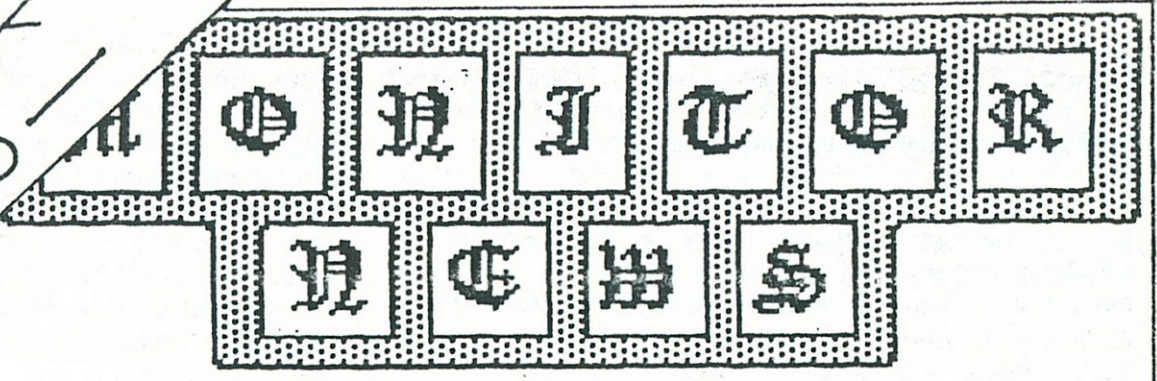


POSTER
LOGO



SHERLOCK HOLMES

RICK DANGEROUS

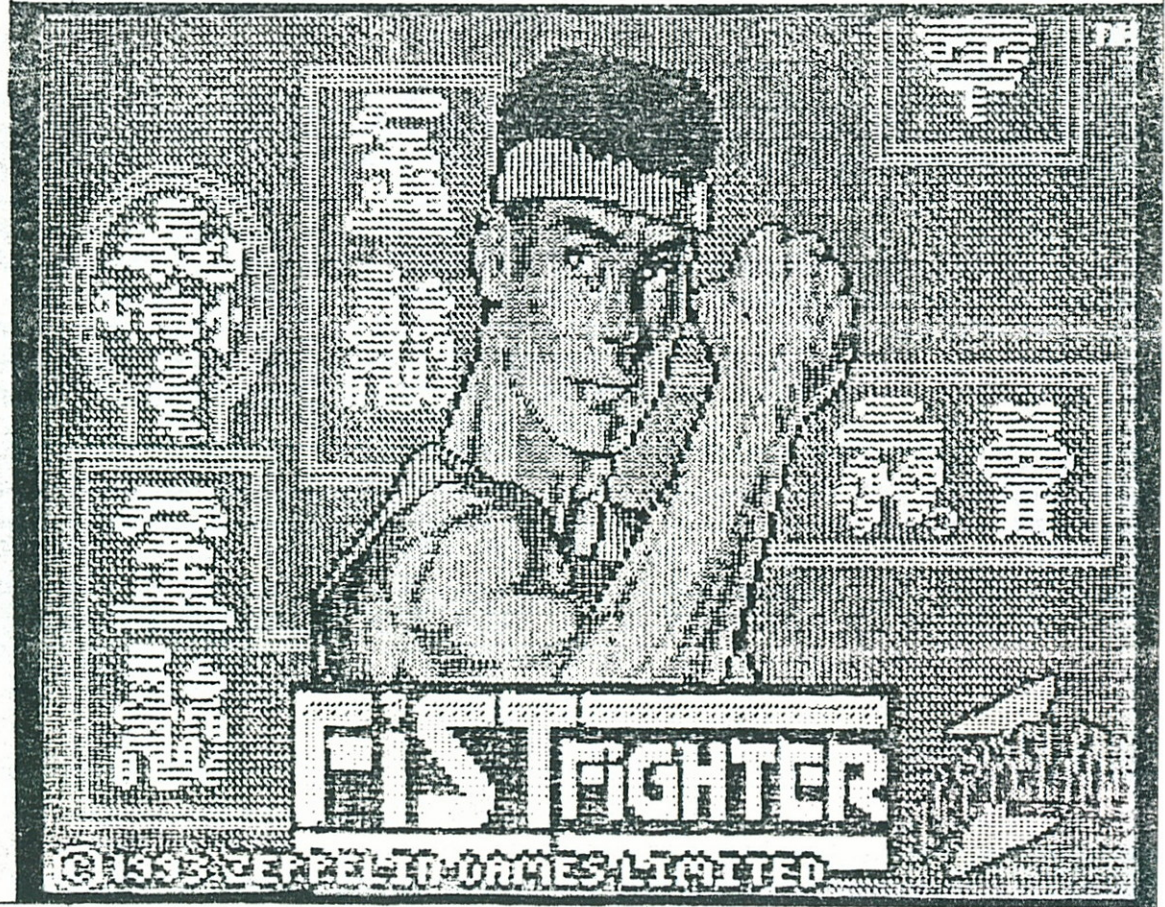
MAGIC STAR
ADOD Melléklet



1993 / 3.

LASER SQUAD

EXOTIKAZON



Elérkeztünk hát újságunk harmadik szá- mához. Mielőtt elmesélnénk, hogy miről is szól ez a mai szám, néhány fontos dolgot el kell mondanunk.

Először is a TOP listákról. Mielőtt bár- ki is megjegyezné, hogy a listán össze- vissza szerepelnek a Programok, az egyi- ken Pl. első a SLEEPWALKER, a másikon csak a tizenkettedik, meg kell mondanunk azt, hogy az ÖRÖKRANGLISTA a szerkesztő- ség véleményét tükrözi, az ÚJDONSÁGOKban az első, hirtelen felindulás (memyire kötött le minket a Pro999 elsőre stb.) látszik.

Másik 'közérdekű' közleményünk, hogy a múltkoriban számban megíért két leírás, a PLAZMA BALL és az INHERITS OF THE THRONE azért maradt ki, mert máshol már jelent meg róla leírás.

Az 1992-es év legjobb Programjairól ki- írt szavazásunk határidejét meghosszab- bitjuk. Nyugodtan küldjétek be vélemé- nyeteket egészen szeptember 30-ig. Emlé- keztetőül, hogy mire is lehet szavaz- ni:

- a legjobb kalandProgram,
- legjobb akció,
- legjobb szimulátor,
- legjobb zene,
- legjobb grafika,
- legjobb játszhatóság.

S most végre térünk rá arra, hogy miről írtunk a mai újságunkban!

Két oldalnyi újdonságról számolunk be a 3. oldalon. Természetesen a MONITOR HUN- GARIAN COMPUTER FANS CLUB tagjai részle- tesebben is megismerkedhetnek majd az említett Programokkal. De a többiek se búsulakodjanak, hiszen a FIST FIGHTER ne- nek leírásával vigasztalódhatnak. Azért ha valaki be akarna lépni az említett klubba, Szerkesztőségünkön keresztül ezt megteheti! A 100%-os játékokat bemutató sorozatunk (sajnos) mostani számunkban befejeződik. Ezután az AD&D rajongók tá- borának dobjuk a labdát: MAGIC STAR című sorozatunk rendszeresen ad majd némi in- formációt. Először a CHAMPIONS OF KRYNN- ről lesz szó, illetve arról a sajátos világról, amit együtt akarunk kifejlesz- teni T. Olvasóinkkal, s amelynek neve ZOOMER.

Ezt követően a MONITOR SOFTWAREZ első Programjáról lesz szó. A FELE SEM IGAZI! olyan fejlesztés, amit mindenkinek lát- nia kell! Természetesen a MONITOR CLUB tagjai olcsóbban rendelhetik majd meg ezt a remek Pro999t, amikor az országos ProPa9andahadjárat beindul.

Lássuk a DEMOROVATOT! A FANTASIA 3 is- mertetőjét a kiváló SCORPIO készítette el. Kár, hogy nem láthatja mindenki ezt a remekművet. A demo után Poszttereink következnek, majd TOP listáink, amikről már írtunk.

Következzenek kőkemény kommandósok. A csapat vezetése természetesen a mi dol- gunk. A csapat (SQUAD) fegyvertárából ugyan a LASER hiányzik, de azért a já- ték neve LASER SQUAD. Mindenre kiterje- dő leírás-sorozatunk első epizódját ol- vashatjátok majd mostani számunkban. A kommandóakció izommunkája után tor- náztassuk meg az agyunkat is! Egy nyo- mozóProgramot ajánlunk figyelmetekbe, melynek címe SHERLOCK HOLMES. Magyar a Program, s bár emlékeztet a Killed Un- til Dead-ra, mégis elég sok dologban különbözik tőle ahhoz, hogy jó szóraku- zást nyújtson.

A RICK DANGEROUS 2. újabb pályájáról kaphatnak a megszállottak leírást. Tal- lán végre befejeződik monumentális sor- ozatunk, amelyben lerántjuk a leplet a Program néhány piszkos trükkjéről.

A következő oldalakon az EXAMINATION első négy pályájának térképét közöljük le. A későbbiekben (bár tudomásunk szer- rint a CoV-ban is lesz) leírást is köz- lünk majd a játékról.

Az utolsó előtti oldalra (Persze nem utólrára) egy kis kitekintést tettünk a PC-k világába. A DARK SUN ismertetője azért mindenkinek szól, akit érdekelnek az új AD&D vilárok, és Persze nem lehet tudni, nem használja-e időnként valaki (remek C=64-esét kis időre félretéve) a sarokban porosodó PC-jét is. Ha van ilyen olvasónk, s majd hasznát veszi az ismertetőnek...

Legutolsó oldalunkon a MONITOR SOFTWA- REZ következő remekművet harangozzuk be csendesesen. A remekmű címe DIVIDE & IM- PERRA.

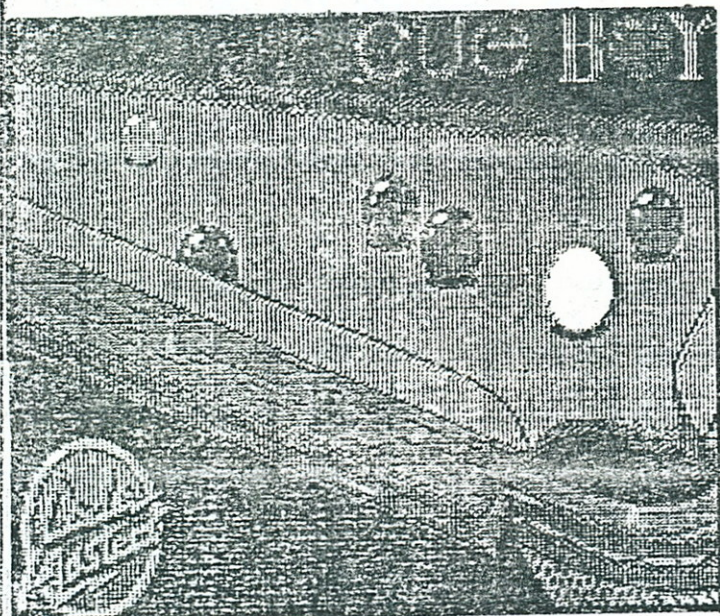
Végezetül említsük meg, kik is működtek közre mostani számunkban! Először is 2 db C=64-es, egy nyomtató, egy digita- lizáló, két MONITOR, ja, három mindenre elszánt munkatárs, nevezetesen SANYÓ, SCORPIO and REI, egy CANON fénymásoló, és talán nem felejtettünk ki senkit.



Újdonságok

EXAMINATION: Új AD&D C=64-re???? Igeen! Ez az EXAMINATION. A DRAGONLANCE a FORGOTTEN REALMS stb. trilógiák után most íme itt van a legjobb (legalábbis remélhetőleg ez is sorozat lesz). Talán a grafika elmarad méltán híres elődjeitől, de nem is ez a lényeg. Beteges AD&D rajongóknak vétek kihagyni, ki kell próbálni ezt is. Az izgalom azonban itt is megevan az tuti.

TROLLS: Aranyos kis mászkálós stuff ahol egy tényleg TROLL kinézetű emberkével kell kiszabtatni kis barátait. Iszonyúan eltalált grafika és zene jellemzi, aranyosak a figurák; és ez talán el is nyomja az eleinte talán nehéz irányítást. A három Pálya, három teljesen különböző világ is egyben ahol mind a háromszor egy kicsit csak megváltozik emberkénk irányítása. Az amúgy is izgalmas játékmenetet még tetőzi a Pályák hossza és bonyolultsága, így hát nem fogunk unatkozni az biztos.



CUE BOY: A sok billiárd szimulációk között az első 5 között van ez az ifileos Pro999. Egyszerű kezelése is jobb teszi a játékot. A menüsor jelentései egyszerűek, érthetőek. Bár a golyók egy kicsit kicsik (ez mege is nehezíti a célzást) mégis élvezhető a játék. Az ún. betétnafikák (Pl. mérközések közti szünetek, címképernyő stb.) jól sikerültek és ami fő láthatóak. Ha egy kicsit is szereted a billiárdot próbáld ki mert megeéri.



Nick Faldo

ROLL OF HONOR	
THE OPEN	1971, 1979, 1981
US MASTERS	1981, 1982
BRITISH PGA	1973, 1975, 1981, 1982
WORLD MATCHPLAY	1984, 1986
FRENCH OPEN	1983, 1984, 1985
IRISH OPEN	1977, 1987
SPANISH OPEN	1983
EUROPEAN OPEN	1982
SCANDINAVIAN MASTERS	1982
BRITISH MASTERS	1983
Ryder Cup Team	1977, 1979
Dunhill Cup Team	1983, 1984, 1985

NICK FALDO'S GOLF: Előző számunkban mege csak a PRV.-t értékeltük, de most itt a teljes verzió! Jóslatunk beteljesedett: ez tényleg az eddigi legjobb golfprogram. A 100%-os verzió sok Pályát, izgalmat, élményt tartogat számunkra. Ja, igaz is! Végre már bele tudtunk egy egészségeset ütni abba a labdába. Remélem ez nektek is sikerül majd, mivel csak így lesz élvezetes a játszma. Zene ugyan nincs, de nem is szükséges egy verbeli Golfpartihoz a koncentráció végett. A grafikát pedig egyszerűen mindenkinek látnia kell.

ALF: A népszerű rajzfilmfigura kalandjait mutatja be, egy mászkálós(?)játék(?) segítségével. Egyetlen hátránya, hogy túl egyszerű, túl unalmas, túlságosan hamar mege lehet unni az egészet. (Igérem ezután már csak jobb jöhet.)

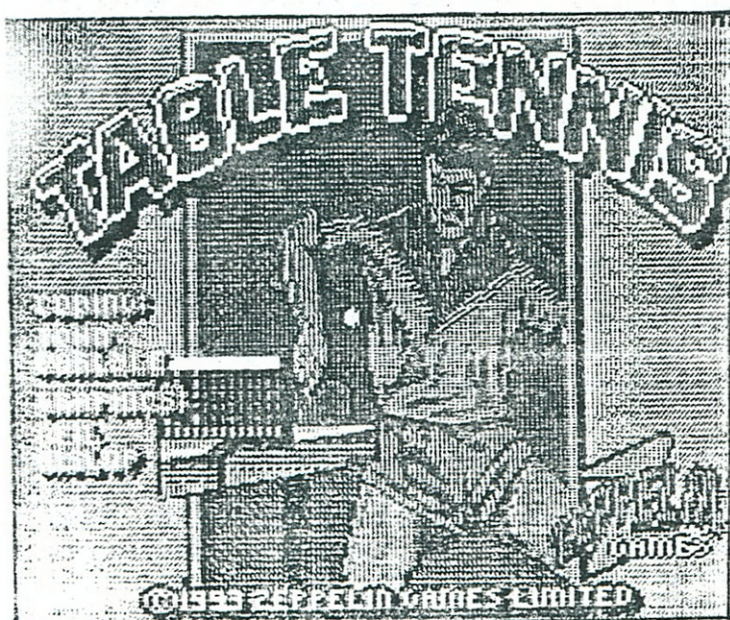
ARNIE 2: A bátor harcos küzdelme a gonosz ellen (akik egy kicsit a Programozó bácsik is, mivel:) iszonyú hosszú Pályákon (ez Persze nem feltétlenül jelent rossz játékot) számtalanellenfél kísérettel kell nagy aranyú népszerűségi díjat végeznünk. Ha valaki szereti a lövöldözés stuffokat, akkor nyugodt szívvel ki lehet próbálni.

MC DONALDLAND: Újabb MARIO 'köppintás' látott napvilágot ami (mondjuk ki) jobb is lehetett volna. Mint Grafikailag, mint pedig zeneileg többet is nyújthatna ez az amúgy nem rossz stuff. Emberkénk mozgása viszont egyedi ami talán ellensúlyozza az idő után elviselhetetlen zenét. A negatívumokkal együtt is megeer egy misét.

CASTLE TERROR: Angol nyelvű szöveges kalandjáték mely mostanában került az érdeklődés középpontjába, ezért az újdonság erejével hat. A game a középkor-

ban játszódik, tűrhető grafikával, izgalommal. Aki szereti a kalandot (mármint számítógépen) az szerezze be, de SURGÓ-EN!!!!

TABLE TENNIS: A már régebről ismert Perspektívából mutatja a meccset. A sok állítási lehetőség (Pl.: labda gyorsasága és színe, utósoft keménysége és színe, no és term. az ellenfél erőssége) miatt jó ideig leköt az embert mire a megnehezebb fokozatot is legyűri. Na igen az igazi mégis a 2 játékos mód. Ja, ha még nem említettem volna (és még nem derült volna ki a címből), egy asztalitenisz szimulációról volt szó.



STARSHIP COMMANDER: A STAR TREK klón már-már legendává vált Amerikában és most mi is kipróbálhatjuk milyen érzés is egy ilyen bazi nagy űrhalyó Parancskoka lenni. Biztosak lehetünk abban, hogy nem lesz egy könnyű feladat a számtalan sok Parancs közül kiválasztani a megfelelőt melyekkel irányíthatjuk beosztottainkat. Ez a játék nem a grafikával hanem ötletességével tűnik ki a többi közül. Mindenesetre csak megszálottaknak ajánlom.

ROBIN HOOD: A méltán népszerű rajz és filmsztár sem kerülhette el, hogy megszámítógépesítsék. Végül is egy aranyos kis mázskálós angyal sült ki belőle. A klasszikus mázskálós sablont (kulcsokat összeszedni, majd ezeket felhasználva, csukott ajtókon haladhatunk tovább stb) aranyos grafikával, tűrhető zenével segítve jött létre ez a játék. Bár megoldáshoz vezető út csak egy van, mégis számtalan helyre juthatunk el 'nyilas' barátunkal, az állandó veszély miatt pedig nincs időnk lazítani. E két összetevő miatt igenis érdemes kipróbálni a ROBIN HOOD-ot.

CARNAGE: Ime ismét egy autóversenyzős Program. A Játéktermi Verziótól ugyan egy kicsit eltér, de még így is megüti az élvezhetőség szintjét. Irányítását elég nehéz kiismerni, de ha már bejöttünk nincs megállás! Maximum ha egyszer második helyen végzünk, ugyanis akkor kezdhetjük előlről az egészet és ez egy idő után idegesítő lehet.



MEDIEVAL LORDS: Ime itt egy egyszerű stratégia egészen a középkorból. Páratlan minőségű történelmi háttérrel dolgozza fel az eseményeket. Grafikailag nem, de a játszhatóságban igen jó game. Stratégiai ötleteknek kifejezetten jól jön. Sok sikert, lehet próbálkozni!

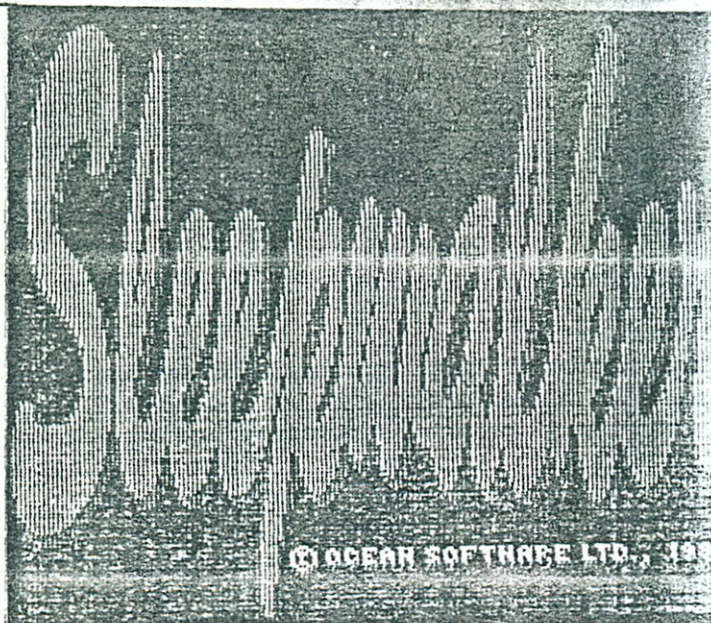
SMASH !: Nemrégiben jelent meg AMIGARA ez a Program és már is itt van C=64-re is. Nyugodtan mondhatom, hogy remekül sikerült. A teniszProgramok között nem igen lehet találkozni hasonló megoldás-



oldalról játszhatjuk, különböző pályákon, különböző erősségű ellenfelekkel szemben. A grafika jó, a zene ööööö a zenét inkább most hanyagoljuk. Egy biztos, a jó szórakozás biztosítva van, ha betöltjük.

INTERWORD/INTERPAINT: Egy szövegszerkesztő és egy rajzolóprogram most a terítéken. Mindkét program nagyban megkönnyíti a dolgunkat akár Pl.: lewélírásról vagy Pl.: FLI képek készítéséről van szó. Sajnos mindkét programnak vannak hátrányai, Pl.: a szövegszerkesztő nem használ ékezeteket vagy a rajzolóprogram menüsora nincs eléggé kidolgozva stb. De mindazonáltal mindkét programot be kell szerezni, hogy felhasználói programok tekintetében elmondhassuk: fel vagyunk szerelve.

WRATH OF THE DEMON: Ismét itt egy AMIGA konverzió amely szintén kiválóra sikerült. Mindkét összetevő (grafika & zene) csodálatos, magyarul a játékról pedig ne is beszéljünk. Egyebként egy ifjú lovaggal indulhatunk útnak a sok és erős ellenfél közepette. A sprite-mozgás sima, tökéletes, el lehet mondani ezt az el-lenségeinkre is. A játék nehézsége sem semmi, hiszen jóformán csak örökélettel ér valamit az egész. Az igazi mégis csak a sima, de nehéz játékot válasszuk. MEG-ÉRI!!!!!!

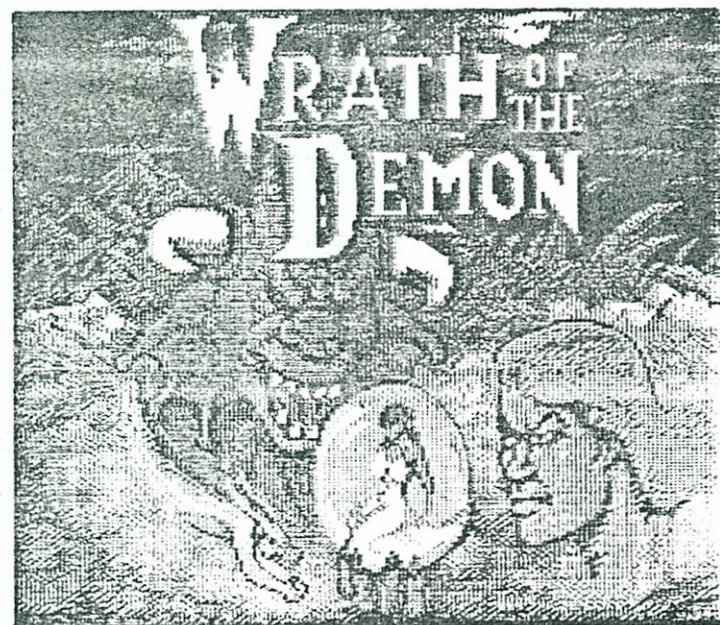


OCEAN SOFTWARE LTD., 1987

SLEEPWALKER: Milyen nehézségekkel járka valaki kutya! Főleg ha az ember gazdája még ráadásul alvajáró is! Hosszú, nagyon hosszú éjszakák elé nézünk ilyen kilátásokkal szemben. (Mi is és a kutya is.) Egy-két hónappal ezelőtt jelent meg PC-re a SLEEPWALKER és és és és máris itt van!!!! Még hozzá nem is rossz! Egyenesen FANTASZTIKUS az OCEAN legújabb programja! A remek 'szerepcsere' amit a programozók kitaláltak egy jó ideje lefoglalja az embert. Még hozzá a grafika és zene/fx is jól sikerült, úgyhogy tuti siker ez a játék.

ART OF CHINA/ CHINESE ART: A legújabb kalandprogram 64-esre. Leőnkább a társai közül a DIRTY-hez tudnám hasonlítani grafikailag és 'kezelésileg' is. A grafika talán egy kicsit rosszabb, de alig észrevehető. A történet röviden: egy katonameccsen egy rosszfiú megöli a barátunkat. Mi, jó testvérhez illően bosszút esküszünk testvérünk sírjánál. Itt kapcsolódunk be mi a történetbe.....

INTERNATIONAL TRUCK RACING: Nnnnnna. Ilyen is régen volt már (ha egyáltalán volt valahol), kamionverseny a javából! Van itt minden ami kell! Izgalom, dePo, shop a tuningolás végett, hosszú nehéz pályák stb. Igaz, hogy a maga nemében egyedülálló, de a programozók a grafikára több figyelmet is fordíthattak volna.



NO LIMIT: Egyenlőre csak PRV, de már abból is kiderül, hogyha kész lesz, még a SLICKS!-el is versenyre kelhet. A változatosság kedvéért egy autóversenyzés anyagáról van szó. Nagy vonalakban hasonlít a fent említett elődjéhez, ami már is egy jó előjel. Bövebbet ha megérkezik a teljes verzió.



Üdonságok

100%-OS JÁTEKOK

3. RÉSZ

Íme elérkeztünk az maximumot nyújtó programok felsorolásának végéhez.

A következőkben a négy tavalyi szuper játékról és egy-két kiegészítő infóról olvashattok. Na, vágyjuk bele magunkat a sűrjébe.

A MONITOR NEWS 1.-ben már írtam mind a négy programról, szóval rövidre fogom.

Az első játék a BRUBAKER. A kivitel mindenestől azt érezteti ebben a game-ben, hogy AMIGÁ-val játszunk, olyan színvonalas. A játszhatóság is jó, de van vele egy aprócska gond: hogy NÉMET nyelvű!

Ugyanez mondható el előbbi programunk testvérpárjáról a SOUL CRYSTAL-ról. A STARBYTE programozói nagyon szép grafikát, zenét, és történetet biztosítanak számunkra, de a szótár nézegetése közben sajnos nem jut idő a játék élvezésére. Ettől függetlenül érdemes velük játszani, nagyon sok pontot fedezhetünk fel.

Az év közepén egy hatalmas meglepetés programmal állt elő a THALAMUS. A CREATURES 2. elődjéhez képest nagyon sokat változott. A grafika és a zene az első rész szuper minőségét gígára emelte. A játék pedig egyszerűen abbafejezhetetlen!

De a legnagyobb meglepetés még hátra van! Az ELVIRA II. a FLAIR software-től. Brilláns grafika a szuper játszhatósághoz plussz az elég jó hanghatások.....minden összejött.

Most pedig egy-két kihagyott stuff:

Kihagytam '90-ből egy nagy esélyest. A grafika elég jó a zene már nem annyira, de a játék a kitűnő jegyet kaphatná. Az egyik legjobb a jó óregeen. A címe: SUNNY SHINE. Talán brómhír, hogy következő számunkban egy teljes megoldást közlünk róla.

A most következő játék az 1991-es év szuperjátéka, ami akkoriban azon a gépen a legjobb grafikájú és zenéjű játéknak számított. Nos a 64-es változat is

valami ilyesmi lett. Csak az a csoda, hogy meg bírták írni. Ohh! Majdnem elfelejtettem a ideírni a címet: SHADOW OF THE BEAST. A PSYGNOSYS laboratóriumaiban állították elő.

A harmadik még nem kész játék, de a previewet elnézve ez lesz a LEG 100%-osabb JÁTEK!!! A PSYGNOSYS LEMMINGS-éről van szó, ami AMIGÁ-n és PC-n is az egyik legjobb játék. Egyszerűen verhetetlen.....

Aztán itt van ugye a CINEMWARE is a DEFENDER OF THE CROWN-al. Ezt a játékot nevezhetjük az első igazán színvonalas játéknak. (Mármint grafikailag és zeneileg. Hisz ott van a PIRATES! is!) Tehát korához képest nagyon is jó!

Végezetül hogy mindenki tisztán lásson mindent, egy lista következik arról, hogy kik kapták meg a 100% címet:

99%
MYTH
SUNNY SHINE
SHADOW OF THE BEAST
DEFENDER OF THE CROWN

100%
LAST NINJA 2
IRON LORD
GRAND PRIX CIRCUIT
LAST NINJA 3
ELVIRA
NORTH & SOUTH
SUPREMACY
BRUBAKER
SOUL CRYSTAL
CREATURES 2
ELVIRA 2
LEMMINGS PRV.

Ennyi lett volna. Legnagyobb sajnálatunkra a legjobb játszhatóságú játékok nem rendelkeznek jó grafikával és zenével, mégis rájuk lehet leginkább azt mondani, hogy THE BEST GAME! (Na, ezen is túl vagyunk.)



NEWS 3.


```

* * **** **** **** ****
* * **** **** **** ****
**** ** ** * ** *
**** ** ** ** ** **
* * ** ** ** **
* * **** **** **** ****
* * ** ** **** ****
* * ** ** **** ****

```

```

**** **** **** ****
**** **** **** ****
** ** ** **
**** ** ** ****
**** ** ** ****
** ** **** **
** ** ** **
**** ** ** **
**** ** ** **

```

A MONITOR NEWS

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

MELLÉKLETE

CHAMPIONS OF KRYNN

AZ ELŐZMÉNYEK

A "CHAMPIONS OF KRYNN" egy olyan AD&D Program, amely talán az egyetlen, teljesen kidolgozott fantáziavilágra épül, a "DRAGONLANCE" világra. Mielőtt neki kezdenénk a játéknak, nem árt megismerkedni a háttértörténettel, hiszen enélkül sok helyzetben nagyon nehéz a döntés.

A kerettörténet szerint Krynn világot három istenség triumvirátusa uralja. A Jószág istene PALADINE, a Sötétség Királynője, THALKHISIS, valamint a semleges istenség, akinél a későbbiekben még lesz szó. A világ mozgatórugója e három istenség harca. Egyensúlyban kell lenniük, mert ha felborul a rend, az Krynn pusztulását jelentheti.

A világban játszódó regénytrilógia, a "DRAGONLANCE CHRONICLES" (Sárkánydárda Krónikák) ott kezdődik, ahol Thalkhidis visszatér személyesen Krynn földjére, hogy azt az uralma alá hajtja. Előző visszatérése után ugyanis Paladine bezárta, de egy tragikus testvérgyilkosság után a Sötétség Királynője kiszabadul és leszáll a világra. Magával

hozta sárkányait is, akiknek sorsa annak idején ugyancsak a száműzetés volt. A sárkányok mellett érkeznek sárkányfattyak is, akik nem igazán sárkányok, de azért nagyon szeméttárukkjeik vannak (haláluk esetén kővé változnak, savat fröcskölnek, robbannak...). És Persze csatlakoznak, már Krynn földjén a Gonosz seregekhez mindenféle kalandorok is. Thalkhidis már majdnem győzedelmeskedik, amikor visszatér a remény, egy kék kristálypálca formájában. Ez a Pálca mutatja meg az embereknek és más, Krynn földjén élő lényeknek, hogy a régi istenek, akiktől már-már elfordulnának, még léteznek, még segíthetnek. Persze a kristálypálca magában nem lenne elég. A sárkányok legyőzéséhez szükség van a legendás SÁRKÁNYDÁRDÁRA is, amivel a mondabeli lovas, HUMA, győzte le annak idején a rettegett lényeket. A dárda megszerzésére, és Persze a Sötétség Királynőjének elűzésére kis csapat indul el. A feladat nem könnyű, hát még ha azt is tudjuk, hogy a csapatot igencsak esendő lények alkotják. Lássuk a hősokeket!

Először is itt van TANIS, a fél-elf Anyja egy tündér volt (elf), apja egy emberi harcos, aki megerőszkolta a szép elf leányt. Tanis különleges jellem, a csapat vezetője, nagyszerű harcos, de egyúttal gyűlöli a harcot, s egyszerre két gyönyörű nő iránt érez szerelmet... Ettől függetlenül a csapat hallgat rá. Tanis-szal a Champions-ban is találkozhatunk.

A csapat lovasa FÉNYESKARDÚ STURM, SOLAMNIA LOVAGJA. Nemes harcos, aki nehezen tud kitenni a lovasi szabályok néha rendkívül kötött világából. Becsületét mindenképp előttinek tekintette, s végül bekövetkezett hősi halála teljes mértékben igazolta egész lovasi életét. Nála még azt is el kell mondanunk, hogy Krynn földjén a lovagok manapság már a megvetés tárgyai, mert az egyszerű nép az ő hibájukul rója fel a sárkányok óriási megjelenését. Erre a tényre majd Champions alatt is figyelniük kell, ha csapatunkban lesz lovas.

ARANYHOLD, a síkföldi barbárok száműzetésbe vonult királylánya szerelmével, ZÜGÖSZÉLLEL együtt menekült el otthonából a kék kristálypálcával. Zügöszél szerzi meg a kristálypálcát (de ez egy másik történet) egy olyan helyről, ahol 'fekete szárnyakon röpköd a halál'. E két embert szerelme segíti át a csapat

megpróbáltatásain:

RAISTLIN egy ifjú mágus. Kiállta a legnagyobb varázslók Próbáját, s a sikerért az egészségét adta cserébe. Azóta különleges tudással rendelkezik, de nem lehet tudni, hogy azt a jó vagy a rossz oldalán akarja felhasználni.

CARAMON Raistlin testvére. Maga is fél óccsétól, akit elkísért annak idején a félelmetes Próbára. Nagyszerű harcos, s vele is találkozhatunk majd a Champions történetében.

TÜZKOVÁCS KOVA a törpe. Idős, nagylelkű harcos, aki tapasztalatával gyakran kíséri társait a bajból. Sokat morgolódik, de hát ezt a kor rovására kell írniunk.

TASSLEHOFF FÜRÖLÁB a csapat legerősebb tagja, egy 'surranó', vagy ahogy a Championsban ezt a fajt nevezik egy 'kender'. Ügyes tolvaj, és a zárak mestere, akinek kedvenc fegyvere az 'abroncsbot' (a játékban HOOPAK). Több alkalommal is segít nekünk a Champions küldetéseiben.

Ez a csapat lát hát neki, hogy Thalkhisist megrendszabályozza. Hogy mi a történet vége, azt úgyszintén mindenki sejtí: a küldetés sikerül. A Sötétség Királyságát visszaűzik oda, ahonnan kiszabadult. Csakhogy a sárkányok, és a gonosz istennő követői maradnak. Céljuk, hogy a saját uralmukat kiterjesszék az egész világra, s ebben segítenek nekik a sárkányfattyak és persze a sárkányok is. A történetről egyenlőre ennyit, végezetül a MONITOR NEWS olvasói gyönyörködhetnek egyet a TANIST, ARANYHOLDIAT és STURMOT ábrázoló, LARRY ELMORE által festett művészi festményben.

DragonLance™

KRÓNIKÁK

I. KÖTET

AZ ŐSZI ALKONY SÁRKÁNYAI



ZOOMEAN képzeletbeli világa újságunk oldalain kezd el életét, itt alakul majd ki története, történelme, legendái, lakói leírása stb. stb. Azért előzetesen szeretnénk néhány fontos információt közölni Veletek, a világ kereteit, amelyekben gondolkodhattok az új teremtmények, történetek kialakulásakor.

ZOOMEAN térképét a MONITOR NEWS-ban jelentetjük meg. Nézzétek meg, s olvassátok hozzá ezt a leírást.

A világ középpontja TOLAN vára. Ez persze nem földrajzi középpontot jelent hanem politikait. Ebben a várban él a jelenlegi király, QUANN, akinek lányát elrabolták, s azóta rosszra fordult az itt élők sorsa. A király és tanácsadója (egy fekete csuklyás, hullárcú május) rettegésben tartják a népet, különösen HALIBORA lakóit. Ezt a várost a király seregei felégetik, menekülő lakóit üldözik, sanyargatják. Még szerencse, hogy a menekülő telepéseket egy sokat próbált kalandor, GROBER, vezeti, mert az ő tapasztalata aranyat ér. A menekülők az OLEIUS folyó torkolata felé igyekeznek, ahol új hazát szeretnének alapítani. A folyó a KLAN-TENGER-be ömlik, ennek a tengernek a partjain már van egy város, a titokzatos SLOH. Nézzünk más városokat is! Itt van például TOROKVÖLGY. Ez a város Tolan alatt terül el. Lakóit mintha a szél hordta volna össze, ahányan vannak, annyi félek. A RAKOLLÓ-HEGYSÉG túlsó oldalán fekszik HEGYLÁB városa. Két részből áll, mivel a város fele a VLEN folyó jobb, míg a másik a bal partján található. A két felet a világ legcsodálatosabbnak tartott építménye, egy gyönyörű híd köti össze. Sokat írhatnánk még a többi városról is, de ha gyünk ebből a témából a következő számba is! Most inkább ismerjük meg a világ isteneit. ZOOMEAN a Nagy Bukást követően jött létre. A Nagy Bukás egy iszonyú természeti kataklizma volt, amelyben jeges árvíz zúdult ZOOMEAN földjére, s a világ egyes területei eljegesedtek, mások elszivatagosodtak. A kataklizmában tűnt el KRONOTH, a világ főistene, s maradt itt helyette három gyermeke, akik zoomeani mértékkel mérve csak nyolc-kilenc évesnek felelnek meg. Éppen ezért ZOOMEAN lakóinak életébe a legrészletszerűbb módon avatkoznak bele, pont úgy, ahogy a szeszélyes gyerekek tennék.

De ZOOMEAN lakóit élte a remény, hogy Kronoth egyszer még visszatér, vagy ha már soha többé nem térne vissza, akkor gyermekei felnőnek végre, s komolyan, felelősségük tudatában irányítják a világ dolgait. A három gyermek neve NESAT QUERECK és TILHUAT. Az 'isteni' viszonyok megismerése után foglalkozunk egy kicsit a világ lényeivel. Például itt vannak a GROPIK. Ezek a lények olyanok mintha hangyák lennének, fej, tor és potroh alkotja a testüket, s fejükön antennászerű csápok vannak. Azonban a gropi testmérete a hangyáénak kb. a háromszázszorosa! Azaz egy gropi 1,2 m. hosszú, és ugyanilyen magasságúak is vannak. A legkülönlegesebb tulajdonságuk azonban az, hogy egyenként nem különösebben okosak, viszont ha minimum három gropi összekapaszkodik, akkor agyuk kapacitása összeadódik. Ilyen módon egy négy vagy öt gropi által irányított csapat nagyon veszélyes ellenfél. Különösen, hogy telepátikus módon érintkeznek egymással. És van itt még valami! Ha három vagy több (de maximum hat) gropi összekapaszkodik, az életerejüket át tudják plántálni bármely harcoló társukba. Így - amíg tart az életeréből - a társuk mindig visszakaapja elveszített életerő pontjait. A gropikról annyit lehet még tudni, hogy fejük fehér, toruk sárgászöld, míg potrohuk vöröses. Ajánljuk, hogy ne kerüljétek velük közelebbi kapcsolatra. Természetesen folytatjuk a ZOOMEAN-t bemutató cikksorozatunkat, s kérésünk az lenne, hogy akinek van valamiféle ötlete, elképzelése, gondolata a világgal kapcsolatban, az írja meg nekünk a következő címre:

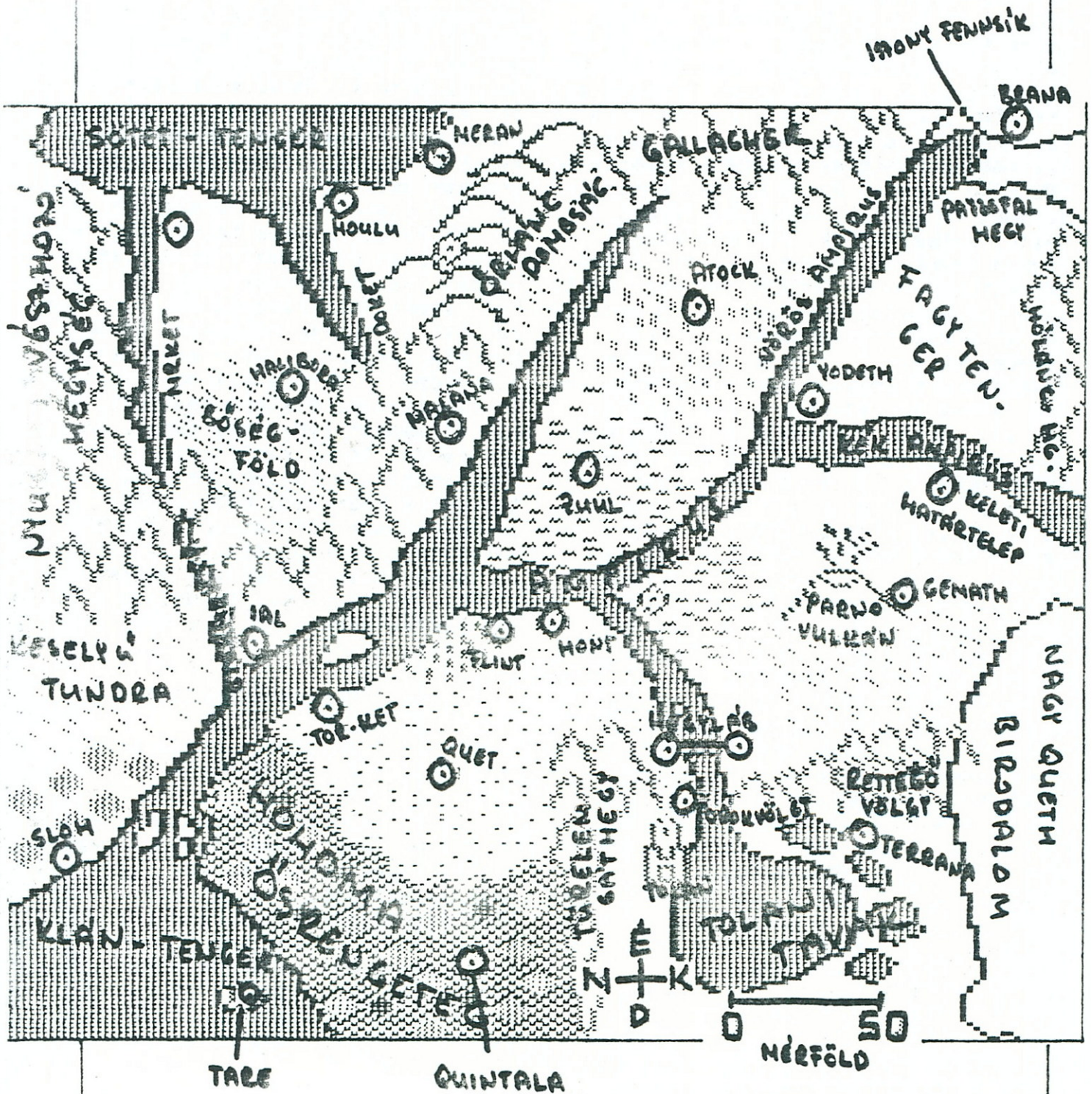
MONITOR NEWS SZERKESZTŐSÉGE

5111 Jászfelsőszentgyörgy
Fő u. 38. szám

A világgal kapcsolatban bármi jól jöhet, ismertebb személyiségek, egyes városok, egyes népek leírása, vagy szörnyek ismertetése. Az sem baj, ha az AD&D szerepjátékban járatosabb Olvasóink kalandokat vezetnek ZOOMEAN földjére és a kalandokat írják le nekünk. Ennyi mára ennél a világnál, legközelebbi számainkban folytatjuk, remélhetőleg összefogottabb, logikailag tagoltabb leírással.

ZOZORAZ

NYÁRÉKÉPE

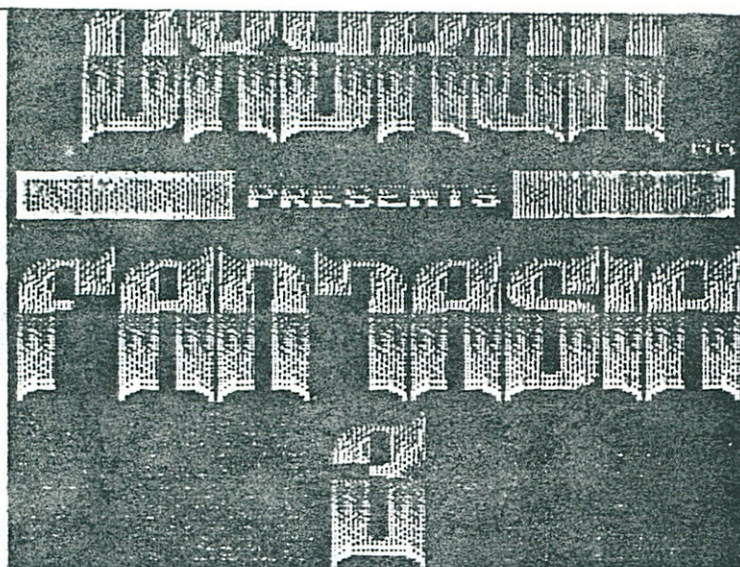


Bemutatkozik a MONITOR SOFTWAREZ:

A FELE SEM IGAZ!

Azon belül is beszámolunk a Group első munkájáról. Címe:
A Program minőségéhez képest nagyon hamar készült el, a fejlesztések meglőzeli-
tőleg 5 hónapig tartottak. Emlékeztek még Vágó István azonos című vetélkedőjé-
re? Nos aki igen az kb. tisztában is lehet vele mire számíthat. Akinek nem ug-
rik be, annak elmondom, hogy egy igazán jó vetélkedőre van kilátás e Program se-
gítségével. A műsorvezető természetesen VAGÓ úr, ezen kívül a zsűri tagjai, a-
kiket szerénységünk tiltja, hogy bemutassunk. A játékot 1 illetve 2 személy
játszhatja. A Program ezután üdvözli a kedves Játékost, majd ezen sorokra utal
A Játék lényege: a minden fordulóban más és más furcsa meghatározásokra, kije-
lentésekre mindig lehetőség van három választ kérni a három zsűritagtól. Ezek
vagy hamisak vagy pedig igazak. Ezt a Játékosnak kell eltalálnia. Ha az igaz
válaszra 'igen'-t mond kap két Pontot. Ha a hamis feltevésre 'nem'-et jutalma
1 Pont. Ha nem találja el nem kap Pontot. Egy-egy fordulóban 16 kérdés van, ez-
latt még élvezhetjük a digitalizáló álltal készített képeket. A TEAM valószí-
nűleg újabb kérdéseket tartalmazó DATA discet fog kiadni, úgyhogy egy darabig
biztos, hogy nem lehet megunni a FSI-t.

A FELE SEM IGAZ!



Az Oxiron csapat legújabb munkája ez az egyoldalas megedemo, ami -végülis- azokat a részeket tartalmazza, amit a COMA LIGHT 8 c. demójukból -helyhiány miatt- kimaradt. Ettől függetlenül nagyon jó ez a demo, érdemes beszerezni. A kezdés egy rendkívül jól kivitelezett kép, amin a Fantasia 3. és az Oxiron felirat szerepel. Mellette olyan dögös zene szól, amelyet régebben hallottam már, csak túlságosan hamar vége van.....

Az 1. Part rögtön egy nem mindennapi látvánnyal kápráztatja el a gyanútlan szemlélőt: miközben egy jó zene megy, egy folytonosan átszíneződő scroll fut a képernyő közepén, miközben egy Oxiron logo mozog ide-oda a képernyőn, és még nem is mondtam a lényeget! Mialatt az előbbi dolgok történnek, a bal-felső sarokban egy dot-scroll tekereg, plusz jobbra, alul egy vektor Pörög a tengelsei körül! Nagyon jó Part!

A következő rész nagyon lassan akar elindulni. Egy fél percet minimum várni kell, míg előjönnek azok a fantasztikus Pixel-vektorok! Mozgásuk közben kicsinyítődnek-nagyítődnek, és még egy különlegességük van. Attól függetlenül, hogy nem Filled (kitöltött) vektorok, nem látszik a hátsó, takarásban lévő élük.

Az ezt követő, harmadik rész talán a legjobb ebben a demóban. Egy FLI fullscreen (32*24 karakter terjedelmű) plazma, ami nincs olyan jó, mint a Coma Lighté, de igenis látványos. Az egyetlen zavaró dolog az, hogy csak pillanatokig mutatják a plazmát, folyton félbeszakítják különböző feliratokkal. (Amik azért nagyon is szépek!) A másik dolog amiért egy kicsit mérges vagyok, hogy ennek a Partnak a zenéje egy az egyben megegyezik a Coma utolsó előtti részének a zenéjével! Ez szemétséges és egyszerű újfelfelhasználás!

A negyedik Part egy kifejezetten ronda fraktál-bemutató, plusz egy rohadtul hosszú scroll. Ez a rész sokat ront a színvonalon, de azért el lehet viselni. Az ötödik rész a már Comából ismert Silent Barjai, amik szerintem a C.L.-ban is látható Silents Bars még nyers változata. Ebből készülhetett el majd az a teljesen jó Part!

Ezután -nehogy valami extra nélkül maradjunk- egy 16384!!! Pontot használó Sinus-Plots nevű dolog kerül bemutatásra. Nagyon szuper látvány! És a karakterkészlet is tök jó.

A hetedik Part egy újabbnaagy számot tartogat számunkra. Ez a szám az 1536! Ugyanis ennyi bobból áll a képernyőn látható bob-scroll. Ez is elég szép....

A nyolcadik, egyben befejező rész, egy FLI képet tartogat számunkra, plusz egy 3*3-as FLI scrollt, ami fel-le mozog hol fejjel lefelé, hol normálisan. A scroll mozgásának sebességét a Joy Port2-ön kontrollálhatjuk.

Hát ennyi lett volna. Ebben a demóban is -ha nem is olyan mértékben, mint a Coma Light-ban- meglátszanak az Oxiron sajátosságok: szuper, a részekkel teljesen összhangban lévő zene, amiket nagyon jól válogattak meg, a különleges effektek, és a gigaszép logók. (Bár némelyiket már a Comában is láthattuk.)
Egyszóval megin nagyon jó demót kreált a mai scene talán legjobbja...

FIGHTER

NAME: LEE-CHANG
AGE: 21
JOB: KARATE INSTRUCTOR
ORIGIN: NEPAL
HEIGHT: 5'10"
WEIGHT: 60 KG
SPECIALITY: NEPANDI RICK

NEV: LEE-CHANG
KOR: 21
FOGL: KARATE OKTATÓ
SZ.: NEPAL
MAGASSÁG: 5'10"
SÖLY: 60 KG.
SPEC.T.: F. SZEL UGRÁS

NEV: GIND
KOR: 19
FOGL: KIFUTÓFIÓ
SZ.: SZICILIA
MAGASSÁG: 6'3"
SÖLY: 63 KG.
SPEC.T.: TÖRDOBAS

NAME: GIND
AGE: 19
JOB: PIZZA LUCE
ORIGIN: SICILY
HEIGHT: 6'3"
WEIGHT: 63 KG
SPECIALITY: KNIFE

NAME: JAY-LEE
AGE: 25
JOB: TOUR GUIDE
ORIGIN: U.K.
HEIGHT: 6'0"
WEIGHT: 60 KG
SPECIALITY: SHUTTLE BALL

NEV: JAY LEE
KOR: 25
FOGL: IDEGENVEZETŐ
SZ.: U.K.
MAGASSÁG: 6'00"
SÖLY: 60 KG.
SPEC.T.: GURULÁS

NEV: MERRICK
KOR: 28
FOGL: MÉRISZITTER
SZ.: BRAZILIA
MAGASSÁG: 6'7"
SÖLY: 120 KG.
SPEC.T.: TOZLANDA

NAME: MERRICK
AGE: 28
JOB: NUSEA ATTENDANT
ORIGIN: BRAZIL
HEIGHT: 6'7"
WEIGHT: 120 KG
SPECIALITY: PSYCHIC BUST

NAME: OTIS
AGE: 32
JOB: INSURANCE
ORIGIN: BRAZIL
HEIGHT: 6'1"
WEIGHT: 76 KG
SPECIALITY: SUPER UTILITY

NEV: OTIS
KOR: 32
FOGL: MUNKAÉLKÜLI
SZ.: BRONX
MAGASSÁG: 6'1"
SÖLY: 76 KG.
SPEC.T.: SZUPERUTAS

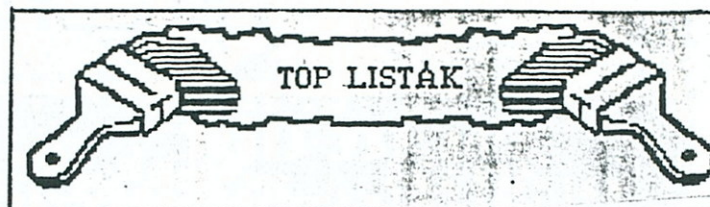
RÖVIDÍTÉSEK:

- FOGL.: FOGLALKOZÁS
- SZ.: SZÁRMÁZÁS
- SPEC.T.: SPECIALIS TÁMADÁS

MONITOR ÖRÖKRANGLISTA:

01. CHAMPIONS OF KRYNN	60 PONT	(-)
02. EXAMINATION	45 PONT	(-)
03. POOL OF RADINCE	43 PONT	(2)

04. LASER SQUAD 2	42 PONT	(5)
05. ELVIRA 2	39 PONT	(1)
06. SUNNY SHINE	36 PONT	(3)
07. PIRATES!	32 PONT	(4)
08. SLICKS!	24 PONT	(10)
09. I PLAY 3D TENNIS	24 PONT	(6)
10. NICK FALDO'S GOLF	24 PONT	(-)



11. ELVIRA	23 PONT	(7)
12. SLEEPWALKER	22 PONT	(-)
13. STORM ACROSS EUROPE	20 PONT	(14)
14. NORTH & SOUTH	20 PONT	(-)
15. KING'S BOUNTY	20 PONT	(18)
16. DEJA VU	18 PONT	(8)
17. BARD'S TALE 3	18 PONT	(11)
18. SUPREMACY	18 PONT	(12)
19. WRATH OF THE DEMON	16 PONT	(-)
20. LORDS	15 PONT	(-)

DEMO TOP TEN (10)

01. COMA LIGHT 8	* OXYRON
02. DUTCH BREEZE	* BLACKMAIL
03. WONDERLAND	* CENSOR DESIGN

04. JUSTINTIME	* GRAFFYTY
05. FANTASIA 3	* OXYRON
06. TEEGEEKAMMERET	* STARION & CONIC
07. PROBLEMCHILD	*
08. CREST	* CREST
09. TRIAD	* TRIAD
10. GENESIS	* GENESIS

+++++
OLVASÓI TOP TWENTY (20):

01. PIRATES!	* MICROPROSE
02. STORM ACROSS EUROPE	* SSI
03. NORTH & SOUTH	* INFOGRAMES

+++++
ÖJDONDAGOK TOP FIFTEEN (15)

04. LASER SQUAD 2	* TARGET
05. GRAND PRIX CIRCUIT	* ACCOLADE
06. CREATURES 2	* THALAMUS
07. MIDNIGHT RESISTANCE	* OCEAN
08. SIM CITY	* INFOGRAMES
09. TEST DRIVE 2	* ACCOLADE
10. ELVIRA 2	* FLAIR

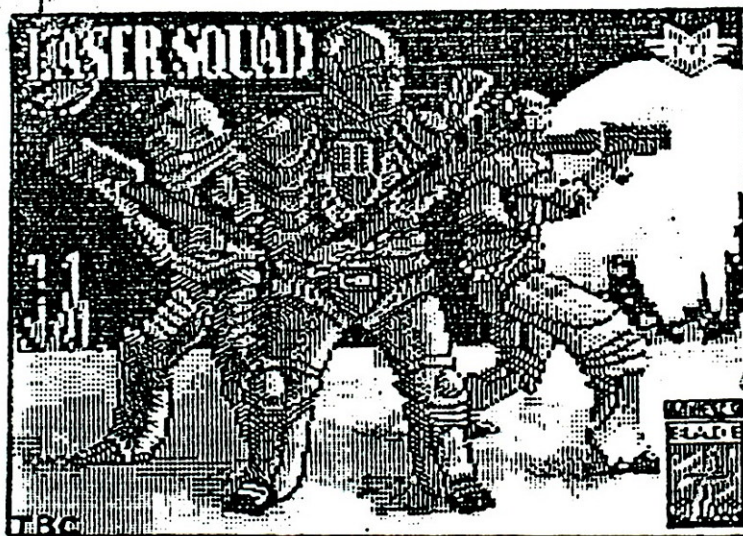
01. SLEEPWALKER	
02. ART OF CHINA	
03. EXAMINATION	

04. WRATH OF THE DEMON	
05. NICK FALDO'S GOLF	
06. CUE BOY	
07. STAR COM	
08. ROBIN HOOD	
09. INT. TRUCK RACING	
10. TABLE TENNIS	
11. CARNAGE	
12. TROLLS	
13. SMASH!	
14. ARNIE 2	
15. MC DONALDLAND	

11. THE LAST NINJA 2	* SYSTEM 3
12. STREET ROD	* CA. DREAMS
13. CREATURES	* THALAMUS
14. DEFENDER OF THE CROWN	* CINEMWARE
15. POOL OF RADINCE	* SSI
16. SUPREMACY	* VIRGIN
17. GIANA SISTERS	* ???
18. THE LAST NINJA 3	* SYSTEM 3
19. NEUROMANCER	* INTERPLAY
20. CLIK CLAK	* IDEA

Vége van OLVASÓI TOPLISTA is! Aktiv olvasóink listáján nemek programok szerepelnek, csakúgy, mint az örökranglistánkon. Igaz is, az örökranglista! Legutóbb meg nem szerepelt, azonban azóta sokat foglalkoztunk vele: ennek köszönhető az el-

ső helyezett CHAMPIONS sikere is. A re-
génytrilógia megjelenése, ami ennek a
programnak az előzményeit meséli el, so-
kat segített neki. Olvassátok el az er-
ről szóló cikket a 7. oldalon!



A címbeli Programról már több ízben és több helyen írtam, de megtették ezt mások is, elsősorban a Commodore Világ munkatársai, olvasói. A gond csak egy: a sok helyen megjelent tipphalmazt még sehol senki sem foglalta össze egységes rendszerre. Erre teszünk mi most Próbát aPunk oldalain. Tehát következzen egy teljes, részletes, mindenre kiterjedő LASER SQUAD leírás!

1. ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

A LASER SQUAD-ban minden küldetésben egy kommandócsapatot irányítunk. Feladataink küldetésenként mások és mások (Pl. elfogott társainkat kiszabadítani vagy egy gonosz tudóst megölni, avagy a reneget robothordáktól megvédeni bázisunkat stb.). Embereink különböző tulajdonságokkal rendelkeznek, más és más az erejük, kitartásuk, állóképességük, lelkesedésük. Ez a játék egyik vonzereje! Hiszen így nem öt vagy nyolc 'robotot' irányítunk, hanem katonákat akik lelkesednek, elfáradnak, hibáznak vagy hősködnek, mindegyik a tulajdonságai függvényében.

A játék gyakorlati megvalósításánál azt látjuk, hogy minden küldetés ún. körök-re van felosztva. Egy körben minden harcos, legyen az a miénk vagy a másik félé, csak egy bizonyos limitig cselekedhet. Ez a limit az AKCIÓPONT. Bármilyen cselekményt akar az illető harcos végezni (Pl. megtölteni a fegyverét, kibiztosítani egy kézigránást, kinyitni egy ajtót, löni, menni, megfordulni, eldobni vagy felvenni valamit stb.), ak-

cióPontot fogyaszt. Ha sima terepen előre lépünk, az 4 Pontunkba kerül. Ha átlós irányban lépünk, 6 Pontunk fogy el, és így tovább. Ha egy karakter akcióPontja elfogyott, akkor abban a körben ő már nem lép. Amikor veszélyes terepen járunk, nem árt tartalékolnunk a Pontjainkat, ugyanis ha van megfelelő számú Pontunk (ez az adott karakter leterheltségétől, alkati tulajdonságaitól függ), és ami ugyanolyan fontos: kezünkben van egy betöltött lőfegyver, az ellenfél megjelenésekor lehetőséget kapunk arra, hogy lesből lelőjük az illetőt. Persze ugyanezt a lehetőséget az ellenfél is megkapja fordított helyzetben! Egyébként annyi akcióPontot kell tartalékolnunk erre a célra, amennyi a kisebbik (kék) szám az emberünket 'be-mutató' táblázatban (a mozgását jelző nyíl mellett). Ez a dolog fordítva is elsülhet. Ugyanis ha nincs a kezünkben lőfegyver, akkor is megkapjuk ezt a lehetőséget) viszont akkor nem nagyon tudunk ártani ellenfelünknek, de ő annál inkább nekünk az eredménytelen 'lövésünk' után...

2. OPCIÓK, VALASZTÁSOK

Kezdjük az elején! Miután kiválasztottuk, hogy joystickkal vagy billentyűzetről akarunk játszani, és hogy egyedül-e, vagy párosan, ha egyedül próbálkozunk, állítsuk be a gép erősségét is (az első küldetésnél 1-4, a többinél 1-7 szint van). Ezt követően válasszunk az embereinknek páncélzatot és fegyvereket. Ezekről minden egyes pályánál lesz majd szó, hiszen más az áruk és a minőségük a különféle küldetésekben. A különböző opciók viszont mindegyik egyformák, ezért beszéljünk most arról!

BELÉPÉS AZ OPCIÓKHOZ: a kurzort ráviszszük az adott emberünkre, és megnyomjuk a tűzgombot. Akkor megjelenik az itt látható menü, amit nevezzünk az egyszerűség kedvéért MENÜ 1-nek!

MENÜ 1:

SELECT opció: ha ide belépünk, megjelenik egy újabb menü, a MENÜ 2. A további tudnivalókat lásd ott!

INFO opció: itt kaphatunk emberünkről és az aktuális ellenfélről is fontos

információkat (ezekről még lesz szó!)

NEXTUNIT: ha erre klikkelünk, a Program a soron következő emberünkre ugratja a kurzort. Sajnos nem valami könnyen követhető, hogy éppen ki a soron következő kliens, ezért ha van konkrét ötletünk arra, hogy kivel akarunk lépni, ne ezt az opciót alkalmazzuk!

SCANNER: lehozza az illetékes Pálya térképét. A térképen a saját embereinket jelzi ki a Program, valamint az általunk jelenleg látható ellenfeleket. A RESCUE FROM THE MINES-ben van arra lehetőség, hogy egy bizonyos VIDEO KEY megszerzésével MINDEN ellenfelünk helyzetét láthassuk!

END TURN: ezzel fejezhetjük be az adott körben a ténylegünket. Ilyenkor még egyszer rákérdez a Program, hogy befejeztük-e, vagy visszamegyünk még lépni.

CANCEL: visszatérhetünk az ezt megelőzően használt opcióba.

Lássuk a MENÜ 2 opcióit!

MENÜ 2:

A SELECT választása után lépni tudunk emberünkkel. Ha nem lépünk, hanem újabb tüzet nyomunk, előtűnik egy másik menüada. Ezek a következők:

END MOVE: befejezhetjük a lépést vele.

FIRE: a meglátott ellenfelet, illetve a kilőni szándékozott ajtót ezzel az opcióval lehet megcélozni. Erről az opcióról még lesz szó.

CHANGE: választási lehetőséget biztosít a fegyvereink között.

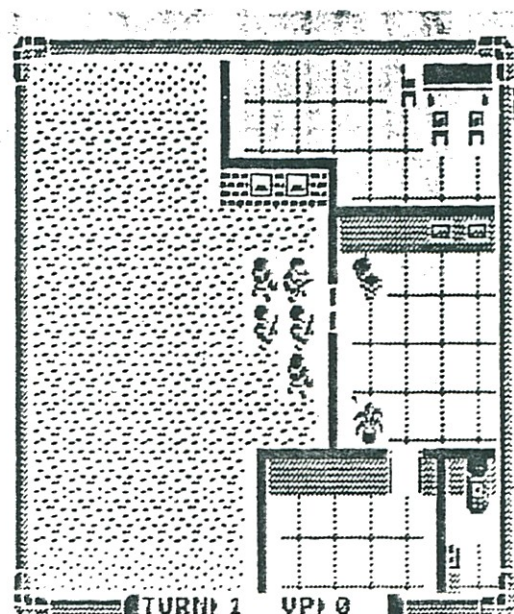
DROP/PICK UP: ezt használjuk, ha eldobni vagy felvenni akarunk valamit (fegyvert, egyéb tárgyat). Ha lelőttünk egy ellenfelet, lépünk a hullája fölé, s használjuk a megjelenő PICK UP opciót.

OPEN/CLOSE: ha egy ajtó előtt állunk, ilyen módon nyithatjuk-csukhatjuk.

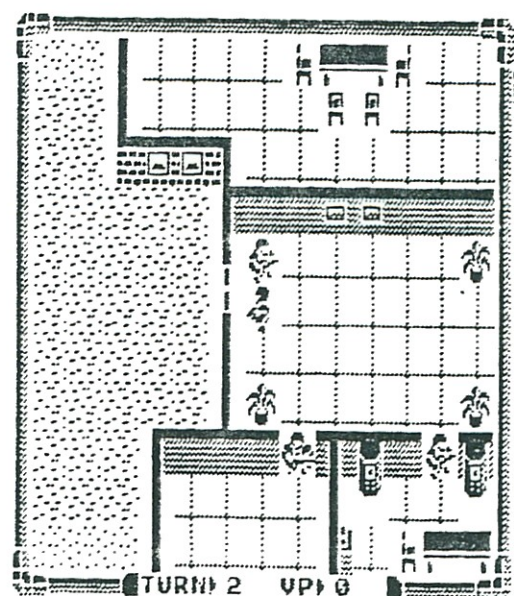
SCANNER: már volt szó róla.

CANCEL: ugyancsak tárgyaltuk már.

Egyelőre ennyit a LASER SQUAD-ról. Következő számunkban embereink konkrét tulajdonságairól, valamint a fegyverek általános jellemzéséről lesz szó. Addig tartsatok ki!



MENÜ 1.

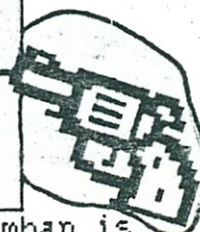


MENÜ 2.

SHERLOCK

HOLMES

KALANDJAI



Ismeretünkhöz híven ebben a számban is bemutatunk egy magyar Programot. A Rizikó és az Ösemberek Birodalma után most egy 1991-es Produkció következik. A SHERLOCK HOLMES ismeretlen szerző műve (aki ismeri közölje velünk is), és egy nagyon jó nyomozós kalandjáték. Na, nézzük mi is lesz a feladatunk!

A Játék betöltése elég furcsa módon történik. Először indítsuk el a SHERLOCK HOLMES c. file-t, majd miután újra visszakaptuk a kurzort, írjuk be a következőt: LOAD"ISCH",8,1;-és RUN.

Elindult hát Programunk. Lenyomatja a kerettörténetet (mindenki tud olvasni), majd elkezdhetünk játszani.

Az irodában kezdünk. Egy kezét irányíthatunk a PORT 2-be dugott Joy-al. Kijelölni valamit a 'Tűz' gombbal lehet. A következő dolgokat tudjuk használni:

KÖNYV: Innen tudhatunk meg információkat a gyanusítottakról. Ez fontos része a nyomozásnak. Minden telefonálás előtt itt nézzük meg a felhívni kívánt személy telefonszámát és jegyezzük meg egy-két olyan dolgot, amivel zsarolhatunk.

TELEFON: Ezzel lehet felhívni a gyanusítottakat. Miután kiválasztottuk, hogy kit akarunk felhívni, be kell utni a telefonszámát. Ha nem jó számot hívtunk azt hiszik majd, hogy telefonbetyárok vagyunk és jól lehordanak... Mikor sikerül valakit felhívni, három szöveg közül választhatunk, amivel el szeretnénk kezdeni a csevegést. Itt valami olyat mondunk ami kínos a másik számára, vagy amivel zsarolni tudjuk. (Pl.: Nyomott Lénánál a könyvben azt olvassuk, hogy egy kicsit hülye. Tehát telefonáláskor ezzel kell próbálkozni. Jelen esetben azzal, hogy már megint nem érti a főnöke zseniális tervét.) Ezután, ha jól választottunk kérdezős-

Ezután, ha jól választottunk kérdezősködhetünk a gyilkos személyéről, fegyveréről és szándékáról. Mindegyiknél 3 lehetőség van. Kiválasztva a telefon másik végénél lévő gyilkosjelölt elmondja róla a véleményét. Összesen háromat kérdezhetünk, tehát ahhoz, hogy mindent végigkérdezzünk egy személyt legalább háromszor fel kell hívni. Ha valamelyik kérdésünkre nem adnak konkrét választ, hanem el akarják terelni a szót, akkor már meg is találtuk a megoldást.

KULCCSOMÓ: Ezzel tudunk betörni valahová és bizonyítékokat gyűjteni. Akkor kell majd használni, amikor már sejtjük ki a gyilkos, milyen fegyvert használt és mi az indíték. Be kell törni a gyilkoshoz. Kilenc kulcsot próbálhatunk ki az ajtón, majd ha megtaláltuk a megfelelőt, egy képet látunk a belső látványról. Ezt próbáljuk meg jól az agyunkba vésní.

NOTESZ: Elvileg a válaszok felírására szolgál, de inkább papírra írjunk, mert minden új telefonálás után törölődik (talán Programhiba lehet).

MAGNÓ: Erre kell bemondani amit tudunk. Meg kell mondani, hogy ki a gyilkos, mi volt őt, és mi volt az indíték. Ez utóbbit bővebben is ki kell fejteni. Hogy a három lehetőség közül melyik az igaz, a a betöréskor megjegyzett dolgokból derül ki.

Ha sikerül a dolog, megköszönik részvételünket a nyomozásban és kész vége, a játékot megnyertük.

A Játék nagyon jó. Grafikája és zenéje (megörülhető) címét érdemli, de jó szórakozás lehet minden olyan embernek, aki a krimikben szereti előre kitalálni, hogy ki volt a gyilkos és miért.

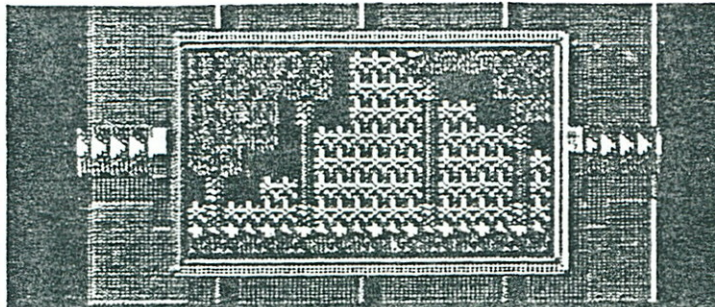
Sajnos meg kell említeni két negatívumot is. Az egyik az, hogy túl könnyű. Bemegítőnek jó, de nem a teljes játéknak. A másik pedig az, hogy kevés az a két pálya. Legalább 10-15 kellene. Ez mondjuk helyhiány miatt lehetetlen (egy pálya ugyanis kb. egy lemezoldal), de a nehezebb megünhatóság kedvéért csinálhatta volna úgy, hogy véletlenszerű a gyilkos és nem mindig ugyanaz. Na de mindezek ellenére érdemes azt a kis időt nászánni, ami alatt végigjátszható.

THE ATOMIC MUD MINES

THE ATOMIC MUD MINES

(4. rész)

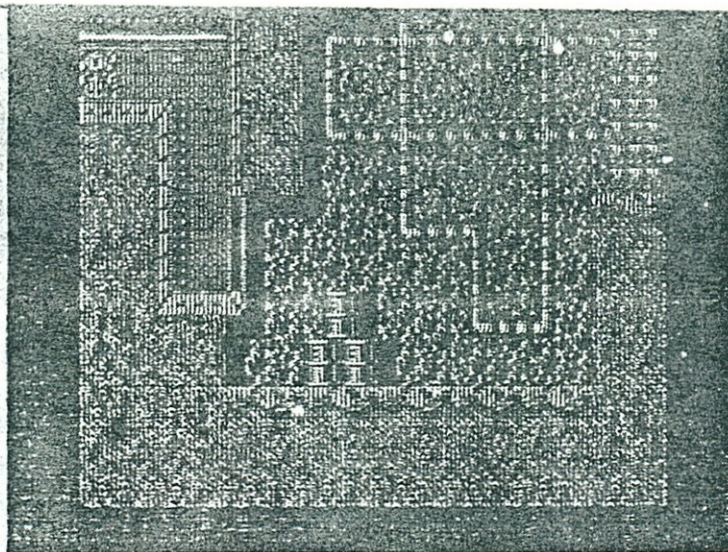
Kezdséknél ugorjunk rá az előttünk álló létrára, különben nagy bajok lesznek. Az itt szemtelenkedő 2 'csirkét' intézzük el. (A másodokhoz csúsztatott bomba szükséges!) Essünk le (vigyázva az ide oda ingázó valamikre), majd rúgjunk bele a jobb oldalon található kapcsolóba. Mi még nem láthatjuk, de alattunk a rúgás pillanatában elindult egy csille. Erre kell ráugranunk. Utunk végén a létrán menjünk le. (Ugorjunk is le róla.) A fenn látható kórhalmast robbantuk fel, de ezt az időnként előbukkanó 'gilisztát' kicselezve kell végrehajtani. Miután letettük a bombát elég ha (a megfelelő időben) ugrunk egyet balra (Pl. amikor a giliszták éppen nem tartózkodnak a felszínen). Essünk le vigyázva az ide-oda pattogó valamire (Megjegyzés: ezután az ide-oda pattogó valamik megfelelője az IOP lesz.), akkor amikor nem az alattunk tartózkodó 'madárfeleségre'-re zuhanunk, majd szabaduljunk meg tőle. A balra lévő kapcsolóval elküldhetjük a liftet és szabad az út lefelé. Itt csúsztatott bombával próbálkozhatunk, vállalkozó kedvűek pedig közelharcba is bocsátkozhatnak. A lényeg: akármelyik ellenfelet öljük meg először, mindig az ő oldalára kell húzódnunk AZONNAL. Így a maradék egy már nem tud elérni minket. Ezek után balra egy jó hosszú zuhanás után érünk földet. Itt először az első lefelé vezető létrára ereszkedünk le. Amikor fejük felett eldübörög a hordó gyorsan mászunk fel és ha jól csináltuk annyi időnknek még maradnia kellett, hogy épp fel tudjunk kapaszkodni a következő létrán. Ha ismét szabad az út a 3. (utolsó) létrán menjünk le. Földetérésünk után tegyünk le egy bombát a csille tövébe majd húzódnunk félre. A detonáció után próbáljunk meg (idejében) felugrani a felénk elmozduló kocsihoz. Miután leestünk róla induljunk is el utána. A létrára vessük rá magunkat, mert a csille máris fordul vissza és nem kegyelmez senkinek. A két létra között a falban (balra) találunk egy kapcsolót, ami most az indítógomb szerepet tölti be. Megnyomása után 1-1 csille indul útra. Ezekre (vagyis csak egyre) kell ráugranunk, a végén pedig le róla a létrára. Mikor leugrottunk tegyünk le egy bombát és vissza a létrára. Eredmény: 1 haltt és egy szabad út egy kapcsolóhoz. Rúgjunk bele és a lift máris eltűnt. Leesve ügyesen ki kell cselezni a földből előbukkanó valamiket. Hát ennek a résznek is vége. előttünk lévő ereszkedünk le közben a művelet meg! Jobbra egy finiss felszerezünk. A további IOP valami nehézségtől lehetőségünk le. A hordó felsőből megállítja a bukkanó és öljük meg emberkét (?).



BACK HEADS FOR THE ATOMIC MUD
MINES BENEATH THE FAT GUY'S
HEADQUARTERS ...

Vegyük fel az bonus cuccot, majd a vízvezetéken. E-közben ne álljunk hullá árnál újabb lenne bukkantat vezető utat egy zíti meg. A létrá szerint balra esdők közül a leglás nélkül egy gielő. Cselezzük ki, az itt szédülő Még egy ugrás (a-

zért vigyázzunk
Paccal is!) és
tán induljunk el
szünk meg pár
hátunk mögöl
dul felénk nagy
a mennyezet en-
az elsőre, majd
után már ott is
nál. (Lehet
a létrán és

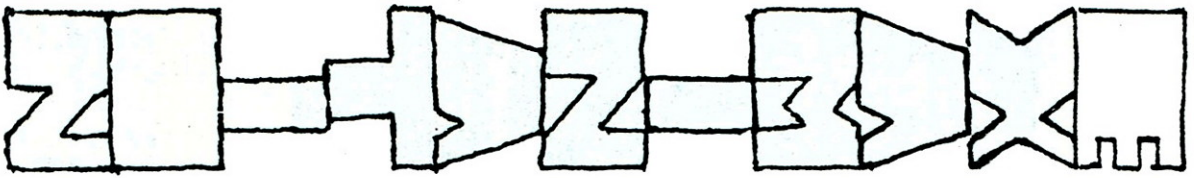


a második hordóku-
egy kis repülés u-
balra. Alig te-
lépést amikor a
egész csillehad in-
sebességgel. Amint
gedi ugorjunk fel
le. Egy ismétlés
vagyunk a létrá-
Próbálkoznál) Le
kuldjük a másvi-

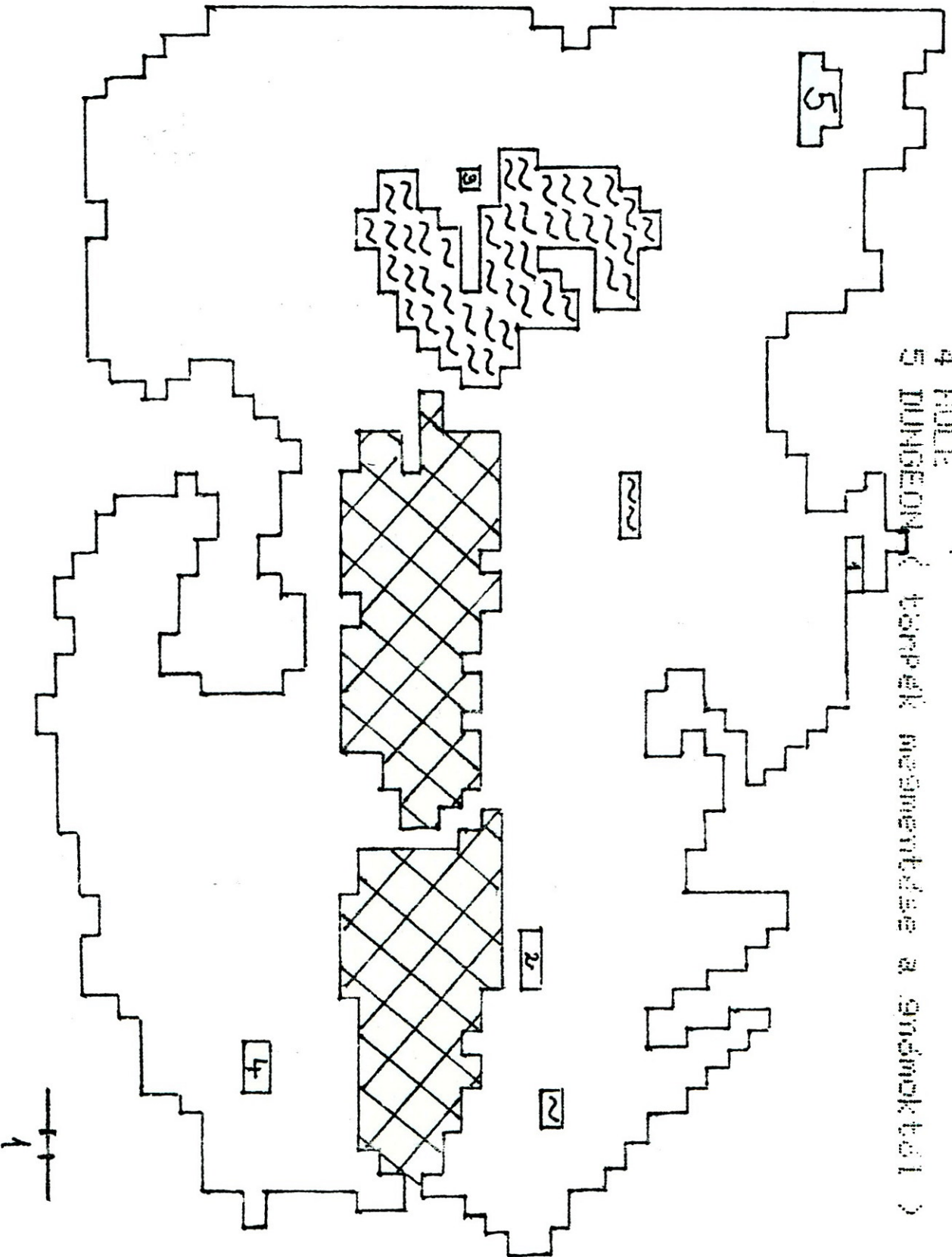
lára a madárkát. Az út végeszakadtaival zizzenünk át a másik oldalra, már csak azért is, hogy a hátunk mögött guruló hordó ne lapítson agyon bennünket. No de ha már itt vagyunk örömlünkben ugorjunk még egyet, ugyanis most (a változatosság kedvéért) szemből böldögítanak bennünket. Majd folyamatosan tartunk balra (azért ugorjunk be a bonus pályára). Az alattunk lévő robotot örökre vonjuk ki a forgalomból és essünk le. Itt adjunk egy csúsztatott bombát a fel-fel bukkanó szörny túloldalán lévő kötőmelegnek. Így végre felpattanhatunk a kedvenc légedzskánkra.

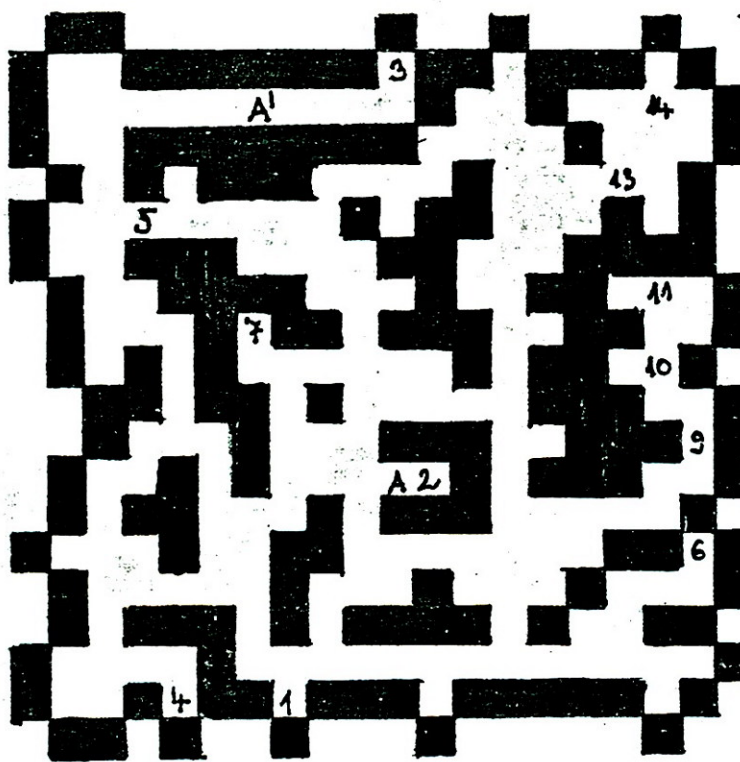
A most következő résznél igencsak nagymértékben szükségünk lesz az ügyességünkre. (Ha csak nem teljes mértékben.) Azért vigyázzunk az első légedzskás képernyő alján előbukkanó szörnyEKRE.) A második képernyőn a hordók miatt érdemes felfebb húzódnunk, majd kettő között elslisszolunk. Ha ez sikerült máris figyelmesek leszünk az ebből nyakunkba zuhanó kőhalmazra, egyszer balról másszor pedig jobbról. Balra két robothulla árán juthatunk ki ebből a cseppet sem kellemes szobából. A következő résznél a két függőlegesen mozgó valami között kell megtalálni a kiutat jobbra. Itt kapásból húzzuk jobbra míg neki nem ütközünk a falnak, vagy várjuk meg míg az első kő leesik az orrunk előtt. Ezután induljunk meg felfelé és kerüljük ki a kődobáló szerkezetet. Egy szinttel feljebb szintén valami illesztési készülék ontja magából a köveket. Az itt leledző robotot nyírjuk ki, de vigyázzunk a Plusz lövedékekre. (Csak akkor lövünk ha a robot eléje áll.) A bal felső sarokban a kapcsolót használva a kiutat elzáró hordót tüntethetjük el. Végre megszabadulhatunk szél(?)deszskánktól! A már előzőleg ismert hármashordóalakzat teljesen természetesen ott van a giliszta is, úgyhogy vigyázzunk vele. Miután átjutottunk rajta a madárkát rejlőleg már szétlapította egy kő. Ha nem ezt nekünk kell megtennünk. Ne felejtsek ott a + felszerelési tárgyakat sem. A lifttel vitessük magunkat felsőbb rétegekre, majd lépünk le róla (balra). Még egyet felugorva egy csillepályán találjuk magunkat. A kocsik itt is jobb oldalról jönnek, de szerencsére lassan. Fel-le ugorgatva kell eljutni a jobb oldali létrához. Felérve haladjunk(?) balra, majd a lift segítségével nyírjuk ki a fenti ípsét. Mivel most még nem tudunk egyből oda is ugorni rugaszkodjunk neki még egyszer, vagy a lift, vagy a létra segítségével. Felérve a bal oldali kapcsolóval leállíthatjuk a gépezetet. Már csak 2 csúsztatott bomba (az egyik a madár a másik a kötőmeleg miatt) és ennek a résznek is vége.

A hordókból előbukkanó gilisztaikat úgy élhetjük túl, hogy először a 2. majd az 5. oszlopra állunk. Az 5. oszlop felé menet indítsunk útnak egy bombát, így előre megtisztíthatjuk a terepet holmi robotoktól. Felfelé a vízvezeték segítségével mehetünk. A két gép alatt most 'csak' át kell csúsznunk, aztán megint fel. Itt némi IOP valamivel találkozunk, de semmi baj. Rögön ezután a jobbra található bemélyedés végén hasznos dolgokat találhatunk. (Vigyázzunk a két gödörre. A vezeték végén pazaroljunk el 1 gölyöt robot barátunkra. A kiemelkedően helyet foglaló úriembert ugorjunk át. Azért az utolsó emberkét még intézzük el. ÉS...ÉS...ÉS... a következő számban folytatjuk...



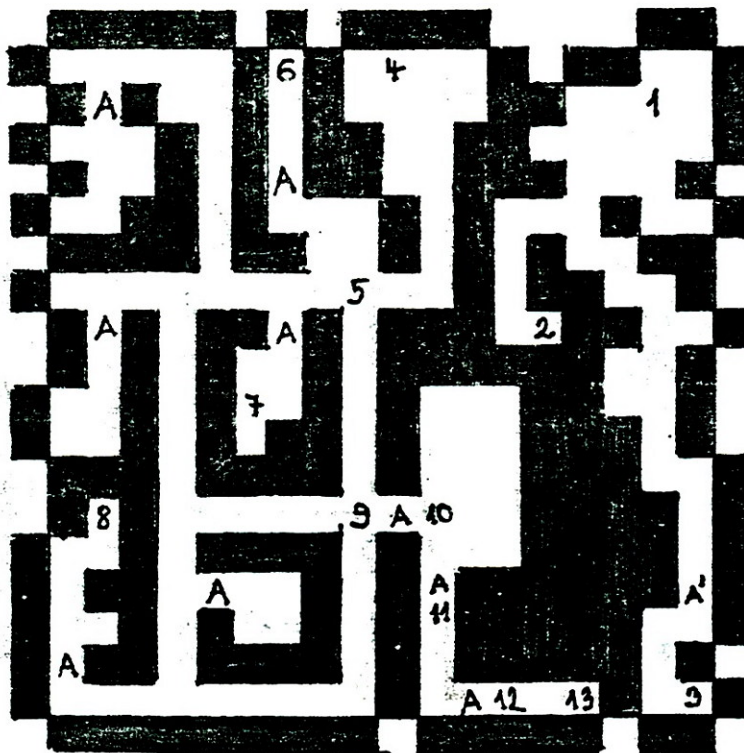
- 1 STRIKT (Castle of Wizard)
- 2 DORST DRIVE
- 3 ERANDS WIZ
- 4 HOLE
- 5 DUNGEON (temple meamberbase a andmkhbl)





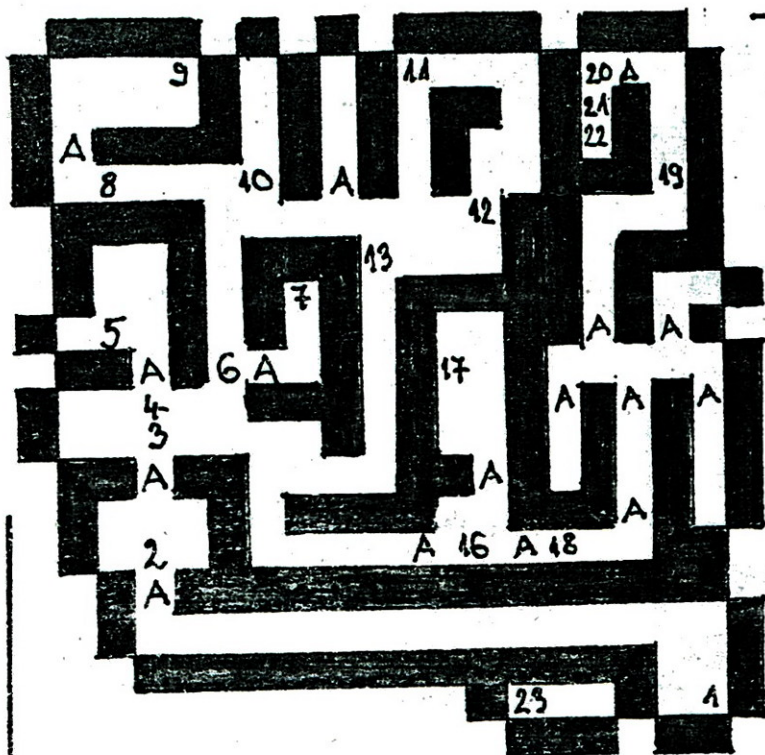
Level 1

- 1 Kijárat
- 2 Gerely, köpeny
- 3 Lépcső lefele
- 4 Iszapos víz (gyógyít)
- 5 3 db gnóm
- 6 Tör
- 7 Felirat - törpek területe
- 9 Csendes hangok
- 10 2 gnóm (nem vesznek észre)
- 11 Ezüst kulcs
- 13 4 db gnóm
- 14 Lépcső lefele
- A Ajtó a kincshez
- 4 Ajtó a törpek király-szája



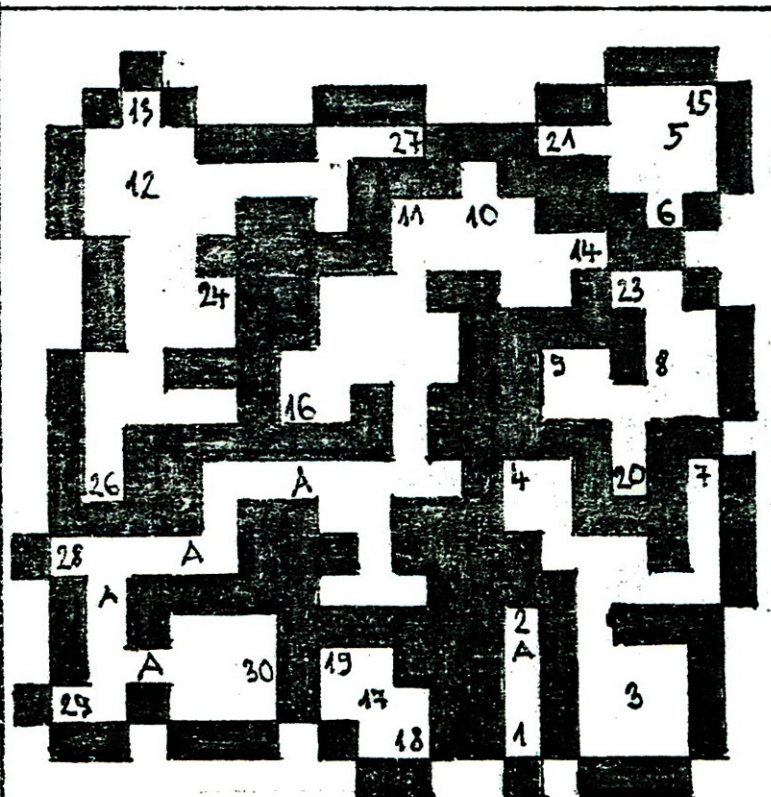
Level 2

- 1 Lépcső lefele
- 2 Iránytű
- 3 Lépcső lefele
- 4 Lépcső felfele
- 5 Sok lakást látunk
- 6 2 db mágikus gyémánt
- 7 Tűzpróba
- 8 Felirat - a gnómok üd-
vőzlete
- 9 Felirat - tanácskozó
terem
- 10 Törpek (N.Y.Y.Y)
- 11 Kidobnak
- 12 ?
- 13 Lépcső teteje
- A Ajtó
- 4 Zárt ajtó (silver key)



Level 3

- 1 Lépcső felfelé
- 2 9 db énom
- 3 6 db énom
- 4 8 db énom
- 5 8 db énom
- 6 9 db énom
- 7 50 arany
- 8 6 db énom
- 9 trás
- 10 8 db énom
- 11 8 db énom
- 12 9 db énom
- 13 6 db énom
- 14 8 db énom
- 15 9 db énom
- 16 9 db énom
- 17 Egy rakat társ
- 18 9 db énomör
- 19 9 db énomör
- 20 Teanak
- 21 út
- 22 TelePort 1-hez
- 23 Lépcső lefele
- A Ajtó



Level 4

- 26 TelePort a 10-re
- 27 TelePort a 10-re
- 28 Dumáló szellem
- 29 Falfelirat
- 30 Kard (Xerador)
- A Ajtó

- 1 Lépcső felfelé
- 2 TelePort a 3-ra
- 4 TelePort az 5-re
- 6 TelePort a 3-ra
- 7 TelePort a 8-ra
- 9 TelePort a 10-re
- 11 TelePort a 12-re
- 13 TelePort a 10-re
- 14 TelePort az 5-re
- 15 TelePort a 12-re
- 16 TelePort a 17-re
- 18 TelePort a 10-re
- 19 TelePort a 3-ra
- 20 TelePort az 5-re
- 21 TelePort a 17-re
- 22 TelePort a 3-ra
- 23 TelePort a 3-ra
- 24 TelePort a 10-re
- 25 TelePort a 3-ra



DARK SUN

W O R L D

A STRATEGIC SIMULATIONS INC. a Magyarországon is közismert Advanced Dungeons & Dragons szerepjátékok legnagyobb számítógépes interpretere. Olyan remek programokat adtak már ki, mint pl. a Pool of Radiance és az Eye of the Beholder, a Death Knights of Krynn, vagy a Gateway to the Savage Frontier. És most előhozakodtak egy egészen új világgal, a brutális és erőszakos DARK SUN-nal, annak is az első kalandjával, ami az ígéretes SHATTERED LANDS nevet viseli.

* Brutális és vad világ ez a föld, ami az általad alkotott csapatra vár. Sok új fajból válogathatod össze négytagú társaságodat összetett osztályokkal, magas szintekkel.

* Látványos teljesképernyős grafika és moziyszerű kibontás jellemzi a programot, és persze végeláthatatlan csaták. Az animáció az ígéretek szerint hihetetlenül egyenletes és kellemes lesz. A demoképek valóban sokat ígérnek, kicsit 3D jellegűek.

* A hanghatások és a zene a cég szerint minden eddigi hasonló programot felülmúlnak majd.

* Gyors és nagyon egyszerű a kezelése a játéknak, az un. "mutass rá és klikkelj!" stíluson alapszik.

* Ellenségeink szívébe mintegy 200 mágikus tekerics segítségével varázsolhatunk félelmet.

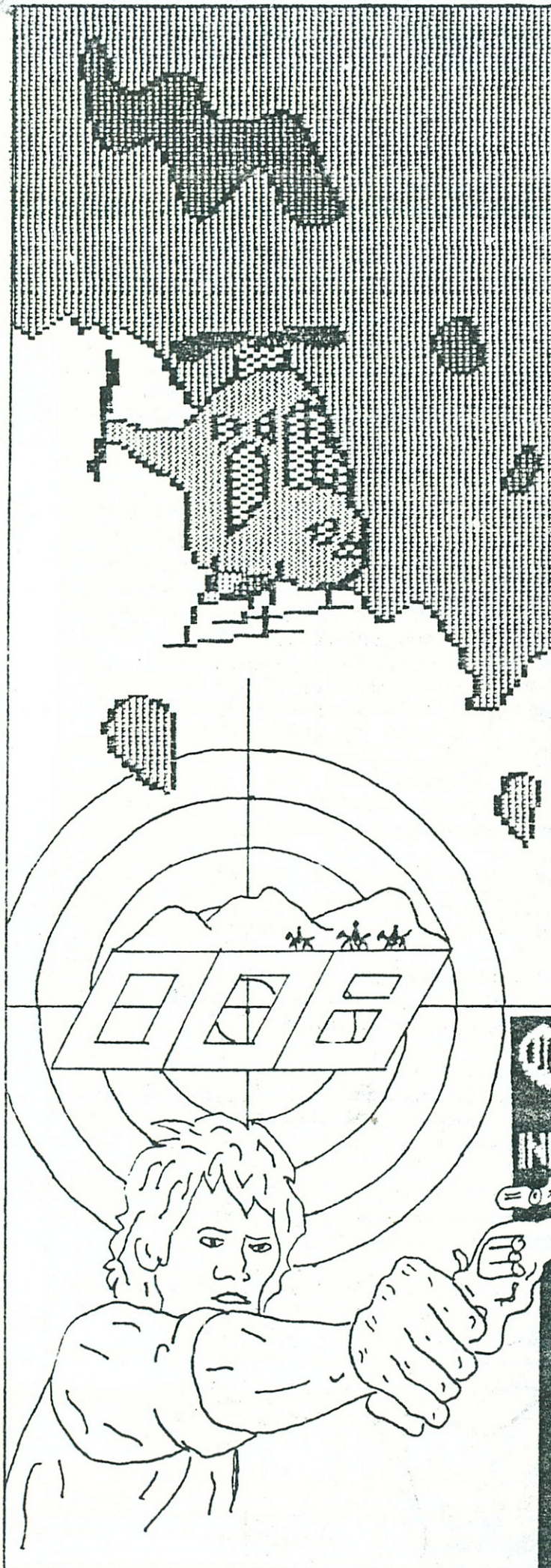
* Csapatunkat úgy készítjük fel, és a lázadókat úgy szervezzük meg, hogy ledönthessük trónjáról az ördögi varázslókirályt.

* A program 640 Kbyte-on fut, merevlemez igénye van és CGA, EGA & Tandy szükséglete.

* Kiterjesztése a GREY ISLES CAMPAIGN, ami 40%-kal növeli meg a játék terjedelmét.



PC



Az ÉV szöveges kalandjátéka !

⚡ FESZÜLTSEG !
KALAND ! ✂
LOGIKA ! 🧠

John Bornnak meg kell oldania néhány rutin-feladatot

.... csak meg kell keresnie úgynök társát...

.... csak meg kell semmisítenie egy titkos gyárat...

.... csak meg kell mentenie a világot...

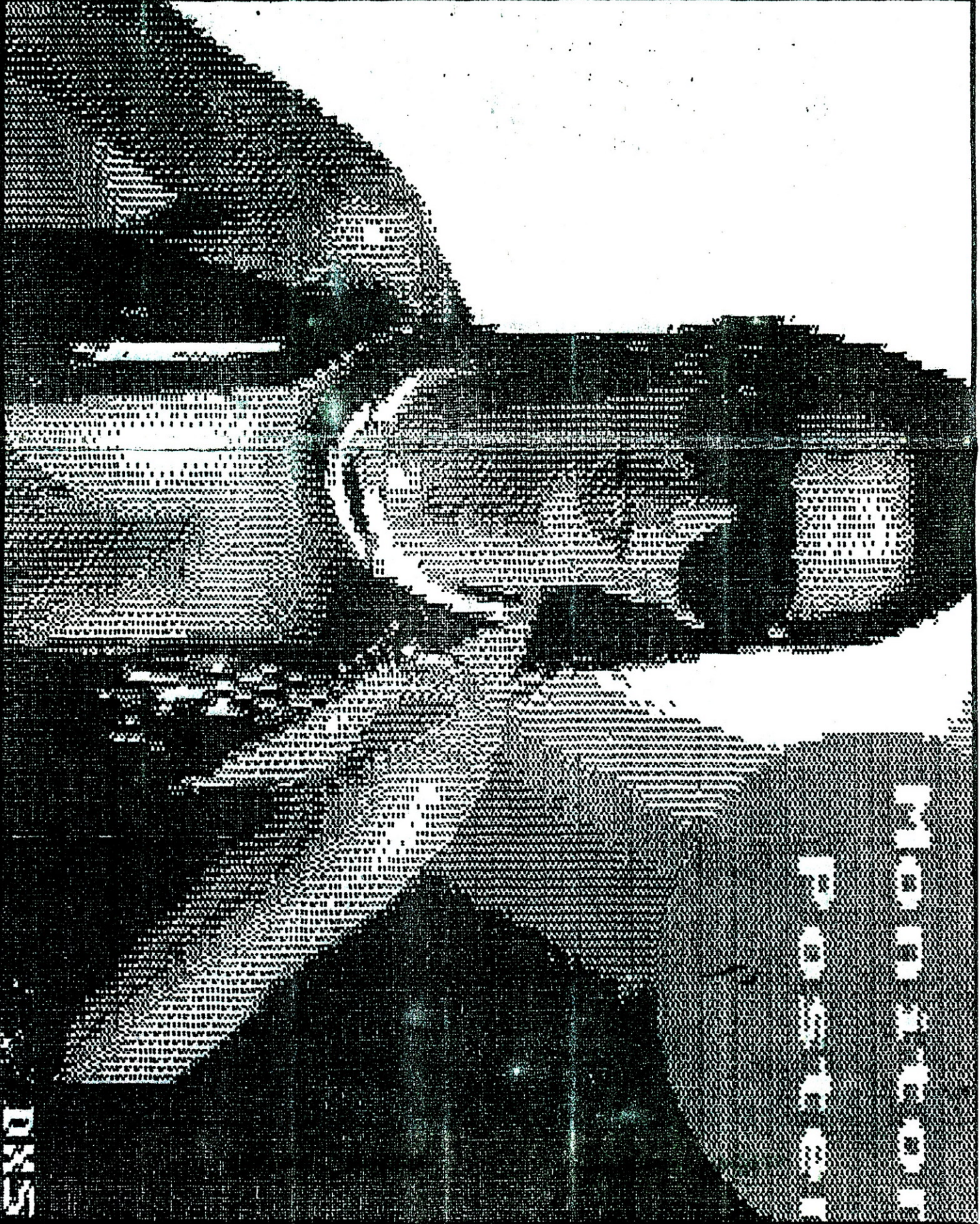
DIVIDE & IMPERA

VÁRHATÓ MEGJELENÉS:
1993. DECEMBERRE

C=64 DISK

INFO: 5111 Jászfelsőszentgyörgy
Fő u. 38
MONITOR SOFTWAREZ

MONITOR



DN5

