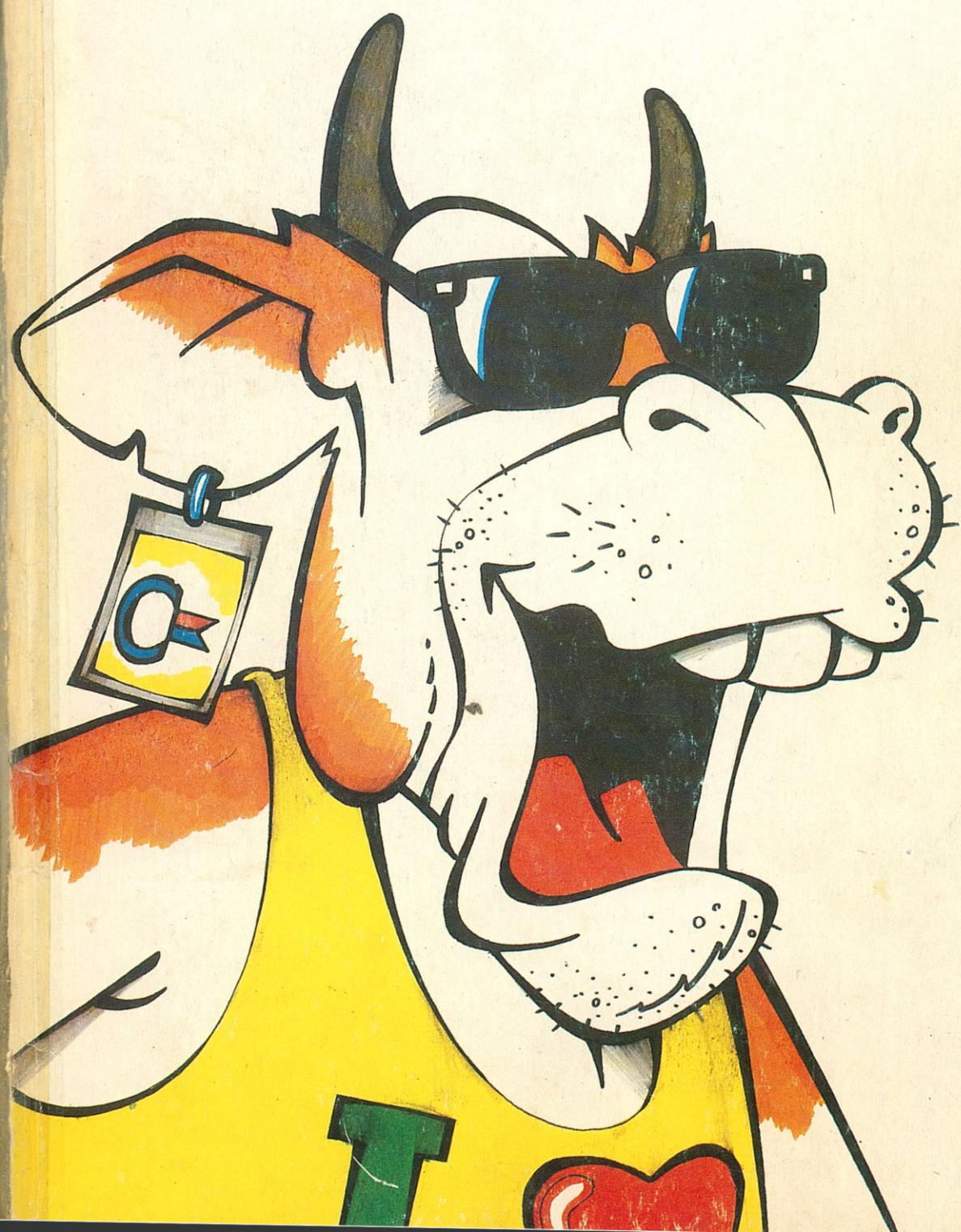


# CoV ÉVKÖNYV '91

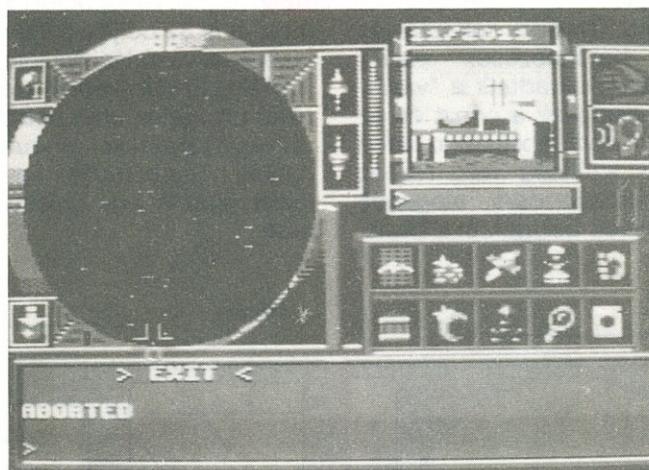
64 • Amiga • Plus 4



# Tartalomjegyzék

<b>Címlap</b> .....	—1
(Rajta tehén. A hibát ott követed el, amikor továbblapozol.)	
<b>B2</b> .....	0
(Izgalmas képregény a Láthatatlan Ember kalandjairól.)	
<b>Belső címlap</b> .....	1
(Rendkívül hasznos oldal: ha letéped a címlapot, akkor még minden tudod, hogy mi ennek a papírhalmaznak a címe.)	
<b>"Nem egészséges bal oldalon kezdeni" oldal</b> .....	2
(Az elkövetők névsora. Csupa álnév, népharag esetén elhárítják maguktól a felelősséget...)	
<b>Tartalomjegyzék</b> .....	3
(Rendkívül információdús dolog, mert ez tartalmazza a tartalmat. Nem is kell odalapoznod, hiszen pont ott van nyitva.)	
<b>Be(le)vezető</b> .....	4
(Magyarázzuk a bizonyítványunkat. A helyesírási hibáktól eltekintve nincs benne semmi érdekes.)	
<b>Játékleírások</b> .....	5
(Nem túl sok, de kevés. Szokás szerint szószátyár módon.)	
— <b>Supremacy</b> (64, Amiga) .....	7
(Szerény véleményünk szerint '91 legjobb stratégiai játéka lesz 64-en, de Amigán is igen előkelő helyet foglal el.)	
— <b>Seven Cities of Gold</b> (64) .....	17
(Öreg játék, nem vén játék, de még inkább: nem rossz játék.)	
— <b>Blue Angels</b> (64, Amiga, PC) .....	20
(Egy formabontó repülőgépszemulátor az Accolade-tól.)	
— <b>688 Attack Sub</b> (Amiga, PC) .....	27
(Az egy tengeralattjárószimulátor. Glugugluguglugy...)	
— <b>Hero's Quest</b> (Amiga, PC) .....	35
(Még mindig nem gyógyultunk ki a Sierra-mániánkból. Igyekeztünk szükszavúak lenni.)	
<b>TökösMákos/Adventour</b> (64, Amiga, PC, néha Plus4) .....	51
(Ultramultimegagiga méretű válogatás az általatok beküldött leírásokból, tippekből és térképekből. Benne: ANDY CAPP, ANNALS OF ROME, PROJECT FIRESTART, A-10 TANK KILLER, HEAVY METAL, BUCCANEER, RED STORM RISING, OPERATION HORMUZ, TOMAHAWK UNINVITED, CHAMBERS OF SHAOLIN, GORDIAN TOMB, FLINTSTONES, CAPTURED, DIE HARD, BEVERLY HILLS COP, BLINKY'S SCARY SCHOOL, CAPTAIN BLOOD, LITTLE PUFF IN DRAGONLAND, ROY OF THE ROVERS, 4X4 OFFROAD RACING, THUNDERCHOPPER, PARADROID, CHAMONIX CHALLENGE, PARALLAX, MOTOR MASSACRE, PHM PEGASUS, RED LED, DRACONUS, BARD'S TALE 3., NAUTILUS, SPEEDBALL, SPLIT PERSONALITIES, CARMEN SANDIEGO, DRAGON WARS, STREET ROD, STUNT CAR RACER, BARBARIAN 3. Csak gyózd végigolvasni!)	
<b>Elsősegély</b> (64, Amiga, Plus4) .....	101
(Néhányan elégedetlenkedtek, hogy a CoV-ban helykitöltő poke-okat, cheateket felcseréltek reklámokkal. Velünk lehet beszélni.)	
<b>Plus4 sarok</b> (Nem 64, nem Amiga és nem PC) .....	111
(64-eseket, Amigásokat és PC-seket nem fogja érdekelni — a plusisokat talán.)	
<b>Graphic Adventure Creator</b> (64) .....	129
(Egy kalandjátékszerkesztő a "Csináld Magad!"-mozgalom jegyében.)	

## SUPREMACY



Amikor a CoV tizenvalahányadik számában leírást közöltünk a MILLENIUM 2.2 c. nagyszerű Amiga-játékról, szomorúan állapítottuk meg, hogy nem készült belőle 64-verzió (még akkor sem, ha egy csomóan keresték is a hirdetésekben). Valamikor '90 elején aztán egy újabb hasonló játék is bevándorolt az Amigások gyűjteményeibe SUPREMACY néven. A terjesztő nevének megállapításába most inkább nem bonyolódunk bele, mert egyaránt szerepel a **Melbourne House**, a **Probe** és a **Virgin/Mastertronic** is.) Aztán egy év múlva megjött 64-en is, minek folytán az állkapcsunk úgy leesett, hogy napokig kellett keresgelnünk az asztal alatt. A 8-bites változat annyira jól sikerült, hogy az már szinte csoda. Igaz ugyan, hogy valamelyik Tökmákban volt már szó a játék Amiga-változatról, de a 64-verziótól úgy felvillanyoztunk, hogy gyorsan csináltunk róla egy leírást. (**Azt inkább földelni kellett volna... — CoVboy**)

A játék klasszikus stratégia sci-fi környezetben, a MILLENIUM receptje alapján: két szembenálló fél tör a teljes hatalomra a galaxis felett. Ehhez persze előbb végezni kell a másikkal, amelynek a szokásos módja az, hogy az ember elfoglal néhány bolygóit, a populációtól behajt egy kalap pénzt adóba, aztán az adóból hadsereget toboroz és lerádirozza az ellenség bolygóját a galaxis térképről. Nagy vonalakban kábé erről van szó — most nézzük egy kicsit részletesebben: Az intro után állítjuk be a nehézségi fokozatot: négy ellenfél közül választhatjuk ki, hogy melyik ellen fogunk versengeni a galaktikus birodalom feletti totális uralomért. A **VIEW OPPONENT**-tel válogathatunk az ellenfelek között: megjelennek az ifjú hullajelölt fizikai/szellemi képességeire és a meghódítható bolygók számára vonatkozó adatok — a többi info csak bonus, a játék szempontjából teljesen jelentéktelen. A négy különböző fickó választásával nemcsak a nagyobb szellemi/fizikai képességek, hanem az egyre több meghódításra váró bolygó és a limitált vásárlási (fontosabban építkezési) megkötések is nehezíteni fogják a dolgunkat.

A **Wotok** nevű figura ideális bemelegítés kezdőknek. A bolygórendszer minden össze 8 bolygóval áll, tehát a két bázison kívül minden össze 6 bolygóra kell figyelnünk. **Wotok** ugyan fizikailag elég erős lesz (90%), de mivel agyilag alapvetően sivár (3%), nem fog különösebb gondot jelenteni. Ehhez hozzájárul az is, hogy — amíg

a pénzünk tart — addig nyugodtan vásárolhatunk mindenféle berendezést, itt nincsenek limitek.

Több gondunk lesz **Smiley**-nal, ahol a "birodalom" 16 bolygóból fog állni. A fizikai/szellemi képességei 78 és 18%, bár véleményünk szerint a viselt dolgai alapján hozzá jobban illettek volna a Wotoknál megadott paraméterek, ő ugyanis 4-5 bolygó elfoglalása után — kis erőkkel ugyan, de — szinte mindenütt támadni fog. Itt egy további nehezítés is életbe lép: az egyes berendezések megépítéséhez egy bizonyos energiamennyiségek is szükségteltek. Ezt a szintet játszva tehát első dolgaink közé tartozik, hogy kb. 3-4 energiaátalakítót is fellőjünk a bázisunk fölé, amelyek majd biztosítják az energiaellátásunkat.



△ "Három a kislány" (de még van egy bonus is...)

**Krat** már kimondottan rágós falat lesz a maga 32 bolygójával és 79/83% képességeivel. Ó már "stratégia", nem fejjel rohan a falnak, hanem éssel csap le a fontosabb bolygóinkra: először azokat szálja meg, ahol nem tartunk katonaságot, aztán egyenként addig támadja az őrzött bolygóinkat, amíg el nem fog a helyőrségük. Egyébként neki jut eszébe először, hogy a többi bolygó kívül tulajdonképpen megtámadhatná a bázisunkat is, tehát nem árt ott minden készenlétben tartani néhány szakaszunkat. A legnagyobb kellemetlenség az, hogy az ellenfélnek már kezdetben is nukleáris csapatszállítói vannak,

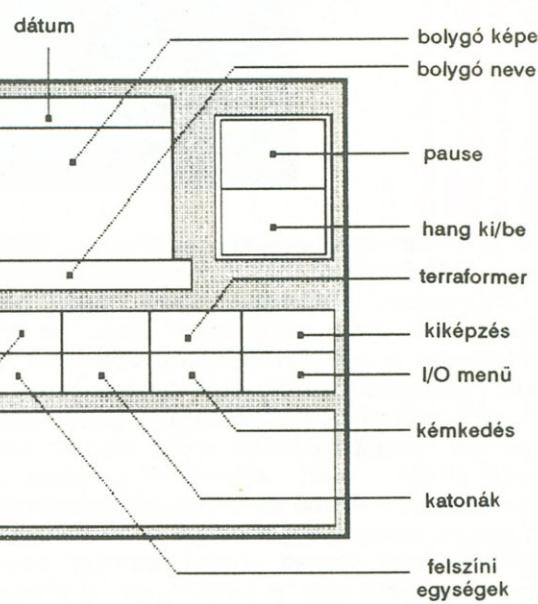
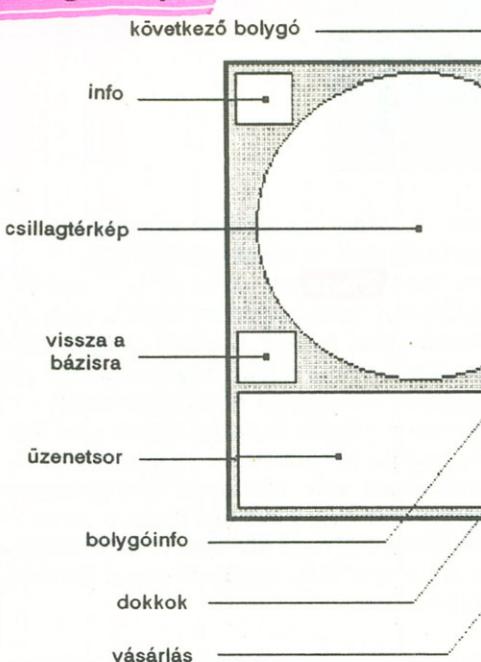
tehát — ha éppen nincs valami zsírosabb falat a számára — akár a galaxis másik végéről is megtámadhatja a bázisunkat. Tovább fokozza az örököket, hogy az új berendezések vásárlásánál/építésénél (na jó, ezután maradunk a "vásárlás" megfogalmazásnál) már nemcsak a pénzt és az energiát figyeli a program: a cuccok építéséhez adott mennyiségek nyersanyagra is szükség van. Ha az adott bolygón nem áll rendelkezésre elegendő mennyiség, akkor a gyarmatosított bolygókról a bázis-

ra kell szállítanunk a kitermelt nyersanyagokat.

**Rönn** lesz a legjópofább gyerek. Mindkét paramétere 99%, itt is 32 bolygóból áll a terep és természetesen itt is vannak vásárlási limitek.

A CHALLENGE ikonnal választjuk ki az ellenfelet, majd rövid töltögetés után beállíthatjuk, hogy a billentyűzetről vagy joystickkal akarunk-e játszani. Ezután eldönthetjük, hogy bámuljuk egy picit a demot vagy azonnal fejest ugrunk egy galaktikus háború összes élvezetébe.

## Csillagtérkép



A képernyő bal oldalának legnagyobb részét a csillagtérkép fogadja el, ahol a keringő pixelpontok látványá hivatott a bolygórendszeret szimulálni. (Demokból már régóta ismerős az effektus, de "gyári" játékban még nem látuk.) A mi bázisunk alul, az ellenfél felül helyezkedik el. Az aktuális bolygot egy egy kereszt jelöli, aminek a színéből következtethetünk a bolygó állapotára is (zöld: saját; piros: ellenséges; fehér: élettelentelen; villogó: éppen harc folyik a bolygon). Az ikonmenü keresztül kiadható parancsaink az 'Sorozás/kiképzés' és a 'Vásárlás' kivételével az aktuális bolygóra fognak vonatkozni. A keresztet a bolygók között a csillagtérkép jobb felső sarkán levő nyílakkal léptethetjük fel/le, a bal alsó sarokban levő négyzet választása pedig a bázisunkat teszi ismét aktuálissá. A csillagtérkép bal felső sarkában levő négyzetre clickelve elmeletileg infokat kapnánk a kiválasztott bolygról — az infok gyakorlati értéke nulla, mert a nevét és a státuszát megtudhatjuk már abból is, ha rávisszük a keresztet, a rádiuszára meg senki sem kíváncsi. Ezenkívül még megkapjuk azt is, hogy a bolygók közül hány szövetséges, ellenséges és élettelentelen bolygó van a galaxisban.

A csillagtérképtől jobbra találunk egy képet az aktuális bolygról (az ellenségre csak egy nagy vörös folt jellemző). Ha a bolygot már elfoglalta valaki, akkor a kép alatt találjuk a bolygó nevét, ha még senkinek sincs a birtokában, akkor LIFELESS (élettelentelen, vagyis szabad zsákmány) vagy FORMATTING (éppen most készül a

légkör) a bolygó "neve". A bolygó képe felett találjuk a dátum kijelzését, amiből mondjuk az évszám még világos lenne, de az első szám csak a jóég tudja milyen időmértéket jelenthet (mivel 64 van egy évben, talán 3/4 hetet). Mindegy, az időnek úgysem jut különösebb szerep a játékban, tehát megadhatták volna akár csuklás per sörben is...

A két jobb felső részén két ikont találunk. A kezet ábrázolóra clickelve újabb gombnyomásig szünetel a játék, az alatta levővel pedig a hangeffektusokat kapcsolhatjuk ki/be.

A képernyő alsó részét használja a program üzenetsornak. minden apróságról tájékoztatva vagyunk, bár hálóIstennek attól megkiméltek bennünket, hogy az összes úrhajó megérkezésére vonatkozó érdekfeszítő dolgokat is végig kelljen élveznünk. A fontosabb üzenetek:

*The atmosphere processor...: Elkészült a légkörgyártó berendezés. Ha van elég pénzünk, akkor már is vehetünk egyet. (Ez csak az első két fokozatban van, a többiben már kezdetben rendelkezésre áll.)*

*These stars are mine earthling...: Akkor kapjuk, amikor a légkörgyártót először küldjük el egy élettelentelen bolygóra. A ellenfél mérgelődik, hogy nekiálltunk kolonizálni az eddig szabad bányászatra használt bolygókat és követeli, hogy azonnal tüntessük el onnan a terraformerünket. Mivel ilyen lehetőség nincsen a parancsok között, természetesen ignoráljuk az óhajait...*

*If any of your spacecrafts...:* Szintén a játék elején kapjuk, akkor amikor a bázisán kívül minden félnek van már legalább egy gyarmatosított bolygója. Az ellenfél azzal fenyeget, hogy ha a hajóink behatolnának az "érdekszférájába", meg lesznek semmisítve.

*Training troops breaches...:* Itt a derék ellenlábasunk holmi egyezmény felrúgására hivatkozik. Akkor kapjuk, amikor először kezdünk el embereket besorozni a szakaszainkba.

*The Treaty is broken...:* Az előbbi üzenet folytatása, amit akkor kapunk, amikor először vásárolunk fegyvereket a kiképzett csapatainknak. Az ellenfél követeli, hogy azonnal szereljük le a katonaságot. (... hogy aztán védetlen bolygóit támadhasson meg.)

*The Federal Alliance condemned...:* Ez az előbbi két üzenet harmadik fázisa, amit akkor kapunk, amikor először hajózzuk be a felfegyverzett katonákat egy csatahajóba.

*Huge electromagnetic storm...:* Elektromágneses vihar söpört keresztül a galaxison. Ha ílyen üzenetet kapunk, akkor kapcsoljunk a bázisunkra, mert a felszínen dolgozó összes bányász- és kertészeti állomás lekapcsolt (csak vissza kell kapcsolnunk őket).

*A machine has failed...:* A jelzett bolygon egy gép zárlatos lett és az energiaellátás biztosításához azonnal új energiaátalakítóra van szükség. Akkor kapjuk az üzenetet, ha egy olyan bolygon üzemeltetünk bányász- vagy kertészallomást, amelynél nem kering energiaátalakító — egy idő után a gépek elfogyasztják a kezdetben rendelkezésre álló mennyiséget, aztán kikapcsolnak. Ha a továbbiakban is működtetni akarjuk ezeket, akkor küldjünk át az adott bolygó fölött egy energiaátalakítót és amikor megérkezett, kapcsoljuk vissza a felszíni egységeket.

*Food supplies too low to sustain...:* A jelzett bolygon az élelem nem elegendő ahhoz, hogy a populáció a jelenlegi mértékben fennmaradjon. Ha van a bolyón kertészeti állomásunk, nem kell vele különösebben foglalkoznunk: a bolygó túlnépesedett és a lakosság lélekszáma most addig csökken, amíg a kertészeti

állomás(ok) által termelt élelem elegendő lesz az élet fenntartásához. Ha meg nincs ott állomásunk, akkor legfeljebb kipusztul a populáció — na bumm! Majd csinálunk másikat...

*Your scientists have produced...:* A tudósaink felfedeztek egy olyan speciális növényfajtát (plant), amely a duplájára növeli a kertészeti állomásaink élelmiszertermelését. Hasonló dolgot produkál az, amikor egy új típusú fertőtlenítőszert (Fertilizer) találnak fel, ami viszont a populáció növekedését duplázza meg.

*It has turned out the plant...:* A fent említett csodanövény kipusztult. A "Csodarépa" csak 4-5 évig áll rendelkezésünkre — miután megkaptuk ezt az üzenetet, a kertészek visszaállnak a normál termelésre.

*Your ships are nuclear...:* A tudósok feltalálták a nukleáris hajtóművet. Ezentúl a bázison leszálló hajókat átszerelik ilyenre és a továbbiakban nem kell üzemanyagot tankolnunk és a hatótávolságuk is "végtelen" lesz.

*You have conquered <bolygó>:* Elfoglaltuk az ellenfél valamelyik bolyóját.

*Enemy attacking <bolygó>:* Az ellenfél valamelyik bolyónkat támadja. Ha meg akarnánk tartani a bolygót és az ottani helyőrség gyengébb, mint a támadók, akkor azonnal küldjünk erősítést.

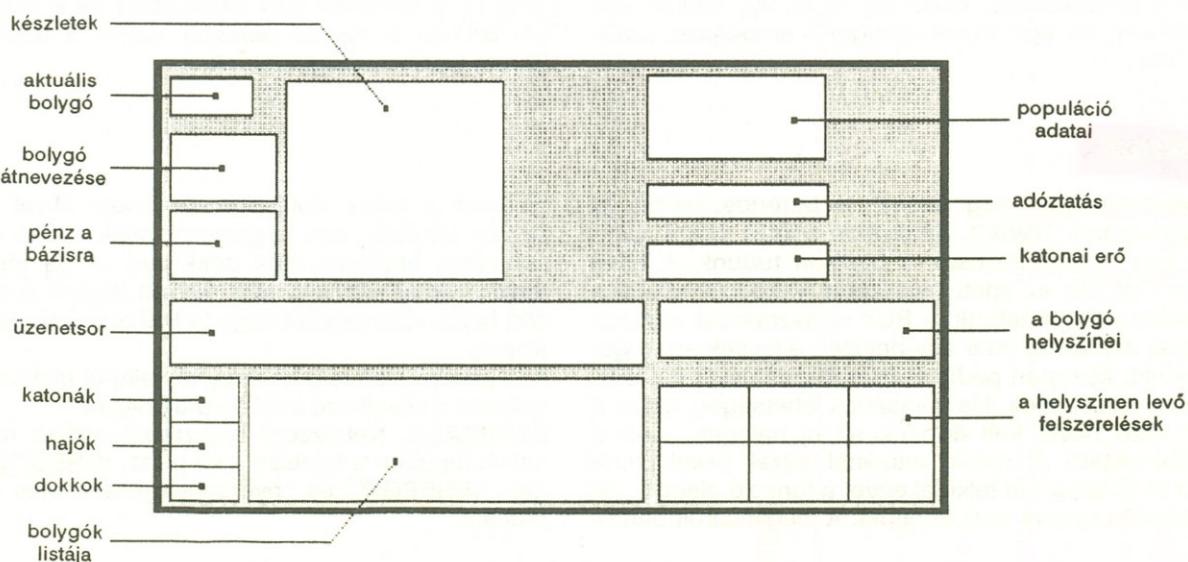
*Enemy has taken <bolygó>:* Az ellenség elfoglalta valamelyik bolyónkat.

*You have been defeated...:* Az előbbi üzenet után jöhet abban az esetben, ha az a "valamelyik bolygó" véletlenül a bázisunk volt. Lehet újrakezdeni...

Ha nem a csillagtérképen vagyunk, hanem valamelyik almenüben, akkor a border ott villogva figyelmeztet, ha új üzenetünk érkezett volna (elég nagy marhaság, hogy az idegesítő villogást nem is hagyja abba minden addig, amíg el nem olvassuk az új eseményt).

Az üzenetesor felett található a tíz ikonból álló parancsmenü, amelyből a játéket irányítjuk. minden ikon választása után egy új képernyőre kerülünk, ahonnan a 'SPACE' (Amigán jobb click) megnyomásával térhetünk vissza a csillagtérképhez.

## Bolygóinfo



Itt találjuk meg az aktuális (saját) bolygóra jellemző adatokat. A bolygó sorszáma a bal felső sarokban látható, a mellette levő négyzetben pedig a bolygó neve, az idő és státusz alatt a bolygón található készletek:

— CREDITS mellett találjuk a populáció adóból befolyt összeget. Mivel a pénzre a bázison lesz szükség, néha nem árt végigmenni a bolygóinkon és az adókat átküldeni a bázisra.

— FOOD jelzi az élelmiszer mennyiséget, amelyet a kertészeti állomásokkal növelhetünk. Ebből a mennyiségből eldeggél a bolygó populációja, mindaddig, amíg el nem fogy — utána szép lassan éhen pusztulnak.

— MINS mutatja a bányászállomások által felszínre hozott nyersanyagkészleteket, amelyeket a 3-4. nehézségi szinten a bázisunkra kell szállítani, ahol új cuccokat építhetünk belőlük.

— FUELS jelzi a bolygón levő üzemanyag mennyiséget. Ezt szintén a bányászállomások gyártják és az ūrhajók mozgatásához szükséges.

ENERGY mutatja a berendezések üzemeltetésére szolgáló energiamennyiséget, amelyet a bolygó körül keringő átalakítók szolgáltatnak. A játék a 2. szinttől kezdve figyeli, hogy az egyes berendezések üzemeltetéséhez/vásárlásához szükséges energia a rendelkezésre áll-e. Nagyobb mennyiségre a bázison lesz szükség (ott tehát nem árt fellőni 2-3 energiagyártót), de ha valamelyik bolygó teljesen elfogyna az energia, akkor azonnal kikapcsolnak a bolygó felszínén dolgozó bányász- és kertészállomások is.

Az említett 4 készlet mindenike szállítható a bolygók között, tehát ha valahol szükség mutatkozik valamiből, akkor oda alkalmasint küldhetünk egy rakományt a bővelkedő bolygókról.

A készletektől balra levő két ikon közül a felsővel átnevezhetjük a bolygot egy másik névre, ami mondjuk mindenkiéppen célszerű, ha a bolygot az ellenféltől foglaltuk el/vissza, mert az üzeneteknél minden az adott bolygó nevére hivatkozik a program (nem árt tudni, hogy melyikról is van szó). Az alatta levő ikon használatával az aktuális bolygón levő pénzösszeget küldhetjük át a bázisra.

A képernyő jobb felső részén találjuk a bolygó populációjára jellemző adatokat: CITIZENS a lélekszám (maximum 30.000), GROWTH a népesség növekedésének üteme, MORALE pedig a hangulata (ez utóbbi mondjuk nem lényeges). Ha egy bolygó a populáció nullára redukálódott, akkor azt csak úgy tudjuk újra létrehozni, ha egy másik bolygról embereket szállítunk ide.

### Vásárlás

Itt vásárolhatjuk meg azokat a berendezéseket (a továbbiakban "hajók"), amelyekre a játék során szükség lesz. Vásárolni csak a bázison tudunk. A felső részen látható az adott hajó képe. A cuccok között a nyilakkal válogathatunk, a BUY választásával vesszük meg az aktuálisat (már amennyiben a limitek ezt engedélyezik), középen pedig a berendezés nevét és rövid leírását olvashatjuk. Ha a vásárlás lehetséges, akkor a BUY után nevet kell adnunk az új hajónak, mert a későbbiekben a hajók listájánál ezzel hivatkozunk majd rá (a program felkínál egyet a funkció alapján, de azt tetszés szerint át is írhatjuk). A megvásárolt beren-

Az ezalatt levő téglalapban látjuk az adóztatás jelenlegi mértékét az aktuális bolygón (TAX RATE, alapállapotban 25%). Nagyobb adóráta természetesen nagyobb bevételt jelent, de az adó mértéke hatással van a népesség növekedésére is:

— a 0%-os adó megadására a népességnövekedés lassan 25%-ra, a hangulat 100%-ra növekedik;

— a normál 25%-os adó 13%-os növekedést és 75%-os morált jelent;

— 40%-os adónál a növekedés 0%-on stagnál (érdesen ennyire állítani, ha a lakosság egy gyarmatosított bolygón elérte egy olyan szintet, amikor a kertészeti állomások által termelt kajánál már többet fogyasztanak, mert ha tovább növekszik a populáció, akkor egy idő után felzabálják az összes készletet és elkezdenek pusztulni);

— a 100%-os adó ugyan anyagilag nem egy rossz húzás, de ez ugyanazt eredményezi, mintha a bolygó nem lenne élelem: a népesség 30%-kal csökkeni kezd és idővel mindenki otthagya a bolygó.

Mivel az említett értékek az adó megváltoztatása után csak fokozatosan állnak be, elég sok pénzt kaszálhatunk be abból, ha a lakosságot felduzzasztjuk a maximálisra és feltesszük 100%-ra az adót: mivel ennyi kaját úgysem tudnak a kertészeti állomások produkálni, egy idő után a nép felkajálná a készletet és elkezdene hullani 30%-os csökkenéssel (mivel a 100% adó is ugyanezt eredményezi, legalább anyit elérünk vele, hogy míg éhenhalnak, legalább fizetnek...) (Éljen a demokrácia! — CoVboy)

Az adó mértéke alatti STRENGTH felirat jelzi az aktuális bolygó katonai erejét. Ez a bolygó állomásosó szakaszainak erejének összege (részletesen ld. a 'Katonák' menü ismertetésénél).

A bal alsó sarokban levő három ikon segítségével a parancsmenü három opciónját (katonák, hajók, ki/berakodás) érhetjük el innen közvetlenül. Mellette látható a szembenálló felek bolygóinak listája: a piros az ellenállás, a zöld a saját, a fekete még nem gyarmatosított bolygókat jelöli. A saját bolygóink sorszámarára cíkelve az adott bolygó tehetjük aktuálissá (annak az infó jelennek meg a képernyőn), ami kevésbé körülmenyes, mint a csillagtérképen szelektálni közöttük.

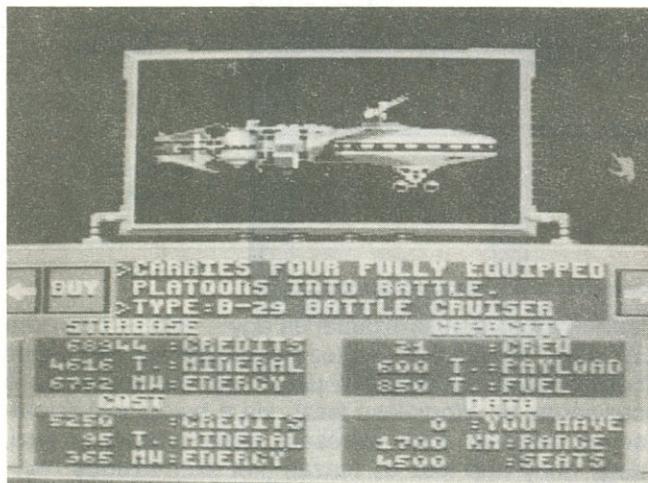
A képernyő jobb alsó sarkában levő négyzetekben láthatóak az adott bolygón levő hajóink. A bolygókon három helyen lehetnek hajóink: orbitális pályán (IN ORBIT), a felszínen (ON SURFACE) és a dokkokban (IN BAYS). A három helyszín között a feljebb levő három ikonnal válogathatunk.

dezések a bázis dokkjáiba kerülnek. Mivel itt csak három férőhely van, egyszerre csak annyi új hajót vehetünk, amennyi üres dokk van — ha mindenik foglalt, akkor vásárlás előtt fel kell lönünk a dokkban álló hajók valamelyikét vagy ki kell tennünk őket a felszínről.

A képernyő alsó részén négy téglalapot találunk, amelyekben a következő infok kaptak helyet:

**STARBASE:** Nehézségi fokozatból adódó megkötesektről függően a bázison levő pénz- (CREDITS), energia- (ENERGY) és nyersanyagkészleteket (MINS) mutatja.

**COST:** Ugyanazokat az infokat találjuk benne, mint az előbbiben, de ezek azt mutatják, hogy a hajó megvásárlásához miből mennyire van szükségünk. Az első fokozatban csak a pénz a lényeges, a második fokozattól kezdve a program figyeli a bázison rendelkezésre álló energiát, a harmadiktól kezdve pedig a nyersanyagokat is.



### △ A B-29 csatacirkáló hasznos jószág

**CAPACITY:** Az adott hajó kezeléséhez szükséges legénység (CREW) és a tankolható üzemanyag (FUEL) mennyiségét jelzi. Ha a CREW-nál nem REMOTE (távirányítású, vagyis nem szükséges legénység) felirat, hanem egy szám van, akkor az üzembe helyezés előtt a dokknál először legénységet is kell "gyártanunk" a hajóhoz. A FUEL-nél álló szám azt jelzi, hogy maximum mennyi üzemanyagot tankolhatunk a hajóba (ez rögtön meghatározza a maximális hatótávolságát is). Tankolni szintén a dokkokból tudunk, de erre csak akkor van szükség, ha az új hajót nem a bázison fogjuk használni, hanem át akarjuk küldeni egy másik bolygóra (tehát a bázis bányász- és kertészállomásaiba nem muszáj tankolni). Ha a FUEL-nél NUCLEAR felirat van, akkor a hajó nukleáris, tehát a hatótávolsága végtelen és nem kell üzemanyagot tankolni bele. A játék folyamán valamikor 2040 körül a tudósaink feltalálnak egy nukleáris hajtóművet és a bázisra leszálló csatahajóinkat felszerelik vele — a későbbiekben azokba sem kell tankolni.

**DATA:** A YOU HAVE melletti szám jelöli, hogy az aktuális hajóból hány darabunk van használatban. A SEATS mutatja, hogy a hajó — a legénységen kívül — mennyi embert szállíthat "rakományként". Ennek csak akkor van jelentősége, ha valamelyik bolygóról embereket akarunk áttelepíteni egy másikra.

**B-29 Battle Cruiser:** Csatacirkáló. Ezzel szállíthatjuk a bolygók között a katonáinkat. Ezenkívül használható

még teherhajónak is: a katonákon kívül még 600 tonnányi árut és 4.500 civilt is szállíthatunk vele. A játék során legalább 2-3 darabra szükségünk lesz.

**Horticultural Station:** Kertészeti állomás. A bolygók fel-szinén dolgoznak és élelmet termelnek a lakosságnak. Egy kertészállomás normál esetben kb. 2.500 fő civil fogyasztását tudja fedezni. A játék kezdetén azonnan helyezzük üzembe legalább hámat (majd a későbbiekben legalább még kettőt) a bázisunk fel-szinén. Új bolygók elfoglalása után küldjünk legalább egyet mindenkorra, ahol nem akarjuk, hogy teljesen kipusztuljon az élet (természetesen ilyenkor utána kell küldeni egy energiaátalakító egységet is). A kertészeti állomás embereket nem szállíthat, viszont vihet magával 950 t rakományt.

**Mining Station:** Bányászállomás. Szintén a bolygók fel-szinén dolgoznak és üzemanyagot illetve nyersanya-gokat termelnek. minden fokozatban érdemes átküldeni egyet azokra a kolonizált bolygókra, amelyeket meg is tudunk védeni, hogy a nukleáris hajtómű feltalálásáig biztosítsák az ūrhajóink üzemanyag-szükségletét. A harmadik fokozattól kezdve viszont már rögtön a játék elején helyezzük üzembe legalább egyet a bázisunkon (de inkább kettőt), mert az ūrhajóink megvételéhez egy csomó nyersanyagra lesz szükségünk (ezt meglehetősen lassan termelik). Embereket ez az állomás sem szállíthat, de ez is elvi-het magával 950 tonna rakományt.

**Cargo Store/Carrier:** Szállító ūrhajó. A bolygók közötti áruszállításra használható: 1.800 civilt szállíthatunk vele egyszerre és 1.250 t rakományt. Figyelembe véve, hogy a többi hajóval is lehet rakományt fuvarozni, a játék során nem nagyon van szükség rá, csak az üzemanyagot fogyasztja.

**Atmosphere Processor:** Terraformer á la MILLENNIUM. Az élettelen (LIFELESS) minősítésű bolygókon néhány nap alatt légkört hoz létre és rögtön egy kolóniát is telepít rá. Nukleáris hajtóanyaggal üze-mel, tehát a hatótávolsága végtelen, de rakományt nem szállíthat. Az első két fokozatban nem lehet azonnal megvenni, kb. 1 évet várni kell, amíg a tudósaink elkészítik. Egyszerre csak egyet lehet használni belőlük, de amúgy is teljesen felesleges lenne több. Megvásárlása utáni ez is a bázis dokkjába kerül, de nem a hajók között kell irányítani, hanem a csillagtérkép ikonmenüjéből.

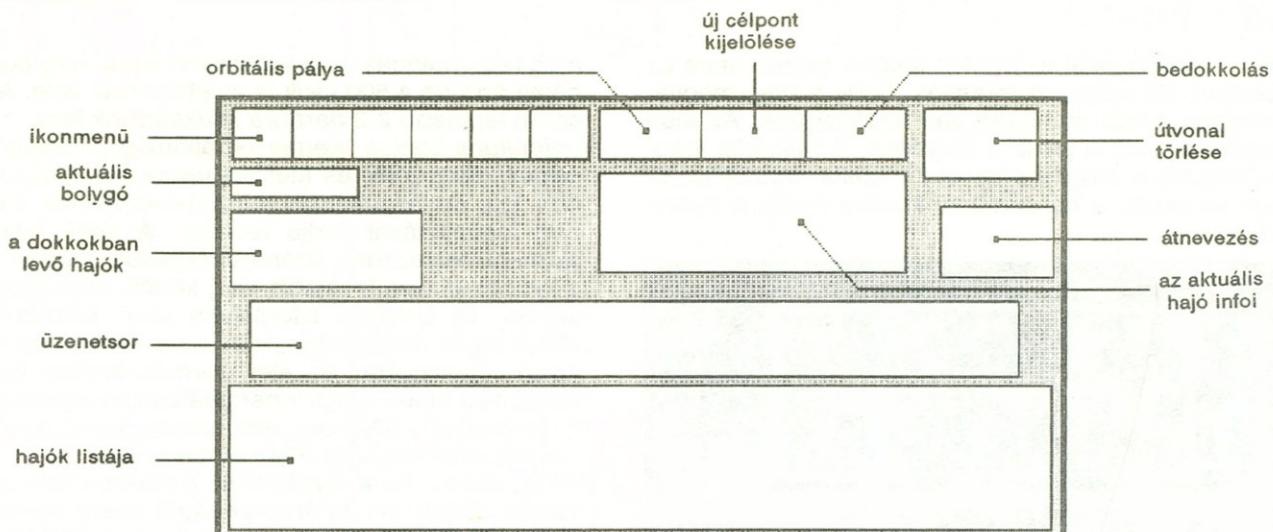
**Solar Satellite Generator:** Napenergiaátalakító. A bolygók körül orbitális pályán keringve energiát szolgál-tat a bolygóon dolgozó gépeknek, illetve a bázison vásárolt új hajókhoz. A felzini gépek szükségletét bőven fedez 1 db is, de — mivel nem túl drága — a bázisnál kezdetben célszerű legalább 3-4 db-ot fel-lőni, hogy a kezdeti vásárlásokhoz szükséges csomó energia minél előbb rendelkezésre álljon. A későbbiekben aztán ezekből átirányíthatunk az új bolygókra is.

## Hajók

Ebből a menüből adhatunk parancsokat a hajóink mozgatására. A parancs természetesen itt is az éppen aktuális hajóra vonatkozik, tehát mindenekelőtt a képernyő alján levő listából ki kell választanunk, hogy melyiknek akarunk parancsot adni. A listában a meg-

vásárlás sorrendjében láthatjuk a hajóink nevét és ide idekerülnek azok is, amelyeket egy ellenséges bolygó elfoglalásakor sikerül zsákmányul ejtenünk (ezek általában szörnyű neveket viselnek, tehát célszerű mie-lőbb átnevezni őket a feladatuknak megfelelő névre).

## Supremacy



Zsákmányul ejthetjük azokat az ellenséges hajókat, amelyek — például üzemanyag hiányában — nem tudtak felszállni arról a bolygóról, amit éppen elfoglaltunk (természetesen mi is elvesztjük a hajóinkat, ha az ellenfél által elfoglalt bolygó dokkjában hagyuk őket). A képernyő bal felső sarkában látható a parancsmenü többi ikonja, alatta pedig az aktuális bolygó neve (először minden az, ahonnan beléptünk ebbe a menübe, valamelyik hajó választása után pedig az, amelyiken az aktuális hajó tartózkodik). Alatta láthatjuk az aktuális bolygó három dokkjában levő hajók kijelzését (ezekre clickelvile is lehet aktuális hajót választani).

Ha van aktuális hajó kijelölve, akkor a dokkoktól jobbra láthatjuk a hajó néhány infoját (SHIP: név; CREW: személyzet; DATE: dátum; FUEL: a hajó tankjaiban levő üzemanyag) és az üzenetsorban megjelenik a tartózkodási helye.

A hajók mozgatását infoablak feletti három ikon segítségével végezhetjük: ha a hajó dokkban áll akkor az első használatával lóhetjük fel a bolygó köré orbitális pályára. A bányász- és kertészeti állomásokba, illetve a szállító- és hadihajóba a fellövés előtt természetesen üzemanyagot kell tankolnunk és legénységet toboroznunk a dokkokban. (Nem túl lényeges, de azért megjegyzendő, hogy egy bolygó körül maximum 8 hajó lehet orbitális pályán.)

Ha a hajó már orbitális pályán van, akkor a következő ikonnal megadhatjuk, hogy hová akarjuk küldeni. Választása után a bolygóinfokhoz hasonlóan megje-

lennek a bolygók sorszámai és egy — élő — bolygóra clickelvile megadjuk a célt (ez nyilvánvalóan ellenséges bolygó is lehet, hiszen a játék célja pontosan az ó bázisának az elfoglalása lesz). Ha a hajón levő üzemanyag elegendő a cél eléréséig, akkor a program jelzi, hogy hány nap lesz az utazás (két szomszédos bolygó között 1 nap az út) és a hajó elindul. A nem nukleáris hajók hatótávolságát az üzemanyag határozza meg: egy orbitális pályára állítás 100 t üzemanyagot fogyaszt, és további 50 tonna üzemanyag szükséges a szomszédos bolygók közötti úthoz. Ebből következik, hogy az első szinten, ahol az ellenséges bázis csak 7 bolygónyi távolságra van, 450 t üzemanyag szükséges, tehát 850 t kapacitású csatahajókkal nyugodtan elérhetjük egy tankolással is. 30-40 év elteltével a hajóinkat átszerelik nukleáris hajtóműre és ezután már a tankolással sem lesz problémánk.

Ha a hajó elérte a megadott célpontot, akkor a célbolygó körül orbitális pályára áll. A második ikonnal továbbküldhetjük egy új helyre, a harmadikkal pedig bedokkolhatunk az állomásra (már amennyiben ott nem foglalt mind a három dokk).

A képernyő jobb felső sarkában levő, áthúzott rakétábrázoló ikonnal megszakíthatjuk az aktuális hajó útját, ha az éppen egy új cél felé halad. Ilyenkor annál a bolygónál áll orbitális pályára, ahol az utazást megszakítottuk.

Az alatta levő ikonnal (RENAME) az aktuális hajót átkereszthetjük egy másik névre.

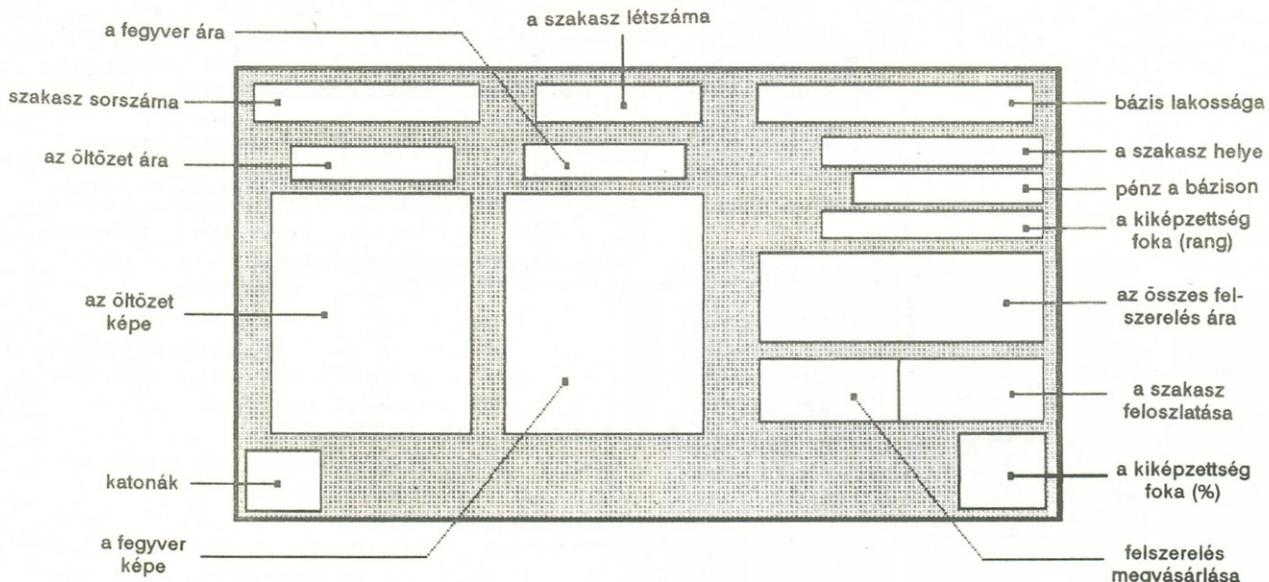
## Terraformer

A parancsmenünek ezt a pontját csak akkor használhatjuk, ha már elkészült a terraformer és vásároltunk is egyet belőle. Ha a csillagtérképen az aktuális bolygó élettelen (a kereszt egy LIFELESS minősítésű csillagon van), akkor az ikonra clickelvile a terraformer elrepül oda és megkezdi a légkör gyártását. Az üzenetsorban megjelenik a kijelölt bolygó távolsága a terraformer jelenlegi helyétől (STAR DISTANCE), a légkör előállításához szükséges idő (FORMAT TIME) és a program felajánl egy nevet a bolygónak, amit tetszés szerint átírhatunk. A megadott idő eltelte után a program jelzi, hogy a kijelölt bolygon elkeszült a légkör és a továbbiakban lehet adót szedni, hajókat küldeni, stb. A terraformer a légkör gyártása után azonnal

elhelyez egy 250 fős kolóniát is az új bolygón, meglehetősen minimális készletekkel (FOOD 350, MINS 20, FUELS 150, ENERGY 35), tehát ha nem akarjuk, hogy hamarosan kipusztuljanak, küldjünk oda minél előbb kertészeti állomásokat és egy energiaátalakítót.

Ha vészes cezaromániában szenvednénk, akkor a terraformert azonnal tovább is küldhetjük a következő élettelen bolygó átalakítására. Miután már nem akarjuk a terraformert tovább használni, kapcsolunk annak a bolygónak a felszínére, ahová utoljára kiküldtük, majd hozzuk be a dokkokba és ott bontsuk le: így némi készpénzt (a jelenlegi értékét) és nyersanyagot még hoz nekünk.

## Kiképzés/felszerelés



A játékban összesen 24 szakaszt vethetünk harcba, amelyek egyenként 200 főből állnak. Mielőtt bevetnénk a csapatokat, először ebben a menüben ki kell képeznünk őket és felszerelést kell vásárolnunk a számukra.

A bal felső részen (PLATOON) láthatjuk az aktuális szakasz sorszámát, amelyet a mellette levő nyilak választásával lapozhatunk. A MEN mutatja a szakaszban levő emberek számát — ha még nem vettük meg nekik a felszerelést, akkor a nyilakkal állíthatjuk. Természetesen sorozásnál mindenkor a maximális 200-ra kell állítanunk. A CITIZENS jelzi a bázison levő lakosság lélekszámát, ebből vonódik le a besorozott katonák száma. Miután valamelyik szakaszt elkezdtük emberekkel feltölteni, a jobb alsó sarokban levő ikonon egy emberke kezd el szaladni. Ez mutatja, hogy a szakasz kiképzettsége hánnyal százalékos, azaz milyen erős lesz harcban. Nyilvánvaló, hogy meg kell várni, amíg ez az érték eléri a 100%-ot és csak azután felfegyverezni őket.

A POST felirat mellett látjuk, hogy az aktuális szakasz pillanatnyilag hol tartózkodik (csak akkor, ha már bevethetőek, vagyis megvettük nekik a felszerelést). A CREDIT jelzi a bázison levő pénzünket, RANK pedig a kiképzettség fokát (100%-nál GENERAL).

A bal oldalon levő két kép mutatja, hogy a szakasz katonái milyen öltözettel és fegyvert fognak magukkal

vinni. A képek alatti nyilakkal válogathatunk az árkategóriák között. Természetesen itt is a legjobb cuccokat érdermes beállítani (295/200), így egy szakasz felállítása 109.000-be fog kerülni.

Ha az alsó sarokban futkározó emberke alatti szám elérte a 100%-ot (és van elég pénzünk), akkor a jobb alsó részen található két ikon közül a bal oldalival megvásárolhatjuk a beállított felszerelést nekik. Ezután a szakasz automatikusan a bázis katonai erejébe kerül és további parancsokat a katonák menüből adhatunk nekik.

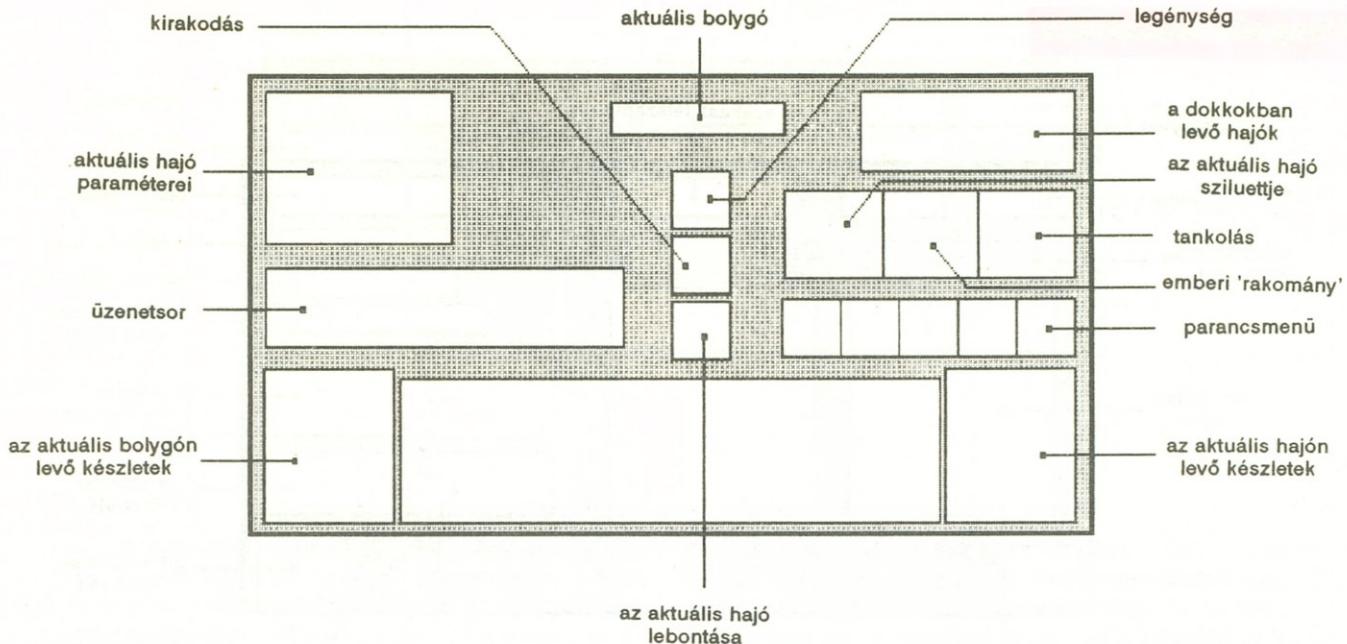
A másik ikonnal feloszlathatunk egy szakaszt. Erre olyankor lehet szükség, ha valamelyik szakasz létszáma a harcban 50 alá süllyedt. Ez már nem jelent különösebb erőt, tehát célszerű az ilyen szakaszokat visszahozni a bázisra, feloszlatni, majd új embereket besorozva/kiképezve ismét felszerelni.

Mihelyt a bázisunk lakossága elérte a 6-7.000 főt azonnal megkezdhetjük besorozásukat is. Célszerű rögtön az összes szakaszt feltölteni emberekkel, így mire lesz annyi pénzünk, hogy megvásárolhatjuk nekik a felszerelésüket, már nem kell a kiképzésükre várakoznunk. Az üzenetek ismertetésénél már volt szó rólá, hogy az ellenfél mérgeződni fog, amikor elkezdjük a kiképzést, majd felszereljük a szakaszainkat — de hát emiatt valószínűleg nem túl sokan fogják izgatni magukat...

## Dokkok

Ha kertész/bányászállomást vagy szállító/csatahajót vásároltunk, akkor használat előtt ide kell kapcsolnunk, mert legénységet kell felennünk rájuk és fel kell töltönünk őket üzemanyaggal. Ha az aktuális állomás dokkjában csak egy hajó van, akkor automatikusan az erre vonatkozó infok fognak megjelenni a képernyón — ha több, akkor először a jobb felső sarokban, a dokkok valamelyikére clickelve ki kell választanunk az aktuális hajót.

A kurrens jármű infoit a bal felső sarokban levő ablak tartalmazza. SHIP mutatja a hajó nevét, VALUE pedig az értékét, ami a vásárlástól kezdve fokozatosan csökken. Ennek akkor van jelentősége, ha a hajót le akarjuk bontani: a bolygón levő készpénzhez hozzáadódik a VALUE jelenlegi értéke. SEATS jelzi, hogy a hajó hánnyal civilt szállít "rakományként", CREW pedig a legénység létszámát. CAPACITY jelzi a raktér befogadóképességét, MAX FUEL a maximálisan tankolható



üzemanyagot, PAYLOAD a hasznos rakomány mennyiségét és végül CIVILS az aktuális bolygó lakosságát.

A képernyő közepén a PLANET felirat mutatja az aktuális bolygó nevét, alatta pedig három ikont találunk, amelyek közül az első választásával legénységet teszünk a hajóra (ez természetesen csak megvásárlás után szükséges), a másodikkal kipakoljuk a rakománytérben levő árut, a harmadikkel pedig — megerősítés után — lebonthatjuk az aktuális hajót.

Innen jobbra egy három részre osztott ablakot látunk, amelynek az első része az aktuális hajó képét mutatja, a másik kettő melletti nyílakkal pedig civileket vehetünk fel a hajóra illetve feltankolhatunk üzemanyaggal. A civilek szállítására csak akkor van szükség, ha valamelyik planétán kipusztult a nép és újra be akarjuk indítani a populációt. Ha a bolygó FUEL-készlete engedi, akkor lehetőleg minden maximálisan feltankolt úrhajókkal közlekedjünk.

Az alsó részen a STORES és az IN SHIP ablakok mutatják a bolygó raktárainban levő készleteket (a MINERALS-t itt METALS-nak hívják). A négy áruféle mellett "gombokra" clickelve mozgathatjuk a raktárak és a hajó rakománytere között az árut, de a hajóból való kipakolásnál egyszerűbb a kirakodás ikont használni. Szállításra csak a harmadik fokozattól lesz nagyobb szükség, amikor a hajójáráslásokhoz nagy mennyiségű nyersanyagra is szükség lesz. Ilyenkor

célszerű a kolonizált bolygókon bányászállomásokat üzemeltetni és a kitermelt nyersanyagot a bázisra szállítani. Egyébként nyersanyagszállításra nincs különösebb szükség, viszont ha egy csatahájval olyan bolygó felé tartunk ahol nincs bányászállomás (következésképp FUEL) vagy egy távolabbi ellenséges bolygót akarunk megtámadni, akkor a teli tankon kívül célszerű a rakománytérbe még 600 t FUEL-t is berakni — így legalább biztosak lehetünk benne, hogy majd vissza is tudunk jönni (ott először kipakoljuk a raketteret, aztán normál módon megtankolunk).

Szükség esetén egyébként használatba vehetők a kertészeti- és bányászállomások rakterei is. Például jó ötlet kihasználni ezt olyankor, amikor például élelmiszerből túltermelés van. A különféle nyersanyagokból maximum 30.000 t lehet a bolygókon és több kertészeti állomásnál előfordulhat, hogy a "Csodarépa" felhalálása után az állomások annyi kaját termelnek, hogy a bolygó felhalmozott készletei elérik ezt a határt. Ilyenkor a további termelés kárba vész — tehát pakolunk bele néhányezer tonnát az állomásokba (előtte persze be kell hívni a bolygó felszínéről). Ez majd jól jön akkor, ha a program megvonja a dupla kaját és a populáció annyira megnövekszik, hogy sokkal több kaját fogyaszt, mint amennyit az állomások termelnek: a készletek kipakolásával tovább tarthatjuk maximális szinten a népességet, azaz tovább fognak adózni nekünk.

## Felszín

Erre az ikonra clickelve tudunk kikkükantani az aktuális bolygó felszínére. A képernyő alsó részének jobb oldalán hat ablak mutatja a felszínre kihelyezett egységeket. A bal alsó sarokban látjuk az aktuális bolygó nevét és a dokkjaiiban levő hajókat. A dokk valamelyik hajójára clickelve tudjuk valamelyik egységet kirakni a felszínre, amennyiben van még FREE feliratú ablak (az ablakra clickelve pedig visszarakhatjuk a dokkba, ha ott van szabad hely). Az ablakban megjelenik a választott hajó sziluettje és alatta OFF felirat mutatja,

hogy kikapcsolt állapotban van. A bányász- és kertészeti állomások esetén erre a sorra clickelve ON-ba kapcsolhatunk és megkezdjük a termelést.

A felszíni "dokkokat" egyébként szükségmegoldás-ként használhatjuk átmeneti tárolásra akkor is, ha mondjuk az állomás dokkjai megteltek és szükségünk lenne ott férőhelyre. Ha új bolygó foglalunk el, akkor nem árt kikükantani a felszínére is, mert azok az ellenséges hajók, amelyek nem tudtak meglögni előlünk, szintén itt szoktak tartózkodni.

## Katonák

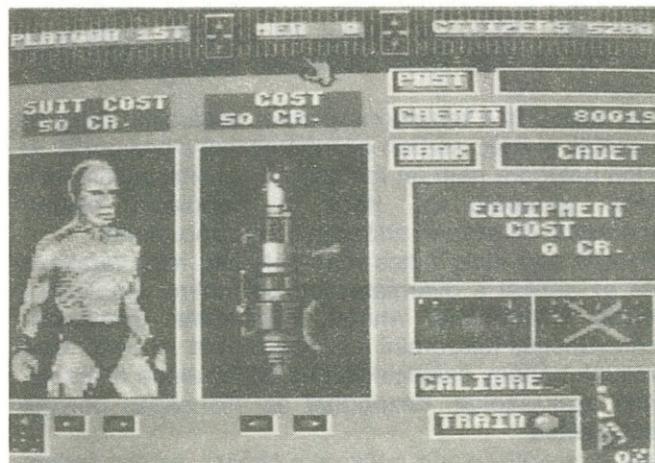
Itt adhatunk parancsokat az aktuális bolygón levő katonaságnak. A bal alsó listában látható, hogy a bolygón melyik szakaszaink állomásoznak, a szakasz sorszáma után pedig a jelenlegi létszámot láthatjuk. A képernyő jobb alsó részén levő kép mutatja a csapataink aggresszivitását. Ez új bolygóra leszállva minden 25%, tehát támadás előtt állítsuk 100%-ra (nagyobb aggresszivitás növeli a csapatok erejét).

A TROOPS felirat jelzi, hogy összesen hány emberünk van a bolygon (az itt tartózkodó szakaszok létszámnak összege), felette pedig a STRENGTH mutatja a csapataink erejének összegét. Az erő a kiképzettség, fegyverzet és aggresszivitás függvénye: ha a kiképzés 100% volt, a fegyverek a legjobbak és az aggresszivitás a maximális, akkor egy szakasz ereje kb. 2.500 körül van.

Ha a csapataink ellenségbe botlanak, akkor ugyanitt látható az ellenség ereje is (ENEMY), de a képernyő közepén levő skála is a két szembenálló sereg erejét mutatja (a bal oldali a miénk). Összecsapásban a pusztai erő dönt: akinek nagyobb a STRENGTH-je, azé lesz a győzelem. Ez alól kivétel az ellenség bázisa: itt harc közben ó folyamatosan tud újabb csapatokat kiképezni, tehát itt a biztos siker reményében legalább másfélszeres, de inkább kétszeres túlerővel érdemes harcba szállni.

Egy támadás a következőképpen zajlik le: miután kiképeztünk és felszereltünk néhány szakaszt, akkor vásároljunk 1-2 B-29-es csatahajót, a rakodás menüben töltük fel őket üzemanyaggal és legénységgel, majd kapcsoljunk át a katonákhöz. A képernyő bal oldalán látjuk a dokkokban levő hajók listáját, mellette pedig az aktuális hajó rakományterét. Válasszunk ki egy csatahajót (ha az első dokkban ilyen van, akkor automatikusan az lesz az aktuális), majd a szakaszok listájában a szakaszokra clickelve bepakolhatjuk őket a csatahajó rakterébe. Hajónként négy szakaszt hajózhatunk be, azután egy új csatahajót kell választanunk a dokkokból. Ha a behajozás megtörtént, a a hajók

menüből lőjük fel és irányítják a célpont fölé a csatahajó(ka)t. Dokkoljunk be és a 'Hajók' menü felső sorában levő parancsmenüből válasszuk a katonák ikonját (a csillagtérképről ellenséges bolygónál nem lehet). Állítsuk az aggresszivitást a maximumra, majd a raktárban levő szakaszokra clickelve pakoljuk ki a szakaszokat. A harc ekkor fog megkezdődni: a két fél erői fokozatosan fogynak, amíg az egyik nullára csökken.



### △ Militarizált övezet leszünk

Az ellenfél általában kis erőkkel (500-1.000 körül) szokta megtámadni a bolygóinkat és azokat is csak akkor, ha a bázisát biztonságban tudja. Egy teljes értékű szakasssal tehát elég sok támadással szemben megvédhetjük bármelyik bolygót — viszont ha nincs egyetlen katona sem a megtámadott planétán, akkor az harc nélkül az ellenség kezére jut (a populáció nem védekezik). Ha valamelyik támadás után azonnal vissza akarunk foglalni egy bolygot, akkor az szintén lehetséges, de az idő műlásával az ellenség csapatai egyre erősebbek lesznek a bolygin.

## Kémkedés/Input output-menü

A nagyító alakú ikonra clickelve bizonyos összegért kikémlehetjük az aktuális bolygó (amelyiken a kereszt van) bizonyos paramétereit. A megjelenő listából ki kell választanunk, hogy mire vagyunk kíváncsiak:

**RESOURCES** (1.000 credit): Megadja, hogy a bolygon mennyi FOOD, MINERALS, FUEL és ENERGY van.

**POPULATION** (1.520 credit): Megadja a populáció nagyságát.

**WAR STATUS** (2.200 credit): Megadja a bolygon levő katonaság erejét.

**EVERYTHING** (4.720 credit): Az előbbi három együtt.

Az infok után az ellenség jelzi, hogy észrevette a kémünket és legközelebb nem ártana óvatosabbnak lennünk, de ennek abszolút semmi jelentősége sincs. A kémkedést egyébként sem fontos használni, maximum arra jó, hogy az ellenséges bázis erejét felderítsük a támadás előtt, vagy esetleg valamelyen nyersanyag hiánya miatt kirabolandó bolygot keresünk.

Az utolsó ikon egy sima I/O-menü, ahonnan a megfelelő számbillentyű megnyomásával újraindíthatjuk a játékot, játékállást tölthetünk/menthetünk vagy kiléphetünk a játékból.

## Taktika

A játék elején azonnal vásároljunk legalább három kertészeti állomást, tegyük rájuk legénységet és pakoljuk ki őket a bolygó felszínére. Ha első fokozatban játszunk, akkor mihelyt a pénzünk engedi, vegyük még egy bányászegységet majd még két

kertészt. A kertészek gyorsan felhalmoznak egy csomó kaját, a bányász pedig termeli az üzemanyagot. A felszíni egységek energiaellátásához az első fokozatban lőjünk fel egy energiaátalakítót, a második fokozattól kezdve pedig legalább négyet (itt a

vásárláshoz is szükség lesz energiára). Mihelyt a populáció egy kicsit megnövekedett, töltük fel az összes szakaszunkat emberekkel, hogy minél előbb befejeződjön a kiképzésük. Amikor a bázison a populáció 10.000 körül van, akkor célszerű az adót felemelni 35-38%-ra, hogy a szaporodás üteme lassuljon egy kicsit (nemcsak többet fognak enni, mint amennyit az 5 kertészállomás termel és idővel felzabálnak minden) és ugyanakkor több adót is szerezzünk. Amikor a tudósok felfalalják a "Csodárepát", akkor megint csökkenthetjük az adót, hogy szaporodjon az addifizető nép — amikor pedig elérte a maximális 30.000-et, tegyük fel az adót 100%-ra és tartsuk ott, amíg ismét 15.000 alá nem csökken a létszám.

Ha elkészült a terraformer, akkor vásároljuk meg, és kezdjük el szép sorban gyarmatosítani a bolygókat. Az első bolygóra nem árt átküldeni 1-2 kertészállomást is (egy generátorral), hogy a populáció életben maradjon és szépen adózzon a kincstárunknak.

Ezután egy ideig nincs más dolgunk, mint várakozni és az adókat a gyarmatosított bolygókról átpakolni a bázis kincstárába. Ahogy a pénzünk gyarapszik, elkezdhetjük felszerelni a szakaszainkat is, majd vásároljunk néhány csatacirkálót és hajózzuk be a készen álló szakaszokat. Kezdődhet az ellenséges bolygók elfoglalása.

Aki jó sokáig akarja nyújtani a játékot, az elszórakozhat azzal, hogy egyenként elfoglalja az ellenség bolygóit (ezeket mondjuk az első két fokozatban még meg is tarthatjuk), de a 3-4. fokozatban a bolygók száma miatt ez már úgysem fog sikerülni. A játék célja az ellenség bázisának elfoglalása, tehát ez lesz az elsődleges célpont.

Az első fokozatban a bázist egyetlen tankolással elérhetjük, így tehát itt nincs más dolgunk, mint felszerelni a szakaszainkat, aztán átrepülni az ellenséges bázishoz. A konkurrencia minden fokozatban azt a módszert követi, hogy a bázisára felhalmoz egy bizonyos katonai erőt és azután kezdi el támadgatni a mi bolygóinkat. Az első szint ellenséges bázisa max. 12.000 körüli erőt jelent, így tehát bőven elegendő lesz a győzelemhez, ha veszünk 3 csatahajót bepakolunk 12 maximális értékű szakaszt, aztán bedokkolunk az ellenséghöz és maximális aggresszivitással kirakjuk őket. Ez részünkről kb. 29.000 nagyságú erőt jelent, ami elég ahhoz, hogy szétverje az ellenfelet.

A második fokozatban már gondot jelent a távolság is: az ellenséges bázis 15 bolygónyira van tőlünk, tehát hagyományos üzemanyaggal nem lehet egyetlen tankolással elérni. Így adódik a kézenfekvő következetés: egy ugródeszkául szolgáló bolygó fogunk elfoglalni, valahol félúton a két bázis között. Legyen ez mondjuk a 8-as vagy 9-es sorszámlú bolygó. Célszerű rögtön a játék elején ezt terraformálni és azonnal odaküldeni 2-3 bányászegységet, amelyek majd termelik az üzemanyagot (a populáció itt nem túlzottan érdekes). A "hídfőt" mindenféle tartani kell, tehát küldjünk oda helyőrségnek 1-2 szakaszt is (ez bőven elég lesz a játék idejére). Az ellenséges bázis itt 22-24.000 erejű lesz, tehát ha egyetlen csapással el akarjuk foglalni, akkor legalább 4 csatahajóval (16 szakasz kell támad-

nunk). Támadáskor tehát ki kell lőnünk az ellenséges bázis dokkjából az egyik hajót, hogy a negyediknek helyet tudjunk csinálni a leszálláshoz.

A harmadik fokozatban a bázisok távolsága egymástól 31 bolygó, tehát itt már nemcsak egy, hanem legalább három hídfőt szükséges elfoglalnunk. Figyelembe véve, hogy az ellenséges bázis ereje 32-33.000 körül szokott lenni, ezt már valószínűleg nem fogjuk egyetlen csapással elfoglalni. A három hídfőt célszerű a 11-22-31 bolygókon kialakítani: az utolsó hídfő az ellenséges bázis szomszédságában van, tehát az első sikertelen támadás után erre visszatérhetnek a csatahajók — egyébként elvesztenénk őket és újakat kellene építeni. Az első támadást az ellenséges bázis ellen is a lehető legnagyobb erővel hajtsuk végre és amíg a harc tart, hozzuk vissza a 31-es bolygóra az ūrhajókat. Ezt ez ellenfél még majdnem biztosan visszaveri, de harc közben az ő ereje is 10.000 körülire csökken. A bázison töltük fel az összes elvészett szakaszunkat katonákkal és amíg a kiképzés tart, hozzuk vissza az ūrhajóinkat a bázisra. Az első támadás előtt nem árt kb. másfél-kétmillió creditet tartalékolni, így a kiképzés végeztével azonnal ismét felszerelhetjük a csapatainkat és már mehetnek új támadásra az ellenséges bázis ellen. Az első támadásunk után az ellenfél először lassan elkezdi feltölteni a csapatait a bázisán (addig nem is támad máshol, amíg ismét 32.000 nem lesz az ereje), de ez sokkal lassabban történik, mint a mi csapataink utánpótlása. Ha elég gyorsan szereltük fel az új szakaszainkat, akkor a második hullám már 3-4-szeres túlerővel száll le az ellenség bázisán, ami bőven elegendő lesz a győzelemhez...

A negyedik nehézségi fokozatban ugyanaz az eljárás követendő, mint a harmadikban, de mivel itt az ellenfél egyrészt erősebb lesz (több csapás szükséges a bázisa ellen), másrészt nagyobb erőkkel fog támadni (nehezebb lesz megtartani a hídfőket), szóval ez még hosszabb mulatság lesz. Ráadásul az ellenfél itt nagyobb erőkkel is fogja támadni a bolygóinkat, tehát folyamatosan biztosítanunk kell a bázist és a hídfőket. A játék addig tart, amíg elfoglaljuk az ellenség bázisát vagy elvészítjük a sajátunkat. Az utóbbi esetben a játék kezdődik előlről, az előbbiben egy képet kapunk arról a vidám aktusról, amint két katonánk elporlasztja az ellenfél vezérét és hamvait ūrnak ereszti — aztán már mehetünk a következő fokozatban.

A SUPREMACY ugyan a MILLENNIUM ötletének újrafeldolgozása, de nem nagyon tiltakoznánk, ha az ötletet továbbra is ilyen minőségen klónoznák tovább. Igaz ugyan, hogy a 3-4 fokozatban a játék már akár 5-6 óráig is eltarthat és a várakozás a pénzre egy kissé unalmassá teszi a dolgot, de kategóriájában még így is egész biztosan a legjobbak közé tartozik. A 64-es változat gyakorlatilag teljesen megegyezik az Amigával, sőt, a lehetőségeket figyelembe véve, 64-en sokkal jobban is sikerült (van kazettás verzió is). Ha a játék szempontjából százalékosan osztályoznánk a programokat, akkor 64-en a PIRATES és az ELITE mellett talán ez a játék kaphatna még 90% feletti minősítést. Egyszóval cool — vedd fel gyorsan, ha még nincs meg!

\* \* \*