1994/3 DECEMBER

PC-S JÁTÉKOK ÉS TRÜKKÖK

Á R A : 9 8 F t

えうし

ITT BA

NHL Hockey '95

A VILÁG EGYIK LEGKEMÉNYEBB



COMANCHE MAXIMUM OVERKILL



IDŐZSARU (TEVIECOP)

Főszerepben: Jean-Claude Van Damme

Könyv és film karácsonyra, az igazi akciótörténetek szerelmeseinek.

Amit mindenki lehetetlennek tartott, 2004-ben már valóság. IDŐUTAZÁS!

Na, ml lehet ebből? Hát nagy baj, természetesen! Néhány hatalomra törő politikus, nem törődve az esetleges katasztrólával, megpróbálja a saját céljaira felhasználni az időgépet.

Ennek megakadályozására létrehozzák a Tér-idő Ellenőrzési Központot (TEK), és visszaküldik a múltba egyik rendőrüket. Max Walkert (Jean-Claude Van Dannne), hogy akadályozza meg a katasztrófát. ami megváltoztatná a jövőt.

Van Damme a tőle megszokott módon megpróbál rendet tenni, de egyszer csak szembe kerül saját múltjával ... megmentheti-e 1994-ben meggyilkolt feleségét?

Ne lepődj meg, ha december 10-én találkozol egy időzsaruval!

Vilmhemutató: december 22. – HAAL Kúuló - IIP Duna IUm

Tartalom

I. ÉVFOLYAM 3. SZÁM

1994. DECEMBER



Comanche

A repülés valódi élvezetét nyújtja mindazoknak, akik vállalják az összecsapást...



HNL Hockey '95 Élet-halálharc a Stanley kupának elnyeréséért...!



...még Doomabb. Mert a pokol leszáll a Földre...



Sim City 2000

43

A játék struktúrája átalakult, lényegesen összetettebbé-s így valósághűbbé vált.



Ancient Lands

59

Nyomon követhetjük az ókori birodalmak kialakulását, megismerhetünk államférfiakat, esményeket, csatákat, építményeket...

Postánkból

Rejtvény	14
TIMECOP rejtvénypályázat	38
Hardi története (képregény)	39
Tippek Sim City 2000	56
Flashback (Dolphine)	62

COOL-világ

Postánkhól

E havi levelezési rovatunkban vegyesen olvashattok még az első, illetve a második számunkra érkezett levelekből. Mint ahogy láthatjátok, az újság alaCOOL, (a pastaamünk is: 1366 Bp. 5. Pf.: 110.) fejlődik (legalábbis reméljük, hogy ti is így gondoljátok), igyekszünk minél több kéréseteket figyelembe venni az egyes számok kialakításakor. És akkor most következzen a válogatás az elmúlt időszak terméséből!

Székesfehérvárról kaptuk S. Dániel levelét:

Tisztelt COOL szerkesztőség!

Most vettem egy gyári programot, és nagyon féltem, lenne pár kérdésem.

1. Ha a lemezen az írásvédő be van kapcsolva (3.5") akkor rá mehet-e a vírus?

2. Installálás közben, ha nincs levédve a lemez, akkor rá mehet-e a vírus?

3 Befolyásolja-e a játék működését az, ha installálás közben le van-e védve a lemez?

U.i.: Mikor jelenik meg az újságuk, hónap elején v. hónap közepén v. hónap végén?

Kedves Dániel!

Mivel kérdéseid másokat is érdekelhetnek, ezért - utólagos engedelmeddel - inkább a levrovatban válaszolunk rájuk.

1. Szerencsére nem.

2. Sajnos, ha van honnan (azaz a winchester fertőzött) akkor igen.

3. A konkrét működést nem, a programvédelem részeként szokott ugyanis megjelenni az az igény, hogy installálás során a program vissza akarja írni a felhasználó által beírt azonosító adatokat (pl. név, cím, serial number ...). Általában ha ezt valamilyen okból (pl. írásvédett a lemez) nem tudja megtenni, akkor nem is telepíti fel a játékot a winchesterre.

Javaslat: ha bizonytalan vagy abban, hogy vírusos-e a géped, vagy sem, de nem tudsz már ellenállni a program csábításának, akkor készíts egy biztonsági másolatot (pl. diskdupe-pal, vagy ha más nincs, a DOS diskcopy-jával) az írásvédett (!) eredeti lemezekről (erre egyébként éppen az adatbiztonság miatt teljes mértékben jogod van a szoftvertörvények értelmében, és sok program maga is ajánlja, mert a lemez bizony igencsak sérülékeny jószág - csak persze ne add oda senkinek ezeket a "plusz" floppykat), és a másolatokról installáld fel a programot.

Végezetül, de nem utolsósorban, a COOL minden hónap első felében, általában 10-e körül jelenik meg.

K. Gábor (Békésszentandrás) írja

Tisztelt COOL!

Kellemesen töltött el az érzés, amikor megláttam újságotok címlapját. Bocs a tegezésért, de a magázódás rideg, én pedig fel vagyok pezsdülve. (Hát igen, a fiatalság.)

Megvettem, 64 oldalhoz képest nem drága! Csak a fotók. Ezúttal kérném is, hogy ha lehet, világosítsatok rajta, mert olyan sötét, hogy nem lehet rajta látni sokat. (Némelyiken csak a semmit.) Ezt leszámítva a lap nagyon jó. Főleg a szerkezete. Nincs összekeverve a billentyű a történettel stb., egyszóval szép "menüvezérelt" az újság.

Kedves Gábor!

Először is szeretnénk megköszönni, hogy nem hoztál minket zavarba a magázódással, mert bizony ugyancsak megizzadtunk volna akkor a válasz "helyes" megfogalmazásával. A képekről (mármint az első számot illetően) teljesen igazad van, és áldhatod a szerencsédet, hogy nem voltál ott a szerkesztőségben, amikor megláttuk mi lett belőlük, mert hogy az egyébként is kikezdett idegeink teljességgel felmondták a szolgálatot, abban biztos lehetsz. Ennek "örömére" néhány változás történt, ami talán a második számon már meg is látszik (reméljük előnyére).

A leveledben szereplő egyéb kérdéseidre a válaszokat megpróbáljuk kideríteni.

A beküldött véleménykérő lapok alapján az elmúlt hónapban a legnépszerűbb a DOOM II. volt, aminek leírását e havi számunkban találjátok. Sokan kértétek a Mortal Kombat II-t, amiről viszont az a hír, hogy PC-n még hivatalosan nincs, és a konzolos (SEGA, Nintendo) pályafutására is árnyékot vethet, hogy Németországban ezt is betiltották. A régebbi játékok közül a Beholder sorozat tagjai még mindig népszerűek, csakúgy, mint a Bundesliga Manager.

Bizonyára észrevettétek, hogy már a kívánságaitoknak megfelelően szerepel ebben a számban a Sim City 2000 és a Comanche (ezekre most is sok voks érkezett).

A "Milyen plusz rovatot látnál szívesen az újságban?" kérdésre a Jó ez így!" és a "Semmilyet. Ez így totál cool!" típusú válaszok voltak a legygyakoribbak. Amit kicsit mégis hiányoltatok, az elsősorban az apróhirdetések voltak. Ezzel kapcsolatban jó hírünk van: e szám 63- oldalán olvashattok az információt.

Várjuk leveleiteket az alábbi postacímre: HAAL Kiadó - COOL magazin, 1366 Budapest 5., Pf. 110.

A Számalk Szoftver Disztribúció bemutatja a legújabb 🍅 joystick-okat.

Dexxa Joystick

Órákig játszhatunk kényelmesen a Logitech új ergonómikus joystick-jával, amely mindkét kézhez tökéletesen illeszkedik. Sajátos felépítése és színe tetszetős külsőt kölcsönöz. Alsó részén négy tapadókorong biztosítja a stabilitást, így a játékos sosem veszti el "uralmát" a joystick felett. Mivel a számítógép szabvány joystick bemenetére csatlakozik, a Dexxa Joystick támogatja a PC DOS-Ta, valamint más kompatibilis rendszerekre írt játékokat is. A nyélen elhelyezett két nyomógomb - elsődleges és másodlagos - különböző funkciókat lát el, így a játékos könnyen alkalmazkodhat az aktuális játékhoz. A Dexxa Joystick az analóg technológiát alkalmazza, amely a szimulációs, "szerepjátszó" és kalandjátékokhoz ideális. Sőt, az akciós játékokban való sikeres szerepléshez használhatjuk az automata tűzgombot is.





Dexxa MAXStick

A MAXStick a PC-s játékok piacán ár-teljesítmény kategóriában a legjobb joystick-nak mondható. Elsősorban azoknak a PC-s játékosoknak nagyszerű termék, akik kedvező áron jó minőségű joystick-ot szeretnének.

A Dexxa MAXStick egy 2-gombos szabvány, analóg PC joystick, mely a hagyományos Dexxa szürke-lila színekben pompázik. A termékre 1 év garanciát biztosítunk.

COREL Microsoft[®] WordPerfect 1.5 Borland LOGITECH MICROGRAFX NOVELI SZAMALK Szoftver Disztribúció 1115 Budapest, Etele út 68. tel: 203-0304, 203-0299 fax: 203-0355

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



Jelenleg az egyetlen PC-s játék, amely tökéletes tájgenerálásával a repülés valódi élvezetét nyújtja mindazoknak, akik vállalják az összecsapást...

Bemutatja: PICTURES

I mint elhelyezkedem a RAH-66 Comancheom pilótaülésében, már érzem is, hogy folyik rólam a veríték. Bekapcsolom a légkondicionálót, de mit sem segít. Még mindig éget a forróság, ahogy a Távol-Kelet lenyugvó napjának sugarai aznap utoljára tükröződnek arcomba. Eszembe jut, hogy egy ilyen madárkánál, mint a Comanche, már igazán megoldhatnák az efféle apróságokat, mint a kijelzők vakító becsillogása, de némely dolgok sosem változnak. Akár a háború. Évszázadok óta ez az, ami a legjobbat és legrosszabbat kihozza az emberekből. Különösen érvényes ez most, 1999-ben. Mintha lennének néhányan, akik úgy döntöttek, találnak még eszközt önmaguk elpusztítására. Én is csak ezért vagyok itt. Ha valami képes arra, hogy megállítsa ezt a halálos kimenetelű, taktikai háborút Pakisztán ós India között, és elejét vegye a kialakulóban levő nukleáris holocaustnak, akkor ez csak én és a Comanche-om lehet.

Történet

Amikor becsukódik mögöttem a kabinajtó, eszembe jut anyám és a szülői ház. Vajon tudják-e, hogy perceken belül a pokolban kell küzdenem, együtt bajtársaimmal, s csak a tudásomon és a magas szintű technikán múlik az életem. Aligha, hisz a Hadműveleti Parancsnokság nem ad ki információt, még hozzátartozónak sem. Jobb is így. A fedélzeti kompjúter bekapcsol. Teljes rendszerellenőrzés a felszállás előtt. Pár másodperc, ós zöld fények gyúlnak sorban a digitális kijelzőkön, jelezve, hogy minden rendszer működik. Mikor a haldokló nap utolsó pislanása is elhal a pakisztáni dombok mögött, ideje, hogy bekapcsoljam az

Comanche

Éjjellátó Navigációs Rendszert. Abban a pillanatban felélednek a sisak célzó-kijelző fényei, megjelenítve az egész helikoptert hálóként átszövő passzív érzékelők adatait. Szédítő mennyiségű információ ez, de szükségem van rájuk, ha túl akarom élni az előttem álló bevetést. Jelzek a másodpilótámnak, aki rögtön visszajelez. A Célpont-Megjelölő Rendszer kész az indulásra. A Comanche méltóságteljesen emelkedik fel az éjszakában, és 150 láb magasan egyenletessé válik a suhanása. A kabin hangszigetelt. Itt benn a főrotor fülsiketítő zaja halk duruzsolássá szelídül, pedig az T-800-as iker turbóhajtómű ereje szinte szétveti a gépet. Helyezkedem kicsit, meyd egy kézmozdulat és a Comanche óránként 190 mérföld fölé gyorsul. Már több századszor repülök "vele", de gyorsulása és manőverezőképessóge bennem most is adrenalintódulást okoz. Elégedett mosoly terül szét arcomon, ahogy a mesterségesen megvilágított tájat fénylő ragyogásban látom száguldani magam alatt. A "Wide Eyes (Mindentlátó szem)" sisakkijelzőn keresztül nózem most a világot. Egy közeli szurdokba fordulok, amely fedezetet nyújthat kis csapatomnak. A kanyon falai oly szorosan fogják közre a gópet, hogy szinte összeroppantják, de nem érzem magam veszélyben. A Comanche éjjellátó képessége felülmúlhatatlan. A RAH-66 épp az ilyen nagy sebességű manőverekre lett tervezve. Az időzítést tartandó, felgyorsítom a



madárkát, amennyire csak bírja. A sziklafalak elmosódnak a sebességtől, s arcomon egyre szélesebb a vigyor.

Akár a száraz, kopár dombtetők alul, úgy fordulok én is a hegyeknek, jobbra tartva az irányt, igyekezvén kívül maradni az ellenség radarjának hatósugarán. Ez csak felderítő küldetés - nyugtatom magam. Csak annyi a dolgom, hogy elkerüljem az ellenség felderítésének aktivizálását. Rápillantok a magasságmérőre. Még mindig 150 lábat mutat. Ekkora sebességnél ez már nem is tűnik magasságnak, mintha szántaná a földet a Comanche. Vészjelzés! Sistergő, recsegő üzenet a TAC-OPStól. A küldetést módosították. Hát ez minden, csak nem biztató. Felfedeztek egy terrorista



Ezt a programot

a KeSzo Kft. bocsátotta rendelkezésünkre. Amennyiben szeretnétek megvenni, a cég üzletében erre lehetőségetek van.

Novalogic

Novalogic

bázist a Nagar-Parkar szurdokban, nem messze az indiai-Pakisztáni határ csúcsától jobbra. Ez a bázis, mozgó SAM-állásaival ós Werewolf helikoptereivel pusztít szerte a környéken. Felkészülök rá, hogy felvegyem a harcot az egyik leghalálosabb repülő gépezettel, a KA-50 Weréwolffal, vagy régebbi kódnevén a Hokummal. A Független Államok Közösségének korai fejlesztése ez a két ellenforgó főrotorral gyorsított, jól manőverező, rettegett "Farkasember". De nem jobb a Comanchenál!

A másodpilótám jeíez. Nincs engedély a beszélgetésre. Kiadom az utolsó parancsot az embereimnek. Egy csuklómozdulattal kelet felé fordítom a Comanche orrát és maximális siklósebességgel a Nagar-Parkar szurdoknak veszem az irányt. Néhány perc, és már a szakadék felett lebegek, amely útvonalként szolgál



a bázis megközelítéséhez. Ismét jelzés a társamtól. A bázis az érzékelők maximális készenléti távolságába került. Aktivizálom a sisakom VCASS rendszerét, melynek következtében a teljes hegyorom szintetikusan generált valósághű képe jelenik meg a szemem előtt, a "Wide Eyes" képmezején. Minden észlelt, álló és mozgó ellenséges célpont foszforeszkáló fényben ragyog. Pár pillanat, és grafikus szimbólumok jelölik meg a "mumusokat". Azok a mozgó célpontok kétséget kizáróan Werewol-

Comanche

fok. Hát elkezdődött, Meghúzom a szorítóhevedereket, felkészülve a több G-s manőverekre és erősen markolom a botkormányt. "Valami végső parancs, uram?" A francba, hogy nem bírják ki szó nélkül. Meglep a hűvösség, amely



a hangomban bujkál a válasznál. Felidézem a vérengzést, melyben több száz ártatlan embert gyilkoltak meg védtelen falvaikban ezek a terroristák. lgen -válaszolom. -Semmit ne hagyjatok állva! "Hogy mondta, uram?"-kérdezi egy másik pilóta. A hangom hideg akár a sarki szél. -Jól hallottad, kölyök. Teljes megsemmisítés! Eqv érintés a gázkaron, s a Comanche úgy szökell előre, akár egy bosszúálló angyal. A harc kimenetele most a kezemben van.

llyen és ehhez hasonló izgalmas küldetések tucatjai vár-

nak arra a szimulátorrajongóra, aki felinstallálja a Novalogic helikopterszimulátorát. Most pedig néhány szó az igazi Comancheról. Nyilvánvalóvá vált, hogy a "vietnámi korosztályú" helikopterállományát az amerikai szárazföldi haderő az ezredfordulón túl már nem tarthatja fönn, egyrészt az elavult technológia, másrészt az egyre dráguló üzemben tartási költségek miatt. Az egyetlen igazán korszerű és hatékony támadóhelikopter, az AH-64 Apache mellett szükség volt egy még hatékonyabb, és felderítési célokra is ki-

Comanche

tűnőén alkalmazható, korszerű, lopakodó tulajdonságokkal rendelkező harci helikopterre. A teljesen újszerű kialakítású sárkányszerkezet döntő hányada már nem fém, hanem úgynevezett kompozit. A törzs áramvonalazottsága, a behúzható futóművek, a fegyverzet belső térben való elhelyezése nagy sebességű manőverek végrehajtását teszi lehetővé. A manőverezést segíti még a szokatlan farokcső-légcsavaros megoldás

is. A fedélzeti elektronika igazi csúcstechnikát képvisel. A pilótának csak a hadműveletekre kell koncentrálnia. Az éjjellátó műszerek, és a célosztályozó berendezés is segít. Az egyébként kétszemélyes (pilóta és fegyveroperátor) gép korlátozott lopakodó tulajdonságokkal is rendelkezik. (A játékban csak egyedül vagyunk, és csinálunk mindent.) Fegyverzete az orr alá beépített háromcsövű gépágyún kívül a lézeres irányítású Hellfire páncéltörő rakéta, a 70 mm űrméretű nem irányított rakéták és az AIM-92 Stinger légiharc rakéta, A félszárnycsonkok felszerelésével jelentősen

növelhető a fegyverzetterhelés, persze a manőverezőképesség rovására. Jelenlegi információm szerint még csak a prototípus létezik, sorozatgyártásra csak az ezredforduló után kerül sor.

<u>Ismerkedő</u>

A játék felinstallálása gondolom senkinek nem okoz gondot, feltéve ha van egy CD-ROM drive-ja ós 22 Mbyte szabad helye a winchesteren. A művelet végén beállíthatjuk a kívánt hanghatás eléréséhez rendelkezésünkre álló hangalkalmatosságot. Ezután jöhet a játék. Illetve jöhetne, de egy aprósággal már a kezdetek óta örvendeztet minket az alkotógárda. Tehát akinek problémát okozna, tudnia kell, hogy a Comanche csak XMS-sel fut (QEMM, EMM386 és egyéb programok használata itt kerülendő). Ezt egyszerűen megoldhatjuk a program könyvtára alatt található bootxms.bat file elindításával. Ekkor az általunk behelyezett, formázott rendszerlemezre a gép szépen ráírja az indításhoz szükséges parancsokat és konfigurációt. Ezután az futtatáshoz csak lökjük be a floppyt, és indítsuk újra a gépet. Akinek van Norton Commandere, az jóval egyszerűbben is megoldhatja ezt.

Szóval elindítottuk a játékot. A Novalogic embléma hosszas képernyőn időzése után



egy igencsak rövid, de látványos animációban gyönyörködhetünk kemény négy másodpercig. Azután jön a demo. Értelmesebbek erre egy laza Entert nyomnak (idővel majd egyre agresszívebben püfölik azt a szerencsétlen billentyűt eme előzetesnél). Az első biztató képpel ezután találkozunk. Itt kiválaszthatjuk pilótánkat, vagy a Del lenyomására jelentkezhetünk újoncként szolgálatra. Egy megunt pilóta felülírása is e gombbal történhet. A kiválasztott névre Entert ütve, egy újabb menüben találjuk magunkat (MAIN OPERATIONS MENU).

- Begin Mission itt kezdheted el a küldetések végrehajtását,
- · Your Stats pontszámok, kitüntetések, stb.,
- · Choose Another Riot másik pilóta választása,
- RAH-66 Overview a Comanche adatai és megtekintése kívülnézetből (3-D),
- Demo amiért már egyszer dühösek lettünk,

Novalogio

- · Credits az alkotógárda,
- Exit To DOS kilépés a játékból, visszatérés a DOS-ba.

Esc leütésére a főmenübe lépünk (küldetés közben is). A játékkal kapcsolatos összes beállítást itt végezhetjük, kivéve a hangkártyáét. Ezt a DOS-ból a Soundset.exe-vel tehetjük. A főmenü almenükre bomlik, amik a Game, Detail, Control és Options. Ezekről lesz szó most.

- Game Menu: About Comanche évszám és gyártási szám. Return To Game -visszalépés a félbehagyott küldetésbe. Save Menu Settings az általunk beállított konfiguráció elmentése. Abort Mission ,Alt-A" -küldetés megszakítása. Exit To DOS "Alt-Q" - kilépés a DOS-ba.
- Detail Menu: Detail High -a legrészletesebb 3-D-s felbontás. Detail Medium - közepes felbontás a folyamatosabb fázisoláshoz. Detail Low - a legalacsonyabb 3-D felbontás a lassú processzoroknak. Clouds - a felhők megjelenítését kapcsolja ki-be. Small Pixels kikapcsolásával lecsökken a táj pixelfelbontása, és értelmezhetetlen látvány tárul elénk, de



így már a lassúbb procik is boldogulnak a fázisolással. Haze - a levegőperspektíva szimulálása, vagyis a távolabbi részletek elhalványulnak. Reflections - tükröződések a vízfelületeken (csak az utolsó öt hadjáratnál).

- Control Menu: Sound-Music: a zörejek és a zene hangerejének beállítása illetve kikapcsolása. Joysticks-Keyboard: - irányítóalkalmatosságunk kiválasztása. Calibrate Joystick "J" - joystick kalibrálás.
- Options Menu: Artificial Horizon műhorizont be-ki. HID Indicators - magasságunkkal ós sebességünkkel kapcsolatos adatok megjelenítésének ki-be kapcsolása. HID Compass iránytű ki-be. Missile CAM - fegyverzetkövető nézet a taktikai kijelzőn be-ki. Rotor mixed with cyclic - kikapcsolása esetén a bedőlés nem jár fordulással, hacsak nem pedálozunk közben. Altitude Stabilizer - a fedélzeti kompjúter magasságstabilizáló programjának ki-be kapcsolása. Stealth Mode - lopakodó mód, kikapcsolásával hamarabb észlelnek minket ellenségeink, Auto Chaff-Flare - a radarzavarók és infracsapdák automatikus kivetése, kikapcsolásával manuálisan kell kidobálni őket.

A "Begin Mission"-ra visszatérve elkezdhetjük a küldetések végrehajtását. Tehát Entert nyomva tucatnyi hadművelet közül választhatunk.

> Kezdőknek ajánlatos a legelsőtől elindulva, sorban végrehajtani a feladatokat, régi Comancheosok azonban már kedvük szerint csemegézhetnek a nehezebb éís látványosabbnál látványosabb küldetések között. Minden indulásnál olvassuk el az eligazítást, ami nem egy nagy dolog, de hasznunkra lehet. Repülés közben folyamatosan lekérhetjük teljesítésadatainkat, a végén pedig részletes tájékoztatót kapunk, mit, hogyan csináltunk.

> Röviden a hadműveletek jellegéről. A "Comanche Training Missions" igazi, kezdőknek való feladatok gyűjteménye. Mindent alaposan begyakorolhatunk, a

manőverektől kezdve a rejtőzésen át a fegyverzetkezelésig. A "Maximum Overkill" hadművelet már igazi kemény dió. A világ számos táján kapunk sokszor már teljesíthetetlennek tűnő parancsokat. Az "Overload" ismét egy

Comanche

fokozatosan nehezedő gyakorló küldetés csokor. A "Restore Peace" újfent kemény küldetésekből áll. Aki végigcsinálta az előzőeket, annak nem jelent nagy nehézséget. "Clean Sweep" hasonló a "Maximum Overkill"-hez. Ászok előnyben. Nem lesz könnyű. Az utolsó öt hadjárat váltakozó nehézségű küldetésekben teszi lehetővé az új és már ismert helyszíneken az ellenség korlátlan megsemmisítését.

A műszerfal kiosztása:



Mankó

Ha a küldetéseket tényleg az elejéről csináljuk, sorban, akkor kitapasztalhatjuk a hatásos stratégiákat. Ámde, ha valakit érdekelnek a tapasztalataim, rajta, lásson neki a következő sorok olvasásának. Elindulásnál, mint már mondottam, feltétlenül tájékozódjunk. A küldetésbe lépéskor először forduljunk körbe, és a célmegjelölőt ádázul nyomogatva, győződjünk meg róla hogy senkit sem látunk, így azok se minket. A taktikai térkép látómezejét szélesítsük ki, amennyire csak lehet, így az is jelez nekünk, ha veszély közeleg. Kapcsoljuk be a "Mission Statust", a kijelző monitoron, így láthatjuk, hány megsemmisítendő ellenfél vár a velünk való küzdelemre. Váltsunk át Stingerre, nehogy egy hirtelen helikopterrohamnál ijedtünkben ellövöldözzük a Hellfire-einket.

Ezek után kezdjünk neki a kutatásnak, hacsak az ellenség nincs rögtön a nyakunkon. Fontos szabály, hogy minden lőszert becsüljünk meg (kivéve néhány gyakorló küldetést, ahol szinte végtelen a fegyverzetünk), mert sokszor 40-50 gépágyúlövedéken vagy egy-két maradék rakétán múlik a teljesítés. Az elején minden'rakétafajtából kapunk elegendőt, de később, a nagyszámú ellenfél miatt kiszámolnak minden darabot. Sőt, lesz olyan küldetés is, amelyikben sérülten, maradék fegyverzettel kell a meglepően nagyszámú ellenfelet kicsinálni. A terepadta lehetőségeket mindig használjuk ki, kivéve a légiharcot, ahol a nagyobb mozgástér miatt jobb, ha magasra emelkedünk. Tankok és földi járművek ellen alacsonyan, fedezékből közeledve támadjunk. Ha a küldetés épp egy iszonytató helikopterrohammal kezdődik, a távolságból ítélve, a messzebbeket Stingerrel -a

Novalogic

célokat villámgyorsan váltogatva- a nagyon közeliket rakétával vagy gépágyúval intézzük el. Tudnivaló, hogy a gépágyú radarvezérelt, így befogott célpontot a célkereszt ráhelyezése nélkül is sikeresen leszedhetjük! A Rockets nem irányított, kis kaliberű rakéták, de legalább jó sok van belőlük. Célravezetésével ne is próbálkozzunk, ellenben - a gép orrával célra tartvakitűnően használható zsúfolt földi célok ellen,



mintegy bombázva azokat, vagy nagyon közeli helikopterek ellen is. A Hellfire lézervezérlésű, nagy rombolóerejű, páncéltörő irányított rakéta. A lézeres célkövetés folyamatos megvilágítást igényel, és így szinte mindig biztos találatot eredményez. Páncélosok ellen egyedülálló, de nagyon hasznos a Mi-24-ek ellen is, mivel azok erős burkolatuk miatt legalább két Stinger találatot igényelnek a megsemmisüléshez. Mindig ügyeljünk a folyamatos megvilágításra!

A Stinger légiharcra való, hőkövető rakéta. A célbefogás és lövés után nem kell a célpontot folyamatosan "megvilágítva" tartani, hanem rögtön lehet új ellenfél után nézni. Szükség esetén, nem páncélozott földi célok ellen is hatásos. Az Artillery a földi tüzérséget jelenti. A befogott célpont koordinátáit a fedélzeti számítógép megküldi a földieknek, így azok belövik nekünk a kijelölt területet. Mozgó célpontok, vagy repülő helikopterek ellen hatástalan. A Wingman a mi legjobb barátunk. Teljes fegyverkészletét felhasználhatjuk az általunk megjelölt ellenséggel szemben. Vigyázzunk, mert

Comanche

aktiválása esetén automatikusan megközelíti a célpontunkat, ezzel esetleg a biztos pusztulásnak kitéve magát. Figyeljünk rá, sokszor kínos helyzetekből is képes kimenteni Comancheunkat. Ezek lennének fegyvereink, melyek tökéletes alkalmazását meg kell tanulnunk a harcok során. Még néhány adat a játékban található baráti és ellenséges harceszközökről.

- Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche: (a mi gépünk, de néha ellenség is) csúcssebessége: 328 km/h személyzet: 2 fő fegyverzete: gépágyú, levegő-levegő és levegő-föld rakéták
- KA-50 Kamov Hokum Werewolf: (az ellenség leggyakoribb harci helikoptere) csúcssebessége: 350 km/h felett személyzet: 1 fő fegyverzete: gépágyú, levegő-levegő és levegő-föld rakéták
- MI-24 Hind-E Gunship: (nehézfegyverzetű, ellenséges támadóhelikopter) csúcssebessége: 320 km/h személyzet: 2 fő fegyverzete: gépágyú, levegő-levegő és levegő-föld rakéták
- Hughes 500MD: (számtalan országban -így az ellenségesekben is- használt könnyű harci helikopter)

csúcssebessége: 226 km/h

- fegyverzete: 2 rakéta, gépágyú
- M1A1 Abrams: (szövetséges tank) fegyverzete: gépágyú, géppuskák
- T-80: (szovjet támadó tank) fegyverzete: gépágyúk, géppuskák, antitank és anti-helikopter rakéták
- Scud-B (SS-1); (szovjet Scud kilövő állás) fegyverzete: csak föld-föld rakéta
- SA-8 Gecko: (mozgó légvédelmi rakétaállás) fegyverzete: föld-levegő rakéták
- BRDM-3: (fegyveres páncélos-jármű) fegyverzete: gépágyúk
- OSA II: (rakéta járőr-hajó) fegyverzete: 30 mm-es ágyúk és légvédelmi rakéták
- Légpárnás jármű: fegyverzete: géppuskák

Comanche

Ujjgyakorlat

Irányítás:

:

-	emelkedés

- süllyedés
- Е ugyanaz mint -
- D ugyanaz mint +
- irányítás nyilak -
- fordulás balra Ins -
- Del fordulás jobbra
- célbefogás, váltás Enter -
- Spacebar tűz a kiválasztott fegyverrel
 - Chaff (radarzavaró fólia)
 - Flare (infracsapda)

A Numerikus billentyűzeten:

- számok irányítás
- -, +, Enter, Ins, Del ugyanaz, mint fönt
- 5 - tűz
 - automatikus lebegés (Ha valaki tudja, mire jó, kérem írja meg nekem. Kösz!)

Fő nézetek:

- 1 _ pilótafülkéből előrenézet
- 2 balra nézet _
- 3 iobbra nézet
- hátra nézet 4 (akit látunk, az a másodpilóta)
- panoráma nézet, 5 előre. műszerfal nélkül
- 6 üldöző nézet
- 7 földi kamera
- "leszúrása", föld nézet
- 8 az utolsó földi kamera helyzet újraaktiválása, föld nézet

Taktikai kijelzők:

- F1 digitális térkép
- F2 veszély megjelenítő
- F3 célazonosító rendszer (TAS)
- F4 küldetés állása

F6 segítség a kijelzőhöz F7-F12 ugyanazok, csak a jobb oldali kijelzőn ? segítség a kijelzőn (csak a nyomvatartásig) léptetés a bal taktikai kijelzőn Q, W oda-vissza A, S oda-vissza a digitális térkép kicsinyítése-nagyítása

F5

-

- Ζ gépágyú Х nem irányított rakéták с Hellfire-ek V Stinger-ek В Artillery (tüzérség) Ν Wingman Μ dupla rakétaeregetés, bármilyen fegyverzetállásban
- fegyverek oda-vissza [. I

Mérleg

A játék, megjelenésekor nagy feltűnést keltett PC-s körökben, élethű tájgenerálása miatt. Tényleg nagyon szép, de itt jön a szokásos siránkozás, GÉP kell hozzá. És ez elszomorító



-

sérülések

léptetés a jobb taktikai kijelzőn

Fegyverek:

Novalogic

Novalogic

mindazok számára, akiknek - mint nekem - maximum csak eqy meqkövült 486DX-33 jutott. Ahhoz képest, amit megjelenít a program, elég gyorsan generál, más egyszerűbb megjelenítésű szimulátorokkal szemben, DE figyelembe kell venni, hogy a Comanche-ban nincsenek valós repülési tulajdonságok, amik köztudottan, jelentősen növelik a számítási időt, a szimulátorok fázissebességének rovására. És azt se higgye senki, hogy a Comanche-csal tényleg ilyen egyszerű repülni. Ez a játszhatóság kedvéért lett így leegyszerűsítve. Igazából tehát egy 3-D akciójáték és egy szimulátor van NAGYON HATÁSO-SAN ötvözve. A fázisolási sebesség az én gépemen csak a minimális megjelenítéssel vált folyamatossá. Úgy azonban nem lehet játszani,

Comanche

mert minden amit látunk (a táj értelmezhetetlenné válik a is). kis felbontás miatt. Tehát maradt számomra a LASSÚ, de látványos döcögés. Akik már magasabb szintű processzorral rendelkeznek, azok ezt a gondot lazán lesöpörhetik vállukról, hisz egy mezei DX2-66 már megbirkózik a legnagyobb felbontás folyamatos mozgatásával is. A játék zenéjót ón rögtön az elején kikapcsoltam. Nem túl rossz, de egy idő után egysíkúvá válik. Akinek tetszik, hallgassa. Én nem! A hangok elmennek, de sokkal jobbak is lehet-

nének. A játszhatóság jó. A nagyszámú új tájtérkép és a látványos objektumhegyek jelentősen fokozzák a játék vizuális élvezetét. Nagy élmény még a hóesések szimulálása. Vannak akik panaszkodnak, hogy ez meg ez a küldetés teljesíthetetlen. Nekik ajánlom, hogy alaposan gondolják át stratégiájukat, és próbáljanak szimulátoros fejjel gondolkodni. Összességében azonban nem írhatok rosszat a Comanche-ról, hisz sok élvezetes játékórában volt részem általa (a fent említett bosszankodáson kívül), és úgy hiszem, tényleg megérte a programozók munkáját. Ajánlhatom azoknak, akik szeretik a szimulátorokat, és a sok légiharc után már végre a föld közelében is szeretnének néhány igazán látványos bevetést.





COOL-világ

REJTVÉNY

Hogyan lehet a DOOM II-ben 1

"trükkösen" a hatodik szintre jutni?

- А iddqd06
- В idclev
- С iddqd
- D idclev06
- Mekkora a Comanche helikopter 2 csúcssebessége
 - А 120 km/h
 - В 208 km/h
 - С 238 km/h
 - D 328 km/h
- A legnehezeb fokozatban mennyi 3 pénzzel indulunk a Sim City 2000-ben?
 - 20000 dollár А
 - В 10000 dollár
 - С 10000 dollár
 - D 20000 dollár kötvény
- Hogyan lehet a Flashback-ben 4
 - a hetedik szintre jutni Easy módban? JAGUÁR A
 - В SARLAV
 - SHIRYU
 - С D RENDER

aPLUS



A válaszokat kérjük nyílt postai levelezőlapon beküldeni a kiadó címére 1994. december 22-ig, hogy a két ünnep között a nyertesek megkaphassák ajándékaikat. Sorsolás december 23-án a kiadóban.

A beküldők között az alábbi nyereményeket sorsoljuk ki:

Az aPLUS INFORMATIKA ajándéka: 2 db KIDZ MOUSE

CARBON IRODATECHNIKA Α ajándéka:

egy 6000 Ft-os ajándékutalvány

- A VAR Kft. ajándéka: **1 DOBOZ KAO PLASTIC** (30 db formázott 1,44 lemez)
- **1 KAO DISKAROO**
- (10 db formázott 1,44 lemez)

1 doboz formázatlan 3,5" KAO lemez

- A HAAL KIADÓ ajándéka:
- 3 db egy éves előfizetés
- 3 db féléves előfizetés



Rendszertippek 1.

Sokszor előfordulhat, hogy elindítva egy segédprogramot vagy egyéb futtatható állományt, az kiír valamit a képernyőre, de máris továbbfut, s így nem tudjuk elolvasni a kiírt szöveget. Ez esetben segítségünkre lehet az alábbi kis trükk. Képzeljük el, hogy az info.exe file-t futtatva tapasztaljuk a fent leírt jelenséget. Ekkor az alábbi DOS-utasítással:

info.exe > miez.txt

elérhetjük, hogy az információk a képernyő helyett a miez.txt file-ba kerüljenek, amit aztán nézegethetünk a list-tel, a Norton Commander view-jával vagy bármi hasonlóval. Ez hasznos lehet akkor is, ha a kiírt információknál megáll ugyan a program, de mi szeretnénk egy "másolatot" is belőle (például ARJ esetén a funkciókról).

Megjegyzés: ha már létezik az a file, a példában miez.txt, ahova az adatokat átirányítjuk, akkor a rendszer azt felülírja. Ha ezt el szeretnénk kerülni, azaz hozzáfűzni akarunk adatokat a már meglevőhöz, akkor a:

info.exe »miez.txt

használandó.



Kapcsoljuk a Boston Garden sportcsarnokot, ahol a Boston Bruins és a Los Angeles Kings, a National Hockey League döntőjében, hosszabbításos élet-halálharcot vív, minden jégkorongozó álmának, a Stanley kupának elnyeréséért...!

|z amerikai profi sportok nagy négyesfoga-Itának tagjai, a kosárlabda, a baseball, az amerikai futball és a jégkorong állandó témát biztosítanak a számítógépes játékiparnak. A fejlesztések sorában nemrég megjelent NHL Hockey, remek kivitelezése mellett, azért is kiemelkedik a sorból, mert az Electronic Arts cég a világhírű National Hockey League, azaz az első számú amerikai profi bajnokság hivatalos támogatását is megszerezte programjához. A sorozat első darabja 1993-ban látott napvilágot. Később aztán bővítések jelentek meg hozzá, és a tervek szerint évente fog piacra kerülni az újabb szezont feldolgozó kiegészítő lemez. Mitöbb, a napokban megérkezett a játék 1995-ös, CD-s, feltuningolt változata is.

Minden adott tehát ahhoz, hogy esténként monitorunkra varázsoljuk a világ legjobbjainak parázs játékát!

A leírás a sorozat legutóbbi darabjáról, az NHL Hockey '95-ről szól, de a régebbi verziók tulajdonosai is találhatnak benne hasznos információkat.

Történet

Kapcsoljuk a Boston Garden sportcsarnokot, ahol a hazai Boston Bruins ós a Los Angeles Kings, a National Hockey League döntőjében, hosszabbításos élet-halálharcot vív, minden jégkorongozó álmának, a Stanley kupának elnyeréséért...! A Kings legendás csatára, Wayne Gretzky megindul saját térfeléről, átkígyózik a Bruins védelmén, és káprázatos szóló után hat méterről sistergő lövést küld Jon Casey

kapujára... Casey azonban bravúrosan hárít és máris továbbítja a korongot Cam Neely-nek... Neely középre Adam Oates-nak, aki áthozza a félpályán.,, A közönség tombol... Oates belövi a korongot a Kings harmadába... A védők tisztázni szeretnének, Marty McSorley kivágja a pakkot a kék vonalig, ott azonban az elakad a hazaiak sztárhátvédjében, Ray Borque-ban... Borque megemeli az ütőjét... A korong átzúg a légtéren és a Los Angeles-iek kapujában köt ki,,,!!! A fehér mezesek egymás nyakába borulnak, tizenötezer ember felállva ünnepel. A Garden hatvan éves épülete csaknem összedől! Az idei bajnokságban több, mint száz meccset maga mögött tudva a Bruins csapata megnyerte a Stanley Kupát!

Ismerkedő

A program az amerikai profi jégkorong liga szezonjainak teljes feldolgozását nyújtja. A játékban megtalálható az összes profi csapat és a színeikben pályára lépett valamennyi játékos - a legjobbakról külön fényképpel. A csapatok játékereje és a játékosok egyéni képességei tág határok között változnak, a bajnokság során nyújtott teljesítményről pedig részletes statisztikák készülnek, akárcsak a valóságban. Játszhatunk bemutató mérkőzést, vagy akár végigverekedhetjük magunkat a nem kevesebb, mint 84 alapmérkőzésből, plusz a rájátszásból álló teljes bajnoki sorozaton. Türelmetlenebbek számára az js lehetséges, hogy csak



fontosabb meccseken irányítsák személyesen a csapatot, a többit a gépre bízzák. Akinek még ez is sok, közvetlenül a bajnoki döntőbe ugorhat fejest. Ha pedig valaki csak az igazi "csillagok háborújára" kíváncsi, az a Wales és a Campbell főcsoport legjobbjait felvonultató All-Star gálán irányíthatja kedvenceit.

A programra jellemző, hogy az egyes lehetőségek egy folyamatosan változó, és meglehetősen összetett menürendszerből érhetők el. Sok fontos, általános funkció - mint például a bajnoki tabella - általában nem csak egy konkrét helyről, hanem a program szinte bármely pontjáról lehívható. A leírásban ezért nem törekszem arra, hogy lépésről-lépésre kezelési útmutatót adjak a játékhoz, hanem inkább a menürendszeren keresztül vázolom a lehetőségeket. A játék során többször előbukkanó menüpontokat csak egy alkalommal írom le



Ezt a programot az Automex Kft. bocsátotta rendelkezésünkre. Amennyiben meg szeretnétek venni, a cég üzleteiben erre lehetőségetek van.

EA Sports

EA Sports

részletesen, célszerűen azon a helyen, ahová a leginkább kapcsolódnak.

A látványos intro után néhány határozott körbefordítással kalibrálhatjuk a joystick-et már amennyiben csatlakoztattunk ilyesmit a géphez. Ennek hiányában billentyűzetről, illetve egérrel kezelhetjük a programot, ez sem túlságosan kényelmetlen megoldás.

Nézzünk körül hát az első megjelenő helyszínen, az Electronic Arts Sports Centralban! Szimpatikus úriember mosolyog ránk - ő a játék főmenüjének főpincére. A menükben mindig csak a fehéren világító pontok közül lehet választani. Lássuk akkor az egyes menüket és azok alpontjait!



memóriába. Az adatok fentiekben leírt típusai közül az ablak jobb oldalán választhatunk, a bal oldalon megjelenő listában pedig azt jelölhetjük ki, pontosan mire van szükségünk. Az Open gombra kattintva megtörténik a betöltés, Delete-tel az esetleg feleslegessé vált file-t törölhetjük, Done választásával pedig módosítás nélkül kerülünk vissza a Sports Centralba. *Huh - ezt csak bevezetőnek szántam, ígérem, a többi párbeszédablak leírása nem lesz ilyen szájbarágó.*

New Exhibition Game

Az érvényes beállításokkal bemutató meccset kezdhetünk. (A beállításokról és magáról a meccsről majd később.) Ez a menüpont ideális

> lehetőség a program akció részével való gyors megismerkedésre!

FILE menü

Itt kaptak helyet a program legfontosabb funkciói, innen koordinálhatjuk a teljes bajnokságot vagy a rájátszást, és innen indíthatjuk a meccseket is.

Open

Háromféle játékmód létezik a programban, ezek a bemutató meccs (Exhibition), az 1, 2, 3 vagy 4 nyert mérkőzésig tartó bajnoki döntő avagy rájátszás (Play-Off), és az embert próbáló, 84 meccses alapbajnokság, a teljes rájátszás-sorozattal zárva (League). Egyszerre többet is tárolhatunk a ligákból a vinyón, és ebben a pontban tudjuk visszatölteni őket a

New League (alapbajnokság és rájátszás)

No, ez már komolyabb dolog. Először is a liga nevét, majd a bajnokság menetrendjét kell megadnunk. A menetrend lehet a valóságosnak megfelelő ('93-'94 Season) vagy véletlenszerű (Random). Ezek után az induló csapatokról kell döntenünk. Itt szintén az eredeti NHL csapatok (Original) illetve kiegé-

szítő lemezeken forgalmazott, vagy általunk kreált és jelen pillanatban érvényes egyéb csapatok (Current) közül választhatunk.

Következik az ember-irányította csapatok kiválasztása. Legalább egyet ki kell jelölnünk a 26 együttes közül, amelyeket emblémájuk jelképez a képernyőn. Miután ez megtörtént, beírjuk az adott csapatot irányító személy nevét, és hozzáférési jelszavát (password, üresen hagyva nem él), ellenőrzéssel (verification). Bizony, bizony, ez egy komoly program. Képzeljük csak el, hogy egy klubban, esetleg irodában játszik vele egy baráti társaság. Már csak véletlenül sem lenne szerencsés egymás adataiba belepiszkálni! A továbbiakban a csapat emblémája alatt szerepel az irányító játékos neve.

A Settings menüben találhatunk egy League Settings névre hallgató pontot. Itt változtathatjuk meg a ligára érvényes játékszabályokat, bajnoki rendszert, és néhány technikai paramétert. Egészen pontosan a következők állíthatók be:

Penalties:	büntetések
Offsides:	leshelyzet megítélése
Line Changes:	sorcsere meccs közben -
	kikapcsolva nem fáradnak
	a játékosok
2 Line Pass:	két vonalas les megítélése
Injuries:	sérülések
Music:	zene
Sound:	hangeffektusok
Digitized Speech	n: digitalizált beszéd (ha a
	hangkártya lehetővé teszi)

(Ezeket a paramétereket a mellettük levő ON illetve OFF gombok egyikét kiválasztva kapcsolhatjuk be és ki.)

Period Length: A harmadok hossza, értéke 20, 10, vagy 5 perc lehet.

Play-Off Games: Beállíthatjuk, hogy legfeljebb hány meccsből álljon egy rájátszásbeli páros csata. 1, 3, 5, vagy 7 választható (ez azt jelenti, hogy a csapatok 1, 2, 3 vagy 4 nyert mérkőzésre játszanak).

A csapatok kiválasztása és a beállítások érvényesítése (Accept) után kattintsunk a Select menü Done pontjára! Most még ki kell választanunk, hogy a játékban részt vevők közül ki fogja menedzselni magát a ligát. (Nem kell megijedni, ez általában mindössze néhány automatikus tevékenység időnkénti végrehajtatását jelenti) Ha csak egy szereplő van, akkor persze ez a kérdés elmarad, de ilyenkor is meg kell adnunk a "főnöki jelszót" (Master Controller Password), amellyel a továbbiakban az egész ligát érintő változtatásokat tudjuk elérni.

Miután mindezt megtettük, némi vinyó-kerregós után a liga frissen és ropogósán a rendelkezésünkre áll.

Import Databases -Adatbázisok behívása

Az NHL Hockey sajátossága, hogy a liga-játékmód rendkívül rugalmasan kezelhető. Lehetőség nyílik például arra, hogy csak az adminisztráció történjék egy központi gépen, de az egyes játékosok külön-küiön számítógépeken vívják a mérkőzéseiket. Az esetleges adatvesztések ellen is módunkban áll védekezni, ugyanis a program képes elkészíteni a ligára vonatkozó összes információ tömör gyűjtemé-



nyét, "master database' néven. Ugy vélem, hogy ezek a lehetőségek csak néhány olvasó részére fontosak, ráadásul a gyári kézikönyv is nagy terjedelemben tájékoztat róluk, ezért ezeken a hasábokon csak re^ány szóban foglalkozom velük.

A liga mendezseiésekor lehetséges egyegy résztvevő, vagy a aa összes adatát exportálni. (Erről a követKező pontban lesz szó.) Az Import Databases pcrtoan az elmentett fileokat lehet újra a vinyóra másolni. A folyamat meglehetősen egyszer megadjuk a kívánt adatok típusát (master adatbazis / egy csapat adatai), valamelyik drive-ba cenevezzük a lemezt, és a visszatöltés automai - -san megtörténik. Ha meggondoltuk volna magunkat, az ESC billentyű lenyomásával térhetünk .issza a főmenübe.

Export Databases - Adatbázisok tárolása

Itt lehet floppy-ra mozgat"- az adatokat. A dolognak ugyebár akkor van értelme, ha nem a központi gépen játssza le a mérkőzéseket, vagy esetleg biztonság másolatot készítünk az adatbázisról. Egyszerűen ki kell választanunk, melyik játékos - azaz mely csapat - adatairól van szó, meg ken adnunk a jelszót, és egy megformázott lemezt kell valamelyik drive-ba

EA Sports

helyezni. A mentés automatikusan lezajlik. Az exportált játékos csapata továbbra is kiemelt marad az emblémákat tartalmazó képernyőn, de mielőtt bármit kezdhetnénk vele - pl. meccset játszanánk -, végre kell hajtanunk az importálást.

Next League Game -Következő ligameccs

Válasszuk ki a megfelelő csapatot - egy játékos esetén ez automatikus -, adjuk meg a jelszót, és a liganaptárba jutunk. Itt hónapról hónapra szerepelnek a csapat mérkőzései. Az ellenfeleket emblémájuk jelképezi, a mezők háttérszíne pedig arról ad felvilágosítást, hol játsszák a mérkőzést. Piros szín hazai pályát, kék idegenbelit jelent. A már lejátszott meccsek mezője homályos. W, L, illetve T jelzi, hogy a találkozó számunkra győ-



zelemmel, vereséggel vagy döntetlennel zárult, és az eredmény is olvasható.

A lejátszani kívánt mérkőzést dupla kattintással kell kiválasztani. Ennek nem feltétlenül kell a sorrendben közvetkező, még le nem játszott találkozónak lennie, amennyiben későbbi dátumra kattintunk, az addig terjedő időszak meccseit a gép néhány másodperc alatt elintézi helyettünk. A mérkőzés irányításáról a leírás vége felé lesz szó, most lássuk a naptárképernyőn található menüpontokat!

NHL Hockey '95

PLAY (Játék) menü Next Month: következő hónap Previous Month: előző hónap

Return to Sports Central; visszatérés a Sports Central képernyőre

(Egyébként a fejléc bal oldalán található menü (File, Action, Return To...) elemeinek (Return, Sports Central... stb.) kiválasztásával sokszor különböző, korábban megjárt képernyőkhöz tudunk visszalépni. Ez igen jellemző például a statisztikai összesítések esetében, vagy a mérkőzések szünetében. GAME (Meccs) menü

Player 1 Controls: az 1. játékos irányítása Player 2 Controls: a 2. játékos irányítása A megjelenő párbeszédablakban beállíthatjuk, mely csapatot ki, és milyen eszköz-

> zel irányítsa. (Mouse, Joystick 1-2, Keyboard - billentyűzet, vagy Computer - automatikus, gép általi irányí-Mindkét játékosnál tás.) ugyanazt a csapatot kijelölve lehetőség van páros játékra ugyanabban a csapatban, egymás oldalán. A beállításokat az Accept kapcsolóval fogadhatjuk el. Ezek az adatok nem vesznek el, hanem a ligával együtt tárolódnak, és minden további meccsre érvényesek lesznek, amíq meg nem változtatjuk őket. Show league settings: a ligára érvényes beállítások, már volt róluk szó

 STATISTICS (Statisztikák) menü A statisztikák a Sports Central-beli főmenüből is választhatók, bővebben ott lesz róluk szó.

League Manager -Liga Menedzser

Választásakor újabb komplett menü bukkan fel, amelyben - többnyire jelszó megadása után - a ligára vonatkozó fontos tevékenységeket koordinálhatja az arra jogosult személy. Ez megintcsak vájtfülűeknek való és igazándi-

ból csak több szereplő esetén van értelme, Úgyhogy magányos farkasok át is ugorhatják a következő bekezdéseket.

 Merge League Files - Liga file-ok összetűzése

A program meglehetősen bonyolult módon koordinálja a ligában szereplő csapatok egymástól független tevékenységét. Időről időre szükséges a különálló file-ok összetűzése, amit ezzel a menüponttal érhetünk el. Sok más tevékenységet, mint például a játékosok adását-vételét meg kell, hogy előzze a file-összefűzés, és erre a program figyelmeztet is, fejalánlva az azonnali összetűzés lehetőségét. (Master databases have to be merged first ... - Yes választásával megejthetjük a dolgot,) Az összetűzés után a meccsnaptár és a statisztikák is aktualizálódnak. Ez azt is jelenti, hogy ha valaki lemaradásban volt, a gép saját hatáskörében kíméletlenül kitölti a hiányzó meccsek eredményeit, úgyhogy ligamenedzserként a menüpont használata előtt érdemes körülnézni, nem rondítunk-e bele valakinek az adatába...

 Remove Team From League - Csapat törlése a ligából

Ha belefáradunk a szezon taposómalmába, búcsút inthetünk csapatunknak, és onnantól kezdve a számítógép irányítja azt. A kiválasztás egyértelmű, jelszó természetesen szükséges.

 Add Team To League - Csapat felvétele a ligába

Az előző pont ellentéte, választásával újabb játékos csatalkozik a mezőnyhöz. Ugyanazok a teendők várnak ránk, mint az új liga indításakor történő csapatfelvételnél, úgyhogy a dolog innentől kezdve már mindenki számára világos lehet. A Do you want to... kérdésre Yes-t válaszolva módunkban áll azonnal floppy-ra exportálni az új játékos csapatát.

 Trade Players - Játékosok adás-vétele A modern kor gladiátorainak piacán a gazdák először is kiválasztják csapataikat, majd az egérrel a megfelelő nevekre kattintva közvetlen cserekereskedelmbe kezdhetnek, A számozott mezeket az üres, középső trikókra mozgatva, majd a Trade menü Done pontját választva már meg is köttetett az üzlet. A Trade/Cancel ponttal lefújhatjuk az ügyet, a Player Statistics/Show... választásakor pedig a kijelölt játékos csapatának statisztikai mutatóira vethetünk még egy pillantást - erről a megfelelő helyen még szó esik. Az emberkereskedelem után megjelennek a sorszerkesztő képernyők, ahol az új hokist figyelembe véve módosíthatjuk csapatunk játékoskeretét.

- Rebuild Databases Adatbázisok újjáépítése Felejthető - csak adatvesztés esetén használatos - menüpont. A liga adatbázisainak újjáépítését, azaz a belső, kölcsönös hivatkozások ellenőrzését és időszerűsítését érhetjük el vele - a legutóbbi feljegyzett "master database" alapján.
- Merge & Update Team Databases Adatbázisok összetűzése és frissítése
 Ez a menüpont a Merge és az Update funkciók együttese, gyakorlatilag választásával egy egérkattintást spórolhatunk.
- Change League Play Settings Ligabeállítások változtatása

A lehetőségek teljesen azonosak az új liga indításakor választhatókkal.

- League Highlights A liga legszebb jelenetei A meccsek közben tárolt néhány másodperces látványos akciókat nézhetjük vissza. Ha egyáltalán létezik korábban rögzített képsor, először is meg kell adnunk, melyik csapatnál tárolták annak idején a jelenetet, majd a listából a paraméterek (ellenfél, dátum, idő stb.) alapján ki kell választanunk a kívánt bejátszást. Némi töltögetés után a meccs közbeni visszajátszás képernyőjére kerülünk, amiről a maga idejében még szó lesz.
- Update Team Databases Csapatok adatbázisainak frissítése

A cím önmagáért beszél: itt aktualizálhatjuk a csapatok statisztikáit és játékosállományát. Ezt a fajta frissítést meg kell, hogy előzze az összetűzés, egyébként pedig más tevékenységek előtt éppúgy szükség lehet rá, mint a Merge League Files funkcióra. Ilyenkor a

EA Sports

program az ott leírtakhoz hasonlóan figyelmeztet és felajánlja ezt. (Player's Databases must be updated first! ... Y/N)

Ennyit a liga menedzseléséről. Rövid kísérletezés után mindenki otthonosan mozoghat ezek között a pontok között. Azért azt hiszem, megegyezhetünk abban, hogy nem feltétlenül ez a programrészlet járult hozzá legnagyobb mórtékben az NHL Hockey sikeréhez... Haladjunk hát tovább a FILE menüben!



New Play-Off Series -Új bajnoki döntő sorozat

A NHL versenysorozata többszörös körmérkőzéses alapbajnoksággal kezdődik, majd a Wales és Campbell főcsoportok legjobb 8-8 csapata között kieséses rendszerű párosmérkőzés-sorozatokkal dől el a bajnoki cím. Amit ebben a pontban - és a program egészében - rájátszás játékmódnak neveznek, az igazából csak a Stanley kupáért folyó bajnoki döntő sorozatot jelenti, vagyis nem más, mint a hab a tortán.

A rájátszás előkészítése hasonló a ligáéhoz, itt is meg kell adnunk egy fantázianevet, majd a szereplő csapatokat (Original/Current). A továbbiakban az öltözői szekrényben lógó mezek közötti választással határozhatjuk meg a döntőt vívó csapatokat. A képernyő alsó sorában szereplő nyilakra kattintva mozoghatunk előre-hátra ebben a meglehetősen látványos "ruhatárban". Az aktuális nevek a képernyő tetején is megjelennek. Az Accept gomb kijelölésével érvényesíthetjük a beállításokat, a rájátszás előkészítésére ismételten várnunk kell néhány másodpercet.

- Next Play-Off Game -
- Következő rájátszás meccs

Ezzel a ponttal kérhetjük a rájátszás következő meccsének lejátszását. A megjelenő "meccs-fa" mutatja, hogyan jutottak el a

> csapatok a bajnoki döntőig, illetve mi a döntő állása. A meccset a File/Play Next Game pont választásával indíthatjuk. A többi menüpont már ismert, illetve még terítékre kerülő lehetőségeket tartalmaz.

> Play-Off Settings -Rájátszás beállítások Itt a ligabeállításokéval azonos lehetőségeink vannak. Különösen fontos a Play-Off Games mező beállítása, hiszen ez szabályozza a döntő sorozat hosszát. Minimális

esetben mindössze egy mérkőzésről van szó, de négy nyert találkozóig történő küzdelemkor akár hét meccsre is szükség lehet.

Play-Off Highlights -

A rájátszás legszebb jelenetei

Ugyanazok a lehetőségeink, mint ha a liga legszebb jeleneteit választanánk.

Central Registry -Központi regisztráció

Ej, de szépen hangzó cím! No, nem kell megijedni, mindössze arról van szó, hogy itt állíthatjuk össze a program által használt csapatjátékos adatbázist. Praktikusan szólva saját csapatokat szerkeszthetünk.

A képernyőn a könnyebb áttekinthetőség kedvéért két csapat névsora jelenik meg, Ezekben kiválaszthatunk játékosokat, akiket aztán a menüből igazgathatunk,

FILE menü

Save to Game : Adattárolás a játék számá-

ra, Ha nem kutyultuk össze túlságosan az adatbázist, azaz minden csapatban megvan a szükséges játékosszám, megtörténik a mentés.

Temporary Save : Időleges tárolás, félkész adatbázisnál van értelme. Az adatoknak DOS konvenciók szerinti file-nevet kell adnunk egy.

Load Database ; Eredeti, módosított, vagy félkész adatbázis betöltése a szerkesztőbe. Return Vissza a Sports Central-ba.

- •> ROSTER 1 & 2 (1. és 2. névsor) menü Itt választhatjuk ki a bal- és jobb oldalon megjelenítendő névsort. Mindkét menüben megtalálhatjuk az összes NHL csapatot (a liga négy alcsoportjába rendezve), a szabadlistás játékosokat (Free Agents), illetve található itt egy Find Player - Játékoskeresés opció is, ahol, ha beírjuk egy játékos vezetéknevét, akkor a név alapján a csapatának a névsora jelenik meg.
- EDIT ROSTER 1 & 2 (1. és'2. névsor szerkesztése) menü

Move to Free Agent List : A kiválasztott játékos szabadlistára kerül

Move to Roster 1/2 : A kiválasztott játékos a másik névsorba kerül

Create Free Agent : Új, szabadlistás játékos "készítése". Meg kell határoznunk, mezőnyjátékost (player) vagy kapust (goalie) gyártunk-e, majd nevet, pozíciót és mezszámot kell adnunk az illetőnek. Ezek után be kell állítanunk a játékos számszerűen kifejezett tulajdonságait, képességeit. A statisztikákról szóló részben ezek még részletesen terítékre kerülnek. Szabadlistás mezőnyjátékos összpontszáma 280, kapusé 260 lehet. A Create gomb választásával a játékos a beállított paraméterekkel felkerül a szabadlistára, onnan pedig bármelyik csapatba betehető.

Exit -Kilépés

Itt lehet megtekinteni a program hivatalos támogatóinak és készítőinek tekintélyes névsorát, majd távozni.

GAME - Meccs menü

Ez a menü elsősorban a bemutató meccsek beállításait tartalmazza, illetve még helyet kapott itt néhány általános programkezelési funkció. Könnyű helyzetben vagyunk, hiszen szinte az összes menüpontról szó volt már.



Game: VAN at NYR... -Meccs: Vancouver Canucks - New York Rangers (vagy más csapatok...)

Az NHL-ben szokás a csapatok neveit 2-3 betűs logikus rövidítéssel megadni, amivel a programban több helyen találkozhatunk. Itt a csapatnevek a bemutató mérkőzés két résztvevőjét jelzik, a hazai csapat szerepel másodikként. (Alaphelyzetben azért e két csapat került ide, mert ők vívták az 1994-es bajnoki döntőt.) A menüpontra kattintva a már ismert "ruhatárban" változtathatjuk meg a résztvevőiket. Mindenkinek figyelmébe ajánlom az East All-Stars és a West A't-Stars névre hallgató csapatokat, ezek ugyanis az NHL két főcsoportjának válogatottal, akik évente egy gálameccset (All-Star Game) vívnak egymással.

Exhibition Settings -

A bemutató meccs beállításai

A ligánál ismertetett panel jelenik meg itt is.

Player 1 Controls, Player 2 Controls

A két játékos irányítása, erről is volt már szó.

Sound Settings - Hangbeállítások

Teljesen egyszerű beállítópanel, az installáláson túl itt is választhatunk a játék által kezelt hangzásmódok, hangkártyák közül. Ezek: PC Speaker - beépített csipogó, Sound Blaster, AdLib, Roland MT-32, Gravis, vagy No Sound - síri csend.

STATISTICS - Statisztikák menü

Bármilyen furcsán hangzik, az amerikai piacon ez a funkció jelenti egy sportjáték savát-borsát. Rengeteg, a profi sportok ügyeiben bennfentes felhasználó számára jelent igazi csemegét



Statistics Type - A statisztikák típusa

Itt kell megadnunk azt, hogy milyen statisztikákat szeretnénk a továbbiakban látni. Alaphelyzetben az NHL eredeti, alapbajnokság-(season) és rájátszás-beli (play-offs) statisztikái közül választhatunk, de amennyiben megnyitottunk egy saját ligát vagy rájátszást, úgy azok is szerepelnek a listán

(Overall) Standings - A tabella állása

Rájátszás esetén a kieséses verseny állását ábrázoló fát kapjuk, ami nemigen szorul külön

magyarázatra, az alapbajnokság tabellája már sokkal több adatot tartalmaz. Áttekinthető rendben kapjuk meg a csapatok névsorát, főcsoportokba (Conference), azon belül csoportokba (Division) rendezve, A csoportokon belüli sorrend a tabella tulajdonképpeni állása. A táblázatban található rövidítések: GP - games played, lejátszott meccsek; W - wins, győzelmek; L - losses, vereségek; T - ties, döntetlenek; GF - goals for, lőtt gólok; GA - goals against, kapott gólok; P -

a számhegyek közötti eligazodás, az összefüggések, rangsorok felállítása. Ha valakinek már golyózna a szeme, nyugodtan ugorjon tovább A statisztikai részre különösen jellemző, hogy az egyes kimutatások a program több pontjáról elérhetők, és sokféleképpen, lépcsőzetesen mozoghatunk közöttük. Csak a létező menüpontokat írom le, az egyes képernyőkön mindig ezek közül található meg valamennyi. A visszalépésre pedig kiválóan használható a már említett Return To... menü.

Az összes statisztkai képernyő menüsorának jobb szélén kapott helyet a Print/Output Current Data menüpont. Ezzel nyomtatható formátumban lemezre menthetjük az éppen látszó adatokat. Egy maximum 8 karakter hosszú nevet kell megadnunk, a program ezt .OUT kiterjesztéssel látja el. points, pontok; PCT - percentage, teljesítményszázalék (ez a győzelmek, döntetlenek, vereségek számából adódik.)

Players Statistics - Játékosstatisztikák

Ide kerülünk, ha a tabellán egy csapat nevére kattintunk vagy a RosterA/iew Team Roster menüpontot választjuk. A képernyőn szerepel a csapat teljes játékosállománya, és számszerű mutatói. A rövidítések a következők: POS - position, poszt; ezen belül: C - center, középcsatár; L - left wing, balszélső; R - right wing, jobbszélső, D - defender, hátvéd; G goalie, kapus.

A mezőnyjátékosok adatai (csak a még nem szerepelt rövidítések) :

NO - number, szám; Name - név; G - goals, lőtt gólok; A - assists, gólpasszok; PT -

points, pontok, azaz gólok és gólpasszok Összege; Shots - kapura lövések, PIM - penalty minutes, kiállítás ideje; +/- plusz-mínusz mutató, azaz a pályán töltött idő alatt a csapat által kapott és lőtt gólok különbsége.

A kapusok adatai (csak a még nem szerepelt rövidítések):

MIN - minutes, percek; GAA - goals against average, kapott gólátlag; W - wins, győzelmek, azaz a kapus szereplése alkalmával megnyert meccsek száma; L - losses, vereségek; SA - saves, védések; PCT - percentage, a kivédett lövések százaléka.

Players Statistics and Attributes - a játékosok egyéni statisztkái és képességei

Az előzőhöz hasonló menüpont, de itt az egyes játékosok külön képernyőt kapnak, némi többlet adattal. Ez úgy választható, hogy a játékosnévsorból egy emberre kattintunk, vagy a menü Show Players Statistics and Attributes pontját jelöljük ki. Ekkor, ha van értelme, megkapjuk a szezon-, és a rájátszás-beli valamint a teljes pályafutást összegző (Career) számadatokat. Az ebben szereplő rövidítésekről már volt szó, itt csak az újakat sorolom fel:

Mezőnyjátékosoknál: PPG - power play goals, emberelőnyben lőtt gólok; SHG - shorthanded goals, emberhátrányban lőtt gólok; PCT - percentage, góllövőszázalék.

Kapusoknál; T - ties, döntetlenek; SO shutouts, kapott gól nélkül megúszott mecscsek; SA - saves, védések

A legjobb játékosokról fénykép is megjelenik, az igazán érdekes viszont nem ez, hanem az egyéni képességeket felsoroló táblázat, mely a Ratings nevet viseli. Itt különböző kategóriákban pontozzák a játékos tehetségét és képzettségét, 0-től 100-ig, ötösével. A kategóriák a következők:

Mezőnyjátékosoknál:

Shoots LVR - lövő kéz bal/jobb, Speed gyorsaság, Agility - mozgékonyság, Weight súly (minél nagyobb, annál jobb!), Shot Power - lövőerő, Checking - emberfogás, Stickhandling - ütőkezelés, Accuracy - (lövés) pontosság, Passing - passztudás, Offensive Awareness - támadó intelligencia, Defensive Awareness - védekező intelligencia, Agressiveness agresszivitás, Endurance - kitartás, Shoot/Pass Bias - önzőség, Face-offs - bedobás megszerzésének képessége.

Kapusoknál (csak az újakat felsorolva):

Glove Hand L7R - kesztyűs kéz bal/jobb, Glove Left/Right - kesztyűvel védés balra/jobbra, Stick Left/Right - bottal védés balra/jobbra

Teams Sorted By... - Csapatrangsor

Az egyes csapatok különböző szempontok szerint rangsorolhatók, amit azonnal olvashatunk a képernyőn. A szempontok az alábbiak lehetnek: Standings - bajnoki idényben nyújtott teljesítmény, Scoring - góllövés, Defense - védekezés, Penalty Killing - emberhátrány kivédése (itt egy új rövidítés: TSH - times shorthanded, emberhátrányos helyzetek száma), Power Play - emberelőny értékesítése, (benne: ADV - advantages, emberelőnyös helyzetek száma), Penalties - büntetőpercek.

Players Sorted By... - Játékosrangsor

Az előzőre igencsak hasonlító funkció, ahol a mezőnyjátékosok toplistáját olvashatjuk. A játékos neve után szerepel a csapatának rövidítése is. A lehetséges rangsorolási szempontok (csak a még nem fordítottakat felsorolva): Power Play Goals - emberelőnyben lőtt gólok, Shorthanded Goals - emberhátrányban lőt gólok, Shooting PCT - góllövőszázalék.

Goalies Sorted By - Kapusrangsor

A rangsorolás szempontjai lehetnek: Goals againts AVG - kapott gólátlag, Wins - győzelmek, amikor a kapus játszott, Save PCT - védések százaléka.

A Sports Central és a hozzá kapcsolódó funkciók kivesézése után lássuk most már, hogyan zajlanak maguk a mérkőzések! Ehhez a részhez azonban több "szöveges" funkció kapcsolódik, de ezek már egyértelműen az "akciót" készítik elő...!

Miután az előzőekben ismertetett módok valamelyikén megkezdtünk egy meccset, kü-

EA Sports

lön képernyőn megkapjuk a mérkőző csapatok képességeinek tömör összegzését. Ennek alapján felmérhetjük ellenfelünk tudását, és lelkiekben is felkészülhetünk az összecsapásra. A csapatokat kilenc kategóriában osztályozzák, a minősítések mindegyike egytől kilencig terjedhet. A kategóriák a következők: Penalty Killing - emberhátrányos helyzetben nyújtott lecserélhetünk egy második sorbelire). A játékosok az alábbiak szerint szerepelnek a képernyőn : FWD Line 1, 2, 3, 4 - összesen négy támadósor, azaz szélsők és középcsatár; DEF Line 1, 2, 3 - védősorok azaz a pályán lévő két hátvéd; Penalty Kill 1, 2 - emberhátrányos helyzetben pályára küldött sorok; Power Play 1, 2 emberelőnyös helyzetben játszó sorok; Extra At-



teljesítmény, Power Play - emberelőnyös helyzetben nyújtott teljesítmény, Shooting - lövés, Skating - korcsolyázás, Passing - passzolás, Defense - védekezés, Checking - emberfogás, Goaltending - kapusmunka, valamint Overall - összesítés. Az egyes kategóriákban piros színű szám jelzi a jobb képességű csapatot.

A képernyő alsó sorában látható a Home/Away Lines felirat, amelyre kattintva a hazaiak, illetve a vendégek játékos-sorait rendezhetjük az adott mérkőzésre. (Természetesen ez a lehetőség csak az általunk vezérelt csapatoknál adott, és nem szükséges minden meccs előtt foglalkozni vele!)

A sorok rendezésére szolgáló képernyő jobb oldalán a csapat teljes keretének névsora látható, az ezen szereplő nevekre kattintva jelölhetjük ki a játékosokat. A bal oldali nagy területen már grafikusan, mezükkel és számukkal szerepelnek az sportolók. Itt valamely mezre kattintva megtörténhet a változtatás (például egy, az első támadósorban szereplő játékost tackers - kapus lehívása esetén pályára kerülő támadók; Goaltenders - kapusok, közülük az első fogja kezdeni a védést a meccsen.

A jégkorongban kevésbé járatosak kedvéért megjegyzem, hogy természetesen az első sorokban szerepelnek az erősebb játékosok, akik rendszerint kezdenek a mérkőzésen. Az öldöklő iram miatt maximum 2-3 percenként teljes sorcserék zajlanak, a játék felfüggesztése nélkül. Ebből talán már látható, milyen fontos a jó sorösszeállítás.

A képernyő tetején található menü az alábbiakat tartalmazza:

LINE EDITOR (Sorszerkesztő) menü

- Use These Lines : a beállított sorok elfogadása és kilépés
- Use Original NHL Lines : az eredeti NHL sorok visszaállítása
- Use My Default Lines : saját, korábban beállított, és a következő menüponttal elmentett sorok visszaállítása és kilépés
- Save As Default Lines : a beállított sorok tárolása saját alapértelmezésként

ROSTER (Csapatkeret) menü

- Dress Player: a kijelölt cserejátékos "beöltöztetése", azaz a keretbe helyezése
- Scratch Player: aktív játékos eltávolítása az adott meccsre kijelölt keretből

PLAYER STATISTICS (Játékos-statisztikák) menü

ltt a statisztikai részben megismert táblázatokat hívhatjuk le.

Ha kedvünk szerint elbabráltunk a sorokkal, lépjünk ki, és válasszuk a csapatok érté-

NHL Hockey '95

kelése alatti Play feliratot. Látványos formában egy utolsó pillantást vethetünk az összeállításokra (csapatonkénti bontásban támadósorok, védősorok, illetve a keretből kimaradtak), és kezdődhet a meccs - no persze az amerikai, illetve kanadai himnusz néhány szabadon feldolgozott taktusával, ahogy azt az NHL-ben valóban megszokhattuk.

A két csapat játékosai közül az aktív, általunk irányított figurát jól látható csillag és mezszám emeli ki. (Ha esetleg nem tartózkodna a látható képterületeken, nyíl mutatja, merre leledzik éppen.) Az irányítás teljesen kézhezálló,

bővebben az Ujjgyakorlat részben olvashattok róla. A szikrázó jégen zajló parázs csatákat remek digitalizált hang és érhető feliratok kísérik. A fontosabb eseményekről, mint amilyenek például a gólok, gólpasszok és kiállítások, a beszéd mellett méretes kijelzőtábla is tájékoztat. Azt hiszem, a programnak ezeket a szolgáltatásait mindenki könnyedén kiismerheti, úgyhogy itt nem is pazarlom tovább a szót. A képernyő alján található

néhány soros kijelzőpanel csík már több figyelmet érdemel, mert a meccs hevében igen könnyű róla megfeledkezni... Ezt ne tegyük, mert néhány teljesen nyilvánvaló információ (csapatemblémák, eredmény, harmadszám, hátralévő idő) mellett fontos mutatókat láthatunk itt játékosaink fizikai állapotáról, vagy az éppen aktuális emberelőnyös - emberhátrányos helyzetről.

A csapatok négy játékos-sora közül mindig a piros színnel jelzett tartózkodik a pályán. Minél rövidebb az itt látható a világos csík, annál kimerültebbek már a fiúk. Ez jól látható is, mert a fáradt játékosok mozgása egyre lomhábbá válik, átadásaik, lövéseik egyre pontatlanabbak lesznek. Ilyenkor alkalmas időpontban ejtsük meg a sorcserét! Persze, ha a Settings-ben Line Changes Off-ot állítottunk be, akkor ilyesmiről szó sincsen, hiszen hat szupermen szántja majd fel a jeget...

Ha az egyik csapatból szabálytalanság miatt kiállítanak valakit, és a másik emberelőnyös helyzetbe kerül, akkor két, kifejezetten a gólszerzésre kihegyezett sor közül választhatja ki a pályára küldendőt. (Az ellenfél természetesen legjobb védőit fogja szerepeltetni...) Az emberfölényből hátralévő idő is látszik a panelen, méghozzá az hátrányba került csapat oldalán, a kiállított játékos(ok) száma mellett. Az emberhátrányban játszó csapat pályán lévő sorát apró kijelző mutatja a panel alján.



A játék során bármikor megnyomhatjuk az ESC billentyűt. Ennek hatására az akció "befagy", mi pedig felröppenünk a közvetítőállásba, és megkapjuk azokat a menüket, amelyek a játékrészek között automatikusan is megjelennek, csak ott más háttérrel. A menü-hegyek közül kiválasztható lehetőségek legtöbbje szerencsére már jó ismerősünk. ACTION (Akció) menü

ACTION (AKCIO) METIU

- · Back To Game: Vissza a pályára!
- Save Game: A mérkőzés tárolása. Ha ezt választjuk, a program legközelebbi indításakor rögtön ide kerülünk vissza, és pontosan onnan folytathatjuk a meccset, ahol abbahagytuk.
- Return: Visszatérés a programban oda, ahonnan kezdtük a meccset, tehát a mér-

EA Sports

kőzés megszakítása. A meccs összes adata elvész, úgyhogy a döntést meg kell erősítenünk.

 Exit :Kilépés az egész programból, megerősítés szükséges.



GAME (Meccs) menü

- Player 1, 2 Controls; Settings: Csupa ismert dolog, tessék visszalapozni!
- HomeA/isiting Team Goalie: A hazaiak, illetve a vendégek első és második számú kapusát állíthatjuk be, illetve None választásával a kapus helyett támadójátékost küldhetünk a pályára. Ez amolyan "veszett fejsze nyele", akkor szokás ehhez fordulni, ha vesztésre állunk egy meccs utolsó percében.
- STATISTICS (Statisztikák) menü

Erről hallottunk már éppen eleget...

LINE EDITOR (Sorszerkesztő menü) Szintúgy régi ismerősünk...

INSTANT REPLAY (Visszajátszás) menü

 Go To Replay: Visszajátszás kérése. Igen kellemes, rendkívül egyszerűen kezelhető funkció. A videomagnóra emlékeztető kezelőgombokkal az akció utolsó néhány másodpercét tekithetjük meg. A képernyőre kattintva görgethetjük a játékteret. A PUCK kapcsolóval a korongra fókuszálhatunk, a SAVE gomb (ha választható) a liga, vagy a rájátszás legszebb jelenetei között rögzíti az animációt. QUIT-tel kiléphetünk innen.

NHL Hockey '95

GAME SUMMARY (A meccs összefoglalója) menü

A meccs legkülönbözőbb szempontok szerinti értékelését, összefoglalóját kaphatjuk meg ebben a menüben.

- · Game Stats: Meccs statisztikák.
- Score eredmény, Shots rálövések, One Timers - kapáslövések, Power Play, Power Play Minutes, Power Play Shots - emberelőnyös helyzetek, ezek hossza, alattuk esett rálövések, Penalties - büntetések, Face-Offs Won - elhozott bedobások, Offensive Face-Offs Won - a támadóharmadban elhozott bedobások, Body Checks - "bodicsekek", azaz az ellenfél fizikai blokkolásainak száma, Attack Zone - támadóharmadban töltött idő, Passing: hány átadási kísérletünk volt, és ebből hány jutott el a csapattársakig.
- Penalty Summary: Büntetések összesítése. A kiállítások harmadokra bontva láthatók
- Scoring Summary: Góllövések összesítése. Úgyszintén harmadokra bontott értékelés, amit egyébként miden harmad végén automatikusan megkapunk. A képernyő alsó sorában az adott harmadban (a meccsen) összesen ledott rálövések száma látható.
- Team Scratches: Az adott meccsen a keretből kimaradottak névsora

PRINT (Nyomtatás) menü

Akárcsak a statisztikánál...

A mérkőzés közben szinte repül az idő különösen, ha vesztésre állunk -, úgyhogy hamarosan azon kapjuk magunkat, hogy felharsan a végső dudaszó, majd három úriember korizik egy tiszteletkört a pályán. Ők a mérkőzés során nyújtott teljesítményük alapján kiérdemelték a mérkőzés 1.,2. illetve 3. legjobbja címet.

Nem egyszer a vesztes fél legjobbjának is kijár efféle megtiszteltetés.

Bemutató meccsek extra attrakciókkal is szolgálnak: minden harmadban bejátszásokat láthatunk más meccsek izgalmas pillanataiból, a meccs végén pedig egy Coach's Clips -Edzői Szemmel névre hallgató összefoglaló is vár ránk. A mérkőzést záró képernyőn meg-

csodálhatjuk a Mosoly Albumának ki tudja hányadik fejezetét. Itt az Action menüből Return-t választva visszatérhetünk arra a pontra a programban, ahonnan elkezdtük a meccset. Az összes többi lehetőség (statisztika, összesítés) már szerepelt a leírásban.

<u>Ujjgyakorlat</u>

A joystickkel, illetve az egérrel történő alapmozgások, és a két gomb használata egyértelmű. A billentyűzetről az alábbi gombokkal érhetők el ugyanezek a funkciók:

Mozgatás : kurzorvezérlő nyilak vagy numerikus billentyűcsoport

y numerikus binentyucsopo

- 1-es gomb: ALT vagy Insert 2-es gomb: szóköz vagy ENTER
- A tűzgombok használata játék közben:
 - Mezőnyjátékos koronggal (támadó):
 - 1-es gomb (+irány): passz, illetve gyors lövés
 - 2-es gomb (+irány): célzott lövés a kapura, akár kapásból, húzottan is
 - 1-es és 2-es gomb: sorcsere (ha beállítottuk) 2-es, majd 1-es gomb: lövőcsel

Mezőnyjátékos korong nélkül (védő):

- 1-es gomb: a korongot vezető támadóhoz legközelebb tartózkodó védőre váltás, vagy ha már ő az aktív, akkor korongszerzési kísérlet
- 2-es gomb; a védőjátékos felgyorsítása, ha támadó van a közelben, "bodicsek"
- 1-es és 2-es gomb:a támadó testtel való feltartása, akasztása, ha lőni készül, a lövés blokkolása

Kapus koronggal:

- 1-es gomb (+irány): a korong kipasszolása mezőnybe
 - (A korong nélküli kapust a gép irányítja.)
- A két gomb együttes, időzített lenyomásával választhatjuk ki holtidőben a pályára kerülő játékosokat: a villogó csíkhoz tartozó sor lesz az aktuális. (Ez a teendő rögtön a meccs elején is.) Ha nem kattintunk időben, az aktív sor marad a pályán.
 Bármely gomb lenyomásával átugorhatjuk a közjátékokat.

További billentyűk:

- F1, F2, F3, F4 a hazai csapat pályán lévő sora (1-4)
- F5, F6, F7, F8 az idegenben játszó csapat pályán lévő sora (1 -4, így lehet tehát meccs közben cserélni.)
- F9 a hazai csapat kapusának lehívása/visszaküldése
- F10 ugyanez az idegenben játszó csapatnál
- TAB a pályán lévő összes játékos mezszámának megjelenítése, illetve a megjelenítés törlése
- R közvetlen ugrás a visszajátszásra
- CTRL-M zene ki/be
- CTRL-S hangok ki/be
- ESC játék közbeni menü, illetve bizonyos képernyőkön visszakozás



Mankó

A tippek nem a menedzser részre, hanem magára a játékra vonatkoznak. Ezzel kapcsolatban nyilván fontos, hogy ne legyünk teljesen analfabéták a jégkorong szabályait és játékstílusát illetően. Bár viszonylag ismert témáról van szó, lássunk azért egy pár mondatot erről!

A jégkorongmeccsek három, tiszta játékidejű harmadból (period) állnak. A harmadok hossza a valóságban 20 perc, a játékban 5, 10 vagy 20 perc lehet. Ha a rendes játékidő-

EA Sports

ben az eredmény döntetlen (tied), az NHL alapbajnokságában a negyedik játékrész következik. Ebben az úgynevezett "hirtelen halál" hosszabításban (sudden death overtime) az első gólig, de maximum egy további harmad hosszáig zajlik a játék. A rájátszásban természetesen mindenképpen dönteni kell, úgyhogy ott addig tart a játék, amíg gól nem esik.

A legfontosabb szabálysértések a les (offside), a kétvonalas les (2 line pass), és a túlütés (icing). Lesnek azt nevezzük, ha a korong csak azután kerül be az ellenfél pályaharmadába, hogy egy támadójátékos már ott tartóz-



kodott vagy tartózkodik. Két vonalas les akkor történik, ha a támadócsapat egy passzal, érintés nélkül viszi át a korongot a saját kék vonala ós a félpálya közötti szakaszon. A túlütés pedig azt jelenti, hogy saját térfélről az ellenfél alapvonala mögé lőtt koronghoz hamarabb ér védő-, mint támadójátékos. (Ez a szabály az emberhátrányos helyzetben játszó csapatra nem vonatkozik, azok nyugodtan előrevághatják a pakkot.) A szabálysértéseket bedobás, avagy "buli" (face-off) követi.

Ha egy játékos túlságosan durva (roughing), bottal akaszt (hooking), fog (holding), lábra tart (tripping), szabálytalanul keresztez (cross-checking), vagy egyéb nyalánkságokat követ el, kiállítással sújtják. A kisbüntetés időtartama két perc, ezalatt csapatának öt emberrel kell helytállnia. Komolyabb vétségekért

NHL Hockey '95

öt perces kiállítás jár. Ha pedig egy védő abszolút gólhelyzetben lévő, "megúszott" támadóval szemben szabálytalankodik, akkor büntetőlövést ítélnek. Ez vadnyugati stílusú párbaj a csatár és a kapus között.

Remélem, hevenyészett szabályismertetőm elég lesz ahhoz, hogy ne álljatok értetlenül egyegy játékvezetői füttyszó előtt. Most pedig következzenek a játékstílusra vonatkozó tippek!

Ahhoz, hogy a játékban eredményesek legyünk, sok mindenre oda kell figyelni. Mindig legyünk tekintettel saját csapatunk, valamint az ellenfél pillanatnyi formájára ós taktikai igénye-

> ire. Például fáradt játékosokat, akármilyen jók is pihenten, nem ajánlott pályán tartani, mert könnyebben megsérülhetnek (injury). Építsünk játékosaink erősségeire, ós ne forszírozzuk a gyengébb tulajdonságokat! Jól lövő játékossal például bátran rátűzhetjük a korongot távolról is, míg ha valaki inkább a passzolásban van otthon, törekedjünk vele a társak helyzetbe hozására! Hátvédekkel ne vezetgessük hosszan a korongot, mert az ellenfél bizony könnyedén leszereli őket, a vé-

delem meg üres marad. Ha kapusunk bevódett két potyagólt, nyugodtan cseréljük le. Ha viszont vesztésre álló meccsen mindenképpen ki szeretnénk egyenlíteni, hozzuk csak le a kapust az utolsó percre, és küldjünk helyette a pályára még egy csatárt! Egyáltalán: ne legyünk restek bármilyen fondorlatot, taktikai manővert, az égi csatornák sportközvetítéseiből ellesett praktikát bevetni, hiszen a program bőven biztosít erre lehetőséget.

Fontos, hogy ésszel mozgassuk játékosainkat a pályán. Mindenkivel törekedjünk a posztjának és a játék állásának megfelelő pályarészre, azaz, ha például balszélsőnkkel támadunk, akkor próbáljuk az akciót bal oldalon vezetni, ellenkező esetben összeütközhetünk a középen érkező centerrel vagy a jobb oldalt sikló másik szélsővel, ezen kívül a korong eset-

leges elvesztésekor az ellenfél könnyű ellentámadást vezethet.

A kapussal higgadtan és irányítottan passzoljuk ki a korongot egy-egy lövés után! Szinte mindenki, akit láttam a programmal játszani, elkövette azt a hibát, hogy idegességében az ellenfél csatárja elé tálalta a pakkot, aki aztán fél méterről hálószaggató gólt lőtt.

Alkalmazzuk bátran a passzolás-féle kapura lövést! Ez rendkívül hatásos, mert a mozdulat villámgyors, és a kapusnak nincsen ideje felkészülni. Ilyen módon néha középkezdésből azonnal gólt lehet elérni! A másik hatásos fegyver a kapáslövés, Ahogy elküldtük a passzt, már tartsuk is lenyomva a kettes tűzgombot! És még valami: ne felejtsünk el célozni rálövéskor!

Végül: hajtsunk, hajtsunk, hajtsunk és hajtsunk! A védkezésben ne riadjunk vissza az ütközésektől, ne ismerjünk elveszett korongot! A játék remekül visszaadja a hoki kőkemény jellegét. Csak elszánt, de sportszerű játékstílussal fogunk éivényesülni!

Mérleg

Az NHL Hockey 1993-as megjelenésekor a nyugati közönség elragadtatottan fogadta a programot, aligha véletlenül. Kétségtelen, hogy kategóriájának legjobbjáról van szó, és a folyamatosan megjelenő bővítések a játékélmény szinten tartásáról is gondoskodnak. A CD-verzióval kapcsolatos elvárások kellőképpen felfokozottak voltak, és a játék végül is beteljesítette ezeket, még akkor is, ha a nagy álom, az SVGA játékképernyő nem valósult meg, és a mintegy 16 megányi tényleges anyag is meglehetősen "lötyög" az ezüst lemezen. Nem csak a grafika, az animáció és a hang lett szebb, hanem élethűbbé vált a szimuláció is. Ráadásul az EA Sports tervezi további profi sportágak, például az NBA kosárlabda téma feldolgozását, tehát úgy tűnik, az NHL Hockey-ban egy sikeres sorozat első darabját üdvözölhetjük.

A játék komoly pozitívuma, hogy akár az időről-időre visszatérő, egyéni vagy páros esti kikapcsolódásra, akár sportrajongó baráti társaságok állandó izgalomban tartására megfelel. Jellemző például, hogy az Internet hálózaton NHL Hockey bajnokság létrehozását kezdeményezték. Ennek a rugalmasságnak sajnos megfizetjük az árát: a liga menedzselését sikerült általam eddig egyetlen más programnál sem tapasztalt fokon elbonyolítani.

A korábbi verziókban hátrányt jelentett, hogy a tervezők nyilvánvaló áldozatokat hoztak a National Hockey League kegyeinek elnyeréséért. Az NHL Hockey '95-ben már lehetőségünk nyílik saját csapat verbuválására, bár megkötések bizony még akadnak, és a program továbbra is magán hordozza az NHL billogát. Sajnos teljes mértékben hiányoznak a jó kis ökölcsaták, amelyek pedig bizony nagyon is élő részei ennek a sportnak. Tekintsük ezeket a megszorításokat apró kellemetlenségnek azért az élményért, hogy estéről-estére, és még akár több évig a profi bajnokság teljes mezőnye a monitorunkra költözhet!





Valami, ami megmozgatta a fiatalok képzeletét, ami lázba hozta a világot, amit betiltottak Németországban... mégis a népszerűségi listák élén szerepel. Még izgalmasabb, még rettenetesebb ...még Doomabb. Mert a pokol leszáll a Földre...

Azthiszem, igencsak sokan várták már a DOOM folytatását. Nekem is megremegett kezemben a doboz, amikor végre a megfoghattam. Igen, végre itt van! És hogy pontosan mi is, azt most megismerhetjük.

Történet

Azt hitted, hogy megúsztad, de tévedtél. A borzalom hazakísért. Mire visszaértél a Marsról, valami történt a Földön... Valami, ami annyira ismerős. Amivel már találkoztál, és egyedül te élted túl. Igen, ismét itt vannak és erősebbek mint valaha. Őrült kannibálok, démonok, cyberlények és a pokol lovagjai - mind itt vannak, hogy megkaparintsák a Földet. Rettenet és halál kíséri útjukat, és nincs senki, aki meg tudná állítani őket. Hacsak... Az emberiség utolsó reményét, az egyetlen felszíni űrkikötőt is megszállták a pokol lényei, de talán van még remény. Ha sikerülne viszszafoglalni és lekapcsolni a köré vont elektromos védőernyőt, újra fel- és leszállhatnának az űrhajók, megszűnne az elzártság, és talán maradna valami az emberiségből. Néhányan - akikben még maradt valami emberi - harcba szállnak ezért a reménységért. Köztük vagy te is.

Ugye ismerősen hangzik? Mintha csak tegnap történt volna a Marson... Most azonban minden sokkal komolyabb, veszedelmesebb hisz maga a Föld a tét. És megint csak magadra maradsz a pokol kapujában, a támaszpontra való behatoláskor társaid szétszóródtak, nyomukat vesztetted. Ők azonban tudják, hogy itt vagy, mint ahogy te is tudod, kikkel állsz szemben. Legalábbis azt hiszed, hogy tudod - mert meglepetések mindig érhetik az embert, különösen, ha a pokol lényeivel kel harcra...

DOOM II.

Ismerkedő

A második részben a környezet és a vezérlés nem sokat változott, első ránézésre olyan, mint elődje. A játókon belül is minden az ismerős helyen található. A DOOM-ban kevésbé járatosak kedvéért azonban álljon itt néhány szó a program felépítéséről.

A főmenü igencsak egyszerű, a következő pontokból áll:

- New Game Új játék kezdése;
- · Options Beállítások;
- · Load Game Lementett játékállás betöltése;
- Save Game Játékállás mentése (hat hely áll rendelkezésünkre);
- . Quit Game Kilépés a programból.

A játék használatához viszonylag kevés dolgot kell beállítanunk, azokat azonban annál több helyre osztották szét a programozók. A gépünkre vonatkozó konfigurálást (hangkártya, vezérlés...) a **setup.exe** futtatásával tehetjük meg, és általában az egyszerűbb többgépes játékot is indíthatjuk innen. Ha azonban egyedibb beállításokat szeretnénk, akkor többgépes játék, modem vagy nullmodem esetén a **sersetup.exe**, hálózat esetén az **ipxsetup.exe** programot is indíthatjuk. Minden mást - mármint ami változtatható - a már említett Options pontban (illetve játék közben a megfelelő billentyűk használatával) tudjuk beállítani. Az Options menü elemei a következők:

• End Game - Játék vége;

- Messages (On/Off) Üzenetek be/ki. Ha a játék közben például felveszünk valamit, a képernyő tetején üzenet jelzi azt, hogy mi történt, mit találtunk. Ha nem vagyunk kíváncsiak ezekre az üzenetekre, állítsuk off-ra a kapcsolót.
- Graphic Detail (High/Low) Grafikus képünk részletessége. Lassabb gépeken célszerű low-ra állítanunk.
- Screen Size Képernyőméret. Ezt plusz és a mínusz jelekkel változtathatjuk, A lassabb gépek könnyebben futnak a kisebb képmérettel. Vigyázzunk arra, hogy a maximális képméretnél eltűnik az alsó státusz csíkunk, és így sok fontos információtól eleshetünk.
- Mouse Sensitivity Ennél a pontnál egerünk érzékenységét lőhetjük be;
- · Sound Volume A hangerő beállítása.

Új játék kezdésekor egy újabb képernyőt kapunk, melyen a kívánt nehézségi fokozatot választhatjuk ki. Értelemszerűen a "Can I play, Daddy?" a leggyengébb, a "Nightmare" pedig a legerősebb fokozatot jelzi. Ha eldöntöttük, milyen hamar akarjuk lelövetni magunkat, akkor már el is kezdhetjük a játékot.

A DOOM II összesen 32 szintből áll. (Ebből 30 normális és 2 titkos - ez utóbbiakra a 15ös szint titkos kijárata visz el minket). Az első résszel ellentétben az egyes szintek nincsenek

A program neve:	DOOM II: Hell on Earth, azaz DOOM
Kibocsátó:	id Software (GT Interactive Software)
Megjelenés éve:	1994
A játék típusa:	3D akció
Hang:	AdLib, Sound Blaster, Gravis Ultrasound Roland MT-32, Sound Canvas
Szükséges memória	. 4 Mb RAM
Speciális igény:	neminants strategies and a strategies
Helyigény:	20 Mb
Szükséges géptípus	:: 386DX/33, VGA monitor, MS DOS 5.0 vagy fejlettebb

Ezt a programot az Automex Kft. bocsátotta rendelkezésünkre. Amennyiben meg szeretnétek venni, a cég üzleteiben erre lehetőségetek van.

id Software



elkülönült küldetésfejezetek alá csoportosítva, legfeljebb csak egy rövid pihenő és egy egyképernyős szöveg jelzi, hogy újabb terület határához érkeztünk. A felvehető tárgyak azonosak a korábban megismertekkel, a szörnyek azonban már némileg átalakultak, és újabb, fantáziaszülte pokolbeli lények csapódtak hozzájuk.

A játék során a következő teremtményekkel találkozhatunk:

- Former Human Átalakult ember Valamikori kedves embertársunk, aki most egy pisztollyal felfegyverkezve lő mindenre, ami mozog.
- Former Human Sergeant Átalakult katona Az előbbi tiszti verziója, puskával.
- Former Commando Átalakult kommandós A kommandósokat sem kímélte a pusztító őrület, ráadásul nekik már golyószórójuk van.
- Imp Ördög A régi, jól ismert ördögök az ugyancsak sokszor "kóstolt" tűzlabdával.
- Demon Démon Leginkább egy csupasz gorilla és egy disznó keveréke szegényke, a fogaival azonban vigyázzunk!
- Spectre Szellem
 Egy biztos: láthatatlan, és nem kímél semmit.
- Lost Soul Elveszett lélek Ha egy tűzben égő koponyát látunk úszni a

DOOM II.

levegőben, akkor vele találkoztunk. Nem túl nehéz, de látványos ellenfél.

- Cacodemon Cacodémon Ronda, nagy gömb, és igen erős villámlabdákat szokott felénk lődözni.
- Hell Knight Pokollovag Egy bivaly erejével és külsejével megáldott, de két lábon járó, patás, szarvas lény, Csúnya, és egészségünkre igen káros, zöld labdacsokat szokott a képünkbe vágni,
- Baron of Hell Pokolbáró Az előzőhöz hasonló, de

még erősebb és veszélyesebb lény.

Arachnotron - Pókolmány

Kibernetikus pókszörny, plazmafegyverrel. Pain Elemental - Fájdalomelementál

- Ez is egy lebegő gömb, és elsősorban elveszett lelkeket (Lost Soul) szabadít fel magából. Igen ellenálló, de nem legyőzhetetlen, Revenant - Feltámasztott démonlény
- Két lábon jár, és olyan, mint egy csontváz, de senkit se tévesszen meg a külseje. Nagyon kemény ellenfél, és igen fájdalmas lehet a rakétáival való találkozás.
- Mancubus Zsírkolosszus Hatalmas fickó, óriási tűzlabda vetőkkel.
 Arch-Vile - Tűzpusztító

Gonosz, erős, képes feltámasztani szörnytársait, és mindent megsüt maga körül. Leginkább villámszerű kezeiről ismerhetjük fel.

- Spider Mastermind Pókagy Szupergolyószórókkal felszerelt, gonosz kibernetikus póklény.
- Cyberdemon Cyberdémon Képzeljünk el egy góliátot a leggonoszabb aggyal, a legfélelmetesebb rakétavetővel és a legkitartóbb akarattal.

A második részben igazán csak a helyszínek változtak meg. Az új pályákon minden sokkal valóságosabb, ha lehet azt mondani, "háromdimenziósabb" lett. Lényegesen látványosabbak lettek a szintkülönbségek, és az ezeket áthidaló mozgás is fejlődött. Bár ugrani sajnos

DOOM II.

még mindig nem tudunk, nekifutásból azonban sok olyan helyre is áttornászhatjuk magunkat, ahová korábban nem juthattunk volna el. Lépteinkre reagáló, mozgó lépcsőrendszerek, emelvények, rejtett kiszögellések, "dobbantók" segítenek az előrehaladásban. Sokszor kényszerülünk az egyszerű utak elhagyására, és platformok között ugrálva, csúszkálva a magasba emelkedni vagy éppen a mélybe szállni, hogy befejezhessük küldetésünket.



Ha egyedül játsszuk a játékot, akkor mint minden akciójátéknál, itt is az a feladatunk, hogy a lehető legtöbb ellenséget lelőve, a lehető legtöbb titkot fellelve és a számunkra hasznos tárgyakat begyűjtve, az egyes szintek sorozatán kersztül (az Exit-hez eljutva, és az ott található kapcsolót megnyomva) eljussunk a végső összecsapásig és megnyerünk a játékot.

A DOOM külön érdeme, hogy kezdettől fogva többen is játszhatják, amikor is a ringbe szállók dönthetik el, hogy egymás ellen (DeathMatch) vagy egymást segítve (Cooperative) kívánnak pályára lépni. (Ez utóbbi esetben is, lelőhetjük egymást - persze csak tévedésből!) Ha többen nyomulunk a pályán, minden játékos kap egy színt - brown (barna), indigo (fekete), green (zöld) és red (piros) -, amit a státus sorunk feje alatt, illetve a körülöttünk szaladgálok ruháján láthatunk viszont. Karaktereink üzenhetnek egymásnak, a feladót a kettőspont előtti "szín-név" jelzi. Természetesen a képernyőn is látjuk a többieket - így válik teljessé az együtt játszás élménye.

Tekintettel arra, hogy a DOOM II. kezelése és alapvető jellemzői szinte teljesen megegyeznek az első verzióéval, ezért inkább néhány extra, kevésbé ismert lehetőségét fejteném ki bővebben.

A DOOM II. "operációs rendszere" is paraméterezhető kívülről (a doom2.exe után mínusz jellel kezdve, a DOS parancssorába kell írnunk ezeket), melyek közül a legfontosabbak a következők:

-turbo

Sebességünket növelhetjük meg vele. A kérdéses számnak 1 és 250 között kell lennie. Minél nagyobb számot választunk, annál gyorsabban fogunk mozogni a játékban,

-loadgame

Egyből, a főmenü megkerülésével, beolvashatunk egy lementett játékállást. A számnak 0 és 5 között kell lennie,

-skill

Itt azt adhatjuk meg, hogy milyen nehézségi fokozaton akarjuk kezdeni a játékot (1-5).

-record [filename]

Ha így lépünk be a játékba, a képernyőn történteket lementi egy általunk megadott nevű, .lmp kiterjesztésű fájlba, amit később, demóként visszahívhatunk,

-playdemo [filename]

Az előző ponttal felvett demo lejátszása,

-maxdemo

Itt a felvenni kívánt demo hosszát növelhetjük meg. Általában a memóriánk nagyságától függ, mekkora számot adhatunk itt meg. -respawn

A szörnyek haláluk után 8 másodperccel el-

tűnnek, majd épen és egészségesen visszateleportálódnak a pályára,

-warp

A szó után megadott szinten indíthatjuk el a játékot, pl. gyakorlás céljából. Ezt a funkciót el-

id Software

érhetjük úgy is, hogy elindítjuk a setupot, majd F1-et nyomunk. Egy menüvezérelt ablakot kapunk, ahol kiválaszthatjuk, hogy akarunk-e szörnyeket (No Monsters), fel kívánjuk-e támasztatni halott ellenfeleinket (Respawing), egymás ellen akarunk-e játszani (DeathMatch 2.0), illetve hogy melyik szintre akarunk ugrani (Map1-Map30). Az így beállított játékot az F10 megnyomásával kezdhetjük el.

-nomonsters

(Csak a -warp mellett használhatjuk.) Eltünteti a szintről a szörnyeket. Ez sokszor zsákutcába visz minket, mert létfontosságú ajtók egyes helyeken bizonyos szörnyek legyőzéséhez vannak kötve, ezeken így nem tudunk átjutni.

Ugyancsak érdekessége a játéknak, hogy a készítők segítő trükköket építettek bele, ha valaki netán elakadna, akkor se kelljen véglegesen feladnia a játékot. Ezeket a "kis csaláso-



kat" a játék során bárhol igénybe vehetjük (kivéve ha Nightmare módban játszunk), csak be kell gépelnünk a megfelelő betűket (lehetőleg igen gyorsan, különben nem történik semmi). Néhány fontosabb ezek közült:

-iddqd

Sérthetetlenség, legyőzhetetlenség (God Mode), -idkfa

Fegyvereket, töltényt és kulcsokat kapunk a továbbjutáshoz.

-idclev##

Ugrás a ## számú szintre (lgy elérhetjük a rejtett szinteket is.)

-idbehold

Egy speciális eszközt bocsát a rendelkezésünkre. Hogy éppen mire van szükségünk, azt a kód után beütött betűvel tudjuk megmondani: s - Berserker (gyilkológép), v - Invulnerability (sebezhetetlenség), i - Invisibility (láthatatlanság), r - Radiation Suit (sugárzás elleni ruha), a - Allmap (teljes térkép), I - Light Amplification (infralátás).

-iddt

Ha éppen a térképet nézzük, akkor első beírásra megmutatja a teljes térképet, másodikra a szörnyeket is jelzi, harmadikra pedig visszavált normális tórképmódra.

Mankó

- Használjuk ki oldalazási képességünket, és lessünk be óvatosan minden kanyarba, különösen ha hallatszanak a szörnyek hangjai (ez ugyanis a gazdájának közelségére utal).
- Nagyon kényelmesen ós pontosan lehet célozni a puskákkal.
- Vigyázzunk a rakétavetővel. Ha rosszul állunk, és a sugara visszacsapódik a falról, hamar fűbe haraphatunk saját ügyetlenségünk miatt. Ezért lehetőleg csak ott használjuk, ahol elég nagy hely van előttünk, vagy cé-

lozzunk különös gondossággal,

 Ahol nem lehet erővel nyerni, ott lehet okossággal - ez igaz a DOOM II-re is. Ha úgy érezzük, hogy lehetetlen helyzetbe kerültünk, próbáljunk meg más sorrendben végigmenni a szobákon, keressünk olyan tárgyakat, amiket ott a legcélszerűbb felhasználni, vagy csaljuk magunk után a szörnyeket számunkra kedvezőbb területre.

DOOM II.

- •> Sose feledjük: egy jól irányzott lövés a zöld folyadékokkal teli tartályokra sok fejfájástól megkímélhet minket. Persze ha mi ácsorgunk egy ilyen tartály mellett és abba belelőnek, akkor egy pillanat alatt végünk.
- Ugyancsak munkát takaríthatunk meg, ha egy óvatosan, rejtőzködve leadott lövéssel egymásnak ugrasztjuk ellenfeleinket,
- Mentsünk gyakran. Ha problémát jelentene számunkra, hogy kevés a hat hely, másoljuk át a .dsg kiterjesztésű fájlokat a DOOM II. könyvtárából egy másik helyre (pl. egy SAVES 1 nevű alkönyvtárba), és máris állásaink elvesztése nélkül felülírhatjuk az egyes helyeket. Ha vissza kívánjuk hozni a régebbi állásainkat elég, ha visszamásoljuk őket az eredeti helyükre.
- A játék számtalan titkos szobá-

val vár minket, melyeket célszerű megkeresnünk, hiszen sokszor találhatunk ezekben igen kellemes fegyvereket vagy éppen ajtónyitó kapcsolókat. A titkos helyiségek egy részét jelzi a térképünk (ajtót jelez, de mi csak falat látunk), másik részét pedig általában felismerhetjük a fal eltérő mintázatából vagy a megvilágítás egyediségéből.

Ujjgyakorlat

Menük, beállítások:

- Esc Főmenü
- F2 Save Game Mentés
- F3 Load Game Visszatöltés
- F6 Quicksave Gyorsmentés. (Ha először tesszük, a sima mentéshez hasonlóan ki kell választunk egy helyet a hat lehetségesből. Ezt követően, az F6 lenyomására a játék kérdés nélkül ide menti aktuális helyzetünket. Hasznos, de a főbb állások mentését ne spóroljuk meg!)

- Quickload A gyorsmentés visszatöltése.
- F7 End Game A játék befejezése.
- F10 Quit Game Kilépés a játékból.
- F4 Sound Volume Hangerősség;
- F5 Graphic Detail Képfelbontás;
- F8 Messages Üzenetek ki/be kapcsolása



Képernyőméret állítása;

F11 Gamma Correction - A képernyőt világosítja illetve sötétíti. Öt fokozat között válogathatunk körbe-körbe, amíg a nekünk - és monitorunknak - legmegfelelőbbet meg nem találjuk.

Vezérlés:

F9

nyilak - mozgás az adott irányba;

- Shift+nyilak futás az adott irányba;
- Alt+jobb/bal nyíl oldalazó mozgás

(fordulás nélkül);

Ctrl - lövés;

Spacebar - ajtó nyitása, kapcsoló használata. Fegyverválasztás:

- 1 ököl vagy láncfűrész;
- 2 pisztoly;

3

4

5

6

7

- puska/harci puska (közöttük a 3-as ismételt lenyomásával válthatunk);
- golyószóró;
- rakétavető;
- plazmapuska;
- BFG 9000.

id Software

id Software

DOOM II.

Térkép:

Tab - automatikus térkép aktivizálása

- F Follow mode (on/off) Követő mód be/ki kapcsolása (a karakterünk a nyilak lenyomására mozogjon-e a térképen az adott irányba, vagy csak a képernyőt akarjuk görgetni);
- G Grid (on/off) rácsozat be/ki kapcsolása;
- M Mark place hely megjelölése a térképen;
- C Clear Marks megjelölések törlése a térképről;
- + Zoom in nagyítás;
 - Zoom out kicsinyítés;
- nulla Full map/Zoom Váltás a teljes és a nagyított térképmód között.

Többgépes játék:

- T Üzenet küldése valamennyi játékosnak;
- B Üzenet küldése a barna (brown) színnel jelzett játékosnak;
- Üzenet küldése a fekete (indigo) színnel jelzett játékosnak;
- G Üzenet küldése a zöld (green) színnel jelzett játékosnak;
- R Üzenet küldése a piros (red) színnel jelzett játékosnak.

Egérhasználat:

görgetés - mozgatás az adott irányba; bal egérgomb - lövés;

jobb egérgomb - ajtónyitás, kapcsoló használata.

Joystickhasználat:

Button A - lövés;

Button B - ajtónyitás, kapcsoló használata.

Mérleg

Nagyon különös érzésem volt a DOOM II. tesztelésekor. Egyszerre kápráztatott el és okozott csalódást. Az biztos, hogy a játék nagyon jó, hasonló élvezetet nyújt, mint elődje, és az új, háromdimenziós környezet elképesztő lehetőségeket takar.

Amit az id Software kiadott, az - alapjait tekintve - akár lehetne az első rósz egyszerű szintkiegészítése is. Nem javult, modernizálódott a státussorunk külleme, felépítése, pedig lehetett volna "áramvonalasítani". A térkép felépítése jó, a terek 3D-s elrendezése sokat fejlődött, de a rájuk feszített textúra ugyanaz maradt, így látvány szinten nincs fejlődós az előző részhez képest, olyan érzésünk van, "mintha csak ugyanott lennénk".

A második részben már érezhető, hogy a a gyengébb kerettörténet miatt a szörnyek irtása egy kicsit öncélúvá válik. Sajnos a DOOM-sorozatban nem tudott az id Software olyan karaktereset alkotni, mint amit például a Wolfensteinben (a gyenge grafikája ellenére is) kialakított.

Összefoglalva annyit lehet elmondani a játékról, hogy nagyon jó; grafika, illetve hang szempontjából szép és élvezetes - de semmi igazán új nincs benne, aki megveszi, az az első rész alapján már pontosan tudja, hogy mit kap majd.



TIMECOP Rejtvénypályázat!

Ahhoz, hogy válaszolni tudj, olvasd el a köny- 5. vet, és nézd meg a filmet!

- 7. Mi volt Jean-Claude van Damme eredeti neve?
 - a. Jean-Claude van Varenberg
 - b. Jean-Claude van Kaltenberg
 - c. Jean-Claude van Kinizsi
- 2. Mi volt a címe első világsikerű filmjének?
 - a. Tökéletes célpont
 - b. Véres játék
 - c. Mici néni két élete
- 3. A TIMECOP című filmben miért kell visszamennie a múltba?
 - a. Hogy megakadályozzon egy politikai katasztrófát.
 - b. Hogy találkozzon a nagyapjával és átadjon neki egy üzenetet.
 - c. Mert szeret az időben utazni.
- 4. Mit jelent az időrendőrség jelszava (No one goes back!)
 - a. Senki ne forduljon meg!
 - b. Pénzt, vagy életet!
 - c. Senki sem mehet vissza!

Melyik kiadó jelenteti meg az Időzsaru című könyvet magyarul?

- a. HAL Kiadó
- b. HAAL Kiadó
- c. Árukiadó

Nyeremények:

1. díj:	TIMECOP bőrmellény (a Duna Film ajándéka)
2. díj:	TIMECOP óra (a Duna Film ajándéka)
3. díj:	A film zenéje CD-n (a Music Dome ajándéka)
4-10. díj:	Az Időzsaru c. könyv egy-egy példánya
11-15. díj:	Féléves előfizetés a COOL-ra

A szerinted helyes válasz előtti betűt írd egy levelezőlapra és küldd el a kiadó címére:

HAAL Kiadó 1366 Budapest 5. Pf. 110. Beküldési határidő: 1995. január 22. Sorsolás: 1995. január 25. A nyerteseket levélben értesítjük.

FORREST GUMP

Főszerepben: Tom Hanks

A georgiai Savannah városka árnyas buszmegállójában különös mesemondó üldögél. FORREST GUMP mindent látott és mindent átélt, de nem mindent értett. Nem éppen a legfényesebb elme. Deliát az anyja is mindig azt mondta: "Csak az a hülye, **aid** hülyeséget csinál." Forrest Gump pedig semmi egyebet nem csinált, mint hogy jelen volt a 20. század minden fontos eseményén a focipályától a harctérig, az elnökök klubjától a médiavitákig, míg végül meg nem pihent egyetlen igaz szerelme karjában.

Bemutatja a UIP Duna Film











A játék nemcsak egyszerűen új köntösbe bújt, de a struktúrája is átalakult, és lényegesen összetettebbé, bonyolultabbá, s így valósághűbbé vált. Mindemellett megőrizte játék jellegét, igényes szórakozási lehetőséget nyújtva.

Az elsősorban szimulációiról ismert Maxis még a nyolcvanas évek végén bocsátotta útjára a Sim City névre hallgató, "városépítő" játékát, amit hamar megkedvelt a PC-s világ. Az idő múlásával először csak új korok és helyszínek csapódtak az eredeti kiépítéshez, ahogy azonban fejlődött a technika, a régi verzió egyre kevésbé felelt meg a kor követelményeinek. Valami újat kellett kitalálniuk a programozóknak, ezért született meg a Sim City 2000, ami ahogy a neve is jelzi - új távlatokat nyit az építő kedvű számítógép-rajongóknak.

A játék nemcsak egyszerűen új köntösbe bújt, a struktúrája is átalakult, és lényegesen összetettebbé, bonyolultabbá, s így valósághűbbé vált, Mindemellett azonban megőrizte játékjellegét (ami egyes új keletű Maxis "szimulációkról" - pl. Sim Health - már nem mondható el), igényes szórakozási lehetőséget nyújtva azoknak, akik a programmal való időtöltést választják.

Talán éppen a fentiek miatt kértétek olyan sokan, hogy készüljön teszt a Sim City 2000-ről is.

Ismerkedő

A program indítása után egy rövid menüvel találhatjuk szembe magunkat:

- Load Saved City (lementett játékállás betöltése);
- Start New City (új játék kezdése);
- Edit New Map (új városunk geológiai térképének megszerkesztése);
- Load Scenario (a játék próbapályáinak betöltése).

Új játék kezdésénél mindig a geológiai térképen beállítottaknak megfelelő területet generál

le számunkra a program, vagyis az abban meghatározott mennyiségű és típusú heggyel, folyóval (tengerparttal) és növényzettel kell majd "megharcolnunk" városunk fejlesztése közben. Egy kellemetlen hegycsúcs vagy a túl hepe-hupás talaj igencsak elronthatja a kedvünket, és rengeteg pénzünket emésztheti majd fel a talajegyengetési munkálat, ezért célszerű először az Edit New Map menüpontot választanunk.

TEREPÉPÍTÉS

Választásunk eredményeként a képernyőnk villámgyorsan átalakul, és az ún. terepépítő módba jutunk. Minden kísértetiesen hasonlít az átlagos Sim City városépítőjéhez. Középen megtaláljuk a beépítésre váró terület képét, fölül a menüsort, bal oldalon azonban egy új eszköztárat fedezhetünk fel, ami a terepépítést fogja segíteni.

Az eszköztár ikonjainak jelentése a következő:

Tengerpart (Coast) Legyen-e tengerpartunk?

Folyó (River)

Akarunk-e folyót a területünkön?

Csúsztatókapcsolók

Hegyek - mennyire	legyen	domborzatilag
tagolt a terep?		

Víz - a terület hány százalékát fedje víz? Erdő - a terepen milyen sűrűn legyenek fák, erdők?

Lényegében e három paraméter határozza meg azt az alapdomborzatot, amelyet a program generál, de ezt követően tovább alakíthatjuk fantáziánk és igényeink szerint.

Készítsd el (Make)

A program az előbbi beállításoknak megfelelően generálja a terepet.

Földfelszín emelése/csökkentése (Raise/Lower Terrain) Hegyek, völgyek kialakítása.

Magasság nyújtása/lesimítása (Stretch/Level Terrain)

A program a terep adott részének magasságát - a környező kockákhoz mérten - emeli, illetve azokhoz igazítja.

Tenger vízszintjének emelése/csökkentése (Raise/Lower Sea Level)

A teljes terepen megemelhetjük illetve lecsökkenthetjük a vízszintet egy egységgel.

Víz/folyó elhelyezése (Place Water/Stream) Kisebb tavakat, folyókat hozhatunk létre ezekkel az ikonokkal.

> Ezt a programot a KeSzo Kft. bocsátotta rendelkezésünkre. Amennyiben szeretnétek megvenni, a cég üzletében erre lehetőségetek van.

A program neve:	Sim City 2000
Kibocsátó:	Maxis
Megjelenés éve:	1994
A játék típusa:	stratégiai
Hang:	Ad Lib, Media Vision, Sound Blaster, Roland MT-32
Szükséges memória:	4 Mb RAM
Speciális igény:	VESA kompatibilis videokártya, 640x480, 256 szín megjelenítésére alkalmas monito
Helyigény:	4 Mb
Szükséges géptípus:	386, VGA monitor, mouse



Maxis

Maxis



Fa/erdő elhelyezése (Place Tree/Forest) Fákat, illetve erdőket helyezhetünk el leendő városunk talaján ezeknek az ikonoknak a segítségével.

A térkép kicsinyítése/nagyítása (Zoom Out/In) A térképnézet változtatása.

A térkép elforgatása balra/jobbra (Rotate counter-clockwise/clockwise) A terep 90 fokos elforgatása a megadott irányba.

Középre igazítás (Center)

Ahová ezzel az ikonnal klikkelünk, az a terület kerül a képernyőnk közepére.

Segítség (Help)

A program beépített súgó funkciójának elérése.

Kész (Done)

Erre a gombra klikkelve jelezhetjük, hogy befejeztük a terep létrehozását, és át kívánunk váltani a játék igazi helyszínére, a városépítő képernyőre.

VÁROSÉPÍTÉS

Az új játék választásával vagy a terepépítés befejeztével a standard, városépítő képernyőre jutunk. Új város építése esetén a program megkérdezi tőlünk, hogy mi legyen a városunk

Sim City 2000

neve, milyen nehézségi fokozattal (Easy -20000 \$, Medium - 10000 \$, Hard --10000 \$), illetve időben mikor (1900, 1950, 2000, 2050) szeretnénk játszani. A nehézségi fokozat meghatározza például a kezdésnél rendelkezésünkre álló pénz mennyiségét illetve polgáraink türelmességét, a kor pedig az elérhető technikai eszközök fejlettségét, környezetbarát mivoltát, energiatakarékosságát stb.

Ha mindent eldöntöttünk, kezdődhet a játék. A nyitó képernyő mindig egy újság, amiben éppen városunk alapításáról, az esetleges időjárási vagy közlekedési gondokról, és sok hasonló érdekességről olvashatunk. Egy cikket - ha a címe felkeltette az érdeklődésünket - úgy olvashatunk el, hogy ráklikkelünk az egérrel (a bal felső sarokban levő kockára klikkelve csukhatjuk be az ablakot).

A városépítő képernyő négy részből épül fel. Legfelül a menüsort találjuk. Az egérkurzor ide mozgatásával, és a bal egérgomb lenyomva tartásával tudjuk elérni az itt szereplő parancsokat, az egyszerű mentés/betöltés mellett a játék egyéb konfigurálási utasításait is.

A menüsor alatti, a nagy üres térségen nyithatjuk ki információs és tájékoztató ablakainkat. Egy ablaknak - történetesen városunk három dimenziós látképének - mindig nyitva kell



lennie, de ezen felül szinte tetszőleges számú ablakot hívhatunk elő. Jó, ha tudjuk, hogy ha maximalizálni akarjuk a térképünket (vagy bármelyik másik, előhívott ablakunkat) a jobb felső sarokban látható jelre kell klikkelnünk. Ugyancsak fontos tudnunk, hogy a térkép-ablak legfelső sorában, a dátum, és a városnév után láthatjuk, hogy mennyi pénzünk van - nem árt ezt is figyelemmel kísérni.

A képernyő harmadik része a városépítő eszköztár. Ezen találhatjuk meg a legfontosabb elemeket, valamint az információs ablakok egy részét is elérhetjük innen. Ezt is, csakúgy, mint a mellette elhelyezkedő

üzenetpanelt (amelyen a mindenkori időjáráson kívül polgáraink véleményét, kívánságait is olvashatjuk) az ablakokhoz hasonlóan szabadon mozgathatjuk a képernyőn,

Először tekintsük át az eszköztárat (úgyis ezt használjuk majd a legtöbbet). Fontos tudnunk, hogy az ikonok rendszerint több választási lehetőséget kínálnak. Ezekhez úgy tudunk hozzáférni, hogy ráklikkelünk az egér bal gombjával, és mindaddig lenyomva tartjuk, amíg meg nem jelenik az ikonhoz tartozó eszköz-menü.



Buldózer - Buldózer

Előfordulhat, hogy városrendezési terveink során szükségessé válik egyes építmények, zóna-jelölések, illetve kellemetlen dombok, völgyek eltüntetése. Az erre szolgáló eszközeinket a buldózer ikon alatt találhatjuk meg. Ne feledjük azonban, hogy egy-egy nagyobb domborzati átalakítás ha nem tartjuk kordában fantáziánkat - meglehetősen költségessé válhat. A nagyobb átalakításokat éppen ezért célszerű még az Edit New City Map menüpontban megtennünk.

Demolish/Clear - Lebont/letisztít

Ennek az ikonnak a kiválasztásával lebonthatunk minden olyan tárgyat, amit mi magunk (vagy polgáraink) alkottak. Eltüntethetjük a nem kívánt épületeket, fákat, utakat, villanypóznákat. Ebbéli ténykedésünk azonban nincs hatással a területek zóna beosztására, illetve a felszíni egyenetlenségekre. Ára: 1 \$ (mezőnként)

Level Terrain - Talajszint egyengetés

Ezzel a terület egyenetlenségeit simíthatjuk el. Minden, ami a "kezelt" területen volt (épület, fa, út ...) lerombolódik, és a zónakijelölést is elveszítjük.

Ára: 25 \$ (mezőnként és szintenként)

Raise Terrain - Talajszint emelés

A kijelölt terület magasságát emeli egy egységgel. Ennek az eszköznek a segítségével alakíthatunk ki pl. kellemes, dombos parkokat. Ára: 25 \$ (mezőnként és szintenként)

Lower Terrain - Talajszint csökkentés

A terület magasságát csökkenti egy egységgel. (pl. ha mégsem olyan kellemes az előbbi park.)

Ára: 25 \$ (mezőnként és szintenként)

De-zone - Zónátlanitás

Ha törölni akarjuk egy területről a zóna-jelölését, akkor ezt ezzel a ponttal tehetjük meg. Ára: 1 \$ (mezőnként)

Landscape - Táj szerkesztés

Trees - Fák

Egy mezőre több fát is elhelyezhetünk, ha többször ráklikkelünk. Ára: 3 \$ (fánként)

Water - Víz

Ennek az ikonnak a segítségével tavakat hozhatunk létre a kiválasztott helyeken. Ára: 100 \$ (mezőnként)

Maxis

Emergency - Vészhelyzet

Ez az eszközünk arra szolgál, hogy vészhelyzet (pl. tűzvész) esetén mozgósítani tudjuk rendőreinket és tűzoltóinkat (Dispatch Police/Firefighters). Csak katasztrófa estén válik aktívvá az ikon, egyébként nem használhatjuk. Ha szükségünk lenne rá válasszuk ki, hogy kiket szeretnénk riadóztatni, majd klikkeljünk a térképen arra a helyre, ahová küldeni szeretnénk őket.

Power - Energia

Power Lines - Villanyvezeték

Ennek a segítségével juttathatjuk el az áramot az egyes épületeinkhez. Ha egy területünk nincs ellátva árammal, oda nem szívesen költözik be senki, ezért célszerű gondosan megtervezni városunk "áramtérképét". A vezetékeket csak egy mezőnyi széles utakon és vasúti síneken vezethetjük át, kanyarok, illetve szélesebb úttestek felett nincs módunk elhelyezni.



Tavakat, vagy folyókat azonban már áthidalhatunk, bár ez többe kerül. Ha valamilyen oknál fogva a vezetékünk nincs áram alatt, akkor egy kis villám villog rajta egészen addig, amíg hozzá nem kötjük valamelyik, már működő áramkörünkhöz, vagy egy erőművünkhöz. Ugyancsak a villámot látjuk majd azokon az épületeinken, létesítményeinken is, amelyeket elfelejtettük bekötni az áramrendszerbe (vagy valamilyen oknál fogva megszűnt az áramforrásuk).

Ára: szárazföldön - 2 \$ (mezőnként), víz felett - 10 \$ (mezőnként)

Power Plants - Erőmű

Itt az adott fejlettségi szinten rendelkezésünkre álló erőmű típusok közül választhatunk. Fontos tudnunk, hogy minden erőmű csak 50 évig képes üzemelni, utána "kiöregszik" és leáll. Ilyenkor le kell cserélnünk egy újra. Az egyes erőművek különböző kapacitással, környezetszennyezéssel és üzembiztonsági mutatókkal rendelkeznek. Ezeket a paramétereket az erőművek kiválasztása előtt nem árt mérlegelnünk tekintettel a lehetséges következményekre (az egyes erőműtípusok előnyeiről és hátrányairól az "info" gombra klikkelve kaphatunk adatokat).

Coal Power (szénerőmű)
 200 Mw 4000 \$ (1900-tól)

- Hydro Electric (vízierőmű)
 20 Mw 400 \$ (1900-tól)
- Oil Power (olaj-erőmű)
- 220 Mw 6600 \$ (1900-tól) - Gas Power (gáz-erőmű)
- 50 Mw 2000 \$ (1950-től)
- Nuclear (atomerőmű) 500 Mw 15000 \$ (1955-től)
- Wind Power (szél-erőmű) 4 Mw 100 \$ (1980-tól)
- Solar Power (napenergia) 50 Mw 1300 \$ (1990-től)
- Microwave (mikrohullám) 1600 Mw 28000 \$ (2020-tól)
 Fusion Power (fúziós-erőmű) 2500 Mw 4000 \$ (2050-től)

Ahogy látható a fenti erőműtípusok (is) attól függően állnak a rendelkezésünkre, hogy hol járunk az időben. Ha az 1900-as években kezdtük a játékot, akkor meg kell várnunk, amíg a tudósok szép sorban felfedezik a fejlettebb erőműtípusokat.

Water System - Vízvezeték-rendszer

Minden városnak szüksége van a megfelelően felépített vízvezeték rendszerre. Bár a lakosok betelepedése ennek hiányában is elkezdődik, ám ha véges határidőn belül nem építjük ki a rendszert, polgáraink másik otthon után néznek, és így az iparunk teljesítménye is visszaesik.

Pipes - Csatorna

Ezekkel a csövekkel köthetjük össze épületeinket egymással, illetve a vízszivattyúkkal (kiválasztásával automatikusan átkerülünk a föld alatti tér-

képre). Ha kék színt látunk a csőben akkor víz folyik benne. A szaggatottan megjelenő kék folyam viszont azt jelzi, hogy arra a szakaszra már kevés vízmennyiség jut, pótlás szükséges. Működéséhez nincs szükség áramra.

Ára: 3 \$ (mezőnként)

Water Pump - Vízszivattyú

A vizet valahonnan szivattyúzni kell. Erre általában a természetes folyók, tavak partján nyílik lehetőségünk, mégpedig ezeknek a szivattyúknak a segítségével. (A talajvízzel is megpróbálkozhatunk, de ennek a hatékonysága csak fele

olyan jó - kiegészítésként azonban elmegy). Ára: 100 \$ (darabonként)

Water Tower -Víztorony

A vízellátásban - különösen nyáron - problémák adódhatnak az aszály miatt. A víztornyok az így kialakult hiány pótlására szolgálnak tárolókapacitásukkal.

Ára: 250 \$ (daraóonként)

Treatment -Szennyvíztisztító

(Elérhetősége a fejlettségtől függ.) Az elhasznált víz megtisztítására szolgál. Ennek a rendszerbe történő visszajuttatása ugyancsak a szezonális ingadozások kiegyenlítését segítik. Ára: 500 \$ (darabonként)

Desaiinization - Sótaíanító

(Elérhetősége a fejlettségtől függ.) Elsősorban tengerparti városoknál vehetjük hasznát, mert a tengervíz sótlanítására szolgál. Saját szivattyúrendszerrel rendelkezik, működtetéséhez tehát nincs szükségünk további pumpákra. Ha folyópartra telepítjük, kétszer annyi víz kinyerésére képes, mint egy sima szivattyú. Ára: 1000\$ (darabonként)



Rewards - Díjak

Ne lepődjünk meg, ez az ikon általában le van tiltva. Ez ugyanis a "nagy meglepetések" gombja - csak akkor választhatjuk ki, ha a program úgy értékeli, hogy sikerült teljesítenünk egy fejlődési szintet, s ilyenkor "extra" épületekkel, létesítményekkel ajándékoz meg minket. Figyeljünk tehát oda erre az ikonra, mert elérhetővé válása kellemes plusz pontokat jelenthet.

Roads - Utak

Az ehhez az ikonhoz tartozó menüpontok is az idő függvényében változhatnak, annak megfelelően, hogy éppen milyen évet írunk a játékban.

Maxis

Sim City 2000



Onramp - Bekötőút

Ezen juthatnak fel és le polgáraink járműveikkel az autópályákra. Éppen ezért fontos, hogy az autópálya mindkét oldalára építsünk bekötőutakat. Ára: 25 \$ (mezőnként)

Bus Depot -Autóbusz állomás

Városi forgalmunk segítésére építhetünk autóbusz állomásokat. Az utak mellé tegyük, és legalább kettő szükséges belőlük. Közöttük közlekednek majd buszaink. Ára: 250 \$ (darabja)

Road - Út

A szárazföldi közlekedés eszköze. Ha építése közben víz keresztezi utunkat, hidat emelhetünk fölé, de ez természetesen növeli a költségeket. Ára: 10 \$ (mezőnként, szárazföldön)

Hiway - Autópálya

Négyszer akkora forgalom lebonyolítására képes, mint a sima betonút. Ahhoz, hogy kocsijaink felhajthassanak rá illetve lejuthassanak róla, külön bekötő utakat (lásd. onramp) kell csatlakoztatnunk hozzá. Vízhez érkezve lehetőségünk van híd építésére is.

Ára: 100 \$ (elemenként - 4 mező)

Tunnel - Alagút

Az alagút építéséhez csak lejtős mezőn kezdhetünk hozzá. Mérnökeink - ahogy kijelöltük a fúrás kezdőpontját - tájékoztatnak minket arról, hogy a geológiai viszonyok lehetővé teszik-e a munkálatok biztonságos megkezdését. Ha az adott ponton az építkezés megkezdése lehetetlen, arra "unstable terrain" üzenettel figyelmeztetnek, ha azonban jó helyet választottunk, akkor röviden közlik velünk az alagút létrehozásához szükséges összeget. Ennek elfogadásával lényegében ki is adjuk a parancsot a létrehozására.

Ára: 150 \$ (alagút-elemenként)

Rails - Vasút

Előbb-utóbb elérkezik a pillanat, amikor városunk forgalma kinövi útjaink kapacitását, és akkor hatásosabb eszközökkel kell megoldanunk a problémát. Az, hogy éppen mi áll rendelkezésünkre - az hasonlóan a legtöbb ikonhoz - mindig az adott évtől függ.

Rail - Vasútpálya

Ne feledjük, bármilyen látványos pályát is építettünk, haszontalan állomások nélkül. Természetesen vasúti hidat is építhetünk, ha pályaépítés közben vízhez érünk. Ára: 25 \$ (mezőnként)

Subway - Metróalagút

Ha betelt volna a felszín, még mindig próbálkozhatunk a föld alatt. Természetesen ezek használatba vételéhez is szükségünk van állomásokra. Vigyázzunk, vízvezeték rendszerünkkel ütközésbe kerülhetünk! Ára: 100 \$ (mezőnként)

Rail Depot - Vasúti állomás

Vasútállomás, hogy emberkéink kedvükre utazhassanak körbe a térképen. Célszerű a sínek mellé telepíteni. Ára: 500 \$ (darabja)

Sub Station - Metró állomás

Bár a föld alá nyúlik, mégis a felszínen szokás elhelyezni, és természetesen metró alagúthoz kell csatlakoznia. Ára: 250 \$ (darabja)

Sub-Rail -Metró-Vasút csatlakozás

Ha integrálni akarjuk metró és vasút hálózatunkat, akkor azt ezzel az egységgel tehetjük meg. A föld alatt beletorkoltatjuk egyik metró alagutunkat, a felszínen pedig síneket indítunk belőle. Ára: 250 \$ (darabja)



Maxis

Ports - Kikötők

A kikötők is ugyanúgy működnek, mint a lakó vagy egyéb zónák, területeket kell kijelölnünk, amelyek energiaellátásról is hasonló módon kell gondoskodnunk, mint ahogy a többi zónában.

Seaport - Tengeri kikötő

Természetesen a vízpartra kell telepítenünk, különben minek?

Ára; 150 \$ (mezőnként)

Airport - Légikikötő/repülőtér

Ára: 250 \$ (mezőnként)

Residental Zones - Lakó zónák

Ha azt akarjuk, hogy egy területen polgáraink lehetőleg lakóházakat építsenek, akkor ezt a zónajelölést kell alkalmaznunk rá (a mezők színe a kijelölésnek megfelelően meg fog változni).

Light Residental -Ritkább sűrűségű lakózóna

Mondjuk, hogy ez felel meg a kertvárosnak. Ára: 5 \$ (mezőnként)

Dense Residental - Sűrű lakózóna

"Lakótelep". Nagy népsűrűség, zsúfoltság. Ára: 10 \$ (mezőnként) Commercial Zones - Kereskedelmi zónák Ezekre a földterületekre, üzleteket, irodákat, és egyéb kereskedelmi intézményeket lehet építeni.

Light Commercial -Ritkább sűrűségű kereskedelmi zóna

Kis boltok, apró hivatalok... Ára: 5 \$ (mezőnként)

Dense Commercial -Sűrű kereskedelmi zóna

Hatalmas irodaházak, áruházak... Ára: 10 \$ (mezőnként)

Industrial Zones - Ipari zónák

Az ipari zónákban dolgozik majd emberkéink zöme (itt a legtöbb a környezetszennyezés).

Light Industrial -Ritkább sűrűségű ipari zóna

Ára: 5 \$ (mezőnként)

Dense Industrial - Sűrű ipari zóna

Ára: 10 \$ (mezőnként)

Education - Oktatás

Ennél az ikonnál azokat az építményeket találjuk, melyek elsősorban honpolgáraink okulását, mű-

Maxis

velődését szolgálják. Fontos szerepük van "alattvalóink" képességeinek fejlesztésében, ami városunk pozícióját és közmegítélését javíthatja.

School - Iskola

Ára: 250 \$ (darabonként)

College - Főiskola

Ára: 1000 \$ (darabonként)



Sim City 2000

mert egy-egy raktárfosztogató banda egész iparunkat tönkre teheti. Ára: 20 \$ (darabonként)

Fire Station - Tűzoltóság

Ha letiltottuk a katasztrófákat, akkor nincs nagy szerepük. Néhányat azonban még akkor is célszerű elhelyeznünk, polgáraink lelki nyugalmáért. Ára: 500 \$ (darabonként)

Hospital - Kórház

Mindenkivel történhet baleset és polgáraink ezt igencsak fejben tartják. Ne legyünk tehát fukarak ezzel a létesítménnyel. Ára: 500 \$ (darabonként)

Prison - Börtön

Egy nagyváros fontos eszköze a bűnözés kordában tartására. Bár a rendőrségen is lehet a foglyokat tartani, ez a kapacitás azonban hamar szűkös lehet. Ára: 3000 \$ (darabonként)

Recreation - Pihenés Honpolgáraink gondolatait bár-

Library - Könyvtár

Museum - Múzeum

Ára: 1000 \$ (darabonként)

City Services - Városi szolgáltatások

Minden városnak szüksége van bizonyos közpénzekből finanszírozott szolgáltatásokra, mint például a közrend fenntartása, a tűzoltóság vagy az egészségügy. Ezek hiányában polgáraink még városunk elhagyásáról is határozhatnak.

Police - Rendőrség

A közbiztonság fenntartása a feladata. Nemcsak a lakózónákban, hanem a kereskedelmi és ipari területeken is nagy szükség van rájuk,

mennyire is leköti a pénzszerzés, legalább annyira szeretnek kikapcsolódni is. Minden ilyen létesítményt örömmel és hálásan fogadnak - ne feledkezzünk meg tehát ezek okos elhelyezéséről sem.

Small Park - Kis park Ára: 20 \$ (darabonként) Big Park - Nagy park Ára: 150 \$ (darabonként) Zoo - Állatkert Ára: 3000 \$ (darabonként) Stadium - Sportpálya Ára: 5000 \$ (darabonként) Marina - Kishajó kikötő Ára: 1000 \$ (darabonként)

Ára: 500 \$ (darabonként)

Signs - Jelzések

Néha kedvünk szottyanhat egyes építményeinket látványos, a várostérképünkön is megjelenő táblával megjelölni, vagy egyes területeknek, negyedeknek saját nevet adni. Mindezt ezzel az ikonnal tehetjük meg. Válasszuk ki, majd klikkeljünk a térképünk azon pontjára, ahová a táblát el akarjuk helyezni. Ezek után már csak a táblát alátni kívánt szöveg begépelése következik, majd "Done", és kész is vagyunk. Természetesen ezek a táblák csak akkor láthatóak ha a "Táblák megmutatása" (Display Signs) ikon aktív.

Query - Kutató mód

Ha ennek az ikonnak a kiválasztását követően városunk valamelyik elemére, építményére klikkelünk, egy információs ablakot hívhatunk elő, amelyen többek között elolvashatjuk, hogy használják-e, el van-e látva árammal és vízzel, milyen a környezetszennyezés azon a területen, illetve ha közintézményről van szó, új nevet is adhatunk neki.

Rotate - Forgatás

Ezekkel az ikonokkal a térképünket forgathatjuk el a megadott irányba, 90 fokkal.

Zoom 0ut)In - Térképnézet változtatása Ráközelíthetünk a térképünkre vagy lekicsinyíthetjük azt.

Center - Középre igazítás

A térkép egy adott pontjára klikkelve az a pont kerül a képernyő közepére. Ugyanezt érhetjük el, ha jobb egérgombbal klikkelünk valahová.

Windows - Információs ablakok

Ezek az ikonok az egyes információs ablakok előhívására szolgálnak. Ezek részletes leírását a játék menüjének ismertetésénél találhatjátok, itt az ismétlést elkerülendő - csak a rövid felsorolásuk szerepel: Maps - térképek, Graphs - grafikonok, Population - népesség, Industry - ipar, Neighbors - szomszédok, Budget - költségvetés. Ha egy térképet csak felvillantani szeretnénk, akkor klikkeljünk rá a megfelelő ikonra, és tartsuk lenyomva az egeret. Ha a fenti művelet közben el is mozdulunk az egérrel, akkor is rendesen kinyilik az ablak (amit egyébként a bal felső sarokban levő jelre klikkelve csukhatunk be).

Demand Indicator - Szükséglet indikátor Ha gyorsan szeretnénk megtudni, hogy éppen milyen zónára lenne szüksége városunknak, elég erre az indikátorra pillantanunk, és máris láthatjuk, hogy mit kéne építenünk. A betűk jelentése a következő: R - lakó (residental), C kereskedelmi (commercial), I - ipari (industry). Ha a betű felett látható oszlop a pozitív felé nyúlik, akkor sok van abból a bizonyos zónából, ha azonban a negatív felé, akkor kevés. Ténykedésünk során vegyük figyelembe, hogy idő kell ahhoz, hogy építményeink, zónáink kifejthessék a hatásukat, ne várjunk tehát azonnali reakciókat az indikátoroktól.

Show - Választható kijelzők

Ezekkel az ikonokkal állíthatjuk be, hogy mit szeretnénk látni a város-térképen. Ha az ikon "le van nyomva", akkor láthatóak a kérdéses dolgok.

Buildings - Épületek

Az egyes épületek láthatósága a város-térképen.

Signs - Táblák

A nagy táblák láthatósága a város-térképen.

Infrastructure -Infrastrukturális építmények

A fenti építmények (utak, vasút, villanyvezeték, vízszivattyú...) láthatósága a város-térképen.

Zones - Zónajelölések

Az egyes zónajelölések (a mezőkön jelentkező eltérő alapszínek) láthatósága a város-térképen.

Underground -Földalatti terep-térkép

Erre klikkelve a föld alatti terepet mutató térképet hívhatjuk elő. Itt tudunk majd például metrót és vízvezetéket építeni. Maxis



Sim City 2000

Speed - Sebesség

A szimuláció sebességét állíthatjuk be ebben a menüpontban (az aktuális sebességet egy pipa jelzi). A következők közül választhatunk: pause pillanat állj [Alt+Pj, turtle - lassú [Alt+1], Ilama - normál [Alt+2], cheetah - gyors [Alt+3],

Options -Beállítások

Auto-budget - Minden évben megismétli az előző év költségvetési beállításait, és így év végén nem jelenik meg a költ-

Help - Segítség

Beépített súgó elérése. Válasszuk ki ezt az ikont, majd a tartsuk lenyomva a Shiftet és klikkeljünk arra az ikonra, amelyről többet szeretnénk megtudni.

A felső menüsorban pedig az alábbi parancsokat találhatjuk:

File

(Az egyes pontok billentyűzeten keresztüli elérését [] zárójelben láthatjátok.)

Load City	-	városunk betöltése [Alt+L]
New City	-	új város építése [Alt+N]
Edit New Map	-	új város tereprajzolatának szerkesztése [Alt+E]
Load Scenario	-	próbapálya betöltése [Alt+Z]
Save City	-	városunk lementése [Alt+Sj
Save City As	-	városunk lementése új néven
About Sim City	-	információk a programról és a készítőiről
Guit	-	kilépés a játékból [Alt+Q]

Auto-goto - Ha kiválasztjuk, a program mindig a legfontosabb helyszín fölé pozícionálja várostérképünket (pl. a katasztrófához).

ségvetési-ablak, hogy átállítsuk a paramétereit.

Sound Effects - A hang effekteket kapcsolhatjuk be/ki.

Music - Ebben a pontban az aláfestő zenét kapcsolhatjuk be/ki.

Disaster - Katasztrófák

Ez a menü arra szolgál, hogy ízlésünk szerinti katasztrófát szabadítsunk mit sem sejtő honpolgárainkra, vagy még a véletlen "baleseteket" is letiltsuk . Az alábbi választási lehetőségeink vannak: fire - tűz, flood - árvíz, air crush repülőgép szerencsétlenség, tornado - tornádó, earthquake - földrengés, monster - szörny, no disaster - ne legyenek szerencsétlenségek.

Windows - Információs ablakok

Map - Térkép

Ezen az ablakon a városunkat jellemző legfontosabb mutatók állását tekinthetjük meg, a térkép szerinti elosztásban. Az ablak bal oldalán látható ikonokkal választhatjuk ki azt, ami éppen érdekel bennünket. Sorrendben a követ-

kezők állnak a rendelkezésünkre: City Form (Structure, Zones) - városunk formája a struktúra és a zónafelosztás alapján.

Roads (Road, Rail, Traffic) - úthálózat. Az utak és a sínpályákon kívül megtekinthetjük a közlekedés sűrűségét is, feltárva ezzel a leterhelt területeket.

ÍPower Grid - energiahálózat. Az árammal ellátott területek sárgák, az ármnélküliek pedig pirosak. A fehér vonalak a vezetékeinket jelzik.

Water System - vízhálózat. Hasonlóan az áramhoz, itt is sárgával jelzik a bekötött területeket, és pirossal az ellátatlanokat.

Population - népesség. Erről a térképről azt tudhatjuk meg, hogy melyek városunk legsűrűbben lakott területei. Itt is két eloszlást vehetünk szemügyre. A Density a sima népsűrűséget mutatja, a Rate of Growth pedig az adott területen lakók számának növekedési mértékét. Mindkettő fontos adat, hiszen egy önmagában kis lélekszámú terület még nem árulja el, hogy onnan éppen elmenekültek a lakók, vagy éppen most költöznek oda.

Crime - bűnözés. Itt három kijelzési mód közül választhatunk. Crime Rate: a bűncselekmények gyakoriságát mutatja az adott területen (minél szürkébb egy terület, annál magasabb ez az érték), Police Power: az adott területen milyen erős a rendőrség. Police Depts: a telepített rendőrörseinket tekinthetjük meg.

Pollution - városunk egyes területei mennyire szennyezettek.

Land Value - az egyes területek értékének relatív összehasonlítása.

City Services - a hasonló nevű ikonnál kiválsztható építmények ellátási eloszlását tekinthetjük meg. Fire Power: mennyire van lefedve városunk tűzvédelme. Fire Depts, Schools, Collages: az egyes intézmények elhelyezkedése városunkban.

Map Mode - ezzel az ikonnal a fenti fukciók kijelzését vihetjük át a hagyományos város térképünkre (például hogy kinyomozzuk pontosan melyik intézményünk is az, amelyik áram nélkül maradt). A gomb ismételt megnyomásával, illetve a térkép-ablak ismételt kiválasztásával szüntethetjük meg a hatását.

Budget - Költségvetés

Itt vehetjük nagyító alá városunk pénzügyeit. Minden évet automatikusan ezzel az ablakkal kezdünk (hacsak le nem tiltottuk a menüben az Auto-budget pontban).

Az ablak bal felső sarkában a városunk neve alatt láthatjuk az aktuális dátumot, alatta pedig az egyes "pénzköltő", illetve "pénzhozó" területeink részletesebb adatait. A táblázat felépítése a következő. Először mindig a kérdéses kiadási/bevételi csoport nevét láthatjuk. A mellette levő százalék - az első sor kivételével, ami az aktuális adókulcsot jelenti - azt mutatja, hogy jelenleg az adott feladat teljes pénzügyi szükségletének hány százalékát kapja meg. A 100% azt jelenti, hogy a szükségletei teljes mértékben kielégíttettek, az ennél alacsonyabb értékek pedig azt mutatják, hogy éppen "takarékoskodunk" ezeken (ami persze az adott funkció ellátásának szintjét is rontja). A következő j szám az adott feladatra eddig elköltött (vagy abból nyert) összes pénz nagyságát mutatja (kivéf ve, ha az éves zárásánál pillantunk erre a táb-

Hell Of A Game 2050 Budget December 2050			2050 Year End Expense	2051 Estimate	Don Hel
Property Taxes	%7	e	0	0	
City Ordinances			0	0	1
Bond Payments			0	0	
Police Department	2100	18	0	0	
Fire Department	2100		0	0	
Health & Welfare	2100	B	0	0	12
Education	2100	1ê	0		
Transit Authority	2100	10	0	0	12
Year to Date Totals Estimated End of Years Current Treasurys	abasi Sector	2	\$0 \$20,000	\$0	
End of Year Treasurus	2003	1	\$20,000	RUSIN	

lázatra, mert akkor az elmúlt év kiadásai/bevételei szerepelnek itt), míg a mellette levő az adott évre tervezhető kiadásokat/bevételeket jelzi (ha nem változtatunk költésgvetésünk jelenlegi beállításain). A könyvre emlékeztető ikonra klikkelve az adott címszó havonként részletezett adatait hívhatjuk elő (kivéve né-

Maxis

hány pontot, melyekre majd külön kitérünk). A kis buborékkal pedig egy, az adott területért felelős személy véleményét hallgathatjuk meg, (pl. elegendő-e városunk oktatási intézményeinek a száma vagy van-e valamilyen elmaradásunk).

Az egyes kiadási/bevételi fejezeteink a következőek:

Finance	Safety & Health		
Sales Tax	Volunteer Fire Dept.		
st Income Tax	Public Smoking Ban Free Clinics		
legalized Gambling			
Parking Fines	Junior Sports		
Education	Promotional	See See	
Ma-Reading Campaign	Tourist Advertising		
Inti-Drug Campaign	Business Advertising		
Training	City Beautification		
weighborhood Watch	Annual Carnival		
Other	Estimated Annual Cost		
Concernation I	Finance	0 1	
Emergy Conservation	Safety & Health		
Huclear Free Zone	Education	0	
Bumeless Shelters	Promotional	0	
Pallution Controls	Other	01	
Done	Total\$ 0 EST Tetal\$	0	

Property Taxes - vagyonadó

Ez a legfőbb bevételi forrásunk. Ha az értékét a fő ablakban állítjuk, akkor az mindenkire egyformán vonatkozik. A sorban levő könyv ikonra klikkelve azonban már olyan ablakhoz jutunk, ahol külön-külön tudjuk beállítani az egyes adófizető területek (residental: magánszemélyek, commercial: kereskedők, industry: iparosok) adó százalékát. (Ez a szám egyébként 0 és 20 között lehet.)

City Ordinances - városi rendeletek

Városunk felvirágoztatása és persze kasszánk dagasztása érdekében számtalan olyan döntést hozhatunk, ami alapjaiban változtathatja meg polgármesteri tevékenységünket. Ezeket az "extra" eszközöket ebben a pontban érhetjük el, és egyben itt szembesülünk pénzügyi vonzataikkal is.

Úgy tekinthetünk ezekre a sorokra, mint különböző célú és hatékonyságú fejlesztési programokra, melyek általában városunk gazdagodását, vonzóbbá tételét hivatottak szolgálni. Milyen rendelleteket hozhatunk?

Finance - pénzügyek

1% Sales Tax: értékesítési adó; 1% Income Tax: bevételi adó; Legalized Gambling: a szerencsejátékok engedélyezése; Parking Fines: környezetvédő parkolási előírások.

Safety and Health biztonság és egészségügy

Volunteer Fire Depts: önkéntes tűzoltók; Public Smoking Ban: kampány a dohányzás ellen, az átlagos egészségi szintet, illetve polgáraink átlagos életkorát növeli; Free Clinics: ingyen klinikák, szintén az egészségi szintet növelik; Junior Sports: akció a fiatalok sportolásáért, szintén az egészségi állapotokat növeli.

Education - oktatás

Pro-Reading Campaign: polgáraink átlagos képzettségi szintjét növeli, ami a csúcs iparágak létrejöttét segíti; Anti-Drug Campaign: kábítószer-ellenes kampány, a bűnözést csökkenti; CPR Training: az egészségi szinvonalat növeli; Neighborhood Watch: a bűnözés szintjét csökkenti, mert az emberek odafigyelnek egymás dolgaira.

Promotional - hirdetések

Tourism Advertising: városunk reklámozása n túristák számára, kicsit rizikós befektetés, látványosságok is kellenek hozzá; Business Advertising: üzleti reklámok engedélyezése, fellendítheti az ipart; City Beautification: városszépítés, növeli polgáraink elégedettségét és a földárakat; Annual Carnival: évfordulós ünnepségek, turisztikai látványosság, és polgáraink büszkeségét is növeli.

Other - egyebek

Energy Conversation: energia konzerválás/takarékosság, lassan alakul ki, de utána több építményt tudnak ellátni erőműveink; Nuclear Free Zone: deklaráljuk, hogy városunk atommentes övezet, biztonságérzetet ad lakosainknak; Homeless Shelters: harc a hajléktalanság ellen, drága, de igen fejlesztő hatású.

Estimated Annual Cost várható éves kiadás

Itt láthatjuk összevontan a fentebb kiválasztott programok pénzügyi igényét.

Bond Payments kötvény kifizetések

Mint a város polgármestere, jogunk van kötvényeket kibocsátani, amelyekkel kiadásainkat fedezhetjük. Ebben a pontban azt vizsgálhatjuk, hogy az általunk kibocsátott kötvények éppen mennyibe kerülnek nekünk.

Mindenkivel előfordulhat, hogy pénzre van szüksége. Ekkor egy polgármester - ősi szokások szerint - általában hitelforrást keres, aminek a legkézenfekvőbb formája a kötvény kibocsátás. Ez nem más, mint hogy eladunk lelkes polgárainknak egy olyan papírt, amelyen kötelezettséget vállalunk arra, hogy amíg vissza nem fizetjük a vételárat, kamatot adunk a nálunk levő pénzre.

A játékban 10000 \$-onként bocsáthatunk ki kötvényt. A kamat, amivel költségvetésünket terheljük, a mindenkori alapkamat plusz 1 % és még valamennyi, amit a városunk feljettségi szintje határoz meg.

Ha ebben a sorban a kis könyv ikonra klikkelünk, akkor egy részletes leírást kapunk forgalomban levő kötvényeinkről, azaz melyik hónapban hány dollárnyi papírt bocsátottunk ki, milyen kamatfeltételekkel, és mindez havonta mekkora kamatterhet jelent, illetve összességében mekkora kamatot kell majd fizetnünk.

Az ablak alján négy gombot láthatunk. Ezek jelentése:

 Show Bonds - megmutatja a városunk milyen vonzó pénzügyi szempontból (az AAA a legjobb, az F a legrosszabb minősítés), mennyi kötvényt bocsátottunk ki, és bankunk mekkora kamatot hajlandó fizetni a nála levő pénzünkért, illetve ha most bocsátanánk ki papírt, akkor mekkora kamatot kellene fizetnünk polgárainknak.

- Issue Bond kötvény kibocsátása. A gép még egyszer figyelmeztet az aktuális kamatlábra. Elfogadását meg kell erősítenünk.
- Repay Bond kötvény visszafizetése. A program mindig a legrégebben kibocsátott kötvényünket fizeti vissza először, amire szintén megerősítést kér tőlünk.
- Done munkánk végeztével visszatérhetünk a költségvetési képenyőre.

Police Department - Rendőrség Hivatal

A városban levő rendőrőrsök fenntartási költségei.

Fire Department - Tűzoltósági Hivatal

A városban levő tűzoltóságok fenntartási költségei.

Health and Welfare közjólét és egészségügy

Egészségügyi intézményeink fenntartási költségei.

Education - oktatás

Oktatási létesítményeink fenntartási költségei. A kis könyvre klikkelve megjelenő ablakban lehető-

TIPP

Sim City 2000

Ki ne szeretne néha kényelmesen hátradőlni, és a vad pénzhajsza helyett kizárólag az építkezés örömeinek és szépségeinek szentelni az idejét. Ma már ez sem lehetetlen, mindössze a következőket kell tennünk.

Kezdjünk egy új játékot, majd mielőtt bármit tennénk, mentsük le a várost (jegyezzük fel, milyen néven leljük majd fel, a kiterjesztés .sc2 lesz), és lépjünk ki a programból. Keressünk egy hexa-editort, és hívjuk be vele a lementett állásunkat (az előbbi izé.sc2 file-t). Keressük meg a 27h (azaz 39) byte-ot, és a 00 értékét írjuk át 01-re. Mentsünk, lépjünk vissza a játékba, hívjuk be városunkat, és máris rendelkezésünkre áll az a bizonyos 16 millió dollár amiről mindig is álmodoztunk.

Maxis

ségünk van arra, hogy eltérő finanszírozási rátát állítsunk be az iskolák és az egyetemek számára.

Transit Authority - Közlekedési Hatóság

A városunk valamennyi közlekedési eszközének fenntartására fordított összeg. A részletes adatok 'élhozásával itt is eltérő ellátási százalékokat adhatunk meg az utakra, a vasútra, az autópályákra, a metróra, a hidakra és az alagutakra.

Ordinances - Fejlesztési prorgamok

A költségvetési résznél már részletezett prog-^ramok párbeszédablakát kaphatjuk itt meg.

Population - Népesség

Ha tudni szeretnénk, hogy éppen mennyien szenvedik el polgármesteri ténykedésünket, akkor célszerű egy pillantást vetnünk erre az ablakra.

ltt lényegében három statisztikát tekinthetünk át, az ablak alján levő gombokra klikkelve:

Population: polgáraink életkor szerinti megoszlása.

Health: polgáraink várható élettartamát láthatjuk kor szerinti megoszlásban (Life Expectancy - LE).

Education: itt a korosztályok szerinti átlagos képzettségi szintet (Education Quotient -EQ) láthatjuk. Minél magasabb, annál vonzóbbá válik városunk a csúcstechnika számára.

Industry - Ipar

Jelenkori világunk egyik legfontosabb tényezője az ipar (játékbeli fogalmát, jelentését lásd majd a játékszabályok leírásánál), és ez a Sim City-ben sincs másként. Ebben az ablakban



nézhetjük meg, hogy milyen iparágak alakultak már ki városunkban, és ugyancsak itt állíthatjunk be az egyes iparágak eltérő adózási tarifáit, ezzel segítve vagy éppen visszavetve a különböző ágazatokat.

Graphs - grafikonok

A városunkat legjobban jellemző statisztikák alakulását vehetjük itt szemügyre, grafikonok segítségével, az idő függvényében. A következő témakörökben állnak rendelkezésünkre adatok:

City Size - városunk mérete, Residents lakózónák, Commerce - kereskedelmi zónák, Industry - iparzónák, Traffic - közlekedés, Pollution - környezetszennyezés, Value - föld ára, Crime - bűnözés, Power% - erőműveink kapacitás maradéka, Water% - vízrendszerünk kapacitás maradéka, Health - általános egészségi állapot, Education - általános képzettségi szint, Unemployment - munkanélküliség, GNP - polgáraink által megtermelt termékek és szolgáltatások értéke, National Population - a teljes Sim nemzet nagysága, Fed Rate - az alapkamat nagysága, amit a Sim Nemzeti Bank határoz meg.

Neighbors - Szomszédok

Ezen a végtelenül egyszerű ablakon a szomszédainkkal mérhetjük össze adatainkat, elsősorban a lélekszámok alapján.

Newspaper - Újságok

A Sim City 2000 egyik újdonsága, hogy folyamatosan olvashatjuk városunk újságait, hogy még jobban megismerhessük lakóinak gondolatait, problémáit. A program kétféle gyakoriságú újsággal láthat el minket:

Subscription - évente kétszer olvashatjuk a híreket.

Extra!!! - csak az igazán fontos híreket tartalmazó újsággal zavarnak meg minket építő munkánkban.

A menü vonallal elválasztott, alsó részében a "megrendelni" kívánt újság nevét választhatjuk ki. Kezdetben még nincs nagy választék, de egy nagyobb városban már akár hat újság közül is választhatunk.

A fentiekben .áttkintettük a játék eszközeit és lehetőségeit, amelyek alapján már elboldogulhattuk a program irányításával.

Ujjgyakorlat

A játék irányítása lényegében teljes egészében egérrel történik, billentyűzetet legfeljebb csak az egyes menüparancsok eléréséhez célszerű használni (ezeket lásd a menü ismertetésénél). Az ablakok kezelése a Windows-hoz hasonlít, a jobb felső sarokban tudjuk (ha lehet) maximalizálni az ablakot, a bal felsőben pedig bezárni.

Menü:

Vigyük az egérkurzort a kívánt menüpont fölé, majd nyomjuk meg a bal egérgombot. Ahhoz, hogy a legördülő menü látható maradjon, nyomva kell tartanunk a gombot. Az egér mozgatásával tudjuk görgetni az egyes menüpontok között a helyzetjelzőnket. A kiválasztás az egérgomb felengedésével történik.

Eszköztár:

Egyszerű kiválasztás estén klikkeljünk az ikonra. Ha fel szeretnénk hozni az ikonhoz tartozó menüt, akkor ugyanúgy kell eljárnunk, mint a felső menüsor esetében, azaz a bal egérgomb lenyomva tartása mellett választhatjuk ki az új építményt. Fontos tudnunk, hogy az ikonra klikkeléssel mindig a legutóbb használt eszköz lesz elérhető, akkor is, ha nem az az első a menük között (pl. ha a Rails ikonnal legutóbb metróállomást telepítettünk, akkor ha ismét ide klikkelünk, újra csak metróállomást építhetünk, egészen addig amíg meg nem változtatjuk a kijelölést a menüben).

Város-térkép:

Arra a mezőre kerül elhelyezésre a kiválasztott építmény ahová az egérrel bal-klikkelünk, (ha több kockás épületről van szó, akkor mindig a tényleges méretének megfelelő területet jelez a program). Az ablak jobb felső sarkában levő fel-le nyílra klikkelve maximalizálhatjuk az ablakot. A szélső, és az alsó gördítősávokon pedig az adott irányokba mozgathatjuk el a térképet. Ez utóbbit úgy is megtehetjük, hogy a képenyő valamelyik széléhez közel jobb-klikkelünk az egérrel.

Mérleg

A populációt illetve a városépítést, -fejlesztést kedvelőknek ez a játék igazi gyöngyszem. Bár a grafika egyes videokártyákkal akadozik, akárcsak a megjelenítés sebessége - különösen ha nincs Local Bus-os kártyánk - ami néha kisebb tortúrának is beillik; ha azonban működésre tudjuk bírni, az élvezet nem marad el. Már a Sim City is hosszú órákra a gép elé tudta szegezni az embert, az új verzió azonban - megnövekedett komplexitása és három dimenziós megvalósításának eredményeként - túl tudta szárnyalni az elődöt. Én személy szerint igen nagyra értékelem ezt a játékot, és bátran merem ajánlani bárkinek, akit ez a téma érdekel.







Az előző számunkban már megismerhettétek a Microsoft Home programcsalád felfedező sorozatának, egyik legfrissebb darabját, a Dangerous Creatures-t. Ezúttal a sorozat másik újdonságát mutatjuk be.

Bemutatja: KELŐN

A képernyő alján lévő ikonsor első eleme a térképhez (Map) visz vissza. A következő öt elem az adott területre vonatkozó információk összefoglalója:

- · Guides (Korabeli idegenvezető)
- Monuments and Mysteries (Épületek és misztikumok)
- · People and Politics (Emberek és politika)
- Work and Play (Munka és szabadidő)
- Index (Betűrendes mutató)

Ezeket a Dangerous Creatures-ből már megismert elemek követik:

- Back (Vissza), segítségével mindig a korábbi képernyőre juthatunk,
- Options (Választási lehetőségek), ezen belül itt is megtalálható a Picture Gallery, ahol az ókori világra jellemző képeket tudunk a megjelenő listából vágótáblára (Clipboard) bűvölni vagy tapétának (Wallpaper) használ-

z Ókorba, az írásos történelem kezdej T j I L t e i b e vezető CD használatához a szokásos konfigurációk (négy, ritkábban nyolc mega RAM) esetében gyakorlatilag nélkülözhetetlen minimum 4 Mb állandó háttérállomány (permanent swap file). A képek és animációk pedig legalább 256 színű Windows-t igényelnek.

A bevezető kép után egy, a Földközi tenger térségét ábrázoló térkép rajzolódik a képernyőre, külön kiemelve rajta Egyiptom (Egypt), Görögország (Greece) és Róma (Rome). Ez az a három történelmi színhely, ami kalandozásaink alapjául szolgál. Bármelyik névre klikkelve elkezdhetjük a barangolást.

Ancient Lands

ni; kímélhetjük a képernyőnket (Screen Saver); ki-be kapcsolhatjuk a hanghatásokat (Sounds); nyomtathatunk jó minőségben vagy gyorsan (Print), itt is van automatikus mászka (Slide Show), végül, de nem utolsó sorban segítséget is kérhetünk (Help).

Itt jegyezném meg, hogy a programban használt ablakok a Windowsénál egyszerűbbek, csupán a jobb felső sarokban található egy X, amire rákattintva az ablak becsukódik, a felső vonal segítségével itt is mód van mozgatásukra.

Visszatérve a térképhez, válasszuk ki valamelyik országot. Ek-

kor négy - másodiktól ötödikig-, eddig nem aktív alsó gomb életre kel.

 Guides - idegenvezetőt kapunk az adott kor kiemelkedő és kevésbé kiemelkedő figuráiból, ugyanúgy lehet a vezetőnk Hatshepsut, az egyetlen női fáraó, mint Amose, az egyiptomi fiú, vagy római példát véve: Corpulus, Néró császár jobbkeze, vagy Farah, a tanulni vágyó rabszolgalány. Görögországban Homéroszt, a vak drámaírót, vagy Nagy Sándort választhatjuk. Országonként hat vezetőnk lesz, akik a program képsorain átvezetve elmesélik életük történetét. Érdekes emberi sorsoknak lehetünk tanúi, ha a képek mellett a hangos angol szövegre is figyelünk.



· Monuments and Mysteries - az ókor fantasztikus építészeti alkotásai és misztikumai elevenednek meg. Például egy korabeli dokumentumfilm segítségével tanúi lehetünk, amint Howard Carter 1922-ben néhány nyom alapján elindulva hat évnyi kutatómunka eredményeképpen feltárja a Királyok Völgyében, a ma legismertebb fáraó, Tutankhamen sírját. Egyúttal olvashatunk a kutatást kísérő halálesetekről és a völgy egyéb rejtélyeiről. Megtudhatjuk a piramisokról, hogy évezredekkel ezelőtt csillogó burkolatuk volt, a nap fénye tükröződött rajtuk (talán aranybevonatuk volt). Animációt láthatunk arról a gigászi tervező és építő munkáról ami a piramisokat övező épületegyüttes kialakításához





Ezt a programot az aPLUS INFORMATIKA bocsátotta rendelkezésünkre.

Microsoft

Microsoft

kellett. Megkereshetjük többek közt az ókori világ hét csodáját is (segítségül annyit elárulok, hogy öt a görögöknél, a maradék kettőből az egyik Babilóniában, a másik pedig Egyiptomban keresendő. (Lásd az Index-et)

Megcsodálhatjuk Görögországban a templomokat is, amelyek közül kiemelke-

dik Artemis-é - a hét csoda egyike fantasztikus oszlopcsarnokával. Megismerkedhetünk a legújabb kutatások szerint már nem is annyira legendás, Minosz király birodalmával is, ahol természetesen az elmaradhatatlan labirintus-történetet is meghallgathatjuk. A mesemondó szavain keresztül életre kel Tézeusz és a Minotaurusz harca. Rómában a Colosseum és a Pantheon vonzzák a látogatókat, de Pompei pusztulása is helyet kapott ebben a részben csakúgy, mint a görög világban az egyetlen éjszaka leforgása alatt elsüllyedt sziget, Szantorin, amit néhány tudós és a program írói is Atlantisszal azonosítanak.

Ancient Lands

diadalában, láthatjuk, amint a birodalom határán feltűnnek a barbárok és végezetül tanúi lehetünk a *Birodalom bukásának* is (és ehhez semmi köze sem volt Luke Skywalkernek. He-he). Nem tudom, hányan láttak közületek trójai faló-modellt. Mindenesetre a





 People and Politics - a nagy államférfiak, hadvezérek és gondolkodók portréi, történelmi sikerek és kudarcok villannak elénk. Nyomon követhetjük a Római Birodalom kialakulását, osztozhatunk a győztes csaták program e részénél megnézhettek egyet. Megismerhetitek Homérosz eposzait komolyan vevő Heinrich Schliemann régészeti kutatásait. Megismerhetjük a zseniális stratéga, Nagy Sándor életét, hódításait és eredményeit, valamint képet kapunk a halála utáni politikai anarchiáról is, ami birodalmának teljes széteséséhez vezetett. Olvashatunk a harci fegyverekről is (Weapons of War), ami mind az egyiptomi, mind a görög esetben érdekes, a római légió esetén pedig különösen izgalmas. (Itt videobejátszásokat nézhetünk meg olyan, ma már

klasszikusnak számító filmekből, mint a Ben Hur vagy a Kleopátra.)

Az évszámok kedvelőinek, illetve történelem vizsga előtt állóknak hasznos lehet a Timetable (történelmi számegyenes) használata,

Ancient Lands

ahol évszámok és események egymásután találhatók.

- Work and Play
 - (Munka és szabadidő)

Az élet az Ókorban nem volt gyerekjáték. A gladiátorok élete lehetett a legkeményebb (található a programban egy filmbejátszás az arénaharcosok "edzéséről"). Hát nem semmi, az biztos. De a normál családi élet sem volt túl rózsás, és ez annál inkább igaz, minél szegényebb családban élt valaki. A sanyarú viszonyok ellenére a kultúra magas fejlettségi szintet ért el és a tudományokban nagy





General jelzéssel az egyéb, az összeállító által talán kevésbé jelentősnek ítélt hajdani birodalmak, mint Mezopotámia, Babilónia, Perzsia, de szerepel Kína, India és Mezoamerika (a maya birodalom) is. Szerintem itt található ennek az egyébként fantasztikusan jó programnak az egyetlen nagy hiányossága, kicsit többet lehetett volna ími ezekről az országokról (bár a CD így is dugig van adattal, talán majd egy 2.0-ás, két-három CD-s változatban).

De például ugyanitt szerepelnek

felfedezések születtek. Megismerhetjük továbbá a korabeli főzési és étkezési szokásokat is, csakúgy mint a viszonylag változatos szórakozási lehetőségeket.

Index (Betűrendes mutató)

Ahogy a Dangerous Creatures-re, erre a programra is igaz, hogy érdemes ezt a pontot átnézni, mivel a Find gomb segítségével gyorsan a keresett személyre vagy témára ugorhatunk. Az A-Z listán több érdekes téma kiemelését is megtalálhatjuk, példái Állatok a Nílus völgyében, Egyiptom a fáraók után, Római uralkodók vagy Görög jósdák.

MÉRLEG helyett...

Igazán jól sikerült válogatás az Ancient Lands, amely céljához méltóan szórakoztatva vezet be az Ókor kevésbé ismert világába. Ami egy kicsit zavart, hogy a Dangerous Creatures-ben alkalmazott video-megjelenítési mód (viszonylag kisebb, de jó minőségű animáció) helyett I a mostani (nagyobb, és emiatt kissé rosszabb 1 kép, fekete háttérrel) kevésbé szerencsés. Min-I dent egybevetve, a Microsoft Home család új I tagja méltán számíthat nagy sikerre a CD-ROM tulajdonosok körében.

Apróhirdetés a COOL-ban?

Sokan kérték, hogy indítsunk egy ilyen rovatot. íme! tt a vissza nem térő alkalom. Feladhattok bármilyen aprót (elad-keres, ki tud róla?, jönne-menne stb.), Kivéve programmásolás!!! Ez utóbbit hiába is küldenétek, nem áll módunkban közölni.

- Hogyan adhatod fel hirdetésedet?
- 1. Tíz szó + cím: ingyenes
- 2. Tíz szó felett: 150 Ft
 - (minden megkezdett 10 szó után,

tehát 21 szó már 300 Ft, és így tovább...) Ezt, akárcsak az előfizetést, rózsaszín postautalványon kell befizetned és a hirdetés szövegével együtt a feladóvevényt, vagy másolatát beküldened az alábbi címre:

HAAL Kiadó 1366 Bp. 5., Pf. 110.

Csak magánszemélyek részére! Közületek, vállalkozások részére hirdetési ajánlatot küldünk!

TIPP

Flashback (Dolphine)

Az Another World második részeként PC-s platformon megjelent Flashback mind a mai napig a kedvelt játékok közé tartozik. A dolgok könnyítése végett álljanak itt az egyes szintek kódjai:

Szint:	Easy/Könnyű	Normál/Normál	Hard/Nehéz
1	JAGUAR	BANTHA	TOHOLD
2	COMBEL	SHIVA	PICOLO
3	ANTIC	KASYYK	FUGU
4	NOLAN	SARLAV	CAPSUL
5	ARTHUR	MAENOC	ZZZAP
6	SHIRYU	SULUST	MANIAC
7	RENDER	NEPTUN	NO WAY

Fizess elő december végéig, így még az idei áron hozzájuthatsz a COOL-hoz.

Féléves előfizetés: 580 Ft — Egy éves előfizetés: 1120 Ft Rózsaszín postautalványon a kiadó címére:

HAAL Kiadó 1366 Bp. 5., Pf. 110.

Ne késlekedj, mert januártól, sajnos, drágábbak leszünk! (Mint mindenki.)



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 és a másolatot a megrendelőlappal együtt küldöm. Nyomtatott nagybetűkkel kérjük kitölteni!

COOL-világ



Mi a kedvenc játékod?

Akár az oldal alján található szelvényen, akár levélben megírhatod, melyek voltak azok a (régi vagy új) programok, amelyek megérdemlik, hogy felkerüljenek egy COOL listára.

COOL MAGAZIN

Megjelenik havonta Főszerkesztő: Györe Zoltán Főszerkesztő-helyettes: Györe Zsuzsa Tervezőszerkesztő: Bausz Sándor Olvasószerkesztő: Kovács Tamás A szerkesztés és a tördelés 486-os PC-n törtönt Borítóterv: Fazekas Miklós és G. Molnár Péter A boritó Power Macintosh 8100-as gépen az MTI Informatika Studióban készült

A szerkesztőség címe:

1061 Budapest, Révay u. 12. 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

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

Hogy miről? Bármiről, ami az eszedbe jut a COOL lapozgatása közben (technikai probléma, játéktipp, stb.). Ahhoz, hogy bő és tartalmas levrovat legyen a COOL-ban, írd le gondolataidat, kérdéseidet!

Alternatív terjesztőket keresünk!

Boltok, mozgóárusok stb. jelentkezését várjuk a kiadó címén

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

Régi játék: Új játék:

1 . _

2 2. __ 3 3. _

Milyen plusz rovatot látnál szívesen az újságban?

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

3.

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



Budapesti Értékpapír és Befektetési Részvénytársaság

A Budapest Értékpapír Rt. egy nagyméretű értékpapír forgalmazó cég, melyet mintegy 370 milliós alaptőkéje és mintegy 43 milliárdos 1993. évi forgalma a magyarországi vezető brókerházak közé rangsorolja.

A T f ő b b szolgáltatásai:

Értékpapírok elsődleges forgalomba hozatala, tőzsdei bevezetése

Állampapír~:>^rgalomba hozatala Kötvény, befektetési jegy kibocsátása R - sz: é nykibocsátás Tőzsdei bevezetés

Kárpótlási jegyek részvényre történő becserélése

r

Ertékpap:: adas-vételi megbízások lebonyolítása

Portfolió kezelés

Letétkezelés

Befektetési tanácsadás

BÉB Rt. Budapest, V. Deák F. u. 5., levélcím: 1384 Budapest, Pf. 808.