



Bp., XIV. ANGOL utca 30. T/F.: 2 67 64 38

További bázisaink: Szombathely., Acsádi Ignác utca 11/a. Miskolc., Szent György utca 64. Orosháza., Széchenyi tér 1. Pécs., Rét utca 25. Kaposvár., Damjanich utca 1.



Bp., XIII. KÁRPÁT utca 22. T/F.: 1 40 67 01

T:94/313 153 T:46/369 564 T:68/311 988 T:72/328 519 T:82/316 828

Kellékanyagok professzionális és magán felhasználóknak több tízezer fajta géptípushoz:

- Tintasugaras nyomtató tinták és nyomtatófejek...
- Lézernyomtató kazetták és tonerek...
- Fénymásoló kazetták és tonerek...
- Mátrixnyomtató festékszalag kazetták...
- Pénztárgép szalagok és kazetták...
- írógép szalagok és hibajavítók...
- Floppy lemezek és irodaszerek...

az alábbi gyártmányokhoz:

APPLE; BŘOTHER; CANON; CITIZEN; DEC; EPSON; FUJITSU GENICOM; HP; IBM; KODAK; LEXMARK; MT; MITA; NASHUA OKI; OLIVETTI; PANASONIC; QMS; RICOH; SHARP; STAR: TEC: TA UTAX; VIDEOTON; WANG; XEROX; ZENITH; stb...

Az a felhasználó, **aki 1995. január 1**.-ig ezt a hirdetést be~_ a vásárláskor, **5%** kedvezményre jogosult termékeink árácc

Tartalom

I. ÉVFOLYAM 2. SZÁM

1994. OKTÓBER



TIE Fighter Lucas Arts







Dark Legions

ss/



Mystic Towers Apogee

Theme Park Bullfrog/Electronic Arts

5



Dangerous Creatures 49 Microsoft

így olvass minket

Postánkból	3
Tippek Theme Park	48
The Lost Vikings	62
Windows Minesweeper	62
F-18 Hornet (képregény)	57
TOP-Lista	61

Igy olvass minket! Új olvasóink kedvéért!

Egy játék leírásának olvasását m -dig az infokártyával kezdjétek, ami nejéhez méltóan a legfontosabb adatokat tartalmazza az adott programról.

A következő rész a *történet*, ahol a játék előzményeiről tájékozódhatunk. Ez kalandjátékoknál általában terjedelmesebb lehet, egy Forma-1-szimulációnál már vönetően kevesebb helyet igényel. Ez az a rész, amelyet a játékok egy része ékes angc en. a játékot megelőző, képes-hangos-lán án/os részben, szaknyelven intróban (az introduction vagy introductory — bemutatás, bemutató szó szlengje) szokott ismertetni.

Az ismerkedő rovat a játék kezdésével kapcsolatos problémákat igyekszik megszüntetni, segít, mi a játék lényege. hog\ar ke játszani vele, milyen lehetőségek közül választhatunk.

A mankó rovat a tippek, tríikko[^]. fortélyok és egyéb hasonló dolgok smeretesevel foglalkozik.

Az ujjgyakorlat a játék során használható vezérlő billentyűk bemutatását célozza, az egyértelműektől a rejtettekig természetesen ha nem a billentyű az egyedü .eze-ló ehető-ség, akkor az egér vagy a botkormány sem maradhat ki innen).

Végül a *mérleg* rovatról. A játék megmérettetik, és eldől, hogy könnyűnek taláttatik-e, vagy sem — természetesen mincíg szigorúan csak a saját kasztjában. Maga a játék maxrrurr 100 pontot vagy százalékot kaphat, ameíy azonban öt alkotóelemből áll, mindegyik maxrrxiTi 20-20-szal járulhat a végeredményhez.

Történet, hangulat: Itt a történet rovat témájába tartozó dolgokról alkot a tesztelő véleményt, ill az egész játék hangulatát próbálja értékelni.

Játékélmény: Itt azt próbáljuk szemléltetni, hogy a játék mekkora örömet okoz, mennyire jó vele játszani.

Grafika, animáció: A grafika az állóképek minőségére utal, az animáció a mozgóképekre, térbeli alakzatok mozgatására stb. Általában ez a pontszám magára a játékra vonatkozó ítélet. A színes, ámde gyorsan kihunyó fantasztikus intrókat csak kis mértékben vesszük figyelembe.

Zene, hang: Zene alatt mi a hangkártya szintizenéjét értjük, míg hang alatt a digitális effekteket. Előnyben részesül, ha egy játék ismer valamilyen General MIDI hangkártyát.

Játszhatóság, vezérlés: A páros első tagja azt hivatott képviselni, hogy a játék mennyire logikusan felépített, hibamentes, illetve a vezérlés kategóriával együtt mennyire ésszerűen, hatékonyan irányítható.

COOL-pontszám: Tatam! 'a COOL-pontszám megmutatja, hogy a lehetséges 100 pontból — százalékból — az adott játék mennyit ért el a mérlegre állítás során. Ezen belül nem akarunk olyat mondani, hogy például best játék a 90 fölötti, mert egy 88-as pontszámú játék is jó lehet. Az egyetlen stabil pont az 50, mert ez jelzi a közepest, ami már szokszor a gyengébb játékok közé tartozik.

Postánkból

Hát itt van, elérkezett a nagy pillanat! Az ősz beköszöntével lombjukat hullató fák mellett a postás is levélhalommal látta el a COOL magazint.

Elsőként ifj. Somogyi János budapesti olvasónk nevét említenénk meg, aki a "legelső levél beküldője" cím büszke tulajdonosa lehet, és programleírás kívánságaival gazdagította ötleteinket.

Nagy Róbert Győrből küldte levelét, amelyből most röviden idéznék:

Tisztelt COOL magazin Szerkesztőség!

Megvettem a lap első számát (1994/1. október), és ez alapján szeretném az észrevételeimet megírni.

Elöljáróban annyit, hogy a lapot kapásból előfizetem, mivel "teljesítmény/ár" viszonya szerintem a piacon levő — hasonló témakört tárgyaló — újságok között kiemelkedő. Bár "monokróm", ez véleményem szerint nem hátrány (a tartalom a lényeg és az elérhető ár). A lap mérete és borítója remekül eltalált, nem kell attól félni, hogy belegyűrik a postaládába, vagy, hogy kilopják onnan, mert a fele kilóg.

(...) Ha már a leírásoknál tartok: méretük eltalált, tartalmuk kielégítő, kifejezetten jó a hardware követelmények és az értékelés feltüntetése. A Megoldás rovat is elmegy, szerintem laponként egynél több ilyen nem kell. (...) A Rendszertippek rovat kissé vérszegényre sikeredett, s amúgy sem találom célszerűnek, mivel nem mindenki MS-DOS felhasználó (akármilyen hihetetlen). Helyette én Utility rovatot nyitnék, ahol csak és kizárólag nem-Windows alapú apró, de szuper segédprogramokat mutatnék be. (...) Remélem észrevételeim segítik önöket abban, hogy lapuk színvonalasodjék.

Kedves Róbert!

Köszönjük tartalmas és hasznos véleményedet. Amit a leveled elején írsz, azzal mi is egyetértünk, valahol ez a COOL magazin egyik célja. A Megoldás rovattal kapcsolatban: amint láthatod ebben a számban mini tippekre zsugorodott. A rendszertippekről elgondolkodtunk, és arra a megállapodásra jutottunk, hogy mindenképpen írni fogunk Utilitykről (segédprogramok) is, a kissé DOS-hoz ragadt tippek teljes elhagyását azonban szeretnénk a többi olvasónkkal is "megbeszélni" (azaz várjuk ebben a témában is a leveleiteket!).

Kummer Miklós Szombathelyről a következőket írja:

Tisztelt COOL!

A minap vettem meg újságukat, erre reagálva szeretnék pár kritikát írni, hozzáteszem építő jelleggel, nem kukacoskodásból. Kicsit fura a lap mérete, nem a megszokott nagyság, de talán nem is baj ez. A mai árviszonyok között meglepő, hogy egy vadi új lap ilyen alacsony áron meg tudjon jelenni, véleményem szerint az ár igencsak elfogadható. Design: már a sok színes újság mellett fura egy kicsit a f f. oldalak, de a tartalom kárpótolja az embert. Végül is ha az embernek a leírt program megvan, úgyis játék közben látja eleget színesben.

Ami viszont határozottan tetszett: az infokártya. Végre az ember ránézésre látja, hogy milyen konfiguráció alatt működik, mik az alapvető elvárások a program futtatásához. A grafikus értékelésről csak annyit, hogy ötletes és aranyos.

írták, hogy indul levelezési rovat is. Egy személyes észrevételt-tanácsot hadd adjak: ha az olvasó feltesz egy komoly kérdést ne üssék el valami hülyeséggel, ha már vette a fáradtságot a tisztelt olvasó, hogy levelet írt, akkor elvárhatja, hogy komolyan is válaszoljanak rá. (...)

Kedves Miklós!

Megígérjük, hogy a levelezési rovatban nem fogjuk komolytalansággal, cikizéssel rontani a hangulatot, igyekszünk korrektek maradni — hiszen mi is úgy gondoljuk, a levelek talán a legfontosabb eszközei annak, hogy megismerjük olvasóink gondolatait, és az Újságot az ő kívánalmaiknak és igényeiknek megfelelően alakítsuk. A lap fekete-fehér volta ér-

telemszerűen kompromisszum volt. Egyelőre csak ebben a formában tudjuk ezt az árat tartani (reklámújságot pedig mégsem akarunk csinálni a magazinból). Terveink közön szerepel azonban egy floppy-s melléklet kialakítása is, amire — a kötelező utilityk mellett —.demokat, képeket is szeretnénk feltenni.

Köszönjük minden levélírónknak, hogy időt szánt gondolatainak szerkesztőségünkhöz való eljuttatására, és továbbra is várjuk a dicséreteket és kritikákat egyaránt. Szeretnénk, ha ez a magazin olyan lenne, amilyennek Olvasóink szeretnék látni, és egy egyenrangú fórumot tudnánk biztosítani egymás gondolatainak és gondjainak megismerésére.

Sokan megírták már. mely programokról szeretnének olvasni, illetve mely játékokkal játszottak szívesen az elmúlt időszakban.

Ízelítőül, az eddig befutott listák alapján az alábbi játékok a legnépszerűbbek <a felsorolás nem fontosság, hanem név szerint van sorban):

1942, Archon Ultra. Bundesliga Manager, Civilization, Day Of The Tentacle. DOOM, Dune II., Fury Of The Furies. Lands Of Lore, Megarace, Mortal Kombat. NHL Hockey. Privateer, Rebel Assault, Sim City 2000, The Lost Vikings, The 7th Guest, Theme Park, TIE Fighter, Wolfenstein 3D, X-Wing

Leírásokat elsősorban stratégiai és szimulátor játékokról kértetek, mint például a TIE Fighter, Colonization, Sim City 2000, Settlers, Horde. Akció játékok közül a DOOM és Mortal Kombat áll az érdeklődés középpontjában, a kalandjátékok és RPG-k között az Eye Of The Belolder-ek, a 7th Guest és Lands Of Lore vezetnek.

Várjuk leveleiteket, ne kíméljetek minket!

Q^Ce/on éá Ófaher

Figyelem!

Előző számunkban, sajnos, az irányítószám tévesen jelent meg. A leveleket kérjük, hogy a következő címre küldjétek:

Budapest, Révay u. 12. 1061

HÍREK HÍREK HÍREK HREK -ÍÍREK HÍREK HÍREK HÍREK HÍREK

%/ Megjelent a Looking Glass Technologies (az Ultima Underworld I—II. fejlesztőcsapata új játéka, amely a **System Shock** névre hallgat. A játék nem a megszokott fantasy világban játszódik, hanem a számítógépek mesterséges világában, az ún, cyberspace-ben. Egy tökéletes 3D-s világban bolyonghatunk a játék sorén, nagyszerű akcióelemekkel, izgalmas atmoszférával, helyenként logikai fejtörőkkel találkozva — egyszóval ismét hosszú órákra a gép előtt ragadhatunk.

¥....Minden DOOM rajongó legnagyobb örömére októberben hivatalosan is bemutatásra került a **DOOM II — Hell On Earth**, amely a kilencvenes évek akciójáték szenzációjának méltó utódja, harminc új szinttel és számtalan meglepetéssel. Reméljük hamarosan a magyar boltokban is megtalálható lesz.

Sid Meier nagysikerű stratégiai játéka, a Civilization végre folytatódik! Címe: **Colonization** (azaz Kolonizáció), melyben feladatunk egy teljes földrész, nevezetesen Amerika benépesítése. Az 1500-as években induló program elődjéhez hasonló komplexitású.

i [^]Ha már a Microprose-nál járunk, a cég a nagy sikernek örvendő Master Of Orion után megjelentette ennek a programnak is a "folytatását", *Master Of Magic* címmel. Ez a játék azonban nem az űrben, hanem a varázslók világában játszódik. A stratégiai játékok kedvelőinek ez a program is sok örömmel szolgái.



Ismét egy játék a Lucas Arts-tól, mely hosszú órákra képes a géphez láncolni bárkit, aki kapható az igényes számítógépes élvezetekre.

Szolgáld az Uralkodót! Csatlakozz a Birodalmi Haditengerészethez! Védd meg a Galaxist! Kalózok fosztogatják a bolygóközi kereskedőhajókat. Terroristák fenyegetik a Galaxist. A yavini árulás eredményeként a Lázadók Szövetsége és más bűnbandák veszélyeztetik a Birodalom alapjait. Mint a Birodalmi Haditengerészet űrvadászpilótája, életeket oltalmazol. Csak az Uralkodó tud megmenteni minket a totális káosztól és pusztulástól! Állj mellé és a Birodalom visszavág!

TÖRTÉNET

Réges-rég, egy messzi-messzi galaxisban... A yavini csatában a Lázadó Terroristák a Birodalomba beépült kémeik és árulók segítségével - gyáva csapást mértek a birodalmi haderő új jelképére... a Halálcsillagra. Darth Vader gyors igazságszolgáltatásával megsemmisült a Lázadók fő bázisa a Hoth jégbolygón. A Szövetség szánalmas maradéka most szétszóródik a Külső Peremre. A Császár hamarosan összehívja a Birodalmi Haditengerészetet, hogy kiirtsa a lázadás maradványait és visszaállítsa a törvényt és a rendet a Galaxisban.

Hát itt van! Végre megérkezett! Sokak régi álma vált valóra, hogy az X-Wing lázadásai után a másik oldalt is kipróbálja. Úgy létszik, nem kellett nagy erőfeszítés a Lucas Artsnak a morális gátak áttörésére és a Sötét Oldal propagandájának megteremtésére,

Az üzleti szemlélet győzött, az igények kielégíttettek. Ezáltal egy kitűnő szimulátorjáték jött létre, méltó ellentétpárjaként az oly sikeres X-Wingnek. A zene komponálását

TIE Fighter

most is a zseniális John Williamsre bíztak, aki sok egyéb mellett az eredeti Star Wars filmek és az X-Wing zenéjét is szerezte. Én a tesztelés során sajnos csak Sound Blaster 2-esen hallgathattam a zenének csak némi túlzással nevezhető prüntyögést. Gravisosok és egyéb, saját hangszerkészlettel rendelkező hangkártyák tulajdonosai azonban már joggal nevezhetik élménynek a TIE Fighter zenéjének hallgatását. A hangeffektek ellen, úgy hiszem, senkinek nem lehet kifogása.

Nagy élmény a lázadó vadászok - az eredetivel megegyező - típusonként más hajtóműhangja. A digitalizált szövegek is magukért beszélnek.

A cím és a köztes animációk gyönyörűek. Kár, hogy a Császár és Darth Vader közötti bizalmas beszélgetések nem visszanézhetők. (Legalábbis nekem nem sikerült.) A design tökéletes, nagy szerencsének tartom, hogy teljesen hűek maradtak a filmhez, és legfeljebb csak kiegészítik a tradicionális Csillagok háborúja világát. A játék megnövelt intelligenciával és így bővített lehetőségekkel rendelkezik az elődhöz képest. Az űrjárművek 3D modelljei nagyon szépre sikeredtek. A grafikát egy új árnyékolási eljárás teszi gazdagabbá. Ám az előnyökkel hátrányok is járnak.



Először a megjelenítésről. Rendben, hogy az átmenetes árnyékolás élethűbbé teheti az objektumokat, ám ezzel itt sok részlet is eltűnik, és a tÖKsJetesen sík felületek is árnyékolódnak, :eesen ndokolatlanul, hiszen így domború hatást keítenek, és hát hogy néz ki például eg., csillagromboló legömbölyített formákkal' Jc. eg.. Kalamári Cirkáló az teljesen más. "isz az a filmben is úgy néz ki, de az egesz ecece: megcukrozni, amikor az csak a desszertnez jó. nem túl szerencsés. A másik hátrány, hogy a részletesebb grafikai megjelenítés zabálja a hardware-t, és nálam a 486DX33-on tesztéivé, árnyékolás nélkül, sok grafikai opciót lekapcsolva is szaggatott volt a látvány mozgatása Állítólag egy 80 MHz-es DX2-n ~iar *c amatosan fázisol a gép. Úgy

A progra	n neve:	TIE Fighter (TIE-vadász)
Kibocsáto):	Lucas Arts
Megjelen	és éve: —	-1994
A játék t	ipusa:	szimulátor
Szüksége Speciális Helyigény	s memoria: igeny: :	Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, AWE32, Pro Audio Spectrum, Roland MT32/LAPC-1, General Midi és kompatibilisei (GUS-ra speciális emulátort adnak a programhoz) : 1 Mb (2 Mb ajánlott) joystick, MS-DOS 5.0 vagy újabb 15 Mb szabad hely a winchesteren 286/32DX (486 erősen ajánlya) VGA
	- Johnkao	
	1	

Lucas Arts

Lucas Arts

tűnik, a Lucas Arts szerint már csak én vagyok olyan régiségmániás, hogy egy ósdi DX33-mal játszom. Ennyit rövid, előzetes tájékoztatónak, és remélem, senkit nem sért a grafikáról alkotott véleményem, hiszen tudom, hogy rengetegen csodálják ezt az új, átmenetes árnyékolást.

ISMERKEDŐ

A játékot elindítva a valóban szépre sikerült intro után beírjuk a kért kódszót, s máris a Birodalmi Nyilvántartóban találjuk magunkat, szemben egy szigorú tiszttel és két még szigorúbb rohamosztagossal. A már bentlévő pilótánk érvényesítésével vagy új pilóta bevitelével engedélyt szerzünk az aulába való belépésre.

Esc-et nyomva előhívhatjuk személyes adatainkat a Birodalmi Nyilvántartóból. Erről megtudhatjuk rangunkat, pontszámunkat, találati eredményeinket (Records), hogy menti-e a gép a pilótánkat (Backup), megnézhetjük kitüntetéseinket (Medals), zene, animáció stb. beállításainkat (Options). A karunkon felhúzva

TIE Fighter

a ruhaujjat, láthatjuk, hogy milyen szintet értünk el a Császár titkos parancsnoksága alatt (lila, beégetett jel). Kiléphetünk még DOS-ba vagy vissza a játékba.

Az aula

Az aulából lehetőségünk van visszalépni a Nyilvántartóba (Register), belépni a gyakorló szimulátorba (Training Simulator), új csatát kezdeni (New Battle) vagy a már megkezdettet folytatni (Continue Battle), jártasságot szerezni a Birodalom vadász- és harci gépeire (Combat Chamber), típusismereti tudásunkat megalapozni (Tech Room), harc közben felvett és lementett filmjeinket visszanézni (Film Room).

Először javaslom a Tech Room tanulmányozását, hiszen itt - hologramokkal illusztrálva - alapvető információkhoz juthatunk az összes használatos járműről.

Ha technikai tudásunkat úgy-ahogy fényesre csiszoltuk, kezdjük a Training Simulatorral. Itt megtanulhatunk manőverezni, célozni és lőni a Birodalmi vadászok öt alaptí-



TIE Fighter

pusával (TIE-vadász, TIE-elfogó, TIE-bombázó, korszerűsített TIE és Ostrom Ágyúnaszád). Sok tapasztalatra nem teszünk szert, de szép matricákat kapunk a birodalmi Lutraalbumunkba. Ha már úgy-ahogy tudunk kormányozni, célozni, és a lézerágyúkkal is eltaláltunk néhány célpontot, jöhet a Combat Chamber,

Ez már tényleg hasznos, és mindent tisztességesen a szánkba rágnak az öt gép négy különböző szintű küldetésén keresztül. Az eligazítások mindent elmagyaráznak, ábrákkal és írásban, többféleképpen is. Az akciók közben folyamatos tájékoztatást kapunk arról, mit hogyan csináljunk, és hogy kezeljük a műszereket és a fegyvereket. Ha valamit elrontottunk vagy nem sikerül teljesíteni a feladatot, további magyarázatokat is kapunk. Küldetések közben lehívhatjuk a teljesítési adatokat (G), és láthatjuk, mi az, amit már "megcsináltunk", és mit kell még megsemmisíteni (Destroy), azonosítani (Inspect), működésképtelenné tenni (Disable) stb. Ha mind az öt gépre jártasságot szereztünk, akkor a személyi adatoknál Medals címszó alatt megnézhetjük a típusok szerinti aranyplaketteket.

A műszerek kezeléséhez segítségül közöljük egy TIE Starfighter műszerfalát. A többi változat is azonos műszerekkel rendelkezik, néha kiegészítve védőpajzzsal, esetleg vonósugárral.

A HUD felett három kis négyszög található. A bal oldali akkor jelez, ha vadászgép



támad minket, a középső, ha egy csatahajó célpontjává válunk, a jobb oldali, ha nehézfegyvert aktivizálnak ellenünk. Az első és hátsó érzékelők különböző színű szimbólumai a következők. A keretbe foglalt mindig az általunk éppen befogott célpont. A piros baráti, a zöld ellenséges, a kék vagy lila ismeretlen, a sárga nehézfegyver (pl. rakéta), a fehér pedig akna, kémszonda és műhold.

A CMD információt is közvetít a célról. Először is a cél térbeli helyzetét mutatja gépünkhöz képest. A körülötte megjelenő adatok pedig a következők: SHD - a pajzsok állapota, HULL - a burkolat állapota, SYS - az elekt-

Lucas Arts

romos rendszerek állapota, DIST - a cél tőlünk való távolsága. Balra lent a hajó rakománya, jobbra pedig a befogott részegység neve olvasható.

Csaták

A kiképzések befejeztével mi is egy vadászszázadhoz kerülünk, és élesben kell bizonyítanunk, hogy alkalmasak vagyunk a Császár szolgálatára. Hat háborús konfliktus közül választhatunk kedvünk szerint. Harcolhatunk a Hoth bolygónál titokban szökni próbáló lázadókra vadászva, "teremthetünk" bé-



két egy polgárháborúban, részt vehetünk a birodalmi árulók elleni megtorlásban, s végül Vader nagyúr kíséretében megmenthetjük magát az Uralkodót is. A személyi adatoknál beállíthatjuk, milyen nehézségi szinten akarunk harcolni (Easy, Medium, Hard). Bevallom hősiesen, én a legkönnyebbet választottam, de csak azért, hogy mielőbb láthassam a köztes animációkat. Különben is, a szerkesztőségben már a nyakamat taposták a leadási határidő miatt. A szintek közötti különbségeket mindenki megtapasztalhatja a saját bőrén, hisz a lázadó pilóták egyre vadabbul támadnak, és "Hard"-nál már ritkán tévesztenek célt az ágyúikkal. TIE-vadászaink fő alapfegyverzete a linkelhető lézerágyúk. Találat esetén egy lézersugár a pajzsból 2 SBD egységet bont le és 5 RU egységet pusztít el a páncélburkolatból. A rakéták és a protontorpedók ennél jóval többet. Az űrbombákkal felszerelt bombázóink elől pedig egy Kalamári Cirkálónak sincs esélye a menekülésre.

A küldetések előtt itt is, mint a Combat Chamberben, részletes tájékoztatót kapunk a feladatról, és ha a Birodalmi Felderítés jól végezte dolgát, a célpontokról és a várható vadásztámogatásról is informálódhatunk. Először a térképes eligazítást vizsgáljuk meg,



ezután érdeklődjünk további részletekről az eligazítótisztnél. Ha a titkos bejáratnál ott áll a csuklyás figura, odamehetünk, és felajánlhatjuk képességeinket a Császár tökéletesebb szolgálatára. Ha ez is megtörtént, kezdődhet a "móka". Küldetések közben itt is lekérhetjük teljesítésadatainkat, ami biztos segítséget jelent a feladat elvégzéséhez. Ha ez mégsem sikerülne, az eligazítótiszttől további tippeket kapunk a kilépés után, és újra próbálkozhatunk. Igyekezzünk minden parancsot végrehajtani, mert így növelhetjük a pontszámunkat, gyorsíthatjuk az előléptetésünket, és bekerülhetünk a Császár titkos elitalakulatába is.

TIE Fighter

Néhány alapvető konfigurációs beállítás: Normál beállítás: ágyúk - 50%, pajzsok - 50%, tolóerő - teljes. Legnagyobb sebesség: ágyúk - 0%, pajzsok - 0%, tolóerő - teljes. Maximális tűzerő' és sebesség: ágyúk - 100%, pajzsok - 0%, tolóerő - teljes. Normál támadási konfiguráció: ágyúk -100%, pajzsok - 50%, tolóerő - teljes.



Ha vadászgép ellen támadunk, első lövéseinkkel gyengítsük egy kissé a pajzsát. Erre - védve magát - tölteni kezdi, amitől sebessége lecsökken. Ekkor mögé manőverezve Enter-rel vegyük át a sebességét, és lőjük szét. Ha van rakétánk, már messziről befogva rájuk engedhetünk néhányat, így csökkentve veszteségeinket a közelharcban. Nagy csatahajók ellen jól bevált taktika: rakétáinkkal a lézerütegeit külön-külön befogva felrobbantjuk, és így az addig félelmetes ellenfél, immár fegyvertelenül, könnyű prédává válik. Ha van lehetőségünk gépünk újratöltésére, használjuk ki azt, mert ezzel gyorsabban elpusztíthatjuk a lázadó erőket. Ha rakétákkal támadnak minket azokat is befoghatjuk és lézerrel megsemmisíthetjük.

A csaták különböző küldetéseinek részletes leírásától és a tipphalmazoktól eltekintek. A feladatokról mindenki maradéktalanul tájékozódhat az eligazításokon. A játék élménye és izgalma pedig teljesen elvész, ha előre, "tálcán kínáljuk" a megoldásokat. Végül itt van a Lázadók és a Birodalom legfontosabb harci gépeinek rövid jellemzése:

A Szövetség űrvadászai

X szárnyú (űrfölény vadász)

A Lázadók egyik leghírhedtebb vadászgépe. Egy ilyen gépnek sikerült árulás segítségével megsemmisítenie a Halálcsillagot. Az X számyúak alkotják a Felkelők vadászflottájának gerincét. Sebesség: 100 MGLT.

Manőverezőképesség: 75 DPF. Fegyver: 4 lézerágyú, 2 protontorpedó-vető (egyenként 3 torpedó).

Pajzs: első/hátsó 50 SBD.

Burkolat: 20 RU.

Y-szányú (hosszú távú vadász/bombázó)

A Felkelők egyik legrégebben alkalmazott vadászgépe. Olcsósága és jó alkatrészellátása miatt még mindig nagy számban használják őket. Sebesség: 80 MGLT.

Manőv.: 50 DPF.

Fegyver: 2 lózerágyú, 2 könnyű ionágyú, 2 protontorpedó-vető (4 torpedó). Pajzs: első/hátsó 75 SBD. Burkolat: 40 RU.

A szárnyú (hosszú távú vadász/elfogó)

A Lázadók legújabb vadászgépe, méltó ellenfele TIE Interceptorainknak.
Sebesség: 120 MGLT.
Manőv.: 100 DPF.
Fegyver: 2 lézerágyú, 2 rakétavető (egyenként 6 rakéta).
Pajzs: első/hátsó 50 SBD.
Burkolat: 15 RU.

B szárnyú (nehéz ostrom-űrvadász)

A Felkelők új kísérlete egy nehéz vadász létrehozására. Pajzsa és fegyverzete igen erős, ám ez a sebesség és a manőverezőképesség rovására ment. Hátulról befogva könnyű célpontja a TIE-vadászoknak.
Sebesség: 90 MGLT.
Manőv.: 65 DPF.
Fegyver: 3 lézerágyú, 3 ionágyú, 3 proton torpedó-vető (egyenként 6 torpedó).
Pajzs: első/hátsó 125 SBD.
Burkolat: 60 RU.

Lucas Arts

Z-95 Fejvadász (űrvadász)

A valaha legendás, de ma már elavult vadászgép alulmúlja az összes többi vadászt. E modell továbbfejlesztése az oly gyűlölt X szárnyú.

Sebesség: 85 MGLT.
Manőv.: 60 DPF.
Fegyver: 2 lézerágyú, 2 rakétavető (egyenként 4 rakéta).
Pajzs: első, hátsó 20 SBD.
Burkolat: 15 RU.

Mon Kalamári Cirkáló (csatahajó)

A Felkelőkhöz csatlakozó Mon Kalamáriak révén jutott a lázadók bandája csillagcirkálókhoz. Az egyetlen igazi kihívás csillagrombolóink számára. Rengeteg lézer- és ionágyúja mellett vonósugárral és vadászszázadokkal (2 X; 2 Y és 1 A szárnyú) is rendelkezik.

Koréliai Transzport (könnyű szállítóhajó)

Az YT-1300-as típusnevű transzport az egyik legsikeresebb szállítóhajó a Galaxisban. Meg-

TIE Fighter

bízható, szívós és könnyen módosítható. A körözött csempész és lázadópárti Han Solo is ezt a típust repüli. Fegyverzete mindöszsze 1 lézerágyú, ám pajzsa és páncélja rendkívül erős.

A Birodalom harci járművei

TIE-vadászok (Twin lon Engine - iker ionhajtómű)

TIE Starfighter (űrfölény vadász)

A birodalmi haderő legrégebbi és legnagyobb számban használt vadászgépe. Rendkívül sebezhető, de gyorsasága ós jó manőverezőképessége révén sikeresen veszi fel a harcot a Lázadók pajzzsal megerősített vadászaival. Szerte a Galaxisban a Birodalom hatalmának jelképévé vált.

Sebesség: 100 MGLT. Manőv.: 100 DPF. Fegyver: 2 lézerágyú. Pajzs: nincs. Burkolat: 15 RU.



TIE Fighter



TIE Interceptor (űrfölény vadász)

Nem sokkal a yavini csata után feltűnő, a TIE Starfighter tervein alapuló, Vader nagyúr tört szárnyú módosításával megalkotott, jobban manőverező, gyorsabb, nagyobb tűzerejű új vadászgép. Biztos sikerre számíthat a Lázadók legfürgébb vadászgépe, az A szárnyú ellen is. Sebesség: 110 MGLT.

Manőv.: 125 DPF. Fegyver: 4 lézerágyú. Pajzs: nincs. Burkolat; 20 RU.

TIE Bomber (űrbombázó)

A dupla páncélzatú, halálos fegyverzetű új TIE-fejlesztés sikeres bevetéseket hajthat végre erős pajzsú és nagy tűzerejű csatahajók ellen is. Egyetlen gyengéje az alacsony sebesség és a kis manőverezőképesség. Sebesség: 80 MGLT. Manőv.; 75 DPF. Fegyver: 2 lézerágyú, 2 rakétavető (egyenként 4 rakétával), 2 protontorpedóvető (egyenként 2 torpedóval). Pajzs: nincs. Burkolat: 50 RU.



Lucas Arts

Assault Gunboat (ostrom vadász/ágyúnaszád)

A Birodalmi Haditengerészet legújabb űrhajója ötszárnyú alakjáról kapta a Csillagszárnyú nevet. Erős fegyverzetű, pajzzsal védett ostrom vadász. Rohamosztagos Transzporttal kiegészítve legyőzhetetlen párost alkotnak.
Sebesség: 90 MGLT.
Manőv.: 90 DPF.
Fegyver: 2 lézerágyú, 2 ionágyú, 2 rakétavető (egyenként 8 rakéta).
Pajzs: első/hátsó 100 SBD.
Burkolat: 50 RU.

Lucas Arts

TIE Advanced (űrfölény vadász)

A leghalálosabb birodalmi vadász. Teljesen Vader nagyúr tervei alapján készült. Gyorsan tölthető pajzsa, korszerű hajtóműve, erős fegyverzete révén könnyedén lekörözi a Lázadók bármelyik űrhajóját. A pilóták csak "Bosszúálló"-ként emlegetik.

Sebesség: 145 MGLT.

Manőv.: 150 DPF.

Fegyver: 4 lézerágyú, 2 nehézfegyver-vető. Pajzs: első/hátsó 100 SBD. Burkolat: 20 RU.

TIE Defender (űrfölény vadász)

A Birodalom legújabb, szupertitkos fejlesztése. Tűzereje felülmúlja az összes eddigi vadászét. Sugárfegyvere miatt a Lázadók gépei "dróton ülő verebekké" válnak hatósugarában. Rendszerbe állításával végre kézzelfogható valósággá vált a lázadás végleges elsöprése.

Sebesség: 155 MGLT.
Manőv.: kb. 175 DPF.
Fegyver: 4 lézerágyú, 2 ionágyú, 2 nehéz-fegyver-vető, vonósugár-kivetítő.
Pajzs: első/hátsó 200 SBD.
Burkolat: 20 RU.

Star Destroyer (csillagromboló)

A birodalmi hadigépezet legfélelmetesebb eszközei a csillagrombolók. Gyalogsággal, földi megszálló egységekkel és vadászszázadokkal (3 T/F, 2 T/I, 1 T/B) is rendelkeznek.



Nebulon-B Kísérő Fregatt (kísérő csillaghajó)

A Lázadó kutyák is hozzájutottak ehhez a hatásos konvojkísérő űrjáróhoz. Turbólézer ütegei, lézerágyúi mellett vonósugár-kivetítővel és saját vadászszázadokkal (1 X vagy A szárnyú, plusz 1 Y szárnyú) is rendelkezik.



Koréliai Korvett (többcélú csillaghajó és szállítójármű)

A Birodalmi Flottán kívül a Lázadók és más bűnbandák is rendszeresítették ezt a típust. Erős turbólézer ütegei miatt harci alkalmazásra is kiválóan alkalmas.

Tydériai Űrkomp (felfegyverzett kormányzati szállítókomp)

A Birodalmi Kompnak is nevezett jármű a magas rangú diplomaták ós kormányzati képviselők szállítására legalkalmasabb, köz-kedvelt űrjármű.

Rohamosztagos Transzport (ostrom vadász/ágyúnaszád)

Erős fegyverzettel és védelemmel rendelkező, űrbéli dokkolási és elfoglalási feladatoknál nélkülözhetetlen űrhajó.

Ezeken kívül fegyveres kísérőkompok, ostromtranszportok, emelők, mozgatók, aknák és kémszondák tucatjaival is találkozhatunk TIE-vadászpilóta pályafutásunk során.

TIE Fighter



UJJHEGYEZO

Repülésen kívül:

- Esc személyes adatok;
- Enter, Space vagy joystickgomb
 - átvezető animációk átugrása.



Repülés közben:

- Q és Space kilépés, küldetés megszakítása;
- P pillanat állj;
- Alt+C joystick kalibrálása;
- Alt+V verziószám megtekintése;
- Alt+D grafika részletezése;
- Alt+M zene be-ki;
- Alt+S hang be-ki;
- Alt+T időgyorsítási módok;
- Alt+E katapultálás.

Tolóerő-kezelő billentyűk:

- + tolóerő növelése;
 - tolóerő csökkentése;
 - minimális (0) teljesítmény;
- [1/3 teljesítmény;
-] 2/3 teljesítmény;

١

Backspace - maximális teljesítmény;

- Enter a teljesítményt a befogott célponthoz állítja;
- H végrehajtja vagy megszakítja a hipertérugrást (ha van hiperhajtómű).



Energiarendszer:

;

F8

- F9 lézerágyúk töltése;
- F10 pajzsok töltése;
 - közvetlen energia a pajzstól az ágyúkhoz;
 - közvetlen energia az ágyúktól a pajzsokhoz;
 - sugárfegyver töltése (ha van ilyen).



Lucas Arts

Lucas Arts

Pajzsrendszer:

S - védőpajzs-konfiguráció beállítása.

Fegyverzetrendszer:

- W fegyverkiválasztó;
- X tüzelési konfiguráció;
- B sugárfegyver (vonósugár) be-ki.

Célzó- és CMD-rendszer:

- T kiválasztja a következő célpontot;
- Y kiválasztja az előző célpontot;
- U kiválasztja a legújabb járművet a térségben;
- R legközelebbi ellenséges vadász vagy akna kiválasztása;
- E legközelebbi téged támadó; vadász kiválasztása
- A célpontod legközelebbi támadójának kiválasztása;
- I részegységek kijelölésének ki-be kapcsolása;
- , célpontod részegységeinek kiválasztása;
- célpontod részegységeinek kiválasztása visszafelé;
- F5-F7-ig a betáplált célpontok lekérése;

TIE Fighter

Shift+F	5-t	ől F7-ig - a befogott célpont be-
táplálás	sa	a célzórendszer memóriájába;
Space	-	segélykérés megerősítése;
Z	-	a befogott célpont irány-
		és céladatainak lekérése.
Fedélz	eti	információs rendszer:
Esc	-	visszalépés a beállítási
		lehetőségekhez;
Nyilak	-	lapozás a fedélzeti rendszeren
		(beállítások, üzenetek stb.);
Enter	-	opciók beállítása;
G	-	teljesítések;
Μ	-	térkép;
D	-	sérülések;
L	-	rádióüzenetek;
Shift+Z	- 1	kísérőknek adható parancsok;
K	-	billentyűzetkiosztás.
Kamer	a:	
С	-	kamera be-ki;

V - jelenlegi lementett film visszanézése.

Kommunikáció:

Shift+A - jelenlegi célpont kijelölése a kísérőknek.



TIE Fighter

Shift+B	-	utasítás az ellátóhajónak
		az összekapcsolódásra és
		gépünk feltöltésére, tolóerő 0;
Shift+C	-	utasítás a kísérőnek,
		hogy fedezzen minket;
Shift+E	-	utasítás a befogott gépnek
		kitérő manőver megtételére;
Shift+G	-	parancs a befogott hajónak
		a küldetés folytatására;
Shift+H	-	utasítás a befogott hajónak
		a hazatérésre;
Shift+I	-	elsőbbség az általad befogott
		célpontra;
Shift+R	-	jelentéslekérés a befogott
		gép pilótájától;
Shift+S	-	erősítéskérés (ha lehetséges);
Shift+W	-	utasítás a befogott gépnek
		a megállásra és várakozásra
		a további parancsig.

Nézetek:

- 1 kitekintés 7 órára;
- kitekintés hátra; 2 -
- 3 kitekintés 5 órára;
- kitekintés 9 órára; 4 -
- 5 kitekintés felfelé;
- 6 kitekintés 3 órára;
- 7 kitekintés 10 órára;
- 8 kitekintés előre ;
- 9 - kitekintés 2 órára;
- 0 minden nézetből 45 fokos fölfelé tekintés;
- (pont) pilótafülke és műszerfal ki-be.

F1	-	visszatérés a pilótafülkébe bármelyik nézetből:
F2	-	kilőtt fegyver nézete;
	-	KUISO NEZET DE-KI.
JUYSI	ICK.	

Előre -	orr le	;			
Balra -	billent	tés ba	lra;		
Jobbra -	billent	tés job	bra	l;	
Hátra -	orr fe	el;			
Tűzgomb	1 I	övés a	a ki	választo	tt
		fegyve	rrel	;	
Tűzgomb	2 a	a célke	eres	ztben l	evő
		jármű	bet	fogása;	
Tűzgomb	(előre	-	tolóerő	-növelés;
Tűzgomb	+	hátra	-	tolóerő	-csökkentés;
Tűzgomb	+	jobbra	-	csűrés	jobbra;
Tűzgomb	+	balra	-	csűrés	balra.

MERLEG

Biztos vagyok benne, hogy nemcsak nekem okozott nagy élményt és kellemes szórakozást a program, hanem sokan vannak így vele mások is. Akinek pedig ez még mind nem volt elég, az megrendelheti a további küldetések Campaign Diskjét, mindössze 23,95 dollárért, vagy a TIE Fighter Stratégiai Útmutatót 19,95-ért, amely állítólag biztos tippekkel szolgál az összes küldetés végigjátszásához, és felfedi a programozók különleges titkait is.

Jó szórakozást és kellemes lázadóirtást mindenkinek!

Történet, hangulat	18/20
Játékélmény	18/20
Grafika, animáció	18/20
Zene, hang	18/20
Játszhatóság, vezérlés	18/20
COOD	90/100



Lucas Arts



Tahr Carog földjén létezik két gömb. Aki birtokol egy ilyet, az birtokolja a halandók fölötti teljes uralmat, serege a harcokban legyőzhetetlen, óriási birodalmat hozhat létre. Aki megszerzi mindkettőt, az halhatatlan...

gyre több az olyan program, amit nem I lehet szigorúan csak az egyik játéktípusba sorolni, mert igyekszik többféle kategóriát is magába foglalni. A Dark Legions azon játékos kedvű embereknek íródott, akik szeretik a harci-stratégiai programokat, de nincs ínyükre akár hetekig küzdeni, hogy bevegyenek egy ellenséges várost, valamint nem vetik meg a kard-kard ellen történő verekedést sem, és nem zavarja őket, hogy nem tudnak mondjuk tizenkétféle úton vágni és huszonötféle módon védekezni.

TÖRTÉNET

Tahr Carog földjén létezik két gömb. Aki birtokol egy ilyet, az birtokolja a halandók fölötti teljes uralmat, serege a harcokban legyőzhetetlen, óriási birodalmat hozhat létre. Aki megszerzi mindkettőt, az megszerzi a halhatatlanságot, és övé lesz a Tahr Carog fölötti teljes uralom. Sok-sok évezreden át időnként fellángol a harc, és néha az egyik gömb új gazdára talál. Egy ideje azonban nem csatáznak egymással seregek, hogy valamelyiket megszerezzék. Az egyiket ugyanis hatalmas uralkodó őrzi, kinek hadserege nem bírható le evilági erővel. A másik eltűnt, amikor Shadil, az alakváltó, démon képében megölte az öreg Malamo királyt és elragadta a gömbjét. Shadil kincsével denevér alakjában hazafelé röpült, ekkor megtámadta valami rémség, és Shadil elengedte terhét, ami a tengerbe zuhant. Tahr Carog földjén úgy tartják, hogy az a gömb már mindörökre odavan. Tévednek! A gömb előkerült... Itt van a Te kezedben! Használd föl, hogy tiéd lehessen a másik is. Ha győ-

zöl, tiéd a halhatatlanság, ha elbuksz, senki nem fog emlékezni a nevedre.

ISMERKEDŐ

A játék célja igen egyszerű: adott két, egymással szemben álló hadsereg, az egyiket mi irányítjuk, a másikat (logikusan) az ellenfelünk, aki lehet a CPU (Central Processor Unit, azaz a számítógép), de lehet ember is. Egy-egy harcos (mágus vagy démon stb.) mindkét oldalon birtokol egy gömböt (orb). Feladatunk, hogy megfelelő stratégiával és taktikával eljussunk az ellenséges csapat gömbhordozójáig, és azt elpusztítva megszerezzük a gömbjét. Lényeges, hogy nem kell levágni az ellenfél egész hadseregét! A harc körökre van osztva, és két része lehet: egy stratégiai, amikor karaktereinket a harcmezőn, mint egy terepasztalon mozgatjuk (hogy egy körön belül hány figurát, az a beállítástól és az ellenfél típusától függ; bővebben lásd később), ilyenkor ellenfelünk nem változtathat harci állásán. Valamint egy akció, amikor két teremtmény egymás mellé, azaz egy lépésmezőre kerülve megküzd, miközben csak a nyers reflex és ügyesség számít, ez esetben természetesen a másik játékos is beleszól a dolgok alakulásába. Aki játszott már a C-64-en híressé vált, és Amigán, illetve PC-n is feldolgozott Archonnal, az nagyjából már most el tudja képzelni a játék lényegét.

Az SSI programozói igen furcsán oldották meg mostani feladatukat, a progi több mint

INFOKÁRTYA Dark Legions (Sötét seregek) A program neve: Kibocsátó: SSI Megjelenés éve: 1994 Tipusa: stratégiai/2D-3D akció Roland Sound Canvas, SB regular, SB Pro (I-III), Hang: SB-16 Asp, SB 16 with Wave Blaster, Media Vision, Ensonig Sound Scape Szükséges memória: 4 Mb (8 Mb javasolt) Specialis igény: egér, mouse driver 8.00 vagy újabb 29 Mb (gyakorlatban 31-36 Mb) Helyigény: 386DX33 (486DX33 javasolt) Szükséges géptipus:

1100 file-t számlál, sok közülük nemigen éri el az 1 KB-os méretet, ezért senki ne csodálkozzon telepítés közben, ha az eltart egy darabig, hát még amikor meglátja, hogy mi maradt a nehezen összeküszködött szabad területből.

Nézzük akkor magát a játék kezelését és menüit... Indítás után a hagyományos kézikönyvre épülő védelem következik (x oldal y szava), majd egy meglehetősen szokványos főmenüben (a játékban Main Menu-ként hivatkoznak rá) találjuk magunkat. Négy gomb alkotja, ezek a célszerűség kedvéért lentről fölfelé a következők:

- Quit kilépés;
- Link itt lehet modemes vagy COM-kapcsolatos játékot beállítani. Rákattintva a bal egérrel egy gombokkal teli oldalt találunk. A modemeseknek valószínűleg már ismerős, annak viszont, aki még nem játszott COMport kapcsolaton keresztül, legyen itt néhány sor. Két PC-t többek között összeköthetünk COM-portjaikon keresztül egy megfelelő kábellel, melynek mindkét vége apuci (tehát tüskés és nem lyukas). így lehetőség nyílik arra, hogy ne a számítógép legyen az ellenfelünk, hanem egy másik gépnél ülő földi halandó. A bal oszlop elemei:
- Modem/Direct kapcsolat modemmel, teleforvonalon keresztül, illetve kapcsolat COM-kábeten keresztül;
- Dial Wait for call mi vesszük fel a kapcsoatot. '-letve várjuk, hogy minket érjenek el;
- Phone number Csak modemnél és ha mi vagyunk a hívó fél van szerepe: az el-

érendő telefonszám;

Hangup - a kapcsolat megszakítása;

Master/Slave - u.a. mint a Dial/Wait for call, ha az egyiket változtatjuk, akkor a másik a megfelelő állásba ugrik;

 COM port(1[^]) - Itt állítható be, hogy a modem vagy a kábel melyik COM portra van dugva. COM port #1 általában az egér, leggyakrabban a COM

port #2 használható a mi céljainkra;

- <> Dial Type (Pulse, Tone) A telefonvonal típusa, direkt kapcsolatnál nincs szerepe;
- Dial init string Utasítás a modemnek, ez a modem típusával változhat, direkt kapcsolatban nincs szerepe;

 Connect - Kapcsolat felvétele.
 Ha mindent jól beállítottunk, akkor bal egér a pipára lent, középen, és visszatérünk a főmenübe.
 Load - Mentett csataállás visszatöltése. A legutolsó keret le van

foglalva egy speciális mentésnek (Recover Game), ezt akkor használhatjuk, ha a modemes vagy direkt kapcsolat közben valami baj történik, itt mindig a legutolsó mozzanat előtti viszonyok őrződnek meg.

Start - erre nyomva kételemes menüt kapunk.

- o- Quick Start: rákattintva tíz előre beállított játékállás közül választhatunk, ezek főleg gyakorlásra használhatók, mert többségükben mi vagyunk fölényben. Ha valóban nagyot akarunk küzdeni, akkor célszerű a Quick Start helyett a
- Setup gombra kattintani. Ha így teszünk, ismét egy gombokkal telepakolt képernyőt kapunk ajándékba, ahol a következőket tudjuk beállítani:

Player 1, Player 2 - Human/Computer, azaz melyik felet ki irányítsa. Legalább az egyiket embernek kell, mert a játékba nem programoztak demót, tehát CPU vs. CPU az nem megy. Player 1 a térkép (bővebben lásd később) déli oldaláról indul, Player 2 pedig az északiról. A legáltalánosabb eset, hogy Player 1 Human, Player 2 Computer. Ilyenkor a gép ellen játszunk, és mint Player 1 megvan az az előnyünk, hogy mi tehetjük meg az első lépést. Human -Human beállítás esetén a program társasjátékká alakul, mint a modemes vagy COM kapcsolatos esetben, azzal



a különbséggel, hogy nincs szükségünk két gépre, elég egy is. Igen ám, csakhogy a játék közben nemcsak akcióelemek vannak, hanem jócskán stratégiaiak is, amikor karaktereink mozgását nem célszerű ellenfelünknek látnia, hacsak nem akarunk hamar szörnyű vereséget szenvedni. Ezért a gép egy-egy kör után szól, hogy "na, most a másik játékos jön", s ellenfelünk lépései előtt illik a monitortól eltávolodni, ós mondjuk a szoba másik sarkában a COOL legfrissebb számába mélyedni. Az esetleges közelharc elején viszont a tisztesség úgy kívánja, hogy megvárjuk míg COOL-t olvasó ellenfelünk a szakasz végére ér ós részt vehet a párviadalban.

- * Credits: 50-10 000, a csapat összeállítására felhasználható összeg. Erről mindjárt részletesebben lesz szó, egyelőre csak annyit, hogy a legdrágább karakter is csak 100 ós a leghalálosabb csapda is csak 60 creditbe kerül... A creditmennyiséget a föl-le nyilakkal lehet állítani.
- * Moves per Turn: azaz hány figuránkat mozdíthatjuk meg egy kör alatt. Értéke lehet 1, 3, 5, 10, 20, Ali (mind), és csak Human vs, Human játókban működik, ha a gép ellen játszunk, az Ali beállítás lesz érvényes, függetlenül attól, hogy itt mit választunk.

SSI

Computer Level: Hopeless, Weak, Average, Difficult, Merciless (azaz: reménytelenül ügyetlen, gyenge, átlagos, erős, könyörtelen). Itt állítható be, hogy a CPU mennyire legyen profi játék közben.

Hopeless; Ajánlott, ha gyakorolni szeretnénk. Harc közben az ellenfél lassan reagál, s a stratégiai részben rosszul dönt. 25%-kal kevesebb creditet kap, mint a beállított.

Weak: 25%-kal kevesebb zsuga és rossz taktikai érzék.

Normal: A számítógép teljesen irányítás alatt tartja figuráit, annyi creditje van, mint nekünk.

Difficult. Maximális taktikai és stratégiai tudás, valamint másfélszer annyi credit, mint amennyit mi kapunk.

Merciless: a számítógép által vezérelt karakterek +2 pontot kapnak az erő és +1 pontot a gyorsaság tulajdonsághoz, a gép kétszer annyi pénzből gazdálkodik, mint mi, és képességeinek teljes birtokában irányítja figuráit.

Ennek a kapcsolónak csak Human vs. CPU küzdelemben van szerepe.

* Battle Ground (harcmező) - Ide kattintva egy újabb képernyő villan be az arcunkba, ahol kiválaszthatjuk, hogy milyen méretű (tiny a legkisebb, huge a legnagyobb... lásd még Borland C++ fordító memória modelljei) és geológiai tagoltságú területen akarunk harcolni. A képernyő bal oldalán levő oszlopból választhatunk, a kijelölt változat kicsinyített képét jobb oldalon láthatjuk. Keressük meg a számunkra ideálist, és pipa.

Ha mindezzel megvagyunk, akkor klikk a pipára, és máris összeállíthatjuk csapatunkat. A képernyő felső részén hármasával jelennek meg a választható figurák képei, sárga szám jelzi, hogy mennyibe kerülnek. Kattintva a képre a karakter rövid és igen ködös ismertetését, valamint tulajdonságait tekinthetjük meg.

 Life-force (egészség). Minél több valakinek, annál több kupánvágást tud elviselni anélkül, hogy kifeküdne.

- Ufe-regeneration (képesség a gyógyulásra). A karakter ennyi egészség pontot szerez körönként, persze csak ha nem makkegészséges.
- Strength (erő). Az érték úgy körülbelül megmutatja, mekkora sebet tud ejteni a karakter az ellenfelén. Azért csak körülbelül, mert az okozott sérülés mértéke nem egyezik meg a strength értékével, viszont két karakter összehasonlításában segítséget nyújthat.
- Stamina (állóképesség). Ha például visszaviszünk húsz kiló üveget a boltba, akkor több lesz a pénzünk, de jelentősen lecsökken a staminánk. Jelen esetben ez mutatja meg, hogy pl. egy harcos hányszor tudja megvágni az ellenfelét mielőtt pihegnie kéne. Mint a strength, így ennek értéke is csak viszonyításra használható.
- Stamina-regeneration (képesség a felfrissülésre), azaz mennyi idő kell, hogy a figura kissé kipihenje magát és ismét lesújthasson kardjával vagy varázslatával. Értéke mint az előbb, tehát csak viszonylagos. (És különben is majdnem mindenkinek ugyanannyi.)
- Movement points (megtehető lépések száma). Egyrészt a stratégiai részben ennyi lépésmezőt haladhat a karakter egy kör alatt (végre valami objektív adat), másrészt a taktikus (akció) részben ennyire fürge (ismét összehasonlítás).

Két fontos tulajdonság sajnos nincs megemlítve. Az egyik a méret (fizikai kiterjedés) - közelharcban nem mindegy, hogy egy varázslóba (aki köztudottan kicsi és aszott) akarjuk beledobni a késünket vagy pedig egy troliba, ami akkora mint egy ház. A másik a fürgeség, ami a közelharcban tanúsított mozgékonyságra utalhatna. Ez utóbbi ugyan benne van a kézikönyvben, ide mégsem került be, talán azért, mert értékére úgy-ahogy lehet a movement pointsból következtetni. Mi ezt a két értéket is megemlítjük táblázatba foglalva a Mankó szekcióban. A tulajdonságok alatt van a lény ismertetése (ékes angol nyelven), amiből azonban nem minden esetben derül ki, hogy mire és hogyan is használható az istenadta. De ez nem jelenthet gondot, mert nálunk van Mankó!

A képek alatti föl-le nyilakkal lehet beállítani, hogy mennyit szeretnénk a megfelelő karakterbői. Összesen 75 karaktert választhatunk, akár egyetlen fajtából összeállítva csapatunkat. A nyíl gombok közötti keretben láthatjuk, hogy jelenleg hány van. Középen a szám mutatja a felhasználható creditjeinket. Mellette a jobbrabalra nyíllal tudunk lépegetni a figurák között. A képernyő bal szélén lévő két ikon segítségével tudjuk csapatunkat elmenteni és visszatölteni. (Ha a visszatölteni kívánt csapat többe kerül, mint amennyi creditet beállítottunk, akkor hibaüzenetet kapunk.) Jobb oldalon a

szemre kattintva egy képernyőn láthatjuk az összes választható figura nevét és infolapját. Azért van itt csak tizenhat, mert a lapozgatható képek nemcsak karaktereket, hanem csapdákat és tulajdonságjavító gyűrűket is tartalmaznak. A szem alatt a kétszárnyas szekrényajtó (a játék során konzekvensen) visszajuttat minket a főmenübe.

Miután összeválogattuk a megfelelő sereget, pipa, jöhet a Setup utolsó lépése, az elhelyezés. (Csak akkor menjünk tovább, ha teljesen fölépítettük a hadseregünket, mert ide már nem tudunk visszajutni,

csak ha elölről kezdjük az egész beállítgatást.) A Battle Groundnál kiválasztott térkép 3D-s változatát látjuk magunk előtt, a későbbiekben Strategic Board (stratégiai terepasztal), fákkal, kövekkel, folyókkal, esetleg tavakkal. A könnyebb áttekinthetőség kedvéért a nézetet az F1 gombbal átállíthatjuk felülnézetire, ilyenkor 2D-ben látjuk a táblát. A térképet méretétől függően három vagy négy sárga csík osztja zónákra. A miénk a pólusunktól (Player 1: dél, Player 2: észak) kezdődő két zóna. Figurákat csak az első, csapdákat pedig mindkét zónába pakolhatunk. A képernyő felső részében láthatjuk az elhelyezhető karakterek, lerakható csapdák, kiosztható gyűrűk képeit, alattuk szám, hogy mennyit tehetünk még le, a többnyire kétszínű ikon pedig a figura képe a 2D-s Strategic Boardon. A déli oldal ikonja négyzet, az északié pedig kör alakú. A képeket a jobb felső sarokban lévő vezérlőpult jobbra-balra

gombjával tudjuk lapozni. Az U alakban visszaforduló nyíl megnyomásakor a gép megkérdezi, "valóban elölről akarod kezdeni a lerakást?". Ezzel a gombbal főleg 120-150 fős parti sikeres elhelyezése után érdemes kísérletezni. Van még ott egy gomb, amin valami gömb van... na, ha azt megnyomjuk, akkor kiválaszthatjuk a gömbhordozónkat (orb-keeper). Annak, aki nem akarja elolvasni a Mankó részt, előrebocsátva csak annyit, hogy a gömb 4-5 ponttal csökkenti hordozójának life-rege-



neration tulajdonságát... Gondoljon mindenki utána, mi van, ha az orb-keepernek negatív LR pontja... Miután az orb-keepert is kiválasztottuk, semmi sem áll utunkba, hogy végre játsszunk! Klikk a pipára, és máris indul a küzdelem.

A képernyő árnyalatnyit megváltozik, mert eltűnnek a sárga csíkok és a felső képsor, röviden a Strategic Boardon találjuk magunkat, viszont egy halom új funkció lép életbe. Nézzük... A jobb egérgomb átváltoztatja az egérpointert, villám, nagyító és a megszokott kard között választhatunk. A figurát majd a karddal tudjuk irányítani. A képernyő szélén acsarkodó (szerintem) ördögökre kattintva menüt kapunk, Elemei:

- Szekrényajtó* Main menü, azaz első lépés a Quit felé.
- Boríték* Csak kétgépes játéknál, chat-módot, azaz beszélgetést kezdeményez.

Dark Legions

 Szem* - Összes még meglévő karakterünk infolapját böngészhetjük végig.

Két kapcsoló* - Behívja az Options egész képernyős menüt, persze rengeteg gombbal. Ezek: Save, Load - csataállás mentése, betöltése. Key - vezérlőbillentyűk átdefiniálása. F1, F3 megmutatja Player 1 és Player 2 jelenlegi beállítását; F2, F4 Player 1 és Player 2 billentyűinek átvariálása. Először sorban az égtájaknak megfelelő irányok, az óra járásával megegyezően, északról kezdve, majd a két akcióbillentyű. F5 beállítja az alapértelmezésű gombkiosztást; F10 visszahelyez az Options-ba. Ha ketten játszunk

egy gépen, legelső ténykedésünk az legyen, hogy jól állítjuk be kétszemélyesre a gombokat, mert irtó kellemetlen, ha ellenfelünket meg kell kérnünk; ugyan nem adná-e kölcsön a "Támadás 1" billentyűt, mivel mi is szeretnénk már ütni. Anim off/on - akarjuk-e nézni, amint a karakter átdöcög egyik kockából a másik-

ba. Javaslom az off-ra állítást. Grid on/off kell-e nekünk kockarács, ami felosztja az egész térképet lépésmezőkre. Nem árt ónra tenni. Music volume - zene hangereje. Calibrate - joystick kalibrálása. Keyboard (1-2)/Joystick (1-2) - ha van egy (vagy akár kettő) joy illesztve a géphez, itt lehet rákapcsolni az irányítást. Squares on/off - a programozók részéről félbehagyott próbálkozás, hogy egy karakter státusát ránézésre meg lehessen állapítani a lépésmezőjét határoló színes négyzetről. Ami működik: (karakterekre vonatkozóan) középbarna még léphet, piros - a karakter megidézett, lila - illúzió, pulzáló piros - life-force pontjai kritikus érték alá csökkentek, ciánkék - a gömbhordozó, zöld - vérében méreg van. Van még egy rakás egyéb állapot is, de úgy látszik, az alkotók kifogytak a színekből. Alert on/off - megálljon-e a karakter mozgás közben, ha látómezejébe új ellenfél kerül. A látómező a figurát körülvevő és a

fő égtájak irányában 6 lépésmező kiterjedésű terület. Ez pl. akkor fordul elő, ha a figurát bizonyos távolságra megközelíti. Sound volume - effektek hangereje. Eddig az Options menü.

Ablakkeret* - 3D és 2D közötti nézet változtatása. Ha 2D-re váltunk (megtehetjük ezt az F1-el is), akkor a most taglalt menü fölvándorol a képernyő tetejére, és játék közben ott is marad.

Nagyító - A pointer átalakul nagyítóvá, így egyik figuránkra kattintva megnézhetjük az infolapját, amin az előzőekhez képest a következő újdonságok vannak. A life-force két



értéket mutat, a második a maximális, az első pedig ami jelenleg van. Rings: milyen és mennyi gyűrű van rá hatással. Character: a karakter típusa. Normal - amikor a figurát vettük, Illusion - ha illusionisttal kreáltuk, Conjured - ha conjurerrel hívtuk életre, Zombie - ha a vámpír segítségével változtattuk át, Orb-keeper - ha nála van a gömb. Character status: ez a pont a figurát ért speciális hatásokat mutatja. Van belőle számos, ezért csak a legfontosabbakat írjuk le. Frozen for x turn - x körre megfagyasztva, valamint ha egy karakter belesétál valami csapdába, ide pillantva meg lehet tudni, mi lett szegénnyel (pl.: Poisoned - megmérgezve, Insane - elmebeteg).

- Parkolni tilos tábla Az adott utasítást lehet így leállítani.
- Villám A karakter speciális képességének (ha van neki) előhívása.
- Gömb Utasítás, hogy a figura csatlakozzon a gömbhordozóhoz.

- Tenyér Utasítás, hogy menjen a megadott gyógyítóhoz, felépülés céljából.
- Két nyíl Utasítás, hogy csatlakozzon egy másik karakterhez.
- Egy nyíl Utasítás, hogy jusson el a térkép egy adott pontjára.

A csillaggal jelölt gombok kivételével az egérpointer klikkelésre fölveszi a gomb ikonjának az alakját, így a funkciót a karakterre kattintva tudjuk használni.

- Két ellentétes irányú nyíl Ha megnyomjuk, az ellenfél köre következik.
- Égbolt 3D-s térképen a képernyő felső részén, a boltív alatt látható, a 2D-s felülnézetin pedig a menü panel közepén egy négyzetben. Rápillantva megtudhatjuk, hogy melyik napszakban is járunk (Dawn - hajnal, Day - nappal, Dusk - szürkület, Night - éjszaka), a napszak ugyanis erősen befolyásolja karaktereink strength tulajdonságát. Az átmeneti időszakokban (Dawn, Dusk) nincs változás, éjjel viszont az undead (élőholt) lények (phantom, vampire, wraith, zombie) 15% erő bonuszt, a többiek viszont ugyanennyi mínuszt nyernek, illetve szenvednek el. Nappal ez pont az ellenkezőjére fordul. Az elementál (fire, water) karakterekre nem vonatkoznak az előbbi szabályok.

Végre! Körülbelül ennyit érdemes tudni a játék kezeléséről, hogy laposra tudjuk verni a számítógépet (Hopeless fokozaton).

MAN<u>KÓ</u>

Most egy kicsit részletesebben lesz szó a lerakható csapdákról, felhúzható gyűrűkről, választható karakterekről. Azok kedvéért, akik szeretik egy oldalon látni az adatokat, és így dönteni, táblázatba foglaltuk a figurák számmal leírható jellemzőit. (Lásd: 1. táblázat.)



Csapdák (Traps)

Lehetőségünk van arra, hogy az ellenséget tőrbe csaljuk. A csapdák az ellenfél számára normál esetben nem láthatók, és miután egyvalaki beléjük sétált, hatásukat vesztik. A következőket választhatjuk:

- Teleport trap: az áldozatot véletlenszerű helyre teleportálja, sérülést nem okoz.
- Insanity trap: ez a csapda a halandó lények számára az őrületet rejti magában. Aki körül összezárul, az egy időre kikerül az irányításunk alól, és elborult elmével botorkál végig a csatamezőn, akár saját csapatbelire is rátámadva. (Undead és elemental karakterre nem hat.)
- Void trap: nagyon hatásos, átröpíti áldozatát Tahr Carog egy másik dimenziójába, ahol az hamarosan elpusztul.
- Stone trap: ha a belesótálónak nincs minimum 20 életerő (LF) pontja, az kővé válik. Ellenkező esetben csak súlyosan megsérül.
- Slow trap: csökkenti áldozatának movement pontjait.
- Fire trap: megéget, súlyos sebet okozva. A fire elemental érzékelten rá.
- Poison trap: az evilági karakterek vérébe mérget juttat, mely lassan, körönként emészti el őket. Kezdeti (tüneti) stádiumban a templar ki tudja kúrálni.

Gyűrűk (Rings)

A gyűrűk viselőjük egy-egy tulajdonságát javítják, rendszerint +1 ponttal.

- Speed (gyorsaság): +1 movement point az agilitás tulajdonságot nem változtatja,
- Power (erő): +1 strength.
- Stamina (állóképesség): +1 stamina.
- Protection (védelem): viselőjót a halandók fegyverei kevésbé sebzik.



Rejuvenation (megfiatalodás): +1 life-regeneration.

* Life (élet): viselőjének life-force pontjait növeli. Egy karakter összesen öt gyűrűt húzhat az ujjára (vagy amije van szegénynek), és ha egy tulajdonságból elérte a maximumot, ami 10, akkor abból a gyűrűből többet nem használhat, Az orb-keeper nem viselhet gyűrűt.

Karakterek

Az Attack 1-3 a Tactical (akció) Boardon (TB) működik. Attack 1 mondhatni mindig a leggyengébb támadás, noha staminából is ez fogyasztja a legkevesebbet, Attack 3 pedig, ha a karakternek van ilyen támadása, a legerősebb. A Special tulajdonság a Strategic Boardon (SB) hívható elő, villám pointerrel a karakterre kattintva. Figyelem; a Special tulajdonság használata life-force pontokba kerül. A mostani felsorolás nem az alfabetikus, hanem praktikus okok miatt a Setup menüben látható sorrendet követi. *Rövidítések:*

- A1 = Attack 1
- A2 Attack 2
- A3 = Attack 3 (az A1 és az A2 billentyűk együttes lenyomásával hívható elő)
- SP = Special

Wizard (mágus)

- A1: Jéggolyó, Noha nagy hatótávolságú, meglehetősen gyenge támadás.
- A2: Fagygolyó, Az ellenfelet több-kevesebb időre megfagyasztja, mozdulatlanná teszi. Nem okoz sérülést.
- A3: Nincs.



Wizard (mágus)



Illusionist (szemfényvesztő)

ugyanennyit sebez.

Tipp: Tartsuk mágusainkat távol - a közelharctól (hehe), értékük ugyanis a Strategic Boardon kamatoztatható, többen összeállva bárkit halálra tudnak fagyasztani. Egy csapat mágus és néhány gyógyító templar nagyon hatékony defenzív (védekező) objektum. A mágus remekül tudja használni a Speed, a Rejuvenation és a Life gyűrűket.

Illusionist (szemfényvesztő)

- A1: Minimális sebet okozó, nagy hatókörű lila labdát vág ellenfeléhez.
- A2: Pár lépéssel hátrateleportálja magát.
- A3: Nincs.
- SP: Illúzió karakter életre hívása.
- Tipp: A szemfényvesztő Tahr Carog összes teremtményét (a fantom és a zombi kivételével) elővarázsolhatja. Mivel ezek nem mások, mint agyának szüleményei, létrehozásuk meglehetősen sok, fenntartásuk valamivel kevesebb LF pontot igényel. (Lásd: 2. táblázat.) Ha elpusztul, teremtményei is eltűnnek. Az illúzió karakterek nem használhatják SP tulajdonságukat, és ha közelharcra kerül a sor, ellenfelüknek akár leggyengébb ütése is leteríti őket. A szemfényvesztő nagyon gyenge harcos, ne küldjük az élvonalba. Óvjuk attól is, hogy egy seer (látnók) megközelítse, mert megjelentekor az illúziók semmivé foszlanak. Akár a mágus esetében, a szemfényvesztőt is érdemes csapatba rendezni, né-



Conjurer (varázslóm)

Orc (ork)

Conjurer (varázslónő)

- A1: Rövid távú simogatás (mert támadásnak túl gyenge).
- A2: Rövid távú gyenge támadás.
- A3: Mint az előbb, árnyalatnyit erősebb.
- SP: Karakter megidézése.
- Tipp: A varázslónő mindössze néhány lényt tud megidézni, de azokat fizikai valójukban. E teremtmény használhatja SP tulajdonságát, azonban minden kör után elveszti kezdeti LF pontjainak 10%-át. (Lásd: 2. táblázat.) Ez a szereplő sem taktikai harcos, ne tegyük a legelső sorokba. Azonban a két előbbi karaktertípussal és néhány baráttal párat egy csapatba rakva hatékony támadó ékhez jutunk.
- Ore (ork)
- A1: Kétkezes gyenge vágás plusz fejelés.
- A2: Egykezes erőteljes vágás.
- A3: Nekifutásból az A1, igen erős támadás. Ha az ellenfél be van szorítva egy sarokba vagy két fa közé, a támadás még erőteljesebb.
- SP: Nincs.
- Tipp: Az itt leírtak vonatkoznak a berserkerre (gyilkológép) is a két lény tulajdonságainak hasonlósága miatt. Orkokból - viszonylag alacsony áruk miatt - ideális és nagyszámú gyalogságot lehet összeállítani. Okokat alkalmazhatunk testőröknek a mágiát használó karakterek mellé, vagy használ-



Berserker (gyilkológép)

Phantom (fantom)

ellenfél egyik csapatteste ellen. És hát igen... Egy orkért nem kár, ha az esetleg belesétál valami csapdába. (Szomorú, de igaz.)

Berserker (gyilkológép)

- A1: Gyenge vágás karddal.
- A2: Erős vágás.
- A3: A berserker tengelye körül megfordulva sújt le ellenfelére. Igen erős vágás,
- SP: Nincs.
- Tipp: lásd ore.

Phantom (fantom)

- A1: Egykezes ütés. Rövid távú, nagyon gyenge támadás.
- A2: Kétkezes ütés, valamivel erősebb.
- A3: A legerősebb (és még így is csak közepes szintű) támadás, amely azonban nagyon sok staminát használ.
- SP: Nincs.
- Tipp: A phantom mind a stratégiai, mind a taktikai asztalokon az ellenfél számára láthatatlan, csak támadás közben mutatkozik meg. (Hogy is volt A kis hercegben? Ami igazán szép, az a szemnek láthatatlan,) Érdekes módon ez a CPU-t nem zavarja, ha ellene játszunk, valahogy mindig tudja, hol a phantomunk. A látnók megjelenése őt is láthatóvá teszi. Jól jön számára a Speed és a Strength gyűrű. Jó trükk a gömböt a phantomnak adni. Ha a phantom karja (csápja) megérint valakit, annak stamina regenerációja lelassul, méghozzá permanensen.

Troll (troli)

- A1: Közepesen erőset üt husángjával,
- A2: Erőset üt.
- A3: Bunkóját feje fölé emelve nagyon erősen lecsap.
- SP: Átalakul kővé, így az ellenség nem tudja megtámadni. (Újabb kattintásra visszaalakul.)
- Tipp: A troli nagy ereje ellenére jobban kedveli a lesből való támadást, ilyen célból jól használható speciális képessége. Hibája a









TroH (troll)

Seer (látnok)

Templar (barát)

Water elemental (vizelementál)

mérete ós lassúsága, Adhatunk neki Speed gyűrűt, a taktikai harcban akkor is lomha marad, Ha átalakul kővé, ami 10 LF pontjába kerül, senki nem képes őt egy közönséges sziklától megkülönböztetni. Vigyázat; még mi sem. Lévén a troll a hegyek anyagából származik, a kőcsapda nem hat rá.

Seer (látnók)

- A1: Botjával megkocogtatja ellenfelét, minimális sérülést okozva.
- A2: Ellenfelét elbizonytalanítja, csökkenti stamináját. A CPU erre se nagyon érzékeny.
 SP: Nincs.
- Tipp: A vak seer puszta jelenléte láthatóvá teszi az egyébként láthatatlan dolgokat, mint a fantom és az ellenfél csapdái. A közeledtére (a seer "látómezejébe" kerülve) az illúzióteremtmények eltűnnek. Noha a harcban majdnem biztos, hogy alulmarad, nagyon hasznos karakter. Érdemes adni mellé néhány testőrt és ujjára húzni egykét Speed gyűrűt. (A többi gyűrűvel nemigen tud mit kezdeni.)

Templar (barát)

- A1; Gyengéden fejbe vágja ellenfelét.
- A2: Életerő-pusztítás (közepes erejű támadás).
- A3: Nincs.
- SP: Egy közvetlen közelében álló karaktert gyógyítja stamina-regeneration pontjainak kétszeresével.
- Tipp: A barátot érdemes mágiahasználó karakterek közé tenni, mert a lépésmezőjével

közvetlenül szomszédos területeken állók körönként - stamina-regeneration pontjukon kívül - még +2 stamina pontot kapnak, a kicsit távolabb lévők pedig +1-et. A barát erő bonuszt kap, ha undead karakterrel harcol, de még így is valószínű, hogy alulmarad. Life és Rejuvenation gyűrűt hord a legszívesebben.

Water elemental (vízelementál)

- A1: Kisebb sebet okozó, nagy hatótávú vízgolyót dob.
- A2: Igen erősen sebző víztorpedóvá alakul, amely különösen hatásos, ha az ellenfél mozgásterülete korlátozott.
- A3: Nincs.
- SP: Csak olyan területen használható, amit víz borít (tavak). A vízelementál képes (nyilván a talajvizek útján) két vízfelület között a föld alatt haladni, nagy távolságra. A tulajdonság használata igen drága LF pontokban: 10 + minden megtett lépésmezőért egy.
- Tipp: A vízelementál igen hasznos karakter, azon kevesek közé tartozik, akik át tudnak kelni a vízen, és az egyetlen, amely meg is tud állni rajta. Mivel támadása hosszú távú, ideális illúziókarakter.

Fire elemental (tűzelementál)

- A1: Közepeset sebző tűzgolyó.
- A2: Miriinova, A tűzelementál fölrobban, és ha az ellenfél a közelben van, nagyot sebez rajta.
- A3: Nincs.
- SP: Szupernóvává alakul, és jóllehet maga is megsemmisül, elpusztítja vagy jelentősen meg-





Fire elemental (tűzelementál) Thief (tolvaj) Vampire (vámpír)

sebzi a körülötte állókat. (Figyelem: tekintet nélkül arra, hogy melyik oldalon harcol.) Tipp: Az egyik legjobb taktikai karakter, gyorsasága és hosszú távú támadása teszi azzá. Ellenséges mágiaűzők csoportját megközelítve és ott szupernóvává alakulva nagy pusztítást tud véghez vinni. Immúnis bármiféle tűzre, ezért a démonnak méltó ellenfele. A tűzelementál képes átröpülni a szakadék fölött is.

Thief (tolvaj)

- A1: Kést vág ellenfelébe. Gyenge támadás, de kevés staminát igényel, és gyorsan ismételhető. A thief a lassan mozgó, nagy méretű teremtmények ideális ellenfele.
- A2: Valami idétlen forgással belebukfencezik az ellenfélbe. Inkább hagyjuk.
- A3: Az előbbi módon ide-oda forog, miközben nem lehet rajta sebet ejteni.
- SP: A körülötte lévő mezőkön csapdák hatástalanítása. A csapdára kattintva egy tíz (Tahr Carog földjén használatos) jelből álló szót kell kitalálnunk. Tehetjük ezt manuálisan, a jelek között lévő nyilakat követve és találgatva, vagy az Autó gombra kattintva, de ez nem mindig működik (void trapnél majdnem soha). Ha nem sikerül hatástalanítania, akkor olyan, mintha belesétált volna.
- Tipp: Gyenge harcos, de trollok ellen jól bevethető. Ha adunk neki néhány strength gyűrűt, alapos meglepetést okozhat a gyanútlanul rátámadó szörnyeknek, mert azok azt hiszik, hogy egy gyönge mazsolát jöttek eltaposni.

Vampire (vámpír)

- A1: Megbénítja az ellenfelet. A démon mondhatni teljesen immúnis rá.
- A2: (A gombot lenyomva kell tartani!) A vámpír magába szívja ellenfelének életerejét, Ha a harcban ő győz, ellenfele zombivá alakul (lásd zombie).

A3, SP: Nincs.

Tipp: Mivel life-regeneration pontjai igencsak alulról szagolják a nullát, mindig meg kell találnia áldozatát, ha nem akarja, hogy fölkopjon az álla. A vámpír minden zombi után körönként egy bonusz LF pontot kap, így ha elég sokat repked és gyűjtöget (delikvenst), akkor az LR értéke akár még meg is haladhatja a nullát.

Wraith (lidérc)

- A1: Belemarkol ellenfele hasába, könnyebben megsebezve azt.
- A2: Két kézzel támad ellenfelére, és elrabolja annak életerejét, hogy a sajátja gyarapodjon.
- A3: Mint az előbb, csak kétszer annyit nyer, mint amennyit elrabol.
- SP: Teleportálni tud a térkép egész területén, LF pontja a vízelementálnál leírt módon csökken.
- Tipp: Teleportációs képessége miatt a lidérc kitűnően alkalmazható mint orgyilkos. Kedvenc célpontja az összes mágiahasználó. Egy szerencsés lépéssel akár már az elején megnyerhetjük a csatát, feltéve, ha van ilyen karakterünk. Hiúsága miatt jobb ha adunk neki néhány Life és Rejuvenation gyűrűt.



Demon (démon)

- A1: Két karjával (tehát démon mértékek szerint fél kézzel) üti meg ellenfelét, igen erősen.
- A2: Tüzet okád, nagyon nagy sebet ejt.
- A3: Nincs.
- SP: A Rémület sikolya. A démon látómezejében állókat megsebesíti (de akárcsak a tűzelementál, nem tesz különbséget).
- Tipp; A démon az egyik legjobb harcos és legdrágább teremtmény, mindenképpen legyen belőle a csapatban. Lánglehelete leginkább a lassúbb teremtmények ellen használható, mert némi idő kell hozzá, hogy a démon teleszívja tüdejét. Ha őt választjuk orb-keepernek, nem járunk rosszul, számtalan ujja közül néhányra húzzunk Speed ringet, de sokat.

Shape Shifter (alakváltó)

- A1, A2 ós A3 a felvett alaktól függ.
- SP: alakváltoztatás.
- Tipp: Ha egy gondtalan ellenfelünket mint fantom közelíti meg, majd átváltozik démonná, a hatás nem marad el. Life és Rejuvenation gyűrűket adjunk neki.

Zombie (zombi)

Noha ilyen karaktereket nem lehet venni, mégis külön bekezdést érdemelnek. Ha egy csatából a vámpír kerül ki győztesen, ellenfelét zombivá tudja változtatni. A zombik visszakapják összes LF pontjukat, de a life-regeneration értékük nullára csökken. Ha a karakternél voltak gyűrűk, azok megsemmisülnek. A zombi az őt létrehozó vámpír oldalán harcol, ám ha az elpusztul, elpusztul az összes általa kreált zombi is. A vámpír nem tudja az undead és elemental teremtményeket átváltoztatni. Úgyszintén nem alakíthat át illúzió vagy megidézett karaktert és az ellenfél zombiját sem. A 2D-s térképen a zombit az ikonja közepén lévő fekete pont, 3D esetén pedig szürke színe különbözteti meg a többiektől.

Karakterek tulaidonságai

i. táblázat

		-		-					
Karakter	LF	an	S	ST	SR	Μ	SI	А	С
Wizard	30	2	3	30	80	3	2	4	60
Illusionist	40	2	2	30	80	3	2	4	50
Conjurer	30	1	2	30	80	3	2	4	100
Ore	50	2	3	30	80	4	3	4	30
Berserker	50	2	3	30	80	4	2	5	20
Phantom	70	2	3	15	70	3	2	4	50
Troll	90	10	6	20	95	2	4	4	40
Seer	20	2	1	30	70	4	2	4	65
Templar	25	2	2	30	80	4	2	5	40
Water el.	65	6	6	30	80	4	3	6	60
Fire el.	60	8	5	20	80	5	3	6	65
Thief	25	2	2	30	80	4	1	7	35
Vampire	150	- 5	5	30	80	5	6	5	70
Wraith	100	0	5	30	80	4	3	7	50
Demon	100	6	10	30	90	4	5	7	80
Shape Sh.*	50	2	3	30	80	4	-	5	65

Rövidítések:

- LF: Life-force; LR: Life-regeneration; S: Strength;
- ST: Stamina; SR: Stamina-regeneration;

M: Move points; SI: Size (méret);

A: Agility (mozgékonyság); C: Cost (ár).

*A Shape Shifter tulajdonságai változhatnak, a felvett alaknak megfelelően.



Demon (démon)

SSI

2. táblázat

Megidézett karakter ára LF pontban

	Illusion	Conjured
Berserker	8	
Conjurer	5	-
Demon	20	20
Fire elemental	10	15
Illusionist	5	-
Ore	8	
Seer	5	-
Phantom	-	12
Templar	5	-
Thief	5	-
Troll	15	10
Vampire	20	20
Water elemental	10	15
Wizard	8	
Wraith	12	18

Jobb egérgomb - SB-on változtatja az egérpointert, TB-on nincs szerepe az egérnek.

- Bal egérgomb az összes kattintós funkció aktiválása.
- A default (alapértelmezésű) irányító gombok:

Playe	er 1	(bal oldal)	Player	2	(jobb oldal)
W	-	föl	8	-	föl
Х	-	le	2	-	le
А	-	balra	4	-	balra
D	-	jobbra	6	-	jobbra
Spa	ce-	Attack 1	+	-	Attack 1
S	-	Attack 2	Enter	-	Attack 2

MÉRLEG

Kisebb hibái ellenére kétségtelen, hogy nagyon színvonalas játékot sikerült összehoznia az SSI-nek. Kíváncsian fogjuk figyelni, miként alakul a program sorsa a kedveltségi listákon. A játékélményt nagyban emeli a Silicon Knights (az SSI új, kanadai programozó csapata) saját fejlesztésű animációs technikája, amelyet, mint ígérik, még több programban be fognak vetni. Csak drukkolni tudunk nekik. Az viszont nagyon sajnálatos és kedvet szegő, hogy a programok mostanában aránytalanul nagy hardware-igényeket támasztanak. E tekintetben a Dark Legions bizony az élen jár. Akárhogy is, aki rendelkezik a megfelelő géppel, jól fog szórakozni, ha megvásárolja a Sötét seregeket.

UJJG<u>YAKOR</u>LAT

- Esc Strategic Boardon (SB) egy karakter lépéséig felfüggeszti az animációt. Tactical Boardon (TB) Pause.
- F1 SB-n 2D és 3D között vált, TB-n nincs szerepe.
- F2 SB-n ki/be kapcsolja a térkép lépésmezőkre történő felosztását.



Tudja-e Ön

hogy milyen jók, milyen szépek, milyen megbízhatóak és kedvesek

a Macintosh számítógépek?



Győződjön meg róla!



MTI-Informatika Kft. 1025 Budapest, Pálvölgyi út 41. 250-1278, 250-4418



Ó, kegyes nagyurunk, hallgasd meg kérésünket! A környék legnagyobb erősségeit borzalmas szörnyek lepték el, rettegésben tartva minden tisztes földművest, mesterembert. Egyedül Te vagy képes őseid mágikus farkaserejét uralmad alá hajtani. Kérlek, védelmezd meg néped!



ar megint az Apogee. Ebben

az évben ez a cég igencsak kitett magáért, nem hagyta, hogy programozói az igazak álmát aludják. Ezúttal egy ausztráliai csoport munkáját láthatjuk közvetítésükkel, akik szakítva a már unalomig megszokott Duke Nukem-es külsővel, inkább a Heimdall duó háromdimenziós világát vették példaként, és erre alkották meg Baldric báró kalandos, varázslatos világát.



környék legnagyobb erősségeit, a Lazarine-tornyokat (Rimm, Tor Karad, Nortscar, Wolf, Ebonscarp és Marchwall) borzalmas szörnyek lepték el, rettegésben tartva minden tisztes földművest és mesterembert. Egyedül Te, nemes uram, vagy képes őseid mágikus farkaserejét uralmad alá hajtani, hisz minden gonosz féli csodás Lazarine-botod hatalmát, Kérlek, védel-

mezd meg néped a betolakodóktól, és kergesd el e borzalmas szörnyeket, mielőtt mindent ellepnének!

Baldric egy pillanatig gondolkodóba esett, mit is mondjon a parasztoknak, lévén, hogy éppen aznap estére rendelte meg főszakácsától kedvenc gyömbéres tulokpecsenyéjét, de gyomra felett végül is győzött kalandvágya, előhívta Lazarine-botját - minek minden vará-

TÖRTÉNET

Baldric báró jól megtervezett semmittevéssel töltötte csendes, tavaszi délelőttjeinek egyikét, amikor küldöttség érkezett Rimm faluból.

- Ó, kegyes nagyurunk - lépett elő az idősebb küldött hallgasd meg kérésünket! A

Mystic Towers

zserejét köszönhette -, és nekivágott a környék megtisztításának.

<u>ISMERKEDŐ</u>

A játék az Apogeetól megszokott egyszerűséggel telepszik fel gépünkre.

Az indítás és a címképek után rögtön a főmenüvel találkozhatunk, ami a következőképpen néz ki:

- · Play or Resume Game
 - <> Start a Quest Cycle (6 Apprentice & 6 Wizard Towers)

Új játék, pontszerző körút indítása. Ilyenkor az a feladatunk, hogy megtisztítsuk valamennyi, azaz mind a hat gyakorló és újabb hat varázsló fokozatú tornyot a szörnyektől.

<> Practice a Tower

Gyakorlás. Eredményünk feljegyzése nélkül vághatunk neki egy-egy tetszőlegesen kiválasztott toronynak. Ha shareware verziónk van, akkor csak kettőt választhatunk ki a listából, a többit csak a teljes játék tartalmazza. (Ezt hívják mézesmadzag-húzogatásnak.)

- Retrieve Saved Game

100

Lementett játékállás visszatöltése. Az új fazonú játéknak megfelelően itt már a szinten belüli **pontos** helyzetünk kerül elmentésre, azaz betöltésnél nem dobódunk vissza a torony elejére, hanem hajszálpontosan onnan folytathatjuk, ahol abbahagytuk.

A program neve:	Mystic Towers – A Baron Baldric Gam
	Varazstornyok – Baldric baro kalandja
KIDOCSATO:	Apogee
wegjeienes eve:	-1994-
A jatek tipusa;	3KC10
Hang:	PC Speaker, Sound Blaster
Szükséges memória:	min. 450 Kb alsó
Speciális igény:	
Helyigény:	shareware: 2,5 Mb, teljes: 3,7 Mb
Szükséges géptipus:	286, VGA

· Demo Play

Ha ezt választjuk a kurzort helyettesítő, vigyorgó Baldric fejjel, akkor egy kb. 1 perces bemutató játék indul el (mint pl. a DOOM alatt, ha nem nyúlunk semmihez a menüben).

• The Story...

Itt üthetjük fel a Baldric báró kalandjait tartalmazó családi nagy könyvet és tekinthetjük meg az intrót.

Ordering Information

Amit a játék megrendeléséről tudni kell... az Apogee szerint.

· System Config

Rendszerbeállítások megejtése. Amelyik sor mellett a kis fejet látjuk, azt az opciót választottuk. Megváltoztatni úgy tudunk egy beállítást, hogy nyilakkal (vagy joyjal) ráállítjuk a forgó fejet, ezután Enter (vagy Button A).

Sound Options

Hangforrásunk típusa (None, PC Speaker, Sound Blaster). Bizony, ebben a játékban sem vitték túlzásba a dolgot.

O Display Style

Megjelenítési mód (Wide - széles, Regular - szokásos). VGA esetén nincs különbség a kettő között,

+ Room Lighting

A helyiségek megvilágítása (Extra Bright szupervilágos, Regular - szokásos). Ezt is csak bizonyos monitoroknál kell használni,

> átlag VGA, SVGA képernyőkre nincs hatással.

-0- Joystick

Akarunk-e joystickot használni

(On - igen, Off - nem).

 Instructions Itt a tornyokban elvégzendő feladatainkról, a játék irányításáról, a szörnyekről stb. kaphatunk információkat.

 High Scores Tabella. (Ha még nem játszottunk a játékkal, illik üresnek lennie.)

Apogee



Quit

Kilépés a programból, ahol:

 Quit Mystic Towers: valóban ki akarunk lépni;

Return to Main Menu: vissza a főmenübe. No, akkor vágjunk is bele, és kezdjük el rögtön az első toronnyal (Rimm Tower)!

Baldric ugyancsak tanácstalanul álldogálhatna a torony alján, ha közben a verebek el nem csiripelnék neki, hogy gonosz mágus őse, Lazarus báró áll a galádság mögött. Minden megfertőzött toronyban ugyanis Lazarus elrejtett egy szörnygenerátort, mely - amíg fel nem robbantjuk - egyre csak ontja magából a szörnyeket. Innen már adott is a feladat: járjuk be a tornyot, és amellett, hogy eltakarítunk minden honpolgárt riogató, gálád lényt, leljük meg és robbantsuk fel a generátort (ezt a generátorbombával tudjuk megtenni). Ha sikerül, a szörnyek (Monsters) számát mutató ablakban (jobb felső sarok) megjelenik egy pulzáló piros kulcs, ami azt jelenti, hogy ha felkeressük a sárga, oszlopszerű talapzatot, ott megtalálhatjuk a torony kulcsát, amivel a fő kijáratot nyithatjuk ki (ez az ajtó mindig ott van, ahová a játék az induláskor tesz minket).

Előrehaladásunk közben Lazarine-botunk segítségével tudjuk elsütni a fellelt, különböző hatású varázslatokat. Mivel a játék irányítható

Mystic Towers

billentyűzettel, game paddal és joystickkai is (az egér mellett), nem feltétlenül kell a képernyőn elhelyezett nyomógombos (az egérhez ajánlható) vezérlést választanunk. Nekem a legkönnyebb és a legkézenfekvőbb a billentyűzet volt, itt tudtam a leggyorsabban megszokni a ferde irányítást és használni a különböző eszközöket.



A képernyőn az alábbiak segítenek az eligazodásban:

- Score pontszám
- Hány pontot gyűjtöttünk eddig.
- #RM hányas számú szobában járunk.
- Éhség- és szomjúságkijelző Ha lecsökkennek, előbb csak elgyengülünk, hosszabb idő múlva azonban éhen vagy szomjan halunk.
- Életerő

Baldric egészségét mutatja, Ha lefogy nullára - pl. a szörnyek támadásai miatt meghalunk, Ha pulzál az egész csík, valaki megmérgezett minket.

Mini torony

Minden tornyunk ötszintes. A kis rajzon a keret azt mutatja, hogy éppen hányadik emeleten járunk. A kifehéredő szintek azt jelzik, hogy ott már nincs szörny, a vöröseken viszont van még mit aprítanunk.

Mystic Towers

Érme és kulcsok

A felső sorban azt láthatjuk, hogy hány aranyat szedtünk fel eddig. Alatta a kis ablakokban a fellelt kulcsok szerepelnek. Tekercs

Megjelennek a program üzenetei (pl. melyik varázslatot választottuk éppen ki, mit találtunk stb.). Életek - Lives
 Hátralévő életeink száma.

Szörnyek - Monsters Hány szörny van még összesen a toronyban. A szám alatti ablak a legközelebbi szörny képét mutatja, a függőleges csík pedig harc közben az ellenfelünk életerejét jelképezi.

Apogee



Varázslat

Itt láthatjuk az éppen kiválasztott varázslatunk jelképét. A felső szám azt mutatja, hogy hány olyan varázslat áll a rendelkezésünkre.

Erő - Staff Power

Ez a kijelző az aktuális varázslat erejét mutatja, Minél hosszabb a piros csík, annál erősebb a varázslat.

Térkép

Az aktuális toronyszint rajzát láthatjuk rajta. A barna vonalak a falak, a különböző színű pontok pedig a következőket jelentik: fehér pont - Baldric, zöld pont - létra lefelé, sárga pont - létra felfelé. Bolyongásunk közben számtalan tárgyat lelhetünk fel. Ezek nagy vonalakban a következők:

 Varázslatokat jelképező kis alakzatok Harci varázslatok (a leggyengébbtől a legerősebbig):



lce - jéggolyó (ezzel ugyan nem kell vesződnünk, Baldric botja kifogyhatatlan tartalékokkal rendelkezik, de a teljesség kedvéért megemlítjük), Sulfur - kéngolyó, Venom - méregfelhő, Fire Ball - tűzgolyó, Lightning - villám.

Apogee

Mystic Towers



Taktikai varázslatok:

Reveal - láthatóvá teszi a rejtett dolgokat, Heal - gyógyítás, Teleport - teleportáció (csak akkor működik, ha a teleportszőnyeg közepén

- Speciális varázstárgyak (Láthatatlanságra, szuperpajzsra és legyőzhetetlensógre tehetünk így szert, de ezek csak egy ideig hatnak.)
- Mérges gomba

Akkor együk meg, ha megmérgezett minket valami, mert akkor meggyógyít. Egyébként otthagyhatjuk a fogunkat.



állunk), Levitate - lebegés, Bomb - generátorbomba (közvetlenül a szörnygenerátor mellé, arcunkkal a generátor felé kell állnunk, hogy aktivizálhassuk).

- Különböző színű kulcsok Ezekkel nyithatjuk a zárakat.
- Ételek, italok Csökkentik Baldric éhségét, illetve szomjúságát. Néhány italtól be is rúghat hős barátunk.
- Kincsek (Treasure)
 Csak a pontgyűjtésben van szerepük.
- Arany érmék Fontos, hogy gyűjtsük ezeket, mert a pénzbedobós fali réseknél ezekkel vásárolhatunk varázslatokat.

Térképlapok

Azokon a szinteken, ahol nincs meg előre a térképünk, ezek összegyűjtésével tárhatjuk fel a helyszínt.

Kis kérdőjel a földön

Bár ezt nem tudjuk felvenni, de ha ráállunk, egy kis segítő információt kapunk a programtól.

Ha sikerül felszabadítanunk egy tornyot, a közbeeső animáció után egy összefoglaló lapot kapunk teljesítményünkről, ahol a következők szerepelnek:

- Melyik tornyot teljesítettük;
- A kincsek hány százalékát leltük meg (Treasures);

Mystic Towers

- A titkos dolgokat hány százalékban fedtük
 A Reveal varázslat csak akkor sül el ténylegesen, ha volt valami a szobában, amit fel
- A szint teljesítésére elvárt idő (Par Time);
 A mi időértékünk (Your Time);
- Pontszám (Scores);
- Érmeszámunk (Coins);
- · Teljesítési szintünk (Rating);
- A következő torony neve (ahova a képernyő után teleportálódunk).

MANKÓ

 Mindent mozgassunk meg, húzzunk arrébb (pl. az ottmaradt kaját is, ha nem tudjuk felvenni), mert sokszor ott rejtőznek a kulcsok és sok pénzérme. Húzni a leírt vezérlővel tudunk valamit, tolni pedig úgy, hogy egyszerűen nekigyalogoltatjuk Baldricot, aki - ha az a valami mozdítható - arrébb rugdossa.



- Az előbb leírt okokból sétáltassuk be Baldricot minden olyan mezőre, ami valaminek (pl. szobor, asztal...) a takarásában van. A program előszeretettel szokott oda pakolni holmikat.
- Ha megmérgez minket valamelyik szörny, együnk mérgező gombát vagy igyunk zöld vizet (ezek is mérgeznek). A dupla adag méreg ugyanis semlegesíti egymást.
- Néhány földön járó szörnyet úgy is megsebezhetünk, hogy ráugrunk Baldrickal.
- A teleport mező közepén levő szám azt mutatja, hogy a másik teleport, amivel összeköttetésben áll, a torony hányadik szintjén található. Ha azonos szinten vannak, akkor nyíl mutatja, merre található a másik.
- Ha a padlón az egyik kocka szélei szaggatottak, akkor arra a kockára lépve valamit aktivizálhatunk (pl. ajtót nyithatunk, csukhatunk).

- A Reveal varázslat csak akkor sül el ténylegesen, ha volt valami a szobában, amit fel tudott fedni. Ha ilyen nem volt, akkor egy üzenetet kapunk a bal alsó sarokban, és megmarad a varázslatunk.
- Ha kis pöcök áll ki valamelyik padlólapból, az arra figyelmeztet, hogy ha rálépünk, egy bomba hull majd a nyakunkba. A lényeg, hogy ne ácsorogjunk rajta.
- A falon levő halálfej mérgezett padlólapra utal. Hogy megtudjuk, hol van a csapda, süssünk el egy Reveal varázslatot. Ilyenkor a mérgezett padlórészen is megjelenik egy koponya.
- A falon levő hurok (vagy hal) formájú jel rejtett átjáróra utal. Ez azt jelenti, hogy a szobában van olyan falrész, amin átgyalogolhatunk egy szomszédos helyiségbe.
- A falon levő szem rejtett tárgyakra utal. Egy Reveal megeresztésével fellelhetjük őket.
- A pénzbedobós fali réseknél annál erősebb varázslatot vásárolhatunk, minél magasabban van a rés.
- A pulzáló lila padlókockákra Baldric nem tud rálépni. Ezek fölött azonban általában egy láthatatlan lépcsősor szokott átvezetni, amit úgy találhatunk meg, hogy a lezárt terület széleinél megpróbálunk Baldrickal felugrani a levegőbe.
- Ha valamit nem érünk el, használjunk emelvényt, és próbálkozzunk annak a tetejéről. Emelvénynek bármit felhasználhatunk, tehát nemcsak kőkockákat, hanem ételt, korsót stb. is. Fontos figyelnünk azonban arra, hogy Baldric csak egyet tud felfelé ugrani egyszerre, tehát ha annál magasabbra kell mennünk, akkor lépcsősort kell kialakítanunk a rendelkezésre álló holmikból.

UJJHEGYEZŐ

BILLENTYŰZET

Nyilak: Baldric mozgatása

A fel ugyan északot jelent, de a tényleges elmozdulás a képernyőn - az elforgatott perspektíva miatt - északkelet lesz.

Apogee

Alt: Jump - ugrás

Ctrl: Action - cselekvés

Ez a multifunkcionális cselekvés gombunk. (Vigyázat! A jelentése mindig attól függ, hogy éppen hol állunk Baldrickal. Ha nem figyelünk, és rosszul pozícionálunk, egy halom varázslatot lőhetünk el feleslegesen.)

Ha állunk valami előtt, akkor Baldric azt veszi használatba, pl.:

- kapcsoló átkapcsolja;
- gomb megnyomja;
 lánc meghúzza;
- zár Baldric megpróbálja beletuszkolni a megtalált kulcsokat, hátha valamelyik kinyitja;
- * étel, ital megkajálja, megissza;
- érmebedobó nyílás a falon ezzel általában varázslatot vehetünk;
- kincsek, varázslatok Baldric felveszi őket, előbbieket a pontért, utóbbiakat pedig, hogy a számukat gyarapítsa;
- fali kútnál iszik a vizéből.

Ha azonban nincs előttünk semmi az előbbiekből, akkor az éppen aktuális varázslatból süthetünk el így egyet.

Backspace: Pull - húzás

(Ez az Enter feletti visszafelé mutató nyíl hivatalos neve, röviden Bksp.) Baldric húzni kezdi hátrafelé, ami előtte található (kő, kancsó, kaja, szobor... azaz bármit, ami elé kerül és amit a program megenged).

Mystic Towers

- Spacebar: Select kiválasztás lapozással Ezzel lapozgathatunk a nálunk levő varázslatok között, hogy a kis ablakban azt állítsuk be, amelyiket használni szeretnénk.
- 2, 3, 4, 5: Harci varázslat kiválasztása a következő sorrendben: 1 - Ice, 2 - Sulfur, 3 - Venom, 4 - Fire Ball, 5 - Lightning.
- 6, 7, 8, 9, 0: Taktikai varázslat kiválasztása;
 6 Reveal, 7 Heal, 8 Teleport, 9 Levitate, 0 Bomb.
- F1: Help segítség

JOYSTICK

- Button A: Action cselekvés Button B; Jump - ugrás Button C: Pull - húzás
- Button D: Select kiválasztás

<u>MÉRLEG</u>

A Mystic Towers az a játék, amit bátran merek ajánlani mindenkinek. Kétségtelen, a program nem tűnik ki szemkápráztató animációkkal, többtonnányi hanggal, de gyors, könnyen kezelhető, és kellemesen humoros. Ideális annak, aki egyszerűen csak kikapcsolódni szeretne gépével, és nem akarja halálra gyötörni sem gépe erőforrásait, sem saját agyát. Sajnos kicsit rövidke, szerintem több szintet is elbírt volna, de hát a kereskedelempolitikának is adni kell valamit...

örténet, hangulat	20/20
látékélmény	18/20
irafika, animáció	19/20
ene, hang	18/20
látszhatóság, vezérlés	18/20
COOL	93/100

A PANTEX Kereskedőiroda

ajánlja magát:

Cégünk a Fűzfői Papír Rt. márkaképviselőjeként **nyomópapírok, irodai papírok,** *füzetek, borítékok, fénymásolópapírok* teljes választékát kínálja budafoki nagykereskedelmi raktárából mérsékelt (esetenként gyári!) áron;

– számítógépes leporellót,

gyártóknak leporelló alappapírt is forgalmazunk;

 foglalkozunk használt
 leporelló begyűjtésével, felvásárlásával is!

Kérje tájékoztatónkat! Kívánságára részletes tájékoztatás céljából munkatársunk felkeresi cégét!

> Telefon/fax: 268-0794 Telefon: 268-1450/132, 133, 140.

Címünk: 1061 Budapest, Eötvös u. 12. Postacím: 1387 Bp., Pf.: 13.



A Bullfrog (magyarul kecskebéka) elnevezésű játékprogramfejlesztő csapat éppen öt éve, 1989-ben robbant be a köztudatba a Popolous nevű, újdonság erejével ható programjával. Az eltelt időszak alatt a team összes többi munkája, a PowerMonger, a Popolous 2. és a Syndicate is hasonló siker lett, s úgy tűnik, az ötödik munkájuk,

a Theme Park is követi elődei sikersorozatát. Bemutatja: KELŐN

TÖRTÉNET

Légy üdvözölve a földkerekség legcsodálatosabb vidámparkjában, ahol számtalan izgalmasabbnál izgalmasabb kaland vár rád! Fantasztikus hullámvasutak, körhinták, szellemvasutak, kísértetkastélyok és más látványosságok szórakoztatják itt a látogatókat. Feladatod nem kisebb, mint hogy részt vegyél egy ilyen csodálatos park megtervezésében és működtetésében, és megfelelj a szórakozni vágyó látogatók igencsak sokféle igényeinek.

A bevezető képsorokat a Space leütésével ugorhatjuk át, ekkor a címképernyőt kapjuk, újabb Space-re pedig a program a nevünk után érdeklődik. írjuk be, majd klikkeljünk a pipa ikonra. Mindezek után megjelenik a főmenü.

Theme Park

<u>ISMERKEDŐ</u>

A főmenü hat választási lehetőséget ad számunkra, ezek az F1-F6 funkcióbillentyűkkel, illetve az egér segítségével választhatók ki. Lehetőségeink az alábbiak:

- Setup New Theme Park új vidámpark létrehozása;
- Load Game korábban lementett játékállásaink egyikének betöltése;
- Continue Game visszatérés a játékba a legutóbbi automatikus mentés alapján;
- See Intro ha ismét meg akarjuk nézni a bevezető képsorokat;

See Credits - a játékot megalkotók tekintélyes listája;

· Quit to DOS - kilépés a játékból.

Visszatérve az első menüponthoz, azaz kiválasztva az új park létrehozását, egy olyan képernyőt kapunk, ahol a részletes adataink megadása (Your Player Details) következik.

Beírhatjuk a nevünket (Your Name), a becenevünket (Your Nickname), az életkorunkat (Age), a nemünket (Male - férfi, Female - nő, harmadik variáció nincs), a leendő vidámpark nevét (Park Name).

Ezután, még ugyanezen a képernyőn, beállíthatjuk a nehézségi fokozatot (Sim Level), ami lehet a játékkal most ismerkedőknek ajánlott Sandbox, a haladóknak a Sim szint, ahol már szükséges a park elemeinek fejlesztésével (Research) is foglalkozni, és időnként tárgyalásokat is kell folytatni (Negotiation), végül a

A program neve:	Theme Park — Vidámpark
Kibocsátó:	Builfrog/Electronic Arts
Megjelenés éve: -	1984
Tipusa: -	stratégiai
Hang:	Sound Blaster, Sound Blaster AWE32, Roland,
	General Midi
Szükséges memópla:	4 Mb, ebből 490 Kb alsó
Speciális igény:	nagy felbontású képernyő módhoz javasolt
	8 Mb RAM és VESA SVGA kártya, illetve a CD-
	valtozathoz dupla sebessegu CD-ROM
Helyigeny:	CD-s verzional 2,3 Mb
Chileonoe nontinue	398/33 MH7 VGA CD-ROM eper
	A program neve: Kibocsátó: Megjelenes éve: Tipusa: Hang: Szükséges memóŕia: Speciális igény: Helyigény:

YOUR PLAYER DEFAILS YOUR DAME RELON 的工作出的面积把 RELOD RGE 24 SER FENINE. PARK DAME RELODS SEMI LEVEL SANDERS SIM. **新新教室** PREE PISITORS HAFFY AVERAGE FUSSY START LEVEL EASY MEDIUM HARD 你能都你们能们百多! NONE 4 10 RLL OPPONENTS LEVEL EASU MEDIUM 副系系数 FERST GRME YES SAN

Full, azaz a teljes szint profiknak, ahol mindezeken felül a pénzügyi dolgokra (bank, tőzsde) is nekünk kell figyelnünk.

A park látogatói (Park Visitors) különböző kedvűek lehetnek, Happy beállításnál még boldogan s könnyen költekeznek, Average-nél átlagos mértékben teszik mindezt, Fussy módban pedig nevükhöz méltóan meglehetősen kicsinyesek, zsugoriak.

A játék kezdetén rendelkezésre álló pénzünk a Start Level pontnál állítható be. Easy, azaz könnyű fokozatban 200 000 egységünk van, Medium, azaz közepes erősségnél már csak 150 000, míg a Hard tényleg nehéz, mert csak 100 000 pénzegység áll rendelkezésünkre.

Az Opponents (ellenfelek) pontnál a vetélytárs parktulajdonosok számát állíthatjuk be, ez lehet None (ekkor egyedül vagyunk), 4, 10, illetve Ali (ez a mind, konkrétan 40-et jelent). Minél több versenytárs vidámpark létezik, annál

> nagyobb a felvásárlás veszélye, azaz hogy mások megvesznek minket, illetve annál nehezebb a legjobbnak lennünk abban a hat kategóriában, amely alapján évente értékelésre kerülünk. Ez a hat kategória:

- Richest Park Owner a leggazdagabb parktulajdonos;
- Most Exciting Park a legérdekesebb park;
- Most Amenities a legtöbb szórakozási lehetőséggel rendelkező park;

Bullfrog/Electronic Arts

Bullfrog/Electronic Arts

- Customer Satisfaction a legelégedettebb látogatók;
- Biggest Park a legnagyobb park, végül

• Most Pleasant Park - a legkellemesebb park. Az ellenfelek agresszivitása is állítható az Opponents Levelnél, a szokásos Easy, Medium, Hard beosztásban.

Az utolsó kérdés ezen a képernyőn az, hogy ez az első játékunk-e, ha igennel válaszoltunk, akkor egy nagy kalapos úriember segítségünkre lesz az elindulásban.

Ha mindezeket beállítottuk, klikk a pipára, ekkor megjelenik egy világtérkép. A sárga pontok jelzik a számunkra elérhető helyszíneket, a piros pontok pedig a még senki által nem birtokolt, de nekünk túl drága helyeket, végül kékek jelzik a már tulajdonolt parkokat. A képernyő alján látszik az egyenlegünk (Balance), azaz hogy mennyi pénzünk van, e fölött pedig megjelenik a mutatóujj formájú egérkurzor alatti helyszín neve és ára, ha valamelyik pont fölé állunk. Ha az egérrel nemcsak ráállunk egy pontra, hanem kattintunk is rajta, akkor sárga és piros pötty esetén a helyszín legfontosabb adatait nézhetjük át, kék pöttynél pedig a saját, illetve mások parkjairól kaphatunk információt.

Angliában nem kerül pénzbe a park létesítése, úgyhogy első játék esetén nem igazán van más választási lehetőségünk. Későbbiekben ha valamelyik helyszínt meg akarjuk venni, a Buy Landre kattintva tehetjük ezt meg. A szokásos módon, a pipára kattintva léphetünk ki innen.

Ennyi ismerkedő után végre eljutottunk a parképítés kezdetéhez. Jelenleg csak egy főbejáratunk és egy nagy, csupasz területünk van, ez látszik a parkképernyőn, amely alatt a parképítés legfontosabb ikonjai sorakoznak.

 Paths (sétáló emberke) - járda lefektetése Elkerülendő azt, hogy a látogatók letapossák a füvet, kényelmük érdekében járdát kell építenünk számukra. Az ikonra bal egér-

Theme Park

gombbal klikkelve sima járdaelem felvétele lehetséges, ami azt jelenti, hogy az egérkurzor átalakul járdadarabbá, ezt vihetjük át a parkképernyőre, és újabb bal-klikkel rakhatjuk le a kívánt helyre. Ha a klikkelés során a gombot nem engedjük el, és az egeret valamely égtáj irányában mozgatjuk, gyorsan tudunk hosszú járdát építeni. Járda eltávolítása úgy történhet, hogy a felvett járdaelemmel a már megépített járdára jobb egérgombbal klikkelünk (jobb-klikk).

 Lines (ácsorgó emberkék) - korlát beállítása sorban álláshoz

A látogatókat a járdától a látványosságig összekötő elem, ahol a látogatók tumultus esetén sorukra várhatnak. Ha ezt nem építjük meg, egyszerre csak egy látogató tudja az adott látványosságot használni, ami nem túl hatékony. Lerakása és eltávolítása a járdánál leírtakkal megegyező.

• Rides (körhintaló) - látványosságok

A látogatók számára minél több látványosságot, azaz szórakozási lehetőséget kell biztosítani, ez az ikon erre szolgál. A játék kezdetekor négy áll a rendelkezésünkre, amit Sim és Full szinten kutatással fejleszthetünk, Sandbox szinten pedig minden pénzügyi óv végén kapunk újakat. Az ikonra klikkelve a látványosságvásárló képernyőre kerülünk, ahol ott sorakoznak egymás mellett a látványosságok, ha nem férnének ki egy sorban, a gördítő nyilakra klikkelhetünk. Alattuk pedig olyan adatok láthatók, mint az érdekesség (Ride Excitement), a tartósság (Reliability), a maximális befogadóképesség (Maximum Capacity), illetve az ár (Ride Cost).

Ha egy látványosságot lerakunk valahova, egérkurzorként megjelenik a bejárat (Entrance) képe, amit a látványosság mellé bárhova lepakolhatunk (ha később máshova akarnánk rakni, akkor a felső menü Ride Information Screen pontjában kapott képernyő Move Entrance Icon opciójával tehetjük meg). A



Theme Park



bejárat után az Exit-et, azaz a kijáratot kell elhelyeznünk. Fontos, hogy a kijárat járdához csatlakozzon, mert különben a látogatók elbóklásznak a füvön.

Shops (házikó) - boltok vásárlása

A látogatók teljes elégedettségéhez különböző boltokat is el kell helyeznünk a park területén, Az étel-ital standok alapvetőek, de az ajándékboltok (Souvenir Shops) és a mutatványosbódék (Side-shows) is hasznosak. Az erre az ikonra klikkelés szintén egy vásárlóképernyőt hoz fel, ahol az egyes boltoknál megnézhetjük, mit árul (Type of Goods Sold), az áru költségét (Stock Price), az eladási árat (Sale Price) - a kettő különbsége a nyereségünk -, a jelenleg birtokolt árukészlet mennyiségét, illetve a Cost-ot, azaz a bolt árát. Ne felejtsük el, hogy nem elég az étel-ital boltokat megvenni, hanem árut is kell venni hozzá, amit a Status képernyőn Stock Screen ikonra kattintva tehetünk meg. Features (fa) - kellékek

Egy parkhoz hozzátartoznak a fák és a szökőkutak, de az illemhelyek is. Mindezek beszerzése a kellékek kategóriájába tartozik. Ide klikkelve szintén a szokásos vásárlóképernyőt kapjuk meg, ahol csak a pénzünk, illetve a kutatások állapota szab határt annak, hogy hányféle ós hány darab kelléket tudunk venni. Ezek felrakása és eltávolítása a járdáéhoz hasonló. Az illemhely téma külön említést érdemel. Egyrészt hiányukból kellemetlen események adódhatnak, úgyhogy már a kezdetekkor elhelyezendő né-

Bullfrog/Electronic Arts

hány. Másrészt viszont a játék elején csak egy öreg fabudi áll a rendelkezésünkre, ami sem látvány, sem higiénia szempontjából nem kielégítő. A folyamatos tisztántartásról sem szabad elfeledkezni, erre külön ezermester (handyman) kell. Mindenesetre célszerű korszerű, normál WC-ket kifejleszteni a kutatás során, ez mindenki megelégedésére szolgál.

 Stuff (tisztelgő emberke) - személyzet felvétele

A park alkalmazottak nélkül elképzelhetetlen. Ide klikkelve szintén egy vásárlóképernyő jelenik meg, ahol az egyes szakmák jeles képviselői (szórakoztató emberek, ezermesterek, szerelők és őrök) fogadhatók fel.



Alul az Enthusiasm a megelégedettséget jelzi, minél rosszabb, annál nagyobb a munkabeszüntetés, a sztrájk veszélye. A Cost to Hire a felfogadáskor felmerülő költséget jelzi, a Monthly Wage pedig a havi fizetésre utal. Map (N betű) - térkép

Áttekintő, kicsinyített képet kaphatunk a parkról, és egyúttal egy kis téglalap is megjelenik, amit az egérrel mozgatva körülnézhetünk parkunkban. Ha az egérrel klikkelünk, a téglalap által jelölt rész kerül a már nagyított, normál főképernyőre.

 Query (nagy kérdőjel) - információkérő Ide kattintva a nyíl kérdőjellé alakul át, amit bármelyik látványosság, bolt vagy alkalmazott fölé helyezve aktiválhatjuk az ún. Tune-Up ikonokat, melyek nem mások, mint az ikonsor végén elhelyezkedő kisebb méretű ikonok.

Bullfrog/Electronic Arts

- · Park Status (fej) a park helyzete Az ikont figyelve a park aktuális állapotáról kaphatunk képet. A mosolygó vagy éppen szomorkodó fej a látogatók hangulatára utal. Az alatta levő téglalapban a növekvő sötétzöld terület látogatóink hangulatromlását jelzi, a vékony piros csík pedig a park kihasználtságát mutatja. Az ikonra klikkelve a korábban már említett Park Status képernyőt kapjuk. Itt nézhetjük meg, mennyire elégedettek az emberek a parkkal, illetve milyen gondolatok járnak a fejükben (például éhesek, szomjasak, avagy sem, megtalálják-e a kijáratot és a WC-t, mi a véleményük a parkról, milyen rossz gondolataik vannak, illetve boldogok-e, jól érzik-e magukat). A jobb oldalon, a pipa feletti két ikon pedig egyenesen a kutatási, illetve az árubeszerzési képernyőre visz át.
- Bank (dollár)

A pénzügyi helyzetünkről kapunk tájékoztatást. A folyamatosan látszó szám a pénzünket mutatja ezresekben (stílszerűen a kiírási mód 149 K, 149 000 esetén). Erre az ikonra klikkelve a Bank Requester képernyőt kapjuk (lásd a Mankó rovat kérdezz-felelek részét).

Az ikonsor végére én/e több kicsi, korábban már említett Tune-Up ikon fogad, amelyek az információkérő kiválasztása esetén aktivizálódnak.

- Information (kis kérdőjel) tárgyspecifikus információs képernyőt hoz fel. Lényegében ehhez az ablakhoz kapcsolható a CD-s ós a floppys verzió nagy eltérése, ugyanis CD-s verziónál a látványosságok esetén a jobb oldalon látható ikonok közül a nagyítóra klikkelve egy - a kiválasztott látványossághoz kapcsolódó - animációt tekinthetünk meg, mintha csak magunk is beleülnénk a körhintába...
- Timer (homokóra) bal-klikkel a látványosság használati idejének növelése (például hány percig megy a körhinta egy menetben), jobb-klikkel pedig csökkentése lehetséges.
- Rider (kis emberalak) a látványosságon helyet foglalók száma (pl. hányan ülhetnek fel egyszerre a körhintára) állítható be itt, az előbb leírtaknak megfelelő módon.



Theme Park

- Wrench (csavarkulcs) a látványosság biztonságosságának szintje, ha alacsony, javítás szükséges, amit ráklikkeléssel kérhetünk, ekkor egy ezermester odakocog ós intézkedik.
- On/Off (kerek lámpa) látványosság kivonása, illetve visszahelyezése a forgalomba (a zöld szín jelzi a használatot, a piros pedig a leállást).
- Speed (sebességmérő) a látványosság működési sebessége állítható itt. A jobb-klikk növeli a sebességet, de az balesetveszélyes lehet, a bal-klikk pedig csökkenti azt.
- A személyzetre más ikonok érvényesek:
- Pincér (harapófogó) a bal-klikk a kurzort harapófogóvá alakítja, s így a figura bárhova áthelyezhető.
- Zone Route (két összekötött pötty) az ezermester számára útvonal jelölhető ki.
- Repair (csavarkulcs) csak a szerelőkre érvényes a javítás ikonja. A javítás kéréséhez először bal-klikkeljünk ide, aztán pedig balklikk a javítandó látványosságra.



Az egész alsó ikonsorral kapcsolatban még megjegyzendő, hogy gyorsmenük hívhatók elő az első hat elemre (a járdától a személyzetig) ha jobb-klikkelünk rajtuk, ekkor a kategóriájukon belüli, már feltalált választási lehetőségeket kaphatjuk meg egy ablakban. Piros háttérrel láthatók a számunkra túl drágák, normál, sárga háttérrel pedig a megfizethetők. Az egérkurzorral az adott elemre kocogva az ablak tetején megjelenik a neve és az ára, balklikkel pedig máris a képernyőre rakhatjuk fel.

44

Bullfrog/Electronic Arts

ltt jegyzem meg, hogy a látványosságoknál lehetőség van egyedi tervezésre is, úgyhogy a profi szinten levők kiélhetik tervező hajlamukat is.



Ha mindezeket megismerve összeépítjük parkunkat annyira, hogy nyitásra készen áll, balklikkeljünk a bejáratra vagy nyomjunk O betűt (Open), s a parkunk megkezdi működését.

MANKÓ

A megszokottól kicsit eltérően, ezúttal kérdezz-felelek formában szeretnék egy-két témában segíteni.

Hogyan lehet játékállást menteni illetve visszatölteni?

A képernyő bal felső sarkához hurcolva az egeret jobb-klikkeljünk, ez egy háromelemű menüt hoz fel (nevezzük felső menünek), ennek első pontja a Park, ezen belül van mentés (Save), betöltés (Load), sőt újrakezdés (Restart) is.

Lehet-e menet közben változtatni a nehézségi fokozaton?

Igen, a felső menü Options pontjának Sandbox/Sim/Business részében, viszont figyeljünk arra, hogy minden alacsonyabb fokozatra kapcsolásnál pénzünk 10 százaléka elvész. Úgyhogy esetleges gondok esetén megfontolandó a játék sebességének állítása, amit egy almenüponttal lejjebb, a Game Speednél állíthatunk pl. Slow-ra.

Hogyan kell árut rendelni?

Ha veszünk egy boltot, akkor az nyitáskor rendelkezik egy minimális készletszinttel is. Kezdő módban ez fokozatosan feltöltődik a fo-

Bullfrog/Electronic Arts

gyás során, de a komolyabb szinteken nekünk kell a rendeléseket levezényelni. Az erre szolgáló képernyőt a Shift+S hozza be, de a felső menü Display pontjának Stock Screen alpontja is erre való. Jobb oldalt, fülecskeszerűen láthatjuk az egyes áruk (hasábkrumpli, hamburger, jégkrém stb.) képét, az adott fülre klikkelve pedig a rendelkezésre álló mennyiség és a beszerzési ár is elolvasható. Az információk alatt lévő, kezdetben csupasz, Place Order elnevezésű fehér sávra klikkelve, illetve a bal egérgomb folyamatos nyomva tartásával scrollozva lehet a rendelni kívánt mennyiséget meghatározni, amelyet aztán a Send Order paranccsal küldhetünk el. Ekkor a gép kiírja, hogy mikorra várható az áru, majd a képernyő tetejéről egy doboz lassan kezd alászállni, amely ha leérkezik az alul lévő fogadótálcára, megjött a cucc. Maga a bal oldali képernyő egyébként a raktárai ábrázolja, ha ez véletlenül betelne, akkor többet már nem rendelhetünk. (A raktár kapacitása egyébként a kutatások során fejleszthető, ha ez megtörtént, akkor a legutolsó fülecskére klikkelve tudunk upgrade-elni.)



Hogyan kell a kutatást irányítani?

Nyomjuk le az N gombot, vagy válasszuk a felső menü Display pontjának Research Department pontját (a Park Status képernyőről is elérhetjük).

A megjelenő képernyő tetején egy pumpa található, amellyel a kutatásra fordított pénzt állíthatjuk be, akár konkrétan a csíkra kattintva, akár az egérgomb el nem engedésével és balra-jobbra húzásával, akár a keréken bal- ill. jobb-klikkelve.

Theme Park

Alatta hat kutatódézsa helyezkedik el, amelyek között szét kell osztani a fentebb meghatározott pénzt. Erre szolgál a mindegyik dézsa jobb felső sarkában lévő szelep. A hat dézsa az alábbi célokat jelenti:

- Upgrade Ride már meglevő látványosság feljavítása;
- New Ride Design új látványosság építése, a látogatók elkápráztatása érdekében érdemes;



- New Shop Design új bolt építése, a látogatók megelégedésének és bevételeink növelése érdekében ajánlott;
- Staff Training az alkalmazottak képzése, a szervezettség és motiváltság javítása érdekében;
- New Features új kellékek, itt lehet például a szuper WC-t kifejleszteni;
- Upgrade Facilities kellékek feljavítása, például nagyobb buszok vagy nagyobb raktár létesítése.

A kutatásjelző minden dézsánál mutatja, hogy az adott dézsa esetén még mennyi kutatási lehetőség van, ha az egész fehér, pöttyökkel teli, akkor értük el a maximális szintet.

Kikkel és hogyan kell a korábban már említett tárgyalásokat lefolytatni?

Időnként, amikor a park fejlődik, az alkalmazottak béremelési kéréssel fordulnak hozzánk. Megjelenik egy képernyő, amely egy íróasztalnál egymással szemben ülő két figurát ábrázol, alattuk pedig két nyújtott kéz látható. A bal oldali a miénk, ezt azt jelképezi, hogy mit

Theme Park

kínálunk mi - számszerűen ez a kéz kezdeténél, a bal alsó sarokban látható. A jobb oldali a tárgyalópartnerünké, az ő számszerű ajánlata a jobb alsó sarokban foglal helyet. Kezdetben a két kéz elég távol van egymástól, ezért meg kell próbálnunk közelíteni az álláspontokat. A kinyújtott kezünk elé klikkelve növelhetjük az ajánlott összeget (csökkenteni a kéz mögé klikkelve lehet), mire tárgyalópartnerünk is reagál. Mindez így megy addig, amíg a két kéz nem találkozik és kezet nem fognak, illetve amíg egy bizonyos idő elteltével a tárgyalás nem minősül eredménytelennek - ez utóbbi nem igazán fog jó fényt vetni a parkra.

Az árukészlettel kapcsolatos tárgyalások is ugyanígy folynak, azzal a különbséggel, hogy amíg nincs megállapodás a tárgyalóasztalnál, addig nem szállítanak árut a park boltjaiba, továbbá minden sikertelen tárgyalás után a kért összeg 10 százalékkal emelkedik.

Mit kell tudni a Bank Requester képernyőről?

A már korábban említett módon a Bank ikonra kell klikkelni. A képernyő felső felében egy grafikont láthatunk, ami a pénzügyi egyenlegünket mutatja az ábra alatt állítható módon, 1,12 vagy 48 éves időtartamban. A függőlegesen egymás alatt levő elemek felhasználá-

Bullfrog/Electronic Arts

sával újabb grafikonokat varázsolhatunk a képernyőre (ismét rájuk klikkelve eltüntethetjük azokat). Ezek sorban: Money In (bevétel), Money Out (kiadás), People on Bus (látogatók a buszon), Share Value (piaci érték, azaz a park részvényeinek árfolyamai alapján számított érték), Gate Takings (jegyeladásból származó bevétel), Shop Takings (boltok forgalmából származó pénz), Staff Wages (alkalmazottak bére), Overall Ratings (általános megítélés).

A grafikonos rész alatt még megtudhatjuk, mennyi pénzünk van most (Available Cash), mekkora a parkunk értéke a részvényárfolyamok alapján (Park Value), mennyi hitelt vettünk fel (Current Loan - a mellette levő bal-jobb nyilakra klikkelve lehet csökkenteni, illetve növelni a kölcsönt, azaz visszafizetni, ill. igénybe venni), végül azt, hogy mennyibe kerül a belépőjegy (Ticket Prices - a hitelhez hasonló módon változtatható ez is).

A pipa feletti két ikonból a felső a kimutatásé, ahol a legutóbbi pénzügyi tranzakciók eredménye látható sorban egymás után (az Out a kiment, az In a bejött pénzre utal, a balance az egyenleg). A másik ikon pedig egyenesen átvezet a tőzsdéhez.

Mit kell tudni a tőzsdéről?

A tőzsdén lehetőségünk van egyrészt arra, hogy más parkok részvényeit megvásárolva

WAYNE VILÁGA 2.

Főszerepben: Mike Myers (Geszti Péter) Dana Carvey (Szikora Róbert)

Videobemutató novemberben

Aztán mi lett Wayne Campbell-lel meg Garth Algarral? Lemetélték a loboncukat, aztán betagolódtak az egyetembe? Nappal güriznek, éjjel burcsáznak? EGY FRÁSZT! Mindketten vidáman buliznak tovább, s rendületlenül nyomatják tele az éjjeli csatornát egy dögös, babakábító stúdióban az illinoisi Aurora városában. Mi jöhet még ezután?

Bullfrog/Electronic Arts

azok sikeréből részesüljünk, másrészt arra, hogy megvédjük magunkat a felvásárlásunkat irányozó kísérletek ellen. Minél több részvényünk van más kezében, annál több nyereségünk vész el másoknak kifizetett osztalék formájában.

A képernyő jobb oldalán a parktulajdonosok neve látható, a mellettük levő nyíl pedig azt mutatja, hogy részvényeik árfolyama emelkedő vagy csökkenő tendenciájú-e.

Ha egy névre ráklikkelünk, bal oldalon részletes adatok jelennek meg, a három számadat sorrendben a teljes piaci értékre, a megvehető részvények számára és a pénzügyi egyenlegre utal.

Ha részvényt akarnánk venni, akkor a pipa felett levő két ikonból a felsőre klikkeljünk. Eladni a két ikonból az alsóra klikkelve lehet.

UJJHEG<u>YEZŐ</u>

A játék elég erősen az egérhasználatra épül, úgyhogy az égtájak irányába mozgás, illetve a bal-klikk és jobb-klikk a legáltalánosabb vezérlési mód. Ahol a szövegben "klikkeljünk" vagy "kattintsunk" szerepel, ott az kivétel nélkül a bal egérgombra vonatkozik.

Néhány gyorsbillentyű azért akad:

- 0 Open, park megnyitása;
- F Firework Display, tűzijáték rendezése a népszerűség növelése érdekében időnként ejtsük meg;

Alt+Esc - Quit, kilépés a játékból a főmenübe; / - a tanácsadó kikapcsolása;

Theme Park

- Shift+B Auto Buy Bus, automatikus buszvásárlás, ha a régit már kinőtte a forgalom,
- R Toggle Screen Mode, a normál és a nagy felbontás közti oda-vissza váltás (Vigyázat! Némely videokártyával bizonytalanul működik);
- F5 Shop List, a boltok listája kérhető le vele;
- F6 Ride List, a látványosságok listájának lekérése;
- F7 Staff List, az összes alkalmazott listája;
- Shift+S Stock Screen, ahol a boltokhoz az árut meg tudjuk venni;
- N Research Department, azaz irány a kutatási laboratórium;

Ctrl+S - Stock Market, azaz irány a tőzsde;

- M World Map, azaz a világtérkép;
- Shift+T Make Things Tiny, azaz éljen a liliputi vidámpark.

MÉRLEG

Nem mondom, hogy egy nagyon egyszerű játékot alkotott volna a Bullfrog, bár a korábbi Popolous 1-2, sem volt könnyebb. A nehézségi fokozatok széles körének állíthatóságával és a kidolgozott játékmenettel a kezdők és a profik számára is kellemes időtöltést ígér a Theme Park. Az egyetlen szépséghiba a hang, GUS-sal egyáltalán nem szólalt meg, a blasteres zene és az effektek is csiszolhatok lennének még. Összességében elmondható, hogy érdemes leülni hozzá, bár fel kell készülni arra, hogy hosszú órákat tölthetünk a képernyő előtt,



Tippek

Theme Park (Bullinog)

Egy kellemes és gondtalan játékmenethez mindenek előtt jelentkezzünk be egy új becenévvel (pl. Magnum), majd kedvünk szerint állítsuk be a park-setup képernyőt (adatainkat, illetve a nehézségi fokozatokat), és vegyünk telket - ahogy eddig is volt - Angliában. Amikor azonban megjelenik a parkot mutató képernyő, egyszerűen nyomjunk Alt+Esc-et (Figyelem! Ne mentsünk!). A játék megkérdezi tőlünk, hogy valóban ki akarunk-e lépni, mi erősítsük meg, hogy igen, majd a főmenüből is lépjünk ki F6-tal a DOS-ba.

Ekkor — bár nem adtunk rá utasítást, a játék mégis lementi állásunkat, amit a SAVE alkönyvtárban találhatunk, esetünkben a magnum.gy fájlban.

Ha idáig eljutottunk, sürgősen keressünk egy hexa editort, mondjuk

a jó öreg Norton Utility diskedit-jét, majd cseréljük ki a következő címeken levő byte-okat az alábbiakra:

- 10 FF
- 11 FF
- 12 FF

és mentsük le a fájlt az új értékekkel.



Indítsuk el újra a Theme Park-ot, és a főmenüben az F3-mal a "Játék folytatása" menüt válasszuk ki.

Ha nem rontottunk el semmi, akkor most összesen 16 millió dollár áll a rendelkezésünkre.

A fenti trükköt egyébként minden .gy kiterjesztésű (azaz gyorsmentéssel készült) állománnyal meg tudjuk tenni, azaz a fenti módszerrel új lelket lehelhetünk régi játékállásainkba is.



Azt már tudjuk, hogy szeretsz játszani. De mit szeretnél még?

írd meg gondolataidat, véleményedet, ötleteidet a lapról, és arról hogy miről olvasnál szívesen. Ehhez találsz egy szelvényt a 64. oldalon, de egyszerű leveleket is szívesen veszünk. Semmi elől nem zárkózunk el, ami kivitelezhető és Te örömmel fogadod!

Cím: HAAL Kiadó - COOL Magazin, 1061 Budapest, Révay utca 12.

Entertainment program



Egy új felfedező program, amely a vadon élő, veszedelmes állatok világába invitál

Bemutatja: KELŐN

Dangerous Creatures

A Microsoft tavaly bocsátotta útjára a Microsoft Home programok keretében az Exploration Series-t, azaz a felfedező sorozatot. Első darabjaként a hangszerek világába bevezető Musical Instruments jelent meg, a második pedig az őslények világába elkalauzoló Dinosaurs volt, ami igen nagy népszerűségre tett szert. Nemrég jelent meg a sorozat újabb két epizódja. A harmadik, az Ancient Lands az ókor rejtelmeibe és csodáiba vezet be, míg a negyedik, a Dangerous Creatures a vadon élő, veszedelmes állatok világába invitál. Ez utóbbiról lesz most szó.

program problémamentes indításához javasolt minimum 4 Mb állandó háttérállomány (permanent swap file) létrehozása, valamint a lényegesen jobb képminőség érdekében 256 színű Windows-meghajtó (a videokártyához tartozó driver) használata feltétlenül ajánlott.

A program indításakor a bevezető kép megtekintése után (klikk) a tartalomjegyzékhez jutunk, ami tulajdonképpen magára a képre rányíló ablak. A Dangerous Creatures ablakai némileg egyszerűbbek a Windowsban megszokottnál, csupán a jobb felső sarokban található egy X, amire rákattintva az ablak becsukódik, A felső vonal segítségével az ablakok mozgatására azonban itt is lehetőség van.

A tartalomjegyzék (Contents) öt elemet tartalmaz, ezek:

- Atlas (Világtérkép)
- Habitats (Életterek)
- Weapons (Fegyverek)
- · Guides (Idegenvezetők)
- Index (Betűrendes mutató)

A képernyő alján található sorban egyébként mindezek fellelhetők, elöl maga a tartalom-

Dangerous Creatures

jegyzék, aztán a fentebb felsorolt öt elem, amelyet még három követ:

- Back, ami a visszalépést biztosítja a programban való barangolásunkkor, segítségével az előző képernyőre juthatunk.
- · Az Options plusz választási lehetőségeket ad:
 - Picture Gallery, ahol a vadállatok képeit tudjuk a vágótáblára másolni (Copy), illetve azokat tapétának felhasználni (Make Wallpaper). Kiválasztásuk történhet felsorolásból választással (Gallery List), vagy a balra, illetve jobbra mutató nyilat ábrázoló nyomógombokkal, előre-hátra egyesével;
 - Screen Saver, amellyel a két beépített képernyőkímélő egyikét tudjuk aktivizálni. A Dangerous Feet aktivizálásához egy 400 Kb méretű állomány winchesterre másolása szükséges, ezt a Remove-val eltávolíthatjuk, a Test gomb lenyomásával pedig végignézhetjük, ahogy a tappancsok vógigtrappolnak a képernyőn. A Dangerous Faces esetében a szükséges file már 900 Kb hosszú, ez is törölhető, a teszt pedig állatfejeket, illetve teljes állattesteket pakol ki egymás után az elfeketülő képernyőre. Ha egyik sem nyerné meg a tetszésünket, akkor ne felejtsük el a None, azaz a semelyik képernyővédőt kiválasztani;
 - Sounds, amely egy olyan ablakot nyit, ahol a narrátort, illetve a hanghatásokat lehet be- és kikapcsolni.

- Print, itt lehet jó minőségű, de lassú, illetve rosszabb, de gyorsabb nyomtatást kérni, valamint a papír állított vagy fektetett beállítását megtenni;
- Slide Show, kiválasztásakor automatikusan végigmehetünk a program képernyőin - ez utóbbi nem nyerte el a tetszésemet, szerintem a felfedező jellegű, képernyőről képernyőre a kíváncsiság által vezetett kalandozás sokkal érdekfeszítőbb.
- A Help segítséget ad a program futásával kapcsolatos problémák megoldásához:
 - 'D az Overview Movie az indulásban nyújt segítséget - legyünk türelmesek, ha időnként egy-két másodpercig áll a kép, az egérrel való klikkelés ugyanis az animáció megszakítását jelenti;
 - A Using the Options menü az alsó sorban található Options használatát írja le (erről lásd épp az előbb...);



A program neve:	Dangerous Creatures
Kibocsátó:	Microsoft
Megjelenés éve:	1994
A program típusa:	multimédia ismeretterjesztő
Hang:	bármilyen Windows alatt működő hangkártya
Szükséges memória:	4 Mb
Speciális igény:	256 színű Windows képernyé driver ajánlott
Helyigény:	2,5 Mb
Szükséges géptípus:	386SX, VGA monitor, egér, CD-ROM, hangkártya

Ezt a programot a **Microsoft** MAGYARORSZÁG

bocsátotta rendelkezésünkre. Microsoft Magyarország 1075 Budapest, Madách u. 13-14. Szoftverinformáció: 2-MSINFO 267-4636



- a Troubleshooting segít kideríteni, hogy vajon miért nem működik a hang, az animáció, vagy a CD-ROM - remélhetőleg ilyesmi nemfordul elő;
- az About Microsoft Dangerous Creatures a névjegy, benne a Credits a felhasznált szakirodalomról ad tájékoztatást (érdemes legalább egyszer megnézni, félelmetesen bőséges és hosszú lista).

Lássuk ezek után a főbb elemeket:

állandó a felépítése minden teremtményre vonatkozóan. A jobb oldalon, az állat képe alatt kis világtérkép mutatja, hol honos, mellette pedig méretéről kapunk információt. A bal oldalon a halálfej az élelem megszerzéséről szól, a kés-villa jel arról, mit eszik az adott állat, a felkiáltójel pedig az egyéb információk forrása. A bal felső sarokban a Free Advisor, azaz a tanácsadó található, ide kattintva hangos tanácsokat kaphatunk az állattal való találkozás esetére.

ATLAS

Itt a földrészek szerint választhatunk az adott területen élő állatok közül. Előfordulhat, hogy egy-két állat több helyen is megtalálható, a farkas például Észak-Amerikánál és Európánál is szerepel.

Ha már itt tartunk, nézzük át röviden, mit is tartalmaz egy ilyen képernyő. A kép tetején kék betűkkel az állat neve található, balra mellette pedig a Facts, azaz a legfontosabb adatai. Ide klikkelve újabb ablak nyílik, melynek szintén



Dangerous Creatures

Visszatérve az előző képernyőre (Back vagy a jobb felső sarokban az X-re klikkelve), láthatjuk, hogy az állat kópét piros kiírások veszik körül, ezekre klikkelve további, újabb



információk válnak elérhetővé. Amelyik piros kiírás mellett egy kis filmdarab is látható, mint a farkasnál a Making Tracksnél, ott az adott információs képernyő animációt is tartalmaz az élőlényről. Egyébként az animációk a szokásos Video for Windows (azaz AVI kiterjesztésű) állományok, ennek ellenére lényegesen jobbak, mint korábbi társaik. A képernyőn látható szövegek között egy-egy szó szürke alapon szedett, ide klikkelve ennek magyarázatát kaphatjuk meg. Ha már egyszer lefutott az animáció, nyitóképe a képernyőn marad, ráklikkelve ismét megnézhető a mozi.

A jobb felső sarokban található nyíl szintén átvezet egy újabb képernyőre, valamilyen kapcsolódó témához. Előfordulhat, hogy játókhoz is eljutunk. A farkasnál a Making Tracks képernyő egy olyan játékhoz vezet, ahol az állatok lábnyomait kell beazonosítanunk, vagy olyan szórakoztató dolgokhoz, mint a Long Distance Call képernyőből nyíló elem, ahol állathangokat hallgathatunk.

A képernyőket időnként narrátor is kíséri. Fontos újítás, hogy a narrátor nem felolvassa a leírtakat, hanem azokhoz némileg hozzátéve, önálló mondatokat közöl. Az atlaszra visszatérve végigbarangolhatunk azon, a kontinensek élővilágát felfedezve. A tengeri ragadozókat mindig valamilyen gyűjtő címszó (pl. Észak-Amerikánál ez az Ocean Dangers) alatt lelhetjük fel.

HABITATS

Itt az állatokat élőhelyük szerint csoportosítva találhatjuk meg. E szerint a program megkülönböztet erdei (Forest), tengeri (Ocean), sarkvidéki (Arctic), síksági (Grassland), sivatagi (Desert) és vízparton, vízközeiben (Wetland) élő állatokat. Ha a hat lehetőség közül valamelyikre klikkelünk, az állatok képét kapjuk, csakúgy, mint a térképnél, a jobb felső sarokban viszont az adott élőhely jellemzőiről juthatunk további információkhoz, amelyből aztán tényleg megtudhatjuk, mi is az a Grassland vagy a Wetland, és Földünk mely részén található.

Az állatokra klikkelve aztán már ugyanazokat a képernyőket kaphatjuk meg, mint az atlasznál, csak más csoportosításban.

WEAPONS

Az állatok szerszám híján kénytelenek a saját testük egyes részeit fegyvernek használni a táplálék megszerzése céljából. Itt aszerint csoportosították őket. hogy e harci eszköz az állkapcsuk (Jaws), valamilyen mé-(Venom), reg avagy karom (Claws). Az állatok esetenként kategóriánként jelennek meg,





Microsoft

Dangerous Creatures

mint ahogy a Jaws esetén a nagy fehér cápa a Scary Swimmers kategóriában található.

GUIDES

Idegenvezetőket kapunk, akik a vadállatok világába kalauzolnak bennünket. Ezek gyakorlatilag slide show-kat, azaz képernyők egymásutánját jelentik, ahol a jobb felső sarokba klikkelve léphetünk mindig tovább. Három idegenvezető (a háttérben együtt is láthatók) négy-négy útján vehetünk részt, azaz tizenkét lehetőségünk van:

- Amazon Adventure, ahol az őserdők világát ismerhetjük meg;
- Australian Walkabout, ahol a valóban egyedülálló ausztrál élővilágba nyerhetünk betekintést;
- North American Trek, amely egy észak-amerikai utazásra hív meg minket;
- African Safari, amely egy afrikai szafári izgalmaival kecsegtet;
- Male & Female Roles, amely az állatvilágban található férfi és női szerepekből ad érdekes, változatos ízelítőt;
- Really Though Shots, amely páratlan természetképek gyűjteményét biztosítja számunkra;
- Dumb Things People Do, szó szerint buta dolgok, amelyeket az emberek csinálnak, avagy hogyan kerülhetünk veszélybe;
- Coral Reef Dive, azaz ugrás a korallzátonynál, ahol búvár módjára alámerülhetünk és gyönyörködhetünk a tényleg lenyűgözően szép korallzátonyok élővilágában;
- Native American Stories, ahol régi amerikai történetek kelnek életre;
- Tales from Asia, ahol az ázsiai állatmesék világába juthatunk el;

- Aboriginal Dreamtime, ahol Ausztrália múltja nyílik meg a szemünk előtt;
- African Stories, ahol afrikai történetekkel ismerkedhetünk meg.

Fontos megemlíteni, hogy az idegenvezetők által elmondott történet képei megtalálhatók, illetőleg elérhetők a *térkép*, illetve az *élőhelyek* menüponttal indulva is (persze az alattuk futó esetleges narrátori szöveg más lesz). Lehetséges az idegenvezető által irányított ismerkedés megszakítása. Ekkor önálló felfedezésekre indulhatunk. Ezt például az alsó soron a Guides-ra kattintva tehetjük meg.



INDEX

Itt néhány kiemelt állat társaságában azokat a témákat találhatjuk meg egymás után, amelyek mint kiegészítő képernyők jelentek meg már eddig is a barangolás során ide tartoznak a különféle kvízek, játékok is. Az A-tól Z-ig menő soron a kezdőbetűt kiválasztva gyorsan a keresett témához juthatunk. Ha egy konkrét élőlényre vagyunk kíváncsiak, akkor a Find gombot használhatjuk a bal felső sarokban, aztán pedig a keresett szó első néhány betűjét beírva kutakodhatunk az alul megjelenő lehetőségek között.

Dangerous Creatures

Kiemelnék néhányat az Index témái közül:

- Animal Audio, ahol egy rakás állatot látunk, rájuk kattintva pedig a hangjukat is meghallgathatjuk;
- Beautiful Babies, ahol az állatkölykökről olvashatunk (nézhetünk, hallgathatunk...);
- Camouflage, ahol az álcázásról, azaz a testszín természettel való összeolvadásáról tudhatunk meg többet, illetve láthatunk néhány elég jó képet - például a kígyók nagymesterei ennek a témának, de a foltos ragadozó macskafajták se piték;
- Cats, ahol az egyik legszebb videót nézhetjük meg, és amely arról is szól, hogy

míg régen az emberek féltek a macskafajta ragadozóktól, most már megfordult a kocka, úgyhogy egyes fajok kihalásától kell tartani;

- Deadliest at All, azaz a leghalálosabb - a kép egy emberi csecsemőt ábrázol. A legveszélyesebb a Föld élővilágára tényleg az ember. Itt például láthatunk egy felvételt, amely egy olajszállító hajó sérülését és az azt követő tragédiát, pusztulást mutatja;
- <• Fericious Facts, ahol kvízjátékot játszhatunk a képernyő bal oldalán egy állítást olvashatunk, amely a jobb oldalon látható állatok egyikéhez passzol (egérrel meg kell fogni, és odahúzni a kívánt állatot a bal oldali szöveghez - szaknyelven drag and drop). Ha a jobb oldalról az összes állat elfogy, bonusz videót láthatunk;

How Big am I? - azaz milyen nagy is vagyok. Itt megnézhetjük, mekkorára nőhet egy-egy állat - a 183 centiméter magas emberrel összehasonlítva (a megnézni kívánt állat az egérrel az alsó négyzetbe húzandó). Ha kitartóak vagyunk, és mindegyik állatot megnézzük ily módon, szintén bonusz video a jutalom;

- I See You, ahol azt nézhetjük meg, milyen az egyes élőlények látása. Itt megtalálható az ember is. Ha rákattintunk, és megnézzük, mennyit is lát az adott terepből, aztán pedig megnézzük az egyéb állatokat, akkor tapasztalhatjuk: elég gyenge a látásunk egynémely állathoz viszonyítva;
- The Meeting Place, ahol a Fericious Factshez hasonló módon kell játszani, itt azt kell eltalálni, melyik állat él a képen láthatóval egy helyszínen. Ha a jobb oldali állatok elfogytak, jár a bonusz video;



- Prehistoric Predators. A Dangerous Creatures információkat nyújt a már nem élő ragadozókról, így az őskori lényekről is (például a cápától juthatunk hozzájuk), így egy kicsit dióhéjban, de visszautal a korábbi nagy sikerű Dinosaurs programra;
- Which is This? azaz melyik ez, ahol a bal oldali közelkép alapján kell kiválasztani a jobb oldali állatok közül a helyeset;
- Who Eats Whom? azaz ki eszik kit, ebben a kvízben a bal oldali ragadozóhoz kell a jobb oldali áldozatok közül választani;
- Who Lives Where? azaz ki hol él, itt a bal oldali tájakat kell megfigyelni, és az oda

Microsoft

Dangerous Creatures



illő állatot a jobb oldalról áthúzni a már megismert módon;

 Whose Tracks are These? - azaz kinek a lábnyomai ezek, ahol a bal oldalon található lábnyomokat kell beazonosítanunk a jobb oldalon található állatok segítségével.
 A legutóbb említett négy pontra egyformán igaz, hogy komplett megoldás esetén nem marad el a bonusz video.

Néhány érdekesség amúgy ínycsiklandozónak:

A közel egytonnás jegesmedvék gyorsan tudnak úszni, akár tíz kilométeres óránkénti sebességgel is, és gyakorlatilag képtelenek elsüllyedni.

A nagy fehér cápa az óceán legveszedelmesebb ragadozója, de egyben az evolúció csodája is, hiszen a faj megközelítőleg 300 millió éves. Ugyancsak ide tartozik, hogy nemcsak a cápa eszik embert, hanem időnként az ember is eszik cápát, ennek formája például a rántott cápahús hasábburgonyával vagy a cápauszony-leves Ázsiában.

A piranhak, ezek a tenyérnyi méretű, éles fogú ragadozók csak Dél-Amerika partjainál élnek. Fontos tudni, hogy veszélyességük kicsit felnagyított, mert csak némely fajtájuk - például a vörös hasúak - jelent veszélyt.

Nincs külön fekete párduc nevű állat, a gyönyörű, macskaszerű ragadozó, az egyébként foltos leopárd fekete változata.



Dangerous Creatures



A kacsa perifériás látása (vigyázat, nem a direkt!) a teljes 360 fokot, azaz a kört lefedi, magyarán szólva észleli, ha valaki lopakodik mögötte. Ennek a tulajdonságnak a kialakulása a táplálékláncban elfoglalt hellyel magyarázható.

MÉRLEG helyett...

Embere válogatja, van, aki szereti a számítógépes enciklopédiákat, van, aki unalmasnak tartja őket, bár utóbbiaknál a számító-

gépes volt nem kizáró ok, azaz a papír alapú társaikról is hasonló véleményük van. Nekem személy szerint kifejezetten tetszett a Dangerous Creatures, mert érdekes témát ragadott meg, s az összegyűjtött ismeret- hangés képanyag bőségesnek és látványosnak bizonyult, bár még beraktam volna egy bőismeretanyag-modult, vített amely a témában még jobban elmerülni szándékozók számára közölhetne adatokat.

Nem tudom, ha papíron jelent volna meg ez az en-

ciklopédia, hány oldal vagy akár kötet lett volna, de egy biztos: ha a teljes színes képanyag is belekerül, akkor a végső ára közel azonos lenne a CD-s verzióval, amely ráadásul más módon visszaadhatatlan videókat és hanganyagot (gondolok itt a narrátorra, illetve az állathangokra, egyéb effektekre) tartalmaz. Érdekes barangoláshoz, sok szórakozáshoz és rengeteg hasznos-haszontalan információhoz juthat az, aki megismerkedik ezzel a programmal.

Időzített bomba

Színes, szinkronizált amerikai akciófilm

Főszerepben: Jeff Bridges Tommy Lee Jones

Robbanás rázza meg Boston városát. A városi különleges bombaosztag akcióba lendül. A bizonyítékok egy minden eddiginél ügyesebb és veszélyesebb merénylőre vallanak,' aki mindenki számára rejtély... kivéve az osztag ásza, Jimmy Dove számára. Rég eltemetettnek hitt múltjával ismét szembesülve Dove kétségbeesetten keresi a merénylőt. Már ég is a gyújtózsinór a macska-egér játékban, amely veszélybe sodorja családját, barátait, karrierjét, és végül az életét. A tét minden másodperccel nő, ahogy az üldöző és az üldözött közeledik

a végső - megrázó erejű - összecsapáshoz...

Országos bemutató: 1994. november 10.

Microsoft









TOP-LISTA

Ebben a hónapban a közönségszavazatokra épülő, Interneten fellelhető lista helyett az eladásokra épülő, azaz bestseller listával szolgálunk, amely a németországi adatokat dolgozza fel.

PC-s, Disk változatos (floppys) játékok

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20.	(3. (6. (1. (5. (- (5. (7. (8. (11. (18. (10. (13. (20. (19. ()	TIE Fighter FIFA International Soccer Die Siedler (The Settlers) Theme Park Sim City 2000 Hanse — Die Expedition Anstoss (On The Ball) Battle Isle II. Anstoss (On The Ball) Pizza Connection 1942 Pacific Air War Pacific Strike Sam and Max Hit The Road X-Wing Ultima VIII.Pagan T.F.X. Cannon Fodder F-14 Fleet Defender Day of the Tentacle Der Planer	LucasArts Electronic Arts Blue Byte Bullfrog/Electronic Arts Maxis Ascon World Cup Edition Ascon Blue Byte Ascon Software 2000 Microprose Origin LucasArts LucasArts LucasArts Origin Ocean Virgin Microprose LucasArts Greenwood Ent.
20.	(Der Planer	Greenwood Ent.

PC-s. CD-ROM-os változatok

1.	(1-)	Rebel Assault	LucasArts
2.	(6.)	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts
3.	(3.)	Outpost	Sierra
4.	(2.)	Battle Isle II.	Blue Byte
5.	(-)	Battle Isle II. Scenery: Erbe des Titan	Blue Byte
6.	(-)	Anstoss (On The Ball) WCE	Ascon
7.	(8.)	Mega Race	Software Toolworks
8.	(-)	SSN-21 Seawolf	Electronic Arts
9.	(4.)	Ultima VI11.: Pagan	Origin
10.	(9.)	Sam and Max Hit The Road	LucasArts

Mindkét lista forrása: Media Control.

Te mivel szeretsz játszani?

Szeretnénk egy igazi COOL-listát összeállítani azokról a programokról, amelyekkel érdemes és lehet is játszani (akár évek múlva is). A 64. oldalon található szelvényen megírhatod, hogy neked melyek a kedvenceid.

Tippek

The Lost Vikings (Interplay)



A régi, de közkedvelt játék célja, hogy három elrabolt vikingünket kijuttassuk a labirintusok útvesztőjéből. Ehhez egy igazi csapatmunkát kell megszerveznünk, ugyanis vikingjeink különbözőek, eltérő adottságokkal és tulajdonságokkal rendelkeznek, így más-más dolgokra is képesek. A játék során egymást segítve, támogatva kell átjuttatnunk őket a pályákon, hogy a végén hazatérhessenek otthonukba, s tovább falhassák a halakat.

Karaktereink

Erik: Ő a leggyorsabb viking, futásban senki ¹² sem hagyhatja le. Hatalmasakat tud ugrani, és 13

ha az útjába kerül valami, faltörő kosként felökleli, sokszor még a falakat is ledöntve rohan tovább.

Baleog: A harcos, a rettenthetetlen hős. Kardja mindig készen áll az ellenség lekaszabolására, nyilával mindig célba talál.

Olaf: A védelmező. Hatalmas pajzsa mögött társai mindig védelmet találhatnak. Ha kell, pajzsát feje fölé emelve veti magát a mélységbe, hogy rögtönzött ejtőernyőjével érjen földet.

A teljes játék 37 pályából áll, melynek kódjai a következők (a 0 karakter a nulla!):

1	STRT			25	V8TR
2	GR8T	14	C1R0	26	NFL8
3	TLPT	15	SPKS	27	WKYV
4	GRND	16	JMNN	28	CMBO
5	LLMO	17	TTRS	29	8BLL
6	FLOT	18	JLLY	30	TRDR
7	TRSS	19	PLNG	31	FNTM
8	PRHS	20	BTRY	32	WRLR
9	CVRN	21	JNKR	33	TRPD
10	BBLS	22	CBL.T	34	TFFF
11	VLCN	23	HOPP	35	FRGT
12	QCKS	24	SMRT	36	4RN4
13	PHRO			37	MSTR

Windows Minesweeper (Mic

A Windows — alapkiépítésben két játékot is tartalmaz, amelyek közül az egyik a Minesweeper, azaz az Aknakereső. Maga a játék rendkívül egyszerű, így leírásra nem is vesztegetnénk több időt, inkább következzen egy kis trükk.

Ha tudni szeretnénk, hogy az a kocka, ami fölött éppen állunk, mennyire biztonságos, írjuk be folyamatosan az alábbiakat (kötőjellel választottuk el az egyes, megnyomandó billentyűket, de természetesen a kötőjelet nem kell leütnünk):

x-y-z-z-y-, - Enter-Sh ift Ha mindezt megtettük, a képernyő bal felső csücskében egy apró pont fog megjelenni, ami innentől kezdve — a játék bezárásáig — jelezni fogja számunkra, hogy a mező, ami felett az egérkurzort tartjuk, biztonságos-e (a pont fehér), vagy bomba van alatta (a pont eltűnik, beleolvad a háttérbe).

(Microsoft)



HÍREK HÍREK HÍREK HÍREK HÍREK HÍREK HÍREK HÍREK HÍREK

i' Úgy látszik ez a hónap a folytatásoké. Az Electronic Arts tavaly megjelent jégkorong játéka, az NHL Hockey CD-ROM-ra költözik. Az **NHL Hockey '95** SVGA grafikát, videoklippeket, játékos-szerkesztőt és kidolgozattabb menüszerkezetet kínál. A tél közeledtével minden sportrajongó kellemes időtöltése lehet ez a játék.

y Újabb pályák jelentek meg a *Microsoft Flight Simulatorhoz* Ezúttal a Karib térség és Japán fölött tölthetjük időnket.

1\ Logitech kellemes meglepetéssel készült fel az év végére, megjelentette új, immár négygombos joystickját, mely (a Wingman nagytestvéreként) Wingman Extreme névre hallgat. Mind kialakításában, mind kezelhetőségében - a külföldi bemutatók tesztjei szerint kiemelkedően jó, és kategóriájában a legkedvezőbb árú. Sajnos a hazai boltokban legkorábban november végén lesz fellelhető, de karácsonyra már mindenki otthon játszhat vele. %/ Újdonság a Microsoft háza tájáról a *Microsoft Space Simulator* hol az űr rejtelmeit tekinthetjük meg közelebbről, interaktív módon.

í / a nagy őszi bemutatók a *Microsoft Golfot* sem hagyták változatlanul, megjelent a 2.0-ás verziója, mely a híresztelések szerint sokat fejlődött előző verziójához képest.

Az Origin most készül kiadni a **Wing Commander 3**-t, ami egy több CD-s interaktív mozi lesz. A sorozat következő darabja azonban mégsem ez, hanem a mát megjelent Wing Commander Armada. A főleg akció és stratégiai elemekre épülő játék élvezetesnek ígérkezik, bár hardverigénye a szomulátorokhoz hasonlóan elég magas (486/33 MMz).

/'az előző számunkban tesztelt FIFA International Soccer is CD-re költözött. A fő eltérés a floppys verzióhoz képest a játékosnév-szerkesztő, ill. a mérkőzés közbeni kommentár.



Igen, megrendelem a COOL magazint példányban. Név:_ Cím: Dátum: Aláírás: Előfizetési díj: fél évre 580 Ft egy évre 1120 Ft A megrendelőlapot az alábbi címre kérjük visszaküldeni: COOL magazin - HAAL Kiadó 1061 Budapest, Révay u. 12.

Rózsaszínű postai utalványon az előfizetési díjat befizettem ós a másolatot a megrendelőlappal együtt küldöm.

Nyomtatott nagybetűkkel kérjük kitölteni!



Alternatív terjesztőket keresünk! Boltok, mozgóárusok stb. Jelentkezését várjuk a kiadd címén

Megjelenik havonta Főszerkesztő: Györe Zoltán Főszerkesztő-helyettes: Györe Zsuzsa Tervezőszerkesztő: Bausz Sándor Olvasószerkesztő: Kovács Tamás A szerkesztés és a tördelés 486-os PC-n történt Borítótery: Fazekas Miklós és G. Molnár Péter A borító Power Macintosh 8100-as gépen az MTI Informatika Stúdióban készült A szerkesztőség címe: 1061 Budapest, Révay u. 12. Telefon: 111-1622 Kiadja: HAAL Kiadó Kiadóhivatal: 1061 Budapest, Révay u. 12. Telefon: 111-0620 Fax: 132-1541 Felelős kiadó: Aradi Lajos Nyomtatta: Csutorás és Tsa. Terjeszti: Hírker Rt., NH Rt., ExtraHír Rt. és alternatív terjesztők Előfizethető a kiadó címén HU ISSN 1218-4136

COOL MAGAZIN

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása, adatrendszerekben való tárolása és egyéb felhasználása kizárólag a kiadó előzetes engedélyével történhet.

Melyik játékról olvasnál szívesen a COOL-ban? (Ha nem tudod a nevét, a típusa is jó.)

 Régi játék:
 Új játék:

 1
 1.

 2
 2.

 3
 3.

Milyen plusz rovatot látnál szívesen az újságban?

Melyik három játékkal játszottál szívesen az elmúlt időszakban? (Nem baj, ha régiekl)

1. 1. 2. 2. 3. 3.





BÉLYEGZŐKÉSZÍTÉS AZONNAL IS



trodat

COLOP

a Nyugati pályaudvar területén Budapest VI. Teréz krt. 55. Tel.: 122 4094 Nyitva: hétköznap: 10-18^h szombaton: 09-13^h