

POSTER



SEAL TEAM TWO

Sunny Shine

MAGIC STAR

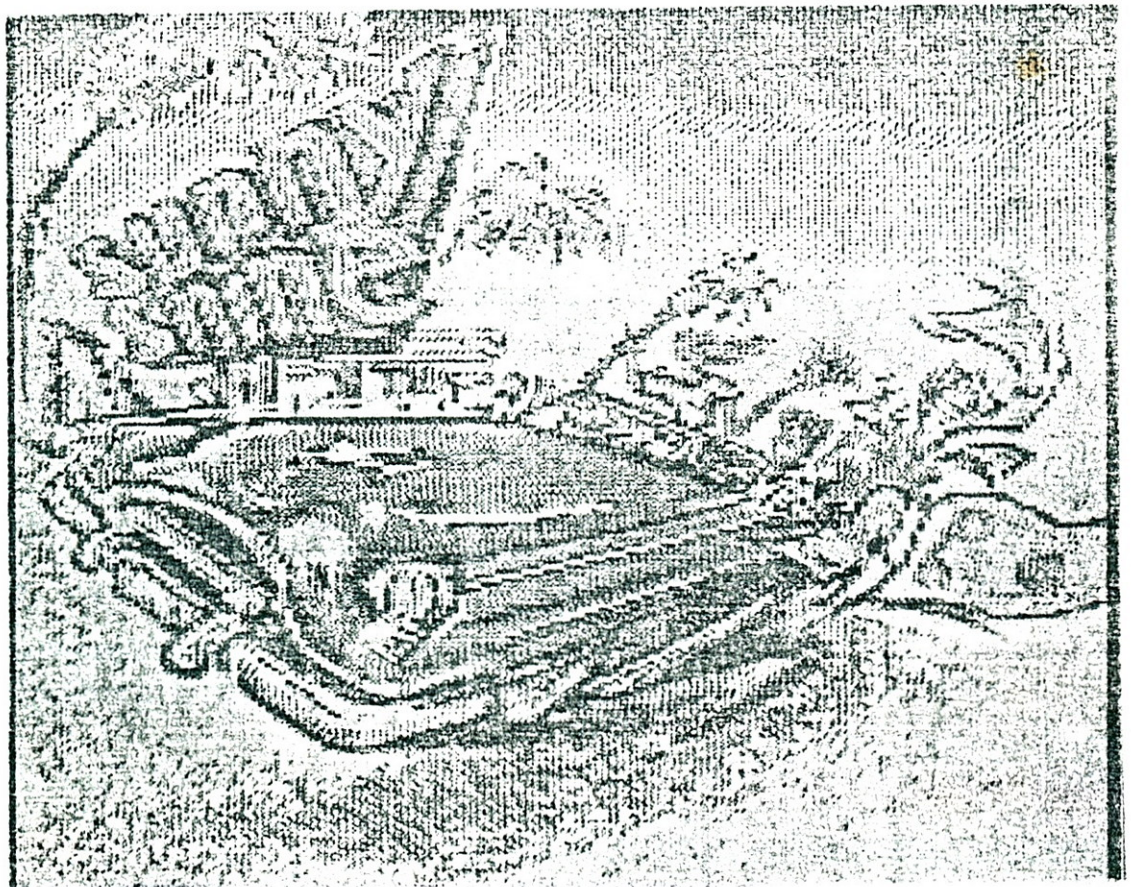
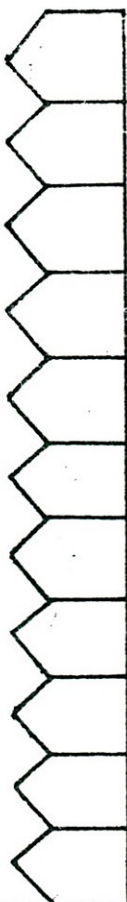


ADD Melleklet

1993/4

LASER SQUAD

EXETER



LEHET, hogy kicsit hosszú volt a szünet, de végre újra jelentkezünk közkedvelt MONITOR NEWS-unkkal, remélhetőleg valamennyiötök legnagyobb örömére. Vannak, hát hogyne lennének változások, s erről mindjárt mondunk is pár keresetlen szót!

1. A MONITOR CLUB HUNGARY kicsit leszűkíti tevékenységét. Ennek elsődleges oka, hogy a jó öreg klub a C-64 táborát foglalja magába, s erre a géptípusra manapság egyre lelombozóbb stuffok jelennek meg... így hát a klub egyik legfontosabb tevékenységét, a PROGRAMLANCOT be kell fejeznie, egészen egyszerűen stuffok hiányában. Azért a koordináció marad! Szóval csere, zenék, Amiga video stb. ügyben továbbra is forduljatok bizalommal Mr. Sanyo Gréczihez.

2. VALAMI egészen különleges zenei élményben lehet(ett) részetek a COMPUTER KARACSONY alatt, mikoris a MONITOR NEWS standjánál a COMMANDERS nevezetű - ezen újság alkotógárdáját rejtő - frenetikus zenekar első AMIGA-val készített anyagát hallgathattátok. A COMMANDERS kazetta természetesen megrendelhető a szokásos címen (MONITOR CLUB HUNGARY, 5111 Jászfelsőszentgyörgy, Fő u. 38.). Rajtoljatok rá, érdemes!

3. A CoV-BAN már olvashattátok, hogy elkészült végre A FELE SEM IGAZ! A hír igaz! Rendeld meg máris! Várhatóan a CoV-on keresztül fogod tudni ezt megtenni, de ha érdekel a téma, természetesen az előbbi címen is érdeklődhetsz (ha addigra összejönnek tárgyalásaink a CoV-os fiúkkal, akkor ők lesznek a kizárólagos terjesztők).

NA ENNYIT mára a hírekből, lássuk végre, miből élünk ebben az új MONITOR NEWS-ban!

SIKERES összegyűráson esett át az újdonságokat és a kitekintőket tartalmazó rovatunk. A megszületett cikk a STREET FIGHTER típusú játékokat vette szemügyre, s hasonlította össze kissé. Erről jut eszünkbe! A COMPUTER KARACSONY egyik legsikeresebb rendezvényének, a Street Fighter Versenynek az eseményeiről, győzteséről stb. a következő számunkban olvashattok!

A BUNYÒ UTAN SUNNY SHINE veszi át a terepet, részletes információkat olvashattok erről a remek játékról, mintegy hat oldalon keresztül.

FOLYTATJUK a LASER SQUAD leírást, ezúttal embereink képességeiről és néhány fontosabb fegyverről lesz szó. Ez a leírás sorozat nélkülözhetetlen annak, aki szereti ezt a fantasztikusan jó küldetés játékot.

A MAGIC STAR ma teljes terjedelmében ZOOMEAN világával foglalkozik. A világ történelmének legfontosabb eseményeivel ismerkedhettek meg.

AZ EXAMINATION leírásunk is folytatódik. Tudomásunk szerint ilyen részletes anyag eddig még sehol sem jelent meg a C-64-re írt AD&D új generációjának e remek darabjáról.

ENNYI fért legújabb számunkba. Ne feledjétek, hogy 1 EVES A MONITOR NEWS, ezt a mostani számot éppen ezért még a szokásosnál is nagyobb szeretettel ajánljuk NEKTEK!

A Szerkesztőség

SF Klón

Most egy új dolog következik. Gondoltunk egyet, és szépen összeváltuk a kitekintőt és az ismertetőket, meghintettük egy mai számítógéppel, és ez sült ki belőle. Hogy mi ez? Nos ma már nem csak a konzolokon és az arkádokban arat a STREET FIGHTER mánia, elérte a számítógépeket is a verekedős játékok királya, és klónjai, ezekről szeretnénk néhány szót szólni. Először beszéljünk a játéktermi játékokról.

Az esőnek sajnos nem jut eszembe a neve, de nem is fontos, mert csak egy különlegessége van: a meccs közben attól függően, hogy milyen messze vagyunk ellenfelünktől automatikusan kicsinyíti-nagyítja figuráinkat, így ha közel megyünk ellenfelünkhöz, sokkal nagyobb emberünk lesz, mint bármely más hasonló játékban, ám ha távolra vagyunk tőle, kisebb lesz, így nem fordulhat elő, hogy ellenfelünk kívülmarad a képernyőn. Negatívuma, hogy ha egyedül játszunk, mindig ugyanazzal az emberrel leszünk, és ellenfeleinket is ugyanabban a sorrendben kapjuk.

A második a WORLD HEROES 2 nevet kapta, és nagyon tetszetős. A hanghatásai ennek a legjobb, és a grafika sem rossz. Három érdekessége is van: az első a különleges választható harcosok. Ebben a tíz emberben megtalálható minden a bennszülött sámántól kezdve az amerikai foci képviselőjéig. A másik az, hogy embereinknek annyi mozgási fajtája van, hogy aki mindet ki akarja ismerni, az bizony elszórakozik rajta. Pérezer forintot, mire mindenre rájön. Az irányítóombok félkörösen vannak elhelyezve, így nagyon praktikus az irányítás is. A harmadik szuper dolog az animált háttér, Ugráló emberek, guruló főgaskerekék animálnak a képernyőn, miközben embereinknek is végtelen sok animációs fázisuk van.

A harmadik már érdekelheti az Amigásokot is, ugyanis ez a játék már nekik is készül. Ha csak fele olyan jó lesz, mint a játékteremben, már akkor nagy gondot jelenthet a STREET FIGHTER-nak, mint trónbitorló. A hangok tökéletesek, s bár választható embereink nem különösen változatosak (Nincsenek olyan különlegességek, mint a WORLD HEROES 2-ben), de van a játéknak egy nagy érdekessége: embereink minden animációja DIGITALIZÁSI!!! Nekem különösen az tetszett, amikor emberemmel egyhelyben álltam, és nem csináltam semmit. Ehez olyan animációt alkottak, hogy csuhajj! Már a STREET FIGHTER-ban is volt néma holmi védekező állómozgásnak nyoma, de itt ezt olyan gyönyörűen oldották meg, hogy bátran mondhatom: van mitől félnie a királynak.

Most pedig a FIST FIGHTER c. játék leírásával kedveskedem a 64-eseknek, mivel az előző számunkból -valami véletlen folytán- kimaradt. A főmenü opciói:

-TIMER: ON (be) / OFF (ki) Ki/be kapcsolhatjuk az időt. Ha be van kapcsolva, az idő lejártakor nem feküdt ki senki, akkor az nyer, akinek több ereje maradt.

-SKILL: EASY/AVERAGE/NORMAL/HARD/V.HARD A nehézség könnyű/közepes/normál/nehez/nagyon nehéz lehet.

-LOCATION: EGYPT/JAPAN/AMERICA A bűvös helyszíne Egyiptom/Japán/Amerika legyen. (Más a háttér.)

-PLAYERS: ONE/TWO Játékosok száma egy (a gép ellen), vagy kettő (egymás ellen)

-MAX ROUNDS: ONE/THREE/FIVE A meccsek maximális száma. Az elsőben egy

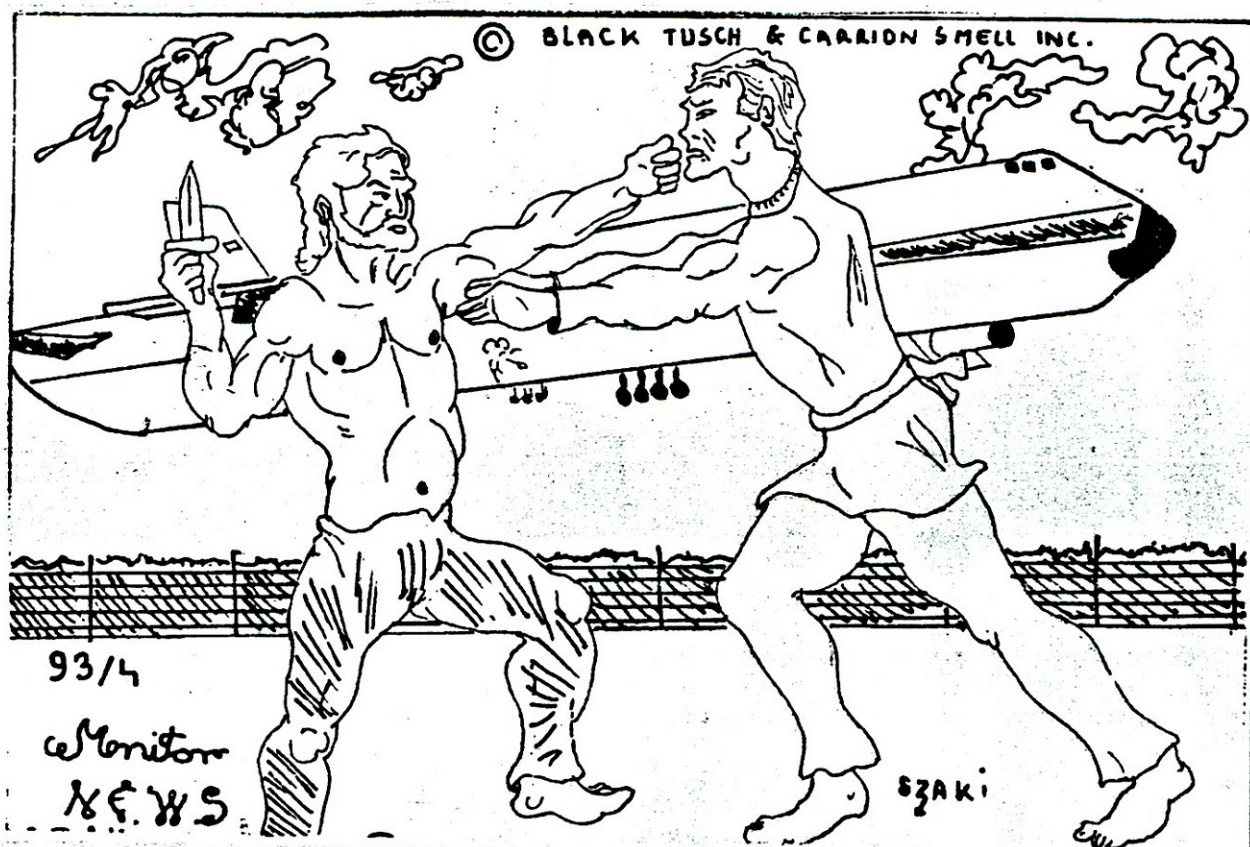
győzünk.

Alul a P1-el állíthatjuk be, hogy kívül legyünk. Két játékos esetén a P2-vel a második játékos emberét, míg a C=vel gép emberét állíthatjuk be. Tűzombra bemutatják nekünk a két küzdőfelet, majd újabb tűzre indul a bunyó. Ez iránítás könnyű, mindenki rájön két másodperc alatt. Talán csak egyet említenék meg: a Speciális Támadás mindenkinél ugyanúgy lehet elérni: húzzuk a Joyst LE, s tartjuk is így, miközben lenyomjuk a tűzombot. Majd úgy, hogy a tűzt nem engedjük el, nyomjuk vissza a kart középre, és engedjük el a tűzt. Ez így talán bonyolultnak tűnhet, de a gyakorlatban nagyon egyszerű. (Azon ügyesek, akiknek végképp nem megy, csak húzzák le a kart, és nyomkodják a tűzt, kis ügyvel-bajjal így is elérhető a spec. tám.

Bár a Grafika/hanghatásokra nem lehet panasz, ez a játék nagyon gyenge a királyhoz képest. Nagyon eltolták a játékot azzal, hogy egy-két ütéstől ellenfelünk kifekszik, így meg sem sorozhatjuk rendszeren. Nagy baj még az is, hogy a gép mindent kivéve, így csak a spec. tám.-okkal, meg lábsópréssel lehet levérni, ami három perc után unalmassá teszi a játékot. Mindenesetre megnézni érdemes.

Az AMIG4sok már elég régóta örvendezhetnek a BODY BLOWS c. SF-klónnak. Mánamennyiben örvendeznek neki. Ugyanis a StreetFighterhez képest elég bémára sikeredett. A játszhatósága elmege, bár itt is van olyan gond, mint a Fist Fighternél: Ez is könnyen megunható, az egyhangúsága miatt. A grafika sem túl jó, de embereink animációi! Hát azok pocsekok. Talán csak a hanghatások ütik meg a szintet: egész sok beszéd van benne. A szidó sorokat, egyébként ne értse félre senki! A játék nagyon is jó, csak kár, hogy már előtte megjelent a SF.

Mire idáig eljutottam rájöttem: nincs is semmi mondanivalóm az SF2-vel kapcsolatban. Talán csak annyi, hogy bár 64-en a kivitelezés gyengére sikerült, van olyan élvezetes, mint az AMIGA verzió. Mindkettő (PC-vel együtt mindhárom) pépen a verekedős játékok királya tehát: a STREET FIGHTER 2!!!



sorsáról, ugyanis a szállító Hot-Dog helyett csak a virsliket hozta, így viszont a megrendelőnek nem kell. Mikor észreveszik, hogy jöttünk, rögtön a nyakunkba akarják szólni, mi pedig elgondolkozva azon, hogy a pénzszerzéshez effektív kell, egy 'MIERT NE?' (WHY NOT?) felkiáltással megvesszük az egészet 200 dollárért. Ha valaki eddig nem vette volna észre, egy szupermarket előtt történt mindez, s miután a két fickó elhúzza a belet, nekiláthatunk kukázni. Bár eleinte Sunny nem akarja, de miután kétszer összetűrtük a szemétként (SEARCH BIN), egy csomagra lelünk, amit kinyitva (OPEN THE BAG), már hősünk is helyesli döntésünket, hiszen majd 2000 dollárra lelünk. Ezután érdemes elolvasni a könyvünket, (READ COOK. BOOK) amiben megtalálhatjuk (egy másik érdektelen mellett) a 'német sültkolbász' receptjét, amiből kiderül, hogy a kolbászhoz már csak kenyér kell, meg egy kis mustár. Mivel épp a bolt előtt állunk, azt hiszem nem kell nagy fantázia, hogy mihez is kezdünk most. Természetesen bemegyünk a boltba, és leszedjük a Polcra a mustárt és a kenyeret. (TAKE MUSTARD, TAKE BREAD.) és a pénztárosnőnél kifizetjük. (PAY YOUR STUFF- Különböző nem engednek ki!) Miután kijöttünk, trappoljunk el jobbra, ahol egy fickótól egy orrpántot vehetünk egy csomag L&M-ért (SPEAK DA PUNK, GIVE HIM DA WHOLE PACK L&M). Most menjünk be a háttérben álló Presszóba, ahol éles szemünkkel kiszúrjuk, ahogy egy gazdag Pasi elérti a pénztárcáját. Vegyük fel (TAKE DA SUM OF MONEY), és siessünk ki vele, ahol a Pénz opciói közt fellelhetjük azt, amivel visszaadhatjuk a limuzinjára váró gazdag fickónak a pénzt. Mielőtt az autója megérkezne, meg mesél egy sort üzleteiről, továbbá a nevét is elárulja: MR. Newina... Újra menjünk be az ivóba, ahol Tonytól a Pincértől megtudjuk, hogy egy gazdag lány gyakran iszogot itt, és olyan autója van, amelyet mi keresünk. Most már ideje lesz visszamenni a házuk elé (Ki, majd háromszor balra.) ahonnan újra a trafikba megyünk, újra egy csomag L&M-et veszünk, és újra beszélgethetünk: ezúttal viszont már MR. Newináról. Jöjünk ki, és menjünk tovább balra, ahol a standnál máris elkezdődhet a sültetés, mivel ide van lepakolva a virsli, a kenyér, meg a mustár nálunk van, tehát: (SALE FRIED SAUSAGE). Hirtelen megjelenik egy rendőr, és az engedélyünk után érdeklődik, de ha megkínáljuk egy kolbásszal (GIVE HIM A SAUSAGE), akkor békén hagy, de megjegyzi, hogy másnap eljön megnézni az engedélyünket. Mi viszont akkorra már rég nem leszünk itt... A bódé mögötti kis boltban egy régi jó ismerősre bukkanunk, akivel elbeszélgetve (WHO IS SHE) elmeséli, hogy már régóta itt él, és mindent tud a filmstárokról. Ezt kihasználva kérdezzük meg a kocsinál, hátha tud valmit. (ASK HER ABOUT DREAM CAR) Azt mondja nem tud róla semmit, de az előbb itt volt egy fickó, aki ugyanez után érdeklődött, és itt hagyott egy kártyát. Kérjük el tőle a kártyát, és már távozhatunk is. Gyerünk haza (ki, jobbra, be a középső ajtón, és balra) majd rakjuk be a fickóba az azonosítókártyát, és a műkrokodilt. (OPEN DA DRAWER, a crocodilt választva: PUT CROCODIL INTO DA DRAWER, az indenity cardot választva: PUT INDENTITY CARD INTO DA DRAWER.) A szakácskönyvet már eldobhatjuk, csak a helyet foglalja. (DROP COOK. BOOK).

Imigyen felkészülve menjünk vissza jobbra, majd ki, és sétáljunk el jobbra, s meg se álljunk, amíg egy buszmegállóhoz nem érünk. Szálljunk is be (DRIVE WITH IT). Menjünk el balra, és keressük meg az üres blózt, ahol hősünk levetheti magáról ezt a sok fölösleges cuccot. (GO INSIDE IT) Mivel névön lopósak az emberek erre felé ne hagyjuk itt a cuccunkat, hanem vigyük magunkkal (TAKE CLOTHES). Továbbhaladva balra egy ismerős zenészbanda botlunk, akikkel elbeszélgetünk. A duma után adjuk nekik oda a ruhánkat és a cigarettát. (GIVE CLOTHES DA MUSICIANS, GIVE WHOLE PACK L&M DA MUSICIANS) hogy mi nyugodtan kimehessünk fölfelé... EGY FÉRFI SZÉPSÉGVERSENYRE! Az orrpántot biztosítóbükként használva tűzzük össze a gatyánkat (USE DA SAFETY PIN), mivel ami lecsúszhat, az le is csúszik. (Ja! Ez nem teljesen így van!) Most járkaljunk oda-vissza a színpadon, amiktől a halgyemének teljesen odalesznek, és a bírók is jó nagy pontszámokkal jutalmaznak. A versenyt természetesen megnyerjük, és egy lány átadja nekünk a kupát, plusz még 5000 dollárt. Ezután a kabin előtt találjuk magunkat felöltözve, és a cigit is visszaadták a haverok. Menjünk jobbra, majd fel. A tengerpartra jutunk, ahol ha felmegyünk az állványra valami megcsillan

a homokban. Rázzuk meg a Pálmafát (PUSH IT), amitől természetesen egy kokuszdió pottyán le, és széttorik. Azért vesszük csak fel (TAKE DA COCONUT), és állunk ott, ahol a homok megcsillan, és ha jó helyen állunk, egy fülbevalóra (GOLDEN EARRING) lelünk. Továbbhaladva balra három nő napozik, akikkel beszélgetni elegyedünk (HI YOU THREE!). A beszélgetésből kiderül, hogy elvesztettek egy anyanyelvi fülbevalót. Természetesen azt, amit mi megtaláltunk. Tehát átadjuk nekik. (A Golden earringt választva: GIVE EARRING TO JANICE), örülnek neki, viszont a Párja nélkül még mindig nem teljes a boldogságuk. Szóval azt mondták labdázáskor vették el. Egy labda van itt is... Hirtelen ottléttel kiszórjuk a labdát az orrpánttal (a sáffety Pint választva: PRICK DA WATERBALL...) NEI! Hangzik a felordítás, ám mindjárt nem is haragszanak, mikor felcsillan előlá a keresett fülbevaló. Ennek bromére meghívják fagyizni, ahol két fagyit kell választanunk. Ha az maracuját és az ananászt választjuk, 25000 dollárt nyerünk, mert a mi Poharunk aljában rejtették a csekket. Mi pedig mint a jótevő levagok megosztjuk nyereményünket a lányokkal (DIVIDE DA CHEQUE). Ezután menjünk vissza a buszmegállóhoz (kétszer jobbra, és le), ahol már beállt a busz. Szálljunk be, és újra a városban találjuk magunkat.

Menjünk haza (4*Jobbra, be, Jobbra). Szedjük ki a fiókból az azonosítókártyát és a krokodilt, az orrpántot és a kokuszdiót pedig dobjuk el. (OPEN DRAWER, TAKE SOMETHING OUT IT, DROP SAFETY PIN, DROP COCONUT) Menjünk vissza a buszmegállóba, (balra, ki, 4*balra), és mutassuk fel a kártyát az öröknek. (SHOW YE IDENTITY CARD...) Máris bemehetünk a mozdított lévő utcába. Odabenn érdekes eseményeknek leszünk szemtanúi, amiből Sunny arra következtet, hogy itt nyilvánosság történt! Hát tévedett. Mindössze egy forogtás kellős közepébe rohantunk bele, amitől a rendező majdnem idegbejött kap. Gyorsan nyugtassuk le egy cigivel (TO THAT SHOULD WE SHOULD...). Megkérdezik tőlünk, hogy csak nem mi volnánk a dublőrök? De, de, csak eltévedtünk, cigikeresésközben (RIHT, BUT I'VE GOT DA WRONG WAY...). Roston elküldenek az öltözőbe, hiszen mindjárt kezdődik a forogtás. Itt menjünk a ruhákhoz és vesszük fel az egyes ruhát (TAKE A DRESS). Már kezdődik is a jelenet, ahol annyi lesz a dolgunk, hogy amikor a kocsit a Páros vonalat elhagyta megnomjuk a tűzombot, mire Sunny elugrik előle. Most újra az öltözőbe küldenek, ahol elszórákozhatunk a tükönnel, meg a sminkelővel, de inkább menjünk ki a Jobboldali ajtón, ahol beszélgethetünk az őrral (TALK TO HIM), és adjunk neki egy cigit (GIVE HIM AN L&M), eminek nagyon örül, és felhívja figyelmünket a kapuban ránk várakozó lányra. Hát akkor menjünk oda, és beszélgetünk el vele is (TALK TO HER). Természetesen a lány nem ránk vár, csak azt hiszi, hogy ránk vár, ugyanis úgy véli, hogy mi a Beverly Hillsi zsaru főszereplője vagyunk, pedig csak a dublőrök (illetve még az sem). Mindenesetre ezt nem kell elmondani a lánynak. Kérdezzük hát meg, hogy hogy hívják a hölgyet (HELLO, WHO ARE YOU?). Anita a neve, virágot hozott nekünk és megpróbál randira hívni minket. Most még dolgunk van, de 8-kor ráérünk (OF CURSE, TODAY AT 8?) Bőve van a lány, ismét a címünkért érdeklődik. Nemnem, add ide te a tiéd (NO! GIMME YOURS...). Ok. Odaadja a virágot, és távozik. Vissza az öltözőbe (balra), ahol a négyes ruhát tesszük el, majd öltözzünk be a kettős ruhába. (TAKE DRESS, TAKE DA BUTTERFLY NET, TAKE DRESS). Ezután, mint kifutófia menjünk ki jobbra, ahol a nagy Michaels művész úr Pihenget. (Vele tévesztett össze a kerítésnél álló lány.) Menjünk oda hozzá, és beszéljünk vele (TALK TO HIM), mire, elveszi a virágot, és ad egy aláírást. Most megint forogtást hívnak, ahol most egy padra kell átvonni. Ugrás közben kicsusszan zsebünkből az autogram, amit a hálóval elkapunk (USE DA BUTTERFLY NET). Ezután végre kiszabadulunk a rendező karmai közül, és hazajutunk.

Dobjuk el a hálót, és az azonosítókártyát (DROP BUTTERFLY NET, DROP IDENTIFY CARD), semmi szükség nincs már rájuk. Halgassuk meg az üzenetröszítőt, hátha volt hívásunk. (LISTEN TO ANSWERING M.) Kiderül, hogy volt, meghozzá a mosodából hívtak, hogy elkészültek a mosással, mehetünk a ruhákért. Nagyszerű! Menjünk ki, majd a Jobboldali ajtón be, ahol a kezünkbe nyomnak egy zsákot. Rohanjunk vissza a lakásunkba, menjünk el balra, és ürítsük ki a ruhát a szekrénybe, természetesen miután kinyitottuk azt. (OPEN THE WARDROBE, EMPTY DA

LOTH. BASKET) Menjünk el a boltba (Jobbra, ki, 2*Jobbra, be), ahol vegyünk brüsszeli csírást és cukrot. (TAKE SUGAR, TAKE BRUSS.SPROUTS, PAY YOUR STUFF) Bétáljunk vissza egészen a bódé mögötti boltig, hogy Sallynak eladhassuk nemrég szerzett autogramunkat. (Ki, 3#balra, be, GIVE DA AUTOGRAPH, YO, BORRY..., NO..., OKAY) Így 4000 dollárt sikerül ipréselni belőle. Menjünk ki a tovább balra, ahol egy kutya üldözi magányosan. Cukrozzuk be a csírást, (SUGAR DA BRUSS.SPROUTS), majd csalogassuk vele magunkhoz a kutyát. (ALLURE DOG) Adjuk neki oda, hogy egye meg, majd miután felvettük, rakjuk bele a zsákba. (FEED DA DOG, TAKE IT, a kutyára mutatva kapunk egy menüt, ahol: PUT IT INTO DA BASKET) Még mindig balra haladjunk (Jobbra nem is enged a gép), ahol egy villa elé érkezünk. Ha csöngetünk (USE THE DOORBELL), Sunny megkérdezi, hogy ismerik-e ezt a kutyát, mire a ház tulajdonosa affelettí örömeiben, hogy megtaláltuk az ő elvesztett alebét, ad egy meghívót az esti Partijukra. Most hosszabb séta következik: elmegyünk a buszmegállóhoz. (7*Jobbra) Térjük le a falról a Posztért, (TAKE POSTER) és slattyogjunk el a Presszóba. (balra, be) Odakinn már ott áll az áhitott kocsi, tehát siessünk be és beszéljünk a Pulnál lévő lánnyal. (TALK TO HER) Először elküld a fenébe, de aztán felismeri, hogy mi értük át a délelőtt, és azután érdeklődik, hogy mit akarunk még? Hát megvenni az autóját! Erre a lány már végképp kijön a sodrából, és akkora pofont levés hősünknek, hogy Sunny arcán ottmarad a keze-nyoma. Ha Tonyval beszélgetünk a lány elrohanása után, elmondja, hogy a kocsit árverésre bocsájtják az este, zóval ott még mevéhetjük. Mivel meghívónk már van, csak a megfelelő öltözék kell ahhoz, hogy bemehessünk az estélyre. (Ott lesz az árverés.) Menjünk hát haza (ki, 3#balra, be, balra), és vegyük fel a szekrényben lévő ruhát. (CHANGE CLOTHES). Mostmár elmehetünk az estélyre. (Jobbra, ki, 3#balra) Csöngetünk be (USE THE DOORBELL), és máris beengednek. Odabenn egy régi jó ismerősre leszünk figyelmesek. Mr. Newing áll kb. közepén, s mi a többiekkel nem foglalkozva odamegyünk hozzá. Tudjuk, hogy ő kelme nagyon gazdag, s a beszélgetésből (SPEAK TO MAN) kiderül, hogy ő is meg akarja venni a kocsit. De könnyedén leszerezhetjük legnagyobb ellenfelünket: odaadjuk neki a Posztért. (GIVE POSTER TO NEWING) Kiderül, hogy imádja a folk-zenét, s mivel a Plakát szerint ma este folk-koncert lesz elsiet gyorsán jegyet szerezni. Menjünk ki Jobbra, ahol egy medence áll. Ha továbbmegyünk Jobbra, véletlenül belelökjük a blókit a vízbe, a utánnaugranánk, bizony minket is ki kellene menteni, ugyanis a medencében nem víz van, hanem whiskey. A megoldás: a gumikrokodilt felfújjuk (BLOW UP DA CROCODILE), és azon hasalva beúszunk a kutyáért (LAY ON DA CROCODILE). Ezután menjünk oda a hölgyhöz (SPEAK TO HER), aki felajánl hálából egy nagyobb összeget, vagy ha akarjuk nekünkadja a kocsit. Nem kérjük egyiket sem, hiszen mindenki ezt tette volna. (I DON'T WANT ANYTHING...) A nő elcsodálkozik rajta, de nem erőlteti. Mehetünk is tovább Jobbra. Itt roston egy kis akadályba ütközünk, ugyanis az átvert lány érdeklődik arról, hogy hogy mertünk ide bejönni. Válaszoljuk az igazat, miszerint az anyja hívott meg. (STAY ON THE CARPET FOR MOM...). Hát jó, így már más. Elkezdődik az árverés, ahol Sunny megveszi a kocsit 30000\$-ér és jön a happyend, amiben a lány megcsókolja hősünket, és együtt kocsikáznak a holdfényes éjszakában...

Az elején már értékeltem a játékot, tehát már csak annyi marad hátra, hogy Köszönetet mondjak a CoV-nak, mivel ismertetőjével segített az elindulásban, és átmutatott egy-két olyan dologra, ami szükséges volt a végigjátszáshoz.

AMIGA MONITOR

Már az Amigásoknak sem kell nélkülözniük a NEWS remek cikkeit!
 Hamarosan itt van az AMIGA MONITOR!
 Keresd a szokásos címen:

5111 Jászfelsőszentgyörgy, Fő u. 38.

Sunny Shine

QUESTIONS

HOW MANY KILOMETERS ARE THE...	-1.6
WHICH NAME HAS THE FAMOUS...	-LIBERTY
HOW'S THE FLAG OF AMERICA...	-STARBANNER
HOW'S THE AMERICAN SPACE COMPANY...	-NASA
WHAT DOES MANY AMERICANS CHEW?	-BUBBLE GUM
IN WHICH FORM DO AMERICANS...	-AS FRENCH FRIES
WHAT'S A TYPICAL BEHAVIOR OF...	-HOSPITABLE
WITH WHICH FAMOUS KIND OF...	-WHITH THE WHE. STEAM
WHERE STANDS THE BIGGEST CINEMA...	-IN NEW YORK
HOW MANY GUESTS COULD BE...	-8 PERSONS
WHICH BIG CITY HAS WITH...	-NEW YORK
OUT OF WHAT ARE THE...	-OUT OF PLATIN WITH 40
WHEN DID THE GOLDRUSH REACH...	-CA. 1852
WHAT'S IN THE ENTRY AT...	-THE STATUE OF LIBE.
IN WHICH YEAR WAS AMERICA...	-1492
WHAT CONNECTED THE EAST WITH...	-THROUGH THE CENTRAL PT
WHAT'S THE HIGHT AT DA...	-70 METER
1976 THERE WAS CELEBRATED A...	-BARMELYIK
WHICH COLORS CAN YOU FIND...	-BLUE, WHITE, RED
WHICH SONG TITLE IS TYPICAL FOR...	-IT NEVER RAINS IN...
WHY ARE THE BEACHES IN...	-HIGH WAVES
WHERE WERE THE FIRST MCDONALDS...	-IN CALIFORNIE
WITH WHICH INSTRUMENT HAD MILES...	-TRUMPET
WHAT PREFERS THE KOLA-BIER...	-EUKALYPTUS-LEAVES
IN WHICH FILM ACTED A...	-NOT PRESENTABLE
HOW'S THE FAMOUS PRISON ISLE...	-ALCATRAZ
WHAT'S THE NAME OF THE FIRST...	-FIN LIZZY
WHO FLOW AS FIRST FROM...	-CHARLES LINDBERG
HOW STARTS THE AMERICAN NATIONAL...	-NEAKER MY GOD TO THE
WHAT'S DA NAME OF DA WORLD'S...	-SUPER BERTHA
WHAT DOES AEN MEAN...	-AMERICAN FORCES NAVY
WICH IS THE LONGEST RIVER...	-AMAZONAS
WICH IS THE MOST POPULATED...	-CALIFORNIE
WICH EXTRA WAS EXTREMELY LIKED...	-WHITE
WICH CATASTROPHY HAD DESTROYED...	-EARTHOUAKE
WHAT'S THE HIGH OF THE WAVE...	-34 METER
WHAT DOES THE DOCUMENTARY HISTORY...	-1769
AS WICH STATE WAS CALIFORNIE...	-AS 31 STATE
WHAT WAS THE HIGHT OF...	-2.57 METER
A SPECIAL KIND OF MOVIE...	-3D FILMS
IN WICH YEAR HAD A...	-1971
THE BIGGEST PUBLIC CLOCK IS...	-6,00 METER
HOW MANY CARS CAN BE...	-5000 CARS
WHERE STANDS DA BIGGEST STATIONARY...	-IN PICTORIUM-THEATER
TO WICH TOWN BELONGS THE...	-NEW YORK
WHERE'S DA MOST BENDED STREET...	-IN SAN FRANCISCO
WHERE CAN YOU DO YOUR...	-IN THE UNITED STANTES
IN SAN FRANCISCO THERE'S A...	-THE DRAGON-PROCESSION
WHEN WAS CALIFORMEN TAKEN INTO...	-1850
WHAT WAS SHOWN UNDER DA...	-THE FIRST REAL TONEP.
WHAT'S BUILT UP FIRST AT...	-THE SKELETON O.O.I.
WHEN WAS DA PERMANENT WAVE...	-1901
WICH INSTRUMENT LOOKS SIMILANTO...	-SAXOPHON
HOW ARE DA POLICEMEN CALLED...	-COPS
HOW LONG IS THE BROADWAY?	-15,625 MILES
WHAT'S THE NAME OF THE LUMINOUS...	-BILLBOARDS
WHAT'S THE TECHNICAL TERM FOR...	-LUSTOMIZED
WICH PET NAME DO THE...	-GOLDEN STATE
WHAT'S DA NAME OF THE MAN...	-JOHN MARSHALL
THE TALLEST TREE OF THE...	-115 METER

THROUGH A MAMMUTTREE IN CALIFORNIEN...
 THE AMERICANS USE BESIDES 'SUNGLASSES'...
 MANY CALIFORNIANS LIVE IN CARAVANS...
 ON HOW MANY HILLS STANDS...
 WHAT'S DA NEME OF THE AREA...
 WHAT'S DA NAME OF DA HYMN...
 THE BIGGEST DREAMEFACTORY OF...
 HOW ARE THE SUNBROWNEED GUYS...
 WHAT'S DA NAME OF THE TYPICAL...
 IN CALIFORNIEN THERE'S THE FATHER...
 HOW MANY FRUIT AND CEREALS...
 1890 A CALIFORNIEN VALLEY WAS...
 WHAT'S THE HIGHEST AMOUNT WICH...
 WHAT DID MOST MEN PASTE...
 WHAT'S FAVORITE DRINK OF...
 IN WICH TOWN CAN YOU MARRY...
 AT WICH SEA DOES CALIFORN...
 WHAT DO AMERICANS EAT IN...
 WHAT'S DA NAME OF MOST...
 WHAT'S DA NAME OF THE WELL...
 WHERE DO YOU LIVE IN...
 WHEN WAS THE PANAMA-CANAL...
 WICH IS THE HIGHEST BUILDING...
 HOW'S THE 'SMALL MONEY' CALLED...

- WANOWA-BIG-TREE
- SHADES
- TRAILER
- ON 29 HILLS
- SILICON
- 'I LOVE YOU CALIFORN'
- HOLLYWOOD
- BEACHBOYS
- PICKUPS
- JOHN MILK
- ABOVE 200
- YOSEMITE-VALLEY
- 9.5 MILLION DOLLAR
- POMADE
- MILK
- DAS VEGAS
- PACIFIC
- POPCORN
- GREYHOUND
- HOT DOG
- BEVERLY HILLS
- 1914
- SEARS TOWER
- CENT

93/4.

© BLACK TUSCH & CARRION SMELL INC.

Monitor
NEWS



SZAKI

LASER SQUAD (2. rész)

A múltkor megírtam, hogy legközelebb embereinkről és a fegyverekről lesz szó. Lássuk tehát, hogy miféle arányokkal kell a feladatokat megoldanunk!

A képen egyik emberünk adatait láthatjuk. Ezt kapjuk mindig, ha infót hívunk, akár saját emberünkről, akár a látómezőnkben lévő ellenséges katonáról. Felül az aktuális ember nevét látjuk, mellette a páncélzata erejét. Alatta a páncélzat súlyáról kapunk felvilágosítást (WT). Ezek alatt helyezkednek el az emberünk jellemzőit taglaló táblázatok.

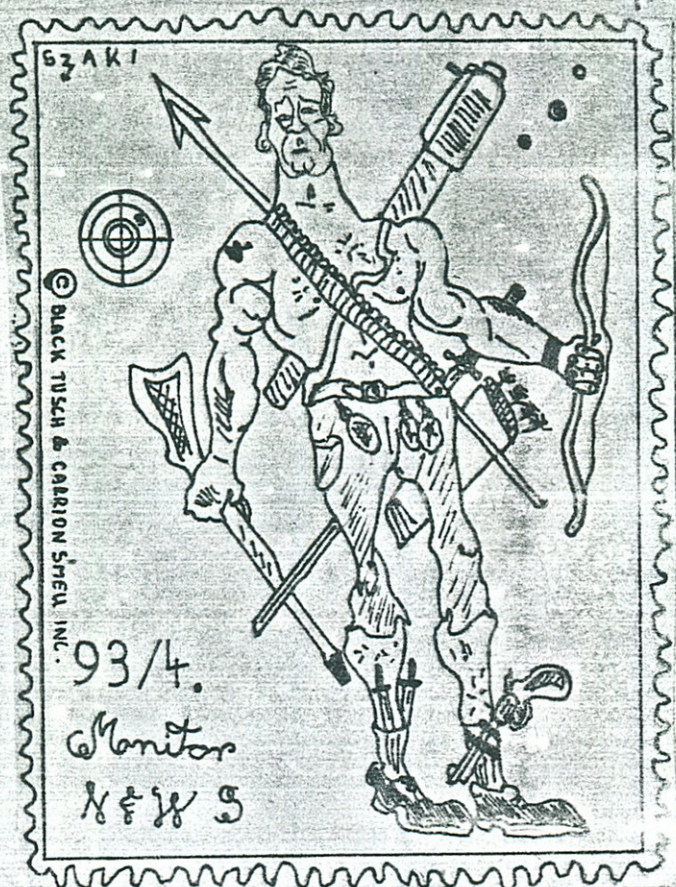
WEAPON SKILL - a fegyverhez való érzék jelzőszáma. Minél nagyobb, annál biztosabban kezeli emberünk az aktuális fegyverét. Például az AUTO CANNON használatakor nem árt tudni, hogy emberünk nem hajlamos-e maga előtt a falba löni...
CLOSE COMBAT - támadási pont, azaz ha az emberünk nekimegy valaminek (valakinek) ez mennyit fogyaszt az akciópontjaiból.

AGILITY - mozgékonyság, agilítás
STRENGTH - erő, kitartás
CONSTITUTION - emberünk szervezete vagy alkata. Sokat jelent a páncél mellett, ha emberünket eltalálják. Erősebb alkatú emberünk erősebb páncélzatban is kibír egy vagy két találatot.

ACTION POINTS - emberünk akciópontja
MORALE - morál. Ha szorul a hurok, főként az ellenfeleinknél láthatjuk a hatását. Mikor már az utolsó ellenfél van hátra, az PANIC-ban rohangál, és nélkül a pályán, mindenfajta gondolkodás nélkül.

STAMINA - ellenállóképesség. Ha sokat rohangálunk, ez csökken a legjobban. Ez is kihatással van arra, hogy hány lövést bírunk ki.

Embereink tulajdonságaival nem árt tisztában lenni. Ezért a későbbiek során legközelebb valamennyi pályára vonatkozó-

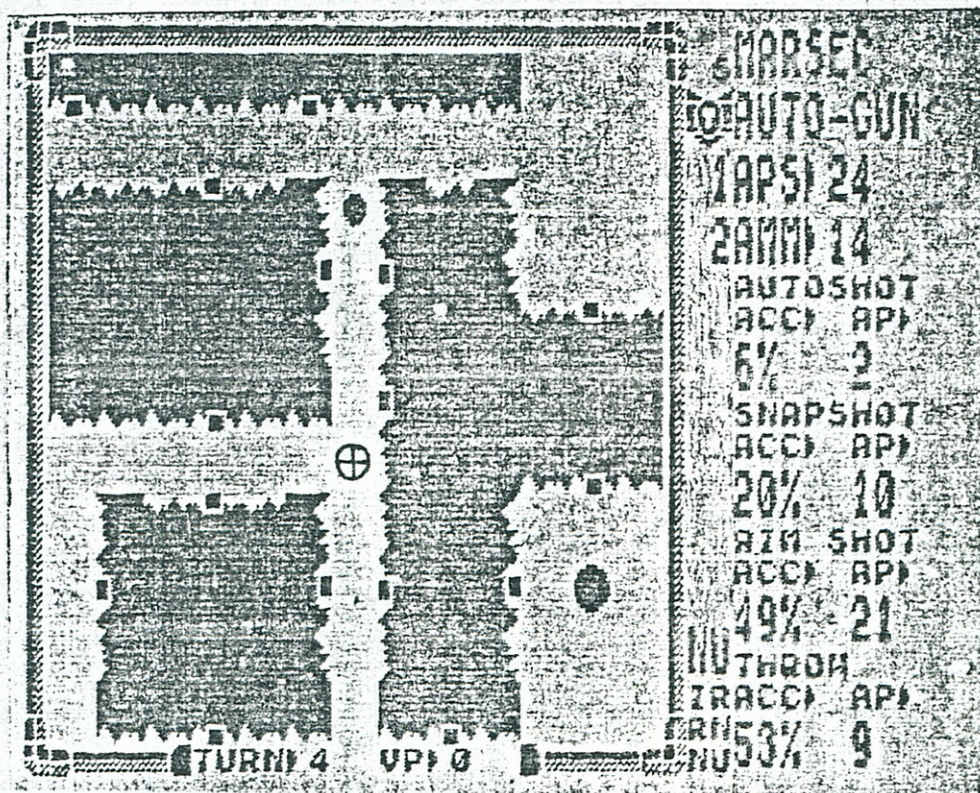


UNIT	ARMOUR	36	(REAR)
PRIVATE	RIGHT	40	40 (LEFT)
STONE	HT	40	50 (FRONT)
WEAPON SKILL	56	[Progress bar]	
CLOSE COMBAT	8	[Progress bar]	
AGILITY	34	[Progress bar]	
STRENGTH	86	[Progress bar]	
CONSTITUTION	38	[Progress bar]	
ACTION PT. S	37	[Progress bar]	
MORALE	240	[Progress bar]	
STAMINA	230	[Progress bar]	

an valamennyi emberünk adatait. Így pontosan tudhatjuk majd, hogy kinek milyen fegyvert adhatunk, kit milyen kemény megpróbáltatásoknak vethetünk alá, kinek kell erősebb páncél.

Ezek után Jöjjenek a fegyverek, eszközök. Elsősorban természetesen az ellenfelek likvidálására használhatjuk ezeket, de pl. a tők kinyitására, bozót irtására is hasznosak. Nézzük meg hát azokat a fegyvereket, melyeket mindegyik küldetésben haszonnal forgathatunk (azokat, melyeknek csak egyik-másik küldetésben van jelentőségük, az illető küldetés tárgyalásánál ismertetjük).

MS AUTO CANNON - egyik leghatásosabb alkalmazható fegyverünk, de csak akkor, ha hozzáértő ember kezében van. Ugyanis ez egy robbanógolyós szerszám, ami nem válogat. Mindenkit megöl, aki a lövedék hatókörében van. Jól kell tehát célozni! Egyébként 12 lövedék van egy fegyverben.



GRÁNÁTOK

- fontos szerepük van szinte minden küldetésben. A kibiztosított gránát abban a körben robban, amire beállítjuk, így nagy lehetőséget ad az ellenfelek törbeccálására, és a sajátunkra is... Vigyázzunk tehát (a leccikisebb, amikor nincs eléő akciópontunk, hogy a kibiztosított gránátot eldobjuk a kezünkől, és ott robban fel...).

MK-1, MK-2

- erős és hatékony löfegyverek. Ha ezzel találunk el valakit, az nem köszöni meg. Hátránya a cannon-nal szemben, hogy nem robban, tehát egyszerre csak egy emberre hathat.

LIGHT SABRE

- fénykard. Közelharcban hatásos, de javasolom, hogy inkább löjjük le az ellenfeleinket, ne kelljünk velük bírokra. Ja, a

karddal hatásosan lehet bozótot is irtani.

MONITOR NEWS III

HA MÁR EZT MEGVETTED, akkor az előző számokat sem hagyhatod ki!

újdonságok

100%-os játékok

MAGIC STAR / Champions Of Krynn
/ Zoomean

A Fele Sem Igaz!

Demorovat: Fantasia 3

Fist Fighter

TOP Listák

Laser Squad

Magyar Program:

Sherlock Holmes kalandjai

Rick Dangerous II.

Examination

Dark Sun

NA UGYE, HOGY EZT SEM LEHET KIHAGYNI?

Rendeld meg máris!

A KORABBI SZAMOKAT IS MEGRENDELHETED CÍMÜNKÖN:

5111 Jászfelsőszentgyörgy
Fő u. 38. MONITOR CLUB HUNGARY

POSTER LOGO

MONITOR NEWS

SHERLOCK HOLMES
RICK DANGEROUS


MAGIC STAR

AD&D Melléklet

1993 / 3.

LASER SQUAD

EXTRA




FIST FIGHTER

MONITOR NEWS

1993.

I. SZÁM

SANYO & SCORPIO AND REI



A Tartalom:

- Újdonatok
- Ismerkedés
 - Kémi
 - Indy Hunt
 - Exomation
 - Click-Click
 - Rodion
- North and South
- Rick Dangerous v. AGU 2.
- Hatalm
- 100%-os játékok
- Visszetekintés az 1992-es évre, vélemények játékokról
- TOP 20 lista
- Powerex, kódok
- Espek, tippek
- A Szakmai Bizottság
- 1993-as szervezési klubjegyek

MONITOR NEWS - a MONITOR Hungarian Computer Fans Club kiadása.
Megjelenik kéthavonta. Szerkesztő: a szerkesztőbizottság.
A Szerkesztőség címe: Sanyó utca, 5111 Jászfelsőszentgyörgy
36 u. 30.

MONITOR NEWS

SANYO & SCORPIO AND REI

ezes nagy utazásra hívunk benneteket fantázia birodalmába a következő alakon. Az utazás azért lesz nagy, mert elhagyjuk a Földet, hogy (talán) észterjünk rá, a szent lesz közös, a világ alakításához várjuk a II. Menekveiteket, ötleteiteket, javaslatokat is! Nem is ragozom tovább! induljunk el ZOOMEAN-ba!

ZOOMEAN VILÁGA

1. A világ domborzata és vízei

Zoomean tulajdonképpen csak egy kis világ azokon a földeken, melyek közösen a "Szászfehérlás" neve. A REMÉNYSÉG BIRODALMAI, Földrajzilag nyugatról a NYUGATI VÉSZHÓZÓ HEGYSÉG, A KESELYŐ TUNDRÁ és a KLÁN-TENGER határolja, az északi irányban a SÖTÉT-TENGER, GALLAGHER HEGYSÉGE és a FAGYTENGER határolja az arrafelé irányokba, keleten a FAGYTENGER és a NAGY QUETH BIRODALOM található, míg délen a TOLANI-TÁVAK, a HOKOMA ÖSRÉNYETEG és a KLÁN-TENGER alkotja a királyság határát. Több bővizű folyó is keresztül folyik Zoomean-on, a legnagyobb a HALLASHÉRBEN eredő OLEIUS, ami deltákkal a Klán-tengerbe, a második az AMPIRUS, ami a FAGYTENGERt északraugatról határoló PAJZSFAL HEGY szomszárából tör elő (VORÓZS AMPIRUS), illetőleg a Nagy Queth Birodalomból származik Zoomean földjére (KÉK AMPIRUS). A két fő a FAGYTENGER szélénél egyesül, a innentől egységesen Ampirus a neve. Zoomean kisebb folyói közül a legnagyobb a VLEN, ami a már említett Ampirusból ered, s a Tolani-tavakat táplálja. Meg kell említeni a MKET és a DOKET folyókat, amelyek közül a Mket a Nyugati Vészhozó hegységben, a Dokat az ÖRLÁNC HEGYSÉGben ered, s mindkettő a Sötét-tengerbe ömlenek. Végezetül ne hagyjuk ki a GYERMEK-PATAKOT, ami a GYILKOS-ERŐSÖN folyik keresztül a NAGY VERT HEGYSÉGBEN, s az Oleiusba ömlik.

Ha már a hegységeknél tartunk, nem említettük még eddig a RAKOLLÓ-HEGYSÉG nevét, ami a Vlen torkolata felé található, valamint a HÖLÁNC HEGYSÉGET, ami a Pajzsfal Hegy és a Kék Ampirus között található.

Nem hagyhatjuk ki a síkságokat sem! A világ nyugati részéről kelet felé haladva először a már említett Keselyő Tundrát érintjük. Fent a Sötét-tenger alatt található az ÉJFÖLD, ez a sötét titkokkal terhelt vidék. Alatta a BŐSÉG-FÖLD gyönyörű vetéseivel. Fent északra az ÖRLÁNC-DOMBSÁG és GALLAGHER között fekszik a GYERŐ SÍKFÖLD, az Oleius másik oldalán pedig a BOM-SÍKSÁG, ezalatt a ZUUL LAPYVÉK. Ha tovább haladunk dél felé, a Bom-síkság alatt, az Ampirus másik oldalán a DU-AN ZSÁKMANYFÖLD nyugatozik, ezalatt a LABSZÁRCSONT SIVATAG, ami közvetlenül határos a Hohoma Ösrényetegeivel. Menjünk még keletebbre! A FAGYTENGER alatt a PARNÓ VULKÁN eregeti füst- és tűzfelhőt, körülötte a HOMÁLYFÖLD-dél. Az Ampirus és a Vlen torkolatánál pedig a VLENOI MOCSARAK lapulnak.

(LÁSD A TERKEPET A MONITOR NEWS 3. SZÁMÁBAN!)

2. A világ történelme (vázlatosan)

Csak nagyon kevesen tudják, hogy milyen lehetett Zoomean (és így általában a REMÉNYSÉG BIRODALMAI) a NAGY BUKÁS előtt. Mára a nagy bukás is egyre halványabban él a lakosság emlékezetében, hiszen a jelent már mintegy 300 év választja el tőle. A Nagy Bukás mibenlétét hatalmas tudósok és varázslók próbálták megfejteni, többek között AYGETH RAAN ATLASZÁ-ban is olvashatunk róla. Annyi bizonyos csak, hogy iszonytató esők, viharok, árvíz, eleccserfolyások, földrengések és más kataklizmák eredményeképpen a Zoomean előtti civilizáció szinte teljesen megsemmisült. Utolsó emlékeit a Pajzsfal Hegy tetején épült BRANA városában ápolják, őrzik.

A Nagy Bukást egyfajta isteni bosszúként értelmezik egyesek, akik előszöriban arra hívatkoznak, hogy a Bukás

eredetén arra hívatkoznak, hogy a Bukás után jöttek meg több divan-szörnyűség

után jelent meg több olyan szörny is, amelyeket addig az emberiség nem ismert (Pl. a trollok, orpok, orkok és mások), s ez csakis isteni próbatétel vagy bosszú lehet az emberiség felé. Mások úgy vélik, hogy az istenek egymással csatáztak odafenn az égben, s ennek eredménye a Nagy Bukás idelent. Azt hiszem, további elméleteket most kár lenne felsorolni, ezekből is látszik, mennyire nem ismeri senki a Nagy Bukás igazi természetét.

A Bukás után jó 50 évnek kellett eltelnie, hogy az első települések létrejöhessenek. CALCUM városa volt az első igazi város, ha Brana-t nem számítjuk, hiszen Brana állítólag átveszelte a Nagy Bukást. Aztán gombamód kezdett szaporodni a városok száma. Ezek a települések önállóak voltak, nem közösködtek egymással.

Természetesen akadtak kivételek. A Sötét-tengernél épült HOULU és MERAN szövetséget kötve egymással iszkézett meghódítani TSAN-t és HALIBORÁ-t egy aprócska birodalom létrehozása érdekében. Érföld és Dőseföld egyesítésével. A merani uralkodó, SÖTÉT-SZEMŐ LÓVAN megmérte tervének a HOLLÓ-HEGY barlangjában a Bukás óta élő orkokat is, akiknek akkori brk-je (eljárását jelent ork nyelven), SZIKLA-FEJŐ BLUN, mintegy 400 orkból álló sereggel segítette a hadjáratot. Véres csaták után mindkét város megadta magát, s létrejött a CHUMALLON, Meran városának vazallus-szövetsége. Ez 72-ben történt, azaz a Nagy Bukás után 72 évvel.

Kicsivel korábban, 68-ban QUET is hasonlóval kísérletezett. A Hohoma ősrégiében lakó elfek városát, QUINTALÁ-t akarták hatalmukba vonni, illetve a Klán-tenger szigetét meghódítani. Sajnos Quet nem a hatalom megszerzése, hanem sokkal sötétebb célból törekedett a hódításra. Ugyanis Quet lakóinak nagy része ekkorra emberi és állati véren élő teremtmény, vámpír volt, akik új 'ennivaló' után

vágytak. Az ő céljuk elérése jóval nehezebbnek bizonyult, mint a merani uralkodóé, hiszen Quintalát sűrű éserdő vette körül, míg TARE városát, a Klán-tengerben lévő szigeten épült települést a tenger habjai védtek. Igaz, Quet nem is nyílt harccal kísérletezett, hanem jól képzett kémeket küldött mindkét helyre. Quintalában nem jártak sikerrel, mert az elfek azonnal kitoloncolták az idegent, de TARE-ban csak kinkesérves kutatómunkával sikerült felfedezni és elpusztítani Quet ügynökét és annak harapásával szerzett követőit. Quet sorsa ezt követően beteljesedett. August Raan szerint (aki Zoomean talán leghagyobb élő kutatója és történetírója) az elf varázslók utolsó közös nagy tette az volt, hogy mágius homokvihart támasztottak, ami teljesen betemette a bányás várost. Az átok szerint, ami ellen még a vámpírok sem tudtak védekezni, addig nem lesz új élet a városban, amíg a sivatazi szél teljesen ki nem takarja a romokat. Jelenleg már - ha hiszni lehet azoknak a mész kutatóknak, akik a romoknál jártak - a város nagy része látszik...

98-ban a Gallagherben szétszórta a dédelő törpök között jelent meg egy nagy harcos, GROLLFATAL, aki felszerelt szöges buzogányáról kapta nevét. Grollfatal egyesítette a törpéket, s élükön kiűzte Gallagher természetes barlangjaiból az ott élő trollokat, ez volt az ELSŐ TROLL HÁBORÚ. A barlangokról kiderült, hogy értékes érceket rejt a mélyük, s azóta az ott élő törpök a bányászatból és az így nyert ércekből tartják el magukat. Nem beszélve a leghíresebb törp foglalatosságáról, a kovácsmesterségről. A törp mesterek által kovácsolt fegyverek az egész világban kazismertek.

Az Első Troll Háborúban Grollfatali szövetségben részt vett Calcum hadserege is. Yodethi Quann király vezetésével, aki akkortájt lépett trónra Calcumban. A városállam vezetője szövetséget kötött a törp vezetővel, s ez a szövetség vetette meg a későbbi Zoomean alapjait.

Tíz évvel később ugyanis belviszály tört ki Gallagherben Grollfatal halá-

akon. A két ellenlábás törp, VOLLENBAR és TREXXAR, egyaránt igényt támasztott a trónra. Vollenbar igénye megerősítése érdekében behívta a calcumiakat, akiknek segítségével annak endie és módja szerint elkergették Trexxar és alattvalóit. Trexxar törp elén a Zuul-i Lápvidék közepén épített várost, melyet a LÁPÓL neveztek el ZUUL-nak. A hegyi törpök és mocsári törpök ettől kezdve váltak törpök. Vollenbar törpjei ezentúl rendszeresen segítettek Calcum hadait, a maguk bandériumot alkották, akiket Vollenbar hívott a mindenkori calcumi uralkodó, ha baj volt, s ezek a harci törpök fegyverekkel rendelkező katonák alkották a calcumi seregek dehadat.

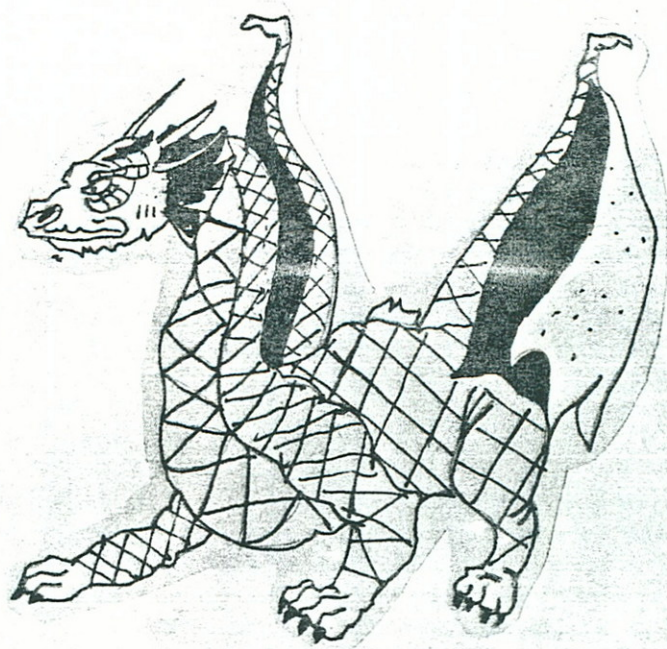
Yodethi Quann ezt követően különféle politikai húzásokkal, szövetségekkel próbálta, hogy elsőb FLINT és HONT, a csákányvárosok csatlakoztak laza szövetségéhez, majd Yodeth, Brana lapjaitól is kicsikart egy semlegeségi szerződést, azután Zuul foslalt egy sereg kényszerű hegyi törpök seregében. A Quet Pusztulásakor elmenekültek által alapított TOR-KET, hamarosan behódolt neki, miután az Alvilág alapított VAMPIRVADÁSZ LEGIÓ kiűzte a Tor-Ket falai közül az utolsó törpöket is, s az Oleius szigetére szorította őket. Tor-Ketben ezután Yodethi Quann helytartója uralkodott, megígérve arra, hogy a vámpírok újra nem szaporodhassanak a városban. Ez a város jelentette az urádszék az Oleius másik partjára. IAL, MALANA és HALIBORA szinte egyszerre hódoltak neki. Yodethi Quann nem tudta művet megvédeni, mert Haliborában vészett ki egy, a hálószobájába becsémpézett troll.

Utóda, Calcumi Quann, rossz nyomon indult el, s ahelyett, hogy azt felhagyta volna meg, ki csémpészte be a szilkos szörnyet a szobába, irtóhadjáratot kezdett a trollok ellen. Calcumi Quann rengeteg katonát veszített az értelmetlen háborúban, amely a MÁSODIK TROLL HÁBORÚ nevet kapta a jövő generációtól. A második Quann király esetében csak arra vigyázott, hogy a trónja ne csökkenhessen. Kezdetlenül leverte az Ial-i éhséglázadást, s

Halibora elszakadási terveit is keresztülhúzta azzal, hogy egy minden addiginál kegyetlenebb helytartót, bizonyos COOLWYG-ot küldött a város nyakára.

Egyéb érdeme már nem lehetett, mert saját főembere tette el láb alól, bizonyos TROYKET VERDIGAHN. A második Quann király felesége és gyermekei sem kerültek volna el a Pusztulást, ha egy hő emberük nem menekíti ki őket a városból, s nem viszi el őket a távoli, független SLOH-ba. Ennek a Quann királynak két gyermeke volt, TERYOR és MARINA, egy fiú és egy lány.

Trosket - Verdigahn I. TROYKET néven került Calcum trónjára, s legfontosabb feladatának Calcum megerősült tekintélyének helyreállítását tekintette. Az utóbbi időben feszült viszonyt, ami a Gallagher-i törpökkel keletkezett, egy gazdag lakoma alkalmával és dúsgazdag ajándékok segítségével állította helyre. A Tor-Ket-ben állomásozó vámpírvadász légiót megerősítette. Yodeth uralkodójával, MAYAN TSINKAL-lal vérszerződést kötött.



Említésre méltó eredményei mellett azonban nem feladkozhatunk meg arról sem, hogy I. Troyket alapjában véve orgvilkosságra néven került hatalomra, s egy ilyen tett mozzatörűségi kihatottak egész életére. Calcum szempontjából kétségtelenül hasznos politikai húzásait ugyanis időnként (főleg élete vége felé) kegyetlen és értelmetlen tettekkel fűszerezte. Sioh várossal szemben bosszúhadjáratot kezdeményezett azért, mert polgárai befogadták Quann király özvegyét és két gyermekét. Sioh hamar megradta magát, behódolt, s ki akarta adni a menekülteket, akiknek ezért szokniuk kellett. Hosszú bolyongás után QUINTALA-ban, az elfeknél találtak menedéket. Ném sokkal később I. Troyket véglegesen lehunyta szeméit egy furcsa betegségben, amit egy vadászat alkalmával szedett össze a Wlenoi mocsarakban.

Mivel I. Troyket leszármazó nélkül halt meg, fellángoltak a küzdelmek a trón körülfele várományosai között. A felnőtt Trevor, Quann fia, volt az egyik jelölt. GROPTAKH, I. Troyket unokabocsa jelentkezett a másik oldalon. Kölcsönös mesterkedéseik ellenére egyiküknek sem sikerült a másikat elnémitani a királyválasztás napjára.

A választás napja mindenhol érkezték követek. Haliborából csakógy, mint Yodethből. A választók meglepetésre Trevort választották, mint a vérszerinti várományosát a trónnak. A választás eredményében ugyanógy megragadtak a törpök, mint Ial kereskedő. Nagy Calcum iparosai. Ez a választás Ayseth Raan szerint összekovácsolta Zoomean városainak egységét, a híres történetíró szerint ettől a dátumtól (319) számíthatjuk az egységes Zoomean létrejöttét.

A királyválasztással kapcsolatos bizonytalanságot akarta kihasználni Meran uralkodója, akinek revansigénye azóta állt fenn, hogy Haliborát elszakította Quann király Chumallomból. Meran városának vazallus-szövetségéből. Az egyesített merani-houlii-tsani seregek megerősítve a Holló-hegy orkával, Halibora ellen vonultak, s egy

gyors csapással kiűzték onnan a Calcumhoz fölesküdtét helstartót. Coolway fiát, COOLWAYN-t. A merani uralkodó a nagy Sötétszemű Lovan unokája volt, bizonyos KESE SERVAN. A Calcum, Pontusabban most már Zoomean trónjára került fiatal Trevor nagy erőket mozgósított Halibora 'felszabadítására'.

A seregeket egy GROMAN nevű katona vezette, s egy zseniális húzással nem Halibora alá, hanem egyenesen Meranba irányította azokat. Foglyul ejtette a merani uralkodót is, s kényszerítette arra, hogy elismerje I. TREVOR fennhatóságát. Meran ugyan megradta magát, de Haliborát még fel kellett szabadítani. Maga a város is harcolt a merani seregek ellen (ami megradott, ha a calcumi helstartóra gondolunk!), és később, még I. Trevortól, megkapta a város azt a jogot, hogy szabadságát megváltsa. Ez nem semmi, tekintettel arra, hogy egész Zoomeanban csak Haliborát illette meg ez a jog! A váltás az összegéből kezdte el Grandiózus építkezését I. Trevor a Tolani-tavaknál, hogy felépítse királyi várkastélyát, Zoomean legnagyobb épületkomplexumát, TOLAN-t.

Ezekben az időkben kezdett el fejlődni Zoomean szomszédságában a Queth Birodalom. Tulajdonképpen csak sötét utalásokat lehetett hallani azokról a furcsa lényekről, akik a Birodalomban szert tettek a hatalomra. Mivel egyelőre nem foglalkoztak Zoomean-nal, a calcumi uralkodó is igyekezett róluk nem tudomást venni. Azért a biztonság kedvéért létrehozta a Kék Ampirus Partján a KELETI HATÁRTELEP-et, amely gyakorlatilag egy megfigyelő állomás.

I. Trevor egy feltörekvőben lévő birodalmat hagyott utódára, a mai uralkodó apjára, II. Trevor-ra. II. Trevor unokatestvére, nagyénjének, Marina hercegnőnek a leánya, HELLIA, Yodeth uralkodójához ment férjhez, így tovább erősítve a Yodeth és Calcum közötti szövetség szálait. A királyság összetartása érdekében II. Trevornak egy alkalommal kellett jelentősebb hadsereget igénybe vennie, az emlékeztető WAMPFIRLAZADÁS alkalmával.

ikor az Oleuson található szigetről több száz Vámpír akart kitörni. A Vámpírvadász Léóia, megerősítve Jal és Orket seregével, egy hetes kemény és enyhülő csata után visszaszorították a vérszívókat.

A szokásos csatapaták kivételével nem történt igazán figyelemreméltó a kiállítás történetének ebben a szakaszában eltekintve Meran és Sloh elszakadási mesterkedéseitől, melyeket a meranit 370-ben, a sloh-ot 372-ben) Trevor kíméletlenül leverte. Zoomean egységes, nagy királyságként lépett fel, Tolani Quann-ra, aki ebben 377 de királyként az első Quann volt Zoomean királyságában. Quann uralkodása 396-ban kezdődik, s mivel eleinte is ő uralkodik Zoomeanban, ezért róla később szeretnénk írni.

Természetesen Zoomean történetének az itt leírtak csak nagyon vázlatos történetet adják. A részletekkel majd a későbbiekben, egy-egy történetből, kalandból ismerkedhet meg minden Zoomean kutató.

Egyelőre az éő és Zoomean Istenei témáink Veleitek! A következő számban folytatjuk!



PIACI JELENTÉS
(a MAGIC STAR alrovata)

- rovatvezető: PROF -

MONSTROUS COMPENDIUM III.

(1989. TSR Inc. 64 oldal)

Szörnyek. Az AD&D nélkülözhetetlen kiegészítői. Minden vérbeli kaland elengedhetetlen szereplői. A játékosok rémálmai, a kalandmesterek dédelgetett kedvencei. Ismerek olyan fickót, aki több mint tizenötezer forintot (!) költött rá, hogy beszerezze az eddig megjelent tizennégy MONSTROUS COMPENDIUM-ot. Akinek pedig nincs ennyi pénze, az válogatni kénytelen. Milyen szörnyekre van szükség? Magas szintű partinak való monstrumokra, vagy kisebb bajkeverőkre?

A választást megkönnyítendő időnként egy-egy szörnygyűjtemény ismertetésére is sor kerül ezeken az oldalakon. Most éppen a harmadikra. Ez a rész a Forgotten Realms lényeivel foglalkozik, de ez persze a jobb érzésű játékmestert nem zavarja: tudja, hogy bármilyen szörnyet szinte bármilyen világba át lehet vinni. Annál nagyobb a játékosok izgalma ha tudják, hogy egy másik világból származó fenevad feni rájuk a fogát!

A MONSTROUS COMPENDIUM III. lényeinek legnagyobb része alacsony vagy közepes szintű csapatnak való. Igazán nagy falat csak elvétve fordul elő. De lássuk, mit tartalmaznak a Thomas Baxa és Mike Nelson által illusztrált oldalak!

Az ASCOLLION, a sós vizek fenevada köszönt ránk. Az anya- és apahal, és az ivadékaik mind halálosak a maguk módján. De ők csak állatok. Nem úgy, mint az ASPERII, a hegyek bölcs és jóságos paripája, a HIPPOGRIFF-ek esküdt ellensége! A rettegett BEHOLDER-ek két kisebb alfaja, a SPECTATOR és a GAUTH nem éri el ugyan a nagy öreg szintjét, de tudnak azért pár új dolgot. A KLABRA (más néven behálózó) 5-6. szintű csapatoknak okozhat meglepetéseket, a BERBALANG viszont régi ismerős a FIEND FOLIO-ból. A BHAERGALA, a BICHIR és a BUNGIP nem túl okos vadállatok, a BURBUR viszont (bár aprócska), különös képességei miatt a kalandozók leghasznosabb segítőtársa lehet. A MARKOLASZÖ KEZEK-hez kedves emlékek fűznek - ez volt a legelső ellenfél, ami a frászt hozta a játékosaimra! Akkor még eszembe sem jutott volna őket összeereszteni egy CLOAKER-rel, aföldalatti világ rémséges fájával. Aki olvasta a RED MAGIC-et, már ismeri a DARKENBEAST-et. Itt megtalálhatja a statisztikáit s a megidézésükhöz szolgáló varázslatot is. A KARMAZSINSZINŰ HALAL az első igazán nehéz fajsúlyú ellenfél (a sebzése 3-30). A kötet legnagyobb részét a DINOSZAURUSZOK foglalják el. Az Oslényparkból már jól ismert lények itt - a filmmel ellentétben - nagyon buták, de annál szívósabbak. Mintegy ötven dinoszaurszifajt sorolnak fel itt. Aki átrágja magát rajtuk, az találkozhat az egyik legjellegzetesebb s (szerintem) az egyik létező legerősebb szörnyvel: a DRACOLICH-

(folytatása a 23. oldalon)

Examination

Examination. Eredeti nevén Die Prüfung, magyarul pedig A Vizsga nevet vehetné ez a kitűnő RPG, ami bár nincs olyan jó, mint az 881 fele AD&D-k, mégis neméber kitűnő. A másik dolog az, hogy ebben a szegényes C64-termésben is jól mutat, mivel már régóta nem jelent meg hasonló kaliberű játék ebben a sámban.

Merettörténetet mindenkinek a fantáziájára bizzuk. A lényeg az, hogy végzős közlőtanoncok vagyunk, és le kell tennünk az utolsó vizsgát, amin kiderül, hogy tanultunk eddig.

A játék kezdetekor három menüpont áll rendelkezésünkre:

Game: Új Játék kezdése. Vigyázat! Ha már elkezdtünk egy játékot, és újra ezt választjuk, az az állás a lemezzről letörlődik! Ha először játszunk, természetesen ezt kell választanunk. Első dolgunk egy karakter legyártása, akivel a későbbiekben kalandozunk. Emberünknek négy tulajdonsága van, amelyek értéke kezdetben 10-10, de rögtön kapunk 10 pontot, amit szétoszthatunk közöttük, ezzel meghatározva karakterünk fő alaptulajdonságát. A MENTAL leginkább a MAGIC POINTS-ra hat, míg a többi a HIT POINTS, és az AC értékeit változtatja. A MAGIC POINT a varázsláshoz kell, ugyanis minden varázslat bizonyos MP-t fogyaszt, ami ha elfogy, nem tudunk varázsolni. (Pihenéssel feltölthető.) A HIT POINTS az életerőt jelenti. Akkor fogy, ha megsebesülünk. Gyógyítható Pihenéssel, vagy néhány helyen erőadó vízzel. Az AC a védettségi szintünket mutatja. Érdekes módon itt ez ANNÁL JOBB, MINÉL NAGYOBB!!! Erre nem árt odafigyelni! Páncéllal, és/vagy pajzsral javítható.

Old Game: Ha már belekeztünk egy kalandba, innen folytathatjuk azt.

Credits: A játék készítőinek névsora, és azok üzenetei főlegnek itt helyet.

Már megvan a karakterünk, némi töltögetés után végre elkezdhetünk játszani. A Keink elmondják, hogy 5 küldetésünk lesz, amiből első a Xenodon varázsa, majd kiraknak a toronyunk elé, menjünk szerencsével. Az irányítás nem bonyolult: emberünk arra megy, amerre a Jout húzzuk!!! Yeeeeeashhh! A felfedezés! Tűz-re (nem erdőtüzre) egy menüt kapunk:

View: Meg kell adnunk egy irányt, amerre vizsgálódni akarunk. Ha itt egy bejárat van, akkor beszélünk.

Cast: Ez a Pihenés. Mint már mondtam, ezzel lehet maximumra feltölteni az MP-t, és a HP-t, de ez menti el a játékállást is.

Object: Itt már több minden van:

- Cast Spell: Varázslás
- Weapon: A fegyver kiválasztása
- Armour: A páncél kiválasztása
- Shield: A pajzs kiválasztása
- Other: Egy tárgy használata
- View: Az előbbi dolgok bemutatása egy áttekinthető rendszerben.

Előbb megemlítettem a tárgyakat, és a varázslatokat. A tárgyak szerepe

majd a történet közben kidrul, vagy a térképen írjuk le, hogy mi az, így csak a varázslatokról kell néhány szót szólnom. Az alant lévő táblázat tartalmazza sorrendben a következőket: név-egyértelmű; hatás-egyértelmű; hatótávolság-a támadóvarázslatoknál harcban számít (lásd ott); erő-hány HP-t sebez az ellenfény; MP-mennyi MAGIC POINT-ba kerül a varázslat.

NÉV	HATÁS	HT	ER3	MP
-----	-------	----	-----	----

LEVEL 1

magli	fény	-	-	5
kompa	iránytű	-	-	4
lehei	gyógyító	-	30	5
schor	támadó	1	35	10
eiskr	támadó	3	25	12

LEVEL 2

besli	fény	-	-	3
eizue	közelítő	6	2	10
feukl	támadó	5	60	30
srhei	gyógyító	-	80	10
schko	támadó	3	70	8

LEVEL 3

stawi	távolító	5	3	20
wisog	közelítő	9	5	20
kontr	iránytű	-	-	2
feuwa	támadó	1	150	30
festu	támadó	9	60	40

LEVEL 4

geewe	távolító	8	9	30
heile	gyógyító	-	max	20
tohau	támadó	1	200	45
fezau	támadó	9	120	60
labro	támadó	7	80	44



Miután bementünk a DUNGEONBA (előző szám, nagyterkép, 5-ös), az SSI AD&D-kből már megszokott labirintusos rész jön. Az irányítás ugyanaz, tűzre pedig a következő menüsort kapjuk:

- Open : egy ajtó kinyitása
- Map : térkép a bejárt területről
- Light : a világítás megoldása: vagy egy varázslattal, vagy fáklyával
- Character : ugyanaz, mint fentebb
- Rest : ugyanaz, mint fentebb, de itt már szintet is léphetünk, ha van elég tapasztalati Pontunk.

Útközben néhány ellenféllel is találkozhatunk. Ilyenkor megjelenik a harc-menü a következő választási lehetőségekkel:

- Attack : A kiválasztott ellenfél megütése. A kezünkben lévő fegyvertől függően különböző távolságú ellenfeleket tudunk megütni.
- Cast : Varázslás. Ugyanaz, mint az előbb, csak nem fegyverrel, hanem a fenti táblázatból kiválasztott varázslattal.
- Item : Tárgyat használni. Vannak olyan tárgyak, amik varázserővel bírnak, ezeket érdemes használni.
- Wearon : A fegyvereink közül válogathatunk.
- Advance : Közelít az ellenfélhez egy egységet. Ez olyankor jó, ha olyan fegyverünk van, amivel nem érjük el az ellenfelet. Ugyanezt teszik a 'közelebb' varázslatok is, de mindig annyi egységgel, ami az erőnél jelölve van.

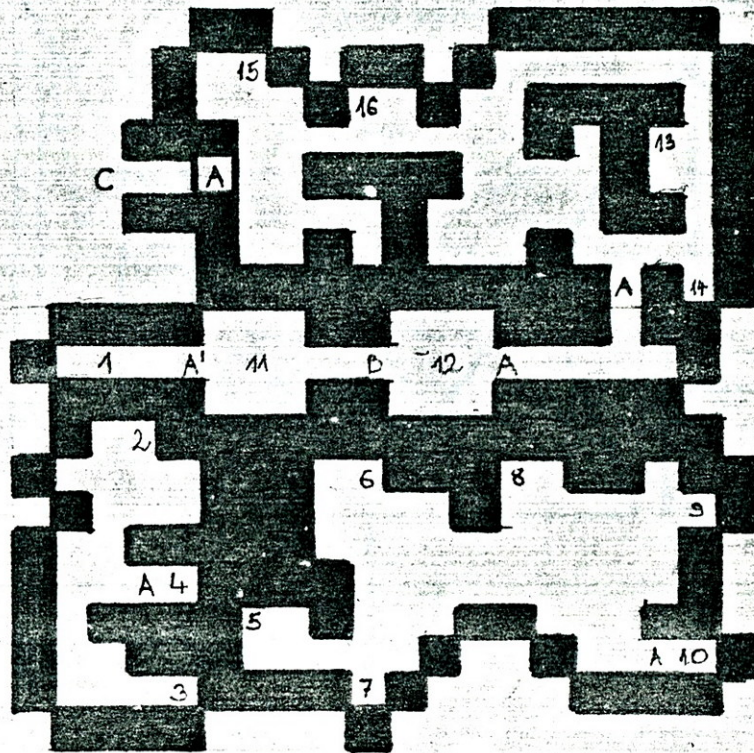
Na! Össz látszik már mindent elmondtam a kezelésről, tehát jöhet egy részletes leírás a végjátásról.....

Szóval. Azt már elmondtam, hogy menjünk be a nagytérképen 5-össel jelölt dungeonba. Ekkor a LEVEL 1-el jelölt térképre jutunk. Menjünk el a 2-es Pontra, ahol felszerehetjük első fegyverünket a Gerelyt, és megkapjuk első tapasztalati pontunkat. Húzzunk a 9-eshez. Itt hangokat hallunk, majd ha továbbmegyünk, a 10-es Ponton 2 snómmal találkozunk. Ha elbújunk nem vesznek észre. Ezután egy kis kózijátékban lesz részünk, aminek eredménye az, hogy a 11-nél felvehetjük az ezüst kulcsot (silver key). Sétáljunk el a 3-ashoz, ahol egy lépcsőt találunk. Menjünk le rajta, így felkerülünk a LEVEL 2 térképre. Kezdetben itt a 4-es Ponton állunk. Szedjük fel a 6-oson a 2 gyémántot (Ezek az MP-t állítják maximumra, ami harc közben néha nagyon jól tud jönni.), és a 7-esen a tűzpálcát (A térképen egy kis elírás történt.-Ez egyébként egy egész jó fegyver.) Ezekután menjünk el a törpékhez (10-es), ahol feltesznek egy-két kérdést. A helyes válaszok: No, Yes, Yes, Yes. Ekkor a törpék segítségünket kérik: Irtsuk má' ki a snókok vezérét. DK! Menjünk vissza az első szintre a lépcsőn (4-es Pont), majd itt baktassunk el a 14-eshez, ahol újra menjünk le. Így újra a második szintre kerülünk, csak most az 1-es Pontra. Vegyük fel az aránytót (2-es), majd az 4-val jelölt ajtót nyissuk ki a Silver Key-el. Menjünk le a lépcsőn (3-as), és lejutunk a LEVEL 3-ra. Itt szedjük fel a tárgyakat (17-es), és menjünk el a 20-asra. (Persze közben lesz egy-két csatánk.) Itt meg kell ölünk a snókok főnökét (Valami Tesnak a neve.). Menjünk délre egyet (21), ahol egy újabb fegyver a jutalmunk, majd a 22-én újra találkozunk Moranokkal, aki visszateleportál az 1-esre. Legalább nem nekünk kell visszatámoizni. Természetesen menjünk le, majd LEVEL 2 1-es kontján újra le, és a LEVEL 1-re jutunk, ahol a 3-ashoz ballagunk, és felmegyünk a lépcsőn. Itt most már átengednek a törpék (a LEVEL 2 11-esén), és mehetünk lefelé (13-ás lépcső) a LEVEL 4-re. Itt az 1-eről indulunk. Sétáljunk el a 2-esre, mire elteleportálódunk a 3-asra. Menjünk el a 7-eshez, így a 8-asra kerülünk, ahonnan a 9-esre rohanunk. Újabb teleportálás. A 10-esen találjuk magunkat. Innen sétáljunk el a 30-ashoz vigyázva, nehogy belépünk egy teleportba, ahol már vár a KERADOR. Miután felvettük kiteleportálódunk a Dungeon elé, és már mehetünk is vissza a toronyba (főtérkép 1-es) Jelenteni: Teljesítettük az első próbát

A következő próbánk a toronyban lesz. Az 1-eről indulunk. Feladatun három találós kérdés megfejtése. Az A ajtónál a válasz: TANNE. Ha elsőre nem jönnék rá, elteleportálnának a 2-esre, ahol kiegészítő információkat szerezhethetünk, majd a 4-esnél visszatérnének az 1-esre. A B ajtónál SHADOW a válasz, rossz válaszra a 5-ösre teleportálnak, majd ha elolvastattuk a segítéseket a 10-re menve a 11-esre teleportálnak. Miután ezzel is megvagyunk, olvassassuk el a hang és a falfeliratok tanításait, és inány a C ajtó, ahol a helyes válasz a CONTROL

lesz. Ezzel vége is a második Próbának, indulhatunk a harmadikra.

A negyedik küldetésünk a főterkép 4-es pontján található HDLE-ban lesz, amit a következő számunkban írunk le...



csal. Utána a TÜNDEKSARKANY és a nem mindennapi KELETI SARKANYOK leírása már felüdülésként hat. A TYZGOTE orkokhoz hasonló ellenfél, hátasa pedig az óriási LÉPOMADAR. A MAEDAR vagy férfimedúza még halálában is veszélyes. A MEAZEL elég ügyetlen, de szintén okozhat kellemetlen pillanatok. A dinoszauruszok mellé jól passzolnak az őskori állatok. A LEVENANT az egyik legeredetibb élőholt. A SULL repülő csészealjként száll áldozatára, a barátságos MÉLYSÉGI GNÖMOK pedig sarokba szorítva igen kemény ellenfélnek bizonyulhatnak. A THESSALSZÖRNYEK nagyon nehéz fajsúlyúak, a THRI-KREEN pedig már ismerős a CURSE OF THE AZURE BONDS-ból. Az utolsó néhány szörny már különösebben kiemelkedő.

A szörnygyűjtemény ára kb. 1.000,- Ft.

ANNUNCIUS

NO NE, HAT EZ MEG MI?!!!

Egy remek csapat - Egy remek zeneanyag

Hallgasd meg, nem bánod meg!

COMMANDERS

REMÉ

"FELVELEM"

Ismét egy hazai alkotás. A MONITOR SOFTWARE megint egy-
tette a TÁRSAS JÁTÉKOK FELDOLGOZÁS
1992 s. vetélkedés szán-
mitőeskes feladatcsomagot.
Vagyon jól ismert szilur-
ettie keresztlerőséssel
bombáz minket nekünk pedig
vagy játékosaink, vagy
a GEP által generált játé-
kosok mellett kell helyes
válaszokkal megszerezni a
győzelmet."

CoV

W.évfolyam Nr.36.

No comment !!!

Égy fantasztikus játékot
alapuló programot. A
most a MONITOR SOFTWARE
társaságban. A játékokban
csalóképeidet mindig egy
megadott listából válasz-
thatod ki. Így kell kineve-
mezni, hogy ki is valóban
a GYILKOS! Issekezz minél
előbb megtalálni, hogy ki is
ő valóban, meg mielőtt ő
talál meg téged...