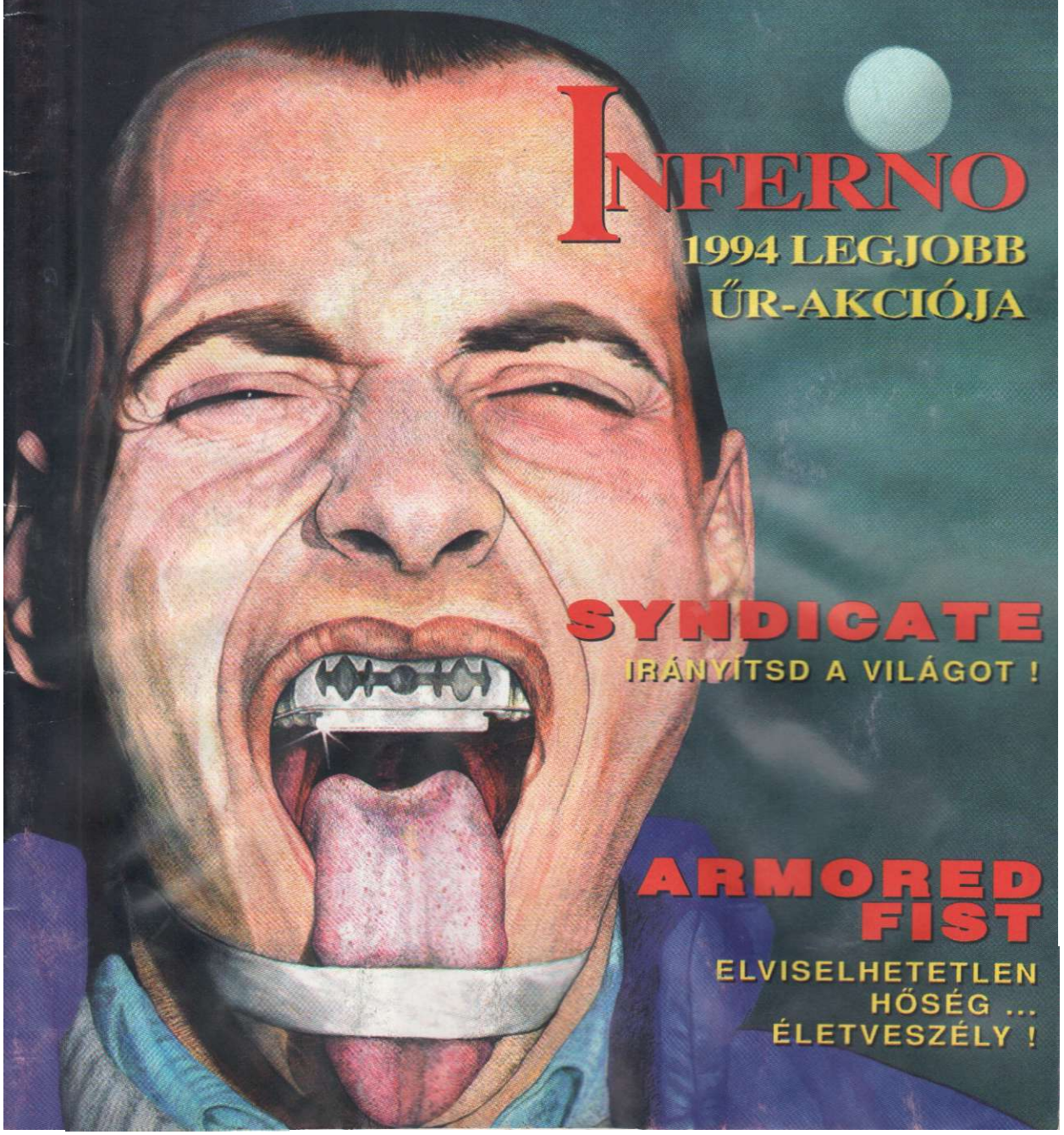
1995/1 JANUÁR

ÁRA: 133Ft

COOL

PC-S JÁTÉKOK ÉS TRÜKKÖK



INFERNO

1994 LEGJOBB ŰR-AKCIÓJA

SYNDICATE

IRÁNYÍTSD A VILÁGOT !

ARMORED FIST

ELVISELHETETLEN HŐSÉG ... ÉLETVESZÉLY !

MINOR
Műszer és Információtechnikai Kft

Multimedia Meeting Point

A multimédiások Mekkája

- Multimédiás számítógépek és CD olvasók !
- Óriási CD választék /felnőtteknek is/ !
- Hang- és videokártyák, hangszórók !
- Stúdiószintű PC-s videó eszközök !
- Microsoft szoftverek !
- Mindenféle kellékek !

Fantasztikus bevezető árak !
Ajándékok !

Minor Multimedia Meeting Point - 1075. Bp. Madách Imre út 2-6. Tel : 322-8208, 322-4027

TIMECOP Rejtvénypályázat!

Ahhoz, hogy válaszolni tudj, olvasd el a könyvet, és nézd meg a filmet!

1. 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!

5. Melyik kiadó jelenteti meg az Időzsaru című könyvet magyarul?

a. HAL Kiadó
b. HAAL Kiadó
c. Árukiadó

Nyeremények:

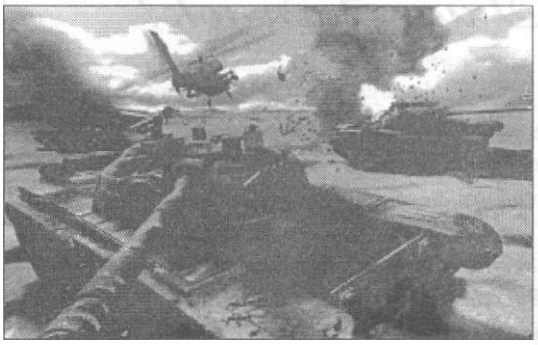
1. díj:	TIMECOP bőrmellény (a Duna Film ajándéka)
2. díj:	TIMECOP óra (a Duna Film ajándéka)
3. díj:	A film zenéje CD-n (a Music Dome ajándéka)
4–10. díj:	Az Időzsaru c. könyv egy-egy példánya
11–15. díj:	Féléves előfizetés a COOL-ra

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.

II. ÉVFOLYAM 1. SZAM 1995. JANUAR



Armored Fist 5

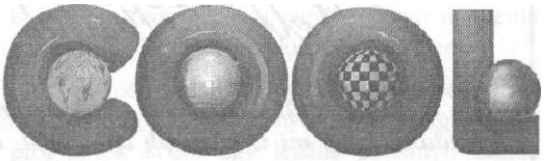
Észvesztően szűk kabin, csaknem elviselhetetlen hőség, fojtogató levegő...

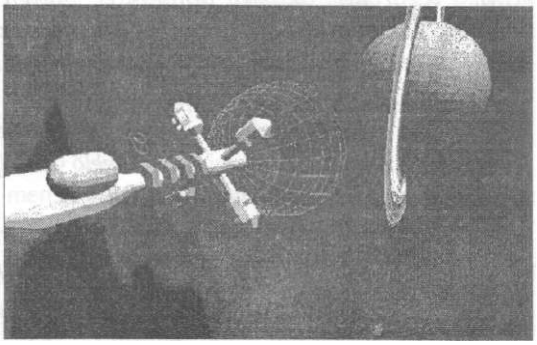
INFERNO 19

A harmadik évezredben járunk... Naprendszert szupernóva robbanás fenyegeti, így az emberiséget azonnal evakuálni kell.

SYNDICATE 30

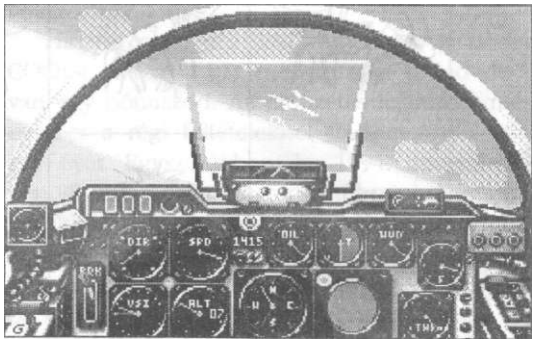
A tudósok kifejlesztettek egy CHIP-et, ami egy nyakba ültethető szuperstimulátor...





Space Simulator 43

Az Univerzum polgára lehetsz. Megismerheted a világűrt valójában.



Chuck Yeager's 55

„A légiharcok izgalma sosem csökken. Számomra a harc az alapvető repülőtapasztalat."

Levelekből	3
Hardi története (képregény)	51
ANSI.SYS	53
Berhelő program	54
Microsoft hírek	62

Helló Fiúk! Szia Lányok!

Nem a mi szakmánk vár rátok, csak annyit akarunk mondani, hogy mi is olvassuk a COOL-t. Ezentúl ott leszünk az értékelésnél is. Szóval elolvassuk a teszteket is, s az írottak alapján döntjük el, milyen lehet az a játék. Megbízunk a szerzők értékelésében, de ha valamelyikőtöknek más a véleménye, írja meg a szerkesztőségnek. Higgyétek el, fontos tudnunk a ti vélekedéseteket. A COOL nektek készül, és szeretnénk, ha könnyen eligazodnátok. Az értékelő arckifejezésünkhöz itt egy kis szemléltető magyarázat.

Hardi fogja értékelni az akciójátékokat, és a stratégiai jellegűeket.

Szofi a szerep-, logikai- és menedzserjátékokat díjazza majd.

Boyznak pedig a kalandjátékok és szimulátorok maradnak.

40% a/alt	*U0% felett*	*60%felett*	*80% felett*	*30% felett*
Anyám! Ez borzasztó!	*Ezt nem kellett volna!*	*Egyszer nem • rossz!*	*Ez igen! Ez játék!*	*No comment!*

Köszönjük, hogy megtiszteltek figyelmetekkel. Bocs, hogy egy oldalt elvettünk, de szeretnénk egy kicsit jópofább értékelést nyújtani nektek. Na szásztok!

Leveled jött!

Az ilyen és ehhez hasonló írások a különböző újságokban „Szerkesztői levél" címmel jelennek meg és általában a szerkesztőség belső életét érintő változásokat tárják az olvasók elé. Most sincs ez másképp.

Ha elolvassátok az impresszumot - az a keretes valami, ami az utolsó előtti oldalon található és azt sorolja fel, hogy kik készítették a COOL-t - talán észreveszitek, hogy az induláshoz képest a tartalma megváltozott. A főszerkesztő és helyettesének neve helyett a kissé ködös „szerkesztőbizottság" megjelölést olvashatjátok.

Kelőn és Saber úgy döntöttek, - más irányú elfoglaltságuk miatt - hogy nem kívánnak tovább a COOL színeiben dolgozni. Számítógépes szakértelmüket nem lesz könnyű pótolni, további működésükhöz sok sikert kívánunk!

A COOL nem vész el,
csak — egy kicsit — átalacool

A COOL gerincét továbbra is a részletes játékleírások adják. Azonban a nagy, több újságoldalt elfoglaló ismertetők mellett helyet kap majd néhány rewiew is, amolyan képes hír féle ami a legújabb játékokról ad információt.

A leírások belső felépítésén végrehajtottunk néhány apróbb változtatást. A játékok menürendszerének ismertetését kicsit átalakítottuk, reméljük ennek segítségével még könnyebb lesz eligazodni ezekben. A közcímek (vastag betűkkel két vonal között volt olvasható) közül jó néhány megváltozott pl.: ha már szó esett erről, külön rész foglalkozik a MENÜ-k részletezésével. Semmit sem kívánunk mérlegre tenni, már csak azért sem, mert be kell vallanunk férfiasan sokszor nem jut elegendő időnk arra, hogy minden nehézségi fokozaton, minden opciót különkülön kipróbálva a kezdettől a végig lejátszunk egy progit. Az értékelés azonban nem marad el, bár már a címében „Kipróbáltam és..." jelzi, hogy igencsak a játékos kedvétől, az időjárástól, az áramszünetek gyakoriságától függő véleményével találkozhattok.

Az értékelő tábla egyszerűsödik, az értékelő figurák helyén is „új arcokkal" találkozhattok.

Több szót nem igazán érdemes ezekre vesztegetni, úgyis észrevesztek mindent.

Ja!

A tippek rovat kibővül a utility-k és a rendszerek világával. Lehet, hogy nem arat majd osztatlan sikert, de az aggastyán progikkal (1992-1994) is foglalkozunk, azokkal, amiket szinte mindenki használ, de lehet még róluk újat mondani.

...és még valami. Egy-két szerencsés olvasónk minden hónapban nyerhet az újságban leírt programok közül egy legális példányt. Ehhez semmi mást nem kell tenned, mint az adott játék melletti szelvényt visszaküldeni. Ha nagyon nagy mázlid van akár tizenkét progit is nyerhetsz egy évben.

A végére maradt a jó és a rossz hírem.

A COOL árát feljebb tornázta a magyar gazdaság jelenlegi állapota. Azért pont 133 forintra mert a 133 egy prímszám. Még így is kevesebbe kerül, mint két sajtos hamburger, de azért úgy illik hogy valamivel kompenzáljuk ezt az áremelést. Nem tudtunk azonban dűlőre jutni abban, hogy az oldalszám növekedjen-e vagy színes oldalak kerüljenek a COOL-ba. Ezért azt kérjük írjátok meg, hogy melyik verzió mellett döntsünk.

Továbbra is érdemes lesz előfizetni a lapra, ha nem is jársz olyan jól, mintha 1994-ben tetted volna ezt.

Ha már olyan mázlista vagy, hogy járatod a COOL-t akkor, - bár még te sem tudod de - van egy bónuszod. Az előfizetés lejártakor még egyszer a régi feltételekkel fizethetsz elő max egy évet. Egyszerűbben, ha 1994. novemberében 98 Ft/lap áron megrendeltél minket egy évre, akkor 1995. novemberében, legyen bármekkora infláció újra 98 Ft/lap áron szerezhetsz 12 hónap előfizetést, azaz 1996 végéig 98 forintodba kerül a COOL, Ha most februárig fizeted elő az újságot, akkor 1997. februárjáig 113 Ft/lap az ár. Ez Cool, nem?

Hááát ennyi lenne.

Bízunk abban, hogy továbbra is találkozunk! írjatok, hogy mi is írhassunk nektek...

ÁVE

...megaKutya, Frank&Stein

U.I.: Most már tényleg csak napok, hetek stb... kérdése, hogy beinduljon a COOL-BBS. Ahol nagyokat dumálhatunk.

Hidd el, te is tudsz nekünk újat írni!

Levelünk jött!

K.A. Fonyódi COOL-er azt kifogásolta, hogy a Mérleg rovatban (vigyázz új neve lett!) gyakran a program ismertetője túlságosan szubjektíven ítél meg dolgokat. Igaz! Beláttuk azt, hogy a mérleg cím alatt pártatlan értékelésnek kellene következnie. Sajnos, ez szinte lehetetlen, hiszen valamennyien allergiásak vagyunk bizonyos dolgokra (Pl. Comanche zenéje). így januártól a Mérleg, „Kipróbáltam és..."-re változott. Ezzel is azt kívánjuk érzékeltetni, hogy az ebben leírtak a tesztelő személyes véleményét tükrözi. Úgy gondoljuk, hogy mivel a játékleírások minden érzelmet nélkülöznek, ezért e két megközelítési forma jól kiegészíti egymást.

G.Zs. dicsérő sorait nagyon köszönjük. A leveled végén feltett kérdésre; Hogy honnan szerezhető be a FIFA International Soccer, csak azt tudjuk válaszolni, hogy szinte bármelyik PC-s játékokat forgalmazó boltban megvásárolhatod, vagy ha netán nem lenne raktáron, akkor addig nyüstöld őket amíg be nem hozzák.

T.A. *„... a rovatokkal kapcsolatban nincs problémám Inkább az zavart, hogy a harmadik számban csak olyan progik voltak amelyek nekem nem mennek (2 Megán nem is csoda), és jó lenne ha havonta legalább egy olyan játék lenne ami kisebb gépeken is megy."* Sajnos, ebben a számban sem találkozhatsz túl sok 2 MB-n futó játékkal, de hidd el ez nem (csak) a mi hibánk. A mindenféle nyugati PC-s lapokat, a 4 sőt olykor már a 8 megás gépeket ajánlják „játékgépnek". Tudjuk, hogy ez a magyar viszonyok ismeretében meglehetősen fellengzős kijelentés, de sajnos, a nagy szoftver-gyártók egyelőre a nyugati igényeknek megfelelően írják meg a progikat. Átérezzük a leveledben leírt gondot, s azon leszünk, hogy egy-két 1-2 MB-s játék leírása is a lapba kerüljön.

N.G „ . Először is azt szeretném megjegyezni, hogy nagyon jó lenne, ha valamelyik számban közölnétek egy stábfotót. Olyasmire gondolok, hogy szerkesztők képe mellé leírnátok, hogy ki kicsoda mit csinál a szabadidejében, ki az alapító tag, és persze, hogy mely játékok specialistája." Egyben biztos vagyok, a stáb szabadidejében a COOL-t írja (ha nem, letépem a fejüket a szerk.) Egyébként nem te vagy az első aki ehhez hasonló kéréssel fordult a laphoz. Meggondoltad? Túl jól alszol?

Jó lenne ha olyan játékot teszteltek, amelynek van CD-s és nem CD-s verziója akkor nem a CD-set közölnétek az újságba... Ezzel persze nem akarom teljesen kiirtani a CD-s játékokat az újságból, de szerintem a floppys játékoknak kellene többségben lenniük."

T(i)e is írod, hogy a két verzió (CD, floppy) között alig van különbség. Eddig is leírtuk, hogy az installálásnál, a helyigénynél mi a különbség a két változat között. Nagyon sok új gém csak CD-n kerül a boltokba, többek között, hogy ne kelljen 1 gigás vinyókat a gépekbe szerelni. Sajnos azt kell mondanom, hogy ha nem is a CD lesz a jövő, de a floppy mindenképpen a múlt. Mindent összegezve kérdésedre azt kell válaszolnom, hogy előbb-utóbb be kell szerezned egy CD lejátszót.

Bogee from Bp.: *„ több kalandjáték-leírás kéne, meg hírek se ártanának. A képregény jó, az menjen csak tovább így. Egy kicsit több cheat, segítség és kód kéne, ineg egy két komolyabb rovat sem ártana."* Nyitott kapukat döngetsz, (remélem, ha a januári kicheat megújult számunkat átolvasod neked is ez lesz a véleményed). Elindult — a jobb híján — BERH-INFO-nak nevezett rovatka, ami segít abban, hogy a save-fileidbe kicsit beleturkálj. Komolyabb rovatokról: Januártól kicsit utilitizünk, Dosozunk. de programozási tippeket egyelőre ne nagyon várj a COOL-tól.

Kösz a Cheatet! Azonnal közkinccsé is tesszük:

TIE FIGHTER:

Repülés közben nyomjátok meg az ESC billentyűt és a hangosság feletti két pont a sérthetetlenség és az örök lőszer Ezeket az Enterrel lehet átkapcsolni, nuku halál' és AVÉ móka Most aztán bárki lőhet minket nem halunk meg (a megdögölni szót kicseréltük valami szalonképesebbre - szerk.). Ja, ezt a Training simulátorban és a Combat Chamberben is használni lehet.

Juli, írj még egyszer, mert a levelednél bedöglött a karakterfelismerőnk, nem tudtuk elolvasni!

MINDENKINEK!

Aki beküldte a számítástechnikai rejtvény megoldását: a harmadik kérdésnél nyomdahiba miatt lemaradt egy mínusz >el így a B. és C választ elfogadtuk mindenkinél

A helyes válaszok D. D, B vagy C, D.

A nyertesek valószínű, már megkapták a nyereménytárgyakat.

Üdvözlettel

...megaKutya, Frank&Stein

Vajon melyikünk kívánkozna egy valódi harckocsiba? Észvesztően szűk kabin, csaknem elviselhetetlen hőség, fojtogató levegő, életveszély... Egy szó, mint száz: vesszenek a harckocsik, éljenek a harckocsi-szimulátorok!

Bemutatja: PROF

A program a páncélos szárazföldi hadviselés terjedelmes témakörének remek feldolgozását nyújtja. Szimulátor-módban egyetlen tankkal harcolhatunk, a teljes hadműveleteket felölelő stratégiai rész viszont akár több szakasznyi harckocsi egyidejű irányítását is lehetővé teszi. A számos beépített ütközet mellé mi magunk is tervezhetünk újabbakat. Bár az évtizedes hidegháborús fogvicsorgatás mára udvarias mosollyá enyhült, a helyi harcok legtöbbjében a felek az egyik oldalon továbbra is „nyugati", míg a másikon „keleti" fegyverarzenált vonultatnak fel. Ennek megfelelően az Armored Fist csatáiban is amerikai építésű harckocsik állnak szemben szovjet gyártmányúakkal - mi pedig szabadon dönthetünk, melyikkel vetjük magunkat a harcba.

Az élethű szimuláción túl a program jellegzetessége, hogy a NovaLogic cég ugyanazt a Voxel Space névre hallgató grafikus megjelenítési technikát alkalmazta benne, amelyen a Comanche sikere alapult. Ez pedig minden bizonnyal sokak számára önmagában is kiváló ajánlólevél.

Történet

Szinte hetente lángolnak fel újabb és újabb háborús-polgárháborús konfliktusok a világ különböző pontjain. A csatározások általában kis területre korlátozódnak, ós kimenetelükben

döntő a szembenálló felek technikai felszereltsége. Ez a történelmi-politikai szituáció adja az Armored Fist hátterét.

A játék

A programmal való ismerkedéshez mindössze az egér és a billentyűzet használatára lesz szükségünk!

FŐMENÜ

A játék elindítása után kattintsunk a Select player mezőre, ahol játékost választhatunk magunknakl Ha még nincsen aktív játékos vagy a New gombot jelöltük ki, akkor első lépésben nevet kell adnunk az újoncnak. A nevet a program a hadműveletek nyilvántartásához igényli, ezért, ha itt nem adnánk meg, legkésőbb a következő pontban rákérdezne.

A Campaigns menüponttal választhatunk új hadműveletet, illetve folytathatunk egy már megkezdettet. A hadművelet nem más, mint egy csatasorozat, aminek kimenetele az egyes ütközetek kimenetelétől függ. (A már győzelemre vitt hadműveletek neve mellett korong látható.) A programban hét hadművelet közül választhatunk, amelyek a Föld különböző pontjain zajlanak, Ciprustól Azerbajdzsánig. Az első ezek közül speciális: a Training, tehát gyakorlás nevet viseli, és néhány, kezdőknek szánt küldetést tartalmaz.

Mielőtt fejest ugranánk a hadműveletbe, válasszuk ki, milyen fegyverzettel szeretnénk harcolni: a Western nyugati, azaz amerikai, az Eastern keleti, vagyis szovjet arzenált jelent.

Következő lépésként feltűnik a hadművelet térképe. (A gyakorló változathoz nem tartozik térkép.) A térképen négyzetek jelölik a ránk váró csatákat. Zöld négyzet még megnyerésre váró, tehát választható; a kék négyzet a már megnyert, esetleg újrajátszható; a piros négyzet pedig az egyelőre még el nem érhető csatát jelképezi. A csatákat egyszerűen a hozzájuk tartozó négyzetre kattintva választhatjuk ki, a kiválasztott csatához tartozó négyzet villogással hívja fel magára a figyelmet. A képernyő alján elolvashatjuk a csaták rövid leírását.

A térképet tartalmazó képernyő jobb alsó sarkában található Accept gombra kattintva megkapjuk a csatához tartozó részletes parancsokat. Ha itt is az Accept-et választjunk, némi töltögetés után már kint is találjuk magunkat a hadszíntéren, ami persze még bővebben terítékre kerül.

A főmenü harmadik pontja a Battles (csaták) névre hallgat. Listából kell kiválasztanunk a megvívni kívánt ütközetet. Ez lehet a had-

INFOTÁBLA

Szoftver:

A program neve: **Armored Fist (Páncélozott ököl)**
Kibocsátó: **NovaLogic**
Megjelenés éve: **1994** \
Típus: **szimulátor**

Hardver: >

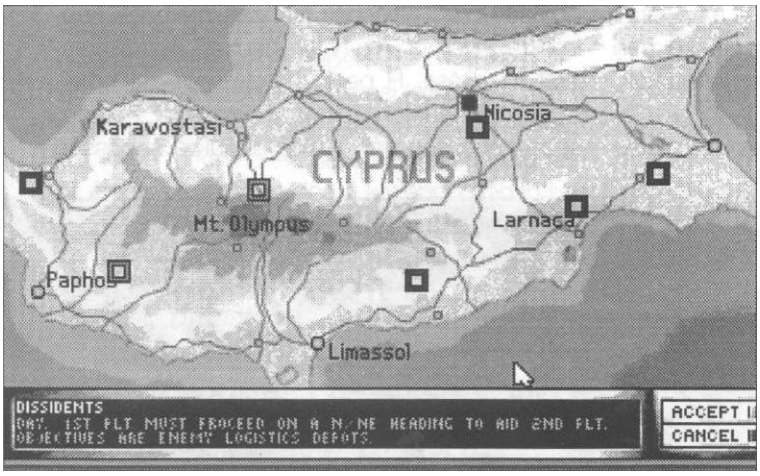
Géptípus: / **386DX, VGA**
Memória: / **512 KB hagyományos +>2.5 MB XMS**
Hang: **„.AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32,**

Helyigény: \ *X* \ **CD-verzió esetén 1 MB, floppy-s változatnál 15 MB a winchesteren**
Speciális igény: **CD-verzió esetén CD meghajtó**

Ezt a programot az

Automex Kft.

bocsátotta rendelkezésünkre.



műveletek különálló hadszíntere, vagy saját magunk által újonnan kreált csata. A fegyverzetet itt is a hadműveleteknél leírtakhoz hasonlóan kell kiválasztani. Az OK gombra kattintva elolvashatjuk a választott csatában végrehajtandókat, majd az Accept-tel továbblépve már élesíthetjük is a páncél-karmokat.

A Review menüpont bemutatja a játékban szereplő hadijárműveket. A képernyő legalsó sorában lévő nevekre kattintva megjelenik a harckocsik és helikopterek sematikus rajza, néhány adattal. (A Tippek rovatban szó esik még az egyes masinák eltérő tulajdonságairól és szerepéről.)

A Settings menüpontban a játék irányítását és működését lehet szabályozni. Bal oldalon számos joystick-féleség közül választhatunk, ezek közül az STD Joystick jelenti a hagyományos (standard) IBM-kompatíbilis botkormányt, a többi név egyértelmű. (External Driver-t választva olyan joystick adható meg, amely nem a szokásos game portra csatlakozik.)

Akármilyen botkormányt választottunk, mindenképpen szükség van a Calibrate gombbal történő bemérésre. Egyébként a program rendkívül kényelmesen irányítható egérrel és billentyűzetről is, úgyhogy a No Joystick beállítást egyáltalán nem nevezhetjük elvetélt választásnak.

Az Auto Turret Control kapcsolóval azt szabályozhatjuk, hogy a célzórendszer önmagától a befogott célponton tartsa-e a löveget. Bekapcsolt állapotban ez történik, egészen addig, amíg a célpont „látható", és a fegyverek hatósugarán belül van, kikapcsolt állapotban viszont ezt a feladatot nekünk kell ellátnunk a löveg „kézi" forgatásával. Kezdőknek természetesen automatikus kezelés ajánlott.

Ebben az oszlopban a Prompts gomb az utolsó. Aktív állapotában a program a szimuláció során megerősítést (Yes) kér, ha az aktuális, kézzel vezetett harckocsi helyett egy másik egység irányítására váltunk át.

A beállítási képernyő jobb oldalán a megjelenítés részletességét - ebből következően sebességét - szabályozhatjuk. A Sky feliratra kattintva a felhős, színezett eget kapcsolhatjuk ki-be. A Low/Medium/High Detail a környezet részletességét állítja három (alacsony, közepes, magas) fokozatban. A Smoke Effects igen érdekes ós realisztikus újítása az Armored Fistnek: bekapcsolt állapotban a harc során támadó áttetsző füstfelhők jócskán megnehezíthetik a kilátást.

A Sound Settings természetesen a hangokkal foglalkozik. Ki-be kapcsolhatjuk a zenét, és három fokozatban (semmi, halk, hangos) állíthatjuk a hanghatások erősségét.

A főmenü utolsó előtti pontja, az About Fist, a program- és a készítők névjegykártyája.

Az utolsó, Quit menüpont jelentését aligha kell magyaráznom. (Meg persze, köztünk szólva, ki kívánkozik vissza a DOS-ba,,,?)

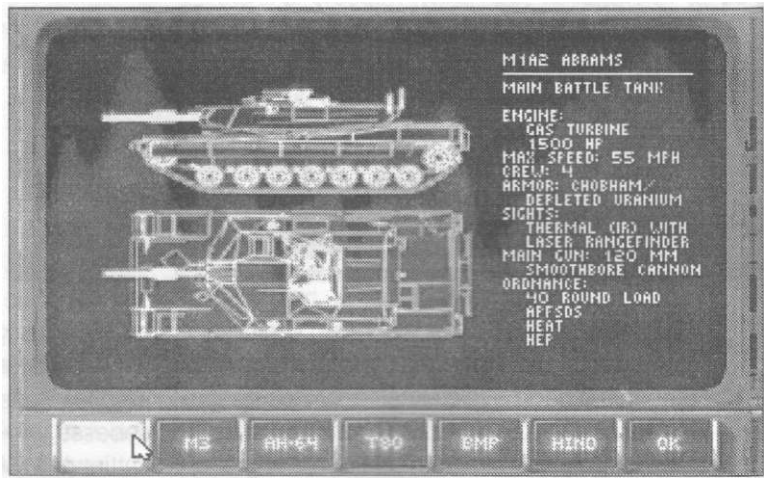
CSATA

A harckocsi irányítása

A játékban négy különböző típusú harckocsit irányíthatunk. Ezek képességei és tulajdonságai nagymértékben különböznek egymástól, de a műszerfalak és a kezelőszervek a programban elég hasonlók, úgyhogy az egyes típusok nem igényelnek külön leírást. A belső

berendezéseket - többek között - az egérrel rájuk kattintva aktiválhatjuk. A következőkben az egérrel történő vezérlésre koncentrálok, mindössze néhány kezelőbillentyűt megemlítve.^ billentyűzettel való irányításról részletes összefoglalás a Vezérlés részben olvasható.)

Számos csatában nem csak egy tankot, hanem több harckocsiból, esetleg több szakaszból álló egységet kell irányítanunk. Maximálisan négy szakasz tartozhat parancsnokságunk alá, ezek egyenként négy harckocsit foglalhatnak magunkban. Minden szakaszban van egy vezető, parancsnoki harckocsi, a többiek megadott hadi-alakzatban követik ennek a mozgását.



A csata kezdetén az első szakasz parancsnoki kocsijában ülünk, innen TAB billentyűvel bármikor a következő, ALT-TAB kombinációval pedig az előző járműbe lehet szökkenni. Váltáskor a kilátás ablakában megjelenik az új szakasz (PL, platoon) és egység (U, unit) száma. A harckocsi irányítását végezhetjük személyesen, vagy rábízhatjuk a számítógépre. A csaták megnyeréséhez mindenképpen szükséges emberi kezelés, erre a műszerfalon található AUTÓ CONTROL kapcsolóra kattintva lehet áttérni, a felirat ekkor USER CONTROL-ra változik. A kapcsoló újabb kiválasztásával visszaállunk gépi irányításra.

A műszerfal alatt bal oldalon a fék-, jobb oldalon a gázpedál található. Mint minden kezelőszervet, ezeket is egérrel használhatjuk. A gázpedál igazából gyorsításra használatos, menet közben nem kell lenyomva tartanunk. A kormányszerkezet jobb és bal karján látható kis nyilakra kattintva fordulhatunk jobbra-balra. (Hmm... nem túl bonyolult ez?) A sebességfokozatot a kormányszerven található, négy különböző pozícióba állítható kapcsolóval szabályozhatjuk. A D betű (vagy 0 szám) a „drive" fokozat, viszonylag sík terepen használatos. Az L (1) jelentése „low", alacsony fokozat, meredek kaptatókra javallott. Az N a „neutral", azaz üresjárat rövidítése, R pedig hátramenet, „reverse".

A műszerfalon minden bizonnyal különösebb nehézség nélkül megtaláljuk a sebesség (SPEED), az üzemanyag (FUEL), az olajszint (OIL) és -hőmérséklet (TEMP) kijelzőit. A képernyő felső részén a lövegtoronyból nyíló kilátás kapott helyet. Ebben az ablakban villan fel több fontos információ is, alul például folyamatosan olvasható a még megsemmisítendő célpontok száma (TARGETS LEFT) és a hátralévő idő (TIME LEFT). A kilátás iránya ugyebár nem feltétlenül azonos a menetiránnyal. Az ablak alján található nyilakkal forgathatjuk a löveget, ennek a menetiránnyal bezárt szöge a nyilak között olvasható. (000 jelenti a menetiránnyal azonos szöget, 090 a jobbra tekintést, stb.) A kijelzőre bal gombbal kattintva a löveg menetirányba, jobb gombbal kattintva hátrafelé fordul.

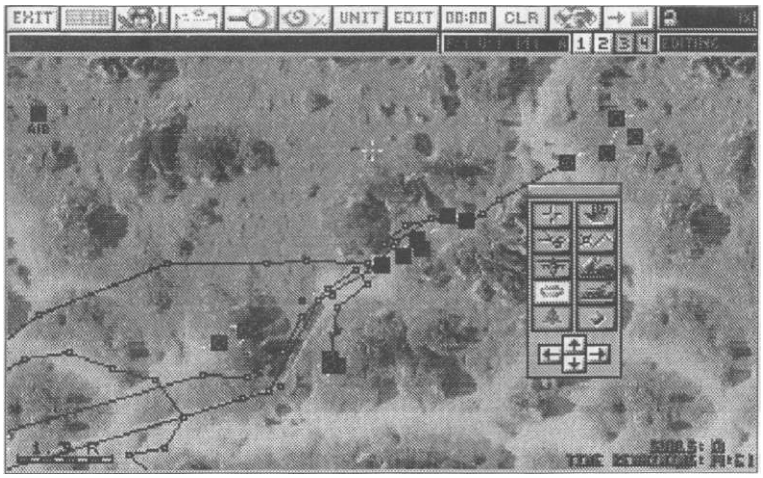
Ugyanezen sor bal oldalán a kilátás nagyítását szabályozhatjuk, egyszeres, háromszoros és tízszeres fokozatban. Erősebb nagyítással jobban kivehetők a távoli tárgyak, de bizony a híres-neves Voxel Space grafika korlátai is... A sor jobb oldalán az éjszakai kilátást támogató funkció kapcsolható ki-be. Amerikai tankokon ez TTS (Thermal Tracking System, hőmérsékleti követő rendszer), szovjeteken IIT (Image Intesified Targeting, élesített képi célzás) névre keresztelt. Az Armored Fist élethűen

visszaadja a két, gyökeresen különböző technika által létrehozott képet.

A BMP-2 szovjet harckocsi kivételével mindegyik járműben megtalálható a taktikai térkép. Ezt forgó térképnek is nevezik, mert mindig úgy áll, hogy az adott egység a középpontjában helyezkedjék el, és haladási iránya felfelé mutasson. A térképen villogó pontok jelölik a megsemmisítendő cél-objektumokat. Digitális menetirány-jelző és iránytű is tartozik hozzá, ezen kívül több fokozatban nagyítható. A ^{A} jelet a kis piros háromszögre húzva a harckocsi a következő navigációs pont, a kis sárga háromszögre húzva a legközelebbi célpont felé veszi útját. Ez automatikus irányítás esetén természetesen önmagától megtörténik. A terepen persze nem biztos, hogy két pont között a legrövidebb út az egyenes...

A radarernyő a taktikai térképhez hasonló módon működik, de csak az ellenséges egységek jelennek meg rajta. A kiemelt körcikk a löveg irányáról tájékoztat.

A fegyverzet-panel négy szöveg- és számmezőt foglal magában. Az indítható lövedékek neve mellett-alatt olvasható az ezekből rendelkezésre



álló készlet. Az aktív lövedék kijelzője világos színű. Tüzelni akkor áll módunkban, ha a panel státusz-sorában READY olvasható. Ez nem vonatkozik a géppuskára, valamint a SAM légvédelmi rakétákra, amelyek élesítése a kezelőpulton jól kivehetően máshol történik. (A váaszthatóra lövedékekre a Tippek részben ki fogok térni.)

Ha kiszemeltünk egy célpontot, a TARGET LOCK kapcsolóval rögzíthetjük. Automatikus lövegkezeléskor a löveg egészen addig pontosan a célzómezejóben fogja azt tartani, amíg nem kerül takarásba. Módunkban áll kézzel is célozni: ekkor az ismert módon forgassuk be a löveget a kívánt irányba, majd a kilátás-ablakban megfelelő magasságba kattintva állítsuk be a cső függőleges szögét. (A célkereszt világosan kivehető.) No és a pont az i-n: tüzelni a műszerfalon található, eltéveszthetetlen piros gombokkal lehet! Ha a képernyőn a TARGET HIT felirat villan fel, jól céloztunk.

A sok támadó fegyver mellett lehetőségünk van a védekezésre is. Az SG (smoke grenade) kapcsolóra kattintva hatásos zavaró, megtévesztő füstgránátokat eregethetünk. A harckocsik az üzemanyag kis részének átirányításával sűrű fekete füstfelhőbe is burkolózhatnak, ezt a szovjet T80-as gépen az Engine Smoke kapcsolóval, a többin csak az F7 billentyűvel aktivizálhatjuk.

Harc közben igénybe vehetünk „külső" segítséget. Az AIR gombra kattintva helikopteres támogatást kérhetünk akár egy befogott célpont, akár általában, a minket körülvevő ellenség megsemmisítéséhez. Ne hagyjuk ki a számításból, hogy a légi segély megérkezéséhez, a bázis távolságának függvényében, időre van szükség! Az ART (artillery) gombbal teljesen hasonló módon mozgó tüzérségi egységeket rendelhetünk a helyszínre. Ez még az előzőnél is hatékonyabb manőver, de alkalmazásakor nem ajánlatos az ellenség közvetlen közelében tartózkodni, mert akadhatnak eltévedt tüzérségi aknák...

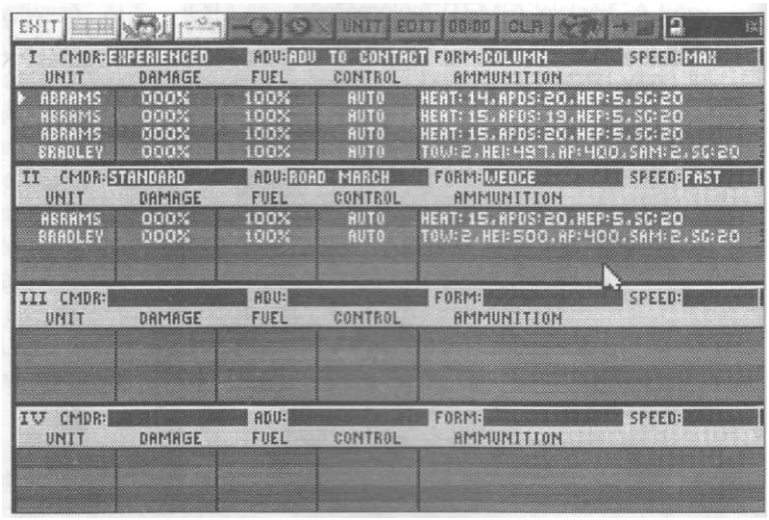
A parancsnoki jármű (CCV)

Az egérkurzorral a képernyő bal felső sarkában kattintva a CCV nevezetű harckocsiba kerülünk. Ez a betűszó a Command and Control Vehicle, azaz a parancsnoki és irányító jármű

rövidítése. A parancsnoki jármű a csata színterétől távol helyezkedik el, feladata a ténylegesen harcoló egységek irányítása, tevékenységük koordinálása. Innen adhatunk tehát utasításokat az egyes harckocsiknak és szakaszoknak. Az Armored Fist-ben az említetteken kívül ez a színtér szolgál újabb küldetések, csaták tervezésére is, amiről később lesz szó.

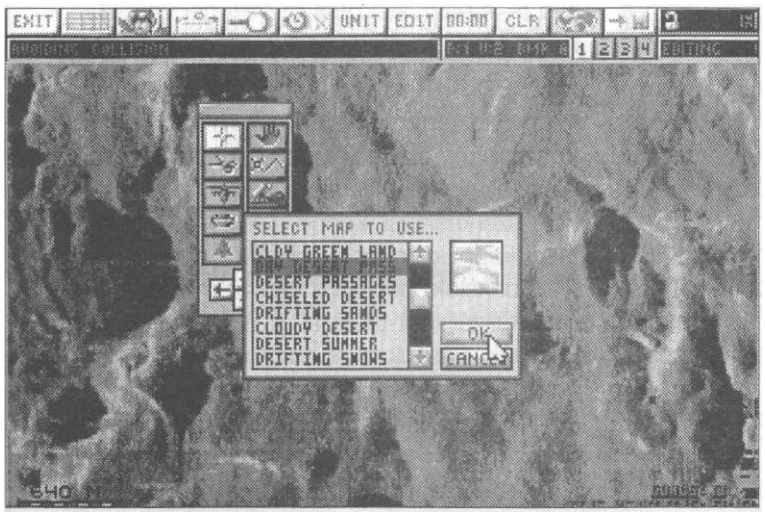
A CCV-képernyőre lépve a csata ugyanúgy folyik tovább, hacsak meg nem állítjuk az F1 billentyű lenyomásával. Az itt található bármelyik funkcióról segítséget kaphatunk, ha rákattintáskor lenyomva tartjuk az ALT billentyűt.

A képernyő legnagyobb részét a stratégiai térkép foglalja el. Ezek az apró rajzok a harci szempontból fontos objektumokat jelzik. Kék szín a saját, a piros pedig az ellenséges erőket jelenti. A jelek a következők: kör - harckocsi; kis kereszt, AIR felirattal - a légierő bázisa; nagyobb kereszt, ART felirattal - tüzérségi bázis; kis fehér pontok, vagy M betű - ismert aknamező; rombusz - ellenséges célpont. Ne tévesszük szem elől, hogy az ellenség pozíciója csupán hírszerzésen, és -továbbításon alapul, tehát sohasem tekinthető szentírásnak! Azok az ellenséges egységek például, amelyekkel már „régen" nem találkozott saját harckocsi, egyszerűen eltűnhetnek a térképről. Csak mi tudhatjuk, hogy kilőttük, vagy csupán „elfelejtettük" őket...



A térkép jobb oldala felé találhatjuk meg a CCV stratégiai „szerszámosládáját", ami szabadon mozgatható a képernyőn. A „ládikóban" négy „szerszámot" helyeztek el, ezek: célkereszt, kéz, olló és cikk-cakkos vonal. Ezekre kattintva a kurzor a térképen más-más funkciókat lát el, amikre alakjának megváltozásával is felhívja a figyelmet. A célkereszttel bármilyen objektumot kijelölhetünk, információszerzés vagy későbbi utasításadás céljából. A kézzel a térképet „vonszolva" az ábrázolt tereprészlet mozgatható, egyébként ugyanerre szolgálnak a szerszámok alatti kis nyilak is. A vonal választásával a térkép megfelelő részére kattintva új navigációs pontokat jelölhetünk ki az aktív szakasz parancsnoki járművének. (A tájékozódási pontokat apró zöld négyzetek jelképezik a képernyőn.) Az új ponthoz vezető út a már meglévő útvonal végéhez fog kapcsolódni. Az olló a meglévő navigációs pontok eltávolítására szolgál. Bármelyik navigációs pontot eltüntethetjük, ha bal gombbal rákattintunk. Jobb gombbal az útvonal belsejében lévő pontra kattintva az egész útvonalat törölhetjük. Az olló és vonal szerszámokkal ily módon pillanatok alatt új, célszerűbb útvonalat „szabhatunk" a harckocsi-szakaszoknak. Az útvonalak követéséről a harckocsik irányításánál szóltam.

A térkép fölött az információs sor kapott helyet. Bal oldalán a kiválaszott szakaszról, illetve a csata fontos eseményeiről szóló híreket olvashatjuk. Emellett keskeny sávban szerepelnek az aktuálisan kiválasztott harckocsi adatai: szakasz- (P, platoon) és egységszám (U, unit), típus és irányítási mód (A - automatic, M - manual, kézi). Az ettől jobbra található négy szám a szakaszokat jelenti, valamelyikre kattintva az adott szakasz aktuálissá válik, és parancsnokának harckocsija kerül a térkép középpontjába. Végül a sor jobb szélén az IN ACTION felirat zajló játékot, a PAUSED szünetet, az EDITING éppen zajló szerkesztést jelent.



Még feljebb lépve, vagyis a képernyő tetején található az a menü ami legfontosabb parancs-gombokat foglalja magában. Ezek balról jobbra a következők:

Az EXIT gomb a csatából való kilépést jelenti, döntésünket meg kell erősítenünk.

A táblázatot formáló ikonnal jelentést kérhetünk a harckocsi-szakaszokról, és parancsokat is adhatunk azoknak. A megjelenő táblázat a teljes képernyőt betölti, ezért érdemes részletesebben is foglalkozni vele.

Minden szakaszhoz tartozik egy fejléc, melynek bal oldalán a CMDR - commander, parancsnok feliratot látjuk. Az egérrel ide kattintva változtathatjuk a szakasz vezetésének stílusát. Lehetőségeink: Experienced - tapasztalt, Standard - normál, Rookie - újonc és No Action - megfigyelő. Tapasztaltabb parancsnokok általában eredményesebben oldják meg a harci helyzeteket, de nagyobb kockázat vállalására is hajlamosak.

Az ADV - advance, előrehaladás mezőben a szakasz mozgásának mikéntjét állíthatjuk be. Road march, vagyis útvonalkövetés módban a szakasz megállás nélkül halad a következő navigációs pontig. Advace to contact, azaz a csatlakozási pont elérése esetén szintén a legközelebbi állomáshelyre tartanak, de közben hajlandók harcba is bonyolódni. Opportunity, tehát „lesipuskás" módban egy helyben maradnak, és onnan nyitnak tüzet ellenséges egységekre. Ez beásott egységeknél lehet különösen hasznos. Végül pedig Patrol, vagyis járőr taktikát választva a harckocsik a kijelölt útvonalat fogják ellenőrzésük alatt tartani.

A FORM - formation, alakzat címszó alatt a harckocsik egymáshoz viszonyított elhelyezkedését szabályozhatjuk. Ez lehet Diamond - gyémánt, Line - vonal, Coloumn - oszlop, Wedge - ék, Refuse left/right - ék, a bal/jobb szárny hanyagolásával. Az alakzatok használatáról a Tippek-ben olvashattok.

A sor jobb szélén a SPEED - haladási sebesség beállítására nyílik módunk, négy fokozatban; Slow - lassú, Med - közepes, Fast - gyors és Max - maximális.

A fentiekben részletezett beállítási lehetőségek alatt információkat nyerhetünk minden egyes harckocsiról. UNIT címszó alatt a jármű típusa olvasható; DAMAGE a károsodás mértéke százalékban, (a hibákat egyébként folyamatosan és automatikusan javítgatják); FUEL az üzemanyag, a teli tank százalékában; CONTROL az irányítás miként je, ez lehet AUTO - automatikus, illetőleg USER - kézi; AMMUNITION - muníció, fegyverfajtákra lebontva.

A CCV stratégiai térképéhez a táblázat ikonra történő ismételt kattintással juthatunk vissza.

Az ikonsorban a táblázat mellett egy szelíd motorosra emlékeztető pofát láthatunk. Rákattintva visszakerülünk a csatamezőre, abba a harckocsiba, amely a térképen éppen a kijelölt állapotú.

Az irattartó gombbal a csatához tartozó harci eligazítást olvashatjuk el ismét.

A nagyítóra bal egérgombbal kattintva a térkép felbontását növelhetjük, jobb gombbal csökkenthetjük.

A vekkeróra választásával az idő múlását gyorsíthatjuk fel. Az ehhez tartozó kijelző a menüsor jobb szélén látható, fx jelzi a normál állapotot, a választható leggyorsabb fokozat a nyolcszoros. Az idő felgyorsítása csak addig érvényes, amíg

egységeink harcba nem keverednek, vagy át nem vesszük valamelyikük irányítását.

Eggyel jobbra lépve a UNIT/PL, tehát egység/szakasz kapcsolót találjuk. UNIT módot beállítva az aktív egység valamennyi harckocsiját, PL módban csak a szakaszparancsnok járművét látjuk a térképen.

A menüsor következő eleme az EDIT gomb. Ez már nem a harc stratégiai irányításában nyújt segítséget, hanem az Armored Fist csataszerkesztési üzemmódjába kapcsol.

CSATA-SZERKESZTÉS

A programban lehetőségünk van a beépített csaták felállását megváltoztatni, vagy akár teljesen új ütközeteket alkotni. A szerkesztés mindig a már meglévő csaták módosításával végezhető, az elkészült színterek aztán új néven tárolhatók. Szükséges továbbá, hogy a módosítani kívánt csata „nyitott", azaz szerkeszthető legyen. Ezt a tulajdonságot CCV-képernyő legfelső sorának jobb szélén egy kis lakat szimbolizálja. Ha a lakat nyitott, a színtér szerkeszthető. A lakatot kattintással lehet zárni, ezután a csatét már semmilyen módon nem tudjuk újra módosításra megnyitni. Mindebből az is következik, hogy a gyárilag meglévő csaták közül csak az alaphelyzetben nyitottakat lehet átalakítani. Aggódni azért nem kell: egyetlen kattintással mindent eltüntethetünk, és üres lapon olyan csatát kreálunk, amilyet csak akarunk.

Szerkesztéshez tehát először is el kell indítanunk valamelyik csatát, akár hadművelet keretében is, majd kezdés után a CCV-képernyőn az F1 billentyűvel befagyasztva a játékot és az EDIT gombra kattintva végrehajthatjuk a kívánt változtatásokat. A szerkesztésből kilépni újabb EDIT-kattintással lehet. Nagyobb horderejű változtatásoknál a program mindig megerősítést kér, ami a felbukkanó ablakban YES választásával lehetséges.

A szerkesztési ikonok a felső sor jobb oldalán kapnak helyet. Ezen kívül az eddig tárgyalt funkciók, például a szerszámosláda vagy a szakaszállapot-táblázat is új lehetőségekkel bővülnek. Lássuk őket sorrendben!

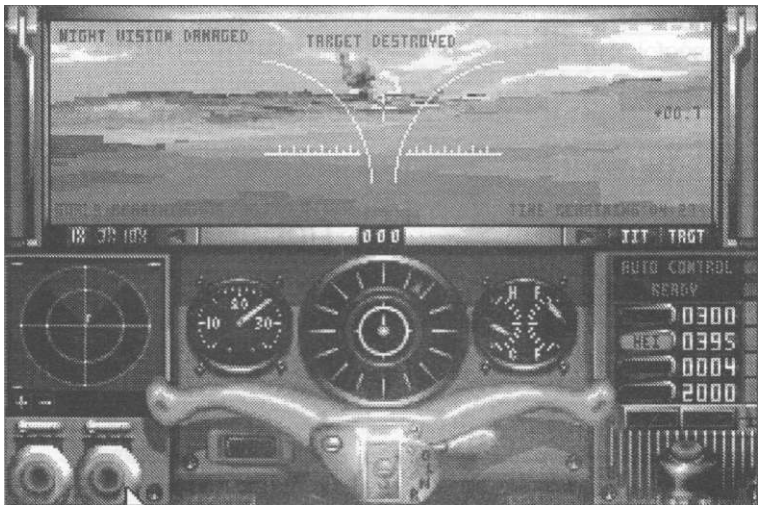
A 00:00 feliratot viselő gomb választásakor felbukkanó ablakban időkeretet szabhatunk a küldetésnek. Ha a játékos a kijelölt idő alatt nem éri el a kitűzött harci célokat, a csata elvesztettnek minősül.

A CLR (clear) ikonnal megtisztíthatjuk a terepet. A megjelenő kis ablakban beállíthatjuk, mit is szeretnénk pontosan eltávolítani. Units - harci egységeket, trees - fákat, mines - aknákat, all - mindent.

Földgolyó szimbolizálja a terepviszonyokat. Rákattintva egy hosszú listából kell kiválasztanunk az óhajtott tereptípust, havas hegységtől a sziklás sivatagig. A lista jobb oldalán szereplő képet kijelölve a napszakot állíthatjuk be: lehet nappal, szürkület vagy éjszaka.

Floppy lemezre mutató nyíl: (Van-e, ki e jelet nem ismeri?) immár szinte szabványos jelzése az elkészültek tárolásának. A csatának nevet kell adnunk, a későbbiekben így fogjuk megtalálni a főmenü Battles pontjánál felbukkanó listában. Saját szerkesztésű ütközeteket ugyanis a későbbiekben mindig a Battles választásával vívhatunk meg.

Szerkesztési módban a szerszámosláda képe alaposan megváltozik. Hat új ikon jelenik meg



benne, és a régiek is más jelentést kapnak. A továbbiakban csak az új funkciókat írom le.

A célkereszt a hagyományos kiválasztáson túl célpontok kijelölésére, illetve célpont-jelleg törlésére is használható. Ehhez a kurzort az adott obejktumra kell vezetni, majd a CTRL billentyűt lenyomva tartva kattintani az egérrel. A beállított célpontokon fölött villogó kereszt jelenik meg. A küldetés későbbi sikeres teljesítéséhez szükséges a célpontok elpusztítása.

A cikk-cakkos vonal továbbra is útirány-kijelölésre szolgál, de ellenséges szakaszok parancsnoki játműveire is hatással van. (Ehhez először a célkereszttel ki kell választanunk az adott harckocsit.)

Az ollóval nem csak - saját vagy ellenséges - navigációs pontokat, de bármilyen objektumot törölhetünk a térképről.

A helikoptert, illetve a sorozatvetőt ábrázoló ikonok hasonló funkciójúak. Légi-, valamint tüzérségi bázisok telepíthetők segítségükkel. Mindkét félnek legfeljebb egy légi-, és három tüzérségi bázisa lehet. Miután kiválasztottuk a „szerszámokat", bal gombbal kattintva nyugati légibázist, vagy saját tüzérségi támaszpontot, jobb gombbal kattintva keleti légibázist, illetőleg ellenséges tüzérségi támaszpontot helyezhetünk a térképre.

Az aknát ábrázoló ikon aknamezők telepítését teszi lehetővé. Jobb gombbal kijelölve az ikont, beállíthatjuk az aknák típusát. Enemy - ellenséges, vagyis nem látszik a térképen, és robban, ha rámegyünk; friendly - barátságos, a térképen látszik, és csak az ellenség alatt robban, rogue - „hontalan", a térképen látszik, és mindenki alatt robban. Az aknamezőt bal gombbal az ikonra, majd a térképre kattintva helyezhetjük el.

Tank-ikon jelzi a harckocsi-kihelyezési lehetőséget. Bal gombbal kattintsunk a kapcsolóra, majd a térképre, ezután pedig a gomb felengedése nélkül húzzuk el az egeret abban az irányban, amelyik felé a tank nézni fog. A gomb felengedésekor kiválaszthatjuk az egység típusát. A megjelenő kis ablak jobb felső részén állíthatjuk be$_t$ hogy a harckocsi beásott állapotból, azaz fedezékből induljon-e. A megfelelő helyen beásott tankok nyilvánvaló helyzeti előnyt élveznek, és csak akkor követik a szakasz-parancsnoki járművet, ha kézi irányítással kikecmergünk velük a fedezékből.

A fa rajzolatú ikon használatával növényzetet plántálhatunk. Jobb gombbal kattintva választhatunk a fajták közül, melyek, fentről-lefelé, sorrendben: tölgy, nyírfa, kaktusz, bozót. Bal gombbal a térképre kattintva helyezhetjük ki a gazokat.

Végezetül pedig a jobb alsó, rombuszt ábrázoló ikonnal módunk van további tereptárgyak elhelyezésére, melyek bármelyikét célponttá is kinevezhetjük. Jobb gombbal választhatunk az üzemanyag-tartály, parabola-

Vezérlés

Az Armored Fist teljes egészében játszható billentyűzetről is. A továbbiakban a harckocsi irányítása közben használható billentyűket sorolom fel, ezek közül csaknem mindegyik helyettesíthető az egérrel.

kurzor fel	gyorsítás
kurzor le	lassítás
kurzor balra, jobbra	kanyarodás
D, L, N, R	sebességfokozat váltása
Z, ALT-kurzor balra	löveg balra
X, ALT-kurzor jobbra	löveg jobbra
ALT-kurzor fel, PgUp, ALT-PgUp	löveg fel
ALT-kurzor le, PgDn, ALT-PgDn	löveg fel
.	löveg középre
+, -	kilátás nagyítás/kicsinyítés
	térkép nagyítás/kicsinyítés
TAB, Alt-TAB, Crtl-TAB	váltás a tankok között
CAPS LOCK, ENTER	célpont befogása
I	célpont azonosítása
1, 2, 3, 4, W	fegyverválasztás
szóköz	tüzelés a kiválasztott fegyverrel
5	SAM élesítése
6	SAM kilövése (M3 és BMP harckocsikban)
7	légi támogatás hívása
8	tüzérségi támogatás hívása
9	füstgránát
ALT-A	automatikus lövegkezelés ki/be
ESC, CTRL-ESC, F10	váltás a CCV-képernyőre
F1	játék befagyasztása/újraindítása
F2	normál kilátás, műszerfallal
F3	teljes képernyős kilátás
F4	külső, követő nézet
F5	éjszakai kilátás, azaz TTS, IIT be/ki
F6	célzó elektronika ki/be
F7	motorfüst ki/be
F8	a harckocsi a löveg csövének irányába fordul
F11	váltás az állapot-táblázatra
F12	váltás a beállításokat tartalmazó képernyőre

antenna, gáztartály és bunker közül, míg bal gombbal a szokásos módon a térképre rakhatjuk őket.

A lehetőségek leírásának befejezéseként megemlítem, hogy szerkesztési üzemmódban az egységek állapot-táblázatában mindkét fél paramétereit állíthatjuk. A felek közti váltás a táblázatot tartalmazó képernyőn CTRL-S lenyomásával lehetséges.

Tippek

Már tudjuk, miként irányítható a program, illendő lenne tehát néhány szó arról, hogyan lehet megnyerni a csatákat. Mi sem könnyebb annál, hogy néhány bekezdésbe foglaljuk azt, amit katonai akadémiákon éveken keresztül tanítanak... Mert bizony, aki elmerül az Armored Fist rejtelmeiben, az hamar tapasztalni fogja, hogy a szimuláció fölöttébb élethű... A programhoz adott kézikönyv egyébként külön fejezetet szentel a páncélos hadviselés történetének, és a modern gépesített harcászat elméleti stratégiájának.

Először is ismerkedjünk meg közelebbről a járművekkel! Alapvetően kétféle harckocsi létezik. Vannak állig páncélo-

A beállításoknál már szó volt arról, hogy az Armored Fist meglehetősen sok különböző típusú botkormányt támogat. Erről a kézikönyvben rajzos ismertető található. A hagyományos IBM joystick lehetőségei a következők:

előre	gyorsítás
hátra	lassítás
jobbra, balra	fordulás
1-es tűzgomb	lövés
2-es tűzgomb	célpont befogása, a lövegtorony kézi vezérlésekor kétszer kattintva az ágyúcső középre állítása

zott, „nehézkes" (vagyis 45 fokos emelkedőn „mindössze" 80 kilométer/órás sebességre képes), hatalmas tűzerejű monstrumok (Main Battle Tanks, MBT), ilyen a programban az amerikai M1A2 Abrams és a szovjet T-80. Akadnak aztán fürgébb, fordulékonyabb, de sebezhetőbb járgányok (Infantry Fighting Vehicles, IFV), ezeket amerikai oldalon az M3 Bradley, a szovjeteknél a BMP-2 képviseli. A harcokban részt vesznek még katonai helikopterek is, közelebbről az amerikai AH-64 Apache és a szovjet Mi-24 Hind.

A sikeres hadviseléshez elengedhetetlen, hogy az egyes harckocsi-típusokat képességeiknek megfelelően alkalmazzuk. Harckocsiszakaszok parancsnoki járművének, vagy felderítési célra például kizárólag IFV ajánlott, ezek egyébként automatikus irányítással nagyon szépen leszedik a helikoptereket is. Komoly tűzpárbajban viszont nyilvánvaló az MBT-k fölénye.

ígértem, hogy kitérek a fegyverzetre. A fegyver-panelen szereplő rövidítések a következő lövedékeket takarják:

APDS: Armor Piercing Disposable Sabot; brutális, urán alapanyagú lövedék, amely képes átütni a napjainkban használt legerősebb harckocsi-páncélzatot is. Ennek értelmében MBT-k kilövésére ajánlott.

HEAT: Olyan lövedék, mely becsapódáskor hatalmas hőt fejleszt, így lyukat olvaszt a vékonyabb, (katonai szlengben „puha") páncélzatba, majd a harckocsi belsejét repeszekkel árasztja el. Elsősorban IFV-k ellen hatásos.

HEP: Highly Explosive Plastic, vagyis rendkívül robbanékony műanyag. „Puha" célpontok ellen ajánlott, de a „keményekben" is alapos pusztítást végez.

HE: High Explosive, funkciójában az előzőhöz hasonló

TOW, AT-6: Harckocsiknak szánt rakéták, igen hatásosak bármely földi célpont ellen, de kis szerencsével helikoptereket is kilőhetünk velük.

HEI: High Explosive Incendiaries, MBT-ket leszámítva bármilyen földi célpont megsemmisítésére ezt a lövedéket ajánlják elsősorban. Helikopterek ellen is bevethető.

SAM: Surface-to-Air Missile, föld-levegő rakéta. Számtalan repülő-szimulátorban menekülhettünk előlük, most végre mi vehetjük célba a pimasz helikoptereket. Ha befogtunk egyet, nemigen úszhatja meg.

MG: Machine Gun, vagyis a jól ismert géppuska.

Természetesen egyik harckocsi sincsen felszerelve az összes fegyvertípussal, már csak azért sem, mert ezek közül egyesek az amerikai, mások a szovjet hadiarzenálba tartoznak. Fontos, hogy SAM-eket csak IFV-ről indíthatunk, vagyis a légvédelmet ezekkel a harckocsikkal oldhatjuk meg hatékonyan.

A gépesített páncélos hadviselés stratégiája klasszikus, és bizony nem két perces tananyag. Elsődleges fontosságú a terep nyújtotta lehetőségek kihasználása. Az ütközet kimenetele egyetlen apró dombon is múlhat! Ha csak tehetjük, a harckocsikat bújtassuk tereptárgyak mögé, vagy ássunk nekik fedezéket! Persze arról se feledkezzünk meg, hogy a fedezék elhagyása is szükségessé válhat, azaz nem a legjobb ötlet egy katlan mélyébe temetkezni.

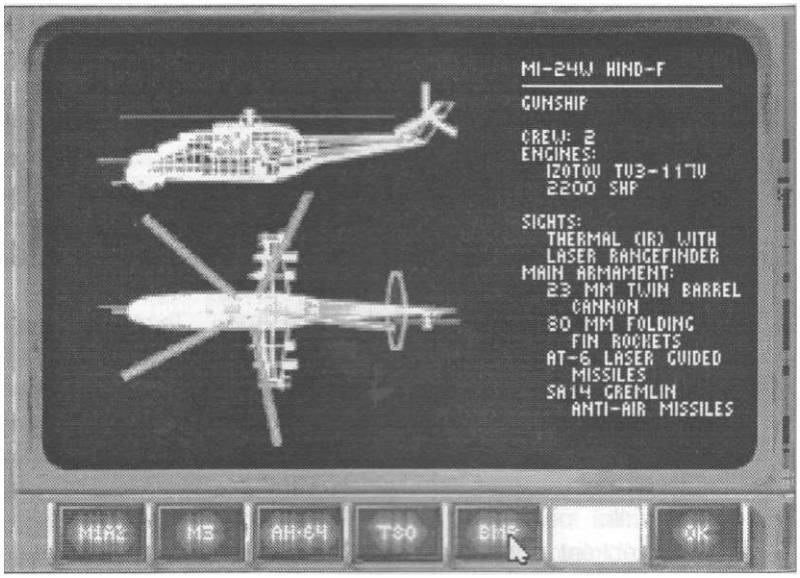
Valódi csaták előtt a katonai vezetők néha napokat töltenek azzal, hogy kijelöljék egységeik indulási helyét és a követendő útvonalakat, Az Armored Fist-ben is rákényszerülünk a küldetések kivitelezésének alapos végiggondolására, bár nekünk megadatik az elvesztett csaták újravívásának luxusa. Összetettebb ütközeteket célszerű több részfázisra osztani, amelyekben teljesítendő rész-célokat tűzhetünk magunk elé.

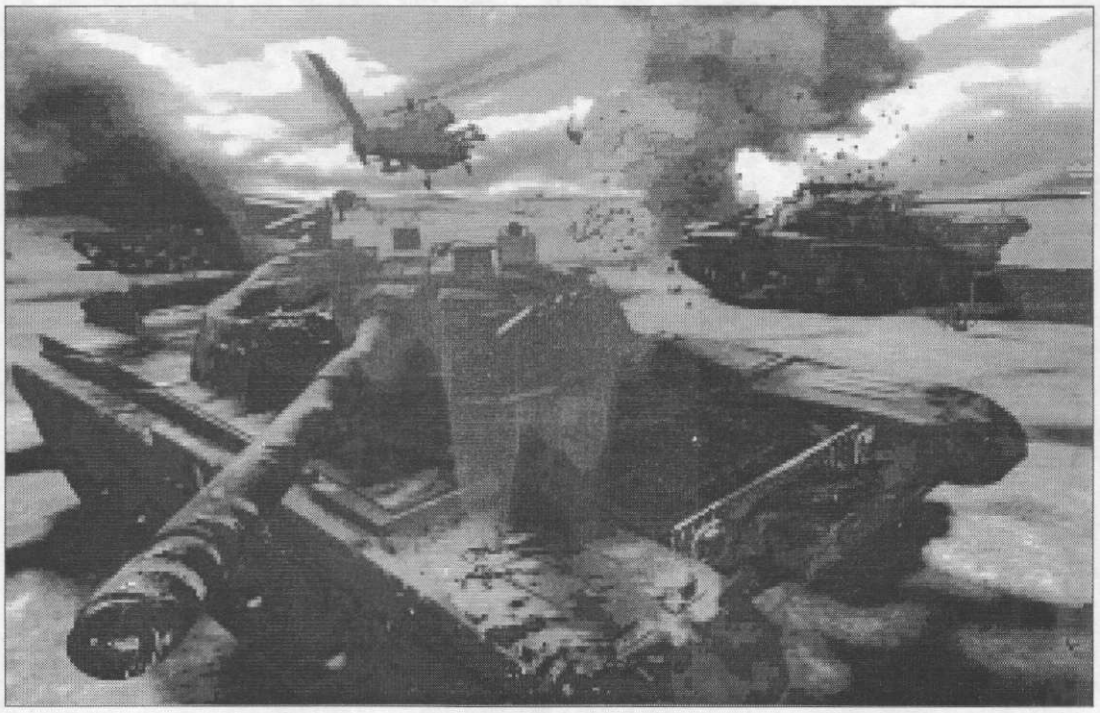
A hadműveletek sikeres megvívásához a támadási, védekezési és visszavonulási manőverekben való jártasságra egyformán szükség lesz. Itt kapnak szerepet a szakaszok menet-alakzatai. A gyémánt alakzat igen gyakran használt, általános célú formáció, amely minden irányban készen áll a harcra, és képes megvédeni magát. A vonal sík terepen történő támadáshoz ideális, a szakasz így a lehető legnagyobb szélességű területet pásztázhatja végig lövedékekkel. Az oszlop formáció mozgáshoz használt, kiemelten fontos akamezőn való áthaladáskor. Harcolni nemigen lehet benne, mert saját társainkat legalább annyira veszélyeztetjük, mint az ellenséget. Az ék alakzat a gyémánt és a vonal előnyeit, azaz a biztonságot és a hatékony támadást ötvözi. Ha csak az ék egyik szárnyáról érkezhet támadás, a másikat el is hanyagolhatjuk.

Tengernyi szakkifejezés és stratégiai elv idézése helyett a tippek befejezéseként arról szólnék, hogy a csaták győzelemre vitelében kulcskérdés a játékos fegyelmezettséggel párosuló kreativitása. A választott stratégiánál semmivel sem kevésbé fontos annak precíz végrehajtása. Lehet célunk az ellenség lerohanása vagy elcsalogatása, hagyatkozhatunk légvédelmi vagy tüzérségi támogatásra, vállalkozhatunk megtévesztésre vagy időnyerésre, csak egyet nem tehetünk. A harcmezőn nem cselekedhetünk fejetlenül - mert akkor hamarosan tényleg fejünket veszítjük.

...hamar arra a következtetésre jutottam, hogy az Armored Fist aligha nevezhető egyszerűen „játékprogramnak". A számítógépes harci szimulátorok legújabb generációjának jeles képviselőjével állunk szemben, ezeket a programokat pedig nem könnyed, egy estés kikapcsolódásra tervezik. Az alkotók a Fist esetében érezhetően arra törekedtek, hogy a gép előtt ülőket olyan, messzemenően valósághű világba röppentsék, ahol csak merész logikával, töretlen elszántsággal és megfeszített figyelemmel lehet elérni a kitűzött célokat.

A NovaLogic elhatározta, hogy nem köt kompromisszumot a szimuláció élethűsége és kezelhetősége között. Vállalkozásukat siker koronázta, programúk mindkét tekintetben magasan veri a mezőnyt. Klasszikus elődje, a Comanche bizony nemigen volt több szimulátornak álcázott grafikus rutingyűjteménynél, ha legfőbb riválisához, a Gunship 2000-hez hasonlítottuk. Az Armored Fist mellett ezzel szemben egyszerűen





nem beszélhetünk konkurrenciáról. Az alkalmazott Voxel Space technológia mind a megjelenítésen, mind a kulcsfontosságú terepmodellezésen nagyot lendít, bár a „testközelben" zajló harcok miatt egyértelműen kiütköznek hátrányai is. A CD-változat boldog tulajdonosai ezért a kellemetlenségért lélegzetelállító animációs képsorokban nyerhetnek kárpótlást.

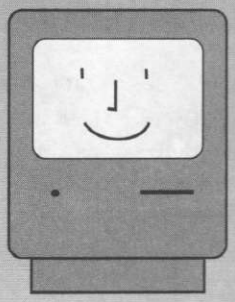
A karosszékből folytatott „számítógépes hadviselés" koronázatlan királyai a repülőgépszimulátorok. Eleganciájukkal és népszerűségükkel egy harckocsi-szimulátor sohasem veheti fel a versenyt. Az Armored Fist mégsem csak a műfaj szerelmeseit nyűgözheti le, hanem magával ragadhatja mindazokat, akik eddig viszolyogtak a hasonló programoktól. Nem tartozik ugyan a szórakoztató elektronika felejthetelen alkotásai közé, nem része a „kötelező tananyagnak", de remek, profi kivitelezésű szoftver, melyet bátran tekinthetünk kategóriája új mérföldkövének.

Történet, hangulat	16/20
Játékélmény	17/20
Grafika, animáció	19/20
Zene, hang	16/20
Játszhatóság, vezérlés	17/20
COOL	85/100

Tudja-e Ön

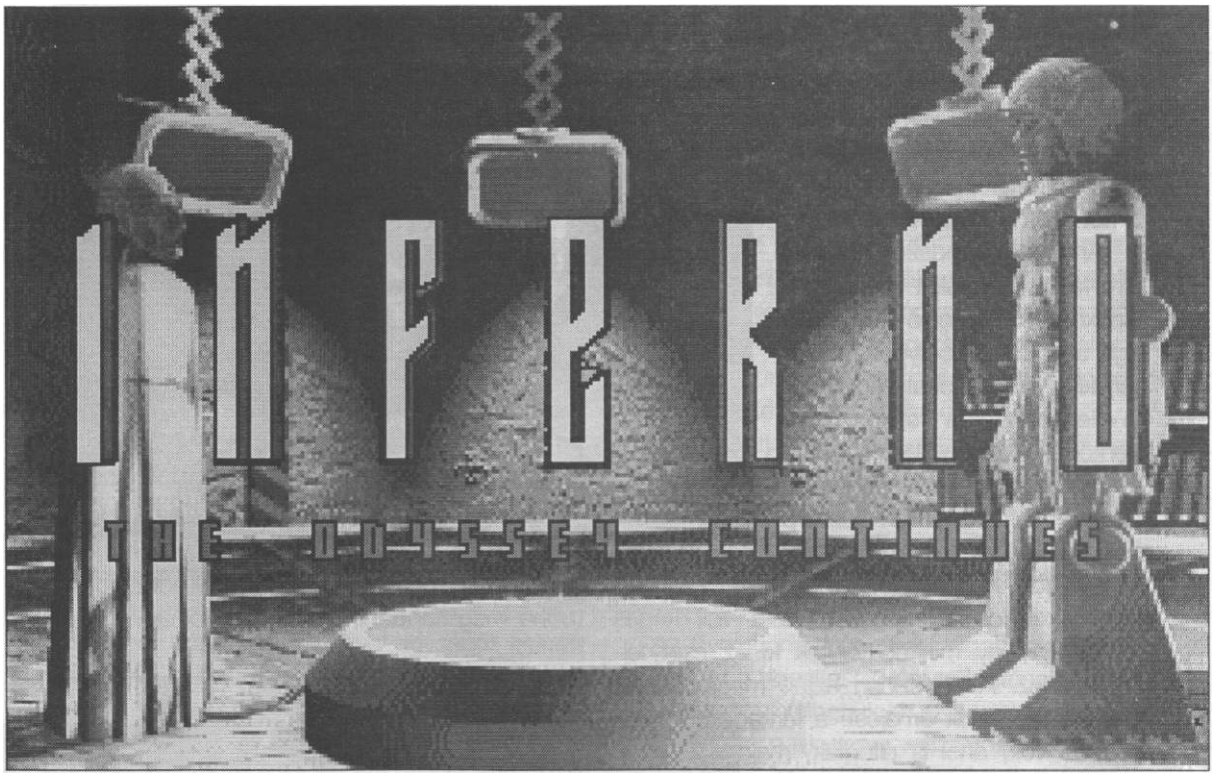
hogy milyen jók,
milyen szépek,
milyen megbízhatóak
és kedvesek

a Macintosh számítógépek?



Győződjön meg róla!

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



Valahol a harmadik évezred magasságában járunk...
Naprendszert szupernóva robbanás fenyegeti,
így az emberiséget azonnal evakuálni kell...
Egy új otthon keresése a keserű kálváriánk, de a nehéz harcok
gyümölcseként az emberiség új lakhelyre lelhet

Bemutatja: HOTTA

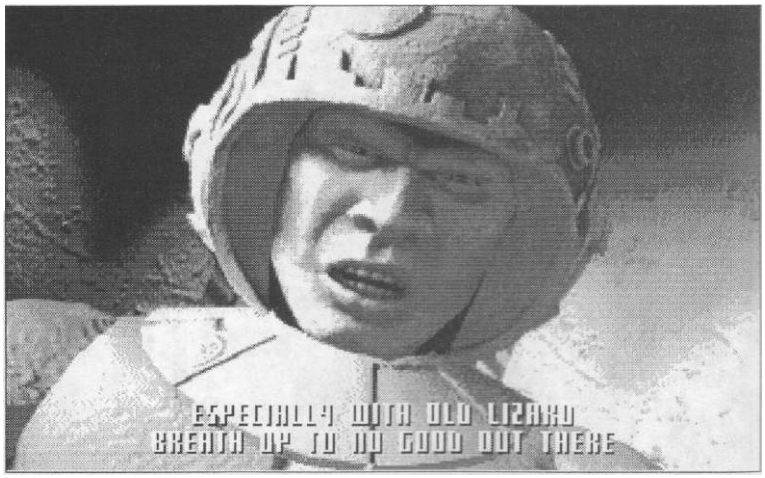
Emlékszem, milyen nagy szenzációnak számított az 1992-es party-kon a Digital Image Design új játéka, az Epic, amely rendkívül gyors grafikájával és az egymáshoz fűzött űrbéli küldetések újszerűségével emelkedett ki az akkoriban már tucatszám sorjázó PC-s programok népes táborából. Nos, a híres ősnek végre méltó utódja akadt: 1994 késő őszén az OCEAN gondozásában megjelent az év talán legjobb űr-akciója: az Inferno.

Történet

Valahol a harmadik évezred magasságában járunk... A csillagok közötti utazás gyakorlati lehetőségének gondolatával még épp csak kezdett megbarátkozni az átlagember tudata, s az új technológia máris óriás feladat elé került: a Naprendszert szupernóva robbanás fenyegette, így az emberiséget azonnal evakuálni kellett a veszélyeztetett térségből. Egy új otthon keresésének néha keserű, jobbára azonban mégis sikeres kálváriájának lehettünk részesei a Epic című programban. A Rexxonok képében ránktörő gonoszok ellen kellett változatos hadi színtereken felvenni a küzdelmet, hogy végül, a nehéz harcok gyümölcseként az emberiség új lakhelyre leljen.

Az Inferno ebből az alapállásból indít, az emberek berendezkedtek új naprendszerükben, hasznosították annak bolygóit, s ismét eljött a béke korszaka...

Amikor a rendszer határain újra feltűnt a gyűlölt ellenség: a Rexxonok. Az első támadást egy, a kolonizált bolygók övezetén kívül kutatásokat végző hajó ellen intézték a Rexxonok (innentől a - kézikönyvben található - képregényen is követhető a történet). A Terra Nova-i DefCorp központ (a DefCorp az emberiség közös haderejének elnevezése) azonban csak a kapcsolat megszakadását volt képes regisztrálni, így minket küldtek ki az eset felderítéséhez. A helyszínen aztán meglepetések érték a tapasztalt űrhajóst: a támadás Rexxon csapda volt, ahol is elfogtak, majd a Rexxon zászlóshajóra szállítottak bennünket.



Itt a császár irányításával genetikai kísérletekbe fogtak, melynek célja testünk átformálása mellett akaratunk megtörése, és végső stációkónt a Rexxon birodalom szolgálatába állítása. A folyamat során alakult át testünk óriási mutánssá, amely kitörve a kapszulából leterítette fogvatartóját, majd a visszalakult test előnyeit kihasználva és néhány további kellemetlenségtől megszabadulva végül megmenekültünk az ellenség hajójáról, s a Terra Nova felé vettük az irányt.

A jó tehát ismét győzedelmeskedett, de ki tudná megmondani, mit hoz a holnap...

A játék

Installálás:

A játék ízléses fekete-vörös dobozában az adatokat tartalmazó CD mellett találjuk meg a képregényt, amely a kézikönyv szerepét is betölti. Oldalai közé rejtve ugyanis meglelhetjük a programmal kapcsolatos legfontosabb információkat. így, miután jót mulattunk a rajzokon, akár hozzá is foghatunk a program installálásához...

Tegyük be a CD-t a meghajtóba, majd indítsuk a Setup programot. Itt a szokásoknak megfelelően beállíthatjuk, hogy milyen hangkártyán kívánjuk élvezni a hangeffekteket illetve a zenét. Sajnos a program a Gravis Ultrasoundot nem ismeri, csak Soundblaster vagy Roland emulációban használhatjuk ezt a kártyát. Kellemes meglepetésként hatott azonban, hogy a számokat CD-ről is hallgathatjuk. A zene ugyanis Nik és Mrs. Fiend, az A.S.F együttes két tagjának szerzeménye, s hogy eredeti hangulatából ne veszítsen semmit, audio-for-

INFŐTÁBLA

Program neve:	**Inferno - Pokol**
Kibocsátó:	**Ocean**
Megjelenés éve:	**1994**
Játék típusa:	**űr-akció**
Hang:	**Sound Blaster, Adlib, Roland**
Szükséges meinória:	**4 MB**
Speciális igény:	**CD-ROM**
Helyigény:	**4 MB a winchesteren**
Szükséges géptípus:	**386 33MHz, 486 javasolt**

mátumban is felkerült a CD-re. így ha éppen nem játszunk, kedvenc számunkat normál audio-lejátszón is élvezhetjük.

Az installáláshoz a vincsin elegendő lesz 4 MB hely is, de ha CD-ről akarjuk hallgatni a zenei aláfestést, szükségünk lesz még legalább 10 MB helyre, amelyet a harmadik menüpontban lehet beállítani, illetve automatikusan is felajánlja ezt a setup, ha a music menüben a CD pontot választjuk. A program által használt winchesterterület méretét egyébként 10 és 50 MB között állíthatjuk be 10 MB-os lépésekben. Ha van elég helyünk, állítsuk a lehető legnagyobbra, mert így legközelebb jóval gyorsabban elkezdhetünk játszani, és a küldetések között is kevesebbet kell várakoznunk.

Érdekes menüpont a Diagnostics (diagnózis), ahol gépünk számtalan egységét leteszthetjük, a billentyűzettől kezdve egészen a grafikus kártyáig. Ez különösen akkor nagyon hasznos, ha valami rejtélyes hiba folytán nem indul az Inferno.

Miután túlestünk az installálás fáradtságos műveletén, az első menüponttal, vagy a DOS promptnál kiadott Inferno paranccsal indíthatjuk a játékot.

Az első lépések:

Az intróban a Rexxonoktól való megmenekülés befejező képsorai peregnek. Űrhajónk elsuhan a Hydra-verdi ködbe burkolódzó, békés-titokzatos arca mellett, továbbhaladva érinti a Troont, a csodálatos, ámde veszedelmes gázokkal borított bolygót, majd sorban, a többi planétát... A Nap után pedig megjelenik az utolsó, az emberi lét fenségét sugárzó központi bolygó: a Terra Nova.

A bolygón való landolás után az eligazító bázisra jutunk, ahol a belépési procedúra után (nevünk és hívójelünk megadása után) választás elé kerülünk; kiválaszthajuk a játék típusát illetve kimentett állást tölthetünk.

Választhatjuk a Directors Cut (rendezői verzió) pontot, ekkor egy előre megrendezett, moziszerűen pergő háborúba közepébe csöppenünk, ahol „csupán" a küldetések sikeres teljesítésére kell koncentrálnunk (ez a tulajdonképpeni játék).

Az Evolutionary pontban tágabbak a lehetőségeink: a teljesítésre váró küldetéseket is mi jelölhetjük ki, szabadon választva a rendszer veszélyben lévő bolygói között (nagyobb a .felelősségünk, de evvel együtt élvezetesebb a játék is; profiknak ajánlott). Az Arcade menüpont a szabad lövöldözésé, a felajánlott bolygók között választva rögtön belecsöppenünk a csata forgatagába, különösebb kötöttségek nélkül (ez a rész pedig gyakorlásra kiváló).

Az utolsó, Load Saved Game (Mentett állás betöltése) pontban kimentett állást tölthetünk, az akció a mentett küldetés elejéről indul (a mentést egyébként a játék során az Alt + S billentyűkombináció lenyomására megjelenő képernyőn végezhetjük el).

A megfelelő pont kiválasztása után vagy rögtön indul a küldetés (régi állás töltésénél), vagy - egyéb esetben - az eligazítás következik, amit közvetlen feljebbvalónk, a bolygó és a DefCorp egyik vezetője mond el. A vele folytatott beszélgetésből kiderül, hogy az idegenek hajóján történt genetikai átalakítás következtében (lásd Történet) testünk molekuláris szerkezete megváltozott, különleges tulajdon-

ságra tettünk szert. Azaz: a rendszerben használt teleportációs mechanizmus, amely eddig csak tárgyakon működött, most már ránk is hatással van: a DefCorp minket is képes teleportálni, korlátozott számban a Naprendszeren belül. A helyváltoztatások száma azonban erősen függ a nálunk lévő Rexxon kemikáliák mennyiségétől, ezért aztán igyekezzünk ezekből az idegen űrhajókban minél többet összeszedni (egyszerre maximum három lehet nálunk).

Tovább fűzve a beszélgetés fonalát utasításokat kapunk arra, hogy különleges képességünk - és már régebbről ismert ragyogó repülési technikánk - okán a betörő Rexxonok elleni védekező hadműveletek élére álljunk; nyilvánvalóan parancsnokunk a háború egyik ászát, a harci tűz és hideg technika tökéletes keverékét látja bennünk, akit bármikor állíthat űrharcosai elé példaként. Ennek megfelelően a legnehezebb feladatokat szánja nekünk, s feltétlen hűségünkre számít.

Majd, hogy kellően tudatában kerültünk személyünk fontosságának, elmondja az első küldetésben ránk kirótt feladatokat (a kiszabott missziókat kezdetben variálja a program, később azonban már egy jól felismerhető szálon futnak az események (ez persze elsősorban a Directors Cut változatra igaz)).

A missziók több helyszínen játszódhatnak: repülhetünk az űrben, aszteroidákat kerülgetve, kaphatunk küldetéseket a bolygók, holdak felszínén, berepülhetünk saját hajóink és épületeink belsejébe, hogy megtisztítsuk őket a Rexxon betolakodóktól, ós behatolhatunk az ellenség védett objektumaiba is, hogy elpusztítsuk őket.

A misszióra általában egy cirkáló gyomrában érkezünk, ennek dokkoló nyílásánál indul az akció. Mielőtt azonban végleg belefeledkeznénk a harc forgatagába, következzék itt egy hosszabb leírás a DefCorp mérnökei által feltuningolt Inferno Craftról (ez lenne a mi gépünk).

A belső felépítés:

Ha beülünk a hajóba, a jövő technikáját tükröző egyszerű műszerfal tűnik először szemünkbe. Középen láthatjuk az ellipszis alakú multifunkciós megjelenítőt, amelynek üzemmódjait a T billentyűvel válthatjuk. Erről tudjuk

leolvasni a radarunk által begyűjtött információkat, két vagy három dimenziós nézetben. Két dimenzióban minden apró piros pont egy-egy ellenfelet jelöl. Ha egyiküket befogtuk, radarjele nagyobb pontra vált, így könnyebben követhető lesz a harcok zűrzavarában. Az R leütésével beállíthatjuk a radar hatósugarát is, a hajók közti viszonyított távolság 1 és 50 egység között változtatható. Közelharcban hasznos nagyobb felbontásra állítani, mert így sokkal átlekinthetőbb a harctér.

Három dimenzióban egészen másképp működik a kijelzőnk. Kék színnel mutatja a szövetséges objektumokat, a Rexxonokat pedig fehér oszlopok jelzik, melyek hossza arányos a repülő magasságával. A horizonton fekvő háromszög a látóterünk, a mögöttünk lévő gépek pedig halványabban jelennek meg, ezzel is segítve a tájékozódást. A harmadik üzemmód a legérdekesebb, de ez csak a felszínen és az építmények belsejében működik. Sík, a felszínen a magasságot is érzékeltető műholdképet ad az alattunk elterülő tájról, épület belsejében pedig egy térképet. Jól

használható tájékozódásra a labirintusszerű helyeken (pl.: a Rexxon anyahajók belsejében). A multifunkciós megjelenítőt két-két csík fogja közre. Ezek hordozzák a gépünk állapotával kapcsolatos legfontosabb információkat:

V: velocity, sebesség,

W: weapons, a fegyvereink által felhasználható energia mennyisége,

E: energy, hajónk energiája. Több szempontból is fontos. Energiát fogyaszt a hajtóművünk, a pajzsunk, de még a lézerfegyvereink is. Ha elfogy, biztos pusztulás vár ránk.

S: shield, pajzs, szintén fontos, figyeljünk az újratöltésére.

A műszerfal tetején 8-8 piktogramot (apró ábrácskát) is láthatunk. A felsők a fegyvertípusokat, az alsók az utánpótlásokat (lásd később) jelzik. Közülük mindig egy, az éppen aktuális van kiválasztva. A SPACE billentyűt lenyomva ezzel fogunk tüzelni (fegyver esetében), a típusok között az Enter/Backspace billentyűkkel váltogathatunk. Csak azt a fegyvert választhatjuk, amely még nem fogyott ki, szerencsére azonban bármelyiket újratölthetjük. Nyomjuk le az Delete billentyűt, ezzel átkerülünk az alsó sorba, majd az utánpótlás kiválasztása után Space-szel aktiválhatjuk azt. Visszatérni Insert-tel tudunk.

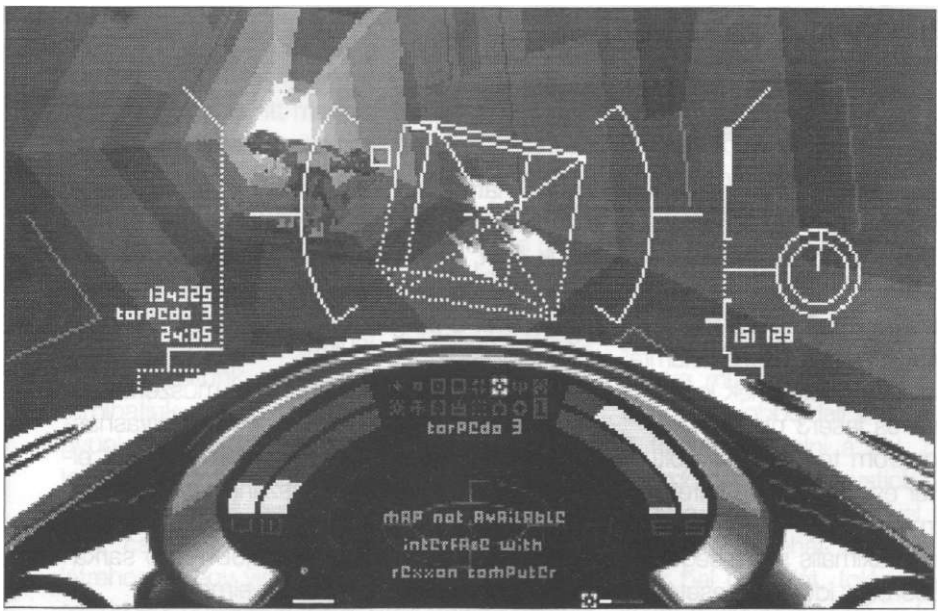
A játékban a következő fegyverek állnak rendelkezésünkre:

LaserI: kis hatótávolságú lézerfegyver. Nincsenek anyagi jellemzői, működéséhez csak energiára van szükség. Rendkívül gyors, közelharcban, a Rexxon vadászok ellen hatásos. Hátránya, hogy sok energiát fogyaszt, Mint minden lézernek, az a hátulütője, hogy a találat pontos célzást igényel.

Laser2: részben anyagi alapú fegyver, Nagyobb hatótávolságú, mint a LaserI, és kevesebb energiát is fogyaszt, viszont lassabb, és nehezebb vele célozni. Jó szolgálatot tesz belső terekben és nagyobb hajók ellen.

Laser3: a Laser2 eggyel nagyobb kivitelben. Nagy a hatósugara, lassúsága miatt azonban a gyors vadászokat gyakorlatilag lehetetlen vele eltalálni, de méretesebb célpontok ellen jól bevált fegyver.

TorpedoI: rgvid hatótávolságú torpedó. Energiát nem igényel, de csak véges számban áll rendelkezésre. Ha elfogy újratölthető. Intelligens, computer-vezérlésű célkövető rendszerrel rendelkezik, ezért mindössze annyi a dolgunk, hogy a célra rárepülve az automatikus befogás után indítsuk a Space billentyűvel, s akár meg is feledkezhetünk róla. Előfordulhat, hogy az éppen befogott Rexxon vadásznál jobb falat is adódik, ekkor a C billentyűvel váltogathatunk a lehetséges célpontok között.



Torpedo2: az előzőhöz hasonló, közepes hatótávolságú fegyver. A gyorsan mozgó célpontot könnyebben elhibázza, mert lassabban fordul, de többet képes repülni,

mielőtt felrobbanna. Közvetlen párharcban, amikor ellenfelünk jól látható a torpedói és a laserl hatásosabb, de kicsit nagyobb távolságból már jól alkalmazható, gyors fegyver.

Torpedo3: nagy hatótávolságú torpedó, szigorúan távoli célpontok ellen. Közelharcban csak akkor használjuk, ha már nincs torpedói, torpedo2 és a lézerek használatához is túl kevés az energiánk.

Cluster Weapon: nagyon jó kis fegyver, csak kevés van belőle. Vezérlése a torpedókóhoz hasonló, ám a cél közelében több részre szakad, s ezek más-más oldalról közelítik meg a célpontot. Biztos hatás.

Megadeath: a legerősebb fegyver, antianyag töltettel, célkövető rendszer nélkül. A legnagyobb, álló célpontok ellen a leghatásosabb.

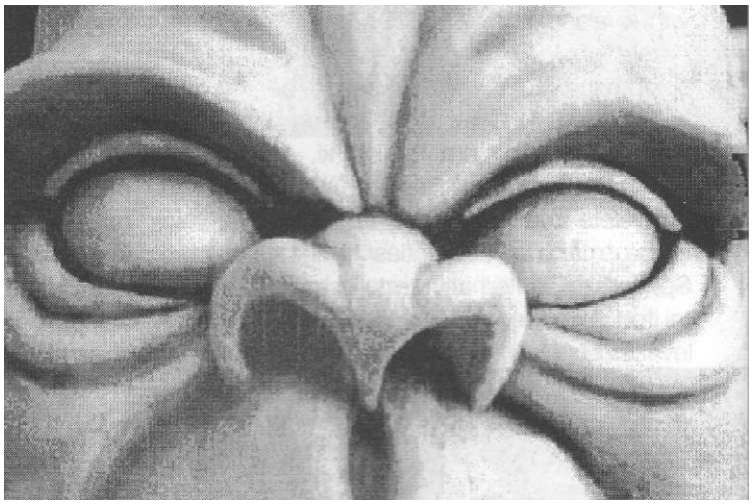
A fegyverkészleteket a küldetések után természetesen automatikusan újratöltik, ezt azonban mi is megtehetjük utánpótlások felvételével. Ezek úgynevezett ellátó egységekben (combat pod) találhatók, melye ket a DefCorp a stratégiailag fontos helyekre előre teleportált. Az ellátó egységek lekerekített kockára hasonlító lebegő objektumok, amelyeken keresztülrepülhetünk, így felvéve az utánpótlást. Ha nincs éppen időnk vagy türelmünk a manőverhez, a közelébe érve nyomjuk meg a **P** billentyűt, a készlet így is a birtokunkba kerül, csak az átrepülésért járó extra pontokat veszítjük el. A DefCorp a következő ellátmányokat teszi elérhetővé:

Shield: aktivizálva pajzsunk újra a régi lesz.
NRG: feltuningolja az energiát a maximumra.
Invincible Shield: sebezhetetlenek leszünk.
Weapon"!: laser2 és laser3 utánpótlás.
Weapon2: mindhárom torpedót újratölti.
Weapon3: cluster és megadeath tölteteket tartalmaz.

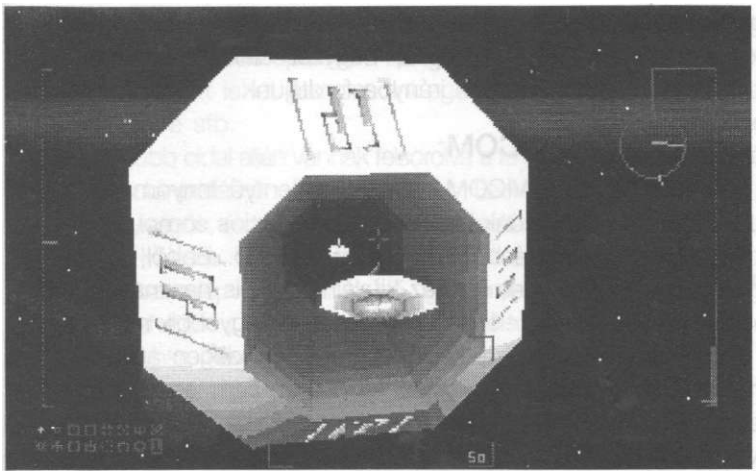
Turbo: kétszeres maximális sebességet jelent. Ideális - elsősorban időhiány esetén - nagy távolságok megtételére, de óvatlan használata belső terekben halálos lehet.

A műszerfalon a multifunkciós megjelenítő alatt járművünk sematikus képe látható. Két oldalt a piktogrammok melletti csík hossza fegyverkészleteinkkel arányos. Ezek segítségével könnyen tájékozódhatunk lehetőségeinkről.

A műszerfal legalsó mezőjében, a hajónk sematikus képe helyén jelennek meg a parancsnokság üzenetei. Ezekből tudhatjuk meg, hogy a küldetés során mikor, mit kell csinálnunk. Azonban az üzenetmező alapállapotban nem látszik. Úgy tehetjük láthatóvá, hogy megnyomjuk a PageUp billentyűt, ugyanis ennek hatására a műszerfal feljebb scrolloz a képernyőn, így elolvashatjuk az üzeneteket. A PageDown billentyűvel visszatérhetünk a nagyobb látótérhez. Ne feledjük azonban, az üzenetek döntő fontosságúak, ha elszalasztanánk őket, nem lenne elég információnk a küldetés folytatásához. Hogy ez ne történjen meg, arról a program három funkciója is gondoskodik.



Mikor új üzenetet kapunk, a műszerfal automatikusan feljebb tolódik, hogy elolvashassuk. Gépünk computere minden utasítást eltárol, így azok bármikor visszahívhatók. Ha pedig éppen külső nézetben vagyunk, és üzenet érkezik, arra egy, a képernyő jobb alsó sarkában megjelenő M betű is figyelmeztet.



HOPI:

A harci manőverek legfontosabb eleme a tájékozódás. Mit sem ér a sok fegyver, lézer, torpedó, ha nem vagyunk képesek az ellenség hatékony felkutatására és követésére. Az sem árt persze, ha tudjuk merre járunk, mert így esetleg még a hazatérésre is lehet a későbbiekben esélyünk. A tájékozódás megkönnyítésére a radaron kívül két segédeszközzel látták el hajónkat: a HOPI-val és NAVICOM-mal.

Mielőtt valami rosszra gondolnátok, gyorsan elmagyarázom, mik is ezek valójában. A HOPI (Holographic Pilot Interface) egy holografikus megjelenítő, amely adatait a pilóta, szerény személyünk szeme elé vetíti ki. Ez azért jó, mert bármerre nézünk, az itt megjelenített adatokat mindig láthatjuk, nem kell állandóan visszapillantani a műszerfalra. A HOPI tartalma helyzetérzékeny, attól függően változik, hogy éppen milyen környezetben repülünk. Az információkat piros drótváz formájában láthatjuk, így ez egyrészt jól látható, másrészt a kilátást sem zavarja.

Mikor az űrben repülünk, középen két síkrácsot láthatunk, segítségükkel könnyen behatárolhatjuk, hogy éppen fent vagy lent vagyunk-e, északra vagy délre tartunk. Most bárki mondhatná, hogy az Univerzumban nem létezik a „fenn" és „lenn" fogalma. Ez így is van, csakhogy a harmadik évezred emberei létrehoztak egy viszonyítási rendszert, amellyel az űrben ugyanúgy tájékozódhatunk, mintha egy bolygó felszínén volnánk. Ennek lényege, hogy az alapsík a Naprendszer síkja, ez jelenti azt a harci övezetet is, amiben csaták is folynak. Az északi irányt a Naprendszer meridiánja helyettesíti. Ha eltávolodunk az alapsíktól, azt mondhatjuk, fent (illetve lent) vagyunk (ez is megállapodás kérdése).

Harc közben gyakran előfordul, hogy fejre fordulunk, Ekkor semmi különöset nem észlelünk, hiszen ugyanúgy lesz fent és lent, csak éppen pont ellenkezőleg, mint azelőtt. Ez azért veszélyes, mert ami eddig jobbra volt, az most balra lesz, és úgy elkeveredhetünk, hogy reményünk sem lesz a célpontunk megtalálására. Erre probémára jelent megoldást a TAB billentyű használata, amely a folyamatos nyomva tartása mellett a helyes irányba forgatja gépünket. Különösen hasznos ez nagy űrhajók labirintusszerű belsejében repülve. Nem is beszélve arról, hogy a szűk folyosókon a hagyományos módszerrel esélytelen lesz talpára fordítani a gépünket.

E kis elméleti kitérő után visszatérve a HOPI-ra: a két síkrács a számunkra lényeges övezetet fogja közre. Akkor vagyunk a helyes „magasságban", ha a két rácsozat a lehető legtávolabb van egymástól. Ha a szokásosnál magasabban vagyunk, és lefelé elmozdulva kezdenek összezáródni, korrigáljunk lefelé, hogy bennmaradjunk az övezetben. Ezt a bizonyos relatív magasságot jól szemlélteti a baloldali függőleges skála, pontosan mutatva pozíciónkat. Előfordulhat, hogy úgy eltávolodunk az alapsíktól, hogy a rácsozatok már nem is láthatók. Ekkor a magasság-skálán egy nyilacska mutatja, hogy melyik irányba távolodtunk el. A jobboldali skála tolóerőnket mutatja. A tolóerőt növelni a bal, csökkenteni a jobb egérgombbal, a joystick két tűzgombjával, vagy a + és - billentyűvel lehet, három fokozatban. Ha tehát folyamatosan nyomjuk az egér bal gombját, tolóerőnk csak az első fokozat maximumáig nő, a következőbe csak a

gomb felengedésével, majd újra lenyomásával léphetünk át. A csökkentés hasonlóan történik a jobb gombbal. Nagyon hasznos ez a módszer, hiszen megakadályozza a sebesség hirtelen megnövelését ott, ahol ez halálos lenne.

A HOPI jobb szélén láthatjuk a kétmutatós iránytűnket. A külső farkinca az északi irány, a belső a NAVICOM-ban bejelölt úticélra mutat. Ha közeledünk úticélunkhoz, megjelenik egy második, belső kör is. Ha a belső kör vastagra vált, és eltűnik a belső irányjelző, megérkeztünk, A pontos helymeghatározásra koordináták szolgálnak, ezeket az iránytű alatt láthatjuk. Velük szimmetrikusan, baloldalt olvashatjuk le a kiválasztott fegyvert ós az eltelt időt.

Ha valamelyik bolygó, vagy hold felszínén repülünk, a HOPI tartalma annyiban változik, hogy középen a repülőgépszimulátorokból már jól ismert emelkedési szöget jelző műszert láthatjuk. Az ehymás felett elhelyezkedő vízszintes vonalak tíz fokos szögkülönbséget jeleznek. Fontos, hogy ezek a felszínnel mindig párhuzamosak, így dőlésszögünket is érzékeltetik.

A harmadik HOPI-üzemmód objektumok belsejében repülve jön elő. Egy kockát jelenít meg, amely az észak-déli irányítású folyosókkal párhuzamos (az északi oldal van beixelve).

Nem szóltam még a HOPI legfontosabb szolgátatásáról, a célkövető rendszerről. Ha lézert használunk, a befogott vadász körül egy kis farkincás kör látható. A farkinca a célpont repülési irányát jelzi, hossza pedig távolságával arányos. Amennyiben egyes lézerrel küzdünk, a középen lévő rögzített szálkeresztnek pontosan a köröcske középpontjába kell mutatnia, hogy a találat biztos legyen. 2-es és 3-as lézerrel már bonyolultabb tüzelni, ugyanis lassúsága miatt szükség van a röppálya rászámolására. Azaz nem pontosan a célpontra kell lőnünk, mivel az már régen továbbhalad, mire a lövedék odaér. Hogy hova, egy mozgó szálkereszt mutatja, Ha ez fedésben van az állóval, és a lehető legkisebbre zárult, akkor már van esélyünk a találatra. Torpedóhasználat esetén a köröcskét egy négyzet helyettesíti, mely jelzi a cél befogását. Ilyenkor nincs is más dolgunk, mint kilőni a töltetet. Gyakran megesik, hogy a gyorsan mozgó cél kicsúszik a látóterünkből, ekkor egy apró, négyzet alakú jel mutatja, hogy melyik irányba forduljunk.

NAVICOM:

A NAVICOM-ba az N billentyű lenyomásával léphetünk be. A név a navigációs computer elnevezésből alkotott mozaikszó. Ebből, ugye, már nem nehéz kitalálni, mire is használható.

Az elénk táruló képernyő nagyobbik részét a baloldali térkép foglalja el. Ha idegen anyahajó belsejében járunk, kezdetben nem lesz róla térképünk. Mivel nem valószínű, hogy nélküle belátható időn belül megtaláljuk a fontos helyeket, ezt meg kell szerezni. Ehhez találnunk kell egy ötszög alakú fali csatlakozót valamelyik járatban, és az F billentyűvel le kell töltenünk a hajó alaprajzát. Segítségként iránytűnk a hajóba való belépéskor a legközelebbi ilyen egységre mutat. Miután megvan a térkép, az egeret mozgatva leolvashatjuk a koordinátákat, illetve az egérgombokkal nagyíthatunk, kicsinyíthetünk. Ha rázoomolunk egy területre, akkor azt légifelvétel-szerűen meg is tekinthetjük. Gépünket piros pont jelzi középen, a CP feliratok az ellátó egységek, míg az RC-k a vegyszerek helyét jelölik.

A jobb oldalon pontszámunkat láthatjuk, alatta megtalálhatók az eltárolt üzenetek. Közöttük az apró nyilakkal váltogathatunk.

A középső menü:

Controls: rövid áttekintést ad a billentyűzet-kiosztásról.

Set marker: a menüt kiválasztva lehetőségünk lesz jelzőpontot elhelyezni a térképen. Ezzel választhatjuk ki úticélunkat. Egyszerre csak egy helyezhető el, és a HOPI iránytűje ezután erre a pontra fog mutatni. Ha utánpótlást akarunk felvenni, csak jelöljük meg, s az iránytű segítségével már nem lesz nehéz megtalálni. Gyakran kapunk olyan üzenetet, hogy repüljünk az adott XY koordinátákra, ekkor szintén használt vehetjük a kijelölésnek. Elegendő ugyanis csupán az utasításban említett fehéren szedett koordinátákra klikkelni, s a jelzőpont automatikusan oda helyeződik át, megspórolva így nekünk egy csomó keresgélést a térképen.

In-flight options (repülés közbeni beállítások): a szokásos opciók, a hangerő, felbontás beállítása, itt lehet átkapcsolni egérről joystick vezérlésre stb.

A jobb oldal alján vannak felsorolva a fegyverek és utánpótlások piktogramja. Leolvasható mennyiségük, és itt is lehetőség van a kiválasztásra és aktiválásra. Ez azért hasznos, mert a NAVICOM-ba belépve megáll az idő, így kényelmesen elvégezhetjük a fegyverváltást, nem kell kapkodnunk a harc hevében. Első klikkre kapunk egy leírást az egységről, második klikkre aktiválhatjuk őket. Ha mindent beállítottunk, és elolvastuk az üzeneteinket, az ESC-kel, vagy az egér jobb gombjával visszatérhetünk a pilótafülkébe.

3: a hagyományos értelemben vett autopilóta üzemmód, gépünket a NAVICOM-ban kijelölt pontra vezeti.

Az A negyedszeri lenyomása kikapcsolja az autopilóta üzemmódot. Sajnos a belső terekben egyik mód sem működik és a tájékozódásba itt teljesen magunkra vagyunk utalva.

Autó pilóta:

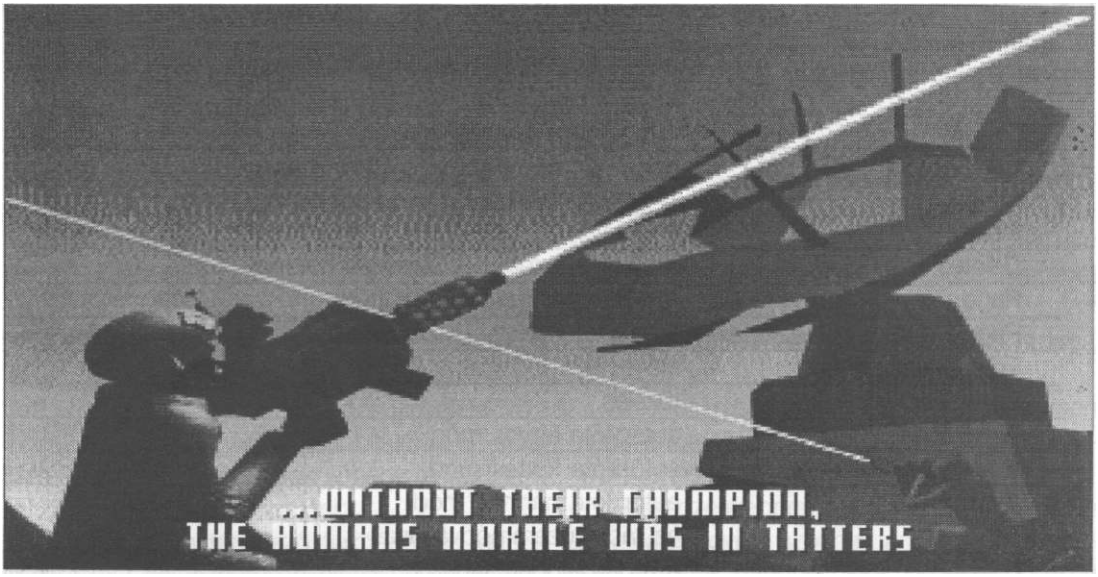
Navigációnkat a HOPI-n és a NAVICOM-on kívül a szokásos autopilóta funkció is segíti. Üssük le az A billentyűt annyiszor, ahányadik üzemmódot aktiválni akarjuk. Az alábbi három lehetséges üzemmód közül választhatunk:

1: automatikus dokkolás. Hajónk bedokkol a legközelebbi objektumba. Dokkolni természetesen manuálisan is tudunk. A bejáratok vörös-sárgák és téglalap alakúak.

2: a befogott cél automatikus követése, ekkor nekünk csak a fegyverekkel kell törődnünk.

Pontozás:

A pontozásról: a játékban minden hasznos-haszontalan cselekedetünkért pontot kapunk. Nem a pontszerzés a fő cél, de végigkíséri a történeti szálat, és a végén eszerint rangsorolnak majd. Pont jár nemcsak a kilőtt ellenfelekért és teljesített küldetésekórt, de az ellátó egységeken való átrepülésért, a dokkolásért és még számtalan más cselekedetért is. Természetesen, ha az adott szituációban a nehezebb megoldást választjuk, több pont lesz a jutalmunk. Ha feletteseinknek nem tetsző dolgot művelünk, pontlevonással jár (pl.: bajtársak kilövése, autopilóta túlzott használata, utánpótlás felesleges felvétele stb,), A pontszámon kívül azonban még egy mércével mérnek minket, ez pedig a stílus, melynek értéke 0 és 100 között változik. Akinek a stílusa eléri a száz pontot, azelőtt megemeljük a kalapunkat.



VEZÉRLÉS

Animációk közben használható billentyűk:

ESC, vagy az egér jobb gombja:	továbblépés a következő animációs részre.
P:	szünet, az animáció megállítása, újraindítása.
SPACE, vagy az egér bal gombja:	továbblépés a következő képernyőre.

Repülés közben használható billentyűk:

D:	az ideális dokkolási röppálya megjelenítése.
Alt + D:	a környezet részletességének megváltoztatása.
C:	befogja a következő ellenfelet.
Shift + C:	szövetségi repülő befogása.
Alt + S:	állás kimentése és betöltése.
Tab:	egyenesbe állítja az űrhajót.
P:	begyűjti egy ellátó egység tartalmát.
F:	letölti a Rexxon űrhajó belső téképét.
M:	a legutóbbi üzenet kiíratása.
Esc kétszer:	kilépés az aktuális küldetésből (halál).
Shift + Q:	kilépés a játékból vagy a játék újraindítása.
Insert:	a fegyverzet-kiválasztó panel aktivizálása (alapbeállítás).
Delete:	aktivizálja a felvett utánpótlás paneljét.
Page up:	feljebb tolja a pilótafülkét (több műszer, kisebb látótér).
Page Down:	a fenti ellentettje.
Enter/Backspace:	előre-hátra mozgás a fegyverek/utánpótlások között.
Spacebar:	tüzelés.
A egyszer;	autópilóta egyes mód.
A kétszer:	autópilóta kettes mód.
A háromszor:	autópilóta hármas mód.
T:	az radar üzemmódváltása.
R:	a radar felbontásának növelése.
N;	a NAVICOM navigációs térkép lehívása.
Az egér bal gombja:	a kiválasztott térképelem nagyítása.
Az egér jobb gombja:	kicsinyítés/kilépés a NAVICOM-ból.
F1 először;	alapnézet.
F1 másodszor:	műszerfal nélküli, teljes képernyős nézet.
F2:	nézet a pilóta szemszögéből.
F3:	a befogott célpont követése.
F4;	külső nézet.
Shift + nyilak:	az űrhajó körüljárása.
F5;	rakéta nézet.
F6:	a gép megtekintése rögzített kameraállásból.
F8:	gépünk és az ellenség egy képernyőn.
F9:	arcade-szerű, játszható hátsó nézet.
F10:	hajónk az ellenfelek szemszögéből.

Tippek

Amikor a misszió elején a NAVICOM-ra megérkeznek a DefCorp első üzenetei, rögtön érdemes őket megnézni az N lenyomásával. Dokkolásnál segítséget kaphatunk a D gomb lenyomásával egy virtuális folyosó képében, amely egyenesen a bejárathoz vezet minket. A torpedók közül távolról először a hármast, majd közelebb érve a kettest és legvégül az egyest alkalmazzuk; lézert csak a torpedók hiányában illetve belső terekben használjunk.

Menteni csak akkor érdemes, ha az űrhajónk a végét járja, és már nem tudjuk újratölteni a kifogyott energiát vagy szétlőtt pajzsot (időnk ekkor is van még rá!). Valahonnan ki-, majd oda ismét belépve a helyszínen található összes ellátó egység újra megjelenik. Ezt felhasználhatjuk tuningolásra is (pl.: összeszedünk a küldetés elején öt energia egységet; persze ez ritka mázli).

A Rexxonok anyahajóiba a hasrészen nyíló bejáraton juthatunk be; ha ilyet nem találunk, durrantsunk bele néhányat, és már szabad is az út. A hajó elpusztításához általában a reaktort vagy a hajtóművet kell kilőni. Figyeljünk rá, hogy a bejárathoz legközelebbit lőjük ki utoljára, mert azután már csak néhány másodpercünk van kijutni a robbanásig.

A bolygókon tenyésző természetes létformákat (pl.: dinoszauruszok) ne nagyon irtsuk, mert megsínyli a pontszámunk.

A Troon, a Protus Maxima és a Terra Nova bolygókat védő légköri pajzson egy rajtuk keresztülvezető gyűrű alakú kapun juthatunk át. Ehhez lőjük meg a kapun látható villogó kapcsolót. Ha nem találjk, dokkoljunk be a kapu gyűrűjébe és semmisítsük meg a számítógépet.

Erősen védett célpontok közelében ne használjuk az automatikus dokkolást, mert ezzel a Rexxonok szabad prédái leszünk.

Ha azt az utasítást kapjuk, hogy szálljunk le egy bolygóra, forduljunk az irányába, s kapcsoljunk maximális sebességre. A légkörbe lépés automatikusan megtörténik. Nagyobb Rexxon hajókat (amelyekbe azonban mégsem lehet bedokkolni) a hátsó hajtóművükbe lőve pusztíthatunk el (alkalmas fegyver erre a lasers). Vigyázzunk, a robbanás elől térjünk ki.

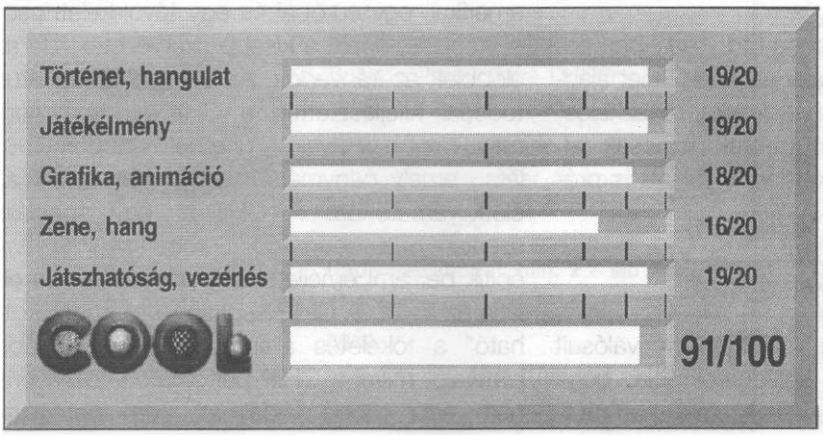
Kipróbáltam és...

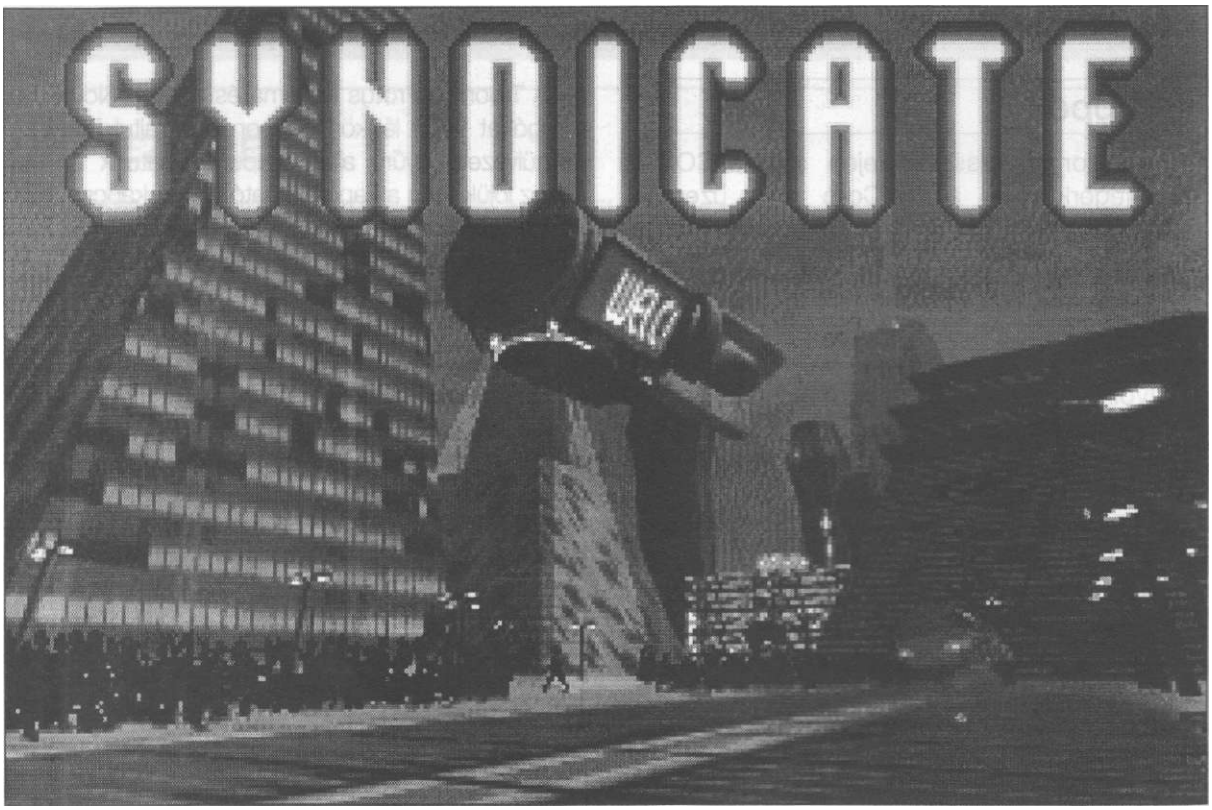
Az Inferno valóban az utóbbi idők egyik legjobb, legatmoszférikusabb űr-akciója. Elődjéhez, az Epichez hűen itt is a Hős szerepét kaptuk, kellemes háttértörténettel.

Negatívumként talán csak a rendenelés hmm..., hát néhol nem éppen tökéletes minősége.

Ezért cserébe viszont már egy tökéletesen megalkotott világot kapunk, rengeteg felfedeznivalóval és kidolgozott részlettel.

Összegzésképpen talán csak annyit, hogy az Inferno egyike azoknak a játékprogramoknak, amelyek hangulatukkal képesek teljesen a hatalmukba keríteni az embert. Ne hagyd ki!





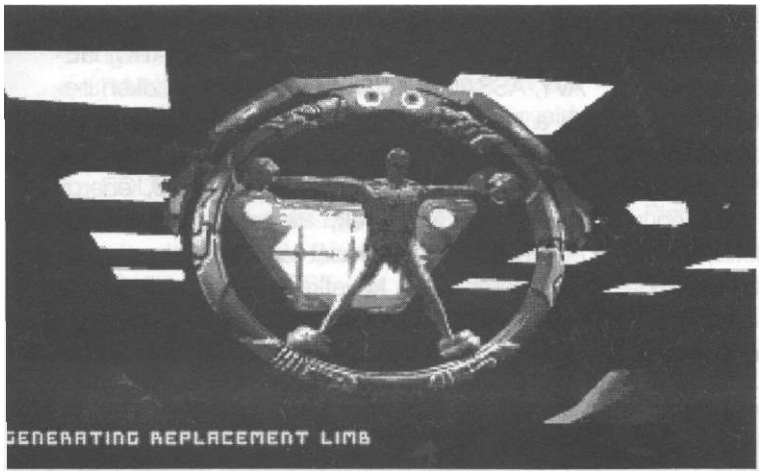
A távoli jövőben járunk. Három fő szindikátus irányítja a világot. Az európai szindikátus tudósai kifejlesztették a CHIP-et, ami nem más, mint egy nyakba ültethető szuperstimulátor, amely nagymértékben beleavatkozik az életfolyamatokba...

Bemutatja: DJ TOPI

ta ki a játékot. Leginkább azoknak lehet ajánlani, akik szeretik a „kis fickókkal mászkálós" akciósztratégia játékokat, melyek nemcsak reflexeinket, hanem szürkeállományunkat is próbára teszik.

Történet

A távoli jövőben járunk. A Földön megvalósult a tökéletes törvényes antidemokrácia; bolygónkat hatalmas üzleti szen/ezetek, mammutvállalatok, bűnszövetkezetek - szindikátusok uralják. Ezek a szindikátusok egész vállalatokat, országokat, kontinensrészeket kebeleztek be. Három fő szindikátus irányítja a világot: egy amerikai, egy európai és egy távol-keleti csoportosulás, illetve a kisebb szervezetek, de az előbbiek az irányadók. Az európai szindikátus tudósai kifejlesztették a CHIP-et, ami nem más, mint egy nyakba ültethető szuperstimulátor, amely nagymértékben beleavatkozik az életfolyamatokba. A CHIP-et egy speciális szerkentyű,a Leonardo Device segítségével építik be, ami emellett még páncélzattal is ellátja az illetőt. A CHIP segítségével „megalkotható" a tökéletes állampolgár, vagy inkább alattvaló, mivel a CHIP-pel „ellátott" delikvens nem érez többé fájdalmat, nem betegszik



meg, életfolyamatai optimalizálódnak, tökéletes boldogságot érez, viszont elveszíti önállóságát, teljesen kiszolgáltatottá válik a CHIP programozói számára. A CHIP kifejlesztése az addig is meglévő ellentéteket csak tovább fokozta: a szembenálló szindikátusok újult erővel estek egymás torkának, hogy megszerezzék a CHIP gyártásának és forgalmazásának monopóliumát. Közben a bűnszövetkezetek is nagy haszonra tettek szert különböző fegyverekkel és CHIP-ekkel folytatott illegális keresekedelemmel. Itt csöppenünk mi a történetbe. Egy társaság ügynökeit kell irányítanunk. Cél különböző küldetések folyamán az ellenséges szindikátusok legyőzése, és a kontinensek elfoglalása.

A játék

Az intra után a main menu öt pontja közül lehet választani:

- Configure Company (FI gomb)
  Társaságunk paramétereinek beállítása. Itt választhatunk cégünknek valamint saját magunknak nevet, emblémát, be lehet állítani ennek színét,
- Begin Mission (F2) Küldetés kezdete
  Egy világtérképet kapunk, melyen kiválaszthatjuk a következő küldetést. Ha most játszunk legelőször a Syndicate-tel, egyelőre csak egy küldetést választhatunk.
- Load And Save Game (F3) Játékállások mentése, visszatöltése.
- Restart Game (F4) Játék újraindítása.
- Quit To DOS - (F5) Kilépés az oprendszerbe.

A főmenübe visszatérhetünk a későbbiekben is, ha ráclickelünk a MENU feliratú gombra, vagy megnyomjuk az ESC billentyűt. Ha most játszunk először, válasszuk a Begin Mission menüpontot. Egy régiókra osztott világtérképet kapunk, ahol kiválaszthatjuk küldetéseink helyszínét. Kezdetben csak a Western Europe-beli küldetést választhatjuk. A területről információkat is találunk a térképen. A már általunk elfoglalt területek emblémánkkal megegyező színűek lesznek. Leolvashatjuk az egyes területek népességi adatait és az adó mértékét. A népesség nagyságáta Population) utáni szám mutatja, az adó mértékét jelzi a Tax utáni szám illetve százaléknagyság, a Stat(us) pedig a népesség elégedettségi szintjét mutatja meg (very happy,

INFOTÁBLA

Program címe:	Syndicate (Szindikátus).
Kibocsátó:	Bullfrog Productions Ltd.
Megjelenés éve:	1993.
Játék típusa:	3D-akció–stratégia.
Támogatott hangkártyák:	Adlib, Sound Blaster és kompatibilis kártyák.
Szükséges memóriaigény:	conventional nincs korlátozva (protected mode), min. 2,2 Mb XMS.
Szükséges helyigény:	11,1 Mb.
Speciális igény:	egér.
Szükséges géptípus:	min. 386 SX, 4Mb RAM.

happy stb.), mely az adóztatás mértékétől függ. Az elfoglalt területeken a 30%-os adóztatás az automatikus, de ezt csökkenthetjük, növelhetjük (bal egér gomb a nyilakra - csökkentés/növelés 1 százalékkal, jobb egér gomb a nyilakra - csökkentés/növelés 10 százalékkal) aszerint, hogy mennyire van szükségünk pénzre, Ha kiválasztottuk a területet, clickeljünk a BRIEF-re. Ekkor kapjuk meg az „eligazítást", tehát infókat a feladatról illetve egy kis térképet, ahol be vannak jelölve az egyes célpontok, épületek stb. Az információ mennyiségét ós a térkép nagyságát pénztárcánk terhére növelhetjük. Ha pénzünk engedi, egy-egy nehezebbnek Ígérkező küldetés előtt ne sajnáljuk a dohányt az infóbővítésre, és mindent figyelmesen olvassunk el. A feladat lehet orgyilkosság, általános gyilkolászás, bizonyos fegyverek vagy személyek begyűjtése, szabotázsakció, védelmi feladat. Miután figyelmesen végigolvastuk a feladatismertetőt, clickeljünk az ACCEPT-re. Következik a TEAM SELECTION, vagyis a csapattal kapcsolatos beállítások. Itt a következőkre nyílik lehetőség: a csapat páncélzattal és fegyverekkel való ellátása, cuccok vétele-eladása, új páncélzat, testrészek és fegyverek fejlesztésének elindítása, a fejlesztés pénzalapjának beállítása. Természetesen minden művelet érzékenyen érinti pénztárcánkat. Kezdetben 30 000 egységnyi pénzből kell gazdálkodni, de lehetőségünk van ennek növelésére is. Ennek két módja van: a már említett adóztatás és a küldetések során összeszedet cuccok eladása (erről még később esik szó).

Fejlesztés/Research

A játék legelején csak az egyes sorozatszámú (V1) páncélzat illetve testrészek (MODS), valamint a következő fegyverek, eszközök (EQUIP) adottak:

Persuadertron, pistol, shotgun, scanner, medikit. A MODS elemeit egészen a V3-as szintig tudjuk fejleszteni, az EQUIP-en belül különböző kategóriák vannak (AUTOMATIC, HEAVY, ASSAULT, MISCALLENOUS), ezeken belül a következő fegyverek kifejlesztésére nyílik mód: uzi, mini-gun, gauss gun, laser, fiamer, long range, time bomb, acces card, energy shield. A fegyverek, testrész-modulok és egyéb eszközök leírását lásd később.

A fejlesztés a következő módon történik: a TEAM SELECTION-ön belül clickeljünk a RESEARCH-re, majd az EQUIP-re vagy a MODS-ra aszerint, hogy fegyverzetet vagy testrészmodulokat kívánunk fejleszteni. Itt válasszuk ki a megfelelő kategóriát (a fejlesztések sorrendje tetszőleges), és clickeljünk a megjelenő RESEARCH-re (ha meggondoltuk magunkat, akkor CANCEL), majd állítsuk be a fejlesztésre fordított pénzalapot (FUNDING+, FUNDING-). Ha minden oké, akkor ACCEPT-re clickeljünk.

Felszerelések vásárlása

A MODS-on belül 6 féle testrész beépítése lehetséges:

- LEGS/LÁBAK (minél jobb sorozatszámú, annál gyorsabban és kevésbé fáradékonyabban mozognak emberkéink),
- ARMS/KAROK (fegyverek cipeléséhez bizony szükség van jófajta cyber-bicepszekre),
- CHEST/MELLKAS (lényegében a testpáncélzat + V2-es verziótól self destruct lehetőség),
- HEART/SZÍV (a test „motorja"),

- EYES/SZEMEK (látáshoz, célzáshoz szükséges),
- BRAI N/AGY (gyors reakcióhoz nem árt egy jó agy, illetve a persuadertron hatékonyabb használata is ettől függ).

Az EQUIP-en belül összesen 14, kezdetben csak 5 féle fegyver és egyéb eszköz közül lehet választani. Ezek a következő paraméterekkel rendelkeznek: COST - ár, AMMO - a fegyver tárának nagysága, csak fegyvereknél értelemszerűen, RANGE - hatótávolság, SHOT - találat erőssége, csak fegyvereknél értelemszerűen. íme egy összesített táblázat a fegyverek és eszközök részletes adataival:

Fegyver, eszköz neve	*COST*	*AMMO*	*RANGE*	*SHOT*
Persuadertron	5 000	-	256	-
Pistol	0	13	1280	0
Shotgun	250	12	1024	2
Scanner	500	-	4096	-
Medikit	500	1	256	1
Uzi	750	50	1792	2
Mini-gun	10 000	500	2304	10
Gauss gun	50 000	3	5120	15 000
Laser	35 000	5	4096	2 000
Fiamer	1 500	1000	512	1
Long range	1 000	30	6144	2
Time bomb	25 000	-	1000	-
Access card	1 000	-	256	-
Energy shield	8 000	200	768	15

- Persuadertron/Tudatgyöngítő: ezzel a kütyüvel tudunk magunk mellé állítani embereket, illetve ügynököket „toborozni". Kézbevéve automatikusan működik. A Personnel aquisition, azaz Személy elővezetése, feladatokhoz elengedhetetlen eszköz.
- Pistol/No comment: a leggyengébb fegyver, legfeljebb az első két-három küldetés során érdemes alkalmazni. Egyetlen előnye, hogy nem kerül semmibe! (Értelemszerűen az utántöltése sem kerül semmibe.)
- Shotgun/Duplacsövü: a pistol-nál erősebb, egyszerűbb és középszintű feladatokhoz ideális, olcsó fegyver. Hátránya, hogy két lövés között sokáig tart az utántöltés.
- Scanner: radar, melyet ha magunkkal viszünk, tovább látunk az „orrunknál".
- Medikit/Elsősegély csomag: elsősegélycucc, melyet kézbevéve gyógyul a sebesült ügynökünk. Sajnos egy medikitet csak egyszer lehet használni, viszont elég egyszer megvenni, nem kell a küldetések között újratölteni.
- Uzi/Uzi (hehe): a shotgunnál valamivel erősebb fegyver. Viszonylag sok lövedék van a tárában, sebzése és lőtávolsága is elfogadható.
- Mini-gun/Helikopter géppuska; ez az egyike azon fegyvereknek, melyek feltétlenül említésre méltóak. Nagy tár, viszonylag nagy lőtávolság, erős sebzés és viszonylag magas ár jellemzi.
- Gauss gun/?: ez az előbb említett kategóriából a másik fegyver. A legerősebb sebzésű, nagy lőtávolságú. Hátránya viszont, hogy csak három lövedék van a tárjában, és sajnos ez a legdrágább is. Valamint Fülig Jimmy szava járásával élve: Nem lehet minden pofon mellé egy rendőrt állítani. Ez jelen esetben fokozottan igaz, mert a gauss gun MINDENKIT megsebesít (megöl) aki a célpont közelében tartózkodik. Igen, minket is.

- Laser/Lééézer: erős, nagy lőtávolságú fegyver. Magas ára és rossz találati pontossága miatt sosem használtam.
- Fiamer/Lángszóró: Hangzatos neve van; bár viszonylag olcsó, és ennek a fegyvernek van a legnagyobb tárja, sosem használtam kis lőtávolsága és kis sebzése miatt.
- Long range/Messzehordó lőfegyver: Bár viszonylag olcsó és maximális lőtávolsággal rendelkezik, kicsi a tárja és a sebzése, találati pontossága sem megfelelő. Ezenkívül ügyelni kell arra is, hogy kiszemelt célpontunk és közöttünk ne legyen terepakadály.
- Time bomb/Időzített bomba: Ellenségeinkre nézve garantált hatású. Akkor is felrobban, ha belelőnek. Hátránya, hogy egyszeri felhasználhatósága ellenére nagyon drága.
- Access card/Belépő kártya: lehetővé teszi, hogy egy-két bezárt kapun átjussunk elzárt területekre, illetve a rendőrök is kevesebbet fognak molesztálni, ha ez van nálunk.
- Energy shieldA/édőpajzs. Ezt használva csökkennek az ellenfelek által okozott sérülések.

Figyelem! Csak 8 fegyver illetve eszköz vihető el emberenként!

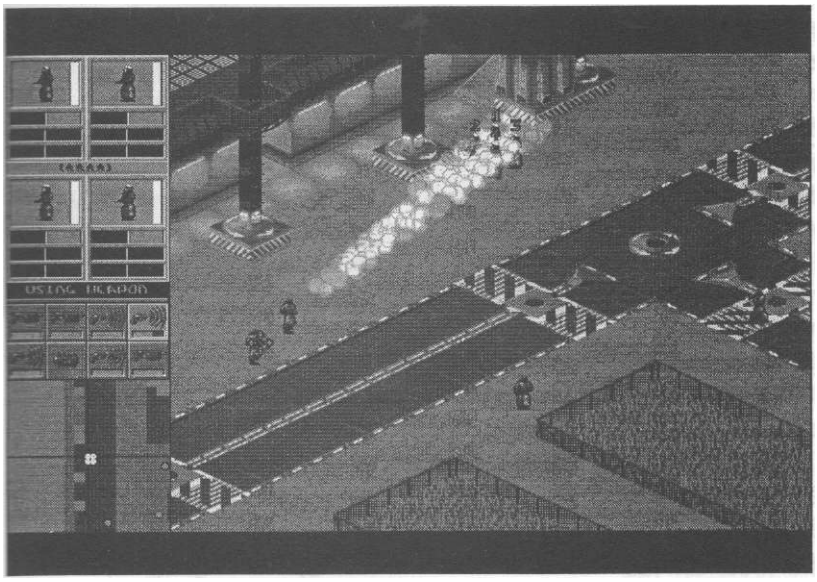
Elindulás

Mielőtt fegyvert választunk, előbb szemeljük ki a csapat tagjai közül azokat, akiket magunkkal akarunk vinni a bevetésre. Legfeljebb négy, legalább egy embert lehet elvinni egy-egy akcióhoz. Könnyebb bevetésre elég, ha egy vagy két cyborgot viszünk, nehezebbre vihetünk hármat vagy négyet is. A kiválasztáshoz a TEAM-re clickeljünk a TEAM SELECTION-ben, és végezzük el a kívánt beállításokat. Majd a csapat tagjai közül jobb egérgombbal clickeljünk azoknak az ablakára, akiket nem akarunk elvinni. (Ismételt jobb-click visszateszi őket a csapatba.) Miután megvan a csapat, válasszuk ki a fegyvereket, páncélzatot és egyéb cuccokat. A csapaton kívülieknek nem érdemes cuccokat adni, úgyis később upgrade-elünk, és le kell majd azokat cserélni. Ha minden megvan, clickeljünk a TEAM SELECTION-ben az ACCEPT-re, és Nyomás!

A játékképernyő három részre van osztva: a legnagyobb maga a játéktér, a bal alsó részben található a radar, a bal fölsőben az embereink státuszablakai láthatók. A radar nagy befogóképességű, ha legalább egy scannert viszünk magunkkal, egyébként nem látunk vele valami messzire. A radaron sárga pont jelzi a mi embereinket, piros az ellenséges ügynököket, kék a rendőröket és fehér pötty a civileket. (Akik néha nem is civilek annyira.) A bal fölső részben embereink alakja mellett egy (életerő), alattuk három csík található (IPA levels). Az IPA az Intelligence, Perception és Adrenaline szavakból alkotott betűszó. E három hormon segítségével tudjuk ügynökeink életfunkcióit az alkalomhoz hangolni. A legalsó csík az Intelligence-nek felel meg, amely a cyborg reakcióképességét szabályozza. Ezt maximumra rakva ügynökünket beállíthatjuk guard-módba, így automatikusan viszonozzák a tüzet, ha valaki rájuk lő. Ez nagyon hasznos akkor, ha egyik emberünkkel külön kóricálunk, és nem tudunk a többiekre figyelni. A középső csíkkal a Perceptiont állíthatjuk be, ami a veszélyérzést és a pontosabb tüzelést szabályozza. A legfölső pedig az Adrenaline-szintet jelzi, ezzel szabályozhatjuk embereink mozgásának sebességét. Minél magasabb a testrészek verzió-száma, annál tovább képesek elviselni a terhelést, amit a megnövelt hormon adag okoz. A sávon belüli sötétebb szakasz jelzi, hogy mennyi anti-hormon van a szervezetben. Egy idő után az anti-hormon kioltja a serkentőszer hatását, ilyenkor állítsuk vissza a karakter belső egyensúlyát. Ha valamelyik emberünkkel különúton járunk, mindig nézzünk rá a státusz-ablakokra, hogy nyugodtan állnak-e embereink. Ha furcsán breakelnek és fogy az energiájuk, akkor baj van, valaki lövi őket, azonnal viszonozni kell velük a tüzet, mielőtt elpatkolnak. Ne essünk kétségbe, ha nem tudjuk visszavinni ilyenkor azonnal a kurzort; a bal alsó sarokban lévő radaron is tudunk mozogni a pointerrel. Csak álljunk rá a megfelelő pozícióra, és clickeljünk jobb egérgombbal, máris a kívánt helyszínre ugrik a képernyő.

Ha a státuszablakban emberünk csendesen fekszik egy sötét színű tócsában, vagy egy gyanúsan csöndes csontváz hever a képen, energiacsíkja pedig nullán van, elkéstünk, emberünk elhalálozott. Ha nem halt meg mindenki a csapatból, folytathatjuk a játékot, bár ha ilyen ütemben veszítjük el embereinket, hamar elfogy a csapat, tehát szükség lesz utánpótlásra (erről majd később lesz szó).

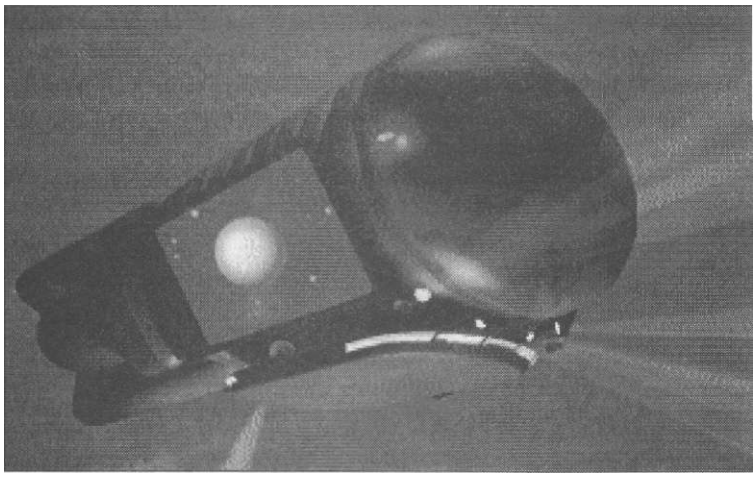
Ha megcsodáltuk a környezetet, akár el is indulhatunk. Mozogni úgy tudunk, hogy előbb kijelöljük a mozgatni kívánt fickót (bal egérgombbal click az illető státuszablakára), majd a játéktéren bal egérgombbal clickeljünk a célpozícióra. Kijelölhetjük az egész csapatot is (bal egérgombbal click a státuszablakok közti csoport-ikonra), ilyenkor a mozgatás, a fegyver kézbevétele az egész csapatra fog vonatkozni. Fegyvert úgy tudunk „megélesíteni", hogy bal egérgombbal ráclikkelünk az illető státuszablakában a fegyverek valamelyikére. Jobb egérgombbal clickelve az adott cuccra a karakter leteszi azt a földre. Gondoljuk meg, ha később helyhiány és tárkiürülés miatt dobunk el valamit, hogy nem túl drága-e ahhoz, hogy hagyjuk így veszendőbe menni azt a fegyvert, amit esetleg el tudunk adni vagy után tudunk tölteni.



Az első pályán még nem sok más emberrel találkozunk. Lesz majd négy katona, illetve egy ezredes, akit meg kell ölnünk. Ezen kívül lesz egy, azaz egy civil személy. A többi küldetésben persze több és jobb ellenfelek, rendőrök és járókelők lesznek. A rendőrök szürke egyenruhás, sisakos és fegyveres egyének (nem lehet őket eltéveszteni), akik addig nem bántanak minket amíg nem kezdünk el lövöldözni. Az ellenséges ügynökök ugyanúgy fognak kinézni, mint mi, csak a fejük színe lesz más. Nagyon harciasak, azonnal tüzet nyitnak ránk, ha a közelünkbe érnek. Az izmosabb bevetésekben a legjobb fegyverekkel és nagy tömegben fognak támadni. A leghatékonyabb ellenük a gauss gun, ami elég drága. Honnan szerezzünk pénzt? Már volt róla szó, hogy az adóztatáson kívül a cuccok felvétele akció közben és eladása akció után hoz némi pénzt a konyhára. Tárgyakat a halott emberektől tudunk elvenni úgy, hogy a földön lévő fegyverre visszük a kurzort (patkó alakú lesz), és click bal egérgombbal. Ekkor emberünk odamegy, fölveszi, és fegyverei között (ha volt neki hely) megjelenik a fölvett tárgy, amit az akció befejezése után a TEAM SELECTION részben el tudunk adni.

Szóval első hallásra keménynek ígérkeznek a későbbi akciók, de van egy olyan eszközünk, amit ellenünk NEM szoktak alkalmazni: ez a persuadertron. A persuadertront kézbevéve tudunk magunk mellé állítani („elcsábítani") civileket, rendőröket (!) és ellenségeket is - illetve gyakran feladatként kapjuk bizonyos személyek begyűjtését, amihez a persuadertron elengedhetetlen. A dolog úgy működik, hogy a persuadertront kézbevéve közel kell mennünk a kiszemelt „áldozathoz", aki egy pillanatra „megfagy", majd híven követ bennün-

ket; oda megy, ahova mi, és ha van fegyver nála, együtt lő velünk azokra, akikre mi is lövünk! Ilyen módon akár egy egész kisvárost magunk mellé állíthatunk. Persze olyan akciókban, ahol az ellenséges ügynökök likvidálása a cél, ne alkalmazzunk ügynökök ellen persuadertront. Egyébként rendkívül hasznos ellenséges cyborogokat „elcsábítani", mert így tudunk új embereket nyerni, ők lesznek a csapat utánpótlása, Az sem mindegy, hogy kit akarunk magunkkal „csábítani"; egy járókelőt nyilván könnyebb, mint egy ellenünk programozott ügynököt. Bizonyos számú megtérített civil, vagy valamivel kevesebb rendőr szükségeltetik az ellenséges ügynökök egyiknek elcsábításához. Ez a szám az agy verziójával növekedve csökken.



Járművek. Az első pályán rögtön egy furcsa futuro-járművet fogunk látni ezredes barátunk házának közelében. Akár ki is próbálhatjuk, miután kinyírtuk az ezredest, de nem fontos. A beszálláshoz clickeljünk az autóra, és várjuk meg, míg az egész csapat beszáll. Utána clickeljünk az utakon oda, ahova menni akarunk. A járművek csak az utakon tudnak közlekedni. Ne clickeljünk túl messzire, inkább kereszteződésenként haladjunk, ha messzire kívánunk menni, mert előfordulhat, hogy autónk nem a kívánt irányba fog kanyarodni. Ehhez jó fogódzót adnak a sraffozott sárga területek a csomópontokban. És figyelni kell persze a közlekedési lámpákra is. Ha ki akarunk szállni a kocsiból, ismét magára a járműre kell clickelnünk. A játék során különböző járművekkel fogunk találkozni (pl. autó, rendőrkocsi, tűzoltó, tank, mentőautó stb.), melyeknek sebessége és ellenállóképessége különbözik. (Egy tank nyilván több lövést bír ki, mint egy sima autó, de az autó ugyanakkor gyorsabb.) A járművek előnye, hogy általában gyorsabban, fáradság nélkül tudunk eljutni vele távoli pontokra, illetve át tudunk menni olyan kapukon, amelyeken gyalogosan nem lehet. Hátrány viszony, hogy ha kilövik alólunk a járgányt, gyenge páncélzattal ott pusztulunk mi is a lángok között. Vigyázzunk, nehogy véletlenül kocsiból lődözés közben saját kocsinkra is rálőjünk! (Főleg a gauss gunt kezeljük ilyenkor óvatosan.) Ügyeljünk arra is, nehogy türelmetlenségünkben hamarabb indulva halálra gázoljuk csapattársunkat, aki az autó felé igyekszik. Mindig várjuk meg, míg mindenki, akit a kocsihoz irányítottunk fölszáll, és csak azután induljunk el.

Küldetés végrehajtása

Az adott feladatot vagy részfeladatot játék közben is megtudhatjuk a státuszablakok alatti villogó sárga feliratból. A radaron koncentrikus körben terjedő hullámok segítik behatárolni a célt. Az utolsó pillanatig figyeljünk akció közben, mert adódhatnak meglepetések (pl. hirtelen előrontó ellenfelek, egy-egy kekeckedő rendőr stb.) Vigyázzunk, ha egy bizonyos személyt kell magunkkal vinni, nehogy valamelyikünk vagy az ellenség megölje, mert akkor befuccsol az akció.

Küldetés befejezése

Az akciónak akkor van vége, ha a Mission Completed vagy a Mission Failed felirat villog a státuszablakok alatt. Mission Completed feliratot akkor kapunk, ha minden feladatot maradéktalanul végrehajtottunk. Nyomjunk SPACE-t, és

következik a küldetés kiértékelése. Ha Mission Failed feliratot kapunk, az akció valamilyen okból meghiúsult (megölték összes emberünket, megölték a személyt, akit el kellett volna hozni). Ha az akció befejezésekor az Evacuate felirat villog, a radar által jelzett helyre kell még elmenni. Játék közben az ESC billentyű lenyomásával visszaléphetünk büntetlenül a küldetéstől. Számolni kell azonban azzal, hogy ha hosszabb időt töltöttünk egy akcióban, addig lehet, hogy kifejlesztettünk a „hátországban" egy új fegyvert.

Küldetés kiértékelése

A küldetés befejezése után értékelést kapunk tényked éseinkről a következő formában:

MISSION DEBRIEFING

Mission statistics

- Mission status: Completed/Failed/Withdrew from mission.
  (Küldetés státusza: Teljesítve/ElrontvaA/isszavonult.)
- Agents used: 1/2/3/4.
  (Küldetéshez felhasznált ügynökök száma: 1/2/3/4 fő.)
- New agents gained: (Új, „elcsábított" ügynökök száma:)
- Time in mission:
  (Küldetés során eltelt idő:)
- Enemy agents killed:
  (Megölt ellenséges ügynökök száma:)
- Criminals killed:
  (Megölt bűnözők száma:)
- Civilians killed:
  (Megölt civilek száma:)
- Police killed:
  (Megölt rendőrök száma:)
- Guards killed:
  (Megölt katonák száma:)
- People persuaded;
  („Elcsábított" emberek száma:)
- Hit accuracy:
  (Lövéseink találati pontossága:)

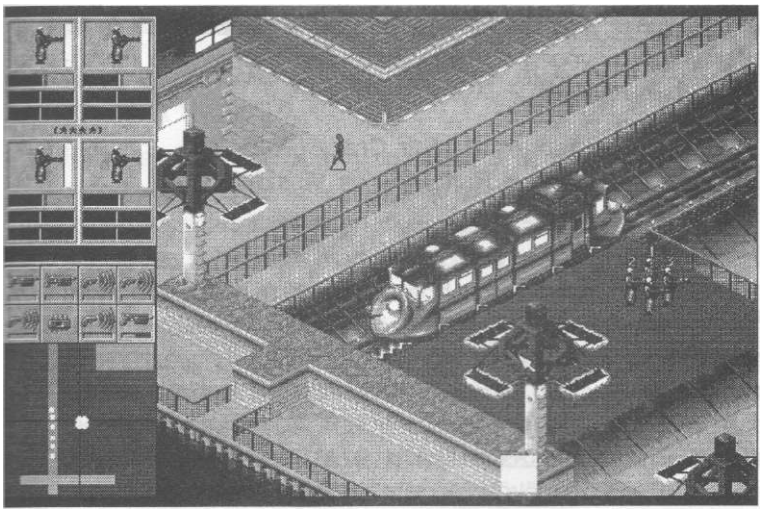
És most következzen a küldetések részletes leírása a következő formában: akció helye, fedőneve, jellege, rövid instrukciók.

Western Europe - Mercenary Camp (Assassination/Orgyilkolás)

Első akciónkban egy ezredest kell likvidálnunk, aki fegyvereket lop a hadseregtől, melyekkel saját zsoldosait fegyverzi fel. Könnyű akció, az ezredesen kívül négy fegyveres őrt (pistol, shotgun, uzi) kell ártalmatlanná tenni. Vigyázzunk, nehogy az ezredes elszökjön a kocsival.

Central Europe - Urban Assault (Combat Sweep/Hare)

Egy kisvárost ellenőrzésük alatt tartó ellenséges ügynököket kell likvidálni. A városba egyetlen úton lehet bejutni kocsival a kapun keresztül; vísszafele ugyanerre kell jönni. Az akció során négy ügynökkel (shotgun) ós pisztolyos rendőrökkel fogunk találkozni.



Scandinavia - The Milk Run (Personnel Aquisition/Személy bekisérése)

Két tudóst kell magunkkal vinni persuadertron segítségével, majd visszatérni a starthelyre. Ellenállást a helyi rendőrök (pistol, shotun, uzi) és az egyik tudós testőre jelentenek majd.

Urals - Clean Sweep (Combat Sweep)

Nyolc ellenséges ügynököt (uzi) kell megölnünk, majd vissza kell térni a kiindulási helyre.

Eastern Europe - Raiders (Assassination)

Egy tudóst, aki a mi szindikátusunknak dolgozott, elraboltak, agymosást hajtottak végre rajta, és átprogramozták. így most az ellenséges erőknek dolgozik. Mivel egy persuadertron-blokkoló chipet építettek az agyába, nem tudjuk „visszacsábítani", meg kell őt ölnünk. Ellenállást négy ügynök (uzi) és rendőrök (shotgun, uzi) jelentenek majd.

Siberia - Spring Clearing (Combat Sweep)

Az akció fedőnevéhez híven („Tavaszi Nagytakarítás") minden ellenséges ügynököt (mini-gun) ki kell nyírni a vasút által két részre osztott városkában. A két rész között a vonattal tudunk közlekedni. Az ügynökökön kívül számítsunk még shotgunnal felfegyverzett rendőrökre is. Az eddigiekhez képest nehezebb akció, minimum mini-gunt vigyünk magunkkal, és ha eddig még nem fejlesztettük ki a gauss gunt, tegyük meg!

Kazakhstan - Scum Patrol (Combat Sweep)

Feladatunk megtisztítani az ellenségtől egy anarchiába hullott kisvárost. Feladat tehát a mini-gunos ügynökök kiirtása. Nehéz akció, gauss gunt mindenképpen vigyünk!

Mongolia - Snatch And Grab (Personnel Aquisition)

Egy kibernetikus szakértőt kell magunkkal hozni. A célszemély vonattal közelíthető meg. Ellenállást a shotgunos rendőrök és a pisztolyos ügynökök jelentenek majd.

Kamchatka - Waterworks (Assassination)

A szindikátusunk egyik politikai ellenfelének feleségét kell elintéznünk. Mielőtt ezt megtennénk, persuade-elni kell egy fickót, aki elvezet a csajhoz, majd az akció végeztével vissza kell térni a kiindulási helyre.

Far East - 1st Recon Squad (Reconnaisance/Megtorlás)

Távol-keleti akciónk során cél az ellenséges ügynökök (uzi) kiirtása. A rendőröknél szintén uzi lesz.

Iran - Grand Opening (Assassination)

A szindikátus egyik volt bizalmi emberét kell likvidálnunk, aki azt hiszi, hogy csak úgy szabadon sétálgathat bizalmas információkkal a birtokában. Ebben ellenséges ügynökök (long range) és rendőrök próbálnak majd megakadályozni. Vigyázzunk az Evacuate-helyen ránk várakozó rakás ügynökre.

India - Ransom (Assault/Ostrom)

Kisvárosi kutatóközpontot elfoglaló banditákat (mini gun) kell kiirtanunk, akik ellenőrzésük alatt tartják a várost, és terrorizálják a lakosságot. Fő célunk kinyírni a vezetőjüket, aki ezredes volt a hadseregnél. (Nem lehet őt eltéveszteni, piros sapkában álldogál egy hídon.)

China - Purge (Combat Sweep)

Uzival felfegyverzett ellenséges ügynököket kell elintéznünk. A shotgunos zsarukat tekintsük ráadásnak.

Pacific Run - Walk On The Wild Side (Combat Sweep)

Egy kisváros lakosságát terrorizáló ellenséges ügynököket kell kinyírni. Vigyázzunk a feladat végén az evacuate-helyen lesben álló rendőrökre.

Indonesia - Stir Crazy (Raid And Rescue/Rajtaütés és Visszavonulás)

Társaságunk egyik ügynöke fontos információkhoz jutott, de pechére elkapták a zsaruk. Be kell jutnunk hozzá a szigorúan őrzött dutyiba és meg kell őt szöktetnünk. Az illetőt már tájékoztatták, epedve vár minket. Vigyázzunk az akció egyetlen járművére, mert enélkül nem tudunk bejutni a börtönbe, és barátunk sem tud megszökni. Nehéz akció, melyet az ellenséges ügynökök jelenléte tovább nehezít.

Western Australia - XPPFG Capture (Equipment Aquisition/Felszerelés megszerzése)

Az egyik riválisszindikátus golyóálló-védőpajzs generátort fejlesztett ki. Be kell jutnunk kutatóközpontjukba és meg kell fújnunk a prototípust. Ebben uzival felfegyverzett rendőrök és shotgunos ügynökök próbálnak majd megakadályozni.

Northern Territories - Twin Cities (Assassination)

Lázadó elemeket és általuk beszervezett zsarukat kell likvidálnunk. Vigyázzunk a kocsira, csak ezzel közlekedhetünk a városrészek között.

New South Wales - I Shot The Sheriff (Combat Sweep)

Kellemes feladatot kapunk; egy kisváros korrupt rendőreit kell elintéznünk. Fogunk találkozni pisztolyos ügynökökkel is. Az akció nagy hátránya, hogy meg kell keresnünk minden egyes házban és egyéb helyeken lapuló zsarut.

Algeria - Rampage (Combat Sweep)

Ezúttal is meg kell tisztítani egy kisvárost az ellenséges ügynököktől. Az akció területére kocsival lehet bejutni. Uzis rendőrökre és minigunos ügynökökre számítsunk.

Lybia - The Payoff (Assassination)

Egy kisváros lakóinak elegük van korrupt elöljárójukból, és nekünk jutott a feladat, hogy őt likvidáljuk. Ellenállást mini-gunos ügynökök és shotgunos zsaruk jelentenek majd,

Iraq - Business Initiative (Assassination)

Egy korábban nekünk dolgozó fickó a szindikátustól lopott technológiával üzleti vállalkozásba kezdett, naná, hogy szúrja a Társaság szemét. Feladatunk különös kegyetlenséggel (!) meggyilkolni őt. Sok mini-gunos ügynök fog majd ebben akadályozni. Egy ízben a vágányokon is át kell majd kelnünk, vigyázzunk, nehogy elcsapjon a vonat.

Arabia - Information Studies (Personnel Aquisition)

Két újságírót kell elhoznunk két különálló épületből, akik zsurnaliszta kapcsolataik révén jó szolgálatot tehetnek a Társaságnak. Az akció első látásra könnyűnek tűnik, de nagyon kell vigyázni új barátainkra, mert lepuffantják őket üldözőink.

Mauritania - Under Guard (Personnel Aquisition)

Egyik fegyverszakértőnk és kutatónk abba kívánja hagyni kutatásait, ezért el kell vinnünk őt a kutatógárdánk főnökéhez egy kis baráti beszélgetésre. Számítsunk mini-gunos őrökre és mini-gunos ügynökökre.

Nigeria - Body Snatchers (Personnel Aquisition)

Egy jó vezetési (és egyéb) képességekkel megáldott aktivista hölgyet kell „elcsábítanunk".

Sudan - Vengeance (Assassination)

Két, utcai punknak álcázott informátort kell elintéznünk, akik az ellenségnek fontos rólunk szóló infókat adtak át. A mission briefing szerint ha rájuk találunk, kötelező NEM takarékos-

és energiaproblémáit. Ennek a felfedezésnek a birtoklása határtalan előnyöket és hasznokat jelentene. Most az ellenség sok ügynöke tartózkodik benne. Mindenkit meg kell ölnünk, hogy birtokba vehessük a komplexumot. A legnehezebb akció, hagyjuk legutoljára, mert még „tápos" embereknek is kemény dió! CSAK GAUSS GUNOKAT VIGYÜNK!!!

American Revolt

Ez egy kiegészítő csomag, amely új pályákat tartalmaz. A CD-s változatban alapból benne van. Játszható két ember között, lokális hálózaton. Van benne két még nem ismert eszköz is: Bio shield, a térképen civileknek mutat bennünket, de szerintem csak magunkat tudjuk ilyen módon átrázni, mert az ellenséges ügynököket ugyan nem. Valamint Air Raid, amelyik a használat helyszínére rövid időn belül egy bombázó köteléket idéz meg. Ne maradjunk a közelben. Szóval nem sok újítás a külsőségekben. De a játék miképtje teljesen más. V3-as szervekkel, 4 * 8 , azaz 32 darab gauss gun-nal mintegy 15 másodpercig sikerült életben maradnunk a második bevetésen.

Vezérlés

Akció közben:

1,2,3,4 - váltogatás az embereink között
ESC - kilépés (withdraw from mission)
CTRL-D - self destruct - önmegsemmisítés (csak V2-es és V3-as mellkassal!)

Berh-info

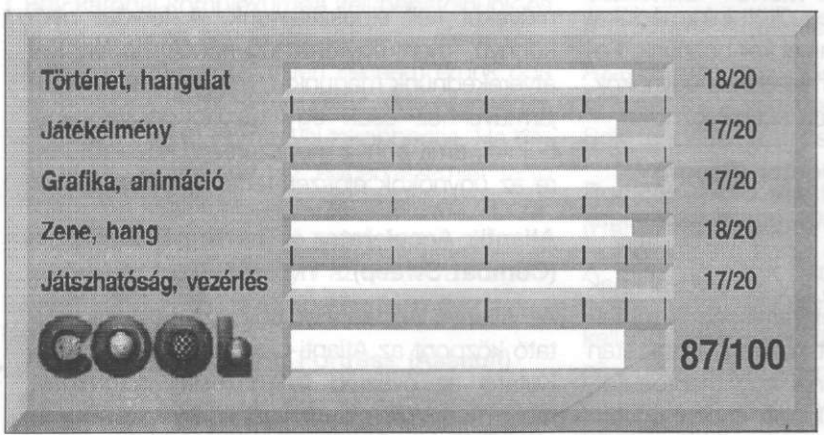
(Lásd rövid save-game editor programot a 54. oldalon)

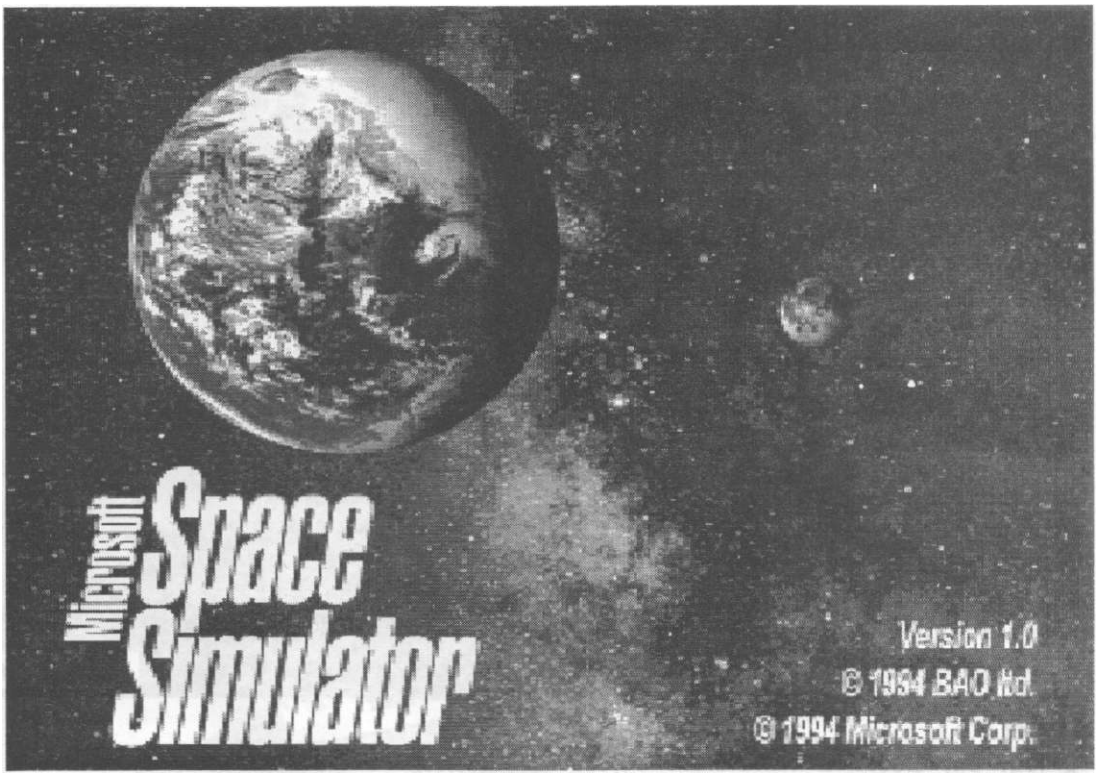
16 millió credit megteremtése...
BYTES=3
POZICIO=25,26,27
ÉRTÉK=&HFF, &HFF, &HFF

Kipróbáltam, és...

Hangulatos játék, jó intra. A zene még hangulatosabbá és élvezhetőbbé teszi a játékot. (A jellegzetes „ta-ta-ta-ta-cicakaka.. ."-zenéből mindig tudni lehet, hogy jön az ellenség...) Viszont egy idő után már az akciók lebonyolítása rutinfeladattá válhat. Az, hogy ENTER nyomásával mehetünk még nem engedélyezett vagy már lefutott bevetésekre, egyértelmű programhiba. A Mission Briefingekben „sajtóhibák" (!) is előfordulnak. Mélységes csalódás volt számomra, hogy a jó hangulat és a 3MB-os intra ellenére SEMMI jópofa befejezés nem volt, csak a játék készítőinek névsora.

Ezt a programot az
Automex Kft.
bocsátotta
rendelkezésünkre.





Repülj a Galaxis pereméig, s még azon is túl!
Microsoft Space Simulatorral az Univerzum polgára lehetsz.
A hihetetlen grafikán és valósághűségen keresztül
megismerheted, hogy hogyan is néz ki a világűr valójában.

Bemutatja: KUN SZILÁRD

Nézz fel az égre egy felhőtlen estén! Csillagok pöttyözik be az eget, s a bolygókat csak a távoli napok fénye világítja meg. A végtelent áthághatatlan természeti törvények uralják, de az ember mindeddig képtelen volt mélyebben behatolni az univerzumba.

De ennek vége!

A Microsoft ismét valami újat alkotott. A Space Simulator teljesen valósághűen tárja szemünk elé az űr világát, ugyanis a NASA-tól, és más forrásokból szerzett digitalizált műholdfelvételeket is használ a program.

Történet

A Space Simulator beültet egy asztronauta ülésébe, és nagyteljesítményű űrrepülőgépek parancsnokságát is a kezedbe adja.

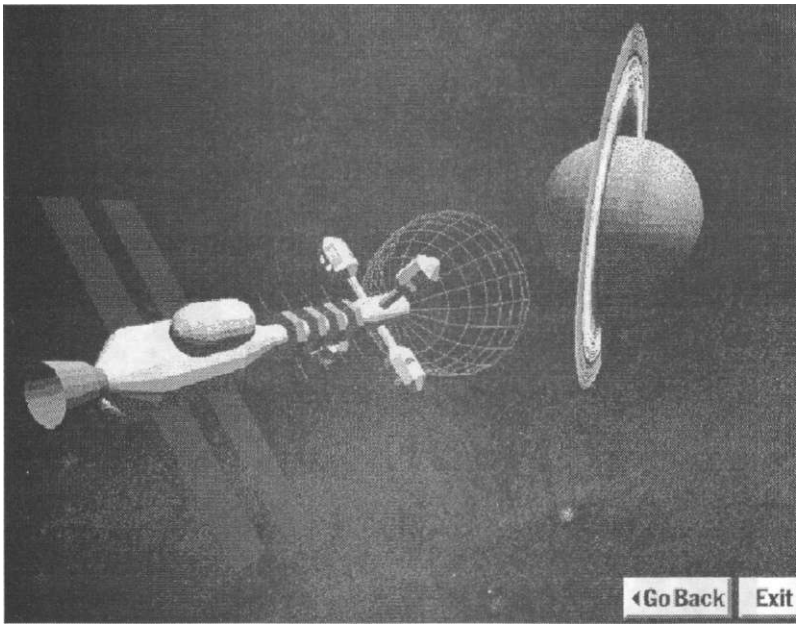
Keringj a Szaturnusz holdjai körül! Repülj át egy meteoresőn! Vagy állítsd be a célpontot a galaxis távoli határára!

Az univerzum tiéd, hogy felfedezd.

Még kisebb sodródó tárgyakat is találhatsz a Tejútrendszerben, amiket még asztronauták sem láttak, mert a Space Simulátor elkészít egy bolygórendszert, amit környezeti jellemzőkre, és matematikai számításokra alapoz.

Egy csodálatos utazás, amilyet móg sohasem tettél. A program ugyanúgy tökéletes egy űrrel foglalkozó diák számára, mint egy kalandra vágyó asztronauta számára.

Space Simulator



Ismerd meg az űr evolúcióját, vagy azonosíts egy-két tárgyat, amit esetleg szeretnél felfedezni!

Nézz végig a tejúton, s azon belül a Naprendszeren! Holdak, üstökösök, aszteroidák — mind realisztikusan eléd varázsolva a NASA adatainak felhasználásával.

Hallhatod a valódi űrhajók hangjait, mialatt keresztülrepülsz az égen. Tapasztalhatod az univerzum természeti törvényeit, például a gravitációs vonzást, a bolygók körüli keringést, és az űrhajók röppályáját stb.!

Tégy egy űrsétát a manőverező egységben, vagy válassz egy gépet a flottából!

Tedd próbára ügyességedet a pontozott küldetések végrehajtásával (például a Marsra, vagy Holdraszállás)!

Rakd ki magad egy ismeretlen helyen, s aztán támaszkodj pilótatehetségedre, hogy hazatalálj!

Csak ugorj be a pilótafülkébe, és azon légy, hogy a galaxis pereméig repülj — vagy még azon is túl!

A játék

A játék installálása bizonyára senkinek sem okoz gondot. Ne lepődjünk meg ha ezt követően a gép hosszas számolásba kezd, hogy berendezze az egész galaxist. Ez eltart egy kis ideig, de megéri a várakozás.

Ha az installálás megtörtént, még ne indítsuk el a Space Simulátort, mert a program nagyon lassú lenne, mivel több, mint kilencszáz fájl-t tartalmaz. A csiga tempó elkerülése ér-

INFOTÁBLA

A program neve:	**Space Simulator (Űrszimulátor)**
Kibocsátó:	**Microsoft**
Megjelenés éve:	**1994**
Típus:	**Szimulátor**
Hang:	**Adlib, Sound Blaster**
Memória:	**4 Mb**
Speciális igény:	**EMS memória, 640*480 (esetleg 800*600) 256 szín megjelenítésére alkalmas monitor és VGA kártya, és gyors winchester (vagy a SMARTDRV használata). Joystick ajánlott.**
Helyigény:	**9 Mb**
Géptípus:	**386SX, VGA vagy SVGA monitor, egér**

aPLUS

Ezt a programot az

aPLUS INFORMATIKA

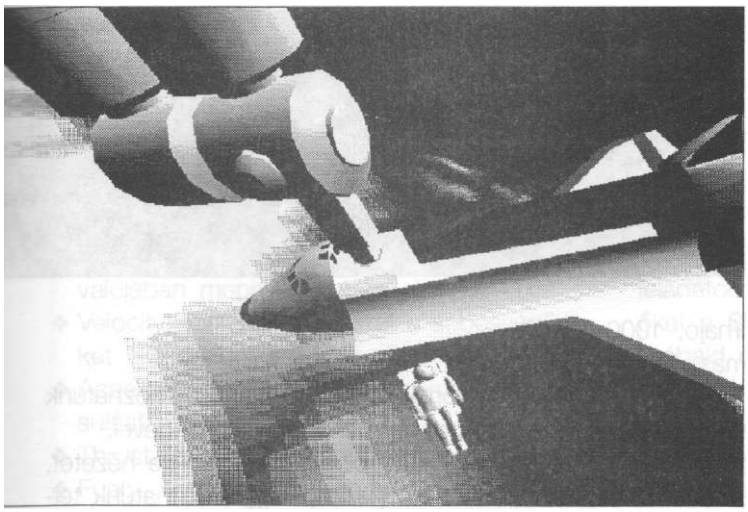
bocsátotta

rendelkezésünkre.

dekében előbb töltsük be a SMARTDRV-t, valamint írjuk be: FASTOPEN C: (azért egy gyors winchester sem hátrány).

Ha már elkészítettük az EMS memóriát, kezdődhet a játék.

Megjelenik a Microsoft Home embléma, felcsendül a zene, s némi töltögetés után bejelentkezik a program címképernyője is. Egy SPACE megnyomásával már kezdhetjük is a játékot.



Menük

A program öt menüt tartalmaz.

Options

Itt a játék egyes opciói közül válogathatunk. Először is ki kell választani, hogy csak szabadon szeretnénk „repkedni" (Free Flight), vagy esetleg egy pontozott küldetés végrehajtásával próbálkozunk-e meg (Mission).

Itt léphetünk be a csillagvizsgáló „kapuján" is (Observatory).

Az „állást" az Open Situationnal tudjuk betölteni, s a Save Situationnal kimenteni. Az újrakezdés a Reset Situationnal lehetséges.

Rendelkezésünkre áll egy videokamera, valamint egy fényképezőgép is, amellyekkel meg tudjuk örökíteni a legszebb pillanatokat. A fényképezőgép egy screensaverként működik: a képernyő tartalmát BMP, vagy PCX fájlba menti.

Az időre vonatkozó beállításokat a Time menüpontban adhatjuk meg.

Beállíthatjuk az aktuális időpontot, ós az idő múlásának sebességét is.

Preferences

Ebben a menüpontban az egyéb beállításokat tehetjük meg, mint például a billentyűzet, az egér, a joystick, valamint a hangkártya beállításait, de itt adhatjuk meg a felhasználó tudásszíntjét is.

A zenét a Sound ON/OFF menüponttal kapcsolhatjuk ki/be.

A Pause, és az EXIT menüpont pedig bizonyára ismert mindenki számára.

Flight

azaz repülés Itt kell kiválasztanunk a számunkra megfelelő „repülőalkalmatosságot" a Spacecraft (űrhajó) almenüben.
Ezek a következők lehetnek;

1. Az összes terepen landoló űrhajó

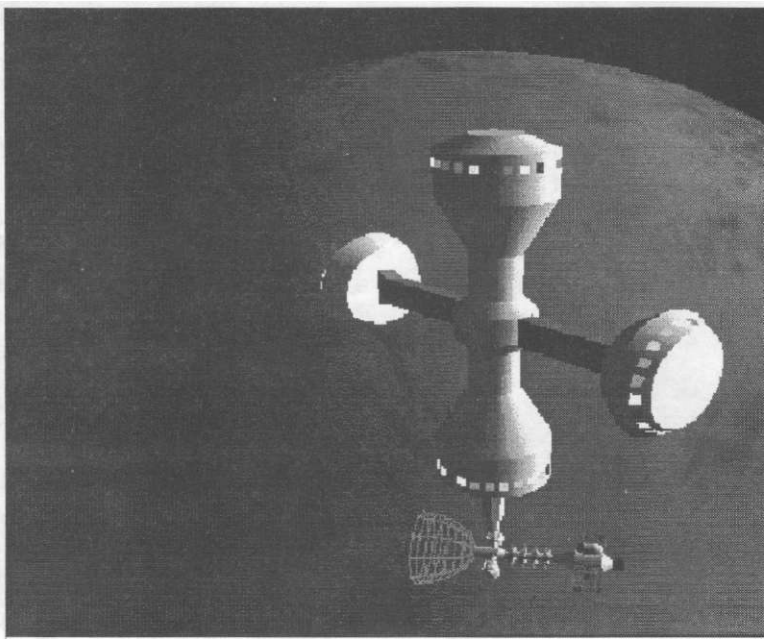
2. Apollo szervizmodul: Az apollo misszió alatt ezzel utazunk a Holdra, s ezzel dokkolunk a Lunar Excursion Modulba. Három ember maradhat benne a landolás alatt.

3. Bussard Ram-Jet: Szerény üzemanyagot használó, ámde gyors „jármű". A fénysebesség többszörösére is felgyorsítható. Különleges hidrogént használ üzemanyagként.

4. Callisto: „Egzotikus űrhajó". Meglátja a bolygókat a Callisto hold körül. Három mesterséges gravitációs generátora húzza szokatlan gyorsasággal. Gyors vegyi impulzusgópezetet használ a tolóerő ellenőrzésére,

5. F-79 Galactic Fighter: Légkörbe való belépésre, és landolásra alkalmas. Fegyverként H-bombákat, és ellenanyagbombákat használ.

6. Galactic Explorer: Általános célú űrhajó. Maximális gyorsasága 4G, üzemanyaga 300 évig elég. Képes átkelni a galaxison.



7. Lunar Excursion Module: Az Apollo misszióban használjuk leszállni a Holdra. A csapat két emberének hordozására képes a felszínen „Lunar Rover" jármű révén.

8. Manned Maneuvering Unit: Emberi manőverező egység. Nitrogént használ tolóerőnek az irányításhoz, és a hajtóerőnek. Nagy területeken is alkalmas munkavégzésre.

9. Leszállóűrhajó

10. Szállítóűrhajó: Az űrhajó 110 tengeri mérföldre való felgyorsítására képes. Tíz embert tud két hétig szállítani.

11. Bolygóközi űrhajó

12. Zander Freighter: Szállítóűrhajó. 1000 tonna rakomány szállítására alkalmas. Terhelt állapotban 2G-re képes gyorsulni.

Ha még nem vagyunk elég gyakorlottak az űrhajóvezetésben használjuk a fedélzeti számítógépet (Flight Computer), vagy az automatapilótát (Autopilot).

Ehhez válasszuk ki, hogy hová szeretnénk eljutni. Ezután kapcsoljuk be az autopilótát, és perceken belül megérkezünk a kívánt helyre. Ha sokat gyakoroltunk, megpróbálkozhatunk az Autopilóta nélkül is az űrhajó vezetésével. Ezt kezdetekben a fizikai törvények igencsak megnehezítik.

Ezeket a Slew Control segítségével kapcsolhatjuk ki. Ha viszont visszakapcsoljuk a Flight Controlt, már érvényesül a tömegvonzás, és az egyéb fizikai törvények is.

Location (teleport)

Talán ez a leghasznosabb menü. Itt megadhatunk egy csillagot, bolygót, holdat, üstököst, aszteroidát, vagy egyéb más égitestet, s egy másodpercen belül ottvagyunk.

Nincs szükség autopilótára. Csak gyönyörködj a látványba, s a leggyorsabb űrhajónál is gyorsabban érünk el a célhoz.

Window

A képernyőn különböző ablakokat hozhatunk létre az Arrange menüpont segítségével.

Be és kikapcsolhatjuk a többféle nézetet, térképet, eszközpanelt, vagy átválthatunk teljesképernyős üzemmódra is.

Az egyes ablakok tartalmaznak gördítősávokat, csúszkákat, és maximalizáló gombokat is. Ha ezek zavarnak bennünket a SHOW/HIDE VIEW TOOLS menüponttal ki/bekapcsolhatók.

Ugyancsak kikapcsolható az ablak fejléce is a SHOW/HIDE WINDOWS TITLES segítségével.

Hogy könnyebben tájékozódjunk, elhelyezhetünk egy fokhálózatot, a SHOW/HIDE HEAD-UP Display-el.

Ezzel végére is értünk a menük ismertetésének.

Nézzük meg az egyéb lehetőségeket, amelyeket nem a menükben választhatunk.

A képernyő közepén három opciót találunk.

A ZOOM segítségével közelíthetünk, illetve távolíthatunk egy objektumra. Érdekes látvány lehet például átzoomolni a tejútrendszeren.

A LOCATION-ban a nézetünket állíthatjuk be.

Ha azt szeretnénk, hogy a pilótaülésből lássunk mindent, válasszuk a COCKPIN opciót, ha viszont kívülről szeretnénk követni űrhajónkat, használjuk a CHASE-t.

Lehetőség van egy objektum (égitest, stb.) nyomonkövetósére is a DIRECTION opció TRACKING-ra állításával. Ha ezt meg szeretnénk szüntetni, válasszuk a PANNING-ot.

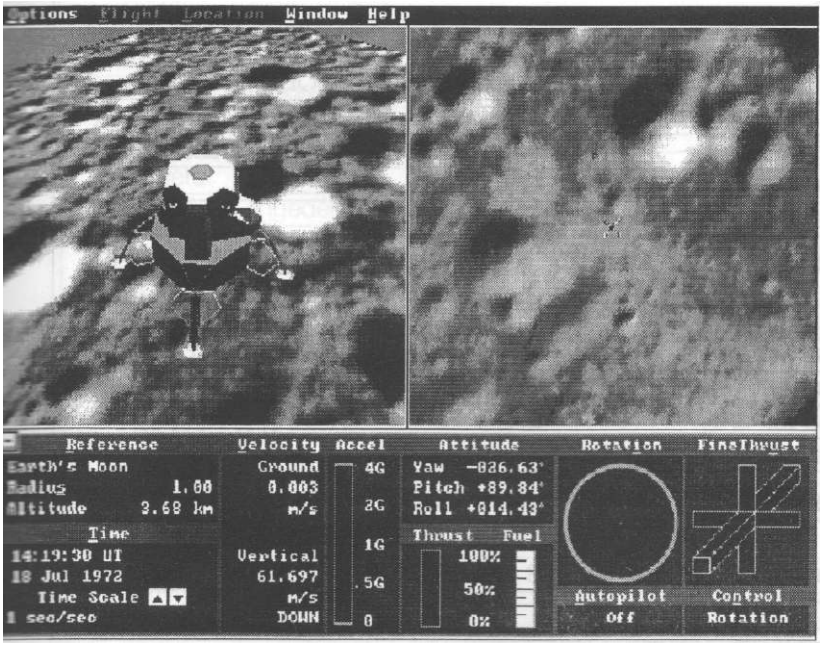
Már csak az eszközpanel ismertetése maradt hátra, ami a képernyőn legalul található meg.

Ez tulajdonképen maga a „műszerfal", ugyanis itt történik az űrrepülő irányítása. A következőket tartalmazza:

- References: Innen tudhatjuk meg, hogy milyen messze vagyunk a kijelölt objektumtól, vagy már mennyi utat tettünk meg.
- Time: Innen az aktuális időpontot olvashatjuk le, illetve azt, hogy milyen gyorsan változik az idő, tehát egy másodperc alatt valójában mennyi idő telik el.
- Velocity: Ezzel a műszerrel a sebességünket ellenőrizhetjük.
- Accel: Szintén egy műszer, amely a gyorsulást méri.
- Thrust: A tolóerő ellenőrzésére szolgál.
- Fuel: Megmutatja, hogy még mennyi üzemanyagunk van.
- Rotation: Az űrhajó kormányzására szolgál. Tulajdonképpen itt irányíthatjuk az űrhajónkat.
- Autopilot: Erről már esett szó. Itt kapcsolhatjuk be és ki, és adhatjuk meg a kívánt uticélt.
- Fine Thrust: A tolóerő irányát állíthatjuk be.
- Control: Az egér jobb-gombjával különböző műveleteket végezhetünk. Beállíthatjuk, hogy éppen fordulni, tolóerőt változtatni, vagy egy objektumot kiválasztani szeretnénk.

Tippek

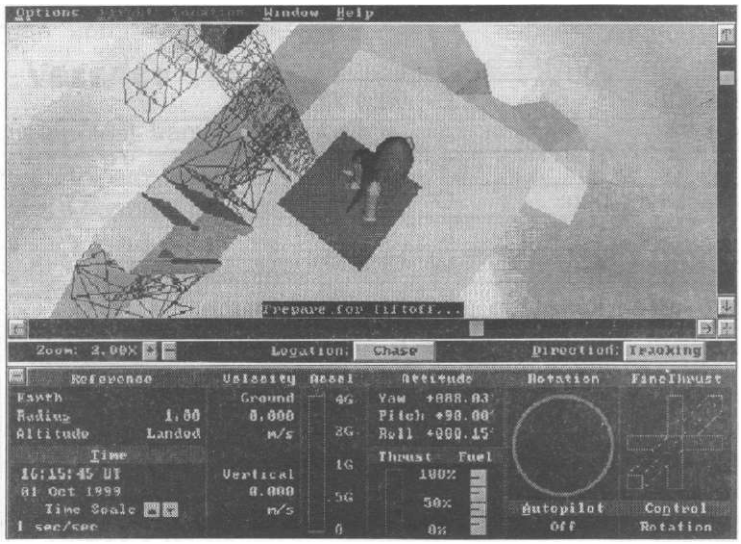
- Ha még nem nagyon vagy jártas az űrhajók irányításának világában, használd az autopilótát, és a repülési számítógépet!
- Ha úgy találod, hogy a tömegvonzás, ós más fizikai törvényszerűségek nehezítenek feladatod végrehajtásában, kapcsold ki őket a Slew Controllal.
- Próbáld meg a pontozott küldetések végrehajtását! Ezt az autopilóta segítségével percek alatt meg tudod csinálni, de igazán csak akkor élvezetes a játék, ha az autopilótát mellőzöd.
- Ha eljutottál egy szép helyre mentsd el a terepet, talán később még gyakorlásra, vagy gyönyörködésre jó lehet,
- Használd a videokamerát, és a fényképezőgépetlű
- Ha gyorsan el szeretnél jutni valahová, használd a Location menüt!
- Ha a töltögetések végett lassúnak találod a programot, akkor töltsd be a SMARTDRV-t, és írd be: „FASTOPEN C:". Ha még ezután is lassú a program, add el winchesteredet, és vegyél egy gyorsabbat.



Vezérlés

Repülést irányító billentyűk	
Tolóerő nagysága:	
Maximális tolóerő:	Numerikus billentyűzet END , vagy F8
Tolóerő növekedés:	Numerikus billentyűzet + , vagy F7
Tolóerő csökkentés:	Numerikus billentyűzet — , vagy F6
Az összes tolóerő megállítása:	Numerikus billentyűzet HOME , vagy F5
Sebesség megállítás:	F4
Tolóerő iránya	
Tolóerő előre:	SHIFT Numerikus bili. +
Tolóerő hátra:	SHIFT Numerikus bili. -
Tolóerő balra:	Numerikus billentyűzet INS
Tolóerő jobbra:	Numerikus billentyűzet DEL
Tolóerő fel:	Numerikus bill. PAGE UP
Tolóerő le:	Numerikus bill. PAGE DOWN
Forgatás	
Irányok:	Numerikus bill, kurzormozgató gombok
Görgetés balra:	Numerikus billentyűzet (, vagy F9
Görgetés jobbra:	Numerikus billentyűzet * , vagy F10
A forgatás megállítása:	Numerikus billentyűzet 5 , vagy F3
Az idő múlásának megváltoztatása	
Az idő múlásának duplázása:	F1
Az idő múlásának felezése:	F2
Csillagvizsgáló irányítás	
Távcső emelés:	Numerikus kurzor FEMJE
Távcső hajlítás:	Numerikus kurzor JOBBRA/BALRA
Távcső görgetés;	* (nem a numerikus billentyűzeten)
Távcső mozgatás megállítása:	5 (nem a numerikus billentyűzeten)
Időzítés KI/BE kapcsolása:	ALT K
Célobjektum kiválasztása:	T, vagy ALT R
Csillagvizsgáló elhelyezése:	ALT B
Idő beállítás:	ALT T
Idő múlásának duplázása:	F1
Idő múlásának felezése: '	F2
Idő beállítása 1.1 év/mp-re:	SHIFT F1
Idő beállítása 1 mp/mp-re:	SHIFT F2
Galaxis objektumfeliratainak ki/bekapcsolása:	L
Nézeti és ablak billentyűk	
Nézet változtatás:	
Pilótaülés, követés, vagy kijelölt nézet:	S , vagy ALT C

Nézet-irány változtatás	
Objektum nyomonkövetése:	D , vagy ALT D
A kijelölt nézet elhelyezése:	A
Kijelölt objektum választása:	T
Eredeti objektum választása a térképen:	O
Galaxis objektumfeliratainak ki/bekapcsolása:	L
Teljes képernyős nézet ki/bekapcsolása:	W
Ablak nyitása, vagy működő ablak készítése	
1. nézet:	1
2. nézet:	2
Térkép nézet:	M
Eszközpanel:	I
Aktív ablak becsukása:	CTRL F4
ZOOM	
Közelít:	=
Gyorsan közelít:	SHIFT =
Távolít:	_
Gyorsan távolít:	SHIFT —
Normál állapot visszaállítása:	0 (nem a numerikus billentyűzeten)
EGYÉB BILLENTYŰK	
Szimulátor	
Állapot mentése:	;
A játék újraindítása:	CTRL ESC
Zene ki/bekapcsolása:	Q
Joystick kalibrálás:	J
Fényképezőgép:	PRINT SCREEN
Pause:	PAUSE
Kilépés a programból:	CTRL+BREAK
Űrhajó	
Űrséta:	SHIFT W
Leszállás engedélyezése:	SHIFT D
Autopilóta	
Autopilóta ki/bekapcsolása:	Z
Autopilóta beállítása:	ALT A
Kilövés:	SHIFT L
Jármű átvitel:	SHIFT T
Kijövetel a dokkból:	SHIFT U
Videofelvevő:	
Felvétel:	R
Lejátszás:	P
PAUSE:	U
STOP:	\



közben érdekel Beethoven V. szimfóniája, vagy a Kék Duna keringő. E hibák ellenére is a program hangulatában, grafikájában, és játékélményében is kiváló.

Bátran merem ajánlani azoknak, akik kedvelik a szimulátorokat, vagy szeretnék megismerni az űr világát.

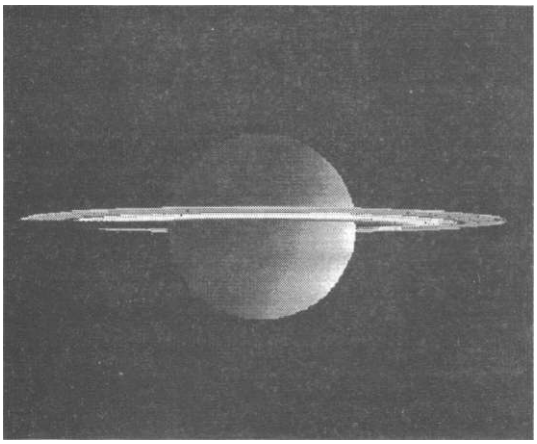
S végezetül ismét a figyelmetekbe ajánlom a Space Simulator kulcsmondatát:

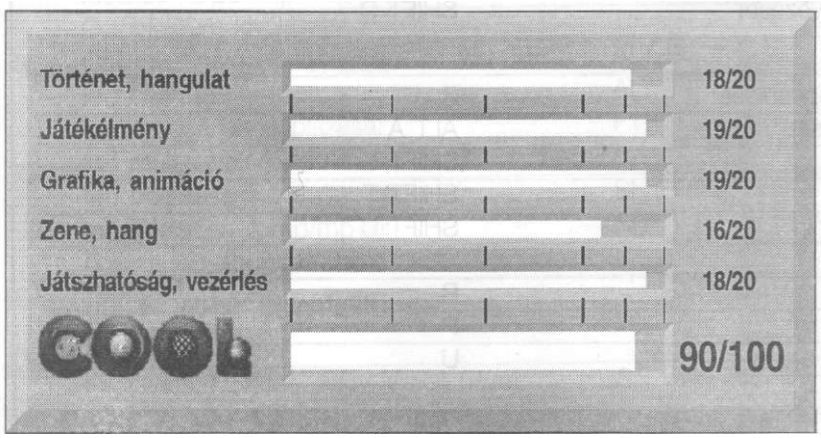
Repülj a Galaxis pereméig — s *még azon is túl!*

Kipróbáltam, és...

... a program igazán elnyerte tetszésemet, a pontosan kiszámolt, és generált élethűség miatt. Tényleg olyan érzésem támadt, mindta ott repkednék a Szaturnusz gyűrűje körül, vagy leszállnék a Holdra.

Azonban sajnos nemcsak az előnyökről kell beszélnünk. A programnak hátrányai is vannak. Mivel a Space Simulator több, mint kilencszáz fájlt tartalmaz, a játék nagyon lelassul, s még a leggyorsabb winchesterek esetén is ajánlott a SMARTDRV használata. A zenével sem voltam túlzottan elégedett. A zene pedig nem nagyon illik a játékhoz, így hát maradnak a digi hangok. Nem hiszem, hogy valakit játék





Folytatás az előző számból

MEGCÉLOZTA A GÉPET ÉS HOZZÁVÁGTA A KÓLÁT...
... BOYZHOZ.
MOST ENGEM NŐNÉLNEK HÍVNAK?
AZONNAL JÁTSZANI KEZDTÜNK. ÉN A SCANDISKKEL, SZOFI AZ EDITTEL.
BOYZ NEM AKARTA NYOMKODNI A BILLENTYŰKET. CSAK ÁLLT ÉS GONDOLKODOTT.
KÉNE VALAMI JÁTÉK!
EBBEN KIVÉTELESEN EGYETÉRTETTÜNK VELE. MÁSNAP MEGISTETTÜNK MINDENT A CÉL ÉRDEKÉBEN, DE AZ MÁR EGY MÁSIK TÖRTÉNET. EZEN A NAPON LEZÁRULT A PRE-PC-KORSZAK.
ELIS HATÁROZTAM, HOGY AZ ÁGYAM FÖLÉ FELÍROM A DÁTUMOT.
NEM TUDOD MILYEN NAP VAN MA?

ANSI.SYS

— avagy —

DOS-ból is megárt a sok fekete-fehér

Az ANSI egy angol betűszó; az American National Standards Institute rövidítése. Az ANSI.SYS egy olyan device driver, amely lehetővé teszi ANSI-terminál használatát. Hűha, most nagyon okosak lettünk! Mit jelent ez a gyakorlatban? Olyan plusz szolgáltatásokhoz jutunk, melyekkel kissé barátságosabbá, színesebbé tehetjük az amúgy unalmas és barátságtalan dos shellt. Az ANSI.SYS jóvoltából például billentyűzetbeállító, kijelzésmódosító, kurzorállító, speciális prompt-beállító és még sok egyéb plusz lehetőség nyílnak meg számunkra. Nézzünk egy-két konkrét példát.

Először is az ANSI.SYS-t, mint minden más device drivert, a config.SYS-ben kell betölteni.

DEVICE=drive:path\ansi.SYS + kapcsolók, vagy, ha van HMA, UMB (lásd egy későbbi COOLban)
DEVICEHIGH=drive:path\ansi.SYS + kapcsolók.

A következő kapcsolók lehetségesek:

/X: újra kiosztja a 101 gombos billentyűzetet úgy, hogy a duplán szereplő gombok (pl. HOME stb.) külön gombnak fognak számítani.

/K: 84 gombos billentyűzetet állít be.

/R: szövegek listázásánál soronkénti scrollozást eredményez.

Ne használjuk együtt a /X és a /K kapcsolót!

Az ANSI speciális karaktersorok, úgynevezett escape szekvenciák révén kapja meg az utasításokat. Ezek egyszerű vezérlő kódok, és a következő képpen épülnek fel:

1 byte az ESC karakter, (HEX 1B), első jel
1 byte a [karakter, (HEX 5B), második jel
egy vagy több 10-es számrendszerbeli szám, pontosvesszőkkel elválasztva
és végül egy vezérlő karakter.

Formailag tehát (eléggé gügye módon), az első két karakter kötött, mindig ez a kettő használatos, ebben a sorrendben. Innen az escape szekvencia név. Ezután a logika azt kívánná, hogy az utasítás jöjjön, de nem így van: ide kerülnek a parancs argumentumai, ha egyáltalán vannak. Például, ha az az utasítás, hogy vigye a kurzort a képernyő egy pontjára, akkor ide kerülnek a koordináták. És az utolsó jelsorozat maga az parancs. (Ilyen egyszerű :-)

Ezen vezérlőkódok segítségével többféle beállítást tudunk véghezvinni, pl képernyő-felbontás, kurzor pozíció, DOS hotkeyek. Kétféle módon hozhatunk működésbe escape szekvenciát. Az egyik, hogy egy file-ba valamilyen szövegszerkesztő segítségével beírjuk. Erre a célra pl. megfelel a DOS edit, de egy kicsit trükközni kell, mert ha beírjuk, hogy ESC [etc; etc; etc, az nem jó. Escape szekvenciát úgy gyárthatunk, hogy a kívánt helyen CTRL+P-t nyomunk együtt, majd ESC-et. Ekkor egy kis balra mutató nyilacska jelenik meg, ós máris írhatjuk a kódot. Az így megszerkesztett filet a type utasítás segítségével lehet felhasználni (pl. type ansicode.txt, ha ansicode néven mentettük el a szöveget.) A másik módszer a prompt utasítás használata.

Néhány példa:

Kurzor pozicionálás: ESC [y ; x H
Itt „H" a parancs, y a sor száma, x pedig az oszlop száma. ESC [12 ; 40 H a képernyő közepére helyezi a kurzort. Megvalósítva DOS editben: CTRL+P+ESC [12;40H, promptosan: prompt $e[12;40H.

Kurzor pozíció mentése: ESC [s

Kurzor pozíció betöltése előző mentésből: ESC [u

Képernyő szín beállítása: ESC [szt; esz; hsz m

Érdekes kis promptokat állíthatunk be magunknak. A szintaxis a következő: prompt$e[szt;esz;hszm, ahol
$e tudatja a DOSszal, hogy escape szekvencia következik;

szt=szöveg típus (0: minden attributum ki, 1: félkövér betűk, 4: aláhúzott betűk (csak monokróm monitorokon), 5: villogó betűk);
esz=előtór színe (30: fekete, 31: piros, 32: zöld, 33: sárga, 34: sötétkék, 35: rózsaszín-lila, 36: világoskék, 37: fehér);
hsz=háttér színe (40: fekete, 41; piros, 42: zöld, 43: sárga, 44: sötétkék, 45: rózsaszín, 46: világoskék, 47; fehér);
m=utasítás, képernyő színének beállítása.

Tehát pl. a prompt $e[5;32;40m fekete alapon zölden villogó betűket fog eredményezni. Természetesen a parancssor végére odabiggyeszthetjük a megszokott pg-t is. Ha sikerül kiválasztani egy nekünk tetsző promptot (a prompt utasításnak az ANSI-tól függetlenül van még pár kapcsolója, amit kipróbálhatunk), akár az autoexec.bat-ba is betehetjük a bonyolult parancssort.

Az ANSI.SYS segítségével könnyen szerkeszthetünk DOS alá hotkey-ket is, azaz egyetlen gombnyomásra végrehajthatunk DOS parancsokat. Ez szintén a prompt utasítással történik a következő formában: prompt $e[billentyűkód;"parancs";13p. A megfelelő billentyűkódokat megtaláljuk többek között az ANSI .SYS helpjében. Tehát pl. a prompt $e[0;60;"dir";13p utasítás begépelése után az F2 billentyű megnyomása után azonnal „végrehajtódik" a 'dir' parancs az aktuális könyvtárban.

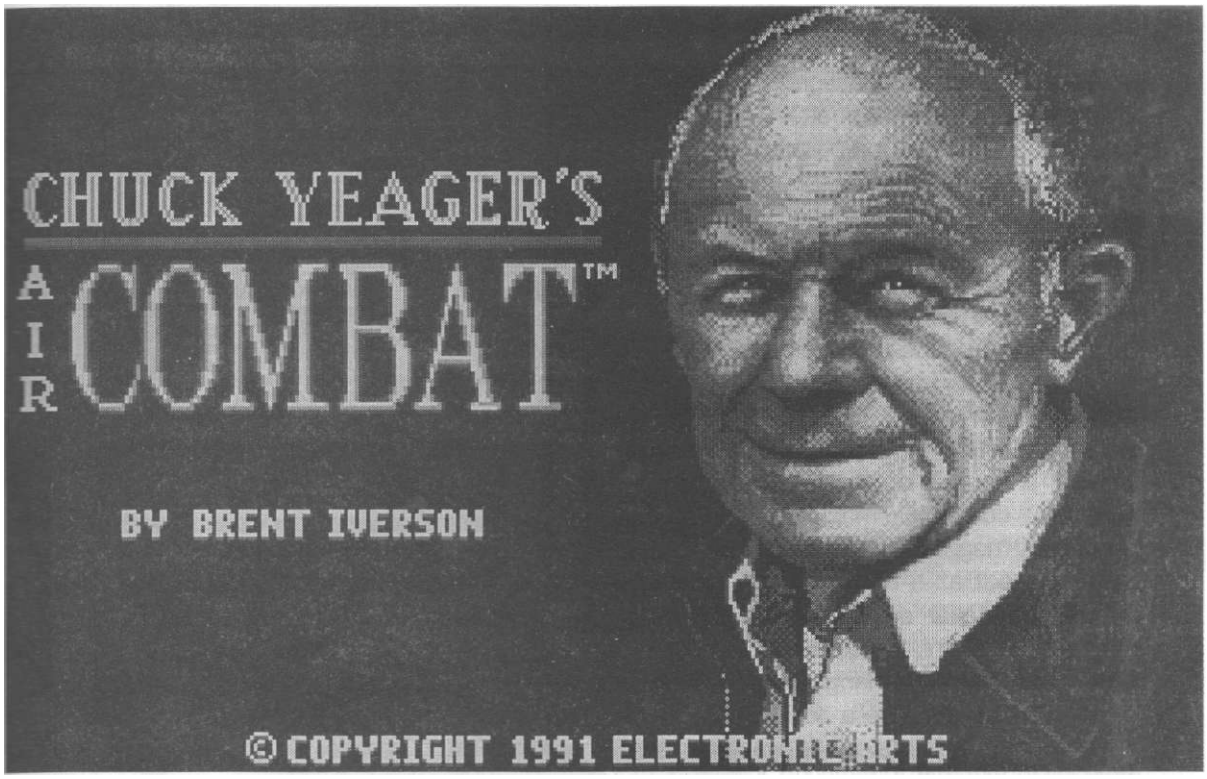
Végezetül egy megjegyzés hálózati „nyomulóknak": ha élvezni akarjuk a Pegasus Mail színes szolgáltatásait, akkor mindenképpen forduljunk

ANSI bátyóho'

Berhelő programkeret

```
OPTION BASE 1
CONST BYTEOK = 3                    Ennyi byte-ot kell majd átírni
CONST SAVEFILE = "OO.gam"           A savefile neve, ha kell elérési úttal
DIM Pozicio(BYTEOK) AS INTEGER      lomb, benne az átírandó byte-pozíciók
DIM Ertek(BYTEOK) AS STRING * 1     lomb, benne megfelelő byte-pozícióhoz
                                    tartozó érték.
A tömbök feltöltése
A byte-pozíciók megadása            Most pedig fel kell tölteni a tömböket.
Pozicio(1) = &H19                   A tömb neve után levő 0-jelbe kell egytől
Pozicio(2) = &H1A                   a byte-ok értékéig elvégezni.
Pozicio(3) = &H1B                   (1 - byteok)
Az értekek megadása
Ertek(1) = CHR$(&HFF)               az "&H" jelzi, hogy HEXADECIMÁLIS, azaz
Ertek(2) = CHR$(&HFF)               16-os számrendszerbeli szám jön utána.
Ertek(3) = CHR$(&HFF)               Az értéket be lehet írni 10-es számrendszerben
                                    is, de előtte át kell váltani. &HFF=255

OPEN SAVEFILE FOR BINARY AS #1 LEN = 1
FOR i = 1 TO BYTEOK
   PUT #1, Pozicio(i), Ertek(i)
NEXT
CLOSE #1
```



„A légiharcok izgalma sosem csökken.
Számomra a harc az alapvető repülőtapasztalat"

(Gen. Chuck Yeager)

Bemutatja: PICTURES

Bumm! - dübörgött végig a dörej a Mojave-sivatag fölött. A földön állók némán lehajtották a fejüket. Hát ő is megvette a farmot odafel - mondták csalódottan. Egyszer a legjobbak is elmennek. S akiért gyors imájukat elmormolták, nem más volt, mint Chuck Yeager százados, háborús ász, a legjobb, legvakmerőbb berepülőpilóta.

Történet

Muroc nevű porfészkében szolgált. S ezidőben Muroc volt az a hely ahol a légierő legújabb, legbátrabbakat követelő repülőkísérletei folytak. Yeagerről tudni illik, hogy vidéki surmóként nőtt fel nyugat-Virginiában, s gázfúró lett volna belőle is, mint apjából és bátyjából, ha 1941-ben, tizennyolc évesen nem jelentkezik a Légierőhöz. Húszévesen átviszik Angliába, vadászrepülőbevetésekre Franciaország ós Németország fölött. Első nyolc bevetésén lelő két német vadászt, a kilencediken pedig őt lövi le a légvédelem. A francia ellenállók segítségével, parasztnak öltözve átjut Spanyolországba, ahol fogságba esik. Megszökve visszajut Angliába, és szolgálatra jelentkezik a partraszálláshoz. Szolgálatát 1944 október 12-én kezdi meg és még aznap öt Me-109-est lő le zsinórban. A háború végéig tizenhárom és fél lógigyőzelmet ér el, és ekkor még csak huszonegy éves. A háború után berepülőpilótának képzik ki, majd a kiképzés befejeztével Murocba helyezik az XS-1-es tervhez. Az új kihívás

az újabb és újabb sebességrekordok után a hanghatár áttörése lett. Sokan megpróbálták az X-1 előtt is, zuhanásban gyorsulva elérni az 1 Machot, de közelítve az értéket, egyszer csak azt észlelték, hogy a gép rázkódik, mint a fene, kormányozni meg éppenséggel nem lehet, mert a kormánylapok blokkolnak. S mivel a gépet a zuhanórepülésből kivenni nem lehetett a merev botkormány miatt, hát odavágták magukat mind, akik megpróbálták. Ezért aztán elterjedt az a nézet, hogy a hanghatár áttörhetetlen, akár egy betonfal, s aki mégis megpróbálja átütni, az rajtaveszt. Ám az X-1 képes volt átlépni a hangsebességet, ezt a mérnökök is tudták, de a sok kudarc után ki vállalja immár a feladatot? A gyár profi berepülőpilótája lehetetlenül magas összeget kért (150 000 dollárt), ezért a légierő Yeagert vezényli ki a feladatra (havi 283 dollárért). Yeager nem hitt a hanghatárban, s a kitűzött napon kész is volt a repülésre, annak ellenére, hogy két nappal előtte két bordáját is eltörte, leesve egy lóról. Az X-1-est egy B-29-es viszi föl a hasában, s jó magasan elereszti, hadd menjen ha már fönt van. Yeager megy is, mint az olajozott istennyila, négy rakétája csak úgy röpíti

fölfelé. Ahogy közelíti az 1 Machot látja hogy a gép remeg, és az irányítás is bajos, de ő vízszintesen repül, így megússza a zuhanást. Aztán egyszer csak beszól a rádión a parancsnokának, hogy „Te, Ridley, jegyezd mán föl, ez a Mach-mérő megkergült itten.". Ennyi volt csak a történelmi bejelentés a maga yeageres stílusában, amely beszédstílust azóta is szívesen használnak, mind a katonai, mind a polgári pilóták. A hanghatár áttörője meg csak úszik a sebesség mámorában, észre sem véve a hangrobbanást, ami végigsöpört a sivatag fölött, megtévesztve a lent állókat, akik csak akkor jöttek rá elsietett gyászukra, mikor az X-1 kondenzcsíkja ott hasította ketté az eget a fejük fölött. Ezután Yeager igen megbecsült tagja

IN FŐTÁBLA

A program neve:	**Chuck Yeager's Air Combat (Chuck Yeager légiharc szimulátor)**
Kibocsátó:	**Electronic Arts**
Megjelenés éve:	**1991**
Típus:	**szimulátor**
Hang:	**AdLib, Sound Blaster, CMS, Tandy, Covox Speech Thing**
Memória:	**640 Kbyte**
Speciális igény:	**Joystick nem árt**
Helyigény:	**1.5 Mbyte**
Géptípus:	**286/10 Mhz vagy gyorsabb**

X-...

Ez a program kisorsolásra kerül!

Ahhoz, hogy megnyerhesd, zárt borítékban küld be címünkre a 64. oldalon található *CHUCK YEAGER* *feliratú szelvényt!*

Csak eredeti (nem fénymásolt) szelvényt fogadunk el!

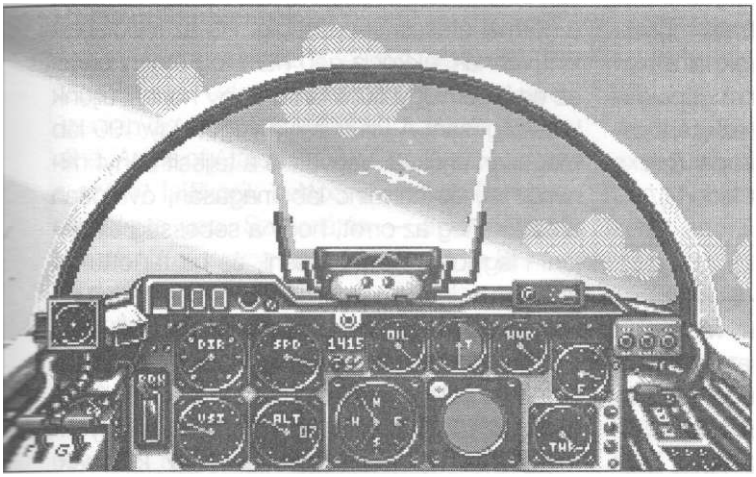
HAAL KIADÓ

1366 Bp. 5., Pf. 110.

lett a légierőnek, ott volt Koreában és Vietnámban is. Ő repülte be azt a Mig-15-öst is, amit egy észak-koreai pilóta szöktetett át délre, anélkül hogy egy sornyi használati útmutatója is lett volna. Végül a légierőtől ment nyugdíjba, és sok vadászpilóta dicséri a keze közét, ahonnan kikerült.

A játék

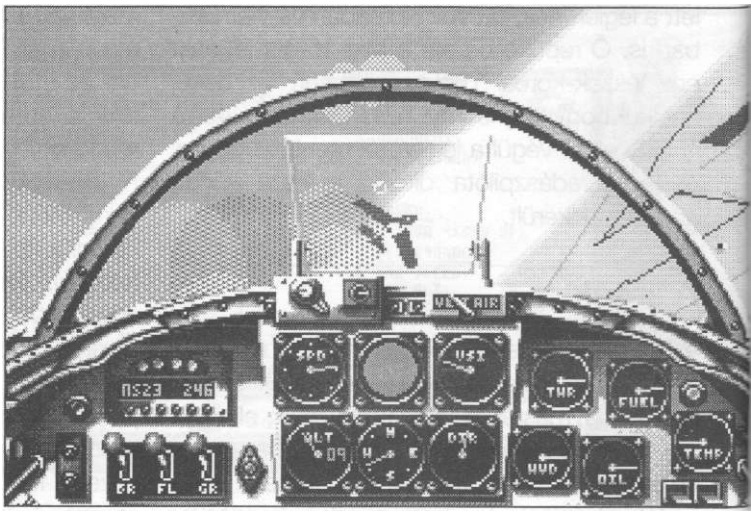
A program felinstallálása semmi gonddal nem járhat, hisz oly egyszerű. A hely, amit elfoglal pedig alig másfél Megabyte. A játék elindításakor találkozunk annak legostobábban megalkotott részével, a védelemmel. Itt csak a vásárlókkal tolnak ki, hisz minden kezdéskor



hosszas lapozgatásra vagyunk kárhoztatva, mert a kért technikai adatok a kézikönyv különböző oldalain találhatók. Úgy sokszor már az elején elment a kedvem a játéktól az idegesítő lapozgatás, és keresgélés miatt. A nyitóképen Yeager mosolyog ránk, kellemes repülős-zene kíséretében, amíg Entert nem nyomunk. Ezután a főmenüben találjuk magunkat, ahol egy kedves mondattal üdvözöl minket az öreg.

Menük

A főmenüben a következőkre van lehetőség: Fly historic mission- a történelmi bevetések elkezdése. Create mission- saját ízlésünknek megfelelő légiharc komponálása. Test flight- ismerkedés a gépekkel, berepülés. Last mission- az utolsó küldetés megismétlése. Rewiew film- a repülés közben felvett és elmentett film megtekintése. Exit to DOS- kilépés a játékból. A történelmi bevetésekre klikkelóskor, ki kell választanunk, melyik háborúban szeretnénk harcolni (II. világháború, koreai vagy vietnámi háború). Ha döntöttünk, akkor válasszunk egyet a dátummal is hitelesített küldetésekből, amelyek a dátumok alatt látható pontok számával egyenes arányban nehezek. Ekkor kapunk még egy eligazítást, amit érdemes elolvasni. A tábla alján a Diff-fel állíthatjuk be a nehézségi fokot, képességeink ós tapasztalatunk szerint. A Tactics-szal a légiharcra vonatkozó tanácsokat kapunk, gépünknek az ellenségéivel összehasonlítása szerint. Az Exit-tel kiléphetünk, az Ok-val pedig elkezdhetjük a választott történelmi bevetést. A főmenüből a Create mission-t választva először gépünk típusát, indulómagasságát és az ellenséghez viszonyított helyzetét adhatjuk meg. Aztán az ellenfelek számát, repülőtípusát és szakértelmét választhatjuk meg. Minden küldetés után kapunk értékelést, hogy hány ellenséget lőttünk le, mennyi saját gépet vesztettünk, milyen volt a találati arányunk stb. Test flightnál szintén gépet választunk először, amelyet 2D és 3D nézetben is megszemlélhetünk. Kiválaszthatjuk még, hogy fel —vagy éppen leszállással kezdjünk, vagy már valahol a magasban járjunk. A Rewiew film-nél elénk táruló gombokat pedig kezeljük úgy, mintha egy egyszerű videót nyomkodnánk, mindenféle látványos plusz lehetőségekkel. Most kóstoljunk bele a repülésbe! A műszerfalakról nem közlünk rajzot, mert csak a helyet foglalná, de igyekszem minden műszert bemutatni, és az esetleges különbségekre is felhívni a figyelmet. Példának a P-51D Mustang műszerfalkiosztása, balról jobbra. Spd a sebesség, Alt a ma-

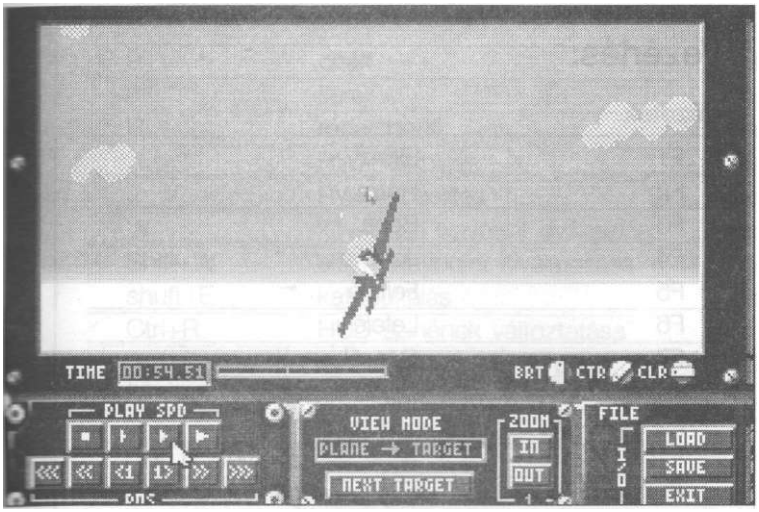


gasság mérője. Alattuk a három lámpa a futómű (Grs), ívelőlapok (Flp), és a fék (Brk) működését jelzi. Ezek mellett az iránytű, a műhorizont és a függőleges sebességmérő (Vsi) található. Fölöttük van a kiválasztott fegyverzet típusát és mennyiségét mutató panel. Tovább jobbra a motorhőmérséklet (Tmp), a hidraulikafolyadék (Hyd), a teljesítmény (Thr), majd az olajnyomás(O) ós üzemanyagszint (F) kijelző látható. Az útvonaljelző a propelleres gépeken két pici lámpa az iránytű alatt. Együttes piroslásuk jelzi a helyes iránytartást. A koreai gépeknél a Dir feliratú műszer mutatja a jó irányt, míg a Vietnámiaknái a Nav feliratú teszi ezt. Azontúl a vietnámi gépeknél van radar, besugárzásérzékelő, és az utánégető működését is jelzi egy kis lámpa (bár a hangjából ennek üzemelése úgyis kiderül).

Tippek

A felszálláshoz először adjunk maximális teljesítményt, ha van, használjuk az utánégetőt. Ha elértük a felszállási sebességet (propelleres gépeknél 90-95 mph, koreaiaknál 135-145 mph, Vietnámiaknái 140-150 mph), húzzuk hasra a botkormányt, amíg az emelkedési sebességünk (Vsi) 1500 ft/min nem lesz. Ekkor nyomjuk meg a G billentyűt, hogy behúzzuk a futóművet. Hagyjuk a gépet felgyorsulni mielőtt tovább növelnénk a Vsi értékét. Vigyázat! Ha valaki túl meredeken emeli a gép orrát, akkor könnyen áteshet, és a kis magasság miatt nem tud zuhanással sebességet gyűjteni, így lezuhan. Leszállásnál első, hogy ráálljunk a kifutópálya irányára, vagyis a gép orra afelé mutasson ós iránya párhuzamos legyen a leszállópályával. Legjobb, ha mindez 1000 láb magasan és a bázistól úgy öt mérföldnyire történik. Tegyük ki az ívelőlapokat és engedjük ki a futóművet. A vizszintjelzővel célozzunk a leszállópálya azon részére, ahová a gépet le szeretnénk tenni. Csökkentsük a teljesítményt a normál átesési sebességig. Ha az ívelőlapok kint vannak, akkor a gép nem fog átesni ennél az értéknél. Ügyeljünk arra, hogy ne lassuljunk le túlságosan! A kifutópálya végét úgy 100 láb magasan érjük el. Vegyük le a teljesítményt minimumra, és harminc láb magasan, óvatosan emeljük meg az orrot, hogy a sebesség elkopjon. Hagyjuk a gépet átesni, és ha tartottuk a harminc láb magasságot, vasmadarunk könnyedén fog a betonra huppanni.

A kézikönyv rengeteg információt és ábrát tartalmaz a légiharcokról, sőt maga Chuck Yeager tart előadást nekünk azokról a szabályokról, ami a légiharcok győzelméhez kellenek. Tényleg olyan sok információt szolgáltat a kézikönyv, hogy annak teljes tálalása lehetetlen. Olvasgassa mindenki szorgalmasan, mert más szimulátoroknál is nagy hasznát veheti az abban rejlő információknak. Talán kiemelném a legfontosabbakat. Tartsd mindig éberen a figyelmed, nehogy meglepetésszerűen támadjanak meg. Ha lehet, te támadj először, és ügyelj arra, hogy a lövés pillanatáig ne is vegyenek észre. Mindig figyeld a hat órádat. Ott vagy a legsebezhetőbb. Légy agresszív, de soha ne veszítsd el a fejed. Ne légy kíméletes, hisz az ellenfeled is csak a lelövésedre törekszik. És ne feledd, csak az a pilóta ér valamit, aki másnap is felszáll, hogy megvédje hazáját.

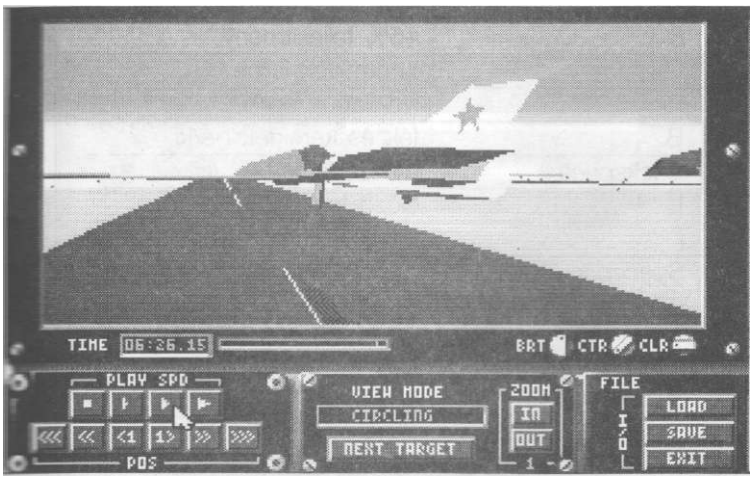


Pilótakifejezések

Ász — pilóta, öt igazolt légigyőzelemmel. Utánégető — extra teljesítménynövelés, direkt üzemanyag-fecskendezéssel a hajtómű égésterébe. Angle of Attack (AOA) — az a szög, amivel a szárny találkozik belépő levegővel. Bandit — ellenséges gép. Szürkelátás — a nagy pozitív terheléstől az agyba nem jut elég vér, a látás elszürkül, egy idő után ájulás lép föl. Bogey — azonosítatlan repülőgép. Megveszi a farmot —meghal. Dogfight — manőverező közelharc. HUD — célzó és adatmegjelenítő kijelző szemmagasságban. Jump — meglepetésszerű támadás. Kill — egy lelőtt repülő igazolása. Mach — a hang sebessége, tengerszinten 761 mph, 36 000 lábon 660 mph. Vöröslátás — a nagy negatív terheléstől a vér az agyba tolul, és a látás bevörösödik. Sortie — egy repülő megrepült küldetése. Stall — a sebesség a minimális alá csökken, a felhajtóerő megszűnik, a gép átesik, zuhanni kezd. Victory — egy lelőtt gép igazolása.

Üzenetek

Engine damaged —a motor még működik, de alacsonyabb teljesítményen. Engine seriously damaged —a motor jelentős sérülést szenvedett, hörgő hangot ad, és túlmelegszik. Turbine failure, Compressor failure, Engine failure —a motor valamelyik létfontosságú része megsérült, a motor leállt. A harmadik üzenet csak propelleres gépeknél. Fuel tank on fire, Fuel tank fire extinguished —a gép 10-15 mp múlva felrobban. A második üzenet akkor látható, ha sikerült addig növelni a sebességet, hogy a tűz kialudjon. Radar damaged —a radar nem működik, és a radarkövető rakéták sem kapnak céljelet. Elevators damaged —a gép húzhatósága felére csökkent. Ailerons damaged —a gép csak fele olyan gyorsan csűr, miont előtte. Flaps jammed, Gears jammed, Brakes jammed —az ívelőlapok, a futóművek és a fék használhatatlan. Wing damaged —lecsökkent a szárny emelőereje. Guns damaged, Missiles damaged —a fegyverek megsérültek. Oil lines damaged —folyik az olaj, a motor túlmelegszik. Hidraulic lines damaged —folyik a hidraulikafolyadék, a fékek, ívelőlapok, és a futóművek beragadnak. Fuel tank damaged —folyik az üzemanyag. Control lines damaged —az irányítás szeszélyessé válik, sokat kell helyesbíteni. Structural damage —szerkezeti sérülés, a gépet +5 és —4 g között kell tartani. Chaff-



flares dispensers damaged — nem lehet csalizni. You've been hit — eltaláltak, 10-15 percen belül meghalsz, ha nem térsz vissza a bázisra. You've been seriously injured! — 1 - 2 perc múlva meghalsz, ha nem térsz vissza a bázisra. You are about to die from your wounds! — imádkozz Szent Péterhez, hogy rajta legyen a neved a listáján. Out of fuel — nincs üzemanyag. Out of oil — az olaj elfojt, a motor túlmelegszik. Engine overheating — a motor túlmelegszik. Engine on fire — A motor túlmelegedett, és kigyulladt, 10-20 mp múlva felrobban. Your plane about to explode! — a gép 5-10 mp múlva felrobban. Mach 1.0 exceeded — áttörted a hanghatárt. Approaching stall — átesés, nyomd le a gép orrát, és adj maximális teljesítményt. Thrust limit — elérted az adott magasságon lehetséges legnagyobb sebességet, nem tudsz tovább gyorsulni. Exceeding maximum speed — túllépted a maximális sebességet, lassíts ahogy csak lehet. Wing structure failing — gyorsan lassíts, mert a szárnyak letörnek a túlterheléstől. Wings ripped off — a szárnyak leszakadtak, nem bírták a maximális sebesség feletti túlterhelést.

Kipróbáltam és...

A program megjelenésének éve 1991, és ez meg is látszik rajta. De mielőtt bárkit is elijesztenék, meg kell jegyeznem, hogy sok szempontból még most is felülmúlja a mai, szebbnél szebb szimulátorokat. A látvány a kor

Vezérlés:

Nézetek

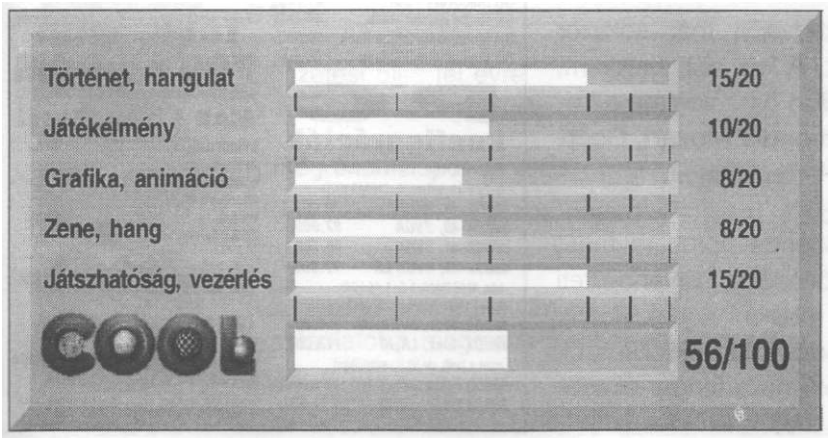
F1	Előre
F2	Hátra
F3	Balra
F4	Jobbra
F5	Felfelé
F6	Lefelé
F7	Gépről a célra
F8	Célról a gépre
F9	Térkép
F10	A gépet követve
Shift+F1	a gép mögül, előre
Shift+F2	szemből; hátra
Shift+F3	jobbról
Shift+F4	balról
Shift+F5	alulról
Shift+F6	felülről
Shift+F7	a célpont pilótafülkéje
Shift+F8	a célpont követése
Shift+F9	körözés külső nézetben a gép körül
Shift+F10	rakéta követése
Ctrl+PgUp/PgDn	ha a gépkövetést választjuk, ezekkel lehet a magasságot változtatni
	közelítés, távolítás

Repülés irányítás

1-5	teljesítmény 25%-onként
6	utánégető
7	-5% teljesítmény
8	+5% teljesítmény
G	futóművek ki/be
F	ívelőlapok be/ki
B	fék és kerékfék be/ki
Backspace	műszerfal ki/be
	előző fegyver választása
	következő fegyver választása
Spacebar vagy Joystick Button A	tűz
Enter vagy Joystick Button B	célpontkiválasztás
[1]	a képernyő közepéhez legközelebbi célpont kiválasztása

9	chaff
0	flare
R	radar be/ki
	RWR távolítás
	RWR közelítés
W	következő waypoint kiválasztása
Shift+W	előző waypoint kiválasztása
shuft+E	katapultálás
Ctrl+R	HUD szinének változtatása
Ctrl+F	repülési információk be/ki
D	sérülés %-ban
Esc	flight menus be/ki
Ctrl+P	pillanatállj
Ctrl+S	hang be/ki
Ctrl+Q	küldetés vége
Ctrl+A	legközelebbi baráti gép iránya
Ctrl+Z	legközelebbi ellenséges gep iranya
T	időgyorsítás
Ctrl+C	kilépés a DOS-ba

színvonalának megfelelő, egyszerű vektorgrafika. A műszerfalak is lehetnének ízlésesebbek, ugyanis a színek itt is, mint a tájnál és az objektumoknál, túl élénkek. Szerintem az egyszerűség nem lenne hátrány, de egy ilyen felbontású, és részletezettségű grafikát is lehetne esztétikusan megrajzolni. Miért kell például a földnek neonzöldben tündökölni? Ám az egyszerű megjelenítésnek megvan az az előnye, hogy már az én gépem is (486DX-33) folyamatosan fázisolja a látványt. Tehát akit ez érdekel, annak nagyon gyors. A hangok is a kor színvonalát nyújtják. Digi beszéd Chuck Yeager néhány tanácsadó mondatán kívül nincs is. A többi hang közül a propelleres gépek motorját, ós a gépágyúkat emelném ki. Ezek a rájuk rakódott por ellenére is megállják a helyüket. De a sugárhajtásúak hajtóműhangja már egyenesen borzasztó, az utánégetőé pedig kész kínzás. Nem is tudom, hogy bírtam ki. Ennyit a szidalmakról, s most jöjjenek a program érdemei. Mivel Chuck Yeager neve önmagában is védjegy, ezért érdemes szót emelni a repülésekről. A küldetések valós történelmi alapja nagyon érdekes pozitívum. És ezek teljesítésével sem hal meg a program, hisz ott van a légiharc editor. A valós repülési tulajdonságok kápráztatóak. Végre nem pörgünk reménytelenül, ha eltalálják a hidraulika vezetéket, hanem fokozatosan lassul a kormányzás. Vagy a zuhanás közbeni végsebességelérés is komoly kockázatot jelent a majdnem nullára csökkenő kormányozhatóság miatt. Összességében tehát ajánlom azoknak a szimulátorkedvelőknek akik nem csak az SVGA külső nézet miatt szeretnek repülni, hanem a valós repülést és harci helyzeteket is előnyben részesítik.



MICROSOFT HOME HÍREK MICROSOFT HOME HÍREK MICROSOFT

Szenzációnak számít a hír, miszerint a Microsoft hetente egy-egy új — a Home sorozatba tartozó — programot fog kiadni az 1995-ös évben. Ezek a programok mind árukban, mind témájukban, valamint minőségükben az otthoni PC-sek számára készültek.

Megjelent a Microsoft **Cinemania'95,** illetve a Microsoft **Encarta'95** is, amelyek már a legújabb adatokat is tartalmazzák.

í Isaac Asimov's the ultimate robot a címe annak az új Microsoft Home programnak, amely a robotok világába kalauzol el bennünket.

if Machintosh-ra készítette el a Microsoft a **Ghan Wilson's the ultimate haunted house** programot, amely egy szörnyekkel megszállt házban játszódik. Talán nemsokára PC-re is elkészül a program.

f/ Explorapedia. Ez a címe annak a Microsoft felfedező programnak, amelynek segítségével mindent megtudhatunk a tenger élővilágáról. Akinek tetszett a Dangerous Creatures, vagy az Ancient Lands, az feltétlenül szerezze be ezt a programot is.

A komolyzene kedvelőit már sokszor meglepte a Microsoft. A legújabb program, a **Composer Collection** összefoglalja a korábban elkészült **Multimedia Mozart, Beethoven,** és **Schubert** programokat.

A Microsoft a **Scenes** sorozata most újabb hét képernyővédővel örvendezteti meg a PC-seket. A mostani képek között szerepelnek híres sporteseményekről készült képek, híres színészek, de a tenger élővilága, valamint érdekes állatok is.

r A **New Children's Interactive Multimedia Encyclopediának** a kisgyerekek örülnek majd, amelyből ők is hasznos információkat tanulhatnak meg.

Nem a Home sorozathoz tartozik mai utolsó hírünk, de az érdekesség kedvéért meg kell említeni: A mindenki által várt „Windows 4.0", a Chicago Project nevet változtatott. Az új Windows neve a **Windows'95** lesz, amelyre már nem is kell olyan sokat várnunk.

A híreket a Microsoft Magyarország bocsátotta rendelkezésünkre.

Akik bővebb információkat szeretnének megtudni ezen termékekről, a **2-MSINFO,** azaz a **267-4636**-os telefonszámon, vagy a **1075 Budapest, Madách u. 13-14.** szám alatti címen érdeklődhetnek.

MULTIMEDIA CENTER CREATIVE

Sound Blaster 2.0	6.600,-
Sound Blaster PRO	10.700,-
Sound Blaster 16VE	12.800,-
Sound Blaster 16MultiCD	16.700.-
Sound Blaster 16MCD ASP	21.700,-
Sound Blaster AWE32	34.100.-
SB CD-ROM Upgrade	20.600,-
OmniCD Kit	23.800,-
OmniCD 3x Kit	52.200,-
SB Discovery Pack	41.100,-
SB Game Blaster Pack	44.900,-
SB Multimedia Office Pack	79.600,-
SB DigitalEdge 3X Pack	96.100,-

PC konfigurációk

házi, 4MB RAM, 1.44 FDD. IDE*
512k VGA, billentyű, 210MB HDD

386DX-40, MONO	*72.000,-*
386DX-40, SVGA	*67.600,-*
486SX-40, SVGA	*95.700,-*
4S6SX-40, SVGA Lit	*97.600.-*

házi, 4MB RAM, 1.2+1.44 FDD,
IDE*, 1 MB VGA, bill , 210MB HDD

486DX-40CX, SVGA LR	*110.600, -*
4860X 40CI, LR.NI	*113.000,-*

mint a lenti, de VLB vezérlőkkel

486DX2-66C. Lfi.N114"	*124.000,*
*4S6DX2-66C, LR.NI15**	*134.400,-*

GRAVIS

Ultrasound	17.000,-
Ultrasound MAX	28.400,-
512kB bővítés US MAX-hoz	4.370,-

, ú J I

TURTLEBEACH

Monte Carlo 16bit	14.000,-
Monterey 16bit	51.900,-
Tropez 16bit	33.000,-
Tahiti 16bit	39.900,-
Miui Wave	24.900,-
Wave for Windows	11.000,-
MultiSound	59.900,

Több, mint 700 CD-ROM
GAME, EDO, ADUIT, Wit, GRAPH, SOUND, DESKTOP CDI
MÁR 1.200,-Ft-tól

CYBER WAR	11.120,-
SYNDICATE PLUS	11.040,-
ULTIMA I-IV.	8.320,-
Microsoft GoIT	5.840,-
I MCA 2	6.160,-
FIFA International Soccer	11.120,-

ESZ KÉP

1065 Budapest, Lázár u 10.
(az Operaház mögött)
T.:131-3502,131-3503,131-3504
Nyitva: H-Cs: 10-17, P: 10-15

AMIGA, ATARI, PC tulajdonosok figyelem! 3.57DD USA Polaroid DATARESCUE (papírdobozos), USA Polaroid Professional (műanyagdobozos) mágneslemez 590 Ft/doboz áron eladó! Információ:
FOLK PÉTER (06-1) 1351-289.

Eladó egy 42Mb-os winchester! Ára: 7.900.- Ft. Szállítás utánvéttel. Cím: MOLNÁR GÁBOR, 3900 Szerencs, Rákóczi út 94.

Hercules-kártyás géptulajdonosokkal leveleznék papíron vagy 5,25"-os lemezen.
VARRÓ TIBOR, Hódmezővásárhely, Délibáb utca 17. 6800

Apróhirdetés a COOL-ban?

Sokan kérték, hogy indítsunk egy ilyen rovatot. íme! Itt 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...)

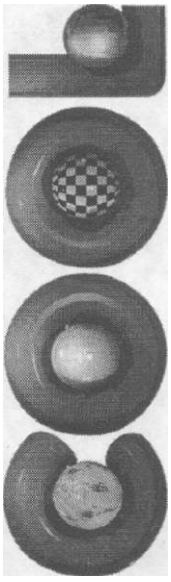
Ezt, akárcsak az előfizetést, rózsaszín postautalványon kell befizetned és a hirdetés szövegével együtt a feladóvevényt, vagy másolatát beküldened az alábbi címre:

HAAL Kiadó 1366 Bp. 5., Pf. 110.

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

Mi a kedvenc játékod?

fi kár a táloldalon található szelvényen, akár levélben megírhatod, melyek voltak azok a (régi vagy áj) programok, amelyek megérdemlik, hogy felkerüljenek egy COOL listára.



igen, megrendelem *a* COOL magazint példányban.

Név:

Cím:

Dátum: Aláírás:

Előfizetési díj: fél évre **678** Ft
egy évre **1356** Ft

A megrendelőlapot az alábbi címre kérjük visszaküldeni:

COOL magazin - HAAL Kiadó
1366 Budapest 5., Pf.: 110.

Rózsaszínű postai utalványon az előfizetési dijat befizettem és a másolatot a megrendelőlappal együtt küldöm.

Nyomtatott nagybetűkkel kérjük kitölteni!

Írj!

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

COOL MAGAZIN

Megjelenik havonta

Szerkeszti:

A SZERKESZTŐBIZOTTSÁG

Tervezőszerkesztő: Bausz Sándor

Borítóterv: G. Molnár Péter

Kiadja:
HAAL Kiadó

Szerkesztőség és kiadóhivatal:
1061 Budapest, Révay u. 12.
Telefon/FAX: 111-0620

Felelős kiadó: Aradi Lajos

Nyomtatta:
Csutorás és Tsa.

Terjeszti: Hirker 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.

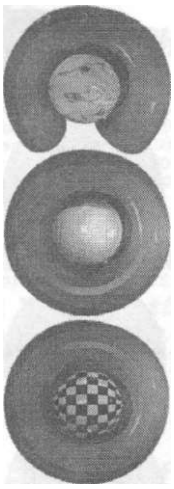
Melyik játékról olvasnál szívesen a COOL-ban?
(Ha nem tudod a nevét, a típusa is jó.)

Régi játék: Új játék:

1_____1

2_____2

3_____3



Milyen plusz rovatot látnál szívesen az újságban?

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

1_____!_____1

2_____2

3_____3

Rövidesen
a mozikban és könyvalakban

The Shadow

AZ ÁRNYÉK

UNITED INTERNATIONAL PICTURES

UNIVERSAL

Az aPLUS Informatika a Microsoft, a Borland, a Logitech és a MicroPress termékek kiemelt forgalmazója.

aPLUS

aPLUS Informatika
Budapest VIII., Horánszky u. 26.
Tel.: 138-4144, fax: 118-0915

aPLUS Debrecen
4027 Debrecen, Domb u.3.
Tel.: (52) 417-604, fax: (52) 325-977

Microsoft SOLUTION PROVIDER

Nyolc óra munka, Nyolc óra pihenés, Nyolc óra szórakozás

A munkához...

	alapár/update
Word for Windows 6.0	50.500/21.700
Excel for Windows 5	50.500/21.700
Works for Windows 3.0	15.800/15.000
Project for Windows 4.0	70.900/25.000
PowerPoint 4.0	50.500/16.600
Publisher 2.0	20.300/13.300
Office for Windows 4.2	76.500/50.200
Office for Windows 4.2 H	65.300/40.300
Office for Win. 4.3 Prof.	91.800/67.000
MS-DOS 6.22	8.000/1.700
Windows 3.11	15.300/13.400
Windows for Wkg 3.11	22.500
Windows NT Server 3.5	71.300
Windows NT Server 3.5 (cd)	65.500
Acces 2.0	50.500/16.600
FoxPro 2.6	10.200/3.400

A pihenéshez...

	alapár
BEETHOVEN'S 9th Symphony 1.0 (cd)	9.100
Stravinsky 1.0 (cd)	9.100
Mozart 1.0 (cd)	9.100
Schubert 1.0 (cd)	9.100
Musical Instruments	9.100
Bookshelf (win) 4.0 (cd)	11.200
Cinemania for Win. 1.0 (cd)	9.100
Encarta for Win. 1.0 (cd) 1994	15.800
Win. Soundbits 1.0	4.500
Win. Sound System 2.0	9.100
Video for Windows 1.1	8.200
Video for Windows 1.1 DevKit	22.600
Screen Saver 3,5"	3.400
Art Gallery (cd)	9.100
MM Viewer Publishing Toolkit	39.300

A szórakozáshoz...

	alapár
Windows Golf 1.0 (3,5"/cd)	7.400
Golf for Windows 2.0	7.400
Windows for Baseball 1994 (cd)	9.100
Windows Entertainment Pack 1,2,3,4	4.500
Dinosaurs (cd)	9.100
Ultimate Robot 1.0	9.100
Arcade for Windows 1.0	4.500
Dangerous Creatures Win 1.0 (cd)	9.100
Ancient Lands Win 1.0 (cd)	9.100
Creative Writer	7.400
Fine Artist	7.400
Flight Simulator 5.0 (3,5")	7.400
Scenery Designer for FS (3,5")	4.500
Sceneries for FS (3,5")*	4.500
Space Simulator 1.0	7.400

Az árak az áfát nem tartalmazzák.

A felsorolásban nem szereplő termékek iránt érdeklődjön az aPLUS Informatika vevőszolgálatán a 138-4144-es telefonszámon Novák Máté kollégánknál.

Minden kedves vásárlónk a BON ellenében 1000 Ft engedményben részesül!

1000 forintos BON