséges tűzvezető radarok hamar befognak és ha két SA-11 közeledik 6 órába, akkor már csak imádkozhatunk!!

Újítás az is, hogy a bevetés célpontjait csak felszállás után, rádióon keresztül kapjuk meg és elképzelhető, hogy egy bevetésen 6-8 különböző feladatot kell sikeresen végrehajtani. Csatrepülő révén, szinte mindig földi célpontokat kell megsemmisítenünk, ritkán azért megjelenik egy-két Mi-24 vagy MIG-27-es, de ezek hamar a sidewinderek vagy az Avenger áldozatává válnak. AZ ellenséges járművek közül csak a föld-levegő rakéta ütegek károsak egészségünkre, de a rakétákat egy kis szerencsével, lerázzhatjuk. Fegyvereink célba juttatása meglehetősen egyszerű, de a gépágyús mélytámadásoknál érdemes figyelni a magasságmérőt.

Tapasztalt pilótáknak ajánlatos hadműveletre jelentkezni (campaign), mert így az elért eredmények lementhetők lemezre. Az azonban elszomorító, hogy a pilótákat nem részesítik előléptetésben és a hat küldetés sikeres végrehajtása után nincs lehetőség újabb bevetésekre.

De mindent összevetve: az itt szereplő küldetések jóval érdekesebbek, mint amiket az eddigi szimulátoroknál tapasztalhattunk. A Dinamix-nak sikerült egy kis friss színt varázsolni a szimulátorok világába és úgy hiszem, a program által feldolgozott új témakör kompenzálja a szimulátor hibáit.



Billentyűzet funkciók:

- 1-9 gázkar.
- space, β, -, + : fegyver kiválasztás
- F1 : előre nézet
- F6 : jobb oldali kilátás
- F5 : bal oldali kilátás
- F4 : hátsó kilátás
- F7 : külső nézet
- F8 : fegyver szemzőgi nézet
- F9 : összecsapás nézet
- F10 : fordított összecsapás nézet
- Q : quit
- F : termik gömb
- C : fém fólia
- M : térkép
- P : pause

- ;; : lábkormány
- D : rádióüzenetek
- S : helyzet kijelző panel
- J : lézer irányítású bomba
- K : Rockeye kazettásbomba
- L : Durandal romboló bomba
- H : Maverick levegő-föld rakéta
- ö : sidewinder

Sorell'

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

DICK TRACY

Az utóbbi időben egyre több képregényt filmesítenek meg, – például a Spidermant, a Batmant, – és rendre elkészülnek ezek számítógépes átiratai is. A sort most a Dick Tracy zárja. Filmes változatát nemrég mutatták be Magyarországon, amely érzésem szerint nem sikeredett túl fényesre. A receptje is szokványos – végy egy híres sztárt, próbáld meg minél élethűbben életrekelteni a figurákat, és a többi már magától jön. Ez esetben nem „jött”, így a film sem valami nagy durranás, hasonlóképpen a játék sem. A történet is szokványos, vannak a gonoszok akik mindenáron el akarják pusztítani a magányos hőst – aki felveszi velük a harcot.

A játék irányítása nem túl bonyolult. Joystickkel tudjuk irányítani, a tűzgomb megnyomásával + a bot-

kormány ide-oda mozgásával különböző rugásfajtákat tudunk bemutatni. A földön néha található puska, pisztoly, ezeket a joy lefelé húzásával tudjuk fölvenni. Célunk minden ellenségünket agyonlőve elpusztítani a főgonoszt. Ez így első hallásra nem tűnik nehéznek, de ha valaki leül játszani akkor igen gyorsan rádöbben, hogy azért mégsem olyan könnyű teljesíteni a feladatot. Lássuk az értékelést: a grafika viszonylag szépnek nevezhető, az effektek már igen közepesek, a játék hangulata pedig igen rossz. Van még egy fő hibája a játéknak: a scrollozás. Érzésem szerint nem való egy lövöldözős játékba minden egyes „képernyő”

végén elbontani, illetve újra elővarázsolni egy képet. Nagyon szépen mutat egy ilyen jellegű képelbontó rutin egy mászkálós játéknál, de ez esetben ez kifejezetten idegesítő. Mindent összegezve egy elég közepes programmal állunk szembe amit azért érdemes kipróbálni. Jó szórakozást!

	C64/A
GRAFIKA:	5 / 8
ZENE/HANG:	4 / 7
JÁTSZHATÓSÁG:	6 / 7
HANGULAT:	3 / 8
ÖSSZEHATÁS:	5 / 8

Test Drive III.

A nagysikerű Test Drive II után az ACCOLADE cég programozói úgy gondolták, hogy új formába öntik a játékot. A téma most is ugyanaz a grafika viszont új lett: 3D-s vektorgrafika. Térjünk rá az ismertetésre.

A főmenüben öt opcióval találkozhatunk. A legelső és egyben legnagyobb a játék indítására szolgál, illetve itt láthatjuk, hogy milyen autót választottunk. A alsó négy szimbólum sorrendben a következők: Driver – itt szintén a nyilak segítségével a következőket tudjuk beállítani.

Először a sebességváltás nehézségi fokait.

1-4-ig automata sebességváltó, 5-9-ig kézi sebváltó. Az ENTER lenyomása után be tudjuk állítani azt, hogy időre, vagy a gép ellen versenyzünk. Egy új dolgot is beépítettek a programozók – egymás után kettő, illetve három versenyző is játszhat. A következő szimbólum a Car: itt három álomautó közül választhatunk.

1. Chevrolet Cherv III
2. Pininfarina Mythos
3. Lamborghini Diablo

Szokás szerint az autók digitizált képei mellett láthatjuk a teljesítmény adatokat. Az ez utáni szimbólum „Course” más pálya választását teszi lehetővé – már ha van a játékhoz Scenario disk –. A Play disk szimbólum valószínűleg a nemsokára kiadandó Scenario – pálya – lemez és a leendő Car – autó – lemez betöltésére szolgál. A főmenüből továbblépve már indul is a játék. Még a tapasztalt Test Drive rajongók is

megdöbbennek a játék szépségén. A program rengeteg új vonást tartalmaz, nincs megkötve az, hogy merre menjünk (ez igen megnöveli a játék időtartamát). Az úton néhol átrohangászó csirkék elgázolása pedig szadistább hajlamú játékosoknak nagy élvezetet nyújt. (Az út szélén álló tehennel ugyanezt játszani nem ajánlatos.)

Aki játszott az Indianapolis 500-al annak nem újdonság, hogy van külső kameránk. Ennek segítségével meg tudjuk nézni minden szemzőgőből autónkat.

Ezenkívül van még visszajátszás, amelynél az előzőekben leírt módon nézhetjük vissza eddigi utunkat, szintén minden szemzőgőből.

Nincs is más hátra, mint, hogy ehhez a csodálatos játékhoz jó szórakozást kívánjak!

Fontosabb billentyűzet funkciók:

- W – Ablaktörő
- H – Reflektorok
- R – Visszapillantó
- D – Sebváltó
- F1 – Kicsinyített látószög
- F5 – Kamera
- F10 – Ismétlés (külső nézetből)
- ESC – Vissza a főmenübe

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

LAST NINJA RE-MIX

Egy szép napon, mikor is a gonosz Kunitoki sógun legyőzője, Armakuni, éppen tanítványai körében tartózkodott, furcsa dolog történt. A mestert hirtelen egy idegen aura vette körül, amely ellen nem volt védekezés... Armakuninak felébredés után rá kellett jönnie: a küzdelem még nem ért véget, a háború Kunitoki sógunnal folytatódik, méghozzá nem is akárhol. New York, a mai nap.

A System 3 aggódott. Aggódott, hogy esetleg van olyan fiatal 64-es tulajdonos akinek még nincs meg a nagysikerű Last Ninja 2. Mit tehettek volna mást, orvosolták ezt a kis problémát a játék újakevert változatával, amely nemrég jelent meg, nem sokkal megelőzve a Last Ninja már elkészült harmadik részét.

Annak aki eddig esetleg nem látta volna még a játékot, elmondanánk egy alapvető információt. A Last Ninja 2 egy ügyességi és egy kalandjáték keveréke, ahol nem elég, hogy sok pályán szükség lesz reflexeinkre, még az agyunkat is használnunk kell. (Szerencsére!) Minthogy kis hazánkban eddig viszonylag sok írás jelent meg Last Ninja téren, mi talán nem is szaporítanánk tovább feleslegesen a szót, térjünk vissza inkább az újakevert programhoz.

Ami valamiben más, valamivel több lett: új, az „Egy nindza New York-ban” érzést jobban kifejező zenék, egy szépen megalkotott előjáték, nagyobb játszhatósági fok, pár átrajzolt háttér. Alapjában véve semmiben sem különbözik nagysikerű elődjétől, a System 3-at mégis meg kell dicsérni: minden megnyilvánulásból kiderül, hogy még mindig foglalkoznak a jó öreg 64-el. Habár a kérdés minden embernek eszébe jut, vajon hány bört lehet még lehúzni erről az egy darab (még annak is utolsó) nindszáról?

Lapzártakor érkezett az amígás verzió, amit szintén gyönyörű grafika és jó zene jellemez.

Chris

	C64/A
GRAFIKA:	9 / 9
ZENE/HANG:	9 / 9
JÁTSZHATÓSÁG:	8 / 9
HANGULAT:	10 / 10
ÖSSZEHATÁS:	9 / 9

A közeli jövőben járunk, s ahogy az már ebben a korban szinte mindennapos esemény fegyveres gengszterek és örültek tartják rettegésben a várost. Ki más teremthetne csak rendet, mint a játék főhőse, aki egyszerre egyedül némi merészség és egy jó géppisztoly társaságában útra kel, hogy beteljesítse a banditák vagy esetleg saját maga végzetét...

Ennyi bevezető után a kommandós játékok kedvelői már egészen biztosan kitalálták, hogy ezúttal nekik kedvezett az Ocean ezzel az egyik legújabb programjával. Maga a játék teljesen szabvány modón egy jobbra-balra mozgó, csak a programozó a megmondhatója, hogy milyen perspektívában látszó terepen zajlik. A lényeg, hogy mindent le kell-lőni ami nem azonos a minket jelképező alakkal, és mozog. A feladat egyszerűsítése érdekében az alkotók ezúttal még az olyan nehezítésekről is lemondtak, mint például az ártatlan polgári lakosság becsempészése a játéktérbe. Egy-egy szint végére eljutva az 'Exit' feliratú ajtón át juthatunk tovább. Ilyenkor esetleg előfordulhat, hogy ez utóbbi tevékenységünk teljes sikertelenségbe fullad, ilyenkor nincs más tennivalónk, minthogy addig lőjük az ellenfeleket, amíg a gép tovább nem enged minket. Érdemes felvennünk az áldozatok után maradó tárgyakat; ezek ugyanis nem minden esetben a már jól bevált kézfegyver arzenálba tartoznak, előfordulhat, hogy csak egy elejtett kártya segítségével jutunk tovább. Egyébként kellő türelem kérdése csak az egész, a gyorstüzelést bekapcsolva és ide-oda rohangászva egészen biztosan túljuthatunk egy bonyolultabb szinten is.

Arzenálunk a szokásos elemekből tevődik össze, gépfegyver, aknavető, stb. stb. stb. Az egyetlen újdonság, pontosabban a legtöbb játékos-

nak szokatlan dolog, hogy lövésünk erejét a tűzgomb nyomvatartásával szabályozhatjuk is – bár őszintén szólva erre az égvilágon semmi szükség nincs a játék során.

Amennyiben sikerül átverekednünk magunkat az utolsó szintig, akkor személyes ismeretségbe keveredhetünk a Főnökkel is aki egyébiránt egészen furcsa létformát képviselhet ezen a földön...

A program kivitelezése teljesen átlagosnak mondható, jobbatrosszabbat egyaránt láttam már. Az egyetlen igazi pozitívum az – s ez jelentősen feldobja az amúgy kissé monoton játékot –, hogy minden mozgó figurának, mi több, még a lövedékeknek is van árnyékuk. A hangról nem sok jót mondhatok; ugyanaz vonatkozik rá, mint a grafika: teljesen átlagos.

Aki megszerzi a játékot a fent leírtak után nem fog csalódní, tökéletes „agyromboló” programot kap kézhez, mellyen jobb híján viszonylag kellemesen elűtheti felesleges perceit.

	C64/A
GRAFIKA:	6 / 7
ZENE/HANG:	6 / 7
JÁTSZHATÓSÁG:	6 / 8
HANGULAT:	7 / 8
ÖSSZEHATÁS:	7 / 8

Narc

CHASE HQ II.
Ocean

Jennifert, a köztisztviselőben álló polgármester lányát fegyveres banditák rabolják el, s minden jel arra utal, hogy ezek könyörtelen gazfikók akik nem riadnak vissza a lány kivégzésétől sem, ha nem teszik őket időben ártalmatlanná...

Íme itt van: a jó öreg Chase HQ folytatása, amely ezúttal is az akciófilmekből ismertté vált autós üldözé-

sek világába vezet el bennünket. Újabb, szebb, gyorsabb, még akciódúsabb,bb,bb...

Ugyan felsorolhatnánk a program reklámjáról a közép és felsőfokú jelzők egész arzenálját is, de a lényeg, hogy ezúttal nem csak az eladási statisztikákat akarták javítani ezekkel a dicsőretekkel. Teljesen meglepő módon a program telitalálát mindkét géptípuson, igazi különbségek legfeljebb csak az egyes géptípus hardveréből adódóan vannak.

A játék a következő (hátha valaki nem ismeri): minden egyes nehézségi szinten egy rendőrségi kocsi kell elvezetnünk a lehető legnagyobb sebességgel egy bizonyos pontig adott idő alatt, majd az előttünk megjelenő kocsit kell néhány lövéssel mozgáskeptelenné tenni. A nagy sebességnek abban van jelentős szerepe, hogy időre elérjük a körözött kocsit, valamint, hogy valami poén is legyen a játékban. Sebességünket turbo bekapcsolásával hatványozottan növelhetjük, de ez a lehetőség pályánként korlátozott számú alkalommal van meg. Általában a szint elején érdemes ezt egyszer kihasználni, majd a maradékot a lövöldözés idejére tegyük félre, ez jelentősen megkönnyítheti a továbbjutást.

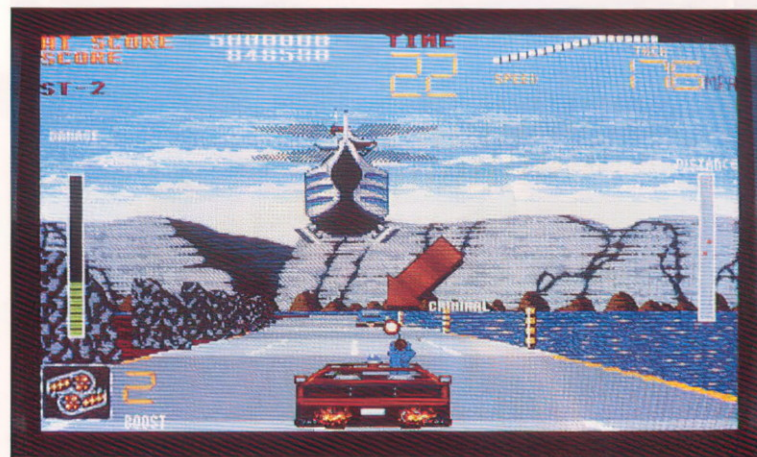
Amikor ellenfelünk feltűnik a képernyőn azonnal akcióba lép központunk is, s egy helikopterről kapunk

néhány rakétát, amivel könnyebben tudjuk kilőni áldozatunkat. Ezek ellövését érdemes úgy időzíteni, hogy csak biztos találatra menjünk, egyébként csak saját dolgunkat nehezítenénk meg a pazarlással. Összesen öt szintből áll a játék, majd ha ezeket sikeresen teljesítettük egy szinte teljesen lehetetlen feladatot kapunk: egy bizonyos – rendkívül rövid – idő alatt kell eljutnunk a helyig, ahol Jennifert egy bombához láncolva tartják. Ez az a pont ahol általában minden játékos feladja, ugyanis a küldetés másik jellegzetessége, hogy mindösszesen egy darab turbót használhatunk fel...

A program annyira jól van kivitelezve Amigán, hogy egyszerűen nem lehet bele kötni semmibe se, a C64-es verzióban is inkább csak az róható fel, hogy gyanúsán Turbo Outrun kinézetű benne minden. Nem csoda: mindkét programot a Probe szoftveresei fejlesztették.

Aster

	C64 / A
GRAFIKA:	9 / 10
ZENE/HANG:	8 / 9
JÁTSZHATÓSÁG:	9 / 9
HANGULAT:	8 / 10
ÖSSZEHATÁS:	8 / 9



LINE OF FIRE

US Gold

Kezdetben vala az Operation Wolf, majd később az Operation Thunderbolt, s most végre (?) kipróbálhatjuk magunkat az igazi tűzvonalban is.

Két ügynököt megbíznak, hogy szerezzék meg egy újfajta fegyver terveit, de mikor már majdnem siker koronázza az akciót leleplezik őket. Nincs más választásuk, vagy kitörnek az ellenséges zónából, vagy mindörökre ottmaradnak...

Mint a fentiekből is kiderül a bevetésben egyszerre ketten is részt vehetnek: az egyik játékos a képernyő bal felére, a másik a kép jobb felére eső találatoktól sebződhet. Energiánkat elsősegélycsomagok szétlövésével növelhetjük, amire nagy szükség is van egy-egy ellenséges ösztűz után. Két fajta fegyvert használhatunk: a géppisztoly kifogyhatatlan tölténymennyiséggel rendelkezik, de hatóereje is ennek megfelelően erősen korlátozott. A kézigránatok száma meghatározott, ezért érdemes jól meggondolni, hogy mikor használjuk fel azokat. Természetesen gránáthoz is jutha-

tunk időnként egy-egy lőszercsomag eltalálásával.

Nyolc fokozatosan nehezedő szintből áll a játék; ezek mindegyike valamilyen jellegzetes harci egységet jelképez. A grafika a játékos szemszögéből van megjelenítve, több-kevesebb sikerrel géptől függően.

Az Amiga verzió egy-két helyen kicsit darabosan mozog, ezt leszámítva azonban igazi „tűzvonalbeli” hangulatot áraszt magából, aminek a szuper digitalizált effektek is sokat segítenek. A '64-es verzió is nagyon jól sikerült, ám egyetlen egy dolgot hiányoltam belőle: azt az atmoszférát amit Amigán elértek még véletlenül sem sikerült utolérni.

Persze ne legyünk telhetetlenek: „ha nincs ló...”

Aster

	C64/A
GRAFIKA:	6 / 8
ZENE/HANG:	5 / 7
JÁTSZHATÓSÁG:	7 / 8
HANGULAT:	6 / 7
ÖSSZEHATÁS:	6 / 8



Robocop II.

Ocean

A közeli jövőben vagyunk. Alex Murphy rendőr halálosan megsebesül egy kábítószeres bandával vívott harc során, majd hamarosan meg is hal. Vagy mégsem?...

Ocp: a mindenható, s mindent behálózó hatalmas rendőri szervezet.

Kísérletek folynak, egy újfajta géppel, mely képes az embert he-

lyettesíteni a veszélyes rendőri feladatok során, s gép lévén gyakorlatilag sebezhetetlen, megvesztegethetetlen, s nem utolsósorban engedelmeskedik tulajdonosa – természetesen az OCP – parancsainak.

Hamarosan elkészül a csoda: teljesen komputerizált robotrendőr, amely kérélehetetlenül végrehajtja és végrehajthatja amit a törvény előír. Vagy mégsem?...

Díszbemutató. A csodagép bemu-

tatkozik. Eredmény: hatalmas pénik, plusz egy halott aki amúgy önként jelentkezett, hogy kipróbálja a gép képességeit.

A balsikerű kísérlet után előtérbe kerül egy másik csapat kutatómunkája, melyben a robotrendőrt gép testtel, ám emberi aggyal vezérelt kiborgként képzelik el. Már csak egy halott rendőr agyára van szükség a nagy mű befejezéséhez. S itt lép be a történetbe Murphy agya. Ugyan elvileg teljesen kitörlik belőle az emlékeket, ám minden igyekezett ellenére hamarosan emlékezni kezd identitására... S aki a további részletekre is kíváncsi nézze meg a film első részét.

Néhány évvel később új minden eddiginél veszélyesebb kábítószert kerül az utcai forgalomba, melyet Nuke-nak neveznek, s egy titokzatos Cain nevű úriember a dolog szellemi atyja. A robotzsaruban ismét feltámad a beléprogramozott második törvény – az ártatlanok védelme –, s nyomban nekilát, hogy elkapja ezt a veszélyes gazembert.

A játék Amiga és C64 verziójában szinte az egyetlen közös tényező az azonos cím. Az Amiga verzió érezhetően a gép minél látványosabb kihasználására épül, s ennek eredménye egy hihetetlenül szépen kivitelezett lövöldözős-mászkalós játék erőteljes arcade beütéssel. Sok értelme nincs részletezni; egyszerűen fantasztikus mennyire el van találva a film hangulata, mind hangban mind a látványvilágban.

A C64-es verzió teljesen más alapokra épít: miután itt nem lehetett a szemkápráztató effektusokra építeni – vagy legalábbis nagy bukás lett volna –, így program alkotói jobbnak látták, hogyha inkább olyan dolgot dobunk piacra, ami játszhatóságával lepi meg a vevőt. Nos, a Robocop II C64-en egy egészen különös egyve-

leget alkot; mintha csak egy kis Impossible Missiont, Rick Dangeroust és Manic Minert keverték volna össze egy rendkívül kellemes, több napra színvonalas szórakozást nyújtó játékká...

Feladatunk látszólag egyszerű: egy különböző nyak és joysticktörő helyszínekből álló pályán a legváltozatosabb helyekre van téve egy-egy Nuke-kal teli doboz, melyeknek mindösszesen 60%-át kell minimálisan összeszednünk, hogy az egyik követeleménynek eleget tegyünk. A másik tennivalónk, hogy az itt-ott kószáló körözött egyének, valamint a túsok szintűgy min. 60%-át kell élve elkapnunk. Ezt egyszerűen úgy érhetjük el, hogy rámegyünk az alakra, vigyázva arra, hogy le ne lőjük. Azért, hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolog szinte minden pályán lehetetlen a látható játéktérben összegyűjteni a kellő mennyiségű nuke-ot, ezek nagyrésze ugyanis titkos raktárakban van. Egy-egy ilyen raktár megtalálási valószínűsége erősen közel van a nullához, ezért a játékot csak és kizárólag köteleldegzetűeknek ajánlom.

Ha véletlenül nem sikerülne a kellő mennyiség begyűjtése, akkor egy játék során összesen két alkalommal lehetőségünk van arra, hogy ha céllovészetben ügyesek vagyunk, akkor átjuthatunk a következő pályára. A célbalövésnél a lényeg az, hogy csak a nuke-os dobozokat és a fegyveres alakokat lőjük ki különben hibapontot kapunk. Ötven pontról indulunk, s ha követjük az instrukciókat akkor hamarosan sikerül nullára levinni a pontok számát. Amikor ez történik – néhány óra gyakorlás után –, akkor továbbjutottunk, ha az idő előbb járna le akkor vissza kerülünk ugyanarra a szintre. ahol eddig játszottunk, s kezdetjük előlről az egészet...



Neverending story II

Egy-egy szint öt-hatszori újakezdése után általában már véletlenül is megtalálhatjuk a hiányzó raktárt.

A játék tizenkét váltakozó nehézségű szintből áll; van közöttük könnyű is nehéz is egyaránt. Nehezebb szinteken nem csak rendkívüli reflexekre van szükség, de – Rick Dangerous rajongók előnyben – jó előre meg kell terveznünk a bejárando útvonalat. Érdemes minden képrészletet megfigyelnünk sokszor így a legkönnyebb rájönnünk, hogy pl. mitől halunk meg bizonyos helyeken „minden látható ok nélkül.” Az ok mindig látható legfeljebb nem vettük észre. A játékot tarkítja még egy igazi Sam Lloyd féle 15-ös tologatós játék számítógépes adaptációja, valamint egy egyszerűsített Mastermind is melyben a sorrend nem számít. Amikor sikeresen leküzdöttük mind a tizenkét szintet, már csak Robotzsaru 2-vel kell megküzdenünk, „akibe” az őrült Cain agyát rakták az Ocp emberei...

Aster

Bastian visszatért, hogy megmentse Fantasia birodalmát... Mint azt már a filmek területén megszokhattuk, sorra készülnek el az egykori nagy sikere folytatásai, a „jól bevált dolgokon minek változtassunk” elv alapján. Sajnos ezek a folytatások nem szoktak jól sikerülni, az előző rész hatalmas sikerét nagyon nehéz felülmúlni. Nézzük hát, hogy sikerült az eddig elég ismeretlen Linel programozócsoportnak „megjátékosítania” a filmet!

Az első szint Silvercity, ahol Bastian megdöbbenve veszi észre a földből előbújó szörnyeket. Meg kell találnia a kötelet, hogy kijuthasson erről a szörnyű helyről. Bastiant egy meglehetősen sablonos és csúnya háttér előtt mozgatva kell kijuttatnunk a labirintusból. A szörnyek természetesen nem szeretnek bennünket.

Silvercityből kijutva Bastian találkozik Falkorral a sárkánnyal, akinek hátán üldözőbe veszi a gonosz sárkányt. A sárkányt utolérve kiszorítót kell játszsanunk vele, amelynek végén szerencsés esetben a gonosz elpusztul, és Bastian megérkezik a kastélyhoz.

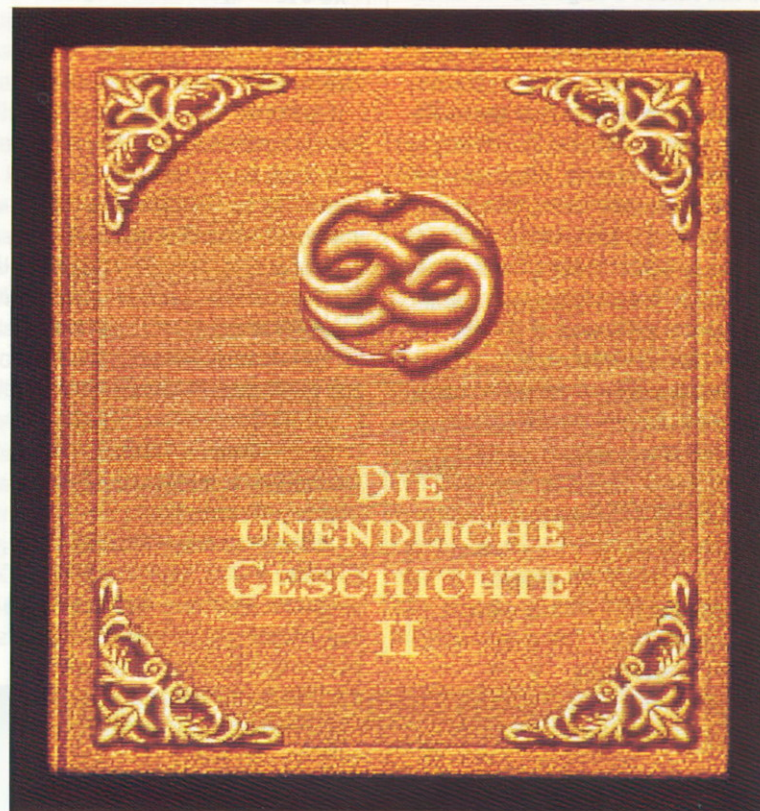
Bastiannak fel kell jutni a torony falán, hogy kiszabadítsa Atrejut, akit a gonosz uralkodó fogva tart. Célja

elérését sokféle teremtmény próbálja megakadályozni, és vigyáznia kell a ledobált kövekre is.

Lefelé a torony belsejében egy csigalépcsőn kell a főhőst levezetnünk. A gonosz bácsik minden emeleten megpróbálják elfogni Bastiant és társát. A felülről ábrázolt játéktérre Bastiannak az összes ellenfelét

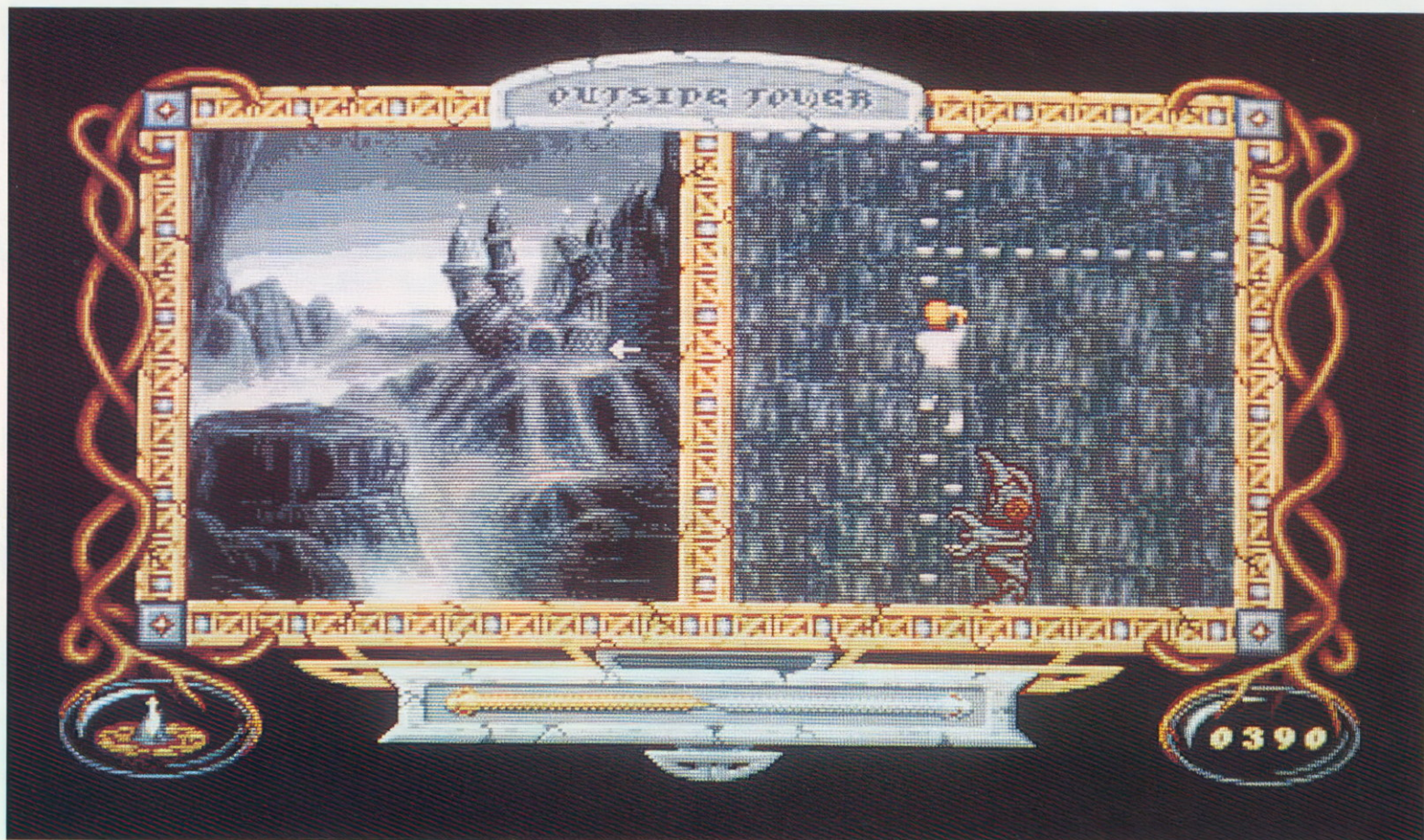
gázzal le kell fújnia (5001 KO ?), mire is az áldozatok leszédülnek a közepén tatórgó lyukba.

A toronyból kijutva Bastian találkozik Artaxal a lóval, akinek a hátán keresztüllovagol az erdőn. Ha lent közeleg egy szép nagy kő, akkor ugrot egyet, ha fönt egy faág, lehúzza szépen a buksiját. A pálya végén kö-



C64 / A

GRAFIKA:	10 / 10
ZENE/HANG:	7 / 8
JÁTSZHATÓSÁG:	10 / 9
HANGULAT:	9 / 10
ÖSSZHATÁS:	9 / 9



CREATURES

zeledő nyíl ellen nem tud mit tenni, leugrik a mélyen, a szakadékokban hömpölygő folyóba.

A program végén már csak egy úszóleckét kell megúszni szerencsétlen játékosnak, aki valószínűleg a pokolra kívánja már az egész programozógárdát, beleértve természetesen a kiadót is. A folyón kapálózva ki kell kerülni a szigeteket és az örvényeket.

A játék tulajdonképpen egész élvezhető az első pálya kivételével, meg a toronymászás sem igazán illik bele a játék képébe. A sárkányos üldözés nagyon szép, a torony belseje demónézetéseken edzett szemimnek is bámulatos, csakúgy mint a lovaglás (az amigás verzióban található összekötőképek viszont nagyon hiányoznak). A zenéről inkább nem beszélek, a Future Composer bámulatosan gurgulázó hangjaiból áll.

Chris

Clyde Radcliffe megsemmisíti az összes barátságatlan, undorító, csúszómászó nyálkát... Hogy mi ez? Természetesen a Thalamus cég már oly régen várt játéka, a CREATURES! A játékot a karácsonyi játékipiacra szánták, ám azt egy kicsit lekésve csak szilveszter tájkán jelent meg.

Clyde-nak nagyrészt egy jobbról balra görgetett képernyőn kell irtania ellenfeleit, ahol a játék követi az eddig már jól bevált mázskálós hagyományokat, ezekről a pályákról nem kívánunk sok szót ejteni. Az irányítás a megszokott, egy kivétellel: ha a joystickot a tűzgomb nyomvatartása mellett lefele húzzuk, megjelenik egy menü, ahol különféle fegyverek közül lehet válogatni. Érdemes felvenni a pályákon található villogó szörnyeket, a boltban fizetőszeként fognak szolgálni.

Mindhárom mázskálós rész után következik egy logikai szint, ahol Clyde-nak meg kell mentenie egy-egy barátját a felszeleteléstől. Aki bízik magában, nyugodtan ugorja át ezt a részt, itt jönnek a megoldások!

Első szint: induljunk el balra, löjünk meg az ott található szörnyet és

ugorjunk fel a felette levő kiugró sziklafalra. Miután elgördült alattunk, menjünk tovább balra, és az ott található ágyú kanócat egy elegáns lángfúvással gyújtsuk meg. (Lángot fújni a tűzgomb hosszabb nyomvatartása után lehet.) A szörnyön ismétljük meg az előbb végzett műveletet, de most a változatosság kedvéért balról. A szikláról ugráljunk fel a felső szörnyhöz. Ezt mindenki a saját ízlésének megfelelően ölje meg, majd a mögötte található sziklát lökje le és dőljön hátra. (Természetesen nem Clyde-dal!)

Második szint: várjuk meg míg Chick-et a fűrész majdnem feldarabolja, majd váltsuk át a képernyő jobb alsó sarkában található irányváltó kart. Az eddigre már megtelt pohárba löjünk bele egyet, a kiömlő víz fel fogja ébreszteni az idáig békésen szunyókáló „liftesfiút”. Ugorjunk rá a liftre és vitessük magunkat fel. Őljük meg az ott tartózkodó szörnyet, majd lökjük le a jobb szélen található poharat. Ugorjunk le a pohár után, és a kötelet oldozzuk le a cölöpről.

Harmadik szint: induljunk balra,

lőjünk bele egyet a szörnybe, erre kiökö két kis szörnyet, én ezeket egy igen jó automata tüzes joy nélkül lehetetlen megölni! (Kivéve persze ha valaki belenyúl a programba és szimulálja az automata tüzet...) A két kis szörnyet meg kell ölni, majd újból belelőni a nagyba, stb... Ezt háromszor meg kell ismételni, csak ezek után lehet felugrani a felső sziklára. Itt van még egy szörny aki ugyanúgy működik mint az alsó, avval a különbséggel, hogy négy kisebb szörnyet köp ki. A kicsiket itt is háromszor kell megölni. Ha ez sikerült, megjelenik egy gömb. A gömböt nem balról hanem JOBBRÓL!!! fújjuk le a lánggal.

Értékelés? Szeretem kritizálni azt a programot, amely megérdemli, de ezt nem tudom! Vagy mégis?! A logikai szintek megoldásához csak az első pályánál kell igazi ötlet, a többi túl könnyű!

Chris

C64/A

GRAFIKA:	8 / 9
ZENE/HANG:	6 / 9
JÁTSZHATÓSÁG:	8 / 8
HANGULAT:	8 / 8
ÖSSZHATÁS:	8 / 9

C64

GRAFIKA:	10
ZENE/HANG:	9
JÁTSZHATÓSÁG:	9
HANGULAT:	9
ÖSSZHATÁS:	10



DEMOS — DEMOS

Mivel mindig azon fáradozunk, hogy szeretett lapunk arculata pozitívan alakuljon, ezért egy új rovat indítása mellett döntöttünk. Miután átrágtatók magatokat rajta, kérünk benneteket, hogy írjátok meg véleményeket a szerkesztőség címére. A reakcióktól függően fogjuk változtatni, bővíteni újdonsült cikksorozatunkat, illetve tömeges támadás esetén eltekintünk tőle. Reméljük erre nem fog sor kerülni, hisz a játékok mellett a számítógépes látványtechnika is megérdemel egy-két mondatot. Ezúttal szeretnénk felhívást intézni olvasóinkhoz, hogy saját vagy csoportosan elkészített munkáikat örömmel fogadjuk, és az arra érdekeseket magas jutalomban részesítjük lapunk hasábjain, ezzel előmozdítva a hazai demo-írást. A feltétel csupán az, hogy a programnak saját-készítésűnek kell lennie, és az sem hátrány, ha a grafika és a zene sem lopott. Ha tömeges érdeklődés mutatkozik egy-egy műalkotás iránt, arra is vállalkozunk, hogy a demo íróival, vagy bármely kedvenc csoport-

tal interjút készítsünk, legyenek ők Budapesten, vagy a világ másik végén! Most kezdetnek vegyünk egy kis technikai leckét...

Mindenek előtt egy-két alapfogalmat kell tisztázni, amelyek elengedhetetlenek, ha el akarunk igazodni a demok világában. Először is a látványcentrikus programozásnak két fő ága van: Az intro, azaz introduction (bevezetés), és a demo, azaz demonstration (bemutató). Mi a jobbikat feltételezzük, de valószínűleg mindenki találkozott már illegálisan feltört játékkal, és az azok elé helyezett introkkal (nem összetévesztendő a demoval!). Ezen piciny programok a cracker (programkód) hírnevét hivatottak hirdetni. Itt szeretnék egy tévhiedelmet eloszlatni, nem az a cracker, aki vesz magánál egy Action Replayt, vagy beleír más programjába, esetleg egy intrót nagy nehezen egy játék elé tesz, erre célszerű a lamer (béna, nyomorék) szót használni. Mi a továbbiakban a második kategóriával fogunk foglalkozni, ami a következő alcsoportokra bomlik tovább: egyszerű demo, megademo, musicdisc, és slideshow. A megademo abban különbözik

az „egyszerű” demotól, hogy egy loader (töltő) rész található benne, s így demopartokra (részekre) tagolja a program felépítését. A musicdisc (zenelemezt), mint neve is mutatja zenék gyűjteménye, és végül a slideshow (képalbum) digitalizált, illetve kézzel rajzolt képek tárháza.

Neverwhere — Crionics megademo II: Engedtessék meg, hogy egy kicsit hátratekintsünk a közelmúltba. Tavaly ősszel Dániában (Bounty party) bocsátották ki ezt a nagyszerű produkciót, ami meg is nyerte a demoversenyt. Nem véletlenül, hisz a képünkön látható hölgyet (gondolom nem kell bemutatni), ha hiszitek, ha nem Madonna freak, mert így hívják a büszke alkotót, saját kezével alkotta meg, kerek 20 óra leforgása alatt. Ha a készítőknak hihetünk, akkor ez már önmagában is nagy teljesítmény, nem beszélve arról, hogy a fotó minőségű grafika ráadásul animált is, egy bájos pislantás formájában. Persze semmi sem lehet tökéletes, itt a tükör elfelejtett pislogni. Egy gyors számítással: $640 \times 400 / 20 / 60 / 60$ megállapíthatjuk, hogy rajzolónk kifejezetten fürgekező a maga szerény másodpercenkénti 3.55 pi-

xel teljesítményével?!? Ezen kívül a demo további részeiben még találkozhatsz szép grafikákkal, és egy vektorrutinnal, ami semmi különös, egyszerűen csak ízléses. Mindenképpen megér egy lemezt!

Ötlet:	5
Zene:	6
Grafika:	10
Program:	6
Design:	6

Sleeping Bag — Horizon megademo: Közvetlenül karácsony után látott napvilágot szintén Dániában (Dexion party), ez a másik remekbe szabott program. Az első két rész semmi különösöt nem tartalmaz, egy intro, és egy filled vektor bemutató. Annál inkább a harmadik, ami egy raytarcing animációt tartogat számunkra. Az érdekessége az, hogy nem Scoulpt 4d-vel, készült, hanem a programozó, becses nevén Shuriken saját „kis” rutinjával, akinek állítása szerint 8 darab 320×200 HAM kép hozza létre a folyamatos mozgást. A negyedik és egyben utolsó part enyhén szólva kiábrándító, a maga kis nyomorult tűzijátékával, és



a guszta stálan scrollal egyetemben, ennek ellenére szép darabja lehet gyűjteményünknek, ami köszönhető a grafikák (néhol talán túlságosan is színesek) és a két zene nagyszerűségének.

Ötlet: 5
Zene: 7
Grafika: 8
Program: 7
Design: 8

Third Dimension – Cryptoburners: Az Amiga történetének egyik mérföldkövéhez értünk ezzel a két-részes kis demoval, ami kb. egy időben jelent meg az előbb említettel, de Norvégiában (Network party). Ettől a csoporttól már korábban is láthatunk komolyabb alkotásokat, de ehhez fogható látványt még egyik sem nyújtott. Miről is van szó? Gondolom mindenki hallott már a háromdimenziós mozikról (esetleg könyvekről), ahol egy szemüveg segítségével a tárgyak kiemelkednek a vászon síkjából, s így az események kellős közepére csöppenünk. Sejtésem szerint nem kell elmagyaráznom a számítógépes vektorgrafikát, ami közel háromdimenziós képet nyújt monitorunk síkján. Ezt a két eljárást egyesítette hősünk TEC, aki egyszemélyben programozta a demot, rajzolta a kezdőképet (ami önmagában sem kutya 5 órai munka után), és tervezte az alakzatokat. Visszatérve, a demohoz tehát szükségünk van egy olyan szemüvegre, aminek bal oldalán piros, jobb oldalán zöld, vagy kék lencse van. Ennek segítségével szinte úszhatunk a csillagok közt, és a tárgyak az orrunk előtt fognak pörögni, szinte kedvünk lenne odanyúl-

ni és kicibálni azokat. Jobb egérgombbal megállítható a mozgás, s tüzetesebben is megtekinthetők az objektumok. A teljes átélésben segít a profi zene, és ha besötétítjük a szobát. Próbáljuk ki, megéri!

Ötlet: 10 Program: 7
Zene: 9 Design: 8
Grafika: 8



Obvious Disaster – Phenomena: Tavaly tavasztól jöttek igazán divatba az olyan demok, melyek sok kis rutinja egy összefüggő komplex programot alkot. Az első szép példát a Scoopex nevű csoport hozta létre, s gondolom mindenki ismeri, a Mental Hangover. Azóta tömegével készültek az „egykaptafára” gyártott alkotások több-kevesebb sikerrel.

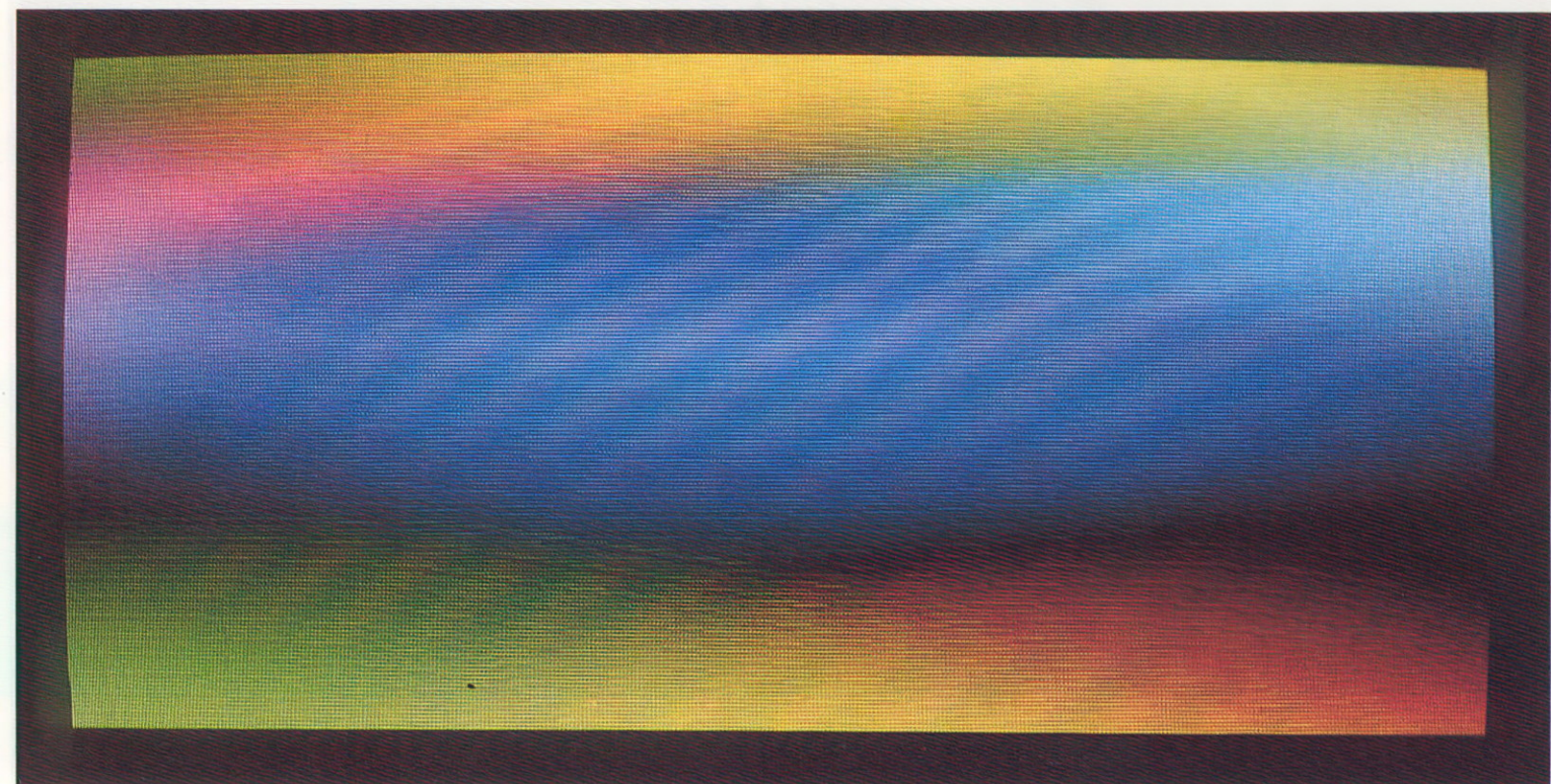
A jobbakk közül való a Phenomena nevű svéd csapat gondozásában megjelent „Obvious Disaster”, ami 14(!) különböző rutint tömörít magába ízléses grafikák kíséretében, s munkájukat szemlélve bizony elgondolkodunk, hogy a copper-rel már mi mindent lehet művelni. A szebbnél szebb plazmák és copperscroll-ok közepette még Mikulás úr is beszáncázik a karácsony hangulatát idézve.

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

Nuda Television – Mirage: Tévedés ne essék, nem alakultunk át holmi közönséges pornóújsággá, de ez tényleg ide kívánczik (mi meg oda?). Ez a figyelemre méltó holland csoport a MUSIC TELEVISION emblémáját használta fel egy kis viccelődésre, emellett programjuk 984 KB-ot hasznosít a lemezből, tehát kb. 100-al többet, és 999 KB memóriát használ, így lehetővé téve 174 szexkép egymásutáni gyors lejátszását, melyet az 1,2,3,4-es gombokkal lassíthatunk, és RETURN-nel újratekeshetünk. Eme tréfás program másolása viszont némi gondot okoz, ha nem Nibblerrel próbálkozunk, de megéri a hosszabb időt!

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

Jean



The Crypt

(Castle Master II.)

A hosszú bevezető, és előtörténet helyett vágunk a dolgok közepébe.

Az irányítás megegyezik a CASTLE MASTER I-ével. Néhány szóban a funkció billentyűkről:

R – Run selected (futás)

C – Crown selected (gyaloglás)

W – Walk selected (sétálás)

A – „Kéz” billentyű (tárgyak felvétele, funkció billentyű)

A történet elején THE CRYPT-ben vagyunk. A szobában két ládát látunk, amit kézzel nyissunk ki. Az egyikben egy kulcsot találunk (I), ezt vegyük fel. A másikkól egy egér ugrik ki, felszabadítva egy varázslatot. Lőjük le az egeret, ezzel feloldjuk a varázslatot (I). A szobát a bezárt ajtón keresztül hagyhatjuk el, de azért előtte a felvett kulccsal nyissuk ki. A CRYPT CORRIDOR-ba jutunk, innen további négy szobába tudunk továbbmenni. Az első szoba neve: TANTALUS. Itt egy ládát kell kinyitni, és az előzőekhez hasonlóan eljárni (II). A szobában találunk egy koc-

kát is, ha megfogjuk át tudjuk tolni a másik szobába (nem árt!) Nézzük meg hova is toltuk a kockát. Ennek a szobának neve: LAST TREASURE, ahol a kockákból egy lépcső alakult ki.

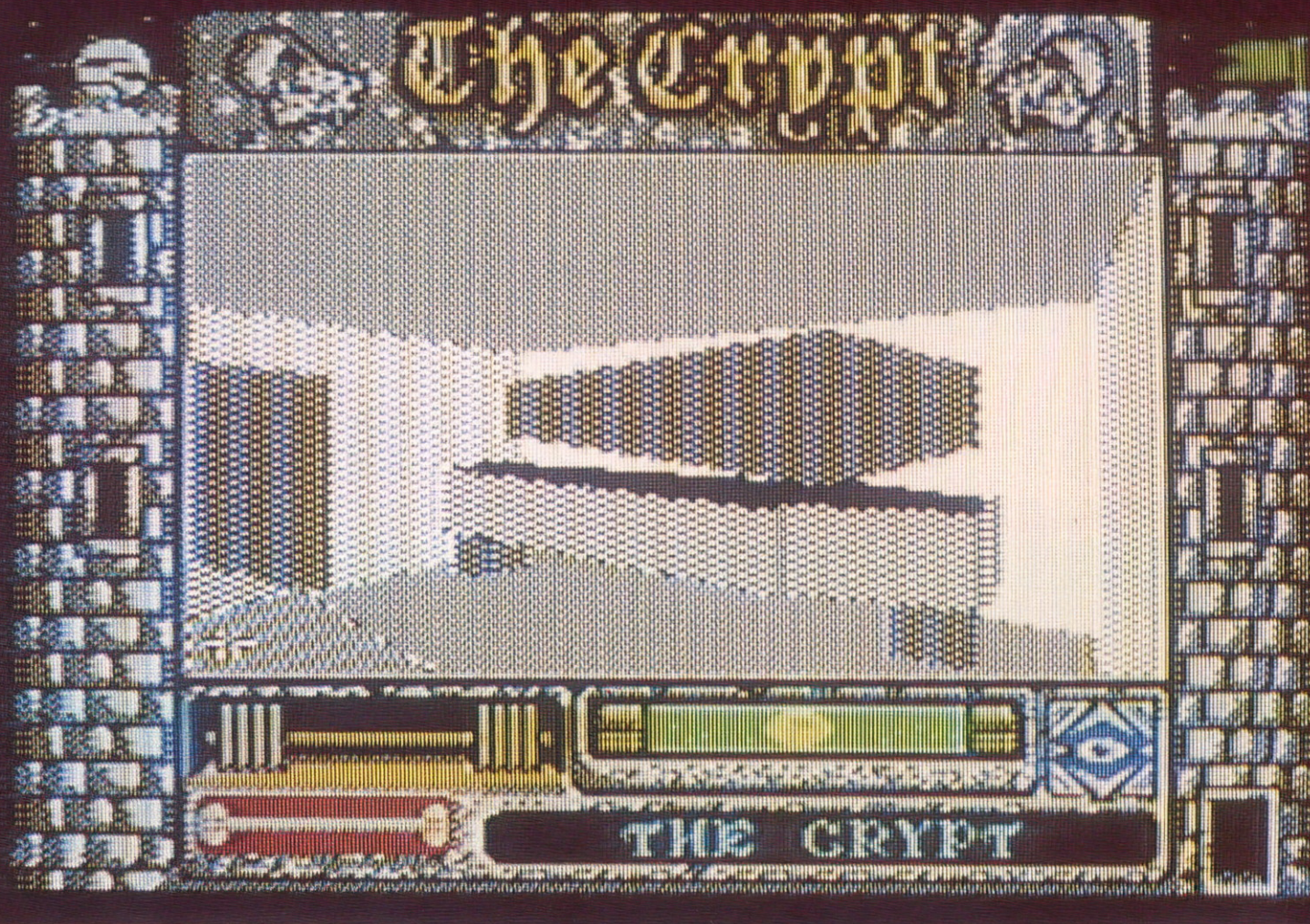
Menjünk fel ezen a lépcsőn és vegyük fel a falon látható kulcsot. Ezután mind a két kockát toljuk vissza TANTALUS-ba, ahol a kialakult lépcsőn (!) a polcon található ételt tudjuk felvenni. A CORRIDOR-on keresztül látogassuk meg a harmadik szobát, ez a MOUSETRAP névre hallgat. Itt vegyük fel az asztalon lévő ételt, ennek hatására – a szoba nevéhez méltóan – bekapcsolódik a csapda. A szobában lévő tárgyak a levegőbe emelkednek. Lőjjünk bele a székbe és az asztalba, mire azok eltűnnek és ezzel ebben a szobában is megtörtük a varázslatot. Hagyjuk el a szobát, a CORRIDOR-ban lévő bezárt ajtót nyissuk ki és haladjunk át a BELENUS-ba. Ebben a szobában egyetlen feladatunk van, fel kell venni a szoba közepén található gyémántot. Majd



folytassuk utunkat egyenesen a POTHOLE-ba. A bezárt ajtót a már ismertetett módon nyissuk ki. Bejutunk a lépcsőházba (THE STEPS), ahol a falon lévő szám jelzi, hogy éppen hányadik emeleten tartózkodunk (jelenleg épp a hatos számot látjuk). Menjünk egy emelettel feljebb; az ötödikre. Itt a jobb oldalt nyíló ajtón keresztül egy TUNNEL-ba (alagútba) jutunk, ahol rögtön a lábunk előtt egy egérke várja, hogy lelőjük. Menjünk tovább, a RAVINE (szakadék)-ba találjuk magunkat. Itt némi ügyességi bemutató után átjuthatunk a függőfolyosón.

Ha átjutottunk, a TUBE elnevezé-

sű szobában találjuk magunkat. Itt egyből egy varázslat fogad; – menjünk a szobát átszelő cső végére és guggoljunk le. A csőben találunk valamit, amit ha lelövünk megszűnik a varázslat. A másik ajtón át elhagyva a szobát, a LIFT ENTRANCE 5-be érkezünk. A lebegő széket lelőve lokalizáltuk a varázslatot. A szobába keressünk egy lukat a földön, ezen keresztül essünk le a LIFT ENTRANCE 6-ba, ahol ismét egy lebegő szék vár ránk. A szobában egy másképp bezárt ajtót is találunk. Az ilyen ajtót a következőképpen lehet kinyitni: először a zárra kell lőni, majd kézzel nyissuk ki. Itt menjünk ki a LIFT



SHAFT-ba, ahol ha elég energiánk van, akkor el tudunk mozdítani egy követ. Menjünk vissza a LIFT ENTRANCE 6-ba és lépünk be a liftbe. A falon lévő dobozt először löjjük meg, majd vegyük fel belőle a kulcsot. Próbáljuk ki a liftet; – mutassunk a kívánt szintre, és használjuk a kezünket. Vigyük vissza a liftet a 6. szintre. Menjünk ki a LIFT SHAFT-ba, és lám a kő eltűnt; – a maradványai közül vegyük fel a kulcsot. Ezután gyalog menjünk fel a negyedik emeletre. A jobb oldalon lévő bezárt ajtót nyissuk ki. Bejutva a TUNNEL-be és szétlőve a földön lévő szellemet, semlegesítettük ezt a varázslatot is. A következő szoba a RAVINE. Itt sem tudunk átjutni a másik oldalra. Haladjunk ezen az oldalon, egy újabb TUNNEL-be kerülünk. A varázslatot semlegesítsük, majd hagyjuk el a szobát.

Menjünk le a lifthez, a hatodik emeletre; – a lifttel pedig menjünk a negyedik emeletre. A liftből kilépve a LIFT ENTRANCE 4-be jutunk. Az asztal alá hajolva löjünk le az aktuális varázslatot. Vegyük fel a gyémántot, majd másik ajtón keresztül átjutunk a RAVINE-ba. Itt már jártunk, de csak másik oldalon. Egy oszlopot találunk, melyet kidöntve átjuthatunk a túloldalra. Menjünk vissza a liftbe, és menjünk fel a harmadik emeletre. A LIFT ENTRANCE 3-ba bemenne lő-

jük szét a széket. Az ajtón át átjutunk egy újabb TUNNEL-be. Szüntessük meg a varázslatot (!!!). A TUNNEL-ből két ajtó nyílik; – a hozzánk közelebbi ajtón át távozzunk. A RAVINE-ba érkezünk, átmenve a túloldalra egy újabb TUNNEL, és egy újabb varázslat vár minket. Tovább haladva a SWITCH-be érünk, a varázslatot törjük meg! A falon lévő kapcsolót a kéz segítségével kapcsoljuk át. Ezzel egy ajtó nyílik a falban. Óvatosan lépünk ki, mert egy vékony padlóra lépünk ki.

Forduljunk balra 90° fokot, és essünk le egy szinttel lejjebb. Itt a falon találunk egy kulcsot; – vegyük fel. Menjünk be az ajtón, az EPONA szektorba találjuk magunkat. Vegyük fel a gyémántot, és nyissuk ki az ajtót (tűz a zár+kéz). Most jussunk el a harmadik emeleti lépcsőházba; – itt a lépcső alatt találunk egy újabb kulcsot. Itt nyissuk ki a bezárt ajtót, a NANTOSUELTA szobába érkezünk. Vegyük fel a gyémántot és semlegesítsük a varázslatot. Az innen nyíló szoba a NO ROOMS. Ebben a szobában további három ajtó várja, hogy kinyissuk. A velünk szembelevőt a már ismertetett módon (tűz+kéz). Ha kinyitottuk, akkor tovább ne is foglalkozunk vele; – inkább nézzük meg a másik két ajtót. Ezeket hagyományos módon tudjuk kinyitni (vigyázzunk nehogy

az ajtó nekünk csapódjon, mert akkor GAME OVER!).

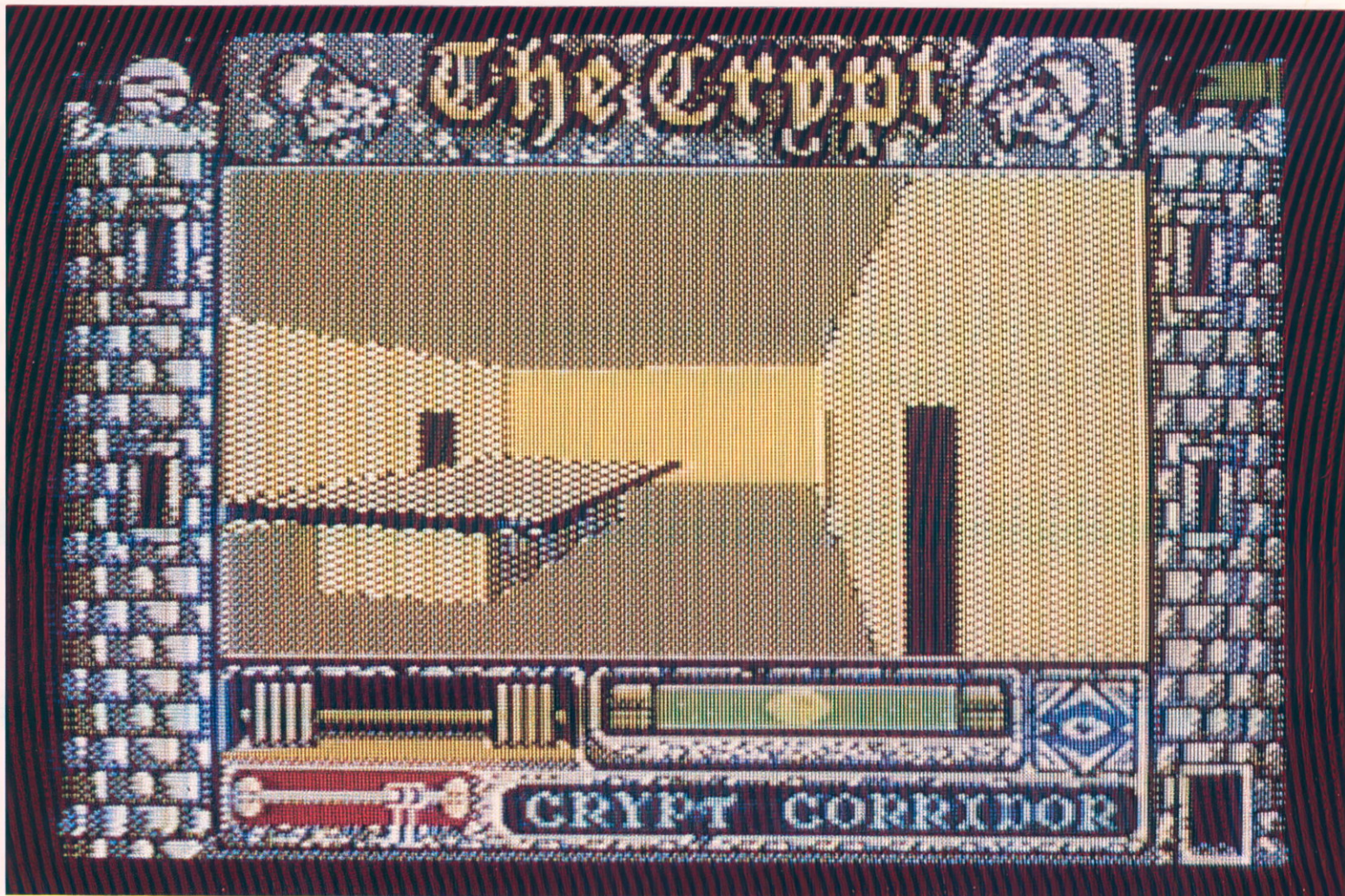
Az egyik szoba a STALACTITES, itt egy varázslatot semlegesítsünk, majd később visszatérünk ide. A másik szoba a TRAPEZE, itt nincs más dolgunk csak a varázslatot megtörni. Ezek után menjünk fel a második szintre. Nyissuk ki a bezárt ajtót; – a PILLAR nevű szobába jutunk. Miután megtörtük a varázslatot, a földön fekvő hasábot a kéz segítségével toljuk el. Menjünk vissza a STALACTITES-be, és a mennyezetről lógó hasábokat a kéz segítségével toljuk fel a PILLAR-ba. Menjünk vissza a PILLAR-ba; – a feltolt hasábokból egy lépcső alakult ki. Menjünk fel rajta, és vegyük fel a kulcsot a polcra. Váltsunk át futás üzemmódra és fussunk ki a másik ajtón. Átrepülve a NO ROOMS szobán át a szoba túloldalán landolunk. A következő szoba a RAVINE, majd a RAT TRAP következik. A varázslatot semlegesítsük, majd ügyesen vegyük fel a falon lévő kulcsot (vigyázzunk, ne menjünk közel a kulcshoz, mert amikor felvesszük, lecsapódik a csapda, és könnyen áldozattá válhatunk!).

Most egy kicsit játszunk a lifttel. Szálljunk be a liftbe ahol elhagytuk, vigyük a liftet a negyedik szintre; – majd a harmadik szintről essünk a tetejére. Így megszerezhetünk még

egy kulcsot, már kilenc van a birtokunkban. A tizedik kulcs a hatodik emeleten van a LAST TREASURE szobában, a ládába zárva. A kulcs mellett kincset is találunk, melyet vegyünk fel. Menjünk fel az első emeletre, mert már ideje véget vetni a játéknak. Felérve a LOOKOUT POST-ra nyissuk ki az ajtót. Bejutottunk a CERBEROS-ba, itt a mitológiai háromfejű kutya fogad bennünket, éktelen csaholással. Öljük meg a kutyust (az orrába löjünk, mire szépen lehajtja fejét). A kutya háta mögötti ajtón eljutunk a GATE HOUSE-ba. A kisebbik ajtót nyissuk ki (ezt csak akkor lehet, ha nálunk van mind a tíz kulcs és az összes varázslatot megtörtük). Ha minden igaz, akkor most ez az ajtó is kinyílik. Lépünk be a SPIRIT'S ABODE-ba és hagyjunk fel minden reménnyel. Öt varázslat vár minket, hogy feloldjuk. Ha sikerült, másszunk ki az ablakon és a várkaput nyissuk ki (a kapu melletti téglalapra kell lőni), majd másszunk vissza az ablakon. Menjünk át a GATE HOUSE-ba, ahonnan a kinyitott várkapun keresztül kisétálhatunk a várból.

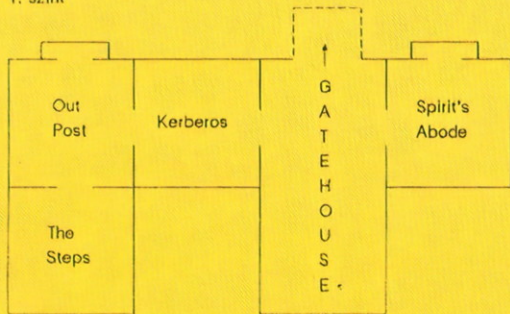
Ezek után a programozók hevesen gratulálnak. Mi meg várjuk az INCENTIVE újabb nyugtató játékát....

TFF

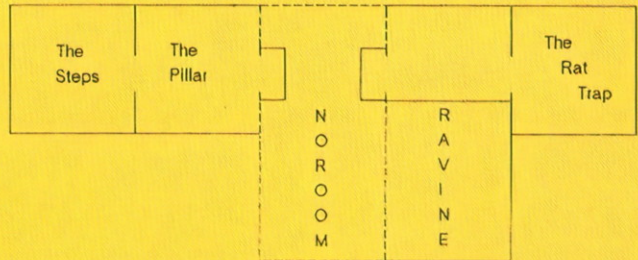


The Crypt /Castle Master II./

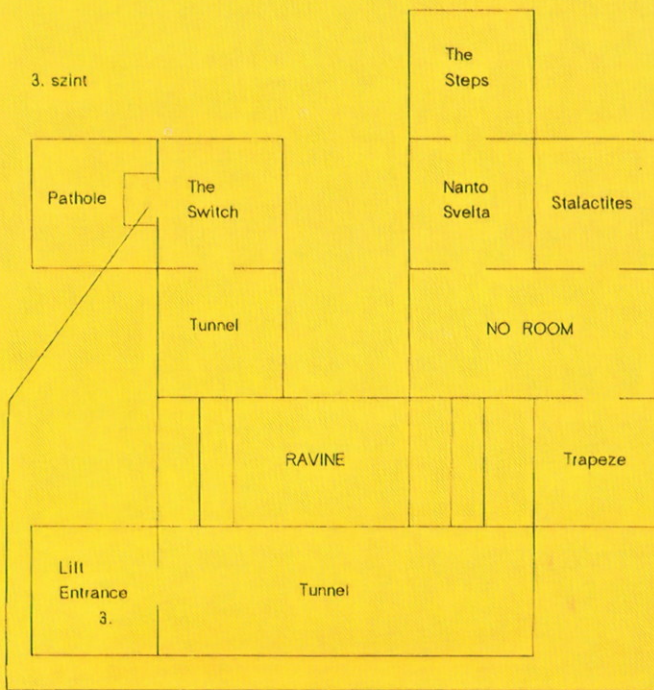
1. szint



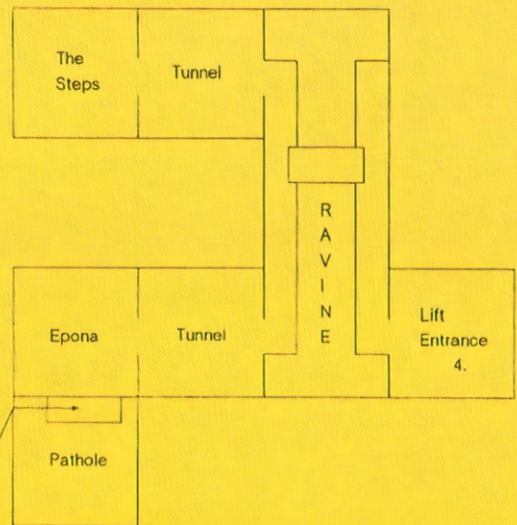
2. szint



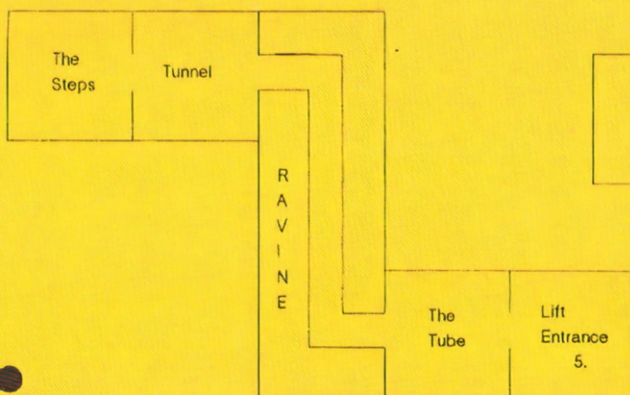
3. szint



4. szint



5. szint



6. szint

