

64  
AMIGA  
PC \* PLUS-4

# COV

Commodore Világ # 23

IV. évfolyam

1992/2. szám

Ára: 74,- Ft



# GAMES CENTER

A GAMES CENTER programküldő szolgálat már régóta nagy sikerrel működő szolgáltatás, amely minden bizonnyal Magyarország egyik legnagyobb játékprogram gyűjteményével rendelkezik. Sikerünket talán megbízhatóságunknak, gyorsaságunknak, és előnyös feltételeinknek köszönhetjük, valamint annak, hogy hálózatunk tagjai saját maguk választják meg a számukra legkedvezőbb programbeszerzési lehetőségeket és katalógusunk alapján maguk állítják össze a kívánt kollektciókat.

## 64-es szekciónk

csak lemezes programokkal foglalkozik, és folyamatosan bővülő választéka felöleli a Magyarországon fellelhető programoknak legalább a 80%-át, különös tekintettel a ritkaságnak számító stratégiai, fantasy és kalandjátékokra.

## PC-szekciónk

mindössze másfél éve üzemel, így főleg csak újdonságokkal tudunk tagjaink rendelkezésére állni, de folyamatosan beszerezük az 1990. előtt megjelent játékokat is, így nemcsak azokat is felvesszük katalógusunkba.

## Amiga szekciónk

szintén nagyon nagy gyűjteménnyel rendelkezik az elmúlt három évben megjelent játékokból, habár gyakori eset, hogy a 6-8 lemezt elfoglaló játékprogramok nem kerülnek bele a katalógusunkba.

Amennyiben hirdetésünk felkeltette az érdeklődését, és Ön is hálózatunk tagja óhajt lenni, kérjük rendelje meg tőlünk 1992. I. negyedévi katalógusunkat, amelyből részletes tájékoztatást nyerhet. A katalógus természetesen ingyenes, de megrendelése esetén kérjük szíveskedjen felbélyegzett és megcímezett válaszborítékot is mellékelni! Katalógusunkban megtalálja annak a 3-4.000 játékprogramnak a géptípusok szerint csoportosított listáját, amelyekkel szolgáltatásunk rendelkezik és az egyes programok rövid ismertetését (méret, játéktípus, és PC-nél hardware-igény).  
Címünk:

GAMES CENTER Budapest, 1926. Pf. 6

# PC \* AMIGA \* 64

**Public Domain (nem copyrightos)**  
**Amiga software-ek (demók, slideshowk, music diskek, lemezes újságok) a legnagyobb választékból megrendelhetők.**  
**Válaszboríték és bélyeg ellenében listát küldünk.**

**TRISTAR & RED SECTOR**

Letét 103.  
Pf. 701 1399  
Budapest

## Megint a GameShift...

Még mindig ezt a nagyszerű lemezűjságot szeretnénk megismertetni veled - ha még nem találkoztál volna vele. Van ebben minden, ami csak egy C64-es gazdát érdekelhet:

- játékleírás/ismertető
- felhasználói prg. leírás/ismertető
- humor
- rock rovat
- Amiga és PC ismertető
- új programok bemutatása
- régi programok leírása
- hardver
- fantasztikus novella
- hirdetés
- programozástechnika (assembler)
- demo (ismertetők és működők)
- basic segítség
- örökéleti poke-ok
- katalógus az eddig megjelent programleírásokról
- CTBK ismertető
- és még sok egyéb...

Ezt az információmennyiséget - 550-800 KByte, abszolút tömörítve - (kb. 80 papírujság-oidal) a GameShift című C64-es lemezűjság mondhatja magáénak, amit tulajdonképpen nem csak mi, hanem az olvasók is írnak. Lelőzünk ugyanis mindent, ami hozzánk érkezik, még ha addig nem is foglalkoztunk a témával. Mindenre nyitottak vagyunk!

Magnósok: a GS 3, vagy GS 4 már kazettán is kapható lesz!  
E két oldalas lemezmagazin ára 70 Ft - lemezzel együtt.  
Ha érdekel, írj a Commodore Tulajdonosok Baráti Köre címére, a Budapest, 1046 Újgöte u. 20-ba,  
vagy - gyorsabb, és nem érhet csalódás - rendeld meg rögtön!  
Az eddig megjelent példányok:  
GS 0 (próbaszám), GS 1, GS 2  
Várjuk leveled!



- 2 News
  - 5 Southern Belle (64)
  - 9 Magic Candle (64, Amiga, PC)
  - 21 RSI Demomaker (Amiga)
  - 23 Death Knights of Krynn (64, Amiga, PC)
  - 24 Battle Chess 2. (PC)
  - 24 Battles of Napoleon (64)
  - 25 Arthur (The Quest for Excalibur (Amiga)
  - 26 Nightshade (64)
  - 27 Spikey (64)
  - 28 M1 Tank Platoon (PC)
  - 28 Jaws (64)
  - 29 Elsőségely
  - 30 Plus4 sarok (Plus4)
- Hirdetés  
CoVboy Posta

### Commodore Világ

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.  
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László  
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy  
Borító: Kovács József  
Belső grafika + tehének: Müller Mihály (most pihenetjük, elment a háborúba)  
Aztán még van a Gábor is, aki sok mindent csinál! (A múltkor például elszívta a cigimet — CoVboy)  
Postacím: COMMODORE VILÁG  
COM-WARE Kft.  
(vagy ami jölesik)  
Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímre! Bankcím: (ezt a címet felejtőd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók!) Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírszűrt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a pénzügyes címzettje' rovatba.  
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117  
(A csekk középső szevényének hátoldalára legyetek szívesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

ISSN 0866-0808  
Pátria Nyomda  
Felelős vezető: Vass Sándor

Tudjuk, hogy borzasztó az újságunk, de azért köszönjük, hogy megvetted! (Mivel tévesztetted össze?)

Jaj, már megint bevezetőt kell írunk az új számhoz! Ez mindig majdnem olyan izgalmas feladat, mint mondjuk a játékleírások bepyögése. A múltkor bevezető egyébként — azonkívül, hogy hosszadalmasra — elég kalandosra sikeredett, mert ahogy átkeveredünk a második oldalára, utközben elveszett néhány sor. Hogy hogyan vesztett el, és hova lett, azt abszolút nem tudjuk. Biztos CoVboy "megszerkesztette"... Ez még hagyján, de már arra sem emlékszünk, hogy egyáltalán mi is lehetett ott... (Akkor az valami rendkívül fontos információ lehetett... — CoVboy)

Órámmal tájékoztatunk mindenkit, hogy ebben a számban az évezred újítására is sor került: negatív tartományokba csökkentettük a CoV árat! Ha mondjuk a hátlapon levő Anubis vásárlási kupon megfelelő módon használjátok, akkor ez a számunk mindössze —26 Ft-ba került nektek. Ez azért igazán forradalmi újítás, nemde?! Egyébként mi lepődöttünk meg a legjobban, amikor kiderült, hogy ilyen cég valóban létezik, valóban árulnak olyan cuccokat, amiket hirdettek, sőt, valamelyik üzletükben még fájta VR (Virtual Reality) szimulátorok is várják, hogy az arra rászoruló kipurálják őket. Rádásul még hirdetni is akartak, ami különösen dicséretes kívánság bármilyen közület részéről!

CoVboy mostanában egy rakás levelet szokott hozzánk dobálni, amelyek egytől-egyig arra vonatkoznak, hogy a levélíró nem kapta meg a januári és/vagy a februári számunkat. Mintha már említettük volna egy pár alkalommal, hogy a CoV nem hivatalos. Szerintük ebből bőven elég évente 9 db, és az éves szinten még mindig majdnem "másfél havi" lapot jelent. Ez egy ilyen igen, de az lehet, hogy csak márciusban jelent meg, így tehát még kellene próbálni elvonatkoztatnotok a különféle hónapok által keretbe szorított újságoktól. Mit nekünk a hónapok! Kik azok a hónapok?! (Nem láttam őket az előfizetők névsorában... — CoVboy) A CoV majd alkalmasint megjelenik valamikor, az évi 9 db a biztos. Egyébként mintha a '92-es megjelenés ütemezése benne lett volna a karácsonyi dupla számban — idegeskedni csak akkor kell, amikor az ottani időpontoktól már több

mint egy hónappal eltértünk. Akkor meg már ügyis késő, mert addigra mi már rég messze járunk...

Egy abszolút lényegtelen téma következik: a múlt évi utolsó számokban szó volt valami PC-ről (Most is szó van! Lapozz gyorsan a CoVboy Postába! — CoVboy), amit a '92-re előfizető mazochisták között sorolunk ki. Azok természetesen fatális nyomdahiábak voltak! Természetesen mindössze egy abakuszról volt szó, amelyen színes kis tehéntejék tologatásával elképesztő sebességgel számolhat a t. felhasználó. A hideg resztohoz mindössze a berendezés 90 fokos elfordítása szükséges. Na mindegy, ha már PC állt ott, akkor kisorsoltunk egy olyat is (az abakusz majd vigaszdíj lesz), tehát a kórkori keteyere nyerte-seeeee... (tatataaaaaaam — az ünnepi alkalomkor szokásos fanfarkok elhalnak) ... a 2128. sorszámu előfizetőnk. Természetesen jól tudjuk, hogy egy demokratikus államban élő állampolgárok személyiségi jogaival egyszerűen összegeztethetetlen, hogy megszámozzák őket (lásd: személyi szám), de azért adatokat így mégis egyszerűbb kezelni. Állampolgári jogokkal majd akkor kell előhozakodni, ha elkezdjük leplombalgatni a fületeket. Milyen szép időnk van! Csicseregnek a madarak. Jé, azt egy harkály! Mit szölköt a politikai helyzet alakulásához? Mindenki tők igees már? Akkor jó. A PC-t Halász Zoltán ideges, Gódról, (Gód?) Hát azt már rég átkevertek! Géttofalvának! — CoVboy) Többet nem mondunk ám róla, mert a PC-t természetesen személyesen fogjuk hozzávágdosni! Majd a következő számban beszámolunk a PC QUEST-ről. Valahogy úgy képzéljük a dolgot, hogy kivonulunk hozzá, becsongetünk, megkérdezzük van-e felesleges újságpapír, majd miután kiengedte ránk a kutyát, hirtelen fordulattal közöljük vele, hogy ő nyerte a PC-t CoV-nál. Klatty! Ebben a pillanatban kattan majd a huncut kis Kandi Kamera, mert amilyen képet vágni fog, az biztos, hogy megér egy A3-as posztert!...

Hopplá! Még egy roppant fontos dolog, amit feltétlenül el kell még mondanunk: arról van szó, hogy... (Majd legközelebb, kis barátaim! A bevezetők ezennel vége! Elég volt már ennyi! — CoVboy)

Jó napot kívánok mindenkibe! Újra együtt — de jól! Különösen így, a maximál méretű CoVboy Postában! A múltkor számban én megmondtam, hogy most az introban fog kezdődni a levelezés, mert utalom, amikor kitárnak a helyemről! Amit meg én mondom, azt mindenki készpénznek veheti (AFA-stul)! Vagy készpénznek inkább mégse (az jobb, ha nálam marad), legyen mondjuk: Sentírás. Az se rossz és az ingyen van. A szent majd hátul folytatja az írást, mert most kezdődik az újság (kihagyható — siess inkább hátra!)



# NEWS

## Adventure/RPG

— Amiga, PC —

A játékdíjcsomagok között rögtön nyitnának egy szinte vadonatúj név a software-piacon: **Microprose**... Az elmúlt héten kivételesen nem a szokásos 5 új szimulátort dobta piacra (bár lehet, hogy azok is megvoltak, ez csak bonus), hanem egy vérbeli kalandjátékot, ami azért buzdog merít az RPG-k sajátosságaiból is. A **DARKLANDS** története a XV. században játszódik az egykori német — demokratikus — fejedelemségek területén. A sötét középkor időpontja megától kinálta a szereplőgárdát, amelyek természetesen a fantasy-játékok némileg átalakított figurái közül kerültek ki. Egy négyfős társulattal rohangálhatunk ide-oda a földterületen, akikkel néha bekukkantunk az utunkba akadó városkákba (van vagy 60-70 belőlük), elcsodálkozunk a 3D kivételesen, ijedtünkben agyonverjük az ott mázskáló ideges egyedeket, zsebretezzük a kincset, aztán továbbállunk, mert még újabb agyonvernivalókat várják látogatásunkat. Úgy tömören kábé ennyi a lényege. (Most jutott eszünkbe, hogy a **MAGIC CANDLE**-ről is bőven elég lett volna ennyi.) Persze a **Sid Meier**-kommandó általában eddig sem arról volt híres, hogy olyan na-

gyon egyikű játékokat gyártanak — tehát aki esetleg a "WANTED" rovatba sorolná be a **DARKLANDS**-t, másfél doboz HD-5 lemezt kérszítsen a keze ügyébe... Ez csak a VGA PC-ekkel rendelkezésre vonatkozik, mert Amigán még csak az "ígéret" szintjén áll a program.

— Amiga —

Az egykoron 64-en (vagy Spectrumon) edződött Amigások talán még emlékeznek egy bizonyos **KNIGHTMARE** c. programra, ami a korát jóval megelőző, kellemes kis kalandjáték volt a maga idején. A játék egy nagyon népszerű angol sorozat számítógépes feldolgoása volt, amelyben egy botcsinálta lovaggal szerencsétlenkedtünk egy kastély mélyén. A sorozat még mindig tart, tehát a fantáziailányban szenvedő fantasy-szerzők bármikor meríthetnek belőle egy-két kortyot. Ezt tették a **Mindcape** ugyan-csak **KNIGHTMARE** címet viselő játékának szerzői is, akik — a kor divatjának megfelelően — **DUNGEON MASTER**-szerű RPG-ként dolgozták fel a témát. A játék fő érdekessége az egészen sajátos grafikai stílus, amelyben alig használtak néhány szint, mégis egy nagyon eredeti, a témához tökéletesen illeszkedő hatást prezentáltak vele.

— Amiga, PC —

Az **SSI** csendesen dühöng magában az USA mélyén, hogy az **AD&D** számítógépes megvalósításának egyedül jogos alkalmazójaként, úgy kábé 1 ezrelékben részesedik a számítógépes **AD&D**-játékok piacából. Mergükben egyre jobb játékokat írnak, szóval csak nyugodtan dühöngjenek! Az **EYE OF BEHOLDER 2** része után egy újabb "2. rész" került náluk napirendre, nevezetesen a **BUCK ROGERS**-é, ami a **MATRIX CUBED** alcímet viseli. A lókhajtásos hős 25. századi kalandjai tehát tovább folytatódnak. A kivételesen a jellegzetes **SSI**-

kinézetet hozza magán, bár az első részről eltérően ezt már megpróbálták egy kicsit hozzáigazítani a VGA PC-k lehetőségeihez. Na persze annyira azért nem, hogy túl nagy nehézséget okozzon egy 32-színű Amiga-verzióvá történő konvertálás... 64-es változatról egyelőre szó sincsen, szóval már fontojgatjuk a levelést az **SSI**-nak, amelyben következetesen 'F'-fel fogjuk helyettesíteni a játéku címének egyik 'B'-jét... (Miért, mit jelent az, hogy 'MATRIX CUBED'? — **CoVboy**)

— Amiga, PC —

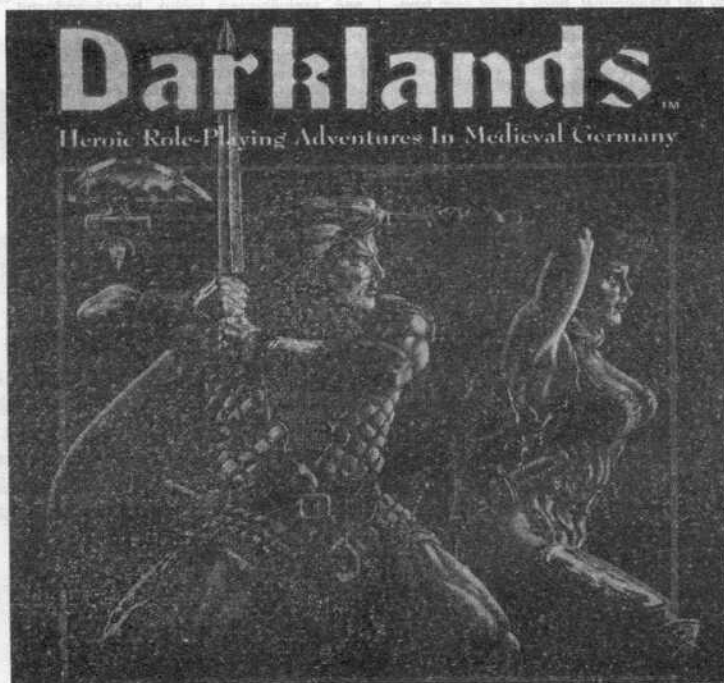
A "2. rész-komplexus" az **Empire**-hoz is begyűrűzött, mert ők is egy ilyen sorszámmal ellátott **MEGATRAVELLER**-rel álltak elő. A **BUCK ROGERS**-hez hasonlóan sci-fi környezetben játszódó RPG-t leginkább a konvencionálisított eléggé eltérő (néha már egyenesen meghökéltető) grafikai kivételése emeli ki a szerepjátékok sorából. A történet egyébként a Régiék titkát kereső őt figura körül bonyolódik, akikkel bebaráncolhatjuk és végigharcolhatjuk a több, mint 100 bolygóból álló galaktikát.

— Amiga, PC —

A 'Gyűrűk Ura' után valószínűleg a 'Neverending Story' lesz a következő regény, amelyről a játékgyárosok több ezer bört fognak lenyúzni. Volt már belőle hagyományos kaland- és akció-feldolgozás, most pedig a svájci **Lineal** programozói azzal bírkóznak, hogy egy 3D animated arcade/adventure (érthetőbben: Sierra-szerű) játékot faragjanak az 'Istennek véget nem érő történet'-ből. Hogy ennek mi lesz a vége, az majd a történet végén talán kiderül (**Most akkor véget ér vagy nem ér véget? — CoVboy**) — egyelőre ennyi, mert ezidáig mindössze egy darab preview-képet sikerült látnunk belőle...

— Amiga, PC —

De jó, hogy eszünkbe jutott az előbb a **Sierra!** (Az egyébként is csak azért írjuk, hogy legyen miről eszünkbe jutnia...) Mert-hogy — ha nem tudtátok volna, hogy mi hiányzott a boldogságatokhoz — van néhány új Sierra-stuff! Megijedni nem kell, nem **Larry (Larry Laffer? — CoVboy)** legújabb kalandjai (sorszámat már nem merünk írni — ott már az sem biztos!) szédelegtek ki a software-piacra, és nem is a 'Két Fickó az Andromédából' folytatás **Roger Wilco** galaktikus ámokfutását — most két másik dologról fogunk csevegni. Ez a két játék szinte akár normálisnak is nevezhető, szóval lehet, hogy nem is **ARRÓL** a Sierráról van szó... Az egyik **Dr. Agy** saját magáról elnevezett kastélyában játszódik és a szokásos Sierra-szerkesztővel készült (természetesen az újjal). Első ránézésre úgy néz ki, mint egy adventure: bebakattunk egy szabvány lovagvár felvonóhidján és majd ide-oda mázskálhatunk a folyosókon. A poén az lesz, hogy a folyosók elágazásaiban akkor mehetünk csak tovább, ha először megoldunk valamilyen nyakatekert logikai feladványt. Ha a feladvány esetleg kifogna rajtunk, akkor a megoldásukat el is passzolhatjuk, már amennyiben élelmesen begyűjtjük a berendezési tárgyakból zsákmanólyolható zsetonokat, így tehát ez egy új, továbbfejlesztett játékkategoriába tartozik: 3D animated and mindbened arcade/adventure... (Na most már shut'em up! — **CoVboy**) A másik új Sierra-produkció (**CONQUEST OF LONGBOW**) viszont már egy izig-vepig adventure, és azoknak fog egy jó adó örömet okozni, akik nem alapvetően az idióta poénokra, hanem inkább a profi grafikai kivételéseire fogékonnyak. Az alapötönet egy szintén elég ritkan feldolgozott témán alapul: valmikor a



12. század végi Angliában találjuk magunkat, amikor a gaz és gonosz normannok halálra sanyargatják a becsületes szászokat, mert a derék Richard király, akinek a szíve egy orosz lányé (és mellesleg szintén normann, szóval itt máris egy képzavar van) elutazott Palesztinába és ott foglyul ejtette a PFSS. Szerencsére a szászok, a szegények és nem utolsósorban önmege védelmezőjeként feltűnik egy deli ifjú, aki önkéntes adóvegrehajtóként áll az úton (vagyis útonálló), de clickre elbűjlik, ha jönnek a poroszlovak. Később totómeccs is lesz: a Nottingham Forest mérkőzik a Sörwood Vegyesválogottal az Angol Kupában (jól kupán vágják egymást). Aki ebből kitalálta, hogy ez a deli ifjú nem más, mint Micimackó, az nyert egy PC-t és gyönyörködhet a játékban! (Elnézést, hogy ilyen sajátosság játéksimertetőt csináltunk, de olyan Sierra-hangulatba ringattuk magunkat...)

Amiga, PC

A francia **Cocktel Vision** semmit sem javult az utóbbi két programjuk óta: még mindig a zippzárjukon keresztül szemlélik a világot és érdeklődésükre csak az tarthat számot, akinek az ivari kromoszómái eltérnek az övéktől... Először az 'Emmanuelle' c. software-sorozatot számítógépesítették meg (kár, hogy nem az V. részt — filmen idáig az volt a, khm, "legmozgalmasabb"), aztán a GEYSHA-ban a japán jakuzak ellen harcolhattunk borzasztó veszélyek közepette (Hát ha úgy jobban beledöglök, nem is lehetett olyan borzasztó az a küldetés...! — CoVboj), most pedig a FASCINATION-ben egy *Doralise* nevű francia stewardess sűrű életének ugyancsak "sűrű" epizódjaiba nyerhetünk bepillantást. Hát pillantson, aki akar — mi inkább beérnénk egy szimpla statisztizsereppel...

Amiga, PC

Az Origin **ULTIMA**-sorozatának végeláthatatlan folyamával csak egyetlen RPG tudott idáig lépést tartani: a **Sir-Tech WIZARDRY**-eposza. Ennek is már a 7. része jelent meg PC-re. **CRUSADERS OF DARK SAVANT** címmel. A különféle nyugati szaklapok szabályszerű örömdókat zengtek a játékról (a **POWER PLAY** például minden további nélkül "minden idők legjobb RPG-jének" nevezte. Az ódakban talán azért lehet némi kültői túlzás, mert a játékban tulajdonképpen semmi olyat nem leltünk, amivel mondjuk az **EYE OF THE BEHOLDER**-ek ne vennék fel a versenyt, leszámítva talán a grafikai kivitelezést. A grafikusok ugyanis nagyon megdolgoztak a pénzükért: minden egyes helyszín és animáló szörny olyan hihetetlenül aprólékosan ki van dolgozva, hogy az szinte már elképesztő! (Ha mondjuk a **POWER PLAY** minden idők legszebben kivitelezett RPG-jének nevezte volna, akkor azon abszolút nem lett volna mit vitatkozni). Egyelőre csak VGA PC-re készült verzió van, de írgernek egy 32-színű Amiga-verziót is belőle. (A PC-s verzió után már nem is nagyon vágyunk arra, hogy azt megnézzük...)

## Szimulátor/stratégia

Amiga, PC

Az Idén jubileumot ül a világ: pontosan 500 évvel ezelőt hitte azt egy Kolompos Kristóf nevű portugál úriember, hogy nyugat felé hajózva elérte Indiát — pedig csak Amerikát fedezte fel. A hálás utókor biztos nagy ünnepegekkel fog emlékezni a jeles férfira, akinek — közvetve bár, de — a

DUR.	18
T.F.	92
P.F.	73
C.C.	82
STO.	52
CREW	20
WEP.	10

Guns Loaded  
Culverin

Total Gold  
943 Gold

What kind of guns?

## △ A Koei új stratégiája: UNCHARTED WATERS (Amiga)

krumplit, a hamburgert és a Commodore-t köszönheti. (Meg az atombombát! — CoVboj) A fél évezredes jubileum két játégyártó agyát is megmozgatta: az Impressions a **DISCOVERY** című játékában egy **PIRATES**-szerű feldolgozással emlékezik meg a nagy felfedezésről, míg a Koei inkább a TAI PAN-ra emlékeztető stratégia/kaland keveréket gyártott az ő jellegzetes stílusában. A játék az **UNCHARTED WATERS** címet viseli, és úgy általában a nagy földrajzi felfedezések korának egészét mutatja be, a hozzájuk kapcsolódó felfedezői tevékenységeket (egy kis kereskedelem, egy kis rablás, egy kis tömegmészárlás) teljes fényében.

Amiga

A **Psygnosis** egy egész halom **BEAST-KLONT** (**AGONY**, **LEANDER**, **ORK**, stb.) dobott a piacra karácsony előtt, amelyek mindegyike gyönyörű, zenél meg lehet benne verekedni — de véletlenül egy olyan is belekerült a sorba, ami nem zenél, nem lehet benne verekedni, de nagyon jó. A művet **AIR SUPPORT**-nak keresztelték és egy totális légháború kelősa közepébe csöppenünk benne. A felszín és a különböző objektumok nem-fillegzett vektorokra épülő megjelenítése egy egészen szokatlan grafikai környezetet teremt nekünk, amelyben légitöltőnk parancsnokaként és egyben gépeink pilótáiként is csillagathatjuk stratégiai és szimulációs programokban való jártasságunkat.

Amiga, PC

A **POPULOUS 2**: úgy látszik tippetek adott a **Bullfrog** csapatnak, mert a játék első részéhez kiadtak egy **WORLD MAP EDITOR**-t, amellyel új, saját pályákat tervezhetünk az istenek legújabb összezsapásaihoz.

Amiga, PC

A **Chris Roberts** nevű fickó a 386-os PC-vel és végtelen winchesterkapacitással rendelkező játékosoknak a **STRIKE COMMANDER** után egy újabb **WING COMMANDER**-t (**WC II: SPECIAL OPERATIONS**) adott a nyakukba, amely az eredeti játék küldetését 20 újabb bevételrel gazdagítja. Ha az embernek még egy **Soundblaster**-je is van a PC-jéhez, akkor bonus-örömként még 7 Mega szöveget is kaphat a játékhöz.

## Néhány 64-es csoda

Hogy a 64-esek se piszkáljanak bennünket a 64-újdonságok hiánya miatt, most néhány 8-bites produkció, amelyek ugyan eléggé rondán festenek a 'News' rovatban szereplő programok között (a legtöbbjük csak formázásra jó), de most mi csináljunk, ha ezek vannak?

Az **Elvira** nevű szerencsétlen horrorkirálynő elég szomorú lehet, amikor meglátja magát egy nagyszerű kalandjáték után egy csapnivalóan rossz arcade közepén, ami az **ELVIRA THE ARCADE GAME** névre hallgat. Mészálni kell, ugrálni, megösszedegelni néhány varázslatot és fegyvert. Talán nem kellett volna erőltetni az ügyességi verziót, lényegesen jobb ötlet lett volna, ha mondjuk a kalandjáték 16-bites 2. részének átírásába fektetik az energiájukat...

A **boxingek** közepébe szökkenünk a **Storm FINAL BLOW**-jában, ami a kivitelezést tekintve (aprólékos grafika és hatalmas, animáló sprite-ok) egy nagyszerűen sikerült konverzió — de olyan unalmas, hogy az szinte már csoda! (Nektek már semmi se jó?! — CoVboj)

Egy másik "sportprogram" a **WRESTLEMANIA** az **Ocean**-tól, amiben Kőbánya-Alsó pankratorbajnokává válhatunk. Rendkívül szórakoztató játék, úgy körülbelül azon a szinten van, mint ez a "sport".

Ez nem túl új, de azért megemlítiük: az **Ocean** csinált egy 64-es átiratot az **Amigás TOKI**-ből, amelyben egy majom hálás szerepben csellenghetünk (challenge-hetünk) az őt pályát benépesítő szörnyek között. Sok évezt ez ebben sincs a trainerrel, de legalább szépen meg van csinálva.

Ugyancsak **Ocean**-termék a **SPACE GUN** is, amely egy idegen élőlényekkel benépesített űrhajóban játszódik és körülbelül úgy néz ki, mintha az **OPERATION WOLF**-ot áttették volna az **ALIENS** világába. Itt is foglyokat kell kiszabadítanunk. Vannak jó nagy "spritk", jó sokat lehet lőni, és a játékhöz még adnak egy részelt is, ami vel hűveljükünk alsó részén keletkező bőkeményedéseket lehet majd alkalomadtán eltávolítani...

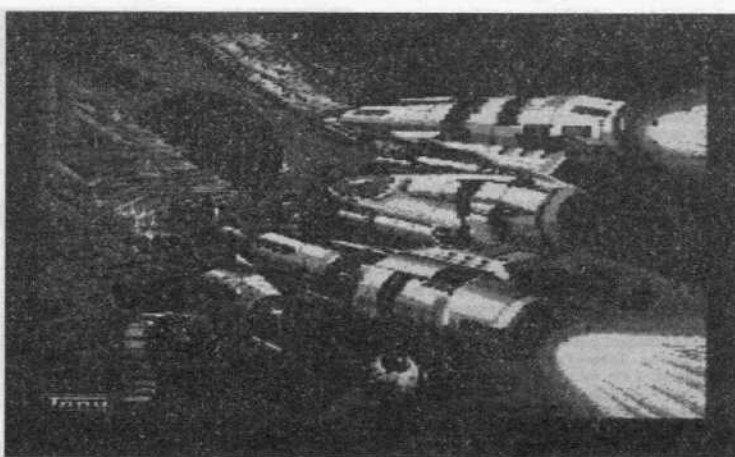


Aki még nem reszelgettett eget, az tovább folytathatja a lövöldözést a **Domark SUPER SPACE INVADERS**-ében. Első pillantásra egy jó nagyot csuklik az ember, mert a hátterek gyönyörűen meg vannak rajzolva — aztán meglátja, hogy mi ez a játék. Hát ez az **INVADERS!** (Ha minden igaz, akkor ez volt az első 64-es játék, amivel úgy '84 tájékán játszhattunk.) Tudjátok: öt sorban jönnek lefelé az idegenek és közben bombáznak, ami elől el lehet bújni az alul levő bástyák alatt. Néha fent átrepül egy ufo, és ha azt kilövid, akkor bonust kapsz — mi kell még ennél több?! Különösen, ha még hozzátészték azt is, hogy nemcsak ez az egy pálya van, hanem még egy csomó, amelyekben — hasonló korú — **MOON CRESTA**-ba is beleszóppenhuntnak.

**DOUBLE DRAGON III.** "Nomen est omen" mondja a közmondás. Jókat lehet veredni benne ("ninyás játék"), és még az első kettőnél is sokkal rondább! Borzasztó rossz.

A másik "ninyás" csoda a nagy hírveréssel beharangozott **THE FIRST SAMURAI**, *Raffaele Cecco* (a **CYBERNOID**-ok és **STORMLORD**-ok szerzőjének) új programja. Ez tényleg szépen meg van csinálva, de ettől sem sikerült megszeretnünk ezeket a veredős játékokat.

Az **Imageworks** a **TURBO OUTFUN** mintájára csinálhatta a **CISCO HEAT**-et, amelyben öt pályán keresztül nyomhatjuk a pedált. Olyan szomorkás egy kicsit ez a játék: ez a grafika nagyon nem szép, és ha a játékok már kifelejtik a játékból, akkor legálabb látványosan lehessen unatkozni!



▲ Ne örüljétek: ez csak a **SUPER SPACE INVADERS** címképernyője (64)

Ha a sebesség megszálottjainak még a **CISCO HEAT** sem elég, akkor versenytörök nyergébe pattanhatnak az **Accolade** új játékában, a **CYCLES**-ben. (Nem, ez nem a **TEST DRIVE 4**. Ez már a **TEST DRIVE 7!**) Ez egyébként még szódával úgy ahogyan elmegy, sőt, az is lehet, hogy valaki még élvezni is fogja...

Biztos van még 20-30 csoda, amiről az elmúlt néhány hónapban elfelejtettünk írni, de a feledékenységnél általában az az oka, hogy az ember már meg sem jegyzi a dolgokat. Nem baj, most voltak 64-es hírek — tessék szépen boldognak lenni velük! (Már megint majdnem elfelejtettük: mindegyik van kazettán is.)

Ami most következik, az még mindig 'News' (vagyis: még mindig játékmertető), csak most nem egészen olyan játékról szól, mint az eddigiek. Úgy hívják, hogy **VIRTUALITY 1000 SD**. A játék egy szimulátor, aminek a felke egy Amiga 3000-es számítógép, speciális turbókártyákkal, illesztőkkel meg egyéb ketyerékkel felszerelve.

Az otthoni számítógépe előtt görnyedező, tulajdonképpen csak két dimenziós térérzékelést biztosító monitorát bámuló játékos ebbe beleerőpvenne kiléphet a megszokott környezetből és vadonatúj helyzetben találja magát. Kívülről a gép egy furcsa autóhoz hasonlít. Elhelyezkedve a pilótaülésben, fejünkre kerül egy sisak és kezünk speciális botkormányt ragad meg (vagy kormánykeréket — attól függ, mit kentek be lekvárral). Aztán egy pillanaton belül máris új világ kerül a szemünk elé, amelyben vadászpilótaként, Forma 1-es autóversenyzőként, vagy mondjuk egy csillagbáború kelős közepén kell majd helyt állnunk.

A fejünkre helyezett sisakban különleges látványtechnikára építő monitor garantálja a tökéletes háromdimenziós érzékelést. Ha körbepillantunk, akkor a monitorok azt a képet vetítik elénk, amerre a fejünket fordítottuk. A tökéletes térhatást a sisakban és magában a számítógépben elhelyezett elektromágneses impulzusadók biztosítják — és nem kell kórkorszaki módon a funkcióbillyűket nyomkodniuk. A monitorokon keresztül megszólaló hangminőség

szintén a tegnapi: most a sisakban kristálytisza quadro hanghatások teszik tökéletessé az érzékzerveink átverését.

A szimulátor egyik üzemmódjában egy **Hawker Harrier** pilótaülésébe élhetjük bele magunkat. A gépet két botkormánnyal fogjuk irányítani: a bal oldali a gyorsító/lassító kar, a jobb oldalival pedig a kívánt irányba tudjuk a gépet dönteni. A két kormány rándításból előállított örült manőverekre mindenképpen szükség lesz, mert néhány barátságatlan **MIG-29**-es erőteljesen azon munkálkodik, hogy a menet minél előbb véget érjen. Az elhességötésükre természetesen nem csak a légibalejt, hanem a fedélzeti gépágyú, valamint néhány infravörös rakéta is a rendelkezésre áll. A nehézségi szintnek megfelelően egyébként még lehetőség van tartályrepülőgépről történő tankolásra is, majd a küldetés befejezése után egy légitámaszponton vagy egy repülőgéphordozóra kell szállnunk. A vizuális hatást az audio effektek is támogatják: a bázis a teljes bevetés ideje alatt angol nyelvi parancsokkal próbálja segíteni a harci helyzet, illetve a leszálló manőver minél sikeresebb megoldását.

Egy másik üzemmódban **Luke Skywalker**-ként játszhatunk. Nem, nem kell órákat kézen állnunk egy mocsárban, mindössze időugrást hajtunk végre a XXII. századba, ahol valamelyik félreeső galaxisban borzasztó lövöldözést fogunk csapni a különféle rendű és rangú űrjárgányok között. Az

űrhajónk irányítása megegyezik az előbb leírtakkal, a lényeges különbség a sisakba szerelt automata célzóberendezésben lesz: elég pusztán a fejünk mozgásával célbavenni az ellenséges űrsiklókat. Itt is különböző nehézségi szintek lesznek, amelyekben nő az elpusztítandó ellenséges gépek száma, majd — megfelelő minőség megszerzése után — következő feladatunk egy anyahajón elhelyezett lézerágyú elpusztítása lesz. Súlyosabb találat esetén gépünk automatikusan landol a bázisunkon, javítás és feltöltés céljából.

Ha már ügyis megkezdődött a Forma 1-es szezon, a hetköznapi halandó is beszökkenhet egy ilyen technikai csoda volánja mögé: mindössze annyi a dolga, hogy a fejére tegye kedvenc sisakját és már repülhet is. Egy Forma 1-es autót ritkán irányítanak botkormánnyal, ehhez az üzemmódnak tehát hagyományos volán, valamint fék- és gázpedáluk dukálnak. A legjobb az egészen az, hogy ha az amatőr versenyző véletlenül az egyik palánkon köt ki, akkor kiszállás után nem Szent Péter, hanem a sorra kerülésre már türelmetlenül várakozó haverja köszönti...

Bár a VR látványtechnika egyik legújabb vívmányáról volt szó, a dolog személyes kipróbálásához nem kell Londonig menni: elegendő elmetrozni a Nyugatig, és ott a Skála Metrő földszinti bejáratával szemben levő Anubis pavilonban mindenki személyesen is kipróbálhatja a dolgot.

**Commodore Gyorsszerviz** • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység

javítás/cseré, és videoszervizelés is!

# SOUTHERN III BELLE

Múltkor éppen súlyos munkálatok közepette senyvedtünk itt a HQ-n, amikor véletlenül felborult néhány polc (Én megmondtam, hogy ne itt focizzunk, mert amortizálódik a berendezés... — CoVboy), és néhány másra top secret papirusz hullott a földre. Közöttük a lejjebb látható abra, amelyre CoVboy így kommentált be: "Jé, egy korai Getto! Ezt beleszer a következőbe..." — aztán körbeherdózta, mint a véres rongyot. Ennek öröme úgy döntöttünk, hogy ha rajz van, akkor gyorsan csinálunk hozzá valamilyen leírást is. Az emlékeink között kutatva először a RAILROAD TYCOON-nál, majd a THE TRAIN-nél állapodtunk meg, de mivel már mindkettő volt egyszer, inkább tovább kotorásztunk, míg rá nem leltünk egy eфедедett vonatos cuccra, ami még talán Lenin idejében jelenhetett meg — és úgy hívják, hogy SOUTHERN BELLE.

A Southern Belle egy nagyon híres angol gőzmozdony volt valamikor a húszas-harmincas évek tájékán. A londoni Victoria és a brightoni pályaudvar között közlekedett. A számítógépes feldolgozás egy vérbeli szimulátor lett, amelyen a pályaválasztás előtt álló ifjúság már otthon begyakorolhatja azoknak a hi-tech berendezéseknek a kezelését, amelyet a "Hiv a vasút, vár a MAVI" szlogen kitalálói üzemeltetnek. Sajnos a 64-es lehetőségei meglehetősen korlátozottak, szóval a koszt még nem sikerült tökéletesen emulálni, de minden vállalkozó kedvű bakt... vasúti tisztviselő-jelölt élethű effektusokat érhet el ezen a téren is, ha mondjuk egy fél évig állandóan monitorra fűjja a füstöt.

A rövid kis bevezető után rögtön rá is térhetünk a program kezelésére, amely egy menüvel jelentkezik be, itt a megfelelő számbillentyű megnyomásával beállíthatjuk, hogy melyik küldetést akarjuk indítani. Az első a demo (ugyanazt indul 'RETURN' re is), ha úgy fél percig nem állítunk be

semmit, akkor automatikusan ez fog beindulni, ahonnan csak az 'X' megnyomásával léphetünk vissza ide. Valamelyik küldetés elindítása után az 'F1' megnyomásával térünk vissza a főmenübe. A többi opció egyre nehezező meneteket elé állítja a játékos:

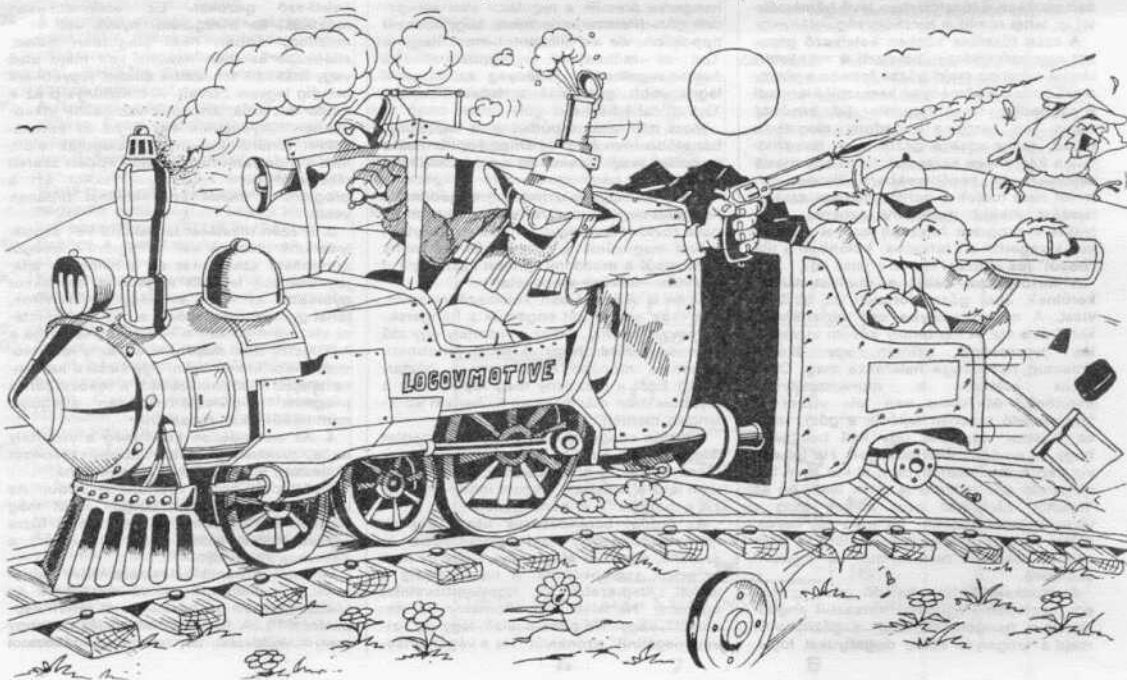
1. TRAINING RUN: Gyakorlás. A londoni Victoria pályaudvarról indulunk, és csak Brightonban, a végállomáson kell megállnunk. Nincs sebességkorlátozás sem.

2. EASY SCHEDULE AND SPEED LIMIT: Itt is csak Brightonnál kell megállnunk, de valahol lesz egy 30 mérföldes sebességkorlátozás is a pályamunkások miatt. Egyébként ettől az opciótól kezdve élnek az állandó sebességkorlátozások is (a pontos helyeket ld. később). Az EASY SCHEDULE arra utal, hogy a menetrendben szereplő állomásokig kényelmesen lehet tartani a menetidőt.

3. STOPPING TRAIN AND SIGNALLING: Itt már lesz néhány megálló a Victoria és Brighton között is, ahol pontosan kell beállnunk és egy percet várakoznunk az utasokért. Ezenkívül még lesz valahol egy 30 mérföldes sebességkorlátozás a pályamunkások miatt, valamint figyelniünk kell a bal alsó sarokban a jelzőt is (a tilos előtt meg kell állni).

4. HEAVY STOPPING TRAIN: 3-4 megálló Brightonig, de nincs pályamunka. A nehézség ott lesz, hogy mivel a szerelvény jóval nehezebb annál, mint amelyekkel eddig mentünk, sokkal lassabban gyorsul fel és sokkal nehezebben áll meg (a lejtőkön meg az emelkedőkön néha el szokott gurulni...).

5. RECORD RUN: Itt gyorsasági rekordot kell futnunk, 48 perc alatt kell beérni Brightonra. Köztes megálló nincs, de a menetrendben megadott idők elég szűkösek és csak akkor lehet tartani őket, ha az állandó sebességkorlátozásokat néha túllépjük.



6. SOUTHERN BELLE: Itt nyilván a program nevét adó mozdony nyergében fogunk füstölni, de különösebb különbség nincs a 2. opcióhoz képest.

7. PROBLEM RUN: Ez az előbbieik közül bármelyik lehet, meglehetősen laza menetrenddel (néha nincs is köztes megálló). A probléma ott lesz, hogy néha elfromlik néhány berendezés (az üzenetsorban *Communications Cord Pulled*) és nem igazán azt mutatja, amit valójában kellene. Vagy az is előfordulhat, hogy a program egyszer csak behúzza a fékeket a nyílt pályán... A hiba megszüntét az *All Clear* felirat mutatja az üzenetsorban, de ha fékbe-húzás volt a gond, akkor vigyázzunk arra, hogy ha emelkedőn állunk meg, behúzott fékkel kell elindulnunk, különben visszagurulás miatt azonnal véget ér a parti.

Mielőtt a gőzös nyergébe pattanánk, egy kis anyagismeret óra, avagy: "Hogyan működik a gőzmozdony?" A dolgoknak ezt a részét nyilván mindenki ismeri, csak mi nem — mivel pedig az ismételtes a tudás mamája, elmondjuk magunknak. (Ti addig gyűjtsetek rá.) Az alap az, hogy egy zárt tartályban a forráspontig melegítik a vizet, és a keletkező gőznyomást hengerekbe vezetik, amelyek egy tengelyes áttétellel forgó mozgássá alakítják a gőznyomást által keletkező energiát. A folyamat a tűznél kezdődik. Egy kimenetben szelnet égetnek, amelyre néha szemécs is kell pakolni. A legnagyobb hatékonyság úgy érhető el, hogy a kimenetnek körülbelül a fele van tele szénnel. Az égés a levegő bekeverésével lehet szabályozni, ami egy szelepen keresztül történik; ha a szelepen több levegőt engedünk be, akkor az égés ugyan gyorsabb (többször kell rátenni a tűzre), viszont nagyobb hatásfokú is (jobb melegítheti a vizet). Szintén a levegőáramlást gyorsíthatjuk azzal, hogy ha kinyitjuk a kemence ajtaját (így lehet tájékozódni a szénszintről is) — viszont így nagyon gyorsan csökken a tüzelőterben levő hőmérséklet is, tehát romlik a hatékonyság.

A szén tüzelése közben keletkező gázokat egy csőrendszer bevezeti a munkatartályba (ahol az majd gőzzé forralja a vizet), majd onnan a kéményen keresztül kiengedi a szabadba. Ha a regulátor (ld. később) zárva van, vagy a mozdony alagútban halad, akkor ezek a gázok nem távozhatnak a kéményen keresztül, tehát egy másik szelepen (a későbbiekben 'Blower' — mivel nem tudjuk a pontos magyar szakki-fejezést, inkább maradjunk azoknál, amelyek a program használatát ezeket nekünk kell kiengedni a szabadba, különben a tűz "besül" (és a tűzzel együtt a játék is).

A forró gázok tehát a munkatartályba kerülnek, ahol gőzzé forralják az ott lévő vizet. A munkatartályba egy víztartályból kerül át a víz. A két tartály közötti vízáramlás gyorsaságát szintén egy szelep (*injector*) nyitottsága határozza meg. Optimális esetben a munkatartálynak körülbelül 60-70%-a van tele vízzel (a fennmaradó részben fejlődik a gőz), tehát az 'injector' szelepet úgy kell beállítani, hogy ez az érték állandósuljon. Ha túl sok víz van a munkatartályban, akkor nem tud elegendő gőz fejlődni (a játék leáll), ha az 'injector' zárásával nem állítjuk meg a vizet (szintén emelkedését), ha meg túl kevés, akkor nincs miből gőzt fejleszteni (a játék szintén leáll, ha nem nyitjuk az 'injector' szelepet).

A munkatartályban fejlődő gőzt szintén egy szelepen (regulátor) keresztül engedjük át a hengerekbe, ahol a gőznyomás majd a tengelyre kötött dugattyúk fogja



△ Elképesztően látványos grafikai kivitelezés (64)

mozgatni. A regulátor tehát tulajdonképpen a "gázpedál". A regulátor nyitása egyben nyitja át a szelepet is, amelyik a munkatartályban levő vizet forraló gázokat kiengedi a mozdony kéményén keresztül, tehát a 'Blower' szelepet csak akkor kell majd használnunk, ha a regulátor zárva van.

A gőz tehát elvonul a hengerek irányába, szóval már csak egyetlen szeleppel (*Cut Off*) kell megismerkednünk és máris letehetjük a fűtővizsgát. Ennek a funkciója nem egészen világos előtűnk, de valami olyasmi lehet, mint a sebességváltó az autónál. Csak ez nem az áttételt szabályozza, hanem — tippünk szerint — azt, hogy hány hengerbe áramlik a regulátor által átengedett gőz. (Persze az is lehet, hogy rosszult tippeltünk, de az viszont biztos, hogy a 'Cut off' működését a regulátorral kell összehangolnunk). A lényeg az, hogy a legnagyobb gyorsulás a teljesen nyitott 'Cut off'-al érhető el.

Most már akár repülhet is a mozdony, bár előbb nem árt megismerkedni ennek a technikai megoldásnak az apró buktatóival is. Csak egy pár:

— ha túl nagy gőznyomást engedünk a hengerekbe, akkor ugyan a tengelyes mozgása rövid időre felgyorsul, de a tartályban idővel megszűnik a gőznyomás, és máris nem repül a mozdony. (Innen származik a mondas: "Gőzünk sincs róla!");

— ha a víztartályban keletkező nyomásnak csak egy részét engedjük a hengerekbe (vagy semmit), akkor a víztartály egy idő után úgy dönt, hogy ő most felrobban. (Innen a mondas: "Felrobbant a gőztartály!") Ettől a mozdony még repül, csak a továbbiakban már nem az X, hanem az Y-tengely mentén...

— aztán elfogyhat a szén is, mert megint felmentelték az árát, és a vasúti társaságnak nincs pénze új adagot venni. Ilyen ugyan nem lesz a játékban, viszont innen származik a mondas: "A jó nénikéjüklet!"

Az órdogi berendezések használatának mikéntjéről később majd részletesebben is szólnunk, egyelőre elég annyit, hogy ez lesz az egyik szerepünk. A másik pedig a vasúti illeszkedések figyelembevétele, úgy mint: "Ne felejtésd az állomáson az utasokat!", vagy "Ha piros a jelző, légy oly szíves megállni!", azonkívül "Ha a végállomás-

ra 80 mérföld/óra sebességgel pofógsz be, akkor az utasok a temetőben fognak kiszállni" — és így tovább.

A vasutas alapelvek tisztázása után vissza is térhetünk a játékhöz. Valamelyik éles "küldetés" választása után beállíthatjuk, hogy mennyire akarjuk bonyolulttá tenni az életünket, azaz melyik berendezéseket működtetjük mi:

1. Csak a regulátorra, a fékezésre és a 'Cut off'-ra kell figyelniünk.

2. Az iméntiekben kívül még nekünk kell üzemeltetni a 'Blower' szelepet és a mozdonyipót is. A 'Blower' szelepen keresztül engedjük ki a szabadba a tüzelőterben keletkező gázokat. Ez automatikusan működik, ha a regulátor nyitva van és a mozdony éppen nem alagútban halad, ellenkező esetben nekünk kell majd első vagy második fokozatba állítani (egyébként mindig legyen zárva!). A mozdonyipót a tutuló micodsa, amivel a vasutasok jövedelmükben fűtötenek egyet: ha az állomásokról történő indulásnál, alagutat előtt, illetve a pályamunkások által éppen szerelt részeknél nem használjuk, akkor azt a program a menet értékelésénél hibának veszi.

3. A szén tüzelését is nekünk kell szabályoznunk (nekünk kell nyitogatni a levegőt áramtató szelepeket és a kemence ajtaját). Ha sok levegőt engedünk be, akkor gyorsabb az égés és nagyobb a hőfok, tehát gyorsabban fejlődik a gőz. Előválasztani viszont nem kell a kemencét, tehát ha a hőfokjelző már majdnem elérte a maximumot, akkor ki kell nyitni egy kicsit a kemence ajtaját. A szénen ebben a fokozatban a program még automatikusan adagolja, nem nekünk kell rápakolni.

4. Az említettekben kívül még a víztartály és a munkatér közötti vízbefecskendezőt ('injector') is nekünk kell irányítanunk.

5. Minden baj a nyakunkba zúdul. Az eddig felsorolt összes dologon kívül még nekünk kell a szénét is rápakolni a tűzre (nyilvánvalóan előtte nem árt kinyitni a kemence ajtaját is).

Valamelyik opció választása után megjelenik a menetrend, ahová egyébként az utazás közben is bármikor át lehet kapcsolni (T). A felső sorokban látjuk, hogy melyik küldetést és nehézségi fokozatot



lítottuk, alattuk pedig az állomásra, a DIS oszlopban az állomás távolsága a londoni Victoria pályaudvartól, a STATION oszlopban az állomás neve (csupa nagybetűvel azok, ahol kötelező megállni), a SCH oszlopban a menetrend szerinti érkezési idő, az ACT oszlopban pedig a tényleges érkezési idő (ez utóbbit a program csak akkor írja be, amikor már elindultunk az állomásról). A menetrend általában össze-vissza variálja a London-Brighton szakaszon levő állomásokat, nem mindig ugyanazokat kapjuk. A tréning fokozat kivételével általában az alsó sorban karbantartási munkára hívják fel a figyelmünket valamely mérföldnél (PERMANENT WAY WORKING AT ... MILES); ez a tájékoztatás 30 mérföld/órás sebességkorlátozást jelent az adott szakaszon, továbbá ha mi használjuk a mozdonyfűtőt, akkor előtte fél mérföldön belül sipolni kell.

Ha játék közben léptünk be ide, akkor 'S' megnyomása után játékkilást menthetünk, 'E'-vel (EVENTS) megnézhetjük az eddig elkövetett hibák jegyzékét (a hibázásokat id. később), 'RETURN'-nel pedig visszalépünk a játékhöz.

Először nézzük az irányítóbilleentyűket, aztán a képernyőn látható különféle kijelzők magyarázatával fogjuk tölteni az oldalakat.

'F1': Visszalép a főmenübe a játékból.

'1-4': A keményen kibocsájtott füst sűrűségét szabályozza. Az elsőnél a legvilágosabb a füst (sok levegő jön vele), a negyediknél pedig a legcsöthetebb. Általában a '3' megnyomása után értük el a legnagyobb sebességet, de az sem baj, ha nem piszkáljuk.

'W': Mozdonyfűtő (Whistle). Már volt szó róla, hogy mikor kell dudálni: pályaudvarról történő indulásnál (vagy áthaladásnál), alagút előtt és a pályamunkások előtt. Csak a második nehézségi fokozattól kezdve kell használnunk (PLUS BLOWER).

'R': A regulátor nyitása, vagyis gáz(gőz?)-adás. Négy állása van, a legnagyobbban áramlik a legtöbb gőz a hengerekbe. 'SHIFT + R'-rel csökkentjük a szelep nagyságát.

'I': A befecskendező ('injector') szelep állítása. Ezzel szabályozzuk a munkatérben levő víz mennyiségét. 5 állása van (feléle mutat a műszer, ha teljesen el van zárva). A szeleppállítás 'SHIFT + I'-vel csökkenthető. Csak a negyedik nehézségi fokozattól kezdve kell használnunk (PLUS INJECTOR).

'T': Behívja a menetrendet. Már volt róla szó a fentiekben.

'A': Négyeszeres időgyorsítás. Új megnyomással visszazakarsolunk normál időre.

'S': A mozdonyfűst ki/bekapcsolása.

'D': Ez azt a szelepet nyitja (shifelve zárja) őt fokozatban, amivel a tüzelőterben szabályozhatjuk a levegő mennyiségét. Csak a harmadik nehézségi fokozattól kezdve kell használnunk (PLUS FIRING).

'F': Ezzel nyitogatjuk (shifelve csukogatjuk) a tüzelőtér ajtaját. Ennek hasonló a funkciója, mint az előbb említett levegő beengedő szelepnek: a levegőt áramoltatja a tüzelőterben. Azzal ellentétben viszont a nyitásokor csökken a tüzelőterben levő hőmérséklet is (és vele együtt természetesen a gőz melegítésének határfoka). Csak a harmadik nehézségi fokozattól (PLUS FIRING) kezdve kell használnunk, abban az

esetben, amikor a tüzelőtér hőmérséklete túl magas.

'H': Pause, 'RETURN'-re folytatódik a játék.

'C': Ezzel a 'cut off'-ot nyithatjuk (shifelve csukhatjuk). Már volt róla szó.

'V': Fék. Ennek is öt állása van (nincs fék, ha a műszer felele mutat), shifelve kapcsolhatjuk alacsonyabba a fokozatot. Szükség lehet behúzza tartott fékekre olyan állomásoknál, amelyek lejtőn vagy emelkedőn fekszenek: ha ugyanis ott a fékeket kiengedjük, a vonat szépen elgurul az állomárról...

'B': Ezzel azt a szelepet nyitjuk (shifelve csukjuk), ami a tüzelőterben keletkező gázokat engedi ki a szabadba ('Blower'). Csak a második nehézségi fokozattól kell használnunk (PLUS BLOWER), olyan esetekben, amikor a regulátor zárva van, vagy éppen alagúton haladunk keresztül.

'RETURN': Egy lapát szén a tüzre. Csak TOTAL CONTROL-nál kell használni. Mielőtt ráteszünk a tüzre, ki kell nyitnunk a kemenye ajtaját is.

'SPACE': Megszünteti az utolsó üzenet scrollozását az üzenetsorban.

Természetesen az említett billeentyűk közül csak azokat kell használnunk, amelyek berendezéseket ténylegesen mi is kezeljük, az összeset csak akkor, ha TOTAL CONTROL-t kértünk.

Ha minden igaz, akkor lesz itt valahog egy ábra, amellyel a képernyőn látható dolgokat próbáltuk szemléltetni (ha nem sikerült, akkor vegyék át úgy, hogy nyomdai-hiba):

1. Ez egy SOUTHERN BELLE felirat, ha valaki esetleg nem tudná, hogy melyik játékkal játszik...

2. Itt látható, hogy az útvonal melyik területén vagy állomásán haladunk át. Ha a terület egyben állomást is jelent, akkor a neve már jó fél mérfölddel az állomás előtt megjelenik.

3. A SPEED mutatja a vonat sebességét mérföld/óraban, a WATER a viziartályban levő víz mennyiségét (tán hektoliterben), a COAL pedig a szenet mészában (vagy lapátban?). A szénnél általában nem szott gond lenni, elég lesz Brightonig, ha épelméjűen kezeljük a mozdonyt. A víz viszont elfogyhat, ha túl nagy sebességgel dörgetünk végig a pályán. 40-50 mértődes sebességnél már nyugodtan visszacsukhatjuk a regulátort a maximumról egy-két fokozattal, mert az sebességvesztés

nélkül is lényegesen csökkent a vízgyasztást.

4. Itt látható az idő. Mivel a különböző szerelvények mindig pontosan valamilyen "egész" órákor indulnak, csak a perceket kell figyelelnünk.

5. Itt látható a következő pályaszakaszon érvényben levő jelzőállás. Ha a jelző vízszintesen áll, akkor illik megállni addig, amíg a tilosmat mutató póznát a valóságban is elérjük, mert lehet, hogy szemben jön valami... A felele mutató jelző szabad haladási jelez, de ha a vége bevágott, akkor az egy későbbi szakaszon levő tilos jelzésre figyelemztethet. (Azért a feltételes mód, mert nem mindig kapunk ténylegesen tilos.)

6. Üzenetsor. Itt láthatóak a program üzenetei a hibáinkról. Ha a menetrendnél az 'E'-vel EVENTS-et kérünk, akkor az eddig összeszedett hibák listáját kapjuk. (Nem mindegyik jelenik meg az üzenetsorban is!) Csupa nagy betűvel vannak felsorolva a játék végét eredményező hibák:

All aboard: Ez nem hibáüzenet, csak tájékoztatás arról, hogy folyik a beszállás a vonatba. Figyelem, azokon az állomásokon, ahol a szerelvénynek feltétlenül meg kell állnia (a menetrendben csupa nagy betűvel van szedve), ott legalább egy percet várakozni is kell, hogy az utasok beszállhassanak! Ha előbb indulunk el, akkor azt a program hibának veszi.

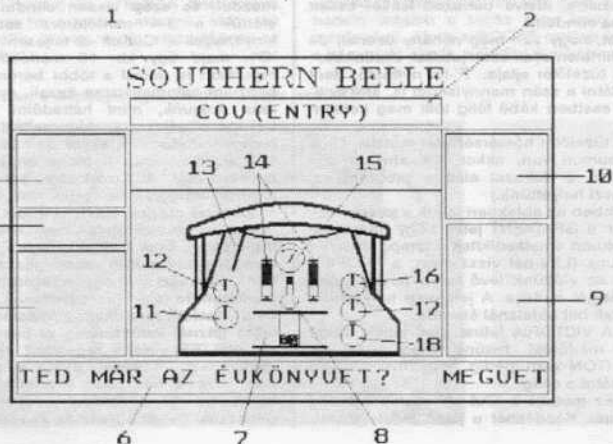
BLOWER: Nem nyitottuk ki a 'Blower' szelepet, amikor a regulátor zárva volt vagy éppen alagúton haladtunk át.

BOILER OVERFILL: Túl nagy a vízszint a munkatartályban, a fennmaradó hely nem elég a gőz fejlesztésére. Akkor szottk fellelni, ha az 'injector' szelep túl nagy állásban van ahhoz képest, ahogy az átengedett víz gőzzé alakul.

CRASHED INTO STATION: Efelejtettünk a brightoni végállomásnál fekszeni. A pályafutásunkat számos utassal együtt a temetőben fogjuk befejezni, mielőtt sikerült a túelőtőknek kiánni bennünket a romok alól...

DERAILED: Ha valamilyen éles küldetést választottunk (a másodikot felele), figyelembe kell vennünk az állandó és a pályamunkások miatt életbe lépő sebességkorlátozásokat is. Ha megengedett sebességet 50%-kal túllépjük, akkor a játék ezzel a hibáüzenettel véget ér. Állandó sebességkorlátozások az alábbi helyeken vannak:

Victoria-Clapham Junction: 40;



Balham után 1/2 mérföldig (4 3/4 - 5 1/4):  
— 45; aztán újabb 1/2 mérföldig 60;  
Selhurst után 1/2 mérföldön (9 3/4 - 10 1/4) — 45;  
Redhill Tunnel-Earlswood (21-22 mérföld között): 50.  
A pályamunkásoknál (a menetrendben a PERMANENT WAY WORKING AT ... jelzi a mérföldet) 30 mérföld/óra a sebességkorlátozás.

**EM Brake:** Ez sem hibáuzenet, csak egy tájékoztatás arról, hogy hol húztuk meg a vészféket (a legnagyobb fékfokozat).

**FUSIBLE PLUGS GONE:** A munkatartályban túl alacsony volt a vízszint, nincs miből gőz fejleszteni. Elfelejtettünk a víztartályból vizet átszivattyúzni.

**icy Patches:** Ez egy tájékoztatás lehet még a Victoria pályaudvaron, hogy a vonal néhány része eljegesedett, és ne menjünk 40-nél gyorsabban. Hogy hol van jegesedés, az majd kiderül akkor, amikor ráhajtottunk...

**No Stop:** Nem álltunk meg egy olyan állomáson, ahol a menetrend szerint meg kellett volna.

**No Whistle:** Nem sípoltunk ott, ahol illendő lett volna (pályamunkásoknál, indulás előtt, alagút előtt, állomáson való áthaladással).

**OVERRAN STOP SIGNAL:** Túlmentünk a tilos jelzőn. Legközelebb nem ártana fékezni, ha a bal alsó sarokban azt látjuk, hogy a következő pályaszakaszon tilos jelzés van érvényben.

**Poor Stop:** A szerelvényem nem pontosan az állomáson álltunk meg. (A vonat ugyan megállt, de úgy, hogy az állomás kicsúszott a képről.)

**Rough Stop:** A vonattal úgy álltunk meg valahol, hogy a negyedik fékfokozattal fékezünk.

**Short Stop:** A menetrend szerinti megállóban a megállástól számított 1 percnél kevesebbet várakozunk. A program elindulásnak veszi azt is, ha a lefőn elfelejtjük behúzni a féket, és a mozdony gurulni kezd.

**Speeding Near:** Valamelyik sebességkorlátozásnál túlléptük a limitet, de még nem annyival, hogy DERAILED üzenetet kapjunk. (Egy 40-es korlátozásnál például még nyugodtan mehetünk 55-tel, ha késésben vagyunk.)

**UNSAFE REVERSING:** A vonattal emelkedőn álltunk meg és most szépen gurul visszafelé. Be kellett volna húzni a fékeket legalább a második vagy a harmadik fokozatba, illetve behúzott fékkel kellett volna elindulni.

Lehet, hogy van még néhány üzenet, de most hirtelen csak ezek jutottak eszünkbe.

7. A tüzelőtér ajtaja, 'F'-fel nyitható. Bent lehet látni a szén mennyiségét is, ami optikailis esetben kabé félig tölti meg kementét.

8. A tüzelőtér hőmérsékletét mutatja. Ha a maximum van, akkor illik kinyitni egy kicsit. (A 3. fokozat alatt a program ezt megteszi helyettünk.)

9. Ebben az ablakban látjuk a terépvizonyokat: a GRADIENT jelzi, hogy hány század fokban emelkedik/lejt a terep, amilyen haladunk (LEV-nél vízszintes), a PROFILE pedig az előttünk levő terep hozzávetőleges alakját mutatja. A jelenlegi helyzetünk az ablak bal oldalánál érhető.

10. A VICTORIA felirat alatt látjuk, hogy hány mérföldet tettünk meg idáig, a BRIGHTON alatt pedig hogy mennyi van még hátra a célig.

11. Ez mutatja a 'Cut off' szelep aktuális fokozatát. Kezdésnél a jelző felfelé mutat,

ami a kikapcsolt állapotot jelent.

12. Ez az aktuális fékfokozatot jelzi. Ha nincs fékezés, felfelé mutat, vészféknel lefelé.

13. Ez a regulátor fokozatát mutatja. Nyitással balra mozog, tehát ha függőlegesen felfelé áll, akkor a regulátor éppen zárva van.

14. Ennek a két csőnek a fekete része mutatja a víz szintjét a munkatartályban. Ennek alapján szabályozhatjuk a fecskenedő működését. Ha a fekete sáv eltűnik, akkor a játék **FUSIBLE PLUGS ARE GONE**, ha az egész csövet kitölti, akkor **BOILER OVERFILL** hibával fog véget érni. Az optimális vízszint kabé a csövek közepénél van.

15. Ez a műszer mutatja a gőznyomás mértékét a munkatartályban (jobbra van a maximum). Túl magasra csak akkor szokott felkúszni, ha minden maximumon üzemel, csak a regulátor van zárva.

16. Ennek a szeleplenek a fokozata, ami a víztartályból a munkatartályba szivattyúzza a vizet ('Injector'). Ha felfelé mutat, akkor teljesen zárva van. Nyilvánvalóan a vízszintet jelző műszerek alapján kell állítatunk.

17. Ez annak a szeleplenek a fokozatát jelzi, amelyik a tüzelőtérből enged ki a gőzöket ('Blower'). Ezek normál esetben elröplenek a kéményen keresztül is, a szeleple csak akkor kell kinyitnunk, ha a vonat alagúton halad keresztül vagy a regulátor zárva van. Ha nem nyitjuk ki, akkor nemsokára **BLOWBACK** hibáuzenettel vége a menetnek.

18. Itt látjuk annak a szeleplenek a fokozatát, ami a tüzelőtérbe ereszti be a levegőt (ha zárva van, a jelző felfelé mutat). Általában nem nagyon kell piszkálnunk: indulásnál nyissuk ki teljesen, aztán csak akkor kapcsoljuk alacsonyabb fokozatra, ha egy állomáson várunk az utasok beszállására (lassabb lesz a szén égése).

Ennyire a kezeléssel, most pedig ugorjunk nyeregbe és menjünk egy kört. Elsőre persze nem kell túlbonyolítani az életünket, tehát válasszunk egy **TRAINING RUN**-t, aztán a műszerek kezeléséből pedig az első (csak a regulátort, a 'cut off'-ot és a fékeket kell csak nekünk működtetni). Indulás után már félútótt mozdonyt kapunk, tehát nincs más dolgnak, mint félig kinyitni a regulátort (kétzer 'R'), hogy a gőz a hengerekbe áramoljon, aztán szintén félig kinyitni a 'cut off'-ot is (kétzer 'C'). (Ha sok a gőz, akkor kinyithatjuk teljesen is.) A mozdony 15-20 másodperc múlva megmozdul, és szép lassan elindul. Amikor elérte a 3-4 mérföld/óra sebességet, kinyithatjuk a 'Cut off'-ot teljesen (még két 'C'), majd úgy kb. 10 mérföld/óránál a regulátort is. Mivel a többi berendezést a program automatikusan kezeli, most nincs más dolgnak, mint hátrádozni. (Esetleg bekapcsolhatjuk az időgyorsítást 'A'-val).

Ha így indultunk el, akkor Balham (az első bejegyezett állomás a menetrendben) környékén már 45 mérföld/h sebességgel fogunk robotni, és pontosan tartjuk a menetrend szerinti áthaladási időt (9 perc). A tréning körben ugyan nem kell megállnunk sehol, csak a végállomáson, de mégsem célszerű végig teljes gázzal robotognunk. Egyrészt így nagyon ráverünk majd a menetrendre (a program nemcsak a késést, de a "sietést" sem díjazza), másrészt pedig teljes gázzal valószínűleg el fogogni a víz (WATER). Ha a regulátort visszkapcsoljuk két fokozattal, akkor a sebesség maximum a hosszabb emelkedőkön fog csökkenni 1-2 mérfölddel (a lejtőkön majd behozzuk), a vízfogyasztás viszont szintén

a felére csökken. Ennél a külsőnél a pályán kb. 40-45 mérföldes átlagsebességgel kell tartanunk ahhoz, hogy a menetrendben megszabott idők szerint érkezünk az állomásokra. Az állomásokon történő áthaladási idejét a program azonnal beírja a menetrend ('T') ACT oszlopába, tehát ha azt látjuk, hogy két jól gyorsan haladunk, akkor csökkentjük a regulátorfokozatot vagy ha az sem elég, kapcsoljuk a féket rövid időre első vagy második fokozatba. Brightonig nincs más dolgnak, mint tartani a menetrendben megadott időket. Ott majd meg is kell állnunk. Az állomás előtt a sebesség függvényében kell nekiallunknuk fékezni: megálláshoz csökkentjük majd teljesen elszárjuk a regulátort és 'Cut off'-fokozatokat, aztán húzzuk be az első vagy a második fékfokozatot. Harmadiknál nagyobb fékfokozatot lehetőség szerint ne nagyon használjunk, mert a program hibának fogja venni az értékelésnél. Ha még nem vagyunk biztosak a féktávolságban, akkor célszerű a regulátort és a 'Cut off'-ot félig nyitva hagyni, hogy a fék kiengedésevel azonnal gyorsíthassunk, ha a mozdony meg az állomás előtt akarna megállni.

Az **ARRIVAL** felirat után ismét a menetrend töltődik be, amelynek az alsó részén a program százalékos arányban értékeli a működésünket, az alábbi szempontok szerint:

— **SAFETY:** Biztonság. Az értéket csökkentni minden negyedik-, vagy ötödik fékfokozatot használt, illetve — ha a játékfokozatban van ilyen — a sípolás elmaradása, sebességkorlátozás túllépése, túl nagy sebesség a lejegesedett pályán, illetve a pontatlan, kihagyott vagy túl rövid megállások a menetrendben bejegyzett megállóknál. Ha Brightonra úgy érkezünk be, hogy nem tudunk megállni (**CRASHED INTO STATION**), akkor a biztonság mindig 00%-lesz, akárcsak akkor, ha a menet valamilyen végzetes hiba folytán még a pályán véget ér.

— **TIMEKEEPING:** Pontosság. Nem csak ott tartanunk a menetrend szerinti érkezési időt, ahol meg is kell állnunk, hanem az összes állomásnál, ami a menetrendben szerepel. 1 perc eltérés megengedett.

— **ECONOMY:** Ez gazdaságosságot jelent, tehát a szénnel és vízzel történő gazdálkodást kellene figyelembe vennie. Erdeskes módon viszont nem az a jó, ha a pályán nem használunk el mindent, hanem az, ha minél többet elpazarlunk. (Csak akkor kaptunk 100%-ot, amikor Brightonig csak 1-1 adag víz és szén maradt).

**RESULT:** Végeredmény (az előbbi három érték átlaga).

Ha ezzel a néhány kőszá sorsral sikerült valakit végérvényesen elrettentőnk a játéktól, akkor az csak a pusztá véletlen műve lehet! A játék ennire azért nem bonyolult, csak azért magyaráztuk agyon az egyes részeit, hogy ha valaki nem csak az első fokozatban akar játszani vele, akkor legyen valamilyen elképzelése az előtte álló teendőkről.

Értékelgetni nem nagyon akarjuk a játékokat, mert már testvérek között is megvan vagy 6 éves, ráadásul a grafikai kivitelzésre egy kissé rányomja a helyéget az, hogy Spectrumról írták át 64-re. Aki szereti a valamennyire bonyolult szimulátorokat, de nincsenek túlzott grafikai elvárásai egy játéktól, akkor esetleg lefújhatja a port erről is. A játék csak egyfolyó, tehát a kazettás egységgel rendelkezők is fűj(ol)hatnak.

# MAGIC CANDLE

Na, most egy jó kis program jön az RPG-ra jögnöknek, ami a **MAGIC CANDLE** névre hallgat és 4 lemezoldalon boldogítja mind azokat, akik a 64-esük hátuljából előkanyargó kábelek valamelyikének végén egy drive-ot találnak. (Tömondabtan: teljesen felesleges kazettás vezérlőt keresni belőle.) A történet az RPG-k jó szokásához híven a fantasy világában játszódik. A főhőse Lukas, akit a játék elején Rebnard király, Deruwia uralkodója szólít magához. Némi gondjait támadtak az uralkodásban és most főhősünktől várja azok megoldását. A problémák oka a birodalmat éltető Mágikus Mécseshez kapcsolódik: se szó, se beszéd elolvadt, a lángjának lobogását őrző 44 gárdista pedig szórén-szálan eltűnt. Ennyi gond persze még meg se kottyan egy átlagos királynak: itt van még a démoni DreaX is, amely olyannyira démoni, amennyire az egy igazi demóntól csak elvárható. Valami köze lehet az üzemképtelen állapotban levő mécseshez is, de azonkívül még meg is akar lógni. Mivel az itt senkinek sem lesz jó, a derék király értékes instrukciókkal ellátva ("Csináld már valamit, hős lovag, aztán majd lesz ajándék, meg minden!) a utunkra is bocsájt bennünket. Előtte persze még néhány tippel lát el (például, hogy toborozunk csapatot), de ezekről később még úgyszólván lesz.

Bejelentkezés után a program érdeklődik, hogy van-e fastload cartridge (ha nincs, akkor meg használhatjuk a program beépített gyorsítóit), aztán NEW-val új kalandot kezdhetünk, RESTART-tal pedig egy kimentett állást tölthetünk vissza. A nehézségi fokozat (EASY/FAIR/TOUGH) kiválasztása után átnevezhetjük Lukast valami épkezláb névre (itt van például a Owert, ami egzotikus hangzik és könnyű begépelni is), aztán máris pakolhatjuk a 4. oldalt, ahol a királyi audienciát szemlélhetjük (azok a történészek zajlanak, amit az előbb már kerettörténet gyanánt összefoglaltunk). Amíg a 'SPACE'-t vagy a 'tűz' gombot nyomkodjuk, gyorsan végig is szaladhatunk a képernyő egyes részei által mutatott infokon. A bal felső részen látjuk a helyszínre jellemző képet, az alatta levő pedig a szövegablakot és a parancsmenüt fogjuk találni. A jobb felső sarkban levő ablakban egy csomó adatot találunk, amelyek sorban: dátum; ha az adott helyszín több szintből áll, akkor a szint száma; L(ight) vagy D(ark) jelzi, hogy világos van vagy sötét; a még rendelkezésre álló idő a feladat teljesítésére (kezdetben 1.000 days); a csapat sorszáma (a magyarázatot ld. később); a lehetséges irányok, inverzen az aktuális; a helyszín megnevezése. A jobb alsó részen találok meg a karaktereink legfontosabb adatait.

A játékban 6 karaktert irányíthatunk, melyek között az '1-6' számbilentyűkkel változthatunk. Lehetőse van arra is, hogy a csapatot több részre osszuk, amelyek a PARTY1/PARTY2... jelölést fognak kapni, és így egymástól függetlenül irányíthatók. A karakterek adatainál inverzen látható a név. Ha a karakter az aktuális csapatban van, a név mellett találjuk a karakter állapotlejzóját, ami kezdetben O.K., de ezenkívül még lehet TIRED (fáradt), DEAD (halálra utna magát), H (éhes) és S (beteg). Az ST mutatja az aktuális stamina-t. En pedig az energiaértékét. Aki további karakteradatokra szomjazna, az csak módosítja a joysticket 'jobbra' + 'fel', máris kap egy rakással.

Felül a karakter neve inverzen, ezután a fajta és az osztálya, alatta pedig a sorszáma, valamint az, hogy pillanatnyilag melyik sorszámu csapatban tartózkodik. A HEALTH az állapotlejző, lejjebb pedig hosszú, tömört sorokban az RPG-k karaktereire jellemző adatok (az első adat a pillanatnyi érték, a második adat pedig az osztálytól függő maximum):

**STRENGTH:** Erő. Talán nem kell magyarázni, hogy milyen jó érzés is jó nagyokat csapni más emberek (hafflingek, stb.) hátra.

**STAMINA:** Lélekerő. Az egyik legfontosabb paraméter, az elvesztetett pontokat különböző varázstalokkal (potion) fogjuk majd pótolni.

**ENERGY:** Energia. Tulajdonképpen minden cselekmény, ami fogyasztja az időt, energiát is igényel, tehát az idő múlásával arányosan fogy. Alvással (SLEEP) pótolható. Aludni a vendégfogadóban (Guest House) és a mezőn letáborozva lehet, de ha a mezőn alszunk, akkor az csak félig (49-ig) fogja visszatölteni az energiát!

▽ Ez itten a címképernyő. (Nincs is rajta semmi!)



**SWORD SKILL:** A vívótudomány nagysága.

A Knight osztály fontos tulajdonsága. Az ellenfelek kinyírásakor általában eggyel növekszik.

**BOW SKILL:** A nyilazás tudománya. Nyilvánvalóan ez is sikeres alkalmazások fog növekedni. Az elf osztályú karakterek sajátsága.

**AGILITY:** Agilitás, fűrgesség. Nyilvánvalóan harcban számít, de nincs különösebben nagy jelentősége. Az persze nem baj, ha magas.

**MAGIC LEVEL:** A varázstudomány szintjét jelzi. A Wizard osztálynál a legnagyobb. A varázslásnak harcban lesz nagy szerepe az ellenség varázslóival szemben.

**CHARISMA:** Karizma, vonzerő. Ezt sem árt majd feltuningolni, mert knightok 30 alatti figurával általában abszolút nem állnak szóba, nem is beszélve a wizardokról, vagy mondjuk az idős hölgyről *Fubernel* szigetén (50 pont már tűrhető lesz feléjük).

**HUNTER SKL:** Vadászati. Rangerek fontos tulajdonsága. Vadászni majd nyílt terepen lehet (HUNT).

**LEARN SKL:** A tanulás képessége. A tanulás gyorsaságára mindenkinél szükség lesz, de varázslóknak különösen.

**DEXTERITY:** Ügyesség. Az egyetlen karakternél sem lesz baj, hogy ha nem költözik rögtön az első malfasztól a túlvilágra.

**SPEED:** Gyorsaság. A jelentősége egyértelmű: a nagyobb értékkel rendelkező karakter gyorsabban mozoghat. Ez elég kellemes vonás mondjuk harcban, de ott is csak maximum kettőt lehet majd lépni egy körben.

Alul találjuk, hogy a karakternél milyen varázslat (RDY SPL), illetve fegyver (RDY WPN) van készenlétbe helyezve (azt használhatja), milyen páncélja van (ARMOR), mekkora védettséget biztosít a pajzsa (ha nincs, akkor nyilván nullát), a fegyverosztályait, illetve a nyílak számát (ARROWS). No, akkor ezzel meg is volnánk. Legalábbis majdnem, merthogy a 'tűz' gombra még kapunk egy listát arról, hogy a karakternél mennyi pénz (COINS), hány egység élelem (FOOD), továbbá milyen tárgyak vannak (OBJECTS). Ha a karakternél nincs semmilyen varázskönyv, akkor az újabb 'tűz' gombra a csapat következő tagjának a karakterlapja jön, ellenkező esetben a varázskönyv nevét, és a benne található varázslatok adatait kapjuk. A jobb felső sarkban a MAGIC LVL jelzi a varázskönyvet hordozó karakter szintjét (pontosabban inkább nem a szint, hanem inkább a tudás akar lenni ez a mérőszám). Alatta a BOOKS oszlop mutatja a könyv(ek) címét, a SPELLS a benne levő





**CALL:** Ezzel kérhetjük be azoknak a hősöknek a listáját, akikből összeállíthatjuk a csapatunkat. Az első oszlopban a név, másodikban a faj, a harmadikban pedig a... mondjuk az osztály, bár a "carpenter" és a "tailor" osztályok eddig még nem nagyon köszöntek vissza egyetlen fantasy-játékomból sem. A kiválasztott személy meg is jelenik a szobában.

**SORT:** Itt a karakterleíró szereplő tulajdonságok (STRENGTH...SPEED) alapján kérhetünk sorrendet a még talonban levő fickókról. Tehát ha mondjuk egy jó lőszert akarunk, akkor a BOW SKL alapján sortolunk és az elsőt fogjuk behívni.

**PROFILE:** Ha van a szobában olyan karakter, amit CALL-lal már behívtünk, de még nem vetjük be a csapatunkba, akkor ezzel a ponttal nézhetjük meg a karakterlapját.

**INVITE:** A szobában levő karakter belépése a csapatunkba. Egytől-egyig elfogadják az invitálást.

**DROP:** Az előző ellentéte. Egy karaktert kirúgnak.

**NAMES:** Ugyanaz, mint a CALL (névlista), csak a kiválasztott karakter nem jön be a szobába.

**XIT:** Ez xit. Rövidebben: exit. Az egy helyszínből álló szobákból vagy házakból ennek a választásával távozhatunk (meg kell adni, hogy milyen irányban).

Nyilvánvalóan mindenkinek szíve-joga, hogy kiket fog magával vinni. Részünkről elvittük

— Zyxet (Zyx Spectrum? — CoVboy) és Effurt, a két wizardot (mindkettőnél más varázslatok vannak, nem árt ha kető van, meg egyébként is jól jön, ha csapatszénál többfelé is tudunk küldeni egyet-egyét);

— Sakart, a dwarf fightert (ő volt a legjobb harcossal);

— Rexort, a lovagot (nem árt még egy harcos, valamint neki már kezdetben is 25 a karizmája, tehát majd ő fog beszélni);

— Nehort, az elf rangert (őt csak azért, mert éppen jókedvünkben talált bennünket).

Később rájöttünk, hogy nem ártott volna valamilyen "munkás" osztályba tartozó karaktert is elvinni (Mí a manó! A dwarfok döntik a tóké? — CoVboy), mert azokat a későbbiekben munkára lehet majd fogni, és némi pénzbevételt is hoznak a sok költség mellett.

Miután megvan a társulat, válasszuk a XIT pontot és távozunk a déli kijáraton. Sétáljunk vissza egyenesen a trónterembe, a királyhoz. A trónteremben Lukas menjen oda a királyhoz és GREET-eljen. A király örömmel lát bennünket ismét, aztán megkérdezi, hogy elvállaljuk-e a küldetést. Természetesen YES, mire ő a csapat minden tagját megajándékozza 500 arannyal, 20 adag élelemmel, 10 *Sermin* gömbával (ehető) és 10 gyógyító itallal. A trónteremben egy csomó fickó van, akiket gyorsan végigkérdezzük mindenféle dologról. A következő infokat sikerült szípkáznunk tőlük:

**Bhardagast** kancellár: Azt mondja, hogy nincs ideje csevegni velünk, meg hogy keressük az istenek segítségét. Az istenekről viszont azt mondja, hogy nyolcan vannak és az egyikük *Demagud*ban alszik. *Demagud* egy dwarf bánya *Uberion*ban, további felvilágosítás Bordinál, aki valószínűleg a kocsmában (*inn*) van.

**Grolf** testőrpárancsnok: Szerinte nem árt "locate" és "confuse" varázslatokat tanulni ahhoz, hogy kikerülhessük az ellenséges őráratokat.

**Brontos** lovag: Szerinte menjünk *Shendybe*, ami a *Bondellbe* vezető út mel-

lett fekszik. ("Hajóút" meillett.)

**Szolga:** Szerinte, Trikerviz tud valamit a gyöngyökről (*Pearls*). Biztos azért van állandóan ott...

**Dinge, Bondell** ispánja: Szerinte nem kell hinnünk minden pletykának, amit csak halunk. Ez nagyon jó tanács, bár túl sokat nem segít rajtunk. Egyébként *Bondell*ben a főszerzetek laknak.

**Methien, elf** herceg: A rokonai *Trillad*ban élnek.

**Udvaronc:** A királynő teljesen depressziós, senkivel sem hajlandó beszélni. (Hát annak csak egy oka lehet! Küldöm a *Libresse*-ladyt — CoVboy)

**Banas,** a király bátyja: Ő mindenre csak annyit tud mondani, hogy látogassuk meg éjszaka a szállásán. (De hol a szállása?)

Hát akkor ezzel már el is kezdtünk játszani. Az itt elhangzottakból már mindenki sejtetheti, hogy úgy kábé mire is számíthat: bárkivel találkozhat, az hetet-havat össze fog hordani, amiből minden borzasztó érdekesnek tűnik és mindenről érdemes lesz kérdezősködni mindenkiről. Az alapos játékos a témákat természetesen felkérli magának, hogy mindenkit mindenről alaposan kifaggathasson. A 100. nap környékén a témák listája már a Réval-lexikonra fog emlékeztetni. A szereplők általában arról nem nagyon tudnak beszélni, amit kérdezőnk tőlük (meg egyébként is: adnak ők újabb témákat is...). Ha valaki mégis tudna valamit a témáról, akkor ugyanazt mondja, amit már mi is tudunk. A harmadik is. A negyedik mást mond — de az lehet, hogy nem igaz (persze, nem árt utánanézni, mert hátha mégis az!) Majd a kétszázötvenedik fickó fog valami érdekesről szólni... Mondhatnánk, hogy ez olyan *TIMES OF LORE*-szerű filozófia, hogy az információ egy szép, hosszú logikai láncban helyezkednek el, de azért túlzás lenne a *MAGIC CANDLE*-t ehhoz hasonlítani: ha 2-3 hónapig nem csinált semmi mást, akkor a *TIMES OF LORE*-t az ember nyugodtan végigjátszhatta magától is, mert a témák és a szereplők bizonyos normális határon belül voltak (a plusz végtelen és a nulla között valahol). Namármost, a *MAGIC CANDLE*-nél nem igazán ez a helyzet — csak az kezdjen el vele játszani, aki véglegesen meg akar örülni! Egy kicsit ugyanis sok a téma, sok a szereplő, aztán a terep méretére sem egészen pontos az a meghatározás, hogy "kicsi". A szereplők ráadásul napszak szerint jelennek meg egyes helyeken, vagy ami még jobb: a napszaktól függetlenül esetleg mással találkoznak egy adott helyen. Jópofa, ugye? Az értékes információk megtalálásának folyamata mellé természetesen az már csak bonus, hogy úgy általában minden sarkon ki akarnak majd nyírni bennünket. Ez persze egy RPG-ra

járgónak nem lesz meglepetés, sőt, talán hiányérzete is támadna, ha ez nem így lenne. Így tehát teljesen felesleges lenne olyan csacskaságokat leírni, hogy hogyan zajlik a harc, hogyan illik felállítani a karaktereket, hogyan lehet növelni a tulajdonságokat, és hasonló sablonos dolgokat — ezt úgyis tudja mindenki, aki véletlenül nekilát játszani vele. Inkább néhány hasznosnak tűnő morzsa következik, úgy mint térképek, tippek, satöbbi. Ezt nem mi gyártottuk, hanem **Szalai Balázs**, Szentágyóiról. Rá tehát ezentúl mindenki áthittalt tekintés, és ne kérdezzé meg tőle, hogy miért vette fel fordítva a kabátját. Az nem véletlen! Egyébként az áhittalt mellett mi még megszavaztuk azt is, hogy a CoV-kötségetéséből fedezzük egy évi 'vizes borogatás'-szükségletét.)

**Kastély**

(Level 2.)

1. Lejárta a Level 1-re.

2. *Throne Room:* Itt már jártunk, és mindenki alaposan kifaggattunk. Nincs több info róla.

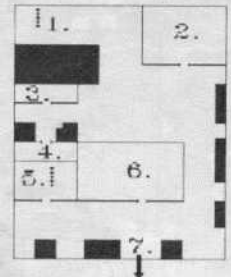
3. *Knights' Room:* Itt szedtük össze a csapatunkat. Jaj, még valamit elfelejtettünk mondani: innen sajnos már nem torozhatunk új embereket a küldetés alatt elhullott fickók helyére, tehát nem árt vigyázni rájuk. Ez különösen Lukasra vonatkozik: ha ő meghal, akkor nincs tovább.

4. *Castle Room:* Itt a királynő két udvarhölgyével találkozunk, akik nagyon gyorsan elhajtanak bennünket a megszólított kísérletnél, mert minimum 25-ös karizmájú férfival állnak csak szóba. Ha a társulatban van Rexor lovag, akkor vele már rögtön a játék elején is hajlandók lesznek beszélni. Mindketten egy Mikemira nevű varázslónőről beszélgetnek, aki éppen Őfelsége vendégszerelőt élvez, olyannyira, hogy többé nem is hagyhatja el a vendégszobát. Viszont képes volt a fekete magia megváltoztatására. A királynőről ők is csak annyit tudnak mondani, hogy az utóbbi időben rossz a hangulata, és nagyon aggódik a királyásg jövőért.

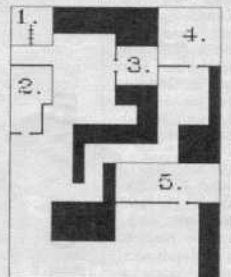
5. *Lépcső* a Level 3-ra.

6. *Council Room:* Hát itt nem nagyon van semmi.

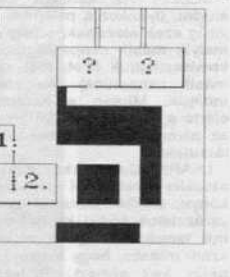
Ha szerencsésnek van, akkor a trónterem előtt majd belebotolunk Rímifiztrik mágusba, aki azt mondja, hogy szükségünk lesz kockákra (*Cubes*), gúllákra (*Pyramids*) és gömbökre (*Spheres*). Ez tényleg fontos lesz. Bővebb felvilágosítás Ferdonál, aki szokás szerint a szóköztűnél (a trónteremmel szemben) tartózkodik. Ferdó foglalkozására nézve kereskedő, és hasznos tanácsokkal szolgál: "Végy olcsón, adj el drágán!" Ebben igaz van, de gúllákról és társaikról



LEVEL 2.



LEVEL 1.



LEVEL 3.





Az *Armoryban* páncélok árul egy derék úriember, tehát felruházhatjuk a félméteknél szaladgált emberkénket. Az ár egyébként a minőséget is megadja (R. Mail: 210; St. Plate: 550; Leather Armor (a Wizardok is viselhetik): 120; Chainmail: 320). Ja, egy apróság: amit vásárolunk, az három nap múlva készül el.

Miután kiöltöztünk, átvonulhatunk a *Weapon Storeba*, ahol fegyverekre fektetjük pénzünket. Az ár itt is a minőséget jelzi. Egy adott karaktertípusnak lehetőleg csak a fegyverosztálya által megadott cuccot vegyünk (efeleknek íjakat (Bow); dwarfoknak csatabárdokat (Axe), lovagoknak kardokat (Sword vagy Scimitar)). A nyílveszőket (Arrows) itt is olcsóbban adják, ha egyszerűre egy nagyobb halom érdekli a Tiszelt Vevőt. Megjegyzés: abszolút nem baj, ha a fontos fegyverekből a karakternél kettő van! A fegyvereknek ugyanis van egy olyan rossz szokása, hogy harc közben néha eltörnek, és az rendkívül kellemetlen, ha ezután pusztá kézzel kell harcolni.

A *Supply Shopban* is rendszeren be lehet vásárolni (itt egyébként majd eladni is lehet, de természetesen olcsóbban, mint amennyiért vesszük). Mindenképpen vegyünk az útra egy rakás *Sermit*, *Poibort*, *Medicine-t*, valamint csákányt (Pick) és ást (Shovel) a várbeli szolga útmutatásai alapján. Ja, *Lens* (nagyfótlencse) sem fog megártani.

A *Libraryban* borzasztó érdekes dolgok fognak történni. Alubal atya szerint templomlátogatás esetén az ember vigyen magával lencsét (Lens), mert talán ott majd lehet használni valamire. Orbon atya jelzi, hogy a papkollegák majd tudnak nekünk segíteni. Ezenkívül még megtudjuk, hogy *Fubernal bora gyógyítja a 'boldness-t'* vagy a 'baldness-t'. Na, most hogy melyiket is gyógyítja, arra nem igazán emlékszünk már pontosan, de ha az első, akkor az egy elég erős bor lehet, ha pedig a második, akkor egy hajnövesztő. Majd mindenki próbálja ki a dolgot... (Hát az azért nem egészen mindegy, hogy 'külsőség' vagy 'belsőleg'? Hogy fog kinézni az, aki tévedésből bort ken a hajába, vagy hajnövesztőt iszik?) — *CoVboy* Valaki mondta az előbb, hogy a könyvtárban utána lehet nézni a *Boyan* (Hoyan?) eszenciának is...

A bátor kalandor természetesen a kocsmát (*Tavern*) sem hagyja ki a meglátogandó helyszínek sorából. Sör van. Szolid árak. Mindenki fejlesztheti a drink vagy a drunk skilljét. Kajálni is lehet. Ezenkívül még *Gorlin* felhívja a figyelmünket a dokkban álló hajó kapitányára, aki kizárólag csak este tartózkodik arrafelé. Mások meg azt tudatják velünk, hogy nem lépődünk meg, ha délen máskálva adáz dwarf hordák rontanak ránk. Nem akarnak semmi rosszat, csak néhány tárgyat szeretnének eladni nekünk. (Igen, szerintem is ez a jó üzletpolitika: "Vegyél vagy meghalsz") — *CoVboy* Mivel a kocsmában csupa szomjas és éhes ember van, bárkihez odamegyünk, az nemsokára meghívja magát valamire. Ha a lejm bejön (fizetünk neki), akkor rögtön beszéldebb hangulatra kerül mindenki és hetet-havat összehordanak az ébren levő fekete sárkányokról; a hajó kapitányának vágyairól (egy passzus); *Dolomarról*, aki *Keosban* rejtőzik; a további marhaságokról már nem is beszélve.

A kocsmá mellett két leányzót találunk, akik ikrek és szintén mindenféle dolgokat akarnak a tudomásunkra hozni. Ilyeneket mondanak, hogy a kaja *Mergben* drága, *Keofban* egy ács (Carpenter) biztos tudna

munkát találni és *Knessosban* lakik a legjobb szaból Ja, meg mintha azt is említenék, hogy ha kint óhajtunk éjszakázni a szabadban, akkor vigyünk magunkkal pokrócot (*Blanket*), mert elég hűvöseks meg ilyenkor az éjszakák.

Az *Órök szállásán* (*Guards' HQ*) egy kedves fickóval találkozunk, aki elregebi, hogy aki be óhajt juttatni a börtönbe, annak egy passzusra van szüksége. (Szerintem ennél egyszerűbb megoldás, ha inkább betörünk a *Tavern* pincéjébe és ott a készütséggel érkezéséig jól érezzük magunkat — *CoVboy*) Még azt is hozzátesszi, hogy "egész véletlenül" van nála egy ilyen, amit bologdon odaad egy jelképes összegért (70 coin).

A városban még két dwarfba botlunk, akik két lábon járó információs bázisként szolgálnak. Az egyik arról beszél, hogy a hajó útvonala *Shendyn* keresztül *Bondellig* vezet (hm, ezeket a neveket mintha már hallottuk volna valahol), továbbá az istenek bitoson erőf ádnának nekünk, ha mondjuk ébren lenne mind, és nem aludna a nyolcból hat. *Everos*, akik a kastély *Supply Roomja* előtt álló fickó már említett nekünk egyszerű, azt állítja, hogy *Belazart* újra láthatjuk, ha elolvastuk a *Zirvanodot*. (Mi lehet az?) Ezt ő bizony állíthatja, mert ő az onokája. Mit mondtak még? Ja, hogy *Sumudában* lehet fejleszteni a vívódudományt.

A passzussal (ami egyébként jó a város elhagyására is) vonulunk át a börtönbe, ahol három derék rab vár bennünk. Név szerint: *Dagbunbagtur*, *Buzbagzut* és *Hubantatur*. (Nem kéne ezeket megölni?) — *CoVboy* Rendkívül szomorúak, mert nem tudtak megszökni, és így nemsokára a Jégsgitzetre viszik őket, ahol nincs központi fűtés. Sőt, a rossznyelvek szerint még decentralizált se. Két fickó jelzi, hogy *Dreax* démon nem rajong értünk, *Buzbagzut* viszont megemlíti, hogy három szó kellene *Vochanak*, aki esetleg segítséggel szolgált. A nevek szörnyű kavalkádjából valószínűleg senki nem hámozott ki semmilyen értelem (mi sem), tehát logikus az a reakció, hogy hanyatt-homlok eltűnik innen. Sőt, a városból is (a kapunál a passzus jól jön).

### Kóricálás

Miután kivonultunk a főtérrépre, nemsokára találkozunk néhány figurával, akiktől különböző cuccokat tudunk venni. A dwarfoknak 'gems'-et említve például *Topaz* vagy valamilyen egyéb drágaköveket vásárolhatunk 20-40/db-ért, amelyek el-

kalmisint némi használat után eladhatunk. Ami fontos: néhány kereskedőnek tényleg van eladó kockája, gúlája és gömbje (*Cubes*, *Pyramids*, *Spheres*). Azt mindenképpen vegyünk.

Kalandozás közben egy csomó lovaggal varázslóval, nánikével, meg egyebekkel találkozunk, akikkel ugyan elég nehezen lehet szót érteni (a karizmagényük kicsit magas), de akivel beszélünk, az mind végehatatlan sorokban fogja ránköteni az újabb kimondhatatlan neveket. Csak néhány apróság:

— Kunder kapitány megint elhajózott a Jégsgitzetre, de szabad idejében *Keof* kikötőjében szokott tartózkodni;

— *Phalengtől* északra áshatunk magunknak *Nifitet*;

— ha templomban járunk, akkor az imádkozáson kívül esetleg megvizsgálhatjuk az ottárt is;

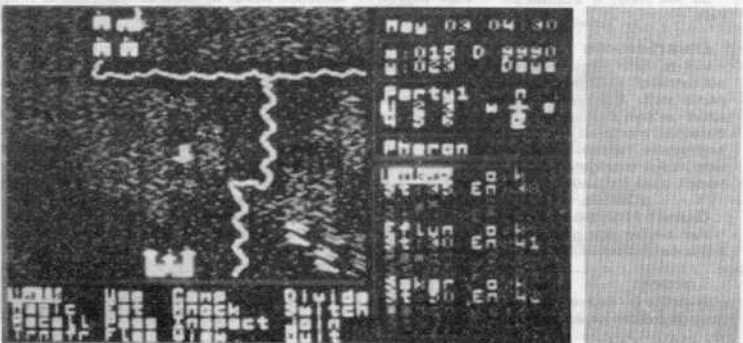
— valaki lefejezett egy ogre urat...

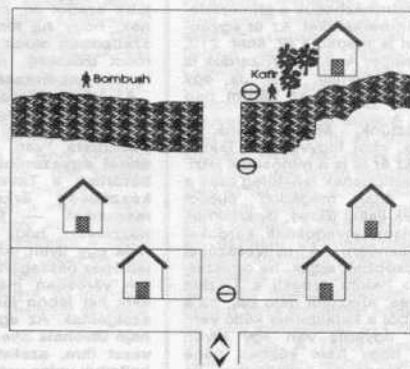
Máskálás közben új menüpontok lépnek életbe. A *FLEE*-vel több lépést menetelegünk, a *CAMP* használatával pedig a vendégszobákhoz hasonló menüt kapunk: *FIX*: megpróbál megjavítani egy eltörtött tárgyat; *LEARN*: a varázsló memorizálja egy varázslatot; *SLEEP*: alvással gyűjt energiát. A *WATCH* ponttal 6rt állíthatunk, a *HUNT*-tal pedig elküldhetünk valakit vadászni. Az éhes karaktereket értelemszerűen időről-időre meg kell etetni ("EAT-etni") egy kis *Fooddal*, ha pedig elfáradna (*TIREd*), akkor adjunk neki *Sermit* vagy egyéb nyalánságot. A *Sanctuary* és *Guest House* helyeken nyugodtan pihenhetünk (csak az utóbbiakban kell némi pénzt is fizetni). A harc leírására most nem vesztegetjük az időt: a nagy térképen be vannak jelölve a támadási helyek (főleg átjáróknál, szorosokban vagy hidaknál) és a harc a szokásos módon zajlik. Miután győztünk, nyilvánvalóan kiraboljuk a hullákat (ha mást nem, pénzt általában mindegyiknél lelünk).

Hát akkor térjünk vissza a játékhoz. *Soldainról* már volt szó valahol, ahonnan valami *Azidamus* nevű fickó hirdetett 100+ÁFA-ért egy eladó *Sabano* varázskönyvet. Ez egy *Marmais* vidékén található dwarf falu. *Azidamus* ajtaján pedig nem árt kopogni (*KNOCK*)...

A király udvarában az elf herceg arról beszél, hogy a rokoni *Trilliad* földjén élnek. Arról viszont nem beszél, hogy oda csak egyetlen átjáró vezet a hegyeken keresztül, sőt, azt sem említette, hogy ez egy kicsit zúros hely. Van néhány külsőps, meg varázsló ott az átjáróban. Így

### ▽ Na, jól bementünk az erdőbe ezzel a játékkal





## Lymeric

## Dwarf Home

tehát mindenkinek nagyon kellemes szórakozást kívánunk az ottani étkezéshez (meg azt, hogy egy kicsit turbózza meg a karakterek tulajdonságait). Megy, megy, mendégél a társulat, aztán egyszerre találkozik Ovarral, aki szerint nem lenne egy rossz ötlet tőlünk, ha Hissenben beugranánk Crezimashoz. Illetve Crezimashoz, mert mint később kiderült, ez nem egy személy, hanem egy dungeon neve. Aztán regél egy *Enemy HQ*-ról is, ahol egy scroll valamint egy ládica (benne 11 rubinnal) vár bennünket. (Ilyen elég sok lesz.) Az említett helyeken persze egyéb dolgok is várnak bennünket...

Egy varázsló arról fecseg, hogy Fizkretó eladási listára tette *Zoxinn* varázskönyvét, tehát hozzá is beugorhatnánk. *Shiranban* lakik. Problémák adódnak egy bizonyos amulet kapcsolataiban is, ugyanis mindenki azt keresi. Egy info szerint egy Petkenpif nevű tagot esetleg rá lehet bírni, hogy szölgön egy-két barátit szót róla. Van egyébként egy Kemkezar nevű haverja is... Véletlenül ők is *Shiranban* laknak.

Persze ezek csak ilyen kis apróságok voltak, most egy kicsit bővebb merülés következik a helyszínekbe. A főtérképen mindenki utánanézhethet a helyszíneknek, tépéré csak arról lesz, ami több részből is áll.

### Sanctuary

Jó kis hely, a szállás és a kaja ingyen van.

### Dwarf Home

Hát itt nem nagyon sikerült sok értelmes csinálni, mert úgy általában minden ajtó zárva volt. A középső részen álló Varok azért annyit elmondott, hogy ha dwarf barátunk mondjuk magunkat, akkor esetleg kaphatunk néhány jótanácsot. Azt is említette, hogy a szíveten lehet nyugodtan kutakodni, csak fizessük le a kapitányt.

### Guest House

Van belőle egy pár, de egyébként semmi különös. A szállás 8-9 coin szokott lenni.

### Torony

Rendkívül kedves hely. Már várják az embert különféle egységek...

### Lymeric

Itt is zártkörű rendezvények folynak, mert itt sem lehet bemenni sehova. Darwood hidjánál viszont találkozunk két figurával. Az egyik (Kafir) arról beszél, hogy a kocsmárostól kellene érdeklődnünk a kapitányról. (De jópofa! Ha beengedne, mi érdeklődnénk is...) Ha viszont *Luffinra* (kaja) vágyunk, akkor azt *Sertuz* környékén találhatunk magunknak. Bombusz azt mondja, hogy ha dwarfok társaságára vágyunk, akkor keressük őket *Mermis*-ban, *Phalngben* és *Kendarban* (tehát a környéken is). Ezenkívül még megtudjuk tőle azt is, hogy az ünnep kezdete Mondarban lesz.

### Theidlar

Semmi különös nem történt. Az sem derült ki, hogy egyáltalán ki laknak ebben a faluban, bár különösebben nem is érdeklődtünk utánuk. Mivel semmibe vettük minket, megsértődünk és nem is csinálunk róla térképet.

### Sumruna

(térkép a túldoldalón)  
Na, ez már egy sűrűbb hely, sokféle eseménnyel. Most csak úgy általában summazzuk az eseményeket:

*Az Enemy HQ* rendkívül hívogatóan tekint a turistákra. Mindössze hét emelet magas. Semmi érdekes. Ja, van bent "néhány" kelemetlen fickó. Minden szinten, szinte mindenki. Miután kipucoltuk, a felső szinten megtaláljuk azt a scrollt, amiről valamikor régen már felhívtuk a figyelmünket valaki, akinek a nevét már — szintén régen — elfelejtettük. A scroll a *Trilliadot* ellenőrzés alatt tartó ellenséges hordák szakasz százmét és szintjét tartalmazza (például *Kherbelben* 12 szakasz van és 5-ös szintűek). A ládában természetesen még ott van az a halom rubin is, amiről az *Elfeledett Jóbarát* tájékoztatott. Azt elvisszük szüverinnek.

Van egy csomó épület, ami ugyanúgy funkcionál, mint a *Port Avurban* levő hasonló házikók:

- Weapon Store:** Fegyverbolt. Ugyanazok a cuccok kaphatók, mint *Port Avurban*.
- Guest House:** Szállás 7 coin.
- Armory:** A páncélok elkészülési ideje — a

minőségétől függően — 1-6 nap lehet. *Magic School:* 375-ért fejlődhetnek a varázslók.

**Supply Shop:** Különféle cuccok, nincs változás a port avarihoz képest.

Itt is lehet dolgoztatni azokat a karaktereket, akiknek van valamilyen pénz hozó szakmájuk (*Gemcutter:* 8; *Metal Smith:* 8)

Attól függően, hogy milyen napszakban érkezünk a városba, különféle figurák bukkannak fel, akik az alábbi dolgokról beszélnek (ebben már benne vannak a kocsmában megvendégelt fickók info is):

- Ha *Kharinba* vetődünk, akkor be kellene kopogatnunk Koldan ajtaján;
- Dessen valahol a Kriстыkastély névre hallgató épületben lapul;
- Efenor a királyi kastélyban lakik, és tud valamit az unikomisorról;
- *Shedrun* vidéke azelőtt a halflingeké volt, de mostanság ogrék bókálnak arra felé. Ha tehát a rossz sorsunk arrafelé szólit, akkor nem ártana vezetőt fogadnunk;
- Patras kapitány tud valamit egy bizonyos passzusról, és általában estefelé szokott a *Tavernben* tartózkodni;
- *Gourney* (reggel 7 után a *Tavernben*) jó barátja *Dermennek*. Mindig együtt imádkoznak különféle templomokban, de a kedvencük *Kherbel* déleleti részén van;
- *Obuan* (ha épp' ott érjük a kocsmában) megsúgja, hogy *Plyan* nyugati részen, egy téglaházban egy vaskar található. Meg lehet, hogy *Darvale*-ban is...

### City of Merg:

Mindjárt a kapuban arra figyelmeztet az őr, hogy ne vegyünk 'methreal armort', mert az ártalmas az egészségre. (Egyébként akart valaki venni?) A másik őr meg azon véleményének ad hangot, hogy a sumrunai harci iskola tönkretört egy átok tett pontot. (Érdekes. Pedig amikor ott jártunk, még egészen egyben voltak. Zajlik az élet...)

Néhány info a városokban a szokásos témakörökből: *Gemcutter* és *Carpenter* 6 coin fizet (a *Metal Smith*t meg megnézi, akit érdekel), szállás a *Guest House*-ban szintén 6, a *Magic School* 350, *Supply Shop*, *Food Store* és *Weapon Store* pedig ugyanaz, mint máshol.

Ha véletlenül betévedünk a *Museum*-ba, akkor itt is egy amulett kerül az érdeklődés középpontjába: azt mondják, hogy ugyan hozzuk már el nekik, mert anélkül Hades kemencéje nem nagyon akar rendesen égni. Esetleg tudnak helyette adni egy koronát, amit egy borzalmas nevű fickó viselt (a nevét nem írjuk ide, mert az hisztik, hogy nyomdahiba). Persze, az nem biztos, hogy azt oda is adják! Majd még eldöntik...

A főtéren álldogáló Clero azt tanácsolja, hogy a *Lymeric*-ben élő Remuldánál érdeklődhetünk *Ishban* varázskönyvről. (*Lymeric*-ben? Ja, ott volt Remulda? Egészen meglepkedtünk róla. Mindegy, ha gondoljátok, csak menjetek vissza oda...) Aztán még megjegyezi azt is, hogy Fay királynőnek segítségre lenne szüksége. Clero szomszédja (Lunikar) meg ásásra biztat bennünket: *Mirg* után *Khiris*-ben lesz a legjobb áskálódni.

A közös szokás szerint tele van sötét figurákkal. Közülük a legsötétebb *Ruknet*, akinek az a véleménye, hogy *Swabgurban* dörösg lenne "kulos". A "kulos" itt annyit tesz, hogy amikor belépünk oda, akkor az ajtóállónak ezt a szót kell mondanunk. Vadászni a legjobb *Trilliadban* (azt mondják ingyen van a kajá), ha pedig valamilyen farmerrel találkozánk, akkor a *FOOD* jelzővel rögtön kiverhetünk belőle némi élelmet.

Leminor három elf nővérről beszél. Most kivételosen nem a *Tschehow* nevű ogre bárd akatásáról van szó — ez egy másik három nővér. Baelin tud is az egyikről (*Theidairban* él). Korhan szerint a dwarfok tudják *Bedangidar* titkát. Thoran kolléga említett tesz egy újabb kapitányról (a neve bizonyára közérdeklődésre tart számot:

*Tomda*, aki *Kraken Bay*-ig közeledik. A kapitányt előhalászva azt az infót kapjuk, hogy éppen indulni készül (nem baj, mi nem mentünk el vele). Ha *Lokhant* véletlenül megalánánk a fogadóban, akkor feltétlenül kérdezzük ki az 'elven maids' témakörben, mert elképesztő dolgot fog mondani: tőlük fogunk megtanulni énekelni (már amennyiben meg tudjuk mondani a dal címét, amit meg akarunk tanulni). Volt még valaki? Ja, egy részeg: azt mondja nézzünk be egy haverjához *Kharin*-ban — a neve *Pugar*.

Ennyi talán elég is volt ebből a városból. Mielőtt újabb érthetetlen nevek bukkannának elő, hagyjuk a hátunk mögött.

### Kharin

Itt vár bennünket *Turban*, aki szerint *Pax* (az egyik listen) *Piyanbat* alussa álmát. *Temploma Rosos* nyugati részén van. Itt majd használatba kell vennünk a *Lenst* (mondtuk, hogy vegyetelek!), és megtudunk négy nevet: **(Na végre! Nem tudam mi hiányzott a lelki békémhez! — CoVboy)** *Ishtham*, *Sermian*, *Ideloz*, *Obotem*. Az *Armory*-ban lehet kapni olyan páncélt (*Methral Armor*), amitől az előbb annyira óvott bennünket az ór. Mi nem vettünk, de ha valaki akar, akkor beleinvesztálhat 900 coin-t, és várhat 8 napot, amíg elkészül.

Még egy pár info: *Shadrin* környékére vetődve illendő lenne tanulni a belépés előtt. Van ott valami scroll, amiről *Kemkezar* körül kellene érdeklődni. *Fubemel* vidékén (oda majd egy teleporttal fogunk kijutni) el kellene majd néznünk *Kharon* felé.

Egyébként valahol még *Sumrunában* említették, hogy ha *Kharin*-ban járunk, akkor kopogtassunk *Koldan* ajtaján. Őt meg is találtuk, és kopogtattunk nála — azért viszont már nem mentünk vissza *Sumruná-*

ba, hogy megkérdezzük, hogy most miért is kellett nála kopogtatnunk... Ráadásul még a mergi részeg barátját sem találtuk meg. De szomorú egy hely ez!...

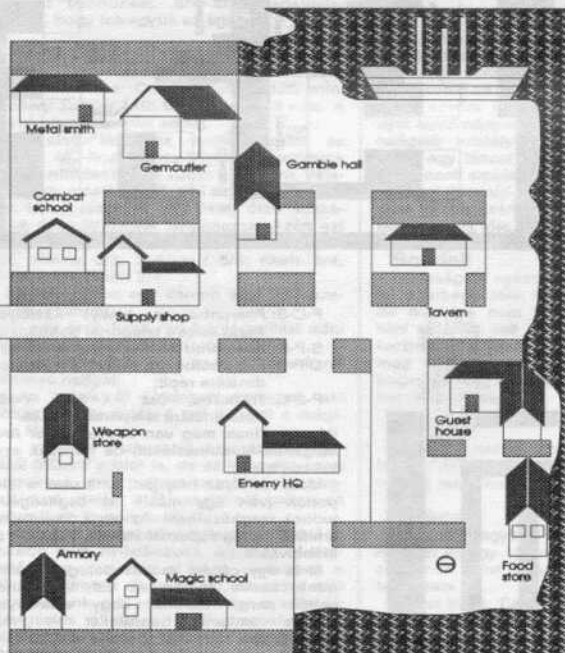
### Castle Udar

Ez viszont már egy nagyon vidám hely lesz! Itt minden van, mi szem-szájnak-alandornak ingerel Remelhetőleg mindenki vásárolt a kereskedőtől kockákat, gúlákat és gömböket, mert a teleporhoz ezek kelleni fognak. (Mondtuk, hogy vegyetek — miért nem vettetek?!) A teleport a három tárgy kombinációjával működik, majd alkalmasint rövidítésekkel hívhatunk rájuk (*P: Pyramid*; *C: Cube*; *S: Sphere*).

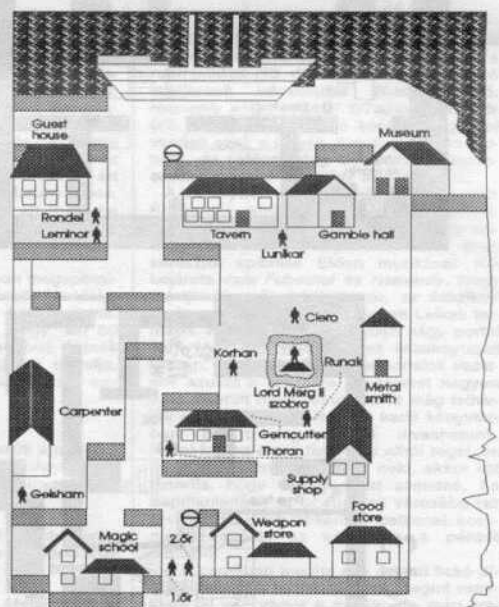
Itt egyébként megsúják, hogy ha belépünk a *dungeon* egyik szintjére (*Crezimas*), akkor ott lesz egy kis forró láva. Oda tehát cipő (*Boots*) nélkül ne nagyon menjünk... (Jaj, de kááááá! Azt effelejtettük mondani, hogy vegyetek cipőt valamelyik *Supply Shop*-ban. Igazán vehettek volna magatoktól is! Miért nem gondoltatok a jövőre? Mi bezzeg hoztunk magunkkal!) Az egyszer már említett *Hades-kemencéről* itt új hírek érkeznek: *Sargoz* üvegével volt kapcsolatban — de vajon mi lehet az, és hol van?

A *Guest Room* a szokásos, a *Throne Room*-ban semmi különös, viszont kellemes meglepetés, hogy itt is van *Knights' Room*: ha az induló hat fős társulatból a történelem viharai kifűjtak volna néhányat, akkor itt két figurát is bevehetünk a csapatba: *Eldait* (elf carpenter) és *Roggát* (dwarf met-hammer).

A legérdekesebb természetesen a *dungeon*-be vezető lépcső lesz. Ehhez elől-járóban két megjegyzés: itt kivételosen bent is megtámadhatnak; a ládákat *Pickkel* vagy *Shovel*-el kinyitva mindenféle csécsébecsék kerülnek hozzánk.



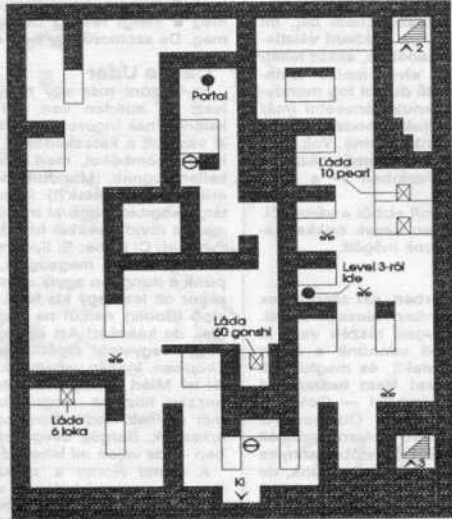
Sumruna



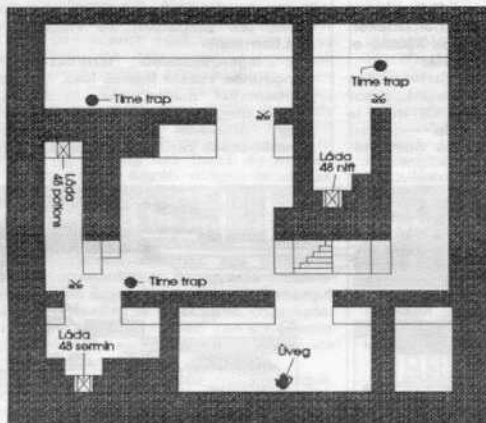
Merg



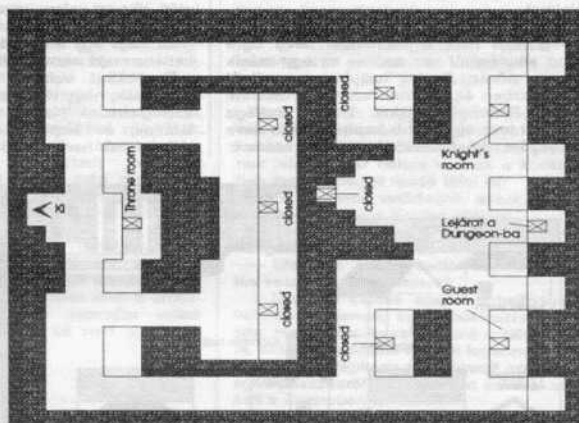
# Level 1



# Level 2



# Castle Udar

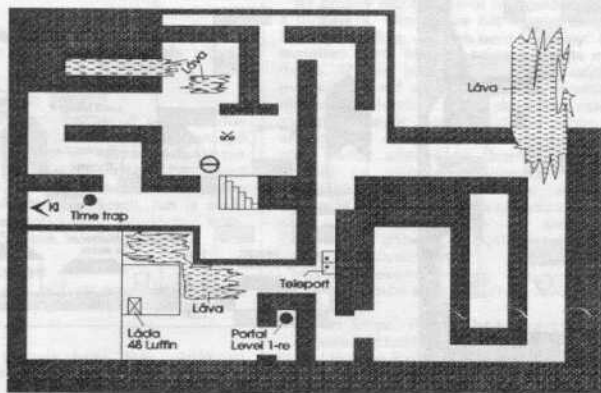


**Level 1:** Az első ládában 60 db *Gonshi* van (nem árt elvinni), a másodikban 6 db *Loka*, a harmadikban pedig 10 db gyöngy (*Pearl*). A gyöngyök valószínűleg mérgezettek lehetnek, mert a karakter megbetegedhet tőlük. Ilyenkor segít egy kis *Medicine*. Az 1. táblán a *dungeon* nevét látjuk (*Crezimas*), a 2. tábla pedig arról tájékoztat, hogy a közelben levő portal a titkos lépcsőhöz visz. A titkos lépcső meg a harmadik szintre vezet, de mivel szeretjük a rendszerességet, először is a 2. szintre vezető lépcsőt vesszük használatba.

**Level 2:** Itt úgy látszik, a ládánál a 48-as szám dominál. Az első két ládából 48-48 *Sermin* és *Potion* kerül hozzánk, a harmadikban ugyanennyi *Nift* van. Az utóbbiak inkább jobb helyen lesznek a ládában, mert egy mérgezett tő szúrása is jár hozzájuk. Azt viszont már abszolút nem tudjuk, hogy az az üveg tej mit kereset ott?!

**Level 3:** Ide az első szint titkos lépcsőjéről jutunk. Ez a lávák helyszín, tehát már mindenképpen csizmát viselve sétáljunk be ide. Van egy láda is (48 *Luffin*), de a teleport lesz a legérdekesebb móka. A gömböket, gúliákat és kockákat a USE paranccsal tudjuk belerakni. Ha jó a kombináció (van egy pár), akkor a teleport aktíválódik és átkol bennünket valahova. Ezeket a variációkat találtuk:

# Level 3



P-C-S: *Pheronba*, a királyi kastélytól északkeletre teleportál bennünket.

S-P-P: *Shelderad* közepén lyukadunk ki;

C-P-S: *Fubernel*be, az X=67, Y=86 koordinátára repít;

P-S-C: *Trillia*dá, az X=93, Y=69 koordinátára teleportál minket.

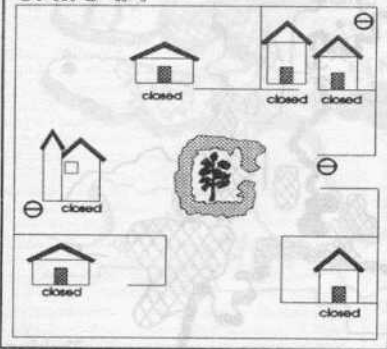
(Ha valakinek még van kedve, akkor próbálgathat kombinációkat, de mi csak ezeket találtuk.)

Most két olyan hely jön, amit csak a teleportok (van egy másik is) segítségével tudunk megközelíteni. Az egyik *Shelderad*, a másik pedig *Fubernel* vidéke. Kezdjük az előbbivel.

Itt is egy csomó mókás dologra bukkanunk, kedve rögtön az Elf Maidennel, akiről annyit tudunk, hogy valamilyen éneke tanítana bennünket — már amennyiben tudnánk az ének címét. (Akit érdekel a dolog, az szedje ki valakiből. Nekünk jobb szórakozásunk is akadt.)

Ha elsétálnok ahhoz a templomhoz, amit *Rosus* nyugati vidékén említettek nekünk, akkor ott a lencsének használatával meg tudhatunk újabb négy nevet. Találunk még a szokásos gombákban kívül mágiikus növényeket (*Magic Plants*) is. Lesz néhány szakadék, tehát nem árt, ha beszerzünk *Rope*-ot valamelyik shopban. A terület nyugati részén egy téglaházat (*Brick Building*) találunk, ahol az egyik alvó istent őrzik.

## SHIRAN



### Shiran

A házak már teljesen megszokott módon zárva vannak. Sok érdekeset így nem találunk, kivéve a Mágikus Fát a falu közepén. Alul gallyak vannak, de mielőtt megpróbálnánk felvenni őket, egy erős varázslat csap nyakunk bennünket. Shir-aka megakadályozza, hogy felvegyük az ágakat...

### Knessos

Szép nagy város. Először a szokásos infok, tömörítve: *Combat School* 125 coin; *Archery School* 110; *Guest House* 3 coin. A többi ugyanaz, mint eddig.

Az első látogatás természetesen az *Enemy HQ*-hoz vezet. Miután kifutottunk belőle mindenkit, 14 rubin a jutalom, valamint egy másik scroll, ami az ezen a területen fekvő részeket (átjárókat) őrző szakaszok számát/szintjét tartalmazza. Azért ezt leírjuk: *Dakland* 5/4; *Fiztraz* 7/4; *Darvala* 6/6; *Rosus* 8/3; *Selderad* 5/5; *Khiris* 8/4; *Trilliad* 4/4; *Bihun* 2/4.

Nyilvánvalóan egy csomó infot is összeszikipkázhatunk:

- egy öreg fickó tud felvilágosítást adni egy Gherig nevű varázslóról;

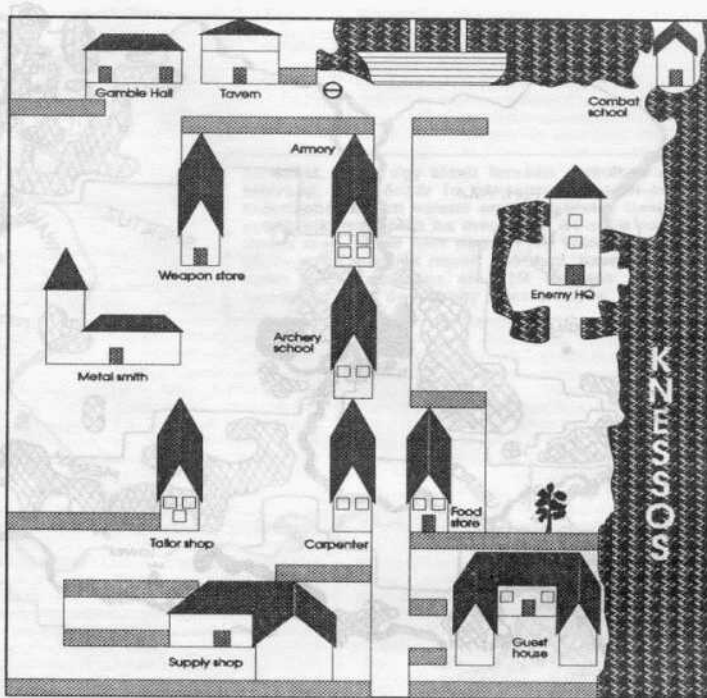
- az ellenséges erők parancsnoka Azrael névre hallgat;

- a másik őr Ugdobart emlegeti, aki Shiranba való (talán ő tud valamit a mágiikus fáról);

- szó esik *Thakassról*, a varázsló szigetérről (*Wizard's Isle*) is, de ez is egyike azon helyeknek, amit nagyon nem sikerült megtalálnunk (talán a telepörtöknél még van valamilyen kombináció);

- Goblin elmebeli képességeit illetően inkább nem nyilatkozunk. Az még elvilehető, hogy szerinte el kéne olvasnunk a *Törvénykönyvet* (*Rule Book*), de azzal már nem tudunk mit kezdeni, hogy a környék jellegzetes állatai a hodli kacsák, amik elvesztették a tollaikat, de még mindig nagyon ravaszak...

Ennyit erről.



## Knessos

Fogalmunk sincs, hogy a *Fubermel* sziget a főterképen belül merre helyezkedhet el, így tehát külön térképet csináltunk róla. Egy csomó vándor akad majd az utunkba: Emin szerint Pindalf a varázslás tudományát tanulmányozta a *Crystal Castle* névre hallgató kristálykastélyban, és az ogre király egy láncot visel (talán azon függ az az átkozott amulett?). Egy kereskedő 24-ért *Magical Pyramid*-ot árul. Fogalmunk sincs, mire jó, de azért biztos nem árt meg, ha megvesszük tőle. Van egy *Nift* mező is.

### Bondell

Lustaság fél egészség alapon megspóroltuk a térképet róla. Sok szó esett róla idáig, de marhára nem találtunk bent semmit. Kint az úton volt egy öreg hölgy, aki 50 karizma alatt szóba se áll senkivel. Akinek meg több van, annak meg azt mondja, hogy ölje meg az ogrekat. Hát ez aztán egy hasznos jótanács!...

### Temple

Itt megint használatba vesszük a nagyító-lencsénket (*Lens*), és újabb négy nevet tudunk meg: *Vreamen*, *Eftah*, *Yolinder*, *Tiz*.

### Delkona

Ez is egy nagyobb város. A kaput *Guards HQ* őrzi és egy 100 coinba kerülő passzus ellenében lehet bejutni (ez csak egyszeri belépésre jó).

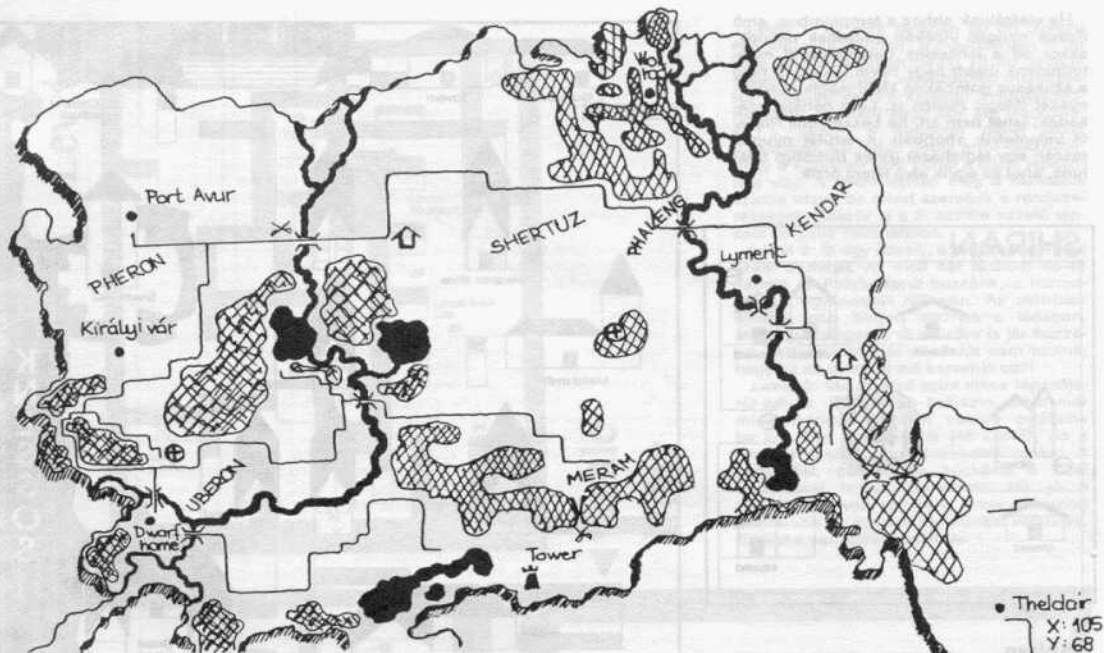
Városi infok: *Carpenter* és *Metal Smith* 7 coin fizetség/óra; *Archery* 200; *Magic School* 220. A többi ugyanaz. Aprópó: az *Amory*ban a *Grnd Sword* 525-ért hozzáférhető, a páncélok elkészülési ideje 1-5 nap.

A *Towerben* a szokásos társulatot kell agyoncsapkodnunk, aztán felvehetjük a rubinjainkat (15 db) és az átjárókat őrző szakaszok infoscrollját (*Kuskunn* 3/5; *Heavenly* 4/4; *Fubermel* 8/7; *Isle of Giants* 9/7; *Isle of Ice* 4/6). Jó kérdés, hogy hol vannak ezek a helyek. Odatalálni nem tudunk, de valószínűleg a *Fubermellel* szomszédos szigetek lettek így elkeresztelve.

A *Library*ban hosszas fejtegetés kapunk *Khazanról*, amit az alábbiakban summázzunk: *Khazan* névre hallgat az a nagy víz-alatti csatorna, amelyet oly sok éven keresztül építettek Eiden munkásai. Két bejárata van: *Fubermel* és *Heavenly*. Négy szintjét léposók kötik össze, az ötödikről pedig el lehet jutni az Elveszett Lelkek termébe. A terem négy sarkában négy portal van. Meg egy ötödik is az északnyugati részen. Ennyi. Talán ezek a portolok vezetnek azokra a részekre, amelyeket nagyon nem sikerült megtalálnunk... Itt még felvihetjük a figyelmünket, hogy a keofi könyvtárban *Sherro* legendájáról olvashatunk. Azonkívül az egyik fickó egy elfről regél, és ha 'elf' kérdést teszünk fel neki, akkor azt mondja, hogy *Genevar* azt szeretné, ha bepillantnánk az obeliszek városába (az említett fickó egyébként a delkonai kocsmában szokta az idejét és a pénzt elmulatni).

A kocsmában megint egy csomó fickó üldögél, akiknek természetesen megint rendkívül fel van vágva a nyelve, de még egy csomó egyéb információs forrásunk van:

- *Stavko* azt mondja, hogy a három kar közül az egyik *Darvale*-ben van. A három kart egyszerre kell majd lenyomni.



Hegy



Tó/Folyó



Partvonal



Út



Ellenséges



Magic plants



Gombák



Templom



Sanctuary



Híd



Szakadék



Brick building



Guest house

Theldair  
X: 105  
Y: 68

KHERBEL

SUMRUD

LYMERIC

MERAM

PHAKENS

SHERTUZ

KENDAR

PHIRON

Port Avur

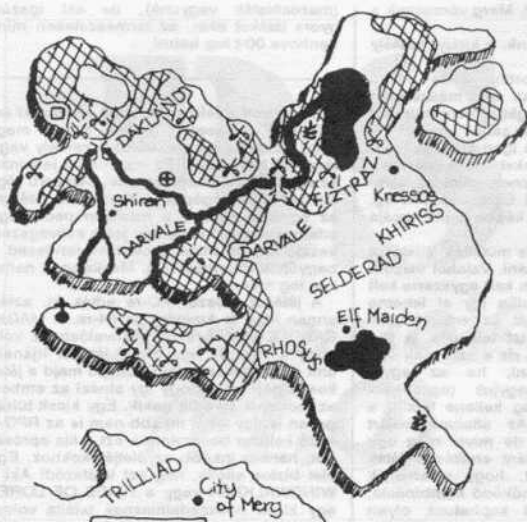
Királyi vár

UJERON

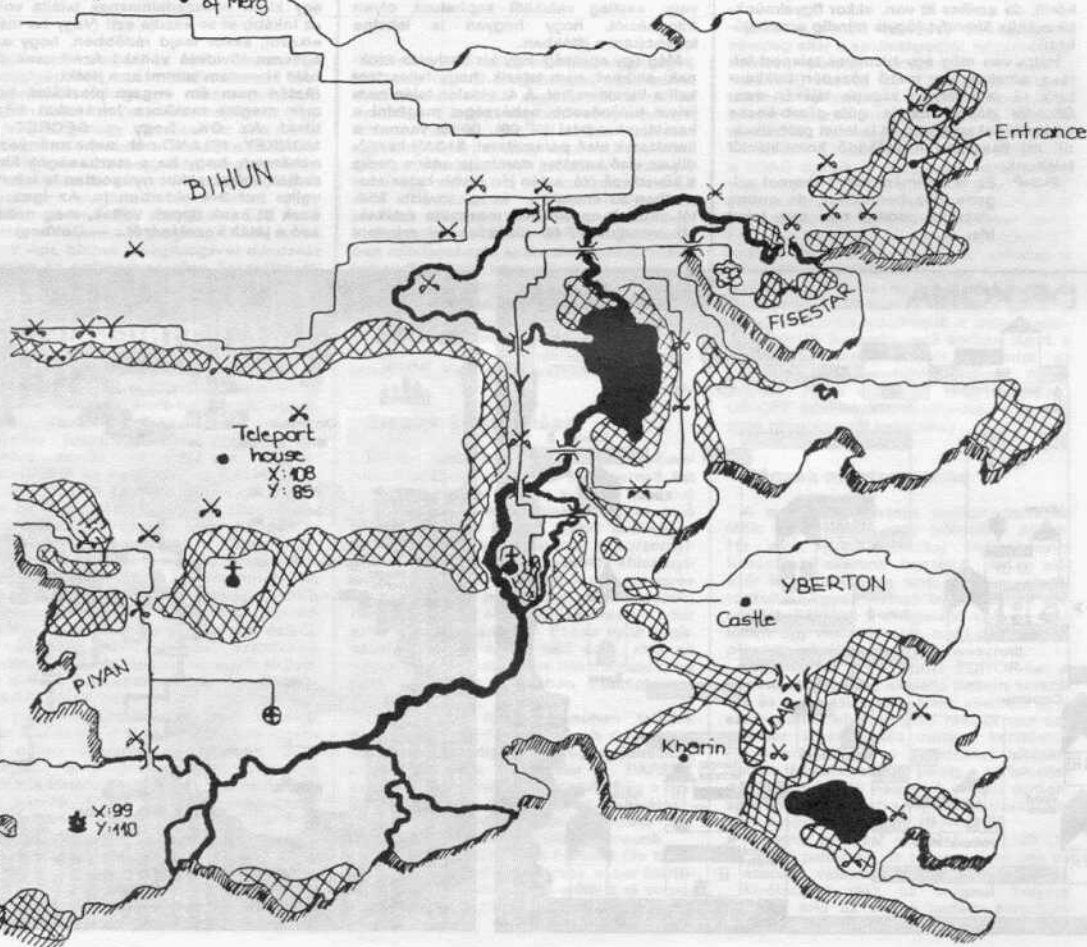
Dwarf home

Tower





Előzést, hogy egy kicsit furcsán alakult ki a főterkép, de először is húszegynéhány A4-es füzetlapból kellett valami emberi méretre kicsinytünk, másrészt ha meg csak A4-esbe csináljuk meg, akkor nem nagyon lett volna hely a városok és megyék neveit beírni. Szerintünk azért tájékozódáshoz elég jól tudjátok majd használni, mert úgy-ahogy méretarányos.



— Stavko szól még az Elveszett Dungeonról is néhány keresetlen szót (különös tekintettel Llockheanra, aki szeret sötétben mászkálni);

— Bobo szerint Fozimar, a varázsló, növelheti a tanulási képességünket. *Bondellben* lakik. (Igen? És ott hol?);

— Tiko tájékoztat róla, hogy *Luffint* áshatunk *Kuskunnon*;

— Tombul arra figyelmeztet, hogy ne játsszunk szerencsejátékokat a bünbarlangban, mert mi is ugyanúgy tönkremegyünk, mint ő. Ez ugyan nem újdonság, az viszont már érdekes, hogy ő egy varázsamuletet (!) jászott el. Egy Faruk nevű fickó vette meg tőle, amikor pénzzavarba került. Faruk egy gazdag kereskedő, aki valahol itt él, *Fubernelben*;

— az örök szerint Leksra minden teleportról tud. Hát akkor ő a mi emberünk! Csak az a baj, hogy 1.000-kor távozott. (Aki akarja, megvárhatja, amíg visszajön. Ha egyáltalán visszajön...);

— Genevart, a durcás elfet megtaláljuk a kocsmában (a könyvtárban említették), aki azt mondja, hogy Murdar kapitány egyik nője *Sumrunában* lakik, de Murdar is itt szokott lenni dél körül;

— Murdar csak néha szokott itt lenni dél körül, de amikor itt van, akkor figyelmünkre ajánlja *Shendyt* (úgyis mindig arra hajózik).

Hátra van még egy bizonyos teleport leírása, amelyre egy mező közepén bukkanunk rá (a főterék középe tájékán van, *Bihunról* délre). Ez is gúla-gömb-kocka variációkkal működik. Itt is lehet próbálkozni, mi összesen 4 működő kombinációt találtunk:

P-S-P: Ez is az imént leírt Fubernel szigetre visz bennünket, de onnan visszateleportálni már nem lehet ide;

C-C-C: *Trilliadra* repít, Merg városának a közelébe;

S-S-C: *Pheronba* jutunk, a királyi kastély közelébe;

C-P-P: Ez a teleporttól délre fekvő kastélyba juttat, amit másképpen nem lehet megközelíteni (minden oldalról hegyek zárják körül).

Ez utóbbi kombináció igen érdekes felfedezése juttat bennünket: a kastélyban ugyanis nem más őriznek, mint az elvesztett Mágikus Mécsest! Ez csendesen ég, közben néha betűnik a képbe Dreax orója is.

Mint a kommentárok is mutatták, a játékot nem sikerült végigjátszani. Valahol viszont említették, hogy a három kart egyszerre kell lenyomva tartani — talán így el lehetne szedni a varázsgyertyát az emelvényről. Egy ilyen káros épületet találtunk is (be van jelölve a térképen), de a kart csak úgy lehet lenyomva tartani, ha az egyik karakterünket rajta hagyjuk (egyébként visszaugrik). Talán meg kellene találni a másik két kart is. Az általunk bejárt helyeken nem voltak, de mivel még egy csomó helyszínről történt említés a játék során, az nem kizárt, hogy valamelyik teleporthoz van még működő kombináció, vagy esetleg valakitől kaphatunk olyan információt, hogy hogyan is lehetne továbbjutni a játékban.

Még egy apróság. Egy kis berhelés azoknak, akiknek nem tetszik, hogy fejleszteni kell a karaktereiket. A 4. oldalal talán nem jelent különösebb nehézséget megoltni a karakterek adatai (OF;09). 00-tól vannak a karakterek első paraméterei, \$10-tól kezdődik az első karakter staminája, utána pedig a következőt, aztán jön újabb hatos csoportban az energia — és így tovább. \$58-tól vannak az elméleti maximum értékek. Mi mondjuk FF-fei töltöttünk fel mindent

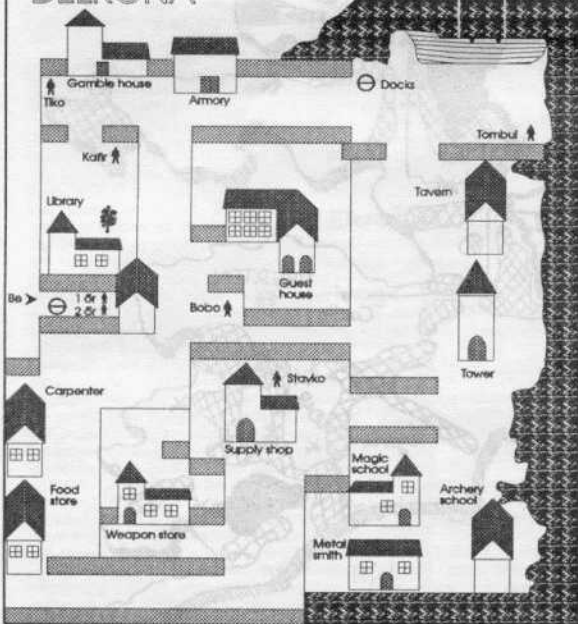
(mazochisták vagyunk), de aki igazán gyors játékokat akar, az természetesen mindenhova 00-t fog beírni.

Ennyi volt a leírás. Jó volt? Mindenki ért mindent? Igeeeen? Akkor mond meg, hogy Lemnör megye, város, személy vagy tárgy-e? Nem talál! Ez egyébként jellemző az egész játék filozófiájára is. Célzerű rögtön két számítógéppel ekezdni a játékot: az egyiklen játszol, a másikon pedig egy adatbáziskezelő vagy egy jobb szövegszerkesztő fut, amellyel tárolod és rendezed a begyűjtött információkat. Másképpen nehezen fog menni.

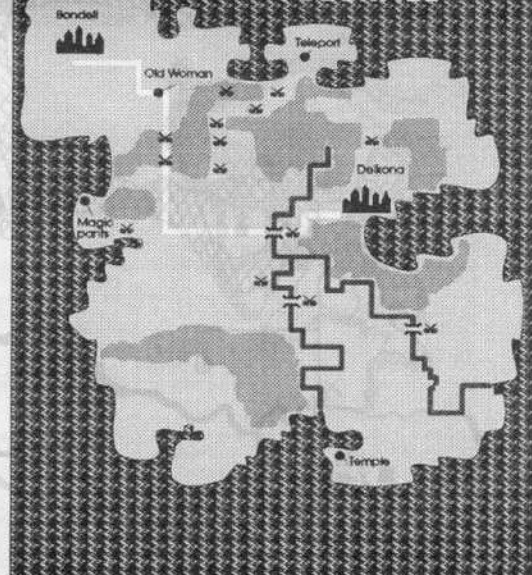
A játékot először PC-re adták ki, aztán onnan írták át Amigára és 64-re. A MAGIC CANDLE-koncepció nyilvánvalóan az volt, hogy a szerzők egy olyan játékot írjanak, ami elég hosszú ideig odaköti majd a játékost a gép elé. Ahogy így elnézi az ember, ez mondjuk sikerült nekik. Egy kicsit túlságosan is. Így tehát inkább nem is az RPG-közé kellene besorolnunk ezt a kis apróságot, hanem inkább az életjátékokhoz. Egy élet biztos etteik, míg az lejártszod! Aki a WINDWALKER-t vagy a TIMES OF LORE-t egy kicsit hosszadalmasnak találta volna, az inkább el se kezdje ezt! (Vagy ha mégis elkezd, akkor majd rádöbben, hogy azok egészen rövidkék voltak.) Azért csak próbáld ki — nem semmi ez a játék!

(Aztán nem ám engem piszkálni, hogy már megint mekkora leírásokot közlötünk! Az OK, hogy a SECRET OF MONKEY ISLAND-nél nehezményezték néhányan, hogy ha a marhaságok kimaradtak volna, akkor nyugodtan le lehetett volna írni 3-4 oldalban is. Az igaz. De ezek itt csak tippek voltak, meg néhány szó a játék kezeléséről... — CoVoy)

## DELKONA



## FUBERNEL



# RSI

## Demomaker

### (V1.0)

Mióta csak demok és introk léteznek a számítógépeken, azóta találkozhatunk többé-kevésbé kidolgozott demoszerkesztő programokkal is. Valamikor hajdanán (úgy '88 felé) elég nagy sikereket ért el a 64-es demóírók körében a **Warriors of Darkness** és az alatt megjelent, meglehetősen egyszerű, de az akkori követelményeknek tökéletesen megfelelő demomaker. (Úgy rémlik, már volt róla szó valami CoV nevű adathordozóban...) A program sikere szinte biztos volt, hiszen a segítségével mindenki gyorsan és pótonegyszerűen összeállíthatta saját demóját. Ennek megfelelően rövidesen egymást érték a különböző csoportok által készített intro- és demomakerek, bár különösebben eredeti ötletet egyik sem mutatott fel. Ráadásul a szerkesztők által eléggé szűk keretek közé szorított lehetőségek rögtön a felszínre is hozták a demomakerek hátrányait: egymásra láttak napvilágot az egyazon kaptafára készült demok, amelyek így azonnal el is vesztették a legfőbb vonzerejüket: az eredetiséget.

A demózóna a 16-bites számítógépek (és azon belül is az Amiga-sorozat) elterjedésével tetőzött. Nyilvánvaló, hogy Amigán is villámgyorsan megjelentek a "számítógépes látványtechnikát támogató felhasználói segédprogramok", amit a kommunikáció egyszerűsége végett még mindig inkább "demomaker" néven emlegetnek. Ennek öröme, most a teljesség igénye nélkül, egy áttekintő jellegű leírást szeretnénk átnyújtani az Amigásoknak az egyik legjobban sikerült demomakerről, az **RSI DEMOMAKER 1.0**-ról.

A program kivételése profi munkát takar, ami szinte már elvárható a sok legendás demo szerzőként közismert **TCC Design**tól. A program alapját az Amiga demózás történetében sokak szerint küszöböt jelentő **RED SECTOR** megademo (*Delta, Romeo Knight, Dr. C* és *Dark* első közös produkciója) képezi: a demomaker főelemezőn található ill. ahhoz felhasználható grafikák, zenék és ötletek nagy része ebből a programból származik.

Mit tud a program? Egy angol számítógépes szaklap a következőket írta róla: "Az **RSI**

*DEMOMAKER azoknak nyújt segítséget, akik nem tudnak programozni, ugyanakkor viszont szeretnének demokat készíteni és rivalizálni Európa legjobb csoportjaival.*"  
Hmmm, hát izé... Szóval ebben azért van egy árnyalatnyi túlzás, mert aki mondjuk ezzel a szerkesztővel próbálna versenyre kelni egy nevesebb democsappal, ne túl sok sikerélményre számíton! Ellenben kiválóan alkalmas belső használatra, saját szórakoztatásunkra — és nem utolsósorban mindazoknak, akik már végérvényesen lemondtak arról, hogy valaha is megtanuljanak programozni. A programmal összeállíthatunk egy profi demot vektorokból, bobokból, RGB plasmából, különböző méretű scrollokból, valamint még számos szokványos elemről, amelyet korábban megjelent demokból megismerhettünk.

### Elemek kiválasztása

Miután betöltöttük a programot, a főmenüben találjuk magunkat. A képernyő két lényeges részre oszlik: a felső (szürke) részen a parancsok sorakoznak, az alsó részen pedig a leendő demo szükséges építőelemeinek listája látható. A kurzornyílással, az egérrel vagy a parancs ablak nyílásával remekül scrollozhatunk az egyes elemek között, míg észre nem vesszük, hogy az összes elem ablaka üres — tehát azok feltöltése ránk vár. Ehhez nyújt segítséget a szürke ablak alsó sora, ahol az egyes opciók csak akkor használhatók, ha azok az adott szituációban értelmet kapnak.

**LOAD:** Egy újabb menüben találjuk magunkat. A **DF0:** vagy egyéb drive kiválasztásakor mindig a szükséges **adirectory** jelenik meg, a főkönyvtár a **PARENT** parancsral hívható le. A könyvtárban a nyíl segítségével mozoghatunk, a kiválasztott file a **LOAD** opcióval tölthető be. **CANCEL**-lel változtatás nélkül távozunk.

**CLEAR:** Egy korábban betöltött file törlése. Megjegyzendő, hogy csak akkor tölthető be egy új elemet, ha előtte a rá vonatkozó memóriaterület üres volt (vagy előtte töröltük).

**EDIT:** Itt a lehetőségszűk a grafrikák, copper színek és a szövegek módosítására. A szöveg szerkesztése az alap angol betűkészlettel, valamint néhány speciális karakterrel történik, végül "Enter"-rel fejeződik be. Az inzerit módot a "Del" megnyomásával kapcsolhatjuk ki/be. A színek beállításánál egy rasterhurka editor áll rendelkezésünkre. A copperlistán belül a nyilakkal és az egérrel máskéálhatunk, a színeket az RGB táblázatban állíthatjuk be (ugyanaz a módszer él a grafrikák editálásánál is). **CLEAR**-rel töröljük az egész táblázatot, **RESET**-tel pedig visszaállíthatjuk az editálás előtti állapotot. **UNDO**-ra visszauál az utolsó változtatás előtti helyzet. A **VERLAUF** (vajon hogy került ide ez a német szó?!?) két pozíció közötti átmenetet hoz létre, míg a **COPY** egy-egy cikk másolását teszi lehetővé. Amennyiben meg vagyunk elégedve az eredménnyel, **OK**, ellenkező esetben **CANCEL**.

**SAVE:** Az editálás befejezése után a színeket és szövegeket menthetjük el vele a munkalemezünkre.

### Zene

Mivel a zenék betöltése és lejátszása némileg eltér a szokványostól, nézzünk egy konkrét példát! Válasszuk a **MUSIC-ROUTINE** címűt, az **EDIT** opcióit, majd a felkínált lehetőségek (néhány zeneszerkesztő lejátszó rutinjai) közül a nekünk megfelelőt. Ez legyen mondjuk a **NOISE-TRACKER**. Ezután **MUSIC**, majd válasszuk a **LOAD** opcióit. A megjelenő könyvtárban válasszuk a **TESTMUSIC** vagy a **MUSIC adirectory**t (a későbbiekben egyébként itt lehet elhelyezni az általunk készített zenéket), aztán töltünk be onnan egy szimpatikusnak tűnő file-t. Ez lehet például a **MOD.BLAZZERING**. Amikor ez megtörtént, felcsendül a zene és újra megjelenik a főképernyő, amelyen a **MUSIC ON/OFF** opcióval ki/bekapcsolhatjuk a dallam lejátszó rutinját. Ez alatta levő sorban látjuk a szabad memória méretét, valamint az éppen működő zenelejátszó típusát. (Megjegyzés: Néha előfordul, hogy a **MUSIC ON/OFF** értelmezése megfordul — ez egy apró programozói baklövés.)

### Részek megtervezése

A manapság divatos demok általában több képernyőből vagy jelenetből állnak. Ha saját produkciókkal valamennyire hasonlítani akarunk hozzájuk, akkor először is szükség van arra, hogy meghatározzuk az egyes elemek lejátszásának sorrendjét. Például: a megjelenő szöveg után látunk egy vektorúrhajót, majd egy copperplasmát, végül pedig egy sinusszcrollt.

Lépjünk be a **PATTERN EDITOR**-ba. A képernyő tetején az aktuális pattern sorszáma és neve található. Jelen esetben ez a szám nulla, tehát az első részből van szó (minden sorszámomás nullával kezdődik). Egy sorral lejjebb a patterneket lekezelő opciók láthatók, alattuk pedig a 19 felsorolt elemem kapott helyet. A részek sorban, egymás után következnek, elhelyezésükre több módszer is kínálkozik:

• A menü nyílaival menjünk az **END OF DEMO** patternre, és helyezzük el oda az általunk választott patternek egyikét. A kiválasztott rész az onpart helyére kerül, míg az utolsó pattern sorszáma eggyel növekszik. Ezzel a módszerrel



gyámos után ragozhatjuk össze a demo elemét, akár az építőkövekként.

- A másik lehetőség a korábban már definiált darabok lecserelése. Keressük meg a törlendő pattern-t, majd a táblázatból válasszuk ki azt az elemet, amelynek a helyére kell kerülnie. A program jóváhagyást kér, majd igeni válasz (jobb click) esetén végrehajtja a cserét.

Egyéb változtatások a második sorban látható opciók segítségével hajthatók végre.

**DELETE PATTERN:** Feleslegessé vált elem törlése.

**INSERT PATTERN:** Előfordulhat, hogy az előre megtervezett sorrendet hirtelen ötlettől vezéreltetve megváltoztatjuk. Ennek a parancsok a használatával két meglévő rész közé beszúrhatunk egy újonnan kiválasztott pattern-t. Egyébként itt még el lehetett volna helyezni néhány kényelmi funkciót: eléggé hiányoltuk a MOVE és a COPY PATTERN parancsokat.

**TEST PATTERN:** A segítségével kipróbálható a megtervezett demópart.

**TEST DEMO:** A teljes demó ellenőrizhető vele.

**SCREEN MODE:** Az egyik legfontosabb kellék. Itt állíthatjuk be, hogy két scroll közül melyik fusson (lehet mindkettő is), illetve megadhatjuk a zene lejátszásának kezdeti időpontját is. Természetesen ehhez szükség van a korábban megszerkesztett két scrollszövegre, valamint egy előre betöltött zenemuldra is. (A fehér paraméterek jobb és bal clickkel módosíthatók.) Ez az opció többször is felhasználható, tehát mondjuk lehetőséggé van arra, hogy először csak az egyik scrollt futtassuk, aztán csak a másikat, majd a zene csak az ötödik pattern lejátszásakor csendüljön fel.

**BIGLOGO, LITTLELOGO:** Ez a két opció a scrollok közötti felirat megjelenítését teszi lehetővé. Az elemeltől függően szükségünk van egy nagy és egy kicsi logóra, továbbá — ha igénybe akarjuk venni az oldalirányú csillagmozgást — a megfelelő számú előre betöltött sprite-ra. Először is a TIME opciót kell használnunk. Itt állítjuk be, hogy az adott képernyőn a demon futása milyen hosszú ideig fog szerepelni. Minden egyes egység körülbelül egy másodpercnél felel meg, de ehhez természetesen hozzáadódik a megjelenés/eltűnés procedúrája is (3-4 mp). A LOGONUMBER-nél azt a sorszámat kell figyelembe vennünk, amelyiknél a főmenüben levő logók közül kiválasztott darabot elhelyeztük. (Hasonló módszer szerint járunk majd el a sprite-ok, bobok, vektorok és feliratok esetén is.) A STARS parancsok az X-tengely mentén történő csillagmozgást definiálhatjuk. A BEGIN- és ENDEFFECT parancsok szolgálnak a grafika megjelenési és eltűnési módjainak beállítására (most nem bonyolítjuk az életünket a leírásukkal, sokkal egyszerűbb, ha mindenki kipróbálja saját maga). A MODE pont kezel a háttérben megjelenő raszterhurkák egyes variációját. A BACKGRCOLS az egyszerű, álló háttérszíneket kezeli, a COLOR-SCROLL az aktuális táblázatot a DISTANCE-nal meghatározott méretek alapján scrolloztatja, a COLORSCR2 két copperlistát görget egymással szemben, míg a SINUS BARS a BACKGRLIST-ben kijelölt színek előtt a BARS LIST-ben definiált rudakat BARS SPEED sebességgel, BARS NUMBER számban és egymáshoz képest BARS ADZ táolságban szinuszosan mozgatja.

**VECTORGF, VECTORBALLS:** A demok egyik legjellegzetesebb sajátosságát biztosító ponthoz értünk — a vektor alakzatokhoz. Ahhoz, hogy leendő demon látvá-

nyos poligon tetszőleges is kezelhessen, a kiválasztott patternnek megfelelően töltünk be egy vector- illetve bobobjektet. Utóbbi esetben szükség lesz a labdák alakját biztosító grafikára is (VECTORBALLSGFX). A táblázat eddig már megismert elemek kívül még találkozunk az X, Y és Z tengelyekre vonatkozó három adattal is. Az ADZ opció adja meg az objektum pozícióját (vagyis az adott tengelytől mért távolságát). Az ANGLE határozza meg az adott tengely és a poligon alakzat által bezárt szöveget, a ROTATE pedig a tengely körüli forgás sebességét. A MODE pont segítségével képernyőméretet, tükrözdedéseket, csillagmozgást, szöveges ablakokat és további látványelemeket hozhatunk működésbe (ld. a következő pontnál).

**TEXT16SPECIAL, TEXT8SPECIAL:** A scrollokon kívül még lehetőség van különféle információk ablakok megnyitására a képernyő közepén. Ehhez értelemszerűen szükség van egy 8\*8-as vagy 16\*16-os szélességtábla alapján megszerkesztett karakterkészletre is. Ha ez rendelkezésre áll, akkor a TEXTSCREEN16/8 pontoknál kereszszük meg a megjeleníteni kívánt képernyőket, majd a kiválasztott pattern MODE parancsánál állítjuk be a kisérő effektusokat. A SCREEN ONLY utasítás csak a szöveg megjelenítését engedélyezi. A VECTORSTARS egy objektumként kezelt csillagkép tárgyek körüli forgatását teszi lehetővé. Ha a vektorpatternnek a csillagok paramétereit az objektumhoz igazítjuk, akkor érdekes hatást kapunk. A jelenséghez szükséges hatást a STARBOB rekeszben helyezük el. A PIXELSTARS egyszerű. Z tengely körüli forgó csillagokat fog megjeleníteni. A ROTATE Z pontnál a sebességet, a COLOR 1-3 opcióknál pedig a pontok (csillagok) színeit adhatjuk meg hexadecimális formában.

**SINUSSCROLLER:** A demok egyik leggyakrabban használt eleme a sinusmozgás, amit a programozók általában két szuperponált sinus hullám felhasználásával érnek el. Első lépésként töltjük be a kiválasztott (egy bittérképes) karakterkészletet, majd állítjuk be a két hullám pointerneke paramétereit. A START opcióval határozhatjuk meg, hogy a pointer az 512 byte-os táblázat hányadik elemére mutasson, ADD-adjuk meg a mutató ugrásközét. SPEED-del pedig a kiolvasás sebességét. A MODE opcióval a szöveg színére vonatkozó lehetőségek között válogathatunk. A ONE COLOR üzemmódban adjuk meg a scroll karaktereinek — egyetlen — színét, a COPPERLIST1 a szint az adata levő copperlista alapján határozza meg, míg a FLASHEN a megadott lista alapján villogtatja a betűket. A COPPERLIST2 és FLASHEN2 annyiban különbözik az előbb említettétől, hogy a karaktereket egy hexadecimálisan definiált színű kerettel határolja. A 3COLORS üzemmód egy olyan (3 bittérképből álló) képernyő eredményez, ahol az egyes bittérképek néhány pixellel elcsúsznak egymáshoz képest, azáltal — optimális színbeállításnál — kellemes, árnyékoló hatást hoznak létre.

A LINEEFFECT, BOBEFFECT, PILEFFECT: Mindegyik jelenség — apróbb eltérésekkel — a fent említett sinus táblázat alapján kezelendő. A LINEEFFECT-nél a CLEARN határozza meg, hogy a képernyő hányadik vonal kirajzolása után történő. Ez azt a hatást eredményezi, mintha több vonal egyszerre mozogna a képernyőn, holott csak a korábban megmaradt fázisok láthatóak. A

BOBEFFECT-nél először is biztosítani kell a szükséges grafikat (BOBEFFECTGF), valamint BOBANIM-mal meghatározhatjuk az animációs fázisok számát (a számozás itt is nulláról indul).

**ZOOMTEXT:** A szövegnyagot rutin működéséhez szükség van egy VECTOR-CHARSET-re és a pattern menüjében begépett szövegre. A betűk színét a COLORLIST-ben és a COLOR 1-2 pontnál adhatjuk meg, míg a nagyságt is különböző fokozata a ZOOMMODE használatával állítható be.

**PLASMA** (a félreértések elkerülése végett: az X- és Y irányban hullámzó copperlistát nevezik plasmának): A pattern editorban először az X irányhoz tartozó adatokat állítjuk be, és az hasonló metódus szerint megadandó Y-értékeket csak akkor kezdjük el állítani, amikor az aktuális X-értékek már elfogadható minőségű mozgást tapasztalunk.

**TEXTSCR32, TEXTSCR16, TEXTSCR8:** Az adott méretű karakterkészlet felhasználásával a megfelelő képernyő editálása után hasonló effektusokat hozhatunk létre vele, mint a logok megjelenítésénél.

**TEXTLINE32, TEXTLINE16, TEXTLINE8:** Hasonló az előbbi ponthoz, azaz a különbséggel, hogy a megjelenített szöveg mindössze egyetlen sorból áll.

## Demo elmentése

A főmenübe visszatérve a DEMO MENU alponthoz kell választanunk. A SAVE FINAL választásával a kész demó menthető el. Vigyázat, ilyenkor már nincs lehetőség az elmentett adatok visszatöltésére és további szerkesztésére! A munkafázisokat a SAVE/LOAD SHORT páros használatával menthetjük/tölthetjük, így bármikor folytathatunk egy korábban félbehagyott fejlesztést.

## Bővítési lehetőségek

Nyilván sokakban felmerül az igény, hogy saját elképzelések alapján bővítsék az eredeti lemezen rendelkezésre álló modulok választékát.

A grafikák esetében ez nem jelent különösebb problémát: csak arra kell ügyelnünk, hogy az általunk készített logok és grafikák azonos formátumúak legyenek az eredeti lemezen találhatóakkal. Mielőtt hozzálatnánk a rajzolásához, győződjünk meg róla, hogy az eredeti állomány milyen üzemmódban használ.

Saját szerzeményű zenéket szintén beépíthetünk a felhasználható elemek közé, csak arra kell ügyelnünk, hogy az általunk használt zeneszerkesztő lejtás rutinja szerepeljen a főprogramban. (Mivel az elterjedten használt zenetárolókat ismeri a program, ez nem jelent különösebben nagy gondot.)

A vektorobjektumok bővítéséhez szintén tetszés szerint használhatunk poligon szerkesztőket. Itt mindössze arra kell ügyelnünk, hogy a szerkesztés után elmentett poligonok kiterjesztése megegyezzen a demomaker hasonló rendeltetésű állományainak kiterjesztésével.

A szerkesztőhöz egyébként megjelentek a használatát támogató datafilemek is (RSI Font, RSI Help & Utills), de a csoport folyamatosan dolgozik a továbbfejlesztett verziókon is, tehát alkalmasint esetleg visszatérünk a demomakerekre egy-két futó szövegre.

# Death Knights of Krynn (64, Amiga, PC)

Bors Gábor, Siófokon valamikor elkövette azt a hibát, hogy valamilyen lemezről küldött CoVboynak. (Lemezt? Milyen lemezt? — CoVboy), és azóta jól tölti az idejét azzal, hogy megpróbálja visszaszerelni tőle. A legújabb trükkje az volt, hogy egy DKOK-leírás küld és a leírásban elrejtett kérdő mondatokkal próbál a lemezre iránt tudakozni. Az ötlet nem rossz: a lemezt ugyan ettől valószínűleg még nem fogja visszaadni, de mi a leírás gyorsan leközzölük. (Gáborom, biztos megvan valahol a lemez, szóval szerintem a legjobb megoldás az, ha újabb kérdéseket teszel fel! Mondjuk egy POOLS of DARKNESS-leírás keretein belül... — CoVboy)

A program 1991-ben jelent meg (aki kitalálja, hogy ki a kiadó, értékes juttatásban részesül). A Myrbani feletti győzelem évfordulójának ünnepélyén kezdődik, ahol egy ismerős figura elkezd patogni. Csak a megoldást írom le, a térképekkel és a varázslatokkal mindenki önállóan is elszorakoztathatja magát. A leírás helyszíneinek szerint csináltam: (Gargath outpost):

Pihenjünk egy kicsit a varázslatok miatt (a nehézségi fokot is átállíthatjuk). A harc után menjünk a parancsnokhoz, vállaljunk egy-két megbízatást. Nemsokára kiírja, hogy vége az ostromnak, ezután mehetünk a fenébe.

Kalaman (1):

Az ÉNY-i részen lakik a parancsnok, látogassuk meg. Meséljük el neki az info-kat, majd keressük meg a bazárban a *Dream Pavilont* (kb. középtájon). Kiderül (néhány fickó végezte után), hogy a *Dream Merchantet* elrabolták. Menjünk át a fogadóba, ahol viszont az derül ki, hogy az elrablók éjfélokó várnak ránk a bazár középpontján. Menjünk oda (szintén középtájon) és várjunk. Nemsokára megjelennek a bácsik. A *Dream Merchant* kéri tőlünk a *Sleepstone-1* (mi a fene az?). Adjuk oda neki, mire eltűnik. Néhány bunkó leverése után mehetünk is tovább.

Vingaard:

Keressük meg a boltját (half-closed eye). Először beszéljünk a *Stone*-ről, majd a *Sleep*-ről, aztán leverhetjük a rémálmaid (3 csapat). Ezután *Journalokra* célozzat, de hál'istennek elmondja a legfontosabb infót. Ez alapján keressük meg a 'lit candle' táblát, menjünk be, vegyünk gyertyát, aztán menjünk be a piros ajtókon (fekete-fehér tévesek előnyben). Nemsokára belénkbotlik egy rejtett ajtó, ami mögött egy *Sebas* nevű örült éppen öngyilkos akar lenni. Mondjuk, hogy jó isteneket imádunk. Ezután elküld a *High Clerist Towerbe*. Majd később.

Cekos:

Vingaardtól DK-re (ja, Vingaard a térkép közepén van) foglal helyet. Az ÉNY-i ajtó mögött leütünk néhány fickót és találunk egy ezüst kulcsot. Az egyik épületből kiszabadíthatunk néhány foglyot, egy másikban pedig felfogadhatunk egy *Igor* nevű arany-sarkányt (könnyebb harc — kisebb profit). Menjünk be a középső épületbe délről. Ismét néhány fickó, majd az alsorban az út végén 5 (ha *Igor* jön, akkor 4) kék sarkány. Kész is volnánk.

Quazes (Gnomes):  
Miután meglógtunk a műzemből, menjünk az ÉK-i részre (a gáz ne igazságon senkít) és ott be az É-i ajtón. A gyilkolás után mehetünk is. D-en a kórházban varázsolhatunk *CURE LIGHT WOUNDS*-ot némi tapasztalért. A hely egyébként Vingaardtól É-ra van.

Turet (Dwarf):

A hegység mellett *Shompnak* segítünk, majd menjünk be az itteni háza (DK). Ezután menjünk a központi épület-től D-re levő egyik épületbe. Itt egy anya kér bennünket fia megkímélésére. A fiát ÉNY-on találjuk — természetesen lecsapjuk. Az infoja alapján menjünk be az É-i épületbe, ahonnan lopjuk el a pajzsot. Vissza az öreg takarítóhoz, majd a flú anyjához, aki egy *Cloak of displacement* ad. Két lehetőség van: leverjük az *Ambusht* (3 erős sereg), vagy: a kocmában iszunk, társalgunk, a kapott számú kulcsot megvesszük az álkulcsárussal, és kinyitjuk a csapóajtót. Mindkét esetben cél a központi épület É-i, eddig megközelíthetetlen szobája. Két csapat, és kész is vagyunk. Behatolás előtt bolyongjunk egy kicsit DK-en, megtaláljuk *Shomp vaddisznóját*.

Throti:

Turetől É-ra. A megjelenő papot kergetve eljutunk a *Beast Masterhez*, akit leütünk. Ahol a *CHAMPIONS OF KRYNN*-ben a kulcsos pap volt, ott most egy istálló van (néhány *Nightmare-Skel Warrior*). Északon találkozzunk egy nővel, aki *Sir Michael* nevű főnökét keresi. Őt a kereszt alakú szobában találjuk, ahol egyből a helyi papot is a másvilágra küldhetjük. Azt hiszem, ennyi a küldetés, de *Congratulations* nincs.

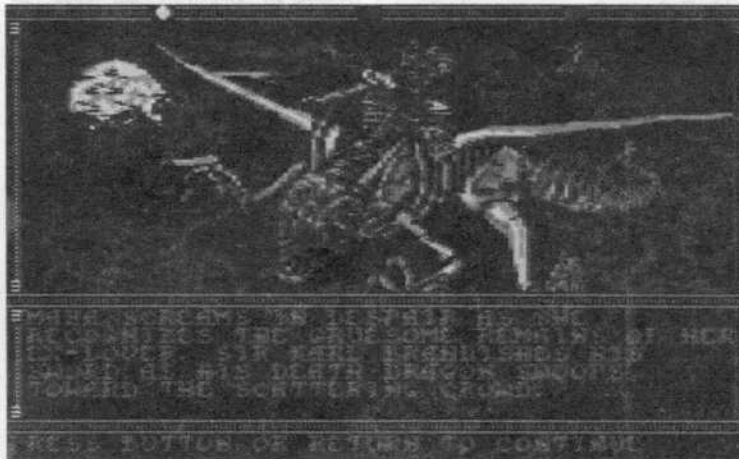
Dwarf Test:

Az utazóktól hallhatunk róla. Nagyjából *Throthalf* egyvonalban van, a belső hegység síkság felőli oldalán. A kérdésekre a válaszok: *WATER, HANDS, RING*. ezután mindenki megkeresheti a *lychet* (kb. 2 perc alatt). Itt lesz egy titkos ajtó az egyik falon. Baró cuccokat kapunk itt.

Pirate Ship:

Számítan az utazóktól kapunk infokat. É-on van, a tenger K-i részén. Az ajtókon beszélve lecsapodhatjuk a kapitány szellemét (egy *Spectre*), máshol a hivatalnokokat (*Wraith*). A raktárban egy

▽ Szállunk (vég)rendelkezésére!



helyre nem lehet bejuttatni — van egy titkos ajtó a leérkezés melletti szoba túlsó falán. Itt van a kőzölcök kincse.

Father of Trees:

*Throthól* DNY-ra valahol. Miután bementünk, menjünk ÉK-re, itt fent lesz négy *Wyndlass* (6-7-szer támadhatnak egy útéssel). ÉNY-ról számolva a második É-i folyosó végén lecsaphatjuk a varázslót a *Fire Minionokkal* együtt. Menjünk ki, és kész is. Itt szerencsén lehet *Wightokhoz* és *Wraithekhez* is.

Slaver's Ship:

*Quaziból* NY, ÉNY irányban van valahol (ha belebotlunk, nincs visszaút!) Ezt a küldetést véletlenül kaptam, és rögtön sikerült megcsinálni. Tegyük azt, amit a rabok mondanak, majd hagyjuk el a hajót.

High Clerist Tower:

Feltehetőleg mindenki észreveszi azt a bazi nagy tornyot nyugaton. Az alsorban lesétálva csatlakozik hozzánk *Durfey*. Itt egyébként egy csomó élőhalottal lesz dolgunk. Keressük meg *Sturm* kriptáját. Az alagutat követve szerencsénk lesz az *ex-rab* vörös sarkányhoz, valamint *Sir Garrenhez*, aki áruló. (Illetve nem az, de valami magja fogva tartja. Igazán jópa.) Kövessük az utat (a járatokban lecsaphatjuk az ásó zombikat). Először leverhetjük a vörös sarkányt, majd utolérjük a hullaszállítókat. Szedjük el *Garrentől* a kardot, aztán valaki vállalja el helyette *Soth* villámát. Mindezek után menjünk D-re. Itt elbánnathunk *Soth*-tal. Miután lecsapodtuk, csapatunk azon *morfondirozik*, hogy *CoVboy* miért nem küldi vissza a lemezemet. (Soth elég jó haverom volt... — *CoVboy*) *Soth* meg szíven felkel és elszáll. *Sturm* testét elvitte. *Durfey*-ről annyit, hogy ha megölik, feléleszve a maximális HP-je 30-40 pontot javul.

Menjünk vissza *Sebashoz* (Vingaard), aki most a *Dragons Cave*-be küld minket. Uccu neki...

Dragons Cave:

Az ÉNY-i hegység között van. Az É-i teremben megtaláljuk a titkos ajtót. Itt bolyonghatunk egy kicsit. Az élőhalott sarkányok folyosóján van egy megkötözött vörös is, akit kiszabadítva megtudjuk *Sir Karl* tartózkodási helyét. Menjünk arra (azaz: D, K, E, NY). Miután szívós-

o-dunk, nyakunkra küldi a Dres Wolfot (szép egy állat ez is). Miután lecsaptuk, menjünk tovább. A nagy téren összecsap Maya és Sir Karl, majd felelő távoznak. Nekünk meg lthagyjuk az időközben felébredt Death Dragont... Ezután visszakapjuk a Dragonlance-t (még véletlenül sem a Death Dragon előtt). Az előző ille-től barlangjában egy csomó kincs van, továbbhaladva hidat építhetünk a szakadékon. Képleve megtudjuk, hogy Maya is, Sir Karl is meghaltak...

**Kalman (2):**  
Ezután menjünk újra Sebashoz. Kiderül, hogy az őregfűt elrabolták. Most mehetünk Kalamamba, a parancsnokhoz, akít Ariela elfesz láb alól. Kövessz a hangoktat, majd a bazárba menjünk a fogadó északi bejárata felé. Itt kapunk egy dalt, ami segíteni fog nekünk Dulcimerben. Mehetünk is oda.

**Dulcimer:**  
A Lych figyelmeztet, hogy ne menjünk a K-I kijárathoz, és az ő szobájába. A K-I kijáratnál egy Spectrevel cseveghetünk. ÉK-en van egy Long Sword+4. A Lych agyonvágása után keressük meg a Phylacteryt (a kertben, az Asparagus között). Mehetünk a Voice Woodba.

**Voice Wood:**  
Menjünk É-ra, majd a Sprite-ok tanácsának megfelelően K-re. A terembe belépvé ne támadjunk, hanem menjünk tovább. Itt megkapjuk Dargaard jelszavát és Soth legyilkolásának eszközeit is.

**Cerberus Graveyard:**  
Az É-I ravatalozóban lecsaphatjuk a Wightokat. Az ÉNY-I elkerített részen a házban kapunk egy ásdót, amellyel kiáshatjuk a ház előtt a... (nem mondom meg, mit áshatunk ki — majd mindenki megnézi). Egy helyen siklóásokat hallunk (ássuk ki a hölgyet), aztán az egyik épületben megmenthetünk egy fickót. Négy nyomon (É, D, K, NY) valami nagyon gonoszot érzünk, tehát cseréljük ki a rúnákat. Miután mind a négy megvan, kézz és a helyszín is.

**Cerberus:**  
Menjünk be a városházára. Zahariet hiába is keresnek otthon (a piac DK-I részén levő jóvendőmondó sátrában van). Néhány bunkót agyverünk, és már vitézhű Zahariet a Town Hallba. Az ÉK-I részén levő Armouryban frankó cuccokat találunk.

**Dargaard Keep:**  
Ide Cerberus Graveyardról is be lehet jutni, de azt a részt nem csináltam meg. Ez az utolsó helyszín. É-ra tartsz (az őráratokat jobb kikerülni), aztán valahol leasz egy feljáró is. A hozzánk csatlakozott hölgy előbb-utóbb valami okból elmegy (Durfey is elkíséri — később kiderül, hogy ez nagy hiba volt részéről). A 2. szinten keveredünk valahogy a K-en levő É-D irányú folyosóra (közben megtalálhatjuk Sebas hulláját). É felé megmentünk néhány rabot, az egyik szobában pedig kincs van. D felé megtaláljuk Sturm testét (meg hozzá a követet). Szerecsére nem sikerült elvarázsolniuk. Errefelé leasz a feljáró a felső szintre. Az első 3 ajtónál a bal oldalt, aztán a középsőt válasszuk. Ezek után a bal oldalt ajtó mögött megtaláljuk Lenore-t, aki közi, hogy Durfey-t megölték. Menjünk tovább (a mérges ajtknál az egyik falban van egy titkos ajtó). Eljutunk a Golemig. Az ajtó mögött szegény Durfey-t találjuk, aki most éppen előhóltat játszik. A csatában részt vesz két vasgölem is, amelyeknek nem lehet elvarázsolni, és

meggütésűkhöz legalább +3-as feyver kell.

A következő elágazásból északra találjuk Soth bástát, a csata után használjuk a ROD-ot. Ezután tők mindegy, hogy Lenore-t hagyjuk-e a ROD-hoz jutni, a játékok megnyertük. Ennyi.

## Lords of Midnight/ Doomdark's Revenge

Egy kis kiegészítés a két szolid kis leírásunkhoz az Ismeretlen Szerzőtől (nem, most kivételesen nem CoVboy és nem is mi hagytuk el a bortéket, mindössze 6 nem vágyik arra, hogy csillogó magazinunkba megemlítsük a nevét). Géptípust nem írunk, mert van ez majdnem mindenben, ami 8-bites (64, Plusi, Spectrum, Enterprise). Ugyan valamelyik leírásánál ad lrtuk a tartalomban a géptípusnál, hogy "PC", arra mondjuk nincsen. Az nyomdahiba volt. Plus4 akart lenni eredetileg. Az is kell egy újságb... (Plus4 vagy nyomdahiba? — CoVboy)

A LOM-leírásokat készíteték arra, hogy tollat ragadjak. Eddig mindig csodáltalak benneteket, mert mindig olyan dolgokra jöttetek rá, amire én nem. (Miért, te se tudtad, hova tűnnek a levelek? — CoVboy) Most viszont rendkívül amatőrseget árultatok el azzal, hogy nem tudtátok végigjatszanl LOM-ot. A megoldás: amikor Morkinnál van a korona, és a Mirrow Lake-nél álltok, akkor ejtett kértek. Congratulations, you won the game! Ez eljatszható Longrimmel is, ha egy pozícióban áll Morkinnal. Be lehet szervezni Farflame-ot és Fawkrint is, Morkinnal vagy Rorhronnal (Morkinnal, mint kiderült.) (Ki szűrék még itt rajtam kvüv?! — CoVboy) A hadi részt is meg lehet nyerni a Citadel of Doom elfoglalásával. De nem úgy ahogy, írtatok, hanem úgy, hogy kivártok az összes lorddal és sereggel Xajorkithben, amíg az ostrom kifutal. Ezután előnyomultok a Citadel of Korig, elfoglaljátok, majd másnap megostromoljátok a Citadel of Doomot. Három nap alatt a titélet. (Igen. Csak az volt a baj, hogy még Xajorkithben elhullottak a lordok.)

A Doomdark's-ot én se tudtam végigjatszanl. A beszervezések az elején sikerültek, aztán már csak a hierarchia tetejéről lehetett (az erős jellemeket pedig már csak a Főnök szervezheti be). A harcban mindenki nagyon erős lesz, ha a saját fegyverével harcol: Fey/Bow, Ice-lord/Sword, Giant/Hammer, Dwarf/Axe, Barbarian/Spear. Ha Luxornal vagy Morkinnál Crown van, akkor a használókat minden ember odakerül Lutor (vagy Morkin) pozíciójába. Ha Rorhronnal van a Runes of Finora, akkor ő nem halhat meg. Tarithel pedig valamilyen Spelltel Morkinhoz kerül (ez valamelyik Fey lordnál van a Fangrim erdőben). Újítás az előző részhez képest, hogy a vár elfoglalásakor mindig olyan harcosok lesznek benne, amilyen az elfoglalt lordnak kell. Ezért ha többen ostromolnak egy várat, akkor az egyik nap az egyik, a másik nap pedig a másik támad. Az egyik elk biztos, hogy Shareth kinyírása, a másikat nem tudom. Minden lord (aki még életben volt) velem volt, az összes város és vár az enyém volt, és még mindig nem volt vége! (Jézusmaria! Hát miért nem mentél haza Morkin kiszabadítása után a Varen-gorn kapun keresztül?)

## Battle Chess II.

(Amiga, PC)

Mint a program alcíme is mutatja, az Electronic Arts játékában a kinal sakk ismeretében kell versengünk ellenfelelünkkel. Akinek tetszett az előző rész, az ebben sem fog csalódni.

A menükről röviden:  
DISK: Itt egyedül a SETUP BOARD az emítérese méltó, ezzel állíthatjuk fel bábunkat új kilindulási helyükre. Töltés, újrakezdés és kilépés található még itt.

MOVE: A TAKE BACK-kel visszavonhatjuk az utolsó lépésünket (egyszerre akár többet is); a REPLAY-jel jobb jeleketek megismételhetünk; a SUGGEST MOVE-val tanácsot kérhetünk a géptől, hogy hova értemes lépni; a SHOW LAYOUT-tal megtekinthetjük felülnézetből a játék jelenlegi állását; a HELP MOVE-val pedig ki/bekapcsolhatjuk azt, hogy jelezze-e a gép, hogy hova lehet lépni. A FORCE MOVE funkciójára sajnos nem jöttem rá (majd valaki más).

SETTINGS: Legyenek-e zajok (SOUND ON/OFF), zene (MUSIC ON/OFF), vagy ne. Választhatunk a pályafarmak között is: 2D BOARD ROMAN, 2D CHINESE, vagy 3D CHINESE, vagyis hogy 2 vagy 3D lesz a tábla, illetve római vagy kínai számokkal legyenek-e jelölve a figurák. Továbbá itt adhatjuk meg, hogy a kék és piros csapatokat a gép vagy mi vezéreljük.

LEVEL: NOVICE a legkönnyebb, a többi fokozat a növekvő sorrend szerint egyre nehezebb (ki gondolta volna!). A SET TIME-mal a lépésekre hagyott gondolkodási időt szabhatjuk meg (csak egész szám lehet).

A cél — mint az eredeti sakkban — itt is a király mozgásképtelenné tétele. Van- nakan olyan figurák, akik csak a palotában (4x4-es négyzet), vannak, akik csak a folyó egyik oldalán képesek közlekedni. A legtöbbjük azonban bárhoza mehet, persze a saját jellemző lépési formájával. A lépési formákat egy kicsit most körülmenyes lenne leírni — jobb híján a HELP MOVE-val majd mindenki megnézi magának.

Amígán 1 Megán a játék gyorsabb, de alaplépítésben is fut, ha bejelentkezés után 'Esc' megnyomásával továbblépünk.

## Battles of Napoleon

Benke Gábor, Jászberényben, bizonyára őszinte hiva a francia forradalom nagy fiának, Európa későbbi urának, akít a halás utókor azzal tisztelt meg, hogy konyakot nevezett el róla. Mäskülönben miért hajkurászna a 64-esén oroszokat Borogyinonál, amikor még anyni más dolgot lehetne csinálni?! Az instrukciói alapján most már más is hajkurászhatja őket.

A legjobb stratégiai játék, amihez eddig szerencsém volt. Az elején négy történelmi csata (Waterloo, Borogyino, Quarte Bras, Auerstadt) vagy saját készítésű csata között választhatunk. Ezután beállíthatjuk a játékosok számát, a kezdő felet, a játék fokozatot, a löszér, haderő és az utánpótlás mértékét. A következő lépésben megtudhatjuk a tábornokok véleményét. Az utánuk álló csillagok száma az általuk vezetett egységek hatékonyságát tükrözik. A játék fordulókra



pan osztva, amelyben belül különböző lépéseket tehetünk: parancsok megcserélése / utánpótlás / mozgás, aztán a másik félnek ugyanaz / újabb mozgás / ellenfél mozgása.

Utánpótlás: Itt helyezhetjük át az utánpótlási központokat.

'W': ld. később, a mozgásnál.

'O': a központot villogó négyzet jelzi, a hozzá tartozó egységek pedig inverz lesznek. A központ áthelyezéséhez mozgassuk a kurzort ('1-8'), majd nyomjuk meg az 'O'-t.

'N': a következő központra kapcsol (ha a központot áthelyezzük, lecsökken az Operations Point).

'E': exit.

Mozgás. Itt mozgathatjuk, alakíthatjuk át csapatokat, illetve parancsokat adhatunk nekik.

'O': nagytűzés/vissza a nagy térképre

'O': a győzelemhez azokat a területeket kell elfoglalni, amelyek most inverz lesznek. (A forduló végén megkapjuk a koordinátákat és azt, hogy mennyi pontot kapunk az elfoglalásukkal.)

'V': lőtávolság az adott irányba a kurzortól.

'T': eltüntet az egységeket, megvizsgálhatjuk a terepet.

'C': exit.

'Z': vissza a kurzort oda, ahol a 'SPACE' megnyomása előtt volt.

'SPACE': saját egység irányításába léphetünk be (kurzor a saját egységén).

Alul megjelennek az aktuális egység jellemzői, rövidítve. Még egy 'SPACE' után részletesebb képet kaphatunk erről: Felül a parancsnok nevét és helyzetét láthatjuk.

OBJECTIVE X; Y ( ) az utánpótlási központ helyzete, zárójelben pedig a távolsága az egységétől.

COMMAND CONTROL: nem egészen világos, de minél magasabb annál jobb

DIScription LEVEL: Felbontási fok: minél kisebb annál jobb.

MELEE FACTOR: "Rohamfényező", közelharcnál van szerepe (jó ha sok).

EFFICIENCY ( ) : hatékonyság, zárójelben a maximum.

WEAPON: a csapat fegyverének a fajtája. Gyalogságnál MUS (muskéta) v. RIF (karabély, ez a jobb); lovaságnál SBR (szablya), tüzérségnek pedig 4-24 fontos ágyú.

FORMATION: a hadrend beállítása (S). Az alakulatfajtától függően az alábbi opciókat kapjuk:

Gyalogság: LINE: vonalalakzat, közelharchoz; COL: oszlop, vonuláshoz; SQR: négyzet, lovasroham ellen; OPEN: nyitott alakzat, erdőben csak így mozgathatunk.

Lovasság: CHG: lovasroham, utána célpont beállítása (ld. tüzelésnél), utána az egység nem mozgatható; CCHG: ellentámadás lovasroham ellen, az ellenséges lovasrohamnál — elvileg — közbavatkozik, ezután nincs mozgás; NORM: normál alakzat; OPEN: ugyanaz, mint a gyalogságnál.

Tüzérség: LIMB: az üteg mozgatásánál; ULIMB: az előbbi ellentéte, az üteg tüzelőállást foglal el; OPEN: szintén tüzelőállás, de erdőben (vagy városban).

Lovasságnál és gyalogságnál nagy harc után megeshet, hogy az egység ROUT-ba kerül (menekül). Ebből nem lehet kiszédni, meg kell várni, amíg magukhoz térnek az ijedségből.

ADVANCE Y/N: ('A': az egység az ADVANCE PHASE-ban előrelép egyet, az adott irányban (ld. később)).

MELEE Y/N ('M'): roham az adott irányban a MELEE PHASE-ban (ld. később).

DIR 1-8 ('D'): irány megadása, erre fog nézni az egységünk.

MORALE: morál. Tulajdonképpen a hatékonyság és a fáradság különbsége.

FAGITUE: fáradság. Befolyásolja a mozgás, az ellenséges tűz, a roham, vagy a túl régóta tartó tüzelés.

AMMO 0-7: a lőszer mennyisége.

MEN: az emberek száma (a SHIR-SKIMMERS ebből a felderítők száma).

GUNS: ágyúk száma.

FIRE ('F'): a célpont kijelölése, amelyre az egység a FIRE PHASE-ban tüzelni fog. Ezen belül:

'V': lőtávolság

'T': célpont kijelölése

'E': nincs célpont (NO PLOT/EXIT). Ha mégis lenne célpont, akkor azt a program automatikusan jelöli ki.

'N': tüzet szüntess! (NO FIRE)

'I': az előbbi két parancs együtt (NO FIRE, NO PLOT).

ROAD MODE ('G'): ezt az utakon haladva érdemes használni, mert így kevesebb OP. POINTS fogy a mozgásnál. A különféle egységeknél ez csak normál mozgási formációban (COL, NORM, LIMB) használható és csak mozgás előtt állítható. ROAD MODE-ban nem lehet az egység alakzatát változtatni.

OPERATIONS POINT: mozgáspont. Mozgásnál, alakzatállításnál, meg általában bármilyen parancs végrehajtásánál fogy.

'Z': visszaállítja a 'SPACE' előtti állapotot az egységnek (vagyis az utolsó parancs marad érvényes).

'X': +1 OP POINT-ot, ad, de a fáradságot is növeli nyolccal (nem nagyon éri meg használni).

'Q': quit.

Ha kiadtunk minden parancsot, akkor 'C'. Ezután végrehajtják a parancsokat: CAVALRY CHARGE PHASE: lovasroham; ARTILLERY FIRE PHASE: tüzérségi tűz; FIRE PHASE: gyalogsági tűz. CAV. CHARGE PHASE: ez a lovasroham második része. Az elsőnél a lovaság megáll a célpont előtt (néha sikerül az ellenséget megtufamítani, és ilyenkor addig nyomul előre, amíg valami az útját nem állja), most pedig megadhatjuk a további ténykedésre vonatkozó parancsokat: MELEE P.: közelharco; RETREAT P.: visszavonulás; ADVANCE P.: további előrenyomulás.

A forduló végén megkapjuk a pontszámot, megtudhatjuk a veszteségeket, jön a lőszerutánpótlás (nem mindenki kap), aztán kezdődik előlről az egész cécó.

Tippok:

• a mozgásnál figyeljük a fáradságot, mert a gép véletlenszerű időközönként növeli, tehát érdemes kb. 2 mozgás után kilépni, majd vissza. Ha 2-vel nő a fáradság, akkor menjünk vissza és próbáljuk újra;

• nem érdemes azonnal támadni, mert a gép könnyedén legyőz bennünket. Először inkább ágyúzzunk egy kicsit — időnk bőven van;

• támadás előtt érdemes a lovassággal megpuhítani az ellenfelet. Vigyázz, az ellenség lovasrohama teljesen felboríthatja a tervünket, tehát a feltartóztatásra használjunk CCHG-t ellenük;

• a tüzérséggel inkább ne lőjünk távoli célra — várjuk meg, amíg közelebb jön. Ekkor 5-10 ember helyett akár 50-100-at is vesztethet. Nem árt tehát az ütegetek NO FIRE-ba állítani, különben a program keres nekik valamilyen célpontot.

• a gyalogságnak ne adjunk meg külön célpontot, mert lemege a nap, mire végzünk. Jó lesz a NO PLOT is.

• a beépített szerkesztővel saját csatát kreálhatunk (az én lemezemen persze hibásan van meg, de hátha van jó verzió is belőle).

## Arthur (The Quest for Excalibur) (Amiga)

Egy jó kis Infocom-játék leírása (pontosabban tippje) érkezett a minap Balázs Miklós (Mr. Babilon), Szigethalom aláírásával. Hozta Isten őket — itt vannak:

Bár ez a játék első látásra elég régmódinak tűnik (hagyományos adventure, állóképekkel), szerintem mégis az egyike a legjobb kalandjátékoknak. A kerettörténet beszámolósszerű most eltekintek, akit érdekel, az ügyis elolvassa. A lényeg az, hogy a történet a mondabeli Arthur királyról szól. Kezelés:

'F1': Kép a helyszínről.

'F2': Térkép

'F3': Tárgyaink és ruházatunk.

'F4': A játékban elért pontjaink, különböző kategóriákban. Érdemes innentől összeszedni néhány plusz-pontot, amit talán nem lenne muszáj, de a végső küzdelemben lehet, hogy szükségünk lesz rá.

'F5': Képek nélküli játék. Nem kell várni, amíg állandóan betöltődik az új helyszínhez tartozó rajz.

Két megjegyzés: ne felejtünk el gondoskodni étellemlről a játék során, mert különben összeesünk a gyengeségtől (az éhséget a program mindig jelzi). Ez egy "tízista" játék, szóval ne nagyon próbálkozzunk négybetűs parancsokkal. A program nem díjazza őket...

Teljes leírást nem tudok adni, csak néhány tippet az egyes helyszínekhez íme:

CHURCH: Néhány pontot kapunk, ha imádkozunk (PRAY).

CHURCHYARD: Vegyük fel a földön heverő ruhaneműt (GET THEN WEAR TORQUE), majd bújunk el a sűrű mögé (HIDE BEHIND GRAVESTONE). Várvunk (WAIT) mindaddig, amíg el nem mennek a katonák, aztán szabad az út!

OUTSIDE MERLIN'S CAVE: Merlin, a varázsló egy igen hasznos információval lát el bennünket: ha beírjuk azt a szót, hogy CYR, majd utána egy állat nevét, akkor egy az egyben átalakulunk azzá, amit beírtunk. Mivel a játékban többször kell ezt a parancsot használni, ez legyen az első hely, ahova megyünk. Tehát megjegyzés: CYR és az állat neve, ami OWL (bagoly), BADGER (borz), SALAMANDER (szalamandra), EEL (angolna) vagy TURTLE (teknős) lehet. Ha vissza akarunk változni emberré, akkor a CYR HUMAN parancsot gépeljük be.

CRYSTAL CAVE: Merlin barlangjában találunk egy táska (GET BAG), amiben egy ezüstkulcs van (LOOK INTO BAG). A táskába akármít teszünk, sohasem teletk meg.

MEADOW: A mezőn áthaladva a teketek hallunk magunk körül, de nem látunk senkit. Nem csoda, hiszen a Láthatatlan Lovaggal van dolgunk, aki rendszerint ellopja az arra járók összes tárgyát. Így a miénket is. Visszaszerezem még nem sikerült őket, így a táskát sem tudtam elhozni Merlin barlangjából, mert a lovag mindig ellopta.

**TOWN SQUARE:** A falu bolondjával találkozhatunk, akitől sok marhaságot hallhatunk (pl.: "Ahova megyek, ott vagyok"), de érdekes dolgokat is megtudhatunk tőle (ASK IDIOT ABOUT...). Szinte mindenről kérdezhettük. Amikor először találkozunk vele, akkor egy egérrel játszik, de ha adunk neki valami más (GIVE ... TO IDIOT), akkor nekünk adja az egeret. Ha kérdezősködünk a Láthatatlan Lovagról (ASK IDIOT ABOUT INVISIBLE KNIGHT), megtudjuk, hogy néha dolgokat cserélnek egymással. Ez lehet hogy így van, mindenesetre az ellopott tárgyak nincsenek soha a bolondnál, aki — mint mondja — nem bolond, csak egyszerűen hülye.

**TAVERN:** Az iszogató farmerektől sok mindent hallhatunk, ha egy kicsit fülünk (LISTEN). Így például megismerjük King Lot kedvenc verseit, amikre a későbbiekben nagy szükségünk lesz.

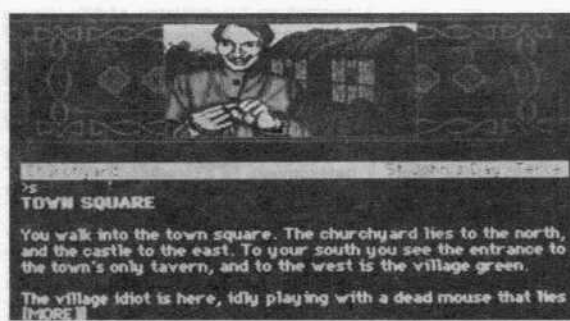
**TAVERN KITCHEN:** LOOK-oljunk addig, amíg ki nem megy a konyhából a morcos kinézetű szakács. Ekkor nyissuk ki a kalitkát (OPEN CAGE), amiből rögtön kirepül a madár. Ezután változzunk át bagolyra, és így a madártól megtudjuk, hogy hol található a konyhaszekrényt nyitó kulcs. Megkérdezi, hogy lehozza-e nekünk a tetőről? Természetesen elfogadjuk az ajánlatát (YES), s a kulcs már előttünk is hever. Változzunk vissza emberré, vegyük fel a kulcsot a földről (GET KEY) és nyissuk ki vele a szekrényt (OPEN CUPBOARD WITH KEY). A benne lévő üveget vegyük magunkhoz (GET BOTTLE), úgyszintén a sajtot az asztalról (GET CHEESE). Az üvegben egyébként bors van. Ha a szakács közben bejönne, várjuk meg, amíg újból kimegy, aztán máris folytathatunk mindent. A sajt szerintem éhség elverésén kívül semmi sem jó (EAT CHEESE), bár lehet, hogy később még kelleni fog valamire. (Ez nem akarok beleszólni, de nem most kaptál egy egeret a falu bolondjától? — CoVboy)

**ROAD:** Evészet és pontszerzés céljából (borzként) felvehetjük a földön heverő gazokat (GET WEEDS), amit rögtön el is fogyaszthatunk.

**SMITHY:** Nézzünk bele a lyukba (LOOK HOLE). Hiszen ez egy borzlyuk! Változzunk át mi is borzra, majd menjünk le (DOWN).

**DEM:** botorkálunk egy kicsit az alagútban (S, UP, DOWN, UP), amíg el nem érjük a Thornalnev Island nevű pályát. Itt vegyük fel a bambót (GET SPRIG), majd menjünk vissza oda, ahonnan jöttünk. Tojzuk el a mellettünk levő követ (MOVE ROCK), majd menjünk be a helyén (E). Egy börtönbe jutunk.

**CELL:** először vegyük fel az előttünk heverő követ a földről (GET STONE), s mielőtt a rab felé fordítanánk figyelmünket, bújunk el gyorsan az ajtó mögé (HIDE BEHIND DOOR). Hívjuk be a mit sem sejtő őrt (CALL GUARD), üssük le a téglával (HIT GUARD WITH STONE), mire az az eszméletét veszítve elterül a földön. Vegyük el tőle a kulcsot (GET KEY), és a sisakját (GET HELMET). Most



## TOWN SQUARE

You walk into the town square. The churchyard lies to the north, and the castle to the east. To your south you see the entrance to the town's only tavern, and to the west is the village green.

The village idiot is here, idly playing with a dead mouse that lies [LOVE]

már kiszabadíthatjuk a foglyot (UNLOCK PADLOCK WITH KEY), aztán tünés!

**SMALL CHAMBER:** Gyanús az a fall-szönyeg! Nézzük meg, mi van mögötte (LOOK BEHIND TAPESTRY). Jél Egy titkos járat! Ez pont jó lesz a szökéshez (E), majd NORTH addig, amíg csak lehet.

**BEHIND KING LOT'S THRONE:** Ez egy ragyogó hely a haligatázásra (LISTEN, WAIT). Jegyezzük meg, hogy hányadik vers es sor, és keressük ki a megfelelő részt abból a beszégetésből, amit a kocsmában (TAVERN) hallottunk. Ez lesz az új kódzó a kastélyban a ki-be máskáláshoz. Menjünk SOUTH-ra, amíg van út.

**END OF PASSAGE:** Nos, melyik állat tud átugrani a tűzön sértetlenül? Hát a szalamandra! Változzunk át, majd nyugodtan elmehetünk nyugatra (W). Szegény rabtársunk nem tud követni minket, de mi a király konyhájába jutottunk.

**CASTLE KITCHEN:** Vegyük fel a követ (GET STONE), bár nem tudom mire jó, majd vessünk egy pillantást a hordóra (LOOK BARREL). A hordó felborul, elotlts a tüzet és így a rab is velünk jöhet. De mielőtt továbbmennénk, menjünk vissza (E), vegyük fel mindent (GET ALL), majd újból vissza (W). Túl rizikós lenne, ha a szörcsötlen(?) fickót így vinnék ki, még tán föllismerne valaki. A ledűtő őrsiakjában viszont már biztos nem ismerik fel (GIVE HELMET TO PRISONER). Most már kimehetünk (OPEN DOOR).

**ARMOURY:** Különösebb kommentár ide nem kell. Vegyük fel valamely fegyvert a sok közül, hiszen mindet nem bírjuk el (GET ARMOURY vagy GET SHIELD). Hogy melyik a legjobb, azt mindenki döntse el maga!

**ENCHANTED FOREST:** Szintén pont-és erőnlévő pályas: teknősként vagy borzként együnk meg a gazokat.

**EDGE OF BOG:** Ássunk egy kicsit (DIG), s találunk egy kis tőzeget.

**MOOR:** nyissuk ki a konyhó ajtaját (OPEN DOOR). Bent egy didergő, beteg paraszotot látnak, akinek nyilván jól jön egy kis meleg (PUT PEAT ON ASH). De meg milyen jól! Magához is tér rögtön. Használjuk ki az alkalmat, kérdezzesünk a lóp földől (ASK PEASANT ABOUT BOG), mire megtudjuk tőle azt az utat, amelyiken nem süllyedünk majd el: NE, E, N, NE, NE, E. Az egyik pályán találhatunk egy mankót, ha nálunk van, pontszerzés céljából odaadhatjuk neki azt is, hiszen a lába el van törve (GIVE CRUTCH TO PEASANT).

**EDGE OF WOODS:** Ha a dudába belefutunk (BLOW INTO HORN), a házból kijön az ellenfelünk, a rettenetes Fekete Lovag. Vele kell majd a játék utolsó ré-

szében megküzdenünk. Amíg nincs fegyverünk, addig nem törődik velünk.

**GROVE:** Változzunk át bagollyra, majd repülünk fel a magasba (FLY UP), s landoljunk a keselyű fészében (LAND IN NEST). Itt egy tojás van, megszerezni még nem tudtam.

**TRACK:** A tuskéket dobáló gyilkos fákon csak egyféleképpen juthatunk tovább: változzunk át teknőssé, majd húzzunk be páncélunkba mindenünket, amit nem véd semmi sem (RETRACT HEAD AND LEGS INTO SHELL). Várjunk egy darabig, hogy abbaghyják a tűzelet a fák (WAIT). A teknősök ugye rendkívül lassan haladnak, éppen ezért változzunk vissza emberré, majd folytassuk utunkat északnak (N). Egy tisztáson találkozunk magukat.

**GLADE:** A föld alól időnként zajokat hallunk. Vajon mi lehet az? Ha itt tartózkodunk, nem fogjuk megtudni, hiszen az a valami nem mer előjönni. De ha elő is jön, vaivalmivel le kell foglalni a figyelmét, hogy elkaphassuk. Tehát tegyük le a kocsma konyhájában megazert üveget a földre (PUT BOTTLE ON GROUND), majd bújunk el az előttünk heverő hatalmas kő mögé (HIDE BEHIND ROCK). Várjunk, amíg elő nem jön egy zöld kis emberke (leprechaun). Láthatólag felkeltette érdeklődését az üveg és benne a bors. Kapjuk el (CATCH LEPRECHAUN). Ijedtében nekünk ad egy korsó whiskyt, majd eliszkol az üveggel. Hogy a whisky mire jó, azt jelenleg homály fedl. (Igen, egy üveg whisky után mindent homály fedl... — CoVboy)

**EAST OF FORD:** Kívételosen liorom, hogy kell ide eljutni, mert nem valami könnyű. Három lehetőségünk is van:

1. Szerezünk fegyvereket, keljünk át a mocsáron a paraszot által megadott úton, majd győzzük le a Vörös Lovagot. Tőle keletre (E) jutunk el ide.

2. Ez már egyszerűbb. Változzunk át bagollyra, majd repülünk addig, amíg e pályra fölé nem érkezünk.

3. Ez a legkönnyebb: a Field of Honor pályán teknősként vagy angolnáként ugorjunk bele a vízbe (JUMP INTO WATER), s csak a fő útvonalat kell követni, előbb-utóbb ide jutunk (inkább utóbb).

Ha megérkeztünk, nincs más dolgunk, minthogy levegyük az almát a fáról (GET APPLE), majd együnk meg (EAT APPLE). Rendkívül jól esett, meg is haltunk tőle. Szóval inkább ne együnk meg... (Ez ilyen adventurista-betegség lehet. Mindent megvesznek, ami csak az útjukba kerül... — CoVboy) A másik lehetőség az alma eljutatása a South of Chasm nevű pályára (itt kell használni). Erre is két kinalkozik: ha tudjuk az útvonalat a mocsáron

eresztül, akkor nincs gond; a nem tudjuk, akkor innen menjünk nyugatra (W), változzunk át teknőssé, az alma meg belesik a folyóba. Úszunk mindaddig, amíg el nem érkezzünk a Field of Honor pályára. Itt megtaláljuk az almát is (a folyó idáig sodorta).

**SOUTH OF CHASM:** a vaddisznóhoz vágyuk hozzá a mérgezett almát (THROW APPLE OVER CHASM), szegény azon nyomban elpusztul. Nekünk pont ez kell, tehát bagolyként repülünk el északra (FLY NORTH), így már hozzáférhetünk a vaddisznó egyetlen agyarához.

Ez lenne eddigi eredményeim összesítése, legközelebb folytatam. Majd csak kialakul az egész történet! Csak azt tudnám, hogyan lehet megszerezni a polipot a karkötőt, máris jobban érzem magam...

## Spikey in Transylvania (64)

A **Code Masters** óta az átlag 64-esek általában egy szédült tojás (Dizzy) jut eszébe. Ja, meg az, hogy ha már eszébe jutott, akkor gyorsan el kéne hegeszteni magától ezt a gondolatot... **Németh Attila**, Zalaegerszeg, egy másik dolgot juttat az eszetekbe (nekünk példóul az jutott eszünkbe, hogy van még egy csomó DIZZY-klón. Nem kértek róla leírást? Nem? Miért nem?)

A programot 1991-ben írták **Code Masters**-ok. A Dizzyk óta nem sokat fejlődtek, mert ez a játék is a tojás-kaptafára készült. Igaz, a grafika és a zene már egész jó, a történet viszont még a Dizzyknél is bányább. A játékban Spikey-t, a vikínget irányítjuk, aki egyszerre 5 tárgyat tarthat magánál. A cuccok közül a 'tűz'+'jobbba/balra' használatával válogathatunk, a 'tűz'+'fel' a tárgy felvételét, a 'tűz'+'le' a letételét.

Spikey barátait elfogta a transzylvániai király és a várában tartja fogva őket. A mi feladatunk kiszabadítani a foglyokat. A házunkban (THE BLACKSMITH) kezdődik a játék. A szobában egy pár kesztyűt (A PAIR OF GLOVES) és az ajtó kilincsét (DOOR KNOB) látjuk, vegyük fel őket. Az ajtón csak akkor tudunk kimeneni, ha a kezünkben van a kilincs. Ha kimentünk, menjünk balra. Ne törődjünk a kutyákkal és a kék ruhás emberrel, mert ha hozzájuk érünk, fogy az energiánk. Balra egy ház elé jutunk (GRANNY HAGGATHA'S HOVEL). Menjünk be a házba, ahol vegyük fel az arannyal teill tarisznyát (A BAG OF GOLD). Ha kijöttünk a házból, menjünk tovább balra. Itt egy romos házba tudunk bemenni (ABANDONED SHACK). A házban felvehetjük a kaját, ami felnyomatja az energiánkat, és tologathatjuk az ágyút, aminek viszont semmi értelme. A házból kimenve menjünk balra. Itt valami fogadóféliét láthatunk (THE REBBEL'S INN). Odabent egy ürgét látunk, aki – ha jobbra menünk – megállít: "Sajnálom, nem mehetsz be nyakkendő nélkül. A király parancsa." Mivel nálunk nincsen nyakkendő, nem tehetünk mást, csak azt, hogy elmeigyük. Menjünk vissza a háznál (THE BLACKSMITH), és menjünk tovább jobbra. Egy erdőbe jutunk, aminek a második képernyőjén (THE VILLAGE) egy piros szerkőcs manuszét látunk maszkainál. Amikor közelebb érünk,

elkezd kajakát lejöni. Sajnos ez sincs nálunk. Jobbra a vár felvonóhidájához jutunk (THE CASTLE DRAWBRIDGE), ahol egy ór állja el az utunkat. Adjuk neki az aranyat (egyszerűen rakjuk le), amit ő elfogad, és elhúzza a csíkot. Szabad az út a várba. Menjünk jobbra tovább. Itt három szemlem szeretné, ha mielőbb elhaláloznánk (ha nem állunk meg, nem érnek utol). A következő képernyőn a falon lévő kallantyt állítsuk át (csak neki kell menni). A tőle jobbra lévő képernyő a CENTRAL CORRIDOR utolsó része. Tapasztalhattuk, hogy sok energiafogyasztó dologgal találkozunk. Ilyenek a kutyák, villogó órák, szellemek, villámok, köpködő szarvasfejek, denevérek, stb. Tehát vigyázzunk! Menjünk be a bal ajtón, a szarvasfej alatt. Egy torony-szerűségbe jutunk (THE OUTER FLANKS). Menjünk feljebb. Itt két létrát látunk. Másszunk fel a bal oldalán. A tőre jutunk (THE RAMPS). Vegyük fel a villogó folyadékkal teill üvegcsét (JUICE OF TOAD). Jobbra vegyük fel a kulcsot (KEY) és menjünk be az ajtón. Egy templomba jutottunk (THE CASTLE CHURCH). Jobbra egy keresztet látunk (CRUCIFIX), vegyük fel. Menjünk vissza oda, ahol két létra van (a THE OUTER FLANKS 2. képernyője). Másszunk fel a másik létrán, és menjünk jobbra, Arbold varázsló szobájába (ARBOLD THE WIZARD'S ROOM). A varázsló egy verset mond nekünk: "Vedd a varázslatok könyvét, hozzá pedig egy kis denevérszárnyat, keverd össze béka nedvével (JUICE OF TOAD) és ez lesz az!" Já, nálunk pont van egy kis béka névde (JUICE OF TOAD), tehát azt rakjuk le. Menjünk vissza oda, ahol bejöttünk a toronyba (CENTRAL CORRIDOR 3 képernyője). Menjünk be a másik, jobb oldali ajtón. Egy másik folyosóra jutunk (LOWER CORRIDOR). Menjünk balra. (A fal mellett egyébként csapda lett volna, ha jönnékör nem állítottuk volna át a kallantyt.) A következő képernyőn menjünk fel a lépcsőn, és az erkély végén (2-szer balra) vegyük fel a kulcsot. Menjünk vissza, le a lépcsőn, majd lent menjünk balra. (Vigyázzunk az órkrel) 2 képernyőre odébb (DINING QUARTERS) menjünk be az ajtón és a konyhába jutunk. Menjünk egyet jobbra, ahol vegyük fel a kaját (PLOUGHMAN'S LUNCH). Ez talán jó lenne csöves haverunknak a vár előtt, szóval sétáljunk el hozzá. Egy képernyővel arrébb (a CENTRAL CORRIDOR-on) vegyük kézbe a keresztet (CRUCIFIX), hogy amint belépünk a szellemek közé, azonnal GHOSTBUSTERS-t kezdünk játszani: rakjuk le a keresztet, majd miután a szellemek kinyúltak, vegyük fel ismét, mert még szükség lesz rá! Menjünk ki az az erdőbe az éhenkórászhoz (THE VIL-LAGE), és a megszokott módszerrel adjuk neki a kaját, amit a konyhából csörtünk. Erre ő hálaból ad nekünk egy pár cipőt (A PAIR OF WELLIES). Menjünk vissza a CENTRAL CORRIDOR 3. képernyőjére (ahol felmentünk a toronyba) és a jobb ajtón keresztül ismét a LOWER CORRIDOR-ra jutunk. Most ne balra menjünk, hanem a bal ajtón keresztül egy másik folyosóra (UPPER CORRIDOR). Menjünk jobbra, és az első bal ajtón menjünk be. Ebben a szobában (OLD ALBERT'S BEDROOM) vegyük fel a kulcsot. Menjünk ki (vigyázzunk az órkrel), majd jobbra. Egy létrához jutunk (ENTRANCE TO THE DUN-

GEONS). Rakjuk a cipőt (A PAIR OF WELLIES) és a keresztet (CFRUCIFIX), mert annyi tárgy már nem fog elférni nálunk, amennyit még fent fel kell vennünk. Ezután menjünk fel a létrán a toronyba, és két képernyő múlva vegyük fel a kulcsot. Menjünk feljebb. A haranghöz jutottunk, aminek a tetején egy denevér ül. Denevér kell a varázslónak, tehát rázzuk meg a harangot – nem tudjuk. Próbáljuk meg kesztyűvel – sikerült! A megsüketült denevér leesik, mi pedig vegyük fel. Menjünk le a létra aljához, rakjuk le a denevért (DEAFENED BAT), és vegyük fel a kulcsot. Az itt lévő ajtón menjünk be. A börtönbe jutottunk (DUNGEONS EXIT). Menjünk balra. Egy lávával teill szobába jutottunk (THE UPPER DUNGEONS). Ugye nem kell mondanom, hogy a lávanak milyen hatása van?! Állítsuk át a falon lévő kallantyt, aztán menjünk kétszer balra, ahol egy hidat látunk. (Ez sem lenne hid, ha a fogantyt nem állítottuk volna át.) Sétáljunk át rajta (a faktyát nem kell felélni, teljesen lényegtelen). Menjünk jobbra és nyissuk ki az itt található zárkaajtót. (Eléállunk, és a kezünkbe vesszük a kulcsot bármelyikét. Ilyenkor egy képet látunk, ahogy a haver megköszöni, hogy kiszabadítottuk.) Menjünk vissza oda, ahol a denevért és társait lepakoltuk (ENTRANCE TO THE DUNGEONS) és vegyük fel a cipőt (A PAIR OF WELLIES). Menjünk vissza oda, ahol az előbb az ürgét kiszabadítottuk, és be az ajtón. A THE MIDDLE DUNGEONS-ba jutottunk, menjünk jobbra. Hoppli! Vaia mi trutyómó elállja az utunkat, amibe Spikey nem hajlandó belelépni. Vegyük kézbe (lábra) a cipőt. Most már át tudunk menni. (A csontot otthagytuk, semmi szükség rá.) Menjünk tovább jobbra, majd be az ajtón, és nyissuk ki a zárkát. Kifelé jövet vegyük fel a kulcsot. A trutyómó keresztül menjünk balra, és nyissuk ki a zárkát. Menjünk vissza a keresztet (CRUCIFIX) az ENTRANCE TO THE DUNGEONS-hoz, aztán megint vissza a trutyómóhoz. A cipőket rakjuk le, mert nem kell már többet. Menjünk be a bal oldali ajtón, aztán balra, végül nyissuk ki a zárkát. Menjünk tovább balra, közben pedig készítsük a kezünk ügyébe a keresztet. Az ajtó mögött egy újabb szellemekkel teill szobába jutunk (THE GHOSTLY GHOSTS' ROOM). Irtuk ki őket a letett keresztel. Ekkor elfelejtünk egy könyvet, amit vegyünk fel a keresztel együtt. Menjünk jobbra és nyissuk ki a zárkát. (Itt ketten voltak.) Menjünk ki a denevérhoz, vegyük fel, aztán gyérünk a varázslóhoz! Adjuk oda neki a könyvet és a denevért. Ebből csinál nekünk egy nyakkendőt. Juhé! Bemehetünk a fogadóba, ahova így már beengednek. A nyakkendő tén is tehetjük. Vegyük fel a bort (BOTTLE OF WINE). Menjünk át az ajtón, a kamrába jutunk. A kulcsot vegyük fel, az ágyúgolyó nem kell. Megint menjünk a trutyómóhoz, és ismét menjünk át a bal oldali ajtón (THE LOWER DUNGEON). Itt is a bal oldali ajtó választjuk. A DEEPEST DUNGEON-ben egy ór járkal egy zárka előtt. Ha odamegyünk hozzá, közli velünk, hogy inna valamit. Adjuk neki a bort, és már nyithatjuk is a zárkát. Menjünk jobbra, majd az ott lévő durtlyval is tegyük azt, amit az elővel. Kiszabadítottuk az összes foglyot! Még megnezhetjük, ahogy Spikey kiveti a haverját a várból a "Jöhettek, tiszta a levegő!" szavak kíséretében.



## M1 Tank Platoon

"Hi CoVboy+ 1.75! A CM 1. számában olvastam egy rövid ismertetőt a MicroProse cég által 1989-ben kiadott M-1 TANK PLATOON c. programról. Ez nekem — és néhány ismerősömnek — nem volt elég kielégítő. Úgy gondoltam, megér egy leírást és a játék. Kladek András, Budapest! Akkor nem is kell különösebb bevezető:

**Szakaszunk** — ami M-1 Abrams-okból áll — valahol a Keleti fronton állomásozik, várva, hogy megvédi Európát a szovjet csapatok támadásával szemben. A cél egyértelmű: a támadások visszaverése. Magunkat egy tankszakasz parancsnokának szerepébe kell beleélnünk.

A betöltés után a gép érdeklődik a konfigurációról (monitor, hang k/be, a táj részletessége, joy használata). Billentyűzetnél a kurzor-nyílak működnek: balra (célkereszt is), jobbra, előre (célkereszt fel), hátra (célkereszt le). Egy nekünk nagyon szimpatikus, tetszetséges billentyű lenyomása után egy tankot láthatunk, amely felénk tart. Egy újabb billentyű megnyomása esetén megáll, és ránk löv. Még kétszer egymás után megterheljük ujjunkkal az 'ENTER' felirattal ellátott billentyűt, aztán kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő egycélt — amennyiben már van ilyen személy. Ha nincs, az 'ESC' után beírhatjuk a megfelelő nevet. Ezután jön a feladat kiválasztása:

**STATIC GUNNERY** (nyugodt tüzér): Gyakorló opció, az ellenség itt nem löv. Aki még nem játszott a játékkal, annak érdemes választani, mivel megismerkedhet a kezeléssel. A feladat elvégzése után nincs kitüntetés, sem előléptetés, viszont megköszönik nekünk az ügyködésünket.

**MOVING GUNNERY** (mozgó tüzér): Ez is csak gyakorlásra van, ám az előzővel ellentétben az ellenség már mozog. A végén us, az értékelés, mint az előzőnél.

**SINGLE ENGAGEMENT** (egyszeri bevetés): Itt már élesben megy a dolog. Az ellenség löv ránk, s ráadásul még mozog is. (De sok a baj! — CoVboy) Itt lehet a flúkat fejleszteni. A feladat teljesítése után rövid értékelést kapunk (ld. később).

**START CAMPAIGN** (hadjárat elkezdése): Itt a végső győzelemhez egymás után több őszecsapást is meg kell nyerni.

**CONTINUE CAMPAIGN** (hadjárat folytatása): Talán nem kell hozzá magyarázat. A kimentett állást folytathatjuk.

Valamelyik pont kiválasztása után újabb választás következik:

**OUTFITTING**: Itt infokart kapunk az embereink felkészültségéről. IT (Inept): alkalmatlan; PR (poor): gyenge; FR (fair): elég jó; GD (good): jó; DEAD: már csak az Örök Vadászmezőkön harcolhat. Egy emberünk csak egyetlen feladatkört lát el (TANK: parancsnok; GUNNER: tüzér; LOADER: ágyúfőtő; DRIVER: vezető). Amennyiben valamelyikük meghal, a feladatot nem tudja más ellátni, tehát az általa irányított berendezések használhatatlanná válnak.

**BRIEFING**: Elligazítás, először csak megnevezhetjük a játékterben levő teretárgyakat ('ENTER'), aztán 'ESC' után megjelenik egy GO TO BATTLE menü-

pont is, amellyel elindítjuk a küldést. **NEW ORDERS**: Másik küldetés választása.

A képernyő két részre van osztva. A bal oldalon a térképet láthatjuk. A jobb oldal felső részén annak a dolognak az adatait nézhetjük meg, amelyeket kiválasztottunk. A kép alsó felén vannak a parancsok. Parancsot úgy adhatunk ki, hogy az illető tárgyat kijelöljük, majd megadjuk a parancsot:

'A' (adv. fast): gyors haladás  
'S' (adv. slow): lassú haladás  
'H' (halt): megállás  
'B' (back): vissza  
'L' (left turn): balra fordulás  
'R' (right turn): jobbra fordulás  
'M' (move): mozgás előre  
'T' (turn): fordulás  
'F' (fire): lövés az ellenségre  
'C' (cease fire): tüzelés beszüntetése  
'E' (eng. front): motorok előre  
'D' (eng. rear): motorok hátra  
'<' (eng. left): motorok balra  
'>' (eng. right): motorok jobbra  
Ezeket kívül a térképen használhatunk néhány funkcióbillentyűt:

'F6': A tankok adatai. Itt láthatjuk a személyzet és a tank állapotát. A tankok állapota lehet: működőképes, működésük leállt és megsemmisített.

'F7': Közvetlenül csak az 1-4-ig terjedő sorszámú tankokat tudjuk irányítani, de innen lehetőség van parancsot adni az 5-8-s sorszámú harcokocainkra is, a fentiek szerint. Itt még lehetőségünk van még légi támogatást (A-10 bombázókat vagy AH-64/OH-58 helikoptereket).

'F8': Ezzel lehet váltogatni az 1-4 harcokocsik között. A szálkereszt pontosan a tankra fog mutatni.

Ezek a funkciók csak a térképen használhatóak. A többi funkcióbillentyűnek harc közben van szerepe:

'F1': A toronyba kapcsolunk. Innen tudjuk üzemeltetni a légvédelmi géppuskát.

'F2': A géppuskához kapcsolunk vele.

'F3': Az ágyúnál vagyunk. A műszerek között láthatjuk a lézer-távolságmérőt. Lövés után az 'ENTER' lenyomására újratöltik az ágyút. Ha a töltés megtörtént, a műszerfalon világítani kezd a READY lámpa. Ha antantöltésnél egy célpont van a célkereszt, akkor automatikusan beméri a célt a lézerral.

'F4': Innen tudjuk irányítani a harcokocsikat.

'F5': A térképet hívja be.

'F9': Kívülről szemlélhetjük a tankot. A kurzor-billentyűkkel tudjuk változtatni a látószögöt.

'F10': Az egyik tankból a másikba tudunk szállni.

'INS': Akkor használhatjuk, ha nem tesszük a tétet.  
Feladatunk el(men)végzése után értékelést kapunk teljesítményünkről: megtudjuk, hogy mennyi tankot veszítettünk, mennyit löttünk ki, és mi a véleményük a tevékenységünkről. Egy billentyű lenyomása után az egész kezdődik előlről.

A grafika nagyon precíz, tetőzetes. A stratégia és a szimuláció aránya jól el van találva. Ennyi gondolom elég is lesz a játékról. A leírás PC-re készült, de Amigára is használható.

## Jaws (64)

Hortobágyi Péter, Nagykanizsán azért aggodott, hogy nem tudjuk majd elolvasni, amit írt. A "capát" ugyan néhányszor "pákának" olvastuk, de azért viszonylag sikerült kibetűznünk (ha meg nem, akkor odagondoltunk valamit):

A játék 1989-ben készült a nagy sikerű 'Cápa' című film alapján. A témája: cápa vadászat. A címkép megjelenése után lesmét töltőgetés következik, majd megjelenik a menü, amiben egy cápa alakú kurzorral tudunk a menüpontok között válogatni. A menü négy részre van osztva. Fent helyezkedik el Amerika térképe. Legfelül van nagy betűkkel kiírva mindenkor tartózkodási helyünk. A képernyő bal alsó sarkában található a nyolc kikkötő név. Itt lehet választani a helyszínnek közül. Az alsó rész közepén van eredményünk kijelzése és a felszerelésünk (Carga Man: fest). Az alatta levő sor mutatja a "nehézségnyitok" (HARPOONS), a "könnyűszitonyok" (SCARS) számát, az ételem (FOOD) és a pénz (Money) mennyiségét. A SHARK KILLS felirat mutatja a megölt cápák számát. A jobb alsó sarkában láthatjuk hajónk képét és adatait (SIZE: méret, COST: ár, FUEL: a rendelkezésre álló üzemanyag, RANGE: hatótávolság, DAMAGE: rongálódás). Később egyébként majd lehet másikat is venni.

A következő menübe a GO CURRENT LOCATION választásával léphetünk. Ezen a képen láthatjuk hajónkat a kikötőben, a menü bal alsó részén a PORT LOCATION (a kikötő helye), a RESTORE MAP (vissza a menübe), és a MESSAGES (üzenetek) felirattal. A Shark KILLS felirat alatt található opciók: GO TOWN HALL: indulás a városházára; GO REPAIR PORT: indulás a javító dokkba; GO GEN STORE: indulás az üzletbe; GO TELEGRAPH: indulás a táviróra. Az üzletben lehet venni felszerelést és legénységet a hajóhoz. A vadászathoz és a hajó navigálásához három ember szükséges. Embereket a bolt HIRE CREW pontjával lehet venni, darabja 1.500 dollár. A vadászathoz vegyünk nehézségnyit (HARPOONS, \$1.000), kötelet (ROPE), ennyivalót (FOOD 15\$), puskát (HIGH POWERED RIFLE 300\$), búvárfelszerelést (SCUBA OUTFIT BY THE SET 500\$) és löszert: AMMO (30\$). De vehetünk még fagyaszott eledelet, üzemanyagot, hordókat, nyílalt, stb. Egyébként itt lehet a cápáinkat is eladni, ha rámeignyik a kurzorral a SHARKS BOUGHT felírra, és megnyomjuk a 'tűz' gombot.

A SHARK HUNTER SCHOOL felirat választása után tudjuk gyakorolni a cápa vadászatot. Választani lehet a vadászati módok közül. HARPOON CLASS: nehézségnyit vadászat, RIFLE CLASS: puskás vadászat, DIVE CLASS: búvár cápa vadászat. Beállítható a nehézségi fokozat (NOVICE/ADVANCED/MASTER), továbbá az is, hogy gyakorolunk (PRACTICE), vagy vizsgázunk (CERTIFICATION). Alul jelez a gép, hogy melyik fokozat mennyibe kerül, az összegget majd mindig levezzük a pénzünkből. Ha a beállított dolgok megfelelnek, akkor menjünk az ATTEND-re (résztétel), ha nem, akkor a LEAVE-re. A botból az EXIT-tel tudunk távozni. Viszaju-

tunk a kikötőbe, onnan pedig a RESTORE MAP-pel a menübe.

A tengerre az OUT TO SEA felirat választásával tudunk kifutni. Úgy a hajókra jutunk. A jobb felső sarokban látjuk a sebességet (F: gyors, M: közepes, S: lassú). Alatta van a rongálódás (DAMAGE), az ideig megtett mérföldek (MILES) és az üzemanyag (FUEL) mennyisége. A mellettük levő iránytű a haladást irányt mutatja. Irányt változtatni úgy tudunk, hogy a kurzort az iránytű egyik betűjére visszük, és megnyomjuk a 'tűz' gombot. Az iránytű mellett levő vezérlő kijelzős (COMMAND CONSOLE) tudjuk megnézni az elejtett cápákat (SHARK CHART), valamint a felszerelésünket (STATUS). A RESTORE MAP-nak itt is ugyanaz a jelentése, mint a kikötőben. A MESSAGE CONSOLE-on különböző üzeneteket kapunk. PI: NO SING OF SHARKS: nincs cápa a közelben; GREAT WHITE: nagy fehér (cápa); SHARK SWARM AHEAD: cáparaj elől. A WEAPONS CONSOLE a fegyverünket mutatja, de ezeket természetesen csak akkor tudjuk használni, ha megvettük őket a kikötői üzletben.)

Ha a "nagy fehér cápa" üzenetet kapjuk, a sebességet vegyük minimumra (S). A MESSAGE CONSOLE-on megjelenik a WHICH WEAPONS TO USE szöveg. Fegyverként válasszuk a fegyverkijelző jobb alsó sarkában levő kőtölcsömöt. Ekkor feltűnik a hajónk eleje, és egy úszó cápa. A célkeresztet vigyük az úszó cápa feje elé, és várjuk meg, amíg beleúszik. Nyomjuk meg a 'tűz' gombot. Ha megazigonyoztuk, akkor várt a kép, és egy búvár jelenik meg, akivel szemben egy cápa úszik. Engedjük közel magunkhoz, majd lövjünk a képébe egy szigonyt. Ha eltaláltuk, akkor csattanás hallatszik, majd egy kép jelenik meg az ominózus cáparól. Ha nem találtuk el, akkor nyomjuk felfelé a joyt, hogy minél közelebb kerüljünk a hajótesthez. Így a cápa talán nem fogyaszt el. Ha nem vagyunk elég gyorsak, akkor löttek egy emberünknek, mert a cápa menthetetlenül feltalja, ráadásul a hajónk rongálódása (DAMAGE) is ugrásszerűen megnő. A cáparaj vadászatahoz tanácsos puskát használni.

Fehér cápa nem mindig szokott jönni, de egy cáparaj mindenképpen az utunkba kerül. Ha már elejtettünk néhány cápát, akkor visszatérhetünk az alapmenübe (RESTORE MAP). Itt kiválaszthatjuk, hogy melyik kikötőbe akarunk befutni. Ajánlatos oda visszatérni, ahonnan elindultunk. Töltőgétek után ismét megjelenik a hajónk. Menjünk a sebesség szabályozóra, és figyeljük a COMMAND CONSOLE felirat feletti képernyőt. Egyszer csak megjelennek kis tornyok. Amint közelebb kerülünk, csökkentjük a sebességet M-re. Ha az üzenetkijelzőn megjelenik a CAPTAIN SLOW DOWN felirat, csökkentjük a sebességet S-re. Megjelenik a PREPARE TO DOCK felirat. A kikötőben vagyunk. A fogott cápákat a GEN. STORE-ban eladhatjuk, és vehetünk újabb felszerelést. Dióhéjban ennyit tudtam összeszedni a JAWS-ról.

## Elf (Amiga)

Krizzsanits Gergely, Budapesten ELF-eggetéssel szokta agyonütni az időt. Egy gyors receptben summázta eddigi eredményeit:

1. Madárnak: mag ← toll  
Indiánnak: toll ← újság  
A WC-n ülő fickónak: újság ← gyufa  
Tűzhelynek: balta + csirke ← sült csirke  
A hajlóngó embernek: sült csirke ← kinyitja a jobb oldali ajtót

2. Varázslónak: varázskönyv + almamag  
← alma  
Örnek: alma ← kinyitja az ajtót  
(Itt szedjük fel a csorba baltát!)

3. Készörzű: csorba balta + zacskó pénz  
← éles balta  
Csavargó: balta ← varázstekercs  
Zöld szörny: varázstekercs (ATTACK)  
← protézis  
Törpe: protézis ← hangvilla  
Ór: hangvilla ← nyitja az ajtót

A végére maradt egy kis Elsőségély (már úgylis rég volt), néhány pályaköd erejéig. Az első sorozat az Ismeretlen Játékos műve, aki a titokzatos Pitesoft név mögé rejtőzött (Pite? Hány KiloPite? — CoVboj), a másodikat pedig a békéscsabai Sisák Attila és nővére készítette koprodukcióban:

## Loopz

1. VOODOO CHILE
6. WET BELLY
11. BOOMANIA
16. LAURA PALMER
21. TORY BALLOT
26. LOOOOOOOOPZ (9 db "O" betű)
31. SCREENTHIRTY
36. STOLEN HAM
41. 6502 IS FUN
46. AS IS 6510

## Logical (Amiga)

1. WELCOME
2. THE OTHER SIDE
3. QUEDRI QUADRA
4. STONE ROAD
5. NICE COLORS
6. MORE COLORS
7. REAL FUN
8. PINK AND PINK
9. GREEN PATH
10. BAD DIRECTION
12. DONT PANIC
13. COLORMANIA
14. REFRESHMENT
15. RUNNING BALLS
16. GREEN RIVER
17. TWO ISLANDS
18. MORE ISLANDS
19. TIMES CHANGE
20. OTHER THINGS
21. BE HONEST
22. BLUE N VIOLET
23. THREE PATHS
24. DANGEROUS
25. THE WANDERER
26. SECRET CHAMBER
27. FALCONS FLIGHT
28. BLUE ANGEL
29. FAR THUNDER
30. A SIMPLE ONE
31. BLUE VELVET
32. PARADISE I
33. CLASSIC ART
34. VENI VIDI VICI

35. WE LIKE IT
36. FOREVERE HERE
37. WONDERLAND
38. THE SNARE
39. CURE IT
40. SUN IS SHINING
41. A RAINBOW
42. ARROW ROAD
43. TURNING WHEELS
44. ACCELERATION
45. THE PRESIDENT
46. HE IS MISSING
47. PICKNICK TIME
48. WHO IS CALLING
49. ANCIENT ART
50. SHE IS GONE
51. LOGISTIC
52. TURNING COLORS
53. PARAMOUNT
54. THE LADDER
55. BACK IN RED
56. TREASURE ROOM
57. DONT WANT THAT
58. THE FREE FALL
59. CORRADO BEACH
60. MORE POPCORN
61. WILD AT HEART
62. THE DARK AGE
63. DIMLIGHTS
64. THE FIFTIES
65. PICTER OF HER
66. GORDIAN KNOT
67. HIGH SPEED
68. ALEXANDRIA
69. RUNNING TEARS
70. HER RAINBOW
71. WALK IN CREAM
72. TOUCH HER
73. SHADOWLAND
74. JACK IN BAG
75. VITAMIN C
76. STUNT BALL
77. MIRRORLAND
78. ACE QUEST
79. BOA BOA BOA
80. DA DA DA
81. HAUNTED HOUSE
82. THE SECRETS
83. SMILING JOKE
84. CHILDREN GO
85. IT IS ATLANTIS
86. ON THE ROAD
87. BLUE IS FIRST
88. WOLFS MOON
89. WILD CHINA
90. ITS LOGICAL
91. SHE COMPARES
92. BIG MOUNTAINS
93. TOMORROW
94. TELEPORTER JAM
95. LEVER SUNLIGHT
96. NEW EXODUS
97. THE PEACEPIE
98. FINAL SURPRISE
99. WHITE MIAMI
100. THE FINAL CUT

## Plusi mindenféle

A múltkoriban úgy általában irkáltam néhány sort a valamennyire újnak számító ('91-es) Plusi programokról, most tehát a egy kicsit a kalandjátékok és a szimulátorok között fogok csemegézni.

Az RPG-rajongók nem nagyon bővelkednek programokban Plusin, mindenesetre jó hír, hogy a **BARD'S TALE 3.** (Pigmy) után megjelent a **BARD'S TALE 1.** és a **BARD'S TALE 2.** is! Ha minden igaz, TCFS gondozásában. Kazettán NE keressétek, feleim!

Megjelent a **LORD OF THE HELL 2.** is. Van öröm a háznál, gondolom. Ez is lemez, és természetesen tők a 64-es verzió. **(Ötessék úr biztos nagyon örül neki... — CoVboy)**

Kazettásoknak nem tudok igazán új képekkel nyomott kalandjátékot, de talán bologditó az a tudat, hogy megjelent az **IDŐREGÉSZ** és a **BOSSZU** képekkel tell kazettás verziója.

Pigmy-konverzió két ódon Level 9-játék, a **SCAPEGHOST** és az **INGRID'S BACK.** Ezek hagyományos (szövegés-képes) kalandjátékok, de a grafikájuk az egyszerűen szuper! Csak lemezen.

Eléggé friss a TT által átkonvertált **ZOMBIE** game. Talán ez az egyedüli ikonvezérelt játék Plusin. A grafika kifejezetten jónak mondható, bár a nagyobb felbontás végett fekete-fehér. Kazettán is létezik.

Stratégia szinte csak egy van Plusin (kazettán is), a **DEFENDER OF THE CROWN 8.0,** ami a legújabb verzió. Erről viszont annyit, hogy gyorsabb és intelligensebb a 64-es verziójánál.

Új Pigmy konverziók közé tartozik a **LORDS OF MIDNIGHT** és a **DOOM-DARK'S REVENGE.** A stratégia/kaland híveknek néhány hétre biztosítva van velük a szórakozásuk. Egyébként a CoV-ban levő két "kis" leírás és térkép jó ezekhez is. Szintén stratégia-szerűség egy másik Pigmy-konverzió, a **TRANSWORLD** is.

Már csak néhány freescape (3D) csemegé maradt. A jól ismert **DRILLER**-t követték a folytatások is: a **TOTAL ECLIPSE** még régebben, a **DARK SIDE** (a **DRILLER** tulajdonképpeni folytatása) nem olyan régen, és végül a **TOTAL ECLIPSE 2.** a legújabbak között. Talán mondanom sem kell, hogy mindegyik megvan kazettán is.

Hirtelen már nem jut semmi jó az eszembe, tehát ezzel el is búcsúzom.

• Simon János, Budapest

## Cave Guennie

Üdv. mindenkinek, újra itt van KERI®, a SOFTY-STOFY® cégtől... Itt van a megfélemlítő CoV-bojoknak, plusisoknak, etc... Ez egy rendkívül jól sikerült másképző program. Szinte minden része tökéletesen ki van dolgozva (Greetings to the A-System...). Nyomjuk meg a "SPACE"-t, és máris kezdhetjük az izgalmas játékot! Egy emberkét kell elvezetni a kijáratához, úgy hogy ne essen rá az ott lévő kőhalmoz. (1. pálya) Irányítás: JOYSTICK #2. A tüzgombbal adhatjuk fel a küzdelmet — egy éles sikoly kíséretében. Ha sikerült, akkor



láthatjuk a következő pálya számát: Level 2, illetve a "maradék" életünket: PLAYER 10. A második pályától kezdve szinte meg egyeznek a végrehajtandó dolgok: el kell jutni a célig, nem szabad a kő alá mennünk (mert ránk esik — a szerk.), továbbá el kell kerülnünk a már itt megjelenő piros, paca-szörnyeket. Ha jól sikerülnek az egyes pályák, életet kaphatunk. A 3. pályánál már két szörny van, ezeknek utat kell építenünk, hogy a végtelenségig kergethessék egymást. Mi addig szépen elsettenkedünk a cél felé... A 4. pálya már egy kicsit nehezebb: 'csak' 4 szörny között kell elérni a menedékhelyünket. (Ügyesnek kell lenni a kővek alól való kijutásnál is!!) A következő pályánál már nagyon sok szörnyrel találkozunk. Itt is építhetünk utakat nekik, be is kell állnunk néha 'fogócskáznál' közéjük, stb. A 6. pályánál elég egyszerű dolgunk lesz: 'csak' egy szörnyet kell elkerülnünk, hiszen elég csak egy. A kedvenc pályám a 7. pálya: ki kell engedni a pacákot úgy, hogy előtte rengeteg 'üvesztőt' csináljunk nekik. Angolosan tővözhatunk a kijárat felé. A 8. pálya a végzetek végzete. Olyannyira, hogy ezen túl már csak a játékos sírja található. Tehát GOOD LUCK! BYE-BYE mindenkinek!

• KERI®, Budapest

## A vár kincse

Az indítás után a várkapuban állunk. Öngyilkosjelöltek bemehetnek, de akik tovább akarnak játszani, azok menjenek keletre (K). Itt egy fa áll. Egy vizsgálat után megtudjuk, hogy tele van indákkal (VIZSGALD FAT). Másszunk fel rá (FEL), vágunk le egy indát (VAGD INDAT), másszunk le (LE) és vegyük fel (FOGD INDAT). Menjünk keletre (K) és sok vizsgáladás után találunk egy ablakot, felette kampóval. Dobjuk fel az indát a kampóra (DOBD INDAT), és másszunk fel (FEL). Törjük ki az ablakot, és menjünk be (TORD ABLAKOT, BE). A toronyban vagyunk. Menjünk le (LE). A pap nagyon szépen kér, de most menjünk tovább (NY, E, NY). Menjünk be az ajtón (E), és menjünk fel (FEL), majd keletre (K), és ismét (K). Húzzuk el a függőnyt (HUZD FUGGONYT), menjünk be a klotyóba (BE), majd engedjük vissza a függőnyt (ENGEDD

FUGGONYT). Várjunk egy kicsit (VARJ), majd húzzuk el a függőnyt és menjünk ki (HUZD FUGGONYT, KI). Vegyük fel a cetlit (FOGD CETLIT). Törjük ki a kép üvegét (TORD UVEGET), és vegyük fel a kulcsocskát (FOGD KULCSOCSKAT). Menjünk be a másik szobába (NY, E). Nyissuk ki a szekrényt (NYIT SZEKRENYT), vizsgáljuk meg (VIZSGALD SZEKRENYT), és vegyük fel az aranykulcsot (FOGD ARANYKULCSOT). Tojjuk odább a szekrényt, emeljük fel a csapóajtót, és menjünk el a kúthoz (FOGD UVEGET, FEL, D, NY, LE, D, K). Töltjük meg az üveget (ENGEDD VODROT, HUZD VODROT, ONTSD VIZET) és menjünk vissza a paphoz (D, K). Nyissuk ki az oltárt, vegyük fel a szobrot, és adjuk oda a papnak (NYISD OLTART, FOGD SZOBROT, ADD SZOBROT). Vegyük fel a bort (FOGD BORT), majd menjünk a várkapuhoz (NY, E, NY, D). Másszunk fel a létrán (FEL). Törjük szét a szekrényt, vegyük fel a fálkyát, és menjünk el a börtönbe (TORD SZEKRENYT, FOGD FAKLYAT, LE, E, K, E). Adjuk oda az órnek a cetlit és a bort (ADD CETLIT, ADD BORT). Vegyük fel a lakatkulcsot és menjünk tovább (FOGD LAKATKULCSOT, K). Nyissuk ki a lakatot, emeljük fel a rásót, és menjünk le (NYISD LAKATOT, EMELD RACSOT, LE). Adjunk inni a rabnak, és vegyük fel az aranyérmét (ADD VIZET, FOGD ARANYÉRMÉT). Most menjünk vissza a kápolnába (FEL, NY, D, D). Adakozzunk és vegyük fel a vaskulcsot (DOBD ARANYÉRMÉT, FOGD VASKULCSOT). Menjünk vissza a börtönbe a rabhoz (E, E, K, LE). Tapogassuk meg a falat (TOLD KOVET), majd menjünk be (K). Nyissuk ki a koporsót (NYISD KOPORSOT) és vegyük fel a vár kincsét (FOGD VAR KINCSET). Ezután távozzunk (NY, FEL, NY, D, D, K, FEL, KILE, NY, NY). Végül déli (D) és HURRÁ, nyertünk!

• Bordás Sándor, Kistokaj

## Wyzard of Akryz

### A kastély

A játék a trónteremből indul, ahol éppen a király megbiz bennünket fia megkeresésével, és elrabolt kincse fellelésével. Menjünk nyugatra (S) és egy öltözőbe jutunk.



Nicsak, egy szemüveget találtak (TAKE SPEC), (E.E). A folyosón sétálunk, és egy festékre lelünk (GET OILPAINT), (W.E.W). Itt a lépcsőt megvizsgálva szerezhetünk egy kardot (LOOK STA), (LOOK TAPE, GET SWORD), (UP) és (GET RUG). Már takarónk is van (E.E). Egy ládához jutunk, melyben egy titkos átjáró van (GO CHEST).

#### Az erdő

Az erdőbe jutottunk. Rögtön egy ásót talán (GET SHO), (E, CLIMB TREE). A fán a hollók fészke található. Egy LOOK-olás, és mit látunk??? (D.S). Egy barlanghoz érkezünk (E).

#### Bariang

Bent tók sötét van. A sötétben egy mumus mászkál (KILL GOBLIN, GET KEY), (W.N.DIG). Egy alagútra lyukadunk ki, ja és itt van egy aranyjörgi (D)

#### Műtész

Miután kikecmergettünk az alagútból — labirintus —, egy sziklafalon találjuk magunkat. Ugorjunk most valamerre, pl. (JUMP WEST). Az országútra estünk (GET CHIC), és menjünk tovább. Egy hidhoz jutunk, amelynél egy éhes róka és búzaszemek vannak. Ha lerakjuk a csirkét, akkor megeszi a szemeket, majd a róka is megeszi a csirkét. (GO BRIDGE). A hid túloldalára mentünk. Itt út vezet északra, de el van torlaszolva...

#### +2 tanács

Ha a barlangban használjuk a szemüveget (DON SPEC), akkor látunk egy darabig. Vigyázzunk, 2 lépés után szétfórlik, ezért vegyük le (DOFF SPEC).

Ha a fán vagyunk és elküldtük magunkat (SAY 'KILL RAVERN'), akkor egy pincébe jutunk.

• Kincses Károly, Zalaegerszeg

## Captain Fizz

A karácsonyi dupla számban olvastam, hogy Szabó Sándor nem tud átmenni a 2. pályán. Ime: (Nocsak. Lássan átálakulunk BBS-sé... — CoVboy)

A játék FIRE-rel indul. A HEALTH utáni szám az energiánk (1-9999). Ha belénk lönek, vagy nekimegyünk a villogó falaknak, csökken az energiánk. Növelni úgy tudjuk, hogy a pályákon lévő kis pontokat összeszedjük (CREDIT) és energiátöltő helyre megyünk. Ilyen található az első pályán is rögtön a START-nál. Itt energiára válhatjuk a pénzt. Egy pénzért 250 energiát kapunk. Ha folyamatosan tüzelünk, a képernyő bal oldalán lévő függőleges csík hossza csökken, melegszi a lézerünk. Ez szinte nyegtelen, mert pillanatok alatt visszánő a csík. A pályákon találhatunk kis téglaszerű dolgokat is, ezek kulcsok. Mindegyikből legalább kettő van. Az 'A' betűs négyzet növeli az ARMOUR-t (fegyverzet). A pisztoly alakú tárgy a DAMAGE-t (sérülések). Vannak ajtók, amelyek csak egy irányban használhatók (nyíllal jelzett ajtók). Az X-szel jelzett tárgyak a CHARGE-t növelik. Ha mindent összeszedtünk, kinyílik a teleport és átmozgathatunk rajta a következő pályára. A 2. pályán van egy villogó fal, amin úgy tudunk átmenni, ha a pálya bal felső sarkában található 4 kör alakú tárgyat a megfelelő sorrendben megérintjük. Ekkor a villogó fal egy bizonyos időre eltűnik. Sietnünk kell, ha át akarunk érn. A

2. pályán az érintés sorrend: bal felső, jobb felső, bal alsó, jobb alsó. Ha a megfélelőt érintjük meg, a kép jobb oldalának középső részén lévő lámpák egyike kigyullad. Ha elrontjuk a sorrendet, az összes lámpa kialszik és kezdhetjük újra az érintgetést. Az első rontásnál csökken az ARMOUR és a DAMAGE. Ennyi ismerettel már könnyen végívhető a játék.

• Smajda János, Sátoraljaújhely

## Spiderman

A múltkori számban volt egy derék SPIDERMAN-leírás (illetve csak egy háromnegyed). Mielőtt megjelent volna, a postaládánkban egy annál lényegesen tömörebb, viszont használhatatlan nem nevezhető megoldást is kaptunk róla. A börtökben egyébként se levél, se név, se cím nem volt — csak a megoldás. Így tehát ezt az Ismeretlen Ismerős küldte nektek, Valaholházáról.

GO CEILING, GO WEST, EXAMINE CRIB, EXAMINE CRIB, TAKE GEM, GO EAST, GO FLOOR, GO NORTH, GO NORTH, DROP GEM, GO SOUTH, GO SOUTH, GO EAST, GO EAST, OPEN SHAFT, GO SHAFT, LOOK TOOL, TAKE GEM, GO UP, LOOK TOOL, TAKE GEM, GO UP, LOOK TOOL, TAKE GEM, GO WEST, GO WEST, CLOSE EYES, GO WEST, PUSH KNOB, TURN KNOB, OPEN EYES, TAKE GEM, GO EAST, GO SOUTH, TAKE ACID, TAKE CALCIUM, TAKE EXOTIC, GO NORTH, DROP EXOTIC, GO NORTH, MAKE, TAKE CALCIUM, GO SOUTH, TAKE EXOTIC, GO EAST, GO SHAFT, PUSH UP, GO UP, LOOK TOOL, TAKE GEM, GO WEST, OPEN PAINTING, OPEN DESK, TAKE GEM, TAKE PAPER, TAKE DESK, TAKE COUCH, TAKE PAINTING, LOWER, LOWER, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH MAKE WEB, GO SOUTH, GO SHAFT, GO UP, GO WEST, TAKE CLOCK, GO SHAFT, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO NORTH, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, GO SOUTH, LOOK WEST, SHOOT WEB, AT GEM, TAKE GEM, GO NORTH, DROP GEM, GO SOUTH, GO EAST, TAKE BLOCK, GO WEST, GO SOUTH, GO SOUTH, THROW CALCIUM, LOOK CONNERS, TAKE GEM, TAKE GEM, TAKE CONNERS, GO NORTH, GO EAST, GO SHAFT, GO UP, GO UP, GO UP, GO WEST, RAISE, EMPTY AQUARIUM, TAKE GEM, LOWER, GO SHAFT, GO DOWN, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, JUMP, FEEL NORTH, TAKE GEM, GO SOUTH, FEEL SOUTH, TAKE GEM, GO NORTH, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO NORTH, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, GO SOUTH, GO EAST, TAKE STATUE, GO WEST, GO SOUTH, GO EAST, GO SHAFT, GO UP, GO WEST, GO WEST, JUMP UP, OPEN MESH, GO DUCT, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, SHOOT WEB, AT FAN, TAKE GEM, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, TAKE ARM, HIT

ELECTRO, EXAMINE OCTO, EXAMINE ELECTRO, DROP GEM, DROP GEM, TAKE OCTO, TAKE ELECTRO, GO WEST, DROP ELECTRO, DROP OCTO, DROP MESH, DROP COUCH, DROP PAINTING, DROP PAPER, DROP STATUE, DROP DESK, DROP CLOCK, DROP CONNERS, DROP BLOCK, TAKE GEM, GO EAST, TAKE GEM, TAKE GEM, TAKE GEM, TAKE GEM, GO UP, GO UP, GO UP, GO UP, GO UP, GO FAN, GO DOWN, GO DOWN, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO NORTH, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, DROP GEM, GO SOUTH, GO SOUTH, GO EAST, GO SHAFT, GO UP, GO WEST, GO WEST, GO WEST, GO WEST, GO EAST, GO EAST, GO EAST, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, JUMP UP, GO DUCT, GO FAN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, GO DOWN, TAKE NEWSPAPER, GO UP, GO UP, GO UP, GO UP, GO UP, GO FAN, GO DOWN, GO DOWN, GO EAST, GO EAST, GO EAST, GO SHAFT, GO DOWN, GO WEST, GO WEST, GO NORTH, GO NORTH, OPEN NEWSPAPER, DROP GEM, SCORE.

• Náncsi néni

## Poke-ok

BLAGGER — POKE 3066,48  
DARK TOWER — POKE 8140,12  
DIAGON — POKE 9606,0  
FORMULA 1 — POKE 14975,191  
MAJOR BLINK — POKE 7121,255  
MEGA ZAP — POKE 9001,220  
XZAP — POKE 11519,255

• KOGASOFT, Szarvas

## CRILLION/EDITOR

>2907 EA EA EA — örökélet  
>2440 XY — pálya száma  
G243C — game start

## THE ESCAPE FROM PSYLON

>2EA5 DEC \$2418 helyett EA EA EA  
>36A6 DEC \$2418 helyett EA EA EA  
G76E0 — start  
végtelen energia

## VIKTOR A PIKTOR

>254B LDA #103B  
G2375 — game start

## BÖLCSEK KÖVE

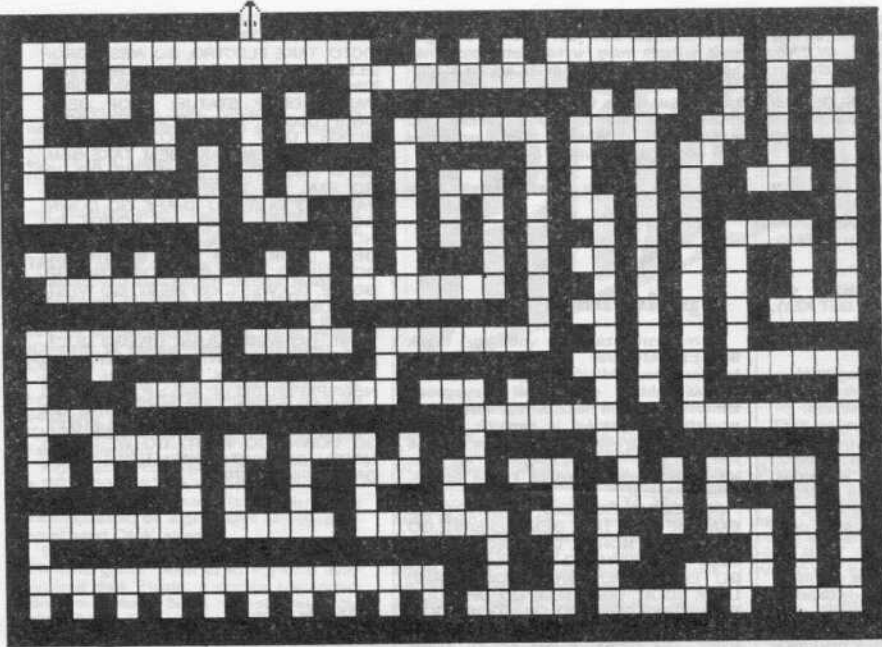
>66C7 INC \$6D56 helyett EA EA EA  
G1086 — game start

Ezzel a változtatásokkal a 'MAZURKÓ' harcosokan átgyalogolhatunk. Persze most már csak egy hibátlan tórusú BÖLCSEK KÖVE c. játékot kellene keresni...

• Szabó Béla (HCH/FYC), Bugy

## Időlabirintus

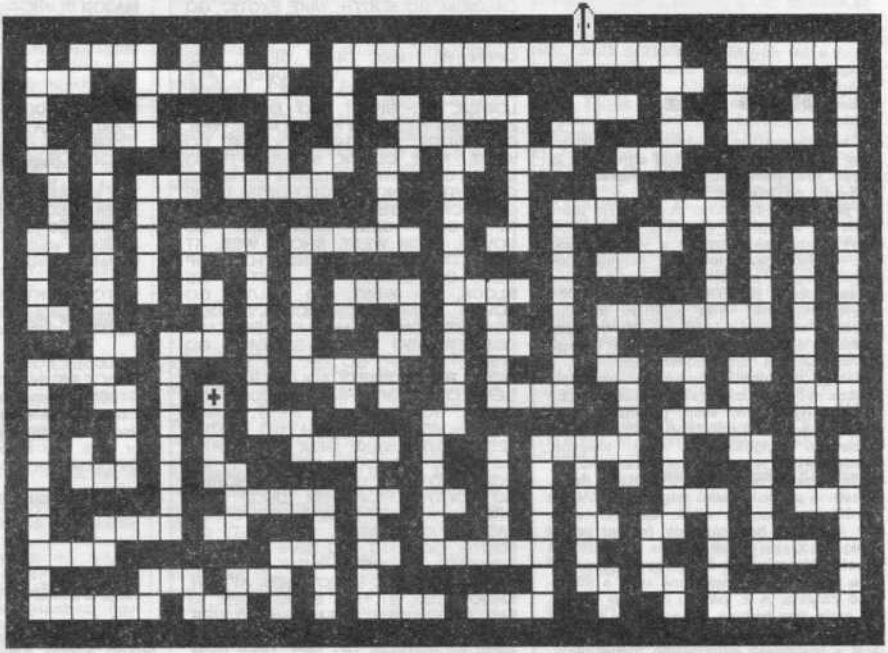
A végére marad még két IDŐLABIRINTUS térkép Szabó Sándortól, Mezőberényből (ő az, aki hirtelen teiindulásból mindenről térképet készít).



07  
The maze is a square grid with a small house icon at the top center. The maze is composed of white paths and black walls. The maze is a square grid with a small house icon at the top center. The maze is composed of white paths and black walls.

1.

2.



## LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaküzletünkben  
Commodore számítógépeket, kiegészítő  
egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	44.500,-
512K memóriabővítő	4.600,-
3.5" külső drive	9.980,-
C64/II. számítógép	14.400,-
C1541/II. drive	14.900,-
3.5" DS/IDD floppy disk 10 db.	450,-
3.5" BASF DS/IDD floppy disk 10 db.	950,-
3.5" DS/HD floppy disk 10 db.	650,-
5.25" DS/IDD floppy disk 10 db.	250,-
5.25" DS/HD floppy disk 10 db.	490,-
5.25" BASF DS/IDD floppy disk 10 db.	650,-
QUICK SHOT II. Turbo Joystick	650,-
9 tús olasz PRINTER	22.000,-
1084 S MONITOR	31.000,-
MODEM (2400 baud)	12.900,-

Egy év garancia! Árunk az ÁFA-t is  
tartalmazzák!

Címünk: **HAÁR & HAÁR BT.**  
Budapest, XI. Bukarest u.15. F/3.  
(Kosztolányi Dezső térenél)

Telefon: 1866-143

Telefonon is megrendelheted bármely termé-  
künket, és mi szállítjuk postai utánvétellel.

## KINGFISHER CORPS

Magyarország egyetlen országos Amiga-klubja,  
egy karnyújtásnyira! Három jelentkezési típust  
ajánlunk:

**Hoper-tagsági:** Havonta 1 db. lemezűrság  
(Amiga Window)

- 12 hónapra: 800,- Ft (így csak havi 65,- Ft)
- 6 hónapra: 450,- Ft (így csak havi 75,- Ft)
- 3 hónapra: 250,- Ft (így csak havi 80,- Ft)
- 1 hónapra: 100,- Ft

**Lobby-tagsági:** Havi 1 lemezűrság + 2 lemez a  
kért programokkal

- 12 hónapra: 2200,- Ft (így csak havi 185,- Ft)
- 6 hónapra: 1200,- Ft (így csak havi 200,- Ft)
- 3 hónapra: 700,- Ft (így csak havi 230,- Ft)
- 1 hónapra: 250,- Ft

**Star-tagsági:** Havi 1 lemezűrság + 4 lemez a két  
programokkal

- 12 hónapra: 3500,- Ft (így csak havi 290,- Ft)
- 6 hónapra: 2000,- Ft (így csak havi 330,- Ft)
- 3 hónapra: 1100,- Ft (így csak havi 360,- Ft)
- 1 hónapra: 400,- Ft

Lemezűrságunk (Amiga Window) mindennel  
foglalkozik, ami egy Amigást érdekelhet:  
Software-ek, Hardware-ek, Demo-k, Kóder sulis,  
pályázatok, humor, üzenetek, Sci-fi stb. Célunk  
egy klubba gyűjteni az Amigások népes táboraát!  
Evente kb. 2-3 Copy party tagoknak ingyen!!!  
Szóval Amigások: **KINGFISHER CORPS**, a vá-  
lóra vált álom!

Első számunk: **április 1.**, de még ma írj!

Címünk: **KINGFISHER CORPS**, Eger,

Koszorú 35. 3300

## HELIX computer

### SZERVÍZ

Budapest, Kárpát u. 7/A. 1133

Tel.: 149-7909

Nyitva: hétfőtől-csütörtökig: 9<sup>00</sup>-17<sup>00</sup>  
pénteken: 9<sup>00</sup>-15<sup>00</sup>

COMMODORE • AMIGA • PC XT/AT  
ENTERPRISE • TVC

számítógépek és perifériák javítása  
a szervizben vagy a helyszínen.

NOVELL hálózatok tervezése, fejlesztése,  
kivitelezése.

További ajánlataink:

- monitorkábelek
- printerkábelek
- joystick illesztők (ENTERPRISE)
- alaplapp gyorsítók
- winchester bővítések
- speciális egyedi monitorszűrők,  
stb...stb.

**FIGYELEM! Április 6-17-ig minden magnófej beállítás és  
gépkarbantartás INGYENES!!!**

### APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

**Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:**

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk keres-  
kedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

**Kereskedelmi jellegű hirdetések**

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelybe  
pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

**Egyéb szolgáltatások:**

Expressz (a következő nyomdaba kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft

**BOLD** szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; **ITALIC** szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közlőeknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utó  
egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérj  
küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.



• Figyelem! Felsőzöllön Keller József, Budapest, XVIII. Ferenc u. 41. szám alatti lakos, hogy azonnal szolgálatra viszza a fél éve lenyelt kazettá(j)mat! **Párcsik Szabolcs**, Nagykeresztes, Lenin u. 3. 4445. **Muszaj ez is intézi gyerekek? — CoVboy**

• Eladók 8, 16K-s bővítkártyák magnóhoz, floppy-hoz (természetesen RESET gombokkal). Egyéni igények is lehetségesek. **Kurilla Sándor** (KSSK), Budapest, 1192, Zboró köz 12.

• Játékgéprokat cserélek lemezen. Főleg logikai és ügyességi játékok érdekelnek. Keresek adatbáziskezelő programokat. Cim: **Hajdu László**, Budapest, IV. Szigeti József utca 17. 5/32. 1041

Commodore 64-es alig használt gép eladó új floppy-val, magnóval, 150 db lemezzel, cartridge-zsel, lemeztartóval és 2 db. mikrokapcsolós joystick-kei. Ez mindössze 35.000,- Ft. Érdeklődni 1/2 5-6-ig lehet minden nap. Cimem: **Nagy Péter**, Budapest, XIX. Jókai u. 209. 1196

• Hi C64 tulaj! Felhasználói és játékgéprok cseré-bejérének alternatívát kínálok lemezen. Felajánlok használt MPS 801-es nyomtatómot eladásra. **Bálint Zoltán**, Nyiregyháza, Ózsidó út 99. 9/52. 4400. Tel.: (06-42) 12-801, 18 h-tól.

• AMIGA %111110100 típusú gépreme programokat cserélnék. Ha nincs cserelapod, akkor is jelentkezhetsz. **Leiszner János**, Budapest, XI. Szakaszi A. út 34/B, VIII/49. 1115

EGY MEGKAPÓ AJANLAT COMMODORE-REIABÓLI! C64-es teljes konfiguráció, külön is eladó! Commodore 64/II + Dataset magnd: 14.000,- Ft. 1541/II, floppy drive + 150 lemez: 14.000,- Ft. Commodore MPS 801 nyomtató: 13.000,- Ft. Thompson 220G monochrome monitor: 9.000,- Ft. Egyben: 45.000,- Ft. Ajándék: Mindegyikhez egy HANGDIGITALIZÁLÓ CARTRIDGE! Aikudni lehet! Holnap már nem lesz meg! Cim: **Klass Imre**, Hár nem lez meg! Nyudai u.28/B. 4200

AMIGÁSOKI! Törjük le a pénzért áru elősködöket! Kuldjtek maximum öt lemezt, mi tele vesszük a legújabb játékokkal! Ti csak a postaköltséget fizetitek! Irj! Segítünk! Cimünk: **AmigóHélp**, Hajdúszoboszló, Kun Béla u. 75. 4200

• Eladó C Plus/4 számítógép + magnó + joystick-ok + kazetták + játékleírások, szakkönyvek. Irányár: 10.000,- Ft. **Merényi Péter**, Győr, Konini út 10. 9028

• Action trótkártyák. Ingyenes tájékoztató. Cim: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

• Action MKII. Amigához 8800,- Ft. Cim: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

• Hey boys! Akartok szuper új programokat cserélni PC-n, vagy AMIGA-n? Ha igen, akkor irjatok! A borítékra irjatok rá, hogy PC-n, vagy AMIGA-n akartok cserélni. Listát kérek és küldök. PC-n megvan pl.: Elvira II., Cadaver, Pools of Darkness, Amigán megvan: Lotus II., Gods stb. PC-n modokat keresek, valamint olcsó DD-s és HD-s lemezt. **Szabó Norbert**, Szeged, Bartók B. u. 80. F/1. 6750. Tel.: (06-62) 67-359

• ATARI ST programokat cserélnék! Cimem: **Ij, Krastek Ferenc**, Hajós, Széchenyi u.8. 6344

• Fényceruzák kaphatók rajzolóprogrammal együtt C+4 és bővítt C16 számítógépekhez 1.200,- Ft + postaköltség áron. Többszínű üzemzöld, 32 pontos tónusú, SAVE-nél képtartalom-sűrűsítővel és szelagtervből. Megrendelhető utánvételt: **Margitai, Góddóli**, Antalhegyi út 37. 2100

• Csere lemezen, kazettán. Kazettán száz utántöltős program. Például: Supremacy, Stratego, Moonfall, Shadow Dancer, Shadow of the Beast, Viz, Pirates, Defender of the Crown, Gunship, Stealth Fighter, Laser Squad 2, Risk, Johnny Reb 2, Speedball 2, North & South '91, Action Service, Test Drive 1,2, Un Squadron, Last Ninja 1-3, Total Recall, Creatures. Lemezen: Battle Command, Hero Quest 1,2, Wizardy, Conquestador, Populous, Bard's Tale 1-3. Lemezen keresem: Pools of Darkness, Secret of the Silver Blades jó törésű, Feudal Lords, Fire King, Knights of the Legend. Felbőlyegzett választörítékek! **Jászberényi Péter**, Kaposvár, Hegyi út 3/A. 7400. Lemezen 92-es játékok cseréje: **Varnyas Gábor**, Győr, Arany J.u. 22. 9021

• Hi magnósok! C64-re, kazettára keresek háborús, stratégiai programokat. Például: Russia 1942, Russia 1942-45, Normandia. Cseréje vagy megvételre. **Vörös Akos**, Komló, Alkotmány u.8. 7300

• Yee Guys! Programcsere lemezen + kazettán! Szeretném a Dizzy bármelyik részét + Doomdarks Revenge-1, vagy bármilyen jó stratégiát! Megvan: Pirates!, Supremacy, jó programok. Listát kérek és küldök. **Dóczy Zoltán**, Budapest, XIV. Dózsa György út 21. Tel.: 142-9627

• IBM PC/AT programok cseréje 5.25"-os lemezen. Választörítéket nem, listát kérek. Keresem a Quest for Glory 2-t. Minden levélre válaszolok. **Zavotti Zoltán**, Sopron, Fehér D.u. 15. 9400. Tel.: (06-99) 32-610

• Sürgősen eladó egy jó állapotban lévő ENTERPRISE 128K + magnó + 1 db. mikro + 400 program (40 kazetta) + szakirodalom. Csak egyben kb. 18.000,- Ft-ért. Cim: **Brückner Gábor**, Budapest, XVIII. Podhorzski u. 22/B. 1188

• C64-es bővítkártyák eladók (FASTLOAD, DATASET, SUPERMASOLOK, FINAL II.). Érdeklődni: **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc B. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454

• Csá fiúk! Programcsere C64-en lemezen! A kínálatból: Elvira, T.M.N.Turtle, Xenomorph, Storm Across Eu., Napoleon, Creatures, GAC stb. Keresem: Star Control, Arachnophobia, Stealth Fighter (ameyikben lehet bombázni), King's Bounty (hibátlan), Avilivág Úra, Buck Rogers, Zak Mcracken. Minden levélre válaszolok! Cim: **Kereszturi Tóth Kornél**, Pécsvárad, Kosuth L.u. 14/B. 7720

• Eladók lemezek minden méretben, színben és márkában. Gyorsan megszabadulnék YAMAHA típusú szintetizátoromtól is. **Gyalóky Szabolcs**, Győr, Bajcsy Zs. út 42. 9021. Tel.: (06-96) 10-591

• Keresem AT-re a Secret of the Monkey Island II-t és a Larry 1,2,3,5-t. Bármilyen megoldás érdekel. **Gyalóky Szabolcs**, Győr, Bajcsy Zs. út 42. 9021. Tel.: (06-96) 10-591

• Programok cseréje Amigán (1 MB; 3.5") Ne kímáljatek! Cim: **Kálmán Tamás**, Szolnok, Kántor u.2. 5000

• C64-hez használt egetek keresek. Leginkább Commodore érdekel. **Gyalóky Szabolcs**, Győr, Bajcsy Zs. út 42. 9021. Tel.: (06-96) 10-591

Hi! Eladó egy originál, garanciális Amiga 500 39.000,- Ft-ért, 1541/II-es floppy drive 14.000,- Ft-ért. A legújabb C64-es lemezes programok (Elvira, Graphic Adventure Creator, Battle Command, PP-Hammer stb.) a legolcsóbban. Választörítékekért lista, tájékoztató. **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263. 9400

AMIGA-hoz 512KByte-os bővítkártya, garanciával 3490,- Ft. Cim: **Fekete Károly**, Bulák, Lakótelep F/4. 3047. Tel.: 134-3793

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékgéprokat, valamint 30 % árengedményű egyépcsoportok csak nálami! Aki tőlem vásárol, az sorszálon vesz részt (május 15), és két szuper egyépcsoportot nyerhet! Ez előző, február 15-ai sorsolás nyertese: **Puskás Gábor**, Budapest, Uljói út 66/B. Cimem: **Horváth Lajos**, Pápa, Vajda Péter t.p. 45. II/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239

• C64 konfigurációs eladóm (monochrome monitor, alapgép, töpegyesség, magnó, gyorstörítő modul, SK reset, 2 infra joystick, fényceruza, szakirodalmak, kb. 1500 program). Irányár: 45.000,- Ft. Külön is **Szabó Zoltán**, Heves, Bródy S. út 95. 3360

• AMIGA lemezek programmal, sürgősen eladók 65,- Ft-ért. Ezenkívül programcsere és eladás. Keresem a Space Ace, Dragon's Lair I-II. c. játékokat. **Vadon Zoltán** (CAT), Budapest, XI. Törsvár utca 28. 1112. Tel.: 1669-539

• Kifogástalan állapotban eladó: C64/II. + 1541 drive (2 fejtes), monochrome monitor, MPS 803 printer, Datenrecorder, 2 db. micro k. joy, 100 db. lemez, 21 db. kazetta tele. Irányár: 58.000,- Ft. Cim: **Derzay Albert**, Budakalászi, Szentendrei út 1-3, 2011. (Lehetőleg egyben!)

• Eladó nagyon olcsón: C64 alapgép, 1541/II. floppy, 110 lemez játékokkal, magnó, néhány programkazetta, diskbox, cartridge, kazettabox, joy. Érdeklődni: **Nagy Gábor**, Alsószolca, Hunyadi út 7. 3571

Figyelem! C64-re a legújabb kazettás programok! Választörítéket listát küldök. Cimem: **Szakács Mihály**, Pápa, Kilián t.p. 33. 8500

• STOPI! Ne keres tovább! Megtaláltam amit kerestél! Cserélek mindenféle C64 programot lemezen és kazettán. Vidékiek irjatok, Hajdúszoboszlóményiek keresetek meg! Cimem: **Rákoss Csaba**, Hajdúszoboszlómény, Hunyadi János krt. 14. 4220

• Eladó Spectrum 80K + Multiface + Hanggenerátor + Joy illesztő + 50 db. kazette 16.000,- Ft-ért, vagy Commodore floppy-ra cserélőnem megegyezéssel. Cim: **Kovacs Tibor**, Budapest, XIV. Ujváros-park 4-5. IX/233. (16 h-tól)

• Eladó C64 + BLUE CHIP 128 kétoldalas lemez + 50 lemez + 2 joy + sok könyv és újság. Irányár: 24.000,- Ft. Cim: **Mátrai László**, Budakeszi, Arany János u. 11. 2092

• C64 programokat cserélek lemeze, Keresem: Vulcan, Arnhem v. stratégiai programokat. **Kádár Attila**, Kartal, Mártírok u. 46/B. 2173

• Hi! Csapatunk (64, Amiga) tagokat keres: Coder, Grafikus, Zenész és Swapper szférákban. Ha irsz, küldj eldóti munkád! **Geoff/the Deep**, Mari Zsolt, Gyula, Csabai út 70. 5700

• C64-re új lemezes és utántöltős programok, valamint originál lemezek 350,- Ft/10 db-os egységáron. Bélyeges választörítéket listát adok. **Ij, Baukál Gábor**, Budapest, XI. Fegyvernek u. 123. 1116. Tel.: 186-5134

• Ifjanc XT-s keres adakozó kedvű egyéneket, akiklők jó stufokk szeretnehet be. (Vírus nem kell!) **Dóra Zoltán**, Dunakeszi, Tamási Áron út 11/A. 2120

• Bővítt C16 (64 KB) + magnó eladó. Irányár: 15.000,- Ft. Vannak fizika és matematika felvételi felkészítő programokat C64-re. Cim: **Burányi István**, Ersekcsanak, József A.u.31. 6347

• IBM AT 286-os számítógépet eladóm. Régi Mikrovilág és Mikromagazin újságjaimat ingyen átadóm. Érdeklődni levélben vagy telefonon: **Varga Zoltán**, Budapest, VIII. Dény Miksa u. 16. 1084. Tel.: 1136-591 (du. 6-tól)

• C64-re programok: Elvira, Pirates eladók. Minden levélre válaszolok. Cim: **Bitto Zsolt**, Aboázsjártó, Arany J. u. 52. 3881







## Forgószinpad

Az utóbbi időben az újság színvonalá, de főként a levelezés nagyon sokat romlott! KISS ZOLTÁN, Pécs

**CoVboy:** Ez egy szép hosszú levél volt, amelyben számos CoV éves bírálat alá került. A kritikák mondjuk jórészt jogosak voltak, de ez a mondat viszont éfék képzelésekre ragadtatt. Az, hogy az újság színvonalá romlott, az érthető: indultunk úgyebár a nulláról, azóta a színvonal folyamatosan romlik, míg el nem érjük a tőkélyt: az abszolút mélypontot. Ez idáig rendben is van. Az is egy design, ha valami megbízhatóan egyre rosszabb, nemde? De mit jelent az, hogy a "levelezés színvonalá nagyon sokat romlott"? Milyen színvonalá van egy levelezésnek? (Különösen az enyémmek!) Most akkor: 1. En lettem időtállóbb? 2. En lettem okosabb? 3. A levélrók lettek időtállóbbak? 4. A levélrók lettek okosabbak? 5. Te letté...!

Hirdetés: "Töröcartridge 8.800-ért Amigához eladó." Ezt én a kereskedelmi hirdetések kategóriájába sorolom, ami szavanként 20+AFA, tehát 100 Ft-tal jövök nektek. (név, cím)

**CoVboy:** Hihl. Kis ügyes. Beolded egyszer meg úzetemre lezsi! Meg beoldúnk is: a két hirdetésedet egyszerre adtuk le.

A BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT csak a playerek számára használható vagy üzleti célra is? Másképpen: a megzszerkesztet dungeon forgalmazása teljesen legális dolog? Nem számít crackeredésnek, tehát az Interplaynek nem lehet semmi kifogása, ha az általam készített dungeont párezer példányban lemosolom és eladom? BRILHASTI, "Nonamefalva"

**CoVboy:** Először is egy képzavart osztásunk el. Definiáljuk a "cracker" fogalmát: ő egy fickó, aki otthon időlóg és az eredeti programban — software úton — hatástalaná teszi a védelmet. Szerintem a software-forgalmazóknak ez ellen nincs semmi kifogása, mert ha egyszer megvevte, akkor azt csinál vele, ami jól esik neki. Attól kezdnek idegesek lenni, amikor mindezt pénzért vagy baráti alapon odaadja más embereknek is. De ez most nem lényeges. Akárcsak a többi játékkészítést támogató ilyen-olyan szerkesztő programhoz adott kezelési útmutatóban benne van, hogy — ha a program önállóan futtatható file-okat is elő tud állítani, akkor — a felhasználó legyen olyan szives a programban feltüntetni, hogy a játékat ezzel és ezzel a szerkesztővel készítette. Jödjélj nem kérnek, csak ezt az apróságot. Van egy olyan sanda gyanú, hogy te ezt a tájékoztatót nem olvastad, de az elmondottakat veheted iratlan szabálynak is. Vagy úgy, hogy ezt így illik. Na persze, az emberek túlyomó többségét nem igazán érdekli az, hogy mi illik és mi nem. Itt van például a '88 után 64-es shoot'em up-termet, ahol zaák-százra találhatos olyan játékokat, amelyek kereskedelmi forgalomba kerültek, mégis valahogy elfelejtették feltüntetni bennük, hogy a SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT-tel készülték. Tehát inkább úgy viszonyulj a dolgokhoz, mint mondjuk az adózáshoz: mindent szabad — míg el nem kapnak.

A levélre egyébként ne válaszoljál, felesleges, meg nincs is mire. Na, további jó munkát! ZIMMERMANN GÁBOR, Székesfehérvár

**CoVboy:** Javuló tendenciát tapasztalok a levélróknál!  
Super a 2 utolsó szám! Eddig ezek a legjobbak! Szerinted normális ez a levelezés? (Mikor hogy... — CoVboy) Irj le mindent a Skanzellizéról! SÁNTA SEBŐ, Nagymaros

**CoVboy:** Volt még mellette egy leírás, de egyébként ennyi volt a levél. Jó tómor. A

**Skanzellizéró 10k. Hát az skal "Bonbon meggya a jó!"** Azt hiszem, ezzel mindent el is mondtam a Skanzellizéról. Most akkor nyissak zenel rovatot is, amíg a "Kiskertünk" Getto kényszerkérkedése miatt szünetel?

## Katarzls (játékleírás)

Helló boyadékl!

Ismét rájöttök a depresszió, ezért elhatároztam, küldöm neked a KATAKIS leírását. (Na, de gonosz vagy! Most az jó nekod, hogy én is depressziós lettem?! — CoVboy) Közöld le a TOK&MÁK-ban! Hogy miért ezt a programot választottam? Ennek oka két részből tevődik össze: 1. néhány csavó szerint (aki LEVEL-1-ig jutott) sz\*r ez a játék 2. (ez egy "CoV-os" kifogás) azért mert csak (ugyanezért közöld le!) (Jóvámmá, itt van, ne erőlködjél más annyira! — CoVboy) Nézzük: a programban található "egy adag arcade, egy adag szimuláció, egy adag stratégia, egy adag egyéb" bár leginkább a lövöldözős játékok közé sorolható. Nagyon hasonlít az ELITE-ra (a céljal), de jobb annál. Betöltéskor, ha lehet minden kútját szedjük ki, mert kiakadhat (joy; kártya) Örökéletet mindenképpen kérjünk (mást úgysem lehet, v ha mégis az küldveah el a verzióját nekem is), de így is gyakran fogunk vulgáris kifejezéseket hallatni. Ha van nálunk egy haver jóval, akkor nyomjunk 'F5'-öt. Ilyenkor PORT2-ről megy az úrhajó, és PORT1-ről a fegyver. IPLAYER-el, né a fegyvert a "SPACE"-val küldhetjük el, de az sajnos RND-n mozog, pedig néhány pályán jobb elbújni a nagy szörny lövései elől, és csak fegyverrel irtani. (Ahol villog.) Hopp! De hisz nincs is semmilyen fegyver, mondhatja valaki. Még nincs, előbb löjök ki ezt: ..... (Unauthorised Flying Object. Rövidebben: egy ilyen 'e', egy ilyen 'x', meg egy ilyen '—', és mindez egymáson. Ja, egyszerűbb lett volna berajzolni. Na mindegy, majd kitaláljátok! Nehéz lesz... — CoVboy) majd szedjük fel és így már a másik is löhet. Vigyázat! A játékban a tűzgombnyomogatás és a navigáció összekombinálása elég nehéz (van ahol éppéghogy átférünk) ezért javasolom az AUTOFIRE-t-on-ra állítani. Ha amúgy rátehéndenkünk a gombra, az avatott szemlélő észreveheti, hogy egy csik indul el balról jobbra. Ha végére engedjük el a FIRE-t és lám! Egy GIGALASER sugár irtja végig a képernyőt. Ezt azonban csak a nagy SZÖRNY-eknél érdemes használni, mert elég lassan töltődik. (Ha a SZÖRNY villan jó!) A fegyver KAMIKAZE-módon is irthatja az ellent, sőt a falba (a háttérbe) is bemehet, de itt nem tud mozogni. További ... (U.F.O. Még mindig nincs kedvem karaktereket szerkesztgetni! — CoVboy) felszedése után a fegyver egyre jobb lesz. (Vájarl! Ize: Vájarl! Ez itt RPG-elem: hiszen te itt upgrade-elted a weapon skillidet, vagy mi a szósz! — CoVboy) Ha a fegyverrel rá akarunk kapcsolódni a hajó orrára, vegyük le az autotizedt, majd dokkoljunk. Így a hajó jobban lő és védve van az előlről jövő lövedékekkel szemben. Lekapcsolás: AUTOFIRE ON. (A PORT 1-en)

Egy pálya két részre osztható (a második végén van a nagy SZÖRNY) ha meghalunk ott kezdjük, annak az elején, amelyiken meghaltunk. Am a halál mással is jár.

Észrevehető, hogy néhány ellenség halálával RND módon lufit kaphatunk. Ezek közül néhány (PIROS, KÉK, ZÖLD) tulajdonságainkat javítja, alul egy kis ablakban meg is jelenik hány van (max. 6) de ha meghalunk gyűjtögethetünk újból. A bogók:

PIROS: az úrhajó lövedékét erősití. 7-et összeszedve szintet lépünk, és nem kell halál után az első szintről győteni. (RAISE DEAD — CoVboy) Max. 3 szint teltethető.

ZÖLD: rakéta. Automatikus keresést és ellenfelet. (LIGHTNING BOLT — CoVboy) Max. 2 szint teltethető (2 irányba lő ilyenkor)

KÉK: pajzs. Az elleneknek nekimeütünk (KAMIKAZE), de falnak nem. (MEGY ELLENFÉL NEM FAL NEKI — CoVboy) A 3. szintet még nem teltettem be.

SZÜRKE: pont-ot ad. Sok pontonként élet jár. (SHOCK PONT LIFE — CoVboy)

FEHÉR (de színes TV-n lehet, hogy sárga): minden ellen felrobban. (PUKK — CoVboy) Csak akkor érdemes használni, ha újonck vagyunk egy pályán, mert a bogók is felrobbannak. A cuccokat csak az úrhajó veheti fel. (Menj neki!)

Ha egy szint TELJESEN teltve van ha meghalunk sem veszi el.

Találhatunk még S betűket is, ezeket felvéve gyorsabbak leszünk.

Az 5.-ik pálya után fordítsunk lemezt!

1PLAYER-el M7-el (aszsem) lehet paúzni, így jól el lehet kerülni a golyókat (ha sűrűn nyomjuk).

Hogy miért is jó ez a játék? Jó grafik, zene, gyors töltés, két játékosnál külön élvezet a másikkal fitogtatni a szókincsünket. Láttam már kazetás verziót is, bye! MIKI (-ng)

És a leírásomhoz a hirdetésemhez is közöld le!!! (Leközöldém én, de hát a cím nem kellene egy hirdetés mellé? — CoVboy)

**CoVboy:** Kősz. Ez úgy tetszett, hogy ezt nem lehetett nem betenni a mostani számba, a TökösMakosnál pedig már nem volt hely! (Még egyébként is: egy páran már írták, hogy a CoVboy Posta helyére beférne még egy leírás. Tessék. Mindent az Olvasóként!) A piros, a kék, meg a zöld — hát ez tényleg tiszta ELITE! Az egyetlen különbség, hogy ez nem 8 részből nem le. Meg tudom érteni, azokat a "csávókat", akik az első szintnél nem tudtak tovább jutni a trénerrel. Már csak azért is, mert én is közöldöz tartozom. (Nem jött a 2. pálya 3 másodperc alatt...) Mindegy ilyen még úgy sem volt, hogy játékleírás is befér a Postába.

Aftermezzo: Az előbb kialudt a fény. Szerencsére nem az áram ment el (akkor újragepélhettem volna az egészét, és esetleg teljesen más levelek akadtak volna a kezem ügyébe), csak a csillár tette OFF-ba magát. Mivel nem csak hagyományos, hanem technikai zenai is vagyok, sikerült úgy felderítenem a hiba okát, hogy nem csapott egyen az áram sem. A hiba oka az én magánlgyem volt, ami már vagy két óraja itt téblábolt a légtérben, és most sikerült oda beszállnia, ahol a csillár aljzata nem egészen pasztor a mennyezettel, valamint néhány drót található. Pedig de kedves légy volt! El is neveztem Ace Nale légnem, miután nem válaszolt arra a kérdésre, hogy mit keres itt egy légy február végén? Egyébként nem is csodálom, hogy villanyba ölte magát: amíg itt téblábolt, végigolvashatta, hogy mi volt ebben a CoVboy Postában. En megértem őt...

Nocsak! Hát most látom, hogy már megint bejött ide valaki! Nem baj, legközelebb a kuponokon fog kezdodni a CoVboy Postál...  
HII

Az 1.500 Ft.-os Felelteti vásárlások esetén 1 alkalomként 1 váltótaró be!

Ebben a számunkban azt a listát tesszük közzé, amely információt ad arról, hogy a SpV 2,5-25 számaiban mely játékokhoz találunk valamilyen segítséget:

ACADEMY - SpV 5, AFTER THE WAR - SpV 23, ALIENS - SpV 15, AMAUROTE - SpV 21, ANTIRIAD - SpV 13, ATHENA - SpV 19, THE BARD'S TALE - SpV 22, SpV 23, SpV 25, BEACH HEAD - SpV 12, BEDLAM - SpV 25, BEYOND THE ICE PALACE - SpV 17, BRAINSTORM - SpV 18, SpV 20, BRUCE LEE - SpV 9, BUGGY BOY - SpV 19, CAULDRON II. - SpV 5, CHAOS - SpV 17, CODENAME MAT - SpV 12, COLOSSUS 4.0 CHESS - SpV 10, THE CURSE OF SHERWOOD - SpV 13, CYBERNOID - SpV 16, CYCLONE - SpV 17, DAN DARE - SpV 21, THE DAMBUSTERS - SpV 6, DAN DARE II. - SpV 13, 15, DEATH WISH 3. - SpV 11, SpV 19, DELTA WING - SpV 10, DEVIANTS - SpV 19, DIZZY - SpV 13, DIZZY III - FANTASY WORLD - SpV 24, DOUBLE TAKE - SpV 10, DRAGON SPIRIT - SpV 25, DRILLER - SpV 17, DUN DARACH - SpV 14, ELITE - SpV 11, ENDURANCE - SpV 16, EQUIINOX - SpV 7, EVERYONE'S A WALLY - SpV 24, SpV 25, EXCALIBUR SWORD OF KINGS - SpV 25, EXOLON - SpV 15, FAIRLIGHT - SpV 25, FERNANDEZ MUST DIE - SpV 21, FIST II. - SpV 5, FLINTSTONES 2 - SpV 15, FOOTBALL MANAGER - SpV 17, FREDDY HARDEST - SpV 16, SpV 17, GARFIELD - SpV 14, GHOSTBUSTERS II. - SpV 23, GUNFRIGHT - SpV 5, 5, GUNRUNNER - SpV 22, HEARTLAND - SpV 14, HEATHROW RADAR - SpV 13, HEAVY ON THE MAGIC! - SpV 21, SpV 21, SpV 22, SpV 25, HEROES OF THE LANCE - SpV 25, HIGHWAY ENCOUNTER - SpV 10, HOLIDAY IN SUMARIA - SpV 20, HOW TO BE A COMPLETE BASTARD - SpV 19, SpV 20, SpV 19, SpV 25, HUNDRA - SpV 20, HYDROFOOL - SpV 6, THE ICE TEMPLE - SpV 15, JACK CHARLTON'S MATCH FISHING - SpV 16, JACK THE NIPPER - SpV 2, JOE BLADE - SpV 19, KIDNAP - SpV 19, KNIGHTMARE - SpV 20, SpV 20, KNIGHT TYME - SpV 10, KING'S KEEP - SpV 11, LASER SQUAD - SpV 23, SpV 24, SpV 25, THE LAST NINJA II. - SpV 14, SpV 17, SpV 17, 15, LEGIONS OF DEATH - SpV 16, MARSPORT - SpV 15, MATCH DAY II. - SpV 15, MEGABUCKS - SpV 10, MERCENARY - SpV 18, SpV 18, MERCENARY 2 - SpV 20, SpV 20, MIAMI VICE - SpV 5, MOLECULE MAN - SpV 5, MOVIE - SpV 19, NATO ASSAULT - SpV 25, NAVY MOVES - SpV 20, NETHERWORLD - SpV 21, 1942 - SpV 25, NINJA - SpV 5, NINJA SCOOTER SIMULATOR - SpV 20, NODES OF YESOD - SpV 8, NORTHSTAR - SpV 14, OLLIE & LISSA - SpV 18, PANZADROME - SpV 15, 16, PAWS - SpV 14, PEGASUS BRIDGE - SpV 20, PENTAGRAM - SpV 18, PSI CHESS - SpV 13, PUFFY'S SAGA - SpV 25, PURPLE SATURN DAY - SpV 23, RALLYE DRIVER - SpV 7, RANARAMA - SpV 17, RASTAN - SpV 14, REBELSTAR - SpV 25, RENEGADE - SpV 16, RESCUE - SpV 11, ROBIN OF THE WOOD - SpV 7, R-TYPE - SpV 21, SpV 21, THE RUNNING MAN - SpV 20, SABOTEUR II. - SpV 9, 13, SABRE WOLF - SpV 12 SpV 17, THE SAGA OF ERIK THE VIKING - SpV 25, SCOOBY DOO - SpV 6, SIDEWALK - SpV 18, SIR FRED - SpV 6, 6, SOLDIER OF FORTUNE - SpV 21, SORCERY - SpV 16, SpV 21, SPELLBOUND - SpV 9, SpV 13, SPIDERMAN - SpV 25, STALINGRAD - SpV 20, STARION - SpV 7, SpV 8, SpV 9, SpV 10, SpV 11, SpV 12, SpV 13, SpV 14, SpV 15, SpV 16, SpV 17, SpV 18, STAR RAIDERS II. - SpV 5, 8, STAR TREK - SpV 18, STEVE DAVIS SNOOKER - SpV 14, STONKERS - SpV 10, STORMBRINGER - SpV 11, STORMLORD - SpV 20, SUBMARINER - SpV 20, SUPERBOWL - SpV 2, SUPER HERO - SpV 18, SUPERNOVA - SpV 25, SUPER TROLLEY - SpV 14, SWEVO'S WORLD - SpV 16, TAI PAN - SpV 7, TANK COMMAND - SpV 19, 19, TARGET RENEGADE - SpV 14, TARZAN - SpV 16, TERRAMEX - SpV 10, TERRORPODS - SpV 25, THING - SpV 14, THUNDERCEPTOR - SpV 22, TIR NA NOG - SpV 8, SpV 11, SpV 25, TOMAHAWK - SpV 16, TOP GUN - SpV 10, THE TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY - SpV 19, TRANSMUTER - SpV 5, TRANTOR - SpV 15, TURMOIL - SpV 11, UCM - SpV 22, UNIVERSAL HERO - SpV 12, THE UNTOUCHABLES - SpV 22, URBAN UPSTART - SpV 17, URIDIUM - SpV 5, VENDETTA - SpV 25, VULCAN - SpV 18, SpV 18, SpV 25, WHERE TIME STOOD STILL - SpV 24, WIZARD'S LAIR - SpV 17 SpV 17, WRIGGLER - SpV 16, ZORRO - SpV 14, ZUB - SpV 25

A SpV 2,5-13 számai 39,- Ft-ba, 14-24 számai 49,- Ft-ba, a 25. dupla szám pedig 98,- Ft-ba kerül. **SZUPER AKCIÓ!!!** Aki a teljes sorozatot megrendeli, az kedvezményesen, 1027,- Ft helyett 620,- Ft-ért hozzájuthat a kiadványokhoz. Ne szalassd el ezt a rendkívüli lehetőséget!



**Iroda:** 1134 Budapest, Dunyov u. 5

**Tel:** 1497-493

**Üzletek:** Flórián üzletközpont, földszinten, a Centrumban  
Skála Metró főbejárati pavilon

## HÚSVÉTI VÁSÁR

Amiga 500	39.120,- Ft	UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor,	
Amiga 500+	47.920,- Ft	101 gombos billentyűzet)	47.920,- Ft
Action Replay III.	14.260,- Ft	Noname 3.5" disk	472,- Ft
512 K bővítő	5.660,- Ft	Sony DS/DD 5.25"	600,- Ft
3.5" külső DD	10.000,- Ft	Sony DS/DD 5.25"	660,- Ft
AT kártya	27.920,- Ft	Sony DS/HD 5.25"	1.100,- Ft
MIDI interface	3.992,- Ft	Sony DS/HDF 5.25"	1.160,- Ft
Video Frame Gabber	15.840,- Ft	Sony DS/DD 3.5"	900,- Ft
DIGIVIEW GOLD 4.0	15.840,- Ft	Sony DS/DD 3.5" (20 db+kalkulátor)	2.152,- Ft
Sztéreo hangdigitalizáló	6.980,- Ft	Sony DS/HD 3.5"	1.740,- Ft

(A felsorolt árak a 25% áfát nem tartalmazzák!)

C64-es gépét Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámítjuk!

40.000 Ft,— feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64-es és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

Anubis vásárlási kupon —  
**100 Ft**