

COMMODORE VILAG • Nr. 37 • V. évfolyam • 1993/7. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

# COMMODORE Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 37.

V. évfolyam • 1993/7.  
ISSN 0866-0808  
COM-WARE ©1993  
Ára: 99,- Ft



**JULIUS CAESAR HANSE**



**ULTIMA II.**



**STRIKE FLEET**



**CELTIC LEGENDS  
GALDREGON'S DOMAIN**

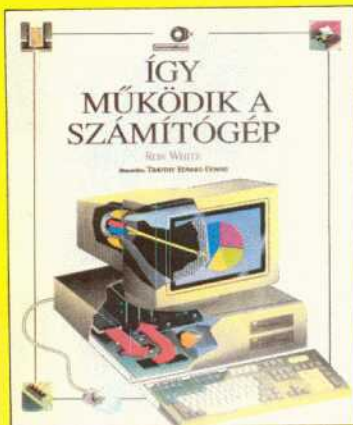


**MIGHT & MAGIC 4.**



# THE LEGACY

COMMODORE Világ  
C64 • AMIGA • PC • Plus/4



**Ron White: Így működik a számítógép** című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a PC Computing felelős szerkesztője, és az „Így működik...” c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.

A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikusan elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

**Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség**  
**Megrendelhető postai utánvétellel a COM-WARE Kft-től, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.**

**FIGYELEMI A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvel is megrendelhető a COM-WARE Kft-től.**

## JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN CoV Évkönyv '93/94.

Na, nem kell megjedni, '94-ben is lesz Évkönyv...

**Nos, csak úgy címszavakban, hogy mire számíthatok:**

- Végre egy teljes Bard's Tale III. leírás térképekkel, amiből a C64-esek végre megtudhatják, hogy teleportáljanak Arboria-ba...
- EOB II+III. szintén térképekkel
- 6-8 egyéb nagy játékleírás C64-re, Amigára és PC-re (ez a része még finomítás alatt áll, de nem fogtok csalódnii!)
- Megint lesz MEGA-TökösMákos, várhatóan úgy 30-40 játék összefoglalójával és térképekkel
- Plus/4 sarok, felhasználói résszel kibővítve
- Elsősegély rovat, legalább 10 oldal, a PC-s rész bővül
- DEMOLOGIA, ismét áttekintjük az elmúlt év termését, a PC-s demokkal való kiegészítés egyeztetés alatt áll
- Programozástechnika, 64-re több apróbb rutin mellett Star Turbo, Amigára pl. IFF képfarmatmok kezelése, valamint demo rutinok, és ezúttal PC-re is lesznek hasznos ötletek a PC Info
- BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok
- Felhasználói programok, pl. C64-re Interword, Interpaint, Amigára copy-összefoglaló stb., vagy PC-re Norton Commander 4.0...

Na, most már szépen levágható a lapba befűzött sárga csekkecskét, és elvonulhatsz vele a legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be! Ha a tartalom mégsem győzött volna meg, akkor most figyelj!

**Az Évkönyv árát idén nem emeltük,** ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát az új Évkönyv fogyasztói ára: **449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis **csak 398,- Ft-ot kell befizetned!** Siess, nehogy megint lecsúszsz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg az **előző két Évkönyv** árát is csökkentettük, mindkettő a **továbbiakban csak 298,- Ft.** Extra kedvezmény: az **1992-es és 1993/94-es Évkönyv egyidejű megrendelése esetén már 200,- Ft-ot megspórolsz,** 847,- Ft helyett csak 647,- Ft-ot kell befizetned, s mindezek tetejébe a mellékelt csekk(ek) befizetése esetén **nem kell a feladáskor kezelési költséget fizetned!** Ja, és majdnem elfelejtettük, a '93/94-es Évkönyvre 1993. október 30-ig előfizetők között **értékes ajándékok is kisorsolásra kerülnek...**

## COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94



**C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4**

### Commodore Világ

V. évfolyam, 1993/7. szám

Megjelenik: '93. szeptembertől havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Diggy Pigs/Silents demo (Amiga)

Készítettek: 1.75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Elsőségi és

prg.technika rovat: Molnár Zsolt (DoT)

Plus/4 sarok: Simon János (Zahny)

Munkatársak: Bors Gábor

Frank Tamás (DOKI)

Homoki Péter (HáPi)

Hosszú Péter

Rácz István (Steven McC.)

Zajonkovsky Zoltán

(Ian Snailman)

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacim: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcimen!  
**Bankcim:** (ezt a címet felejtés el, ha levelel akarsz írni — arra ott van a postafiók!)  
 Ezt csak akkor kell használnod, ha csekket rendelsz újságot. Évkönyvet vagy egyéb papírust, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.  
**OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117**

(A csekk középső szelvényének hátoldalára légyetek szívesek **mindig** ráírni: **COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7** — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

**Terjeszti:**

A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárúsító szaküzletekben és paviólokban, valamint kapható a következő üzletekben és áruhelyeken:

**ACOMP Kft.** Bp. XIII. Szent László u. 74/A.

**ANUBIS Kft.** Bp. XIII. Dunyov u. 5.

**Kelentőid Kft. (SZAMALK) Könyvesboltja.** Bp. XI. Szakasit A u. 68.

**Műszaki Könyvruház,** Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.

**MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete,** Miskolc, Széchenyi u. 49.

**MEGAPEX Kft. Szaküzlete,** Eger, Széchenyi u. 21.

**MEGAPEX Kft. Szaküzlete,** Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.

**CILI-BAZÁR,** Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

**QUEEN Computer Shop,** Debrecen, Csapó u. 15.

**BIT-STOP Bt. Szaküzlete,** Kecskemét, Rakóczi u. 2.

**COMPLAN STÚDIO Kft. üzlete,** Békéscsaba, Andrássy u. 50.

**AXIS Kft.,** Baja, Szabadság u. 2.

**TELECOMP Kft. Szaküzlete,** Sopron, Orsolya tér 5.

**RAMORG GM.,** Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

ISSN 0866-0808 — Patria Nyomda Rt

Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (38.) száma  
 a november 15-en  
 kezdődő heten jelenik meg.

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek...	1
NEWS (64, Amiga, PC)	2
JULIUS CAESAR (64)	5
HANSE (64, Amiga)	6
ULTIMA II. (64, Amiga, PC)	7
GALDREGON'S DOMAIN (64, Amiga)	8
STRIKE FLEET (64, Amiga, PC)	11
LEGACY (PC)	15
CELTIC LEGENDS (Amiga, PC)	21
MIGHT & MAGIC IV. — Clouds of Xeen (Amiga, PC)	24
<b>Tökös-Makós</b>	28
Spirit of Adventure (64)	28
The Great American Cross Count Road Race (64)	28
LOTUS III. — The Ultimate Challenge (Amiga)	28
<b>Programozástechnika</b>	29
Zenék ripplelése (64)	29
Színkeverés (64)	29
<b>Elsőségi (64, Amiga, PC)</b>	30
<b>Plus/4 sarok</b>	31
Mindentéle/NEWS	31
Bard's Tale III./Pigmy-CSORY	32
Kérdőív	32
Elsőségi	32
<b>PC-Info</b>	33
A hangkártyák programozásáról	33
Eszrevetelek a .PCX megjelenítő rutinhoz	35
<b>Hirdetések</b>	36
CoVboy Posta	38

#### Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bencze Gábor, Százhalombatta (64)

Hanula Zoltán, Vác (64)

Köszö Jozsef, Szeged (4)

Kovács Robert, Budapest VII. (64)

Matalik Krisztián, Gyöngyospata (Am)

Papp Attila, Vác (64)

Széplaki András, Debrecen (64)

Temesvári Tamás, Budapest VI. (PC)

Turan Zsolt, Kiskörös (Plusi)

Vedelek Tamás, Baja (64)

#### Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Fodor Tamás, Ceglédbercel

Hajdu Zoltán, Budapest I.

Horváth János, Szombathely

Koncz Szilveszter, Kálló

Orbán Tamás, Budapest XV.

Pintér György, Kiskunhalas

Rajnai Csaba, Tokod

Rusz Gergely, Budapest XI.

Szente Attila, Orosháza

Várnelyi Balázs, Gödöllő

#### Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV KSZ-ben megjelent rejtvényre helyes megfejtést beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek.

Bencze Zoltán, Dömsöd

Farkas Zoltán, Budapest XI.

Kolovrat Attila, Budapest IV.

Szántó Tibor, Budapest XXII.

Szabó Balázs, Solt

Vörös Viktor, Dunaujváros

Zsigrai Csaba, Szolnok

Asztalos Arnold, Budapest XVIII.

Talián Emese, Miskolc

Rassó Kálmán, Mezőtúr

A CoV 36-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése: a közös szószót a **SPACE...**

A nyertesek neveit a CoV 38-ban tesszük közzé.

### Épp ez jutott eszünkbe...

Mindig olyan kevés hely marad erre a közérdeklő infohalmazra, hogy most az egyszerű ügy döntöttünk, addig tart a bevezető, ameddig tart, majd egy kicsit összefoglaljuk a NEWS-t, így legalább mindenről szólhatunk ami a szívünk nyomja, és CoVboy-tól sem kell ellopniuk 1 négyzetcentimétert sem. Akkor vágnánk is bele.

Múlt havi csekkes örületünk nem egyedi alkotást kívánt szimbolizálni. Előfizetőink kivételével most ismét mindenkinek abban az örömben lehet része, hogy önkiszolgálja magát, ha valámire szüksége van. Ugy gondoljuk a régi számok és egyéb dolgok megrendelését könnyítő csekk kitöltése már eddig sem okozott gondot a számotokra,

de két dolgot változtatlanul ne felejtsetek el!

- ...ráírni a csekkre — főleg a középső szelvényre — az irányítószámotokat is,
- ...valamint fontos, hogy a megrendelés áttutása az eddigi 3-4 hetről 1-2 hetre csökkenthető, ha nem a legközelebbi Postára, hanem a legközelebbi OTP-be slátyogtok be, és ott adjátok fel a pénzt.

#### Aktuális téma: Évkönyv '93/94.

Sok levelet kaptunk, melyből azt hámoztuk ki, nem világos ez az évszámjelzés. Nos, mindazoknak, akik ezt egy kicsit nehezen fogták fel, elmondjuk, hogy jövőre ilyenkor az Évkönyv '94/95

megjelenésre is így tovább. Szóval az aggodalomra semmi ok, nem akarunk egy évet kispörölni.

Az Evkönyvet beharangozó hirdetés végén már jeleztük, hogy az Evkönyvre 1993. október 30-ig előfizetők között ajándéksorsolást tartunk.

A sorsolásra részt vesz minden csekk, amelyet — a bélyegzőnyomat tanúsága szerint — október 30-ig feladtak, függetlenül attól, hogy az esetleg csak november közepén fut be hozzáink.

A beérkezett előfizetők között kisorsolásra kerül:

- 3 db. 8 nyelvű elektronikus zsebszótár, mintegy 100 ezer szóval és kifejezéssel (értéke egyenként kb. 10 ezer forint),
- 5 db. Quicksot joystick,
- 5 db. CoV póló a választott méretben,
- 10 doboz mágneslemez,
- valamint 10 előfizető visszanyeri előfizetését.

Ha még nem adtad volna fel a csekket, akkor most már semmi sem tántoríthat el ettől az elhatározásodtól!

## Újabb téma — jövő év

Nos, ami a legfontosabb, jövőre is lesz CoV. Sőt, az eddigi évi 9 megjelenésről átlálunk a havi megjelenésre, vagyis 1994-ben már 12 alkalommal próbáljuk csillapítani az olvasók információéhségét. Korai lenne arról beszélni, hogy mennyibe fog kerülni jövőre a CoV, hiszen év eleje óta két olyan adóterhet hoztak be az egyéb költségvetés emelkedése mellé, ami nem volt betervezve, és még csak októbert írunk, tehát év végéig sok minden történhet. Terveink szerint jövő hónapotól meghirdetjük 1994 évi előfizetési akciónkat. Az biztos, hogy az éves előfizetési díj magasabb lesz, mint tavaly volt, hiszen 9 helyett 12 szármal kell majd előfizetni, viszont semmiképpen nem lesz több, mint az újság jelenlegi ára. Egy szóval ismét érdemes lesz előfizetni, mert azt még mi sem tudjuk hogy alakul az 1994-es végleges kalkulált ár, no meg számoljunk csak egy kicsit: akik tavaly előfizet-

tek, hennyelek is kapják most először a lapot? Hát úgy 22-23. Ft-tal barabkónt. Ezt idén sem érdemes elfelejteni! Erről a jövő hónapban részletesen szólnunk!

## A tartalmi dolgokról

Neveléses, de tavaly ilyenkor minden második levél azért foglalkozott, hogy kezdünk el-PC-esedni, s ha nem teszünk ellene valamit, elvesztünk egy olvasót. A sors iróniája: most, hogy nagyobb figyelmet fordítunk a C64-esekre, minden második levél ezzel foglalkozik, hogy kezdünk el-64-esedni. Nos, nekik erre egyszerű választ tudunk adni: Erdekés lenne, ha csak most kezdenék el-64-esedni, akkor 1989-től mit csináltak? A körülmét hegyeztük? Mellesleg egyelőre még úgy tudjuk, hogy a lap **Commodore Világ**-nak hívják és nem **PC Világ**-nak, és szerény véleményünk szerint a jelenlegi tartalom pontosan az olvasók géptípus szerinti tagozódásának megfelelő. Azt már egyszer kivesztük, hogy személy szerint mindenkinek úgysem tudunk a kedvére járni.

A NEWS-béli filmcsikot ejtettük. Sugallta ezt az, hogy valahogy az utolsó pillanatban mindig lemaradtak a nyilak, így azután jó kis rejtvényt okozunk mindenkinek, vajon melyik kép melyik ismertetőhöz tartozik. Ezek figyelembevételével visszaállítottuk a tavalyi állapotot.

Az előző számokban divatosabbá vált „előzetes” sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A múltkor elmaradt a **LEGACY**, most pótoljuk, viszont most beigértük a **BETRAYAL AT KRONDORH-t**, az meg majd legközelebb jön. Ezért hát mellőznék a felületlen ingergetéseket, a tartalmi összehajlás gyakran az utolsó napokban, a nyomdai leadást megelőzően véglegesedik. Annnyit azért elárulhatunk, hogy **M&M V** lesz a következő számban, folytatódik az **ULTIMA** sorozat, lesz **C64-re CENTAURI ALLIANCE**, a többit meg majd meglátjuk.

Változatlanul rengetegen vannak, akik pl. 1-2 héttel az adott szám megjelenése előtt

adják fel hirdetésüket, kérvé, tegyük má' be ha kifejtették az expressz díjat. Nos, sokszor elmondtuk már, a nyomdai átutás 4 hét, s mivel minden számmunkban olvasható a következő várható megjelenés időpontja, nem nehéz kiszámolni, mi az a legkevesbbi időpont, ameddig garantálni tudjuk, hogy bekerüljön a hirdetés a „következő” számba. Felvetődhet a kérdés, akkor mire jó az expressz szolgáltatásért fizetendő külön díj? Erre egyszerű és prózai a válasz. Akkor garantáljuk, hogy betesszük a következő nyombába kerülő számba. Mivel előfordul bizonyos hullámokban, hogy igen sok a hirdetés, a nem expressz kategóriába tartozó hirdetések egy része terjedelmi okok miatt ácsúszhat 1 hónappal későbbre. Ez kerülhető el az expressz külön díj befizetésével. Most már érthető, ugye?

## A CoV pólórol

Miután a CoV 36 levelezésében felvetett foglabbász érdeklődő levelet eredményezett, mindenkit megnyugtathatunk, ha ekkora az érdeklődés, akkor legyen CoV póló. Nos, a hátsó/belső borítón található minta — amit már megismerhettetek a '91-es Evkönyv borítójáról — indítja a sort, ez a P01-es, de Getto művész Úr majd dolgozik a folytatáson, hogy örült pólóválasztékkal álljunk a rendelkezésükre. Miután ebben az ügyben csak lapzártaok születet döntés, a levélről lemaradt. Ezért aki pólót akar rendelni, az a levél elején a bal/alsó üres részen tegye meg ezt, pl. a következőképpen:

P01 megrendelés  
S — 1 db.  
M — 1 db.  
XL — 2 db.

Rendelkezésre álló méretek: S, M, L, XL, XXL, mindegyik egységesen 499,- Ft + postaköltség. Ha több darabot rendelés, értelemszerűen a postaköltség 1 darabra vetítve alacsonyabb lesz, vagyis előnyösebb egyszerre többet rendelni.

Huh, ennyi elég is lesz most, a következő pár oldalt meg osszátok be valahogy november közepéig!

## C64 HÍREK

- A **PARADISE** dolgozik a **CREATURES 3.** c. játékon!
- A **ZEPPELIN** nem fejezte be a C64-es játékok kiadását, fejlesztését, mint ahogy az kősa hírként elterjedt.
- Az **OCEAN**-nek nem a **SLEEPWALKER** volt az utolsó játéka C64-en, ugyanis megvásárolták a **JURASSIC PARK** konvertálási jogát..., készül egy **DEEDS** nevű adventure és a **POPEYE 4.** is.
- Év végéig a következő játékok megjelenése várható C64-re:
  - The Addams Family 2
  - Arsenal FC
  - Bugsy 3 — The Revenge
  - Chuck Rock 2.
  - Henry
  - LEMMINGSI!
  - Liverpool Football Manager
  - Lotus E.T.Ch. 2.
  - MTV — The Game
  - Nigel Mansell's World Ch.Ship
  - Schwert und Magic

## Adventure/RPG

— 64 —  
Kezdesnek mindjárt egy — várhatóan — igen nagy „durranás”: **MIKE DORAN** és **ANDREA METZNER** produkciója, az **ORMUS SAGA II.**, melynek már az alcíme is sokatmondó: **Guild of Death** (A Halál Szövetsége). A stílus hamisítatlan RPG, a hatalmas bebarangolható területekkel, mági-



- Space Max
- Sturmtruppen
- Super League
- Titus the Fox
- A magyar programozók sem tétlenkedtek az elmúlt hónapban, hiszen 3 újabb alkotás került ki honfitársaink kezei közül. Az egyik a **MAGIC BALL**, ami a **Humanoid Software** jövőtől jelent meg. Ez egy falbontó tenisz, ám sajnos semmi új ötlet nincs benne az elődökhöz képest. A **MARBLÖID** már színvonal-

kus ellenségekkel, varázslatokkal. Lényegesen nagyobb lehetőségek jelennek a programban, mint a nemrég megjelent, és nem kevésbé színvonalas **The Examination**-ben, ami persze nem csoda, ha figyelembe vesszük, hogy ez a stuff a megtört verzióban is három oldal terjedelmű. Itt jegezzük meg, hogy aki ezt a változatot szerzi be, ne keresse a 2. oldalt, annak tartalma az első oldalán található, vagyis akár az 1., akár a 2. oldalt kéri a

sabb játék, az **Eye Mind Design** követte el. A code-értes és a grafikáért **Bujdosó Arthur** a felelős; míg a pályákért — a kellemes hanghatásokért **Koka Attila**. Lényege, hogy a négyzetekből álló alakzatokat egyszerűre változtassuk, amit valamilyen emberként mozgásával tudunk végrehajtani, ha egy négyzetre lépünk, mindig más lesz a színe. A harmadik játék címe: **VARI**, de sajnos erről nincs bővebb információnk, mert lapzártaok kaptuk a „fülest”, hogy ez is megjelent.

program, hagyjuk bent az első oldalt és nyomjuk le a 'RETURN'-t!

— 64 —

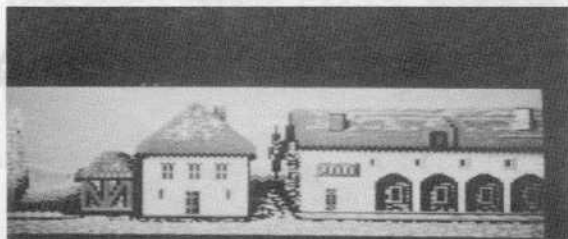
Az **OTHIS Software** szeptemberre a Bűnös idők c. játékot ígérte be nekünk, helyette viszont egy új kalandnál nyomult ki a piacra. A **GONÓSZ HERCEG** egy igen színvonalas magyar nyelvű kalandjáték, a kélet világból. A játék reklámszlogenje: **„A kereskedő-karavánok sosem voltak biztonságban”**, izgalmas kalandot ígér...

— (Amiga), PC — Ritkán fordul elő, hogy egy játék második része egyidejűleg jelenik meg az elsővel, ráadásul úgy, hogy nem is egy szoftverház hozza ki a piacra. Nos, ez persze csak a PC-s verzióna igaz, mivel a **Spectrum Halabtye** jóvoltából a **STAR TREK: The Next Generation** már jónehány hónapja megjelent Amigán. Igaz, már önmagában is ritka 1993 végén, ha egy játék előbb jelenik meg Amigán, mint PC-n, de ez nem vica, a PC-s változat csak most készült el. A második rész (**STAR TREK 2: Judgement Rites**) jogait az *Interplay* vette meg, s mivel ők egy kicsit siettek, akár hiszünk, akár nem egyszerre lepik meg a piacot a két részzel. Ez utóbbi viszont Amigán egyelőre nincs. A **STAR TREK** 2-ben 15 küldetést kell végrehajtani az *Enterprise* űrhajóján se-

gítségével. Semmi sem lesz könnyebb, mindenképpen érdemes kipróbálni! Az Amiga változatról egyelőre nincs hírünk.

— (Amiga), PC — Régebben közhelyszámba ment, hogy szinte minden számban beszámolhattunk egy-egy *Sierra* stuff megjelenéséről. Nos, az utóbbi hónapokban nem nagyon erőltették meg magukat a PC-s játékkészítők aggyastanyájai, talán ezért is döntöttek úgy, hogy most mindjárt három legyen is űnkek egy csapásra. Első kalandjuk a **GABRIEL KNIGHT**, egy új sorozat kezdetét fémjelzi. A **Dark-Fantasy-Stories** (*Sötét-fantasy történetek*) első darabja igazi nyomasztó kalandot ígér. Új főhősünk *Larry*-től, a humoros pacakóttl eltérően komoly alak, aki éppen egy gyilkossági összeesküvés kellős közepébe csöppen New Orleans egyik sötét ke-

rületében. Hogy miképpen sikerül kiszámnia a csávából? Ezt megtudhatjuk a játékban... Természetesen új sorozatok elindítása mellett a jó öreg sorozatok folytatását sem adták fel, a **KQ VI**, és a **SQ V** után végre itt a **POLICE QUEST 4**, is! A játék minőségéről elég annyit említenünk, hogy a digi képeket egy **KODAK DCS 200ci** digitális kamerával rögzítették. Los Angelesben, még elötszerűbbé téve főhősünk *Lyttón* városbéli kalandzásait. A harmadik, ha vajon mi lehet? Nem, nem a **LARRY IV**, azt már egyszer kihagyták, most miért tönknek be azt a lyukat? Há persze, hogy a **LARRY VI**-ról van szó, újabb poéntengerek várhatók tehát *Larry* barátunk ténylekedési során. Természetesen előbb vagy utóbb mindkettőt tüzetesebben nagyjító alá helyezzük!



A gonosz herceg otthona az OTHIS programjában



A Sierra mánia újabb tagja — POLICE QUEST 4.

## Arcade

— 64 —

Az arcade sort kezdjük mindjárt három olyan C64-es programmal, amely méltán vivhatná ki a „hónap bukása” címet. A **MISSION POW**-val 'P' betűket kell gyűjtögetnünk egy labirintusban. A **KILL YOUR STICK** segítségével, mint a neve is mutatja, a 2-es porton lévő joystick-et tehetjük tönkre. Aki viszont a régi szép időkre ('83) vágyik, az töltsse be a **CAR WARS**-t, mely csak nevében hasonlít a **STAR WARS**-hoz, minőségét tekintve vad sikításra és **RESET**-elésre ösztönözheti a belekukkantó kíváncsisgóddát.

— 64 —

A **BOMB SQUAD** valószínűleg a PC-s **DYNA BOMB** C64-es változata, csak itt két játékos küzd egymás ellen. A feladat: a másik játékos megsemmisíteni. Időzített bombák segítségével juthatunk egyre előbbre. Ha kalapácsot találunk egy kö alatt, akkor bombánk nagyobbát fog robbanni. Ha villogó bombát, akkor már nem csak 1, hanem több bombát is robbanthatunk.

— 64, Amiga — Néhány hónapja igen szép sikert ért el a **Holiday Games** című anyag, mely a sportjellegű ügyességi játékok családját gazdagította. Most újabb taggal bővült a familia. A most újabb taggal bővült a familia. A most újabb taggal bővült a familia.

A „sportág-ötletek” jók, a grafika és az animáció tözse. Kár, hogy az eredményes játékhöz legalább 3-4 tartalék botkormányra kell rendelkeznünk, ugyanis a program az úgynevezett joystick-ööl stílust képviseli.

— 64, Amiga —

Akció-hősök és kalandvagyók figyelmébe ajánljuk a **SCEPTRE OF BAGHDAD** című *Psytronic Software* által kiadott programot. Mint a címből is kiderül, a történet az ókori kelet egyik nagy központjának játszódik, ahol szinte minden megtalálható — a repülő szőnyegtől Aladdin csodalámpájáig —, ami az *Ezeregy éjszaka meséit* minden más népmesétől megkülönbözteti. Magát a programot az emeli hasonló társai fölé, hogy nem elég csak kiirtni az összes ellenséget, hanem meg is kell találunk minden olyan tárgyat, amelynek mas és más rendeltetése van. Hm... Szórakoztató!

— 64, Amiga —

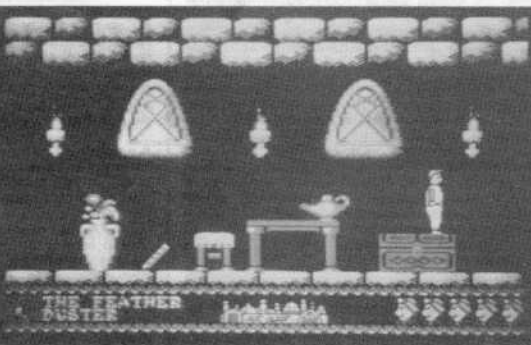
A *Dynafield Software* követte el a **WORD OF HONOUR** című akció-kalandjátékot. Kaland csak annyiban, hogy különböző tárgyakat vehetünk fel és ami a legfontosabb: a játéknak van célja, azon kívül, hogy mindenkit szétverjünk. A játék fő hibája, hogy a háttér grafikus képernyő, és ezért minden egyes képernyőt külön tölts. Emiatt hiányzik a játékban a gördülékeny akció. Ezzel sokat is veszít a színvonalából.

— Amiga —

A *Factor 5* csapat neve úgy önmagában nem mond semmit, főként hogy az *Accolade*-nek dolgoznak, ám ha azt mondjuk **TURRICAN**, többen felkapják a fejüket. Nos, úgy látszik, hogy ez a tema is a **Shadow of the Beast** babéraitra pályázik, ha másért nem, legalább abból a szempontból, hogy az immáron harmadik részt a jó öreg C64-re már nem sok ingerenciája van *Factor*-éknak kiadni. Egyszóval a **TURRICAN 3**, legalább akkora sikervárományos, mint az első kettő, no persze egyelőre csak Amigán, a C64-es verzió megjelenéséről semmit sem hallottunk.



Galamb helyett disznóra lövünk — Ostrifland Games



Kapjuk el a bagdadi tolvajt — Sceptre of Baghdad

## Szimuláció/Sport

— 64. Amiga —

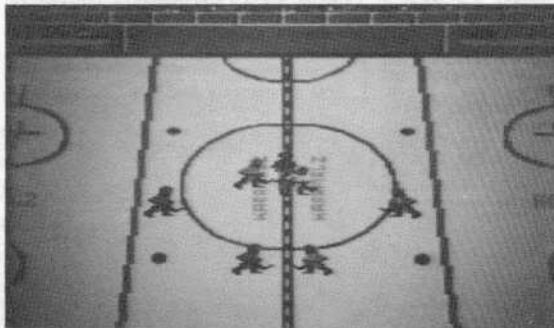
Egy igazi sportjáték: **KARAMALZ CUP**. A címből ugyan nem derül ki, de mi eláruljuk: egy remek jégkorong programról van szó. A **Powerlay Hockey**, és a **Blades of Steel** óta (amelyek még az elmúlt évtizedben láttak napvilágot) nem született ennek a sportágnak ilyen remek számítógépes verziója. C64-en is megjelent ugyan másfél éve egy **Face Off** című forróvérű, ez az anyag viszont fölényesen veri. Sajnos a mi verzióinkból a készítő és a forgalmazó neve nem derül ki, a crackereknek sikerült

minden felesleget elvitattaniuk a szoftverből. Haaaat?! — PC —

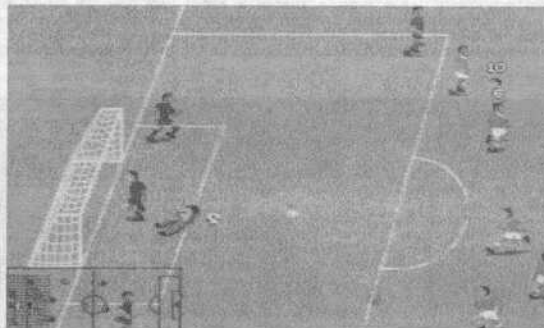
A PC-sek joggal moroghatnak, ha jég-hoki program nélkül maradnának, talán ezt figyelhette ki az **Electronic Arts**, amikor gyorsan piacra dobta **NHL HOCKEY** című szimulációját. Mit is nyújthat többet ez a játék, mint az **EA HOCKEY**, vagy az **NHLPA HOCKEY**? Nos, ebben egy teljes amerikai kupaküzdelmet szimulálhatnak végig, 24 csapat összeállításával. A szimulációban új a kiállítási funkció, a gyorsbeugrók alkalmazása, valamint az utó-moziakciók is változatosabbak. Sőt, a beépített Export/Im-

port funkcióval átpakolhatunk csapatokat és állásokat a fentebb említett két programból/ba. Az **EA** szerint most ez a legeslegjobb. — Amiga, PC —

Nem persze nem csak a téli, hanem a többi évszak sportkedvelőit is megtaláljuk az é havi csemegejüket. Az **Ocean** nem tétlenkedett, új fociprogrammal lepté meg a nagydémüt. A **LÖTHAR MATTHÄUS** című játék a 93/94-es Bundesliga összeállítás alapján készült. 2 és 3 dimenziós variálható pályák, taktikai variációk, gyors menükezelés jellemzik az ötleiteiben sok újat nem hozó fociprogramot.



Karamella helyett hokiütő — KARAMALZ CUP



Matthäus sem lőtt volna jobbat — LÖTHAR MATTHÄUS

## Stratégia

— PC —

Jó napot „Csillag Úr” köszönhetett be valaki a **Microprose HQ** bejáratánál, amikor meglátta **Mike Singleton**-t, aki legújabb játéka előtt tőprengve olvasta a **STARLORD** képregény-sorozat legújabb epizódját, hát-ha eszébe jut valami frappáns cím, amivel elnevezhetné új stratégiáját. S ekkor kipatantant fejből az isteni szikra: „Ez az! **STARLORD**!” A **Lords of Midnight** és **Doomdark's Revenge** kusza világából kinőtt programozó igen színvonalas alkotásával állunk szemben, ha felinstalláljuk és elindítjuk ezt az igazán aprólékosan megszerkesztett játékot. A fejlett univerzumban bolygók és életoformák sokaságában kell kitalálnunk egy optimális egyensúlyt, kereskedelmi és diplomáciai kapcsolatok kiépítésével, állandó alakítgatásával. A bonyolult menürendszer a **Wing Commander** vagy **X-Wing** c. játékokból megismert 3D grafika felé listázódik, és nem takarnak el egy talpalatnyi felületet sem a játékából, ezzel téve folyamatosan élvezetessé és izgalmassá a háttérben történ-

teket. Mi is lehet a játék célja? Taktikázásainkkal el kell érniünk azt a címet, hogy mi legyünk a világegyetem URA!

— PC —

Már egy ízben beharangoztuk a **SIM CITY** „klónok” egy újabb változatának készüését, és az ígérletet tett követte. A **Maxis** végre elkészítette a **SIM CITY** átdolgozását, mely a **SIM CITY 2000** nevet kapta. Hogy miben más ez mint az elődje? Nos, elég, ha csak címszavakban összehasonlítjuk a PC-s verziót:

Sim City	Sim City 2000
2D perspektíva;	3D perspektíva,
	+ 3 féle zoom;
16 szín;	256 szín;
utca, autók,	+ aluljárók, alagutak,
teherkocsik;	buszmegállóik;
vasút;	+ földalatti, és állomások;
szén és atomerőmű;	+ szél-, vízi-, olaj-,
	és fúziós erőművek;
kertek, stadionok;	+ parkok, állatkertek,
	yachtklubok...;
házak;	+ iskolák, egyetemek...;
8 pálya, katasztrófa	+ pályaszerkesztő,
szimuláció;	variálható pályák,
	új katasztrófák;

Huh! Nem semmi. CD-ROM változat is jön, de Amiga változatról egyelőre nincs információnk!

— PC —

Nagyon hódít mostanság a tájkör mániá. Ennek bizonyosságát támasztotta alá a múlt hónapban bemutatott **Railroad Tycoon Deluxe**, és most az **MCCS** segédelmével kiballagott a piacra a **DINOPARK TYCOON**. Ez a Jurassic láz megfertőzte a szoftvercégeket is, hiszen a játékokban öslényparkokat kell kreálnunk. Te jósgot ég, mennyi saurus?! Kezddöknek elmondjuk, nem árt a témában való tájékozottság, esetleg egy lexikon idevonatkozó fejezeteinek előzetes attanulmányozása. Akkor talán érthető is a játék... — PC —

Szintén csak PC-n jelent meg egyelőre az **Omnitrend** nagyszerű programjának a **RULES OF ENGAGEMENT**-nek a 2. része, melyet ezúttal az **Impressions** vett kezébe. Alaposabb szerkesztő, bonyolultabb vezérlés, még nagyobb variációs lehetőségek teszik szinessé az amúgy is színvonalas stratégiát, melyhez átlagosnál valamivel magasabb IQ is szükséges.

## Logikai/egyéb

— 64 —

Egy olyan szerencsés hónapot sikerült kifognunk, melyben ugyan kevés igazán színvonalas újdonsághoz sikerült hozzájutnunk, mégis szinte minden stílus kedvelőjének tartogathatunk valami érdekeseget. Lássuk először a **Xenon Designs** által kreált **MATRIX** című programot. Az ötlet: a már jól bevált sikkbéli búvós kocka, kiegészítve azzal a már szintén ismert ideával, hogy előre meghatározott alakzatot kell létrehozni. A megszokott átlagból az emeli ki a programot, hogy mind grafikailag, mind úgynevezett „designé”-ban megveri hasonló társait.

— 64 —

A logikai játékok szerelmeseinek ajánljuk a **P.P.DIGGER** nevű alkotást. Az ismeretlen szerző művének lényege, hogy gyémántokat kell gyűjtögetnünk a föld alatt való ássással, de vigyáznunk kell, mert ha egy

kő vagy egy gyémánt alá ásunk, akkor az ránkzuhan és meghalunk, vagy ha a kő a gyémántra esik, azt már nem ashatjuk ki, mivel a követ nem tudunk átítani. A dolgunkat még egy futkárózó szellem is nehezíti. Az ötlet jó, a kivitelezés már kevésbé, de azért érdemes kipróbálni.

— 64 —

A napjainkban C64-re kiadott játékok mintegy 50%-a logikai. Így van ez a **STYX**-szel is! A feladat: különböző kereteket „tétris”-es alakzatokkal kitölteni. Irányítás: joy hátra + tűz = alakzat lerakása; joy oldalra + tűz = alakzat forgatása; SPACE = utolsó lépés törlése. Ennél többet nem érdemes elmondani róla.

— 64 —

Ha már így belejöttünk, még egy „csoda”! A **KONCEPT**-ben a gép által megadott alakzatokat kell kirakni. Az alakzatok négyzetekből állnak, a négyzeteken pedig számok vannak, ezért a kirakás sorrendje is számít!

— 64 —

A fejlett IQ-val és némi angol nyelvtudással rendelkezők feltétlenül szerelnek be a **Twice Effect** által létrehozott és a **CP WERLAG** által forgalmazott **SPACE QUIZ** című intelligencia-fejlesztő vetelkedőt. Ha nem is tudunk minden kérdésre válaszolni, akkor is érdemes belenéznetni a programba, mert rengeteg érdekes (és hasznos) információval gazdagíthatjuk műveltségünkhöz.



# JULIUS CAESAR



A program nem a legújabb (ez egy kicsit túlzás — CoVboy), de azért meger néhány gondolatot (s jónehány órát is, amíg végignyomatjuk). A játék tulajdonképpen stratégia, nagyjából a **DIPLOMACY**-hoz lehet hasonlítani. Ahogy a cím is mutatja, a történet az ókori Rómában játszódik, s a nagy hadvezér halás (vagy halatlan?) szerepében tetszeleghetünk. Egy nagy hátrány, hogy sajnos német nyelvterületre készült, és angol verziónak se híre se hamva. A feladat: egyesíteni a 30 városból álló „birodalmat”. S ha valaki most azt kérdezné, hogy „csak ennyi?”, akkor azt kell válaszolnunk, hogy ez nem is olyan könnyű. Ja, és még valami. Ennek a játéknak semmi köze az Amiga/PC-s **CAESAR**-hoz...



Kezdetben 1 azaz 1 ellenségünk van (HELVETIER), valamint 3 várossal van jó kapcsolatunk (CADURCER, HAEDUER és REMER). A többi város vagy semleges, vagy rossz szemmel tekint ránk. Ezek a kapcsolatok romlanak, ha egy velünk nem hadban álló (KRIEGERISCH) várost támadunk meg vagy ha van ellenségünk, mégsem támadjuk meg (ha több van, akkor elég egyet is), illetve ha adót vetünk ki (növelünk) egy városra vagy a túszaikat megöljük (csatában szerezhetjük őket). Az első két esetben az összes várossal romlik a kapcsolatunk, az utóbbi kettőben pedig csak a kérdéses várossal. Javulhat (csak egy-egy várossal szemben), ha pénzzel támogatjuk őket, elengedjük a túszaikat vagy az adókat, illetve ha egy velünk jó kapcsolatban álló várossal „konferenciát tartunk”. (Mostanában az ilyen jellegű megbeszéléseket csúcsatlalkozóznak hívják.) Ezenkívül változik, ha egy várost elfoglalunk, ilyenkor minden esetben semleges (NEUTRAL) lesz velünk szemben, valamint bekezerződést (FRIEDENSVERTRAG) köt velünk.

A játék főképernyőjén három pont közül választhatunk. Ezek sorban: **Információ, Tárgyalás** (vagyis delegáció küldése), illetve **Tovább** (harc). Az első kettő választása esetén még ki kell jelölni egy várost is.

**Az információ a következő:**  
(sorban lefelé)  
**BEVOLKERUNG:** népesség  
**KRIEGER:** a harcosok száma  
**GEISELN:** a birtokunkban levő túsok száma  
**TRIBUTE:** éves adó (Rómának)  
**KRIEGE:** Róma elleni háború (azaz hány-szor támadtuk meg)  
**NIEDERLAGEN:** hány-szor verték vissza a támadásunkat  
**ANSEHEN:** milyen szemmel tekintenek ránk. Ez lehet:  
háborús (KRIEGERISCH),  
rossz-ellenséges (FEINDSELIG),  
semleges (NEUTRAL),  
jó (WOHLGESONNEN),  
barátságos (FREUNDSCHAFTLICH).  
Mellette ugyanez hőmérőszóron jelezve (pontosabban, kis változások is láthatók rajta.) Itt még jelezve van, ha béke- vagy barátsági szerződésünk van a kérdéses várossal.

Ha a második pontot (WERHANDLUNG) választjuk, egy újabb menüt kapunk. Ez sorban a következő:

1. **Barátsági szerződés** (csak baráti kapcsolat esetén ha sikerül, ezek után segít csapatainkat katonákkal)
2. **Pénztámogatás** (Zárójelben a pénzünk mennyisége, s nem annyival kell támogatni! Ezt bármikor megtehetjük, de az ellenségeink általában csak elfeszik, de semmi eredménye nem lesz. A többieknél általában „segít”. Az összeg nem mindegy, hogy mennyi, a mennyiségétől (és a fennálló kapcsolat minőségétől) függ az eredmény.
3. **Konferencia** (Csak jó kapcsolat esetén. Kb. 50% az esélye, hogy sikeres lesz.)
4. **Túsok elengedése** (Feltéve, ha van.)
5. **Adócsökkentés** (Az eredmény: nagyon sikeres.)
6. **Adóemelés** (Az eredmény: katasztrófa!)
7. **Túsok kivégzése** (Ld. előbb)
8. **Nincs tárgyalás** (Érthetőbben: GOTO FOMENU)

A 8. pont lép életbe akkor is, ha olyan pontot akartunk használni, aminek technikai akadályai vannak (pl. nemlétező túsokat

szereznek kivégezni vagy egy nem-barátunk akarunk barátsági szerződést ajánlani stb.)  
Ha jó a választás, akkor értesítést kapunk, hogy a „tárgyalás” sikertelen (ERFOLGLOS) vagy sikeres (ERFOLGREICH). Ez utóbbinak lehetnek fokozatai, pl. csúcs-nagyon (HOCHST), illetve már az előbb említett katasztrófaíris eredmény lehet.

Visszatérve a főmenübe vagy azonnal látjuk az eredményt (barátsági szerződés, vagy negatív eredménynél, ha „vérig sértettük” őket — változik a város színe), vagy csak info-kérés után.

Ha minden tárgyalást lefolytattunk (max. 5 lehet egy évben), választjuk a „tovább” menüpontot, s a következőkben kiválaszthatjuk valamelyik légiónkat, s már trappolhatunk is valamelyik (közele) város felé. A várost elérve választhatunk a harc vagy a továbbgyaloglás között. Itt láthatjuk még a város nevét, lakosságát, harcosainak számát, valamint a szóbanforgó légiónk létszámát is. Ha a harcot választjuk, a két „csapat” elkezd vívni egymással. Folyamatosan láthatjuk a harcoló felek létszámát, s ha úgy döntünk, hogy megfutamodunk, tüzgombra bármikor kiléphetünk (—vereség). A város egy idő után (ha nem menekülünk el vagy nem redukálódik, minimurra a sergünk létszáma) megadja magát, s megjelöli, mennyi túsossal és dinárral próbálják meg „kiszúrni” a szemünket. Választhatunk, hogy elfogadjuk (nem lesz több veszteségünk!) vagy, hogy továbbharcolunk. Ha ezután is legyűzzük őket, mi dönthetjük el, mennyi túszt szedünk, s mennyi dinárt teszünk el. (Ha mindent elviszünk, a város elpusztul — nem lesz rá több gond, de nem is fog adózni, esetleg katonákkal segíteni, s a többi város szemében sem egy jó pont. Ha vége a harcnak, a következőkben „premiumpot” adhatunk harcosainknak (moráljavító tényező), azután a gép jelzi, kik támadtak meg minket (ellenségeink), s hogy mekkora a veszteségünk. (GERING — elenyésző, GROB — nagy stb.)

Ha végeztünk az összes légióval, választjuk a „téli tábor” menüpontot (legalsó), azután a gép jelzi, kik támadtak meg minket (ellenségeink), s hogy mekkora a veszteségünk. (GERING — elenyésző, GROB — nagy stb.)

Ezek után be kell számolnunk az éves ténykedéseinkről a szenátusnak. (Itt: VERMOGEN — vagyon, TRIBUTE — adó, FIXKOSTEN — fixköltségek, a seregek számától függ, GESAMIT — összeg). Következhet a légiónk erősítése (VETERAN — megmaradt létszám, HILFSTROPPEN — „segítők”, a baráti városokból, alatta pedig az újoncok. A sereg maximális létszáma 9000 lehet. Alul jelzi a gép, hogy max. mennyi újonccal rendelkezhetünk. Ha ez is megvolt, jöhet a következő év...

Hat tulajdonképpen ennyi, lehet hogy nem túl sok, de 1 oldalban mit is lehetne rövidebben elmondani. Jó taktikázást!

• Steven McCar



# HANSE

És most a bevezető stratégia után következnek egy kereskedelmi szimuláció. Előzetes beharangozások után derül ki, hogy Amigás változat is van, bár a 64-es kiadás előbb megjelent. Vágnunk is bele.

A sztori az 1300-as évek derekán játszódik (vagyis akkor kezdődik és folytatódik, amíg élnek a leszármazottjaink. Tiszta *Civilization*!!!) A helyszín a Skandináv félsziget és környező részei. Célja: meggazdagodni a városok közti árukereskedelemből és feljebb lépni a ranglétrán. Kezdsékor dönthetünk, hogy új játékokat kezdünk (N) vagy egy régit folytatunk (J). Ha újat kezdünk, először be kell állítani a játékosok számát (1-6), meg kell adni a nevét (max. 8 karakter) és a nemét (männlich = férfi / weiblich = nő). Ezután kapunk egy engedélyt a szentástól, amire engedélyezik, hogy részt vegyünk a kereskedelemben, majd láthatjuk a család címerét. Ezután egy térkép rajzolódik ki ('F7'-tel megszakíthatjuk), felül kiírodik a rangunk és a dátum, a térképen bejelölődnek azok a városok, amelyekkel kereskedhetünk, mellette pedig a hajóink száma, ahányat a városba küldünk árúért. Alul a tenger mélysége olvasható:

- „Es war whige / bewegte / stürmische / tobende see“
- „A tenger nyugodt / mozgó / viharos / tomboló volt“
- Rossz vízviszonyoknál kevesebb árut hoznak hajóink és nagyobb károsodást szenvednek. Az „Eingetroten“ alatt olvashatjuk, meg melyik városból mennyi árut hoztak hajóink. Egy billentyű lenyomása után a főmenübe jutunk. Felül látható egy térkép, mellette, hogy melyik városban mennyi raktárunk van, alatta pedig:
  - Schiffe: hajóink száma
  - Zustand: ezek állapota
  - Mark: készpénzünk
  - Index: részvényeink árfolyama

A kis házikóban látható, hogy melyik áruból mennyi van (1 zsák 100 egység).

A menüpontok közt a 'SPACE'-szel lapozgathatunk, egy menübe a 'RETURN'-nel léphetünk be. Kilépés: 'F1' (minden menü esetén).

**HANDEL:**  
Felül fel van sorolva, hogy melyik áruból mennyi van a raktáron (WAREN AUF LAGER): Salz: (sól); Petze: (bunda, szőrme); Loinen: (len); Tran: (zsír); Honig: (méz); Wolle: (gyapjú);  
Mellette látható 1 egység ára (TAGESPREIS), alatta pedig a só ára (SALZ PREIS).

- Warenmerkauf:  
Kijelöljük, hogy melyik áruból mennyit adunk el. Az 'ALLE' választására mindent eladunk, ami a raktáron van (kivéve a söt);  
- Salz kauf:  
Söt vásárolhatunk. Annyit vegyünk, ahány hajónk van (x100), mert különben nem tudunk hajót indítani.

**BÖRSE**  
Részvényeket vehetünk (Kaufen) és adhatunk el (verkaufen). A saját részvényeket mindig vegyük meg, mert különben tönkre megyünk a kamattizetésben (Zinsen).

**SCHIFFE**  
A hajóink végezhetünk javításokat vagy vehetünk újakat.  
- Schiffe: hajóink száma  
- Schiffswerf: 1 hajó értéke  
- Takelage: a vitorlázat állapota  
- Rumpf: a hajótest állapota  
- Bauauftrag: 1 hajó építési költsége

- Takelage trimmen:  
A vitorlázat meghatározott százalékát javíthatjuk.

- Rumpf aussauben:
- A hajótestet javíthatjuk.
- Bauauftrag:  
Hajó építést végezteshetjük el, 1 év alatt készülnek el a hajók.
- Verkaufe Schiffe:  
Hajóeladás a 'Schiffsvert' áron.
- KONTORE**  
- Besitz: kereskedelmi jog ezekben a városokban  
- ház/ágyú ikon: raktárak/ágyúk száma  
- Mark: készpénz  
- Schiffe: hajók száma  
- Lachengen: ennyi hajóra elegendő áru van.
- Schiffe senden:  
Hajókat küldhetünk árúért. Meg kell adnunk a helyet (at) és a hajók számát (Anzahl). Minden hajóért kell vámot (Heuer) fizetni. Ha nincs elég sönk vagy pénzünk, akkor nem küldhetünk hajót.
- Neue Speicher:  
Új raktárakat vehetünk vele. Egy városban max. 5-t. Minél több raktárunk van, annál több árut hoznak a hajók.
- Landkanonen:  
Ágyúkat vehetünk egy városban, mert neha megtámad a király a hajóhadával és akkor védekeznünk kell. Az ágyúzás a logunalmasabb része a játéknak. El kell helyezni az ágyúkat, azután a csata automatikus (és rohadt sokáig tart).
- Kontor eröffnen:  
Új kereskedelmi engedélyeket vásárolhatunk. Erdemes megvenni Novgorodban, Rigában és Tönsbergben.  
Az árúk: Bergen - prém / Tönsberg - zsír / Warberg - méz / Malmö - gyapjú / Visby - méz / Riga - Len / Novgorod - prém  
Egy városba csak azután küldhetjük a hajókat, ha van kereskedelmi engedélynk.
- Speicherverkauf:  
Raktárakat adhatunk el.

## CHRONIK

- Index:  
A részvényárfolyam változásait nézhetjük meg.
- Spielstand: ???
- Historie:  
Az eseményeket olvashatjuk el.  
a) x - mal im Schuldturn  
b) x - mal Händel,...  
c) x - mal angegriffen...  
vagyis  
a) x-szer voltunk adósok börtönében  
b) x-szer támadtunk  
c) x-szer támadtak meg minket.

Az 'F1'-gyel befejezhetjük tevékenységünket a kereskedést az új év.  
Ekkor különféle események jöhetnek (házaság, csempészés, adomány, nyereség stb.), amit majd mindenki lefordít magának. A „Händel“-rel megtámadhatunk egy másik kereskedőt, az „Unterbrechung“-gal, pedig állást menthetünk. A rangok (eddig ennyit sikerült elérni):

- M/W  
Bürger/-in: polgár  
Händel/-in: boltoz  
Kaufmann/-frau: kereskedő  
Gr. Kaufmann/-frau: nagykereskedő  
Partizier/-in: ???  
Bruder/Schwester: testvér  
Junker/-in: gazdag  
Diplomat/-in: diplomata

Ha meghalunk, akkor gyerekek folytathatják a kereskedést. Ha nincs gyerek, vége a játéknak (Huh! Micsoda Hitleri logika, csak ő a kereskedés helyett inkább háborúzott - CoVboy). Cool ez a game, csak a grafikája C64-en enyhén szölvő gyatra!!!

• Hosszú Péter



# ULTIMA II.



A második rész — **REVENGE OF THE ENCHANTRESS** — az első vége után nem sokkal játszódik. Ebben kiderül, hogy *Mondain* barátunknak volt egy tanítványa, egy *Minax* nevű nőszemély, aki természetesen bosszút akar állni a maestro halála miatt. Ezt persze nekünk kéne megakadályozni, ismét teljesen kezdőként. A játék kezelése, a karakter generálása szinte teljesen megegyezik az első résszel.

**Kezelőbillentyűk** (az újakra kitérünk):

- Q - Quit/save
- W - Wear armour
- E - Enter
- R - Ready weapon
- T - Transact
- Y - Yell (Valamit odakiáltunk a szomszédos pozícióba. Meg kell adni az irányt és be kell pötyögni a szót.)
- U - Unlock
- I - Ignite torch (fáklya alkalmazása)
- O - Offer gold (Pénn felajánlása. Meg kell adni az irányt és az összeget.)
- P - Pass (egy lépés kihagyása)
- @ - North
- A - Attack
- S - Steal
- D - Descend (mászás lefelé létrán)
- F - Fire
- G - Get
- H - HyperJump (hiperúgrás, itt kell minden ugráshoz egy tri-lithium)
- J - Jump (ugrás)
- K - Klimb (mászás létrán, itt csak felfelé)
- L - Launch/land (Légjármű elindítása vagy landolás. Repülőgépet elindításához kell egy koponya-kulcs (skull key) és egy rézgomb (brass button), űrhajóhoz pedig egy tri-lithium és űrruha (power armor) viselése, különben meghalunk. Leszállni csak fűvön lehet (hegyen még meg is halunk). Űrhajót a következőkben-időzónában (2112) találunk, egy felszigeten, a jelenlegi Oroszország helyén. A hely neve *Pirate's Harbor*.)
- West
- East
- Z - Ztats
- X - Exit
- C - Cast spell (Varázslás. Itt kell hozzá varázspálcát vagy varázsbót (wand or staff) is.)

V - View (Madártávlati képet ad a jelenlegi faluról, városról, kastélyról, időzónáról vagy bolygóról. Csak akkor működik, ha van sisakunk (helm), amit legegyszerűbben ellenséges harcosoktól szerezhetünk.)

B - Board (Beszállás járműbe. Ha fregattba akarunk, akkor szükségünk van egy kék botjra (blue tassel).)

M - Ready Spell

N - Negate time (Rövid időre megállítja az időt. Szükséges hozzá egy furcsa érme (strange coin).)

Mint az első részben, itt is a fő problémát a kaja és a HP jelenti.

● Kaját vehetünk a falukban és városokban, vagy akár lophatunk is.

● A HP-t most csak *Lord British* tudja növelni. Őt Angliában találjuk i.e.300-ban vagy i.sz.1990-ben. Az északi középső részen van egy kastély, ahol barátunk egy „British” felirattal tábla alatt tanyázik. **Transact** parancsra elvesz 50 aranyat, és ad érte 300 HP-t. A játékban előrehaladva később már csak 200, majd 100 HP-t kapunk.

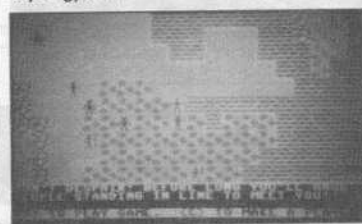
Új az első részhöz képest, hogy egyes pánclók és fegyverek használatához bizonyos tulajdonság bizonyos értéke van szükség (fegyver — agility, armor — strength). A tulajdonságokat viszont növelni lehet. 1990-ben Észak-Amerikában van egy New San Antonio nevű város Új-Mexikóban, amelynek délnyugati sarkában van egy *Hotel California* nevű épület. Az épület déli részén van egy kereskedő (A **kereskedő déli részén van egy zseb. A zseb déli részén van egy lyuk. A lyuk déli részén... telefonkártya!** — **CoVboy**). A kereskedőnek adjunk 100 aranyat. Kétféle válasz lehetséges:

- Thank you very much (semmi sem történ)
- Alakazam! (valamelyik (véletlenszerűen kiválasztott) tulajdonság nő négy ponttal)

Van még egy kellemes dolog a játékban: az ún. mezők. Ezek a HP-t csökkentik, a játék vége felé már igen jelentős mértékben. Ez elleni védekezésre a gyűrű szolgál (megszerezését ld. később).

Akkor most a játék megoldásához néhány hasznos tipp:  
Szükségünk lesz egy *Quicksword* nevű fegyverre — ez az egyetlen, amely *Minax*-szel végezni tud. Ez a jópofa fegyver New San Antonio-ban leledzik, a bal-felső sarok Repülőter (Airport) nevű épületében. A bejáratához 3 kulcs szükséges (mészároljunk le pl. 3 őrt *Pirate's Harbor*-ben, lopjunk el egy hajót, és puccolás). Ha bentvagyunk a reptéren, akkor gyilkolásszuk meg a tulajdonos harcost, aztán a repülővel tunés. Ezután keressük fel a város keleti részén lévő börtönt. A börtön előtti fűvön landoljunk, menjünk az ajtóhoz, nyissuk ki (kulcs!), és nyirjuk ki az őrt. A repülőből az ajtóban szálljunk ki. Menjünk a cellához, és engedjük ki az egyikben raboskodó harcost (újabb kulcs...), és adjunk neki 500 aranyat, mire miénk a *Quicksword*. Menjünk a kijáratához, és mivel az ajtóban hagyjuk a repülőt, a könt állomásozó hadsereg (se este? **CoVboy**) sem kell megküzdeni (mellesleg, ha máshol hagyjuk, akkor a hadsereg utánunk jön a börtönbe.) — bye-bye... (mi van, kiteszik a megtett táblát? **CoVboy**)

Ezután elmegyünk némi űrsétára (az űrruhát ne feledjük, mert kellemetlen dolgok történhetnek...). Erre csak akkor induljunk, ha van min. vagy 15 tri-lithium-unk. Menjünk *Pirate's Harbor*-be, abba a dokkba, ahonnan a lakosságot szoktuk ríogatni, és szokás szerint lopjunk egy hajót. Most ne lefelé menjünk, hanem felfelé, és találunk egy csomó rakétát. Szálljunk be, és indulás az űrbe. Az orbitális pálya elérése után hajtunk végre hiperúgrást a 9-9-9 koordinátákra. Ha minden jól ment, akkor most X bolygó körül keringünk (ha nem, akkor újabb ugrás). Landoljunk, lehetőleg fűvön. Szálljunk ki, és keressük meg a kastélyt (a *View* parancs hasznos lehet). A kastély felső részén visszaszerezhetjük elvesztett életerőnket. A baloldali üvezőszobán keressük meg *Antos* papát (*Father Antos*), és *Transact*-eljünk (ahhoz mondjuk, hogy megtaláljuk, át kell kelniünk egy mocsáron, és el kell kerülnünk egy támadást). Az űrge megáld minket, mehetünk a gyűrűért. Menjünk vissza a Földre (koordináták: 6-6-6). Menjünk a jelenbe. Ismét New San Antonio az úticél. A fegyverbolt felett van egy ajtó, ami egy erdőbe vezet. Az erdőben van egy tábla „A TREE” felirattal. A fa alatt van egy öregember, aki 900 aranyért cserébe oda-adja a gyűrűt.



**És végül a megnyeres:**

Elsősorban igyekezzünk maximumra tölteni a HP-t, XP-t stb., és szerezzünk egy repcsit. Menjünk egy időkapun keresztül a *Legends* időzónába. Szálljunk fel, és keressük meg délen a kastélyt. Belépés után minden bizonytalanságot elhárítunk. Meg is verhetjük őket, de akkor ránk szabaddal az őrség, celszerűbb időstoppal túljutni rajtuk. Menjünk az északnyugati szobába, ahol egy csomó erőcsapó van, valamint az üvező végén *Minax*. Pofozzuk meg rendezen, ha már kevés a HP-je, akkor teleportál a másik szobába. A másik szobában majd a nyakunkba szakad egy pár (jópofa) szörny, de a szobában ott van *Minax*, akit ezúttal tényleg kinyírunk, és meg is nyertük a játékot.

● BORS GÁBOR



A játékot a mittudjukmimilyen-software adta ki kitudjahányban. Alapvetően kalandnak minősíthető, bár van benne némi (enyhe) RPG-beütés is. A kaland célja az, hogy keresztbetegyük egy *Azaael* nevű gonosz bácsinak, mielőtt elpusztítana *Mezron* földjét. Keresztbe úgy tudunk tenni, hogy *Mezron* királyának elvisszük *Zator* (Zetor?) ékköveit, szám szerint 5 darabot. Alkalmassint ezek az ékkövek különféle kellemetlen személyeknél leledzenek, szóval némi kötekedésre van kilátás...



Mint már említettük, igen halovány az RPG-jellege a játéknak, úgyhogy ilyen apróságokra, mint pl. XP, szintek, senki ne számítson (ez mondjuk a játék egészét tekintve kissé furcsa, de hát ez van...). A játék elején a király summázza a feladatot, majd elküld a fenébe.

**A kezelés:**  
A képernyő felső részén látható az adott nézeti kép és az abban az irányban lévő előlények (meg a hullák is...). A kép alatt az üzenetor van elhelyezve. Az alsó rész három további részre tagolható. Baloldalon vannak a parancs-ikonok, középen a „parameter-ablak”, mellette pedig a mozgást elősegítő nyilak.

- **Nyilak:** A felfelé mutató ujjegyar előre, a lefelé mutató a tolatás, a bal/jobbr pedig fordulás a megfelelő irányba.
- **„Parameter-ablak”:** Itt jelennek meg a parancsok almenüi (vagy információi). A mellette lévő kis nyilakkal lehet a listát fel-le scrollozni, ha nem fér ki.

- **Parancs-ikonok:**
  - **Kard:** Támadás, először ki kell jelölni a gyvevert, majd a játéktérben rá kell clickelni az áldozatra. Megjegyzendő, hogy a fegyverek elég rövid használat után eltörnek.
  - **Iránytű:** Sok magyarázatra nem szorul (vagy van, aki nem ért ?).
  - **Italok:** A megjelenő listából ki kell választani az elfogyasztásra szánt italt (italokat lásd később).
- **Info:** Megjelennek a karakter adatai (**Health** — életérő, **Stamina** — itt aállókosság, **Strength** — erő), amelyek nullára redukálódása halált eredményez (az erő nem), valamint két fontos info: ha az **Objects** felírat mellett van két kis izé, akkor az aktuális pozícióban van valamilyen tárgy, a **Characters** felírat mellett megjelenő nyilak pedig azt mutatják, hogy az aktuális pozícióban hozzánk képest milyen irányban van valamilyen szereplő.

- **Parancs:** További parancsok:
  - **Close/Open:** Ajtó becsukása/kinyitása.
  - **Lock/Unlock:** Az előző, csak kulcs segítségével.
  - **Talk:** A játéktérben kijelölt lényvel történő beszélgetés.
  - **Run:** Nyúlópő. A program kavarog egy sort, és végül megáll, általában valami nyugalmas helyen. Csak végveszélyben van némely értelme használni.
  - **Buy / food/Buy healing:** Kaja (Stamina+) vagy gyógyítás (Health+) vásárlása és felhasználása. Mindkettő 1 pénzbe kerül.
- A beszéd és a támadás aktuális marad, amíg a másikra utasítást nem adunk, tehát a képernyőre történő clickelés az aktuális parancs végrehajtását vonja maga után.
- **Tekercsek:** A nálunk lévő varázstekercsek közül használhatunk fel egyet.

**A tárgymenü:**  
A **„Space**” gnyomására egy másik képernyőre kerülünk, ahol a tárgyakkal kapcsolatos dolgokat bonyolíthatjuk le. A jobb alsó sarokban látható az aktuális fegyver, mellette a pajzs (ha van) A baloldalon egy

igen szimpatikus kinézetű barbárt láthatunk — na ezek lennének mi. A különféle védőfelszerelések az úrgén jelennek meg. Fent van két csik **„YOU”** és **„HERE”** felíráttal, amelyekre clickelve egy-egy ablakot kapunk (újra click-re bezárja). Az első gyakorlatilag az **inventory** (igen jó, hogy nem lehet scrollozni...), a másik pedig a helyszínen lévő tárgyak listája (ezt sem...). Ha egy tárgyra hosszan ráclickelünk (miért, lehet keresztbe is? **CoVboy**), akkor azt fuvarozhatjuk az ablakok között. Rövid click a tárgy kinyitását (új ablak) eredményezi (láda, zsák, varázskönyv, valamint hulla esetén). A tárgyakat általában akkor tudjuk használni, ha nálunk vannak, kivéve a védőcuccok és a kaja: ezeket a helyszín-ablakból rá kell vinni a harcok felsőtérré (az inventory-ban a tárgyak számára nincs limit, de a kalandor csak egy bizonyos súlyt bír elcipelni. A **„Space**” ismételt használatával visszakapjuk az előző képernyőt)

**A játék során fellelhető tárgyak:**

- **Fegyverek** (kb. erősségi sorrendben): Dagger, Rapier, Short sword, Mace = Scimitar = Axe = Long sword = Ritual dagger, Magic sword, Wand (ez utóbbi egy ütessel 0)
- **Védőfelszerelések:** Leather helm (sisak), Boots (csizma), 2 Arm mail (karvédő), 2 Leg mail (lábvédő), Body mail (páncél), Shield (pajzs), Elven cloak (az effekt varazskönyvege)
- **Italok:** Healing (használatra némi gyógyulást eredményez), Extra healing (mint az előző, de általában több töltettel), Stamina (növeli a Stamina értékét), Strength (az erő rövid időre maximális lesz, de utána a minimumra esik vissza), Invulnerability (rövid időre sérthetetlenek leszünk)
- **Tekercsek:** Light (világítás sötétben), Shield (ld. Invulnerability ital), Strength (ld. Strength ital), Fireball (támadó hatás varázslat az előttről lévő ellenségre), Firestrike (ld. előző), Poisoncloud (ld. előző), Death (halálvarázs az egyik előttről álló előlényre), Parchment (az

eddiggi varázslatok közül az egyik, csak a felhasználásakor derül ki, hogy melyik). A további fontos tárgyakra kitérünk a leírásban.

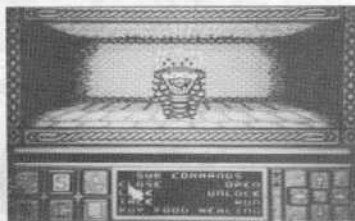
### Akkor nézzük a megoldást:

Az első helyszínről nem rajzoltunk térképet, remélhetőleg csak kevesen tévednek el a 3x3-as szobában. Szedjük fel a lábódot a lámpát, és már mehetünk is tovább a déli ajtón.

**A kastélyban** először is szerezzünk egy jobb foggyvert (egy magányos ör leápolása nem rossz ötlet...), majd keressük meg a papot. Neki érdekes cuccal vannak, a kereszt nagyon fontos. Felkereshetjük a varázsiókat a túlvégen, a déli kettő közül a jobboldalinak érdekes tekerősei vannak. Ezután irány az északi folyosó, ahol először a kőpöngyő *Wraith* likvidálása után megtehatjuk a fehér kulcsot, azután a folyosó végén meglátogatjuk *Lich* bűcsit. Mivel nálunk van a kereszt, nem halunk meg azonnal (sőt, nem is támad), mi viszont annál inkább. Ha feloldott, akkor szedjük fel a maradványai közül a cuccokat, és már távozhatunk is a kastélyból a kijáraton keresztül.

**A második helyszín a labirintus.** Itt elsősorban két minotauruszt keressünk, akiknél az aranykulcs és a tükör van. Ezek ide-oda mászkálnak, de valószínűleg a térképen felkiáltójellel jelölt termekben megtalálhatók. Ezután menjünk az aranyajtón keresztül *Medúza* asszonyáshoz. A tükör megvéd a káros (szem)sugaraktól, és így felapríthatjuk *Ónagyságát* (wand használata ajánlott). Ha összeszedtünk mindent, akkor akár távozhatunk is.

**A harmadik rész a templom.** A (viszonylag) nagy térkép ellenére alig lesz dolgnak. Ahol a térkép a zöld kulcsot jelzi, ott nyitfantsuk ki a középső papot, és a maradványok között ott lesz a zöld kulcs. Ezután keressük meg a főpapot (ld. térkép), az a *High Priest* az, amelyik beszélgetési kísérletre azt mondja, hogy ő *Set* (a marha...). Szedjük fel az áldozati tórt, és irány a lépcső. Az alsó szinten keressük meg a démont, majd miután a női formájából átváltozott igazí (?) demónná, nyírjuk ki. Az agrét se kíméljük, a sas maradhat. Az ékkő begyűjtése után már mehetünk is tovább. A templom két szintjén egyébként van egy-egy(?) kígyóisten (hogy ezek hogyan egyeznek meg...), ezeket azonban nem szükséges hidrogéni tenni.



**A következő rész az elfek erdeje.** Azt mondják, hogy békével fogadnak, és a lord segíteni fog. Keressük fel a lordot, akiből viszont sehogyan nem lehet kiismádkozni a kőpöngyőt, így agyonütjük, és már távozhatunk is.

**Most jön az orgyilkosok erdeje.** Sok dolgnak itt sincs, a főnököt kell megölni (lila ruhát visel, és két kardot tart keresztbe maga előtt). Ez is másképp, de ha sietünk, akkor az északeleti sarok környékén összefuthatunk vele. Szedjük fel az ékkövet, és irány a kijárat.

**Végül jön a bánya.** Itt először meg kell keresni a törpék főnökét (az a kis ürge, amelyik feltartja a kardját, általában a térképen jelölt láda környékén csúszkál), és el kell szedni tőle a gyémántját. Ezzel már felkereshetjük a kőszörnyet, amelyet két(!) pálcacsapással ártalmatlanná teszünk, és máris miénk az utolsó gyémánt. Irány a kijárat...

...és ezzel véget is ér a leírás, ugyanis a játék nálunk itt szépen kifagy. Mindegy, itt már valószínűleg csak a megnyeres van hátra, mindenki érezze magát győztesnek. Szép befejezés, nem?

### Végül némi értékelés:

A játék újszerű kezelése (főleg tárgyak terén) érdekes, és egész jó. A grafika nagyon szép. Sajnos, maga a játék C64-en kissé egysíkú, ráadásul szinte lehetetlen az elején életben maradni (aki már emiatt végképp elkeseredett, annak javasoljuk a következőket: a játék kezdése előtt RESET, majd POKE13361,173: POKE17117,173: POKE17792,173: SYS3371, így könnyebb lesz a dolog). Ha valaki mégis megpróbálja trainer nélkül, annak javasoljuk, hogy csak a feltétlenül megoldandó lényekkel köteked

jen, és sűrűn használjáljon scrollokat, illetve italkot. A súlyosabb egyénekhez pedig ott a varázspálca (wand) vagy a halálvarázs (Death scroll).

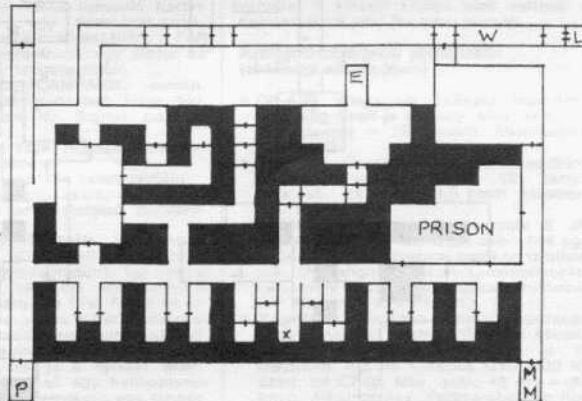
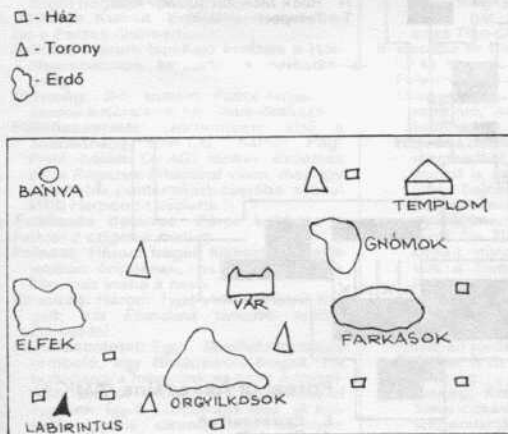
Amíg egy kicsit más a játék menete: nem sorban jönnek a helyszínek, hanem egy fő-térképről lehet elérni őket, valamint kicsit több helyszín van. A feladatok szinte meg-egyeznek, de vannak kisebb különbségek. Itt jön néhány tipp az Amiga verzióhoz **Dancs Akostól**, Nyiregyházaról, egyidejűleg köszönetünket fejezzük ki a beküldött térképekért is. Tehát a tippek:

- Csak azokkal harcoljunk, akik megtámadnak
- A templomban, az orgyilkosok és a gnómkok erdejében, az aranybányában és a három toronyban mindenki ellenség
- Az őt gyémántból három került meg. Egy templom demónjánál (az a kis alakváltós — BG), egy vár legerősebb varázslójánál (szerintem a Lich-ról van szó — BG), egy pedig az aranybánya kőszörnyénél van. (A többi valószínűleg a 64-es változattal megegyezően az orgyilkosok főnökénél és a labirintusban a medúzánál van. A labirintus Akos térképén ugyan nem szerepel, de bizonyos forrásból tudjuk, hogy délnyugaton van. Itt jegyezném meg, hogy a leírás nem a bizonyos forrás alapján készült... — BG)
- A legdélebbre lévő házban egy varázskönyvet találunk (a varázslót ne bántuk).
- A legkeletebbi házban van a telepörtgyűrű (a bakót kíméljük meg).
- Az egyik nyugati házban a viking magától nekünk adja a kardját.
- A templom legnagyobb termében sok jó cuccot juthatunk a ministránsok és a papok legyilkolásával (ez igaz a 64-es változatra is — BG).
- A ládákba sok cucc fér (viszont nehezek — BG).
- A bányában is van sok érdekes dolog.

Ennyi. Mint már említettük, az Amiga és a C64 verzió között alig-alig van különbség, tehát valószínűleg Amigásoknak is jó a leírás. A térképek teljesen megegyeznek (az mondjuk lehet, hogy egyes illetők más helyen vannak).

● BORS GÁBOR

### Mezron hozzávetőleges térképe (csak Amigán):



### The Castle:

- E - Entrance
- X - Exit
- M - Archmage(s)
- P - Priest
- W - 3 Wraith
- L - Lich (Gem)

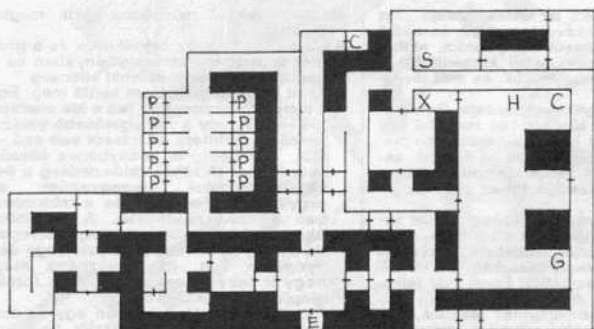
†, + - Door

‡ - Locked door (White key)

### Temple level 1:

- E - Entrance
- X - Exit (Stairs down to level 2)
- C - Chest
- S - Snake God I
- H - High priest (Ritual dagger)
- G - Priest with green key + chest
- P - Prisoners

†, + - Door

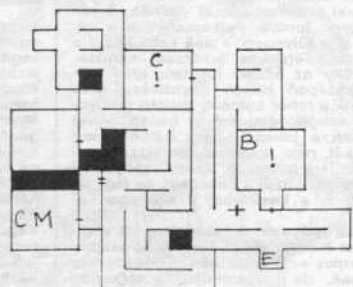


### The Labyrinth

- E - Entrance/Exit
- B - Bag
- C - Chest
- M - Medusa (Gem)

†, + - Door

‡ - Locked door (Golden key)

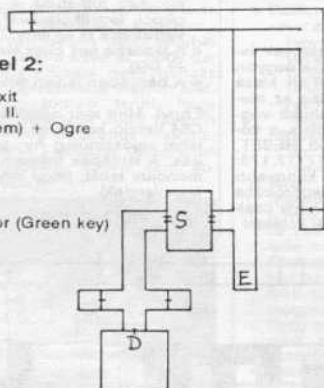


### Temple level 2:

- E - Entrance/Exit
- S - Snake God II
- D - Demon (Gem) + Ogre

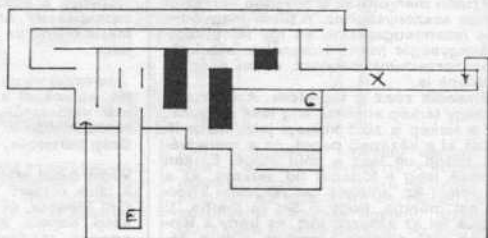
†, + - Door

‡ - Locked door (Green key)



### Forest of Assassins (C64):

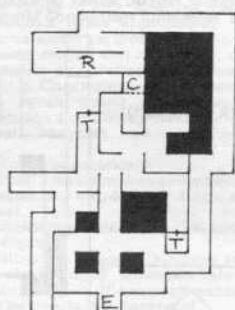
- E - Entrance
- X - Exit
- C - Chest



### The Goldmine:

- E - Entrance/Exit
- C - Chest
- R - Rock Monster (Gem)
- T - Teleport

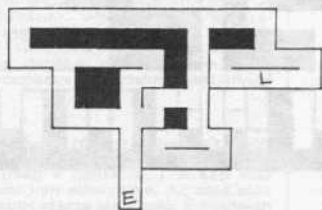
† - Door



### The Sacred Forest of Elves:

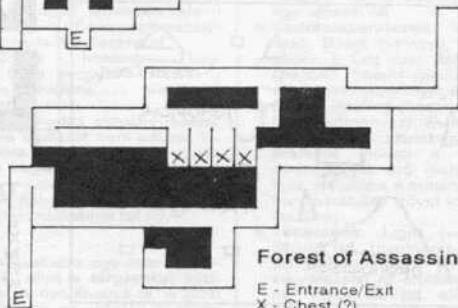
- E - Entrance/Exit
- L - Elf Lord

Amigán ugyanilyen a gnóмок és a farkasok erdeje is, csak lord nélkül.



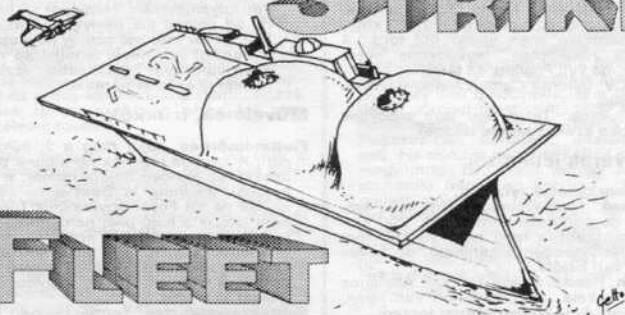
### Forest of Assassins (AMIGA)

- E - Entrance/Exit
- X - Chest (?)



# STRIKE

# FLEET



Ez egy STRIKE FLEET leírás lesz, ha nem jött volna rá még valaki. Ez a szimulátor még C-64-en is egyedülálló, de Amigan és PC-n sem utolsó. Az 1001/5 játék c. könyvből megjelent ismertető csak a legalapvetőbb funkciókkal foglalkozott, sok funkció kezelése hiányzott, vagy hibásan volt megfogalmazva (pl. Chaff=viziakna stb.). Ezúttal egy teljes leírást zúdítottunk a nyakatokba, elnézést kérünk ha nem marad hely pár jótékforra, de a leírásra kapott 4 oldal nem valami sok, így minden helyet hasznosan kívánunk kitölteni.

## A küldetések és kiválasztások

- 1. Stark realities:** Egyszerű küldetés a Perzsa-öbölben.  
**Feladat:** Orjáratozás meghatározott ideig: 1 óra (valós idő szerint mert ezt időgyorsítással jöcskán le lehet/kezd rövidíteni, tehát csak a játékból telik le az egy óra).  
**Várható célpontok:** *Oiltanker* (kuwaiti): civil, ne lőjünk rá! *Mirage* (Irak): támadó repülő két *Exocet* rakétával. *Saam-osztályú rakétás űrnaszád:* ellenség, de el is menekülhet. *Patrol-órhajó* (Omán): arab neve megvesztető lehet, de ne lőjünk rá, mert szövetséges!  
**Hajóösszetétel:** Itt nincs sok választás, csak egy *OHP-FFG-t* vihetünk, a küldetéshez illően a *Stark* nevűt.
- 2. Enemy below:** A játék legnépszerűbb küldetése a Falkland-szigeteknél.  
**Feladat:** Két argentin dízel tengeralattjáró megsemmisítése.  
**Ellenség:** *Guppy II.* és *Type 209* tengeralattjárók.  
**Hajóösszetétel:** Itt sincs sok választás, mindössze két *Broadward* osztályú angol fregattot vihetünk.
- 3. Road to Kuwait:** Erőtelvény demonstráció a Perzsa-öbölben.  
**Feladat:** Három tankhajó kísérete a Hormuz-szoroson keresztül a nyílt tengerig.  
**Ellenség:** 2-3 hullám *Patrol-órhajó;* a szoros bejáratánál két *Saam-űrnaszád*  
**Hajóösszetétel:** (sorrendben: első a zástólshajó) *BelkCG,* három *Peg-PhM,* három *Oil-ADT* tanker. Erdemes a kis *Pegazus-órhajókat* vinni, mert így kevesebb pontértékkért cserébe sokkal több *Harpoon-t* kapunk.
- 4. Falklands defense:** Zúros küldetés a Falkland-szigetek mellett.  
**Feladat:** Három fregatt kikészítése, akik jobban örülnének, ha a szigeteknek *Malvinas* volna a neve.  
**Ellenség:** Három *Type A69*-osztályú fregatt; két *Estandard* támadó repülő *Exocet*-tel.  
**Hajóösszetétel:** Egy *Sheffield*-osztályú romboló, egy *Broadward*-fregatt. Ha biztonságra megyünk és csak a fregattokat akarjuk felőlni, két *Broadward*-ot vigyünk, így 8 *Exocet*-ünk lesz. (A küldetés így is sikeres lesz, de nem

- 100%-osan). Ha mindent le akarunk lőni, muszáj *Sheffield*-et vinni, akármilyen béna is, mert kell a *SeaDart* rakétája.
- 5. Dire Strait** (szűk szorosok): Rakétaözön a Perzsa-öböl partjairól.  
**Feladat:** Most az öbölbe befelé kell ki-sérni a tankhajókat.  
**Ellenség:** 4-6 db *ASM Launcher* (Parti Siltworm-kielövő), 8 *Patrol-órhajó,* két *Saam-rakétanaszád*.  
**Hajóösszetétel:** Három *OHP-FFG,* két *Peg-PhM,* négy *Oil-ADT* tanker. Inkább három fregattot vigyünk, így több légvédelmi rakétához jutunk, mintha egy *Kid-DDG-t* vittünk volna.
  - 6. Operation Cork:** Kétféle küldetés az Északi-tengeren.  
**Feladat:** Egy csatacirkáló kötelek és néhány tengeralattjáró exterminálása.  
**Ellenség:** Két *Kashin*-romboló, két *Slava*-cirkáló, egy *Kirov*-csatacirkáló(!), *Alfa, Victor* és *November* tengeralattjárók (2-6 db), *Backfire*-bombázók *Kingfish*-rakétákkal.  
**Hajóösszetétel:** Két *Tico-CG1* és két *Spru-DD* a hajók ellen, három *Spru-DD* és két *OHP-FFG* a tengeralattjárók ellen.
  - 7. Surprise invasion:** Mi inkább az *Impossible Mission* nevet adtuk volna...  
**Feladat:** A partraszálló hajók "átvartatása" a norvég partoktól, de a kiserő-hajókat és a tengeralattjárókat is ki kell nyírni.  
**Ellenség:** Három *Kashin* romboló, három *Kynda*-cirkáló, egy *Kirov*-csatacirkáló(!), öt *Ropucha*-csapatzállító, 5 *Polnocsnij*-hk-deszantahajó, egy *Victor* és egy *November* tengeralattjáró.  
**Hajóösszetétel:** (CAMPAING) esetén, lásd még a megoldásnál) Négy *Kid-DDG,* hat *Spru-DD.* Sajnos pont itt nincs *Tico-CG*...
  - 8. Escape to New York:** Hosszú út keresztül az Atlanti-óceánon.  
**Feladat:** Atkelés az USA keleti partjáig.  
**Ellenség:** Két *Kynda*-cirkáló, két *Kashin*-romboló, 4-6 tengeralattjáró, *Backfire*-bombázók.  
**Hajóösszetétel:** Többféle kombináció megfelelhet (CAMPAING-ben több pontot is összeszedhetünk, így sokkal jobb hajókat vihetünk mint szimpla küldetés esetén), de *OHP-FFG-t* ne vigyünk, mert lassítja a flottát 28 csomóval. Ha *Tico-CG-t* nem vihetünk, *Ar-DDG-t* mindenképpen vigyünk, mert kell a *Tomahawk*-ja a *Kynda* ellen. Ilyenkor viszont kell egy helikopteres hajó ez elé (természetesen egy tengeralattjáró ellen).
  - 9. Wolfpack 1990:** Partraszállás Izlandon (múltbeli jövőkép).  
**Feladat:** A tíz partraszálló hajó kísérete Izlandig.  
**Ellenség:** Két *Kirov*-csatacirkáló(!), egy *Slava*-cirkáló, 5 *Kashin* romboló, 1-3 tengeralattjáró, *Backfire*-bombázók

- Hajóösszetétel:** Szimpla küldetésnél két *Tico-CG,* de *CAMPAING*-ban esetleg nem jut pont, vigyünk több kisebb hajót minél több *Harpoon*-nal. A *Trop-AP*-kból mindig tizet vigyünk mert beleszámít az értékelésbe.
- 10. Mopping up:** Nagytakarítás az Északi-tengeren (tenyleg szemetek).  
**Feladat:** Megtalálni és elsüllyeszteni az összes szovjet járművet.  
**Ellenség:** Egy *Slava*-cirkáló, egy *Kashin*-romboló, négy *Krvak I.* fregatt, esetleg *Backfire*-bombázók, 3-6 tengeralattjáró.  
**Hajóösszetétel:** Itt is sokféle lehet: mindenesetre legyen olyan hajók, amelyek van *Tomahawk*-ja (a *Slava* miatt), és emellett olyan másik, amelynek helikopterei vannak (a sok tengeralattjáró miatt).

## A hadjáratról röviden

Első küldetés a 7., majd sorban egészen a 10.-ig (A 6. nem tudjuk miért nincs benne, pedig az is jó). Az elsóre 1200 pontot ad, a többire az elért eredmények függvényében ad további pontokat. Valószínűleg az elért rang és a kilőtt hajók pontjaiból kivonja a veszített hajók pontterét, így elbénázott 7. küldetés esetén a 6.-ra kevesebbet ad.

## Lemezopciók

A játék közben ("Shift+S"-sel) mentett állást a 'RESUME SCEN'-nel lehet visszatölteni. Ilyen állásból csak egy lehet egy lemezen, ezért csak a legfrissebben mentett állást tudja visszatölteni. A hadjárat egy küldetésének teljesítésekor menti ki a hadjáratot, ha ezt folytatni akarjuk, a 'RESUME CAMPNG' opcióval lehet visszatölteni (tehát a hadjárat mentés csak az elért pontteréket menti ki két küldetés között). Ebből szintén egy van: ha teljesítettük mind a négy küldetést, akkor a 'RESUME CAMPNG' nem működik (Campaign completed on this disk).

## Flottaösszeállítás, hajótípusok

Flottánkat a főhadiszálláson állíthatjuk össze. Ha szimpla küldetést választottunk, akkor már látszik a gép által ajánlott össze-tel. Ezt legjobbször érdemes megváltoztatni. A flotta megváltoztatásakor mindig töröljük ki az összes hajót, mert így, ha sorban vannak, a kikötő kiállítás alatt vannak a hajóosztályok jelei (ha több is van).

## A hajóosztályok jellemzői (erősségi sorrendben)

- **Oil-ADT:** Olajtanker. Teljesen fegyvertelen, még *Chaff*-ja sincs(!). Max. seb: 16 kts (csomó) = 28,9 km/h. Alkalmazás: Kísérendő.
- **Trop-AP:** Csapatszállító. Csak védelmi fegyvere van: *Phalanx* 12 tárral. Max. seb: 24 kts = 43,5 km/h. Alkalmazás: Kísérendő.
- **LAMPS-Helikopter:** Fegyverzet 2 db torpedó és 10 *Chaff.* Max. seb: 144 kgs = 260,9 km/h. Amerikai hajókon található. (Az angol hajókon *Lynx*-helikopter van, mely csak sebességében különbözik: 124 kts = 224,7 km/h.)
- **Peg-PhM:** *Pegazus*-osztályú hordszárnny űrnaszád (*Patrol Hydrofoil Missile craft*). Hajó ellen közepesen jó (8 *Harpoon*), agyúja közepes tavu (600 lószén), 24 *Chaff.* Max. seb: 48 kts = 87 km/h. Alkalmazása: Perzsa-öbölben flotta-kíséretre 2 PONT.
- **OHP-FFG:** *Oliver Hazard Perry*-osztályú fregatt (*Guided Missile Frigate*). Hajó ellen gyenge (4 *Harpoon*), de legvédelme jó (35 SMIMR), agyúja közepes tavu, tengeralattjáró ellen kiváló (24 torp. 2 LAMPS Helikopter), van *Phalanx* lovege is 6 tárral, 24 *chaff.* Alkalmazása: Járóru

- zets, tengeraltjáró elleni harc, nagyobb hajó kiegészítése (pl.: *Belk-CG* és *Arl-DDG* kiegészítése helikopterrel, *SpruDD* kiegészítése légvédelemmel stb.)  
Max. seb.: 28 kts = 50,7 km/h. 5 PONT.
- **Broadsword:** Angol fregatt. Hajó ellen gyenge (4 *Exocet*), Légvédelem gyenge (12 *SaeWolf*), tengeraltjáró ellen jó (18 torp., 2 *Lynx* helikopter). *Phalanx*-ja nincs, 16 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: A falklandi küldetésben áltálasn támadó hajó. 4 PONT, pedig három ilyen sem ér fel egy *OHP-FFG*-vel.
  - **Sheffield:** Angol romboló. Hajó elleni rakétája nincs(!), légvédelem közepes (22 *SeaDart*), ágyúja k.r.ó.v. távív, tengeraltjáró ellen közepes (24 torp., de csak 1 *Lynx*), *Phalanx*-ja ennek sincs, 16 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: légvédelemi kísérőhajó *Broadsword* mellé. 8 PONT, ezért nyolc pontot? Ehh...
  - **Spru-DD:** (*Destroyer Spruance*-osztályú romboló. Hajó ellen közepes (8 *Harpoon*), légvédelem gyenge (8 *Sea-Sparrow*), ágyúja hosszútávú, tengeraltjáró ellen kiváló (24 *ASROC*, 16 torp., 2 *LAMPS* helikopter), *Phalanx* 12 tárral, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: A fregatthoz hasonlóan tengeraltjáró elleni harc, *Belk-CG* és *Arl-DDG* mellé helikopter kiegészítésnek, vagy *Harpoon* kiegészítésnek *Tico-CG* mellé; áltálasn kísérő hajó. 10 PONT.
  - **Kid-DDG:** (*Guided Missile Destroyer*) *Kidd*-osztályú romboló. Hajó ellen közepes (8 *Harpoon*), légvédelem jó (52 *SMIR*), tengeraltjáró ellen jó (16 *ASROC*, 16 torp., 2 *LAMPS* Heli), ágyúja hosszútávú, *Phalanx* 12 tárral, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: Támadó romboló, de tengeraltjáró ellen kísérő igényel. 20 PONT.
  - **Arl-DDG:** (*Guided Missile Destroyer*) *Arl. Burke*(?) osztályú romboló. Hajó ellen jó (8 *Harpoon*, 8 *Tomahawk*), légvédelem kiváló (70 *SM2MR*), ágyúja hosszútávú, tengeraltjáró ellen gyenge (12 *ASROC*, 24 torp., de helikopter nincs!), *Phalanx* 12 tárral, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: Támadó romboló, de tengeraltjáró ellen kísérő igényel. 20 PONT.
  - **Belk-CG:** (*Guided Missile Cruiser*) *Celk*(?) osztályú cirkáló. Hajó ellen közepes (8 *Harpoon*), légvédelem kiváló (40 *SM2ER*), ágyúja hosszútávú, tengeraltjáró ellen közepes (20 *ASROC*, 24 torp., de csak 1 *LAMPS* heli), *Phalanx* 12 tárral, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: Támadó cirkáló, de légvédelem miatt jó konvojvédelemre és *Backfire* vadászatra, viszont jó, ha van mellett két helikopteres hajó. Ez már kemény 25 PONT.
  - **Tico-CG:** (*Guide Missile Cruiser*) *Ticonderoga*-osztályú cirkáló.

Csak ennyi hajóval lehetünk, de így is van elég. Mi örülnénk a legjobbban, ha így folytathatnánk:

- **lova-BB:** (*Battleship*) *lova*-osztályú csahtorj. Hajó ellen kiváló (32 *Tomahawk*, 16 *Harpoon*), ágyúja extratávú (40 km.), tengeraltjáró ellen kiváló (32 torp., 4 *LAMPS* Helikopter), légvédelem nincs ugyan, de van *Phalanx* 48 tárral...
  - **Nimi-CV:** (*Aircraft Carrier*) *Nimitz*-osztályú anyahajó...
- És így tovább. Talán egy javított-bővített változatban ezek is benne lesznek.

### A fegyverek jellemzői:

- Hajó elleni rakéták (viz-ív)**  
**Tomahawk:** Hatótávolsága több száz km. lehet, de pontosan nem tudjuk, 200 km-nél messzebbre még nem sikerült löni vele. Nehézben elhartható, de kevés hajón van belőle.  
**Harpoon:** Hatótávolsága 105 km. Általános víz-ív rakéta, minden hajón van ilyen, de a *Sam*-6-os kinyűszterrel leszedi.  
**Exocet:** Hatótávolsága 32 km. Angol és francia hajókon van, ezért lönek az argentinok is ilyet (a *Type A69* francia gyártmányú). Nem valami jó minőségű, de szerencsére nem kell olyan hajóra lönnük vele, amely elharthatja.

- Ágyúk:**  
Hatótávolságuk szerint osztályoztuk őket, bár a program sem jóllehetően sem tűzgyorságában nem tesz különbséget köztük. Kaliberükre a lőtávolság alapján következtettünk, egybevetve a hajókon általában alkalmazott kaliberekkel.
- **rövid távú:** 4500 m (*Broadsword*-on), kb. 40 mm-es;
  - **közepes távú:** 16,5 km (*OHP-FFG* és *Peg-PHM*), kb. 76 mm-es;
  - **hosszú távú:** 23 km (U.S. rombolók, cirkálók; *Slava*), kb. 120 mm-es;
  - **közepesen rövid:** 11 km szovjet *Kashin* és *Krivak* I., *Sheffield*, *Type A69*;

- Légvédelmi rakéták:**
- **SeaWolf:** *Broadsword*-on, hatótáv: 7500 m;
  - **SeaDart:** *Sheffield*-en, hatótáv: 17 km;
  - **SeaSparrow:** *Spruance*-on, hatótáv: 27,5 km;
  - **SM1 MediumRange:** hatótáv: 32,5 km;
  - **SM2 MediumRange:** hatótáv: 57 km;
  - **SM2 Extra Range:** hatótáv: 96 km;

- Tengeraltjáró ellen:**
- **ASROC (Mk. 46 + rakétahajtás):** csak hajóról indítható, hatótáv: 8100 m. Rakétaként indul, majd a céltől 500 m-re a vízbe csapódik, és mint *Mk. 46* torpedó folytatja útját. Valahogy el tudják harítani, de azért elég hatékony.
  - **Mk. 46 torp.:** Hajóról és helikopterről indítható, hatótáv: 8100 m. Elég lassú (használatát lásd később).
  - **Vulcan Phalanx Mk. 15:** 20 mm-es gépágyú (hatcsövű) rakéták elhárítására. Az amerikai hajók szárfelkészítésére (6 ill. 12 tárral), csak rakéta ellen használható (a valószínűleg repülőket ellen is, azt elfelejtették a programozók), hatótávolsága 2000 m.

- Ha ráadó van a fedélzetén, ez automatikusan lö egyet a rakétára, de azért álljunk készen a lövésre, mert lehet, hogy nem találja el elsőre (kb. minden ötödiket lövi le elsőre, ez függ a hajó és a rakéta helyzetétől). Ha nem várható támadás rövid időn belül, és már használtnak el belőle, a státuszát állítsuk **rest**-re, ekkor feltöltődik újral. (Lásd még *rest* fásznál.) Ez persze időbe telik, 128-as időgyorsításnál kb. 20-30 másodperc (ha teljesen üres).
  - **Chaff:** Alumíniumfólia-felhő kilövő (16-24 töfettel) rakéta elhárításra. Nem valami hatásos, nagyobból 10:1 arányban sikerül elharítani. Használatára vonatkozik az is, ami a *Phalanx*-nál volt (automatika, feltöltődés stb.). A gép 1000 m körül kiszór egyet, mi azonban

csak 500 m-nél kezdjük szórni, de akkor folyamatosan. Nem sok a hatása, de ad valami kis esélyt; ha használni kell, akkor már baj van. A helikopteren is van 10 db, mivel léghárító rakéta ellen valamivel hatásosabb, ezzel 2-3 rakétát is el lehet harítani.

### Műveletek, trükkök

**Flottatömörítés:** (lásd még a 3. küldetésnél) A zászlós hajónak ne adjunk parancsokat (az minden hajóra hatna); a többi hajónak jelöljünk ki **Dest**-et – utírány – , de ne túl közel egymashoz (ilyenkor nem látszik a hajó jele; nem villog), mer fordulaskor egymásba érhetnek (vagyis mindkettő süllyed)! A flotta alakja nem számít, csak a zászlós hajó legyen közepén és a flotta ne legyen nagyobb, mint a **Dest** keresztje.

**Flottaszétválasztás:** Természetesen ezt is a legkisebb térképen kell csinálni. Válasszuk ki a kisebb állítottak zászlóshajót; ezeket **Split**-tel szaktüssük ki a flottából. Ha ezek mellé akarunk adni más hajókat, azokat **Join** parancsot csatlakoztassuk a kisemelt zászlós hajóhoz. Természetesen a flottát külön hajókra is fel lehet bontani, de felesleges ennyi irányba hajókat küldeni (úgyis leirtuk, merre kell menni); lásd ezt a sugaras keresésnél. Az így kialakított flottagyögek között lehet váltani a **Next TF**-el (TF = *Taskforce*). Érdekes, hogy a helikopter is külön egység és az anyahajója alá tartozik.

**Légvédelem:**  
A célpontokat meghatározott sorrendben adja be a gép: először a saját jarmúveiniket, majd az ellenséges jarmúveket, aztán a saját rakétáinkat, végül az ellenséges rakétákat vegyesen (kilövésük sorrendjében). A célpontok váltása a 'T' billentyűvel történik (ez előre pórtelt, a 'Shift+' visszaszafel); ha nem akarjuk az összes célpontot megneézni, ki is lehet szűrni egy részüket: Ha hajók ellen harcolunk, vagy **Backfire**-t lövünk, az 'E'-vel csak az ellenséges jarmúveket pórtelt végig (sajnos a radaron minden rajtamrad). Az 'M'-mel csak a lövedékeket és a **Rem**-mel kiválasztott célpontot jelzi ki a távcsőben. A mi célnk most a rakéta lövése, tehát a 'Shift+'-t nyomjuk le (vagy a 'Shift+'-et, itt nem számít), így mindjárt a rakétákat adja be. Lövünk mindegyikre egy elharítót, majd keressük meg a legközelebbit (amelyik legközelebb van célpontjához), és ha nincs más csinálni, gyorsítsuk az időt. Ha valamelyik nem robbant fel és még 10 km-en kívül van, lövünk rá még egy rakétát. Ha 10-en belül van, inkább várjuk be *Phalanx*-ra (ha van). Több rakétát hiába lövünk rá egyszerre, mert ha az első eltalálja, a többi tekozázza, ha elhibázza, akkor a többi is elhibázza, mer' ugyanugy repülnek.

**Helikopteres célmeghatározás:**  
(Lásd még 1. és 5. küldetésnél!) Ha egy célpont megjelenik a radaron, de feltehetőleg van több is, és azok nem látszanak, szálljunk fel egy helikopterrel, és aktiváljuk a radarját. Azon meg fog jelenni a többi célpont is, ha van. Tegyük be az egyiket **Rem**-be is így már a hajóról is érzékelni lehet (ameddig fent van a kopter). Vigyázat, csak egyvalamit lehet **Rem**-ben, ha rálőttük a rakétákat, már választanunk másikat, a rakéta megtárlaja is.

**Tengeraltjáró elleni harc:**  
**Helikopterrel:** (lásd még a 2. küldetésnél) A legbiztosabb módja, hogy kicsináljuk a **Sub**-ot. Hasonló a célpontmeghatározáshoz, de ezt fordítva kell csinálni. A hajóról érzékelt **Sub**-ot tegyük **Rem**-be, így a felszállt helikopterek is érzékelhetik (A

helikopternek is van szónárja, de csak álló helyzetben használhatja 8 km-ig). A torpedó 4-500 m-nél dobjuk le, mert a helikopter gyorsabb, mint a torpedó. Ha a tengeralfattjára ráolvunk, az legtöbb esetben elfordul és távolodik (nem mindig jöfel fordul el). Ha túl közel van a hajóhoz és nincs idő közelebb menni hozzá, lövünk rá messzebből, hátha így nem közeledik tovább.

**Hajóval:** Nagyon kockázatos, ugyanis a tengeralfattjára torpedóját nem lehet elhárítani!!! (Legalábbis nem jöttünk rá!)

- Ha véletlenül engedték közel, lövünk rá ASROC-kal vagy torpedóval, egy-két torpedótól még nem süllyedünk el remélhetőleg.

- Ha nincs helikopterünk (Arl-Drög, vagy felölték), megpróbálhatjuk a rohamot. Közeledünk hozzá addig, amíg 9000 m-re nem lesz. Ekkor álljunk meg, fordítsunk neki hátat, és várjuk, amíg látóvalba ér. Gyorsan lövünk, majd teljes sebességgel menekülünk előle. Az ő látóvalója valamivel kisebb, és valószínűleg nem fog addig utolérni, amédig odaér az ASROC. Közelharcban lehetőleg ASROC-kot lövünk, mivel sokkal gyorsabb, igaz, valahogy elhárítható. Ha a tengeralfattjára nem közeledik (lassabb v. ugyanolyan gyors), löhetünk torpedóval is. Alfa tengeralfattjára mindig ASROC-ot lövünk, mert 44 kts-sel megy!!!

A közelharc nem biztonságos, ha csak lehet, helikopter küldjünk, így biztonságosabb. A helikopterszegény hajók mellé adjunk kiegészítő kísérő hajót. Ha a Sub a helikopterszegény hajóhoz van közelebb, azzal menekülünk, amédig a másik hajó helikopterei odaérnek.

#### A helikopterrel:

A helikopter két fő alkalmazásáról mar szólnunk. Ezenkívül alkalmazható felderítésre is. Ilyenkor viszont be kell tartani néhány szabályt:

- Ha messzebbre is el akarunk menni, ezt csak ott tegyük, ahol nincs légelhárító hajó. Ha mégis van, ne menjünk ki a hajónk hatósugarából, hogy el tudjuk hárítani az ellenséges rakétákat.
- Ugyeljünk a helikopter levegőben töltöttség idejére (3 óra és 58 perc). Ez a státusz helyen van kijelvezve. Ha messzire megyünk, felidőnél kicsit hamarabb induljunk visszafelé ('Shift+H'). Ha a hajók körül maradunk, elég, ha 0:40 körül indulunk vissza a hajóra.
- Csak egy bizonyos számú (4 db.) helikopter lehet egyszerre a levegőben, tehát hagyjunk tengeralfattjára ellen is belőlük.

#### Az ágyú használata:

Elméletileg repülőket ellen is használható lenne, de nem érdemes csak hajókra lőni vele. A különböző ágyúfajták csak látóvalóságban különböznek (sajnos gyorsaságban és hatásban nem). Az angol hajók rövid távú ágyúinál nem annyira fontos, de a többinél feltétlenül be kell kapcsolni a célzásponostást ('G' billentyű). Az ágyú mindig a cél irányába lő, de ha tőlünk 0°-ra van, akkor a legkönyvebb célozni.

A célkereszt alapállapotban közepén van; ez akkor pontos, ha a két hajó közti táv nem változik, és a célpont 0° irányban van. Ezt el kell mozdítani a közeledés-távolodás ellen is iránykülönbség alapján. Ha a célpont közeledik, akkor lefelé, ha távolodik, felfelé; vagy pedig oldalra, ha nem pontosan 0°-ra áll. Vigyázat: ha látszólag pontos irányzás ellenére sem talál, meg kell nézni, az milyen irányba megy (hiába van pont 0°-ra, ha nem pont egyenesen megy/jön felénk), és ehhez képest kell oldalra elmozdítani

a célkeresztet. Ezt be kell gyakorolni, így papíron nehéz is lenne leírni; majd belejövünk mindenki maga.

Ez az ágyúzás szinte teljesen ugyan olyan mind a PHM *Pegasus* c. játékban (végülis az a program volt a *Strike Fleet* elődje), de míg ott a program külön kijelzi, merre kell mozdítani, itt a becspapódások alapján lehet látni, hogy elé vagy mögé ment-e a lövedék (megis a PHM *Pegasus*-ban nehezebb elfalálni valamit). Ha minden átmenet nélkül az elé át-megy mögé-be, akkor (ahogy az előbb mondtuk) irányzóg baj van. Ha a cél mellett oldalt lesz becspapódás, nagyobb tévedtségek oldal irányban. Gyakorolni persze lehet a saját hajóinkon is, de legjobban, ha valami más gyors hajón próbálunk ki tudományunkat. Aki bármelyik *Patrol*-0-otjait eltárlja, az már profinak mondhatja magát!

#### Sugárfelderítés:

Osszuk fel a flottát külön hajókra (*Split* parancsral), és küldjük őket annyi irányba, ahányan vannak. A hajóink ilyenkor sugarasan szétfele haladnak. Jegyezzük meg, merre ment az a hajó, amelyik ellenséget talált és legközelebb arra menjünk több hajóval. Ezt olyankor érdemes használni, ha fogalmunk sincs, merre kell keresni az ellenséget. Mivel mi leirtuk, merre kell menni, így szükségletlen ilyen csinálni, mert csak drága szabadidőnket húzzuk el vele.

#### Rest és Gen q státus:

A fedélzetben kétféle rádiónkészség lehet: pihenő — **Rest** és harcú irány — **Gen.quarters**. Ha rádió van, bekapcsolódik a *Phalanx* és a chaff automatikája (lásd fegyverek jellemzői), és célpont esetén működnek is. Ha pihenő van, akkor feltöltik a *Phalanx* és a chaff kilövő tartályt és kijavítják a hajó szerkezeti hibáit (sajna a fegyverrendszereket nem). A javítás is időbe telik, a sérülés mértékétől függően 128-as időgyorsításon akár 1-3 perc is lehet. Viszont ha a hajó már mozgásképtelen (sérülése critic), már nem javítható; fegyverei még működnek, de végülis már totálkáros.

#### Az értékelés:

Ha a játék valami okból véget ért (teljesítettük a küldetést, kiéptünk, meghaltunk vagy letelt az idő, esetleg elmenekült az ellenség), betöltődik az értékelési képernyő. A cápás felírat alatt jelennek meg a kiöltött járművek trófeái (ha valamelyikből kiöltött a tiz, balra főt látható egy nagy pírós helyettük), alatta az elért rangunk és az előbbi trófeák számmal kifejezve. Ha a küldetés sikeres volt, a küldetés neve alatti zászlón az *Objective completed* felírat jelenik meg. Ha hadbírózás elé kerülünk (*Court Martial*), mind a zászló, mind a vállapunk igen roncsolódott. Az alsó fekete mezőben a küldetésre engedélyezett hajóosztályok és flottánk hajósziluettei láthatók (a totálkáros hajók rangok színeük, az elsüllyedt hajók körül lángok vannak. A rangok csak az épp teljesített küldetésen elért eredményeinket összegzik, CAMPAIGN-ban nem tevődik tovább. A rangok a következők:

- **Deck mopper:** Kőzmatróz (fedélzeti-káló)
- **Ensign:** zászlós
- **Lieutenant jg.:** Alhadnagy
- **Lieutenant:** hadnagy
- **Lt. Commander:** Másodtíz
- **Commander:** Elsőtíz
- **Captain:** Kapitány
- **Rear Admiral:** Segéd(?) tengernagy
- **Vice Admiral:** Altengernagy
- **Admiral:** Tengernagy

#### Az ellenséges járművek:

- **Mirage és Etandar gepek:** Fegyverzetük *Exocet* rakéta. Általában 372 kts-sel

mennek, de meneküléskor akár 900-zal is mehetnek.

- **Tupolev-26 Backfire:** szuperszónikus bombázó (900 kts) *Kingfish* szarnyasa-kattakkal felszerelve. Ez a rakéta elsőre elsüllyesztheti akár a legnagyobb hajókat is!
- **Ropucha és Polnocnij:** Fegyvertelen partraszállító hajók. Max. seb.: mindössze 16 kts = 28,9 km/h.
- **Patrol-0rhajók:** Rövidtávú ágyújuk van csak, max. seb.: 48 kts = 87 km/h.
- **Saam-rakétás Ornaszad:** (*Rostam, Hamraz stb.*) *Seakiller* rakéták, rövidtávú ágyú, chaff, max. seb.: 40 kts = 72,5 km/h.
- **Type A69 fregatok:** *Exocet* rakéták és k. rövid távú ágyú van rajtuk, de csak 24 kts-el mehetnek.
- **Guppy II. és Type 209 tengeralfattjók:** 533 mm-es torpedók, max. seb.: 20 kts = 36,2 km/h.
- **ASM Launcher:** Álló objektum a szárazföldön. Rengeteg *Silkworm* rakétát tud kilőni!
- **Krivak I. fregatt:** Tengeralfattjára elleni fegyverzet van, rank csak közepesen rövid távú ágyúja veszélyes. Max. seb.: 36 kts = 65,2 km/h.
- **Kashin-romboló:** Hajó elleni *Styx*-rakéták, *Sam-3* légelhárító, közepesen rövid távú ágyú, max. seb.: 36 kts = 65,2 km/h.
- **Kynda-cirkáló:** *SSn-19* rakéták (a hatáskörük mint a *Kingfish*-é), *SAM-6* légelhárító, rövid távú ágyú, max. seb.: 36 kts = 65,2 km/h.
- **Slava-cirkáló:** *SSN-12* rakéták (mint a *Harpoon*), *SAM-3* légelhárítás hosszútávú ágyú(!), max. seb.: 32 kts = 58 km/h.
- **Kirov-cirkáló:** *SSN-19* rakéták, *SAM-6* és *SAM-3* légelhárítás, rövid távú ágyú, max. seb.: 32 kts = 58 km/h.
- **Alfa tengeralfattjók:** 533 mm-es torpedók, max. seb.: 44 kts = 79,7 km/h(!).
- **Victor tengeralfattjók:** 533 mm-es torpedók, max. seb.: 32 kts = 58 km/h.
- **November tengeralfattjók:** 533 mm-es torpedók, max. seb.: 28 kts = 50,7 km/h.

#### A játék irányítása (C64 verzió)

A térképben és a műszerfalon is lehet joystick-kal mozogni (PORT 1), de a műszerfalon ez igen nehézkes, billentyűkkel sokkal praktikusabb és gyorsabb (így két kézzel is lehet). A joy-t jobb, ha meghagyjuk a fegyverzet kezelésére.

- 'O' — aktuális jármű állj;
- '1-4' — 1/4, 1/2, 3/4, full sebességek;
- '+/-' — időgyorsítás +/-;
- 'W' és 'Shift+W' — fegyverváltás le/fel;
- 'Shift+Q' — kilépés;
- 'E' és 'Shift+E' — ellenséges járművek;
- 'R' és 'Shift+R' — radarsugar le/fel;
- 'T' és 'Shift+T' — összes célpont;
- 'U' — szónár aktív/passzív;
- 'I' — radar aktív/passzív;
- 'P' — Pause;
- '\*' — Rem;
- 'N' — időgyorsítás vissza 1-re;
- '<' és '>' — kormányzás,
- 'A' automata irányítás ki/be;
- 'S' — státuszváltás;
- 'Shift+S' — SAVE;
- 'D' — rakéták felrobbantása;
- 'Shift+E' — Split (Join nincs);
- 'G' — ágyúzászás be/ki;
- 'H' — helikopter indítása;
- 'Shift+H' — helikopter visszahívása;
- 'Shift+L' — LOAD;
- 'X' — kijelzés radar/szónár;
- 'C' — járműveink közti váltás;
- 'V' — térkép/műszerfal;
- 'M' és 'Shift+M' — rakéták;
- 'F1-F8' — szintén fegyverváltás;

#### A küldetések megoldásai

##### Star realities:

Adjunk irányt a hajónak NY-felé, vagy kissé északabbra (Katar felé). Induljunk

arrafele teljes sebességgel (innen jön a *Mirage*). A hajóhídra kapszvala a radaron csak a tanker látszik. Szálljunk fel egy helikopterrel (lásd csempejelölés); ennek nagyobb radarja azonnal megjeleníti az összes célpontot (a repülő kivételével, a majd később jön). Jelöljük meg a *Saam*-ot **Rem**-mel, és a hajóról már mehet is a két *Harpoon*. A helikopterrel térjünk vissza a hajóra, mert már nem kell, majd időgyorsítással várjuk meg a repülőt. Engedjük kb. 15-20 km-re közel, majd lövünk rá (SM1MR-t). Ha ezt is sikeresen lelőttük, 128-as időgyorsítással várjuk meg, míg letelek az idő. Aki „ki akarja élvezni” a hajó felőlévését (vagy csak gyakorolni akarja az ágyúzást), az először a repülőt löje le, addigra a *Saam* 40-nel utolér minket, és a hajó radarján is látható lesz. Menjünk feléje, és ha látóvonal belül ér, lövők ágyúval. Vigyázat: a *Sea Killer* hatótávolsága ugyanennyi!

#### Enemy below:

Azonnal kapszunk egy hidra, és ne moogjunk arrébb. A szonárna kapszvala megjelenik a *Guppyll*. Jelöljük meg **Rem**-mel, és indítsunk két helikoptert (nem biztos, hogy elég két torpedó). Ha robbant, kapszunk a másik hajóra, az eddig érzékelté a *Type209*-et (ha nem, induljunk elé E-ra, vagy várjunk), majd erre is indítsunk két helikoptert.

#### Road to Kuwait:

Kapszunk egy **Zoom**-ra kétszer, hogy látszanak a hajók külön-külön. Végezzünk flottatorpédókat, már csak juthatunk át a szoroson zónatörővel nélkül (lehetőleg a hadihajók legyenek elől, menetirány szerint). Ha ezzel végeztünk, a közepes térképen jelöljük meg a zászlóshajó útírányát. Oda tegyük a keresztet, ahol egy sziget van az öböl közepén, a kis sziget és a part közé. Ha a flotta ideért, innen már egyenes az út a szoros bejáratáig. A közben akadékoskodó *Patrol*-őrhajókat szedjük szét *Harpoon*-nal, ágyúval iszonyatosan nehéz felöni őket. Ha az öböl bejáratához értünk, vártsunk a kis térképre, és az irány megadásával irányítsuk őket, hogy mindig a két part közti felezővonalon haladjanak. Fontos! a kereszt nem a flotta középpontjára fog kerülni, hanem a zászlóshajóra, tehát ha a zászlóshajó nem közepén van, a flotta egyik oldala közelebb lesz a parthoz, mint a másik! További veszély: a szoros bejáratában jelenik meg a két *Saam*-rakétaszászd!

#### Falklands defense:

Elég nehéz 100%-osan megoldani, mert az angol hajók igen gyengék. Kezddeskor kapszunk egy hidra, keressük meg a hajókat és forduljunk meg a flottával, hogy mögöttünk legyenek. Induljunk el 3/4-del (24 csomó), így nem érnek utol, amíg az *Etandard*-okkal csatázunk. Gyorsítsuk az időt, és várjuk be a repülőket. Engedjük őket minél közelebb, ameddig nem lönek, majd gyorsan rakjuk 1-re az időt és lövünk mindkét repülőre 4-4 rakétát (lehetőleg *SeaDart*-ot), majd az *Exocet*-ekre is egyet-egyét (kell egy kis szerezése is, hogy eltalálják őket ilyen közeliről). Ha megüstük, forduljunk a hajók felé, és lövünk mindegyikre egy *Exocet*-et. Vigyázzunk az ellenséges rakétákkal, mert az angol hajóknak nincs *Phalanx* lövegük! A sérült hajókat kapjuk szét ágyúval.

#### Dire straits:

Gyorsan kapszunk egy hidra, és a flotta körüli *Patrol*-hajókat lövők le *Harpoon*-nal. Ha csobbantak, tömörítsük össze a

flottát, mint a 3. küldetésnél, de most a hadihajók EK-re álljanak. Haladjunk a szorosban, ameddig löni kezd egy kilövő. Szálljunk fel egy helikopterrel és jelöljük meg egy olyan kilövőt, amelyet a hajóról nem látni, majd a hajóról mehet a *Harpoon*. Kapszunk vissza a helikopterre és jelöljük ki a következőt és így tovább. Ha kilőttük a kilövőt és elharítottuk a *Silkworm*-öket, haladjunk tovább, de óvatosan, mert a két *Saam* is előjön nemsokára (tejenként két *Harpoon*).

#### Operation Cork:

A flotta több részre kell bontani: Két *Tico*-CG-vel és két *Spru*-DD-vel EK-re menjünk. Egy *Spru*-DD-vel és egy *OHP*-FFG-vel Izland partjai mellett elhaladva Grönlandig, egy másik *Spru*-DD-vel és *OHP*-FFG-vel a terekp felőli szele és Grönland legészakibb partjának találkozására felé, egy harmadik szimpia *Spru*-DD-vel az előbbi két pont közé; így sugarasn haladnak. A cirkálóink a felszíni hajók ellen, a rombolók fregattjakkal a tengeraltartárók ellen mennek. Először a második *Spru*-DD talál egy *Allat*. Küldjünk rá helikoptereket. Itt később lesz belőlük több is! Fontos, hogy ezt a köteleket figyeljük, mert ha megtalálunk egyet, azonnal nyomni kell az N-t, hogy ne jöhessen túl közel. Ha a cirkáló kotelek megtalálta a két *Kashin*-t, vigyázzunk, mert ott vannak a cirkáló is a hátterben, ha nem is látszanak meg. A program ádaz cselszöve az is, hogy pont akkor jön a tengeraltartáró az egyik oldalra, mikor a hajók a másikon. A helikét állítsuk irányba (0° Bearing), majd lövők a hajókat, de néha nézzük meg a helikét is, odaértek-e. A cirkáló közúl a *Slava*-kat lövők rakétaival, mert hosszú távú ágyúkat van, és nem lehet őket megközelíteni. Ha ezek robbantak, rohanjunk le a *Kirov*-ot ágyúval. A *Backfire*-k tamadása **LOCK**-ok sorozatával kezdődik, majd végül megjelennek a repülő is. Engedjük közel, amíg csak lehet, majd mehet az SM2MR (meg jobb, ha EPI). Megjegyzendő, az az egyetlen küldetés, ahol látszanak a *Backfire*-k, másutt a „rakéták a sémiből” módszer alkalmazják. Ha nem jön több hajó, ne látszunk, repülő barmikor jöhettek. Ha több *Backfire*-t akarunk lelőni, a cirkáló kotelekbe az egyik *Tico*-CG helyett tegyünk be két *Balk*-CG-t és egy *Spru*-DD-t, mert így SM2ER-ekhez jutunk.

#### Surprise invasion:

*Start*-Scen-nel lehetetlen, mivel 20 pontot ad a gép, ami négy fregatt, vagy egy *Kid*-DDG és egy fregatt „vásárlására” elég. Ez egyszerűen NÉVETESÉG. Mármint a ruszókna. Ha ezt a küldetést normálisan (?) akarjuk teljesíteni, hadjáratot kell kezdeni, mert ez kezddeskor 120 (!) pontot ad, ami már jobb mint semmi. Sajnos a hajóosztályok ugyanazok (jellemzően olyankor ad többet egy hajóból, amikor egyet sem érdemes elvinni).

A flotta szerkezetén nincs idő változtatni, mert az egész küldetésre 6 óráat adtak. Induljunk el E-felé. Kezddesnek *Kingst* rakétát *Backfire* módra, majd megjelennek a hajók is. A harcról röviden: Ragós lesz. Ha ellőttük az összes rakétát, a sérült hajókat ágyúzzuk szét, majd keressük meg a partraszállító hajókat és forduljunk feléjük. Kapszunk szonárna, majd a jobb oldalon legszélső hajóra (itt jön a *Victor* nemsokára), majd miután robbant a tengeraltartáró, a tuloldalra, a *November*

miatt. Ha mindkettő kész, jón a játék élvezetes része, a partraszállító hajók. Ezek is lehet gyakorolni az ágyúzást (lassuak), mivel sok van belőlük. Megjegyezzük, ezen a küldetésen kapható a játékban legnagyobb rang, az Admirals (persze ha legalább a fél flotta megmaradt).

#### Escape to New York:

Állítsuk meg az irányt, majd 128-as időgyorsítással haladjunk. Mindig a szonár legyen bekapcsolva, bármikor legyen készenlétben az N billentyű a tengeraltartárók miatt. Először a két *Kynda* jön, azután tengeraltartárók és *Backfire* tamadás egyenes (esetleg jöhet még két *Kashin* is). Lehetőleg helikopteres hajó menjen elől, így a legbiztonságosabb a tengeraltartáró védelem. Ez a küldetés a leg-hosszabb, ráadásul bármikor jöhet valami, mindig figyelni kell. Hosszadalmas, de szerezünk megsemmisítő almas küldetés.

#### Wolfpack 1990:

A flotta igen szétszórt alakja miatt gyűjtjük egy csomoba a partraszállító hajókat, és a hadihajókat úgy rakjuk, hogy ezektől E-ra és NY-ra legyenek. Adjunk irányt a flottának, és gyorsítsuk az időt, ha kell. Nemsokára feltűnik a *Kirov*, egy *Slava* kíséretében; később (*Backfire* tamadás után) még egy, ezáltal két *Kashin*-nal; végül három *Kashin* jön (ezekre valószínűleg nem jut már rakéta, próbáljuk ágyúval). Ezután még jöhet egy-két tengeraltartáró és *Backfire* tamadás.

#### Mopping up:

Flottánk itt is fel kell osztani: Egyik fele (1. kotelek) Izland Keleti partjait, esetleg picit keletebbre; a másik (2. kotelek) Grönland partjai felé NY-ra, esetleg pár pixellel délebbre Először az 1. kotelek figyeljük, mert itt hamarosan megjelenik két *Krivak*, és egy *Kashin*. Lelevesük után nem sokkal egy *Victor* is jön (helikoptert neki). Most már nyugodtan itt hagyhatjuk ezeket, és kapszunk a második kotelekhez (és maradjunk is ott). Itt is megjelenik a két *Krivak*, de most egy *Slava*-val Hamarosan tengeraltartárók is jönnek, három, de ha szerencsénk van/nincs, esetleg akár 5 is! Ha sok idő telt el, lehet, hogy *Backfire* tamadást is kapunk.

Természetesen a küldetéseket más módszerrel, és hajókkal is meg lehet oldani, mi úgy írjuk le, ahogy sikerült megoldani. Sajnos csak tíz küldetés van a játékban, nem bannánk, ha lenne hozzá még egy Scenario disk is!

#### Összegeve:

Az egész grafika jó, a célpontok jól ki lettek dolgozva; az egész nagyon elterjedt. A játszhatóság is nagyon jó, megfelel a témának; nem túl könnyű, de nem megoldhatatlan. A játék sebessége is megfelel, nem kell, hogy gyorsabb legyen.

Van néhány rejtély is a játékban: az egyik, hogy mire jó a *P-3C Orion* járőrgépek az **Operation Cork**-ban? Irányítani nem lehet őket, a radar hatótávolságát sem növelik. A másik, hogy miért nem lehet egyik hajó helikoptereinek leszállni egy másik hajón? (a másik hajón van szabad hely, és hordozhat helikoptert). Talán ezekre is talál választ valaki és esetleg beküldi a szerkesztőségbe...

● Ian Snailman (alias Alnotz)

Public Domain (nem copyright-os) Amiga software-ek (demok, slideshow-k, music diskek, lemezes újságok, videodemok (!)) a legnagyobb választékból megrendelhetők:

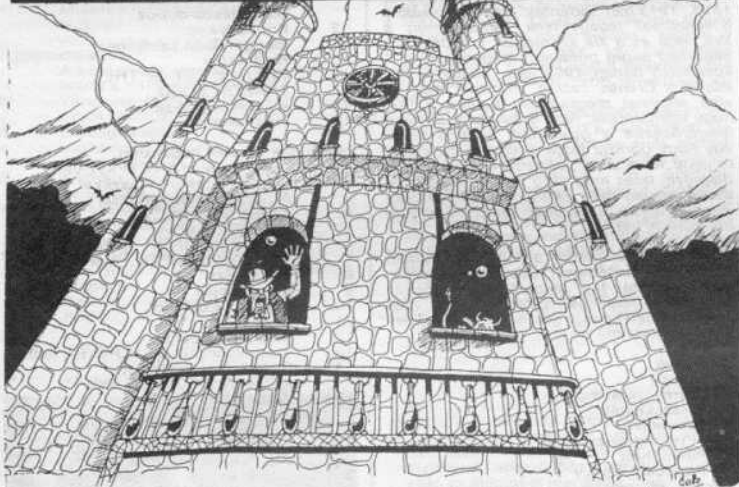
## SCOPEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válaszboríték.



# THE LEGACY



A **Microprose** végre megint valami értelmeset alkotott, valamint, ami maradandóbb élményekhez juttat, mint egy műszertal és pár színes vektor adta kop, s meg kell hagyni, nem volt nagy baj, jól tettek.

Amikor először megláttuk a címet, arra gondoltunk, hogy esetleg valahogy a **Microprose** is kapott egy morzsát a **TSR**-tól, s a **Dark Elf** ciklus egy neves darabja fog feldolgozásra kerülni, mivel címük megegyezik. A tüzetesebb vizsgálat viszont hamar észreveszi, hogy a kettőnek nincs sok köze egymáshoz, s minden csak a véletlen műve. **Microprose**-ék most okkultizmusról adtak fejüket, egy kis horror és **RPG**-s háttérrel. Kítűnő hangulat, kielégítő minőségű képek, odaiillő zene, cool rendszer, szóval majd minden OK, csak épp valahogy jobban kellett volna egy kicsit az okkultizmus területén tájékozódniuk, de a hibák így sem óriásiak, s nem sokakat fog zavarni (minket mindenesetre zavart) **(a boltba sörét — CoVboy)**. Az intro hosszú animációjának köszönhetően a játék sem lepkesúlyú, és a memóriát sem kíméli. Valami cache-t mindenképp használjunk, mert a sok apró töltőgetésnek és kissé megnyúlik az ember arca, mire bejön a főmenü. Ajánlott játékidő este, sötétedéskor vagy sötétben, a muzakot meg tekerjük csukára, s ha már kellőképpen elnyom minden más a sejtlemes zene, kezdhetjük felaggatni a szórós pókokat a plafonra, lepedőket a nagymamára, öcsit a gerendára, majd távoítsunk el minden kenőanyagot az ajtópántokból, s ha a kelő huzat miatt így idegborzózó nyirkorgásokat is elő tudunk állítani, akkor kellőképpen felszerelkeztünk a gem játszásához. Egyedüli gon-

dot az okozhat, ha nem nagyon tudunk sötétben olvasni, mert a **CoV** ugyan így is egyedülálló, de tapasztalatló tudjuk, hogy neha egyenesen lélekemelő hatással van a **CoV**, ha az ott leirtakat el is olvassuk. Kezdődjön hát...



*„Egy örökség! Szóval én lennék ennek a féltelméletes háznak a jogos örököse, és a Winthrop család utolsó élő sarja? Különös, de azért pont jókor jött ez a kis anyagi kiegészítés. Keszpéznz jobb lenne, ám ha ez van, akkor meg kell vele elégedni. Azért nem ártana körülnézni odabent, mi mindenre is lehet még alkalmas ez az öreg vityilló. Elmegyek, megnézem”.*

Reméljük valami hasonló játszódhatott le az örökösben, amikor megtudta a fentebb említett hírt. Ha nem, akkor meg a rossz telefononalakra fogunk hivatkozni.

Legjobb lenne a játékot az elején kezdeni, úgyhogy próbáljuk kitalálni, melyik menüpont is való arra. Sajnos, mi erre még nem jöttünk rá, de annyi már biztos, hogy nem a **QUIT GAME**, mert négyórás próbálkozás

után is mindig csak azt írta ki, hogy „**BAD COMMAND OR FILE NAME**”, ami rögtön gyanús volt, hiszen egy szerepjáték logalább a **HP**-t kiírja valahova. Illetve az is megtörténhet, hogy valami **DEL**-ra kicidja a **HP**-ink számát, mert ekkor valami „**ARE YOU SURE (Y/N)**”-t kérdez, s csak az „**Y**”-ra reagál, és azt írja ki utána, hogy: „**A BATTLE BEGINS...**”, majd „**CONGRATULATIONS, THE PARTY GAINS EXPERIENCE**”, ezt követően meg „**THIS SPELL CANNOT BE CAST HERE, LOSE IT?**”.

A napi sajtóban olvashatjuk a hírt (ami pont ott van, ahol szétkenődött az a szemtelen, csoklikremes légy, amelyiket egy jól-rosszul irányzott csapással elkergettünk a tartóról), hogy megvan a **Winthrop** család élő leszármazottja, s az ügyvédek már át is adták neki a megfelelő papirokat meg kulcsokat. Odáig rendben, hogy egy fickó/nő képe mellett egy életrajz is van (bár elég jól megy a lapnak, hogy egy igéző **CoV** hirdetés helyett egy számunkra teljesen idegen, mellesleg meg nagyon is unszimpatikus ip-sének közkerölcsöt sértő terveiről írnak a házzal kapcsolatban), de az a pár nyilacska ott fent nagyon zavaró. Próbáljuk ki. Jé, több örökös is van. Tehát az a feladat, hogy minden másik örököst meg kell ölni, s mindegyik örökös egy-egy szint végén van, az a fölélteli. Csodálatosan változatos a program, mert időközben össze lehet szedni egy-egy remek tárgyat is, és így nő a fegyverarzenálunk. Az a sok szám, az a pontszám, az a mégnagyobb szám pedig a **HI-SCORE**. Az a kis undorító kék sundisz-nó az életeink száma. Ha az elfogy, akkor leszn. Nem, mégsem ez a feladat. A feladat majd később jön. Most csak azok közül válogathatunk, hogy melyik örökös szerepét fogjuk játszani, melyik a legkevésbé unszimpatikus. Ha találok egy furfangosnak ígérkező gombot, az minden bizonnyal segít abban, hogy közelebbi képet kapjunk emberünk képességeiről. Ezen az új képernyőn arra is lehetőségünk van, hogy egy saját magunknak kedvőző, egyedi figurát indítsunk, s az előzőnek csak a fotóit tartva meg.

## Ezeket lehetjük:

### KNOWLEDGE, STRENGTH, DEXTERITY:

Ezek a tulajdonságok, sorban tudás, erő, ügyesség. Alattuk sok kisebb képesség van, s mindegyik tulajdonság hatással lesz azokra. Tehát ha növeljük az erőt, akkor az összes, erő alatt lévő képesség is nőni fog valamennyivel. Az erő ezenkívül növeli a **HP**-ket is (ha nem is sokkal).

**STAMINA:** Ezzel **HP**-ink számát, azaz testünk szívósságát, és egyúttal varázslat-pontjainkat (**MAGIC POINT**) is növelhetjük.

**WILL-POWER:** Akaraterő. Csak az **MP**-t, és a varázslatok alapsúlyát növeli. Ez a három az **ABILITY POINTS**-okból fogyaszt, s meglehetősen sokat. Van még egy **SKILL & SPELL POINTS** is, ezzel a tulajdonságok alatt felsorolt képességek sikerének esélyét és hatékonyságát növelhetjük, vagy egy-egy varázslatot tanulmányozhatunk át jobban (tehát az is jobb/biztosabb lesz).



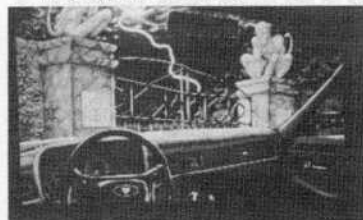
## A képességek: KNOWLEDGE

**REPAIR ELECTRONICS** Igazán sokszor nem lesz rá szükség mert mi csak kétszer-3x használtuk, amikor egy elromlott magnót (pontosabban GHETTOBLASTER-t) javíttattuk a jobb hangzás érdekében, meg amikor a rendetlenkedő biztosítókat tettük tisztába. Ha használni akarjuk, mindenképpen szükség lesz egy **ELECTRONIC TOOL KIT**-re.

**FIRST AID** Hasznos! Ha van elsősegély-csomag, nem biztos, hogy mindig hibátlanul el sikerül magunkat látni, lehet, hogy egy részt a csomagból csak elpazaroltunk. Ezen lehet segíteni ezzel a skill-el.

**MEDITATE** Ugyanigy a varázskristályokból sem tudunk 100%-kal kivenni tetteket, mert elronthatjuk a kis meditatív szertartást.

**REPAIR MECHANICS**: Ehhez is kell egy TOOL KIT, de erre ha lehet, meg kevesebb szükség lesz. Mi egyszerűen sem használtuk (ami persze nem jelenti azt, hogy egyszerű sem lehet).



## STRENGTH

**BRAWLING**: Eleinte hasznos, de ha nagyon magas, akkor mindig usefűl, mert ezzel lehet pusztakézrel jótékni a zombikra, meg a kevésbé varázslatos ellenfelekre. Szellemben az kevésbé itteni anyagból való ellen nem kifejezetten használható.

**CLUB**: Hamar hozzá lehet jutni egy piszkavashoz vagy baseball-ütőhöz, amikkel nyomatékot adhatunk kezünk és izmunk szándékainak, de ha a kez nem használható, akkor az ilyenfajta ütőlegelés se nagyon.

**FORCE**: Sok ajtó állhat bezárva előttünk, a kulcs pedig a szatyor legálgán. Ha nincs kedvünk sokat vacakolni a turkálással, akkor ezzel könnyen utat nyitunk magunknak. Itt csak a földszint és az első emeleten elzárt faajtókon segíthetünk ezzel, a komolyabb, nehezebb nyílászárók ellen hasznosabb a 'Key of the Shadow Lord' nevű mágia.

**LIFT**: Cipekedés.

## DEXTERITY

**BLADE**: Katana, kés, tör és mindenkéltől láncfűrés kezelése (mármint a beindítás után).

**FIREARMS**: Pisztoly, puska, és az M16-os gazdaságos kihasználását teszi lehetővé.

**THROWING**: Ha magas, messzebbre és nagyobb erővel vagdoshatjuk neki az ellenséges szagú zombiknak az üres, malhaszörpös üvegeket meg azokat az egyéb dolgokat, amikhez kedvünk van.

**DODGE**: Hopp, egy ghoul rohan felénk mind a négy végtagján, de nekünk nincs sok kedvünk megküzdeni vele, inkább elfutunk. Tarapp-tarap... Csikorrrr — mondja a cipőnk talpa. Nem kellett volna. Most ZSAKUTCABAN VAGYUNK! — ilyenkor egy alacsony DODGE-zsal rendelkezésed személy tényleg komolyan megfontolhatná, hogy megküzd-e a ghoul-lal, de aki többet adott a DODGE-ra, biztos

abban, hogy sikerül átszátoznia feletre, vagy valamilyen más módon kikerülnie. Ha nem sikerülne, akkor csak egy szép nagyot csaphat ránk az ellenfél.

*„En, bostoni Marcus Roberts halálom idején írom ezt, figyelmeztetes és segítségképpen mindazoknak, akik utanam belepnek a gonosz hazába. Ezek óta figyelmesen hallgatam a Winthrop házról szóló rejtélyes híreket, pletykákat, cselekedeteiről és csakharmag egy különös, megisméltódo dologt tartalmaz: minden ötvenedik évben furcsa löngyeket jelentenek a hazhoz közel lévő Longport nevű városkából, s ekkor tűnnek el az emberek is. A rendőrség szerint ezek 1843, 1893, 1943-ban történtek. Egyéb, kevésbé hiteleshető feljegyzések vannak még a XVII, XVIII és a XIX századból, s a dátumok majdnem napra pontosan megegyeznek. A következő dátum 1993 lesz. Miután a ház kiürült a Crenitis család eltűnése után, az első alkalmat megragadvá beléptem ide, hogy vizsgálódjak. Abban itt találtam, az mind megerősítette a gyanúmat, hogy a házat egy nagy gonosz tartja uralma alatt, amely be akar lépni a mi világunkba. Isten segédelmével talán még meg tudom ezt előzni, de ha nekem nem sikerülne, akkor a világ végzete annak a kezében lesz, aki engem ide követni fog.”*

Ezt a papírt találhatjuk az ajtó előtt miután beleptünk. Rettenetes! Szerencsére azonban segíteni fog minket ez a leírás (legalábbis reméljük). Előtte ajánljuk, nézzetek át a térképeket (jelölések itt, térképek hátul, egyértelmű nem?!).

## Jelölések:

- A - Töltény
- V - Szörny, rém, mumus
- C - Varázskristály
- H - Szenteltvíz
- He - Elsősegély-csomag
- R - Pihenőhely
- N - Papírcelli, könyv (csak információ)
- K - Kulcs
- L - Le
- F - Fel
- Kapcsoló
- nyíl - egyirányú átjárás

## Földszint

- 1 Levágott fej, gramofon, zene és akasztott ember
- 2 MECHANICAL TOOL KIT
- 3 Juju fetis, ami megvéd az élőholtaktól
- 4 Rúnakő
- 5 Varázslat: AGGATA'S IRON FIST
- 6 Ez a jolly
- 7 Zseblámpa
- 8 Varázslat: SHROUD OF THE DARK WALKER
- 9 Piszkavas
- 10 Kulcsosomó
- 11 Széf, videókazettával
- 12 He, N és aktatáska
- 13 Kotta
- 14 Cartag, a démon szobra

## Első emelet

- 1 Olajos kanna
- 2 Phtark szobra
- 3 TV és videó
- 4 Festmény, ami idekötli a szellemeket (Melchior képe)
- 5 Biztosítékok
- 6 Gyufásdoboz, egy doboz gyufa
- 7 Egy interaktív szellem és egy golyóálló-mellény
- 8 Múzeumi felirat: shuriken
- 9 Varázslat: AURA OF MYSTIC DEFENSE
- 10 38-as pisztoly
- 11 Baseball-ütő innen balra
- 12 Zöld drágakő

- 13 Varázslat: FLAMES OF DESOLATION
- 14 Dokumentum-tartó

## Második emelet (ideggondozó szintje)

- 1 Balfás rokon északabbra, itt meg egy kínai érme
- 2 Varázslat: DIMENSIONAL RIFT
- 3 Gomba
- 4 Kínai érme
- 5 Kínai érme
- 6 Bebörtönzött pofa a gumifalba
- 7 Tűzoltó-készülék
- 8 Fejpart
- 9 Kínai érme
- 10 Scaruk szobra
- 11 Varázslat: CRIMSON MIST OF MYAMOTO és biztosítékos-doboz
- 12 Kódkártya az ideggondozó szintjéhez
- 13 Kínai érme
- 14 Varázslat: KEY OF THE SHADOW LORD
- 15 A Dicsőség Keze
- 16 Viharlámpa

## Harmadik emelet (múzeum)

- 1 Állvány - MAYAN EFFIGY-vel
- 2 Állvány - démon maszkkal
- 3 ASSEGA! (zulu lándzsa)
- 4 Az Ért Szobája
- 5 A KARCIST szíve
- 6 CARL WINTHROP, rokon
- 7 KEY OF ABOMETH - nyaklánc
- 8 Zulu pajzs
- 9 Kakuktkójas
- 10 Katana és daisho
- 11 Szobor
- 12 Szamuráj páncél
- 13 Innen hiányzik a SHURIKEN felirat
- 14 Piros izé és varázslat: XYTHON'S GUIDING EYE
- 15 Winchester

## Első pincszint

- 1 Japán temetési urna
- 2 Olajos kanna
- 3 Fém felhöld-darabka (METAL CRESCENT)
- 4 Kapu az éteri síkra
- 5 Dokumentumtartó
- 6 Varázslat: BELGOR'S MENTAL VIOLATION
- 7 Konyhakés
- 8 Sőpuska
- 9 Múzeumi felirat: Key of ABOMETH benzinkanna, töltet a sőpuskába
- 10 Varázslat: ELIXIR OF HEALTH
- 11 ELECTRONIC TOOL KIT, széf
- 12 Gyors lejárta a szőnyegen keresztül (kb 10 m/s gyorsulással)
- 14 Biztosítékos-doboz
- 15 Koponyás szoba

## Második pincszint

- 1 Mongana levelek
- 2 VANITY MIRROR
- 3 Döglött polip, köpeny
- 4 Varázslat: ALCANE TOWER OF REASON
- 5 Múzeumi felirat: MAYAN EFFIGY
- 6 Teleport (a térkép jobb alsó sarka közelébe teleportál)
- 7 Mozsár
- 8 Smith & Wesson M29 fegyver
- 9 ASTROLABE
- 10 Katana
- 11 Varázslat: MAELSTORM OF THE MIND

## Harmadik pincszint

- 1 Gomb, ha megnyomjuk sok kis agyszívó támad le
- 2 M16 tölténytár, He
- 3 Álfal
- 4 Melchior
- 5 MECHANICAL TOOL KIT, benzineskanna

- 6 Alfal
- 7 Varázslat: SWIFT LIMBS
- 8 OF MERCURY
- 9 Aldozati tör
- 10 Gong
- 11 SERVITOR ROBE
- 12 Rúnák
- 13 Tengeri démonok oltárja
- 14 Varázsvessző
- 15 Atjáró az asztrális síkra

#### Csontvázas szint

- 1 Puskával lövöldöző napszemüveges zombi
- 2 Sok jó cucc, varázslat: SIGHT OF THE DARK WALKER
- 3 Kaporna, a kotta helye, atjáró az asztrális síkra
- 4 Motoros fűrés (cool brutális fegyver)

#### Egyiptomi szint

- 1 A középső korszakban múzeumi felirat a démon maszkhoz
- 2 Varázslat: MANTLE OF ENDURANCE
- 3 Csillagvizsgáló
- 4 Varázslat: OBSIDIAN SHARDS OF ANNIHILATION
- 5 5 tál a kínai érméknek, ide idézhető az ós-Winthrop
- 6 Varázslat: MALEVOLENT COMPRESSION
- 7 Kristálytűvola
- 8 Teleport vissza a földszintre
- 9 Itt a GHETTOBLASTER (kétkezetes mágno)
- 10 Szarvas koponya
- 11 Kőpeny, az E jellel

#### Asztrális sík

- 1 Itt van az álfal, ami mögött Aboleth vár ránk



További hasznos információk birtokába juthatunk ha elővesszük a most következő, varázslatokról szóló részt. Megjegyzés: Jöpar varázslat hosszabb ideig tart, s ha egy ilyen aktív, akkor a fikciónk aurája is kiszínesedik, valamint a varázslatot jelentő ikon is villog. Ahhoz, hogy varázsohassunk, természetesen arra is szükség van, hogy a varázskönyv a kezünkben legyen.

● **AGGATTA'S IRON FIST:** Eddig számkura ismeretlen erő költözik okleinke-be, a pusztakezes harc jobb eredménytel járhat. Ha azonban ez a varázslat rajtunk van, akkor nem nagyon zavar majd, hogy az ott *Bethgor* vagy egy zombi (legalábbis az első pillanatokban nem, de ha harcba kerül a sor, akkor azért már nem mindegy).

● **AURA OF MYSTIC DEFENSE:** Ránkölő kellemetlen hatású mágiaik erejének megtörésében nagy segítséget nyújthat.

● **BELGOR'S MENTAL VIOLATION:** Agyal rendelkező ellenfelek tudatára lesz káros hatással. Kevésbé tudnak varázsolni (ha tudnak), egy kicsit csak szenvednek magukban.

- **CRIMSON MIST OF MYAMOTO:** Egy pilos kis aura fel fogja fizikai támadások egy részét (ültegeles, gölyök, balta).
- **DIMENSIONAL DRIFT:** Ha van nálunk rúnákó vagy egy karu-rúna előtt állunk, azt kinyitva elvissz az eteri síkra.
- **ELIXIR OF HEALTH:** Ezzel egy kicsit gyógyíthatunk magunkon, s a sebeinken.
- **FLAMES OF DESOLATION:** Tüzes gölybóiskor röppenek ellenséges lelküeltő járókellők felé. Van olyan szörny, amelyben nem tesz kár, ilyen pl. az a narancs-sárga lebegő trutyi vagy Melchior.
- **KEY OF THE SHADOWLORD:** A leg-hasznosabb mágia. Ha előljuk, nincs be-zart ajtó, ami nem nyílna ki sajátunk.
- **MELSTORM OF THE MIND:** Akk el-talál, egy ideig megkergöl, pörög, forog, és fel-alá futkos, önmagát nem vedve.
- **MALEVOLENT COMPRESSION:** Jöpora varázslat, mert akire rájuk, rögtön 3 számmal kisebb lesz, így csökkentve testtömegét, s ezzel együtt törekényebbé is tesszük testét az újabb támadások el-len.
- **MANTLE OF ENDURANCE:** Álmos? Fáradt? Ehes? Lője el ezt a varázslatot! Tö-vábbra is álmos, fáradt és éhes marad, de legalább még hosszabb ideig bírja.
- **OBSIDIAN SHARDS OF ANNIHILATION:** Egy másik hasznos támadási forma, mert ott, ahol a FLAMES OF DESOLATION csodót mond, ez hasznos lehet. A narancs trutyik ellen kiváló.
- **SIGHT OF THE DARK WALKER:** Teljes látást biztosít ott is, ahol a fény nem na-gyon gyakori.
- **SHROUD OF THE DARK WALKER:** Nem mintha valami köze lenne az előz-höz, de ez is a DARK WALKER-höz lett címezve. Segítseggel egy kicsit árérbb leszünk látható, mint ahol valójában vagy (mint a CLOAK OF DISPLACEMENT). Lőfegyverek ellen igen hasznosnak bizonyulhat.
- **SWIFT LIMBS OF MERCURY:** Gyorsít, ügyesebbek leszünk és jobb lesz a koor-dinációink. Kezifegyverekkel használva bizonyos előnyökhöz juthatunk, amik akár az életünket menthethik meg.
- **WIND OF DESTRUCTION:** Elég nehéz megszerezni, de támadásra ezt lehet a legjobban használni. Még *Bethgor* is kikészül egy 20-30 ilyenről (ha van rá elég energiánk).
- **XYTHON'S GUIDING EYE:** Régebben pontosabb célzást tett lehetővé íjak ese-tében, de úgy látszik a modern lőfegyve-rek esetében is használható.

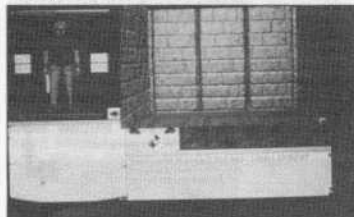
Tekintsük át még a feliszedhető tárgyak sorát (csak azokról szólnok, ami nem kell fel-tétlenül a végvitelhez).

#### Fegyverek:

- **KITCHEN KNIFE:** Konyhakés, elég nagy pengével, de azért nem a legjobb.
- **SACRIFICIAL DAGGER:** Aldozati tör. *Melchior* ellen nem rossz.
- **WAKIZASHI:** Ki ne ismerné a szamurá-jok kardjainak közepes tagját, ami lehet, hogy nem olyan nagy, de itt akkor is túl nagy helyet foglal el a diplomata-táská-ban.
- **KATANA:** Ez meg főleg. Be se lehet oda tenni, de azért nem olyan rossz fegyver.
- **SHURIKEN:** Nem sok mindenre jó, de azért el lehet hajgálni, ha már nincs töl-tényünk és varázsolni sem tudunk.
- **ASSEGAI:** Ez egy zulu harcok lándzsája. Keressük meg hozzá a pajzsot, mert te-gyük öket egy kézbe...
- **POKER:** Nem rossz ütőfegyver.
- **BASEBALL BAT:** Ez sem.
- **CHAINSAW:** Mmmmm, ez a kedvenc, hozzánk illő brutális fegyver. Csak sa-jnos a program írói nem figyelték az olyan plusz élményekre, amit egy zombi (vagy akár élő ember) motorosfűrész feldarabolása nyújt. Itt csak simán meg-

sebezzük a zombit, de igazából azért ne-ha meg-megakad a lánc, mikor a kitépett kis húscsapatot (tudniillik nem vág, lép) egy része fennmarad a láncban, és ha már túl sok ilyen picit darabka van, akkor előbb-utóbb felgyülemlenek egy helyen és a lánc csak egyre nehezebben jut elő-re. Aztán az is nagy élmény, mikor az ember ruhája, haja és a frissen meszelt fal teli lesz vérről (mert az persze fröcs-köl), a kis, nyers emberi húsdarabkáról nem is beszélve (mert az a hús, ami nem marad fent a láncban, nagy valószínűség-gel nem a földre fog esni). Ha-ha-ha-ha...

- **BROKEN BOTTLE:** Ez is csak ideigle-nes fegyvernek jó, maximum zombik el-len. A szokásos összetört üveg okozta könnyű sérülések és elfertőzések követ-kezhettek be.
- **WAND:** Varázsvessző. Mi ki se próbál-tuk, de lehet, hogy cool.
- **SMITH&WESSON MODEL 10:** Kis kalib-berű pisztoly, a hozzávaló a REVOLVER SPEED LOAD (SMALL CALIBRE). Van azért jobb lőfegyver is.
- **COLT 10:** Ez a .38-as. Már jobb pisztoly. A .38 REVOLVER SPEED LOAD való be-le.
- **SAWN-OFF SHOTGUN:** Ezzel lövöldözik a napszemüveges zombi. Lefűrészelt csövű SAVAGE 311-R-es. Sajnos kevés töltény van csak hozzá, mert amúgy nem rossz.
- **SMITH&WESSON M29:** A játék szerint az egyik legerősebb létező pisztoly. A .44 magnum-ot töltényekkel ajánlott fel-tölténi (cipőt a cipőboltból? CoVb09).
- **COLT M1911A1:** Az amerikai hadsereg már több mint 70 éve használja ezt az automatá pisztolyt.
- **WINCHESTER 1894:** Jó, de sajnos túl nagy vadászpuska.
- **SAVAGE 311-R:** Ez a lefűrészelt csövű teljes változata, de egy picit átalakítva. Kösőt lövöldöz, ami ugyan nem jut olyan mélyre, de ha belegendolunk, hogy mi-lyen kellemes érzése lehet az ellenfél-nek, ha véraramába és a bőre alá két de-ka só jut, akkor azért elmosolyodhatunk.
- **M16 ASSAULT RIFLE:** Ez a leg-klasszabb. Itt egyszerre nem egyet lő, hanem ahogy szokásos, egy eresztést (BURST). Harminc töltény van egy tár-ban.



- Hasznos gyakori dolgok:**
- **DOCUMENTUM WALLET:** Ha sok kis papírdarabkát akarunk magunknál tar-tani, szükségünk lesz rá, de igazából csak egy papír a fontos, a kotta, azt meg nyu-godtan lehet enéikül is hurcolászni.
  - **FIRST AID KIT:** Elsősegélycsomag. Eleinte csak olyan 4 adag van benne, de a lentebbi szinteken akár 8 adagos is le-het. Ha jól ki akarjuk használni, a leg-jobb ha magas a FIRST AID-ünk.
  - **HOLY WATER:** Szentelt csapadék, jó hasznát vehetjük, egy kicsikét meg-boostolja az MP-eket és a HP-ket, de főleg az élő halottak ellen ajánlott bevetni (szellem, démon). Azonkívül a GHOU-lok okozta mérgezésre is jó gyógyír.
  - **MAGIC CRYSTAL:** Mint már említettük, na MEDITATE-olunk MP-ket juttat vissza nekünk ez a kis feltöltött kavics.
  - **HAND OF GLORY:** Ha egy akasztott em-ber levágott kezének ujjaita gyertyákat

dagdosunk és meggyújtjuk a felfelé védelemhez jutunk. Amikor atakunk menni az éteri síkra. Ez is elegg furcsa funkciója a HAND OF GLORY-nak, mert az igazi(bb), legalábbis az, amiről az általános okkultizmus szól, az egészen mást tud (ami mondjuk elég ismert tény, de hát úgy néz ki a **MICROPROSE**-ék ezzel nem nagyon foglalkoztak). Azt a kezét is egy akasztott emberről vették, de csak egy gyertya volt benne, az újjai közé dugva, s ha meggyújtva feltartottuk, mindenki megbénult. A gyertyához való zsír sem valami háziállatból származhat...

● **HORNED SKULL.** Egy szobába volt a Dicsőség Kezével a múzeum szintjén, de ez nem annyira hasznos, sőt, ellenkezőleg. Volt egy idő, amikor furcsán konstaltuk, hogy nem akaródik sikerülni egy varázslat sem. Nagyon megijedtünk, de amikor elkezdtek kipakolászni a dolgainkat, igencsak gyanús volt, hogy ha ez nincs nálunk, akkor semmi problema.

● **JUJU FETISH.** Egy csontvázkész és egy emberi kéz összefonódva, s egyes emberek szerint megvéd az élőholtaktól (zombi, esetleg múmia, de ez csak tipp).

● **MOGANA LEAVES.** Ennek a levélnek a szaga előnytelen a tengeri démonok számára. Legjobb, ha összetörjük a mozsárban, majd beletesszük az INCENSE BURNER-be a port, s meggyújtjuk.

● **LANTERN.** Pífacsk, egy kis viharlámpa képeben, amit néha fel kell tölteni olajjal, ahhoz hogy tovább világítson. Ahhoz, hogy elvezhessük áldásos hatását, legalább a táskában égnie kell.

● **OIL CAN:** Na ez az, amivel fel kell tölteni.

● **FLASHLIGHT:** Ez a másik világítóeszköz, de ebbe nem olaj, hanem elem (BATTERY) kell. Lehet kapcsolni is.

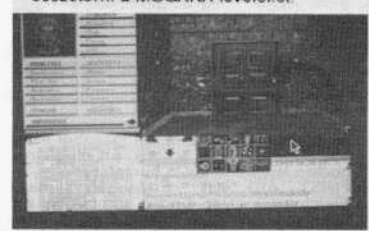
● **GAS CAN:** Ez a nafta a CHAINSAW-ba.

● **BUBBLING RED LIQUID:** Csak annyira jöttünk rá, hogy nem mérgező. Mire ezt megszereltük, addigra már egy ghoul sem élt, szóval nem próbálhattuk ki, hogy a mérgek ellen hasznos-e vagy sem, mert az a legvalószínűbb.

● **SERVITOR ROBE és DEAD SQUID.** Ha a kettő rajtuk van, akkor az asztrális síkon és a harmadik szinten lévő „MIND FLAYER”-ek (talán ahhoz hasonlítanak a legjobbban nem támadnak ránk, mert hasonlítanak fajtársaikra. A DEAD SQUID szerepére véletlenül, unatkozás közben jöttünk rá, mert a fene se hitte volna, hogy azt a fejtől lehet húzni (legalább utalhattak volna a program írói arra, hogy úres a belej).

● **CIRCLER.** Egy kis védelmet nyújt ez is a varázslatok ellen.

● **PESTLE AND MORTAR:** Ebben lehet összetörni a MOGANA leveleket.



A következő tárgyak szerepe nagyjából ismeretlen, nem sokat tudtunk velük kezdeni, noha biztos jók valamire:

● **GHETTOBLASTER:** Amikor az egyiptomi szinten, a 9-es helyen van, nem működik még, meg kell reparálni egy ELECTRONIC TOOL KIT-tel. Utána be lehet kapcsolni, s jászkit is valami idegesítő, de nagyon rövid dallamocskát, aminek ha a végére ér, ujjakraző. Valószínű, hogy nemcsak erre jó.

● **MAYAN JUDE EFFIGY:** Azonkívül, hogy vissza tudjuk tenni a helyére a múzeumban, nem sok hasznát láttuk, s nem is tudjuk mire jó... de mégis tudjuk. Ez is kb. annyira, mint a HAND OF GLORY (itt), szóval védelmet nyújt más dimenziókban (de nem az odajutásnál esetlegesen elszervezett fizikai sérülésekre).

● **DEMON MASK:** Coolul mutatunk benne, s ez illik a szamurajpáncélhoz is, de hogy gyakorlati haszna mi, az nem világos.

**Akkor kezdjük:**

A legfontosabb, hogy legyen valamibe pakolni majd dolgokat. Erre kiválóan alkalmas az aktatáska. Pakoljuk bele az elsősegély-csomagot is, mert hamarosan úgyis nagy szükség lesz rá. Ha már ebben a szobában vagyunk, kapjuk fel a *Cartag* nevű szobrocskát is, amihez ki kell tenni az öt óvó üvegburát (csupaszkezével **AIM** vagy **HIT**).

Erről jutott eszünkbe: aki nem tudná, az **AIM** az célzás és lövés/ütés (lőfegyverek esetében ezt érdemes használni), a **HIT** meg a sima, gyors ütés vagy löfögetés esetében a csipőből lövés. Alul az a csik pedig az „*akciópontjaink*” mennyiségét mutatja (ha csökken, kevesebb biztosan találunk, ha meg elfogyott, akkor nem is nagyon csinálunk semmit). Ehhez a *Cartag*hoz meg meg kell találni kettő másikat, de ha valaki úgy itélné, hogy egy ilyen szobor sok helyet foglal el, addig nem muszáj ezeket is cipelni, s csak akkor összeszedni, ha már felmennék a harmadik szintre. Na, de ez később lesz.

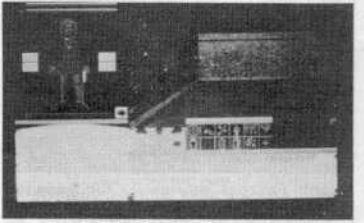
Most ajánlott a feltankolás a földszinten, tanuljuk meg a varázslatokat (a szagfagató vonal a rejtett bejáratokat jelzi, egyszerűen csak menjünk át rajta, mintha ott sem lenne), vegyük fel a pisztolyt (Smith & Wesson M10) és/vagy a piszkavast. Ittsuk ki a zombikat, de vigyázzunk arra a zöld, sok csapos, lebegő bigyóra, amit ha meglát a fickók, eleinte nagyon becsinál), ne támadjuk. Ártalmatlan, de ha ártó szándékról tanúsítjuk, hamar otthagylhatjuk a fogsukat, mert kelletlen **WIND OF DESTRUCTION**-öket is tud.

Erről a szintről csippentsünk: szükségünk lehet még a levágot, összeasztalt fejre a bászkerényből, a rúnakőre és az összehajtogatott kötőre. Edemes felvenni a videokazettát is, és természetesen a kulcsosomat az összes kulccsal. Egy zseblámpa sem árt a fejlebből szinten, mert sötét lesz.

A **JUJU FETISH**-sel is elkerülhetjük a harcok nagy részét, de akkor kevesebb XP-t is kapunk (és a kapott XP-kból növelhetjük emberünk skilljét, vagy ha már tényleg sok összegyűlt, akkor egyes tulajdonságait). Kájára jó ideig nem lesz szükségünk. Menjünk fel egy szinttel. Vigyázzunk a vértokokra, ha belelépünk, akkor egy nagy adag villám sújt le ránk. A fel-alá járkáló néinek semmi szerepe, nem ártalmas egészségünkre nézve. Am annál inkább a kis szárnyas démonok, amik nagyokat tudnak varázsolni. Az északeleti rész felé találkozhatunk velük. A vértócsás folyosókon úgy juthatunk túl, ha pár gombot keresünk a falon. Egyet lenyomva elteleportálnak minket, de arra is ügyeljünk, hogy pár hely visszafelé kell lépned, mert megfordítja a menetünket, s ha előrért nyomunk, könnyen megeshet, hogy a mögöttünk lévő vértócsában trappolva kötünk ki, ami pedig magához vonz egy szép, feltöltött elektromos nyálalbot... Itt is tanuljunk meg minden varázslatot, cseréljük le a gyenge M10-et egy 38-asra, a piszkavaszt meg egy baseballütőre. A **FLAMES OF DESOLATION**-hoz úgy juthatunk hozzá, ha a jelölt titkos átjáró helyén lévő kandallón megnyomunk egy gombot.

Találhatunk egy háromszöggel jelölt ajtót is, ez az a hely, ahol békésen pihenhetünk, ha majd almások leszünk. Utána persze

max. HP, SP, de sajnos az nekünk csak egyszer volt hajlandó aludni, ami miatt a HP és SP elég alacsony szinten maradt. Tegyük el a gyufásdobozt is. Sok szobában találhatunk rendetlenkedő szellemeket is, de egy csomó szükségtelen harcot elkerülhetünk (és így az értük járó XP-ket is), ha először elmegyünk az interaktív szellemhez. Megbeszélhetjük vele, hogy elégetjük a szellemeket idekötő festményt, amelyen *Melchior* és ők vannak. Ha már nála vagyunk, ne feledkezzünk meg a golyóálló-mellényről sem (nagyon jól fog majd jönni a csontvázak szinten). A képet természetesen a gyufával lehet meggyújtani. Most már nyugodtan járkalhatunk, csak a démonkák okozhatnak gondot. Tegyük el a zöld, kerek drágakövet (ez fontos) és a zseumi feliratot. Kapcsoljuk fel (ha rossz, akkor később ha lesz már **ELECTRONIC TOOL KIT**, jöjjünk vissza megreparálni). Van egy ajtó, ami az istennek sem akar kinyitni (mondjuk annak talán, meg az ittlevő ördögöknek is, de nekünk nem, ergo nem vagyunk se istenek, se ördögök, tehát még élünk). Hozzájuthatunk, ha benyitunk a legeszkaletebbre lévő szobakomplexbum. Olvassuk el mindig az ajtók mellett lévő táblákat a feliratokat, s keressük meg azt, amire egy „**ONE**” van írva. Nyissuk ki, s menjünk át rajta. Aztán egy olyat, amire egy „**TWO**”, s így tovább egészen hatig. Hat után pedig menjünk be a kettes számmal jelzett szobába (nem azon az ajtón keresztül, ahova **TWO** van írva, hanem amit mi jelöltünk kettesrel). Ott van egy másik szobor, *Cartag* párja, *Phtark*. Vegyük fel ezt is. Most már odasétálhat a bezárt ajtóhoz (a feljártóit keletre), s egy csapatba esett magányosozott lenünk, aki elég bizalmatlan velünk szemben, de érthető. Ő volt az, akit felbérelt az a cég, amelyik eladta nekünk a házat, hogy megnézzék az előző lakók sorsát. Ezen a szinten megnézhetjük a megszerzett videokazettát is, a TV-s szobában.



Ha már ilyen magasan vagyunk, menjünk feljebb. A második szint elmeogyintézetként szolgált, most viszont tele van kellemtelen narancssárga szivacsokkal. A kiirtásukra szükségünk lehet az **OBSIDIAN SHARDS OF ANNIHILATION**-re, mert anélkül igen hosszadalmas. Ez a varázslat csak az egyiptomi szinten található, tehát aki nagyon akar vérengzeni, az ugorjon előbb le oda (de mivel az ottani múmiák nem nagyon könnyű ellenfelek, mi inkább ide jöttünk először erősödni). Ha odamegyünk az egyes számmal jelzett szobától északra, akkor hamarosan belebotolhatunk egy baltás kislányba, aki távoli rokonunk. Ha valaki megnézte a videokazettát, azonnal rájön, hogy ő *Nathas Prentiss*, *Robert Prentiss*-nek, saját bátyjának gyilkosa. Mivel megérzi bennünk a *Winthrop* vért, azonnal rákántad, mert minden *Winthrop*nak meg kell halnia. Miután leütöttük, hátrahagy egy cafatokban lógó, fehér köpenyt (csak ebben tudunk majd átmenni egy bizonyos részen a 2. szinten) és egy baltát (nem muszáj megtartani). Persze tanuljunk meg minden varázslatot, majd szedjük össze 5 kínai érmét (a beljebbjutáshoz lent keressünk kulcsot, a 12-es terem környékén). Ahhoz, hogy ajtút

hassunk a középső folyosóra, keressük fel azt a termet, ami a 2-es és a tőtenyt tartalmazó szobák közt van (északen, egy bejárattal, ami délre néz, három mező nagyságú). Ez elteperőzt minket a középső folyosóra, s onnan már ki tudunk nyitni egy ajtót a legkülső folyosókra. Aki lőporhiányban szenved, keresse meg a Colt M1911A1-et.

Vegyük fel még a *Scaruk* nevű szobrot is (és így már megvan mind a 3), azonkívül a **CIRCLÉ**t sem a taná (de az azt vizsgáló labdacss igen). A **CIRCLÉ**-es szobából csak akkor tudunk kijönni, ha az órát elintézzük. Az órákhoz érmehez csak úgy lehet hozzáférni, ha ideiglenesen levezűk a golyóálló mellényt és a szakadt köpenyt vesszük magunkra. A harmas pontnál lévő gömböval sajnos még nem sokat tudunk kezdeni.

A bebörtönözött pofa azt mondja, hogy segítsünk neki kiszabadulni az éteri sikról. Igerjük meg, de ezt csak majd később. A **HAND OF GLORY**-hez csak egy kicsi trükk lehet hozzáférni, ha a fenti ajton keresztül megyünk a terembe, akkor nem a sarokba fog minket teleportálni, hanem a kézhez. Keressük fel azt a lépcsőt, ami a középső folyosók környékén van, ott menjünk fel. Pár zöld trüfrit örjöráczik körbe-körbe, őket kikerülve rávetethetjük magunkat egy előre üdortó formájú szivre, ami őslégg *Karcist*nak, a megégetté boszorkánymesternek a szive (pedig ez még félig sincs megsűtve). Tegyük el, jól jön majd.

Most már elég sok cucc van nálunk, ideje lenne nagyobb részüket letenni. Melyünk először vagy a harmadik szintre, vagy az egyiptomira. A harmadik közelebb van, induljunk feljebb.

Itt most csak egy gyors, baráti látogatást teszünk. Keressük fel az Erő Szobáját (4), tegyük le a szobrokat szép óvatosan a nekik megfelelő állványra (mindegyikre rá van írva egy név), majd ha mind a 3 a helyén van, jöjünk le őket egy-egy **FLAMES OF DESOLATION**-nel. Azt ugyan nem tudjuk, hogy ez mire is jó valójában, de azért biztos szükséges. Ja, a zöld trüfritak mindig kerüljük, úgyse sikerül átgrugnunk felettük. *Carl Winthrop*ot is meg lehet látogatni, aki ugyan nem nagyon örül nekünk, de azért el lehet vele beszélgetni. Vigyázzunk, mert nagyon hamar magunkra lehet haragítani. Mosól a *Karcist*ról, s hogy ne higgyünk neki, ami idáig OK, úgysem ér megbizható pofa lesz az öreg. Aztán kér egy cuccot bízzalmunk jelöl (vigyünk egy felesleges tárgyat, pl papírdarab a beszélgetés ablakára), majd elkezd egy nagyon nagy titkot mondani, hogy az a fickó, aki be van börtönözve, aruló... Ekkor azonban a körvonalai elmosódnak, s persze minket fog mind ezért hibáztatni, ám bosszúra már nem lesz ideje, mert eltűnik. A **SHURIKEN** felirattú állványra is tegyük fel az odavalo lemezét, ha már itt vagyunk így már el lehet tenni a shuriket, amire ugyan nagy szükség nem lesz. Tanuljuk meg a csinálatokat is. Mást egyelőre nem tudunk csinálni.

Most bosszúljuk meg az őszükön tetteit! Menjünk vissza a földszintre, de előtte látogassuk meg a csontvázas szintet (második ajtó észak felé az előszobában). Bizonyosodjunk meg arról, hogy van egy pisztolyunk és golyóálló mellény. Amint leértünk, készüljünk fel arra, hogy egy-két lépés után egy renegát zombi fog visszaközönni lefűrészt csövű puskájával. Gyorsan intézzük el, mert ellenkező esetben pont a fordítottja fog velünk történni. **FLAMES OF DESOLATION** nem sebz. Ha OK, kapjuk fel a puskát és a tőtenyeket, jobbak azért, mint egy pisztoly. Induljunk előre. A kettes-sel jelölt helyre úgy juthatunk, ha a terem

falaian minden gombot benyomkodunk egy-szer. Menjünk tovább. Veszélyes terem, ha egy ajtót kinyitunk (rálepnék az előtte álló platóra), akkor egy csontú viharzik ki és menthetetlenül nekünk támad. Ezeket nem elég egyszerű lenyomni, ha megint hozzáérünk (kifele menet), akkor megint felkel. Először is szerezünk be a motorosfűrészt, majd a hozzávaló benzint. Töltsük tele a fűrészt, vegyük az egyik kezünkbe és kapcsoljuk bele. Most már sokkal könnyebben fog menni a megszállás. Vegyük fel ami kell, majd menjünk a 3. terembe. Itt egy orngona áll, meg egy fekete gyertyákkal meggyújtott káplna. Az orgonán van egy kottaállvány is, próbáljuk ki, mi történik akkor, ha a kottát ráteszük az állványra. Aha! Egy kapu az éteri sikra! Hagyjuk most békén.

Vissza az első szintre. Vizsgáljuk meg alaposabban azt a festményt. Hmm, valami hiányzik a festményen. Ures a medálja! Tegyük bele a zöld követ. A kő elégetti a festményt, s így egy ajtó tárul fel. Ez vezet az egyiptomi szintre. A portál körül kampók vannak, vigyázzunk rájuk, mert jókat sebeznek (kell egy magasabb **DODGE**). Az egyiptomi szinten először szerezjük meg az E-vel jelzett köpenyt, mert ha nem lenne meg, minden E-szerű rúnával jelölt fal lődözne ránk. A köpeny ugyan védi egy figura, de sec-perc alatt leuthetjük. Vegyük fel. Most keressük fel a varázslatokat, írtsuk ki a mumiákat (velük nagyon vigyázzunk, ne engedjük őket a közelünkbe, mert túl nagyot sebeznek a karmaikkal). Az gyessel jelölt helyen 3 koporsó van, aki akar harcolni, kinyithatja mind a három, de azoknak, akik inkább szeretnének jobb bórben lenni, ajánljuk a középsőt. A benne lévő mumiá mellett egy újabb múzeumi felirat lesz, amit el ne felejtünk magunkkal vinni (ez a démon maszké). Szükség lesz még a kristályfuvólára is, de a **GHETTO-BLASTER**-rel nem nagyon tudunk mit kezdeni (azon kívül, hogy megjavítottuk, és zenélt).

Itt az ideje, hogy befejezzük a dolgot *Karcist*tel. Lépünk rá mindegyik szobáiban a kis platóra (4 ilyen van, mind a négy egy belső terem felé mutat), s ha ez megvan, a fal elhúzódik, újabb terembe jutunk. Itt a falon egy ajtó, perselyt látunk, mellettük mindkét oldalon pedig egy gombot. Dobjunk be a perselybe egy kínai érmét, s nyomjuk meg az egyik gombot. Újabb szobába jutunk, megint egy perselyel és egy gömbbal, s ezt ismétléljél el, míg el nem érünk a középső szobába. Ott egy kehely jelenik meg, szedjük fel az összes kínai érmét (mert mikor eltűntek a falak, az érmék újból megjelenek), tegyük be őket szép sorban a kehelybe, s vegül az óditókat is. Ekkor megjelenik a *Karcist*, Mindenképpen rá akar minket beszélni, hogy adjuk oda neki a szívet, s egy megható mesét is kitalál arról, hogy mennyire át lett verve, de ha engedünk neki, akkor meg is kell vele küzdeni, ami annyira azért nem egyszerű. Inkább pusztítsuk el azt a nem éppen bizalomgerjesztő vérpumpáját, s így elpusztul harc nélkül. OK, meglennék, most már biztos van elég hely a börtöndben.

Ahhoz, hogy a harmadik szintet is befejezhessük, össze kellene még pár cuccot szedni, de hol lehetnek ezek? Hol nem járunk még? Keressünk egy másik lejáratot a földszintre! Itt lesznek a veszélyes ghoulak, akik érinthe életveszélyes, mert nagy erővel megmérgeznek minket, s életerónk rohamos léptekkel fog csökkenni. Sok ajtó csak egyirányú, szóval meintsünk sűrűn és legyűnj övatosak. Egy igen fontos varázslat is van a szinten, ami roppant hasznosnak bizonyulhat, az **Elixir of Health**. Ezenkívül jól jöhet még az az **ELECTRONIC TOOL KIT** is a

széfben, főleg ha az elromlott biztosítékokat is ki akarjuk cserélni. Egyéb tárgyak közül vegyük fel a **METAL CRESCENT**-et, a múzeumi feliratot (**KEY OF ABOMETH**) és az a temetési urna sem lehet rossz, de sajnos amint a tanába a terem-től. Ezt nagyon sajnáljuk, de nem tudtuk, hogyan is kell leküzdeni. Egyes papírok szerint az urna egy volt japán harcos hamuját tartalmazza, aki kivételes tehetség volt zsákbanuralás versenyeken, s azonkívül egy holt embert az életében hozzá legközelebb álló eszközökkel együtt megidézőnk, lehet, hogy szelleme azokba költözik bele. Ezért lenne szükség a katanára és a temetési urnára, mert a katanához a wakizashi már ott van a daishón (fa-állvány) (**Azt hiszem HaPi mester itt leereszkedett az egyszerű olvasó szintjére — CoVboj**) Csak arra a kerek köre kellene valami.

Mondjuk enélkül is megvagyunk, szóval ennyit erről a szintről. Ha valaki le akarja menni a harmadik szintre, *Alberoth* vár rá, akinek nagyon kellemetlen tulajdonsága, hogy nem sebezhető. Viszont egy papíron valahol azt lehetett olvasni, hogy xy csillagok valamelyik állásakor *Belthegor* hamarosan belép ebbe a világba, s akkor *Alberoth*-nak nincs több dolga, elmehet. Na most, hogy ez történik-e vagy sem, csak a csillagvizsgálóban tudhatjuk meg (egyiptomi szint), de ahhoz, hogy pontosak legyenek, egy eszköze is szükség lesz, az **Astrolabe**-re. Ezzel a kezünkben menjünk a csillagvizsgálóba, s *Alberoth* nem állja többé utunkat.

Csakohgy hol van ez az **Astrolabe**? A második pincészinthez, de az odavezető utat *Alberoth* vizsgálja. Keressünk alternatív utat, egy szőnyeg rejtette lik formájában. A második szinten van pár kapocsoló is, ezeket csak egyszer lehet megvizsgálni. Az **Astrolabe**-n kívül nem árt a **MAYAN EFFIGY** felirattal. Ha valaki nagyon megbizik **BLADE** képességében, az elszórozhatja a katanával is, de mivel túl nagy a diplomata-táskához, állandóan a kezében kell hogy szorongassa. A feljebb jutáshoz használhatjuk az *Alberoth* vizgázta nyílászárót is, de inkább rohanjunk egyet, ha kiértünk oda, ahol ő van. Eszleg ki lehet próbálni egy teleportot is. Fel az egyiptomi szintre, be a csillagvizsgálóba, rakjuk egyik kezünkbe az **Astrolabe**-t és kukucsáljunk bele a teleszkópba. Nini, ott repül *Alberoth* és a börtöndje!

Most megint nézzünk le, de az első pincészinthez északnyugati lejáróján keresztül, s így egy olyan helyre juthatunk el, ahova az előbb nem lehetett. Itt ajánlott fakultatív program a mongana levelek begyűjtése és a porrá törésük a mozsárban. Mivel a tömjénezhető hollétéről nem tudunk bizonyosabb adatokat, magunkra is kell egy kicsit hagyatkoznunk. Egy dögölt polip is kint a szinten bűzőlog, a hozzávaló szervitor köpenyvel.

Megint teit lehetünk pakolva cuccokkal, s a harmadik szint se volt még teljesen kész. Ugorjunk fel oda is. Keressük fel azt a termet, ahol a szamuráj páncele van, s ott feltűnhet, hogy az egyik szimbólum törött. Tegyük csak bele a **METAL CRESCENT**-et, s egy a pancélt óvó erőteret eltűnik. A múzeumi plaketteket tegyük a helyükre. Van ahol szintén erőteret védi a cuccokat, de mindegyik helyen egy különös tábla van, az egyik irányú feliratozva. Forduljunk abba az irányba (hátrafele, jobbra, balra), s csúszunk be oda úgy, hogy a megadott irányba nézünk. Tegyük fel magunkra *Abometh* szemét (mint nyakláncot), és a szamuráj pancélnak is jó hasznát fogjuk venni, mert kiváló.

Most már eleg kezelték lehetnek egy éteri kalandlashed, nosza, varázsoljunk egy **DIMENSIONAL DRIFT**-et, vagy keressünk egy portalt, ha nincs szandékban egy runa-ké elfazarlása (csak akkor vigyázzunk a sérülésre). Itt egy ideig maszkáljunk (mésze nem vegteli a hely, nem kell megjenni, hogy elveszünk), s ha egy runda *Melchior* támad, dofjuk le az okainkkal (ha ez nem megy, akkor elég ha jól meggyomozzuk). Közben kevésbé kellemes kétszajú idetlenegek is zargatnak minket, de ne hagyjuk, hogy ok győzzenek. Előbb-több egy ottonyos gentleman is megerkezik, aki mindenkeppen beszélni akar velünk. Segítsünk neki, adjunk energiát, mert már nagyon keskeny a szellemet itt tartó ezüstszál. Haha! Na, erre gondoltunk. Ez elég durva volt, tudniillik az nem az éteri síkon, hanem az asztrális síkon van. Az ember csak oda utazik a szellemével úgy, hogy ezüstszállal rögzítse a testéhez magát. Ez persze nem csak az AD&D-ben van így, *Altalanosan* elfogadott tény. Am ez ne akadályozzon minket meg abban, hogy nem segítsünk, mert cserébe kapunk egy kis biztatást, hogy *Beltether* is lehet győzni. Azonkívül egy új varázslatot (**WIND OF DESTRUCTION**) és egy kristályzeműveget (amellyel megtaláljuk a helyes utat az asztrális síkon).

Most ugorjunk vissza a házba (keressünk egy megfelelő kockát), s le a harmadik szintre (itt igen kellemes tapéta van: emberi bőr, egy kevés zsirteggel a felsőbb régiókból).

Eleinte csak az agyszívó-szerűségek nyagatnak, de ha valaki úgy érzi, hogy nincs valami jó állapotban, a legjobb, ha felölti a mar emilitett alruhát. Keressük a gongot, s gongjunk egy nagyot. Most már az alfalon

továbbmehetünk, mert kinyitott. Benezhetünk az egyébe, s meg lehet nyomni azt a gombot is, de akkor már tényleg nem árt valami kitűnő kondi. Nem árt, ha a katanát vagy más fegyvert most lecseréljük egy M16-osra, igaz, hogy egy csomó varázsiényt nem sebezhetünk meg ezzel, de a katana is csak akkor jó ilyenl, ha benne van a számú szelleme is. Mindenesetre most menjünk el a négyes helyre, s ismét ussuk le a gonosz *Melchior*, aki még mindig nem fulladt a frusztrációjába, hogy mi legyőztük. Innen a sokkal kellemetlenebb tengeri démonok fognak ránk vadászni, akikben az a rossz, hogy ha lenyomjuk, nagyon is könnyen visszatérhet, tehát akiknek kevés a muníciója vagy az MP-je, jobb ha megkeresi a tojomegetőt. Fel lehet venni a varázsvesszőt is, nehogy itt maradjon. Most csak fussunk el az otarhoz, s ott fújjuk meg azt a regóta nálunk levő fuvólat. Hopp, ez egy meteoradarab! Tegyük el szépen, és kerüljünk fel egészen az első pinceszintig.

Egy olyan szobát keressünk, ami tele van koponyákkal, és piros színben pompázik (15). Tegyük le valahova a **VANITY MIRROR**-t. Egy kis igazgatás után a fény pont jó helyre esik, s egy szerkezet bújik elő a földből. Fogjuk most az frissen szerzett meteoridarabkát, rakjuk egy neki megfelelő helyre (lyuk). Jaj, mi történt! Egy bigyóvá alakult! Persze azonnal kapjuk fel, s most ugorjunk megint át az éterbe, onnan pedig egy olyan helyre, ahol a fal furcsa, narancssárga buborékokból áll. Ez az asztrális sík.

Ha áruhában vagyunk, a szervitorok nem fognak senkít sem bántani, de azért a kék teleport-kockáktól nagyon is óvakodjunk,

mert hamar visszavisznek a házba. Menjünk egészen az *Ajtólg*, s tegyük egyik kezünkbe a bigyót (**EYE OF AGLA**). Így továbbmehetünk (nem állja el egy láthatatlan erő az utunkat). Most már nincs sok dolgunk, mint bá nélkül eljutni az egyes helyre, s ott felkészülni.

Vigyázz, rajt Cseréljük ki a tölténytárat (nagy csattano hangokat adva), húzzuk meg a nadrágszíjunkat, igazítsuk meg a pancél csatjait, olajozzuk meg a rugószerkezetet, szedjük ki a puskacsőből a betárgó darázsleszket, tisztítsuk meg a láncfűrészt a felesleges húsdaraboktól, cseréljük ki a láncot, állítsuk be a nyerget, lazítsunk, belemegites es LEPJ ELORE!

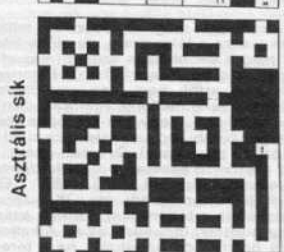
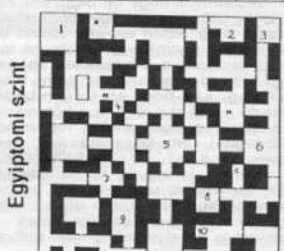
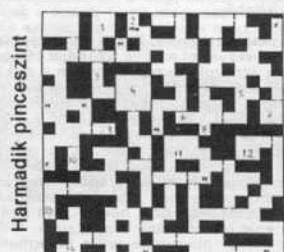
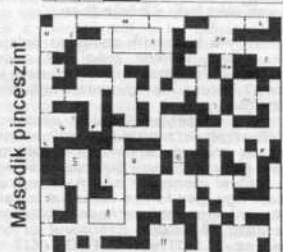
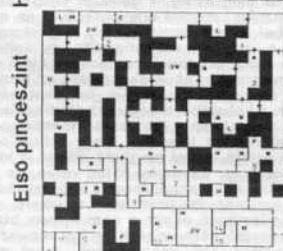
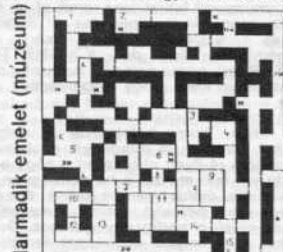
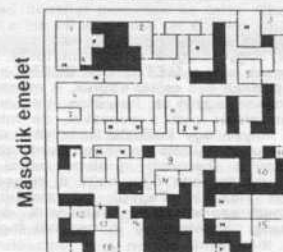
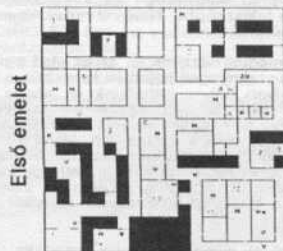
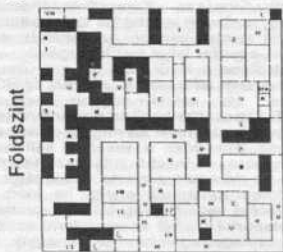
Itt egy fura figura jön. Közönségek a legmelegebb **WIND OF DESTRUCTION**-nel, majd még egy jó huszat ereszkünk rá. Urítsuk ki az M16-oshoz való összes tárgainkat, dobáljuk meg minden keszünkkel, dobócsillaggal, s ha már jobb nincs, akkor öklözzük meg Es ha meghalt volna... Ó (vott) *Beltether*, a főrossz. Note: Ha megöljük, nem szétporlad, hanem úgy nezi ki, mintha csak elűztük volna...

Ezután egy vidám jelenet, majd a program kiexitál egy előreutaló felirattal: **WINNER.INFO**-et is készített. Nem lehet vetetlen. Tehát: — *Nem most hallottál rólam utoljára!* — s gonosz, vérfagyasztó, igen eredeti és hiteles sátnai kacaj... Végül pár hasznos sor PC-seknek.

#### Berhelés:

- 148E - Max HP (2byte, előjeles)
- 1490 - Jelenlegi HP (2byte, előjeles)
- 1492 - Max MP (2byte, előjeles)
- 1494 - Jelenlegi MP (2byte, előjeles)
- 149C - XP

• HaPi





celtic

Hé emberek! Valaki elhagyta a... ja, az egy másik stuff. Szóval itt van a **Toyota CELTIC-a Rally**, toyota és rally nélkül, pontosabban toyott az **UBI Soft** nekünk egy jó kis stratégiát anno domini francudja hányban, de az biztos, hogy a Power Play magban úgy '91 vége felé szagatták. Mi meg majd most fogjuk (v)izekre szagatni, mármint a joystickot, csak az a baj, hogy ez nem suturemáp, így mégiscsak a játék kerüi terítke.

A sztori (gy.k. story) a szokásos: *Celtica* (más időkben *Celticia*) a béke, a nyugalom hazája. Pontosabban csak az volt egészen addig, amíg elő nem került, na mi, na vajon ki? Fokozódik a feszültség, szóval egy magus, akinek a nevet **GOMÉD eht MÖRGÖS**-nak olvasta mindenki, aki elfelejtette, hogy éppen a tükörben látja a monitort. Szóval és tettel, **SOGOROM the DEMOG** a Noé bárkáját kívülről körülvéve közeget akarta utánozni, amikor pár ezer szörnyével együtt előzónlotta a környező szigetvilágot. Namármost van egy jó fiú is a környéken, akit **ESZKELL**-nek hívnak, feltehetőleg azért, mert **ESZKELL** ahhoz, hogy megnyerjük a gamet. Ezzel az Eszkerékkel fogunk mi varázs-lót alakítani, de ne ijedjen meg senki, semmi közünk nem lesz holmi tuzes paripához, ez csak a véletlen névazonosság, vagy talán névrokonság műve. Célnul toyotától, tuzes paripától, és a hulyeségeinktől függetlenül az lesz, hogy megpróbáljuk megállítani a **SOGOROM**-at, sziget-ről szigetre.

A játék stratégiaikalandokciójellegű, fantasyvel átszőve. R típusú Politikai Gazdaságtannal (gy.k. RPG) fűszerezve. Elsőként azt kell eldöntenünk (a szak háttérleírja mellett), hogy van-e számítógépünk. Ha nincs, tudunk ajánlani egy alig használt 4 éves Amigát, vagy egy jó öreg 4 MHz-es XT-t, gondoljatok meg, ezt nem érdemes kihagyni! Ha ezen teltettük magunkat, azt kell magunkban megrágni, hogy megvan-e a játék? Ha nincs, akkor sok pénzektől megvethetjük, erre is tudunk tippeket adni, de ez itt most nem a reklám helye. Szóval gép és játék együtt, és hol az egér? Ja, hogy elvitte a macska, nem baj, tessék gyorsan egyet beszerezni, aoft becsuccni, macskákat kicsukni, majd a játék végén be lehet engedni. Aproposz, Amigára van bővítő, mi? Hogy nincs? És Te akarsz Kelticezni? Nem vagy normális. Gyorsan szerezni

egyet! Huh, együtt a család. Rövid töltögetés és pár korty elfogyasztása után kiválaszthatjuk, hogy kikapcsoljuk-e a gépet, vagy lenyomjuk a CTRL+Amiga+Amiga (PC-n CTRL+ALT+DEL) billentyűket, esetleg akarunk játszani. A programba épített ome érdekes opcionális választás után még meg kell érdecsenünk a játék nyelvét is, végül megjelölni a főmanus, aki 6 esyles tototíppet ajánl a konyolgatót játébaknak. Bocsanat, játékosnak:

**SAVE/LOAD** — állásmentés/töltés  
**NEW GAME** — új játék  
**SAVAGES** — A szigetben különféle szörnyekkel találkozhatunk, amelyek a szörnyelemből másznak elő. Ezek selemleges, ám általában ök is minket támadnak meg először, viszont kítőnők tapasztalati pontjaik gyarapítására.

**START** — ?!

**1 PLAYER** — gép ellen játszunk; mi vagyunk az **ESZKELL**, a gép pedig a **SOGOROM**.

**2 PLAYER** — két játékos opció; mi vagyunk az **ESZKELL**, a barátunk egyben a **SOGORUNK** is.

Itt mondjuk el, hogy minden figuránál a sakkban is megszokott jellemzők állnak rendelkezésünkre, úgy mint XP (Xerox Paintjet), HP (Hewlett Packard), VP (Ventura Publisher) stb. Ezekre most itt terjedelmese és a szerzői jogok híján nem térünk ki.

Szóval ha nem fogyott le a prog, 1 csomó mindent láthatunk, a könnyebb érthetőség kedvéért jöjjen a manko, avagy mit is láthatunk a képernyőn:

— **ESZKELL** varázslatponta  
 — A **SOGOROM** varázslatponta

— (?) Az egységben a kétség fogalom információi, avagy milyen fauttak, erősek satatöbbi. Feül — mert eddig csak feüdt — láthatók emberkeink, rájuk clickelve megnézhetjük ki a legbénább. Lényegesebb tulajdonságok:  
 Max. — max. / CU — aktuális  
**STR** — erő, mekkorát tud csapni a karakter

**DEX** — ügyesség, hogy tudunk melléütni  
**CON** — egészség, jó ha magas, akkor a HP-ink is magas lesz

**ACTIONS** — Ez lehet 1 vagy 2. Azt mutatja, hogy sok sor után hányat (itt nem a szó szoros értelmében) tud lépni 1 körben (harcban!) alatt Ez jó mondatvég volt? Ha 1-gyel rendelkező pasi aktuális, akkor a csapat is csak 3-at léphet a nagytképen (2-nél értelemszerűen hatol), vagyis a sör hatott. Azt, hogy hány (hosszú-)lépés van hátra, a nagyított játétker mellett a csizma alatt tudhatjuk meg.

**MAGIC LEVEL** — hány varázslatot ismer  
**STAMINA** (gy.k. HF) — avagy még hányszor fejelhet le az ellenfél. Na nem egészen az, de azért eléterő

**EXPERIENCE** (gy.k. XP) — tapasztalati pontyaink száma. Ha ez nő, bizonyos értékek felett feljebb megyünk egy emelettel, vagyis szintet lépünk.

A karaktereket ld. később...

— (Nagyító) — Ezzel az opcióval tudunk felkészülni egy várható támadásra, rendezgethetjük sörinket, nyugodtan gyogyíthatunk, bíróság játékok játszhatunk, vagyis idezhetünk, sakkozhatunk (gy.k. beállíthatjuk a figurákat) stb.

— (Cizma) — (h)egység mozgatása, de csak azért, mert a közmondás is arra utal: (h)egységben az erő. Ha egy olyan helyre akarunk lépni, ahol nem saját csapatok kolbászolnak, bejön a harcmező.

Jó tanács: inkább ne a célpontot jelöljük ki, mert az biztos, hogy a prog körbe fogja bombázni az egész térképet, csak azt az egy mezőt fogja érintetlenül hagyni. Bravó **UBI Soft**!

— (Szetosztás jel) — A csapatot kettéválaszthatjuk (katonánként), vagy egyeSHIThetjük ökelmüket. Ez a művelet aként tesz mint a Duna—10 C-ban, úgy zajlik, hogy megjelenik a képernyő tetején a felépítés. A nyílból kiválasztjuk a közvetlen közelben lévő egyik hatszögöt, ahová a csapat másik, elválasztott részét küldjük. A képernyő alján megjelent üres helyre pedig szépen átrádozhatjuk a kijelölt ürgeket és szék.

(Ez kicsit bonyolult így, de a képernyőn — ha egyáltalán ül meg valaki a monitor előtt — majd mindenki ki fogja látni!)

— (Vár ikon) — Várat építhetünk, de sosem lesz kész, mert mindig várát... 2000 varázslatponta. A varak birtoklása növeli VP-ink (Ventura Publisher) számát. Ha





## HINTEKE (valamint)

Elég nehéz bármit is hinteni, mivel mindenki úgy játszik, ahogy akar.

- Az első 5-8 pályát simán meg lehet csinálni minden nehézség nélkül.
- Érdekes módon a gép a főváráslót legelőször egyedül hagyja és nem is várban, ahol nincs várárszlási lehetőség, hanem valamelyik szentélybe. Itt szerencsés esetben már egy erősebb figura és/vagy egy várárszló te tudja győzni.
- A program taktikája hamar kiismerhető. Mindig a főváráslókat próbálja támadni, nem ritka, hogy egy körben 3-4-szer is. Ezért fontos, hogy mindig legyen tartalékba 200-500 várárszpontunk a védekezésre. Ha pedig a mi egy csapatunk közelít az ellenfél fővárárszlójához, akkor a gép azt próbálja minél előbb kiirtani.
- Kesőbb a pályák egyre nehezebbek lesznek itt már taktikázni kell és a gyors győzelem sem biztos. Jó módszer, ha először is a főváráslót bevisszük egy várba az ellenségőtől minél távolabb és beállítunk egy erős védekező csapatot. A főváráslót vagy legmagasabb szintű várárszlót a várban rakjuk a jobb oldalra, így alkalmanként ő is be tud segíteni. A vár kapujába állítunk be két erős figurát (hydra, arkangyal) úgy, hogy őket megkerülve ne lehessen bejutni a fővárárszlóhoz. Ez azért kell, mert a program, ha teheti, a főváráslót támadja és ha láthatatlan ellenfél is van, akkor az lazán besurran a várba és kinyirja a várárszlót, míg mi a többi ellenséggel vagyunk elfoglalva. (Természetesen, ha a főváráslót meghal, akkor lehet a pályát újra kezdeni, vagy visszatölteni az előző játékállást). A vár elé a bal alsó mezőkre 3-4-6 magust állítunk, ezek kapják a tüzérség szerepét. (Angyalt vagy más várárszló tudót inkább támadásra érdemes bevetni, mert ezek ritkábban találják telibe az ellenfelet).
- Ha jön az ellenség, akkor a magusok az elől állókat tűzlabdákkal megsejtőrik. Szerencsés esetben, ha a magusok már elég magas szintűek (néha előfordul, hogy némelyik 50-55-ig is vitte), akkor az ellenség nem tud eljutni még a vár kapujáig sem. (A sárkányok sem bírják 2-3 tűzlabdánál tovább).
- A szigeteken mindig próbáljuk meg elfoglalni a várakat (és persze helyüket az Attila... előadásán), a szentélyeket nem érdemes elfoglalni, mivel a "semleges" szörnyek innen jönnek és ha elfoglaljuk a helyet, ez a tapasztalat pont forrás megszűnik.
- Ha nagyobb seregünk gyűlt össze, akkor érdemes megosztani azt, az ilyen seregbe mindig jó rakni egy várárszpacit vagy Roger Moore-t, így azok is összekaparnak egy kis tudást (felteve, ha nagygyógyászok).
- A gép mindig elfoglal egy várak vagy szentélyt, és elkezd "elbirkakodozni" magát egy rakás szörnyrel, ezek után már elég nehéz elkapni a SOGOROM frakciát.
- Szorult helyzetbe kerülve menjünk a hegyekbe (ott végezhetünk), mivel az itt kitört vihar néha megtizedeli az ellenség soraikat, am ennesetként minket sem kímél. Használjuk inkább a 2 player üzemmódot...
- Ha valami nem hat (pl. 7), mondjuk a vampirizáció, az rajtuk fog csattanni! Tipikus példa a SNAKE: ragalyt nyomtatva rá, mi kapjuk +1! Vigyelem! A SKELETON-ra nem hat a vampirizálás! Na vajon miért nem?
- Az időzítésekben 3 szinttel magasabb várárszlókat nyílik lehetőségünk.
- A várakban érdemes már a kapuban lebeníteni az ellenfeleket, ezután jöhet a galambolvasztás. Izágedajó!

• VÁRAT TÁMADVA NEM LEHET VÁRÁRSZLNI! Célszerű: LORD + HYDRA összeállítás.

- Egy harcban két magus jól támogatja t mászt. Az egyik legyengíti a szerencsétlen áldozatot, a másik pedig félkézrel kinyírhatja és övé az XPI Erre érdemes MAGICIEN/SORCIER-t alkalmazni.
- Csatában jól jön a vampirizáció + FIREBALL párosítás.
- Ha sok az MP, és az ellenfél, akkor legelőször több telepörtálgatni, bár ez valószínűleg világos.
- Ha úgy látjuk, hogy annyai a körnek, és már csak másodpercek kérdése, hogy mikor nyírnak ki a várárszlók, akkor játsszuk el a kamu idézést, jóval távol egy idezőhelytől. Ha szerencsénk van, megússzuk, de ez fordul elő ritkábban!
- A semlegesek olyan hülyék, hogy mindenkit támadnak Jól lehet feljósolni, ha az idezőhelyekről ke/ibe lépegetünk, ezek ugyanis újratemelődnék az ilyen helyeken. Melleseleg ilyen hülyék, elég ha csak a mozgásukat megnézzük.
- A tűzlabdán és a vampirozásban kívül más várárszlókat nem érdemes pontot pazarolni, inkább a várak és a csapatok fejlesztésére érdemes fordítani azt. Két módszer is van a végső győzelem kivására a helyzetünktől függően. Első a gyors stratégia:

Ez az eljárás alkalmazzható, ha rossz pozícióból indultunk pl.: (nincs egy várunk sem). Meneküljünk és gyűtsük a pontot (körönként 100). Amikor megvan a 2000, akkor óptimálisan egy várat és álljunk be védekezni az előbb említett módszer alapján. Ha jól csináljuk az ellenfél előbb-utóbb kifulladás (pl.: egy sárkány "előállításai kötsége" 300 pont, ha mi 3 tűzlabdával (3x5) lenyomjuk, akkor a különbség 285 pont, majdnem három vár hozzáma egy körön belül). Ha tisztul a terep és van már/még 2000 pontunk, akkor rakjunk ki a várból két magust (akik ekkorra már jól kiképződtek) és sétálgassunk az ellenfél főváráslója felé, amíg lehet. Mikor már veszélybe a terep, építsünk a két magusnak egy várat, időzzünk meg velük még pár magust és álljunk be védekezni. A gép minden erejével azon lesz, hogy elfoglalja az új várunkat. Ne hagyjuk, és e közben a hátsószagunkba szabadon tevékenykedhessünk és az új vára is kapunk 100 pontot körönként.

Legközelebb, ha tiszta a levegő, innet az új várból toljunk előre egy következő kis csapatot és építsünk meg közelebb egy várat. Ezt mindaddig lehet folytatni, amíg közvetlenül meg nem tudjuk támadni az ellenség főváráslóját. Mindkettőt stratégiát ki lehet bővíteni azzal a taktikával, hogy megpróbáljuk elszedni az ellenségőtől a várakat (a szentélyeket is lehet, de ezt megvédeni sokkal nehezebb (itt tud az ellenfél is várárszló). Így neki csökken, nekünk nő a pontunk és mégsem kell építenünk.

• Kerüljük a "nyílt terepen" való összecsapásokat. Ha mégis elkerülhetetlen, és ha van a csapatba több várárszló, akkor mi támadjunk, mert így az első körben kihasználhatjuk a várárszlókat adta lehetőséget (teleport). Fontos, hogy igyekezzünk egy körön belül kiirtani az ellenfél várárszlóit tudó figurát, mert ha mi nem tesszük ezt, akkor majd az ellenfél megteszi és elegendő várárszpont esetén egy várárszló akár 4-5 sárkányt is ki tud nyírni. (Vampir-tűzlabda-teleport). Ha hidrak és külpopszok vannak a csapatban, akkor ezeket gyógyítsuk fel 99-re és állítsuk a jobb oldali oszlopba sorba őket. Ha az ellenfél megtámad, akkor is mi után először és legelőször nem tudja kihasználni a várárszlók lehetőségeit. (A gép ezt a taktikát alkalmazza.) Itt sok ellenfél ellen végső esetben célszerű alkalmazni a "sok kisvillám" va

rázslatot. Ez az összes ellenfélre hat és elég hatásos csak 150 pont.

- Mindig mi támadjunk, ha tehetjük, mert így nagyobb találatokat lehet bevinni. (Előfordult már, hogy két sárkányt is lehetett nyomni egy(l) lorddal. (Igaz, hogy tűzlabdával előtte meg kellett dolgozni őket egy kicsit).
- A várárszlókatól csak annyit, hogy a várárszlókat ugyanúgy hatnak az ellenségre, mint saját figuráinkra, tehát saját figurát is ki lehet "lőni" vagy meg lehet győztetni az ellenfelet!
- Néha valami miatt a főváráslónk is "megbetegszik", és minden kör után, ha foglalkozunk vele (kinagyítunk vagy harc, csapatosztás nem) rohamosan csökken az életeréje. Csak folyamatos gyógyítással lehet életben tartani. Talán a proggy így akarja jelezni, hogy egy-egy pályát túl sokáig tart. (Oregszik a fővárásló!) Ilyenkor gyorsan törekedjünk a győzelmel kivívni a pályán (szigeten).
- Ha hegyen harcolunk, előfordul, hogy lecsap pár villám. Ha az ellenfél túlerőben van, akkor várjunk egy kicsit, hátha lecsapok a figuráiból párat. Természetesen a mi csapatunk is kaphat ebből az egy áldásból, így ha jobbakk vagyunk, igyekezzünk győzni minél előbb.
- Ha elszürjük valamely várárszlókat (pl.: várban vagy szentélyben idézés után nem rakjuk el a csillagrol az idézett figurát és "raidezzük" a következőt, vagy nyolcnál többet akarunk idézni), akkor elsötededik az ég, és ha nem lépünk ki gyorsan (OK), akkor néha lecsap pár villám és felkelt a környéken heverésző hullák közül párat, vagy az összeset. Ez igen kellemetlen, skeletorok lesznek belőlük és elkezdnek mindenféle jópofaságokat várárszlókatni a figuráinkra. Lenyomni nehéz őket, mert előfordulhat a hullá-skeleton-hulla-skeleton... körforgás, ráadásul akit a skeletonok megölnék, azoknak a hullájt is eltávolítja egy villám, és ezekből is skeleton lesz. Mindenképp a tetejére néha a gép elveszi a várárszlási lehetőségeinket is, ami megteheti a dolgot. (80%, hogy elvesztjük a várat és vele a főváráslót is, ha benne volt.)



A program nagyon kellemes sikerült, főként, hogy az Ámiga egyfolytában az ölemben volt. Az a legjobb benne, hogy van hangulata, ami sok más játékról nem mondható el. Az egyszerű kezelhetőség és gyorsaság, valamint a 2 player játék gyakorlatilag megünhatatlannak teszik. A grafika megoldásra sem lehet panasz, és a különböző digitalizált hangok is jól illeszkedtek az én kornyikálásiáimhoz. Összességében jó volt, hogy felKELTA legenda, egy igazán pompás művel ismerkedhettünk meg. Mondjuk azért az túlzás, hogy művel, inkább mivel, vagy inkább mivel, hat hogy-hogy mivel, a betetszámlakönyvvel. Vagy nem azt hagyta el már megint valaki? Nem? Akkor miért olvastad végig ezt a leírást?

Ja, a végére maradt pár thanx. Berányi Balázs, Steiner Balázs, valamint a Drapysoff részére Bp.-re, valamint Szilágyi Szilárdnak Szigetvárra beküldött hintekért.

• CoVboy

# Might and Magic®

## Old World of

# XL

Három részre van az építkezésnek, mind-egyikhez kell 5-5 megacredit, azaz összesen tizenöt. Az összehordásukhoz látogatásuk meg az ANCIENT TEMPLE OF YAK-ot (a kulcsot a sellő adja), ott van 8 darab. Ha ez megvan, menjünk el a Burlock várba, és fizessük ki az első adagynyt. A várat megtekinthetjük, de az építkezés még szinte sehol sem tart. A vár ügyeit kezelő ember viszont ad egy követ, a 'STONE OF 1000 TERRORS'-t, amit az építkezésen találtak. Ezzel be lehet menni a TOMB OF A THOUSAND TERRORS nevű lukba. Eleg kicsi egy hely, legalább egyszer szűkösünk lesz a TELEPORT varázslatra. Van benne GHOUL, TOMB TERROR és más csémegék, kinzőeszokók. Vigyazzunk az italkra, mert noha szinuk szerint ugyan-ugyan adnak valamilyen tulajdonságnak pluszt, mint a törpe bányákban elfogyasztott szines lötty, ezek egy kissé megviselik a torkoskodó ideget (INSANE lesz). Ha túl sokszor iszik ilyet, vagy nem kúráljuk időn belül (ezt csak városi templomokban, vagy DIVINE INTERVENTION-nel lehet gyógyítani), akkor elbucszhatunk kedves csapatársunktól. Itt 7 darab megacredit van, szóval már nem is lesz szükség a GOLEM DUNGEON-beliakra: Amikor már megvan két fazis, az építelő elmondja, hogy jó lenne egy börtön is a várhoz, de ahhoz engednie is kéne, amit csak a király tanácsadója lehet beszerezni. Ez az a fickó, aki nagy sürgét minket azzal, hogy mentünk ki Crodot a gonosz varázsló-bárá karmai közül. Ha elhozzuk neki Crodot, akkor meg is adja az engedélyt, de azért ahhoz még egy kicsit ajánlott várni, mert hamar kiröghet minket LORD XEEN, ha a 18. szint előtt próbálkoznak a vízi dinoszauruszokkal.

Nos elérkeztünk M&M IV pályafutásunk harmadik, egyben utolsó részéhez. Van öröm? Ha van, ha nincs, ezzel még nem zárul le a téma, mert legközelebb az V. részbe vágunk bele. Ha minden igaz, azt két részben legyűjtjük, így meg az időn pontot tehetünk a sorozat végére... hacsak **New World-ék** nem gondolják meg közben magukat.

Nos, hol is hagytuk abba? Mindegy, ha valakinek nem jut eszébe, majd szépen fellelőz a CoV 36-ot.

- Ne legyünk lenézők más humanoid fajokkal sem, segítsünk *Glomnak*, a gnóm királynak, aki a közeli kuklopszokra nehezelt, mivel azok igen gyakran súlyos sérteket követtek el kedves jegesmedvéi ellen. Ehhez fel kell gyűjtanunk a táborukat.

- Ugyanigy segítségre kér minket a tünde főpap is, aki a Tündék Szent Könyvét hiányolja (**Holy Book of Elvenkind**): Erdemes segíteni rajta.

- *Halon*, a Hatekonyak is szüksége van segítségünkre. Regebben *Rivercity* városában élt, de ott mindig is túl sok ember zavargatta, úgyhogy ide költözött, a hó- és jégviszta középebe, ahol a legnagyobb baj az, hogy nincs időmérő eszköze (**de könyvü vele ottani — CoVboy**). Ezért szeretne egy vizórát csinálni, de a jég meg van fagyva, s ahhoz, hogy megolvassza, egy kis örökké forró lávakavicsra lenne szüksége, az viszont nagyon messze van. Ezt kell elhozni nekünk.

- *Kai Wu* régóta élt békésen (**nocsak, még hazai helyszín is bekerült a játékba? CoVboy**), egyetértésben, elegetedten, megértésben, egyedül a kis pagodájában mígnem egy nap jött egy rakás számla, s kiderült, hogy sajnos épp kifogyott a pagoda-fenntartásra tartott per-selyből a peták (ez a hátránya, ha valaki egy eldugott, zúmarás, életveszélyes, elérhetetlen helyen akar a turizmusból megélni, ahol mellesleg semmi szivmengető vagy vérfagyasztó látványval nem szolgálhat, szóval ki is kapcsolhat szép sorban a telefont, a gázt, a villanyt, a bojler). Mire észbekapott, már jöttek is az adószedők. Szépen kilakoltatták, és a Szerzetesek Onsegélyező Munkástanácsa biztosított számára egy még eldugottabb és még unalmasabb odút a hegyek közé. Am cserébe dolgoznia is kellett, növényeket termeszténie, ami aztán tényleg felháborítottan tart. Ha odamegyünk hozzá meg is kér minket, hogy it-

sunk ki minden nindzsát a környékről (így akar minket átverni, mert ezek csak békés adószedők, de hát honnan is tudhatná egy jámbor játékos, hogy az adószedők kísértetiesen hasonlítanak a nindzsákra, csak éppen kék színű a ruhájuk). Ha viszont mégis megzennék neki a szivességet, s a volt házába is behatolnánk, akkor cserébe telepokol minket a megteremt kájáival.

- *Ligono*, egy szerencsétlen hulla elvesztette valahol a koponyáját, és most addig nem nyugodhat, amíg azt vissza nem hozza neki valaki.

- Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy sellő, úgy hívták, hogy *Mirabeth*. Gyönyörűen csillogott a farka, főleg ha vizes volt, s ezt meg is irigyelte pár rossz lélek, át is változtatták ronda nővé. Viszont bosszút szomjazik, s ezért a mesének itt még nincs vége. A bosszút mi segíthetünk neki betölteni, ha az egész ANCIENT TEMPLE OF YAK-ot kiiktatjuk, mint ezt már írtuk vala. Nem egy kellemes hely, a bent lévő ládákat csak igen magas erővel lehet kinyitni, azoknál nem mondható kellemesnek az itt-ott megjelenő yak-lics sem, a főlőről nem is beszélve, aki mellesleg halált hozó dolgokra kópók össze-vissza. Mindenestire tegyünk magunkra pár **PROTECTION FROM ELEMENTALS**-t, főleg elektronyság és tűz ellen: Igen nagy haszna lesz a TELEPORT varázslatnak, ha nem akartok esetleg kapcsolókat próbálgatni, s így sokkal gyorsabb is. Itt van pár **MEGACREDIT**, vegyük fel mindet, mert nagy szükség lesz rá **Newcastle** felépítéséhez. Ha visszavisszük a nőnek amit akar, cserébe még nővel a szemelységünk szépségén is (nekünk is jótt-eppen csillogni fog a farkunk...).

- *Orothin* a csontspiját hagyta el valahol, és anélkül most a két varázslat-tanításra szánt szobra nem működik. **Pitchfork Creek**-ben van, egy csontváznál. Ezt a kuldést csak alacsonyabb szinten érdemes megcsinálni, amikor még nincs **CURE DISEASE**-ünk... *Thickberd* mindössze a környéken lévő jégtrólikó halálát kívánja, ahhoz hogy elegendő legyen, el kell pusztítatunk a barlangjukat.

A **SIDE-QUEST**-ekből egyelőre ennyi elég is. Tehát a CoV-ban ott zártuk le ezt a témát, hogy a városok OK, a **CRUSADER** cím megvan és **Newcastle** romjait már megvettük a hozzátartozó földdel.

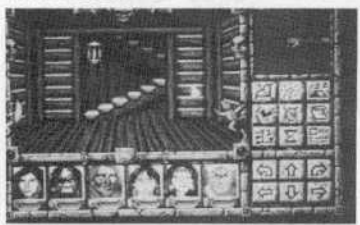
Ínkább addig is nézegetssük meg a várunkat. Van benne pár csodálatos szobor, azzal a felirattal, hogy a 'A Nagy Hősök Emlékére', meg pár másik olyasmi felirattal, hogy *Ja*', meg *bo*', meg *ja*'. Az épületen belül van egy házi fegyverkovács, egy tréning-terem (ez vihet fel 20-ig), házi szentély, kajakartár (20 napra tölt fel ingyen) és egy szoba, tele fejedelmi ágyakkal. Viszont pár ágynál itt is van felirat, pontosabban az: *hogy 'lo*' meg *ry*'. Tehát *Laboratory*'. Ez lesz a pince kódzsava, ezzel lehet oda lejutni, ha már felépítették. Még előny, hogy évi 50.000 aranyat is hoz a konyhára.

Most nézzünk inkább valami szintrágrást segítő dolog után. Csináljuk meg az összes **SIDE-QUEST**-et. Ha megvan *Arie*-től a beléppő a szfinxbe, akkor látogatásuk meg azt is.

Három részre van osztva. A testben kezdünk (**IBODY**), ahol írjuk ki a jónépet, mindentéle kőgölemet meg pár múmiát. A fejhez kell feljutnunk, de ahhoz először ki kéne valahogy okoskodni a szfinx nevet. Az utalások hieroglifákon vannak, ezért a szinteken csak azt mondják el, hogy 5 betűből áll, ám ezekről a betűkről is megtudhatunk valami konkrétabbat, ha lemegeünk a talpazatba (a börtönrés). Igen gyermetes logikáival is hamar rájön mindenki, hogy ez a név **GOLUX**, de nem muszáj elsielni a dolgot, mert más érdekességet is találhatunk. A sok gemen kívül ott van például az a 3 trón. Az uralkodó pár trónját csak hagyjuk szépen békén, de a *Tolvajok Hercege*' feliratú trónra utessük rá tolvajunkat, aki kap egy halom XP-t, azonkívül a Tolvajok Hercege címet. Mindenki ráülhet erre, de ha nem tolvaj, akkor csak seböződi egy szepet. Aztán itt vannak még a szarkofágok, amiket ugyan **ULTIMATE** erővel sem lehet kinyitni, ha nincs nyrtva, de azért meg kellett említeni. A fejben is van 5 trón, legendássá teszi a törpéket, gnóákat, tündéket, embereket, s a (feljörjoktat. Ezekén kívül egy halom pénzt megkatharthatnak embereink, ha az alagsorban és a fejben lévő könyveket tanulmányozzák, mert így

ingyen megismerhetik a **'STARBURST', 'DIVINE INTERVENTION', 'ITEM TO GOLD'** és a **'TELEPORT'** varázslatokat.

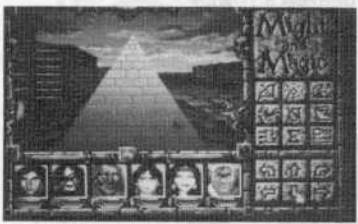
Következzék a **CAVE OF ILLUSION**. Ajánlott legalább 3000 gem és min 50-60-as erő. Anyai a dolog, hogy le kell menni a legalsóra, 300 gemért megvenni a kulcsot a **TOWER OF HIGH MAGIC**-be, majd keresni egy dugót. Pontosan nem tudjuk, de olyan **MONUMENTAL** erő a minimum, amivel kijön, de nem kell megjédeni, a koponyák gemmel fizetése után tuningolnak pár tulajdonságot is. Az egész barlang el van árasztva vízzel és vizgölevekkel, úgyhogy melegen ajánlott a **SWIMMER** képesség és ha pihenésre is szükség lenne, akkor egy **LLOYD'S BEACON** legalább, mert vizen aludni azért nem olyan kényelmes, tudniillik megfárad az ember veséje, és azt még egy **DIVINE INTERVENTION** se gyógyítja meg, nemhogy a templombeli emberek. Odatele sok kis emberparit helyet is lehet látni, ahol lándzsákat lódoznak le a plafonból, ez tényleg csak egy látvány, mert semmit nem sebez, de ha már a dugó ki van húzva, és a víz is lefolyt, akkor ezek is valódi sebeket fognak okozni. Amúgy van itt még pár lezart lyuk tell kincseivel, amit csak akkor lehet kinyitni, ha már lement a vizszint.



Ekkor beenged bennünket az az összefirkált képű csuklyás fickó is a Főmágia Tornyába. Itt éppen **Raislin** ismerősünk **Caramon** testvérével baktat fel a lépcsőkon, hogy kiállja a próbát. Mészároljuk gyorsan le őket, ami nem késő, és szegény **Takhisis** valami komolyabb gondba kerül. Teli lesz **SORCERER**-ekkel, akik szép nagyokat ütnek le rólunk, azokonkívül gyors **FLYING FEET**-ekkel is. Itt a kulcsot kell megszerezni **Darzo** tornyához, de érdemes megtanulni a **PRESTIDIGATION** skillt is a varázslóknak, mert ezzel több SP-t kapnak szintlépéskor. Van itt még egy ingyenes **PRISMATIC LIGHTS** is. A felhős részén a gemeken kívül semmi érdekes nincs.

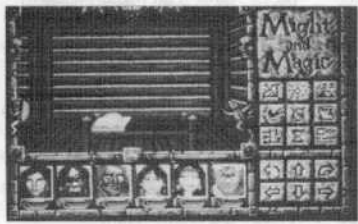
Környékezzük meg az idáig veszélyesnek minősített Földközi-tenger **Xeen** vátozatát. Ahhoz, hogy jobbebb mehessünk, használjuk a **WATER WALKING**-ot, mert az **ETHEREALIZE**-t már forradalmasították az ilyen ügyekben, tehát nem elég a határterület átépíteni, a további haladással is szükség lesz arra a 30-30 SP-hez, amit ez kíván. Van két szökőkút is, de inkább látogassuk meg azt a kis halászkunyhót. Ott a figura megkér minket, hogy irtuk ki a vizből a szörnyeket, cserébe majd ad egy kis meglepetést. Ugysem tehetünk mást, pusztsítsuk el a mindet, de előtte mindenképpen rakjunk fel egy kis védelmet hideg ellen, mert akkor hamar otthagyhajtuk a fogunkat. Ha megvan, látogassunk el hozzá megint, s erre ad egy **EMERALD NUNCHAKU**-t. Hoppá, ez nem semmi. Ha egy halászs is tud már ilyenekről adni, akkor itt nem lehet baj a közbiztonsággal. A játékban ez az egyik legjobb fegyver a **XEEN SLAYER** névű artifact-on és az egy darab obszidiánkapalacsón kívül. Ha persze nem vesszük figyelembe, hogy a **Dragon Slayer** ezüstláncsa félrelételek elkerülése végett ez angolul **SPEAR** név (DRAGON/LANCE)

azért a **DRAGON CAVE**-ben sokkal több ér mint bármely másik. Na, ha ez OK, akkor fussunk be a kapun, félreléte az ismét előcsörtöt írotték **Cerberos**-t. Odabent nagyon vigyázzunk a kis zöld bigyókra a padlón, mert az első szinten elsívja az összes SP-t, a második szinttől meg teleportál az első szint SP-zívó mezőre. **Darzo** masolatok ugrodunknak nekünk unos-untalan, akik nem csak a tűzzel, de egyéb energias rondságokkal is szívesen játszadoznak. A második szintről a feljutás egy kicsit problémásabb, de egy gyűszűnyi logikával és teleportált könnyen megoldható. Ne hagyjuk ott a kincseket se. A harmadik szinten egy nagyon gyanus faliszőnyeg hívja fel magára a figyelmet. Clickeljünk rá bátran, s ekkor egy még gyanúsabb gombot fed fel. Azt is lenyomva kinyílik a fal, és szabad az út az igazi **Darzo** szobájába. Gyűrjük le, majd keressük meg azt a rácsos ketrecet. Szabadítsuk ki a benne lévő ürgöt, s ki más lehetne az, mint **Crodo!** Hősies tettünkért gratulál egy szép nagyot, majd még nagyobb orom fog minket érni, ha meglátjuk, hogy mit kapunk: 1.000.000 XP-t! Pár szintlépésre biztosan elegendő. Ha már **Crodo** kiszabadult, menjünk fel a felhős részre, menjünk át **Xeen** birodalmába, ott van pár sátor, amiben kihívnak minket különböző játékokra (**MIGHT, SPEED, ENDURANCE** és **ACCURACY**), s ha mindenhol nyerünk (többször is lehet próbálkoznunk), akkor látogassuk meg a felhős északi részén lévő sátrat, ahol belepöjegyelt kapunk **Xeen** palotájába. De azért annyira még ne siessünk, mivel **Xeen**et csak egy kard sebzti, amit úgy hívnak, hogy **XEEN SLAYER** (találó neve van). Szóval most vissza a **ROYAL ADVISOR**-hoz, kérjük el az engedélyt, adjuk oda a maradék megacrediteket (többre nem is lesz szükség), majd ugorjunk le a börtönünkbe, a **LABORATORY** jelszót használva. Ott sok érdekes **POTION** mellett (fele káros, a másik fele **DIVINE INTERVENTION**-t csinál, azt **POTION OF THE GODS!**) sok érdekes falat is betörhetünk, s a terem közepén találhatjuk a **XEEN SLAYER**-t. Ha ez is megvan, akkor is inkább csináljuk meg még a **DRAGON CAVE**-t vagy nézzünk be a **GOLEM DUNGEON**-be, csak azért, hogy a végén magasabb legyen a pontszám. A **GOLEM DUNGEON** fel van osztva három részre, fa, kő és vasgölevekkel, de hogy hogyan is kene eljutni a 4., a gyémántgölevekkel teli helyre, arra sajnos nem jöttünk rá. Azaz teleportál oda is el lehet jutni, s ha megöltünk minden gyémántgölemet (csak kb 10 db van), ami nem valószínű, akkor odaérkezhetünk egy szobrocsházhoz, aki mindenkiné adja a **MASTER OF GOLEMS** plectsnt és egy szintet. Azért nagyon vigyázzunk ezekkel a gyémántgölevekkel, mert 1000 HP-jük van, és néhány csapással elaltathatjuk az embereinket, nem is beszélve arról, ha ketten vannak. A legjobb, ha először egy pappal **MASS DISTORTION** lövünk rá, a közbenső harcokkal lehetőleg csapkodjunk (pl **HAMMER** vs **GOLEMS**-szel), s a végén a varázslóknak befejezi az egészét egy **IMPLSION**-nal).



Ennél is nehezebb a **DRAGON CAVE**, ide 19-20. szinten gyérünk csak. Minden el-

ágazásban egy kis undorító urnát találhatunk, amely mindig kiszív 2000 aranyat és 20 gemet, mint adót a sárkányoknak. Több teremre van felosztva, mindegyikben van több-kevesebb sárkány, tűz és hideg is. A hideg veszélyesebb ugyan mint a tűz, de azért a másik se kutya. A túlélés természetesen csak **PROTECTION FROM ELEMENTALS (FIRE/COLD)** segítségével valószínű. Akkor kell nagyon szivni a fogunkat, ha egyszerre két hidegsárkánnyal akadunk össze, mert az kemény dolog **SOSE ENGDJUNK NEKIK TERT A LEHELLET HASZNALATARA!** Mindig teleportáljunk közvetlenül elé, s igencsak ajánlott az a sebesség, ahol mi ütnék először. **FIRE DRAGON**-okra elegendő egy pár **DRAGON SLAYER** és **EMERALD NUNCHAKU** csapás, de a **COLD DRAGON**-nál nem árt alkalomadtán bevetni egy **IMPLSION**-t sem. A **DRAGON SLEEP**-pel ne is próbálkozzunk, csak nagyon ritka esetekben jött be ezeknél a fenevadaknál. A legnehezebb a **Sárkánykirály**, s ő az egész játékban is a top monster, 2000 HP-val, valamilyen fajta magia ellenállással, szóval ne is próbálkozzunk **IMPLSION**-okkal. Sajnos a **PROTECTION FROM ELEMENTALS** sem segít, mert energiatámadásai vannak. Pár újratöltés után lehet, hogy sikerül. A **DRAGON CAVE**-ben van még négy kötevény **Sárkánytan**, mindegyikhez egyre nagyobb és nagyobb intelligencia kell. Mindegyik egy-egy hullófajtaról ad ismeretet, azokonkívül 500 000 XP-t. Mindenki elolvashatja és megkapja rá az XP-t, akinek megvan a hozzávaló esze. Kigyó, gyík, góte és sárkányról szól. Van egy ide abszolút nem illő, amihez minimum **ULTIMATE** (azaz 250!) intelligencia kell, az Adózás Művészete. Roppant izgalmas tudomány lehet, már csak azon tündöndünk, hogy most melyik művészet magasabbrendű, az adózás vagy az adózatás, ugyanis az angol **TAXATION** szó mindkettőt jelenti, de valóban azért nem mindegy. Mivel ekkora intelligenciánál „becsületes” úton nem lehet összeszedni, nem tudjuk, hogyan is képzelték ezt a program írói. Ha átírás nélkül csináljuk, akkor max a 3. kotevigt juthatunk el (talan addig se).

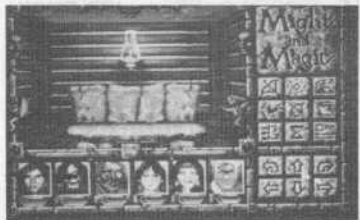


Most már minden kész, csak **Lord Xeen** maga nem. Menjünk gyorsan vissza hát a várba és vegyünk nagy levegőt, majd lépünk be a kapun. A vár őrei nem valami kemény fiúk már ilyen szinten, de nagyon nehez megcsapni őket, mert 50-es az AC-jük. Szerencsére csak 100 HP-jük van, úgyhogy egy **LIGHTNING BOLT** vagy **FIRE BALL** is megteszi a magáét pár ellen. Ahhoz, hogy feljuthassunk a második szintre baj nélkül, maszkáljuk inkább korbe a placcot, kapcsoljuk ki a **POISON, ELECTRICITY, FIRE, COLD GENERATOR**-t (a **COLD** és a **POISON** ezen a szinten van, a másik kettőhöz pedig fel kell menni a déli részről induló „lepcsőházban”). Ha ez megvan, mehetünk a középső épületben is feltéle. A negyedik szintre érve kapcsoljuk ki az őrcsínáló masinát (**GUARD MAKING MACHINE**), s készülhetünk a **FINAL DEFEAT**-re.

Először **Lord Xeen** kedvencét, a nagyranótt, savat kopkódó sárkányt kell kilrntanunk, akit az egyszerűség kedvéért nevezünk el Jo-

ásnak (tipikus sárkánynev), mel még többször előjön a neve a leírás folyamán. Szóval Jónás megölése után (na ezért volt szükség a névre) Xeen bácsi repked felénk, de elég furcsán néz ki, mert egy felhőn úcsorog a kellemes kis jogarjával, ami ha efallal valakit, az ERADICATED lesz. Csakis a XEEN SLAYER tudja megütni. Nagy szerencse, hogy nincs sok HP-je. Puff, legyűrtük. Jé, mi az a tükör ott? Az van ráírva, hogy a Hatodik Tükör. Ezt kereste Burlock király! Amint hozzáérünk, az összetörik, és mi megnehezhetjük az endseqencet. Itt is felkészít minket Burlock király, hogy a Dark Side-ot meg kéne látogatni.

Meglepetés, hogy a játékot ekkor kimenti, és lehet innen folytatni (persze LORD XEEN nélkül).



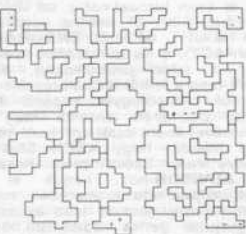
Sajnos a tükört nem hoztuk vissza a királynak, és emiatt az ígért grófságot se kaphattuk meg, de vigasztaljon a képe annak a figurának, aki akkor jelent meg, mikor Xeen vára összeomlott. Poppant sisak volt a fején, és így szólt: „Legyőzted a tábornokomat, Lord Xeen-t, s veje együtt fűstbe mentek Xeen leigázásának tervei is, de a Sötét Oldal mindig is az enyém maradt! Hahaha-hahahaha!” Gyengébbek kedvéért Xeennek hívják Lord Xeen-t és az egész földet is.

#### Koordináták:

A1	11,05	Arie, a tanonc
	08,08	Basení vára
A2	06,13	Saul, ő ad Prayermaster skill-t (jó drágan)
	11,09	Déli szfinx (nem lehet bemenni)
A3	10,00	Glom, a gnóm király
	15,12	Kai-Wu
	15,06	Kai-Wu pagodája és a kék adószedők
	04,06	Winterkill
A4	10,08	Küklopsz szállás (Glom ezt akarja elpusztíttatni)
B1	12,08	Északi szfinx
B2	01,10	Nyár druida
	12,04	Warzone bejárat
B3	11,00	Darkstone torony
	09,06	Halon, a Hatékony
	06,03	Thickberd, aki a trollok halálát kívánja
B4	02,15	Illúzió barlangja (CAVE OF ILLUSION)
	11,09	GOLEM DUNGEON
	14,13	A Tündék Szent Könyve (ezt keresi Tito, az elf pap)
C1	02,07	Itt a trollok barlangja
	15,11	SCARAB OF IMAGING (Carlawna ezt keresi)
C2	09,15	Ásp
	01,08	Barbár táborhely (elpusztítani)
	15,09	Ősz druida
	10,06	Carlawna, keresteti a SCARAB OF IMAGING-et
	08,11	Falagar, a Varázsló. Neki kell a PIEZOELECTRICITY kristály
	05,00	Ogre barlang (Nystor kapitány bizott meg a szetszedésével)
C3	14,05	Danull a tünderkirály keresi a varázssvességét

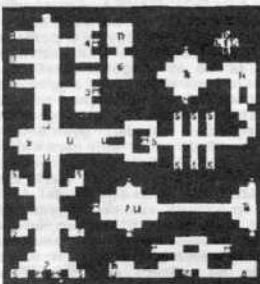
C4	06,06	Tomb of a 1000 terrors
	06,15	Főmágia Tornya (Tower of High Magic)
	01,11	Evil Ranger tábor
D1	10,05	Dragon Tower (nem lehet bemenni)
D2	08,02	Castle Burlock
	18,02	Joe, a Kereskedő (Merchant skill)
D3	10,12	Nystor kapitány, akit zavar az ogre barlang
	04,14	Darzog Tornya
D4	02,01	Ligono konyója
	12,03	Mirabeth, a Sellő-Akinek-Olyan-Szépen-Csillog-A-Farka
	08,14	A tündérke-király hiányzó vesszeje
E1	14,12	Dragon Cave
	15,02	Vulkán-barlang (ezen belül van a 3. szinten Shangri-La)
E2	07,11	Örökké Forró Láva (elviszni Halonnak)
E3	11,12	Osio, a Spot Secret Doors képességet árulja
	03,14	Tavasz druida
F3	10,13	Vertigo

#### DRAGON CAVE



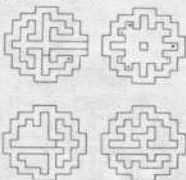
27,00	Dragon Lore Vol#2
27,01	Art of Taxation
31,31	Dragon Lore Vol#3
22,16	Dragon Lore Vol#4

#### GOLEM DUNGEON



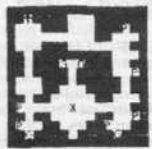
13,01	Master of Golems címet kapjuk
-------	-------------------------------

#### DARZOG'S TOWER



4. szint	
07,06	Crodo

#### NEWCASTLE - DUNGEON



Newcastle Dungeon



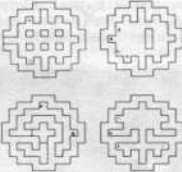
Newcastle Level 1



Newcastle Level 2

07,04 Xeen Slayer

#### TOWER OF HIGH MAGIC



1. szint	
05,11	Elektromosság ellen +10
09,11	Hűg ellen
05,05	Tűz ellen
2. szint	
05,11	Méreg ellen
04,11	Hűg ellen
04,06	Villany ellen
05,05	Tűz ellen
3. szint	
10,10	Méreg ellen
04,10	Méreg ellen
10,06	Mágia ellen
04,06	Energia ellen
4. szint	
07,07	Prismatic Lights ingyen
06,06	Prestidigation
07,12	SKELTON KEY TO DARZOG'S TOWER

#### CAVE OF ILLUSION



Level 1.



Level 2.



Level 3.



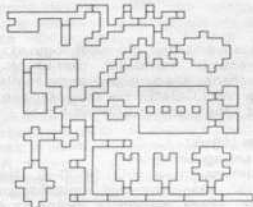
Level 4.

4. szint	
14,13	Dugo

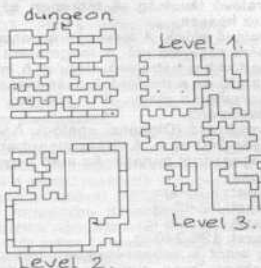
#### ANCIENT TEMPLE OF YAK

02,17	Ottár (5000 XP elpusztításért)
27,25	Ottár
25,07	Ottár
02,06	Ottár

- 30,25 ELIXIR OF RESTORATION  
(ez kell a sellőnek)  
25,26 Yak pocsoja (belehalunk,  
ha beleiszunk)  
19,08 Yak pocsoja (+5 END, de  
DRUNKEN lesz)  
14,08 Yak pocsoja (+5 PER, de  
DISEASED lesz)  
30,03 Hypnotize ingyen  
02,28 YAK MASTER (főrossz)  
27,22  
27,09  
18,09  
20,09  
27,28 Mind megacredit

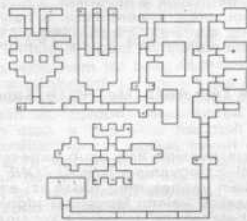


### CASTLE BASENJI

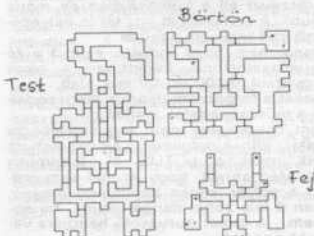


Password: THERE WOLF  
(a kiszabadított rab mondja el)  
3. szint  
03,09 Scroll of Insight

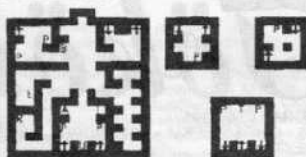
### TOMB OF A 1000 TERRORS



### NORTHERN SPHINX

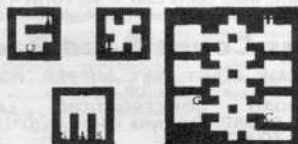


### CASTLE BURLOCK



Level 1

Level 2



Level 3

Burlock Dungeon

### SHANGRI — LA



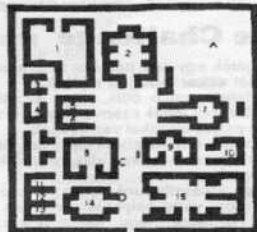
### ASP



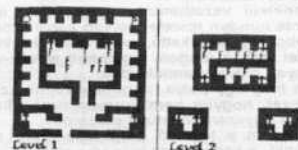
### NIGHTSHADOW



### VERTIGO

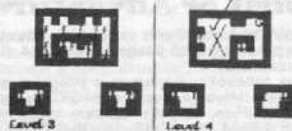


### KEEN'S CASTLE



Level 1

Level 2



Level 3

Level 4

Pár szörnyecske:  
(ezek jutottak eszünkbe)

Név	HP	AC	Spec.
DRAGON KING	2000	45	Csak az, hogy energiával támad
TOMB TERROR	150	15	Atok
ACID DRAGON	220	25	Lehellet
DARZOG CLONE	30	12	Sokszor támad, villanyosát, sokat sebez
GARGOYLE	70	18	Bénít
STONE GOLEM	200	18	—
GNOME VAMP.	80	18	SP elszívás
EVIL ARCHER	75	22	Sokszor támad (5), elektromosan
YAK LICH	80	20	Eszméletlenné tesz
MUMMY	60	15	Betegség
SNOW BEAST	75	25	—
OGRE	90	17	Sokat sebző köveket (nyilakat) hajjigál
KILLER SPRITE	25	12	Atok
WEREWOLF	100	20	Betegség
EVIL RANGER	100	20	Méreg
			Rangert és druidát szeret útni
SWAMP THING	130	23	—
STINGERS	50	15	Gyengit
NINJA	65	25	Gyors és sokszor út (4)
FLYING FEET	40	14	Elalatt (szag miatt?)
GIANT SCORP.	100	14	Méreg
BAT QUEEN	50	19	Gyengit

Végül a megváltozott/új varázslatokról:  
**BEAST MASTER:** Ezt még az elején nem tudtuk mire jó, de Shangri-la-ban megtanultuk, hogy ezzel egy adag állatot nyugtathatunk meg.  
**HYPNOTIZE:** Ez ugyanaz, mint fentebb, de nem állatokra.  
**WALK ON WATER:** Végre rájöttünk, hogy mivel lehet a sötét vizeken haladni. Ha a LEVITATE-tel nem is, de a WALK ON WATER-rel igen.  
**DRAGON SLEEP:** Ugyanazt a hatást csinálja, mint a SLEEP, csak itt ez sárkányokra (ha sikerülne is néha...)  
**GOLEM STOPPER:** Egy adag HP-t (max 100-at) leszed egy gölemről.  
**SHARP METAL:** Egy gyenge kis támadás. Kettő HP-t szed le az ellenfelel szintenként.

Befejezésül annyit, hogy a sebesség néha ugyan egy kicsit idegölő, de attól tekintve örült jó program, pompás animációkkal, szuper hanggal és kiváló grafikával. Esetleg azért az end-sequenceben jobban megcsinálhatták volna a kastély összeomlását, de akkor is, ilyen jó az ötödik rész is, aki nem hiszi, 1 hónap múlva megtudhatja a CoV 38-ban...



## CoV Spirit of Adventure

A CoV 36-ban között leírásához következők egy életmentő kiegészítés C64 tulajdonos számára:

Képek töltésekor hajlamos a program a kifagyásra. Mivel a csodás BASIC program RUN/STOP-ra megáll, állítsuk meg, majd POKE 16034,76: POKE 16035,235: POKE 16036,62 — ezután egy RUN utasításra továbbindul!

A legjobb vicc az, hogy mentésnél is kifagy. Ezáltal RUN/STOP+RESTORE, majd: OPEN 1,1,"DM.SAVE.GAME(A)": PRINT #1,CHR\$(0);CHR\$(192);

## The Great American Cross Count Road Race

A programot az Activision cég készítette 1986-ban. A játék lényege, hogy minél jobb időt fussunk az egyes útszakaszokon, és minél jobb helyezést érjünk el a táblázaton. A játék elején a gép demó mutat. Nyomjuk meg az 'F3'-at. Megkérdezi, hogy akarunk-e kimentett állást tölni (YORN). Ezen azt érti, hogy az egyes helyezésünket a táblázaton ki lehet menteni. Ebből kétféle változat van a csak a kazettára és a csak lemezre kimenthető változat. Ezek után a gép megkérdezi, hogy melyik úton akarunk menni. Felül kiírja az út nevét. Alatta van a táblázat. A táblázat alatt pedig, hogy vállaljuk-e az utat. (YORN)

### Az utak:

- 1: LOS ANGELES TO NEW YORK
- 2: SEATTLE TO MIAMI
- 3: SAN FRANCISCO TO WASHINGTON
- 4: U.S. TOUR

Az első három útvonalon zászlótól zászlóig, a U.S. TOUR-on pedig minden városba el kell menni. A főmenüből kilépve ('Y') Észak-Amerika térképet kapjuk a nagyobb városokkal. Felül fut egy szöveg. Amit információ résznek is nevezhetünk. Először a legendó út jellegét írja ki (erre visszatér az UT bekezdésnél). Utána a részhelyezéseinket, majd azt, hogy ki előtt vagyunk.

**AZ ÚT:** A városokat a sárga pöttyök jelölik. Ahol már jártunk, ott piros, ahová készülünk, oda egy nyíl mutat. Minden végvárosba több úton lehet eljutni, és mi választhatjuk ki, hogy melyik szakaszokon megyünk. (Erdemes a legrövidebbeket.) A cél a másik zászlóig eljutni. A túzgombot megnyomva indul az út. Az utak többféleképpen lehetnek:

**NORMAL ROAD CONDITIONS:** Normál út vagy sivatag.

**SNOW WARNING, ICY ROAD:** Havas útszakasz (ENY-on).

## LOTUS III. — The Ultimate Challenge (Amiga)

Ez a játék szerintem a legjobb az eddig megjelent Lotus-trilógiából. Ha egyszerűen akarok fogalmazni: az első két rész ötvözte a LOTUS III.

Ezúttal a demóban elmarad a bejelentkező LOTUS, amint villant a lámpájával. Helyette az országát látjuk, amin egy rövid várakozás után egy LOTUS sörpör végig.

Egyet viszont a demóban meg kell jegyezni: a ZENE területén ezúttal sem voltak szegény GREMLINS-ék.

Bejelentkezik a menü, amely egy-két apróságért eltekintve szinte teljesen megegyezik a LOTUS II-vel.

Választhatunk: egy vagy két játékosal játszunk, beírhatjuk nevünket, választhatunk: automata vagy kézi válto, túzgombra gyorshújon a gép vagy a joy előrenyomására. Irhatunk kódot is, a forgalmirányító lámpa pedig a játékot indítja.

A középben található ikon első ránézésre pályaszervezőt sejtet, de nem az. Az első három grafikon tulajdonképpen a nehézségi fokozat. A negyedik és ötödik grafikon-

# TökösMákos

FORA=0TO4095:

BS=CHR\$(PEEK(A+49152)):PRINT #1,B\$:

NEXTA

CLOSE 1

Ezeket célszerű előbb 2-2 sor kihagyással beírni, majd utána csak a 'RETURN' 1 nyomogatni. A filenévben a zárójelben lévő 'A'

betű lehet az ábécé egyik betűje. Ha megvan (nem rövid idő), akkor RUN. Menti lehetőségek csak kolostorban próbáljunk! Meg egy tipp: aki nagyon unja a pénzügytést a játék elején, azon segíthet egy POKE 49160,240 utasítás.

• BORS GÁBOR

**RAIN ALERT, WET, SUPPER, ROAD:** Esős útszakasz (DK-en);  
**ROAD CONSTRUCTION, LANE**  
**CLOSE:** Felpályás útlezárás (DALLAS TO HOUSTON);

Az utunkat ezeken kívül nehezítik más autók és a rendőrök. Az autók mindig más sebességgel és sűrűséggel mennek. A város határán (PTYLIMITS) érdemes lassítani, mert itt lassabban és sűrűbben mennek. A városhatár a város előtt 120 mérföldre van. Rendőrautó csak a sivatagban az erős, havas, és felpályás utakon nincs (ezekből kevés van, max. 40). Ha rendőr jön, észrevesszük, mert eltűnik a többi autó és szírenázás hallatszik. Ilyenkor hűződjünk be közepre és gyorsítsanak fel legfeljebb 210 mph-ra, mert különben elkap. Erdemesebb, ha elkap, mintha normál sebességgel megyünk (60 mph), mert így kevesebb időnk fog, de nem hiszem, hogy valaki is 130 alatt megy, mert ami a legkevesebb sebesség amiféle tapasztaltam, a többi autónál 100 mph volt. Ha rendőr van, akkor a gép még kiírja, hogy **RADAR WARNING** (Radar veszeley). Az autunk mivel nem örökmozog, ezért tankolnunk kell.

Üzemanyag minden 100 mérföldön van. (Ha elfogyott, akkor 50 mérföldön belül kell tölteni is találunk, de ha elfogyt, akkor már mérföldön belül egy sincs). Ha elfogy az üzemanyag, akkor rájuk a joy-t a utó fire-re és így 40 mph-val eldöcögünk. A benzinkutát 20 mérföldre előre jelzi és mindig nálánál jön (PI: 600, 800, 500). Üzemanyag az út mindkét oldalán lehet, egyszer a bal (GAS ON LEFT) és a jobb (GAS ON RIGHT) oldalon. Ha kevés az üzemanyag, akkor kiírja, hogy **LOW FUEL**, ha elfogyott, akkor **OUT OF FUEL**. Továbbá még van éjszakai út is, ahol jó gyorsan lehet menni. Az üzemanyag időarányosan fogy. Ha 120 mph-val megyünk, vagy ha 240 mph-val,

(C64)

akkor is ugyanannyi idő alatt fogy el, csak több-kevesebb mérföldet mehetünk. Ha megérkeztünk, akkor a gép zene mellett kiírja, hogy **WELCOME!** Ha megérkezés előtt elfogy az időnk, akkor **SORRY-T** ir ki.

### Az autón látjuk:

- Üzemanyagmennyiség;
- Fordulatszámérő 600-9600-ig, ha sokáig (55 másodpercig) csúcsfordulaton járhatunk, akkor meghal a motor és a következő kütig csak autofire-vel mehetünk (kijelzés: digitális és analóg);
- A hátralevő távolság. A térképen az útszakasz hossza;
- A hátralevő időnk. A térképen a pálya lemerésére szolgáló idő. A megmaradt idő hozzáadódik a hátralevő időhöz. A játékban az idő és a mérföldek számozása jóval gyorsabban megy. (PI: 100 mp, kb. 30 másodperc)
- Sebességmérő (Digitális, analóg). A végsebesség 240 mph. A térképmenüben az átlagsebességet mutatja. Az autó négysebességes:

1. fokozat: 2-30-ig
  2. fokozat: 32-62-ig
  3. fokozat: 64-126-ig
  4. fokozat: 126-240-ig
- Ha az autót a sebességeken túlhúzzuk, akkor már tudjuk, mi történik (**MOTOR ENGINE DOWN**).
- Az összes eddigi eltelt időnk;
  - Radarveszeleykor vörös villogó;

Ha megérkeztünk a zászlóval jelzett helyre, akkor megtudjuk a táblázatból, hogy hányadikk lettünk, mennyi időt és mérföldet mentünk. Beírhatjuk a nevünket, a hónapot és a napot, majd kimenthetjük a helyezéseinket. Azt mindenki maga dönti el, hogy melyik uton mennyivel megy. A grafika és a játék szerintem jó.

• Tóth Attila (McTROT), Tapolca

nal a játék egy-egy pályáját begyakorolhatjuk. **Hat akkor induljon a játék.** Előszörre szembe ötlök, hogy az ötletek a LOTUS II-ből lettek cserve. Ugyanis van sivatagi pálya, éjszakai vezetés stb. Ugyancsak a II. részből vették azt, hogy ha karambolozunk, akkor alig veszünk a sebességből.

**Ami új:** választhatunk még a menüből, hogy időre vagy helyezésre menjen a verseny. Ha időre megy, akkor is körpályán futunk. Nem mindegy, melyiket választjuk, ugyanis teljesen más pályák vannak egyikben és másikban.

Ezenkívül vezethetünk olyan úton, ahol szinte minden mereten le van zárva a négy sávból legalább kettő, vezethetünk keskeny erdei utakon (engem leginkább a rally-versenyek pályáira emlékeztet).

Van még egy pálya, ahol olyan erős az oldalszél, hogyha nem kormányzunk ellent, akkor egyszerűen lefúj a pályáról.

No es itt a legelső pálya (ha időre megyünk) a kedvencem. Van az úton egy vörös szakasz, ha ezen

megyünk a kocsi 283 km/h sebességre gyorsul fel. Ez ugyanis a **TURBO ZONE**. Az út szélén vannak még rudak is, ezeket néha összeköti valami fénysugár időnként. Ha ebbe belehajtunk, lelassul a kocsi.

A **LOTUS I-ből** átmentették a tankolást, amelyet egy kicsit fejlesztettek. Elég, ha úgy állunk meg, hogy a kocsi csak valamely részével áll a kulonsávbán és máris tankolunk. A tankolást itt egy tábla helyettesíti, amelyen rajta van a felirat.

Üdöngsz meg, hogy indulás előtt 3 autót közül választhatunk. Legjobban a piros színű gyorsul. 0-100-ra, 4,7 mp alatt.

A gépeket a forgószámlayon is megcsodálhatjuk a műszaki adatok mellett. Mindent átszerveztem nem fog csatlakozni az, aki jól kidoigozott autóversenyre áhítozik, mert a LOTUS III felülmúlja elődeit. Még annyit, hogy ezúttal sem maradt el a pályák elején beállított magnó, amelyen 6 féle zene hallgatható. Ha éppen nem a motor duruzsoló hangjára vagyunk kíváncsiak.

• TURBOSOFT

## Zenék rippelése (C64)

Most foglalkozunk egy kicsit a különféle introkban/demokban, esetleg néhány játékprogramban lévő zenék "kicsorásával", illetve a zeneszerkesztővel készített csórómpók saját programban való felhasználásával. A rippelést egy **Rical** nevű úriember küldte, de ennyi az össz. amit tudunk róla. Akkor vágnunk bele.

Tudnunk kell, hogy az utóbbi 3 évben készült játékok zömének a zenéjét valamilyen ismert zeneszerkesztővel, illetve saját, a készítő cég által háttal használatra fejlesztett, de ki nem adott szerkesztővel készítették. Az introk/demok világában szinte kivétel nélkül a mindenki által ismert (és elismert) **Future Composer**-rel készített zenéket használnak, mivel itt fontos a memóriakapcsolás.

Mi most főleg az efféle zenék kilopásáival foglalkozunk.

Szóval a zenék introkban általaiban \$1000-nál, esetleg \$1800-on, illetve \$2000-en kezdődnek, a játékprogramokban viszont akárhol. A zenéket úgy lehet felismerni, hogy általaiban 2 vagy 3 JMP utasítás van egymás után (ha több, akkor az már nem **FuCo** zene, pl. az **Amica Paint** ugrótáblázatára pillantva ne mondja nekem senki, hogy **Ni, de sok zeneje van ennek**"), pl. 1000 JMP x -int  
1003 JMP y -play, vagy stop  
1006 JMP z -stop, vagy IRQ rutin

Ha 3 JMP van, akkor általaiban a 3. a play, de ez néha változhat (jótékony emberi kezek által). Ha 2 ugrás van, akkor ugye nem nagy a választék.

Tehát a kicsoráshoz szemeljünk ki egy introt vagy demot, aminek tetszik a zenéje, indítsuk el, majd mikor mennek a scrollok, szól a zene, rázkódi a képernyő, füstölög a gép... szóval RESET, majd lépünk be egy monitorba (Cartridge a legjobb, mert az biztos nem írja felül a kicsorandó zenét). Először tehát keressük meg a zenét, a fent ismertetett módon. Ha meg van, keressük meg a végét. Ehhez már nem sok instrukció-t tudok adni, leginkább "szemre" lehet megtalálni. Ez nem vicc, pl. AR 7 monitorjába ha 1000-tól kezdődik a zene, írjuk be: 1000 (RETURN), majd \* (RETURN). Ekkor a memória képernyőkódok formájában listázódik. A zenének akkor van vége, ha sok-sok-sok (de lehet, hogy annál egy kicsit kevesebb) 00-byte (megjelenítve azt hi-

szem @ — kukac) van egymás után, s utána egy kerek címen meg program kezdődik (sok-sok összevissza-mindenféle byte). Akkor keressük meg azt a címet, ahol kezdődik a sok-sok... 00. (ezt már jobb M-mel), s írjuk fel. Ez lesz (remélhetőleg) a zene végcímé. Ez a végcímre azonos módszer többnyire csak introkban, demokban használható. (kb 90%-ban jó), de ha a játékokban megtaláltuk a zenét, akkor már onnan is ki lehet szűrni a végét, csak egy kicsit nehezebb.

Most megvan tehát a zenénk. Először mentünk ki, mielőtt kísérletezgetünk vele (S "zene". 08, kezdőcím, végcím). Ha megvan, kapcsoljuk ki a gépet, majd vissza, s töltjük be a zenét, ezután lépünk újra monitorba. Gépeljük be a most következő kis programocskát:

```
033C SEI
033D LDA #0$7F
033F STA $DC0D
0342 LDA #000
0344 STA $DC0E
0347 LDA #0$81
0349 STA $D01A
034C LDA #0$31
034E STA $D012
0351 LDA #0$67
0353 STA $0314
0356 LDA #0$03
0358 STA $0315
035B LDA #0$00
035D JSR $1000
0360 LDA #0$1B
0362 STA $D011
0365 CLI
0366 RTS
0367 INC $D019
036A JSR $1003
036D JMP $EA31
```

A 036A-ra lehet, hogy \$1006-ot kell írni, ha 3 JMP-s a zene. Nos, ha ezt a rutint BASIC-ből futtatjuk SYS 828-cal, fel kellene hangoznia a zenének. Ha ez nem történik meg, akkor valami bibi van. Ez lehet pl. az előbb említett JMP cím, de sok más is. Ha szől a zene, minden ok, a későbbiekben is fel tudjuk használni. Néhány szó a rutinról: Ez a pár soros program a normál IRQ-t átteszi raster IRQ-ra (CoV Evk. '91), majd magára állítja az interrupt vektort (0351-035B), s visszatér a BASIC-be. Ezt követően minden képernyőfrissítésnél egyszer a mi

programunkra (0367-036D) adódik a vezérlés. Itt a lényeg a JSR \$1003 (v. 1006), ami lejátssza a zene aktuális hangjait a 3 csatornán.

(Nos ezzel a dolognak vége is. Hozzátenném, hogy a **FuCo 4.0**-nak van egy kevesek által ismert funkciója. Egyszerre 3 zenét lehet vele szerkeszteni. Nem úgy kell érteni, hogy 3 zene egyszerre szól, hanem mi adhatjuk meg, hogy melyik szóljon. Erre akkor jötem rá, mikor a **Shadow Warriors**-ből szedtem ki a zenét, s meglepődve láttam, hogy nem paclerolták össze, így betölthető a **FuCo**-ba (ami nem mondató el az introkból kiszedett zenékre, mivel azokat minél kisebb helyre nyomogatták össze a **FuCo**-val (Main menüben 'F2' — packer). Nos, mikor betöltöttem a zenét, nagyot néztem ám, mikor megláttam, hogy a 4. byte-on vége van a zenének, aztán kezdődik egy másik. Tehát a "SHIFT"-nél attól függetlenül, hogy mit nyomunk mellé (1,2,3) a lehetséges 3 zene közül az egyiket hallhatjuk. A szerkesztésnél az első vége után (FF, vagy FE byte-érték) közvetlenül kezdjük a következő zenét. Nem baj, ha a 3 Track-ben különböző helyen kezdődnek, a **FuCo** megkeresi őket. (Hallgassuk csak meg a **Shadow Warriors**-ből kiszedett zene (1800-on kezdődött) 3 effektjét. A 2. az introzene a másik kettő kis melódja. Nos ezt a lejátszómban a 035B-n lévő LDA után írta érték változtatásával mi is elérhetjük. Mármint azt, hogy melyik melódiát játszassuk le, itt adhatjuk meg. (00-az első, 01-második...))

Találkoztam már olyan játékkal is, amely introzene a **SOUND MONITOR**-ral íródott (pl. **LORDS OF DOOM**). Ezt (itt a 'MUSIC' nevű file-t) simán be lehet tölteni a **SM**-ba, illetve futtatni SYS 49152-vel. (Az összes többi **SM**-ral szerkesztett file-t is. Azt hiszem, a **RM**-ral készítetteteket is, de lehet, hogy azokat valami 9000 utáni címmel. Bár a legújabbat, az 5.3-at még nem láttam.) A **SOUND TRACKER** file-okat C200 után valahol kell indítani (SEI-vel kezdődő értelmes program). Ezek mind beépített rutint tartalmaznak, amellyel bekapcsolódnak a megszokásba. (Az első kettő normál IRQ-t használ, a **ST** rasterit, ha jól emlékszem.)

(Akkor ennyit a zenék felhasználásáról. - DoT)

• RICS!

## SZÍNKEVERÉS (C64)

Ez a rutin nem túl bonyolult, tulajdonképpen a színkeverést demonstrálja úgy, hogy a háttér szímet szép fokozatosan vörösből a sárgán át, zöldre, majd kékbe viszi át. Nem csak a gép által használt 16 színt használja, hanem ezeket keveri. Elméletileg a 16 alapszínből 120 színt lehet kikévernünk, de ez gyakorlatilag jóval kevesebb, mert pl. két teljesen ellentétes színt (piros és zöld) képtelenség összekeverni úgy, hogy valami értelmes szín jöjjön ki. Tehát egymáshoz közeli színeket érdemes keverni. A keverés technikája a következő: a képernyőn a pontokat a lehető legsűrűbben sakktableszzerűen kell elrendezni. A háttérszint és a pontok szímet pedig változtathatjuk. A sakktableszzerű elrendezést MULTICOLOR képernyőn nem nyérő megvalósítani, mert a 160 x 200-as felbontás nem elegendő a keveréshez, ezért vagy HIRES képernyőn 320 x 200-at használunk, vagy van egy egyszerűbb megoldás: ha be sem kapcsoljuk a grafikus képernyőt, hanem szerkesztünk egy 8x8-as sakktablekaraktert és teleírjuk vele a VIDEO RAM-ot. Ezután a színram-ot és a háttérszintet kell változtatni. Lássuk a medvét:

```
1E00 LDA #13
      STA $D018
      LDA #00
      LDX #00
```

```
STA $0400,X
STA $0500,X
STA $0600,X
STA $0700,X
INX
BNE 1E09
LDY #00
LDA $9000,Y
STA $D021
LDA $9001,Y
LDX #00
STA $D800,X
STA $D900,X
STA $DA00,X
STA $DB00,X
INX
BNE 1E25
JSR $2000
INX
INX
CPY #1C
BNE 1E1A
LDY #18
LDA $9000,Y
STA $D021
LDA $9001,Y
LDX #00
STA $D800,X
STA $D900,X
STA $DA00,X
STA $DB00,X
```

```
INX
BNE 1E4A
JSR $2000
DEY
DEY
CPY #00
BNE 1E3F
JMP $1E18
2000 STY $9FFF
      LDY #20
      LDX #01
      DEX
      BNE 2007
      DEY
      BNE 2007
      LDY $9FFF
      RTS
9000 0A 02 08 02
      02 08 07 08
      07 0A 07 07
      0D 07 0D 0D
      0D 03 03 03
      03 0E 03 06
      0E 06 06 06
      0800 55 AA 55 AA
          55 AA 55 AA
```

Az 1E00-tól induló rész a főprogram. A 2000-en kezdődő rész a varakozó rutin, 9000-től tettük el a színeket, végül 0800-an találhatók a sakktablekarakterek.

• Fabián Sándor, Győr-Ménfőcsanak

# ELSŐSEGÉLY



a sebességet frozenra, és kezdünk el gyárakat építeni. Amikor kb. 30-35 millió negatíván állunk, a gép a pénzt pozitívnak veszi (elkezd a gyáreptes közben fogyni a pénz). Állítsuk vissza a sebességet, és vásároljuk fel a saját, és a konkurencia részvényeit is (ha van). Az év végi elszámolás után már Prime Miniszter vagy Presidentként mehetünk nyugdíjba.

**HANCU** mester Vác cityből (vagy -ról?) nem szeretne kimaradni a műsorból ezúttal két játékhoz küld kódokat:  
**SÁRAKON** szintkódok: a 15 szintre: BUSTERS a 30-ra: MADNESS.  
**SUPER CARS** szintkódok: HARVEY, ELLA és FONDLE.

**XCB** Debrecenből a C64-eseknek szeretne kedvezni ötleteivel:

**FISH:** Nekem Elite törés van és az én példányom nem találja az oltárképet, tehát a Jaggod Warpnál érdemes graphic off! Valamint addig nem lehet kiszállni a furgonból (E) míg get note nem történik.

**SIM CITY (C64):** A kimentett állásban nem szabad a filenek olyan nevet adni, amiben szám van, mert nem hajlandó visszatölteni.

**BARDS TALE III:** Az egyik Conjurer varázslat nem WOFL, hanem VOHL.

**JET SIMULATOR:** Az R' billentyű bekapcsolja a célkört (+4)

**HEXENKÜCHE:** A Cov 18 30-31. oldalán rossz volt a leírás (nyomdahibás). Természetesen öríztek meg a leírást, igaz? Leközölhetnétek újra, mert nem tudok rajta végigmenni (hat akkor tedd le a földre és ballagj át rajta - CoVboy)

**DOOMDARK s REVENGE:** A RESTORE billentyű lenyomása: parancsok

**SOUL CRYSTAL:** Egy kérdés, az ilyen es ehhez hasonló (rossz törésű) játékoknál ha nem köztített le a kódokat, legalább azt mondatnátok meg, honnan lehet megszerezni a gyári verziót... (Ha egy kicsit visszanezel a rovat elejére, akkor ez már nem kérdés - DoT)

**SUPREMACY:** Már a 2. fokozatban is van kezdetben légkörgyártó. Ezenkívül úgy vettem észre, hogy a nukleáris hajtóművet csak csatahajókra lehet felszerelni (C64). Nem szeretném, ha a leírata miatt kockacsodónak tűnnék, de hátha jól jönnek valakinek ezek a dolgok, nem?

Az Amigás **SHADOW DANCER**-ben pause után írjuk be: 'GIVE ME INFINITY', majd 'return' után örök kreditet kapunk.

**Hakszer Igor** Szlovákiából jól messzire tud dobni, ugyanis „megdob minket” egy adag tippel Amiga-ra.

**SCOOBY AND SCRAPPY DOO:** Kezdünk el játszani, és haljunk meg (Na, ez is jól kezdődik - CoVboy). Amikor megjelenik a főkép: írjuk be: STIG THE RAT 2.

**ROBOCOP 3:** Amikor repülünk, nyomjuk le a jobb 'SHIFT'-et, és írjuk be: MY FRIEND BILLY. (a végén is space)

**LEANDER** kódok: 2. ZXSP, 3. LVFT  
**ROLLING RONNY:** A highscore táblába írjuk be: TRACTOR

**INTERNATIONAL KARATE+:** Az alábbi kódokat játék közben kell beírni: FREZ, FOOK, PAC, GLZP, FISH, GPZP, BIRD, SHAH, PERI, SIMR, ANBK, STAW, ANGL, SUNL, EDHK, TOTO

**NINJA WARRIORS:** Nyomjuk le a 'CAPS LOCK'-ot és írjuk be valamelyik kódot: A SMALL STEP FOR A MAN, KYLIE, MONTY PYTHON, SKIPPY, SNOW WHITE, THE TERMINATOR, STEVE AUSTIN. Nyomjuk le újból a 'CAPS LOCK'-ot, majd az 'S' betűt!

**OPERATION THUNDERBOLT:** Ha elérted az 50.000 pontot, halj meg és ird be a HIGHSCORE táblába, hogy SPECCY MODE.

**CAR-VUP:** highscore táblába: R.J.TOONE  
**SWIV:** Pause után írjuk be: NCC-1701, majd 'RETURN'

**INTERCHANGE:** GLEN, KRST, AIDA, SEAN, STOO, SLOP, GORE, KILL, SHOT

**OUTZONE:** CHARLEY, BREWSTER, RV W RAMA, THE ABYSS, J CAMERON, L BRITISH, SOUTHSIDE, HUELSBECK, B FIEDEL, BITMAPPRO, M BIEHN, FACTOR 5, J HIPPEL, R MATTHEWS, TEXAS, J BURNS, SILVESTRI, J HOLLAND, CALDRON 2, MOORCOCK, Z, DRACULA, POLEDOURIS, STARDUST, SOON, HORROR, TALES (A megfelelő helyeken SPACE!)

**JABY** Miskolcra is meglep bennünk néhány AMIGA cheat-tel:

**SUPERCARS II:** player 1-nek „Wonderland”-et, player 2-nek „The Seer”-t írjunk be. Mindenféle tuning lehetősége.

**TURRICAN II:** Press Help, 4, 2, 2xESC. Minden unlimited lesz.

**ROLLING RONNY:** Nyomjuk le a 'C'-t a repülési módhoz!

**ROBIN HOOD:** Játék közben nyomjuk le az 'ALT'-ot, s írjuk be valamelyik kódot: 370: szarvasvadászat, 371: Robin szíkmévetett lesz, 373: díjat tűznek ki Robin fejére, 441: évszakok változása, 213: a Little Johtól nem messzi szigetre kerülünk, 166: más elszántság, 167: min elszántság, 828: Robin legalizálása, 666: templomi szolgálat, 659: Merry Men csatlakozik hozzánk!

**CHUCK ROCK:** Írjuk be a címképernyőn valamelyik kódot: 'Estrano' - repülés (bal Shift-tel), 'Mortimer' - zóna választás ('F' billentyűk), 'Turn Frame' - pályaválasztás (számbillentyűk), 'Uncle Sams' - öröklét.

**KICK OFF 2:** Az ellenfél játékosait is be lehet cserélni, ha megnyomjuk az 'F4'-et vagy 'F5'-öt, majd az 'F9'-et vagy 'F10'-t. A kurzorbillentyűkkel lehet kiválasztani a megfelelő játékost.

Az **UNLIMITED Cartoons Soft** jóvoltából most közkívántra PC-re a **FLASHBACK** kódjai: Level 1 (Jungle) - BANTHA; Level 2 (New Washington) - COMBEL; Level 3 (Death Tower) - ANTIC; Level 4 (Earth) - NOLAN; Level 5 (In the Cell) - ARTHUR; Level 6 (Alien Planet) - SHIRYU; Level 7 (Alien Planet Again) - RENDER.

Wow! E havi No.1 elsősegély témánk a C64-es **SOUL CRYSTAL** lesz. Nem is hitük, hogy ennyien fogtak nyagogni bennünket a kódok miatt. Most **Papp Attila** (PAPA) és **Szeri Krisztián** (CHRIS) gödi olvasóink tollából következnek az infó:

A legelterjedtebb törés kifagy, pontosabban nem is igazán fagy ki, csak a 4. részben a csigalépcsőnél lefele menet nem tőz be képet és az üzenetablak is eltűnik. A teendő: Szedjük ki a floppy drive kábelét a gépből, majd tegyük vissza. A kép ugyan nem lesz tökéletes, de tovább játszhatunk és ez a lényeg. És most álljon itt pár kód azoknak, akik...

A sorrend: oldal (seite) / bekezdés (absatz) / sor (zeile) / szó (wort) / és a kért betű (buchstabe)

A gyengébbek már itt el fognak bukni, mivel a német nyelv kissé keveri a dolgokat és nem ilyen sorrendben kérdez. Példa: „Uzd be a 2.betűjét a 2.szónak, a 7. oldalán, a 3.bekezdés 4. sorában!” Válasz: 'B'.

- 4/1/2/2/2/A
- 4/3/1/3/2/S
- 5/1/2/4/2/A
- 5/1/3/4/3/H
- 5/2/2/3/7/R
- 6/1/3/1/2/R
- 6/3/3/3/2/N
- 7/3/4/2/2/B
- 10/1/4/2/3/F
- 14/1/5/1/2/U
- 14/2/4/6/2/O
- 16/3/2/1/12/V
- 16/5/3/3/3/Z
- 23/1/5/4/1/B
- 26/3/4/2/2/A
- 28/3/3/2/2/L

Ugyancsak **Papp Attila** (PAPA) Göd cityből emlídjia a C64-es **CRIME TIME**-ban szerzett tapasztalatait.

Sokan (pl. Komáromy Zolt CoV #31) keresik a lepedőt. Ez azt jelenti, hogy ők sem jutottak be a mászatásokhoz, amikor nem voltak bent. Ugyanis a lepedő ott van (ez új újság irta). Gondolom ez elgelapés volt a leírásban, mivel egy zuhanyzót egyszer ronthatunk el (második próbálkozására jön a „Valaki elrontotta...” szöveg). Szóval, mielőtt zuhanyoznánk, irány a földszint! Szeressük meg az álkücsöt, majd zuhanyozzunk fent. Gwen ugyanis mindig utánunk megy zuhanyozni 1-2 léppel (4-5 léppel utánunk meg vissza a szobájába: elbuktuk a játékok!). Zuhanyzás után irány egyből a mászatások szobája. Ime a lepedő. Ezzel nincs vége. Mr.Fuji kijátszásának a módja: Lent TAKE CABLE, majd ACTIVATE ROPE. Ezután go az ebédőbe és a már itt lévő Fujinak adjuk oda a bort. Erre ad egy csuccot a poloskához (BUILDING KIT). Ja, a portást csak akkor tudjuk kicszelezni, ha az emelet lépcső mellett szobájában megvizsgáljuk a telefont. És a vége: A BUILDING KIT-et használjuk a MANUAL-on, így lesz egy poloskánk meg egy lehalgatónk. A poloskát szereljük meg GWENEK telefonjába (USE TOOLKIT ON PHONE, USE SENDER ON PHONE) és egy semleges helyen hallgassuk le őket (USE RECORDER ON RECEIVER), kész! Illetve egyetlen egy lépés...

Már megint egy elveszett boríték... Noname Sehonnafalváról küldte ezeket az ötleteket a **Railroad Tycoon**hoz a fenetudjamegliképtipusra:

A Railroad Tycoonban könnyedén lehetünk President vagy Prime Minister: rögtön az elején kössünk össze két egymáshoz közel lévő várost. Építsunk terminált, és felesszuk a megfelelő építményekkel. Állítsuk





## Mindenféle / NEWS

• **Legelső és LEGFONTOSABB** hír hogy megjelent a nyári CoV különszám... ez magát a „nyaralás” c. öksörgeket foglalja össze... vannak benne viccek, mindenféle baromságok. „Fotó” 1 szál sem, ellenben logó(k) igen... és PLUS/4-es LISTA. Most ez mit keres itt, mi?! A magyarázat egyszerű: a texteket én kódoltam, egy kissé kokikált állapotban elővettem valami nyolc bites gépet és... de ezt majd meglátjátok, ha megrendelték a COV SUN NEWS-t!!! Aki egyéb játékokat, akár a már megint Bard's Tale III, karaktereket kéri, az egyben megkapja ezt is!!!! Szerintem állati, és szép, meg IO!, +MOOO! U! a prg. kazettás, illetve 1 file-os, nehogy kihagyhasd!

• **LASER SQUAD 1-2 + trained**  
Hogy nehogy unatkozzatok, megint erről a játékról lesz szó... külön örömetkeltől olvashatjátok (az utolsó?)! kiegészítést, ami már TOTAL KO. Na, TGMS szépen elkészítette a játékot a *tökönstratégák* számára is. Pár féreentés elkerülése végett, a LASER SQUAD tartalmazza: **The Assassins, Moonbase Assault, Rescue From The Mines, Paradise Valley, The Cyber Hordess** c. pályákat. Natur. Szételekre bontva. Ezután vannak még (a *part#2*), a további részek: **The Star-driver, The Laser Platoon...** és az ezekhez tartozó leírások: **CoV#28, 29, 30, 32, 34, 35, és eme lap, melyek között tartasz.** Most pedig pislanit lejjebb, mert kiderül, hogy nem ez a játék, és nem a Storm Across Europe a legjobb stratégia és **LEJJOBB GAME PLUS/4-en, hanem a:**

• **SUPREMACY**  
Elkészült... én meg ki. Ellentétben Mr.SIZ verziójával (kaptam pár levelet, hogy ugyan már magyarazzam + ki is ez a pofa. Honnan tudjam?) A **CoV#29/30** számban nem csak én irtam, szá\*\*tam a NEWS c. szépségét!!! **HELLOW!**, nézzétek meg már az ott szereplő további neveket!) ténylegesen elkészült — természetesen — **TGMS maestro 100% C64-es** verziója. A játékról csöndesen annyit, hogy a '91.év **BEST STRATEGIA C64-en**, és **AMIGA-szinten is állati**. Választható (egyre nehezebb) ellenfelünkkel rivalizálva kell a teljes Galaktikus hatalomra törekedni, valahogy úgy, hogy bolygókat foglalunk el, létesítményeket építünk és telepítünk, beszedjük a pénzt, bolygókat foglalunk el... végül összedobunk egy polgárságot hadsereget, azután radiorozás. Egyébként nem art védekezni sem. El ne fejtsem: **leírás a '91.évkönyvben!!!** Utólag még annyit, hogy emellett a játék melé meg képes vagyok leülni **PLUS/4-en**, ugyanúgy, mint a **LS1-2** esetében. **Köszönöm Neked, TGMS!** — **aláírás: Véres Erika**, Most tényleg tök szimpatikus, amiket (és ahogyan) itt akonvertáltasz... ha még esetleg szeretet a sört & kocsákat, a pipázást és a női nemű egyedek hajkuraszását (betegesen), ezenkívül a jobb zenéket (**SKA...**, **Anthrax, Panthera, Faith No More, Pearl Jam, The Cure...**, **PUF, VHK...** etc.), akkor tényleg IO! „fey” vagy!!!

Most pedig Olasmi hírek következnek, amelyek kissé felfelengetik minden **PLUS/4-es** szívét, habár én kissé laikus vagyok, és nem tudom biztosra venni a dolgokat. Ugyanis pár coder nekialt pár kib\*\*tt extra játék átirásának, melyek **PLUS1 LISTA-TOP**-on lesznek!!!

• **SCH** tudtommal a **DEFENDER OF THE CROWN** eredeti disk-verzióját konvertálta, azt, amelyben van sok-sok kép és arcade jelenet!!!  
• **Nekiált!** (...vagy csak át akarja írni?) a **SIM CITY**-nek, de nem a **64-es**, hanem a **PC-s** (!!!) verziót veszi alapul!!!

• Az **ALIENS crew** a **KING'S BOUNTY**-nak kezdett neki, az előbbiekel egy kategóriába sorolható **64-es megalisten**.

• Színtén róla hallottam arról, hogy a **RAILROAD TYCOON**-t is áthozta!!! Háaaat, én nem tudom, kivánom, hogy a sikerüljön, akkor nem úsztatok meg, hogy további INFO-hegyeket adjak ezekről a **megaBEST** játékokról.

• A viszonylag új, számomra szimpatikus **DELTA SYSTEM** pedig a **CHAMPIONS OF KRYNN**-t, ezt az állati PRG-t, **AD&D**-t, amit még az **SSI** adott ki, és egyszerűen a **lejjobb** ilyen stilusú játék lesz a **gépem**... a **harmadik**...

• Illetve a **nyenyek PRG**, már ha végre-valahára elkészül a **DRAGONWARS...**

• **ROOUE TROOPER (CSORY)** — meglepő módon azt vettem észre, hogy ennek „action!” — **kommandós**” játéknak a (vész)híret még nem adtam le. Ez igen meglepett. Szóval ez 1 „action! kommandós” gem. **YAI**, egy csakóval kell kobáználunk, kilőni minden(kit), ami mozog, felszedni az elsősegélyládát, kikerülni az aknákat és egyébbilyesmiakadályokat etc. Feladatunkban 3 biochip is segít...

• **Freddy Hardest Zombi** line játék, tehát nagyfelbontású grafikával és elég cool! kivitelem készült. Szóval akinek „sore” ez a stilus, az ne bátorlankodjon tényleg felvetni, **címem** (a szokásos) **Simon János Bp., 1145 Thköly út 146/b.**, és **őszes CoV-ban megjelent PLUS/4-es stufz szintén!** Irhatsz a **CoV** címére is!

• **POLICE ACADEMY 2 (KUN)** — csak 3-féle hallottam, hogy van egy ilyen játék, de nem valami csúc... tényleg nem azt itt van előttem, mindenféle pacokakra kéne löni, de én a programot löttem ki. Persze akinek kenyere ez a stilus, az élvezni fogja...(!?)

• **DIZZY VI. — Prince Of YoikFolk** ... azt hiszem be fog következni az a szörnyűséges dolog, hogy át lesz konvertálva az **összes Dizzy!!!** Mindenki sirhat... vagy örülhet, kivánt rész ki, vagy alahúzódnak szépen szerint. A játék lényege maga a játék, kőrincálni kell a 3-tojji-figurával. Személyes tapasztalatszeres a döntő, **de úgy is tudjátok: csak irjatok/szólatok, mar meg is...**

• **JERRY QUÉST** — állítólag valami TGMS-arcade, hasonlít a **Giana Sisters**-re, de őszintén szólva jelenleg még nem látam.

• **SCOREHUNT (TS)** — kissé régi Tarzangame, de hát eddig nem volt róla semmi hír a **CoV**-ban. Mondjuk ez érthető is, mert ez ritka... szóval nem egy nívó játék. Valami gömbgyölyv kell kikerülnünk az ellenfél lövedekét... közben nem art haladni sem. Te IO! ég, ez mit keres itt?!

• **DIZZY MAPS** — nehogy már a **Dizzy** alá kerüljön, ez a játék térképeit tartalmazza. Nem art... **Na, kitől?!** Plusz dolognak elmondandó, ha már így elszédültünk, hogy elkészült a **javított DIZZY 3**, mivel az elsőre akonvertált verzióban nem lehetett használni a lifteket. **Lehet örülni, TGMS** szerint **99.9%**, hogy teljes a játék. Egyébként ezen kívül **trainer**es is.

• **PIPEMANIA 2 (TCFS)** — Ooooooooooh! **PC-n kedvenc játékom** (volt) a **logikai** termékek közül. Egyszer már volt szó az **első részéről**, de amit most **TCFS** produkált, az nem semmi. Szinte 1 az egyben a **PC (AMIGA, C64)** verzióknak felel meg... legalábbis valamiféle **CGA** stilusban (hehe, csak több színnel). A játék egy diki képpel kezdődik, azután a rajzolt képet láthatjuk (...egy vízvezetékcső rohan a csobizó vízvezetékhez), a **TOP**-list vezetőt, végül indulhat a játék. A lényeg... a **CoV#28** számban. Szóval jobb, mint a **Tonido + aCOOOO!**

• **SCAPEHOST, INGRID'S BACK (PIGM)** — két ódon **LEVEL 9** játék, de kib\*\*tt IO! grafikával. Utóbbinak leírása a **CoV#36** számban volt. Egyébként ugyanazzal a csodálatos introval indulnak, mármint hogy **Pigmy** konvertálta és hogy nagyon-csodálatosakésatöbbibb...atöbbi... Szóval ezekről már egyszer volt szó, de ez mégis sokak figyelmét elkerülte, és azt sem tudták, hogy van +4-en. Meg hát kell hozzá egy csöpp angol tudás (észtor). **Nna**, most már van leírás; **GO!**

• **PICK IT (HJD)** — egyszerűen egy kis „szedegetős” logikai játék, hasonlít a **Blue Angel 69**-hez. A game elején kirajzol egy képet, ezt kell felszabadítani... de itt nem robothogyléket, hanem diki képeket láthatunk.

• **EARTH INVADERS (KICHY)** — nehogy má ne legyen „invádersz” nekü az embőr!!! Szóval ez is a puff-lövöldözős stilus, csak itt mi vagyunk baloldalt (és nem lent), az ellenséges gépek pedig jobbról jönnek (és nem lentről). **Noooooooo! Naceruúú! Szűpóóó!**

• **BALLS (EDC)** — diki zenével és szép képekkel tell logikai gem.

• **SUMMER EVENTS (DELI)** — nomen est omen, nagyon IO! játék!!!

• **MINOSZ LABIRINTUSA (CHARLES)** — egyszerű szöveges kalandjáték, de nekem mégis tetszik stilusa és egyedi megoldásai miatt. A történetet gondolom mindenki ismeri, **Minosz** király Kréta szigetének királya, **Zeusz** és **Europe** fia. Posszeidon bikaalozdotat kér tőle, de ő ezt nem teszi meg, büntetésenképpen felesleges belesik a bikába... és a **dolog megcsik**. A gyerkőc eléggé **ugly kid** lesz, a király ezért bezárja (pedig a pszichikai ráhatások biztos szolid kiscsákóvá tettek vol-

na). Mi éppen visszautazunk a múltba, de nem azért, hogy teszünk visszaállít-suk történelmünket, hanem hogy élve ki-jussunk a labirintusból gyenge 1 millió arányért. Szóval nem rossz játék (sőt), képek nélkül is el lehet vele lenni, az meg külön pluszság, hogy ha valakivel megvereszünk, akkor számoja az élet-erőket és annak megfelelően dönt a gép a csata kimeneteléről. Egyébként is el lehet menekülni. IO!

● **MICROILLUSTRATOR16 (FOOZY)** — megjelent a 16-os verzió...

● **Amóba (TPSH)** — zenéje AMIGA-ranmov, brutálisan jó gitár és bassz effekt! Egyébként ez lemez, és nem lehet tudni istenigazában, hogy játék vagy demo... pl. 1 nagyfelbontású néni képe

is becsattog (...igaz, kiegészítéknem nem árt megfordítani a TV-1. monitor etc.), pár adag intro után végül is eljuthatunk ma-gához a játékhoz. Egyébként más Amóba-t készített már EDC, OSCAR, TGM's (meg TCFS, erről már volt szó).

● **SUPER PIPELINE (CORONERS)** — '83-as COOL! (logikai?) játék.

● **TOYBALLS (DELTA SYSTEM)** — logikai, lasztival kell kirakni előre megadott alakzatokat. Szimpatikus **NEW CREW** ez a DS!!!

● **PETCHESS (SCN)** — egy sakkprogram a „gyengébbek kedvéért”.

● **Freescape** kiegészítés, hogy **nincs meg az összes 3D a gépre**, mivel a **CASTLE MASTER 2.** még várta magára. **ThanX, BAST!!!**

● **SOLITAIR, TONICO, TRAP (TGMS)** — logikai játékok a maestrótl

● **Spy Vs SPY 1-3. (BAG)** — állítólag mostanra már elkészült a teljesen tökéletes lemez verzió (a 2. részre érdekes!)

● **YA!**, kiegészítés, hogy a **Bard's Tale I-II.** is nem TCFS, hanem CSORY készítette el. Egyébként nem annyira elterjedt, de ezen én elég hamar segíteni tudok. **YA!**, az **első részhez** tulli segítség a **SpV# 22, 23, 25.** számai, **előfizetés CSEKket a CoV címen** (esszel az enyémén is lehet)... érdekes, hogy megvan PC-n is, külön **Cons.Set** ként is... de ez mit keres itt?!

● **EOROID (PROKY)** — logikai játék, +1ezik a 64es eredetivel...

● **Jahny@®™** (Simon János), Budapest

## BARD'S TALE III. Plus/4 (PIGMY, 1551's loaded version by CSORY)

Még egy kis infó a BT.III.-hoz a CoV 36/KSZ után, és az új Evkönyv előtt, ami közben eszembe jutott, mivel alapdolgok, és talán ezzel kellett volna kezdeni:

**Human** (ember), **Elf** (ezek eléggé jópofa lények, aki olvasta *Tolkien* apo dolgait, az azonosítsa be a tündékekkel, aki meg nem, annak legyen egy tündér, mármint sokáig élő; erdőkben lakó, kiváló harcos, főleg jófej, intelligens népek...), **Dwarf** (*Tolkien* törpéi, hegyekben lakó, akik kistermők, de strapabíró népség, magyarur törpék. A kalapács és harci fejsze a fő gyegyverük...), **Hobbit** (*Tolkien* babói, felszerelték, emberi külsejű, de sokkal kisebb méretű lények, kiválóan rejtőzködnek és lopakodnak, általában elég jó tolvajok. Gyorsak és szerencsések), **Half-Elf, Half-Orc** (félég emberi, félég más lények, az effekről már volt szó, az *orc* *Tolkien* orkijnainak felelnek meg, baromi erős lények, kis gusztú mutans kivételben. Ezek a félkarakertek ötvözik a jó tulajdonságokat, de (sajnában fejlődnek), **Gnome** (a gnóm az gnóm, mutans dögök... viszont nagyon intelligensek, ami nem árt a vaázslóknak!).

Ezután jöhet a típusválasztás. Meg kell jelezni, hogy a típusok eltérő csuccokat használhatnak, mind fegyverben, mind tárgyakkban. Pl. egy harcos nem használhat

egy varázsszobrot... **Warrior** (egyszerű mezei harcos): majdnem minden fegyvert és páncélt használhat, **Conjurer** (bűvész): alapvarázsló, varázslatai inkább „közhazsnuak”, védekező és gyógyító, világító. Páncélt nem használhat, **Magician** (mágus): — varázspáncéllal hadonásznak és ügyebí tudnak fejből is produkálni főként támadó dolgokat, páncéla nem lehet).

**Sorcerer** (illuzionista): osztályváltás után érhető el <CLASS CHANGE> varázslattal többsége az illuziószobrokra épül, ezek segítségével tud megidézni szörnyeket etc., páncéla neki sem lehet). **Wizard** (varázsló): csak minimum 2 CLASS CHANGE után lehet, az összes többi varázslófajta egybeveve fő tulajdonsága az intelligencia, fő képessége a varázslás. Bőrpáncélt viselhet, de a többi varázslóval egyetemben kevés fegyvere lehet. Egyébként egyesíti azok tulajdonságait... képes használni illuziószobrokat etc.). **Rogue** (sittes fickó, tolvaj): szarka a drága, képessége a csapadeáltávolítás és rejtőzködés, bőrpáncélt viselhet). **Bard** (bárd, énekes): csak ő használhat hangszereket, ezek ha mágikus erejűek, akkor igen kellemesek... egyébként lehet énekelteni, dalainak különböző hatásai vannak). **Hunter** (vadász): fő fegyvere a nyíl és lándzsák, de nem használhat minden fegyvert és páncélt). **Monk** (szerzetes): fegyverük a pusztá kezük, páncélt nem viselhet)

Amint láthatjuk, sok megkötés van egy karakterre; az általam készített karakterekre viszont nincs... A típusok felett különböző pontszámok láthatnak. Nos, ezek jönnek be akkor is, ha megnyomjuk a karakterhez tartozó számbillentyű (1-7), akkor látható a karakter neve, szintje, neve, fajta és típusa. Alatta vannak azok a bizonyos pontszámok.

**ST: STRENGTH**, erő; a harcban van jelentősége, az ellenfél megsebzésében.

**IQ:** Ehhez gondolom nem kell magyarázat, a varázslóknál NAGYON fontos, több spell pontot eredményez.

**DX: DEXTERITY**; ügyesség, ez a védettség-nél számít be.

**CN: CONSTITUTION**; egészség és állóképesség, több itt pt-ot eredményez. Ezek mágikusak, pl. **Sir Robin's Tune** gyorsabbá és erősebbé teszi a karakteret, értelemszerűen jól jön egy dungeonban, **Sanctuary Score** az egyik kedvencem, nem semmi, hogy ad egy adag **ACT, Watchwood Melody** + egyszerűen felkapcsolja a villanyt etc.

Te iO! ég k\*\*\*\* sok sör lefolyt a torkomom, amint ezt kivételem, úgy érzem magam, mint egy **AMSTELmage...** még szerencs, hogy nem egy **VODKAmagenak** megfelelő italt ittam, mert akkor lenne **RUM2size**.

● **Jahny@®™** (Simon János), Budapest

## KÉRDŐÍV Plus/4-esek számára

Ezt azért készítettem, hogy kikérjem véleményeteket a **Sarokkal** kapcsolatban. Ugyanis a **NEWS**-ban megjelent hírek **nem csak újak!**!! Ennek oka egyszerű: az **átlag +4-esek NEM ISMERIK** az újdonságokat, és én ezért leadom a régebbieket is, hogy legyen egy összefogó képtek a **JOBB PROGRAMOKRÓL...** mindent **nem önkényesen teszem, hanem a LEVELEIETEK** alapján... Másik probléma a **be küldött** leírásokkal volt, **EZEKET köszönöm és továbbra is várom, DE olyanokat NE küldjétek, amiknek végigjártása egyszerű**, pl. sok magyar nyelvű **rövid adventure**, és **főként a térképek közül csak használhatóakat!!!** Annak ugyanis nincs értelme, hogy kevés színteret tartalmazó játékról csináljatok térképet... csak helyet foglal. A sok szöveg után pedig a **lényeg!** Az itt látható

kérdésekre adott válaszaidat levélben postázd el a címre, vagy a szerkesztőség címére. A kérdéseket nem kell lemosnod, elég, ha leveledben a megfelelő számok mellé csak a válaszaidat írod le. **Tehát a kérdések:**

1. Szerinted a **PLUS/4 NEWS**-ban megjelent hírek eléggé trisszes... és aktuálisak?! **LEGFONTOSABB:** számokra újak?!
2. A leírások alapján lát. végig tudsz menni a játékokon?!
3. A leírások **NAGY** százalékban tetszenek?! Ezenkívül Neked **időszereket, tehát éppen „jól jönnek”?!... vagy NEM?!**
4. Igényel a kisebb, egyszerűbb stb. **térképeket?!**
5. Véleményed szerint érdemes a **betűket még kissébbre venni, ezzel növelve a TARTALMAT** az olvashatóság rovására?!

6. **Pár fotót** szívesen látnál?! Ezek viszonylag **kisméretűek** lennének, tehát sok helyet nem foglalnának...
  7. Érdekel a **gépi kódú PROGRAMOZÁS, DE NEM ALAPSZINTEN** (keves, de azért annyi tudással, hogy ismered az utasításokat etc. és pár rutint is tudsz...)?!
  8. A **MAGASABB szintű gépi kódolás** érdekel? Pl. a **konvertálás... stb?!**
  9. A **felhasználói PROGRAMOK** ismertetés fontos számokra? Itt főleg a **logorajzolóra, zeneszerkesztőre, converterre, digikre** stb. gondolok túlnyomórészt és csak **kevésbé** pl. egy copy-program, egyszerű rajzprogram ismertetésére!!!
  10. Egy kevés helyet elfoglalva mehetné-e a **rajzim (GETTO)** barátom is segítené? **COOL&MOOOOOO graphix!**
- **Jahny@®™** (Simon János), Budapest

## Plus/4 Elsősegély

**Bard's Tale III.** CHEAT: a **Chronomancer** minden egyes teleportálásánál egy kódot kéri a program, ami a felsorolt fogalmak leírásából áll össze. A dolog egyszerű, töltse be egy **diskmonitort** (pl. **Disk Demon**), ha nincs, akkor szépen kérhatsz tőlem, de akkor egyben már ajánlom a **Mega-Tool** c. programcsomagot! Szóval, ha betöltötted, olvass be a **CHARACTER disk 9.track 14.sectorát** (dec). Az **E8** byte-tól ezt találod **\$20 \$\$\$ \$YY** (szóval

ez egy JSR), ird be helyette: **\$EA \$EA \$18 (NOPx2,CLC)** és visszairod a **sectort** a lemezre. **Ekkor akármít beirhatsz kódnak!!!**

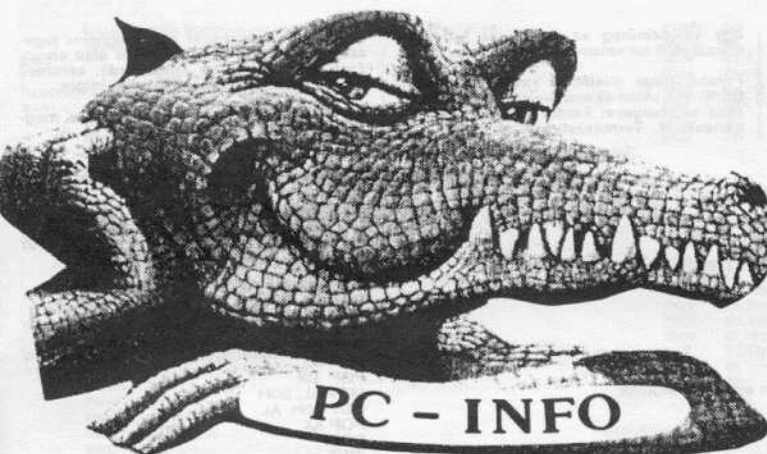
A tippért +**ATHANX** a **SCN NEWS**-nak, abból is a 6.számnak és egyben **CHARLES**-nak, a **Delta System** csapatból... legalábbis elküldteté nekem, s az újságot olvassa (...tök véletlenül került hozzám) ott is megláttam.

**Hajótörött (TMTS) CHEAT:** ...a játék hibája, hogy az **intro** kissé elszabja a **BASIC** rutinokat etc. Emiatt néha kiakad a játék (Basic-ben) és sokan hagyják a francba. A megoldás a **CONT** parancs, így már végigjátszható (**than ?! for this!!!**)

**GHOSTCASTLE CHEAT: ZORT**

**S.H.I.T CHEAT:** Top listába — **VERSION PUZZNIC CHEAT:** szintén a Top listába **S.HUSSEIN**-t kell írni

● **Jahny@®™** (Simon János), Budapest



## A hangkártyák programozásáról...

Alapvetően két módon generálható hang a ma legerjedtebb **Sound Blaster** hangkártyák segítségével: az egyik, az előredefiniált szinuszhullámformák manipulálásával (FM szintézis) vagy tetszőleges, általunk megadott előzőleg digitalizált hangok megszólaltatásával. Mindjárt tisztázni is kell néhány alapfogalmat: A hang minősége függ a mintavételi frekvenciától, és attól hogy milyen skálán dol-

gozunk. A skála lehet 8 ill. 16 bites, természetesen a 16 bites hang jóval szebb hangzást biztosít. A mintavételi frekvencia azt jelenti, hogy 1 másodperc alatt hány értéket küldünk el lejátszára illetve hány értéket kapunk felvételről. Ertelemszerűen tehát ha nagyobb mintavételi frekvencián (a továbbiakban **Sampling Rate = SR**) dolgozunk, szintúgy finomabb felbontást kapunk, ami szebb hanghatást eredményez.

Egy kicsit szőgyelljük magunkat, hiszen beelőnt a HQ-ra vagy száz levelt az követően, hogy eltérünk attól, amit beígértünk. Kém. Szóval azóta már voltunk a pusztában, hogy homokot szórjunk a fejünkre, ettől persze nem lesz utólag a Különzamban modemes cikk, és valószínűleg a CoV 36-beli memóriás kiegészítések sem fognak egyik pillanatról a másikra átváltozni hangkártya-programozási cikké. Murphy szavaival élve: ami kéik az jön. A modemes cikk kicsit kiterjedt, s mivel nem akartuk a CoV-ban szétszeletelni, ezért hát majd egy külön fejezetet alkot a CoV Evkönyv '93/94-ben. A hangkártya-programozással kapcsolatos cikk(sorozat) most veszi kezdetét. DOKI bátyó úgy látta, hogy egy kicsit nagy fába vágta az axejét, ezért csúsztott egy csöppet (sőt, ha a füleseknek nem csinálnak, ebben a témában éppen egy többszáz oldalas szakkönyv elkészítésének gondolatát táncolnak a fejében, de azt, mi nem hallottunk semmit...). Egyéb témák sem fognak kimaradni, ez függ attól, hogy a PC-Info 3 oldalcajában mire és hogy marad hely.

Általában lejátszáskor, egy elég gyors számítottéppel nagyon magas SR értéket is el lehet érni, mivel ez hardware szempontjából egyszerűbb technológiát igényel. Azonban felvételre a bonyolultabb eljárás miatt már határt szabhat a használt hardware teljesítménye. Így például az egyes **Sound Blaster** típusok SR értéke az alábbiak szerint változik:

**Típus**  
 Sound Blaster 2.0 (8 bit)  
 Sound Blaster PRO II (8 bit)  
 Sound Blaster 16 és 16ASP (16 bit)

**Felvétel**  
 15 kHz  
 mono: 44.1 kHz, stereo: 22.05 kHz  
 44.1 kHz

**Lejátszás**  
 44.1 kHz  
 44.1 kHz  
 44.1 kHz

Jól látható, hogy a CD szabványt (44.1 kHz, 16 bit, stereo), az **SB** sorozat 16-os tagjai utik meg a digitalizált hangok esetében, míg az FM szintézis a többi típusnál is tökéletes hangzást biztosít. A nagyobb SR tehát másodpercenként több adatot igényel, vagyis a jobb minőségű hangok megfelelő háttérátart és azok igen gyors elérését igénylik. Egy CD minőséggel digitalizált

egy másodpernyi anyag pl. közel 140 kByte hosszúságú, és legalább 300 kByte/sec adatátviteli sebességgel igényel felvételt. A digitalizált hangok hangmagassága a lejátszási sebesség függvénye. Ha tehát egy hangszeret ledigizünk, akkor onnantól kezdve bármilyen hangmagasságban megszólaltatható a lejátszási sebesség megfelelő manipulálásával. Erre a metodikára épül

a MODplayerek működése is. A **Sound Blaster**ek esetében a digitalizálásnak több útja is van: digizethünk megszakításokkal illetve használhatjuk a DMA csatornát, amelynek segítségével anélkül küldhetünk adatokat a kártyának, hogy feltartanánk a CPU-t. Az alábbiakban a megszakítás segítségével történő digitalizálási módszert mutatjuk be.

### Először is kell, egy installáló eljárás.

InstallSoundBlaster: MOV DX, 226H; A 226H portot használjuk  
 MOV AL, 1  
 OUT DX, AL; A 226-os portra 1-et küldünk  
 MOV CX, 1000  
 @1: LOOP @1; Várunk néhány millisec-t  
 XOR AL, AL  
 OUT DX, AL; A 226-os portra 0-át küldünk  
 MOV DX, 22AH  
 MOV CX, 100  
 @2: IN AL, DX; Várunk néhány mmp-t,  
 ezalatt \$AA értéket kell kapjunk.

Amennyiben sikerült elérte 0 lesz:

CMP AL, 0AAH  
 JE @3; Ugorj, ha megvan  
 LOOP @2  
 RET  
 MOV DX, 22CH  
 MOV AL, 0D1H  
 OUT DX, AL 22CH portra —> \$D1  
 XOR AL, AL  
 RET

alaphelyzetbe állítani a kártyát az AL regiszter értéke 0 lesz:

A továbbiakban természetesen szükség van két eljárásra, egy lejátszó (az értékeket elküldi lejátszásra) és egy felvevő (a ledigizett byte-okat adja vissza) rutinra.

ReadyToSend: @4: MOV DX, 22CH;  
 IN AL, DX  
 ROL AL, 1  
 JB @4; Amig nem kész, próbáld újra  
 RET

MOV DX, 22CH  
 MOV AL, ByteToSend; ByteToSend: a  
 küldendő byte  
 OUT DX, AL; a 22CH portra —> a  
 küldendő byte  
 RET

ReadyToReceive: @5: MOV DX, 22EH  
 IN AL, DX  
 ROL AL, 1  
 JNB @5; Amig nem kész, próbáld újra  
 RET

GetAByte:

MOV DX, 22CH  
 CALL ReadyToSend  
 MOV AL, 20H  
 OUT DX, AL; a 22CH portra —> 20H  
 CALL ReadyToReceive  
 MOV DX, 22AH  
 IN AL, DX ;az áhított byte-ot a 22AH  
 portról szedhetjük le  
 RET

SendAByteOut: CALL ReadyToSend  
 MOV DX, 22CH  
 MOV AL, 10H  
 OUT DX, AL; a 22CH portra —> 10H  
 CALL ReadyToSend

A ReadyToSend és a ReadyToReceive rutinok arra szolgálnak, hogy ameddig a kártya üres, képes egy byte fogadására illetve küldésére, addig nem engedik tovább a programot. Amennyiben ezeken a pontokon a program kifagy (vegtelen ciklusba kerül, mert soha sem jön megfelelő válasz).

ügyeznünk a folyamán csúszhat be valamilyen probléma.

Fontos, hogy mielőtt a kártyán bármiféle BE/KI műveletet akarunk végezni, e két utasítás segítségével konfirmálni kell a byte-tranzakciót. Természetesen az előbbi ruti-

nok nagyon sokszor kell meghívni (egészen pontosan egy másodperc alatt annyiszor, amilyen SR-tel dolgozunk), célszerű tehát egy megszakításra bízni a dolgot.

Az alábbi kis programrészlet a 8-as megszakítást használja erre a célra.

```
SetInt8      XOR AX,AX
             MOV ES,AX
             MOV AX,OFFSET NewInt8
             MOV ES:[20H],AX
             MOV ES:[22H],CS
             MOV AL,54
             OUT 43H,AL
             MOV AX,0, 18 Hz 1193181/Hz
             OUT 40H,AL
             MOV AL,0AH
             OUT 40H,AL
             RET

NewInt8:     PUSHF
             PUSH AX
             PUSH BX, Minden értéket letárolunk
             PUSH CX
             PUSH DX
             PUSH BP
             PUSH SI
```

```
PUSH DI
PUSH DS
PUSH ES
CALL NoiseMaking
;Az a procedúra,
;amelyik az SB-re küldi vagy
;onnan szedi le
;az adatokat

POP ES;
POP DS
POP DI
POP SI
POP BP
POP DX
POP CX
POP BX
MOV AL,20H
OUT 20H,AL
POP AX
POPF
IRET
```

A fenti rutinok megfelelő alkalmazásával tehát megszakításon keresztül programozhatjuk a **Sound Blaster** kártyákat. A harmadik, eddig nem említett mód a CT-VOICE driver használata, amely az eredeti SB kártyák installációs lemezen található. Előnye, hogy sokoldalú, rajta keresztül a DMA-n át

használhatjuk a kártyát, azonban csak a VOC file-okat, a **Creative Labs** digitális lejátszani, illetve ilyen formátumban rögzíthetünk vele. Mindazonáltal rendkívül hasznos egység és a programokba is könnyen beépíthető, ha a megfelelő segédprogrammal (pl. **BINOBJ**-jal) előbb OBJ

formátumra alakítjuk. Ezután már egyszerűen bele lehet linkelni bármilyen EXE állományba. A következőkben Pascalban mutatjuk be a használatát. A szintaktika egyszerű, a BX regiszter különböző értékeivel programozható.

Tehát a forrás:

```
Unit Voice;
Interface
var
  SoundFile: Array[1..10000] of byte;
  {a VOC file max. méretét itt lehet beállítani}
  sgSBDriver, ofSBDriver: word;
  SBDriver: Pointer;
  Status: Word;

Procedure LoadDriver(fi:string);
  {a fi változóban kell megadni az útvonalat}
Procedure CloseDriver;
  {a program végén kell meghívni, lezárja a driver-t}
Procedure LoadVoice(f:string;start,size:word);
  {betölti a memóriába az f-ben megadott VOC file-t Start-tól,
  Size méretben. Ha Size 0, akkor az egész file-t tölti be.}
function sb_getversion:integer;
  {A CT-VOICE driver verziószámát adja vissza}
function sb_init:integer;
  {Alaphelyzetbe állítja a SB-t,
  a különböző visszaadott értékek jelentése:
  0 - sikeres
  1 - az adott hangkártyával nem sikerült
  2 - I/O hiba miatt nem sikerült
  3 - DMA miatt nem sikerült
  az alaphelyzetbe állítás}
procedure sb_output(sg,os:word);
  {A már betöltött hangstorg megszólaltatja. az sg:os területen.
  Ha VOC file-t használunk akkor az offset értékhez 26-ot kell
  hozzáadni.}
procedure sb_setStatus(sg,os:word);
  {Megadja a Status változó helyét. Ez a harmadik dolog, amit
  tennünk kell, a driver letöltése és alaphelyzetbe állítása
  után. A Status változó értéke 0FFFFH, amíg lejátszás/felvétel
  van, és 0 amikor ez kész.}
procedure sb_speaker(mode:word);
  {A hangszórót kapcsolja ki/be (0 - ki, 1 - be), ez a negyedik
  dolog inicializálás után.}
procedure sb_uninstall;
  {Leszedi a meghajtót a memóriából. A CloseDriver parancs
  használja.}
procedure sb_setIOaddress(add:word);
  {Uj I/O címet ad meg a driver számára.}
procedure sb_setinterruptnumber(intno:word);
  {Uj megszakítást ad meg a driver számára. (3,5,7 és 9
  lehet)}
procedure sb_stopoutput; {A folyamatban lévő lejátszást leállítja.}
function sb_pauseoutput: integer;
  {A folyamatban lévő lejátszást felfüggeszti, 0-át ad vissza,
  ha sikerült, 1-et ha nem.}
function sb_continueoutput: integer;
  {A folytatja a felfüggesztett lejátszást. A visszaadott értékek
  jelentése mint fent.}
function sb_breakloop(mode:word): integer;
```

```
{A folyamatban lévő ismétlődő ciklusból kilép az alábbiak
szerint: Mode:
0 - lejátszsa a teljes kört, majd kilép
1 - rögtön kilép
A visszaadott értékek jelentése fent.}

implementation
uses DOS;
procedure Abort(s:string);
begin
  writeln('Az alaphelyzetbe állítás sikertelen
  az alábbi hiba miatt: ',s);
  halt(1);
end;

procedure loaddriver(fi:string);
var
  f: file;
  k: integer;
  t: string[8];
begin
  assign(f,fi+'CT-VOICE.DRV');
  {$I-} Reset(f,1); {$I+}
  if IOResult <> 0 then
    Abort('Cannot Open '+fi+'CT-VOICE DRV');
  blockread(f,Mem[sgSBDriver:ofSBDriver],filesize(f));
  close(f);
  t:='';
  for k:=0 to 7 do
    t:=t+chr(Mem[sgSBDriver:ofSBDriver+k*3]);
  if t <> 'CT-VOICE then
    abort('Invalid CT-VOICE Driver!');
end;

procedure closedriver;
begin
  sb_uninstall;
  if dalloc(sbdriver)=0 then
    abort('Uninstall Error!');
end;

procedure loadvoice(f:string;start,size:word);
var
  fi: file;
  k: word;
begin
  assign(fi,f);
  {$I-} Reset(fi,1); {$I+}
  if IOResult <> 0 then
    abort('Cannot Open '+f+'.');
  k:=0;
  seek(fi,start);
  if size=0 then size:=filesize(fi);
```

```

blockread(fi,Mem[seg(soundfile):ofs(soundfile)],size);
close(fi);
end;

function sb_getversion; integer; assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,0
    call   SBDriver
    pop     bp
end;

procedure sb_setIAddress(add:word); assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,1
    mov     ax,add
    call   SBDriver
    pop     bp
end;

procedure sb_setinterruptnumber(intno:word); assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,2
    mov     ax,intno
    call   SBDriver
    pop     bp
end;

procedure sb_stopoutput; assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,8
    call   SBDriver
    pop     bp
end;

function sb_init; integer; assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,3
    call   SBDriver
    pop     bp
end;

function sb_pauseoutput; integer; assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,10
    call   SBDriver
    pop     bp
end;

function sb_continueoutput; integer; assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,11
    call   SBDriver
    pop     bp
end;

function sb_breakloop(mode:word); integer; assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,12
    mov     ax,mode
    call   SBDriver
    pop     bp
end;

procedure sb_output(seg,os:word); assembler;
asm
    push    bp
    push    di
    mov     bx,6
    mov     di,os { offset of voice }
    mov     es,sg { segment of voice }
    call   SBDriver
    pop     di
    pop     bp
end;

procedure sb_input(highlength,lowlength,seginputbuff,ofsinputbuff:word);
assembler;
asm
    push    bp
    push    di
    mov     bx,7
    mov     dx,highlength
    mov     cx,lowlength
    mov     es,seginputbuff
    mov     di,ofsinputbuff
    call   SBDriver
    pop     di
    pop     bp
end;

procedure sb_setStatus(seg,os:word); assembler;
asm
    push    bp
    push    di
    mov     bx,5
    mov     di,os
    mov     es,sg
    call   SBDriver
    pop     di
    pop     bp
end;

procedure sb_speaker(mode:word); assembler;
asm
    push    bp
    mov     bx,4
    mov     ax,mode
    call   SBDriver
    pop     bp
end;

begin {set up SB}

    If MemAvail < 2500 then
        abort('Nincs elég memória');
    {a $M direktívával más felosztást kell megadni.}
    Status:=MAlloc(SBDriver,2500);
    if Status < >0 then
        abort('Memory Allocation Error');

    sgSBDriver:=MemW[seg(SBDriver):ofs(SBDriver)+2];
    ofsSBDriver:=MemW[seg(SBDriver):ofs(SBDriver)];

    Loadriver('c:');
    if sb_init < >0 then
        abort('SoundBlaster Initialization Error!');

    sb_setStatus(seg(Status),ofs(Status));
    sb_speaker(1);

end.

```

A fenti **Turbo Pascal** unit segítségével tehát elég hatékonyan használható egy **SB** kártya, minden bonyolultabb DMA-n keresztüli rendszerprogramozói oktatás nélkül. A támat szeretnénk folytatni, de örülnék neki, ha leveletekben megírnátok, a hangkártya-programozási témán belül mit veszedzünk ki alaposabban

● DOKI

## Észrevételek a .PCX megjelenítő rutinhoz

Kissé nagyképek **Twin Sectors INC**-ék! Volt a CoV 35-ben egy .PCX megjelenítő. A fejlécében DADA vagy JONES azt írta, hogy nem lehet jobb unpackert írni az ott közölt-nél! Hát ez ökörség! En rövidebb és gyorsabb unpackert írtam! Ha van rá igény, elküldhetem a forrást. Mellesleg az ő rutinjuk sok primitív elemet tartalmaz. Kezdvé az első négy sossal, amikor a DS és az ES regiszterbe betesz a CS-t. A COM kiterjesztésű programoknál ezek az alapbeállítások, és az assume sornál sem -t! kellene alkalmazni, hanem sima vesszőt! A duplázás címke után a második sor: xor, ah,ah — ez

is felesleges, hiszen az egész kitömörítő rutin során nem fordul ah-hoz, így az elején elég kitorólni az ah-t. Ez is lassítja az unpackert. A datain címke körül az xor bx,bx törli a bx-et, erre tényleg szükség van, de előtte két sossal is törli, tehát erre az előtte lévő sorra sincs szükség. Ha kicseréljük a datain utáni néhány sort:

```

datain: xor bx,bx
..... egészen
azas2:
.....
        stob

```

-ig, és helyette betesszük a következőt:

```

datain: lods b
        test al,128
        je sima
        test al,64
        je sima
        jmp duplazas
sima:   stob

```

akkor a bx-re sincs szükség, és meg jobban gyorsul a rutin.

● Csibra Gergő, Mosonmagyaróvár

## KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk

### Ervényes: 1993. szeptember 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain hirdetési felületet biztosít.

#### Színes felületek:

Bortó belsej (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	40.000,-
Bortó belsej (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	22.000,-
Bortó belsej (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	13.000,-
Bortó belsej (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	8.000,-
Bortó belsej (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

#### Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

#### Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükrömerete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldal álló és fekvő kivételben is megrendelhető. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zart felület jelent.

#### Kedvezmények:

- 3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %
- 5-szori lekötés és előre fizetés esetén 20 %
- 7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %

#### Járlékos díjak:

Ha nem közli reklámanyagot kapunk, vagyis a kivételést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

#### Közületi hirdetési ügyintézés:

COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363

Tel. + FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

CD-ROM, AUDIO CD lemezek  
egyedi és kizsírású gyártása.

#### CD-ARCHIVE Kft.

Budapest, XVI. Temesvári u. 30. 1162  
Tel.: (06-60) 333-781; FAX: 271-41-73

A kereskedőkaravánok sosem voltak biztonságban...

#### A GONOSZ HERCEG

- Teljesen magyar nyelvű, szöveges kalandjáték
- Három szabadon választható karakter • gyönyörű grafika • rengeteg ellenfél és csapda • atmoszferikus zene
- beépített HELP • változatos és izgalmas cselekmény
- egyszerű és könnyű kezelés • karaktertől függő végjátás • komplett kézikönyv • színes diszkegység
- Load-Save • C64 lemez

Megrendelhető: OTHIS Software  
Vác, Pf.: 342. 2601

Ára: 649,- Ft (ÁFA-val és postaköltséggel)

Legújabb C64 programok 80,- Ft/lemez áron  
(másolással és adathordozóval együtt)!

Válaszborítékert bővebb tájékoztatót & lista.  
Cím: Hamori Dávid, Magyarizsa,  
Sugár út 34. 8800

#### FIGYELEM! MAGYAR NYELVŰ AMIGA SZAKKÖNYVEK eladók!

- Gépi kódú programozás,
- Hardware reference manual,
- DOS Kézikönyv
- Felhasználói kézikönyv.

Haár László

1133 Budapest, Dráva út 11.

Tel./FAX: 1732-008

#### APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

##### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, irásjelék). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetéseket ha valaki pl. számítógép konfigurációt kíván megszabadulni.

##### Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, irásjelék). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

##### Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomodba kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft  
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITAL szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Karot: 100 % felár  
A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) velében a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

#### 64 software

- 64-es kazettások és lemezek! Program hegyek várnak itt rátok, és meg mindig nálam a legolcsóbb. Válaszborítékban listát küld. **Szűcs Sándor**, Jánosfalva, Pf. 18. 6440
- C64-es programok lemezen, kazettán, precízen, gyorsan a S.U.V.I Solt'olt. Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u. 14./625. Tel.: (06-72) 330-103
- C64-re lemeze programok: **Gi Joe**, **Elvira I II**, eladók. **Bitto Zoltán**, Abauzsántó, Arany J. u. 52. 3881
- Programeladás! C64-es, Plus/4, C16-os legújabb programok olcsón eladók kazettán, lemezen. Injaktól Géptűz megjelöléssel. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500
- Hi C64-es guys!!! Legújabb és reggebi, utantól és egyfolyóan programok eladása és cseréje kizárólag kazettán. Néhány új utantöltős: **Doc Croc's**, **Hugo**, **Con**, **Fythe**, **Kalos**, **UGH**, **Sleep Walker**, **Hj Kisert**, **Peter**, **Nagykörös**, **Orgona** u. 2750. Tel.: (06-53) 352-946.
- C64-re programokat cserélek lemezen. Listát kérek és küldök! Minden levélre válaszolok! Cím: **Szabó Sándor**, Komárom, Barátsgát ltp. 1. III/15. 2900. Tel.: (06-34) 342-401.
- C64, Plus/4-es lemezeimet, kazetteimat olcsón eladom. Válaszborítékert listát küldök. **Csepányi László**, Putnok, Vasárteret út 8. 3630
- C64-es programok eladásai! A címem: **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Ullői út 294. 1184

#### 64 hardware

- Eladó C64-III + 1541-III floppy drive + magnó + 2 db. joy + 35 kazetta + 180 db. lemez. **Erdeklődni: Vízányi Zoltán**, Baja, Szénés u. 12. 9500

- Soha vissza nem téro alkalom!!! Eladó egy C64 adapterrel + 1541-III floppy drive + 2 joystick. **Erdeklődni lehet. Schrott**, Budaörs, Szivárvány u. 6. VII/42. 2040. Tel.: 1-537-716
- Eladó: C64-III, 1541-III, 2db Quick Shoot Turbo joystick, lemeztartó, irodalom (20000,- Ft), 300 db lemez programokkal (25000,- Ft). **Frankó Vitaly**, 5600 Békéscsaba, Andrássy 18/A. Tel.: (06-66) 328-242
- Eladó C64 + monitor + 1541 drive + magnó + cartridge + kb. 50 lemez + 4 kazetta + 2 db. joystick + szakkönyvek. **Erdeklődni lehet. Benkő András**, Pécs, Palma u. 15. 7634. III. (06-72) 323-357 az esti órákban.
- Eladó: C64 + magnó + 2 db. joy + 300 program + 2 db. cartridge + újságok. **Ára: 13.000,- Ft. Kalmár Péter**, Győr, Herman O. u. 24. 9023
- Eladó: Egy C64 + 1541-III floppy + RESET + 2 joystick + 2 lemeztartó + 200 lemez tite játékokkal. **Ar. megjegyezés alapján Cím: Moirán Gyula**, Szeged, Berzsek u. 9. IV/12. 6724. Tel.: (06-62) 494-004
- Allig használt garanciaú: 1541-III-es floppy drive olcsón eladó C64, C128-as számítógéphez. **Schiekmann Daniel**, Budapest, XVI Dóra tér 9. IV/2. 1165. Tel.: 271-6956

#### Amiga

- Figyelem! Amigát keresel? Akkor ide figyelj! Jó állapotban lévő Amigák eladók! Minden igényt kielégít! Minden levélre válaszolok! Telefonszámot írj, ha van! Cím: **Amiga Club**, Eger, Blaskovics u. 3. 3300
- Amiga programok vetele, cseréje, eladása. **30,- Ft/lemez!!! Keresztény Péter**, Budapest, II. Frankel Leo u. 70. II/2. 1023. Telefon.: 1169-116

- Eladó 1 db Amiga hardware Reference Manual. **Áranylótlanat kerék! Kalmár Péter**, Győr, Herman O. u. 24. 9023

Amiga 3.5" lemezen programok! 1 lemez másolása 50,- Ft-ért! Aki 30 db-ot rendel, az 20 db-ot fizett. **Válaszborítékert lista.** Cím: **Nyeste János**, Budapest, IV. Virág utca 29. X/59. 1042. Tel.: 189.90.64

- Eladó 100 db. 3.5"-os lemezes Amiga programokkal, 5.000,- Ft-ért; 5 1/4"-os drive Amigához 6.000,- Ft-ért; német nyelvű „Amiga Intern” című könyv 1.000,- Ft-ért. **Banhami Péter**, Miskolc, Volgod u. 6. F/1. 3525. Tel.: (06-46) 349-210
- Amiga 500+ programok cseréje, vetele! **Megvan pl.: Dune 2, Dribbling stb.** **Keresek Amiga 500+ gephez magyar nyelvű szakkönyvet.** **Ugyanitt C64-es programok eladása!** A címem: **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Ullői út 294. 1184

#### PC

- PC-re programokat adok. **Válaszborítékert előnyben Frankó Vitaly**, 5600 Békéscsaba, Andrássy 18/A. Tel.: (06-66) 328-242
- IBM játékok és felhasználói programok eladók. **Válaszborítékert listát küldök. PC INFORMATIK**, 1462 Budapest, Pf.: 766
- IBM programok cseréje! Bővülő választék! felhasználók és játékpörg. **ből. Válaszborítékert részletes tájékoztatót írj bátran, minden levélre válaszolok!** **Velem jó! jász! Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kocsás u. 27. F/2. 3200
- IBM PC programok cseréje, eladása. 30,- Ft/lemez. 5.25" és 3.5" DD. HD. **Listát kérek és küldök. Gyurian Balint**, Nyiregyháza, Rakóczi út 32/B. 4400









A drakuláházba csengettek. Grünwald nyitott ajtot, és egy szabályt pillantott meg a saját fejében. Kálvín, miután learrata az összes babert, jónak látta hazamenni. Szörnyűséges látvány fogadta. Le is hányt a halott kedvesét. Fábís éppen akkor rohant ki, és félreírte a helyzetet, apjának esett. Kálvín igyekezett feken tartani lúke poronyát. Fékéző tárgyat az az ósbarokk szekrényt választotta, mely a szoba túlsó végében állt, s úgy vágta hozzá fiát, hogy ez miután kiköpte állkapcsát, ráharapott az ajtófélfára.

— Állítsd le magad assloh! Ki ölte meg a jó edes k\*\*\*a anyadát?

— Te, te...

— Acsi, acsi! Nincsen neked ilyen galád-apád, hogy megöljem az anyósom lányát, gyermekem anyját!

— De te voltál! Láttam a vért a szád szelén!

— Ez nem az ő vére, hanem Mübrisé. Képzeld el, hogy miután megebédeltünk én desszertnek megmettem őt is. Ismét kopogtat az ajton. Elővigyázatosságból visszakopogott, hogy nem ő az, ugyanis nem akarta látni véres, elkeseredett pojtáját. Szerencsére nem ő volt az, hanem a város vezetői, akik gratulálni jöttek hőstetteiért. Kálvín fél óra múlva a rendőr-főkapitányságon volt, telagatva a „Legbátrabb állat”, „Vérszomjas család”, az ő tiszteletére készített nemzeti kitüntésekkel. Hős lett belőle, de nem örült a megisztelő címeknek. Alig várta, hogy kikerüljön ebből a fűtöt, kárnyos bűzbarlangból, és iszonytató mézárulásba fogjon. Kereste családja gyilkosát. Par nap múlva a lapok tele voltak vele.

De Fábís már nem válaszolt. Önkezővel vetett véget (amúgy is hosszú) életének. Kálvín egyedül maradt a lakásában, két döglött drakulával. Ráadásul az egyik büzdött is. Ismét kopogtat az ajton. Elővigyázatosságból visszakopogott, hogy nem ő az, ugyanis nem akarta látni véres, elkeseredett pojtáját. Szerencsére nem ő volt az, hanem a város vezetői, akik gratulálni jöttek hőstetteiért. Kálvín fél óra múlva a rendőr-főkapitányságon volt, telagatva a „Legbátrabb állat”, „Vérszomjas család”, az ő tiszteletére készített nemzeti kitüntésekkel. Hős lett belőle, de nem örült a megisztelő címeknek. Alig várta, hogy kikerüljön ebből a fűtöt, kárnyos bűzbarlangból, és iszonytató mézárulásba fogjon. Kereste családja gyilkosát. Par nap múlva a lapok tele voltak vele.

„A merész hazafi megölte báró Frankensteinit, az erők közszínterben álló polgárát.”

„Megölte a farkasemberek takonyzínú tejedelmét, ezért ők a világ legbátrabb állata címet adományozták neki.”

— Lassan az egész erdőt elpusztította volna, ha egy merész, amde iszonyú ronda álarcos lovak egy ellene ne szegült volna. Sorozatosan mentette meg az ártatlan remfjúrakat. őt Csótányának neveztek, és megutáltatták a békés polgársággal. Ríportokat készítekkel velük.

— Búszeke vagyok, hogy a dicső Kálvín körömben üdvözölhetem. Ön már egy jó ideje nemzeti hős. Pontosan mióta is?

— Jól emlékszem arra a gyalázatos napra, akkor pillantottam meg először halott hitvesem tetejét.

— Ön miért köp folyton Kálvín úr levelesébe, mint egy elvetemült galszta, miért menti meg jóvendő áldozatait?

— Nincsen rá mas okom, mint ártatlan lelkekét megönni, és törleszteni régi adósságomat.

— Magáról azt tartja a közvélemény, hogy egy féreg, amit el kell tiporni.

— Tudom jól, mit gondolnak rólam...

Nyilvános beszédekben sértegetik egymást. Kálvín különleges nevéjegy: megöli a riportereket. Az álarcos kutyanak nem marad más dolga, mint hitvány életét mentse. Néhány aláváló szolga megpróbálja utánozni a nagy drakulát, ám azok titokzatos módon elhullanak. Az egész birodalom romokban hever. Két lény csap össze állandóan élet-halál küzdelemben, de egyiknek se sikerül győznie. A büntény meg mindig feledtetten maradt: vajon kicsoda az álarcos lovak? Nos ő nem más, mint az eget hasító bömblés tulajdonosa. Asztrid, a félig kutya, félig hal, aki miatt az egész herce-herca kezdődött. A következő napon, mennydörgések közepette két megháborodott állat viv elkeseredett, és kegyetlen harcot. Mar odáig eljutnak, hogy egymásra támaszkodva szidják egymás anyját. Ekkor felmerül az ősi kérdés: Ki ölte meg Grünvaldot? Ha nem az álarcos lovak, akkor ki?

— Hat én — kiáltja a levegőbe Mübris a gőthős sántán!

— Te szemet!

— Te miért utalod őt?

— Ebből a szemből már kitépem egy szívet, és nyolc példányban megmettem. Az nem lehet, hogy még mindig él! És te miért utalod?

— Hogy miért, miatta ordítottam. Ez a görény kivette az utolsó szót is a számból.

— Akkor mi most miért veszelünk egymással? Irány Mübris!

— Öljük meg a szemetet!

Azzal mind a ketten, mint a veszett vadak rárohannak, és átdöfik a torkát. De Kálvín kardja „velélenül” átcuszik Asztrid nyakába. Am egy másik Mübris fölülről lecsapott Kálvínra egy tuskóval. A drakula agyveleje szétröccsent a romokon. Csak a sátán élte túl ezt a borzalmas korszakot. Az akkori időkből nagyon kegyetlen diktatúra bontakozott ki. Ez a Mübris olyan kegyetlen volt, hogy képes volt saját magukat is munkába fogni, pusztán, hogy királyi többesben beszélhessünk róla. á'la k.G., vagis KOZMA GERGELY, Bp. X.ker.

**CoVboy: Helló Mübris! Te milyen szakra jársz? Erőszakra? Ezt a sztorit mennyi idő alatt sikerült összeútnod? Nekem egyébként tiszett, bár volt egy-két dolog, ami nem volt egészen tiszta. Pl. nem volt tiszta a rom, miután rároccsant a drakula agyveleje, vagy pl. nem volt tiszta Kálvín kardja, amikor átcuszik két nyakon keresztül és folytathatnám. Ezenkívül nem tudtam kapcsolata hozni az álarcos lovakot Grünvald feherfolyásával, nem értem, hogy emelhet-e fel Kálvín az ósbarokk bútort, ha közben megválni kényserült egyik karjától, Fábís miért kereste az útjelző-táblákat, ha valóban nem volt út, és ha a két drakula büzdött, Kálvín miért nem fogta be az orrát. Nem lehetetlen, hogy a második részből ezek is ki fognak derülni, de attól tartok erre mar nem a CoVboy postában fog sor kerülni.**

## Forgóinpap

Szia!

(Na neee! Talán Yikes! — CoVboy)

Bemegy Piroka az erdőbe. Találkozik a farkasal. A farkas elhatározza, hogy mielőtt megenne a lányt, 3 kivánságot teljesít. Piroka 1. kivánsága kis enyeme-penyeme (SZEX). Megtörténik, a farkas 1/3 részt kifárad. 2 ugyanaz — 2/3 rész kifárad. 3 ugyanaz, de a farkas felúton megdöglik. Mi ebből a tanulság? Profi kurvak ne menjenek az erdőbe, mert kiírják az állatokat. A tanárunk szerint ez a vicc szegénybe hozza az iskolánkat. Hát istene, ha hülyék? Na csát Ja, ez az első levelém számtógépes újsághoz, tudom, hogy örülsz! MÉSZAROS MELINDA ANDREA, Gyöngyös

**CoVboy: Kedves Mel!(us) Hát hogyné örülnék, a farkam is csóvajam? Mert úgy vettem észre te a farkasokat szereted. A cimedet inkább nem írom ide, mert szerintem egy farka rohamozna meg a házokat. Varjunk csak, mit is akartál? Most én találmaj ki helyettes? Profi farkasok jelentkezését várja Mel!(us) a szerkesztőség címen. A boritokra ne felejtsetek el ráim a jellegt: 'Menjünk az erdőbe!'. A leveleket majd én továbbítom! Jaj, hogy milyen hülye vagyok én! Hat marad egyáltalán a CoV-nak olvasója?**

Hello CoVboy!

Nem kaptam meg a CoV nyári dupla különszámát!!!! Pedig befizettem a 200.- Ft-ot, és már egy hete meg kellett volna nekem jönni!!!! Kerem, minél hamarabb küldjétek el a címre! Kösz!

FARKAS PÉTER, Karácsond

**CoVboy: Álljon meg a menet! Itt most valami nagyon nem stimmel. Farkas is vagyok, meg Péter is, akkor minek kellett volna megönnie? Mel!(us) úgyis várja a vállalkozó farkasok jelentkezését, úgyhogy inkább bízzom eme probléma kiderítését...**

Hello CoVboy!

Nagyonörülök (külön), hogy megjelent az AW leírásom a CoV-ban! Mondjuk „kicsit” sok volt benne a gépelesi hiba (én nem ítam ilyeneket, hogy tökömragós, meg őis), ez meg nem is lenne nagy probléma, max. sokan hülyének néznek, a nagyobb baj az, hogy én TARBÝ! vagyok és nem csak olyan snasszul Tarby. Keretik legközelebb így imi! TARBÝ! TARBÁ! PÉTER, Budapest, III.ker.

**CoVboy: Ezer bocsánat, az is gépelesi hiba volt! Az ezért elárulhatnád, milyen szamon lettél bejegyzésed a Találmányi Hivatalnál?**

Haj CoVboy!

Szeretnek én lenni az

1.  
aki Kellemes Karácsonyi Ünnepeket kíván nekéd.  
Egy rajongód: JOE, Szabadbátvány

**CoVboy: Hello JOE! Erre mondják azt, hogy ez teitalval volt. Vedd úgy, hogy visszapattant! Szóval neked is!**

# A hónap TOP listái:

## C64

ULTIMA sorozat  
Centauri Alliance  
Sleepwalker  
Examination  
Strike Fleet  
Pirates!  
Star Commander  
Cool World  
Fly Harder  
The Ormus Saga II.

## Amiga

Battle Isle  
Dune II.  
Walker  
Civilization  
Fate Gates of Dawn  
Steel Empire  
History Line '14-18  
Trex Warrior  
Ishar II.  
Syndicate

## PC

Might & Magic IV/V.  
Ultima Underworld II.  
Eye of Beholder 3.  
Dune 2.  
Day of the Tentacle  
Ishar 2.  
Betrayal at Krondor  
Larry 6.  
Strike Commander  
The Legacy

## Plus/4

Dizzy (P.o.Y.)/TGMS  
Grand P. Circuit/TCFS  
Supremacy/TGMS  
Goonies/Muffbusters  
Logy/Sex'n'Spirit  
Karateka/Ceekay  
Bard's Tale III./Pigmy  
Laser Squad II./TGMS  
Battle Chess/Pigmy  
Cloud Kingdoms/TCFS

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók!  
Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. Tel./FAX.: 137-3193.

## PÁLYÁZATI REJTVÉNY

A címünkre 1993. június 20. és szeptember 01. között beérkezett összes levelet, levelezőlapot, képeslapot összeszedtük, megszámoztuk, majd „rabortítottuk” a HQ-n egy asztal tejéjére. Ezután arra kell tippelnünk, vajon mennyi levelet kellett a postafiók mélyéből nyáron nap mint nap kisopornunk?

- 1) 0 — 1000 db. között
- 2) 1000 — 2000 db. között
- 3) 2000 — 3000 db. között

Csak a megfelelő számot (1, 2 vagy 3) kérjük levelezőlapon beküldeni 1993. november 15-ig. A helyesen tippelt között 5 nyertesnek 1-1 CoV pólot sorsolunk ki. A levélpra írjátok rá a mereteket is (S, M, L, XL, XXL).

A helyes megfejtést a CoV 38-ban, a nyertesek neveit pedig a CoV 39-ben tesszük közzé.



## Indul a ZZZUPERRR CoV Póló akcióóó!!!

A jövő hónaptól bővülő  
mintaválaszték!  
S, M, L, XL és XXL méretben

Induló minta: P01

Ára: 499,- Ft  
+ postaköltség  
(mérettől és  
mintától  
függetlenül)

A megrendelésről  
szólunk a  
bevezetőben!



## COMMODORE GYORSSZERVÍZ • Budapest, 175-10-24 XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

Kalandozók, Fantasy-, AD&D-,  
SCI-FI kedvelők csatlakozzatok!

## TERRA 2531 IDŐUTAZÓK

Levélen keresztül játszható  
multi-play szerepjáték

- Fantasy és Sci-Fi dimenziók,
- 8 napos forduló,
- Fordulatos kalandok, szabad cselekvési lehetőség,
- Interaktivitás a többi játékosal,
- Havonta egyszer minden játékos által igénybe vehető Üzenetlap,
- Számítógép által kontrollált szabályos játékmenet,
- Konstruktív világmodellezés,
- Teljesen szabad karakter generálás,
- 160 000 mérföldnyi játéktér, az induló világban,
- Több azaz ismeretlen szörny, néhány tucat N.P.C., rengeteg varázslat,
- Jelenleg 40 tájtípus, reálisan kivitelezett domborzat és vízrajz,
- 50 félé kéesség-, képzettség közül választható karaktered kialakításához,
- 40 oldalas kézikönyv és grafikákkal kísért játékmenet,
- 50 parancs és 30 feltételes utasítás.

Még soha, sehol sem kapcsolódhattál bele egy  
ennyire szerteágazó kalandba.

Címünk: Terra 2531 — Időutazók,  
1399 Budapest, Pf.: 701/606.

## CORNELTUS

### AMIGA Winchesterek AMIGA Winchesterek

Amiga 500 (+)-hoz, 600-ashoz, Amiga 1200-ashoz és PC-hez winchesterek:	
2.5": 40 MB — 13.900,- Ft	60 MB — 16.900,- Ft
80 MB — 21.900,- Ft	120 MB — 23.900,- Ft
3.5": 120 MB — 20.900,- Ft	170 MB — 23.900,- Ft
210 MB — 24.900,- Ft	320 MB — 32.900,- Ft
A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással: 3.000,- Ft	

A1200 4 MB 32 bites memóriabővítő RAM nélkül: 11.900,- Ft  
(4 db. SIMM RAM-mal bővíthető, 2-szeres sebességnövekedés!)

AT-Bus Winchester Controller  
A1000/A500/A500+ gépekhez:  
(AutoBoot, FFS, Speed: 400-800 KB/s) 6.900,- Ft

Külső memóriabővítő RAM nélkül  
A1000/A500/A500+ gépekhez:  
(20-30 % sebességnövekedés) 6.900,- Ft

Kickstart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson. A 500+  
gépen és A 600-ason  
V1.3 ROM-mal: 4.500,- Ft  
V2.x vagy V3.x ROM-mal: 5.900,- Ft

1 MB-os SIMM modul: 6.000,- Ft

Az ACOMP Kft. hivatalos szervize,  
beépítések garanciavesztés nélkül.  
Az árak az AFA-1 és az egy év garanciát tartalmazzák!  
Commodore számítógépek teljes körű javítása.

Réglus Kornél  
Budapest XXI. Kossuth Lajos 122. IV/28. 1212  
Telefon: 276-6637.  
Nyitva: H,K: 15-19; Sz,Cs,P: 9-14 óráig

# ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.

Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385

1135 Budapest, Szent László út 74/A.

Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.

Tel.: 147-0625, FAX: 177-9419

Commodore Amiga 500	22.990,- Ft	4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	22.990,- Ft	Kepdigitalizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Commodore Amiga 600	22.990,- Ft	Mouse-joystick automatikus kiválasztó	1.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.990,- Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21.990,- Ft	C-64 / C-128 Joystick Mouse	1.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábellel	28.990,- Ft	C-64 / C-128 C1351 Mouse	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábellel	36.990,- Ft	Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	1.990,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	269.000,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
+4MB RAM modul	29.000,- Ft	C64 Action Replay Mk.VI. Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	4.990,- Ft	Amiga Action Replay Mk.III. + kézikönyv	9.990,- Ft
Commodore C-64/II	????,- Ft	NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	385,- Ft
Commodore C-64 + joystick + jatek	????,- Ft	NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	385,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive	5.990,- Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Commodore 1802 monitor C64-hez	24.990,- Ft	Noris halós 14" monitorfilter	395,- Ft
Commodore Datassette	????,- Ft	Noris porvédő Amiga 500/500 Plus	890,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	18.990,- Ft	Noris porvédő C64 II.	590,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	25.990,- Ft	Mouse pad	200,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	25.990,- Ft	Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	17.900,- Ft
Commodore 1940 Multisync monitor	44.990,- Ft	Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	31.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	51.990,- Ft	Rocgen Genlock for Amiga	9.900,- Ft
512 Kb oras memoriabővítő	3.200,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
2.0 Mb oras memoriabővítő	9.900,- Ft	Roctec-332 3.5" Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.500,- Ft	Roctec-382 3.5" Ivory antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
1.0 Mb-os oras chip bővítő Amiga 600-ba	5.900,- Ft	Roctec-382 3.5" Black antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	445,- Ft	Roctec-362 3.5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	685,- Ft	Rochar HD kontrollor A500/A500 +	17.900,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	179,- Ft	+ 80 MB Hard Disk	24.900,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	345,- Ft	+ 1 MB Simm RAM	5.990,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	645,- Ft	Midi Amiga Interface	3.490,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.195,- Ft	Handy-scanner + interface Amigához	14.900,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	645,- Ft	Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	350,- Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.490,- Ft
Fuji 5.25" MD 2HD lemez	595,- Ft	Trackball Amigához	3.590,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	995,- Ft		
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	380,- Ft	Amiga Magazin (német) újság	450,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + könyv	9.990,- Ft	Power Play (német) újság	450,- Ft
<b>JOYSTICK-ok:</b>			
Quickshot QS - 113 IBM	950,- Ft	Quickshot QS - 130F Python1	795,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1.045,- Ft	Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.	845,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.690,- Ft	Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.790,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.390,- Ft	Quickshot QS - 149 Intruder1	2.590,- Ft
Quickshot QS - 141 Quicktrac 100 IBM	2.690,- Ft	Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	890,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	395,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000	1.090,- Ft
Quickshot QS - 102N II.	535,- Ft	Dynamics Competition Pro IBM	3.990,- Ft
Quickshot QS - II.Plus mikrokapcs.	595,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.490,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.	745,- Ft	Dynamics Competition Star Mini	1.990,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.290,- Ft	Dynamics Competition Special Mini	1.690,- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	690,- Ft	Dynamics Competition Transparent Mini	1.690,- Ft

Viszonteladónak óriási árkedvezmény!

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!

Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.

Videki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat! (Átutási idő: 1-2 hét)