

Computer

1991/2

MÁNIA

IBM, AMIGA, C64, SINCLAIR



**SECRET OF
THE MONKEY
ISLAND**

Wolfpack

FANTASY

Kalandok és sárkányok /AD & D/

DEMO

**TOTAL
RECALL**

98 forint

ANUBIS vásárlási
kupon 100 Ft!
29. oldal

Akiknek a Surgeon-ban és a Life & Death-ben való, áldásosnak semmiképpen nem mondható tevékenysége folytán, a lakás visszhangzott a páciensek halálsikolyától, most új kísérletezésre nyílik lehetőségük. A LIFE & DEATH II nem csekélyebb feladat elé állít, mint különféle agyműtétek sikeres elvégzése, melyekben csak a szak tudásunk dönti el, hogy a szerencsétlen páciens a gyógyulás útjára, illetve a hullaházba jut. „IBM-Doc-tor”-ok, irány a műtő!

Már megszokhattuk, hogy a legtöbb sikerfilmnek hamarosan megjelenik a számítógépes változata. Steven Spielberg Arachnophobiáját az Entertainment International „számítógépesíti” meg. Hivatásos pókirtóként, feladatunk Canaima megtisztítása a halálos pókoktól. A játék nyáron kerül a boltokba, Amigán, IBM-en és C-64-en is megvásárolható lesz.

Cores Design új küldetéslemez adott ki, sikeres Sci-Fi (Fantasy) RPG játékához. Így a COR-

Agonosz Havoc újra feléledt és most Hirot egyik unokatestvérére a sor, hogy végérvényesen pokolra küldje. A SWITCHBLADE II mind játszhatóság, mint grafika szempontjából jelentős előrelépést jelent elődjéhez képest. A hatszintes, szintenként száz képernyős folytatás március végén kerül a nyugati üzletekbe.

Hagyományos vezetés- és repülőszimuláció, és egy teljes új animációs technika kombinálásával alakította ki a francia Tomahawk cég, a COUGAR FORCE című programot. A „screenshot” alapján érdekesnek tűnő játékban, egy

rűlnek megelevenítésre. Ezek az első Boeing 747-es tetején való utazástól, bonyolult űrbéli feladatok teljesítéséig terjednek. Első pillantásra a program meglehetősen valóságosnak és látványosnak tűnik. De hogy mennyire játszható, ez a 3-D-s különlegesség? Ezt csak augusztusban tudhatjuk meg.

Két év teljes csend után újra felvillan a remény, hogy mégis elkészül Jez San, HAWK elnevezésű szimulátora. A 3-D-s programok mestere, 1989-ben kezdett foglalkozni a program fejlesztésével, aztán az egész project teljes homályba merült. 1991 májusára

szen a program jobban ki fogja használni a gépek adta lehetőségeket, és nemcsak látványosabb, de jóval bonyolultabb is lesz, mint a 8 biten tervezett elődei. Csuklyás barátunk most Tibetben csökkenti a populációt.

És végül még egy, a számítógéppel csak közvetve kapcsolatos hír. Gondolom mindenki találkozott már valamilyen formában Mario-val, a Super Mario Bros. Nintendo játék főszereplőjével, ki már többször debütált a számítógépes színpadon. A pocakos figurát Danny DeVito, a Twins-ből ismert színész kelti életre, a játékkal azonos című filmben. Érdemes megemlíteni, hogy ez a kicsit torz emberke USA legnépszerűbb figurája, és az sem mellékes, hogy a film forgatókönyvét Barry Morrow, az Oscar-díjas Rainman forgatókönyvírója készítette. Az eredményre azonban '92 nyaráig várunk kell.



NEWS...

PORATION 16 új, robotokkal hemzsegő szinttel bővül, melyek sok érdekes új tárgyat és feladatot tartalmaznak. A CORPORATION II-t szeptemberben kívánják piacra dobni.

ADynamix cég is bővíti A-10 TANK KILLER-jének küldetés repertoárját. Újabb hét változatos bevetésre lesz lehetőségük a „Varacskos”-pilótáknak.

Mint az előre megjósolható volt, a MicroProse már dolgozik F-117A NIGHT-HAWK című szimulátorán, mely az F-19 Stealth Fighter kibővített változata, és a „Desert Storm” hadműveletben való részvételt teszi lehetővé. Minden fontosabb közel-keleti település fellelhető, és semmi akadály, hogy mi is köszöntsük Szaddám Huszeint egy pár jól irányzott Paveway II-vel. Szép volt, „Wild” Bill!

ABallblazer 16-bites átalakítása után, most a Rainbow Arts egy másik Lucasfilm klasszikust, a RESCUE ON FRACTALUS-t, újítja fel. A kibocsátás ideje azonban még nem ismeretes.

HÍREK...

szuper ügynököt alakítunk, aki a már szokásos gonosz bandafőnököt üldözi. A program igazi érdekessége a HAWCA technika, mely „real-time” animációkra képes és jelentősen javít a játszhatóságon.

Egy másik nagy klasszikus korszerűsített változatáról is vannak információink. ELITE PLUS névvel került piacra az örökzöld program legújabb változata, mely elsődlegesen az egyre elterjedtebb VGA grafikus és Ad Lib / Sound Blaster kártyák adta lehetőségeket igyekszik kihasználni. Igen, sajnos jól hallottátok, csak IBM-en létezik! Amigásoknak várniuk kell az ELITE II, őszre tervezett elkészüléséig.

Vector Graphics, a Fighter Bomber szülőatyja, az eddigi legösszetettebb feladatán dolgozik. Nevezetesen, a komplett NASA „SPACE SHUTTLE” program számítógépes szimulációját próbálják 16 bites gépekre megírni. A mammut tervezet, az 1971-es kezdettől napjainkig dolgozza fel az eseményeket, melyek 12 küldetés formájában ke-

NOTICIAS...

tűzték ki a program megjelenésének idejét. Hát, úgy hiszem eleget vártunk!

Fantasztikus! Hihetetlen! És még hasonló jelzők tömegével tudnám jellemezni Dynamix-ék első „interactive” kalandprogramját, mely tényleg kihasználja a VGA és Sound Blaster kártyák adta lehetőségeket. A háttérket speciálisan a játékhoz készített festményekről digitizálták, és — a realitás hangulat kedvéért, — a szereplők jellemüknek megfelelő hangon beszélnek. A történet a XXI. század elején játszódik, és sztoriját tekintve, a Bladerunner paródiája. A RISE OF THE DRAGON című alkotás terjedelmére jellemző, hogy IBM-en „csak” 6 db HD-s lemezen fér el! Hány lemez lesz ez Amigán?

ALast Ninja téma szinte minden ismert computer típuson sikert aratott, habár a 16 bites átalakítások hagytak maguk után kívánnivalót. Ezért most egy kifejezetten Amiga/IBM verzió készítésén fáradoznak System 3-nál. A LAST NINJA III-at nem az „utolsó”, hanem inkább a „végső” jelzővel illetik, hi-

NOVITAS...

Végre, hosszú várakozás után kiadták Spectrum is a Shadow of the Beast-et. A Psychosis névvel fémjelzett program ezúttal sem okozott csalódást, hisz mind grafikailag, mind zeneileg jól kihasználja a gépünket (128-asok előnyben!).

Spectrumon is hamarosan elkészül a Neverending Story II. (Linel), S.T.U.N. Runner (Domark-Tengen), Narc (Ocean), és a Back to the Future III. (Image Works); ez utóbbit különösen nagy érdeklődéssel várjuk!

Még egy jó hír Spectrum tulajdonosoknak: elkészült a Lotus Esprit Turbo Challenge. Aki többet szeretne tudni erről a kitűnő autóversenyéről, annak figyelmébe ajánljuk előző számunkat...

Az akció játékok szerelmesei se maradjanak tétlenek, kiadták a Golden Axe-t (Spectrum). Kitűnő szórakozást ígér a viszonylag jól kidolgozott grafika, animáció és zene; harcra fel!

**Számítógép megszállottak
lapja: 1991. 2. szám
Megjelenik havonta**

Főszerkesztő:
Matusovics Tibor
Helyettes szerkesztő:
Dániel Miklós
Fotó: Gottl Egon
A lapot tervezte
a Gep-Art Design
Szerkesztőség címe:
1192 Budapest, Géza u. 19/2
Kiadja: a Deltacom Kft. és
Székely László
(1114 Budapest,
Könyves György u. 5.
Tel/fax: 161-3543)
Felelős kiadó:
a Kft. ügyvezetője
Tanácsadó: Székely László
Készült a Kultúrprofil
gondozásában és a
Népszava Kiadó Vállalat
Ságvári Nyomdájában (91.0258)
Felelős vezető:
Szilágyi Tamás mb. igazgató

ISSN 0866-5184
Terjeszti a Magyar Posta. Előfi-
zethető a postahivatalokban, a
hírlapkézbesítőknél, a Posta
Hírlapüzleteiben és a Hírlapelő-
fizetési és Lapellátási Irodánál
(HELIR) 1900 Bp. 13., Lehel út
10/A.

Megrendelhető közvetlenül
vagy postautalványon, valamint
átutalással a HELIR Postabank
Rt. 319-98636, 021-02799 pénz-
forgalmi jelzőszámra, vagy a Ki-
adónál: 1114 Budapest, Köny-
ves György u. 5. II. em. Előfizeté-
si díj egy évre 980 Ft.

Tisztelt Olvasó!

Computer MÁNIA

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

RUBICON

Rubicon szuper történelmi la-
punk, mely szintén havonta jele-
nik meg előfizethető: 1114
Budapest, Könyves György u. 5.
II. em.
vagy megvásárolható az újság-
árusoknál.
Keresd a Rubicon!

FIGYELEM!

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

TARTALOM

2 Újdonságok

4 Battle Command

AMIGA

6 Total Recall

AMIGA, C64



7 Great Courts II.

AMIGA



8 Twinworld

AMIGA, C64

9 Wolfpack

IBM, AMIGA



12 Tough Guys

C64



13 Helter Skelter

AMIGA, C64

14 Super Ted

C64

15 Fantasy rovat (AD&D)

21 Personal Nightmare

AMIGA

26 Xenomorph

AMIGA, C64

28 Tippek

31 Secret of the Monkey Island

IBM



34 New York Warriors

AMIGA, C64, Spectrum

36 Obitus

AMIGA

38 Judge Dredd

AMIGA, C64

39 Demo rovat

41 C-Mánia posta

42 Thunderbirds

AMIGA, C64, Spectrum

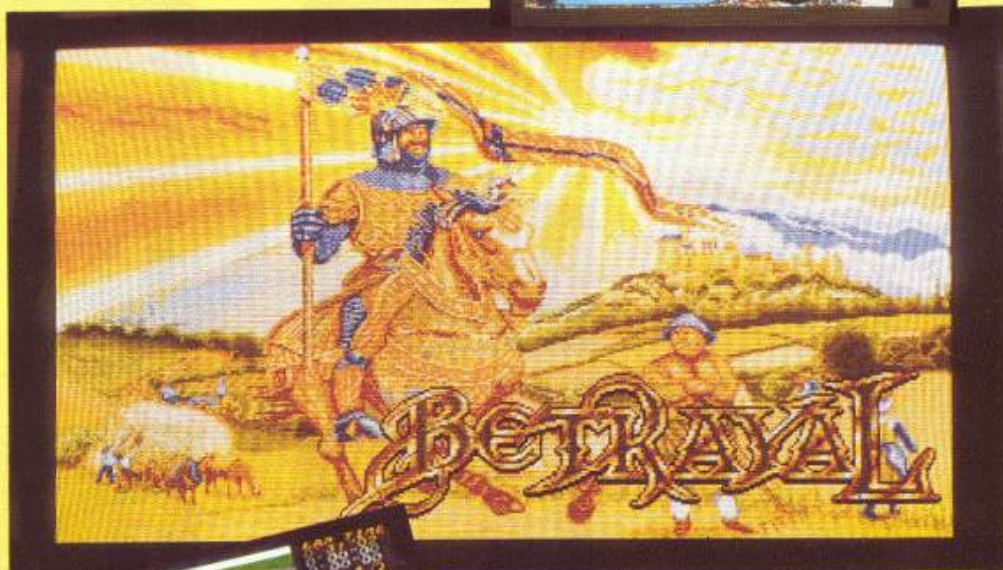
44 Spirit of the Excalbur

AMIGA

ÚJDONSÁGOK

Betrayal

Gigantomán olvasóink végre kiélhetik nagyratörő vágyaikat, hiszen Rainbird-ék stratégia/akció játékanak az egyetlen célja, birtokaink és saját vagyonunk gyarapítása. A középkori Angliában játszódó történetben, mi azon négy hatalomvágyó herceg egyikét alakíthatjuk, kiknek kedvenc szó-lása: „A cél szentesíti az eszközt.” Hazugság, csalás, árulás és mészárlás mind alkalmazható, ha hatalmunk kiterjesztéséről van szó. Csak a legkegyetlenebbek maradnak fenn a történelem porondján. A jó katonai stratégia magában azon-ban nem elegendő a győzelemhez. A kegyetlen küzdelmek finánciális hátterét is biztosítani kell, tehát nem árt ha járatosak vagyunk a közgazda-sági ügyletekben is.



Monaco Grand Prix

Bizonyára sokan, izgalommal vegyes csodálattal élvezték a legérdekesebb Forma-1-es pályán dúló küzdelmeket és szívünk mélyén szívesen cseréltünk volna a tűzpiros Ferrari vagy a színes Benetton bálványozott pilótájával. Eme vágyunk részben teljesülhet, hiszen a híres SEGA „coin up” Amiga változata végre lehetőséget ad a Monaco-i pálya kipróbálására. Végigdöngethetünk a TV-ből már jól ismert útszakaszokon, miközben 15 ellenfelünket próbáljuk magunk mögé utasítani. Habár a játéktermi gép hidraulikus kabinját nem mellé-kelték hozzá, a program így is észbontóan élvez-hető.





Battle Command

Egy másik idősíkban, a közeli jövőben dúl a legvégső háború! Az „Ultra háború” néven ismert konfliktus már több mint tíz éve folyik az Új Világ két vezető szuperhatalma, az Észak és a Dél, fegyveres erői között. A kezdeti déli sikerek után, az Észak erői lendültek ellentámadásba, de ezek az offenzívák is elakadtak. Mivel egyik katonai tömb sem tudott döntő győzelmet kikényszeríteni, most hosszú évek harcai után a háború holtpontra jutott.

A szembenálló erők, messze az ellenfél területeitől, erődítmény-rendszerekben várakoznak és tervezgetik következő hadműveleteiket. De, mivel mindkét fél védelmi adottságai elsőrangúak, minden átfogóbb légi és földi támadás katasztrofális eredményekkel végződik a támadó fél számára. Anyagháború alakult ki, és pillanatnyilag egyik katonai tömbnek sincs lehetősége a győzelem kivívására.

Az északi hadmérnököknek azonban sikerült kifejleszteni egy teljesen új tank típust, a Mauler-t, mely mindenben felülmúlja az ellenség egységeit. Így lehetőség nyílt egy új hadműveleti terv kivitelezésére, melynek lényege, hogy ezekkel a tankokkal kisebb szabotázs akciókat lehet végrehajtani az ellenséges vonalak mögött. A Mauler-t egy gyors „lopakodó” helikopter rakja ki a déli területekre, és miután a magányos tank meglepetésszerű támadásaival nagy pusztítást végzett, egy másik helikopter visszaszállítja a bázisára, mielőtt a délek bosszút tudnának állni.

Katonai elemzők arra a felfedezésre jutottak, hogy a Mauler nemcsak pótolhatatlan offenzív fegyver, hanem értékes felderítő eszköz is, melylyel ha elegendő küldetést teljesítenek sikeresen, olyan információk birtokába jutnak, mely elősegíti a végső győzelem kivívását és újra a Jó fog uralkodni az Új Világban. A terv kítűnő, csak egyetlen apró probléma van; hol találunk olyan fanatikus katonákat akik végrehajtják?



16 küldetés 100%-os teljesítése szükségeltetik a győzelem kivívásához. Különböző nehézségű feladatokat kell véghezvinni, melyek más-más jártasságot igényelnek. Míg egy egyszerű „Blast-em” küldetéshez csak jó reflexek kellenek, addig egy összetettebb küldetéshez, mint például egy vonat eltérítése, vagy egy műhold felkutatása, logikai és meggyőzői képesség is szükségeltetik a gyors és pontos mutatóujj mellett. A főhadiszálláson pontos felvilágosítást kapunk a célról, a környező terepviszonyokról, az ellenséges védelem erősségéről, és a „Helicarrier”-rel való találkozási pont pontos koordinátáiról.

A küldetések teljesítésének nincs fix sorrendje, de némely véghezviteléhez olyan fegyverekre van szükség, melyek csak bizonyos küldetések sikeres végrehajtása után állnak rendelkezésünkre. Ezért ajánlatos a megadott sorrendhez igazodni.

A Mauler tervezésénél a sokoldalúság prioritást élvezett, így a négy különböző fegyver illesztőpontra, a küldetésnek megfelelő fegyverek és speciális szerkezetek sokaságát pakolhatjuk fel, mielőtt bevetésre indulnánk. Természetesen itt is létezik egy 1000 kilós súlykorlátozás, és a fegyver modulok is korlátozott lőszerkészlettel rendelkeznek. Az illesztőpontok kialakítása miatt, egyes fegyverkombinációk nem szállíthatók, így mindig az optimális tűzerő kialakítására kell törekedni. Egy küldetés sikere legalább annyira függ a helyes fegyverek kiválasztásától, mint a gyors reakciókészségtől. A bevetés előtti eligazításon találunk utalásokat a felhasználandó fegyver-rendszerekre, melyek széles skálája áll rendelkezésünkre.

Alapvető fegyver a „Pulveriser” (szétzúzó) elnevezésű 120 mm-es löveg, melyhez 60 db antigravitációs gránát tartozik. Több találat szükséges nagyobb célpontok elpusztítására és mivel a gránát elég lassan halad, érdemes a mozgó célpontok elé célozni. A Mauler három típusú rakéta-vezérlő rendszerrel, és ebből kifolyólag három rakéta típussal rendelkezik. Legegyszerűbb a „Banshee” típusú felszín-felszín rakéta, mely radar irányítású, és a Mauler előtti 90 fokos sávban, a legközelebbi célpontra kapcsol rá. Egy találat elegendő a cél elpusztításához. A „Phoenix” típusú infravörös (IR) vezérlésű, felszín-levegő rakéta működési elve megegyezik a „Banshee”-ével, azzal a változással, hogy a vetőcsövek állásszögét változtathatjuk. A „Dragon” rakéta irányítása manuálisan, kábelen keresztül történik. Az indítás után, a kisegítő monitoron követhetjük a lövedéket, melynek hátránya a rövid hatótávolság és 2 perces max. repülési idő.

Szokatlanul tűnik a K-40 típusú aknavető, mellyel felfelé ívelő ballisztikus röppályán lőhe-



tünk, így hatásosan alkalmazható földbe beásott, illetve heglánc mögé telepített célpontok ellen. A leghatékonyabb fegyver a „Sleeper Time Bomb” nevű szörnyeteg. Ezzel az időzített bombával nagy kiterjedésű célpontokat lehet teljesen megsemmisíteni. Ideális fegyver repterek, vagy raktárak porig rombolására. A K-90 kazettás-bombával pedig halálos tűzcsapást mérhetünk az ellenséges építményekre.

A túléléshez azonban bonyolult védelmi rendszerekre is szükség van. Ezeket sajnos csak az offenzív fegyverzet rovására illeszthetjük fel, de ne sajnáljuk a helyet, mert életünket sokszor nekik köszönhetjük. A „Spectre” infra csapda és „Phantasm” dipólszóró a primitív védelmi eszközökhez tartozik. Sokkal ötletesebb a „Skeet” páncéltörő rendszer. A Mauler hátuljára szerelt kilövőszerkezet, egy korong alakú tárgyat indít útjára, mely ha átrepül egy másik tárgy felett, felrobban és egy gránátot juttat a tárgyra. A korong körülbelül 30 sec-ig tartózkodik a levegőben. Teljes védelmet biztosít a SLAM vegyi Laser fegyver, amely a jármű tetejére szerelhető fel. Bármilyen minket veszélyeztető rakétára rákapcsol és ezt rövid nyalábokkal megsemmisíti. Sajnos egy

találathoz számos lövésre van szükség, így a 80 lövésre elegendő hatóanyag, kevesebb mint amennyinek kezdetben tűnik.

Mielőtt elindulnánk az első küldetésre, vessünk egy pillantást a műszerekre is. Legfontosabb a jobb oldali CRT, mely 360 fokos radarképet ad a körülöttünk lévő tárgyakról. Itt pillantható meg először az ellenséges tankok, és itt követhetőek nyomon a gránátok és rakéták. A középben elhelyezkedő kisegítő monitornak három hasznos funkciója van: (1) lehet visszapillantó tükör, (2) távcső, 2x, 4x 8x-os nagyítással, mely hasznos a távolban megbúvó tankok és tűzfészek felfedezésére. (3) elsődleges funkciója azonban a „Dragon” rakéták vezérlése. A monitor egész képernyő nagyságúra nagyítható.

Az ablak felett találhatók a fegyver modulok állapotát jelező képernyők és egy iránykövető szenzor. Emellett van két üzemanyagszintet és sebességet jelező LED sor és három funkció billentyű, melyek csak akkor használhatóak, ha a megfelelő műszerek a fedélzeten vannak. Ezek közül a

legfontosabb a távcső és az éjjeli látást segítő IR fényoszóró. A térképet és a sérülést jelező panelt a billentyűzettel hívhatjuk elő.

Most pedig ismerkedjünk meg a harctérrel és az ellenséggel. A program, egy 3 D-s terepet generál, melyet hegyek, fák, épületek népesítenek be és folyók, utak, vasútvonalak, villanyvezetékek kereszteznek. A program érdekessége, hogy három különböző bozót és kilenc hegy és fa fajtát jelenít meg. A felkutatandó és megsemmisítendő tárgyak közé pedig hidak, barakkok, rádióadók, mozdonyok és őrtornyok tartoznak. 24-szeres idő gyorsítást alkalmaz a program, így nappali és éjjeli küldetésekre is lehetőség van.

Ellenségeink kellőképpen fel vannak fegyverezve, és közel sem olyan szerencsétlenek mint azt a gonoszokról feltételeztük. Ezek ténylegesen gondolkodnak, védekeznek és támadnak. A Déli fegyvertárat tankok, páncélozott szállítójárművek, rakétakilövő, felderítőgépek, helikopterek és vadászbombázók alkotják. Ezek a 3-D-s gépezetek nagyok és elég élethűek. Furcsa mó-

ban megjelent szuper Carrier Command volt, amit sikerült túlszárnyalni ezzel a produkcióval. A BC stratégia és 3-D-s akció ötvözte, ahol a CC-től eltérően, a hangsúly lényegesen az akció részen van. Habár a program nem egy igazi tank szimulátor, semmiképpen sem egy Arctic Fox. A Mauler irányítása kényelmes, nincsen bonyolult, sokszor idegesítően sok billentyűzet funkció és a fegyverrendszerek kezelése is hamar elsajátítható. A stratégiai elemeket az általunk kiválasztott fegyverkombinációk, és az ördögien kigondolt küldetések adják, ahol a cél felkutatása és megközelítése is átgondolást igényel, nemhogy az elpusztítása.

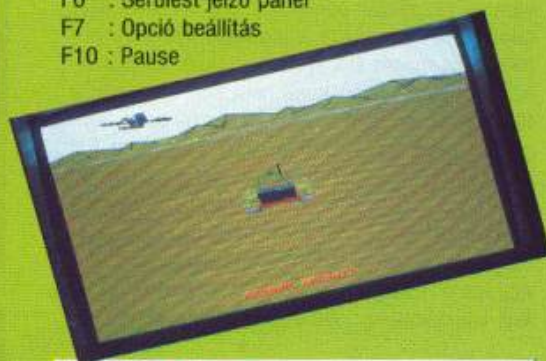
Összegezve, a program gyors, a 3-D-s tárgyak jól definiáltak, a 16 küldetés teljesítése pedig elég hosszú időre leköti a játékost. Több izlést is kielégít, hiszen sima „shoot-em up”-ként és „arcade/stratégia” játékként is élvezhető. Csak két kisebb hibát véltem felfedezni. (1) a táj egy kicsit túl egyszínű, lehetne sarki, illetve sívagi terület is, (2) az ellenség túl intelligens így elpusztításuk elég nehéz. Több ágyútöltetre lenne szükség!

Ennek ellenére a program igazán cool! Ja, és tervezik új mission lemezek megjelenítését is.

Sorell'

Billentyűzet funkciók:

- 1-4 : Fegyvermodulok közti váltogatás
- F1 : Vezetőfülke
- F2 : Kinagyított kisegítő monitor
- F3 : Kívülnézet + forgatás
- F4 : Kívülnézet + követés
- F5 : Térkép
- F6 : Sérülést jelező panel
- F7 : Opció beállítás
- F10 : Pause



don, az egyik helikopter típus az AH-64 A Apache-ra, míg a vadászbombázók az A-10-esre hasonlítanak.

A legnagyobb veszélyt számunkra a páncélosok jelentik. Bár nem olyan strapabíróak mint a Mauler, de ezt a hiányosságot számbeli fölényükkel sikeresen ellensúlyozzák. A zöld tankok könnyen kilöhetőek, ellenben az elit szürkék fáradhatatlanul üldöznek, és méltó ellenfeleink bizonyulnak még „Banshee” rakétáink számára is. Szerencsére, ha elpusztítjuk a rádiós tankot (aminek a lövegtornya helyett egy antennája van), ez hatással van a többi egység közti kommunikációra és a támadás széthullik. Ha sikerült a kijelölt célt megsemmisíteni és visszatérni a kijelölt lezállópontra, a „Helicarrier” visszarepít a bázisra, ahol kimenthetjük az elért eredményt.

Némely küldetés közben a földi erőket a levegőből is támogatják. Ekkor nem minden helikopter rendelkezik fegyverrel, vannak akik a hegyláncok mögől időnként kiemelkedve csak figyelik tevékenységünket. Ezeket lehetőleg azonnal semmisítsük meg, hiszen jelentik tartózkodási helyünket a páncélosoknak.

Az első 16-bites realtime program, az 1988-

AMIGA

ÉRTÉKELÉS

2 4 6 8 10

GRAFIKA

ZENE-HANG

JÁTSZHATÓSÁG

HANGULAT

ÖSSZEHATÁS

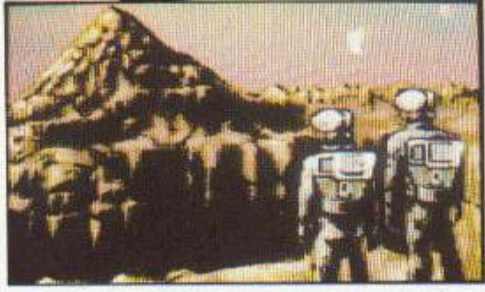
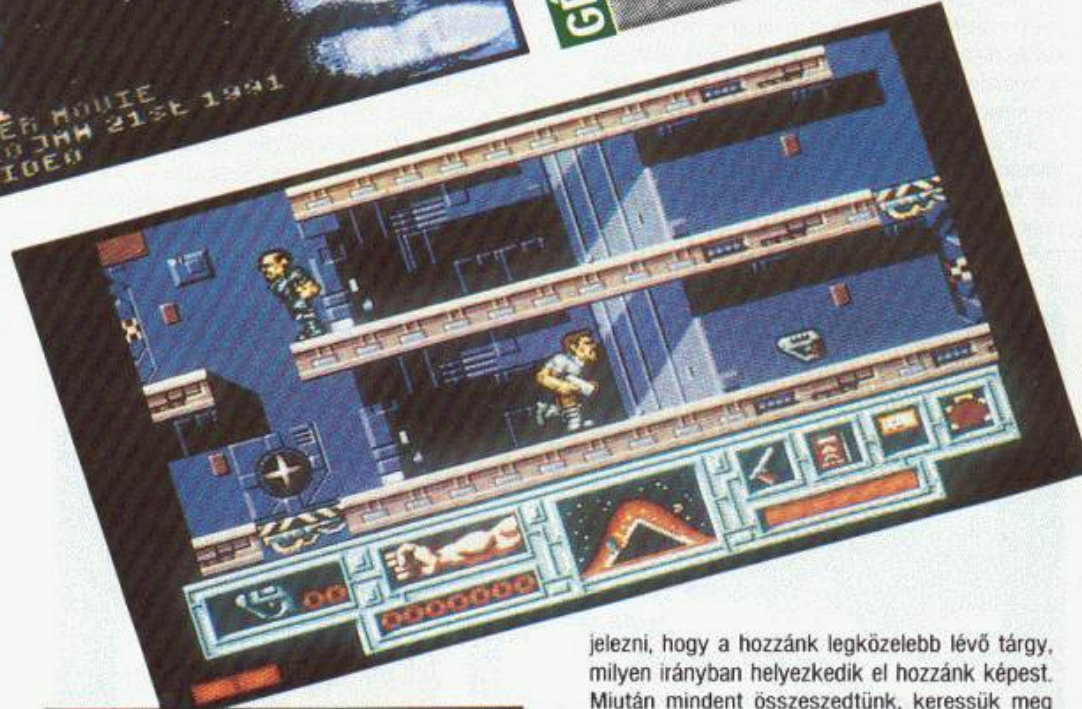


GÉPTÍPUS **AMIGA**
GÉPTÍPUS **C-64**

OCEAN

Doug McQuaid békés építőmunkásként éli életét feleségével, ám folyton különös álmok gyötrik a Marsról, melyben mindig lezuhan egy szikláról az álom végén. Elhatározza, hogy a Recall társaság emlékebeültetésének veti alá magát, ám az eset balul üt ki. A társaság emberei ugyanis dőbenten veszik észre, hogy Quaid emlékei valódiak, s ettől kezdve hősrünk élete gyökeres fordulatot vesz...

Aki kíváncsi a történet folytatására annak ajánlom, hogy nézze meg a filmet; rendkívül látványos, akciókban bővelkedő, emlékezetes szórakozásban lesz része, s legalább valamennyire bele tudja magát élni ebbe a játékba. Ez utóbbinak amúgy a címén kívül nem sok köze van a filmhez, hiszen nem tudták létrehozni azt a hangulatot amelyben a néző részesül a moziban. Ezt leszámítva, ha nem Total Recall lenne a program címe, egészen jó szórakozást biztosítana, ezért inkább felejtsük el, hogy van ilyen film is. S most lássuk miben van részünk a játék során. Először egy kissé hosszúra sikeredett platform játékban kell jeleskednünk; '64-esen csak ügyesen kell



mennünk amerre az itt-ott elhelyezett nyilak mutatják az irányt, míg Amigán a kép jobb alsó sarkában látható négy tárgyat kell összeszednünk. Amikor valamelyiket megtaláltuk, egy üres hely jelzi, hogy már nem kell többé azt keresnünk. A pálya bal felső környékén találhatunk egy órát is, amit felvéve azonnal kis nyilacsákák fogják

jelezni, hogy a hozzánk legközelebb lévő tárgy, milyen irányban helyezkedik el hozzánk képest. Miután mindent összeszedtünk, keressük meg azt a helyet, ahonnan egyszerre hárman lőnek ránk sorozatosan. Itt a kijárat a következő szintre.

Ezek után autós játék következik. Két részre oszlik a feladatunk: egyikben egy kocsit kell irányítanunk először a Földön az űrkikötő felé, majd a Marson a lázadók bázisáig. Ezt elérve ismét a szokásos mászkálós játék jön, majd a megdöbbentően jól sikerült játék megnyerés következik.

Az ismertető elején szereplő dörgedelmeik ellenére is nagyon jól sikerült játékkal állunk szemben, igaz némi fenntartással...

Aster

AMIGA ÉRTÉKEKELÉS	
	2 4 6 8 10
GRAFIKA	<div></div>
ZENE-HANG	<div></div>
JÁTSZHATÓSÁG	<div></div>
HANGULAT	<div></div>
ÖSSZEHATÁS	<div></div>

C-64 ÉRTÉKEKELÉS	
	2 4 6 8 10
GRAFIKA	<div></div>
ZENE-HANG	<div></div>
JÁTSZHATÓSÁG	<div></div>
HANGULAT	<div></div>
ÖSSZEHATÁS	<div></div>

GREAT COURTS 2

AZOKNAK
AKIK
SZERETIK
AZ ÉLETHŰ
SZIMULÁCIÓT

GÉPTÍPUS
AMIGA



képesség átlagához való viszonyát a program nemcsak a mező hosszával, hanem pontokkal is jelzi. Külön 100 pont áll rendelkezésre ahhoz, hogy az általunk fontosabbnak ítélt ütéseket – tenyeres (forehand), fonák (backhand), tenyeres röpte (volley f.), fonákröpte (volley b.), lecsapás (smash), szerva (service) – vagy a kondíciót (cond.) javítsuk némileg. Lehetséges az is, hogy az (alaphelyzetben) 64 pontot csökkentsük, s az így nyert pontokat másik ütésnél felhasználjuk.

Beírható a megadott helyett a saját nevünk, majd ezen (vagy másik) néven kimenthető és bármikor betölthető a megszerkesztett karakter. Az opciók mellett, a torna menüpont megvalósítása a G.C. 2 másik nagy pozitívuma. A választékban a teljes versenynaptár szerepel, benne nemcsak a tavaly óta egészen elképesztő pénzdíjakkal jutalmazott ATP–VB tornával, hanem lejátszható a Davis kupától kezdve a Grand Slam torná-

kon keresztül valamennyi jelentősebb bajnokság, mindig a versenykiírásnak megfelelően.

Már csak röviden a gyakorlásról: meghatározható az adogatógép programja és az elhelyezése. A machine feliratú csik növelése a gép által adogatott labdák közötti szüneteket meghosszabbítja, a ball felirathoz tartozó mező pedig a labda sebességét (az adogatás erejét) befolyásolja.

Ezzel a néhány alapvető ismerettel a birtokában bárki bátran nekikezdhethet ennek a sportjátéknak. Mindenképpen garantálja az élvezeteket az, hogy gyors és kellemes a grafikája, egyszerű megtanulni a technikáját – ezért hosszú időn keresztül változatos szórakoztatást nyújt.

AMIGA ÉRTÉKEKÉLÉS		2	4	6	8	10
GRAFIKA						
ZENE-HANG						
JÁTSZHATÓSÁG						
HANGULAT						
ÖSSZEHATÁS						

BLUE BYTE/UBISOFT

A nyugatnémet játékkészítők iparosmunkájának legfrissebb eredménye, a Ubisoft és isze alatt megjelentetett tenisz-szimuláció. A programnak van egy olyan érdekessége, amely azonnal felkeltette figyelmemet – a grafika megalkotásában részt vállalt egy magyar programozó, Tóth János. A Great Courts II legnagyobb erénye azonban nemcsak a szép animáció, hanem a könnyen áttekinthető menü és a nagyfokú kombinálhatóság (az alaposan kidolgozott opciók következtében). A kétszer három – egymás alatt elhelyezett – képből álló szimbólumrendszer kezelése:

– a pálya ikon (bal felső kép) használata esetén, az addig beállított opciók figyelembevételével indul a játék

– az opciókról (bal középső) részletesebben majd néhány sorral később

– az információkból (bal alsó) megtudhatóak az éppen aktuális teniszszőrő lényegesebb adatai

– a serleg szimbólum (jobb felső) választása után kialakíthatjuk a torna menetrendet

– az adogatógép ikon (jobb középső) a kellő jártéktudás megszerzésére szolgál

– végül a Blue Byte feliratú képkocka a szerzőkről ad tájékoztatást.

A load és save feliratú szimbólumokkal betölthetünk, illetve kimenthetünk játékállást, eredményeket és különféle beállított opciókat.

És most ez utóbbiakról kicsit bővebben:

E menüpont kijelölése után, a program felkínálja a következőket:

– füves, salakos, vagy műanyag pályán kívánunk-e játszani (felső sor)

– egyest, francia párost, vagy párost (középső sor)

– egy, két, vagy három nyert játszmáig folyjon a küzdelem.

Ezek után megjelenik a játékosok irányítására és jártéktudására vonatkozó rész. Az egymás mellett sorakozó joystick-ek, gondolom mindenki számára azonnal érthető, mire szolgálnak.

A computer feliratú képet akkor válasszuk, ha a számítógép ellen kívánunk játszani. Ezzel egy szinten található az a képsor, amely a játékerőre és a nemre utal. A leglényegesebbek az ezek alatt elhelyezett mezők. Módosításukkal a saját ízlésünknek többé-kevésbé megfelelő játéktípusú és tudású teniszszőrőt favorizálhatjuk. Az adott



GÉPTÍPUS
AMIGA
GÉPTÍPUS
C-64

Twinworld

Változó időket élünk; eddig ha volt egy jó játék '64-esen akkor azt vagy átirták Amigára vagy sem. Mostanában már egyre inkább úgy tűnik, hogy akik biztosra akarnak menni, azok a jól bevált, szinte már klasszikusnak számító programokat konvertálják át több-kevesebb sikerrel a jó öreg '64-esre. A Twinworld esetében is erről van szó; akiknek van Amigájuk azoknak egészen biztosan ismerősen fog csengeni ennek a már több, mint egy éves Amiga programnak a neve.

Ezúttal egy rendkívül ötletes és eredeti máshatóság-ügyességi játékkal állunk szemben. A program főhőse egy kis manó, akit 26 pálya legkülönfélébb csapdái és trükkjei átjuttatva kell elvezetnünk az utolsó szintig, ahol is a végső összecsapásra kerül sor közte és egy jóval megtermettebb háromfejű sárkány között.

Ez eddig nem túl egyedül, ám az az ötlet, hogy egyszerre két párhuzamos világban kell tevékenykednünk, már nagyon feldobja a játékot. A fő helyszín a külső felszín, ahol egy-, illetve kétirányú kapuk biztosítják az átjárást a föld gyomrában lévő barlangrendszerekbe. A kapukon mindig a joystick lehúzásával mehetünk át, ha azok nyitva vannak, vagy esetleg éppen van nálunk egy felesleges kulcs. Ugyanezzel a mozdulattal bonthatjuk meg magunk alatt a talajt is, amikor arra szükség van. Ugyanis számos olyan helyszín van ahol néhány a továbbjutáshoz feltétlenül szükséges tárgy pl. kulcs van elhelyezve jól láthatóan, ám azokat semmilyen segítséggel nem tudjuk elérni. Ilyenkor mindig van a közelben egy-egy olyan hely ahol egy kis ugrálással megbonthatjuk magunk alatt a talajt. Fontos még tudni, hogy számos kapu teleportként funkcionál, de ez néhány esetben csapda, és csak a játék feladásával juthatunk ki belőlük! A másik érdekesség, hogy van néhány olyan szint amin csak gondos tervezéssel juthatunk túl, mivel a megszerezhető kulcsok száma nem áll arányban a zárt ajtókéval.



Ilyenkor mindig mérlegeljük, hogy mire van feltétlenül szükség a továbbjutáshoz, s ahova nem szükséges, oda ne is menjünk.

Sokféle hasznos és kevésbé hasznos segítséget kaphatunk a tárgyak felfedezésével, de ezek néhol szintén csapdát rejtnek magukban. A főbb eszközök pl. kulcs, plusz élet, mindig simán felfedezhetők, míg a kevésbé kézenfekvő segítséghez a pályákon máshatóság szörnyek lelövése után juthatunk hozzá. Eleinte ezekre nincs komolyan szükség, de pl. az erdő utolsó előtti helyszínén csak egy ejtőernyő használatával juthatunk át! Amikor valahol nagyon elakadunk, mindig nézzünk körül, hogy a pálya elejétől kezdve melyik szörnytől mihez juthatunk, s legközelebb már olyan útvonalon menjünk, amibe ahol csak lehetett bekalkuláltuk az áthidaló megoldásokat. A legfontosabb segédeszköz mindenképpen az ejtőernyő és a „szöcske-ugrás.” A fent említett dolgokon kívül van két dolog amit minden szinten megtalálhatunk: az egyik egy kis „bébi” háromfejű sárkány, amit szétlőve mindig valami extrához jutunk, a másik egy zöld háromszögön elhelyezett kristály, ami nélkül nem mehetünk ki a szint végét jelző kapun. Háromféle fegyvert is használhatunk a szöcske billentyűvel; ezek mindegyike másképp repül s így eltalálhatjuk esetleg repülő ellenfeleinket is. Ezek számát szintén kristályok felvételével növelhetjük.

A program Amigán klasszikus, '64-esen pedig mindenképpen egy jól sikerült konverzió. Az egyetlen problémám az volt vele, hogy az eredeti irányíthatóság mintha jelentős visszaesést mutatna, ami nekem ugyan nem jelentett különösebb problémát, de aki először játszik vele azt mindenképpen irritálni fogja. Másik nagy hibája, hogy kihagyták belőle a fantasztikusan hangulatos, négy-öt pályánként változó zenét ami szerintem mindenképpen szükséges ahhoz, hogy elmerüljünk ebben a varázslatos világban.

AMIGA C-64

ÉRTÉKELÉS 2 4 6 8 10

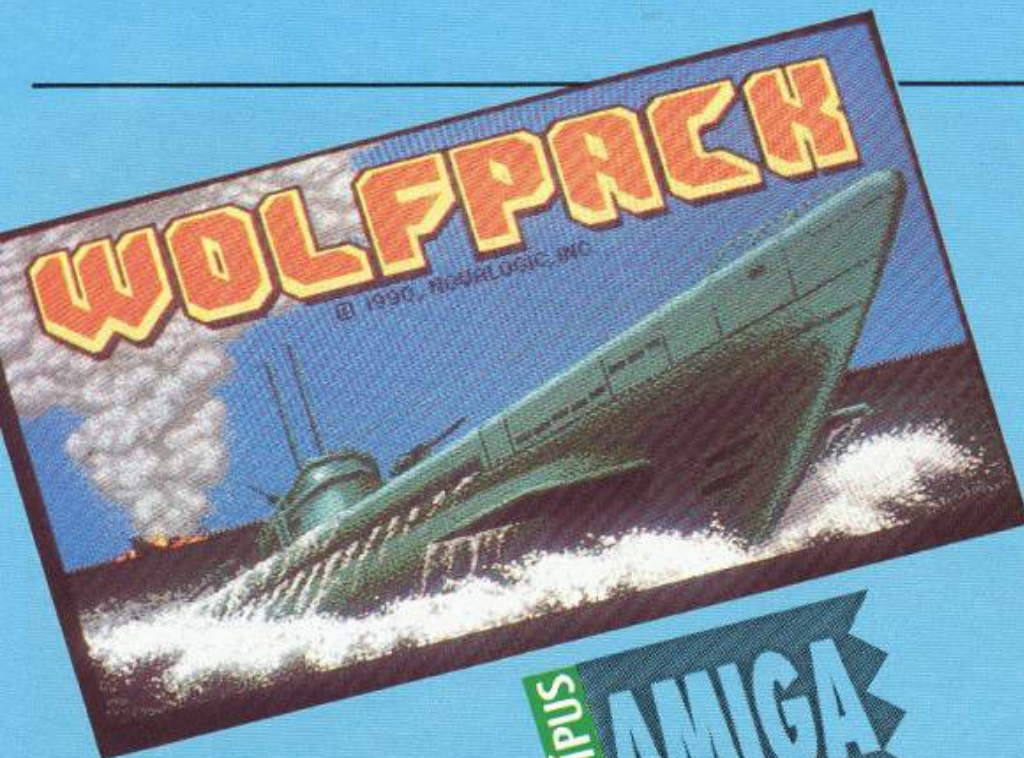
GRAFIKA

ZENE-HANG

JÁTSZHATÓSÁG

HANGULAT

ÖSSZEHATÁS



Wolfpack

1940 júniusától 1945 májusáig tartott a második világháború leghosszabb és egyik legköltségesebb hadművelete, ahol az egyik oldalon a német Kriegsmarine hadihajói, U-boot-jai és a Luftwaffe harci gépei néztek farkasszemet a szövetséges kereskedelmi és hadiflották egységeivel. A történelemben atlanti-csata néven bevonuló kampány egyik főszereplője, a Dönitz admirális parancsnoksága alatt álló tengeralattjáró flotta volt, melynek naszádjai a kor csúcstechnikáját képviselték, és a háború alatt is több, érdekes technikai megoldással próbálták a saját javukra dönteni a háború kimenetelét.

A hadművelet, melynek konkrét célja az Észak-Amerika és Nagy-Britannia közti kommunikáció és utánpótlási vonalak megszakítása volt, kronológiailag négy elkülöníthető korszakra osztható, mely átfogja az öt év lényeges eseményeit.

A kezdeti sikerek (1940 július – 1941 december), melyek a hatékony elhárítás hiánya miatt következhettek be, a tengeralattjáró építés rohamos növekedéséhez vezettek, háttérbe szorítva a felszíni erők építését. Így nem meglepő, hogy a jelentős számú U-Boot flotta egységek, 1942 januárja – 1943 márciusa között érték el sikereik csúcspontját, válságos helyzetbe sodorva a szövetségeseket. A kritikus helyzet agresszív ellentámadásra sarkallta a szövetségeseket. Az átdolgozott konvoj-taktika, – kísérő repülő hordozók és speciális U-Boot vadász csoportok alkalmazása – súlyos veszteségeket okozott a „tenger farkasai”-nak, akik az 1943 április – 1943 május közötti időben, szinte teljesen visszavonultak a hadszínterről.

Bár ekkor már sorozatban gyártották a legkorszerűbbnek számító XXI. típust, az 1943 június – 1945 május közötti időszakban, egyértelműen a szövetségesek fölénye volt a jellemző. Egyre



több naszád nem tért vissza őráratáról, a veszteségek nem voltak arányban az elért sikerekkel.

Publikált statisztikák szerint, a csatában 785 különböző típusú U-Boot pusztult el, mely a Kriegsmarine háborús tengeralattjáró erőinek 67%-át teszi ki. Egyedül az észak-atlanti vizeken 2232 hajó merült a hullámsírba.

A program a nevét a német tengeralattjárók hírhedt támadási módszerétől, a „falka-taktika”-tól kölcsönözte. Ennek lényege abban rejlett, hogy míg a magányos naszádoknak szinte semmi esélye sincs egy jól biztosított konvoj ellen, addig egy nagyobb U-Boot csoport többoldali, koncentrált támadása, sikeresen megtizedelheti az ellenséges hajókaravánt. Ezt a harcmodort a háború első két periódusában nagy sikerrel alkalmazta a Kriegsmarine.

A Nova Logic csoport által kifejlesztett szimuláció, a konfliktust teljes egészében dolgozza fel. Belekóstolhatunk mind a ragadozó, mind az áldozat szerepébe, hiszen a program nemcsak a tengeralattjárók irányítását teszi lehetővé, hanem számos felszíni hajóegységet is. Tehát élvezhetjük a vadászat izgalmát egy állig felfegyverzett romboló parancsnoki hídján, vagy éppen a növekvő pánik keríthet hatalmába, amint szállítóhajónk vagy tankerünk, egy-egy kritikus találat után gyorsan süllyedni kezd.

A legélvezetesebb egy U-Boot parancsnokként harcolni. Annak megfelelően, hogy milyen háborús évet választunk ki, 3 naszád közül választhatunk: a VII B típus az egész háború alatt rendelkezésünkre áll, azonban technikailag és

tűzerő szempontjából a leggyengébb. Torpedó-készlete csekély, a fedélzeti 88 mm-es löveggel pedig számos találatot kell elérni az ellenségén, ahhoz hogy elsüllyedjen. Ez pedig csökkenti túlélési esélyeinket, hiszen a felszínen könnyű célpont vagyunk.

A XI B típusal is 1939-től indulhatunk őráratra. Ez egy nagyobb hatótávolságú típus, melyből az első években lényegesen kevesebb volt, mint a kisebb VII-ekből. Ez 22 torpedót tud szállítani, mely már elegendő mennyiség egy hosszabb őráratra, a fedélzeti 105 mm-es löveg pedig elég hatékony.

A legkorszerűbb XXI-es típus csak 1945 elejétől áll rendelkezésünkre. Ez a legkorszerűbb német tengeralattjáró. Torpedó-készlete megegyezik a IX-es típuséval de a programozók egy fedélzeti ágyúval is ellátták, mely a valódi példányokról hiányzott. Hadrendbe állításakor rendelkezik a legmodernebb felszereléssel.

Létezik egy negyedik típus is, mely valószínűleg a XIV-es osztályként azonosítható. Ennek a „Milkcow” gúnynevű naszádnak a feladata, az őráratot egységek tengeri utánpótlása. Ennek megfelelően 34 torpedót szállít, de offenzív célokra nem alkalmazható.

Az idő múlásával a naszádok felszerelésének korszerűsödése figyelhető meg. 1942-től a hajókat felszerelik az ún. „légperiszkóppal” másnéven „Snorkel”-el, mely lehetővé teszi a diesel motorok üzemeltetését, miközben a hajó a víz alatt tartózkodik. A merülési mélység határa 17 m. Úgyszintén 1942-től látták el az U-Boot-okat „Metox” elnevezésű radarjelző készülékekkel. Ezt az elmés szerkezetet ’44-től a „Naxos” váltotta fel, de ez sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A fedélzeti sonar készülék érzékenysége is folyamatosan finomul.

A felszíni egységek közül csak a rombolóktól kell tartani, hiszen a többi kereskedelmi hajó sem sonarral, sem radarral nem rendelkezik. Egyetlen védelmi fegyverük a fedélzeti löveg, mely manuális vezérlésű, de azért nem lebecsülendő. A rombolóknál a helyzet egészen más, mivel több hatékony fegyverrendszerrel rendelkeznek. A víz alatt lopakodó „farkasokat” sonarral érzékeli, ezt követően pedig máris hullanak a mélységi bombák. A távolabbi célpontokat az aknavetőkkel (hedgehog) semmisítheti meg, míg a felszínen haladó U-Boot-okat ágyútűzzel küldheti a mélységekbe. Az 1942-től rendszeresített radar készülék jelentősen megkönnyítette a még periszkóp mélységben haladó naszádok lokalizálását.

A gyári lemezen 12 változó nehézségű küldetés található, melyek volumene az egy naszádos nappali villám-támadástól, a JG 76-os szövetséges konvoj elleni falka éjszakai támadásáig terjed. Harcedzett tengeri medvék pedig megkísérelhetnek áttörni a szövetséges rombolóktól hemzsegő Gibraltári-szoroson. De nem kevés nyugalmat és szaktudást igényel egy konvojt biztosító romboló kísérő parancsnoki tisztségének betöltése, ha tudjuk, hogy a minket körülvevő végtelen víz alatt több „falka” is ólálkodik!

Most pedig essék szó a program külalakjáról és kezelhetőségéről. A hajók, funkciójuk megoszlása szerint különböző műszerfalakkal rendelkez-



nek, így a szimulációban 3 típussal találkozhatunk. Kidolgozásuk, meg kell mondani, hogy nemcsak áttekinthetőek de meglehetősen szépek is.

Mindegyiken megtalálhatjuk a legszükségesebb analóg és digitális műszereket, melyekről könnyen leolvashatóak a szükséges információk. Úgy gondolom, hogy egyértelműségük miatt, ezek behatóbb ismertetésére nem térek ki. A műszereket és a fegyverzetet mouse-al és keyboard-al egyaránt lehet működtetni, de a bonyolult kombinációk miatt a billentyűzetről való vezérlés egy kicsit nehézkes.

A harci cselekményt minden esetben, a periszkópon, távcsövön, illetve ablakon keresztül szemlélhetjük, mely változóan a képernyő jobb/bal-felső negyedében helyezkedik el. Az élénk tálul világ nem túl változatos, egy-egy kis szigettől vagy partvonalától eltekintve csak a nagy kékséget látjuk. A hajók ellenben annál látványosabbak! A program VGA-n futó változatának hajói egyszerűen fantasztikusak, de az Amiga verzióján is meglehetősen jól néznek ki. Talán, ha nagytás közben túl közel kerülünk egymáshoz, akkor lesz egy kicsit „kockás” a felbontás, de ez elhanyagolható. Élvezet végignézni egy tanker halálusáját, ahogy az első torpedótálatot jelző, magasba csapó vízoszlop után lassan lángbaborul, és néhány jól irányzott gránát után lassan elnyeli a szörnyű sötétség. A rövid, veszélyt sugalló soundtrack után, a már megszokott tengeri járművekre jellemző effektekkel találkozhatunk, melyek jó minőségben digitalizálódtak.

A program egyik nagy vonzerejét a beépített küldetés-szerkesztő adja, melynek segítségével kedvünk szerinti konfliktusokat alakíthatunk. Ez próbálja ellensúlyozni azt a hiányt, hogy az ösz-



szecsapásokban elért eredményeinket nem tudjuk lementeni.

Az editor, harci konfliktusok széles skálájának létrehozását teszi lehetővé, így ejtsünk pár szót a kezeléséről. Először határozzuk meg, hogy melyik oldalon akarunk harcolni: ez közvetve törté-

nik a surface/submarine kiválasztásával. Ezután válasszuk ki a megfelelő napszakot a támadásra (day/night) és állítsuk be az évszámot. Ez azért fontos, mert meghatározhatja az akcióban résztvevő erőink technikai színvonalát. Pl. a XXI-es típus csak 1945-ben alkalmazható.

Válasszuk ki az összecsapás színhelyét; Scapa Flow, Gibraltár, Trinidad part vidéke, az északi csatorna, illetve az észak-atlanti területek egy részének térképét tölthetjük be. Most már elhelyezhetjük a hajóinkat a megadott térképen és meghatározhatjuk feladatukat. A három hajótípus eltérő parancsokat tud végrehajtani: Az U-Boot-ok őráratározhatnak (ocean patrol) vagy lesben állva, várhatják az ellenség megjelenését (hold position). Mindezt tehetik a felszínen (surface), periszkóp mélységben (periscope depth), vagy éppen mélyen a tenger alatt (max. depth).

A rombolókkal járőrözhetünk (ocean patrol), védelmezhetjük a konvojt (convoy patrol), illetve horgonytvetve, passzív sonarral figyelhetjük az ellenséget (anchor), a cikcakkban (Zig Zag) való haladás pedig nehezíti a tengeralattjárók pontos célzását. A legkevesebb parancs a kereskedelmi hajóknak adható ki. Horgonyozhatnak (anchor), vadul manőverezhetnek (zig zag) és kiválaszt-hatjuk közülük a vezérhajót (convoy leader).

Az útvonal megtervezésében felhasználhatjuk az ollót (1), mellyel eltüntethetjük a nemkívánatos hajókat, a nagyítót (2) és a kézfejet (3), amivel a már meghatározott hajózási irányon tudunk módosítani. Az „A” ikon segítségével rövid jellemzést írhatunk a küldetésről, míg a „lakat”-tal lezárhatjuk az elkészült küldetést.

Mindent összevetve, a program az eddigi leg-szebben kivitelezett tengeralattjáró szimulátor, de ez nem jelenti azt, hogy nincsenek hiányossá-gai. Élvezhetőbb lett volna, ha a hajókon több különféle harcálláspont között lehetne váltogatni, és a realitás kedvéért légitámadásokkal is szá-molni kellene az U-Boot parancsnokoknak, ha az eltalált hajók változatosabb módon sülyednének el és hagynának maguk után egy pár hajótöröttet és olajfoltot is. Nagy hibának tartom, a rang és eredmény kimentési lehetőségének elhagyását is, hiszen szívesebben „kockáztatom” az életem, ha a jutalmam a vaskereszt tölgyfalombos, kar-dokkal és briliánsokkal díszített lovagkeresztje – melynek átadását egy hatalmas fogadás és „co-ol” hölgyek kényeztetése követ – és nem egy silány „Congratulations”!

Sorell'

GÉPTÍPUS
AMIGA

GÉPTÍPUS
IBM



Minden hajóra vonatkozó billentyűzet funkciók:

F2: Hang ki/be
Tab: Váltogatás a különböző egységek között
A: Automata irányítás
U: Manuális irányítás
X+ = : 6x periszkóp/távcső nagyítás
X+ - : 1.5x periszkóp/távcső nagyítás
W: A fő szerkezeti egységek állapotát jelző kép-
ernyő
M: Tengerészeti térkép
S: Saját egységeink állapotát jelző képernyő
V+ = : Periszkóp/távcső balra
V+ - : Periszkóp/távcső jobbra
V+0: Periszkóp/távcső 0 fokra áll be
V+1: Periszkóp/távcső 180 fokra áll be
T+ = : Idő múlásának gyorsítása
T+ - : Idő múlásának lassítása
G: Fedélzeti ágyúval tűz!
E+ = : Ágyú lőtávolságának növelése
E+ - : Ágyú lőtávolságának csökkentése
Z+ = : Taktikai térkép nagyítása
Z+ - : Taktikai térkép kicsinyítése
I: A taktikai térképen jelzett hajók beazonosítása
CTRL+I: A taktikai térképen kiválasztott hajóra
való átváltás
O: Célkereszt ki/be
CTRL+T: Üzenet megjelenítő ablak törlése
CTRL+R: Kormány jobbra
CTRL+L: Kormány balra
CTRL+C: Kormány egyenesbe
0-5: Gépek előre
B: Gépek hátra

U-BOOT-ra vonatkozó billentyűzet funkciók:

P+ = : Periszkóp fel
P+ - : Periszkóp le
K+ = : Sonar hatótávolságának növelése
K+ - : Sonar hatótávolságának csökkentése
CTRL+M: Torpedó célpontjának megjelölése
CTRL+F: Elűző vetőcsövek, tűz!
CTRL+A: Hátsó vetőcsövek, tűz!
CTRL+E: Elektro-motorok bekapcsolása
CTRL+D: Átkapcsolás diesel meghajtásra
D+ = : Emelkedés
D+ - : Lemerülés
D+0: Mélységi kormányok egyenesbe állítása
CTRL+P: Periszkóp mélységre való merülés

Rombolóra vonatkozó billentyűzet funkciók:

H: Aknavetők (Hedgehogs)
C: Mélységi bombák
J+ = : Mélységi bombák robbanási mélységének
növelése
J+ - : Mélységi bombák robbanási mélységének
csökkentése
K+ = : Sonar hatótávolságának növelése
K+ - : Sonar hatótávolságának csökkentése
Q+ = : Radar hatótávolságának növelése
Q+ - : Radar hatótávolságának csökkentése
CTRL+S: Aktív és passzív sonar közti váltoga-
tás

AMIGA IBM

ÉRTÉKEKELÉS 2 4 6 8 10

GRAFIKA

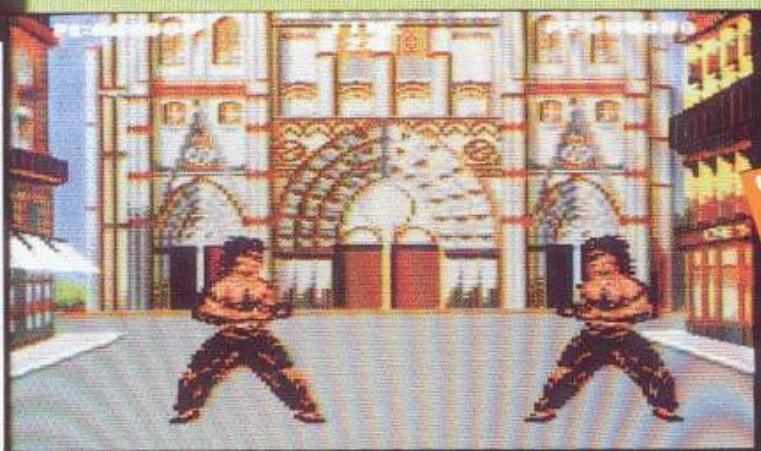
ZENE-HANG

JÁTSZHATÓSÁG

HANGULAT

ÖSSZEHATÁS

TOUGH GUYS



GÉPTÍPUS **C-64**

Visual Delight

Ki ne emlékezne a régi idők jó játékaiba, mint amilyen mondjuk az Exploding Fist volt? Nos, alig hiszem, hogy akadna ilyen a Commodore tulajdonosok népes táborában, s ha mégis, az bizony sokat veszített. Valószínűleg ez lebegett a szemei előtt azoknak is akik ezt a legújabb, az Exploding Fistre kísértetiesen hasonlító verekedős játékot készítették.

Igaz, – az új idők szele ezen a programon is otthagytta névjegyét; a grafika a lehetőségekhez képest szinte hihetetlenül szép, a hang is

sikerült – csak valahogy egy dolog maradt ki igazán az eredetihez képest: a játszhatóság. Joggal teheti fel az olvasó a kérdést, hogy miért nem igazán jó a program játszhatósága, hiszen szinte bármelyik ellenfelet pillanatok alatt le lehet verni. Én azt a nézetet vallom, hogy egy program sose legyen túl könnyű; ugyanis akkor a játékosnak a minimális akadályok leküzdése ugyanúgy kedvét szegi, mintha csak örökenergiával játszhatna sikeresen. Másrészt, nehezebb szinteken pillanatok alatt kikaphatunk ellenfelünktől, nincs igazán fokozatos átmenet a könnyűből a nehézbe.

Egyébként a programnak nagy előnye, hogy sokkal pontosabban kell csapásainkat az ellenfélre mérnünk – ez a kis nehézség végül is sokat dobott a játékon. Mindenesetre, akinek egy kis „békebeli” verekedésre támad kedve, az bátran töltsse be a Tough Guys-t, nem fog benne csalódnai, a fentiek ismeretében.

ASTER

C-64

ÉRTÉKELÉS 2 4 6 8 10

GRAFIKA

ZENE-HANG

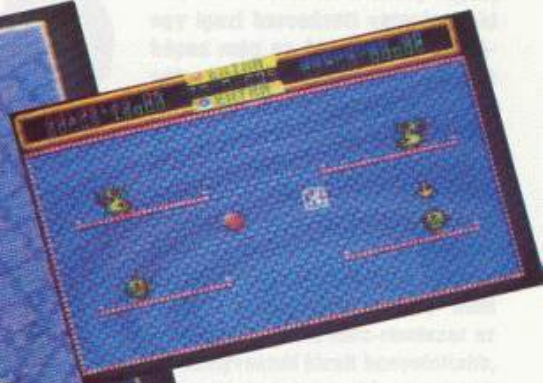
JÁTSZATHATÓSÁG

HANGULAT

ÖSSZEHATÁS

GÉPTÍPUS **AMIGA****HELTER
SKELTER**

AudioGenic

**GÉPTÍPUS****C-64****Helter Skelter**

Ritka szerencsés véletlen az utóbbi időben, ha igazán jól sikerült ügyességi játékot sikerül találnunk. Így szinte nem is hittem el magamnak amikor rájöttem, hogy ez a program bizony mind technikai, mind élvezhetőségi oldalról közelítve nagyon profi munka. (Ezúttal a profi szót teljesen pozitív értelműként használhatjuk.)

A játék alapötlete ha nem is túl eredeti, de azért zseniálisan egyszerű, mint a biztos sikereké általában. Van egy pálya, amin itt-ott különböző méretű és elhelyezkedésű platformok vannak elhelyezve, valamint helyenként egy-két kissé furcsa kinézetű szörnyeteg. Mi magunk egy labdát irányítunk, ami szinte bárminek nekiütöközve irányt változtat, sőt, ahogy az már egy labdánál lenni szokott: van sebessége is. Célunk, hogy megfigyeljük melyik szörnyecske fellett jelenik meg egy kis nyíl, ugyanis arra kell lehetőleg minél rövidebb úton rápatognunk.

A feladat azonban – biztos, hogy nem okozok ezzel meglepetést – nem ilyen egyszerű: ugyanis ha véletlenül olyan szörnyhöz érünk hoz-

zá, ami fölött nincs nyíl, akkor az elkezdi osztódni, amint az a rendes szörnyecskéknél már jól bevált szokása mindenütt. Talán felesleges is részleteznem, hogy egy kis ügyetlenkedéssel milyen sok fejfájást okozhatunk magunknak néhány pillanat alatt. S akinek még ez sem elég, azok kedvéért időnk is fokozatosan csökken, téltenség tehát kizárva. A labda irányítása csak jó joystick és reflexek függvénye, azonban aki próbálja a sebességét is változtatni, az pillanatok alatt feladja, ugyanis az látszólag szinte teljesen véletlenszerűen állítódik be. Azonban ez nem teljesen így van: úgy kell megállnunk egy platformon, hogy csak fel-le pattogjon a labda, majd amennyivel növelni akarjuk sebességünket, azzal arányos magasságban megnyomjuk a joystick tűzgombját. Amilyen magasra maximum felrepült a labda, annak kb. a felétől lefelé tüzelve arányosan lassulunk, míg ettől felfelé arányosan gyorsulunk. Így leírva lehet, hogy kissé bonyolultan hangzik, ám aki kipróbálja, úgy öt perc játék után már teljesen hozzászokik az irányítás sajátosságaihoz. Egyébként ha sokáig nem csinálunk semmit, akkor labdánk teljesen ab-

bahagyja a pattogást; ekkor megint csak a tűzgombbal hozhatjuk mozgásba.

A játék változatosságát egyébként nemcsak a legváltozatosabb módon elhelyezett szörnyek és platformok biztosítják, hanem – az utóbbi időben szinte teljesen „kipusztult” játékfajta – a falbontó teniszekből kölcsönvett ötletek is. Ezek olyan – a pálya véletlenszerű, ám pillanatnyilag számunkra szinte teljesen megközelíthetetlen pontjain felbukkanó – jutalom tárgyak, melyeket felszedve a legváltozatosabb tulajdonságokhoz juttathatjuk labdánkat. Pl. íves mozgás, átlépés szörnyek között, plusz idő, élet, átlépés a következő szintre stb. Persze ezek a tárgyak néha csapdát rejtnek magukban; mondjuk kezdetjük újra a szintet, vagy éppen teljesen leáll a labdánk...

A játék rendkívül ötletes, változatos s – anélkül, hogy túl akarnám dicsérni az alkotókat – még az is nagy pozitívuma, hogy az előre megtervezett pályák hol könnyebben, hol nehezebben teljesíthetőek, így a húszas pálya nem feltétlenül nehezebb mondjuk a hatosnál. Akinek meg már unalmasak a régi szintek, az ter-

vezhet magának vagy barátainak olyan pályát, amelyet csak akar. A grafika ha nem is erőssége a programnak, de mindenképpen figyelemreméltóak a poén figurák a játéktérben. Lehet, hogy nem egy kimondott adventure, de mindenképpen nagyon jó szórakozás egy-két órára!

Aster

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

SUPER TED

GÉPTÍPUS **C-64**

Enigma Variations

Az Enigma Variations úgy tűnik csak és kizárólag volt képregény és mesehősök kalandjait feldolgozó programokat hajlandó készíteni. Ezek sorát gyarapítja legújabb, a csodálatos (elképesztő, nagyszerű, elképzelhetetlen, stb.) Ted maci: Super Ted kalandjait feldolgozó programjuk is.

Ted békésen megy – repül! – ha éppen aktuális jó cselekedetét befejezve, amikor legnagyobb megdöbbenésére a szeme láttára rabolják el barátját Spotty-t. Ted nem hagyhatja, hogy szegény barátja ilyen gazemberek markában sínylődjön, ezért útraker, hogy kiszabadítsa őt. Természetesen, mint már említettük, nem teljesen hétköznapi mackóról van szó; Ted ugyanis minden bizonnyal Superman szabójánál csináltatta köpenyét, ami segítségével villámgyorsan tud repkedni a levegőben. Egy vízszintesen mozgó pályára felett szállva, vagy ha éppen úri kedvünk úgy tartja, sétálva kell eljuttatnunk Spotty elrablóihoz, majd azokat ártalmatlanná téve kell kiszabadítanunk barátunkat. Mindehhez azonban korlátozott idő áll rendelkezésünkre, így jobban járunk ha sietünk. A földön járva jobbára ártalmatlan lények akadnak utunkba, míg repülve valóságos légi kommandóegységek, sőt a földről még a legújabb típusú medveölővel felszerelkezett orvlövészek is pályáznak bundánk-ra...



Ennyit a játékról; kisgyerekeknek vagy a képregényhősöket kedvelőknek biztos jó szórakozás néhány percre. A program grafikája átlagos, viszont a főcímléve rövidsége ellenére is nagyon „el van kapva”, igazi

„Super” hangulatot áraszt. A játék egyetlen hibája, hogy nagyon könnyen meg lehet nyerni, túl kevés a benne lévő pályák száma.

ASTER

C-64

ÉRTÉKEK

2 4 6 8 10

GRAFIKA



ZENE-HANG



JÁTSZHATÓSÁG



HANGULAT



ÖSSZEHATÁS



FANTASY

Kalandok és sarkányok / AD & D /



Az előző számban kezdődött egy sorozat, amely erről az igen népszerű, hazánkban is egyre terjedő játékról szól, az AD&D-ről. Ott leírtam, hogy nagyjából milyen is egy ilyen szerepjáték, maga az AD&D milyen főbb komponensekből áll, miért van szükség (szerintem) erre a sorozatra, és volt egy példajáték is. A mostani alkalommal részletesebben szeretnék írni a játék szabályairól, hogy az Olvasó halvány elképzelései valamennyire konkrét formát ölthessenek. Befejezem az elkezdett próbajátékot is, hogy képet adhassak a játék egyik legizgalmasabb részéről, a harcról.

Először a játékosok által alakított karakterek tulajdonságairól, jelleméről, lehetőségeiről lesz szó. Hogyan kell a kezdő karakter tulajdonságait előállítani, és hogy milyen szerepe van a kockáknak. A következő számban egy teljes karakterlapot is leközlünk, amelyet

az újság jogainak megsértése nélkül bárki másolhat, és ami alapján a játékot akár el is lehet kezdeni.

Akik ízelítőt akarnak kapni a dologból egy kicsit egyszerűbb szinten, azoknak ajánlom hamarosan megjelenő könyvemet, amelynek címe „Kard és Mágia”, amelyet Mazán Zsoltal írtam. Ezt egy ember is játszhatja, szabályai egy nagyon leegyszerűsített AD&D-re hasonlítanak. Akik a Livingstone-féle könyveket, vagy az előző könyvünket, a „Sarkány háborúja” címűt olvasták, már ismerik az ilyen fajta lapozgatós könyv stílusát. A játékos egy vándor harcost alakít, aki zsoldos munkákkal keresi kenyerét. A legújabb megbízatást egy birodalom királyától kapja, akinek a lányát egy démon lord elrabolta, váltságdíjként az Uralkodás Zöld Smaragdját követeli. A követelés nem csak a kö értéke, hanem varázshatalma miatt is teljesíthető-

len, ezért bérel fel a király téged, egy igazi harcedzett veteránt, aki képes még az Abyss sötét lordjának eszén is túljárni. A bejárható útvonalak kombinációja a szokásosnál jóval nagyobb, sok helyszíntre érkezhetsz egészen más szituációban. A küldetés során egy komoly döntés elé kerülünk: elfogadjuk-e partnernek a sötét mágust, aki legalább annyit árthat, ha nem többet a küldetés során, mint amennyit segít. A harc-rendszer az FF-könyveknél kicsit bonyolultabb, de sokkal érdekesebb, eredetibb összecsapásokra ad lehetőséget a különböző szörnyetekkel. Jelentős szerephez jut a mágia és a mágikus tárgyak is, amelyek nélkül egy varázslatból élő lényt, mint amilyen egy más világból való démon, nem lehet legyőzni. A kihívás nagy, de a jutalom még nagyobb! Most pedig térjünk vissza az AD&D-re.

KARAKTER TULAJDONSÁGOK

Minden AD&D karaktert hat alapvető tulajdonság határoz meg: az erő, az intelligencia, a bölcsesség, az egészség, az ügyesség és a vonzerő. Ezek értéke 3 és 18 között lehet, de különleges helyzetekben és esetekben ezt a határt esetleg átléphetik (mindkét irányba).

ERŐ

Az erő a harcosok legfontosabb tulajdonsága. Ez határozza meg, mekkora súlyt képesek elcipelni, és befolyásolja, hogy fegyverrel milyen könnyen találhatnak, és mekkorát sebeznek. A következő táblázat jól szemlélteti az erő hatását a karakter tulajdonságaira:

ERŐ	+TÁMADÁS	+SEBZÉS	+SÚLY	AJTÓNYITÁS	KÜLÖNLEGES ERŐPRÓBA
3	-3	-1	-17	2	0%
4-5	-2	-1	-12	3	0%
6-7	-1	nincs	-7	4	0%
8-9	nincs	nincs	nincs	5	1%
10-11	nincs	nincs	nincs	6	2%
12-13	nincs	nincs	+5	7	4%
14-15	nincs	nincs	+10	8	7%
16	nincs	+1	+17	9	10%
17	+1	+1	+25	10	13%
18	+1	+2	+37	11	16%
18/01-50	+1	+3	+50	12	20%
18/51-75	+2	+3	+62	13	25%
18/76-90	+2	+4	+75	14	30%
18/91-99	+2	+5	+100	15(3)	35%
18/00	+3	+6	+150	16(6)	40%

Mint látható, létezik úgynevezett különleges erő, ami a 18-as erő mellé még egy százalékot is megad. Ez csak harcosoknak lehet. Tehát ha egy harcos 18-as erővel indul, akkor dobni kell még egy százalékot, hogy mennyi a különleges ereje. A +TÁMADÁS azt jelenti, hogy amikor a karakter arra dob kockával, hogy eltalálta-e az ellenfelét, akkor annyit adhat hozzá a dobásához. A +SEBZÉS azt adja meg, hogy amikor a játékos eltalálta az ellenfelét, és a sebzést kell meghatározni, akkor ehhez még mennyit adhat hozzá. Egy karak-

ter alapállapotban 25 kg-ot bír el. A +SÚLY mutatja, hogy ehhez a teherbíráshoz még mennyit kell hozzáadni, illetve levonni. Az AJTÓNYITÁS azt adja meg, hogy mekkora esély van rá, hogy egy normál beszorult, vagy gyengébb anyagból készült ajtót valaki benyomjon. Ezt húszoldalú kockával kell dobni. Ha a játékos dobott annyit, vagy kevesebbet, mint a felsorolt érték, akkor sikerül (pl. 8 esetén 1-től 8-ig), benyomta az ajtót. 18/91-es erőtlől van esély (zárójelben), hogy valaki egy mágikusan zárt vagy bereteszelt, keményebb ajtót betörjön. Ezzel csak egyszer lehet karakterenként próbálkozni, ellentétben a normál ajtónyitással. A KÜLÖNLEGES ERŐPRÓBA egy százalékos érték arra, hogy mekkora esély van rá, hogy egy különleges erőfeszítést igénylő dolgot (pl. leereszkedő kapu megtartása, vasrács szétfeszítése) megcsináljon egy karakter. Egyszer lehet próbálkozni.

INTELLIGENCIA

Az intelligencia a varázslók alaptulajdonsága. Ennek jelentése megfelel az IQ-énak. Az intelligencia megadja, hogy egy varázslónak mekkora esélye van arra, hogy egy-egy varázslatot megértse:

INTELLIGENCIA	ESÉLY VARÁZSLAT MEGÉRTÉSÉRE	MAXIMÁLIS VARÁZSLATSZÁM
9	35%	6
10-12	45%	7
13-14	55%	9
15-16	65%	11
17	75%	14
18	85%	18
19	95%	mind

Mint a táblázatból kiderül, egy varázslónak minimum 9-es intelligenciájának kell lennie. Az ESÉLY VARÁZSLAT MEGÉRTÉSÉRE azt jelenti, hogy amikor egy varázsló egy varázslatot megszerez, meg kell dobni ezt a százalékot ahhoz, hogy a varázslatot megérthesse és a varázskönyvébe bemásolhassa. Ha ez nincs meg, a varázslatot nem értette meg. A MAXIMÁLIS VARÁZSLATSZÁM azt mondja meg, hogy egy varázsló egy varázslatcsoportból maximum hányat képes megérteni. Pl. egy 11-es INT-ju varázsló legfeljebb 7 első szintű, 7 második szintű, stb. varázslatot képes megérteni és a varázskönyvébe lemásolni. Minden karakter beszéli az ún. közös nyelvet és a jellemnyelvét. Magas

Intelligenciájuk ezeken kívül még további nyelveket tanulhatnak meg. 8-9-es INT-el +1, 10-11-essel +2, 12-13-assal +3, 14-15-össel +4, 16-ossal +5, 17-essel +6, 18-ossal +7 nyelvet tanulhatnak meg a karakterek az idő folyamán.

BÖLCSESSÉG

A bölcsesség adja meg egy karakter itélőképességét, akaraterejét, megérző képességét, élettapasztalatát (az intelligens ember tudja, hogy a dohányzás káros az egészségre, a bölcs nem dohányzik). A bölcsesség a papok fő tulajdonsága. Egy táblázat a bölcsesség által befolyásolt képességekre:

BÖLCSESSÉG	+MENTÁLIS MENTÓDOBÁS	+VARÁZSLAT	VARÁZSLAT ELRONTÁS
3	-3	-	-
4	-2	-	-
5-7	-1	-	-
8	nincs	-	-
9	nincs	nincs	20%
10	nincs	nincs	15%
11	nincs	nincs	10%
12	nincs	nincs	5%
13	nincs	egy 1. szintű	0%
14	nincs	egy 1. szintű	0%
15	+1	egy 2. szintű	0%
16	+2	egy 2. szintű	0%
17	+3	egy 3. szintű	0%
18	+4	egy 4. szintű	0%

A +MENTÁLIS MENTÓDOBÁS azt jelenti, hogy egy játékos mennyit adhat hozzá a kockadobásához, ha mentális támadás (pl. bűvölés, hipnózis, félelem, illúzió, agybirtoklás, szuggessztió) éri. A másik két oszlop csak papokra vonatkozik (látható a minimum 9-es bölcsesség kell egy papnak). A +VARÁZSLAT azt mondja meg, hogy egy pap fejében mennyivel több varázslat lehet az eredeténél. Ezek összeadódnak, tehát egy 17-es bölcsességű pap, kap plusz két 1., illetve plusz két 2. és egy 3. szintű varázslatot, de csak akkor, ha már elég magas szintű. Egy első szintű pap nem kaphat 2. és 3. szintű varázslatokat akkor sem, ha magas a bölcsessége. A VARÁZSLAT ELRONTÁS azt mondja meg, hogy hány százalék esélye van egy alacsony bölcsességű papnak, hogy nem sikerül egy varázslata.

ÜGYESSÉG

A gyorsaság, pontosság, egyensúlyozó képesség mind ebbe a kategóriába tartoznak. A tolvajok legfontosabb képessége.

ÜGYESSÉG	+REAKCIÓ	+VÉDEKEZÉS
3	-3	+4
4	-2	+3
5	-1	+2
6	nincs	+1
7-14	nincs	nincs
15	nincs	-1
16	+1	-2
17	+2	-3
18	+3	-4

A +REAKCIÓ-t támadásnál kell a kockadobáshoz hozzáadni, ha dobófegyverrel támadunk. Vannak olyan dobófegyverek, ahol a támadáshoz az erő pluszt is hozzáadhatjuk (pl. kalapács), míg másoknál, ahol az erő nem számít annyira (dobónyíl) nem. A +VÉDEKEZÉST a védekezésünkhöz (ARMOR CLASS, a továbbiakban AC) kell hozzáadni. Az AC annál jobb, minél alacsonyabb.

EGÉSZSÉG

Ez a tulajdonság adja meg egy karakter ellenállóképességét, egészségét, fizikumát. Ez szinte minden karakter-osztálynak fontos, mert ezen múlik, hogy milyen könnyen halhatnak meg.

EGÉSZSÉG	+HP	SOKK TŰLÉLÉSE	FELTÁMASZTÁS TŰLÉLÉSE
3	-2	35%	40%
4	-1	40%	45%
5	-1	45%	50%
6	-1	50%	55%
7	0	55%	60%
8	0	60%	65%
9	0	65%	70%
10	0	70%	75%
11	0	75%	80%
12	0	80%	85%
13	0	85%	90%
14	0	88%	92%
15	+1	91%	94%
16	+2	95%	96%
17	+2(+3)	97%	98%
18	+2(+4)	99%	100%

A +HP-t majd a hit pontoknál magyarázom meg. A SOKK TŰLÉLÉSE azt mondja meg, hogy mekkor eséllyel él túl egy karakter egy egész testét megrázó eseményt (kövéválás, természetellenes öregedés).

A FELTÁMASZTÁS TŰLÉLÉSE azt jelenti, hogy egy karakter feltámasztásának sikerére mekkora esély van. Az eredeti egészség egyben azt is megmondja, hogy egy karakter maximum hányszor halhat meg. Ha egy karakternek az eredeti egészsége pl. 13, akkor a 14. halála végleges lesz, nem számít, hogy közben mennyivel és milyen módon nőtt meg az egészsége. Minden halálánál eggyel csökken az egészség.

VONZERŐ

Ez a karakter személyes varázsa, külső megjelenése, rábeszélőképessége. A lovag karakter legfontosabb tulajdonsága. A vonzerőnek nagy szerepe van abban, hogy egy játékos milyen benyomást tud tenni egy szörnyre vagy egy NPC-ra (NON-PLAYER CHARACTER).

VONZERŐ	MAXIMÁLIS CSATLÓS SZÁM	+HÜSÉG	+REAKCIÓ
3	1	-6	-5
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	nincs
9	4	nincs	nincs
10	4	nincs	nincs
11	4	nincs	nincs
12	5	nincs	nincs
13	5	nincs	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7

A karaktereknek előbb-utóbb eszébe szokott jutni, hogy csatlósként NPC-keket fogadjanak fel. Ezeknek maximális számát adja meg a MAXIMÁLIS CSATLÓS SZÁM. Ezeknek alaphűségét ki lehet számolni egy táblázat alapján, ehhez még hozzá kell adni a +HÜSÉGET. A +REAKCIÓ-t a kockadobáshoz kell adni, amikor un. reakciópróbát tesz a játékvezető. Pl. a csapat találkozik egy keres-

kedővel, a 17-es vonzerejű lovak kezd vele beszélgetni. Dobnak egy reakciópróbát (két tízoldalúval), melynek eredménye 12, ehhez hozzájön a +REAKCIO, az eredmény 18, ez azt jelenti, hogy a kereskedő nagyon barátságos és segítőkész.

TULAJDONSÁGOK KIDOBÁSA

A karakterek kezdeti tulajdonságainak meghatározására jó módszer az alábbi:

A játékos dob négy hatoldalú kockával. A legkisebbet elveszi és összeadja a maradék három értékét, és felírja. Ezt a műveletet megismétli még hatszor. A legkisebb kapott számot kihúzza. Hat szám marad, 3–18 intervallumban. Saját belátása szerint eldönti, hogy melyik tulajdonsága legyen. Pl. Az első dobás két négyes, egy hármas és egy kettes. A kettest kiteszem, a maradék összege 11. Még hatszor dobok így. A kapott sorozat 11, 9, 14, 13, 12, 16, 13. A 9 a legkisebb, azt elhagyjuk. Ha mondjuk varázslót akarunk indítani, akkor legyen az intelligencia a 16, az ügyesség a 14. Az erőre kevéssé van szükség, legyen az a 11. Az egészség s a bölcsesség legyen a 13, a vonzerő 12. Ezzel meghatároztuk a karakter alaptulajdonságait. Ehhez még hozzá kell adnunk a fajtából adódó esetleges pluszokat és mínuszokat (ld. később, a fajtáknál). Ezzel persze még távolról sincs kész egy karakter. A következő számban, a karakterlapnál részletesen leírom, hogy hogyan kell egy teljes karaktert kidolgozni.

Vannak más karakterkidobási módszerek is, a mi gyakorlatunkban a fent leírt vált be legjobban. Más módszerek túl nagy, illetve túl alacsony tulajdonságokat eredményeztek, egyik sem volt olyan jó. A mesélő persze szabadon dönthet más kidobási módszerről.

KOCKÁK

Itt térek ki a kockákra. Mint már említettem, az AD&D-hez nemcsak hatoldalú, hanem négy, nyolc, tíz, tizenkettő és húszoldalú kockák is kellenek (százalékos két tízoldalúval kell dobni, az első az első helyiérték, a második a második). Ilyeneket egyenlőre nálunk még nem lehet kapni, legközelebbi beszerzési helye Bécs. Aki nem akar a kockák miatt kiutazni, alkalmazhat egy átmeneti módszert, amit mi is használtunk kezdetben. Ezek a kockák ugyanis szabályos mértani alakzatok, amelyeket kisebb munkával keménypapírból is meg lehet csinálni. A dobásnál az alulra írt szám számít. A nyolcoldalú, két alapjával összeragasztott négyzet alapú gúla (ugyanolyan, mint a tetraéder, csak egy négyzet, és négy háromszög határolja). A tízoldalú majdnem olyan, mint a nyolcoldalú, csak itt két olyan gúlát ragasztunk össze, amelynek ötszög az alapja, és egyenlő szárú (de nem szabályos!) háromszögek határolják. A tizenkétoldalú, szabályos ötszögekkel határolt test (dodekaéder). A húszoldalú sok szabályos háromszög határolja (ikosaéder).

A testeket célszerű kartonlapon megszerkesztetni, összeragasztani, és az oldalakra ráírni a számokat.

Kevesebbet ír meg a játék szelleméből, de egyszerűbb, és a lap olvasói számára minden bizonnyal rendelkezésre álló megoldás a számológép vagy a programozható számológép, amire csak egy egyszerű véletlenszám-generáló programot kell írni.

Az ügyesebbek minden kockával való dobást simulálhatnak hatoldalú kockákkal, ami azonban egy kicsit körülményessé teszi a játékot (pl. tízoldalú: dobunk kétszer a kockával. Ha az első dobás 1–3, akkor 1–5 közé dobunk, ha 4–6, akkor 6–10 közé. Ha a második dobás 6, akkor újra dobjuk, egyébként maga a dobás mondja meg a pontos eredményt. A 4.5 pl. 10-et jelent).

KARAKTER FAJOK

A játékosok nemcsak embert alakíthatnak, hanem a már Tolkien: Gyűrűk ura c. művéből is megismert humanoid fajokat. Ennek persze megvannak az előnyei és hátrányai is. Legnagyobb előnyük, hogy általában tovább élnek, mint az emberek, néhány különleges képességgel (infralátás, titkos ajtók észrevétele) rendelkeznek. Hátrányuk, hogy korlátozva van, hányadik szintig mehetnek el.

A TÖRPÉK a jól ismert alacsony, de erős, nagyszakállú bányász népség. Varázslók nem lehetnek, csak harcosok és tolvajok, de ezért nagy az ellenálló-képességük a varázslatokkal szemben. A törpe karakternek el kell osztania

egészségét három és félel. Az eredmény (lehet kerekítve) megadja, hogy mennyit adhat a mentődobásához varázslás, varázspálca és méreg ellen (ld. legközelebb). Ezenkívül a törpéknek infralátása van 20 méterre, és könnyebben képesek a föld alatti titkos folyosók, ajtók, építmények felismerésére. A törpék gyűlölt ellenfelei (trollok, ogrok, goblinok, orkok) 4-et levonnak támadásukból a törpével való harc során, mivel a törpe nagyon jól tud harcolni az ilyenek ellen, neki pedig van +1 támadása ilyenek ellen. A törpe kezdeti tulajdonságai meghatározásánál egyet adhat az egészségre, de egyet le kell vonni a vonzerejéből.

A TUNDÉREK (ELFEK) kecses, több ezer évig élő, hegyes túli emberhez hasonló lények. Elf karaktereknek 90% esélye van, hogy alitítás és bűvölés varázslatok kudarcot vallanak ellene, ijá, rövid és hosszú karddal +1 támadásuk van. Rendelkeznek infralátással, és 2/3 esélyük van, hogy megtaláljanak egy titkos ajtót.

Az elfek +1 ügyességet de -1 egészséget kapnak. Az elfek nem lehetnek papok.

A GNÓMOK apró termetű, dombok közt és erdőkben élő, nagyfokú műszaki tehetséggel rendelkező fickók. A gnómkok is megkapják ugyanazt az egészségtől függő plusz mentődobást, mint a törpék. Rendelkeznek ugyanúgy infralátással, föld alatti tájékozódóképességgel. A gnómkok ugyanúgy harcolnak a trollok, óriások, stb. ellen, mint a törpék. Gnom nem lehet pap.

A FÉL-TUNDÉREK (FÉL-ELFEK) ember- és tündér leszármazottai. Nem élnek olyan sokáig, mint egy elf, bűvölés és alitítás elleni immunitásuk csak 30%, de magasabb szintig mehetnek el, mint az elfek. Egy fél-elf szinte bármilyen osztályt választhat.

A FÉLSZERZETEK (HOBBITOK) a Gyűrűk Ura-ból jól ismert, szőrös talpú vidám fickók. Mentődobás pluszjuk, infralátásuk ugyanúgy van, mint a törpéknek. A félszerzet -1 erőt, de +1 ügyességet kap kezdetben. Hobbit csak harcos és tolvaj lehet, de hobbit tolvajnak nincs szintkorlátozás!

A FÉL-ORKOK ember és ork leszármazottai, nem túlságosan népszerű faj a játékosok körében. Rendelkeznek infralátással, és a fél-ork kezdeti tulajdonságaira van +1 erő, +1 egészség és -2 vonzerő. Fél-ork nem lehet varázsló.

Egy táblázat arra, hogy melyik faj milyen osztályban meddig mehet el:

	PAP	HARCOS	VARÁZSLÓ	TOLVAJ
TÖRPE	—	9	—	K
TUNDÉR	—	7	11	K
GNÓM	—	6	7	K
FÉL-TUNDÉR	5	8	8	K
HOBBIT	—	6	—	K
FÉL-ORK	4	10	—	8

A „K” azt jelenti, hogy az a faj olyan osztályt nem választhat. A táblázat csak javaslat, a mesélő megengedheti, hogy a játékosnak amennyivel 17 fölött van az osztályhoz szükséges legfontosabb tulajdonsága, annyi szinttel mehet tovább. A játékosokat lehet még tovább is engedni, de ekkor másfélszer-kétszer annyi tapasztalati pontot (mesélő belátása szerint) kell összegyűjteniük, hogy szintet léphessenek.

HIT PONTOK

Minden karakternek adott számú hit pontja van. Ez az életrendjét jelképezi, hogy mennyi szenvedést, mennyi sebzést bír ki, mielőtt meghal. Ahogy a karakterek osztályukban egyre magasabb szintre emelkednek, úgy nő a hit pontjuk. Egy varázslónak kevesebb hit pontja van, mint egy harcosnak, hiszen őt inkább varázslatai védik meg, mint ellenálló-képessége, fizikai állapota. Minden osztálynak van ún. hit kockája. A varázslónál ez négyoldalú kocka, a tolvajnál hatoldalú, a papnál nyolcoldalú, a harcosnál tízoldalú. A hit kocka azt jelenti, hogy egy karakter ahányszor szintet lép, mindig dobnia kell az adott kockával, és ennyivel nő a maximális hit pontja. 10 szint után már nem kell dobni, mindig ugyanannyival (1, 2, ill. 3 hp-val) nő a karakterek össz. hp-ja. 10 szintig a játékosok mindig hozzáadják az egészségből származó +HP-t. Ez harcost kivéve mindenkinél maximum 2 lehet, harcosnál 3 vagy 4 is (ld. egészség táblát). Első szinten minden karakternek egy hit kockája van (plusz az egészség jutalom). A DM általában megengedi, hogyha az első kocka dobásá-

nak értéke kisebb a maximum 2/3-ánál, akkor a játékos első hit kockája a maximum 2/3-a legyen. Pl. Zoli harcos karaktert indít, dob kezdeti hit pontot a tízoldalú kockával. Az eredmény 1, ezért a mesélő megengedi, hogy Zoli megkapja a minimumot, a 6-ot. Zoli egészsége 17-es, erre van +3. Így Zoli max. hit pontja, amíg első szintű. 9. Amikor elég pontot összegyűjt, és második szintre léphet, újra dob a kockával. Az eredmény 3 (pech), de ilyenkor már nincs minimum-szabály, az egészség plusz viszont erre is vonatkozik. Így Zoli max. hp-je 2. szinten 15.

Ha valakinek a hp-je a maximálishoz képest csökken, ezt különböző gyógyító varázslatokkal, esetleg természetes kezeléssel (egy ember naponta 1 hp-t gyógyul) kaphatja vissza. Persze a hp semmilyen módon sem emelkedhet a maximális (példánkban 15) fölé. Ha egy karakter hp-je nulla vagy kevesebb lesz, elájul és attól fogva perceként csökken eggyel, amíg valaki be nem köti, így megállítva a vérzést, vagy el nem éri a -10-et, ebben az esetben a karakter meghal. Ha egy karakter meghal az első néhány kaland valamelyikében, bizony egy újat kell indítani, de később már lesz a csapatnak pénze arra, hogy társát elvigye egy templomba és ott feltámasztassa, még később pedig a csapat papja is tudni fog feltámasztó varázslatot, így a játékban még a haláltól sem kell rettegni. Egy jó mesélőnél egy jó játékos nagyon ritkán hal meg! A halálozások maximális számát az eredeti egészség (ld. egészség) határozza meg.

KARAKTER SZINT

Minden karakter kezdetben 1. szintű. Ez azt jelenti, hogy még semmi tapasztalata sincsen, saját foglalkozásának azonban már elsajátította az alapfogásait. A varázslók már ismernek néhány varázslatot, a harcosok értenek néhány fegyver használatához. A kalandok folyamán azonban a játékvezető, ún. tapasztalati pontot oszt ki a játékosoknak. Kezdetben mindenkinek 0 van. Minden osztálynak meg van adva (ld. később), hogy hányadik szinthez mennyi tapasztalati pontot kell összegyűjteni. Minél magasabb szintű egy karakter, annál nagyobb szakértője a saját osztályának, annál nagyobb a hatalma, annál keményebb kihívásokkal nézhet szembe. Ez adja a játék egyik fő varázslatát. Tapasztalati pont a kincsekért, a legyőzött szörnyekért, az okos ötletekért és a küldetés teljesítéséért jár. Minden szörnynek adott tapasztalati pontértéke van. A DM a játék végén összeadja a legyőzött szörnyek értékét (ha csak megfutamatották a szörnyet, vagy túljártak az eszén, ezért is lehet adni a pontérték egy részét), és szétosztja egyenlően a játékosok között. A szerzett kincsek értékének valahányad részét (attól függően, milyen nehéz volt megszerzeni) is megkapják a játékosok pontban. Azt, hogy mi egyébként mennyi pontot ad a mesélő, szíve-joga eldönteni. Általában 3-6 kalandot kell egy játékosnak végigjátszania ahhoz, hogy annyi pontot összegyűjthessen, hogy egy szintet léphessen. Egy játékos egy kalandért nem kaphat annyi tapasztalati pontot, hogy két szintet léphessen.

Példa tapasztalati pont osztásra: Syra, a papnő, Morg, a varázsló és Tram a harcos, befejezték a játékot. A játékban megölték négy ogre-t (175 TP/ogre) és tizenhárom orkot (15 TP/ork, az összesen 895 TP, így egy karakternek a harcért 265 TP jár. Találtak 600 aranyat, amiért keményen megküzdöttek, ezért még fejenként 200 TP jár. Morg megfejtett egy találos kérdést, ami nélkül nem juthattak volna tovább, ezért ő kap még 200 TP-t. Tram egy +1-es varázskardot szerzett, ami 400 TP-t ér. Ezenkívül még mindenki kap 500 TP-t, mert megmentették egy kereskedő lányt az ogrok fogságából, ezzel teljesítve a küldetést.

KARAKTER OSZTÁLYOK

HARCOS

A harcos a Fantasy-történetekben a legalapvetőbb szereplő (pl. Conan). Erős, bátor fickók, nagy harci tapasztalattal. Nagyon jól bánnak mindenféle fegyverrel, de nem értenek a mágiahoz. Aki harcost akar indítani, minimum 9-es erőre és 7-es egészségre van szüksége. A harcosoknak tízoldalú hit kockájuk van. Bármilyen fajta páncélt, pajzsot, fegyvert használhatnak. Egy játékos indíthat speciális harcososztály karaktert is, mint például lovag, vándor, barbár, amelyek bizonyos hátrányokkal és előnyökkel járnak, de alapvetően a harcos kategóriába tartoznak. Ezeket az osztályokat itt most helyszűke

miatt nem részletezem. Ahhoz, hogy egy harcos következő szintre léphessen, a következő pontszámokat kell elérnie: 2.: 2000 3.: 4000 4.: 8000 5.: 16 000 6.: 32 000 7.: 64 000 8.: 125 000 9.: 250 000 10.: 500 000 10. szinttől minden további szinthez még 250 000 TP-t kell a harcos karakternek gyűjteni. 10. szint után minden szintlépéskor a harcos 3 hp-t adhat a maximumához.

PAP

A pap karakter egy általa választott isten hű követője. Legfontosabb tulajdonsága a bölcsesség (minimum 9 kell, hogy legyen). A papok nemcsak fegyverrel, de varázslatokkal is szolgálják istenük ügyét: Minden reggel imádkozhatnak istenükhöz varázslatért. Egy varázslat kiimádkozása annyszor negyedóra, ahányadik szintű a varázslat. A varázslatok ugyanis szintekre vannak osztva – minél erősebb egy, annál magasabb szintű. Az, hogy egy pap hányadik szintű varázslatot tudhat, nem egyezik meg az ő szintjével. Egy pap, egy nap, korlátozott számú varázslatért imádkozhat. Azt, hogy milyen szintű pap, milyen szintű varázslatokból mennyit, kiderül az alábbi táblázatból (ehhez persze még hozzájönnek a bölcsességből adódó lehetséges plusz varázslatok):

PAP SZINTJE

VARÁZSLATOK SZINTJE

	1	2	3	4	5	6	7
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—
11	5	4	4	3	2	1	—
12	6	5	5	3	2	2	—
13	6	6	6	4	2	2	—
14	6	6	6	7	3	2	1

A 6. szintű varázslatokat csak 17-es vagy annál nagyobb, 7. szintűeket 18-as, vagy annál nagyobb bölcsességgel tud kiimádkozni. A varázslatokról részletesebben majd a következő számban szólok. A papok hit kockája nyolc oldalú, 10. szint után szintlépéskor 2 hp-t kapnak. A papok bármilyen páncélt és pajzsot használhatnak, fegyverek közül azonban csak a tompa fegyvereket (bot, buzogány, stb.) használhatnak. A mesélő esetleg megengedheti, hogy egy bizonyos isten papjai használhassanak éles fegyvert, de ekkor más, hasonló nagyságrendű korlátozással kell sújtania ezeket a papokat (pl. csak bőrpáncélt és fapajzsot használhatnak). Azt, hogy milyen istenekből áll annak a világnak a panteonja, ahol egy adott csapat játszik, természetesen a DM dönti el. A papoknak van egy speciális képessége, az élőhottakat (zombi, animált csontváz) képesek elfordítani, elűzni, erről majd később szólok. A papoknak is vannak alosztályai, mint pl. a druida, amely a természet papja.

A papok szintlépéséhez szükséges pontszámok: 2.: 1500 3.: 3000 4.: 6000 5.: 13 000 6.: 27 500 7.: 55 000 8.: 110 000 9.: 225 000 10.: 450 000. A 10. szint után minden egyes szintlépéshez 225 000 TP-t kell összegyűjteni.

VARÁZSLÓ

Ez talán a legérdekesebb, de legnehezebben játszható osztály az AD&D-ben. A varázsló legfontosabb tulajdonsága az intelligencia. Ahhoz, hogy valaki varázsló lehessen, minimum 9-es intelligenciája és 6-os ügyessége kell, hogy legyen. A varázslók hit kockája négyoldalú, és 10. szint után 1 hp-t kapnak szintlépésekkor. A varázsló nem viselhet semmilyen páncélt, pajzsot, és az általa használható fegyverek közé csak a legegyszerűbb önvédelmi fegyverek tartoznak, mint pl. a bot, a tör és a dobonyil. A varázslók varázslatai erősebbek, mint a papoké, mert ők csak ezekre támaszkodhatnak. A varázslók varázslataikat varázskönyvekből tanulják, a papokhoz hasonlóan, adott számú és szintű

varázslatot tudhatnak egyszerre egy nap. A varázslatokról részletesebben majd a következő számban fogok szólni. A papokéhoz hasonló táblázat arról, hogy hányadik szintű varázsló, milyen varázslatokat képes megtanulni:

VARÁZSLÓ SZINTJE

VARÁZSLAT SZINTJE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
3	2	1	1	1	1	1	1	1	1
4	3	2	1	1	1	1	1	1	1
5	4	2	1	1	1	1	1	1	1
6	4	2	2	1	1	1	1	1	1
7	4	3	2	1	1	1	1	1	1
8	4	3	3	2	1	1	1	1	1
9	4	3	3	2	1	1	1	1	1
10	4	4	3	2	2	1	1	1	1
11	4	4	4	3	3	1	1	1	1
12	4	4	4	4	4	1	1	1	1
13	5	5	5	4	4	2	1	1	1
14	5	5	5	4	4	2	1	1	1
15	5	5	5	5	5	2	1	1	1
16	5	5	5	5	5	3	2	1	1
17	5	5	5	5	5	3	3	2	1
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1

Az 5. szintű varázslatokhoz legalább 10-es, a 6. szintűekhez 12-es, a 7. szintűekhez 14-es, a 8. szintűekhez 16-os, a 9. szintűekhez 18-as intelligencia szükséges legalább.

A varázslók szintlépéséhez szükséges pontszámok: 2.: 2500 3.: 5000 4.: 10 000 5.: 20 000 6.: 40 000 7.: 60 000 8.: 90 000 9.: 135 000 10.: 250 000 11.: 375 000 12.: 750 000. A 12. szint után minden szintlépéshez 375 000 TP-t kell összegyűjteni.

TOLVAJ

Talán a legkevésbé dicsőséges karakter osztály, no de sok hős volt a történelem folyamán, akiket csak ebbe az osztályba lehet sorolni. A tolvaj fő tulajdonsága az ügyesség, legalább 9-esnek kell lennie. A tolvajok hit kockája hatoldalú, 10. szint után 2 hp-t kapnak szintenként. A tolvajok nem használhatnak pajzsot, páncélként legfeljebb bőrpáncélt vagy elt láncinget (ezek nem akadályozzák „munkájában”). Fegyver-választéka is korlátozott, nem használhat nagyobb, tolvajmunkában nem használható, harcosoknak való fegyvert, mint pl. kétkézes kardot, buzogányt, nyilpuskát, íjat, de használhat hosszú kardot, dobonyilat, bunkót, csúzlit, tört. A tolvaj speciális képességei a következők (zárójelben, hogy egy 1. szintű tolvajnak mennyi ez alapon):

ZSEBMETSZÉS (15%): Mekkora esélye van, hogy meglopjon valakit.

ZÁRNYÍTÁS (10%): Speciális zárnyító készlet segítségével egy zárt ajtó kinyitása.

CSAPDAKERESÉS (5%): Ezzel a képességgel a tolvaj képes nemcsak megtalálni, hanem hatástalanítani is bármilyen mechanikus csapdát.

CSENDES MOZGÁS (10%): Az a képesség, hogy teljesen hang nélkül tudjon lopódzni.

ÁRNYÉKBAN REJTŐZÉS (5%): A tolvaj képes eggyé válni az árnyékkal, így teljesen láthatatlanná válik. Ezt a képességet természetesen nem lehet olyan helyen használni, ahol nincs árnyék (pl. sivatag), ill. ha az ellenfél orra előtt bújik el, hiába dobja meg a százalékat, a másik akkor is tudni fogja, hová bújott.

HANGOK HALLÁSA (15%): Ajtón, falon való hallgatódzással meghall valamit.

CLIMB WALLS (60%): Meredek (de nem teljesen sima) falon felmászni kótel és egyéb segítség nélkül.

NYELVEK OLVASÁSA (0%): Az esély arra, hogy kiböngéssze egy számára ismeretlen nyelven írt szöveg értelmét.

Az 1. szintű tolvaj még további 60%-ot oszthat szét a tulajdonságok növelésére. Egyet sem növelhet 30%-nál többel. Szintlépéskor a tolvaj újabb 30%-ot oszthat szét. Ilyenkor egy szintet nem növelhet 15%-nál többel, és egyetlen százaléka sem mehet 95%-nál feljebb, az ügyességből és fajtából adódó pluszokkal együtt. Az alapszázalékhoz ugyanis még az ügyességtől és a fajtától függően pluszok vannak:

ÜGYESSÉG	ZSEB- METSZÉS	ZÁR- NYÍTÁS	CSAPDA KERESÉS	CSENDES MOZGÁS	ÁRNYÉKBAN REJTŐZÉS
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	0	-5%	-10%	0
12	0	0	0	-5%	0
13-15	0	0	0	0	0
16	0	+5%	0	0	0
17	+5%	+10%	0	+5%	+5%
18	+10%	+15%	+5%	+10%	+10%
FAJTA					
TÖRPE	0	+10%	+15%	0	0
TÜNDÉR	+5%	-5%	0	+5%	+10%
GNÓM	0	+5%	+10%	+5%	+5%
FÉL TÜNDÉR	+10%	0	0	0	0
HOBBIT	+5%	+5%	+5%	+10%	+15%

A tolvajok szintlépéséhez a következő ponthatárok szükségesek:

2.: 1250 3.: 2500 4.: 5000 5.: 10 000 6.: 20 000 7.: 40 000 8.: 70 000 9.: 110 000 10.: 160 000 11.: 220 000 12.: 440 000 A 12. szint után minden szintlépéshez 220 000 TP szükséges.

PÉLDAJÁTÉK HARCRA

Az előző számban egy példajátékot mutattam be, amelyet négyen játszottak. Zsolt egy Daronell nevű harcost alakít, Tünde egy Helga nevű papnőt és Péter egy Blackmort nevű varázslót. A játékot Miklós vezeti (ő a DM). A csapat egy Karl nevű vándor rábeszélésére elvállalta, hogy segít megkeresni az ő barbár barátját, aki egy föld alatti labirintusban esett csapdába. A múltkor ott hagytam abba, hogy a csapat egy barlangba jutva egy trollal (hatalmas zöld szörnyeteg, ocsmány, ragyás bőrrel, nyúlánk alakja ellenére hatalmas ereje van). A harc elkerülhetetlennek látszik. A mostani példában egy igazi AD&D csata illusztrációjaként a csapat összecsapását a trollyal fogom bemutatni.

M.: Nincs más lehetőségetek, harcolni kell az életetekért. Mindenki mondja el, mit fog csinálni az első körben.

T.: Elmondok egy Prayer (Ima) varázslatot.

P.: Izé... egy web (pókháló)... nem, egy Magic missile-t (Varázslóvedék) eresztetek még a trollra?

Zs.: Odamegyek, és szétverem a fejét!

M.: Dobjunk kezdeményezést! (M., és a csapat nevében T. is dob a tízoldalú kockával. T. 3-at, M. 7-et dob. Mindenki hozzáadja a dobáshoz az ún. sebesség-faktorát. A varázslatoknál ez az az idő, amennyi alatt a varázslatot el lehet mondani. Az Imánál ez 6 szegmens, a Varázslóvedéknél 1. A +2-es hosszú kard sebességfaktora, amivel Daronell harcol, 3. Karlnak +1-es rövid kardja van, ennek sebességfaktora 2. A troll nagyméretű, ezért neki +6-ja van. Így a sorrend: 4-nél Blackmort, 5-nél Karl, 6-nál Daronell, 9-nél Helga, 13-nál a troll.)

Blackmort néhány szót motyog a mágia nyelvén, kezéből kék lövedékek süvitenek elő, és a troll testébe csapódnak. Dobd ki a sebzést!

P.: (A varázslóvedékek mindig célba találnak, és minél magasabb szintű a varázsló, annál többet sebeznek. Mivel Blackmort 5. szintű, három lövedéket tud lőni. Dob háromszor a négyoldalú kockával, és hozzáad három 11 hit pontot sebzett!)

M.: Szegény troll erősen megrogyan, de inkább feldühített a varázslattal, minthogy elvegyed a harci kedvét! (A trollnak 40 hp-ja van, még mindig maradt 29. Ezt Miklós papíron jegyzi). Karl megpróbál beledöfni rövid kardjával, ami, mint észrevesszitek, világít, úgy látszik, varázssereje van! (Miklós dob a húszoldalú kockával Karlnak támadásra. Karlnak az esélye, hogy eltalálja a 0-ás AC-t, vagyis a THACO-ja 19, de a kard miatt van +1-e. Mivel a trollnak 4-es AC-je van, ezért 14-et vagy többet kell dobnia. Mivel NPC, Miklós dob helyette, 9-et). De sajnos nem tudja megsebezni a trollt, kemény bőre van a fenevadnak. Daronell jön. Zs.: (Az ő THACO-ja 17, de a kard miatt van +2-je, az ereje miatt +1-e, és szakértője a hosszú kardnak, ez még +1. Így neki 9-et kell dobnia ahhoz, hogy találjon.) 11. eltaláltam! A troll ugye nagyméretű?

M.: Persze! (Nagyméretű ellenfeleken általában másképp sebeznek a fegyverek, mint emberméretűeken.)

Zs.: (Dob a 12 oldalú kockával 2-t. A kard miatt van +2, az erő miatt +1, a szakértelme miatt +2, így összesen 7 hp-t sebzett) 2, a pluszokkal együtt összesen 7 hp! Gondolom, ebbe se döglik bele!

M.: (Jegyzi, hogy a trollnak még 22 hp-je maradt) Helga elmondta az Imát, mindenki +1-el támad, sebez, és dobja a mentődobását, ugyanez -1-el értendő a trollra a következő körtől. Most pedig a troll választ ellenfelet.

P.: (Nagyon kevés hp-je van, mint minden varázslónak, tudja, hogy a troll egyetlen kör alatt széttepné) Én hátul álltam!

T.: Én is!

M.: Oké, dobok a kockával (hatoldalút vesz a kezébe) 1–2 Daronell, 3–4 Karf, 5 Blackmort, 6 Helga (dob) 2, a troll Daronellt támadja! (a troll képes egyszerre három ellenfelet támadni, de a troll, vagyis a DM úgy ítéli meg, hogyha a troll szép sorban tép szét mindenkit, akkor gyorsabban végez.) Támad az egyik karmával (dob a húszoldalúval 10-et. A troll THACO-ja 13, tehát ezzel a 3-as AC-t találta el. Daronell vasinget és pajzsot hord, ami 2-es AC-t ad neki.) Egy hajszállal elhibázott! Másik karom (ill. ezúttal talált) végigkarmolja a karodat! Megpróbál még megharapni hegyes fogaival (14, ez is talált). A sebzés (dob a négyoldalúval és a nyolc oldalúval, hozzáad nyolcat) összesen 13 hp!

Zs.: (Szörnyülködve) Gyorsan irtsuk ki, mert még kinyiffant ez a szörnyeteg! (Feljegyzi a sebesülést. Zsolt maximális hp-je 24, ezért a 13 sebzés eléggé megráztá.)

M.: Következő kör. Ki mit csinál?

Zs.: Blackmort, nincs valami értelmes varázslatod? Pl. fireball (tűzlabda)?

P.: Te lökött, abba te is benne lennél!

M.: Gyorsan döntsétek el, hogy ki mit csinál, mert közben megesz benneteket a troll!

P.: Van még egy Varázslóvédékem, beleeresztem!

T.: Gyógyítom Daronellt!

M.: Daronell?

Zs.: Hát mi mást tudnék csinálni? Püföölöm!

M.: (kezdemenyeznek. Játékosok 6-ot, a mesélő 10-et dob. Ismét a játékosok kezdenek) Oké, dob ki a varázslóvédékeket!

P.: 13 hit pont!

M.: Jó, a troll még él (már csak 9 hp-je van, de a játékosok ezt nem tudják). Sikerült Helga gyógyítása is.

T.: (Dob a nyolc oldalúval) 5 hp-t gyógyítottam rajtad Daronell!

Zs.: Örök hálám, madame! Dobok támadást. 16! Belevágom a kardot a húsába! 8, +6 (+1-et kapott még az lma miatt), az összesen 13!

M.: Karf támadása nem talál (4-et dobott), de úgy tűnik, Daronell végső csapást mért a szörnyre, mert nyögve összeesik!

Zs.: HUH! Ez meleg helyzet volt! Gyerünk keressük meg a troll kincsét!

P.: Ez az, az ilyen szörnyek mindig őriznek valamilyen kincset!

T.: Oké, legyen, legalább tudok adakozni az istenemnek!

M.: (elmosolyodik) Jó, öt perc kutatás után találtak egy kincsekkel teli ládát a barlang végében!

P.: Mennyi pénz van benne? Van közte varázstárgy?

M.: Megszámoljátok, közel kétszáz arany, és hat drágakő, egyenként 50 aranyat érnek. Mást nem találtak.

Zs.: Kezdsnek nem is rossz. Folytathatjuk tovább a barbár barátod keresését, ha máshol is ennyi kincset találunk!

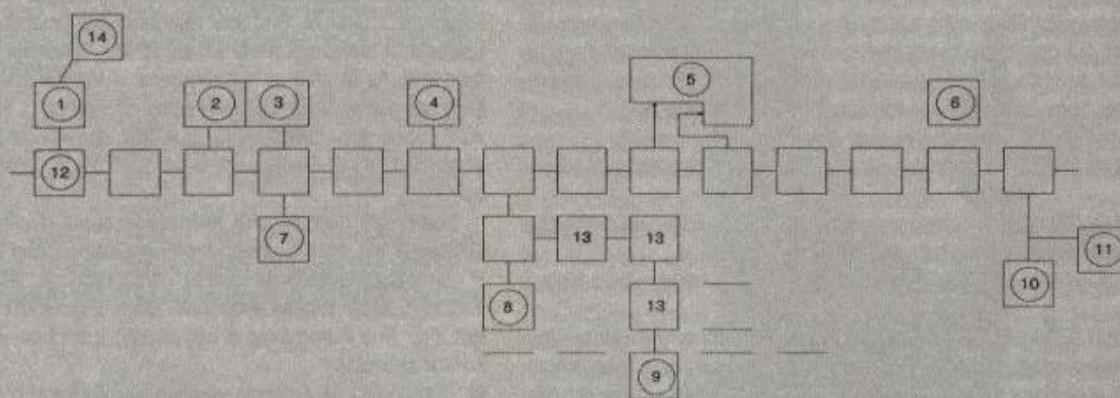
M.: (gonosz mosollyal) Ahogy felnyalaboljátok a kincset és visszafelé indultok, döbbsen torpantok meg. A bejáratnál majdnem épen és egészségesen, ott áll a troll, amelyet felapítottatok! (A trollok 3 körrel azután, hogy az első sebet kapták, regenerálódni kezdenek, körönként 3 hp-t. Mostanra a troll már 25 hp-ban van. Kb. 10 kör telt el azóta, hogy megölték.)

A szörny gonoszul felröhög, ahogy rátok támad.

A harc most azonban kicsit keményebb lesz, mert a varázslónak már nincs Varázslóvédéke, az lma varázslat hatása elmúlt, és Daronell elfelejtették a többiek meggyógyítani! Hogy vannak-e egyéb varázslatok Blackmort vagy Helga tarsolyában, vagy szolgálni fog-e Karf valami meglepetéssel, az már nem tartozik történetünkhöz. Ha a csapat túléli ezt a csatát, biztos, hogy ha legközelebb trollyal találkozunk, nem a kincset fogják az összezsapás után először keresni. Persze, trollt is el lehet pusztítani úgy, hogy ne kelhessen fel többé, de ehhez kell még némi tapasztalat.

Ennyi fért a mostani számba. Remélem, sok hasznos segítséget nyújtott azoknak, akik AD&D-t szeretnének játszani. A legközelebbi szám után már remélhetőleg mindenki el tudja készíteni a saját karakterét, és bárki játszhat otthon a barátaival is. Az itt leírt szabályok sem teljesekek persze, csak annyit írtam le, amennyi egy alapjátékhoz feltétlenül szükséges. Az itt leírtak tehát nem pótolhatják (nem is akarják) az eredeti szabálykönyveket, csak reklámozni csinálnak neki. Akinek nincs pénze, vagy nem tud angolul, ezért nem veszi meg a külföldi könyveket, és nem akarja kívánni, hogy nálunk megjelenjenek, az remélem alapszinten meg tud ismerkedni a játékkal az én sorozatom alapján is. Ha bárkinek, bármilyen kérdése van a témával kapcsolatban, az újság címére írjon, de írja rá azt is, hogy FANTASY ROVAT. A következő számban újra jelentkezem, varázslatokkal, szörnyekkel és egy igazi karakterlappal!

Tihor Miklós



1 I wy Cottage

2 Posta

3 Anyakönyvi hivatal

4 Szervíz

5 'Dog + Duck' fogadó

6 Rose Cottage

7 Honey suckle Cottage

8 Templom

9 Parókia

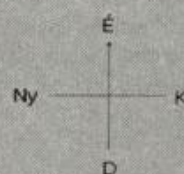
10 Udvarház

11 Kriptá

12 Utca

13 Temető

14 Sufni



PERSONAL NIGHTMARE

ÁLMATLAN ÉJSZAKÁK

Mielőtt elkezdeném a történet részletes ismertetését, úgy gondolom érdemes pár szót ejtenem a számítógépes horror programok fejlődéséről, melyeket sajnos elég mostohán kezelnek a software fejlesztők, hiszen jobb esetben sem haladja meg az első páros számot az évenkénti programtermés. Természetesen ennek több oka is van; létezik egy bizonyos cenzúra mely szigorú elbírálás alá veszi az erőszakot, szexualitást vagy éppen szadizmust túl élethűen megjelenítő programokat, így próbálván megkímélni a fiatalok-rú felhasználókat a lehetséges pszichikai ártalmaktól. Eme humanitárius elgondolás következtében a legtöbb programot sikeresen megfosztják az éppen legfontosabb, a játék hangulatát jelentősen növelő animációktól és véresebb grafikáktól. Ezt tapasztalhattuk a C-64-en megjelent történetek (Dracula, Wolfman, Jack the Nipper) többségénél, melyek a maguk idejében kellő felháborodást keltettek a lelkiismeretes cenzorok és szülők körében egyaránt.

Valószínűleg ez az oka, hogy eddig nem kerültek kihasználásra az Amiga sokkal kifinomultabb grafikai lehetőségei. Sajnálatos, hiszen egy érdekes történet megfelelő aurális és vizuális effektekkel fűszerezve, igazi csemege lenne az izgalmaira és egy kis borzongásra vágyóknak.

Mike Woodroffe 1988-ban határozta el egy kifejezetten horror és okkult témákkal foglalkozó cég alapítását, így próbálván új színeket vinni az egyre szűkülő software kínálatba. A találon HORRORSOFT elnevezést viselő vállalkozás közel sem lelkes amatőrök gyűlekezete, hiszen tagjai között ott vannak annak az Adventure Soft-nak a munkatársai, kiknek nevét olyan híres 8

bites programok fémjelzik mint a Robin of Sherwood vagy a Gremlins.

A cég első projectjeként készült a PERSONAL NIGHTMARE. (A második alkotásukról, Elvira – Mistress of Darkness, a múlt havi számunkban közöltünk teljes megfajtást. A programozók sikeresen ötvözték a szöveges és RPG játékok tulajdonságait, létrehozván egy „pseudo” horror-adventure-t mely meglehetősen hangulatos és élvezhető. A program érdekessége, hogy a színtere egy olyan hétköznapi falu, hol a lakosság teljesen életszerűen viselkedik, szokásaik és cselekedeteik meglehetősen realisztikusak. Ennek következtében a játékos szinte azonnal azonosulni tud az alapszituációval, így a játék számára sokkal izgalmasabbá válik.

A program vezérlése mouse/icon és billentyűzet útján történhet. Az angolt gyengébben beszélők számára könnyítést jelent, hogy a legfontosabb igék icon formában a képernyőn találhatók és a mouse segítségével aktiválhatók. Azonban a történet teljes megismeréséhez szükséges a lakosokkal való kommunikáció is, ezt pedig csak a billentyűzet segítségével lehet véghezvinni.

A történet folyamán felvetődő problémákat többféleképpen is meg lehet oldani, erre azonban a jelentékeny terjedelem-növekvés miatt nem fogok kitérni.

A történet egy békésnek tűnő dél-angliai faluban, Tynham Cross-ban játszódik, de a látszólagos nyugalom igen csak megtévesztő, hiszen gonosz terveket szőnek és szörnyű titkokat rejtegetnek a jovialis megjelenésű polgárok.

Az egész kálvária egy barátságatlan, viharos vasárnap kezdődött. Az ítéletidő, mely teljesen szokatlan volt

ezen a vidéken, már reggel óta tombolt. Jeges szél süvöltött az elhagyott főútcán, a kertekben nyöszörögve hajlongtak a százéves tölgyek, a sötét égbolton villámok cikáztak, a dörgések megregettették a házak zárt ablakait.

A rossz előérzetű istenfélő lakosság, a közeli templomban keresett menedéket. Itt várták az istentisztelet kezdetét. A plébános orgonaszó és éles mennydörgés közepette lépett a pulpitusra, ahonnan Isten ígéit hirdette próbálta megnyugtatni az ijedt embereket. A zsoltárok után elhalkult az utolsó akkord is és egy pillanatra vészjósló, halotti csend ereszkedett a templomra. A hívők meredten nézték a plébánost amint karjait széttárva, idézett a Jelenések könyvéből.

Az ezt követő másodpercek történéseit kevesen tudták rekonstruálni. A villám az ólomüveget szétrobbantva, egyenesen a pulpituson álló plébánosba csapódott, ki a hívők szeme láttára vált emberi fáklyává. A templomból fejvesztve menekülő emberek már nem hallhatták a sátni kacajt és nem láthatták a tüztengerből kiemelkedő lényt, mely parázsló tekintettel szemlélte a szálnalmas társaságot. Mi csak napokkal később kapjuk kézhez az apánk halálát tu-

dató táviratot, így késve érkezünk szülőfalunkba. A „Dog & Duck” fogadóba belépve még nem sejtjük milyen megpróbáltatásokban lesz részünk az elkövetkező napokban. Az idő ekkor pontosan 16.00 óra. (Itt jegyzem meg, hogy fontos tényező az idő múlása, hiszen csak a megfelelő időben lehet bizonyos helyekre bemenni, illetve bizonyos dolgokat csinálni. Azt se felejtsük el, hogy kb. 80 óránk van az egész ügylet felgöngyölítésére.) Kutatásaink folyamán nagyon sok tárgyat fogunk találni, melyek nagy része számunkra lényegtelen, ezért ezek külön ismertetésével nem fárasztom az olvasót. Lesz olyan szituáció, mikor egy feladat megoldásánál meg kell szabadulni a felesleges teheről, de ne felejtsünk el visszamenni és felvenni tulajdonunkat, hiszen később még hasznát vehetjük.

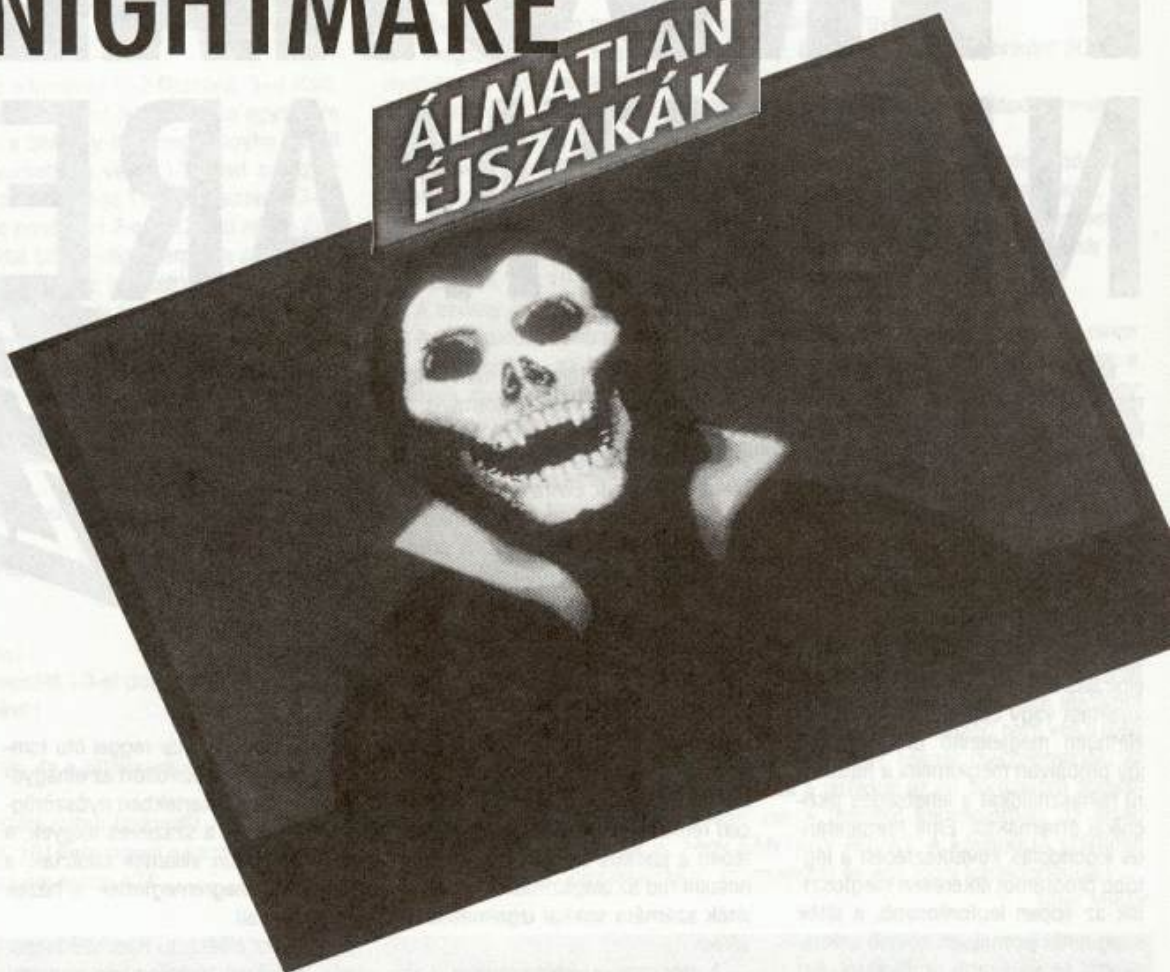
Az 1. nap szükséges cselekményei:

Miután a fogadós átadta a bejárat kulcsot (large key), menjünk fel a szobánkba (E, up, E, N) és rakjuk a

CÉPTÍPUS
AMIGA

PERSONAL NIGHTMARE

ÁLMATLAN ÉJSZAKÁK



szekrénybe pár felesleges ruhadarabunkat (open wardrobe, put tie + put raincoat in wardrobe, close wardrobe). (Még egy megjegyzés: mindig minden ajtót csukjunk be magunk után, mert ha nem, akkor kellemetlen meglepetésekben lesz részünk!) Miután bezártuk szobánk ajtaját (close door), menjünk a fogadó hátsó bejáratához, nyissuk ki az ajtót (open door) és várjunk. Ahogy meghalljuk a csattanást és gumi sivitást, menjünk ki az utcára. Vizsgáljuk meg az úton fekvő szerencsétlen flótást (examine Jimmy) és vegyük magunkhoz a talált holmit (take all). Így birtokunkba került egy kulcs (shiny key), egy tekercs film (roll of film) és egy törött rendszámtábla (broken numberplate). Ezután rohanjunk vissza a bárba és az ajtónál felakasztott kabátból lopjuk ki az ott lévő kulcsot (examine jacket, take Yale key from heavy jacket). Ennél az akciónál nagyon fontos a pontos időzítés, hiszen Mr. Roberts, a kabát jogos tulajdonosa pillanatokon belül visszatér, ezzel meghiúsítva az akciót. A kulcsokon kívül, mindent pakoljunk be az aktatáskánkba (put film + numberplate in briefcase).

A következő lépés Jimmy Blandford-ék meglátogatása. Menjünk az Ivy cottage-hoz és hatoljunk be (unlock door, open door). A konyhából nyílik egy sötétkamra film előhívó berendezésekkel. Mivel kezelni nem tudjuk őket, nézzünk inkább az asztal alá (look under table) és vegyük fel a magazint (take magazine). Közben ügyeskedünk, a magazinból kicsúszik egy utalvány és ez az ami-re szükségünk van (take voucher, drop magazine). A kerti sufniban több fontos tárgyat találunk. Ragadjuk meg a metszőollót (secateurs), a fakalapácsot (mallet), a kötő kalapácsot (sledgehammer) és nézzünk be a festékes edények mögé (look behind paint tins). Itt egy régi közsőrökövet találunk (take oilstone). Mielőtt elhagynánk a tett színhelyét, húzzuk ki a fakalapácsból a nyelet (remove handle from mallet) és a fejet dobjuk el (drop mallet). Miután mindent visszaállítottunk eredeti állapotába, menjünk ki a főutcára. Ügyeljünk arra, hogy ne vesztes-

sük az időt felesleges tevékenységekkel Ivy cottage-ban, hiszen Susan Blandford, – az özvegy – bármikor betoppanhat.

Ha nem ólálkodik körülöttünk Sergeant Jefferson, a körzeti megbízott, surranjunk be az anyakönyvi hivatalba (Registry office). A bejárati ajtót a zsákmányolt Yale kulccsal nyithatjuk ki (unlock door, open door). Első látásra teljesen reménytelen a helyzet, hiszen nem tudjuk a safe kombinációját, de műkedvelők révén elgyönyörködünk a falon lógó festményben (examine painting). Heureka (!!!), máris megvan a megoldás (dial 1815). A safe-ből az aktatáskánkba vándorolnak a fontosabb papírok (take certificate) és ismét elégedetten távozhatunk.

Most irány a templom! A sekrestyében, más választás híján, törjük fel apánk íróasztalát (hit desk with hammer) és szerezzük meg a benne lévő parókia kulcsot (take vicarage

key from drawer). A kihalt temetőn vezet át az ösvény a templom mögött épült parókiaházhoz, ahová a behatolás nem okoz problémát (unlock door, open door). Menjünk fel az emeleti gyermekszobánkba és miközben visszaemlékezünk felhőtlen gyermekkorunkra, vizsgáljuk meg a régi regényeket (examine books, take Treasure Island). Elérezékenyülve lapozunk bele ifjúságunk egyik kedvenc, a sok forgatástól megviselt, regényébe (examine Treasure Island) és nagy meglepetésünkre a rég elveszettnek hitt takarékbetétkönyvünk esik a lábunk elé. Boldogan vesszük magunkhoz (take savings book, drop Treasure Island).

A földszinti nappaliban találunk egy gombolyag fonalat (examine small chair, take wool). Éppen távozni akarunk, mikor észrevesszük a gyanús külsejű falat. Három hatalmas csapás után, a fal felfedi szörnyű titkát (3x hit wall with hammer).

Legyűrve az egyre növekvő hányingert, megpróbáljuk elvenni a bibliát, de mivel már beállt a rigor mortis, durvább megoldáshoz kell folyamodnunk (cut fingers with secateurs). Most már elmondhatunk egy „Mi Atyánk”-ot az elhunyt lelki üdvösségeért (take prayer book, read prayer book, drop prayer book).

Ismét a temetőben találjuk magunkat, ahol egy nagy sírkő tövében, a gyomok között megpillantunk egy fej fokhagymát (look in weeds, take garlic). Füttyrészve lépünk be egy családi sírboltba (open small door), ahol valami azt súgja, hogy jobb ha nem bámészkodunk sokáig. A koporsó mögötti fal félrecsúszik (open door) és máris Honeysuckle cottage előszobájában találjuk magunkat. Elővigyázatosságból húzzuk le a cipőnket (drop shoes), az aktatáskát és a kalapácsot pedig rakjuk a padlóra (drop briefcase, drop hammer).

Az emeleti hálószobában a bo-

szorkány hírében álló Alice Greenwood horthyog. Hamar szemetszúr a nyakában lógó kulcs (examine Alice, get key) és mivel alapos emberek lévén az ágy alá is benézünk (look under bed), nem eredménytelenül. Halkan csukjuk be magunk mögött a hálószoa ajtaját és rakjuk le a létrát (drop ladder). Másszunk fel a padlásszobába (go up the ladder, open door) és mivel csoszogást hallunk lentől, kapjuk fel a földön lévő kancsót (get jug). A létra nagyot reccsen, mi pedig lélekszakadva töltjük meg a kancsót vízzel (fill jug with water) és tartalmát élvezettel öntjük a vén csontra (pour water). Megszabadítjuk Judy-t láncaitól (free Judy) és várjuk a hős megmentőt illető hálálkodást, de sajnos ez elmarad.

A gyéren megvilágított főtécán el-sétálunk az udvarházhoz (Manor House). Ha 23.00 óra előtt érünk oda, a primitív kertész nem hajlandó beereszteni, de ahogy 11-et üt az óra, elsomfordál az öreg. Hatodik érzékünk arra ösztönöz, hogy húzzunk ki a fa alatti kerítésből egy karót (get

stake from part of fence), így rögtön felnyársalhatjuk a boldogan felénk vágató vérebet (hit dog with stake).

A leégett épület üszkös romjai között kóborolva egy épen maradt feljárdot pillantunk meg és egy kecses ugrással máris ott termünk (swing over hole). Az emeleti szobában újabb meglepetésben lesz részünk. Az ágyon egy bűdös „homeless” oszladozó teteme hever. Most már nem okoz problémát a motozás (examine old jacket) és a cefrétől bűzlő borosüveg is eltűnik a feneketlen aktatáskában (take bottle for old jacket).

Fáradtan térünk vissza a fogadóba a mozgalmas nap után. Szobánkban rakjuk a szekrénybe a táskát, kalapácsot és a metszőollót és menjünk le a bárba egy pohár scotch-ra. Mivel a bárt zárva találjuk, kutatásunkat a konyhában folytatjuk. Ismét, megérzésből dugaszoljuk el a lefolyót (push plug in sink), mert ha nem, kellemetlenül konfrontálódunk egy kedves lénnel. A mosógépből vegyük ki a nadrágot és fordítsuk ki

zsebeit (look in washing machine, take trousers from washing machine, take tiny keys from trousers). Mielőtt visszamennénk a szobánkba, akasszuk le a trombitát (take bugle).

A 2. nap.

Kipihenten nézünk mai teendőink elé. Vegyük magunkhoz a szükséges tárgyakat; filmtekercs, utalvány, betétkönyv, kis kulcs, nagy kulcs, törött rendszámtábla, fokhagyma, cipő és öltöny.

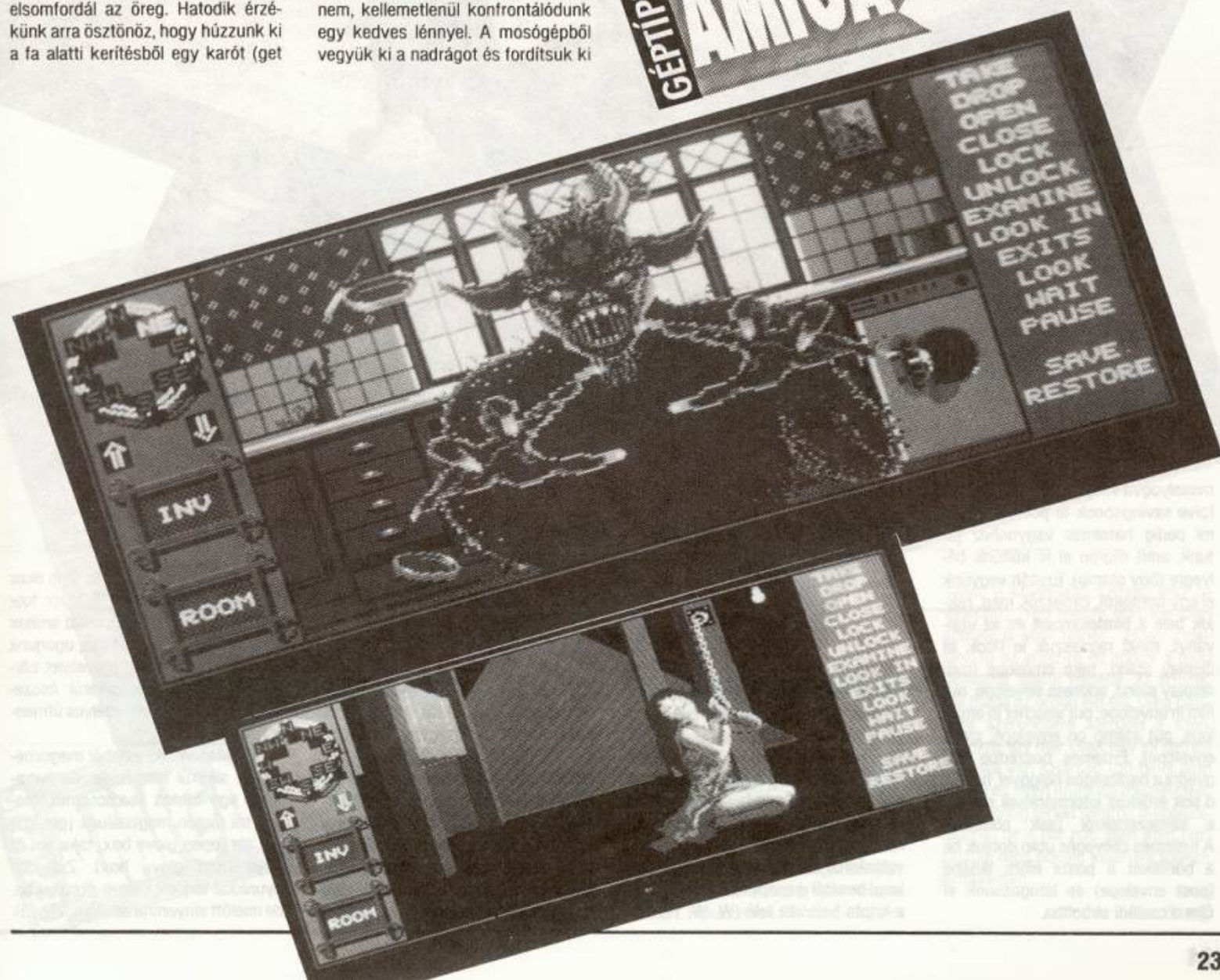
Mr. Jones-ék szobájából vegyük kölcsön a kredencen lévő tükröt (take mirror), majd menjünk Tony Donaldson szobájába. A párna alatt egy zárral ellátott napló található (look

under pillow, take diary, unlock diary) mely olvasása közben legvadabb rémálmaink realizálódhatnak.

A falu megszokott hétköznapi életét éli, mikor kilépünk az utcára és elindulunk az autójavító műhely felé. Itt, a kukában való rövid turkálás után meglehetjük a rendszámtábla másik darabját (look in bin, take numberplate from bin). A birtokunkban lévő bizonyítékokat juttassuk el a rend hűséges örének, ki a posta körül álldogál és a rendőrökre jellemző értelmes érdeklődéssel fogadja barátságos közeledésünket (give diary + numberplates to policeman).

Következő feladatunk a film előhivatása, ehhez azonban egy sor formaság elvégzésére van szükség. Tehát, irány a posta! A tisztviselő nő

GÉPTÍPUS AMIGA



PERSONAL NIGHTMARE

ÁLMATLAN ÉJSZAKÁK



mosolyogva váltja be a betétkönyvet (give savingsbook to postmistress), mi pedig hatalmas vagyonhoz jutunk, amit rögtön el is költünk bélyegre (buy stamp). Ezután vegyünk el egy borítékot, címezzük meg, rakjuk bele a filmtekercset és az utalványt, majd ragasszuk le (look at display stand, take envelope from display stand, address envelope, put film in envelope, put voucher in envelope, put stamp on envelope, close envelope). Érdemes beszédbe elegyedni a barátságos hölgygel, hiszen ő sok érdekes információval szolgál a kérdezettekről (ask about...). A kellemes csevegés után dobjuk be a borítékot a posta előtti ládába (post envelope) és látogassunk el újra a családi sírboltba.

Vizsgáljuk meg a koporsót. Innen egy felbőszült Drakula utánzat ugrik ki és vesz üldözőbe minket. Pechére nem tudhatja, hogy egy harcedzett veteránnal áll szemben, így gyanútlanul besétál a csapdába. Rohanjunk a kriptá bejáratá felé (W, W, W, W)

és használjuk a tükröt (reflect light with mirror). A szegény vérszopó most aztán tényleg ráfázott!

Nincs több feladatunk mára, így az időnket kedvünk szerint tölthetjük el a faluban. Egy a fontos: ahogy az óra 12-t üt, legyünk a fogadó előtti útszakaszon. Ekkor a barátságos Mr. Mason megpróbál kilátpítani a járgányával, de hát azoknak, akik a

Bronx-ban nevelkedtek ez sem okoz különösebb problémát. Először fussunk keleti irányba (E), majd amikor a kocsi már elég közel van, ugorjunk el előle (N). Ezt a két műveletet párszor megismételve, sikerül összehozni az autót egy terebélyes útmenti fával.

Mr. Masonnak, — habár megsebesült — sikerül meglepnie, de hátrahagy egy fontos kulcscsomót, melyet mi rögtön megtalálunk (get into the car, open glove box, take set of keys from glove box). Zsákmányunkkal térjünk vissza szobánkba, de mielőtt elnyomna az álom, vegyük

elő a trombitát. Most már nyugodtan elszenderedhetünk. Ha véletlenül hivatalos vendégeink érkeznének, csak játszunk el egy rövid darabot és további álmunk háborítatlan lesz.

A 3. nap.

Első dolgunk, hogy elrejtjük a trombitát (put bugle in wardrobe) és vegyük magunkhoz a szükséges tárgyakat (get oilstone, wool, bottle). A szobánk előtt megpillantjuk Tony Donaldson macskáját, aki egy dugós puskát őriz (look). Az esetlen állat könnyen megtéveszthető a fonál gombolyaggal (drop the wool). Vegyük fel a fegyvert, célozzuk meg a játszadozó állatot és húzzuk meg a ravaszt (shoot popgun, take cork). A macskának sajnos semmi baja nem lesz, mi viszont szerzünk egy elsőrangú dugót. A fürdőszobában mossuk ki a borosüveget (clean bottle) és sétálunk el a templomba.

Boruljunk térdre az angyal szobor előtt és imádkozzunk (pray). E tevékenységünk oly meghatározó, hogy az angyal sírfakad, nekünk pedig csak össze kell gyűjteni a szenteltvi-

zet (put tears in bottle, put cork in bottle).

A kulcscsomó segítségével máris bent vagyunk a szervizcsarnokban. Vizsgáljuk át a sarokban álló íróasztalt (examine old papers, examine bill, take bill). Sikerült hozzájutnunk egy újabb bizonyítékhoz, de vannak itt más teendőink is. Először is keressünk egy villáskulcsot (examine bench, get spanner), majd emeljük fel a Rolls-t. A piros gomb aktiválja az emelő szerkezetet (push red button). Most másszunk a kocsí alá, tisztítsuk meg (clean sump nut), majd tekerjük ki a csavart (turn sump nut). A köszörűkövet rakjuk bele az olajtölcsébe (put oilstone in oil), majd mikor már mindenütt csillog az olajtól, vegyük fel (take oilstone) és látogassunk el a Rose cottage-hoz egy kis házkutatásra.

Itt, a hálószoba szekrényben találunk egy furcsa köpönyeget (open wardrobe, take robe), a nappaliban pedig a gyümölcsös tál rejteteget titkokat (examine small bowl, take note from small bowl). A napunk többi részében a program fakultatív.

bill, get note), és irány a bár. Itt addig kell várnunk, míg ki nem nyit a csapszék. Ekkor a kedves Mrs. Jones egy csomagot ad át nekünk (get photos), mely az expressz előhívott képeket tartalmazza. A fotók tanulmányozása után (examine photos), már elég bizonyítékunk van Susan Blandford ellen ahhoz, hogy kivonjuk a forgalomból. Keressük meg Sergeant Jeffersont és adjuk át a nálunk lévő összes bizonyítékot (give photos, note, bill to policeman).

A nap többi részét ismét kedvünk szerint tölthetjük el. Az idő múlásának gyorsítása érdekében ajánlatos a (wait) utasítást alkalmazni. Estefelé térjünk vissza a fogadóba, és készüdjünk fel az összecsapásra. Az akcióhoz a következő tárgyakra lesz szükség; cipő, öltöny, kabát, köntös, köszörűkö, kalapács, üveg és a fanyél. Miután kellően felkészültünk,

ről beszívargó hangok, a kriptára halálos csend borul. Tudván, hogy most már nincs visszaút, öltünk magunkra a köntöst (wear robe) és érezzük meg a rozsdás baltát (sharp axe with oilstone). Rövid kutatás után sikerül megelni a titkos lejárót (move coffin) és leereszkedünk a bizonytalan mélységbe.

Menjünk a folyosón az ajtóig és az árnyakba burkolózva várjuk az éjfélt. Nem sokkal az utolsó harangzúgás elhalta után, két – a mi köntösünkhöz hasonló – viselő – minisztériás jelenik meg, kik rövid szemlélődés után bemennek az ajtón.

Összeszedve minden bátorságunkat mi is követjük őket. Az események ekkor hirtelen felgyorsulnak. Gyorsan gépeljük be a következő utasítást (hit acolyte with axe), de az enter-t csak akkor nyomjuk meg,



A 4. nap.

Egy kis reggeli meditáció után megvilágosodnak az eddig homályos pontok is, érezzük, hogy a végső összecsapás elkerülhetetlen. Vegyük magunkhoz a szükséges tegnap szerzett új bizonyítékokat (get

menjünk újra az udvarházhoz, ahol 23.00-ig várnunk kell. Miután az öreg felszívódik, keressük meg a háztól nyugatra eső mauzóleumot és törjük be a falát (hit mausoleum with hammer).

Ahogy belépünk (enter) a dohos sirkamrába, újabb kellemetlen felfedezésben lesz részünk. Próbáljuk ki-rántani a testből a baltát (get axe) és helyezzük bele a nyelet (put handle in axe). Fokozatosan elhálnak a kint-

mikor a következő szöveg lesz olvasható: „You realize that the chief acolyte is your father”. Ekkor csapjunk rá az enter-re és ahogy a balta belehasít apánk testébe, az árnyakból maga az ördög lép elő. Öreg barátunk szerencsére allergiás a szenteltvízre, így már csak egy jól célzott dobásra van szükség (hit devil with bottle) és Isten munkája megtéetett.

Az ördög tervét sikerült megghiúsítanunk, de e pár nap alatt átért borzalmak még sokáig kísértetni fognak álmunkban...

Sorell

GÉPTÍPUS
AMIGA

Az Amiga konverziók kifogyhatatlan tárházába ezúttal egy techno szerepjáték került a Pandora jóvoltából. Nos, örömmel jelenthetem, hogy a Xenomorph tökéletes példája annak az egészen ritka esetnek, amikor a '64-es verzió sokkal jobban sikerült az eredetinel. Azért hogy pontosabban fogalmazzunk: a '64-es verzió tökéletesen ugyanolyan, mint az Amiga. Viszont egy alapvető dolog mindenképpen az előbbi javára írandó: az új verzióban már megválaszthatjuk, hogy milyen tulajdonságokkal rendelkező karaktert akarunk játszani. Ennyi méltatás bőven

pont ezen a bolygón sikerül balesetet szenvednünk, s mire az automatika dehibernál minket, megdöbbenve vesszük észre, hogy számos a hajó működéséhez nélkülözhetetlen berendezésünk ment tönkre. Kénytelenek leszünk a szörnyektől hemzsegő bázisról beszerezni a hiányzó felszereléseket. Hát nem valami biztató perspektíva...

Feladatunk, hogy a bázison járva megszerezzük a hajó indításához szükséges három antianyag-töltetet, a navigációs adatokat tartalmazó lemezt és a futtatásra alkalmas operációs rendszert, valamint az elromlott

ilyen játékkal. A kép három részre van osztva, ezek közül a bal felső szerepe a legegyszerűbb; itt láthatjuk karakterünk pillanatnyi állapotát jelölő csíkokat. Ezek sorrendben: erő, kitartás, ügyesség, morál és betegség. Az erő azt jelzi, hogy mennyi energiánk van, a kitartás pedig azt határozza meg, hogy milyen gyorsan tudunk haladni.

A gyorsaságra a legtöbb szerepjátékkal ellentétben itt nagy hangsúly esik, ugyanis a szörnyek követhetnek minket, s ha egyre többen gyűlnek össze jobban járunk ha vilámgyorsan eltűnünk a helyszínről.

a hajtóanyag, könnyen sugárfertőzés lehet a végzetünk.

Minden tulajdonságunkat feljavíthatjuk különböző ételek, illetve nar kotikumok használatával, s a sugár- betegséget is el lehet gyógyszerekkel mulasztani! A képernyő alján két tenyerünk és hat nyíl látható. A nyilakkal a jelzett irányba tudunk mozogni, illetve fordulni, míg a kezeknek két szerepe van: egyrészt bármilyen tárgyat megvizsgálhatunk kézbe véve részleteiben is – pl. a hiányzó IC-k típusát csak így nézhetjük meg –, másrészt mindig csak azt a két tárgyat használhatjuk ami a két kezünkben elfér. A kép jobb felső, s egyben legnagyobb részét a játéktér alkotja. Itt tárgyakat vehetünk fel vagy tehetünk le, itt nyomhatjuk meg a különböző kapcsolókat, használhatjuk a különféle fegyvereket és persze a játék minden eseményét itt követhetjük nyomon.

'64-esen a szóköz, Amigán a jobb tűzgomb megnyomásával kapcsolhatunk át a tárgyainkat mutató ábrára, amely a játéktér helyén jelenik meg, némileg megváltoztatva a képernyő felosztását. Most a bal felső sarokban az aktuális helyszín kicsinyített képe látszik, a jobb felsőben pedig a tulajdonságainkat látjuk.

Fontos tudni, hogy a játék ettől még nem áll le; a szörnyek ugyanúgy támadnak minket mintha a rendes képet néznénk. A különböző cselekedeteket egy pointert mozgatva hajthatjuk végre. A pointer alap állapotban mindig egy üres kéz, amikor pedig valamit pakolunk átváltozik annak a tárgynak a stilizált rajzává amit éppen mozgatunk.

A tárgyak pakolása a játéktérből az inventory-ba a következő módon történik. Először mozgassuk a pointert a kiválasztott tárgyra, majd nyomjuk meg a tűzgombot, s ha valóban nemcsak dísz próbálunk felvenni akkor pointerünk azonnal átváltozik a tárgy képére. Most két lehetőségünk van.

Az egyik, hogy rávisszük a pointert a játékost szimbolizáló rajzra a kép jobb felső sarkában és megnyomjuk a tűzgombot. Ilyenkor a gép automatikusan berakja a használati tárgyak közé amit felvettünk ha még van helyünk az újabb eszköz tárolására, mivel az egyszerre nálunk lévő tárgyak száma korlátozva van. Előfordulhat, hogy nem történik semmi, ilyenkor vagy az új szerzeményt kell otthagyni vagy pakoljunk le néhány felesleges dolgot, esetleg együnk a nálunk lévő ételekből és

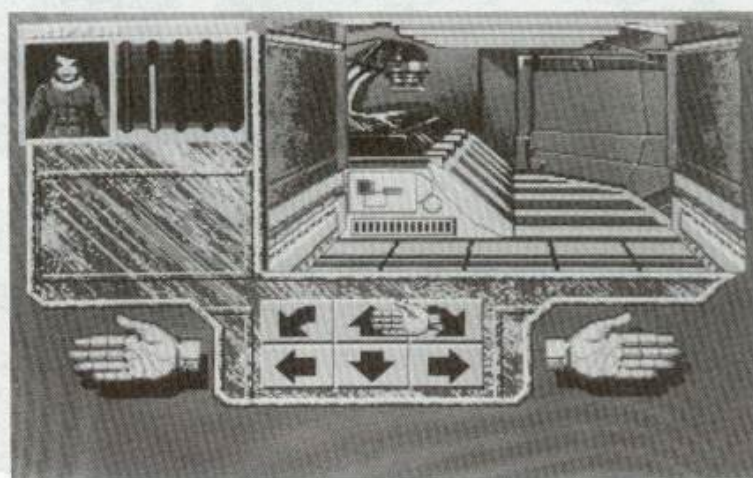
Xenomorph

PANDORA

elég a programról, a továbbiakat mindenképpen tapasztalni fogja ugyanis az, akiben sikerül kedvet ébresztenünk a játék megnyerésére.

A távoli jövőben járunk. A különböző égitesteken és egyéb kisbolygókon fellelhető ásványi anyagokat kutató expedíciók mindennaposak, az űrközlekedés teljesen biztonságossá vált. Egyik ilyen felfedező út során – egy aszteroidán – idegen életformára utaló jeleket találnak. Hamarosan sikerül is néhány élő példánnyal kapcsolatot teremteni, de ez a kapcsolat nem teljesen a kutatók elképzelései alapján alakul; a vérszomjas idegenek legfeljebb csak a tápláléklánc egy alacsonyabb rendű tagjának tekintik a tudósokat. A balesetek szaporodnak, a teljesen elszemtelenedett lények mindent ellepnek, megkezdődik az elkeseredett harc a túlélésért...

A tudósok döbbenten fedezik fel, hogy az idegenek – kristályszerkezetük megváltoztatásával – képesek bármilyen a túlélésüket segítő életformát létrehozni magukból – xenomorphok –, s rájönnek: nincs semmi reális esélyük a túlélésre. Üzeneteket hagynak hátra az esetleges arra járóknak, amelyben figyelmeztetik őket a veszélyre. Balszerencsénk



fedélzeti számítógépben kicseréljük a meghibásodott IC-keket. A játékban ezúttal a nagyobb hangsúly az egyszerű játszhatóságra esett, így azok is könnyen beletanulhatnak akiknek a szerepjáték eddig csak egy elvont fogalom volt. Tulajdonképpen túlnál is le van egyszerűsítve az egész. Nem igazán intelligencia, inkább kitartás és figyelem kérdése, hogy mennyi idő alatt sikerül megnyernünk a programot.

Az irányítás teljesen szabványos, ezért itt csak egyszerűsítve írom le azok kedvéért akik esetleg most szeretnének megismerkedni egy

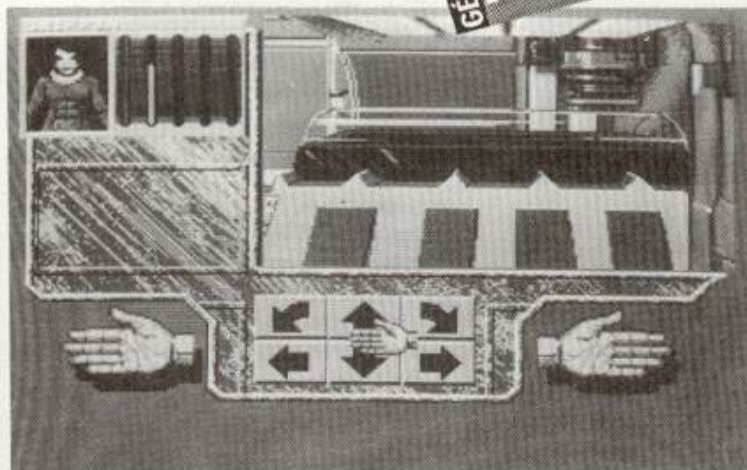
Az ügyességnek és a morálnak igazából nem sok gyakorlati szerepe van; ezek azt befolyásolják, hogy milyen könnyen csökken elsőként említett két tulajdonságunk. Természetesen minél nagyobbak ezek az értékek annál nagyobb az esélyünk a túlélésre.

A betegségjelző alatt itt sugár- betegség értendő, ugyanis minél tovább hordjuk majd magunknál a megtalált antianyagot annál gyorsabban nő ez az érték, s vele együtt gyorsabban romlik a tulajdonságaink is. Így ha túl sokáig van nálunk

gyógyszerekből. Visszatérve a pakolásra; a másik lehetőség, hogy átváltjuk a játéktérrel a tárgyakra, majd egy üres helyre mozgatva a pointert megnyomjuk a tűzgombot. Érdemes megfigyelni, hogyha egy másik tárgyon nyomjuk meg a tűzgombot, akkor az automatikusan kicserélődik a kezünkben látható eszközre. Ez minden más tárgycserére is vonatkozik! Nálunk lévő tárgyat csak úgy vehetünk kézbe, ha előbb átkapcsolunk az inventory-ra, majd a már ismert módszerrel valamelyik tenyérre helyezzük az eszközt. Természetesen hasonló módon bármely tenyerünk-

kódására kell kitérnünk, mivel azok használata még a tapasztalt játékosnak is szokatlan elsőre. A különféle ruhákat egyszerűen csak helyezzük rá az inventory mellett álló alakra, s ha jól csináltunk mindent akkor az megjelenik a rajzon is. A ruhákkal egyébként a sebezhetőségünket csökkenthetjük jelentős mértékben. Az ételeket, kábítószereket vigyük az alak fejére s a tulajdonságok nö-

GÉPTÍPUS
AMIGA



eszközöknek – az összes fegyver és detektor tartozik ezek közé – két fajtája van: az egyiket kézbevéve csak egy négyzetre klikkelhetünk a kinagyított ábra alján, ilyen pl. a gránát.

A másik csoportba tartoznak azok amikbe valamilyen töltet vagy elem kell. Ezeknél ha nincs bennük a szükséges eszköz vagy esetleg az kimerült egy üres csík figyelmeztet a pillanatnyi használhatatlanságra, és természetesen egy újabb hely van az ábra bal oldalán ahová az elemet vagy tárat helyezhetjük be vagy cserélhetjük ki. Amennyiben az új töltet működőképes, akkor a töltéssel arányos piros csík jelenik meg a képen. A detektorok közül talán a leghasználhatóbb az Aliens-ből is ismerős szörnyfigyelő, aminek működése is megegyezik a filmen láthatóval. Fontos még, hogy ezek érzékenységi beállítást is beállíthatjuk, az 1, 2, ill. 3 számok valamelyikére klikkelve. A detektor mindaddig nem működik míg azt az alján lévő négyzeten be nem kapcsoljuk. Természetesen ugyanígy ki is kapcsolhatjuk ezeket. Amíg be van kapcsolva addig a pointer a fegyver

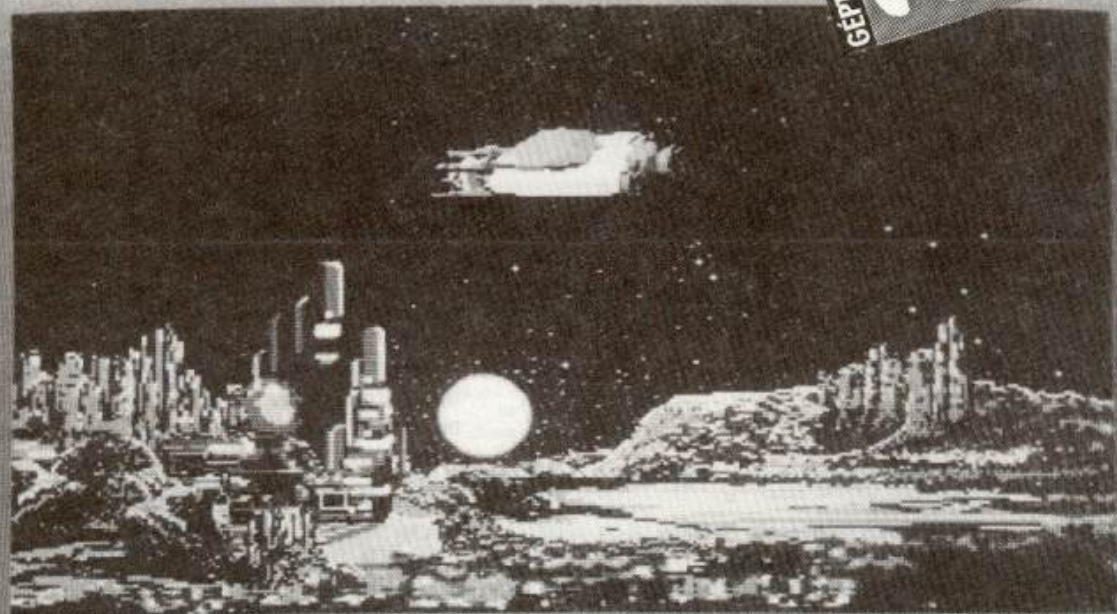
GÉPTÍPUS
C-64

szükséges kártya. Vásárláskor először helyezzük be a hitelkártyát (vagy az orvosi kártyát a gyógyszerreknél) a nyílásba, nyomjuk meg a megfelelő gombot vagy ki a gépből amit vettünk és persze a személyi lapunkat is. Ez utóbbit akkor kapjuk vissza, ha oda klikkelünk, ahol azt a gép elnyelte. Vannak még olyan eszközök is amikbe hitelkártyánk behelyezése után, valamilyen elemet vagy töltényt helyezve fel tudjuk tölteni azt, méghozzá ingyen!

Ami még nagyon fontos: az összes fent említett gép, és még számos egyéb – pl. lemezolvasó – mindig a falon elhelyezett ablakokban található, először mindig azokat kell az alsó részükön található nyomógombbal kinyitni. Néha csak képeket láthatunk ezek csak díszítésként szerepelnek a programban. Végezetül még annyit: miután mindent összeszedtünk menjünk vissza az űrhajóba. A középső szinten lévő ajtóval elválasztott három helyiség Danger feliratú ablakaiban helyezzük el az antianyagot. A kiégett IC-eket a pilótafülké (innen indulunk) bal oldali ablakából kivehető paneleken cseréljük le, jobb oldalra a két vezérlő lemezt tegyük, majd nyomjuk meg az ott található gombot, s űrhajónk végre sikeresen fel tud szállni...

(A térképet következő számunkban találjátok.)

Aster



AMIGA C-64

ÉRTÉKEK 2 4 6 8 10

GRAFIKA	■■■■■
ZENE-HANG	■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■
HANGULAT	■■■■■
ÖSSZEHATÁS	■■■■■

ben vagy csomagunkban található eszközt lerakhatjuk.

Sajnos annak akinek még sohasem volt dolga hasonló ikonvezérelt, játékkal annak ez elsőre egy kicsit bonyolultnak tűnhet, de a leírás alapján néhány percnyi gyakorlás után mindez teljesen természetessé válik.

Már csak az egyes eszközök mű-

vekedésén azonnal lemérhetjük azok hatását. Legegyszerűbb dolgunk az engedélyező kártyákkal van, ezekhez ugyanis hozzá sem kell nyúlnunk; szerepük annyi a játék során, hogy azokon az ajtókon amiknek az alsó felén néhány billentyű látható csak a megfelelő szintű kártya birokában léphetünk be. A kézi

célkeresztje, amit ügyesen a szörnyre állítva a tűzgomb megnyomásával süthetünk el. Amikor valami mást akarunk csinálni, mindig kapcsoljuk ki a fegyvereket, kivéve ha csak mozogni akarunk!

Az ajtókat a mellettük lévő gomb megnyomásával nyithatjuk zárhatjuk, persze csak ha nálunk van a

Spectrum Poke-ok:

Rick Dangerous II: örökélet: 35 376,0; örök lövés: 38 303,0;
Végtelen bomba: 39 745,0...
New York Warriors: 43 138, életek száma...
Monty Pithons Flying Circus: örökélet: 42 933,0; energia: 42 836,183
Time Machine: örökélet: 47 494,0;
Shadow of the Beast: örökélet: 33 220,182;
Hostages 48K: Sérthetlenség: 36 662,0;
Katakis: 38 402,239;
The Crypt (Castle Master II.): örök energia: 48 996,182;
Turrican: örökélet: 28 670,183;
Midnight Resistance 128K: örökélet: 34 585,0;
Chase HQ II. 128K: örökélet: 44 014,0;
Pang 128K: örökélet: 35 437,0;
Robocop II. 128K: örökélet: 38 765,0; Energia: 43 607,0; Idő: 39 367,0;

Típek:

Back to the Future II: A játék kezdetén nyomjuk meg a P-gombot (Pause), és gépeljük be „The Only Neat Thing To Do”, majd return.
Ezután az Y-nal tudunk pályát váltani. (Amiga)
Z-out: Kezdet után a J+K billentyűk lenyomásával örök energiára teszünk szert. A J+1-6 egyidejű lenyomásával pedig a pályákat tudjuk váltani. (Amiga).

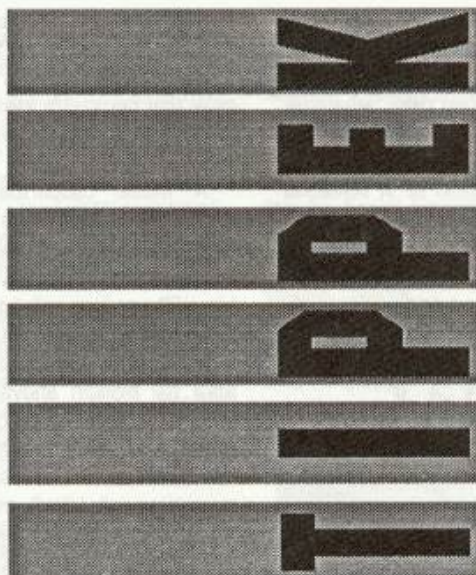
Sarakon: Néhány pályakód; Amiga 15-Lunkwil, 30-Vranx.

C64 Yabberwocky – Végtelen idő. Busters-15, Madness-30.

Puzznic:

Level Code:

02-ITOH MIWA, 03-SAWA ITOH, 04-GOTA GO-TO, 05-DON. DOKO,
06-PUZZ NIC., 07-YUPO NTAN, 08-ZUN. DOKO, 09-ZUN. TATA,
10-TAKA MINE, 11-NISI YAMA, 12-DARI US..., 13-FLIP PULL,
14-NAOM I.M., 15-YUYA NISI, 16-MOGU MOGU, 17-TOMO YO.H,
18-TAKA SUZU, 19-AKIT OSHI, 20-HORI MO-TO, 21-BABU CHAN,
22-DOCU GASU, 23-SUGA PEE., 24-INEM URI., 25-SEXY ITOH,
26-SERA HOSI, 27-MUKA SHI., 29-RONI OJII, 30-SANT O.OB,
31-AASA NGA., 32-SUND EIMA, 33-SITA MARU, 34-NINT ENDO,
35-GAME BOY., 36-CHAS E.HQ, 37-BAKA TO-NO, 38-KODO MONI,
39-MAKE RUNA, 40-HATT ORI., 41-MEIJ IN..., 43-DONT MAID,
43-UCHI MURA, 44-NOGU NOGU, 45-TENT SUKI, 46-PCNO .SCI,
47-KYOM O...,



Indianapolis 500 billentyűzet funkciók:

Numerikus kbrd:

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

Keyboard:

- 1-9 : Turbófeltöltő beállítása
- c : cirkáló üzemmód ki/be
- b : fék
- n : gáz
- ü : Jobb oldali kar előre tolása
- + : Jobb oldali kar behúzása
- Sajnos a pontos funkciójuk nem ismeretes
- B : Bal oldali kar előre tolása
- , : Bal oldali kar behúzása
- p : pause
- Esc : visszalépés a főmenübe
- Ctrl-R : verseny újrakezdés

- F1 : Kör információ
- F2 : Versenyállás ismertetés
- F3 : Üzemanyag
- F4 : Stabilizátor beállítás
- F5 : Abroncs beállítás
- F6 : Első/hátsó abroncsok nagyságának kiválasztása.
- F7 : Abroncs keménység beállítás
- F8 : Lengéscsillapító beállítás
- F9 : Futóműfelfüggesztés szögének beállítása
- F10 : Automata sebességváltó beállítás

- ,. : változat az értékeken
- space : változat az egységeken

Visszajátszás:

- space : kameraállás változtatás
- P : pause
- , : előreporgetés
- , : visszajátszás

A következő paraméterek beállításával alakíthatjuk ki a tökéletes járgányt.

Autó típusa: Lola/Buick

Sebességváltó: 1-es: 8.13

Mellső stabilizátorok: 4 egységgel feljebb mint a középszint

Hátsó stabilizátorok: 5 egységgel feljebb mint a középszint

Jobb első abroncs: Kemény

Bal első abroncs: Puha

Jobb hátsó abroncs: Közepes

Bal hátsó abroncs: puha

Abroncsnyomás: 25

Az abroncsok méretbeli különbsége: 0

Lengéscsillapítók: Mindegyik kemény (Firm)

Jobb első futómű felfüggesztés: -.50

Bal első futómű felfüggesztés: +.25

Jobb hátsó futómű felfüggesztés: +.25

Bal hátsó futómű felfüggesztés: +1

A műszerfalán lévő két kart pedig teljesen előre kell nyomni.

Úgy gondoltuk, hogy az első számunkban megjelent Larry III leírásához szükségeltetik egy kis kiegészítés. Nevezetesen, a programhoz mellékelt Nontoonyt Tonite magazin program védelem szempontjából tartalmaz néhány érdekes számot, melyekre a program a játék során többször hivatkozik.

1. A hotelben megtartott előadás megtekintéséhez szükséges lehetséges kód kombinációk:

Oldal : 3	Szám : 00741
: 5	: 55811
: 6	: 30004
: 9	: 18608
: 11	: 32841
: 12	: 00993
: 15	: 09170
: 18	: 49114
: 19.	: 33794
: 22	: 54482
: 23	: 62503

2. A mágneskártya hátoldalán három címet találunk, itt a címhez tartozó oldalszámot kell leírni és ezek megfelelő sorrendben való beírása nyitja meg az öltözőszekrény zárját.

Oldal : 2	Cím : Pink Flamingo Disco
: 8	: Comedy Hut
: 9	: Community Collection
: 10	: Island Computer Center
: 10	: Nontoonyt Casino
: 10	: Bibbi's Island Liquors
: 12	: Chip n' Dales
: 12	: Freddy's Ceral BBQ
: 13	: Panti-of-the-Month
: 13	: Island office and Voodoo
: 16	: Dewey, Cheatem and Howe
: 17	: Witch Doctor
: 18	: Piggie's Coffee Shop
: 23	: Fat City

BEMUTATKOZIK ÖNÖKNEK A BÉCSI R&Я CÉG MAGYARORSZÁGI TÁRSA

Néhány érv, amiért érdemes
nálunk vásárolni:

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

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



ANUBIS

AMIGA TARTOZÉKOK ÁRUKÍNÁLATA

Raktárról kapható

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

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

Megrendelhető rövid szállítási időre (max. 10 nap)

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

A fenti árak az ÁFÁ-t is tartalmazzák!
Vásárlás esetén használt számítógépét
beszámítjuk!

Olcsó, használt számítógépek
(Spectrum, C64, C128, Amiga stb.)
monitorok, printerek stb. adásvétele.

Cím: Ferenciek tere 4-8. II. em.
(Felszabadulás tér)
Telefon: 117-3877



100 FORINT

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

Vásárlásonként CSAK 1
kupon váltható bel

A Programküldő Szolgálat Programkínálata

C64			SPECTRUM	AMIGA
C223-as készlet			S193-as készlet	
1. a. Neverending * Story II. Superted b. Saint Dragon * Scumm Kickbox Vigilante	Golf Master Splat Solitair b. Super Cars Cavemania Loopz Run for Gold Deri Colours	3. a. Trans World Blobber Diplomacy b. Tanks Rallye Driver 3D Soccer	A. CRYPT (Castle Master 2) Bloodwych Stardragon Zombi Memoria Torpedo B. Bomber +part+3 Ruffz & Reddy Go—Kart	Wolfpack Personal Nightmare Xenomorph Team Suzuki Great Courts V. New York Warrior Spirit of Excalibur Battle Command Total Recall Helter Selter
A fenti készlet kazettán és lemezen is megrendelhető. A *-al jelölt program többrészes. 1db. 60 perces kazetta programokkal együtt 360-Ft. 1 kazettányi programkészlet 3 vagy 4 lemezen fér el, ennek ára a lemezek számától függetlenül 540-Ft..			1 db. 60-perces kazetta ára 300-Ft.	Az AMIGA-programok lemezenként 200-Ft.-ba kerülnek.

Csak lemezen rendelhető programok

1 Turrigan II.	200-Ft.	540-Ft.
2 A Chase HQ II.	200-Ft.	
B Xenomorph Boot disk		
3 A Xenomorph program disk	200-Ft.	
B Xenomorph data disk		380-Ft.
4 A The Hunt. for Red October	200-Ft.	
Krieg um die Krone II.		
B Chips Challenge		

Programküldő Szolgálat
Budaörs Pf.12
2043

**Megrendeléseket bármilyen
levélben, vagy levlapon
elfogadunk!!!**

PC

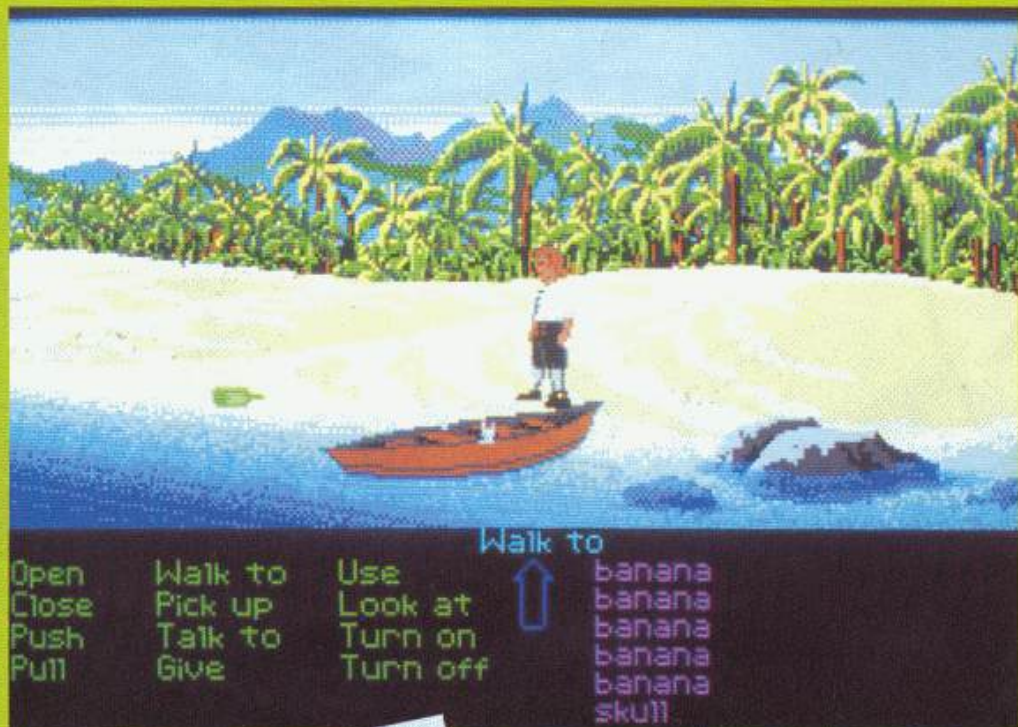
688 SUB ATTACK A10 TANK KILLER AIRBALL AIRBORNE RANGER ARCTIC FOX ARKANOID 2. ATOMIX BATMAN BATTLE CHESS BATTLE CHESS 2. BLOCK OUT BLUE ANGELS BRUCE LEE LIVES BUCK ROGERS BUDOKAN CALIFORNIA GAMES CARMEN SANDIEGO 4. CENTURION CHAMPIONS OF KRYNN CHESSMASTER 2100 CONQUEST OF CAMELOT CRIME WAVE CROSSFIRE CYRUS DARK SIDE DAVID WOLF SECRET AGENT DEATH TRACK DEFENDER OF THE CROWN DIGGERS DOUBLE DRAGON DRAGON STRIKE ELITE F15 STRIKE EAGLE 2.	F16 COMBAT PILOT F19 STEALTH FIGHTER FALCON FAST BREAK FLIGHT OF THE INTRUDER FLIGHT SIMULATOR 3. FLIGHT SIMULATOR 4. FORD SIMULATOR GATO GHOSTBUSTERS 2. GO-MOKU GOLF GRAND MONSTER SLAM GRAND PRIX CIRCUIT GUNSHIP HARD DRIVIN' HERO'S QUEST HOSTAGES INDIANA JONES INDIANA JONES 3. ADVENTURE INDIANAPOLIS 500 INFILTRATOR KING'S QUEST 3. KING'S QUEST 4. LARRY LARRY 2. LARRY 3. LHX ATTACK CHOPPER LIFE & DEATH LODERUNNER LOMBARD RALLY LOOM (DEMO VERSION) MACH 3 MAH JONG	MANHUNTER MANIAC MANSION MEAN STREET MENACE MINE OF TITAN MONOPOLY NORTH & SOUTH OIL IMPERIUM OPERATION WOLF OTHELLO OUTRUN PARATROOPER PASSIANS PGA TOUR GOLF PINBALL PLATOON POLICE QUEST 2. POOL OF RADIANCE POPULOUS POWERBOAT PRINCE OF PERSIA RAILROAD TYCOON RISK ROCKFORD RTETRIS RUGBY SECRET OF THE MONKEY ISLAND SEOUL '88 SHERMAN M4 SILENT SERVICE 2. SILPHEED SIMCITY SNARF SOKOBAN SPACE QUEST 2. SPACE QUEST 3.	SPACE ROGUE SPACEWAR STARFLIGHT STARGOOS STREET ROD TAPPER TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TEST DRIVE TEST DRIVE 2. TEST DRIVE 3. TETRIS TETRIS42 THE CYCLE THEX TITAN TOPPLER TOWER VETTE WALLSTREET WINDWALKER WOLFPACK XENON XENON 2. ZAK MCKRACKEN ZANY GOLF
--	--	---	--

A PC-játékprogramok díja a lemezek számától függően a következőképpen alakul:

Ha a program egy lemezre fér: 200-Ft.
kettőre: 380-Ft.
háromra: 540-Ft.

Emeltt áraink (az összes géptípusra) a postaköltséget és az adathordozók (kazetta vagy mágneslemez) költségeit tartalmazzák!

SECRET OF THE MONKEY ISLAND



GÉPTÍPUS
AMIGA

A LUCASFILM GAMES néhány évvel ezelőtt robbant be a játékpiacon, mégpedig egy kalandjátékkal, a MANIAC MANSION-nal. A korábbiakhoz képest jelentős újítás volt, hogy a játékosnak nem kellett bibelődnie a hosszadalmas angol szövegek begépelésével, hanem néhány előre meghatározott igéből, menüből lehetett főszereplőnk cselekvésre bírni. Így viszonylag szerény angol tudással is lehetett játszani. A billentyűzethez csak a játékalás mentésnél/töltésnél (F5), újakezdésnél (F8), PAUSE-nál (space), és kilépésnél (ALT-X) kell hozzányúlni. Azóta több hasonló elvű játék született (ZAK MCKRACKEN, INDIANA JONES ADVENTURE), és most itt a legújabb, a Monkey Island.

A leírásban nem írjuk le az egyes párbeszédeteket, és nem térünk ki minden részletre, csak a megoldáshoz feltétlen szükséges dolgokat írjuk le. A párbeszéd részeknek sajnos nem sok értelme van: általában mindegy, hogy mit válaszolunk, ugyanaz a végeredmény. Ahol nem, ott is hamar rájövünk a helyes szövegre. Érdekes próbálkozni, a játék tele van apró poénokkal!

A játék elején bemutatkozik főhősünk és útbaigazítást kér egy öregtől. Itt kapcsolódunk be a játékba.

Part One

Menjünk be a SCUUM BAR-ba, és álljunk a helyiség végében levő konyhaajtóba. Várjunk, amíg kijön a szakács és eltűnik a bal oldalon. A konyhaasztalról vegyük fel a húst (HUNK OF MEAT), az asztal alól az edényt (POT). Kint a stégen egy hal heverészik, menjünk ki érte. Az időközben érkező sirályt zavarjuk el: a stég jobb sarkába állva megbillen egy deszka, mire madarunk felszáll a levegőbe. Ezt ismételtessük addig, míg sikerül a halat felvenni. Távozzunk a báról és induljunk balra, fel a kilátóhoz (VIEW POINT). Keressük meg az ösvényt (PATH). Most a sziget térképét láthatjuk. Az erdő közepén egy kis tisztáson (CLEARING) egy vándorcirkusz ütötte fel sátrát, látogassuk meg őket. Két artista vitatkozik, hogy melyikük vállalja a kockázatos számot, az ágyúból való kilövetést. Szólítsuk meg őket, és vállaljuk el a feladatot. Bukósisáknak megteszi a lábas is: adjuk oda a POT-ot az egyik embernek, erre kilőnek az ágyúból. Jó munkánkért 478 pénzt kapunk.

Menjünk vissza a faluba (VILLAGE), a bárnál tovább jobbra. A sarkon egy polgár álldogál, vál-lán egy papagájjal. Némi társalgás árán potom száz pénzért egy „valódi” kincses térképhez jutunk. A hozzánk legközelebbi ajtón bemenve egy öreg voodoo mágushoz jutunk. Vegyük fel a gumicsirkét (RUBBER CHICKEN) a láda tetejéről és távozzunk. Az óra alatt átmenve egy újabb város-részt pillantunk meg. A sikátorban megismerkedhetünk a szigetecske seriffjével. Balra a templom mellett áll a börtön, térjünk be egy látogatásra.

Szegény fogoly kissé megviselt az egyhangú kószttól, és a sok patkánytól, ezért nincs kedve

beszélgetni. A sikártortól jobbra eső ajtón egy kereskedőhöz jutunk. Vegyük fel a kardot (SWORD) a ládák tetejéről, és az ásót (SHOVEL) az emeleten levő széf melől. Beszélgessünk a kereskedővel és vásároljuk meg az imént felvett tárgyakat, valamint egy szájjeszitőt (BREATH MINTS). Menjünk vissza a kilátón keresztül, a térképen bökjünk rá a hídra (BRIDGE). Az őrt álló trollnak adjuk oda a halat, ekkor tovább enged minket a sziget csücskén lévő házhoz. Nyissunk be, a megjelenő embert beszéljük rá, hogy tanítson meg vívni. Némi vita után rááll a dologra, és beinvítal. „Rövid” gyakorlás után a kardforgatás mesterei lettünk.

Menjünk vissza az ösvényen az elágazáshoz (FORK). Fölfelé indulva egy bokor sárga virágot látunk, vegyünk fel egy csokorra valót. Menjünk az ösvényen balra, fel, balra, fel, balra, fel, fel, jobbra, balra, fel, jobbra. Ekkor megérkezünk a sziget Állami Kincslelőhelyéhez, melyet egy nagy X jelez a földön. Használjuk az ásót. Rövid áskálódás után találunk egy trikót (T-SHIRT).



Menjünk vissza a sziget térképéhez, és álljunk egy forgalmas helyre. Ha találkozzunk egy arra járó kalózzal, kössünk bele. Errefelé elég furcsán párbajoznak: a küzdők többet használják nyelvüket, mint kardjukat. Kezdetben csak kevés sértést ismerünk, ám a kalózoktól tanulhatunk újakat. Ha egy kalóz eddig ismeretlen sértést vág fejünkhöz, emberünk megjegyzi magának. A sértésekre ismerni kell a válaszokat is, ezért amikor mi következünk soron, az újonnan tanult sértések valamelyikét süssük el. Ha a kalóz ismeri a választ, akkor emberünk azt is megjegyzi, így később felhasználhatjuk. Akkor nyerünk, ha sikerül háromszor megsérteni ellenfelünket, úgy, hogy nem tudja a választ. Addig kötekedjünk a mászkáló kalózzal, amíg 10-12 választ nem ismerünk. Ekkor menjünk vissza az erdőbe, fel a sárga virághoz. Innen balra, jobbra, föl, balra, föl. Nyomjuk meg a táblát (PUSH SIGN), és keljünk át a szakadékon. A kis tisztáson áll a SWORD MASTER háza. Hívjuk ki párbajra. Most csak ő sérteget minket, nekünk csak válaszolni kell. Ha sikerül ötször visszavágni, a S.M. feladja a harcot, és ad nekünk egy 100% COTTON T-SHIRT-öt.

Menjünk vissza a faluba a börtön elé, majd tovább balra a boltív alatt, a kormányzó kastélyához (GOVERNOR'S MANSION). Használjuk a sárga virágot a húson, majd dobjuk oda a kutyának. Ettől elalszanak, és mi be tudunk menni. A bejárat melletti ajtón menjünk be, mire megjelenik a seriff. Némi nézeteltérés támad vele, így csak egy kis köztéték után folytathatjuk utunkat. Látogassuk meg újra a börtönt, adjuk oda a fogolynak a szájjeszitőt, majd a patkány riasztót (GOPHER REPELLENT). A cserébe kapott sütemény (CAKE) használata során egy reszelő (FILE) esik ki. Menjünk vissza a kastélyba, ugorjunk be a falon lévő lyukon: folytathatjuk félbehagyott vitánkat a seriffel. A megjelenő kormányzó vet véget a csetepaténak. Távozzunk a házból. A megjelenő seriff sajnos nem felejtette el iménti vereségét: a mólóról behajít minket a vízbe. Szerencsére a víz csak derékig ér, így ki tudunk mászni, de előbb vegyük fel az ott levő szobrot (FABULOUS IDOL). Ekkor láthatjuk, amint a szel-

is ismertessük a szomorú hírt. Bátorságunkat bizonyítandó, egy félelmetes szörnyeteggel kell szembenéznünk: nyissuk ki a kettő ajtaját, és érintsük meg a „vérengző szárnyas gonoszt”. Jöjünk vissza a szigetre az ismert módszer szerint, irány a kikötő fényei (LIGHTS). A kereskedőnek mondjuk el az összes szöveget fentről lefelé, majd vissza a falubeli kereskedőhöz. Próbáljunk hitelt kérni tőle, és figyeljük meg, hogy nyitja ki a páncélszekrényt. Sajnos rájön, hogy munkanélküliek vagyunk, és visszarakja a hitellevelet. Küldjük őt el a SWORD MASTER-hez. Amikor egyedül maradtunk, nyissuk ki a páncélszek-



rényt az ellesett módszerrel (PULL és PULL HANDLE). Nézzünk be újra a fogolyhoz a börtönbe, és neki is mondjuk el a hírt. Szabadulása fejében fölajánlja segítségét. Menjünk vissza a bár konyhájába, és csapoljuk meg a hordót (USE MUG WITH BARRELL). Most nagyon gyorsan indulunk vissza a börtönbe, de vigyázzunk, ha a MUG átváltozik MUG NEAR DEATH-re, akkor töltsük át egy másik korsóba. A börtönbe érve öntsük rá a folyadékot a zárba (USE MELTING MUG WITH LOCK). Menjünk vissza a hajókereskedőhöz, és beszéljük rá a hajó eladására. Adjuk oda a lopott hitellevelet, beszéljünk a hajó extra felszereléseiről (ötször), végül hagyjuk ott az egészet. A kereskedő nem mond le rólunk, és visszahív, de mi ne álljunk kötélnek. A harmadik kísérlet után már unjuk mindketten, ajánljunk től 5000 pénzt, mire a kereskedő vérző szívvel odaadja a hajót. Utolsó utunk a mólóra vezet, ahol gyülekező legénységünkkel vízre szállunk.

Part Two

Vegyük fel a zászlót az árbockosárból, majd menjünk le a kabinba. Vegyük fel a tollat és a tintát, a bal oldali fiókból a könyvet. Vissza a fedélzetre, majd le a hajóúrbé (HATCH). A létrán (LADDER) lemászva a raktárba jutunk. Vegyük fel a kötelet (ROPE) és a ládából az üveget. A bal oldali hordók teli vannak puskaporral, egy maréknyit tegyünk zsebre. Másszunk vissza, a másik létrán lefelé a konyhába jutunk. A falon levő szekrényből vegyünk ki egy csomagot és nyissuk ki. A benne felt sorsjegyet vizsgálva egy kulcsot lelünk. Vegyük fel a pulton levő edényt, majd menjünk vissza a kapitány kabinjába. Nyissuk ki a szekrényt a kulccsal, az előkerülő kis ládában találunk egy receptet meg egy kis fahéjat. Olvasuk el a receptet, majd menjünk a konyhába.



lemhajó kifut a kikötőből, fedélzetén az elrabolt kormányzóval.

Menjünk vissza a Scuum Bar-ba, szedjük össze az asztalon hagyott bögréket (MUG). A szakács megvigasztalása után vigyünk meg a rossz hírt a többi szigetlakónak. Először a SWORD MASTER-t látogassuk meg: („The Governor's been kidnapped!”). Következő állomásunk a sziget jobb felső csücske. A gumicsirke segítségével csússzunk át a túlsó partra, majd be a házba. Itt

Rakjuk a tűzön levő kondérba a következőket: Jolly Roger, 3-szor cinnamon sticks, 3-szor ink, key, 100% Cotton T-shirt, chicken, 3-szor breath mints, business card, cereal, fine wine, gun powder. Mire fölélédünk a robbanás okozta ájulásból, a hajó már közel jár céljához. Keljünk fel, használjuk a T-shirt-et a tűzhelyen. A raktárból ismét vételezzünk egy kis puskaport. Most hasznát vehetjük a cirkuszbán tapasztaltaknak: a fedélzeti ágyú orrán használjuk a puskaport, az ágyún a kötelet, magunkon a lábost, és máris szárnyalunk a sziget felé.

mire ő követni kezd minket. Menjünk a tisztásra, itt jobbra, amíg egy oszlophoz nem érkezünk. Húzzuk meg az orrát (NOSE), majd engedjük el. A majom utánozni fog minket, így be tudunk menni a Majom Fejéhez. Vegyük fel a WIMPY LITTLE IDOL-t, majd evezzünk vissza a kannibálokhoz. Adjuk nekik a szobrocskát. A kunyhóból vegyük fel a banánszedőt (BANANA PICKER).

GÉPIRÁS
IBM

Monkey Island



Part Three

A szigeten „simán” landolunk. Vegyük föl a banánt a fa alól, és menjünk be a dzsungelbe. A vulkán tövében levő erdőben találunk egy távcsövet és egy kötelet. Lökjük meg az ágyút, mire az leesik az állványról. A zajra megjelenik egy hajótörött. Miután elment, vegyük fel a kiömlött puskaport. A folyó elágazásánál (RIVER FORK) menjünk fel a túloldali létrán. Forgassuk el (PUSH-PULL) a „népi művészet” remekét (PRIMITIVE ART), hogy velünk szembe álljon. Kapaszkodjunk fel a lépcsőn, a szikla peremén levő sziklát lökjük le. Jöjünk vissza a hídon és vegyük fel a sziklán levő papírt. A puskaport tegyük a gátra (DAM), majd használjuk a felvett követ a látcsövön. Kövessük a folyót a tóig (POND), és vegyük el a halott kezéből a kötelet. A szakadéknál használjuk az egyik kötelet a kiálló ágon. Másszunk le, és a másik kötelet erősítsük a lenti fatörzshöz. Vegyük fel a lent lévő evezőket, és térjünk vissza a banánfához. Vegyük fel a banánokat, majd használjuk az evezőket a parti csónakon. Evezzünk a „kettes” partra, kikötés után irány a dzsungelen át a kannibálok faluja (VILLAGE). A bal szélső háziko előtti gyümölcsös tálból vegyük fel a banánokat. A megjelenő kannibálok bezárnak a kunyhóba. Vegyük fel a földről a koponyát, és nyissuk ki a laza deszkát. A keletkezett lyukon át angolosan távozhatsz. Evezzünk a „hármast” partra, és keressük meg a majmot (MONKEY). Adjuk oda mind az öt banánunkat,

A falu szélén a hajótöröttbe botlunk, adjuk neki vissza rég elvesztett banánszedőjét, mire megkapjuk a Majomfej kulcsát. Keressük meg újra a kannibálokat, és adjuk oda nekik a LEAFLET-et. Cserébe megkapjuk egy hajdani navigátor levágott fejét.

Menjünk a Majomfejhez és használjuk a kulcsot a fülén. A száján át ereszkedjünk le a katakombákba. Menjünk jobbra, amíg tudunk, itt használjuk a navigátor fejét, mint egy iránytűt: arra menjünk, amerre fordul. Ha kijutottunk a hajóhoz, kérjük el a navigátortól a nyakláncát. Többszöri próbálkozással sikerül is, ekkor öltünk magunkra. Menjünk le a hajóra. Hála a nyakláncnak, a szellemek számára láthatatlanná válnak, nyugodtan lemehetünk a raktárba (HATCH). Jobbra az ajtón, az egyik szellemcsirkéből vegyünk fel egy tollat. Az előző szobában alvó szellem lábát kétszer csiklandozzuk meg a tollal (GHOST FEATHER), az elejtett üveget vegyük fel.

Sword Master

My tongue is sharper...
If your brother like you...
I've got a long sharp...
My wisest enemies run...
Only once have I met...
You are a pain in the...
No one will ever catch me...
My sword is famous...
I will milk every drop...
My last fight ended with...
I've got the courage...
Every word you say...
There are no clever moves...
I hope you have a boat...

Menjünk vissza a fedélzetre, a bal oldali ajtóhoz. Ez LeChuck kapitány szobája. A falon levő kulcsot lopjuk le az iránytű segítségével (USE MAGNETIC COMPASS WITH KEY). Menjünk vissza a csirkékhez, nyissuk ki a lejáratot a kulccsal (USE KEY WITH HATCH) és menjünk le. A tálba öntsük az üveg tartalmát, mire a patkány megdöglik. Vegyük fel egy kis zsiradékot (GREASE). A fedélzeten menjünk meg vele a HATCH melletti ajtót, majd menjünk be. Vegyük fel a szellem szerszámokat. Újra le a HATCH-on, itt jobbra. Használjuk a szerszámokat a kosáron (USE GHOST TOOLS WITH GLOWING CRATE). Ezután a kosarat megvizsgálva egy voodoo varázsgyökeret találunk. Hagyjuk el a hajót, rövid utazás után a kannibáloknál találjuk magunkat. A kannibáloktól kapunk egy varázs szódavizes palackot. A falból kimenve ismét a labirintusban találjuk magunkat, de a hajó már elment, csak egy lemaradt szellem kőrccal érrefelé. Hamarosan megjelenik hajónk legénysége is és elindulhatunk vissza a szigetre.



Last Part

A móión menjünk jobbra, a megjelenő szellemeket spricceljük le a szódásüveggel. Siessünk a templomba, állítsuk le az esküvőt. A szellemkapitány jogos felháborodásának egy hatalmas pofonnal ad nyomatékot. Rövid repkedés után a grog automatában landolunk. Miután LeChuck kiszedett, gyorsan vegyük fel az üveget és használjuk a kapitányon.

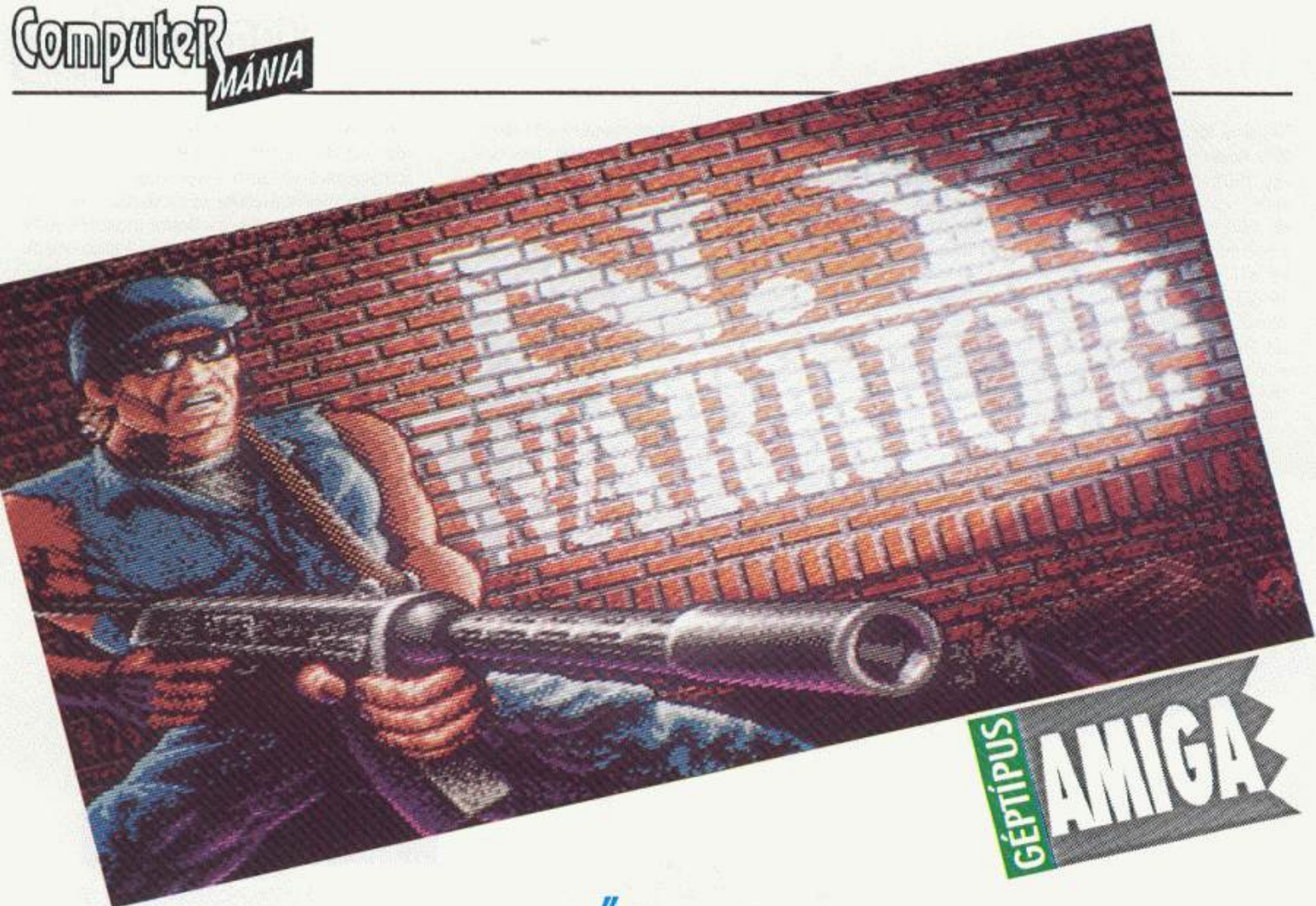
Pazar tűzijáték kíséretében távozik egy boldogabb világba, s mi már csak jól megérdemelt jutalmunknak szentelhetjük minden figyelmünket...

Végezetül leírjuk a SWORD MASTER-nek adandó válaszokat.

KARIKA

Válasz

First you'd better stop...
You make me think somebody.
And I've got a little tip.
Even before they smell...
He must have thought...
Your hemorrhoids are...
You run that fast?
Too bad no one...
How appropriate...
I hope now you're learned...
I'd be in real trouble...
I wanted to make sure...
Yes there are. You just...
Why, did you want to borrow...



METROPOLIS AZ ERŐSZAK URALMA ALATT...

ARCADIA/SYNERGISTIC

A tavalyi év óriási dobása volt ez a különösen nem jegyzett cég által bemutatott, igényesen kivitelezett akcióprogram.

A XXI. század első felében játszódó „történet” keretét a már napjainkban tapasztalható, a nagyvárosokon egyre inkább eluralkodó erőszakáradat adja meg.

N. Y. City immáron teljesen a bandák uralma alatt senyved. A városnak egyetlen olyan területe sincs, amely ne sínylette volna meg a tomboló anarchiát. Hogy megszüntesse a szörnyű állapotokat, az USA-kormány úgy határoz, hogy beveti a speciálisan utcai harcokra kiképzett kommandót, a „Harcosokat”. Ez a csoport az egyetlen, amely képes arra, hogy megtisztítsa a kerületeket a söpredéktől.

A feladat azonban nem csak ennyi.

A belső városrészeket hatalmában tartó könyörtelen terroristának az a terve, hogy inkább megsemmisíti New York-ot, mintsem kiereszse kezéből. Örült tervének megvalósításához rendelkezésre áll az eszköz – birtokában van egy tömegpusztító fegyver, a hírhedt hidrogénbomba tökéletesített változata.

A végső cél tehát a bomba semlegesítése, valamint a Bombázónak (a terroristának) és gengijének elsöprése.

A H-bomba rejtékhelyéhez vezető útvonal nyolc szakaszra van osztva. Minden szakasz előtt megkapjuk a szükséges információkat az előttünk álló akadályokról és megkapjuk az aktuális parancsokat is.

A játék során rendelkezésünkre álló arzenál a legkevésbé sem nevezhető szegényesnek, de van egy apró probléma – a hatásosabb fegyvereket útközben kell összeszedni. Alaphelyzetben egy egyszerű golyószóróval kaszabolhatjuk le a ránkrontó figurákat, ez pedig már a második pályán meglehetősen kevésnek bizonyul. A legkellemesebb harci eszköz a lángszóró, amely pillanatok alatt mindent elpusztít a hatósugarán belül. Szívemhez nőttek a gránátok is, melyek szintén nem hagynak sok esélyt a túlélésre. Minden dicséretet megérdemelnek továbbá azok a kézi kilövőegységek, amelyekből egyszerre három rakétát, vagy egy cirkálórakétát lehet kibocsátani.

Valószínűleg mindenki számára nyilvánvaló, hogy kezdéskor a legkönnyebb fokozatot érdemes választani. Persze ez sem garancia a sikerre, mint majd a későbbiek során villámgyorsan kiderül. Ahhoz, hogy esélyünk legyen végigjátszani a N. Y. Warriors-t – több akciójátékhoz hasonlóan itt is – feltétlen követelmény, hogy örökéletes verzió legyen birtokunkban.

Az első szakasz senkinek sem jelenthet megoldhatatlan kihívást. Egy kisebb méretű parkon kell átvágnunk magunkat, valamint néhány Jet-packer-en. Ezek a kakastaréj frizurás srácok még nem tartoznak a nagyon veszélyes alakok közé. Hatalmas poén itt a tréfás csavargó, ahogy egy padon fekvő békésen szundikál, de amint a közelébe érünk, előrántja géppisztolyát és felénk ereszt egy-két sorozatot.

A városba vezető hidat védő Ramboidokkal már nehezebb elbánni, mint az előzőkkel. A hid végén lévő, a városkaput őrző két tankon való áttöréshez pedig komolyabb fegyverre van szükség (pl. gránát...)

Ha valahogy mindezek ellenére átjutunk akkor a Kínai negyed szűk sikátorai között találjuk magunkat, az Orvgyiikosok (assasins) földjén. A ninjaszerelésbe öltözött arcok shurikenek felénk hajigálásával jelzik, hogy szeretnék, ha eltűnnének erről a vidékről. A parancs azonban nem hagy kibúvót: a negyeden végighatolva fel kell kutatnunk és robbantanunk a megfelelően őrzött és kellő védelmi berendezésekkel ellátott erőgenerátort.

A negyedik az Ütlegelők (sluggers) pályája. Az utasítás egyértelmű – a ligeten átküzdve magunkat meg kell találni a metróhoz vezető mozgólé-

csőt és természetesen minden utunkba kerülő gondosan kiirtani. Nem nevezhetők éppen üde színtartóknak a földön heverésző – a felettük nyüzsgő legyek alapján megítélve a bomlás előrehaladott állapotában lévő – hölgyek és urak. Egy jó tanács – ne menjünk keresztül a férfi hullákon, mert azonnal feldobjuk a talpunkat (hullámtergés?!). Látni fogjuk a vicces csavargó párját, a szinte alig botorkáló öregasszonyt, aki botjában automata fegyvert rejtget.

Az ötödik szakaszon a Gyilkos Bohócok (Killer Clowns) gonosz tréfáit élvezhetjük: az útburkolaton helyenként hiányzó részeket savval telt gödrök helyettesítik; A szemetesből kikandikál egy-egy láb esetleg kéz... De a legnevetesebb a pálya végén ránk zúduló lövedékáradat, mellyel az ismét jelentkező generátor védi magát.

A következők a sorban a Ganja-geng tagjai,

ezek a tébolyult tekintetű, csonttá aszott egyének. Arra ügyeljünk, hogy a pálya elején ne a legközelebbi utcán induljunk el.

Az utolsó előtti szakaszon egyetlen épen maradt hely sincsen. Ezen nem kell csodálkoznunk, itt ugyanis a Samukák (Sammies) uralkodnak. Már az egyetlenegy kapott információ is mindent elmond róluk – örültek, akár a pokol...

S végre az jön, amiért eddig harcoltunk – leszámolás a Bombázóval és „embereivel”. Be kell hatolni a banda főhadiszállására és ott megkeresni és elpusztítani a bombát. Érdemes némi figyelmet fordítani a kamerákra a falon, és arra, hogy mindig a jobb oldali liftbe szálljunk be!

A nukleáris fegyver aktivizálódásának elkerüléséhez először a négy zöld tartályt, majd a középben elhelyezett indítószerszerkezetet kell szétlőni (beletelik egy kis időbe...).

Ekkor ámuló szemünk elé tárul a „fantasztikus” kidolgozott befejezés, az elmaradottabbak kedvéért a program közli, hogy teljesítettük a küldetést. Kár, hogy ez annyira vázlatosan van kivitelezve, hogy a játékos szinte érzi – a készítő már nagyon szeretné volna befejezni valahogy a munkát...

Színvonalasabb valamivel, amikor nem sikerül végigvinni a játékot. Érdemes megnézni annak is, akinek az örökletes változat van meg.

Aki egy kicsit is szereti az akciót, annak kivételes öröme fog szerezni a New York Warriors. De nemcsak nekik ajánlhatom nyugodt szívvel ezt a programot, hanem mindenkinek, aki kedveli a hangulatos, apró ötleteket, mint például a képen néha át-átszaladó patkányok, a zümmögő legyek a szemetesek és a hullák felett...

ADAM



AMIGA

ÉRTÉKELÉS

2 4 6 8 10

GRAFKA



ZENE-HANG



JÁTSZHATÓSÁG



HANGULAT



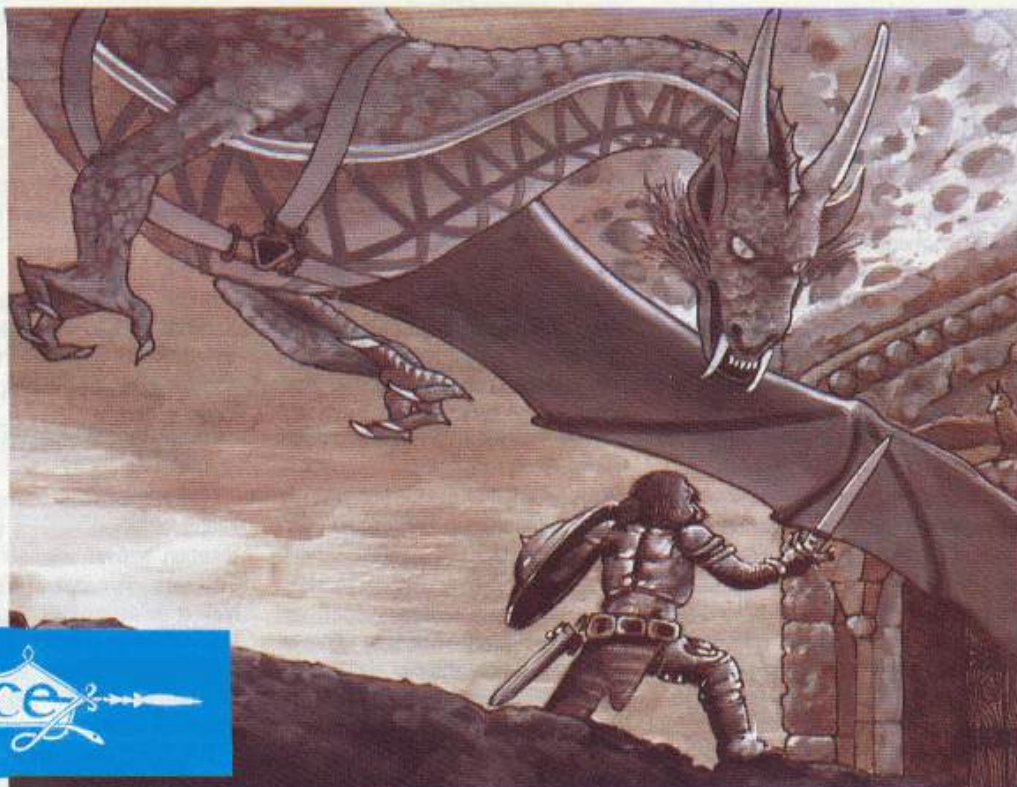
ÖSSZHATÁS



Tisztelt mániákusok, kedves megszállottak!

Magyarországon valószínűleg elsőként a mi boltunk foglalkozik a TSR. Inc. névvel fémjelzett kiadványokkal. Az ő forgalmazásukban megjelenő valamennyi könyv (D&D, AD&D–Dragonlance, Forgotten Realms, Buck Rogers, stb.) valamint a szabálykönyvek, térképek, mi több, némi szerencsével a társasjátékok, és mindenféle oldalú dobókockák is, nálunk előjegyezhetőek, és forintért megvásárolhatóak.

WIRTH és TSA.
KÖNYVKERESKEDEŚ
1092 BUDAPEST IX.,
RÁDAY U. 33/B
TELEFON: 118-2804



OBITU



OBITU

A Psynosis-tól megszokhattuk, hogy játékaik nagy részét a mágia, misztikum, yers erő s a távolbavesző legendák ködös világába helyezi, s így nem csodálkozunk különösen, hogy legújabb programjában, az OBITUS-ban a „sötét” közepkorba, nevezetesen az 1190. esztendőbe csöppenünk. Az azonban fölötébb meglepő, hogy a cég az eddigi – grafikailag és zeneileg szinte tökéletes szintre fejlesztett, ám tartalmilag rendszerint elég silány – akciójáték stílusát bővítette kaland és RPG elemekkel s a 3 stílus viszonylag szerencsés ötvözetét hozta létre.

Az OBITUS egy – a Psynosis-tól már szintén megszokott – látványos bevezetővel indul, melynek végigamuldozása után Falconwood elátkozott erdejében, az ottani egyetlen biztonságos pontot jelentő toronyban találjuk magunkat (mondani sem kell, hogy egy jól megtermett, rongyokba öltözött, hatalmas erejű barbár szerepében).

1190. ÁPRILIS 1-jét írják, ám ha egy kicsit körbesétálunk, hamarosan

azt tapasztaljuk, hogy a környék lakói a legkevésbé sincsenek tisztában a dátum jelentőségével, s viszonylag silány humorérzékről tanúskodva a bolondok napját nem holmi huncut, kedves tréfákkal, hanem felénk hajigált késekkel, ránk lödözött nyilvesszőkkel, csapkodó kardokkal kívánják megünnepelni...

A játék a különféle helyszíneknek megfelelő háromféleképpen kivitelezett, részről tevődik össze.

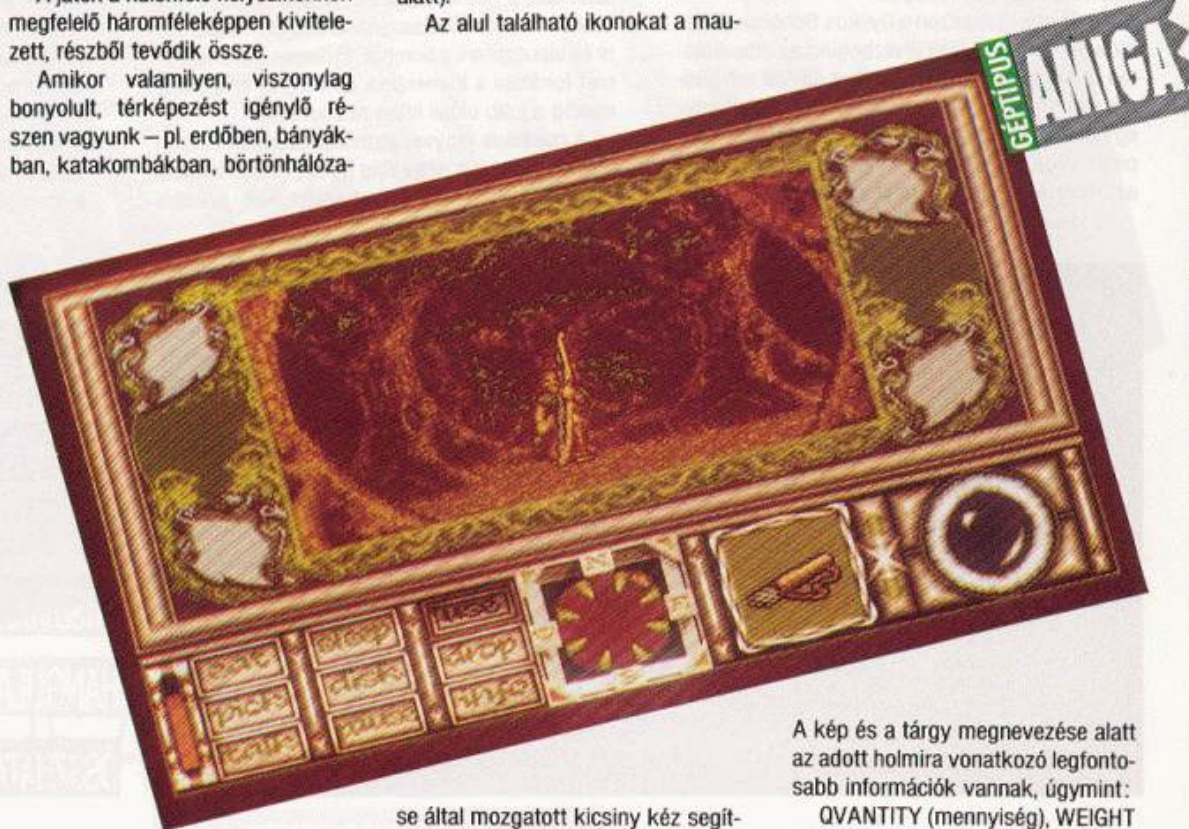
Amikor valamilyen, viszonylag bonyolult, térképezést igénylő részen vagyunk – pl. erdőben, bányákban, katakombákban, börtönhálóza-

ban is vagyunk, mert egy-egy rejtett szögletben néha értékes tárgyak bújnak meg. Egy kis térképezési munkára azért természetesen mindenütt szükség van, ám az alaprajzok viszonylag egyszerűek s még a legbonyolultabb labirintusok feltérképezésével is elég gyorsan boldogulhatunk. (Pár óra – esetleg pár nap alatt).

Az alul található ikonokat a mau-

tan írja meg a levelezés rovatba, s ígérem, hogy nem mindennapi élményben lesz része.

INFO: ezzel nézhetjük meg az inventoryban található tárgyakat, melyek közül az éppen használatos egy külön ablak jelzi egy nem túlzottan esztétikus nagyított képen.



se által mozgatott kicsiny kéz segítségével aktiválhatjuk, s a funkciók a következők:

EAT (enni): az inventory ablakban lévő tárgy elfogyasztása után láthatjuk, mennyit töltődött fel az energiánk. Ám jó lesz vigyázni, mert bizonyos szeszes italok esetleg károsak lehetnek az egészségre nézve...

SLEEP (aludni).

PICK (felszedni): egyszerűen bökjünk rá az adott tárgyra. Arról azonban ne feledkezzünk meg, hogy a mi erőnk is véges, ezért a túlzottan nagy súlyok cipélése egy idő után legyengíthet.

DISK (lemezfunkciók).

DROP (eldobni).

TALK (beszélni): keményebb fejű ellenfeleink rendszerint egy-két keresetlen szóval elküldenek minket bizonyos, nem éppen kellemes helyekre, de az utunkat segítő jó barátok – akiknek megvan az a farsztó tulajdonságuk, hogy sokszor rébuszokban beszélnek – hasznos információkat adnak.

PAUSE: nincs kommentár, de aki nem fejt meg a szerepét, az nyugod-

A kép és a tárgy megnevezése alatt az adott holmira vonatkozó legfontosabb információk vannak, úgymint:

QUANTITY (mennyiség), WEIGHT (súly) – ezt jó lesz figyelembe venni, különösen, ha legyengültek vagyunk, TOTAL WEIGHT (összsúly), VALUE (érték), TOTAL VALUE (teljes érték), NUTRITION (tápérték), MYSTIC (varázserő).

Az INFO ikonnal nemcsak a nálunk lévő tárgyakat ismerhetjük meg, ill. választhatjuk ki, hanem arról a személyről is szerezhetünk információt, akivel éppen összefutottunk. Ekkor a karakter szintén nem túlzottan sikeresen nagyított képe és neve mellett megtudhatjuk, mekkora az adott személy ereje, varázsképesége, milyen a jelleme (bölcs, bátor, ellenálló, áruló stb.) és milyen hűbérúr szolgálatában áll. (Ebből az is ki derül, hogy barát vagy ellenség). Ezenkívül itt láthatjuk még a nála lévő tárgyakat is, amelyeket a TRADE (cserél) ikonnal kicserélhetjük valamelyik felesleges holminkra. Mivel azonban nagylelkűnek általában nem nevezhető partnereink kivétel nélkül igen jó üzleti érzékkel vannak megáldva, sohasem cserélnék el semmit olcsóbb dologra.

Azt, hogy milyen tárgyat érdemes megszerezni, hamar kitalálhatjuk – a drágaköveket, ékszereket rendszerint hagyjuk a fenébe, ám a kulcsokat, a lámpákat és a gyógyító italokat mindenáron (ha kell, erőszakkal is) szerezzük meg.

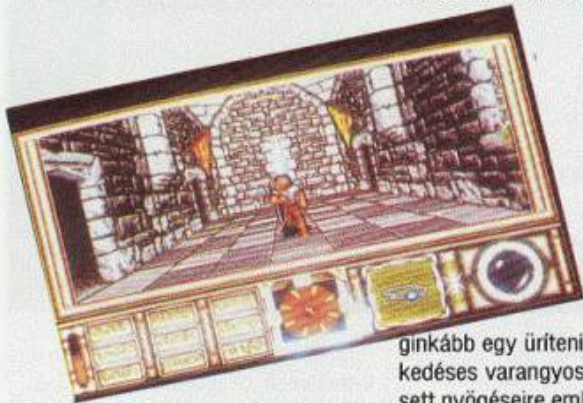
A képernyő bal alsó részén egy piros vonal jelzi az energiánkat – ha ez elkezdi süllyedni, rögtön hajigáljuk el a nálunk lévő nehezebb tárgyakat, különben pillanatok alatt befejeződik földi pályafutásunk. Ha ide visszük a kezét és megnyomjuk a mouse gombot, akkor információkat kapunk erőnkéről, holmijaink összsúlyáról, a kimerültségünk fokáról, valamint a pontos időről.

A 2. típusú akciórészlet akkor találkozik, ha két fontosabb terület között kell megtennünk az utat. Ez az a rész, ahol a legjobban érződik a Psygnosis stílus, s ahol éppen ezért rendszerint a legmagasabbra szökken a vérnyomásunk. Ellenfeleink ugyanis szokásukhoz híven a tér valamennyi irányából támadnak ránk: fákra tonnaszikiadarabokat poty-

megjelenik a szimulációs részén már ismertetett főmenü, de főszereplőnk most oldalról láthatjuk. A gyönyörű animáció, a szép háttér itt is remek hangulatot teremt, nem is beszélve a harcokról, amelyek sokkal élvezhetőbbek, mint a többi részben. Azonban itteni barangolásaink során is jó lesz nyitva tartani a szemünket, hiszen néha a legváratlanabb szögletből bukkan elő egy-egy ellenfél, sokszor pedig (különösen azokban a termekben, amelyek túl békésnek tűnnek) veszélyes csapdák leselkednek ránk, amelyeket, ha nem vagyunk elég körültekintőek, esetleg már túl későn fedezünk fel...

Az OBITUS esztétikai megvalósításában igazán csak egy komoly hiba van, ez pedig a hang. Az akusztikai hatások ugyanis elég szegényesek, s bár néha igen hatásosak, bizonyos esetekben azonban kétségbejötten rosszak.

A harcok során pl. a megsebesített szörnyetegek olyan iszonyatos hangot hallatnak, amelyek engem le-



tyantanak a fejünkre, katapultjaikkal mázsás köveket repítenek felénk, bokrokból bújnak elő, hogy aztán belénk eresszék tucatszámra nyílveszszőiket, stb. S bár természetesen mi is válaszolhatnánk agresszív viselkedésükre fegyvereinkkel (amelyeket a joystick lehúzásával és a lövés-gomb egyidejű megnyomásával választhatunk ki), ezzel rendszerint csak azt érjük el, hogy elfogy az összes nyílveszszőnk, törünk, és vésszen lemegy az energiánk. Ajánlatos tehát csak a közvetlenül utunkba kerülőket lemészárolni, s egyébként a lehető leggyorsabban végigrohanni – helyenként szaltószerű ugrásokat produkálva – a pályán: még így is több energiánk marad, mintha hosszas harcokba bocsátkoznánk.

A játék talán legszebben kivitelezett és legélvezhetőbb része az, amikor az egyes várakban, kastélyokban mászkálunk: ilyenkor ismét

ginkább egy üríteni próbáló, székre-kedékes varangyosbeka kétségbeesett nyögéseire emlékeztettek... Ám úgy érzem, még ezt az „élményt” is érdemes elviselni a pompás grafikájú, szórakoztató, hangulatos játékért, amelyet remélhetőleg hasonló, vagy még magasabb színvonalú Psygnosis alkotások fognak követni már a közeljövőben...

Berrr.

AMIGA ÉRTÉKEKÉLÉS	2	4	6	8	10
GRAFIKA					
ZENE-HANG					
JÁTSZHATÓSÁG					
HANGULAT					
ÖSSZEHATÁS					

2D

– Erről okvetlenül írnod kell! Végre egy jó kis logikai játék! – lelkesedett barátom amikor először meglátta a Double Density legújabb programját. Örömeinek forrása abból a szemmel is jól látható tényből eredt, hogy a játék első ránézésre leginkább a Sokoban néven ismert, sokak által máig is az egyik legjobb logikai játéknak tartott csodára hasonlít. A hasonlóság azonban megtévesztő is lehet, mint azt a későbbiekben látni fogjuk.

Képzeliünk el egy olyan pályát aminek legfőbb alkotóelemei: néhány fal, ládák valamint piros és zöld kereszték. A játék célja, hogy valami – leginkább tankra emlékeztető – jármű segítségével toljuk a ládákat a piros négyzetekre. Amikor ez sikerül, a láda eltűnik és a gép egy ponttal jutalmazza ügyességünket. Miután sikerült az összes ládát eltüntetni egy-egy pályáról, kezdődhet az egész előlőről a következő, kissé már bonyolultabb szinten. Ez eddig nem hangzik valami bonyolult, ezért a program alkotói a következő szabályt alkalmazták a nehezítésre: csak akkor tolhatjuk el a ládát, ha azt a tolással párhuzamosan mindkét oldalról egy-egy szabad mező veszi körül. Adós vagyok még a zöld négyzetek szerepével: ezekre rálépve a pályán teljesen véletlenszerűen (!) kiválasztott másik zöld négyzetre kerülünk. Ennyi volna maga a játék, s most lássuk mi az ami nagyon rövid idő alatt élvezhetetlenné tette „kis kikapcsolódásomat”.

Az egyes szintek borzasztóan primitív módon, egy öt-hat éves gyerek intelligencia-szintjére vannak „megtervezve”, s így egy-egy feladat megoldása nem is áll másból, minthogy mondjuk egyik irányból megtoljuk a ládát, majd a fél pályát (!) megkerülve, egy másik irányból folytatjuk az akciónkat. Így a szintek leküzdése semmiféle kihívást nem jelent egy átla-

gos ember számára, amihez nagyban hozzájárul, hogy még időkorlát sincs megszabva. Utóljára végrehajtott lépésünket nem lehet törölni, így egy véletlen mozdulattal akár ötpercnyi játék után kezdhettek előlőről a szintet a szökőz bilentyű megnyomásával, s egy életünk elvesztésével. Az időbeli korlátozásra viszont tervezve, nem is lenne a dolog reális, mivel tankunk elképesztő lassúsággal mozog a képernyőn...

Talán ha benne hagyták volna a programban a pályaszerkesztőt, akkor most legfeljebb az írtam volna, hogy mindenki csináljon magának megfelelő szinteket s akkor egész jó szórakozást nyújthat a program. Így azonban kénytelen vagyok azt mondani: aki kíváncsi egy hasonló, de kb. ezerszer jobban sikerült játékra az vegye elő a Sokoban vagy az Atomic-ot gyűjteménye mélyéről...

Aster

C-64 ÉRTÉKEKÉLÉS	2	4	6	8	10
GRAFIKA					
ZENE-HANG					
JÁTSZHATÓSÁG					
HANGULAT					
ÖSSZEHATÁS					

JUDGE

Virgin Mastertronic

— Csak azoknak akik a törvényt megszegik, van félnivalójuk tőlem. A törvény én vagyok, s jobban jársz ha megfogadod amit mondtam... Nem, nem a Robotzsaru harmadik részének a mondandóját foglaltuk össze! Ezek a mélyenszántó gondolatok ugyanis a fent említett filmhez „gondolati sikon” hasonló, ám attól némi eltéréseket azért mutató képregényhős, Judge Dredd — Dredd Bira — legújabb kalandjait feldolgozó játék mottójából származnak. A most következő elképesztő adatokra neurotikus hajlamú jövőkutatók ne figyeljenek, mert esetleg elmehet az életkedvük...

Föld, 23. század. Az emberiség veszedelmesen túlnépesedett. Minden embert kényszerűségből hatalmas, egyenként 400 millió lakos befogadására tervezett városokba — ún. MegaCitykbe telepítenek. Minden ilyen város több-kevesebb toronyra, lakótömbre van felosztva. A munkanélküliség a 80–90%-ot is eléri, a munkátlanok még ennél is magasabb méreteket ölt. Az unalom, kilátástalanság és uniformizáltság teljes kétségbeesésbe dönti a városi lakosok nagy többségét. Az unalomból csak két kiút van. Az egyik: minden 40. másodpercben valaki önkéntesül, vet véget életének. A másik: a pusztán unaloműzésből sportszerűen üzött, hatalmas bandákba tömörült bűnözőhordák iszonyatos károkat és anarchiát szítanak.

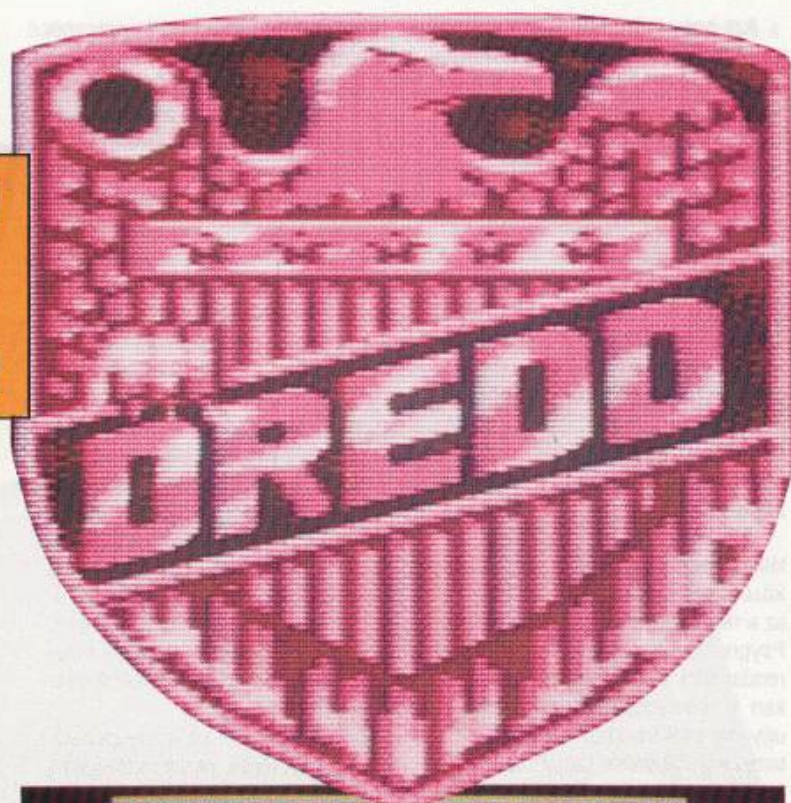
Ezeknek a bandáknak a megfékezésére fejlesztik ki genetikai mutációval a Bírakat, melyek emberfeletti képességeik birtokában néhányan is jól szolgálják a fennálló rend védelmét. A játék hőse a későbbi korok által is ismert és elismert Bíró: Joe Dredd tevékenységének egy szakaszát mutatja be. Joe-t irányítva hat

különböző nehézségű pályán kell vígyáznunk a város békés lakóinak biztonságára. Ebben két segítőtársunk is akad. Az egyik Törvénytörő, a szupererős motor, amely hívásunkra bárhol megérkezik és segít bennünket a gyors közlekedésben, a másik Igazságosztó, a fegyverünk, amivel támadóinkat ártalmatlanná tesszük. A játék mindig az egyes lakótömbökben kitörő veszélyek körül zajlik, általában a tornyokban mászkálva kell valamiket megtalálnunk, vagy kilőnünk, s ha ezzel sikeresen végeztünk, magukkal az intrikusokkal, a felbújtókkal kell megküzdenünk.

Fegyverünket a tűzgombbal használhatjuk, míg a motort a szóköz billentyűvel tudjuk hívni vagy elküldeni. A fegyver különböző hatóerejű lövedékekkel rendelkezik, ezek között a funkcióbillentyűkkel válogathatunk. Dredd-et, mint minden más Bírát nem lehet megölni, csak meggyengíteni, azonban ha túlságosan is meggyengülünk vagy hirtelen nagyon lecsökken az energiánk pl. egy ránk zuhanó öngyilkostól, akkor kórházba kerülünk. Mire ismét munkába állhatunk, addigra vésszesen megnő a városban a távollétünket kihasználó bűnözők aktivitása, aminek nagyságát a c — Crime Rate — melletti vonal jelzi. Amint ez eléri a kritikus mértéket, azonnal száműznek minket a Bírak kötelékéből. A bűnözési hullámot a gazemberek lelövésével vissza lehet szorítani, ugyanakkor ha motorral járunk — bár néha ez szükséges — sokkal gyorsabban szaporodnak a bűnesetek.

A tornyokban úgy tudjuk eldönteni, hogy a következő rámpán fel vagy le menjünk-e, hogy annak közelében a megfelelő irányba mozduljunk egyet, majd továbbmegyünk egyenesen.

Sorrendben a következő feladataink vannak:



A program kivitelezése ha nem is kiemelkedő, de mindenképpen híven tükrözi a képregény kissé bárgyú világát és hőseit, s mindenképpen nagyon eredetiek a sajnos karakteres képen megrajzolt, ám még így is hangulatos képregényszerű rajzbeállítások.

Aster

1. szint: négy élelmiszer adagolót kell kikapcsolnunk.
2. szint: egy laboratórium külvilági kapcsolatait kell elzárnunk.
3. szint: egy másik hatalom által megmérgezett víztől kell megmentenünk a városlakókat.
4. szint: a mérgezett esőre átalított időjárás-szabályozót kell leállítanunk.
5. szint: az egymást gyilkoló (C=) tömb-mániában őrjöngő lakosok ágyúit kell leállítani.
6. szint: a legnehezebb, a más dimenzióból érkező Sötét Bírát kell ártalmatlanná tennünk.

AMIGA C-64

ÉRTÉKELÉS 2 4 6 8 10





DEMO

Mivel az előző számban „megjelent első cikk nagy sikereket váltott ki szűk társaságunk körében, ezért folytatjuk baráncolunkat a demok birodalmában. Ugyan olvasói véleményeket és produkciókat még nem volt szerencsénk látni (ez az újság átfutási idejéből adódik), de továbbra is szeretettel várjuk azokat. Együttal szeretnénk elvenni azok kedvét, akik valamelyik demo, ill. intro makerrel próbálkoznak „összedobni” programjukat, és azt küldenek szerkesztőségünknek, mert az efféle „munkákat” nem tartjuk színvonalasnak, és eredményre vezetőnek. Jó hírt kell közölnünk a 64-es táborral, miszerint bővítjük rovatunkat, és minden hónapban bemutatunk egy-két alkotást a jó öreg masina rajongóinak is, mert gépük még 1991-ben is tartogat ámulni valót! And now let us see the bear!

zavaros tó vizében tükröződik, és eközben a kacsatánc heavy metal feldolgozása csendül fel. Határozottan bizarr! Lehet, hogy van valami kapcsolat a cím és Nostradamus jóslatai közt, nem tudhatjuk; az idő majd megmutatja.

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

Iraq demo — Animators: A politikai demok mindig nagyobb népszerűsége tettek szert „közönséges” társaiknál. Különösen igaz ez azokra a programokra, melyek még tréfás animációkat is tartalmaznak, mint pl. az Animators legújabb



külön-külön állítja, s ezzel igen szemet gyönyörködtető látványt hoz létre. Be kell vallanunk, hogy mindez nagyon szép, és új ötletet képvisel, amire nagy szükség van a mai demovilágban. Ha a programozók nem kapnak észbe, és ontani fogják az olyan produkciókat, amelyek csak másolják a régi ideákat, akkor valami hasonló fog történni, mint akkoriban a 64-essel, azzal a különbséggel, hogy most nincs egy másik gép amiről lopni lehetne az effektusokat. Ezekon kívül érdemes figyelmet fordítani a különböző színű vertikális rasztercsíkokra, a teljes képernyős cycle effektusra, valamint egy érdekes „3D a 3D-ben” mozgásra. Az utolsó rész is tartogat számunkra meglepetéseket, ahol a kék színű nap fénye egy

Total Destruction — Crionics: A karácsonyi demoozónben már nem adódott lehetőség az összes program áttekintésére, és hiba volna pont a Crionics harmadik megademóját kihagyni, amely talán az eddigi legszebb a korábbiakhoz képest. A Teljes rombolás, mert így szól a fordítás, a dániai Dexion C64/Amiga konferencia demoverenyén a korántsem méltányos harmadik helyezést érte el.

Demonk Nostradamus arcképével indul, majd egy soha eddig még nem látott logomozgató effektus következik, melyet egy tipikus Crionics féle „pattogatott kukorica” szerű lebontás követ. Figyelemre méltó az ezt követő sprite mozgató rutin is, mert a nyolc sprite koordinátáit és színeit

aktuális témájú demója. Ugyan az iraki háború egyáltalán nem humoros, de barátaink megpróbálták a vicc oldaláról megközelíteni a kérdést, és nem dolgoztak hiába, hisz karácsony előtt Hollandiában a Vision Mirage partyn első helyezést értek el. Feltehetően sokan emlékeznek a történelminek nevezhető Budbrain megademora. A Budbrain csapat nem titkolt szándéka az volt, hogy egy új programozási stílust vezessen be, és törölje az unalmas scrollokat, vektorokat, bobokat és társaikat a képernyőről, utat nyitva az animációnak, grafikának, és a humornak. Visszatérve, a program két fő részből áll; az animált történetből, és az utolsó partból, ahol a készítő karikatúrái láthatók, Madonna egyik számának



aláfestésével. Rövidre fogva az egész demo egyszerűen csúcs! Reméljük egyre több ehhez hasonló alkotás fog születni a jövőben!

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

Cerberos intro: Sokan esetleg csodálkoznak, hogy mit keres egy rövid kis intro ebben a rovatban, de úgy gondoltuk, hogy minden színvonalas magyar munka említésre érdemes. Egyeseknek mond valamit a név, de akinek nem, elmondhatom, hogy talán a legjobb magyar Amiga csoportról van szó, akik korábbi három demojukkal méltán kiérdemelték ezt a címet. Kis hazánknak több ilyen csapatra volna szüksége, hogy egyáltalában tudomásul vegyenek bennünket külföldön. (Mellesleg a scroll szövegeket sem magyarul kéne írni, mert hogy akarunk csatlakozni Európához, ha csak mutogatni tudunk? Nem igaz Firecrew?) Cerberos-ék ezúttal is megmutatták, hogy kell kinézni egy valamire való intronak: alul egy pofás logo, különös, de jó zene, és egy új ötlet, a gömbfelületre kifeszített 4096 színű scroll. Gratulálunk!

Ötlet: 9
Zene: 7
Grafika: 8
Program: 8,5
Design: 8,5

Perverse slides III – Wizzcat: A pajzán programok hosszú sorát gyarapítja ezen norvég csoport legfrissebb slideshowja. A képek karikatúra-

szerűen mouse-zal rajzoltak, és a jobb, ill. bal gomb lenyomásával tölthetők a memóriába. Többségük kicsit kemény, de jó humornak tekinthető a harmadik kép kivételével, amit felháborítóknak tartok. A kép tartalmát nem kívánom ecsetelni, mert nehéz lenne szalonképesen megfogalmazni, de mindenki töltsse be és alkosson saját véleményt! Úgy néz ki, hogy a világ kezd egy perverz fertő felé kanyarodni, ahol csak szörnyek és szatírok léteznek. Fel kéne végre fedezni, hogy más témák is léteznek!



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

Music Dream I – Phenomena: Egy zenelemezrel zárjuk Amigás körképünket, és pedig a svéd Phenomena zenei álmaival, ahol minden álomszép a zene kivételével. Láthatunk csodálatos animált logokat, szebbnél szebb karaktereket, egy remekbe szabott Bat Man képet, kifinomult ízlésről tanúskodó programozást, de a zene egyáltalában nem az a kimagasló teljesítmény. Ellenben rossznak sem mondható, s ha a 18 melódia közül kiválasztjuk a nekünk legjobban tetszőt, a székben hátradőlve élvezhetjük a felül látható szintetizátor szimulációt.

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



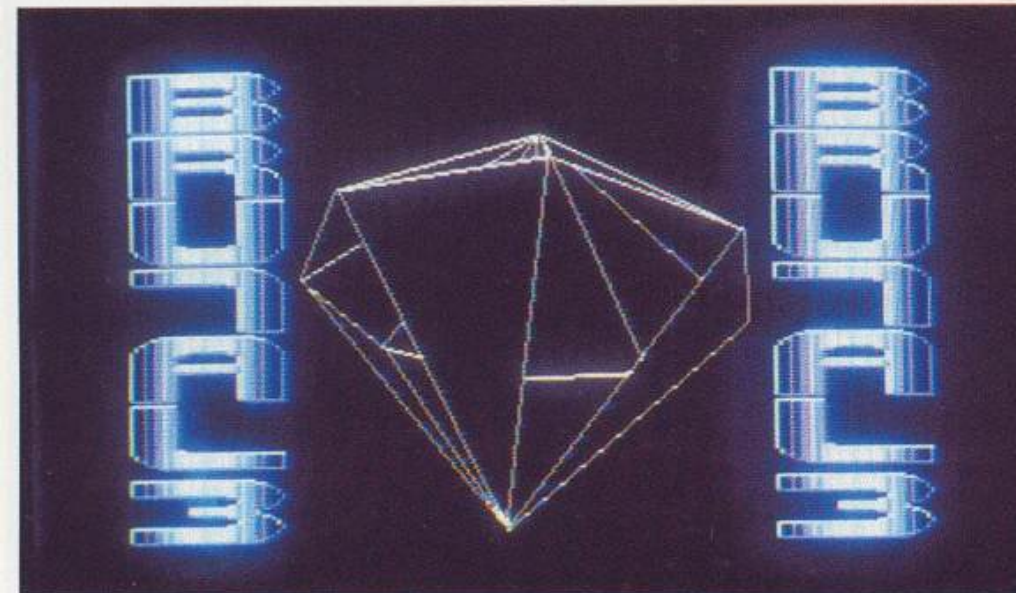


nunk a folytatásra, de megérte, mert a demo bővelkedik új ötletekben. Ezek közt említeném a 64-en még sosem látott minőségű vektorokat (real time és előre letárolt változattal egyaránt találkozhatunk), valamint az Amigáról „áthozott” copper effektust, ami egészen fantasztikus a maga oszloponként változó, s eközben hullámzó színeivel. Nem utolsó az ötödik részben található keretre nagyító rutin sem, melyhez hasonlólt már korábban is láthattunk, de itt a szöveg forog is, miközben változik a mérete. Negativumként említeném a vibráló töltőrutint, és az ízléstelenül villódzó sűrítőket. Utóbbiak tönkretesznek egy demo összehatását!

Ötlet:	9
Zene:	? (lopott)
Grafika:	7
Program:	10
Design:	6

Matcher #6 – Nato: Az 1991-es év eddigi legjobb produkciójának tekinthető Maduplex legjobb munkája. Sokan a 64-es legjobb programozói közt tartják számon ezt a fiatal dán egyetemistát, aki ezúttal 5 új képernyővel jelentkezett a demok világában. Már korábban is láthattunk tőle nagy rutinokat, pl. ő volt az első aki a vektorbobokat átvitte 64-re. Ezúttal is ledöbbszentő újításokat eszközölt, mint a hullámzó felfelé scroll, ill. két, karakterenként lépdelő side-borderscroll fellett elhelyezett állószöveg, s 32 bob mozgatása mellett 4 db multiplexelt spritescrollal. Hihetetlen!

Nos, ígéretünkhöz hiven kitérünk a 64-es demokra is, hisz a jó öreg gép közel 10 éves létezése óta még mindig akadnak új ötletek, és hihetetlennek látszó rutinok. Sokan legyintenek, és azon a véleményen vannak, hogy Commodore-unk felett már eljárt az idő, új dolgokat már nem lehet kitalálni, csak másolni a többi gép trükkjeit. De szerencsére gépünk tele van gyári hibákkal, és reméljük még rejteget néhány felfedezetlen hibát! Ki gondolta volna 1985-ben, hogy valaha a tiltott keretre is fogunk írni, s ma már mégsem csodálkozunk a borderen „máskálók” sprite-ok tömegén. Hasonló a helyzet az FLD-vel (Flexible Line Distance), ami a képernyő sorok közti távolságot teszi állíthatóvá, a DYCP-vel (Different Y Character Position), ami szinuszosan kigyózó scroll-t jelent, a Sprite multiplexer-rel, ami nyolcnál több szellem megjelenítését engedélyezi, valamint az FLI-vel, ahol a grafikus ké-



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

Jean

pernyőn egy karakternyi helyen 16 szint használhatunk, hogy csak a főbb történelmi állomásokat említsen.

Brutal III – Light: Szinte unalmasnak tűnik, hogy az utóbbi időben minden jó demo Dániában születik, méghozzá a Dexion party-n, de a Brutal III-mal is ez történt. A 64-es demoversenyen ez a svéd csoport nyerte el az első díjjal járó 500\$-os nyereményt, és tegyük hozzá, hogy joggal. A Brutal II-höz képest közel egy évet kellett vár-



Tisztelt Olvasók!

Egy tragikus, megrázó, kétségbeejtő hírem van a számotokra. Ebben a hónapban nem lesz levelezési rovat. Mielőtt azonban a megrendültségtől könnyekben úszó szemekkel a földre vetnétek magatokat fájdalomtokban s hajátokat tépkedve, ruhátokat megszagatva, fejetekre homokot szórva átkoznátok meg a világot, amiért megfosztott titeket, s veletek együtt az egész emberiséget a hónap legnagyobb szellemi élményétől, elmondanám mi is az oka a rovat kimaradásának.

Az a sajátos helyzet állt ugyanis elő, hogy újságunk 3. (azaz kezdetekben tartott) számának lapzártására, különböző szerencsétlenségek összjátéka folytán már egy héttel a 2., (azaz előző) szám megjelenése előtt került sor, mert ellenkező esetben nem tudtunk volna megjeleníteni márciusban a mostani számunkkal. Vagyis egyszerűen még nem érkezett új levél, amelyet ismer-tethettem volna. (Nem is érkezhettek, hiszen most, amikor ezeket a sorokat írom még nincs is a hírlejtérsz-tóknél a CM.)

Nos, gondolom most úgy érzitek, hogy eddigi boldog életek harmóniája egy pillanat alatt felbomlott: a Napot, mely mind ez idáig bársnyosan simogatott sugarai-val, koromsötét, démoni felhők halványítlják el, a talaj kicsúszott a lábatok alól, s hirtelen a pokol rothadó hullaszagot árasztó, sikolyoktól visszhangzó tátonog szakadéka előtt álltok... De még egyszer meg szeret-nék nyugtatni mindenkit: ne keseredjete el! Ezentúl ugyanis minden számban lesz Lev. rov., hiszen (leg-alábbis remélem) februártól folyamatosan fognak ér-kezni az írásaitok. Birjátok ki tehát valahogy áprilisig, s meglátjátok: a tavaszi selymes, üde szellővel rátok köszönt ismét a LEVELEZÉSI ROVAT! Mitöbb, újságunkat tovább fogjuk színesíteni. Tervezzük többek között egy programozástechnikai, hardver, és egy rejtély rovat beindítását is a közeljövőben, és reméljük, hogy az elképzeléseink, ha nem is azonnal, de fokozatosan megvalósulnak.

Hát remélem, hogy elég költői voltam, s a színes metaforák, röpködő hasonlatok, finom költői képek iránt érzett csillápláthatatlan vágyatokat maximálisan kielégítettem (ha nem, ugorjatok az utóirathoz), de vala-hogy úgy érzem: elég mára ennyi. Várom tehát tovább-ra is szeretettel leveleiteket, melyekben írhattok a szá-mítógépes kérdésen kívül bármilyen életetekkel, té-lelemeitekkel, örömeitekkel, bánataitokkal kapcsolatos témáról, és én megpróbálom mindegyikre a legjobb tu-dásom szerint válaszolni a rovatban.

Üdv mindenkinek:
Berr.

Ui.

Ja igen, majdnem megfeledkeztem valamiről. Úgy látszik ma megszállt a Múza, s ezért egy különösen elborult pillanatban, költöttem egy iszonyatosan primi-tív versikét is a megvigasztalásotokra. (He-he-he, úgy kell nektek. Miért kellett végigolvasnotok azt a sok hülyeséget, amit összehordtam a rovatban!). Nesztek, itt van!

Most úgy űz titeket a bánat,
Mint vihar, mezőn kóborló, vad lovat,
Am ne sírjátok: jön még napfény,
S lesz még itt LEVELEZÉSI ROVAT!

THUNDER BIRDS

Egy feledésbe merült régi nagy játék: THUNDERBIRDS.

A Spectrum tulajdonosok közül sokan kérdezték már tőlem, hogy erre a nagyszerű játékra van-e valami leírás.

En nem tudtam róla, hogy lenne, ezért egy délután nekiültem és végigjátszottam.

A történet ott kezdődik, ahol általában a GRAMSLAM cég egy régebbi játéka is, a TERRAMEX. A Földet meg kell menteni bizonyos dolgoktól; jelen esetben egy őrlött professzor telepített különböző helyekre pusztító atomfegyvereket.

LET'S GO!

Első szint: a bánya.

A billentyűzet kiválasztása után, ALAIN-el vedd fel a lámpást és az olajzót.

BRAINS-szel vedd fel az elemlámpát és a lézerfegyvert. Váltás át BRAINS-re és menj el jobbra, fel, fel, majd kétszer jobbra. Cseréld le a lézerfegyvert villáskulcsra, majd menj balra addig, amíg el nem éred a kalapácsot. Ezt vedd fel a lámpa helyére és menj jobbra egy szobát, és menj fel a létrákon, majd menj jobbra a liftig. Itt használd a kalapácsot, s lám a lift elindul. Szállj be, és menj fel a legteteféig, menj jobbra és használd a villáskulcsot a vízszivattyúnál.

Ezután menj vissza a zseblámpához és cseréld le a kalapácsra. Menj vissza a lifthez és menj most is fel, de útközben ugorj le a liftről a detonátorért, amit a villáskulcsra cserélhetsz le. Ugorj vissza a lifthez – ami felfelé megy – és menj jobbra a létrához. Itt menj fel a létrákon ameddig lehet, és menj balra a létráig. Itt menj le, majd menj balra a kőhalomig, rakd le a detonátort, és az útközben a létrák mellett felejtett gyújtószinórért menj vissza. Majd a detonátorral együtt használd a köömlásnál. Bummm!!! Ja, a lámpást most már lerakhatod, nem lesz sötét. Robbanás után rakd le a detonátort és menj balra a létráig. Itt menj le, balra a kiabáló bányászánál állj meg. Most váltás ALAIN-re. Menj le a létrákon és itt menj jobbra. Rakd le a lámpát és vedd fel a létrát. Menj jobbra a mocsárig és használd a létrát. Menj tovább jobbra a lefelé vezető létráig, itt menj le a létrákon, majd menj jobbra a következő létráig és menj le a többi

létrán is. Itt menj balra és ismét lefelé. Ezután menj jobbra és vedd fel a fúrót. Utána menj el balra a csilléig és használd az olajzót. És láss csodát, a csille őrlött iramban máris elrohan veled az első mocsárig, ahol el is sülyedsz! Na azért nem kell megijedni, mert, ahogy az Indiana Jones filmekben szokott lenni, megmenekülsz. Ezután menj balra egészen az út végén lévő liftig, szállj be, menj le vele, majd menj jobbra a létráig. Itt menj le, és vedd fel a fúrógépkábelt, és mássz vissza a létrán. Ezután menj jobbra a falig, váltás a fúróra, és kezd el fúrni a falat. Miután ez sikerült, menj tovább a bányászemberkéig, és szállj be a csillébe.

A második szint kódja: RECOVERY.

Második szint: a tengeralttjáró. ALAIN-nel felveszed a bűvárruhát, és egy cserép alakú tárgyat, ami valójában egy sugárzás elleni gyógyszer. Gordonnal vedd fel a cápaölő spray-t (!) és a bűvárruhát. Váltás át Gordonra, menj balra, le, és két szobát jobbra. Rakd le a spray-t és vedd fel a pirulát. Használd! Vedd fel ismét a spray-t és menj ötször balra, menj le. A középső kapcsolót kapcsold le, a víz kiszivattyúződik a szobából. Ezután menj kétszer jobbra, és kétszer le. Miután leértél, menj jobbra háromszor, és itt vedd fel a sárga kártyát. Útközben fontos, hogy a spray nálad legyen, mert különben megkajál egy minicápa. Ezután menj háromszor balra és fel. Váltás át ALAIN-re és menj egy szobát balra, fel a kapitányhoz, aki odaadja a kék kártyát. Ezután menj kétszer le, háromszor balra, és le. Menj balra és nyisd ki az összes ajtót, de előtte a szoba közepén lévő kapcsolót kapcsold fel. Ezután ezeken a szinteken minden kapcsolót állíts felfelé állásba, majd váltás át Gordonra. Menj jobbra és nyisd ki az összes ajtót, majd balra és csinálj ugyanezt. Ezután az összes szobában a középső kapcsolót állítsd felfelé állásba. Menj fel a felső szintre. Ezután nyolcszor jobbra, irány le, és kétszer jobbra. Állj jobbra a kapcsolótól és váltás át ALAIN-re. Vele is menj a konzolhoz, és állj a bal oldalára. Használd a kék és sárga kártyát.

A harmadik szint kódja: ALOY SI-US

Harmadik szint a bank. LADY Penelopével válaszd a dinamitot és a spray-t. Parkerral válaszd az egeret és a feszítővasat. Ezután váltás a Lady-re és menj jobbra az őrig kétszer jobbra. Itt szálljunk be a liftbe és menjünk jobbra egyszer. Váltunk Parkerra és menjünk fel a Lady-hez. Rakd le a feszítővasat és a Lady-vel a spray-t meg a dinamitot. Parkerral sétálj addig, amíg ki nem nyílik az a fiók, amelyben a kulcs van. A Lady-vel sétálj oda, és vedd ki belőle a kulcsot. Rakd le a feszítővasat, és vedd fel a dinamitot. Menj mindkét taggal balra, és szállj be a liftbe. Menj le, majd jobbra, ismét le, majd megint jobbra és itt be a liftbe. Menj a 7. szintre, és Parkerral lökd meg a kocsi. Ezután menj vissza a liftbe Parkerral, és menj le a 4. szintre. Itt vedd fel a kulcsot, és ismét menj be a liftbe. A Lady-vel meg a kocsival együtt menj le az 1. szintre. Itt menj balra, és a lézernél használd az egeret, addig, amíg ki nem kapcsolja a lézert. Ezután váltás a Lady-re, majd menj kétszer balra, és kétszer le. Vigyázz! A második lépcső tetején várd meg, amíg a robot elmegy alattad, és csak utána menj le. Ezután haladj háromszor balra, és kétszer fel a széfíig. Itt használd a széf előtt a dinamitot, és gyorsan mássz le a létrán a következő szintre. Várj 10 mp-ig és menj vissza a széf elé. Itt váltás át parkerra, és a robotoknál csinálj ugyanazt, mint a Lady-vel, majd menj háromszor balra, és itt négyszer le. Itt menj balra és enged el az egeret, majd vedd fel a kulcsot, és menj fel a létrán kétszer, egészen a kapcsolókig. Most váltás a Lady-re és vedd fel a széfnél a kulcsot. Gyere le, cselezd ki az őrt, és menj jobbra, vagy le kétszer. A kapcsolókat állítsd így: Lady Penelope: fel, le, fel, fel, le, le. Parker: fel, le, le, fel, fel. Most menj Parkerral jobbra a széfíig. Váltás a Lady-re és tedd ugyanezt, csak balra. Itt használd mind a kettőre a kulcsot, és vedd ki a széfből az újságot.

A negyedik szint kódja: ANDERSON

A negyedik szint: a kilövőállomások megsemmisítése. Virgil-lel válaszd a szemüveget és a fegyvert. Scott-tal válaszd a szemüveget és a ragasztót. Indulj el Scott-tal és a lift-

nél tedd le a szemüveget, majd menj fel az emeletre és vedd fel a kulcsot. Ezután menj a harmadik lámpás szekrényhez, és ott használd a kulcsot. A kulccsal szerzett kazettát még ne vedd fel, hanem menj le, és a liftnél is használd a kulcsot. Ugorj fel az emeletre a kottáért, és ezt is használd a liftnél, de előtte Virgillel menjünk a lifthez és álljunk mögé. Ezután Scott-tal alkalmazzuk a kazettát, bár szerintem a liftek nem kazettával működnek (na de sebaij). Vegyük gyorsan fel a lift mellé lera-kot! szemüveget, és várjunk, amíg a lift levisz minket. Miután leérsz a liftel, használd a ragasztót jobbra a két szélénél, menj vissza a lifthez, és várj, amíg a bejövő robot bele nem ragad a ragasztóba. Ezután menj balra két szobát, és vedd fel a robbanószerkezetet. Menj vissza a társadhoz, és menjetek előre két szobát jobbra, majd le a lépcsőn. Itt váltás át Virgilre, és a fegyverre, majd menj jobbra, és löj háromszor a mágneses erőtergenerátorba. A nagy lövöldözés után tedd le a füstölő fegyvered, és menj Scott barátoddal együtt egyet jobbra, egyet fel, hármat jobbra, egyet le, egyet balra, egyet le, egyet jobbra, egyet le. (Ezek nem a hosszú csárdás táncleírásai voltak.) Menj be a jobbra lévő titkos szobába, és kapcsold le a falon lévő kapcsolót. Ezután menj fel a létrákon a rakéta legteteféjére, majd a jobbra lévő ajtón menj be a számítógépes szobába. Itt sétálj át jobbra a második terembe, és vedd fel a mikrofilmet. Majd menj balra, és kapcsold fel a kapcsolót. Ezután menj ki ismét balra a rakéta oldalán lévő nyíláshoz, és rakd bele a megsemmisítő robbanószerkezetet. Gratulálok! Ezzel sikerült megmentened a Földet a pusztulástól.

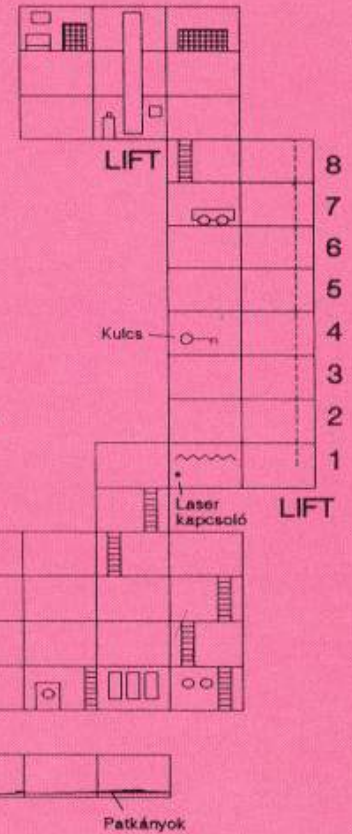
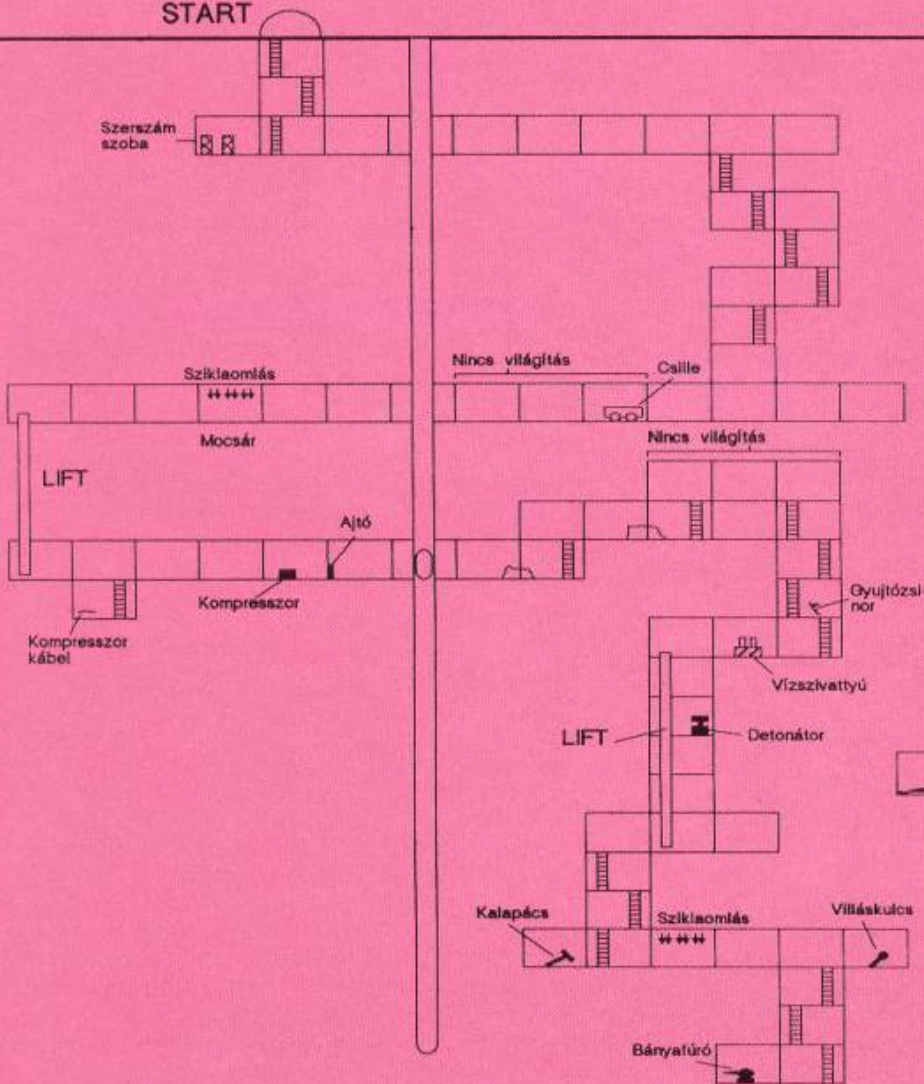
TFF



LEVEL 1.

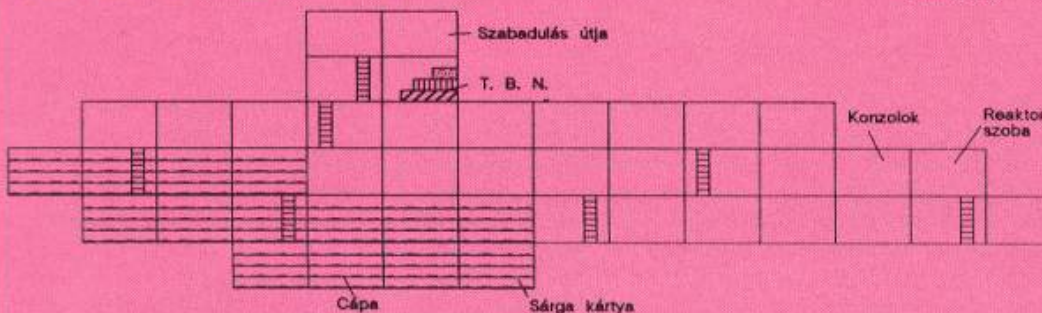
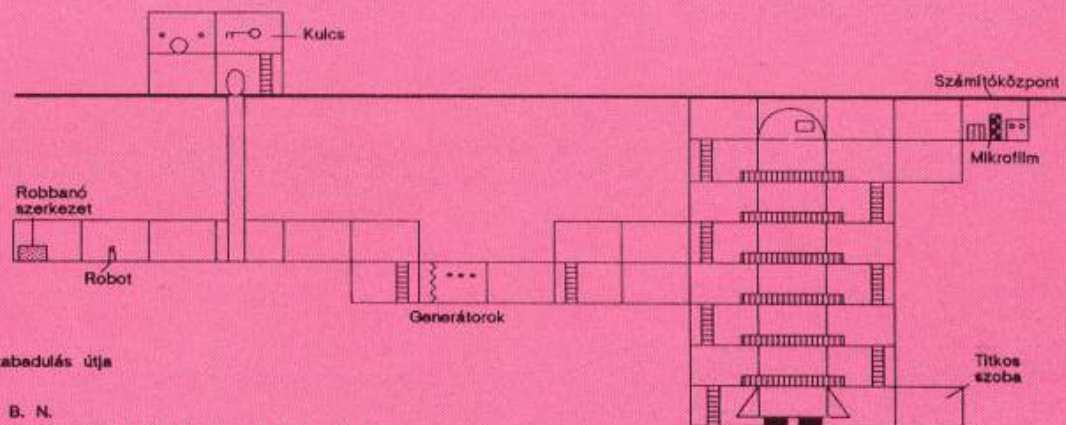
LEVEL 3.

START



LEVEL 4.

LEVEL 2.



Spirit of the Excalibur

GÉPTÍPUS

AMIGA



A War in the middle earth c. programjáról híressé vált Synergistic szoftverház legújabb stratégiai kaland akciójátékban, a Spirit of the Excaliburban, melyet Sir Thomas Malory: „Arthur király halála” c. műve ihletett, a középkori Anglia legendás birodalmában találjuk magunkat. Am a pár éve, Arthur király dicsőséges uralkodása alatt még boldogan virágzó ország helyett teljes felfordulással találjuk szembe magunkat... Az uralkodó egy utolsó, elkeseredett, gyilkos küzdelemben elesett leghűségesebb társaival együtt a véráztatta camlanni pusztaság csatájában s bár a halálba magával ragadta legádázabb ellenfelét, Mordred-et, még ez sem volt elég ahhoz, hogy a betolakodó szászok visszavonuljanak... A legendás kerekasztal szövetsége felbomlott, s azok a lovagok, akik nem estek el a pusztító csatában, szétszéledtek a négy világtáj felé, vagy visszavonultak távoli kastélyaikba; minden idők legnagyobb lovagja, Lancelot pedig (bár csak a szoftverház „átköltésé-

ben”) nyomtalanul eltűnt a szent Grál keresése közben... Az országot rablóbandák, szabadon garázdálkodó fenevadk dúlják... S az Excalibur, az Istenek által kovácsolt kard, mely hosszú évekig ott lengett a király oldalán összetartva a kerekasztalt, most ismét a Tó mélyén pihen arra várva, hogy jön majd egyszer egy új király, ki méltó arra, hogy újra a kezébe vegye...

A nem túlzottan sikeres bevezető után, melyet Wagner: Istenek alkotása c. muzsikájának amolyan „Bociboci tarka” stílusú átírata kísér, megtudjuk, hogy Arthur halála előtt minket, Constantint bízott meg az ország újjáegyesítésének és a kerekasztal visszaállításának feladatával. Nincs hát vesztegetni való időnk, induljunk azonnal a királyi székhelyre, Camelot-ba, ahol már összegyűltek a leghűségesebb lovagok, hogy új uralkodót válasszanak...

Ezek után Anglia térképének egy részét láthatjuk magunk előtt, melyet a mauser segítségével pásztázhatunk végig. A térkép szélén található a stratégiai rész kezeléséhez szükséges ikonok. Ezek közül a legfelső az éppen irányított szereplő,

vagy szereplők (később ui. már nemcsak Constantint irányítjuk) állapotát, fizikai tulajdonságát jelzi. Az alatta található, pergament jelképező ikon a Load-Save funkciót tartalmazza, a következő ikonnal pedig azt választhatjuk ki, milyen gyorsan teljen az idő. Itt található még a „nagyító” is, amellyel egy adott várost, kastélyt, stb. nézhetünk meg tüzetesebben. Érdemes pár települést, helyszínt megnézegetni közelebbről is (ajánlom pl. a cameloti várat, Stonehenge-t) s mindjárt a játék elején két fontos dologról győződhetünk meg.

Az egyik az, hogy a grafika több, mint csodálatos – a formák hihetetlenül részletesen kidolgozottak, a színek káprázatosak s az aláfestő zenék – bár egy idő után elég monotonná válnak – szintén igen hangulatosak.

A másik – s ez már a kellemetlenebb – tapasztalatunk az lesz, hogy a játék irtózatosan sokat tölt. A programozók valószínűleg azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy megalkossák a legtöbb lemezcserét és a leghosszabb töltést igénylő játékot és ezt a tervüket sikerült is megvalósítaniuk. Ezért azt, hogy valamennyi települést végignézzük, csak azoknak tudom ajánlani, akik életük hát-

ralévő pár évtizedét a játék mellett kívánják eltölteni...

A térkép szélén található ikonok közül a legalsó, lovas ábrázolóval az egyes szereplőket tudjuk irányítani. Vigyük rá a mouse által mozgatható kis kardot az ikonra, majd az ezután megjelenő piros nyilat arra a személyre, akinek valamilyen küldetést szánunk. (Eleinte természetesen csak Constantint irányíthatjuk, ám mihelyt leértünk Camelot-ba – s tulajdonképpen csak innen kezdődik az igazi játék – már szövetségeseinket is kezelhetjük. Ha egy adott helyszínen több barátunk is van, akkor a megjelenő listáról választhatjuk ki a megfelelőt. (Ezt követően a piros nyíl mellett megjelenik a TÖ felirat – vagyis most már nincs más dolgunk, mint a célállomást kijelölni.

Amikor nem használjuk az ikonokat, a mouse-zal egy kicsiny kardot mozgathatunk. Ezzel ismerhetjük meg az egyes települések neveit, az éppen ott tartózkodó fontosabb személyeket – akik közül sokan (pl. a patikus, a gyógynövény árus) állandóan változtatják a helyüket –, az egyes hadseregek létszámát. Ha az illető személy a kerekasztal tagja, érdemes rávinni a mouse-t a nevére: így megtudhatjuk, hogy milyen tulaj-

donságai vannak (erő, harcedzettség, páncélzat ereje, milyen rangú, milyen vallású, stb.), valamint milyen tárgyak vannak nála.

Ha utunk során találkozunk valakivel, a program mindig megkérdezi, hogy kívánunk-e beszélni vele, vagy tovább akarunk-e menni (esetleg, ha barátról, vagy baráti hadseregről van szó, össze akarjuk-e vonni az erőnket). Érdemes legalább is eleinte, Camelot felé menet mindenkivel váltani egy-két szót, hiszen így sok fontos információt, hírt szerezhetünk a háttértörténettel kapcsolatban.

A játék egyik legfontosabb részét képezi a harc, melynek több fajtája van, s melyre már Camelotba érésünk előtt is szükségünk lesz.

Ha egy magányos ellenfelünket egy nagyobb hadsereggel érjük utol, akkor a program nem sokat teketőrizik: egyszerűen csak arról tájékoztat minket, hogy a túlerő révén megsemmisítettük az ellenséget (természetesen ugyanez a helyzet, ha mi rohanunk egymagunkban egy ellenséges hadsereg karjába.)

Ha sem az ellenfelünk, sem pedig mi nem rendelkezünk nagyobb haderővel, akkor nyilván párbajra kerül sor... A vívás során az ATTACK (támadás), DEFEND (védekezés), USE ITEM (bizonyos tárgy használata), MAGIC (mágia), WITHDRAW (visz-

günket úgy győzhetjük le a legsikeresebben, ha előbb mágiával legyengítjük s csak utána támadunk rá karddal.

Az eredményes párbaj után a játék pár ponttal értékeli dicsőséges cselekedetünket.

Végezetül, az utolsó fajta harc az, amikor hadseregek ütköznek meg egymással.

Ekkor a katonáknak, ill. főszereplőinknek külön-külön megválaszt-hatjuk a megfelelő harcmodort (támadás, az ellenség feltartóztatása, stb.) s azok a funkciók, amelyeket az illető egyén nem használhat (pl. varázslás a közkatonáknál) elhalványodnak. Az ellenség és a kerekasztal erejét itt is rövid mondatok és egy kicsi animált rész jelzi.

Ha eljutunk nagy nehezen a cameloti várba, ott végre – valahára összehalálkozhatunk a ránk régóta váró lovagokkal – Sir Bedevire-rel, Lavain-al, Ector-ral, Melias-sal, Dinas-sal és Hebes-sel – akik közül a koronázási ceremónia után 2 társat kijelölhetünk a kíséretünkbe. Egy kis barangolás után ráakadhatunk a kastélyban a pogány Ninive-re (a tő tündérének húgára), aki boszorkányos ügyességgel ért a varázslás-

rületen, stb., máskálunk, vagy valakivel beszélgetünk, esetleg párbajban legyőztük az ellenfelünket.

A legfelső – a gömb – továbbra is a fizikai állapotot jelzi, a térkép pedig a stratégiai részhez juttat vissza minket.

Amikor a kéz alakú ikonra vis-szük a mouse-t, akkor megjelenik a társaságban lévő személyek neve. Miután kiválasztottuk a megfelelő egyént, a lehetséges cselekvések – funkciók listája jelenik meg. Ezek a: PICK UP (felvenni), DROP (eldobni), TALK (beszélni), SEARCH (átkutatni), TRADE (kereskedni), REQUEST (kérni), MAGIC (mágia), SEIZE (elfoglalni), GIVE (adni), BRIBE (megvesztegetni), ATTACK (megtámadni).

Az ellenfél elpusztulása után érdemes mindig átkutatni a hullát, mert a nála lévő pénzen kívül néha értékes holmokra bukkanhatunk. A TRADE-del egyes kereskedőktől vásárolhatunk bizonyos tárgyakat – főleg gyógyszereket és mágikus alapanyagokat. Ha egy épület előtt állunk, akkor gyakran megjelenik egy kapu alakú ikon is – ezzel tudunk belépni az adott helyiségbe, a

elvesztegetett idő beláthatatlan következményekkel járhat). No és persze kósza sárkányokkal is összeakadhatunk hébe-hóba, s bár ők már csak silány változatai a hajdanvolt fenevadaknak, még így is nehéz ellenfeleknek bizonyulnak. Elpusztításukhoz ajánlatos Ninive varázstudományát igénybe venni (az egyik legalkalmasabb fegyver a Dragonsbane).

Arra azonban vigyázzunk, hogy ne pazaroljunk túl sok időt a mellékszereplőkre, hiszen az idő sürget; a szászok (akiket egy kör alakú pajzs jelképez) már támadnak északról és London városát veszélyeztetik... Törekedjünk inkább arra, hogy minél előbb összeszedjünk egy tisztességes hadsereget. No persze ez sem lesz túl könnyű feladat, hiszen a legtöbb várúr csak bizonyos szolgál-tok fejében segít nekünk. Tőlünk keletre, Arundel városában pl. Sir Baldric egyetlen lányának elrablásán búslakodik, s csak akkor segít, ha utolérjük és lekasaboljuk a gyermekrabló szász gazfickót; Sir Palomides, Dover ura pedig csak abban az esetben bocsátja rendelkezésünkre 60 kipróbált lovagját, ha előbb elpusztítjuk a környéken gárdádkodó fenevadat.



szavonulás), és az automata-kézi irányítás funkciói között választhattunk. A harcoló felek állapotát az alul megjelenő rövid mondatok, valamint a FOES (ellenfél) rubrikában jelzi a program, mégpedig úgy, hogy a sérüléseket egy kis kör fejezi ki, s 4 ilyen jel után az illető fél, menthetetlenül eltávozik a túlvilágra. Ellensé-

hoz, és a jámbor szerzetessel, Belengerus-sal. Érdemes mindkettőjüket hozzácsatolni a kíséretünkhöz, ugyanis később nagy segítségünkre lehetnek...

Miközben főszereplőink a kastélyban máskálunk, azt tapasztaljuk, hogy a stratégiai rész ikonjai megváltoztak. A most megjelenő ikonokkal nem csak most találkozhatunk, hanem minden olyan helyzetben, ha egy adott helyiségben, te-

termekből pedig úgy juthatunk egy másik szobába, ha az ajtóra visszük a nyilat.

Mint már említettem az előbb, utunk során számos személlyel találkozhatunk. Ezek között vannak vándorok, kóbor szerzetesek, velünk mindenáron megküzdeni vágyó hengegő lovagok, elrabolt húgocskájukért kétségbeesetten sópáncódozó nők, akik mindenáron arra akarnak rávenni minket, hogy ment-sük meg testvérük becsületét és szüzességét. (Ha elkövetjük azt a hibát, hogy segítünk, igaz, hogy kapunk pár pontot elismerésül, de az

S még ha sikerül is összeszedni pár száz fős hadseregünket és London megsemmisítése előtt felszabadítani a várost, máris ott az újabb veszedelem a nyakunkon. Az északnyugati hegyekből mindent elsöprő erővel özönlik a szász Melehan több mint 1000 fős hadserege, mely kíméletlenül kiirtja és felperzseli az útjába kerülő településeket...

Bevallom őszintén, fáj a szívem a Spirit of the Excalibur-ért. A program ugyanis az eddigi egyik legszebb, leghangulatosabb stratégiai játék, ám az iszonyatos mennyiségű töltögetés annyira felemészti a játékos minden erejét, hogy hosszabb szórakozást csak a különösen türelmes számítógép-tulajdonosoknak nyújthat.

Azt azonban mindenkinek ajánlom, hogy ha csak egy kis időre is, de azért üljön le a játék mellé.

Berr.

EURO-ASIA LTD.
T · R · A · D · I · N · G



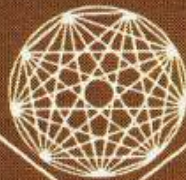
TÁVOL-KELET KÖZELBEN

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

KÖZVETLENÜL A GYÁRTÓTÓL! A LEGOLCSÓBBAN!
Viszonteladóknak árkedvezmény!

SUMMA

KÖNYVELÉSI



ÉS

SUMMARUM

INFORMATIKAI

KFT.

1027 BUDAPEST Mártírok útja 50-52.

III. 4/b tel./fax: 201-74-79

FIGYELEM!

Azok, akik a sarokban látható CM-jegyből összegyűjtik az 1, 2, 3, 4 sorszámúakat és beküldik a Bp. 1192, Géza utca 19/2-be sorsoláson vesznek részt, melyen az alábbi jutalmak valamelyike kerülhet a szerencsés nyertesek birtokába:

1. AMIGA 500
2. C 64+floppy
3. C 64+magnó
4. ZX Spectrum
5. ZX Spectrum

ZCM