

COM

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 38.
V. évfolyam • 1993/8.
ISSN 0866-0808
COM-WARE © 1993
Ára: 99,- Ft



ULTIMA III.



CENTAURI ALLIANCE



BATTLE OF BRITAIN



MIGHT & MAGIC V.



BETRAYAL AT KRONDOR



Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszázézer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a COMPUTERBOOKS Kft. kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?
- Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred” fel egy PC?
- Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?
- Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?
- Esetleg azt tekintened át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

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 grafikusán 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 könyvei is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.

MÁR CSAK 1-2 HÉT ÉS JÖN A CoV Évkönyv '93/94.

A tartalomról:

- **A nagyok:** DORIATH, LORDS OF CHAOS 1, LORDS OF CHAOS 2., BARD'S TALE III. (melyből a C64-esek végre megludják, hogy teleportáljanak Arboria-ba), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLORDS, HISTORY LINE 1914-18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III., REX NEBULAR (Kb. 80 oldal).
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** The Dambusters, F-19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulator, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Retaliator, Skyfox 2, Tomcat kiegészítés (Kb. 10 oldal).
- **Tökésmások:** 7Up Spot, Alien Breed Spec. Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Disc, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Goblins, Gold of the America, High Frontier, I Play 3D Tennis, Johnny Quest, Krypton Egg+Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zeon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II. Baseball, Roy of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Wizardry, Yogi Bear (Kb. 22 oldal).
- **Plus/4 sarok: Játékok:** 3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időrégezés, Laser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung. **Felhasználói: Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint. Prg.technika: Digi lejátszó. Apró tippek, Plus/4 Elsősegély** (Kb. 14 oldal).
- **Elsősegély rovat:** 64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC-s rész bővült).
- **DEMO-VILÁG:** 64, Amiga, PC (kb. 12 oldal).
- **Programozástechnika:** 64-re több apróbb rutin (multi-grafikus képernyő hullámoztatása, Demo-betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studio kép becsiklása a képernyőre, Mouse pointer vezárlás) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF képlernátumok megjelenítése, IFF formátumú képek kinyomtatása, File Display rutin, Demo-háttér betét, valamint képernyő elsőbirtelése (kb. 14 oldal).
- **Felhasználói programok:** C64-ra Disc-Doc, Interword, Interpaint, Amigára: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (Kb. 30 oldal).
- **A modemokról:** BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal).
- SpV, CoV teljes katalógus, valamint Elsősegély betűrendi katalógus.

Na, ha eddig nem tetted meg, most már nyugodt szívvel levághatod a lapba befűzött sárga csekket, és elvonulhatsz vele a legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be!

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. Neki viszont, aki előfizet vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis csak 398,- Ft-ot kell befizetned! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg az előző két Évkönyv árát is csökkentettük, mindkettőt a továbbiakban csak 298,- Ft. Extra kedvezmény: az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!

COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94



C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

Commodore Világ V. évfolyam, 1993/8. szám

Megjelenik: '93. szeptemberétől havonta

Kiadja: COM-WARE Kft
Felölös kiadó: Rucz Lajos
Felölös szerkesztő: CoVboy
Borító: Interference/Sanity demo (Amiga)
Készletnek: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély és

prg.technika rovat: Molnar Zsolt (DoT)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Munkatársak: Bors Gábor (BRYAN)
Fischer Erik
Homoki Péter (HáPi)
Werner Zsolt (DADA)

Fotók: PRACTICA BX-20

Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI. Vasarhelyi P. u. 8.

Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!

Bankcim: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rozsa-szín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Evkonyvet vagy egyéb papírszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a "pénzösszeg címzettje" rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk közepő szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7) — és azt, hogy a pénzt mire adtd fel!). Természetesen celszerűbb az újságban elhelyezett sárga csekket használni!

Törzesszi:
A **HÍRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárúsító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIII. Szent László u. 74/A.

Kelenföldi Kft. (SZAMALK) Könyvesboltja, Bp. XI. Szakasits 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-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u. 2.

COMPLAN STÚDIÓ 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.
Felölös vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (39.) száma
a december 13-án
kezdődő héten jelenik meg.

Tartalomjegyzék, nyerelemek és egyebek...	1
Az 1994. évi előfizetésről...	2
NEWS (64, Amiga, PC)	2
ULTIMA III. (64, Amiga, PC)	4
BATTLE OF BRITAIN (64, Amiga, PC)	6
CENTAURI ALLIANCE (64, ?Amiga?)	8
MIGHT & MAGIC V. — Dark Side of Xeen ([Amiga], PC)	14
BETRAYAL AT KRONDOR (PC)	21
Elsősegély (64, Amiga, PC)	30
Programozástechnika	31
Grafika konvertálás (64)	31
Karakterkészítő #2 (64)	31
Scroll Rutin (64)	31
Demo betét (64)	31
Tökös-Mások	32
Badlands (64, Amiga)	32
Bugbomber (64)	32
Law of the West (64)	32
Plus/4 sarok	33
Mindenféle/NEWS	33
Bard's Tale III./Pigmy-CSORY	33
Dizzy III./TGMS	33
Pipemania/Rachy	33
Blue Angel 69+++/TCFS	33
Diamond Town (térkép)	33
PC-Info	35
A processzorokról	35
PIC megjelenít rutin	35
Hirdetések	36
CoVboy Posta	38

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Domokos Márton, Budapest XIV. (64)
Erdős Béla, Budapest VI. (PC)
Fekete Zoltán, Kecskemét (64)
Juranovitz Péter, Győrszentiván (64)
Párkányi Gergő, Pécs (64)

Sitku Tibor, Budapest XXI. (Amiga)
Somogyi Lajos, Budapest II. (Am)
Szabó Ferenc, Budapest XVII. (64)
Szilágyi Gábor, Bányaterenyé (PC)
Tarbai Péter, Budapest III. (PC)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Csiki Tamás, Budapest III.
Kaszás Tibor, Lébény
Kiss Sándor, Bicske
Kroboth Jenő, Budapest VI.
Mavulka László, Maroslele

Pázsit János, Mezőberény
Rázó István, Somoskőújfalu
Szabóné Polgár Edina, Budapest IX.
Toldi Miklós, Hévízgyörk
Udvari András, Budapest XII.

Nyerevényeiket postai uton juttatjuk el.

A CoV 36-ban megjelent rejtvényre helyes megfejtést beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Berényi Balázs, Budapest VI.
Kiss Gyula, Paksz
Krajczár Tibor, Úri

Straub György, Erd
Tóth Zsolt, Dunaújváros

A CoV 37-ben megjelent rejtvény kérdése picit félreérthető volt, ugyanis a nap mint nap alatt nem azt értettük, hogy naponta mennyi levél jött, hanem a nyár folyamán összesen mennyi levelet, illetve levelezőlapot kaptunk. A helyes megfejtés:

2000 és 3000 között

A nyertesek neveit a CoV 39-ben tesszük közzé.

Épp ez jutott eszünkbe...

Először is egy fontos bejelentés: Bizonyára feltűnik, ha a hirdetéseket átböngészték, hogy nem találtak olyan kereskedelmi hirdetést, amelyben csak postafiók van megadva. Nos, ez annak a következménye, hogy a tisztelt honatyaik az év szeptember elején módosították a **Belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről** szóló, 1972-es IKM rendeletet. A Magyar Közlönyben szeptember elején megjelent **14/1993 IKM rendelet** szerint Postai uton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (esetleg üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyt (vagy állandó lakcímet) is

fel kell tüntetni. Mindezen túl közölni kell a kereskedelmi tevékenységet folytató hivatalos elnevezését is, cseggel a cégnevet, ami a cégbiztonságban is lett jelentős, egyéni vállalkozók és magánszemélyek esetében pedig a nevet. A rendelet szerint a hirdetést feladó/lekötő egyetemes felelősséggel tartoznak a rendelet betartását illetően, egyéni vállalkozók büntetéseket fizetnek. **Megoldás:** aki továbbra is postafiókon keresztül kíván kereskedni, az majd hirdeti ott, ahol tud. Vonatkozik ez a „fantázianevekre” is! Ha valakinek nincs cégbiztonsági bejegyzése, a fantomnév mellett lesz szíves közölni a becses nevét is! Köszönjük!

A CoV 1994 évi előfizetése

Mint ahogy azt tavaly is megtettük, ezúton köszönjük meg annak a mintegy két és fél ezer olvasónknak a bizalmat, akik 1993 évben is előfizetők lapunkat. Reméljük, nem döntöttek rosszul, és jövőre is előfizetőink maradnak. Természetesen — elenyésző mértékben — idén is volt reklamáció, de ez számonkérni nem haladta meg az 1%-ot, és általában tőlünk kivülálló probléma miatt következett be (pl. leesett útközben a címzett tartalmazó etikett, s visszajöött a küldemény). Az ilyen panaszokat általában postafordultával orvosoltuk. Sokan reklamálták a sérülésálló csomagolást. Nos, el kell mondanunk, hogy az előfizetési díj azért kedvezményes a fogyasztói arhoz képest, mert jó pár költségvetéssel megpróbálunk minimalizálni. A jelenleg használatos boríték pl. az APISZ-ban 7,50-ba kerül. Valószínűleg tartjuk, hogy ha a belüli előfizető nyolcra bélelt, és kívül is vizállo, kb. 60,- Ft-ba kerülő boríték költséget külön felszámítanánk, az előbb említett embereket is inkább az utcán vennék meg az újságot, „mert ott olcsóbb” lenne. Ha a lap mondjuk 500,- Ft-ba kerülne, akkor beleferne a kalkulációba az ilyen jellegű csomagolás is.

Végre elítundeztek azok is, akik rendszeresen a halálhírünket kérték, rá kellett döbenniük, hogy egy lap alatt a biztos talajt a biztos vévőkör jelenti, mi pedig büszkén jelenthetjük ki, nem véletlenül került a borító górcsere a **LEGNEPSZERÜBB** jelző. Havonta jelenik meg a **SAJÓTERVEZÉSE** c. lap, amely negyedévente közzéteszi a postal teljesítésre átvett példányszám alakulását. Elmondhatjuk, hogy az ott található statisztikai adatok alapján 1 év elteltével a legnagyobb példányszámmal képviseltetjük magunkat az ország — számításaink szerint — térségében megjelenő — lap között.

Az eddigi előfizetési csekk-mizériát is jelentősen egyszerűsítettük. Tavaly felvetettük, hogy azért nem tettünk csekket az utcai árusításba kerülő lapokba, mert mindig kiadták, így azután száz-számra küldhették postán a kért előfizetési csekket, magunknak jelentős költségnövekedést okozva. Igen jó visszajelzéseket kaptunk a befűzőt sarga csekkekkel kapcsolatosan, így tehát ezúttal csak a következők kell tennetek.

- Vágjátok le a befűzőt előfizetési csekket a szagától vonalnal (és nem ott, ahol fűzve van az újság);
- Töltsétek ki 3 helyen a címteket (IRANYÍTÓSZÁMMAL);

- A csekk középső hátsó részén megjelölt negyzetbe tegyék egy 'X'-et, ha 1993-ban is előfizetők voltak;
- Elvisszíték a csekket egy OTP-be vagy egy postahivatalba, és feladjátok...

Az 1994 évi előfizetési díj:

1.188,- Ft

Ennyi szerepel a csekken is. Ez több, mint tavaly volt és most egy picit visszaretenthet attól, hogy kettesbe kapcsolj és gázt adj az OTP vagy a Posta irányába, de ne feledd a következőket:

- 1994-ben nem 9, hanem 12 szám fog megjelenni, vagyis havonta részesülhetsz abban az örömben, hogy az első között leszel egy CoV boldog tulajdonosa;
- 1994 január 1-től megint átszerveződik a Hirlapkereskedelmi Igazgatóság. Ez az átszervezés reméljük zökkenőmentes lesz. Nem aggódnánk, ha nem fordult volna elő két éve az akkori átszervezés közepette, hogy a SpV 25. száma és a CoV 12. száma bizonyos területeken ellejtették megjelenni, illetve volt ahol több hetes csúszással jelent meg és csak pár napig lehetett kapni. Ezért, ha előfizető leszel, nem fenyeget az a veszély, hogy ma azt halod az újságostól, „Mögynincs”, és már elfogyott”. A postal teljesítésbe kerülő mintegy 9.200 példányból vidékre úgy 5.000 jut. Ezt osszátok szét 19 megyére, nem nehéz kiszámolni, hogy alig több mint 200 példány jut egy megyére, vagyis egy-egy városban belül egy-egy újságos nem tűzünk ha azt mondjuk, max. 2-3 példányt kap. Nos, meg lettél győzve?
- Egy év elteltével nyugodtan kijelenthetjük, az az 1.188,- Ft sem olyan nagy pénz: 6 db. fémkétszáz, vagyis a tenyeredben elfér, de ezúttal sem tudsz venni belőle 50 db. buszjegyet...
- Előfizetéssel 1 számot a jelenlegi áron, vagyis 99,- Ft-ért biztosítunk. Mint azt már a múltkor említettük, sajnos mi sem tudjuk elkerülni a kényszerű áremelést. Állam bácsi mindig újabb trükköket talál ki, hogy foltogassa a „költségvetési hiány” nevű zsákok. Erre volt jó példa az április 1-től könyvekre, lapokra bevezet-

tett kulturális adó, illetve augusztus 1-től az AFA emelése. Bármennyire is hihetetlen, de még az 1992 végén beérkezett előfizetési díjak után is be kellett fizetnünk idén augusztusban utólag az AFA különbözeteit, ígértünknek megfelelően előfizetőink mindentől függetlenül változatlan áron megkapták és meg is kapják az idei számokat. Azok viszont, akik idén nem fizetnek elő lapunkra, a jövő évben várhatóan mintegy 20 %-kal drágábban juthatnak hozzá kedvező kiadványukhoz.

- Előfizetni természetesen 1994 január 1-én is lehet majd, de már csak fogyasztói áron.
- Azok, akik 1993. december 31-ig feladják az előfizetési csekket, ismét örül sorsolásuk vesznek részt.

A következő nyeremények kerülnek ki sorsolásra:

- 1 db. hordozható stereo kétkézettés rádió-magnetofon
- 1 db. 8 nyelvű, mintegy 100.000 szót és kifejezést felismerő elektronikus zsebszótar
- 1 db. manager kalkulátor
- 3 db. Walkman (sétálógépjó)
- 5 db. mikrokapcsolós Quickshot joystick
- 10 db. zsebszámológép
- 20 előfizetőnk 1-1 CoV-os pótlót nyer, az általa kiválasztott mintával és mérettel ben

Ennyi. Nos, ha még az ajtóban állnál, kedvedben a csekkel és a 6 db. fémkétszázal, annyit megsgúnk, hogy jövőre is tartunk havonta sorsolást az előfizetők között, viszont a változatoság kedvéért nem lemezek, hanem pótlók fognak gazdára találni.

Na, most már mehetsz! Mi, hogy négykört bezárt az OTP? Nem baj, a posta még nyílt va van...

Ja, még valami. Ez évi útemezésünkben annyi a változás, hogy a 38-39. számom nem vontuk össze (ezt gondoljuk nem volt nehéz kitalálni). A jövő évben várhatóan a 7-8. szám lesz összevonva, július-augusztusban (ez a 46-47-es, ha jól számoljuk), az egyes számok pontos megjelenése mindig benne lesz az előző szám impresszumában.

Adventure/RPG

— 64 —
Látott már valaki jól működő RPG-t 128 blokkban? Ha nem, feltétlenül nézzén bele a **Ralph Frescher** által megvalósított **MAGIC STONE**-ba. Mivel az idő rövidsége miatt nem jutott idő hosszabb tesztelésre, kíváncsian várjuk, vajon mi minden fért bele a programba azokból a dolgokból, amelyek megszokott esetben legalább egy oldal terjedelmet igényelnek. Mindenestre a játék kezdetén még minden megvan, ami egy jó RPG-hez elengedhetetlenül szükséges (utána meg úgyis kifogy — CoVboy).

— 64 —
Újabb lehetőség nyílik arra, hogy eddig el-sajátított angol nyvetudásunkat tovább fejlesszük, csiszolgassuk. Csak be kell tölteni a **THE GUILD** által írt **TIMELORD'S AMULET** című szöveges kalandjátékot, s máris készülhetünk a középfokú nyelvviszágára. A program hátránya, hogy nem elegendő halad a korrál, ezért még nem nagyon ismeri fel a mostanában egyre jobban elterjedő rap-english kifejezéseit (pl. **Háj Gájj, vagy Yikez!**).



— PC —
Az **FTL** jövőtől várhatóan csak a PC-sek örvezhetnek: megjelent a **Dungeon Master 2**. A játék alcíme: **Legend of Skull-deep** is sugallja atalapon a koponyák mélyére nyúlhatunk, ha betöltjük a játékot. Még ilyen bonyolult menürendszer...

— PC —
A gyilkolászás örömeit elhatjuk ki az **Infogrames** nagyszerű játékának az **Alone in the Dark**-nak a folytatásában. Változatosabb figurák, pergő cselekmények, izgalmas 3D hatás teszi élvezetesebbé ezt a nagyszerű a játékot (kép jobbra).



Most a kard fogja a kart, vagy fordítva?

Arcade

64.

Hihetetlen, hogy 1993 vegefefe valaki olyan programmal próbáljon szerencsét, amelynek grafikája láttán még a jó öreg Spectrum is elszegyelne magát. Az eddig szerencsére még nem sok vizet zavart **BONDY PRODUCTIONS** mégis ezt tette **PUNICA GAME** című ügyességi kategóriába tartozó borzadályával. Nem is érdemelné említtetést a játék, ha nem volna néha szükség az ilyen példákra ahhoz, hogy legalább a közepes minőségű stufokot élvezni tudjuk.

64.

Vegyünk inkább egy ellenpéldát. A **COSMOS DESIGNES HEAVENBOUND**-ja — bár tagadhatatlanul emlékeztet a **Creatures** grafikájára — úde színfolt az e havi újdonságok palettáján. Bizarr ötlet, hogy törpe-elefántunkkal a feihők közt kell a Mennyországig ugrálnunk, de már megszokhattuk, hogy a C64 nem ismer lehetetlen.

64. Amiga

Ha gyilkolászni támad kedvünk, ne habozunk kipróbálni a **STREET SOFT**

MUENSTER legújabb témán, a **MILLING ROAD**-ot. A nem éppen hermán beállítottaságú csapat segítségével vegre halomra löhetjük a góreszkázó gyerekeket, lemészárolhatjuk a babakocsit foglato kismamákat, kiirhatjuk a botorkáló öregeket és szitává löhetjük a csordában közlekedő tisztelendő urakat. Mivel ez szerencsére nem egy politikai újság, csak annyit jegyeznek meg, hogy ez az utolsó ötlet minden valószínűség szerint a szélsőneobaloldalliberalizációkonzervatívultrajobb ötlete lehet.

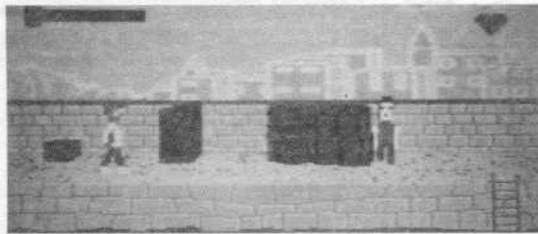
64. Amiga

Kézzetben vala a **Katakis**, mely szinte megelőzte korát. Aztán vala **Denaris**, mely meglepett az előbb említtettel, csak kisebb helyett foglalt. Aztán jöve az **Enforcer**, mely csak az alapötletet tartotta meg, s most itt a **PARSEC** a **la Magic Disk**, mely a legendás ósprogram továbbfejlesztett változata. Aki esetleg nem tudna, egy öreletes úrhajós lövődozseról van szó, melyben újabb és újabb ellenséges alakulatok epuszitása a feladatunk. Aki a részletesebb történetre is kíváncsi, az az első menüben megnézheti a teljes intrót is.

A **Tenract** című program megjelenésekor már utaltunk arra, hogy a megvalósítás során az alkotók elég sok mindent felhasználtak a **Turrican** című sikerjátékból. Most — amikor már Amigán a **Turrican 3**-nál járunk — a **TENRACT 2** megjelenésekor nem sok változásról számolhatunk be. S mivel minden maradt a régiében, és az első rész sem aratott hangos sikert, nem egészen világos, hogy a **CP VERLAG** miért erőlteti ezt az eredinek semmiképpen sem nevezhető stílust. Ha valaki rájönne esetleg, feltétlenül tudassa velünk is.

Amiga, PC

Juhééé! **ELITE** rajongók figyelem! Megörtént a nagy csoda, kicsivel az **ELITE Plus** után, és sokkal egy hosszú-hosszu folytatásos **ELITE 2** puzzle-leírás előtt (ez utóbbi csak vicc volt), debütált a piacon a **Garnetek** jóvoltából az **ELITE 2**. A **FRONTIER** alcímet viselő játék azok közé tartozik, amely kemény 90 %-ot kapott a külhoni tesztelés során, még Amigára is!!! Na, mire vártok, ismét meghódíthatjátok a galaxist. Szóval mindenképpen érdemes beszerezni!



Szia ICA csak nem Te is pun vagy? — Punica Games (64)



Műholdvévő rendszer SAT nélkül — ELITE 2 / Frontier (Amiga)

Szimuláció/Sport

64.

Újra dühög C64-en a fociórulet. A gyűjtők újabb és újabb rohamot indítanak a készletükből még hiányzó programok megszerzéséért. Micsoda kiszúrás, hogy a régiéket is nehéz megszerezni, s máris újabb foci-manager tűnik fel a színen. Bár a **KULT** eredetileg kazettára tervezte a **SOCCER CUP 2**-t, játékonny cracker-ek pusztá önzetlenségből a drive tulajokat is szeretnék megörvendzetzteni a stílus újabb tagjával.

64.

Ha már a sport-témájú anyagoknál tartunk, ne feledkezzünk meg a **MAGIC DISK** által terjesztett hepatitisz járvány mellett legújabb

tenisz-programjunktól, a **PLAY A MATCH**-ról sem. Bár a játék szinte legyőzhetetlen, és — mint a címe is mutatja — nem tud többet egy-egy mérkőzés lejátszásánál, de legalább ronda is, így hamar el tudjuk dönteni, hogy minőségileg hová soroljuk.

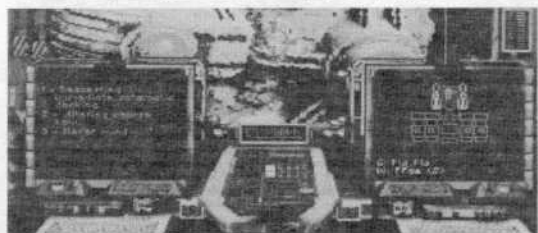
PC

Ha belegondolunk, hogy alig pár hónapja jelent meg az **ORIGIN** kiadásában **Chris Roberts** feledhetetlen (szerintem inkább feledhető — **CoVboy**) méretű **Strike Commander**-e, és tudomásul vesszük, hogy itt van legújabb alkotása a **PRIVATEER**, akkor igencsak elgondolkodhatunk? Ennek az ürgének vagy ikerestvére van, vagy nem normális, vagy nem aludt egy percet sem azóta. Egy biztos, mi csak

akkor cserélnék vele, amikor éppen a bankba megy. Ja, a játék ezúttal csak 18 mega, és nagyon **Wing Commander** szagú.

Amiga 1200, PC

Az **OCEAN** úgy látszik csipkedti magát az utóbbi hónapokban, mert szeretné behozni az előzőekben összeszedett lemaradását. Most az **F-19 Retallor**-t szeretnék überelni, **T.F.X.** (**Tactical Fighter Experiment**) című alkotással. A játék 386-oson, legalább 25 Mhz-en már élvezhető is. Az akciójelenetek nem sikerültek rosszul, a Training opció pedig megkönnyíti a játékmal való ismerkedést. Ez a szimulátor véleményünk szerint emberközelibb, mint a **Strike Commander**. AGA mellett CD/ROM változat is beszerezhető!



Chris! Hat sosem lesz má' nyugtunk? — PRIVATEER (PC)



Ó schön ez a játék — T.F.X. (A1200)

Logikai/egyéb

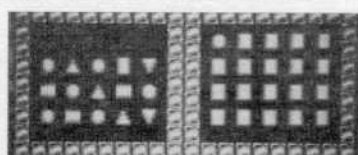
64.

Miközben hetek, sőt hónapok óta EMS és XMS memóriákról vitatkozunk, nem árt néha saját agyunk képességeit is letesztelni. Erre a célra az újdonságok közül az egyik logikalkalmasabb program a **THINK FAST** címet viseli (kép jobbra), és a **ROUGH ARTS** termékeként lopódzott be a köztudatba. A

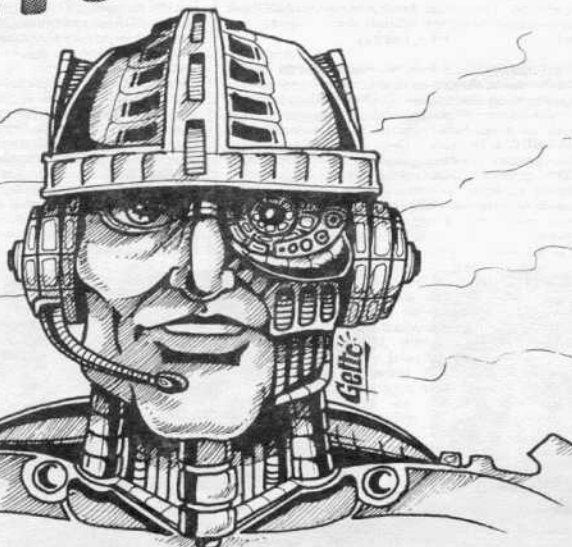
játék lényege, hogy az egyik oldalon megjelenő négyezer öt ábrát — azok eltűnése után — a túlsó oldalon reprodukáljuk. Mivel a rendelkezésre álló idő egyre rövidebb, néhány perc elteltével már hihetetlenül nehéz feladatunk lesz.

PC

Regen volt már sakk! Itt a **Capstone** új sakkja a **T2 Chess Wars**, ami méltán lehetne **Battle Chess 5000** is! Csak 16 MB!



ULTIMA III.



És eljött a harmadik rész is. Kicsit szomorúak vagyunk, mert erre a részre úgy látszik, valami átok ült. A C64-es változat annyira használhatatlan volt, hogy már több hónapja le is formattáltuk. Az Amiga változat kifagy a karaktergenerálás után, a PC változat meg nincs a birtokunkban. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy nem akartuk a sort átépíteni, vagy megszakítani, ezért hat angol nyelvű irodalomra támaszkodtunk eme leírás elkészítéséhez, a tesztelés sajnos ezúttal elmaradt. Így már előre elnézést kérünk mindazoktól, akik úgy érzik: valami „sántít” a leírásban, ígérjük, amint lesz egy működő ULTIMA III. a birtokunkban, az esetleges pontosításokat utólag meg fogjuk ejteni... Tényleg, nem tudna valaki küldeni egy működő változatot, mondjuk C64-re?



A játék elején a karaktergenerálás szinte teljesen megegyezik az első két résszel, a különbség midőssze annyi, hogy most egy négy karakterből álló csapatot kell irányítanunk. Némi javaslat a karakterekhez:
 Fighter —> Dwarf
 Ranger —> Dwarf/Human/Bobbit
 Wizard —> Bobbit
 Barbarian (hm, érdekes egy osztály...) —> Dwarf/Human/Elf

Cleric —> Fuzzy
 Thief —> Fuzzy/Elf
 Druid —> Fuzzy/Bobbit

Mielőtt belekezdének a játék megoldásába, következzenek néhány vásárolható tipp és egyéb hasznos info:

Profeciák (előtte az ar anyranban):
100 — You'll learn of marks and playing cards and hidden holy shrines (Meg fogsz ismerni jeleket, kártyákat, és elrejtett, szent kápolnákat);

200 — Of marks there are but four: Fire, Force, Snake, King (Jelekről) szólván, 4 van belőlük: Tűz, Erő, Kigyó, Király);

300 — Learn their use in Devil Guard or death you'll surely bring (Tanuld meg a használatukat a Devil Guard nevű helyen, vagy biztos halál vár rád);

400 — Shrines there are but four to which you go and pray (Négy olyan kápolna van, amelyet fel fogsz keresni imádkozás céljából);

500 — Their use are innumerable and clues throughout I say (Számptalan módon használhatók, és nyomra vezethetnek);

600 — Suits do number four, called Sol, Moons, Death, and Love (Ruhákból 4 fajta van — Nap, Holdak, Halál, Szerelm);

700 — Unto the Montors thou must go for guidance from above (Montor felé kell menned, hogy segítséget kapj „felülről”);

800 — To aid thee in the cryptic search, to dungeons thou must fare (Hogy rejtélyes kutatásodat megkönnyítsd, labirintusokba kell utaznod);

900 — There seek out the Lord of Time to help you if he cares (Keresd meg ott az Idő Urát, aki segíthet, ha akar);

Kocsmai infók (kocsáros dotálása):
10 — Ambrosia, ever hear of it? (Haliott már valaha Ambrosia-ról?);

20 — Dawn, the city of myths and magic (Dawn a mítoszok és a magia városa);

- 30 — The conjunction of the moons find link** (A holdak állása összefügg egymással);
- 40 — Nasty creatures, nasty dark, sure thee ready fore thee embark** (Rusnya szörnyek, rusnya sötétség, legyél teljesen felkészült, mielőtt odahajózol [??]);
- 50 — None return, or so I'm told, from the pool dark and cold** (Ugy tudom, senki nem tért még vissza a sötét és hideg tóból);
- 60 — Shrines of knowledge, shrines of strength, are all but lost into the brink** (A tudás és az erő kápolnái mind elvesztek a szakadékban [????]);
- 70 — Fountains fair and fountains foul are all found in dungeons' bowel** (A jó és a gonosz hatású források mind a labirintusok mélyén találhatók);
- 80 — Exodus: Ultima III, Which is next? Now could be** (Hehehehehe);
- 90 — Seek ye out the Lord of Time and the one way is a sure find** (Keresd meg az Idő Urát, és biztosan megtalálod a helyes utat);

Falubéli ptyékák és titokzatos irások:

- **Cards are useful — SEARCH for shrines** (A kártyák hasznosak — keresd kápolnákat);
- **The King favors a Mark — SEARCH for cards** (A király kegyesen viseltetik a jelek iránt — keresd kártyákat);
- **Seek ye the Mark of Kings — DIG carefully** (Keresd meg a királyok jeleit — áss gondosan);
- **You need a Mark to pass — DIG up Exotics** (szükséged van egy jelre a továbbjutáshoz — áss elő Exotic-cuccokat);
- **Marks gained in dungeons — DIG on Islands** (A kártyák a labirintusokban szerezhetőek be — áss a szigeteken);
- **Hot metal leaves a Mark — Baby Bob: Bring me Bucks** (A forró fém egy jelet hagy maga után — Bob baba: hozz nekem néhány dolcsit);
- **Marks are useful — Seek the Jester in Castle Fire** (A jelek hasznosak — keresd meg a bohócot a Tűz Kastélyban);
- **A Mark helps invoke the Snake — Jester says: West-8, South-35, Invoke the Silver Snake** (Egy jel segít megidezni a kigyót — a bohóc szerint menj 8 lépést jobbra, 35-t délre, és idézd meg az Ezüst Kigyót);
- **Conjunction of the moons find Link** (A Lord of Time says: Love, Sol, Moons, Death) (A holdak állása összefügg — az Idő Urá azt mondja, hogy Szerelm, Nap, Holdak, Halál);
- **Only Exotics protect you from great evil — All else fails** (Csak az Exotic dolgok védenek meg a nagy gonoszágtól — minden más csodót mond);
- **Circle of Light: YELL 'EVOCARE'** (A Fénykörnél kiáltsd azt, hogy 'EVOCARE');
- **Seek the Shrines of Thruth — Exodus is four as one** (Keresd meg az igazság kápolnát — Exodus négy, mégis egy [?]);
- **Seek ye the Dungeon of Fire — INSERT cards into EXODUS** (Keresd fel a tűz labirintust — inzertálj kártyákat EXODUS barátunkba);
- **Beware the Fires of Hell — PRAY for the invocation, PRAY in the Circle of Light** (Óvakodj a Pokol Tűzeitől — imádkoz segítségért, imádkoz a Fénykörben);
- **Dawn lasts but a moment** (A hajnal csak egy pillanatig tart);

Egy megjegyzés: a fordítás során nem ügyeltünk sem a szó szerinti átütésre, sem a költői hatásra, igyekeztünk inkább érthetően fordítani.

A Holdkapuk (Moon Doors) használata: Mint már többször olvashattuk, a holdak állása nem független egymástól: a Sorsaria

szerte sok helyen megtalálható. Hoidkapukat befolyásolják a következők módon, az első hold azt mondja meg, hol található éppen Hoidkapu, a második pedig azt, hogy a Hoidkapu hova visz minket. Ime egy táblázat:

Hoid1/hely	Hoid2/cél
0 — EK-sarok	0 — EK-sarok
	1 — Nyugati sziget labirintusa
	2 — A három negyzet területe
1 — Nyugati sziget labirintusa	3 — Déli part
	4 — A 3 negyzet területe
2 — 3 negyzet területe	5 — Exodus kastélya
	6 — Devil Guard
	7 — Az Idő Utvesztője
	0 — EK-sarok
3 — Déli part	1 — Nyugati sziget labirintusa
	2 — 3 negyzet területe
	3 — Déli part
4 — 3 negyzet területe	4 — 3 negyzet területe
	5 — Exodus kastélya
	6 — Devil Guard
5 — Exodus kastélya	7 — Az Idő Utvesztője
	0 — EK-sarok
	1 — Nyugati sziget labirintusa
6 — Devil Guard	2 — 3 negyzet területe
	3 — Déli part
	4 — 3 negyzet területe
7 — Az Idő Utvesztője	5 — A Kastély
	6 — Devil Guard
	7 — A Labirintus

Ja, még valami. A holdakat az a két kis bi**ba** (bimbbamm) akarja jelképezni a képernyő tetején. Akkor most tényleg következhet a megoldás:

Hogy Dawn városát megtaláljuk, menjünk Lord British kastélyához, mozogjunk nyugatra 8-at és délre 35-öt, és várjuk meg (PASS sokszor), amíg mindkét hold 0 állásba kerül. Most akár be is léphetünk.

Ambrosia, az elveszett kontinens felkorese: Szeressünk egy hajót, keressük meg az órvényt, és menjünk bele. Rövid idő múlva a program halálunkról tájékoztat, de nem kell neki bedőlni. **Ambrosiába** vigyünk minimum 4 kulcsot, miután a kijutás egyetlen módja az, hogy szerzünk egy hajót, odahajózzunk egy zárhoz és kinyitjuk. A 4 kápolna **Ambrosia** földjén található:

Érő: DNY, Ugyesség; DK, Intelligencia; ENY, Bölcsesség; EK.

Egy-egy kápolnánál mindig van egy tárgyat fontos teendő: kérjük az egyéb (Other) opciót, majd kutassunk (SEARCH). Így megtaláljuk a **Sol**, a **Moons**, a **Death** és a **Love** kártyákat.

A hajószerezés legegyszerűbb módja: ha egy kalóz szemet vetett ránk, és kijött a partig, akkor sétáljunk mellé, és várjuk jól pófán. Győzelem esetén mienk a hajó (vereség esetén kissé mekepp alakulnak a dolgok...)

A Fire, Force, Snake és King jelek megszerzéséhez keressük fel a Tűz Labirintusát, amelyet 3 oldalról láva vesz körül (ide úgy lehet egyszerűen eljutni, hogy Lord British kastélyától követjük a partvonalat délkelet felé, a labirintus egy sötét erdőben van elrejtve). Az útvesztőben másképpen időnként találunk egy (?) meleg pontot a falon, ha valaki megérinti, akkor máris mienk az egyik jel. Ezeknek a jeleknek nem csak eszmei értéke van, hanem végre valami hasznukat is vesszük:

King: Több HP-t szerezhetünk és magasabb szintre juthatunk a segítségével;

Fire: Ha nálunk van, a lábában sétálgatva nem ér sérülés;

Snake: Ennek birtokában bántatlanul továbbenged minket a Földkígyó;

Force: Az energiamezőkön sérülés nélkül átsétálhatunk általa;

Exotic-cuccok: A legnagyobb jószág fegyverei. Az Exotic-fegyverek valamelyik szigetén találhatóak, **Fawn** városának közelében. Szálljunk partra az egyikre, és ássunk (O'ther, DIG). Ha azt a választ kapjuk, hogy „Not here”, akkor mozogjunk egy másik pozícióba, esetleg egy másik szigetre. Az Exotic-védőruha az előző helytől délnyugatra lévő öböl egyik szigetén van, teendőket ld. lent.

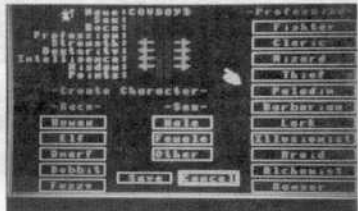
Néhány általános tanács a végjáték előtt:

- Igyekezzünk minél több HP-t gyűjteni, és minél magasabb szintre eljutni
- Gyakoroljuk a harcot addig, amíg nem megy minden flottul és reflex-szerűen
- Célyszerű elcsévegni a városokkal, sok érdekes dolgot alkotogtunk

Ha mindenkinél **Exotic** fegyver és ruha van, akkor szerezzünk egy hajót, és irány a kikötő, ahol a Földkígyó (**Earth Serpent**) tehenkedik. Kiáltunk neki oda (Yell, EVOCARE), mire átkerülünk a túlsófalra. Most menjünk a kastélyhoz, szálljunk partra, és lépjünk be. A kastélyban addig men-

jünk előre, amíg nem látunk egy szörnyet, itt forduljunk balra vagy jobbra, bele a lábába (ahol az energiamező és az őr van, ott az út szepen visszakanyarodik, és a bejáráthoz vezet). Amint túljutunk a laván, valami meg fog támadni: XL-es sarkány, L-es sarkány, esetleg griff, természetesen több is jön. Csak óvatosan: ezek keresztül tudnak lógni az egész képernyőre! Miután megszabadultunk tőlük, menjünk tovább, hamarosan újabb csapat sarkányba botlunk. Nyugodjank békeben... Ezek után menjünk észak felé, közben lesz dolgunk néhány **Balron**-nal (esetleg másfajta démonnal), de csak tovább északra. Hirtelen mindenfélő durrogások keletkeznek körülöttnk, celszerű kikerülni őket. Ja, a kastélyban nem működik az időstop, senki ne is próbálkozzon.

Irány továbbra is észak. Újabb adag sárkányvagdalt után menjünk keletre, ha a bejáratnál nyugatra mentünk, vagy nyugatra, ha a bejáratnál keletre mentünk. Utközben találkozunk egy „Halál” felirattal is, de ez senkit ne zavarjon, irány egyenesen a láva. Nemi további gyalogtúra után láthatunk egy furcsa szögletes ízet, amin egy csomó szín villog. Ez lenne a híres **Exodus**. Egy nyamvad gép... Mielőtt még valaki nagyon sietne odamenni hozzá, elárulhatjuk, hogy az előttünk lévő padlóelemek megtámadnak minket, ha közelebb megyünk. Célsezer harc-módban közelíteni, a karaktereket egy vízszintes arcvonalba állítva. Amint valaki megsebesül, kezdjük el csapdunk az **Exotic-fegyverekkel**. Miután az összes padlóelemet felszeleltük, menjünk oda végre szeretet **Exodus** barátunkhoz. Semmi aggodalom, csak egy gép, nem fog támadni. Vagy...megis?



Dióhéjban ennyi. Az ULTIMA IV. már egy komolyabb alkotás, még C64-en is, legközelebb azzal fogunk foglalkozni.

A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

C113A: Hysteria / Sector 90 / Kat Trap / Trantor / Ballette de Luxe / Out Run / Bob Sleigh / Livingstone / Breaker / Angle Ball / Inddor 1 / Landing On Planet / Confuzion / Bristles / Beer Belly Burt / Big Trouble In China / Footballer of the Year 1 / Championship Sport 1.

C113B: Crazy Paving / Star Wars Droids / Vengeance / A.R.G. / Combat Zone / Rugby Simulator / Sunstar / Agent X.2 / Nightshade / Helicopter Jagd / Yo-Yo / Bocce Balls / Bmx Simulator / Risk / Armourdillo / Psycho Soldier / BMX Kidz Tr.

C114A: SS Panzer / Powerama / M.Scream / Bosconian / Base 3 / Soldier of Light / Topfuel Challenge / Slayer / Alcon / Int. Speedway / Midnight Patrol / Space Racer / Starray / Ninja Massacre / Dynam-X / Varidian / Cave Guennie / Super Sc.Simulator

C114B: Centurions / Mean Streak / Deliverance / Flying Shark / Cp America / Renegade / Rampage / Buccaneer / Marauder / Malom / Cave Climber / Gryphon / Escape Paradise / Morpheus / Werewolves / Hummdinger / Indoor 3 / Art Studio V2.3

C115A: Tili Tili / Reversis / Hit It / Monkey Street / No Deeper / Biff / Jimmy Soccer / Cross It / Clone / Int. Ice Hockey / Death Ride / 10th Bowling / Moonsweeper / Cylon War

C112B: Tiger Hell / Cholo / Football Manager 2 / Hopping Mad / Bros Sht / Match Day 2 / Main Farme / Protonur / Shanghai Karate 2 / Jungle Raid / City Survivor / Mad Mix / Xarion / Canon Rider / Mega Taxman / Glider Rider / I Ball 2 / Battle Bound

C112A: Nobby the Aardvark (utántöltős) / Minefields / Xpise / Cue Boy

C108B: Indy 4 (utántöltős) / Double Dragon 3 (utántöltős)

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft. 2 kollekció ára (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán 500,- Ft. 4 kollekció 2 db. 60 perces kazettán: 900,- Ft. 6 kollekció 3 db. 60 perces kazettán: 1.300,- Ft. A rendelést 10 napon belül utánvétel postázzuk. Az eddig meglévő programokról felbélyegzett borítékért listát küldünk. A hibásan másolt játékokat díjmentesen újramásoljuk!

64-SZOLG (Pintér Balázs), Postacím: 2030 ÉRD, Pf.: 4.
(Érd, Petőfi S.u. 113. 2030)



BATTLE OF BRITAIN

Már úgyis tombol a tombola, ja nem kéremszepen most nem sorsolunk, inkább sőr-sölünk, vagy szürsölünk. Szóval ott tartottunk, hogy tombol az Ultima mania (tényleg szombaton nem jön le valaki a Makkhetesbe Utizni, már hármán vagyunk, de hiányzik egy /pr/osztó), s ha már Britannia annyira a szívünkhöz nőtt, most ugorjunk előre (vagy vissza?) az időben, úgy 1940 tájékára, az akkori Britanniába. Mihelyt landoltunk a La Manche csatornatótelekek mellett, talán el is foglalhatnánk a karosszékben a helyünket, no meg Angliát is.

Előtte azonban nem ártana szólni pár szavát a játékról is.

Nem mondok újat velem, hogy ez azon nagyszerű progyk egyike, aminek volt szerencséje C64-en, Amigón és Pócon is megjelenni. C64-en egyfile-os, vagyis mind lemez, mind kazetta változata létezik. A jó öregem a grafikája nem éppen No.1, de nem minden fénylik, ami János (gy.k. Gold). Am I right?

Wordval 1940 júniusára Franciaország is behódolt a Hitler vezette Germánoknak és ezzel befejeződött a Sarlóvágás hadművelet. A németek további gyors háborút akartak vívni, ezért néhány hét maradt a számunkra, hogy térde kényszerítsék Angliát. Te jó isten, ha Anglia térde borult volna, akkor a francia partokat előntötte volna a vasszer. Ezért azután úgy gondolták, jobb, ha inkább lángra borul, mint térde. A partraszállás és a megszállás a seelöven (-Oroszlántóka) hadművelet nevet kapta. (Ja, egyébként most jut eszembe, a partraszállás az egy olyan dolog, amikor a RAPÜlőgépről a part felett ledobnak egy konténer munkaszállást. A megszállás az hasonló, csak van még egy konténer és azt hozzáadják.) A hadművelet sikeres elindításának feltétele volt a teljes német légitőlény. Ez a földi bölény légi változata volt, csak magyarosított a nevet. Így kezdődött tehát 1940. július 10-én az emberiség első, csak levegőben vívott csatája: az angliai légicsata, mely egészen október 31-ig tartott.

- A zembanélló felek légiflotta:**
 * - zárójelben a ténylegesen bevethető létszám.
Anglia: 295 (209*) Spitfire
 466 (350) Hurricane
Németo.: 813 (702) Me 109
 319 (261) Me 110
 406 (316) Ju 87
 1509 (1121) He-111, Ju-88, Do-17

A nyomasztó — több mint négyszeres (bár ebben nem is tudom, mi a nyomasztó) túlerő ellenére az angol, lengyel, cseh, szász-bad francia stb. vadászok rengeteg áldozat és súlyos erőfeszítés árán legyőzték a Luftwaffert, a levegőben készített amerikai palacsintát. Hitler képtelen volt elhagyni a hadműveletet, majd a Berlinből induló járatokat végleg törölte.

A játékban Dowding főmászall szerepében fogunk tetszelegni, vagyis mi irányítjuk a RAF-ot 1940. augusztus 15-től.

- A bejelentkező menü:**
 1. With Action — harc vagy csak stratégia
 2. Training Game — gyakorlás
 3. Blitzkrieg - villámháború
 4. Campaign — hadjárat.

Ha a gondolkodás nélkül (ez rám vall) az első választjuk, a játékot akciójelenetekkel (célkeresztes örületek), vagy azok nélkül játszhatjuk.

A második pont választása esetén a játékot leegyszerűsítve gémelelhetünk. Ez a legjobb módszer arra, hogy egy kezdő játékos megismerje a progj kezelését. Itt az időtartam a hadművelet napja.

A BLITZKRIEG opciónál már élesben megy a téma. Az időtartam itt is a hadművelet 1 napja, de a légivizesek, vagyis a luftwaszerek, vagy valami ilyen nevűk van, mindent elkövetnek azért, hogy megkeserítsék a RAF (nem RAPI) életét. A RAF az az angol légierő akarja lenni! Mivel a BLITZKRIEG gyors játék, kezdőknek nem ajánlott!

Válasszuk az utolsót, az az igazi, főleg, hogy Hitler a végén ezt a járatot törli. Itt a háború 30 napját kuzdhatjuk végig. A játék tervezői profi munkát végeztek, mert a Luftballonosok minden lépése pontosan meg egyezik a történelmi hadmozdulatokkal — nem persze a megoldhatóság határain belül. Ha van valaki olyan örült (mint pl. én), aki áttanulmányozza a hábsci ezen szakaszát, pontosan ezen a hadszintéren (nem sintéren), pl. egy okos kis lexikonból, az felkészünten várhatja a Luftmansaffe minden támadási hullámát. Vájjék egészségükre! Ujjab menüpontokat kapunk:

1. **LOAD DAY** — adott nap betöltése adat-hordozóról
 2. **SAVE DAY** — adott nap kimentése adat-hordozóra
 3. **Start/Continue Campaign** — következő nap elkezdése
 4. **Speed 1/2/3** — játék sebessége 1-5 (3 a legjobb)
 5. **Return to Main Menu** — kilépés a főmenübe
- Állásmentés/töltésre minden végigharcolt nap után lehetőségünk nyílik.
 A '4'-gyel a játékmenet gyorsaságát állíthatjuk be. Az egyes a leglassúbb. Az '5'-öt választva gépünk sipol egyet és felrobban (hi-hi).

Semmi kedvünk töltogetni (lévén, hogy ugye csak dataszettünk van), ezért inkább válasszuk a 3-at és kezdjük az első napon (nem nippon, az egy másik caata volt)!

A térkép:
 A játéképernyő Közép- és Dél-Angliát, illetve Észak-Franciaországot ábrázolja. Ez a játéktér, volt aki erre nem jött rá kapásból?

Az azt hittem, a Szirial partokn járunk. A képernyő felső részén van az üzemenfor. Ha bármilyen ir (pontosabban hirt) befut egy kedves kis hangoskát hallhatunk. C64-en ügyesek voltak a programozók, minden üzemenfor mas hangjelzése van. Ez aztán a kifinomult programozói munkát! Ezért hát egy idő után elég csak a bizonyos zajra figyelniünk, és máris tudjuk, hogy mit akar befogni a program.

Az ez alatti sornak két funkciója van. Nem is kettő, három. A sáv baloldali része jelzi a két szembenálló fél (vagyis a teljes egész) veszteségeit és ha a kis — egyébként Port 2-ről vezérelhető — kurzorunkkal valamilyen terephágra föle állunk, akkor annak a neve is itt jelenik meg. A sor jobb oldalán az aktuál dátumot láthatjuk.

A veszteséglista alatt egy táblázat jelenik meg, a következő rövidítésekkel: FTR, BMB, FUE, AMO, RAD.

Itt jelzi ki a program a megfelelő infokat a RAF, vagy a Lufi csapatokról, amikor a kurzorral fölöttük állunk.

FTR: A vadászgépek számát jelzi az aktuális egységben (egységben a kétség). Amíg a Lufi gépei nyicevo a szárazföld felett, a radar nem tud különbséget tenni a bombázók és a vadászok között. Így meg az egység nem ér a szigetország fölé, addig csak az ellenfél repülőinek össz-számát láthatjuk.

BMB: A bombázók számát jelzi az aktuális egységben (női katonák?!). Fontos, hogy csak német szép szöke bombázók vannak.

FUE: Ez jelzi a RAF egységek üzemenyag-készletét. Minden raj 15 perc repülési idővel kezd. A kijelző ezt 5 perces intervallumokra csökkenti. A harchoz természetesen több kerözinn kell. Minden 30. percben kapunk egy jelzést: *kevés az üzemenyag!* Ha egy századnak Anglia felett nyista az üzemenyagja, akkor volt, nincs egy napig. Ha a La Mancu, vagy Franciaország felett fogy el a kerözinn, akkor haik dudorásis közben leirhatjuk őket.

AMO: 1-et, vagy 0-át mutathat. Ha 1, az aktuális egységnek van municioja. Harc után 0-ra vált. Csak RAF egységekre használható.

RAD: A tenger felett járó Luf-luf egység gépeinek számát jelzi ki, feltéve, ha azok működőképes radar hatósugarában leledzenek.

Monokrom monitorral vagy FF tévével rendelkezők előnyben?!

Repülőterek:

Zöld repülősziluettek szimbolizálják. 9 db. van belőlük az északeleti Cottishall-tól, a Southampton felett fekvő Middle Wallop-ig. Az ellenfél nagyon szereti a földdel egyenlővé tenni a reptereket. A repteret nem használhatjuk kód miatt (de jó az angol pilótáknak, sok idejük van Uftizni). de támadás alatt sem. Ilyenkor az aktuális névörös alapon jelenik meg. Ha az alap szín sárga, akkor a kifutópályra tropára ment pl. egy szöke német bombázó által. Vagyis, ha ilyen helyre megpróbálunk leszállni, veszteségeket fogunk szenvedni.

Radarállomások:

Sárga „bigyók”. Anglia partjainál 13 ilyen van elsősorva. Ha C64-en az R-t megnyomjuk, megláthatjuk a radarok hatáskörét. Ha a Lufferek felpelzselnek egy állomást, akkor a hatáskörzet is megszűnik, így az abban a szektorban tartózkodó szöke bombázók láthatatlanok lesznek. Kivéve, ha RAF egység tartózkodik a környéken, mert ilyenkor lan pilótáiból kinéz a szelvéldőzés és felkiált: *„Fuckin’ Intz! I see you... Blast’em guyz!”* A szelvtől radarállomáson fekvő kurzor alatt a név vörös alapon jelenik meg.

Városok:

A városokat piros pöttyök. Londont barna folt jelzi. Ha éjszaka a macskánk a monito-

ron végére el a dolgot, akkor most Londonból több van: 15 települést jelöl a tép-kep. A legészakibb Derby-től a délkeletre Folkstone-ig és a délynyugati Plymouth-ig. Ezek számíthatnak a víznél nagyobb táj-súlyú égi áldásra is.

Clickeljünk rá az egyik repülőterre, ekkor egy új képernyőt kapunk. A kép tetején olvashatjuk a reptér nevét, alatta az állapotát: Operational — működő Non Operational — nem használható

Középen olvashatjuk:

- a repülőteren állomásozó századok száma (max. 4 század repterenként); (Ez nagy baromság, hiszen a játék idején csak egy század volt, ha jól sejttem a XX.)
- a század által repült géptípust (Spitfire, Hurricane) (előg sivar a választék, ha azt vesszük, hogy csak eddig a XX. században hanyfele gép repült);
- a gépek számát (max. 15) (miért a szárnnyukra 3 jegyű már nem fért fel?)
- aktuális állapotukat: ready — bevetésre kész reuelling — utántöltés alatt

A kifutópályá állapotáról is tájékozódhatunk:

Clear — ép

Cratered — hehepupás (vagyis agyon van bombázva)

Az időjárás viszonyokról is kapunk infót:

Heavy Rain — heves zápor, ilyenkor az üzemenyag feltöltése lassabb

Köd — a reptér forgalma megbenui

Válásszunk ki egy századot és nyomjunk rá tüzet (Tiszta Dragon Wars). A ready avált scrambled-re, jelezve, hogy a század felszállt (Jó sok dinamit lehetett alattuk). A tép-kep ezt a repülőter mellett megjelenő angol felsőjelet jelzi. A kurzor ráállitva megkapjuk a gépek számát, üzemenyag- és löszkerészletüket. Vigyázat! Ha nem szállítjuk le őket az üzemenyagok fogytával, le fog az egész század zuhanni. Nagy könnyelműség egy teljes századot így elveszteni. (Könnyelműség, vagy nem könnyelműség 7 év múlva ügyis bekövetkezik!) A reptér menüből egyébként úgy léphetünk ki, ha a jobbjóbra, vagy balra húzzuk.

A tép-kepén megjelenő német felsőjelek jelzi a támadó német madzagkéket (pontosabban kötelekéket). A kurzor ráállitva megkapjuk, hány vadász (mi ez, Ratkai fele kalandjáték?), illetve hány bombázó támad (nagy távolagságból csak összlétszámukat). Clickeljünk rá a felszállt századunkra — ekkor egy keresztet mozgatunk — mozgassuk a német kötelekre és nyomjunk tüzet (ez lesz az igazi keresztet hadjárat). A századunk meg sem áll a német kötelekig. Ha elér, villogni kezd. Nyomjunk rá tüzet. Kezdetét veszi a légharc:

Egy angol vadászgép üléséből láthatjuk a német bombázóköteleket. Repülünk rá az egyikre és — egészen közélről — sorozzuk meg a szárnya tövét (nincsen szárnya tövis nélkül!) Kevés a löszér, célozzunk pontosan (recept from Ciccolina!) Ha füstcsíkot húz, akkor ez csak én lehetek, mehetünk a következőre. A brit gépek minden naci rajt megtámadnak, amihéz közel kerülnek, de csak akkor, ha van löszérük. Harc esetén az egységünket szimbolizáló jel villog.

Néha (na jó, gyakran) beáll mögém egy Me-109. Tavóldojunk el emelkedve a legközelebbi bombázótól, vagy a vadász szelítő (Lehet, hogy a vadász lánya volt az a bombázó?)

Egy század egy felszállással — már csak a löszér miatt is — egyszer harcolhat. ha

vissza akarnak térni, clickeljünk a szárad-ra, majd a kívánt repülőterre. A század önmaga visszatér (ha a templomra clickeltünk volna, megtért volna), hacsak a repülőteren nincs lenn 4. század, vagy nincs kód. Ilyenkor csak koröz a repülőter fölött vígyázunk az üzemenyaggal. A bombázókötelek el is érik néha célpontjukat és jelek villog. Nyomjunk ráta tüzet és maris kezdetét veszi a csata, egy légvédelmi ágyúval puffogtathatjuk a stukákat. Súlyos veszteségeket lehet okozni — pl. 40 gépből 20-at le lehet löni (ez olyan, mint a használt számítógép piac New Jersey-ben).

Egy-egy nap végén értékelést kapunk a RAF és a Luftwaffe veszteségeiről, a parancsnoklásunkról (%-ban), arról hogy hány felszállásból hány szor sikerült elfogni egy köteleket, hány Luftwaffe támadás érte el célpontját, illetve hány fordult vissza? Ezután potóhatjuk veszteségeinket egy bizonyos kereten belül (amennyit az ipar és ezen lap tükörmérete enged), s maris kezdetünk a következő nappal. A Training Game és a Blitzkrieg játékban itt a vége, füss el véle, míg a Campaign Gameben egy átfogó minősítést is kapunk eddigi eredményünkről. A táblázatot a "SPACE" megnyomására lapozhatjuk át.

Utánpótlás:

A Campaign Game-ben minden nap után ide kerülünk. Ha a játék most a Robin of Sherwood lenne, akkor mi lennénk az erdőkerülői. Itt azonban az utánpótlás elosztására nyílik lehetőségünk. A képernyő tetején látható a pilóták minősítése. Ez a gyengetől (POOR) a tökélelesig (EXCELLENT) változhat. Ha itt a POOR szerepel, hadaink ütőereje elég satnya. Alatta láthatjuk a rajok listáját, a megmaradt gépeink számát és tartózkodási helyüket. Jelölünk ki egy gyenge egységet és nyomjuk meg a tüzgombot. Ekkor a lent látható tanelékből egy gép a kijelölt rajhoz kerül. Egy században max. 15 vadászgép lehet! A "SPACE" nyomva a Campaign menu-be jutunk, ahol felfigyelhetünk arra, hogy a dátum egy nappal arébb lökődött. Ha akarunk, mehetsünk állást, s a '3' billentyűt megnyomva a következő fordulóba jutunk.

Szovjetek (ja azokat nemrég felszámolták, akkor legyen Tanácsok) a játékhöz:

- A vakmerő — vadászkísérlet nélkül — bombázókat, próbáljuk a levegőből több menetből kinyírni — ezek mintegy bonus bevetések (15 Hurricane-nel 41 bombázó lehetősé);
- Ha már látjuk, melyik repteret fogják bombázni, szállítsuk fel gépeinket onnan, mert kerék, szárny, és pilótáituk nélkül csak pilótákat repogtathatunk, no meg a bombázás tonkretete a repülőteret is (amiról azután érdekes lenne felszállni);
- Tartsuk a RAF-ot ütőképes haderő szintjén;
- Védjük városainkat (...és a természetet, és az állatokat, és a labdát, és a magzatot, és...), nem fog megkedvelni a lakosság, ha fényes nappal beengedjük a szöke bombázókat a városok körébe.

A játék közben 'P' a pause, 'F1'-gyel bármikor visszaléphetünk a főmenübe, ez aiól csak a lövöldözés a kivétel.

Huh. Ez egy igen kellemes kis stratégiai játék, a'ta PSS. C64-en már elég rég megjelent, az Amiga és a PC verzió csak évekkel később követte.

Már csak egy dolgom maradt hátra: a játékhoz beküldött tippjeit pusszantam Vida Pityus! Hajdúszoboszlóról, meg Parkányi Gergust Pécsről. Néklük ez a leírás sokkal rövidebb lett volna.

• CoVboy

CENTAURI ALLIANCE



A játékot az **INTERPLAY** jelentette meg 1987-ben. Ekkor már maguk mögött tudták néhány *Bard's Tale* epizódot, ez mondjuk erősen meglátszik a játékok, igen dicsegetes dolog, hogy számottevő fejlődést is mutat a sikeres trilógiához képest. A véleményünk az, hogy a SpeedDos-szal rendelkezők talán a C64-re készült legjobb szerepjátékok kaphatják kezükhöz, mind a karakterek, mind a feladatok terén. A Speed-Dos emlegetése igen indokolt, ugyanis a 6 oldalas (a kis hazánkban elterjedt verzió 7 oldalas) játék nemhogy gyorsítottot nem használ, de még valamivel lassabb is a normál adatvitelnél (ez mondjuk gyakorlatilag nem észrevehető, de elméletileg igaz — aki nem hiszi, az nézze meg a program töltőrendszerét). Mindezek ellenére, a töltőeset nem elvisehetően lassú (hanem az elvisehetőség határain van), de fél óra nemigen érdemes leülni a játék mellé. Ezek után bele is kezdhethetünk a leírás fődmény részébe.

A szokásos sallangokon (név, nem, igen stb.) kívül csak egy fontos választási lehetőségünk van, ez pedig a karakterfajtája. Ez rögtön két dolgot is meghatároz: egyrészt a tulajdonságok maximális értékét (mint a *Bard's Tale* 3-ban), másrészt a lehetséges osztályokat. Osztályt egyébként nem mi választunk, hanem véletlenszerűen dől el, de ennek csak a legelső képességnél van szerepe, később a lehetséges osztályok minden képességét megtanulhatjuk.

A fajta szerinti osztálylehetőségek a következők:
Human: *Combat* (harcos), *Tech* (tudósféle);
Donsai: *Combat*;
Praktor: *Metamorph* (alakváltó varázsló), *Psionic* (varázsló, de ez a faj csak az első szintugrástól kezdve tanulhatja);
Manstrak: *Combat*, *Tech*;
Arcturian: *Combat*, *Psionic*;
Valkyryn: *Psionic*, *Tech*;

Az egyes osztályokhoz tartozó képességek:

- **Combat:**
Meite: Kézfegyverek kezelése;
Thrown: Dobfegyverek kezelése (beleértendő pl. a kezigránát is!);
Sidearm: Lőfegyverek használata;
Master: Az előző 3 bővített változata, csak azok megfelelő szintje esetén tanulható;
- **Tech:**
Hardware: Gépek és számítógépek javítása, esetleg szaktudást igénylő gépek kezelése;
Weaponry: Fegyverek javítása;
Bio: Gyógyítás. Halottat nem támaszthat fel, de megbénult (PSI=0) fickó gyógyítható vele. A PSI-pontokat nem lehet gyógyítani (varázslattal sem), viszont 20 másodpercenként növekednek 1 ponttal.

Ancient: Ósi tárgyak karbantartása és javítása;

- **Psionic:**
Mind: Altaíniós jellegű szellemi varázslatok tartoznak ebbe a csoportba;
Body: Mint az előző, de fizikai varázslatokkal;
Matter: Az anyag szerkezetét befolyásolják ezek a varázslatok;
Energy: Az utolsó csoport pedig az energia folyását befolyásoló varázslatok tartalmazza;
- **Metamorph:**
Metamorph: A varázsló képes felvenni bizonyos lények alakját és fizikai tulajdonságait;
Shapemaster: Mint az előző, de sokkal magasabb szinten;

Az egyes tulajdonságok maximális értéke fajtánként:

	Human	Valkyryn	Praktor
STRength	17	13	15
VITality	16	13	17
LIFE	17	15	19
IQ	15	19	17
AGility	18	17	16
PSI-capacity	10	18	13

	Donsai	Manstrak	Arcturian
STRength	17	19	16
VITality	18	19	16
LIFE	18	21	16
IQ	16	16	18
AGility	18	14	17
PSI-capacity	10	9	16

A tulajdonságok minimális értéke 7-tel kisebb a maximálisnál.

Úgy gondoljuk, ennyi bőven elég ahhoz, hogy mindenki neki nagyon szimpatikus csapatot hozzon létre. Most jöjjen néhány kezelőbillentyű:

- '1'-8': vagy click a néven. Karakter megtekintése;
- CRSR bal/jobb** mozog a 3 lap között;
- Opciók a 3. lapon:
 'T': Pénz vagy tárgy átadása;
 'R/U': Tárgy felszerelése/leszerelése;
 'D': Tárgy eldobása;
- '0': Egy táblázat a karakterek legfontosabb pillanatnyi tulajdonság-értékeivel;
- 'R': Karakter kirugása (saját készítésűt nem lehet!);
- 'T': Tech tulajdonság használata;
- 'I/K': Mozgás előre/ajton át előre;
- 'J/L': Fordulás balra/jobbra;
- 'P': Varázslás (a Metamorph is így varázsolható!);
- 'A': Tárgy használata;
- 'V': Váltogatás a nézeti kép és az autopap között;
- 'M': A megadott karakter áthelyezése a megadott pozícióba;
- DEL/CRSR >** 'Harc közben a kiírás sebességének átállítása;

- 'CTRL+S' vagy SAVE ikon; Save menü:
 'C': Directory;
 'G': Állásmentés;
 'P': A csapatnévkor kimentése;
 'R': Egy csapatáttnévezése;
 'D': Egy fickó törlése a lemezeiről, de nem a party-ból!

A harcban egy érdekes újítást vezettek be a szerzők: a küzdelem egy határozalagú pályán zajlik, amelynek minden sejtjén egy csapat állhat, és egyes sejtök néha hiányoznak.

- Opciók:**
Attack: Harc, ld. később;
Move: A csapat mozoghat valamerre 1 Hex-et;
Flee: Menekülés. Ha nem sikerül, akkor abban a körben nem léphetünk!



Elsősorban másoljuk le a Roster Disk-et pár példányban (de semmiképpen ne a saját másolójával...), majd tölthetjük a játékot. Kezdetnek induljunk a Holdbázisról, aholis néhány karaktert fogunk gyártani.

Az Attack opciói:
Melee: Támadás kézfegyverrel egy szomszédos sejtten álló ellenségre vagy csapatra.
Activate: Egy tárgy használata. Így lehet támadni dobófegyverrel.

Fire: Lőfegyver vagy energiafegyver használata. Vegyük figyelembe a fegyver hatótávolságát!
Dodge: A karakter nem csinál semmit.
Reload: Fegyver megtöltése;
Psionics: Varázslás.

Talán érdekel valakit a varázslatok listája (a varázslatok neveit nem írjuk le, aki esetleg kíváncsi rájuk, az szerezze be a **TPau** verziót, azon van egy dox file, amiben mind benne van, mellesleg mi is onnan tudjuk őket...):

Tipus	Szint	Kódszó	PSIpts	Hatótávolság	Hatás
MIND	1	SPSEN	2		Íránytű és helymeghatározás 1-4 pts/lv mentális támadás 1 ellenfére A mentális támadások feleződnek Növeli a védettséget Az ellenfelek gyakrabban meglógnak Eszlelni fogjuk a közeli objektumokat Arra a körre megbénítja a kiválasztott ellenséges csapatot A kiválasztott fickó kap 10 PSI-pontot 5-20 pts mentális ütés a kiválasztott csapatnak Illúzió (Warrior) megidézése, csak ha van hely a csapatban Növeli az ellenségek kezdeményező képességét, és gyakrabban futnak el Eszlelni fogjuk a közeli tárgyakat és mezőket A mentális támadások feleződnek Növeli a védettséget A varázsló (elvileg) nem kap mentális találatot Duplájára növeli a fickó támadásait Illúzió (Hydraen Lion) megidézése Növeli a támadások értékét 1 ellenség foglyulejtése Abban a körben az ellenség már nem támad Illúzió (Gombar Dragon) megidézése Duplájára növeli a támadásokat 127 pts mentális támadás egy ellenséges csapatra Nem érheti a csapatot (elvileg) mentális találat 1-4 pts/lv gyógyítás 10-es erősségű pajzs Védettség növelése 1-4 pts/lv támadás 1 ellenségen A támadások növelése Védettség növelése, viszont csökkenti a támadásainkat! Látunk a sötétben is A tűztámadások feleződnek A támadásokhoz 10-40 pont adódik A HP növekedni fog a PSI-pontok növekedési idejének megfelelően A kiválasztott csapat abban a körben már nem támad, és könnyebben sebezhető lesz Növeli a védettséget 1-4 pts/lv támadás 1 ellenséges csapatra Növeli a lőfegyverek hatótávolságát Növeli a találatok értékét 30-40 pont gyógyítás Sérthetlenség (??) Növeli a kezdeményezőképességet 10-es pajzs mindenkinek Fényvarázslat 1-4 pts/lv támadás minden ellenségre Metamorph visszavarázslása eredeti formájára 100%-os gyógyítás, a hulla persze attól még hulla marad 10-40 pts támadás egy ellenséges csapatra Csökkenti a rajtuk elkövetett találatok valószínűségét 15-60 pts támadás 1 ellenségen Csökkenti a támadásokat 25-100 pts támadás egy ellenséges csapaton Lelassítja az ellenségeket, könnyebb meglógni Will-o-wisp megidézése 26-104 pts támadás egy ellenséges csapaton 30-120 pts támadás egy ellenséges csapaton A szembenéző falat elfűtöti 1 lépés időre. Nem minden helyszínen működik. Stoneman megidézése 127 pts támadás egy ellenséges csapaton 40-160 pts támadás 1 ellenségen Elméletileg eltüntetne 1 sejtet a harc táblán, gyakorlatilag kifagy tőle a játék Teleportálás, nem minden helyszínen működik 30-120 pts támadás 25-100 pts támadás 1 ellenségen Sérthetlenség (??) 25-100 pts támadás egy ellenséges csapaton Fényvarázslat 25-100 pts mentális és fizikai támadás egy ellenséges csapaton Növeli a védettségünket, és könnyebb elfutni 32-128 pts támadás egy ellenséges csapaton 1 csapat robot kiirtása 40-160 pts támadás egy ellenséges csapaton Elemental megidézése
		PSIAS	4	1 Hex	
	2	MINDS	4	Varázsló	
		INVIS	3	Varázsló	
	3	PMASK	4	Party	
		SIXSE	4	Party	
	4	SLOFO	5	1 csapat	
		PSIFR	16	1 karakter	
	5	BRNDR	6	2 Hex	
		LESIL	7		
6	CONFU	7	Minden ellenség		
	SEVSN	7	Party		
7	ASHLD	8	Party		
	VANSH	8	Party		
8	MIBLK	10	Varázsló		
	SPEED	9	1 karakter		
9	ILLUS	12			
	BERRG	10	Party		
10	PSCAP	16	1 ellenség		
	PARAL	12	Minden ellenség		
1	GRILL	20			
	AUSPD	18	Party		
2	PSIST	24	3 Hex		
	AUBLK	30	Party		
3	INSHL	4	1 karakter		
	JOLT!	5	Varázsló		
4	EXOSK	3	1 karakter		
	METFI	4	1 Hex		
5	PSIST	6	1 karakter		
	INTNG	7	Party		
6	NITST	6	Party		
	FIRPR	6	Party		
7	BLFST	9	Party		
	SLORE	8	Party		
8	BLIND	8	1 csapat		
	CHITN	10	Party		
9	METAS	9	2 Hex		
	FARST	10	Party		
10	PSPOW	12	Party		
	REGEN	9	Party		
1	METMN	13	1 karakter		
	AGILT	12	Party		
2	SPJLT	15	Party		
	ASTSI	11	Party		
3	METAW	15	3 Hex		
	ANTMO	18	Party		
4	FSTCL	82	1 karakter		
	RESTR	30	Party		
5	ERTHQ	12	2 Hex		
	AIRBR	10	Minden ellenség		
6	SCABL	8	3 Hex		
	VACSP	8	1 csapat		
7	PYRCK	16	1 Hex		
	WALST	15	Minden ellenség		
8	WILOW	20			
	HAILS	31	3 Hex		
9	DISRP	34	1 Hex		
	PASSW	22	1 lépés		
10	STNMN	30			
	BASIL	37	2 Hex		
1	IMPFO	35	3 Hex		
	CONTN	38	3 Hex		
2	TELEP	40	Party		
	CHAOS	80	Minden ellenség		
3	ECTAR	21	2 Hex		
	FOFLD	18	Varázsló		
4	FIRBL	40	4 Hex		
	LIGHT	10	Party		
5	MIBLT	50	2 Hex		
	DARKN	20	Minden ellenség		
6	PSFUR	54	5 Hex		
	OVRLD	30	3 Hex		
7	ELSHP	60	3 Hex		
	ELEMN	50	2 Hex		

Tipus	Szint	Kódzó	PSIpts	Hatótávolság	Hatás
ENERGY 6		FORBA	40	Party	Sérthetőség (??)
		GRLIT	18	Party	Fenyvarázslat
	7	ABSRB	50	Party	Védettség főlegyverek és mentális támadások ellen
		PNOVA	58	5 Hex	44-176 pts támadás egy ellenséges csapaton
	8	EQUIL	20	Party	Pszionikus egyensúly, valamiképpen pozitívan befolyásolja a PSI-pontok alakulását
		SHCIR	60	Minden ellenség	Kinyíthat minden ellenséges robotot
	9	GUARD	138		Anyi Guardian megidézése, ahány hely van a csapatban
	10	PHFUR	120	Minden ellenség	50-200 pts támadás

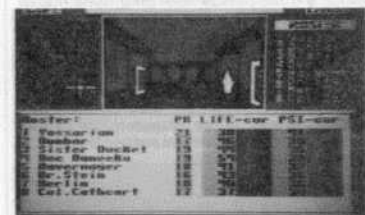
Metamorph és Shapemaster varázslatok:

Szint	Kódzó	PSIpts	Új alak neve
1	META0	4	Vissza az eredeti alakhoz
2	META1	8	Stonewaiker
3	META2	12	Andromedan
4	META3	16	Gorn Warrior
5	META4	24	Gamma Goblin
6	META5	32	Beta Wolf
7	META6	48	Zon Dragon
8	META7	64	Drak
9	META8	80	Far Spectre
10	META9	96	Atomic Ant
1	META7	112	Devastator
2	SHAP0	4	Vissza az eredeti alakhoz
3	SHAP1	36	Fractyrion
2	SHAP2	62	Ankra Giant
3	SHAP3	88	Space Ghost

Megjegyzések:

- Ahol nem írunk ki a támadás típusát a támadó varázslatnál, ott fizikai támadásról van szó
- Ha nem derül ki, hogy egy varázslat kire is hat pontosan, akkor ránk nézve van előnyös hatása
- Ha van egy Guardian a csapatban, akkor jó esélyünk van győzni bárki ellen. Ha minimum 2 Guardian van, akkor 99%, hogy győzünk bárki ellen. Figyelemre-mellett!
- Az ellenségekre vonatkozó varázslatok nem mindig sikerülnek (pl. BLIND), a támadó varázslatok (pl. SHCIR, PHFUR) pedig minden csapatban egyenként sikerülnek vagy nem sikerülnek.

Miután már tudjuk kezelni a játékok, talán elkeddhethet végre a küldetés. A holdbázison azt az információt kapjuk, hogy parancsok várnak minket Omicron VII-en. Mielőtt odamennénk, szereljük fel a karaktereket a fegyverboltban, és harcoljunk valamennyit, hogy tudjunk pár szintet ugrani.



Egy bázison a következő dolgokat találjuk:

- Starport:** Innen repülhetünk el más világokba, és természetesen ide érkezünk más világokból.
- Academy:** Megfelelő mennyiségű XP birtokában itt ugorhatunk szintet a karakterek.
- Armoury:** Fegyverbolt, a név magáért beszél.
- Headquarters:** Ezen a helyen kapjuk a küldetéseket, és itt variálhatjuk a csapatot.
 - Create: Karakter gyártása.
 - Band: Karakter vagy party betöltése.

- Remove: Karakter kimentése és kivétele a csapatból.
- Exit: ????

Ha elégedettek vagyunk, akkor irány **Omicron VII**.

A bázison nincs semmi dolgnak, fordítsuk figyelmünket a *Drake* nevű ipse boltjában található lépcsőre, amely egy labirintusba vezet. Az első szinten információkat csipegethetünk (ez egyébként jellemző a játék elég sok többszintes labirintusára), valamint bevasárolhatunk a kereskedőnél. A második szinten keressük fel a droidokat, akik a **Fractryr Fist** nevű, 6 részből álló fegyver 1-1 darabját rejtik el. Belépésünkre valami jelszó iránt érdeklődnek, amit mi a játékban nem találunk meg (**Cartridge-monitorral már igen...**), úgyhogy tessék szépen agyonverníni őket. Miután megvan az öt új, indulhatunk küldetésünk következő állomása, **Andrini Cluster** felé.

A bányászkolónia bázisán ismét semmi dolgnak, irány a lépcső. Az első szinten van egy hely, ahol írhatunk valamit, írjuk azt, hogy „oracle”. Erre kinyílik egy ajtó, amely mögött egy öreg hapsf találok, aki hajlandó némi pénzmag ellenében azonosítani a tárgyainkat. Ha azt mondjuk neki, hogy „knlakra”, akkor ad némi engedményt. Lehet, hogy mára is jó az öregúr, de sajnos nem jöttünk rá, hogy mire. Szintén az első szinten van egy csapat katona, akik haláluk esetén egy sárgea jelvényt hagynak ránk (berheles nélkül játszóknak: úgy kezdjük a harcot, hogy a katonák 2 Hex-re vannak!). Ezekután irány a második szint az összerokadó padlón keresztül. A második szinten keressük fel az energialekapszolókat, és használjuk rendeltetészerűen (javasolnánk, hogy egy **Hardware**-es **Tech** próbálkozzon, különben különféle kellemetlenségek várhatók...). Ezután mentésünk állást. Most felkereshetjük a droidot, amely a **Fractryr Fist** utolsó darabját őrizi, és miután megszereltük a tárgyat, irány kifelé, majd nézzünk be a HQ-ra. Ha itt azt mondják, hogy irány azonnal **Chronum**, akkor jó, különben próbálkozzunk újra.

Chronum éppen nagy gondokkal küzd: a reaktorok készül felrobbanni. Mi azonban hősiessen beugyunk a HQ-ra, elvállaljuk a küldetést, és behatolunk a reaktorterbe. Nehány bűnöző alkotó egyed seggberugása után miénk lehet a reaktor felete doboza, majd egy kapcsoló átkapcsolása után bemehetünk a reaktorterbe, ahol lekapcsolhatjuk az egész atomerőművet.



Következő úticélunk **Kezner's World**. Itt rögtön két lehetséges úticél van, de egyelőre csak az egyikbe tudunk bemenni, irány tehát **Zentek's Fortress**. A kedves helynek 3 szintje van, és az első kettőn található feladványok ide-oda kergetnek az embert, ha nem lenne leírása, és nem tudná, hogy a második szinten a kódzó iránt érdeklődő kérdesre a válasz „navath”. A harmadik szinthez ajánljuk mindenki figyelmébe a térképet, egyrészt a teleportok miatt, másrészt azért, hogy az utolsó szakasz lehetőleg túljeljen a csapatagatok. **Zentek** likvidálásához a következőt ajánljuk: mentésünk, és csak akkor álljunk neki harcolni, ha 4 hex távolságban van tőlünk kezdetben. Ezután valaki varázsoljon **Farsight**-ot (FARST), mire egyes 3 hex hatótávolságú fegyverek el fognak találni 4 hex-re levő ellenségeket is. **Zentek** kipusztítása után miénk a **Fractryr Suit**, ami egy cool cucc.

A következő úticél **Tonka** torya. A bejutasához megadandó névhez kaptunk infót **Zentek** előtt, a név így „Tonka Bunt Og”. Az első szinten teleportálás után nézzük meg az üzeneteket a térképen megadott sorrendben, és máris szabad az út a második szintre. A második szint térkép alapján egyszerű, keressük meg **Tonka** barátunkat, és üssük agyon a **Zentek** esetében oly hatásos módszerrel, mire miénk a **Fractryr Helm** is, és végre íthagyhatjuk ezt az anarchista helyet.

Itt az ideje, hogy meglátogassuk a távoli **Tau Eridani**-t. Itt állítólag működik valami kalóz-akadémia, amit a szövetség úgynevezett még nem sikerült megtalálniuk. Sok amatőr helyes, ott van a térképen megadott helyen. Bepusztas után közik velünk, hogy egy bizonyos időn belül meg kell találnunk a kijáratot, aztán sok szerencsét kívánunk nekünk.

Nos, az első szint viszonylag egyszerű a térkép alapján gondot (szűkebb agyunknak) csak a találós kérdések okozhatnak.

A válaszok:

- **Alien prison:** Lizardon, Dragon, Gnüte, Vandark, Brawler, Shifter
- **Enter teleporter:** 3
- **Pass test/carry lasers:** 1
- **Renfrew's expansion policy:** 3
- **Flights:** 2
- **Ship crew:** 5

A második szinten szintén van egy érdekes kérdés, amire a válasz 8. Ennek az egy nyavalyás számjegyre a kitalálása kb. 20 perc megfeszített agymunkánkba került, de az vesse ránk az első követ, aki sokkal gyorsabban rájött monitor nélkül. Innenőt már egyértelmű a dolog a térkép alapján, fontos, hogy jutalmunkért az űrhajóvezetést válasszuk (mindegy, kivel, minden osztály megtanulhatja). Meglenne ez a helyszín is. Következő állomásunk **Veladron II**. Fontos, hogy minden karakteren legyen űruhra, azután mehetünk a dokkba. Menjünk a harmadik hajóra, annak is az irányítófülkéjébe. A pilóta karakter el tudja indítani a hajót, ami némi repülés után kissé viharosan ér földet a **Veladron II** holdján. Menjünk a hajón keletkezett lyukhoz, és szálljunk ki.

Egy megjegyzés a folytatás előtt: Innenőt kezdve berheles vagy nagyon komoly mértékű fejlesztésnek nélkül mondjunk le a harcrol, mert esélytelenek vagyunk.

Nos, a holdon csak annyi a dolgunk, hogy elmenjünk a liftre, és felmenjünk vele. Itt a karakterek álmélnödnak egy sort, majd folytathatjuk a járatot. Menjünk a lépcső höz, majd vegezzünk el minden szükséges gyógyítást, gyűjtsünk lámpát meg ilyenek, majd mentünk. A következő szinteken ugyanis nem tudunk majd varázsolni, és pl. a világítás megszűnése igen betehet. Akkor hát irány lefelé...



A második szintben nincs semmi különös, irány tovább lefelé. A harmadik szinten vannak gyógyító pontok, amelyekhez többször is visszatérhetünk, kockáztatva egy támadást. Menjünk a színes lemezekhez, és kapcsoljuk át őket. Most csoportosítjuk át a tárgyakat úgy, hogy az egyik karakternél csak a **Fractyr Fist** darabkái legyenek, és mehetünk az asztalhoz. Itt az előbb említett fickó tegye a tárgyat az asztalra, és máris kész a **Fractyr Fist** (figyelem, távozni csak kelet felé tudunk!). Végre mehetünk tovább lefelé.

A következő szint túléléséhez mindenkinek sok sikert kívánunk. Első feladatunk, hogy felkeressük az első idegnt, aki némi monologizálás után átnyújt nekünk egy **Matterm Pass** nevű tárgyat. Most irány a kettes számú idegen, aki egy további monológ után teleportál minket, így végre elérhetjük az anyagátviteli berendezést. Teleportáljunk **Epsilon Indi**-re (**Red**), ahonnan irány a **Holdbázis**.

A HQ-ra betérve rögtön visszaküldenek minket **Epsilon Indi**-re. El is indulhatunk, de útközben foglyul ejt minket egy bazi nagy kalózhajó, ahol további kalandok várnak ránk.

Első feladatunk az lesz, hogy kinyissuk az ajtókat. Ehhez a **Door Seal Override** szobában át kell kapcsolnunk a 3 kapcsolót. Ezután irány a lift, azzal pedig a 3. szint. Szedjük fel a **Plenocarbon**-t, majd menjünk vissza a második szintre. Látogassunk meg a reaktort, ahol a sugárzás hatására a **Plenocarbon**-ból **Plenadium** lesz (hm, talán nem lenne rossz, ha a szerepjátékok szerzői unalmasabbnál unalmasabb csaták helyett ilyen ötleteket alkalmaznák).

...). A **Plenadium** bitóknában felkereshetjük az öreget a 4. szinten, aki hajlandó feltölteni egy tárgyunkat. Adjuk neki a **Matterm Pass**-t, mire kapunk bele 5 töltetet. Most már csak a menekülés van hátra. Menjünk a 3. szinten a terminálhoz, gépeljük be, hogy „**escape pod**”, és az ezután szabadba vált irány keresztül elérjük a mentőkabint, ami **Port Minkar**-ra repít minket.

Most végre felkereshetjük **Epsilon Indi**-t, ahol a HQ-n felkérnek arra, hogy a megadott úrrálomásra lopózzunk fel, és vegezzünk némi felderítést. Rendben. Az első szinten keressük fel a terminált és gépeljük be a következőket: „**John Sark**”, „**SYSON**”, „**SBON**”, majd „**PASS-W**”. Így elérhetővé válik a lépcső, irány a második szint. Itt egy laborban találunk egy **Orange Globe** nevű tárgyat, és máris nyomulhatunk a 3. szintre. Itt elsősorban irány a terminál, lépünk be az előbb megadott első három sorral, majd jöhetnek továbbiak: „**LIFT7**”, „**LIFT8**”. Most keressük meg a **Donsai** parancsnokot. Némi Kózijáték (X) után elköpi, hogy kikt keresünk, és **Keppa Var**-on tartózkodik. Most vissza a terminálhoz, jöhetnek a belépési parancsok, majd „**LIFT6**”. Sikeresen vittük ezt az akadályt is, és visszatérünk **Epsilon Indi**-re.

Keppa Var-ral van némi probléma: vesztégar alatt van a helyi harcok miatt. Így kénytelenek leszünk az anyagtovábbítót használni (pl. rögtön itt **Epsilon Indi**-n), a választandó szín a kék. Amint eljutottunk **Keppa Var**-ra, irány az erdő. A jelszót megkaptuk az úrrállomáson: „**castle-fist**”. Az első szinten verjük le az első csapat őr (hmmmm... inkább próbáljunk megölni...), a mögöttük található raktárban pedig adjunk mindenkire **DAYNAB** uniformist (ez mondjuk nagyon elcsépezt ötlet...). Most menjünk a 2. szintre az északabbi lépcsőn, és rögtön tovább a 3.-ra, majd a 4.-re. Irány a másik lépcső, és a 3. szinten található raktárból szedjük fel a 2. 17, 46 alkatrészeket, ezt követően menjünk vissza a 4. szinten keresztül a 3. szint másik részére, ahol a szerelő bácsika örömmel vár minket, és ad egy érdekes kulcsot, azzal, hogy ugyan adjuk már le a **Command Center** nevű helyen. Hogyne...

Vissza a negyedik szintre, ahol használatba vesszük a **Cell Chamber Release** névre hallgató kapcsolót, és ezután felkereshetjük a 4. szint déli részét, ahol egy cellában egy ípsét találunk. A szerepjátékok jó szokása szerint most szépen megfordul, hogy ki a jó bácsi és ki a rossz bácsi biablaba, a probléma csak annyi, hogy ez a dilis csatlakozni akar hozzánk. Ha tehát 8 emberrel játszunk, akkor az egyiket (harcos ajánlott) tegyük le még **Port Minkar**-on. Ha **Varion** velünk van, akkor lehetőleg kerüljük az

öröklet (a **Command Center**-t meg minden képpen...), és ígygezzünk feljutni az első szintre (a **Sonic Key** majd kinyitja a bezárt liftet). Innen a délebbi lépcsőn irány a 2. szint, ahol a páncélszekrényből **Varion** kivesszi a **Technocard**-ot, és máris mehetünk vissza a bázisra.



Nos, itt megállt a tudomány. A **Technocard**-dal bemehtünk a kápolnán keresztül egy újabb négyzetes labirintusba, de itt meg sok érdemlegésre jutottunk. Néhány tipp:

- Nem tisztozott a **Yellow Badge**, a **Black Box** és az **Oraclie** szerepe;
- **Keppa Var** 2. labirintusában nem tudunk varázsolni, csak az 1. szint 4 1x2-es sarkoszobájában;
- A **fractyr** feliratokat a **Fractyr Fist** használatával tudjuk lefordítani. Van egy ábra **ENERGY NEXUS** felirattal, aminek a jelentése előttünk nem világos, de a többi felirat arra utal, hogy a megfelelő helyen kellene használni a **Fractyr Fist**-et (ha egyáltalán azt kell...);
- Az első szinten van egy hely, ahová egy **Shapemaster**-t kellene vinni. A **Fractyr Fist** szerint a **Shapemaster** egy elveszett **Metamorph** adottság, amely csak bizonyos tényezők együttes hatására által nyerhető el. A berhelt **Shapemaster** hatására teleportálódunk a 4. szintre, de semmi változást nem észlelünk;
- Van 3 magányos ellenség is, akiket szinten el kell itézni a feliratok szerint, meg hozzá egy karakternek (ezt mondjuk **Varion** nem rossz, de azért szereljük fel néhány **Healing Tablet**-tel);
- A 4. szinten látható hologrammot a felhasználásnál (2 kép) megszakítva továbbmehtünk, és találunk egy anyagátviteli berendezést, amit viszont nem sikerült működésbe hozni.

Végezetül szeretnénk köszönetet mondani a **TPau** csapatnak, akikről a leírás következő információi származtak:

- A kezelés nagy része
- A karakterek képességeinek leírása
- A varázslattista
- A világegyetem és a Holdbázis térképe

● BORS GÁBOR

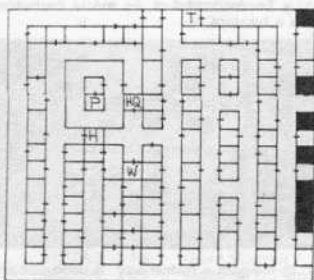
Általános jelmagyarázat

Bázisok:
P — Spaceport
H — Healer
HQ — CoV?
W — Weapon Trader
SU/SD — Stairs Up/Down

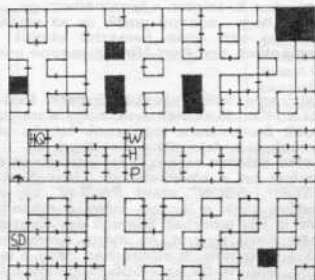
Dándzsőnök:
I — Radioactivity/Neutron field
SU/SD — Stairs Up/Down
M, M1... — Messages
T1, T2... —> X1, X2... — Teleports
 --- vonal — Helyes útvonal



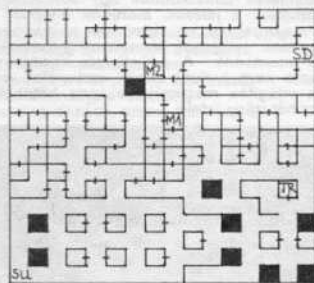
LUNABASE



OMICRON VII.

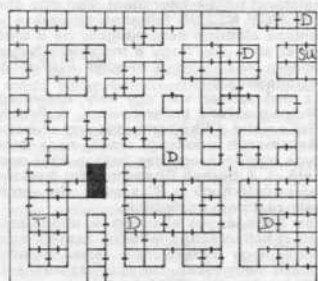


OMICRON TUNNELS L1.



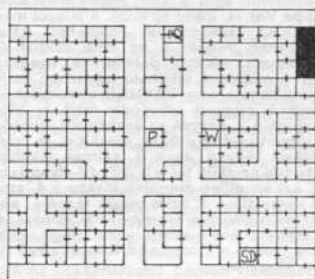
TR — Trader Drake

OMICRON TUNNELS L2.

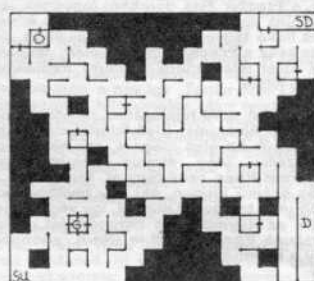


D — Droid with a Fractyr Finger

ANDRINI CLUSTER



ANDRINI MINE Level 1.



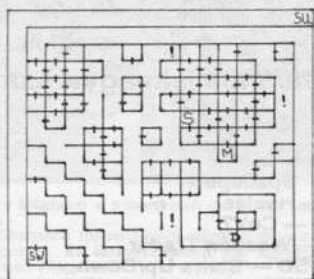
D — Fall Down

O — Oracle

G — Guards

MP — Message and Pen

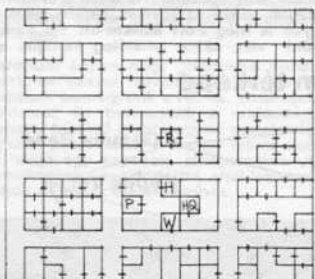
ANDRINI MINE Level 2.



SW — Switch

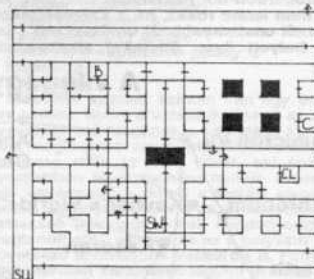
D — Droid with Fractyr Palm

CHRONUM



R — Reactor Entrance

CHRONUM REACTOR



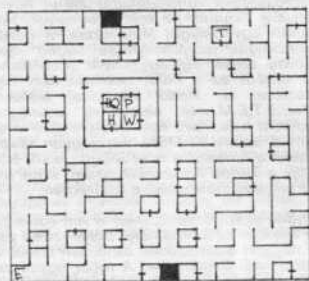
B — Black Box

C — Control Panel

CL — Classroom

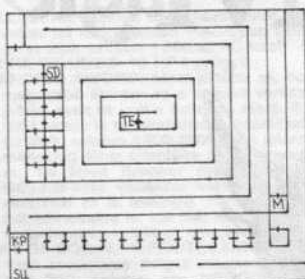
SW — Shutdown Switch

KEVNER'S WORLD



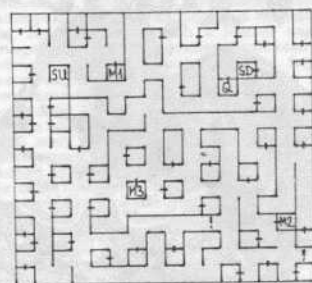
E — Entrance to Zentek's Fortr.
E — Entrance to Tonka's Tower

ZENTEK'S Fortress L1.



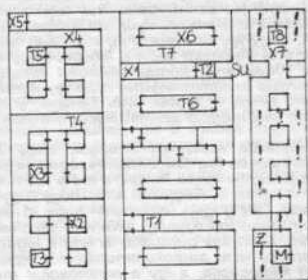
X8 — Arrival from Level 3 (T8)

ZENTEK'S Fortress L2.



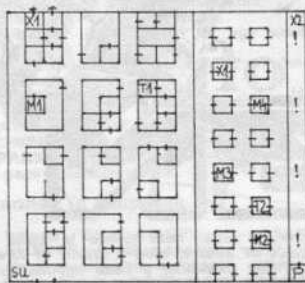
Q — Question (Answer: NAVATH)

ZENTEK'S Fortress L3.



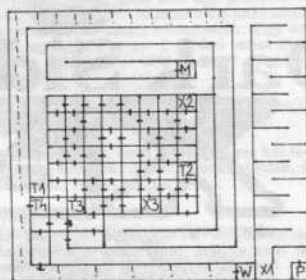
Z — Zentek

TONKA'S TOWER L1.



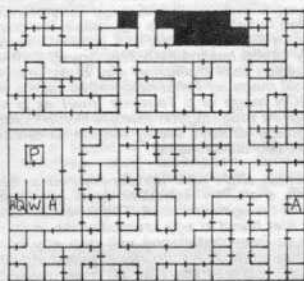
X4 — Arrival from Level 2 (T4)
P — Passage to Level 2

TONKA'S TOWER L2.



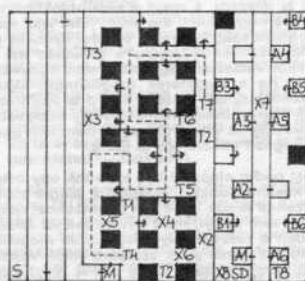
P — Passage to Level 1
W — Tonka

TAU ERIDANI



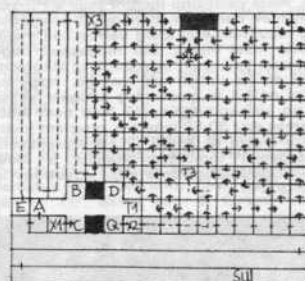
A — Mercenary Academy

ACADEMY Level 1.



A1—A6 → B1—B6 — Teleports
with questions

ACADEMY Level 2.



E — End
A, B, C, D — Poems
Q — Question

folytatjuk...

Might and Magic[®]



Premiükedünk a negyedik (*Clouds of Xeen*) rész végén, hogy csak a következő rész is ilyen jó legyen. Hát ez ugyan nem jött be, mert sokkal-sokkal jobb! Annak ezt nem is kell eszteleni, aki már látta az intrót. Igaz, csak az intro 9 mega, a többi része meg tizenegy, de akinek van ennyi helye, s anyi esze is, az mindenképp tegye fel. Mégjobb, ha a négyes rész is fent van, mert akkor létrehozhatjuk az ultimate *Might & Magic* részt, ez lesz a **WORLD OF XEEN**. Így már a kimentett állásokkal együtt 41 MB-ra lesz szükségünk, szóval ha csak 40 megás wincsi van kéznél, akkor a DOS-t is töröljük le, s lemezről bootoljunk, mert ez tuti, hogy jobb, mint a DOS...

Igen, most valószínűleg megint csak a PC-sek örülhetnek ennek, mert hogy az amigások nagy részének egy ideig várnia kell majd, az már most biztos. Bár megeshet, hogy várni sem kell, mert úgysem lesz átkonvertálva, de ha valaki azt mondja, hogy ez wincsi nélkül is menni fog amígán, akkor inkább körberhögjük. Jó? Mert nem lehet kellemes egy 30-50 lemezös program (már mint a *World of Xeen*), PC-n szerencsére mindegyiket törőrtve szállítja a **New World Computing**, de a kettő együtt így is olyan 20 HD.



Heméljük senki nem törölte le azóta a *Clouds of Xeen*-t, mert a *World of Xeen* (mint már mondtuk) a kettő együtteséből születik, s ennek is megvan a maga kis introja (mondjuk ez elég shit a *Dark Side of Xeen*-éhez képest), meg az end-sejje (ez is). Ezt úgy kell elkészíteni, hogy ugyan abba a könyvtárba kibontjuk a *Dark Side of XEEN*-t, mint ahol az előző rész van, felülírva a negyedik rész *XEEN.EXE* és *.DAT*-ját, s ha így hívjuk be a gamét, akkor egy kis rakogatás után már jön az új címképernyő meg intro, s lehet folytatni a negyedik részben betejezett karaktereinket.

Vizsgolt lehet a csupasz *Dark Side of XEEN*-nel is játszani, s majd a későbbiekben rátenni a negyediket, ám akkor nem lesz meg a folytonosság kellemes érzése. Ilyenkor az ötödik szinten kezdjük, s érdemes ezt a trükköt választani egy jobb start kedvéért, majd ha a karakterek megvannak, akkor összeolvasztani a kettőt *World of XEEN*-né, s gyorsan átteleportálni a világ naposabb felére. Így az ottani szörnyek nem sok gondot fognak okozni egy jó ideig.

Most pedig elnézést kell kérnünk egy ostoba kijelentésünkért. A *Might & Magic* többi részének is sok köze van egymáshoz, noha közel sem anyyi, mint a négynek az ötöz. Ebben a részben olyan részek is megvilágosodtak, amik azok számára titkok voltak, akik nem játszottak végig az I-II. részt. Sajnos mi is ezek közé tartozunk, de ezt igyekszünk majd bepótolni a közeljövőben. Persze csak rövidebb formában, mert ezekben még nincsen feljuttat változat (egyelőre), viszont léteznek Amigán is. Azért elmesélnék a történetet:

Egyszer volt, hol nem volt, voltak a Régiék (a múltkor *Osieknek* fordítottuk őket, szóvalők az *ANCIENT*-ök, mint visszatérő SCI-FI

motivum). Állandóan jártak a galaxist, hogy újabb és újabb lakható bolygókat, s így változatosabbnál változatosabb életet teremtsenek a Tejútón. Az volt a receptjük, hogy miután egy bolygót létrehoztak, a kezdeti nehézségek megkönnyítése végett mindig egykire tettek egy-egy Orzót (guardian-t), így történt ez a Föld, pontosabban Terra esetében is. Kettő irányelvet adtak a *S.H.E.L.T.E.M.*-nek elnevezett egységnek (aki nem más, mint egy mesterséges intelligencia, szóval az *M&M*-ben nagyon szépen mikelik a fantaszt a sci-fivel). Az első, hogy védje a Terrát. A második pedig, hogy mindig engedelmeskedjék a Régiéknek.

Minden szépen ment, nem is lett volna baj, de egyszer ez a „személy” belekezdett valami nagyon ésszerűnek tűnő, ám annál veszélyesebb tervbe. A többi egységnek ilyen meg sem fordult az áramkörében, viszont *S.H.E.L.T.E.M.* sajnos meghibásodott, és így folytatta kutatásait.

Rájött, hogy a Földet akkor tudja tőkeletesen védelmezni, ha a második irányelvet nem engedelmeskedik, mert a Régiék esetleg olyan utasítást adnak neki, ami ellenkezik ázzal, amit a Terra védelme megkíván. A Régiék az önmódosítási próbálkozást azonnal észrevették és gyorsan cselekedtek is. Lekapcsolták *S.H.E.L.T.E.M*-et a Drótól (az az interaktív kommunikációs kommunikációs szuperbizonytű), de azt nem tudták, hogy így Sheltem még nem halt meg. Bár ő is beleesett abba a hibába, hogy mikor jöttek érte, komás állapotot teletett, energiáját minimumra vitte, mert így minden gond nélkül el tudták vinni Terrától, s egy isten háta mögötti személtrepre indultak.

Nem sokára ráeszmélt Sheltem, hogy így nem nagyon fog tudni kötelességeinek eleget tenni, ha nincs Terrán, s tudta jól, hogy ha megkéri a Régiéket arra, hogy vigyék vissza, azt fogják mondani, hogy ő egy meghibásodott egység, nem való ilyen feladat. Ezért úgy gondolta, az lesz a legegyszerűbb, ha az audiókommunikációs egységet kikapcsolja, s így a parancsokat meg sem fogja hallani. Mivel azonban a vele egy időben levő Régiékből valós ügynököknek minden bizonnyal megvannak az eszközeik, hogy megjavítsák ezt az egységet, szükségessé vált Sheltem számára az is, hogy likvidálja őket. **Meg is tette.**

Most végre tehetett amit akart, s első dolga az volt, hogy eltávolította magából a kettős számú irányelvet, s így soha többé nem kellett engedelmeskednie senkinek. Viszont az úrhajó már elég messze távolodott Terrától ahhoz, hogy ne lehessen elég az üzenanyag a visszatéréshez, s így kénytelen-kelletlen le kellett szállítania egy másik Rendszert, a Cronban, a VARN 4 gépen. Vesztere egy csepp használható üzemanyag sem volt a gépen (ami mellesleg egy bolygóhoz hasonlít maga is) Tehát meg kellett várnia, míg Cronn maga ér a Terrához (mert ez is mozog). Az meg nagyon messze volt a Földtől, úgyhogy szörnyű harag töltötte el Sheltem jéghideg dióda-keblét.

Bosszút akart állni mindenképpen a Régiéken, s a Cron Rendszert egy gépet, egy VARN-t megsemmisített. Több százézer ártatlan élet hunyt ki egy szempillantás alatt, mikor az irányhatatlanná vált gép egy közeli napba merült. Az őrjögi Sheltem további tervei közt szerepelt az is, hogy miután a Cron elért a Terrára, s ő visszatértül régóta áhított helyére, a Cronnak is ugyanilyen véget okozzon. Ekkor lépett komolyabban akcióba először Corak, akit Sheltem először egy Régiének hitt, annak ellenére, hogy ő sem volt más, mint egy mesterséges intelligencia. Sheltemnek nem jelentett nagy gondot, miután legyőzte fizikailag, memóriáját lekapsolta róla, s a testet pedig egy barlangba rejtett, amit később lezár.

Az innen kezdődik a második rész.
 Elvezette magát Sheltem Aiamar királynak, s egész szépen folyt is az élet, miig egy nap bennszülöttek különös csoportja (alteregőink a II-ben!) nemcsak hogy megmentették a Cronot a biztos pusztulástól, hanem Corakot is kiszabadították (ez volt a feladat a II. részben, s itt ért véget).

Am Corak sikeresen landolt a Terrára, s azonnal elkezdte új, zsarnoki rendszerének kialakítását. Börtöneiből kiengedte a különbözőbbnél-különbözőbb szörnyeket, megduplázta az adókat, meg hasonlók! A saját úrhajóját az óceánra rejtette, de Corak, és pár bennszülött így is meglette a befelézelt utat, piramisoknak álcázott anyagátvívőkön keresztül.

Úgy gondoljuk nem áruunk el azzal újat, hogy ez már a jól ismert **harmadik rész története.**

Corak nagyon ügyeskedett, de így sem sikerült neki kikapcsolnia Sheltemet, mert aktivizálta védelmi rendszerét. Ha kikapcsolnia nem is sikerült, de menekülésre készítette a földi bennszülöttek segítségével, aminek Corak persze nem nagyon örült, mert megint üldözöbe kellett vernie Sheltemet, pedig már rég a jó megérdemelt nyugdíjára álmódzott. Igaz mindvégig látta a szókapszuliáját, de sosem tudta utolérni. Út közben észrevelte, hogy a bennszülötteknek is sikerült elindítaniuk a Cronot, s ők is velük utaztak az úrban. Lassan közeledtek egy sik „bolygóhoz”, amit úgy hívtak, X.E.E.N. (Xylonite Experimental Expansion Nacelle). A két szókapszula utasa csak úgy élhette túl a becsapódást, ha szatizskamrába vonultak, de a földiek majdnem otthagyták a fogukat, mert az atmoszféráigancsak felmelegítette a hajót. Halálstennék idejében ki tudták magukat sügározni a felszínre (kapcsolat a 3 és a 4 közt), s így csak a hajó „semmissül meg”. Ők a felhő oldalra (CLOUDS OF XEEN) érkeztek, míg a másik két szókapszula a sötétbe.

Nem lett volna semmi gond, de Sheltem idő előtt kiszabadult a szatizskamrájából, s ezt az időt arra használta, hogy mindentől gonosz csalárdságok által befurakodhassék Kalindra, a királynő kegyelme, majd hirtelen megfossza őt trónjától, átalakítsa egy vámpírrá és megszereze az Erő Kockáját, ezzel a Xeen feletti uralmat. Persze most sem akarja másra pazarolni erejét, mint hogy az Erő Kockájával elindítsa Xeen-t a napkörű pályájáról, majd a Terra felé indítsa. O persze nem törődik azzal, hogy így megint millió és milliók fognak halálra fognyi a héliumdermesztő hideg csillagközi úrban.

Fúj, de gonosz. Fúj! Halál!!! Kapcsoljuk ki Sheltemet! Kapcsoljuk ki Sheltemet! Kapcsoljuk ki!!! Itt a vége, fuss el véle, ez volt a **Might and Magic** mese.

Most hogy már majdnem minden világos, be szeretnénk pótolni egy régi-régi adósságunkat a **Might & Magic** rendszerükkel kapcsolatban, mert időközben rájöttünk, hogy egészen figyelemreméltó, viszont előtte egy kis kilgazítás, mind a 3., mind pedig a negyedik rész leírásához:



Varázslatok:

BLESS: Az ezeknél nagy kavarc volt. Szóval ez ad ideiglenesen 1 AC-tpap szintjét (azaz 200. szinten +200 az AC-hoz!)

CURE WOUNDS: 15 HP-t gyógyít.

DANCING SWORD: Most jöttünk rá, hogy magasabb szinten ez a legjobb varázslat (ideje, mert ez volt a befejező rész), 7-14 HP-t sebez le az ellenfélről/varázslószint. Ez 200. szinten 1400-2800 HP-t jelent, s mellesleg több ellenfélre is hat egyszerre. Le lehet ilyenkor már **DIAMOND GOLEM**-ekre vadászni vele, s egy varázslattal el is intézünk harmat. Ja, és hat élőholtakra is, azt már nem is tudjuk, hogy honnan vettük az ellenkezőjét.

DAY OF SORCERY/PROTECTION: Hiszen ezek csodálatos dolgok magasabb szinten! 200. szinten egy **HEROISM**, egy **HOLY BONUS** és egy **BLESS** maga egyedül 400-400 SP-t igényel, akkor egy **PROT. FROM ELEMENTALS** ilyenkor már 200 SP (s ez négyeszer, mert 4 elemre lövi el), de a **DAY OF PROTECTION**, ami ezeken kívül még ad egy **LIGHT-OT** és egy **WALK ON WATER-1**-t is, csak 75-öt. Hasonló előnyök vannak a **DAY OF SORCERY**-nél is.

ELEMENTAL STORM: Itt nem is olyan jó varázslat (a **PRISMATIC LIGHTS** sem).

FIREBALL: Ez 3-7 HP-t sebez/szint.

FIRST AID: Fix 6 HP-t gyógyít.

HEROISM: Ideiglenesen ad egy szintet/levelt.

HOLY BONUS: +1 a sebzéshez mindenkinél/szint.

LIGHTNING BOLT: Ez 4-6 HP-t sebez/szint.

NATURE'S CURE: 25 HP-t gyógyít.

POWER CURE: 2-12 HP-t gyógyít/szint.

SPARKS: Magasabb szinten ez a legjobb papi támadó-varázslat.

Vannak új állapotok is:

- **InLove:** Ez a **HAPPY** és a **SANDFLOWER** egy átkos speciális képessége. Ha a karakterünk megkapja, akkor egy ideig minden tulajdonsága nő, eddig rőndben is volna, de sajnos egy bizonyos határ után megújnya, hogy akik szeret, azt a társai már lecsapták, vagy egyáltalán nem is tudja, hogy kibe is szerelmes, s a nagybetűs SZÉRELEM tárgyának hiánya és a megemészthetetlen vagy sokkal rosszabb dolgot fog okozni: Megszakad a szíve. Ezt egy bizonyos ideig nem szó szerint kell érteni, mert amíg ebbe bele nem pusztul, addig minden tulajdonsága csak csökken egyvel naponta. A megszakadt szívűnek az állapota: **Heart Broken**.
- A kocsmarendszerben is újítást vezettek be. Nincs külön fogadó vagy ivoda, hanem egybetették, **TAVERN** név alá. Hála istennek a kocsmárosok is sokkal jobb szívűek, mert:
ENGEDIK TOVÁBB INNI A RÉSZEG KARAKTEREKET!!! (Az első olyan maratonkaland, amelyben eddig még én is el tudtam jutni, azt tovább is tudtam menni – CoVboj)

Már ezért is sokkal jobb a **World of XEEN**, mint az **SLES OF TERRA**. Persze ez a lehetőség sem maradt kihasználatlanul: a számunkra legszimpatikusabb karakterrel (ez természetesen egy tolvaj volt) addig ittunk, amíg azt nem írta az állapothoz, hogy **DRUNKEN -98**. Hehe, a **PERSONALITY**-je 98-cal nőtt, de sajnos az **END**-je megannyival csökkent (azaz 0 lett), s így a HP-inek száma is szépen megcsappant. Ez nem is lett volna baj, mert gondoljuk csak bele, 100 korsó ital után még mindig élt. Kemény legyen az alteregőnk, nem? Az más tészta, hogy másnap, amikor **WEAK**-é lett, sajnos el is vitte a kaszás, de legalább úgy halt meg, hogy azt mondhatja: halálra ittam magam, s a következményeit

is élmésem. Minden kocsmáros ott volt a teremben, aki számít, s roppant kitört közönykénykőttől azott fel az amúgy is nyirkos talaj. Nyirkos volt, hiszen a felkelő nap is megszártta, hogy a kegyetlen természeti törvényeknek engedelmeskedve az ő feljötte vetett véget eme nagyszerű ember és szerető szerető életének. Pedig csak 22 éves volt! Mily könyörtelen is a sors! De legvalóbb hősi halált halt, s nem eredménytelen, mert még búcsúelhételvetve (amitől a 30 méteres körben állókat azonnal detoxba kellett szállítani, majd lecerálni a vérüket) is örök követendő példát statuált az ilyen erkölcsös dolgokban egyre jobban jeleskedő ifjúság előtt. S milyen nagy öröm volt, mikor Vertigo kedvenc plébánosa 10% engeménylenni támasztotta fel emberünkét. Sajnos ezzel a hatással is elmúlt, de arra szerencsére emlékezett, hogy milyen szép borvidékek is vannak a Mennyekben. Tehát a papnak sem jött rosszul az üzlet, rögtön vagy fél tucat megrögzött kutyahűt keresztelekdedt meg a Ganepsz folyóban (hehe). Ugye megértte ez a kis kitérő? Szívünk újra megkapaszkodhatott a Mennyei Béke segítő karjában. Hisz az Egli Tehenezs állandóan óvja csordáit.

Na, vissza a fontos részekhez

A háromhoz képest van egy jelentős változás a kütözökben is (ami elég észszerű), de a 4. rész leírásánál kifejeztük: Egy ember egyszerre max. 2 gyűrű lehet (10 helyett), 2 kütöz (5 helyett) és 1 nyakiánc (4 helyett).

Ennyit a jelentősebb módosításokról. És ime egy mérsékeltan hasznos rész:

Kezdjük azzal, amit már egyszer két fél darabban leírtunk, de most sokkal jobb, ha itt is leírjuk. Aztán meg a többi.

TABLE I.

Osztály főértékek és minimumok
 KNIGHT: 15 MIGHT
 BARBARIAN: 15 ENDURANCE
 SORCERER: 13 INTELLECT
 CLERIC: 13 PERSONALITY
 ROBBER: 13 LUCK
 NINJA: 13 SPEED, ACCURACY
 PALADIN: 13 MIGHT, PERSONALITY, ENDURANCE
 ARCHER: 13 INTELLECT, ACCURACY
 DRUID: 15 INTELLECT, PERSONALITY
 RANGER: 12 INTELLECT, PERSONALITY, ENDURANCE, SPEED

TABLE II.

Osztályok HP-I és SP-I szintenként (módosítók nélkül)

OSZT.	KN	BAR	SOR	CLE	ROB
HP/LVL	10	14	4	5	8
SP/LVL	—	—	4	4	—

OSZT.	NIN	PAL	ARC	DRU	RAN
HP/LVL	7	9	7	6	9
SP/LVL	—	2	2	5	1

Ha egy osztály minimum értéke nagyobb, mint 12 (tehát átlag feletti tulajdonság kell hozzá), akkor az így kapott értékeket írjuk fentebb (tehát kell min. 13-as END, ahhoz jár +1 HP, akkor nem 8, hanem 9 HP-t kap).

TABLE III.

Támadás/kör szintenként osztályoknál
 Hány szintenként kap még 1 támadást körönként:

- 4 KNIGHT
- 5 BARBARIAN
- 5 KNIGHT, NINJA
- 6 ROBBER, PALADIN, ARCHER, RANGER
- 7 CLERIC, DRUID
- 8 SORCERER

Tehát 80. szinten egy barbár 80 / 4 = 20 + 1 (első szint miatt), azaz 21-szer támad, míg egy SORCERER csak tizenegyszer.

TABLE IV.
Tulajdonságok fokozatai és módosításai
END és SP esetén

0-2	NONEXISTANT	-5
3-4	VERY POOR	-4
5-6	POOR	-3
7-8	VERY LOW	-2
9-10	LOW	-1
11-12	AVERAGE	0
13-14	GOOD	1
15-16	VERY GOOD	2
17-18	HIGH	3
19-20	VERY HIGH	4
21-24	GREAT	5
25-29	SUPER	6
30-34	AMAZING	7
35-39	INCREDIBLE	8
40-49	GIGANTIC	9
50-74	FANTASTIC	10
75-99	ASTOUNDING	11
100-124	ASTONISHING	12
125-149	MONUMENTAL	13
150-174	TREMENDOUS	14
175-199	COLOSSAL	15
200-224	AWESOME	16
225-249	AWE INSPIRING	17
250-	ULTIMATE	20

SP módosítás alatt azt kell érteni, hogy a varázslási tulajdonság értéke milyen módosítást eredményez a karakter SP-in. Ez SORCERER, ARCHER esetében az INT, CLERIC, PALADIN esetében PERSONALITY, DRUID, valamint RANGER-nél mind a kettő.

Ha egy karakternek a főértéke az osztály minimuma alá esik, akkor ugyanúgy működik tovább, csak gyengébben. Azaz pl. egy 0-s INTELLECT-es varázsló megkapja még az SP-t. Az SP sosem csökkenhet 1 alá, mégha a levonások miatt minusz vagy nulla lenne, akkor sem.

TABLE V.
Faji HP, SP és THIEVERY módosítások

ELF*	SP	HP	THIEVERY
GNOME	+1	-1	+10
DWARF	-1	+1	+5
H-ORC	-2	+2	-10
HUMAN	0	0	0

Itt a faj nem módosít a tulajdonságokon, csak a szintenként kapott SP-n, HP-n.
* — Elf esetében a plusz SP-ket csak SORCERER-rel és ARCHER-rel kapjuk meg, másnál nem, míg pl. gnómnál a többi varázstudónál is (pl CLERIC).

A THIEVERY első szinten alapban ROBBER-nél 32, NINJA-nál 17, a tulajdonságok értékei nem módosítják. Ezt az első szintnél kapott THIEVERY pontot módosítja fajonként, később egységesen 2 pontot kapnak a nindzsák és a tolvajok szintlépésekor.

Három skill is módosítja a HP/SP-t. A HP-t egyetlen növeli szintenként a BODY BUILDER skill, az SP-t pedig a PRESTIDIGIT. (INT-es varázslóknál), illetve a PRAYER MASTER (PERSONALITY-s varázslóknál) növeli 2-vel/szint.

TABLE VI.
Ellenállások fajok szerint

	H	E	G	D	H-O
FIRE	7	0	5	2	10
COLD	7	0	5	2	10
ELECTR.	7	0	5	2	10
ACID	7	0	0	2	0
POISON	7	0	20	2	0
ENERGY	7	5	0	2	0
MAGIC	7	5	0	20	0

(H = HUMAN, E = ELF, G = GNOME, D = DWARF, H-O = H-ORC)
A törpenél lévő értékeket még a kézikönyv is rosszul írta (szerintük a törpe kap 20-at POISON ellen).

TABLE VII.
Sztintlépések
Gyors (ROBBER)
2. 1000
Közepes (BARBARIAN, CLERIC, DRUID, KNIGHT, NINJA)
2. 1500
Lassú (SORCERER, ARCHER, PALADIN, RANGER)
2. 2000

Mindegyiknél úgy történik, hogy 12. szintig mindig ugyanannyit kell összeszedni a következő szintlépéshez, mint amennyit ehhez a szinthez kellett. Tizenkettedik szint után pedig egységesen 1024000 XP kell a szintlépéshez, egészen a csillagok églig.
A fenti táblázatok segítségével mindenki eldöntheti, hogy melyik osztály hasznos és ahhoz melyik faj jó.

Az fix, hogy SORCERER-nek szinte csak effet érdemes használni. Jó ROBBER-ek is lesznek a tündérékből, de mivel egy ROBBER-nek sokszor kell egy kicsit több HP csapadék miatt, meg mivel harcban sem utolsó, jobb, ha többet bír ki. Igen jó szolgálatot tesz egy ROBBER-nek ha jó az ellenállása POISON ellen, s ez még egy élv gnóm ROBBER mellett (s mivel a gnóm is +10 THIEVERY-t kap, mint az elf, így jobb, ha gnóm). A törpe ROBBER-ek sem lehetnek nagyon rosszak, ebben a MAGIC ellenállásuk erősít meg minket Harcolni és varázsolni is tudó egyedeiket nem szívesen használtunk, mert lassabban léptek, nagyon kevés SP-jük van, és nem is nagyon jók varázslásban. A druidával meg az a baj, hogy itt saját varázslata nincsen, s ugyan gyorsabban lép szintet, mint a SORCERER, de se a papi varázslatai, se a varázslóiak nem túl hatalmasak. A RANGER-től meg mindenkit csak óvunk, mert majd mindent tud, de egyiket se annyira, hogy jó is lenne az valamire.
Az ajánlott csapatösszeállítás egy ember/törpe/félorc lovag, egy félorc (esetleg törpe) barbár, gnóm tolvaj, elf SORCERER, gnóm CLERIC meg egy tetszés szerint. Azért érdemes félorc barbárt betenni a csapatba, mert eleinte igen sokszor megcsik majd az, hogy pl. leesünk, vagy csapdába léptünk vagy ilyesmi, s mindenki eszméletlenül fekszik, csak a barbárunknak maradt egyikét HP-já pluszban. Ilyenkor nyugodtan lehet pihenni (már ha van hol), s mint ha mi sem történt volna. Ha azonban letötmöjünk a csapatot mindentéle kevésbé hasznos csapattaggal, akkor viszont nagy bajban leszünk, mert lehet, hogy mindenki csak eszméletlen, de akkor is GAME OVER. Tehát szükség van egy szereplőre sok-sok HP-vel, s mi is jobb erre a feladatra, mint egy félorc barbár?

Amint látható, a játékban egy kicsit túl erősek lettek a gnómok, az elfek meg gyengusok, de van legalább aki felkarolja a szegény kis gnómkokat, s nem mindig azokkal a nefejejsképű effekkel foglalkoznak, akik olyan magas hordják az orrukat, hogy teljesen bele lehet látni. A tetszés szerinti csapattag mondjuk nem árt, ha még egy SORCERER, mert a támadó varázslataikra sokszor lesz szükség, de a biztonság kedvéért betehetünk esetleg még egy CLERIC-et, vagy valamilyen harc-os-varázstudót.

A tárgyakról a múltkori ismertetés elégtelenség számítható, mert ki az az ember, aki így kitalálná, hogy melyik fegyver/páncél/stb érdemes megtartania, s melyiken adjon túl. Ezt pótolnánk, íme:

TABLE VIII.
Fegyverek

FEGYVER NEVE	SEBZÉSE
Kardok	
DÄGGER	2-4
SHORT SWORD	2-6
CUTLASS	2-8

WAKIZASHI	3-9
LONG SWORD	3-9
SABRE	4-8
SCIMITAR	2-10
BROAD SWORD	3-12
KATANA	4-12
FLAMBERGE	4-20
XEEN SLAYER	6-24

Balták, POLEARM-ok

HAND AXE	2-6
BATTLE AXE	3-15
GRAND AXE	3-18
HALBERD	3-18
SPEAR	1-9
TRIDENT	2-12
GLAIVE	4-12
PIKE	2-16
NAGINATA	5-15
BARDICHE	4-16

Tompa fegyverek

CLUB	1-3
CUDGEL	1-6
NUNCHAKO	2-6
MAUL	1-8
STAFF	2-8
MACE	2-8
FLAIL	1-10
HAMMER	2-10

Lőfegyverek

SLING	2-4
SHORT BOW	3-6
CROSSBOW	4-8
LONG BOW	5-10

TABLE IX.
Védelem

NEVE	AC módosítás
------	--------------

Páncélok	
ROBES	+2
PADDED ARMOR	+2
LEATHER ARMOR	+3
(az utóbbi kettő a IV-V. részben nincs)	
SCALE MAIL	+4
RING MAIL	+5
CHAIN MAIL	+6
SPLINT MAIL	+7
PLATE MAIL	+8
PLATE ARMOR	+10

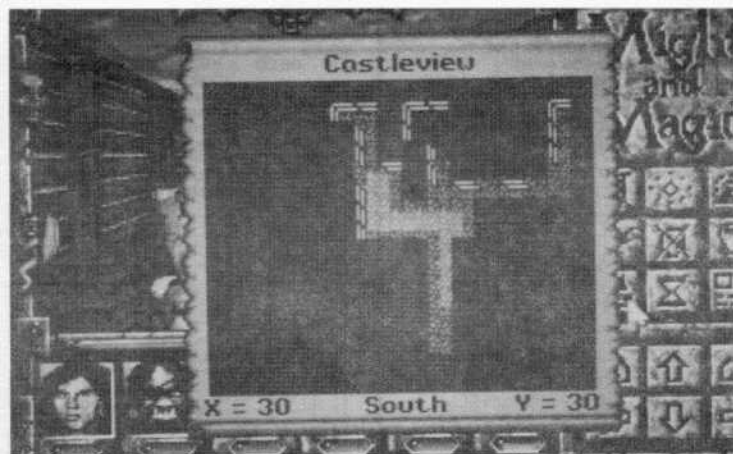
Egyéb

CLOAK/CAPE	+1
GAUNTLETS	+1
BOOTS	+1
HELM	+2
SHIELD	+4

Ezekhez járulnak még a fegyverek anyagának módosítója. Legutóbb ezek leírása is pontatlan és szűkszavú volt.

TABLE X.
Anyagok

NEVE	Sebzmód	Tal.mód	Pánc.mód
LEATHER	-6	-4	0
BRASS	-4	+3	-2
WOODEN	-3	-3	-3
BRONZE	-2	+2	-1
GLASS	0	0	0
CRYSTAL	+1	+1	+1
CORAL	+1	+1	+1
IRON	+2	+1	+1
LAPIS	+2	+2	+2
PEARL	+2	+2	+2
AMBER	+3	+3	+3
SILVER	+4	+2	+2
EBONY	+4	+4	+4
QUARTZ	+5	+5	+5
STEEL	+6	+3	+2
GOLD	+8	+4	+6
PLATINA	+10	+6	+8
RUBY	+12	+6	+10
EMERALD	+15	+7	+12
SAPPHIRE	+20	+8	+14
DIAMOND	+30	+9	+16
OBSIDIAN	+50	+10	+20



A **Sebzés mód** azt jelenti, hogy mennyivel módosítja a fegyver sebzését, a **Találat mód** az ütés pontosságának módosítását adja meg adott anyagra, a **Páncél mód**-ből pedig természetesen egy adott anyagból készült páncél AC módosítását olvashatjuk le.

Ugye hogy néha mennyire hasonlít az AD&D-re vagy hasonló dolgokra? E célból lett a TABLE-ásítás is, hogy mégjobban hasonlítson. Bár azért nem túl sok közös vonás van bennük, mégha van is. Sajnos arra nem tudunk sehogysem rájönni, hogyan is csinálja a csatába a talált/nem talált eldöntését és a RESISTANCE-ek hatásait (beleértve ebbe a PROT FROM ELEMENTALS-t is). Pedig akkor de jó szerepjátékot lehetne ebből csinálni nem-számítógépes változatban. Megszámítógépteleníténi. Csak a kilencoldalú "kocka" megvalósításában lennének nehézségek (mondjuk ez sem nagy, csak össze kell ragasztani egy négyoldalút meg egy tízoldalú egyik felet, vagy egy egyoldalút és egy oktaedert).

Huh, hát nagy bajban voltunk, hogy itt most hogy is folytassuk? A leírás térképek nélkül száraz lenne, viszont a kettő együtt meg nem fér bele tíz oldalba. Ezért hát úgy döntöttünk, most előbb bemutatjuk az egyes helyszíneket, és koordinátákat, kaptok 1 hónap gyakorlódót, s a CoV 39-ben terveink szerint végre pontot tehetnének eme szépen kinyújtott rétestészta végére.

Lássuk tehát:

Koordináták:

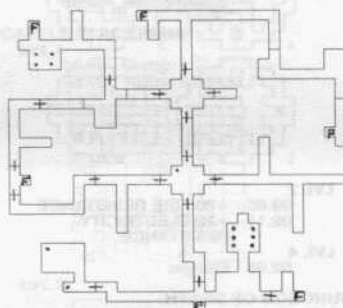
CASTLEVIEW

23,27	Mayor Snarfblad, a főnök
25,30	Taskmaster (50 arany/hét)
28,30	Joe titkos kincstérképei
29,27	Ranger, PATHFINDER skill 1500GP-ért
30,13	CARTOGRAPHY skill 10GP-ért
20,11	Kincs
20,25	TAVERN
21,16	Bank
08,17	TRAINING
09,22	Bolt
03,27	Varázsbolt
05,28	Varázsboltba tagsági
01,20	A mapmaker testvére (börtönben)
17,13	Bejárat gremlinekhez
29,13	Gremlin király
18,30	Kincs
15,01	Templom

27,19	Nadia (ONYX nyaklánc kell neki)
Lejáratok: 02,29; 01,13; 30,18; 12,30; 26,01	

SEWERS

03,25	Fickó árulja a DIRECTION SENSE-t
31,26	Valio, a paraszt (valójában nem az)
20,22	Kincs
21,04	Bejárat ROOKA-hoz, a QUEEN RAT-hez
21,09	Onyx nyaklánc (Nadiaé)



SANDCASTER

01,16	Templom
09,13	TAVERN
09,19	Bolt
03,12	Megtámadnak ENCHANTRESS-ek
19,05	NAVIGATOR skill-et tanít
19,01	PRESTIDIGITATION skill-et tanít
18,10	Tagsági a varázsboltba
18,08	LAKESIDE-i PASS (5000)
20,14	Jó fővarázsló-néni
13,17	Joe a kereskedő
18,22	Varázsbolt
27,17	Egy intelligens fegyverkészítő
06,21	Keselyű irtó 25000 GP (használatlan)
19,30	LINGUIST skill-t árul
05,30	Bejárat a SORCERESS HQ-ba (Morgana + tsai)
21,04	NATASHA'S ENCHANT
30,01	Kulcs a Nagy Keleti Toronyhoz
19,27	MERCHANT skill 5000-ért
01,10	3 adag bitor POTION (SPEED)

13,05	3 adag narancs POTION (INT)
10,03	Bejárat a fő-fővarázslóhoz (XENOR)
13,33	Narancs POTION
08,13	Bitor POTION
22,30	GUILD COMMON bejárat No 1
30,25	Bejárat No 2
13,28	Lejárat SEWERS-be
13,09	- -
Kincsek: 12,02; 21,01; 27,01; 03,10; 06,01; 01,30; 03,22; 04,22	

SEWERS

25,04	Tornaterem (50000 a használat) — sok cool stuff
00,16	Kijárat sivatagba
01,01	Feljárat titkos varázslós helyre

LAKESIDE

01,09	Varázslóbolt
03,05	Koponya — találós kérdés — tagságit ad
05,09	Lerombolt TAVERN
08,07	Lerombolt bolt
11,06	Lejárat SEWERS-be
01,11	- -
07,14	- -
15,14	Biztonságos átjáró az Elveszett Lelkek Szigetére
01,14	PASS TO NECROPOLIS
Kincs:	12,09; 10,11; 08,12; 01,14
Rabok:	01,02; 06,01; 14,05; 13,01; 04,12

SEWERS

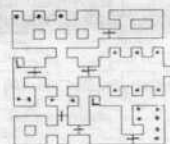
12,11	GOLDEN DRAGON STATUETTE
06,04	PRAYER MASTER skill-et árul (10000-ért)

NECROPOLIS

10,10	GOLDEN GRIFFIN STATUETTE
10,06	Tagsági 50000-ért
05,08	Halál Kútja
01,09	Lejárat (innen menjünk a szívért)

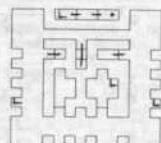
SEWERS

01,14	Sandro szíve
-------	--------------



OLYMPUS

05,10	TRAINING
05,08	Bolt
09,08	TAVERN
09,10	Templom
07,09	Varázsbolt
10,14	SOULBOX (Coraknak)
05,01	Olympus tagsági



CASTLE KALINDRA

LVL 1

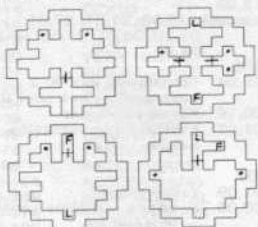
08,06	ARMS MASTER skill ingyen
08,08	DANGER SENSE skill ingyen

LVL 2

03,06	BOOK OF ASTROLOGY
10,15	Dimitri
11,15	Megan, Dimitri lánya

- LVL 3**
 15,13 Templom
 15,15 Bank
 15,02 Bolt
 15,00 TRAINING
 02,15 ROYAL CROWN
 01,01 Tükör-teleport aktiváló

THE GREAT NORTHERN TOWER
 (Harcosok tornya)



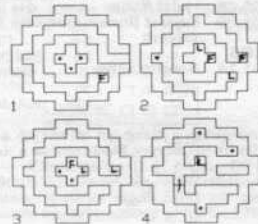
- LVL 1**
 05,05 Tükör-teleport
 04,10 Egyes számú könyv
 10,10 Kettes számú könyv

- LVL 2**
 05,11 Hármasszámú könyv
 09,11 Négyesszámú könyv

- LVL 3**
 04,10 Ötös számú könyv
 10,10 Hatos számú könyv

- LVL 4**
 07,04 CHALICE (AIE)
 EMOTION THRONE: 06,07; 06,08;
 08,07; 08,08
 07,06 EUPHORIA THRONE
 05,11 THRONE OF DUNCE (az
 Ostoba trónja)

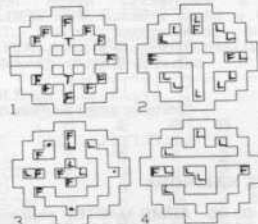
THE GREAT WESTERN TOWER
 (Papok tornya)



- LVL 2**
 07,12 Jó pap (ne bántsuk)

- LVL 4**
 05,06 Bejárat a vezérhez (CULT
 LEADER)

THE GREAT EASTERN TOWER
 (Varázslók tornya)

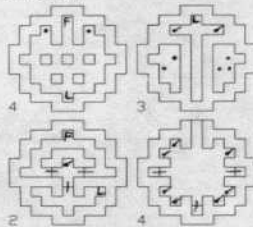


- LVL 2**
 10,06 Tükör teleport

- LVL 3**
 05,11 JEWEL OF AGESs

- LVL 4**
 04,11 Kisebber képessége kútja
 10,10 Élet kútja (+1 lvl,
 de +50 év is)
 07,04 Nagy Erő Könyve (+5 lvl,
 de minden skill elveszik)
 01,08 Fantasztikus Tudás Könyve
 (SORCERER-eknek +50
 INTELLECT)

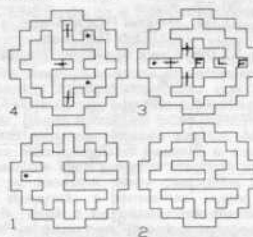
THE GREAT SOUTHERN TOWER
 (Tolvajok tornya)



- LVL 3**
 04,06 Ali Baba Láda
 05,05 ENERGY DISK
 07,05 ENERGY DISK

- LVL 4**
 09,11 Csak a Hercegnek (könyv a
 PRINCE OF THIEVES-nek)
 05,11 MASTER Thievery könyve
 (+500000 XP tolvajoknak)

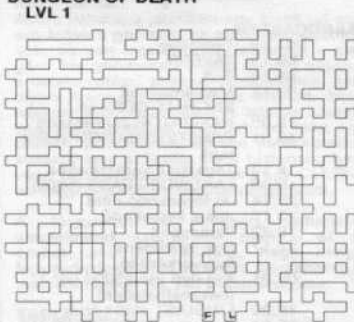
ELLINGER TORNYA



- LVL 2**
 09,05 +20 FIRE RESISTANCE
 09,11 +20 ELECTRICITY
 RESISTANCE

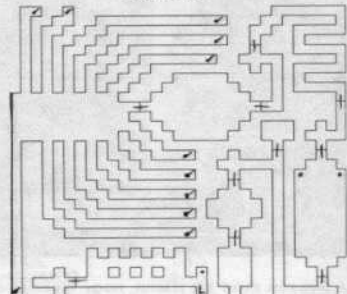
- LVL 4**
 02,05 Ellinger

DUNGEON OF DEATH



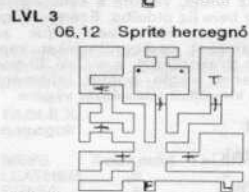
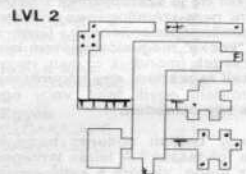
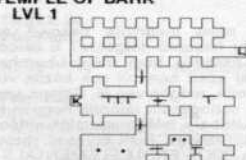
- LVL 2**
 28,07 THRONE OF THE DEATH
 20,11 THE MASTER'S THRONE
 26,11 Koporsó, ha kinyitod
 meghalsz
 26,10 -||-
 30,11 -||-

- 30,10 -||-
 11,20 Innen sok-sok SKELETAL
 LICH jön
 08,20 A Kis Gonosz Kegyhelye
 (1000.000 XP, ha
 elpusztítod)
 06,20 A Kisebber Gonosz
 Kegyhelye (2 millió XP)
 04,20 A Nagy Gonosz Kegyhelye
 (5 millió XP)
 02,20 A Legnagyobb Gonosz
 Kegyhelye

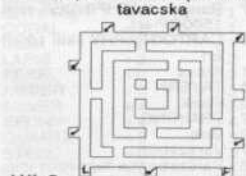


- LVL 3**
 Gong: 02,03; 27,30; 29,04; 02,28
 17,03 Kar -> ajtó

TEMPLE OF BARK

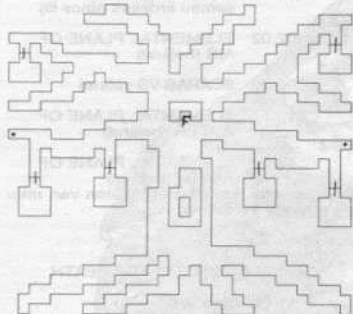


- LVL 4**
 15,14 Nagy főkapcsoló
 07,07 Shaalth (fósámán) +
 tavacska



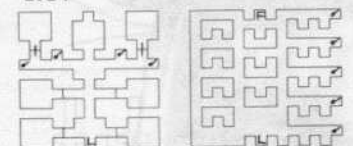
- LVL 5**
 31,17 ENERGY DISK
 00,18 ENERGY DISK
 01,27 Kincstár
 30,28 Kincstár
 FRUIT ROOM:

09,15; 02,14; 23,15; 30,13
 Koponyák: 01,21; 00,28; 31,30;
 31,21; 31,00; 22,00; 07,00;



THE ISLE OF LOST SOULS

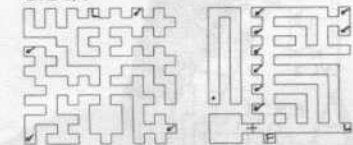
LVL 1



LVL 2

14,02 Kapcsoló (kar)
 09,01 NEGATIVE SOUL WATER (káros)

LVL 3/4

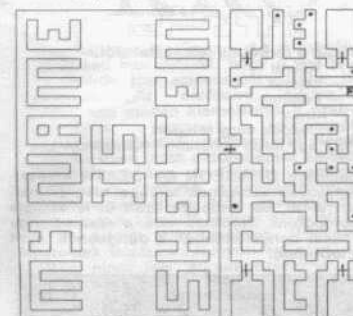


LEVEL #3

LEVEL #4

LVL 5

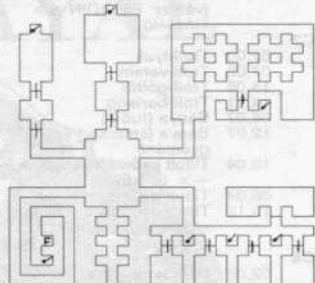
01,08 SONGBIRD OF SERENITY



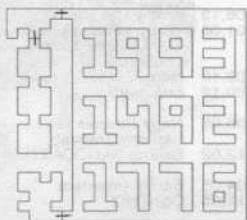
GREAT PYRAMID

LVL 1

- 20,23 A legkisebb a sorozatban (3)
- 22,25 Legkisebb négyzetszám a sorozatban (9)
- 20,27 Kétszerese a legkisebb párosnak (8)
- 18,25 A legnagyobb prim (7)
- 26,23 A legkisebb páros (4)
- 24,25 A legnagyobb (10)
- 26,27 A legkisebb prim, ami maradt (5)
- 28,25 A maradék (6)



LVL 2



LVL 3

Teleportok: 11,19; 20,13; 13,16;
 10,14

16,16 Feljáró

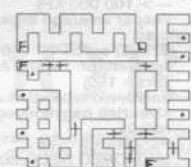
LVL 4

06,09 Sárkányfáraó

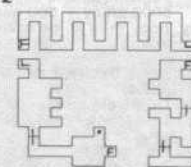
CASTLE BLACKFANG

LVL 1

15,00 Gong
 07,08 Kijárat (griffen)

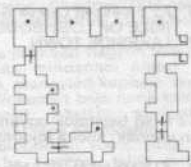


LVL 2



LVL 3

13,14 Gróf Feketeagyar
 A Feketeagyar család: 01,14; 05,14;
 09,14



DUNGEON

01,01 Kalindra királynő



ELEMENTAL PLANE OF FIRE

- 02,04 Kincs
- 03,12 Alvó
- 08,07 Szobor
- 13,02 Kijárat
- 10,13 Tűz próbája (TEST OF FIRE)

ELEMENTAL PLANE OF AIR

- 07,02 Kijárat
- 04,07 Szobor
- 10,02 Levegő próbája
- 02,12 Alvó
- 13,12 Kincs

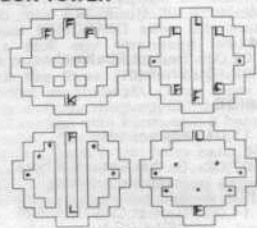
ELEMENTAL PLANE OF EARTH

- 03,04 Föld próbája
- 02,13 Kijárat
- 07,08 Szobor
- 12,03 Alvó
- 13,12 Kincs

ELEMENTAL PLANE OF WATER

- 04,11 Víz próbája
- 13,13 Kijárat
- 09,01 Kincs
- 03,03 Alvó

DRAGON TOWER



LVL 1

06,05 Druida, aki egy tojást keres

LVL 3

04,10 Sárkánytojás

05,11 4 adag zöld potion (egyenként +40 END!)

09,11 -||- csak 3 adag

LVL 4

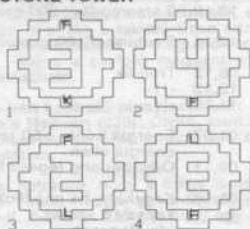
10,06 TOME OF GREAT EXPERIENCE (10,000,000 XP)

04,06 -||-

CLOUDS

POWER CRYSTAL-ok:
 07,09; 24,23; 22,17; 13,21
 13,30 Kút (+50 szint ideiglenesen)
 15,30 A sárkány szeme

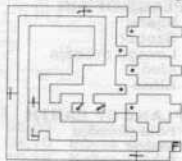
DARKSTONE TOWER



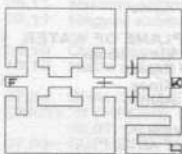
- LVL 4**
07.09 Koponya találás kérdéssel
09.08 Arany azonosító kártya

**ALAMAR'S CASTLE
DUNGEON**

- 10.15 KEEN POWER JUICE
10.11 - -
10.07 - - (2 adag)
11.13 - - (3 adag)
15.13 - - (3 adag)
14.15 Roland hetrog
15.09 Koponya (arany azonosító)
15.05 Koponya (ezüst azonosító)
13.03 Kulcs a DRAGON TOWER-höz
11.09 Kulcs a DARKSTONE TOWER-ba
02.02 Lejárat Shangri-La-ba



LVL 1



LVL 4

- 02.03 Bejárat Sheitemhez
02.13 Sheitem

DARK SIDE

- A1**
11.04 Alamar vára
- A2**
07.02 Barbár íjászok tábora (szétrombolandó)
- A3**
14.07 Bejárat CASTLEVIEW SEWERS-be
08.14 Kút: +3 szint
- A4**
07.01 Fallista (csak ha már a másik oldalon feltámasztottuk)
- B1**
12.05 Ambrose, a királynő lovgója (nem OLYAN értelemben)
02.09 ESCAPE POD #2 (Kettes számú szökőkapszula — Sheitemé)
- B2**
13.14 Hegymászás skill 5000-ért
01.00 Bánya
03.08 ESCAPE POD #1 (Egyes számú szökőkapszula — Coraké)
- B3**
01.12 5 gyémántból 1000 gemért cuccot csinál
15.11 5 zafirból 400 gemért -|-
13.12 5 smaragdból 200 gemért -|-
12.14 5 rubinból 100 gemért -|-
- B4**
08.12 Troll-lik
12.13 -|-
11.06 -|-
- C1**
01.07 Energia Kútja: +50 resist. energia ellen
- C2**
09.11 Óriásbarlang (égesd fel)
01.08 Kegyhely, ha imádkozol kapsz 15 szintet ideiglenesen

- 11.10 Elvarázsolt Kő — kérdező (válasz: PALADIN —> kincsek)
- C3**
02.00 Troll-lyuk
07.05 Troll-verem
13.05 Troll-gödör
14.11 Troll-barlang
06.07 Bánya (rubin)
12.07 Bánya (smaragd és gyémánt)
13.04 Tiltott gyümölcs (barack —> +10 END)
08.04 Tiltott gyümölcs (alma)
15.12 Tiltott gyümölcs (kókusz) — *tényleg, a kókusz az gyümölcs?*
- C4**
02.08 Bark temploma
13.05 Troll-verem
- D1**
10.05 Óriás főnök (2 energialemezzel)
Kút: +100 MIGHT
01.08 Törpe király, akinek kell a CHALICE az Északi Toronyból
02.10 Nagy Északi Torony
00.12 óriásbarlang
- D2**
00.05 Nagy Piramis (a Sárkányfáraóval)
12.02 Bejárat SANDCASTER-be
- D3**
04.05 Bánya (minden)
11.05 Ogre HQ
- D4**
E1
11.02 Ector elveszett gyűrűje
10.03 Nagy Varázslat Szökőkútja: +100 SP
- E2**
03.12 Itt van Ector, aki elvesztette a gyűrűjét
08.15 Leafpoint, a fa (Thickberd ismerőse)
- E3**
04.12 Ogre HQ
03.07 Ogre HQ (elpusztítandó —> 100.000 XP)
13.05 Vespár smaragd fogantyúja Lengyel piac:
15.13 Szuper surcik 20.000 aranyért (pl. Platina Air Torsio 180)
13.13 Kaleb, aki tehetetlen az elvesztett nagytővege nélkül
15.12 Páncélozott övek (ARMORED BELT) 30.000 -ért (+4 AC)
15.10 Varázsnaklanc-csináló gép 5000 arany + 500 gemért (rejtély, hogy mire jó, de azért jó drága)
- E4**
05.12 SPOT SECRET DOORS (5005)
13.06 Troll-lyuk, benne: 07.14 — Troll főnök (küzdjünk meg vele)
06.08 Troll-gödör
05.05 Troll-verem (sok troll-itallal)
- F1**
10.00 Gargoyle barlang (itt van Kaleb nagytővege is)
09.11 CASTLE BLACKFANG (Feketeagyár vára)
- F2**
06.10 Az Elveszett Lelkek Szigete (ISLE OF LOST SOULS)
03.15 LAKESIDE TOWN
- F3**
F4

SKY ROADS

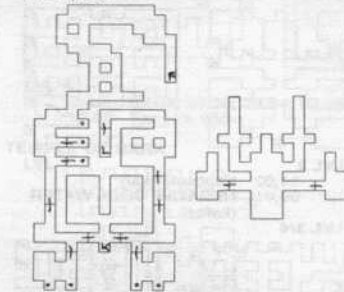
- (a tornyokba a felső bejáratok ugyanazon a koordinátákon vannak, ahol a földön)
- A1**
02.13 ELEMENTAL PLANE OF FIRE (bejárat)

- 10.04 Bejárat Alamar várába (ezt vigyázza a MEGADRAGON)
- A2**
12.04 Levegő szigete (szinte semmi érdekes nincs itt)
- A4**
02.02 ELEMENTAL PLANE OF AIR (bejárat)
- E3**
00.05 SCARAB VS valami
- F1**
13.13 ELEMENTAL PLANE OF WATER (bejárat)
- F4**
13.02 ELEMENTAL PLANE OF EARTH (bejárat)
- A négy elemi létsík között felülton van mindig egy-egy kereskedő is;

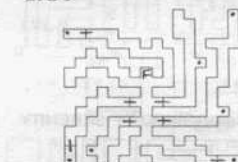
CLOUDS

- E3**
03.04 DUNGEON OF DEATH
- A2**
11.09 Déli Sztinx

**SOUTHERN SPHINX
TEST/FEJ**



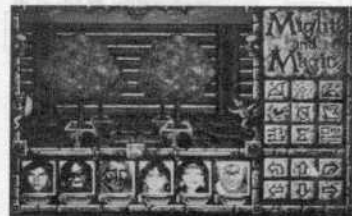
LVL 3



Végül a térképek jelkészletéről:

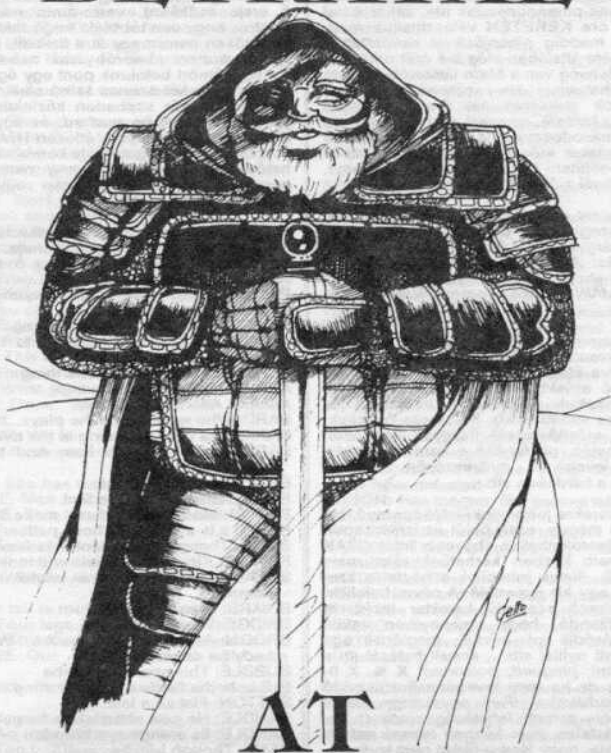
- K — Kijárat
L — Lejárat
F — Feljárat
● — Kincs
T — Csapda vagy teleport
Pont egy ferde vonallal — Kar/gong/váto

Sajnos a DUNGEON OF DEATH kereszt-rejtvényes szintjének térképe elég pontatlan itt-ott, de reméljük azért el lehet vele boldogulni. Jellemző erre a részre, hogy sokkal bonyolultabbak a dungeonok, mint a többiben.



Nos, akkor jó gyakorlást a következő számig, s akkor végleg befejezzük...

BETRAYAL



AT KRÖNDÖR

Aki nem hallott volna *Raymond E. Feist*-ről, annak el kell mondanunk, hogy ő volt az, aki a *Gyűrűk Ura* színvonalát valaha is megközelítő *Az érzésűvű mágus*-t elkövette, ami méltán kiemelkedik a szabványos fantaszy-k tengeréből (mindenkinek ajánljuk elolvasásra! Nemi reklám: az ezen játék sztorialapját alkotó novellagyűjtemény, a *Riftwar Legacy* hazánkban is kapható, a múltkoriban a *Bestsellers*-nél láttuk). Nos, ezen úriember egy másik könyvén alapul ez a játék, amit az eddig talán legjobb RPG/Adventure-nek találtunk. Nagyon egyszerű a kezelése, nincs tele 'adminisztrációval', a harcokat automatára be lehet lökni, és amint a legjobban csipünk, nagyon sok benne a text, a cool digi és animáció, és mivel a sztori menete néhol az elbeszéléseken alapul, igencsak érdekes és színvonalas: a történet remek, mintha az ember valami kwi fantaszy-t olvasna. Hát nem egy boring *SSI* game, az egyszer biztos! Aki eddig undorodott volna az *SSI*-type RPG-ktől, és megfélemlően tudja az angolt, annak különösen ajánljuk a bőrtöltést, nem fogja megbánni! Nem tudjuk, milyen lame megfontolásból kapott a program a *Power Play*-ben 58 %-ot, tény, hogy a történet színvonalában ver minden más *RPG*-t.

A PC-s verzió 386 és 2M RAM (+1 MByte EMS) az alapkövetelmény (Miért? Van Amiga verzió is? — CoVboy)

Persze van pár negatívuma is a programnak: a győztes harc után elég idegesítő minden hullára clickelgetni; idegesítő, hogy ha el akarunk dobni valami értéketlen dolgot, ahhoz általában ki kell lépni pl. a tetem inventory-jából stb...



Megathanx *Shadow/GSH*-nak, *IOL*-nak és *Verók József*nek for the help!

Mivel a játékban nagyon fontosak a boltok, általában mindenhol kiittuk. PONTOSAN hol, mi, mennyiért kapható, hogy ne kelljen a fél *Midkemiát* bejárni kajaért vagy erősítőszert... Általában minden kisebb faluban is van bolt és kocsmá. Ezen utóbbiban 100%, hogy kapható kaja (még ha *spoiled*, tehát romlott is, lásd *Silden*).

A varázslatok

Kétféle típusú varázslat létezik: vannak *harci* és a *normál* varázslatok. A harci spells-eket CSAK harcmodorban veheti elő *Owyn*. Ez kezdetben csak a *Despair Thy Eyes*, a *Gift of Sung* és az *Invitation* spells-őt áll. Harcban CSAK akkor alkalmazhatunk varázslatot, ha nincs pont mellettünk, illetve átlozán mellettünk támadó, ezért is kell rögtön a varázslóval puszítani, ha a csapatok felállásakor mi vagyunk lépéselőnyben (később általában mindig lesz a varázslónak támadója). A *normál* castok a csapattagok valamilyen képességét fejlesztik, vagy a csapat lopakodását segítik. A záróelek magyarázata: a castoló varázslótól elvont energia: a találat esetén okozott energiacsökkenés. Az árakat, beszerzési helyeket is kiirtuk.

Scnt of Sorig: Tulajdonképpen semmi értelme használnunk (erre való a dobonyitás előtti save): a célszémény 12 órán át érzékeli, ha egy láda önmegsemmisítő mechanizmussal van felszerelve. Felhasználásának ára: 5 HP. (indulásnál már van)

Gift of Sung: *health/stamina* átküldésére jó, pl. ha az egyik harcosunk nagyon meggyengült, a varázsló igazán átömlészheti egy kis véret... (1-20 HP) (indulásnál ismert)

Invitation: A célszéményt magunk felé húzza. Szerepe főleg az elektródás csapda+1T esetben lesz. Ez egyébként már rögtön ismert spell.

Flamecast (400, *Sarth*). Különösen csoportos irtásra alkalmas, amikor az ellenfél egy csoportban van, mivel az általlát személy körül is sérülések keletkeznek. Hátrány, hogy pontatlan, és relative drágább, mint a *Skyfire* (1-20: 3*befektetés); viszont **MINDENKI** ellen alkalmazható. Ez a skill egy ötvénésért felszedhető *Márk festvértől* is *Sarth* mellett!

Despair thy Eyes (70): A célpont látását kis időre megnehezíti. *Owyn* eleve ismeri, így nehogy megvegyük! Jó a hatása, mivel vakítás után könnyebb a harcosokkal sebet ejteni a célón. (2:0)

Dragon's Breath (150): Nem harci, főleg a lopakodási képességet növeli (5-15 HP: 10 perc*befektetés ideig kód üledik a tájra, könnyebben osonhatunk el. Trollok kikerülésében alapvető fontos).

Skyfire (350). Talán a legjobban alkalmazható varázslat, a *Flamecast*-nál lényegesen megbízhatóbb. Kérdések ajánlott. Pontosságáig mindig 100%-os, míg a másik sokszor célt téveszt. (12:40). Tsuranni-varázslók, trollok (tehát akinél nincs fém-egyver) ellen nem alkalmazható.

Eyes of Iahap (225): Megmutatja egy kis térképen, hol vannak (akár rejtett) tárgyak. A 3. fejezet elején kapott tavcsó tökéletesen kiváltja, NE vegyük meg!

Nightfingers (375): Nincs túl nagy haszna, a fáklyákat kiváltja, sajna túllöntött nagy befektetéssel. Lopakodásra viszont jó.

Skin of the Dragon (325): varázslók elleni harcnál ez az ultimate spell, ui. láthatatlan páncélt ad (ha HP-befektetéssel arányos ideig) szereplőinknek. Mivel láthatatlan, továbbra is főleg a harcosainkat lövik a varázslók (dupla nyereség az ő számukra, ha általlájk a mi, nem varázsló karakterünket), akiket persze nem fog a találat. Ezen páncélton ter. átráfóhatunk a mágustól energiát stb... Sajna a castoló mágusra ez sem alkalmazható.

Silden-ben kapható plusz scrollok:

Hoho's Heaven (225): Olyan, mint a *skin*, de kicsobb, az ellenfél számára szintén láthatatlan.

Nagy hátránya, hogy a *fizikai* támadástól nem véd, ezért használjunk inkább *skin*-t! 7-14 HP. Előnyö, hogy egy erede-

illeg Hocho-t emberre castolt frize sokkal rövidebb idő alatt elműlik, mint a Skin vagy más esetben.



Donnan's Delusions (265): Nagyon kellemes varázslat, egy ideig lemasolja az egyik karakterünköt, és ezzel megosztja az ellenfél támadóerejét. Ezekkel + még az igazi csapatokkal körülbástyázhatjuk a varázslókat, persze nem harcolhatnak velük. 10-15 HP (Dencamp-ban kapható).

Bone of the Black Slayers (300): Csak a Black Slayer-ekre alkalmazható, viszont igen hatékony: befektetés: 10-15 HP, damage: 5* befektetés.

Final Rest (valakőtől kaptuk): 5 HP, akkor használjuk, ha *Nighthawk*-kal küzdünk, és már nagyon úgy néz ki, hamarosan a földön fekvő alakok regenerálódnak. Ha ezt castoljuk vmi félhalott *Nh*-ra, az eltűnik (a cuccával együtt persze). Erről a castról *Lims-Kragma* templomában tudhatjuk meg, mire is jó.

Strength Drain: 10-20 HP, a célszemély erejét vonja el, és tölti át a castolóba. Nem túl hasznos: lévén, hogy a mágus nem nagyon harcolgat puszta kézzel (10 HP befektetés = 3-t strength-növekedés, nem pontos célzás) viszont harcok karakterek érdeklődésére kiváló, alig tudnak majd 10 HP felett ütni utána.

River Song: A nevérol: a vízesség mentén letűk a scrollt. Dimwood-ban. Egy Rusalki-t (előg erős varázsló) hoz be 20 HP ellenében, hogy ő is a rossz népek ellen küzdhesen. Ha túl inaktívnak bizonyulna, akkor a karaktereinket tüntesson el az ellenség melől, hogy castolhasson! **Grief for 1000 nights**: 4-16 HP. Bénítja egy időre az ellenfelet, eközben persze apríthatjuk.

Fetters of Rime: (mi Romney-től Silden felé a jobb-első mellékű vége mögött letűk): ez is elfagyasztja az ellenfelet, 1-20, 2*-es damage.

Evil seek: Ez kitűnő harcú cast: egyszerre minden ellenfelet megtámad, bár sorban csökkenő HP-szívással. Kiváló! Sajna legkorábban csak az 5. fejezetben találkoztunk vele, *Patrus* eszköztárában, csakúgy, mint a következő két varázslattal.

Steelfire: 10 HP, a kezelt kardokat feltuningolja.

Union: Ha nincs *Gorath* a csapatban, az ő *moredhel*-nyelvűdését elnyerheti 20 percig a castoló, kemény 15 HP-ért. Szerepe a wordlockos ládák 5. fejezetből felnyitása lesz.

Figyelem! Ha scrollt veszünk, előtte mindenképpen bal-click rá, nehogy kellemetlen meglepetés érjen (pl. befürödjünk a 70 pénzeszel, amit már ismertünk). Hasonlóan válogassuk meg a kiadásainkat, ne vegyünk *Eyes-t*, *Hocho-t* etc...

A menürendszer

MAIN módban a képernyőn a látkép van) a menüpontok jelentése: scroll (jobb alul): save, load, prefs etc... **kigyűző** varázslat (lent, közepén): az ismert NEM HARCÚ skillek alkalmazása. **térkép** (baloldalon alul): felülnézet képe váltás. **tábor**: Központi jelentőségű. Ha valaki túl sok HP-t veszteszt, vagy pihenést kér-

nek a tagok, esetleg semmit sem látunk, mert leszáll az éj, akkor kell idelelnünk. Ha nem mac, valakinek a HP-je, akkor rögtön a *Camp until healed*-re mehetünk. Ha csak pihenni nézünk ide, akkor a bal felső óra **KERETEN** választhatjuk meg, hogy meddig pihenünk (a csapatagtagokérésére általában elég 3-4 órát pihenni). Ha ellenség van a **Main** látterében, nem lustulhatunk. Ha pihenés közben gondok merülnek fel (valakin előjön méreg hatása), azonnal click a *Stop*-ra, a tizedmásodpercek is számíthatnak! A varázslatok erősségét is ezen a tárcsán kell beállítani (1 órával van 1 HP-nyi, 12 órával a 30 HP-nyi befektetés).

A **felülnézet** előnye, hogy sokkal gyorsabban mozoghatunk, de nem látszanak rajta a tereptárgyak stb... Az egyes ikonok jelentése: **ZOOM** ki, **ZOOM** be, a **térkép** részlet behozza (lásd F? gomb) a nagy térképet; **MAIN**: vissza a normál látképes ablakhoz.

Ha a három szereplő ikonjaira bal-cliccelünk, **inventory**. A tárgyakat egy-balclick-kel+tarva átadhatjuk másnak, a közepén, alul levő ablakba rakva eldobhatjuk, hulláira rakhatjuk. Jobb-click: infókérés (ez mindenre vonatkozik!). Kétszeres bal-click: use (pl. erősítoszerek). Tárgyak egymáson USE-olhatók, pl. fenékő a kardokon, mérgezett levelek a nyilveszőkön, **Clerical Oilcloth** a kardokon stb...

A karakterek jobb-click: infókérést nyújt. Ha az illető mágus, ezen belül az ismert speleket felsorolhatjuk (bővebb infót CSAK menü/harc közben kérhetünk róla, *main* módból), illetve jobbklik a névre: a személynév egy kis ismertető. A névre balclick: a következő szereplő karakter lapja. Itt megemlítjük, hogy amennyiben valaki megfertőződik (pl. pestis), meglőnek egy mérgezett nyílal stb., annak hatását itt is lehet látni: *plagued, poisoned*: X %, X 0-hoz tart, de ha nem kempenzáljuk, az idő előrehaladtával a HP-nk egyre fogy, illetve növelésére semmi lehetőség nincs (pihenés hatástalan, harc közben is csak azt érjük el vele, hogy lépekenként nem gyengül a 1-2 ponttal). Az ellenszer rendkívül egyszerű: simán a **Herbal pack**. **Egyszerre elég egyet** felhasználni, és csak akkor useoljuk újra, ha az akkor a karakter lapon megjelenő **Healing** X %-ban X már nagyon 0 felé jár (általában 20% felé szól a program, hogy 'XY'ég', de probléma csak ezután adódik, úgy 10% alatt). Ezzel a módszerrel 4-5-szöri gyógyszerkúrával elműlik a pestis, és nem kell 200-300 galdos templomi kúrákat fizetnünk.

Amennyiben mérgezett (poisoned) az egyik karakterünk, nem kell addig várunk, míg a mérgezési százalék lemegy nullára, erre való a **Anti-Silverthorn**. A pestis meglehetősen lassan gyógyul, a **Near-death** meg kifejezetten lassan – csak kocsmában van esély arra, hogy 3-4 nap alatt felépüljön a karakter (Na ez az első dolog, amivel én is egyetértek – CoVboy).

A házakról pár szó: már említettük, hogy mindet érdemes végignézni. Van, ahol apróbb kellemetlenségek érhetnek, pl. ha szereplőink kijelentik, hogy a ház túl sötét', akkor második clickre jönnek a NH-ok. Néha belebotolunk elektromos **csapdá**ba. Ezeket mind annak ismeretében lehet átmenni, hogy csak az azonos színű elektródák között leseküldik veszély (-50/100 HP), s lépekenként általában csak szomszédos helyre lépve az sem fordulhat elő, hogy rossz irányba kerülünk ki valamelyikre. Általában a varázslóval induljunk, mert az csak teleakkora **stamina**/HP-vesztéséget szenved el, ha általában tűzgyólyóval vagy villámmal. Általában makkgyólyóval csapatnak semmi baja nem lesz, ha egy 30

(mágus)/60 (más) HP-t nyíró ágyú oldalaja... (kis pihenés után). Van olyan csapda, amin elég CSAK a mágust átvinni (csak az ő ereje csökken), van, amin mindenkit. Fontos, hogy van többféle forgó micsda, a tómoróken nem megy át a fireball, illetve a villám, a nem tómorók csak nehezítések. Ha egy tómorót betolunk pont egy ágyú csőve elé, vagy két azonos színű elektródához, azután már szabadon közlekedhetünk (fotogátas: ...will be pushed, és egy lépést lép, bármelyik irányba, átöson is). Vannak csapdák, ahol neheztelje kombinációs lehetőség van... (aki meg nem szeret gondolkodni, az meg szep egyenesen küldje át a mágusát :-).

A **wordlockos ládák** nem másolásvédelmet jelentenek (ezt meg is mondja a törp a **LaMut** mellett) bányában úgy a 3. szín során), hanem agyetekek dolgok...

Pár megoldás nem angol anyanyelvűk számára:

ADVICE: Everyone offers this thing. **ALCOHOL:** Today he is there to trip you up.

ALPHABET: This marvelous thing... **ARROW:** It flies without wings... **ASHES:** After the final fire... **BARD:** Who works when he plays... **BARK:** Like dogs shouting at the moon... **BARROW:** Two legs it has, And this will confound:

BELL: You hear it speak... **BLADE:** Blessed are the first. **BLOOD:** Moredhel brothers, make it rain... **BOOK:** It is a journey whose path **BOOK:** Though not a plant, has leaves. **BOTTLE:** Kingdom soldiers will look like it. **BREATH:** You can see it in winter, never in summer.

BRIARS: Claws like a cat... **BRIDGE:** When it is stout... **BROOM:** All about the house, With his lady he dances. **BUBBLE:** This sparkling globe **BULL:** In the fields a frightful thing... **BUTTON:** Flat as a leaf... **CANDLE:** He gets short when he gets old. **CANDLE:** Its orange eye blinks. **CANE:** Though blind as well... **CARDS:** Brought to the table. Cut and served.

COALS: Black when bought. Red when used. **COFFIN:** The one who made it, didn't want it. **COLTS:** What has a mare, That the cow has not? **DARKNESS:** This engulfing thing (lásd: 3. fejezet vége)

DAY NIGHT: The light one breaks but never falls. **DEATH:** What is this thing that having it... **DELEKHAN:** Death to our Enemies! **DICE:** You can count on them, though **DIE:** Prince Arutha, from his lofty perch... **DISPUTE:** Whoever has it is angry... **DOOR:** It doesn't live with in a house... **DRUM:** Although my cow is dead... **ECHO:** Answers its caller without being EGGS: No visible flesh... **EGGS:** They go up white... **EQUALS:** What is it of yours that you **EYE TO EYE:** Three fools did once sacrifice...

EYES: Be you ever so quick, With vision keen... **FARRIER:** There is a shoemaker in the dell. **FIRE:** Put into a pit. **FIRE:** The chill of its death... **FLEAS:** When they are caught, They are thrown away. **FOG:** When it comes in, From sea to shore. **FUTURE:** It never was before. **GALLCOWS:** When people come for me to meet... **GAUNTLET:** What is the thing with fingers long...

GLAMREDHEL Where once there were three...
 GLOVES: Buckets, barrels, baskets, cans;
 GRAVE: A strange earthen house...
 HAIR: Kingdom fools are born without...
 HANGMAN: Swollag, the famous moredhel
 HAMSTE: Inside a burning house...
 HOLE: It can hold you, But you cannot hold it.
 HOLES: A barrel of rainwater weighs twenty pounds.
 HONEY: Though a tasty treat...
 HORSEMAN: Six legs, two heads, two hands, one long nose.
 ICE: Power enough to smash ships
 ICICLE: You see me oft...
 JACKET: Neck, but no head.
 KEY: Axes and swords...
 KNOCKER: Asks no questions...
 LAKE: I saw him where he never was...
 LIFE: Don't grow too attached to this thing.
 LOGS: They have not lips nor tongues...
 MATTRESS: Has feathers but can't fly.
 MILK: You can spin, wheel and twist.
 MIRROR: Look in my face...
 MOUSER: What goes down to the cellar
 MUSIC: This wondrous thing, though not NAME: Passed from father to son...
 NOISE: What goes with a wagon that NOOSE: Once alive, but now twisted round.
 NOTHING: We love it more than life.
 OCEAN: A shimmering field that reaches far.
 ONION: She has tasteful friends
 ORANGE: Men seize it from its home...
 OUTSIDE: This side of a wolfhound has the most hair.
 PADDLE: Held firmly in the hands...
 PATH: All across the countryside...
 PEACE: Widows and orphans, Parents and kin.
 PIPE: Its tail is round and hollow...
 PLOW: Four legs in front, two behind.
 PRIEST: This Kingdom fool has married
 PROMISE: Our valiant leaders will keep this.
 RAIN: With flashing sword and booming cry...
 RING: A precious gift, this...
 RIVER: An untiring servant it is...
 ROPE: Ten troll's strength...
 RUST: It can pierce the best armor...
 SADDLE: When it is down...
 SAWDUST: A carpenter left some wood...
 SAWS: We don't need wine...
 SECRET: It is too much for one. Two it is meant for.
 SHADOW: It can move over water, But cannot fly.
 SHADOW: Silently he stalks me...
 SHOE: Has a tongue, But never talks.
 SHOES: You tie these things...
 SIEVE: Rounds as an apple
 SILENCE: Names give power. Magic to c...

SMOKE: Though easy to spot...
 SNAIL: Bloodless and boneless
 SNARES: The bones of the dead...
 SNOWFLAKE: It flies without wings
 SPIDER: In all the world, none can compare.
 SPONGE: Holes at the top.
 SPURS: We travel much, yet prisoners are.
 SQUARE: One pace to the North.
 STAIRS: Up and down they go...
 STAKE: Though lower than a fence...
 STARS: The wheel is steered...
 STOVE: You seek it out, When your hunger's ripe.
 STRANGER: You will invite him into your house...
 SUNSHINE: Never resting, never still.
 SURF: Pounds all day...
 SWORD: With sharp edged wit...
 TABLE: It stands while others sit.
 TEMPER: You must keep this thing.
 THE DEAD: They feel no pain...
 THISTLE: He stands beside the road in a THORN: He got it in the woods and THOUGHT: What ranges far and cannot be confined...
 TOWEL: This odd thing seems to get wetter...
 TRADE MARES: Two brothers wanted to race a course...
 TREASURE: Moredhel And Pantathian...
 TROLLS: Say away fom these hideous
 VICTORY: With this one thing alone, you will have defeated
 WAGON: Has tongue, But cannot talk.
 WALL: It goes past gates...
 WALNUT: A box beneath a tree...
 WATER: This great thing can be swallowed...
 WATERFALL: This old one runs forever...
 WEARY: Plow and hoe, reap and sow...
 WIND: The strongest chains will not bind it
 WRONG: The language of men...
 YESTERDAY: Every creature in the world has seen it.

Gyógyfűveket és restoratives-eket már a játék kezdetén beszerezhetünk: Krodor felé. LaMut és a bánya után, Kege's Herbs: Herbal pack: Nagyon fontos, többet vegyünk! 8:11.5
Redweed Brew: Időleges hatású, a célszemély kardforgatását 20 ponttal javítja. 5:201
Killiant's Root Oil: A kardok ütőerejét felhúzza, szintén időleges. 6:201
Truesight Tea: A látást erősíti. 6:115. Csak MAIN módban hasznos!
Restoratives: A másik alapvető cucc, tonnaszámra vegyük. 12:57. Különösen harcok közben nagyon hasznos gyors energiavérsére, egy nyelésre 6 HP-t ad, és a harc során, egy lépésben, egyszerre akármennyit ihatunk. 12:57.5

Dragon Stone: Ez a karddal támadók ellen védi a pajzsokat, egy harc erejéig.
Aventurine: Valamit javít a nyilpuskánk alapotán.
Fadamor's...: A strength pontjainkat növeli meg tizell, egy harc erejéig. Jö.
Clerical Oilcloth: a legyvereknél az Active Moves: Enchanted varázslatot váltja ki.

Ami itt nem, hanem Prank's Stone vegyítőjében kapható:
Coltari Poison: Mereg, de lassú. 6:87
Sarigsbane: Az Enhanced fegyverektől megvédi az ezzel kezelt páncélokot.
Lewton's Concentrate: 6:263,2; A mágusok egy időre sokkal jobban tudnak a célra koncentrálni, nem lőnek mellé (pl. Flamecast-tal). Hasznos.
Daball Milk: 8:351; Harc esetén megnöveli egy időre a védekezőképességet, inkább használjunk Skin-t, az olcsóbb... Így csak a mágust érdemes vele tömnnünk harc előtt, kb. feleannyi találatot kap majd. Ha a mágus skin varázslatokat előreláthatóan a támadók száma miatt nem tud majd kiadni, érdemesebb a két másik karaktert is megitatni. (Defense: +20%) (Hé! En hol maradtok? CoVboj)

A harc

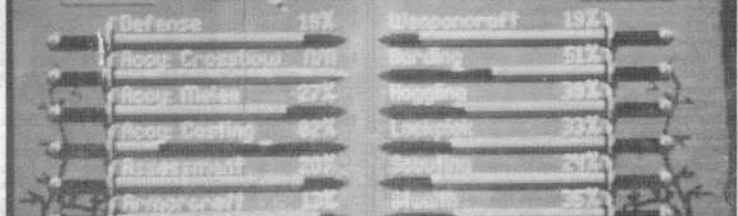
Hasonlatos a klasszikus RPG-szabályokhoz, sebesség-limitált lépéstávolság, lépéses módszer, erő stb. Az automata mód a jobb alsó sarok kardi-ikonjával kapcsolható be, ez elég tisztességes, csak sokszor hagyja elszelteni a meggyőngült ellenséget, amit kézi módra visszakapcsolva érdemesebb inkább üldözőbe venni (trollokat nem érdemes holtig gyötörni, mert általában nincstelenek; a Nighthawk-okat meg ne üldözzük, ha még nincs Final Rest castunk!). Figyelem! Ha az ellenségben van mágus is, akkor inkább kézzel támadunk, és rögtön minden karakterrel ott! Ez főként Nago ellen hatásos, még az első színen... Ha egy karakterünk mellett (átlósan is!) nincs ellenség, akkor varázslóknál castolhatunk; harcokban használhatjuk a nyilpuskát (bal felső ikon). Minden lépésben beléphetünk az adott karakter inventory-jába a baloldalt látható arcképe clickelve (pl. külső varázslat, restorative alkalmazása stb., ez persze a lépést elviszi). Ha harcokkal támadunk, és az ellenség a szomszédos cellán van, a jobb egérgombot is használhatjuk (lecsapás, ez hatékonyabb, de kevésbé szokott találatot elérni). Különb (támadásos mozgás után csak ez lehet) csak a balt (sima zúzás). Ahogy a karaktereink ereje fogy, célzásuk annál pontatlanabb lesz, főleg a varázslóé (a Skyfire még akkor is 100%-osan pontos!). A célzási pontosság és az elméletileg maximális nyereség, ha támadunk, látható a képernyő alján az ablakban; itt, amennyiben a kurzor nem áll ellenségen, az épp lépő saját figuránk erejét, gyorsaságát, HP/ST-jét látjuk. Ha még senkinek sem fekszik a földön, elmenekülhetünk (felül, középen, kurt, kétszer click).

A sziv: Erőt gyűjt, lépést kihagy.
Páncél: Ez is kihagy lépést, de a sziv használatával a javalt.
 A sziv ikon 2/3/4 HP/ST-t növel (a későbbi fejezetekben többel). A szabadtéri HP/ST maximumnál nagyobb egészséget ez sem ad. Itt jegyzendő meg, hogy pihenés/restoratives során a karakterlapon feltüntetett HP/ST maximum CSAK fogadóknak érhető el, szabad ég alatt pihenve mindig 20-30 ponttal kisebb ST-nk marad. Így, ha 7-8 arany alatt van egy éj, érdemes fogadóban pihenni (bent click az Inn vagy az Innkeeper alakra; a Barkeeper-nél, illetve a Barmaid-nál pedig kaját, sort vehetünk.





Ratings:	Condition:
Health 54 of 54	Normal
Stamina 36 of 36	
Speed 2	
Strength 10	



Utóbbival vigyázzunk, mert a részegséget figyelni a prg!) (Ezt a baromságot! Akkor lehet, hogy az én crackolt verziómból ezt már kiírtották? CoVboy)
Figyelem! Már említettük, hogy *Main* módban általában látjuk az útszéli ellenséget, ilyenkor *dupla balclick* rajtuk, s felejük menve, a program rajtaütészerű támadást feltételez, némileg jobb esélyekkel, mint egyébként.

A könyvek

Ezek megdobják a tapasztalati pontjainkat, de meglehetősen drágák. Persze mindhárom karakterrel olvassuk el őket! A **Darkmoor**-i kínalat és árak:

- Thiful's Bird Migration:** (540) Ez egy nagyon cool könyv, az összes pontot megemeli ötélt.
- Chepel's Rmur'n Whepuns** (472,5): A fegyver/páncélkarbantartó képességünket 10%-kal emeli (ezt odaadja majd *Arlie* is a 3. színbent!)
- Acts of...:** (202,5) Az *Assesment*-pontszámot emeli.
- Psalms of Dale** (270): Ezt ne vegyük meg, mert megkapjuk **Malac's Cross**-ban a fogadóstól egy ötvenesért, és akkor már elfolvashatjuk. *Defense* +4.
- Trading:** (168): Az alkupéesség-pontjainkhoz +10.

Hasonlóak az út közben igénybe vehető tanfolyamok, ezeket majd kivesézzük.

Egyéb lényeges dolgok

- Kulcsok**
A gyengébb, már épp nem *picklock*-olható éreányveket a *virtue key* nyitja, ami amúgy 200-300 pénz, de a 6 páncélt kéro faszí odaadja.
- Zöld elf-cipellő**
(Az egyik házban pl. nekünk ajándékoztak egy párat) Igen hasznos, a lopakodási képességünket (akínél épp ott van) 30 százalékkal javítja!
- Aranygyűrű**
(Ara kb 200 gold) Szintén hasznos: viselője: *scouting* +14%!
- Fegyverek, páncélok**
Itt is az áról függ a színvonala. *Balclick* a *birtockol* cuccra, majd a *More info*-t választva, látjuk, mekkora védelmet biztosít (15-50%), illetve mekkora max. sérülést tud okozni. Természetesen szürőfegyvereknek nagyon fontos, mekkora a karakterünk *ereje* (ha pl. az ellenfél varázslója most aszaptosza le, akkor érdemesebb *crossbow*-zni stb.). Hasonlóan, itt látjuk, hogy egy fegyver/páncél *blesse*-e. Blesselet templomokban kérhetünk, de vigyázzunk, azonos áron általában más-

fajta mértékben emelik a különböző templomokban a fegyverünk hatékonyságát (kezdetben **Malac's Cross** templomát ajánljuk, mert az +15%-ot emel). A mérgezést pl. *Silverthorn*, 3. szintől a *pók*) is itt láthatjuk. Hasznos, mivel az ilyen karddal egyszerűen eltalált karakter HP/ST-ja minden harc-menetben csökken, ha rögtön meg nem hal...
A fegyver-karbantartást általában célszerű *Goath*-ra bízni, tekintettel arra, hogy az ő fegyver/páncél-karbantartási skillje általában a legmagasabb a csapatban, főleg *Owyn*-hoz képest. Simán csak átrakjuk a többi karakter fegyvereit, páncélját *Goath*-hoz, és ő nekiesik a fenékövel, páncélkalapáccsal...

Ugy próbáltuk meg a teendőinket leírni, hogy a megadott város felől a megadott város felé a **FÓUTON** milyen sorrendben érintjük a fontosabb helyeket, falvakat, boltokat. Persze minden mellékletet vizsgáljunk meg mindig, minden dobost nyissunk ki, mindenkivel beszéljünk stb... Hasonlóan odaitart, melyik fejezetben lehet itt-ott új infókat felszedni. Néhol (ahol csak egyszerű érdemes járni, pl. labirintusok), leírtuk, hány támadó jön és mikor (jelölés: xT, ahol x a támadók száma). Némi irodalmi mellékletet is nyitottunk, ugyanis első játék esetén sokakat kikészít majd a terebély infó, és nem árt azokat itt rögzítenünk és magyarázni. Egy fejezet során csak az ott szükséges legfontosabb teendőinket részleteztük, azon dolgokat, melyek bónusz-lehetőségek (valamint megszerezni valakinek stb.), külön tárgyaltuk.

1. fejezet

Az **Erzészívű**-ben is feldobott *Világ Kapuját* témát dolgozza fel a játék. Adott a támadók a *morehdh*-ek, *Delekhon*, az egyik legerősebb klánvezér, a jóvendőbéli vezérük. Az egyik *morehdh*, *Goath*, viszont áttált a mi, a *Királyság* oldalára. Ott kell az első fejezetben eljuttatnunk *Krondorba*, hogy a herceg érdeklődjön nála holmi esetleges támadási terveiről. A csapat másik két tagja *Locklear* és *Owyn*. *Locklear* közepes harcós, *Owyn* nagyon jó mágus (lesz). Egy idő után, amikor *Goath* a csapat számára ereje folytán pozitív tetteket követ el, bilincsek nélkül viszik tovább őt, teljes jogú tagként.
Persze a *moredhelek* nagyon érdeklődnek a szókott társuk iránt, és minden praktikaival igyekeznek megakadályozni, hogy az a *Királyság* számára hasznos infókat adhasson, de eről már később...
Krondor felé elindulva, nemsokára **LaMut** városába kanyarodhatunk jobbra. Ha nappal megyünk be, a nagytű-ikont keressük meg (később is érdemes minden városban), click.

A városban **Inn**, **Shop** és **HQ** is van. Az innen alhatunk is, illetve a kocsmáros 75 pénzért kicsit felnyomja a támadósküllünket. A HQ-ban megtudjuk, némi rubinokat ellopok a Szürke Lovagok, amiket ide majd vissza kéne hozni. A játék során bármilyen rubint elfogad az ürge, és 100 pénzzel jutalmaz. A bolt átlagos.

Tovább: jobbra kereshetjük, barlang. A törpvezér megkér, nyírjuk ki a barlangban garázdálkodó *Brak Nurr*-t, illetve 50 aranyért a *Weaponcraft* skillünket megemeli. A térkép külön található, elég egyszer ide visszajönni, mert a zárt ajtóhoz is itt, a labirintusban találjuk meg a *Guildler Key*-t, s a támadók sem túl erősek. A fő harc igen könnyű lesz (+200 pénz).

Tovább: a trap után megtudjuk, *Delekhon Sar-Sargoth*-ban van, *Goath* szökésének híre már mindenhova eljutott, főleg a gondolatátviteli átal, amiben főként *Nago* jeleskedik.

Az ótnapos út (Yes) után a tenger mellett találjuk magunkat. Nemsokára jobbra melléjük: *Ruygate and Supply*, shop. Fegyver nincs, nem vesz, kalapácsa, ósója, *herbal pack*-ja van.

Ezután következik **Quastar's View**, ahol a *Pierce Pay's Weapons* fegyverüzlet van, elég jó hely, bár főátlanul keveset ad a cuccainkat.

Az útkeresztződés után a tenger mentén továbbmenve, egy farmer leszölt, megemlíti, hogy nagy-nagy vihar készülődik, és 10 aranyért segít átveszteni a partjában. Mivel *Owyn* a reggeli rádióhírekben nem hallott ilyenekről, talán nyomjunk *No-t* (később ki is derül, hogy ez az ürge egy felintás). Útkeresztződés: **balra Sarth**.

Sarth város: nagyon fontos a könyvtára és a boltban kapható *preservatives*, az *Owyn* ütőfegyvernek pocské varazsbotja helyett jobb *lighting staff* (1200); *Enchanted quarrels* (25:480), *scrolls* (Flamec: 400; *skyfire*: 350; *dragon's*: 225; *eyes* of: 225; *nighthfingers*: 375; *thoughts like*: 350; *Nacro Cic*: 250; *Skin*: 325), élelem, fátyla.

Könyvtár (enter): nagyon jó morzsákat szedhetünk össze, pl. jó infó az, ha valaki halálán van, akkor négy adag *preservative*, 1 adag *herbs* és min. 3 napos fogadóbeli pihenő talpraállítja (ez meglehetősen idegesítő időszak tud lenni, ugyanis ha valakinek elfogy a kajája, megbetegszik, elműlik a mérgegelénes gyógyszer hatása, akkor ki kell mennünk a városból, hogy rendbetegyük a dolgokat, majd vissza. Ha a kocsmában van *Barmid*, akkor szerencsére elég csak ráclickelni, és az inventory-ban már *HEAL*-ozhatjuk). Ha a *near-death* állapotból 30-40 HP-t eler a karakter, már pillanatok alatt meggyógyul. Kapunk egy ajánlott bolt-listát: pl. *The Mercantile*, **Darkmoor**-ban. Megtudjuk, általában ékköveket NE mindenestől, hanem szamoszodott ékköveket adunk el, 50-60-as árkatagóiban ekkor 12-13 arany a nyereség.

Tovább: Főút jobbra, nem érdemes, de vele pont szemben egy zoldesgekeret, ahol be-szelhetünk *Brother Marc*-kal. A szolgáltatásait vegyük igénybe: *spellcasting*, 50 gold (spell: +10 pont), illetve 30 pénzért egy scroll, ami egy *Flamecast*, nagyon megéri! Nemsokára **Temple of Sun** (teleport van, más nincs) jobbra. Már hetek óta nem alszanak jól, ugyanis NAGYON közelről érzik a *morehdh* adást. Az elkövető, *Nago*, akit már jóáran megemlítték, itt van a következők partjában, elég főtök húsí, de leverhető (kézi küzdelem, azonnal őt támadjuk!).

Krondor: meglehetősen drága vásárlási szempontból.

Fegyverüzlet: *Keshian* (525), *Elven Quarrels* (25:245), *Trurianiak* (25:70), *Eulikia Armor* (665), *Bowstrings* (heavy: 56 light: 28).
Megjegyzés: ezek a hurok értelemzerűen alkalmazandók a nem 100%-os íjkon!

Ékközlet van!

Kocsmá: itt futunk össze **Nivek** a zedzével, aki azt mondja, van egy megrázó története, de erről csak később (2. szín) beszél majd (keressük fel akkor is!). Mivel a főkapun nem jutunk be a várba, vegyük igénybe az alatta lévő csatornarendszert (kötél, fálya ajánlott!). Térkép-jelma-gyázat.

X: Na ez az a létra, ahol a feljartat lakatát nem tették teljesen tönkre.

O: Doboz.

Tégialap-megszakítás valamilyen úton: itt csak a kötéllel juthatunk át (1. kotelegység-felhasználás). Azon folyosóvegeket, ahol nincs semmi, jobb fel sem keresni.

J: Itt fogunk **James**-szel találkozni, ő a második küldetés egyik tagja lesz. Aki nem akar sokáig idelelt kerégsélni, az azonban menjen ide, majd a kulcsal rögtön a feljártéhoz!

T: Előtte egy szám: tamadó, hányan vannak.

X: Halottak, ezeket is kutaszuk át, érdemes!

A sráctól a csatorna elején 25 pénzért 12 új **picklock**-ot vehetünk.

Mindenki szívesen fogad odafent, csak egy apró incidens zavarja meg az örömet: a testőrségben egy **moredhel** is van, szerezőre az udvari mágus, **Pug** résen van...

2. fejezet:

A herceg vallatja **Gorath**-t, aki váltig bizonygatja, hogy márpedig a tél beálta előtt támadnak a **moredhelek**. A herceg minduntalan bizonyítékokat követel eme készülő támadásról, hisz értelmetlenségnek tartja **Delekhán** feltételezett támadási szándékát. **Gorath** megkéri, hogy ha elégedi **Romney**-ig, akkor meghozza a bizonyítékokat. Azért ezen külterületi városra esett a választása, mert **Romney**-ben találkoznak általában a **Moredhel** hirszerzők, akiknek valószínű beseget az **Oryglikosok Szövetsége** (mellesleg **Romney** a Szövetség Városa, nekünk is baromi nehéz volt eligazodni a rengeteg-féle szövetség, vezér stb... között).

Kiderül, **Romney**-ben állomásozik egy speciál királyi alakulat, ami **Gorath** segítségére lehet. Meg beszélgetünk arról, hogy mi lehet **Delekhán** potenciális célja: **Highcastle** vagy **Northwarden**. Ezen utóbbi lehetőséget a **Sar-Sargoth**-tól, **Delekhon** székelyhétől a túl nagy távolság miatt elveti a herceg, és **Pug**-ot **Stardock**-ba küldi (ami egyeteme folytán egy kedvelt magus-hely), hisz ő is értett valami különlegeset.

Aurtha ad még pár utasítást: **Malac**'s **Cross**-ból, **Darkmoorból** és **Lytonból** szed-

jük össze a kocsmá, és gyülekezzünk **Dimwood**-tól délkeletre. Lelepes előtt (a nő képe) még egy enter: ekkor szedhetjük össze **Gorath**-nak és **James**-nek, **Locklear** helyett új csapatunknak (fő profil: lockpick, jó közepes harcos, haggie) cuccait A nőtől pár infó, pl. **Stardock Annex**-ről; erről **Sarth** főpapától érdemes érdeklődni. Ezután, **Delekhán** figyelme nem felkeltendő, irány a **sewer**, és ki. Közben újra csatlakozik hozzánk **Owyn**.

A városban a kocsmá: most a pénzügyőr már beszédesebb lesz, miután jól megmótuk sorrel. Emilit holmi **Max Feeber**-t (akit következetesen **Moxie Flipper**-nek ejt), ő **Sethanon** mellett mindenféle kétes üzleteket kötött, állítólag mágikus sirokat tűrva fel, azokból szedve össze rá a pénzt. Az ürgével mi **Lyton**tól **Sethanon** felé indulva találkozunk. Ekkor, a második fejezetben a házában meg csak a seál-okat leltük meg (infó erre: a **Sliden** előtti láda, illetve a **slideni kocsmá Talk**-ja); ekkor a sirgyalázásra meg nem kérdezzünk rá.

Darkmoor (követtlenül **Krondor** után, **Malac**'s **Cross** felé, jobbra). Az első ház nál nem várjuk meg az éjt, mert nem sok infót közöl a boszi! **Shop** (The Mercantiles): kaja, kötél, ásó, kalapács, fálya, fenékö, **Aventurine**, **könyvek**; fegyvert, páncelt nem vesz.

Temple of Rutha: (**Darkmoor** után, **Malac**'s **Cross** felé, balra). **Bless**: 10%, **teleport**.

Malac's **Cross**:

Templom: itt is van **teleport**. A **bless** viszonylag olcsó, és 15 százalékot nyom, elmentében a **LaMut**-tól idáig meglátogatható összes templommal. A **cure** 220-230 pénz, elég olcsó. **Talk**-ra megtudjuk, **Lyam** királynak fő katonai tanácsadójá, **Guy du Bastyr** épp a városban van nemesek számára előadóuton, és megkapjuk egy huszart a beugrott (bejarattól) balra). **Guy**tól megtudjuk, **Romney**ben tényleg van királyi sereg.

Fegyverbolt: nincs semmi spéci (**Keshian**: 487).

Fogadó: az 50 aranyért felkinált zsákbanacsákat vegyük meg (**Psalms of Dala**). Ha beszélünk a fogadóossal, kibőki (**challenge**), hogy szívesen játszana ellenünk, de csakis **emerald**-ban. Beszélgethetünk mindenféle új lépersől, taktikáról, ilyen pl. az **Abbar**'s **Gambit**, illetve a még jobb **Abbar**'s **Turn**, amit persze nem mutat meg... (Ezen lépések **Navon** később megtanítja némi pénzmagért cserébe, akkor aztán tönkreverhetjük a fogadóst!).

Az öregasszony állandán homi **Lysle**-lel téveszt össze, aki legutóbb **Lyton** felé ment, és kiköpött olyan, mint **James**. Ha ekkor rákérdezzünk a fogadásra e témában (**double**), elmondja, **Lysle Riggerről** van szó, ide-oda cselleng, szimatol a bandave-

zerek után, és mostanság **Darkmoor** pajta jában található. Ott meglátogathatja, elmondja, jó lenne, ha némi üzenetet adtának **Limm**-nek a **krondori** csatornákbán; beszél meg **Crawler**-ről (a legnagyobb borbó banda-boss); illetve elmondja, hogy az egyik legutolsó mászkaja során hallotta, hogy **Lyton**-ban vevők lennének egy **glory hand**-re. Ő pedig épp ilyet lelt **Sethanon** mellett, s így szóta el a **lytoni Glover**-nek.

Ha **Limm**hez visszamegyünk **Krondor**ba, beszélhetünk vele holmi törhetetlen zárló, ami ott lent található, de csak a későbbi fejezetekben juthatunk be a csatornarendszerbe; kapunk tőle egy **Virtue Key**-t; osonást tanulhatunk (120); és **Upright** Nam amulettjét beszerezhetjük (300 - ez is ma-gunknál hordozás esetén javítja a skill-et, illetve valószínű egy **Crawler**-es note szerint még használni is tudjuk majd).

Malac's **Cross** után: 5T, majd jobbra **Malac**'s **Dragon**: a pestises házba akkor menjünk be, ha szeretünk tükölni a **HEAL**-ozással és nincs sok pénzünk. A siroknál érdemes nézelődni. A mellékúton továbbmenve (visszakanyarodni), jobbra egy még keskenyebb út: **Dragon Statue** az út végén; nézzünk be a bokorba; click a szobron: **Owyn** és a szobor szelleme, **Oracle of Aal** beszélgetése (**Garath**-ról kiderül, nem is az, akinek kiadja magát, és nagy jóvá várja; **Delekhán**-ról pedig az, amit már eddig is sejtettünk, hogy bár a **Virág Kapuját** nem fogja átjávozni, de háborút kelt a Királyság és az **Északi Tartományok** között).

Vissza a főútra: átkanyarodunk **Temple of Lirus Kragman**, **bless** (10%), **teleport**. **Tovább**: jobbra mágikus kút; 25 aranyat érdemes ide tartoztatni, ha valaki válságos állapotban van. Ezután jön **Lython**, 20 aranyunk maradjon erre, különben a városba belépéskor öten megtámadnak, ráadásul a hulláikat sem tudjuk kifosztani, ezt a bunkóságot...

Lython után balra út: kertes ház, érdemes ide 6 normál páncélt leszállítani (újra click a házon, majd Y), ugyanis megdob egy értékes kulcsal (**Virtue Key**, 250 gold) és egy **Note**-al, ami azon dobozok wordlockjainak megoldását tartalmazza, amelyek az **Abuk-tálkahelyeink** melletti erdőben vannak.

Az úton tovább: az előbb említett sráccal (**Abuk**) találkozunk, akiről kiderül, képes a **Webber** zaránk feltörésére, és 80 aranyat kér a mi picklock-skillünk fejlesztéséért. Ha a főútról nem kanyarodunk le a **North Trail**-ra, akkor 37-val kerülünk szemben, akik viszont bakteorológiai fegyvereket vetnek be. Az ő legyűrűsükkel meghódítható kiktőváros, **Silen**. A bolt egész olcsó (450 a nagy kard, scrollok is vannak). Az innen, **Sliden**-ből elérhető templomba mi most, a 2. fejezetben ha áthatjukunk, közli (**Talk**) a főnök, hogy per pillanat nem ér rá, de jövőn vissza, ha a folyomant összes **Tsurani** varázslót kiirtottuk (addig eleve a kompos sem visz át a templomba, míg ezt meg nem tesszük!) Ha ezt megcsináljuk a **Sliden**-ből **Romney**-be vezető úton (a 2. fejezet végén és a 3. elején), akkor már újra átmehetünk a templomba, és ott már szintén ingyen **Cure**-ban részesülhetünk bármikor, kar, hogy **Teleport** nincs (megiscsak olcsóbb egy max. 130-140 pénzest **Teleport**, mint egy 3*(200-300) pénznyi **Cure** vhol máshol).

Ha lekanyarodunk a **North Trail**-on (**Sliden**-> **Romney** főt), apríthatjuk már ezen varázslókat az egész partvidéken (kikerülhetek, ha a főútról rögtön a sziklak mögött eloldalgunk, de nem érdemes). Balra **Food** and **lodging**: közepes-magas árak.

1. ház balra: bolt (kaja, ásó, fálya); visszacsatl. balra: nothing; jövendőmondó balra (50 gold); ugyanakkor melléktől jobbra: végén 3T és egy csomó doboz, kettő wordlockos. Itt leljünk egy halom rubint, amit **Sloop**-ban a **jewelshop**-ban elszőhatunk.





jámborságból, a pap talán kibí, hol vannak a régebben pátyolgatót *Nighthawks*-ai... Az előadás 50 pénzbe kerül, és tartalmaz: aki **Kahooli**-ba felvitték akar nyerni: 1, Megtagadja királyt és országot, 2, Vegetáriánus lesz, 3, Atmegy a varázsvíz-függönyön, és egész éven át **Kahooli**-hoz imadkozik.

Szóval azt gondolnánk, felesleges visszatérni a templomba, hisz ezeket teljesíteni lehetetlen... Ez nagy kitalálás, ugyanis simán ha csak éhezve (pl. a templom előtt kidobunk minden kaját és várunk, míg megjelenik a *starving* felirat a karakterlapon — illetve amíg előszóban nem közlik ezt a karakterek) megyünk vissza, már elfogadják ezt húsegesként. Megtudjuk (*talk*), maga *Navon* a *Nighthawk*-ok egyik összejelöltje, és az a papok számára is megnyugtató lenne, ha eltűnnék láb alól. Vissza (lefelé) a faluba, rövid harc a találkozás után (click az *excommunication*-re). Elég cool cuccai vannak *Navonnak*, pl. egy *note*, hogy hamis nyomra próbálják vezetni a királyi vezérkart mindenféle áhír bedobozásával a Délvidéken...

A fejezet vége: *Kenting* *Rush* legeslegesleje (valamivel az útlejzól tábla után, elég nehéz észrevenni, mi emiatt kezdtek újra egyszer a leveletétől a játékot :-)) van egy kút, amit egy erényöv-típus zár véd, amit csak speci kulccsal (*virtue key*) nyithatunk. Ebben a kútban leljük meg a vizeses hiányzó királyfigurát, amivel már nyílik a rejtékajta a vizeses mögött *Dungeon* (tertkép van!), wordlock (**DARKNESS**), a miénk a Fekete Lovagok támadási terve, mely szerint *Northwarden* lesz a cél, de gyanús kis erővel => valószínű mássokkal. *James* közli, hogy a fejezet elején említett nagy királyi sereg már gyűlekezik *Sethanon* környékén, és pár dolgot felvira a terve, ránk bizza, hogy vigyuk el a serregnek, s lelép. **FIGYELEM!** A távcsvót előbb adjuk át neki (5. fejezetben használt vesszük majd!), illetve kérjünk el a picklock-jainak egy részét. Amikor távozunk, elfognak *Delekan* emberei, és előállítanak a várában.

4. fejezet

Delekan közli az elfogónkkal, hogy nagy hiba volt elkapnia *Grath*-ot. *Delekan* ezután cseveg egy kicsit *Owynnal*, hogy mi *James* jézgyetneinek értelme; ő nem válaszol. Ezután réjtélyes módon kinyílik a cella ajtaja, és hóseink megint egy (most már kétszintes) *dungeon*ban vannak... Először a *kulcsot* szedjük fel, mert ez nyitja a *dungeon* ajtajait; a maradékra meg sort keríthetünk a *picklock*-készlettel.

Sar-Sargoth: nagytó: *note*, *emerald* + *Nalar's Rib* = *Lord of Void*, ezekkel nem sokat tudunk csinálni, mert bár a *Rib*-et meglettük, az *emerald*ot rártuk, de egy villanásnál kívül nem sok történt. Semmi más érdemleges.

A város után *Liallan*nál találkozunk, elmondja, a fenti *Nalar's Rib* innen délre van; valamint *Delekan* célja *Murmandamus*, a volt király kiszabadítása, kinek mágius hatáma veri a *Hatokét*. Megtudjuk: a *Hatok* rubinokkal fizetnek.

S felé: *Wyke*. Itt egy háborús rokkant melé, hogy új támadásra készülnek. Tovább nem mehetünk, ugyanez igaz E felé, ahol a hid előtt megint egy csomóan vannak. Vissza, *Liallan* megemlíti, csak *Inclindel* felé van kijár.

Ha **Sar-Sargoth**októl rögtön délre indulunk, egy halom tóftól felünk, amiken különböző módon épp *Grath* és *Owyn* nevel diszelegnek — *Delekan* valószínű élve, egyedül a fejünket szabadon hagyva akart bennünket elföldelni.

E felé indulva: *Heleth* felutaját elég keményen őrzik, jelentégtelül ruhánkban nem juthatunk a közelébe, de eikerülhető. *Armenger* városa viszont egész cool:

keményen írja az ellenfeleket, de sajnos a kardunkat is, ezért CSAK a budget utközben felszedett kardokat kenjük meg vele... (vagy ami tisztább: adjuk el).

Most több szálon folytatjuk: *Arlie*-t tényleg *Romney* közelében találjuk (mi pl. a **keep** out-ös búzatábla és **Sloop** mellett, de hol-létéről jó infókat szerezhetünk *Silden* kocsmájában is). A házának megközelítése: az örökön, az úton nem jutunk át, viszont ha a kút felől kerülünk, akkor egy *trap* után átjutunk, és *Arlie* is beleegyezik a tárgyalásokba. **Vigyázat!** Ez automatikusan a *Romney*-i polgárháború végét jelenti, így tehát a fentebb részletezett nagyobb bevételre hajthat (pl. *Navon* megölése) érdemes még itt, a 3. fejezetben, *Arlie* felkeresése előtt megejteni, hogy aztán *Romney*-ben a cuccokat feljárni eladhassuk.

Arlie-vel beszélve, vissza *Romney*-be, *Enter*, minden jó, kapunk 300 pénzt meg valami kulcsot.

A pók és a távcsvó témája: beszéljünk először *Abukkal*, majd a tanácsai szerint (közé van a dologhoz *Silden* városának is) menjünk vissza *Silden*-be, és beszéljünk a kocsmában az asztalnál ülő főnökkel. Azt mondja, keresztünk meg egy lóporos zacskó, és holmi *Crawlierr*-is beszél, erről a mellette ülő figurától tudhatunk meg többet, miszerint az ajtajának kulcsa holmi csatrnakban hánykolódik, s feltörni senki sem tudja. Nosza, az ivó mögött ott egy bezárt ajtó (nagytü-ikon), hóseink ez után már fel is török, és a lóport átadva, pár dolgot megtudunk a cuccos sorsáról, amiről (*Prank's Stone*) később faggassuk ki *Abul*-t. Ő azt mondja el, *Sliden* mellett van az a mágius láda, amiben megjelennek azok a dolgok, amiket egy meghatározott, másik helyen épp elhagytak (és így került ide a látszó is), a *THORN* nyitja (mi nem leltük meg, és a témában semmi más infót nem tudtunk meg).

Ha *Romney* fogadjának meglehetősen 'ferdének' tűnő ifjúja által említett nyomon indulunk el (a feltalált bort), *Sloop* első házába nézzünk be. Elmondják, *Mitchel Waylander* rendelte meg a mérgezett bort, ahol a méreg *black tarweed* volt, ami még jobban megszomjaztatja az ivót. A srácot 5 NH legyőzése után, a falu belső végében lévő sötét házban interjúvalhatjuk meg.

A jövendőmondó által említett különleges szagra való utalás *Kenting Rush*-ban található, *Navon du Sandan*-ra vonatkoztatva, aki fűszerkereskedő, s a környék büzik is a jázminról. Erről az ürügyről mellesleg egy felszedhető *Note* is szól; illetve ha azt már előolvastuk, *Temple of Kahooli*-ban kérdésodhatunk viselt dolgairól. A templomról mellesleg nagyon sokan eltérően beszélnek, mint a Fekete Lovagok és egyéb beryglikosok kedvelt rejtőhelyéről. Ugyanitt elmondja a főpap, hogy nézzünk be a *Prelate*-hez a falu végén (bent egy körülzárt szurdokban). Nos, ez nehezen ment eddig (amúgy hiába volt lenne próbálkozni a karddal, hisz egy click a katonákra, s megjelgy *Owyn*, hogy őket erővel nem fogjuk legyűrni...), ezután viszont már átengednek. S ha vesszünk majd leckéket

A jövendőmondónál, ha a *Future*-nél *Reject*-et választunk, az asszonyból távozik egy rossz szellem, és a férj is közzli, hogy szentül egy *Rusalki* fog üldözni bennünket. A ház előtt már vár is ránk (mármint ha nem lopakodunk túl jól), harc. Ezek után kiderül (*be*), hogy a család elveszett lányának előteremtése ígéréttel használta *Haphra* testét egy szellem, de inkább csak zsarnok volt; thx, igaz jövendőmondás (lesz valaki, aki a szágoról ismerkzik meg, egyébként külseje állandóan változik, és csak ő lesz egy nagyon fontos misztérium megoldója — gy k. *Savon*) stb...

Tovább: bal, *Sloop*, minden házba nézzünk be! A fogadó olcsó (3/6), és infót ad a *Black Slayers*-ekről az egyik vendég. A melléktől visszakanyarodásból érdemes visszajönni a főúton (pont a kanyarnál lesz egy földhalom, rubin).

A 2. fejezet végéjébe, *Romney*-be a háborúság miatt csak akkor juthatunk be, ha már összeszedtük a *Glazer's Guild Seal*-t, ami még csak véletlenül sem a *Kronodi* vezetésnél lesz, hanem a *Lyton*-i és a *Note*-on levő infók alapján *Maxie Feebert*-nél (*Lyton*-tól *Sethanon* felé baira az első mellékút, pajta).

Romney-ben vérfürdő vár ránk, a királyság serege kinyírva...

3. fejezet

Rögtön nekiesik *James Gorath*-nak, aki szerinte egy szép summát fizetett a *Nighthawk*-oknak, hogy rendezzék meg ezt a kis vérfürdőt (akár beszélünk *Malac's Dragon* sárkányával, akár nem). *Gorath* azal védekezik, hogy a neve eléggé általános használatú. *James* felvitt, hogy a *Nighthawk*-ok erődéről kéne némi infót összeszedni, mert a *Nhawk*-ok különben nyomortanyává változtatták *Romney*-t. Pár infó: nappal gyengék. Időközben itt *Romney*-ben a gyilkosság miatt igen magasra szöktek az árak (pl. *Keshian*: 2700). Szerencsére venni is porasztó drágán vesznek, érdemes pár napi járőrőlön belül mindig visszahozni ide meg a legpocsekább kardokat is, mert pilanatok alatt terebérek pénz összejön (amit aztán leginkább *Silden*-ben érdemes scrollokba fektetnünk). A kaja szintúgy drága (70-80 gold a 14 parció), ezt is adhatunk el.

Még benezve a főnökhez (*Enter*), megkér bennünket, hogy a belső polgárháborúban bekövetkezett paththeyz feloldása érdekében hozzuk el neki *Arlie Steelsoult*-t, aki az itteni szövetség egyik bálványja, és az talán tárgyalóasztalhoz ültetné a szemben álló feleket. Csakhát a nevezett ürge városn kívül tanyázik valahol, SW-re, és a házat is erősen őrzik...

Kapunk két új tárgyat, egyik egy távcsvó, ami a környék potenciális kincslelőhelyeit mutatja; s így kiváltja pár scroll megvételeit. A másik egy pók, ami kifogyhatatlan kard-méregforrás, bár lényegesen rosszabb, mint a kapható egyéb mérgek; a *Clerical Oilcloth*, a *Silverthorn* és a fagyasztó. Hátása ennek is csak egy-két harcig tart, és itt még megjegyezzük, hogy a *Naptha* is elég

Kocsma: a vendéglős szidja *Delekiant*-t, elmondja, a fiát a *Hatok* a *naphatabányákba* zárták, s ha kiszabadítjuk, tetemes mennyiségű aranyat ígér cserebe.

Enter: felszedhetünk némi *Naptha-t*. Továbbmenve, a hid után találkozunk *Finnel*, akivel rövid győzködés után elkerülünk *Aurtha* seregéhez.

A herceg *Gorath*-ot és *Owyr*-t visszaküldi **Krondorba**, hogy informálják *Pugot* az események állásáról.

5. fejezet:

Hogy azért valami izgalom is legyen, inkább az érdekesebb történetzálón halad tovább a program. *Jarnes*, *Lockleat* és egy új tag, egy magus, *Patrus* személyében kell felmennünk **Northwarden** környékére, hogy elvadjuk a *moredhei* támadás utánpótlását. *Patrus* kiköpi, 6 fő *moredhei* csapatot van, mindegyiket a *Hatok* egy mágusa vezeti.

Northwarden parancsnoka kiküld egy kis portyázásra, megemlíti, találkozunk majd *Duke Martin*-nal, valamint hogy keressük meg és csábítsuk vissza *Tamney-t*.

Az első úrvel dél felé a 2. fő keresetződesben találkozunk. Elmondja, merrefelé keressük a felnyitandó, majd megmergező *moredhei*-utánpótlás-ladákat. Ha nem adtuk volna a 3. fejezet végén a távcsövet *James*-nek, még nem vagyunk elvezve: *Petrus* ismeri az *Eyes of Ishap* varázslatot.

Na, innentől határozottan ünni kezdtek a különben remek progot, s mivel **Armie/GSH** is eléggé leszidta az utolsó pár fejezet színvonalát, úgy gondoltuk, inkább csak hinteket közlünk a többi a T. olvasóra bízuk...

Miután tehát beszéltünk *Gabo*-tal, keressük meg *Martin*-t (dél felé lesz valahol).

Martin beszél holmi három ládáról, ami itt a közelben van, NW felé (nem az úton persze). A ládák wordlockjai: *outside*, *door*, a harmadikat elfelejtettük. A ládák tartalmát a már megszokott inventory-ba beemelést/ott USE/visszarakás a ládába művelettelkinthetjük el. Ja, mint már mondtuk *Caligan* kell ide (a közelben most is kapható).

Tamney Dencamp felé található, egy pafában. Van egy kis meglepetés: az ajtót az istennek se tudjuk kinyitni, csak ha valamelyikünk ereje 30 felett van (= > *Fadamor*'s, a boltban van).

Tamney holmi kövekről beszél, amik **Decamp** elején részben találhatóak (cavern, észak felé (2 út is vezet oda), és a barlang északi része).

Ha észak felé indulnánk **Northwarden**-ből,

egy nagy rakás goblin az utunkat állja. Öket rubinnal fizethetjük le (amikből csomót szerezhatunk **Dimwoodban**).

Ha már ajutottunk a katonákon, **Reglamban** a hadimivelti terveket úgy lophatjuk el a kapitánytól, hogy a kocsmameletti házban lakó mérnökfelelvel beszélünk. Az ürge a kaptapult hiányzó alkatrészének helyét csak akkor fogja kiböki, ha *Parvus* zenelget neki, de nem csak úgy simán, hanem **POCSEKUL!** Ha nem 200-250%-os *Parvus Barding* skillje, akkor itassuk egy kicsit (else: nagyon) le a ház melletti kocsmában, míg skilljei megfelelő mértékben lecsökkennek.

A kaptapult, előszedve az előbb említett cuccot, ami valahol a folyó közelében lesz egy trapped ládában (szóval csak max. HP-jü karakterekkel nyitassuk ki!), már elűthetjük (bal click). Ekkor visszamenve a **raglami** kapitány házába, a terveket már felszedhetjük. (Ha a *lockpick*-ünk magas, egyből bemehtünk!) Amikor visszavisszük a zsákmányt, *Martin* megbiz meg egy feladattal, amiben 6 *moredhei* varázsló kinyiffantása is szerepel. Ezek **Dencamp** SE-re lesznek, egy, az úttól délre fekvő kutas ház közelében. A mágusok lekasabolása elég kemény feladat.

6. fejezet:

Visszaváltunk *Owyn/Gorath*-ra, akiknek, mint már említettük, *Pugot* és *Gaminát* kell megkeresniük, tudniillik *Pug* szobája üres, és ott csak egy graffiti lehet segítségünkre: *The Book of Macros*.

Minthogy Krondoról van szó, érdemes rögtön a csatornákat végigszimatolni. Egy bizonyos *Kett*-tel futunk össze valahol a délkeleti részen, rögtön a bejárat után keletre fordulva. Holmi *Idol of Lassur*-ért fog reklamálni, ami itt lesz lent, egy szintén trapped dobozban.

Ha a városból továbbindulunk pl. **Malac's cross** felé, a város körül egy nagy csomó ellenfélbe botlunk: **érdemes** sok **Restoratives-t** tartogatni a harcra. *Abbey*-nek segíthetünk itt, aki többek között infót kér egy tolvajtól, akit ezután **Romney** felé találhatunk meg. **Romney** felé, ott, ahol az út északnak kanyarodik.

Megtudunk időközben pár dolgot **Stellan Egley**-beli házáról, pl. azt, hogy kéne hozzá egy kulcs. A kulcs a **Krondor** határában fekvő hullánál lesz. A házban egy jó kis térképet lelünk, hogy **Sartha** által egy navigáljunk el a könyvtár titkos bejáratáig. **Sartha**ba nem jutunk be a szokott módon, hanem ezzel; a könyvtárban szokás szerint sokáig kutakodjunk.

A könyvekből megtudunk pár dolgot *Eivandar erdejé*rdi. Ide a **LaMut** utáni bányán át juthatunk el (térkép mellékelve meg az előző fejezetekről; most már a harctér végen átmehtünk) itt először is *Prince Calin* érdemes megkeresi (északkeleti rész, még a folyónak ennek az oldalán- de így javasolta *Abbey* is). Vegül *Tomast* kétféleképp is elkapathatjuk. Egyszerűbb a fűtőn menni, de átmehtünk az *Ancient Ruins*-eken is. *Calin* kulcsára itt még szükség lesz.

7. fejezet:

Újra az északkeleti brigáddal vagyunk, és **Dimwood**ot kell áttesülnünk már magáért a *Világ Kapujáért*.

Írány az indulástól számított délkelet, a hidon át, s tovább SE-re. Találkozunk *Martin*-nal (pár új infó). Tovább SE-re: *Obkhar*, érdemes felkeresni.

A goblinos hid passwordja egy ládában van (**Dimwood** északnyugati része), *snowflake*. A hid után *Moreauil*-ot kell megkeresniünk (a folyó mentén, keletre).

M. beszél-egy ládáról: **Dimwood SW** része, *victory*. A láda tartalma csak akkor lesz érdekes, ha beszélünk *Squire Phillip*-szel (a ládatól jóval északra), erősen őriz.

A *Világ Kapuja* kb. **Dimwood** közepe felé lesz. Éleg érdekes az elhelyezkedése, mivel mind a négy oldalról hegyek határolják, de ezekből az egyik csak látszat; simán átjárható!

A cucc körüli népeket a *Mind Melt* speller nyírhatjuk ki. Ha ez nem lenne a varázslótáncunk, akkor vagy nyuljunk egy pokor után, vagy keressük meg, vagy használjuk a *Porice Seal*-t, ami szintén képes erre a castra. Vigyázat: elég zúros ez utóbbi lehetőség, mert az esetek negyedében-harmadában visszaüt!

8. fejezet:

Figyelem! Most pakoljuk tele a zsákokat kájjal! Induljunk északra, és keressük meg a márvány-eretzeti oszlopokat, majd click.

A sziget NE részén lesz *Owyn*-nak keresni-valója (hogy varázsolhasson, ugyanis kell neki varázspálca is). Pont hogy mellet lesz pár hely, ahol az egyikben van léli (plusz még rá kell csorgatni valami manná, amit kint lelünk meg, bal click).

A sziget délnyugati része elég veszélyes az egészére. Addig nem maszkáljunk itt, amíg meg nem leltük az oszlopokat (s *Pug*-ot ki nem szabadítottuk).

Pugot NE-re leljük meg, a fűtóhoz legközelebbi házban (a **Fido-n valaki irt arról, hogy a Cup of...-ot vigyük vissza az oszlopokhoz, és teleportálhatunk közvetlen Pughoz** egy click-vel. Ez a *Cup of Rlin Skrr* a délkeleti szigetreszen lesz, szintén őriz).

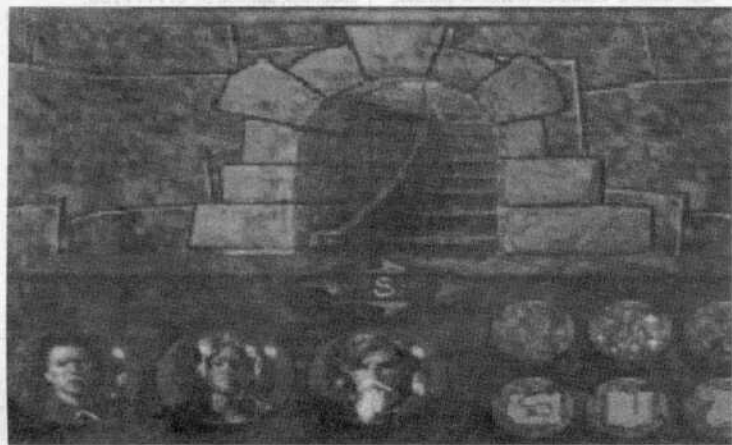
Ha kiszabadítottuk *Pugot*, még meg kell keresni a lányát, *Gaminát*. Őt egy barlangban őrizik (a három híd)ól nyugat felé menve, a folyótól északra). A barlangban *Wind Elemental*-ok törnek ránk, amiket csak a *Strenght Drain* tud megfelelően legyengíteni. Érdemes mindkét varázslóval egy menetben azonos ellenfelet támadni. Van olyan varázsló, aki csak 1, van, amelyik 4 támadást bír ki.

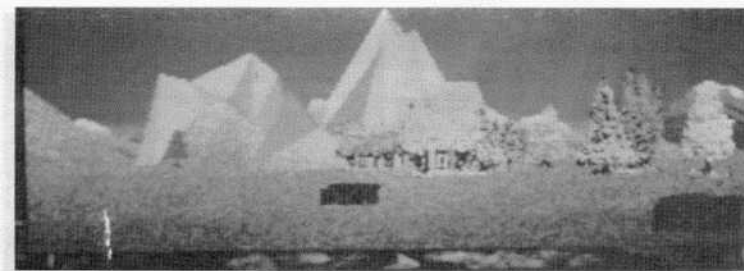
9. fejezet:

Itt *Makiait* kell meggátolnunk abban, hogy a **Lifestone** közelébe jusson. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a *Hat Magust* megkeressük. Fontos momentum: az első terebben a hullánál lelünk egy **'ward of ralen-shed'** nevezetű kulcsot, azt szedjük fel!

Újra szóba kerül az **Oracle of Aal**, ami abból a halottasszobából nyíló északi ajtón át található.

Mivel a szinthez térképet (helyhiány miatt) nem gyártottunk, elmondjuk, hogy a kata-





komba másik szintjére **NE** felé kerülhetünk. A Hat Mágusért mindent alaposan kutassunk át!

Ennyi, finálé stb... Ha valaki lusta, de kíváncsi magára a fináléra, a POKE-részeket tanulmányozza át!

Pár hint a 2.-3. fejezethez

- Visszatérve *Feeber*-hez, a házban találunk egy áldozati leplet; és az alapján már könnyű kiverni a srácból (aki a ház mögött, a földjén szósztótol), hogy valóban sirt fosztogatót; s a szomszéd falu *Nie-jének (Six Toe Tavern)* is ez okozta a bajt, mivel a bolt előző tulajánának egyik keze elveszett, és az visszajáró léleként teszi tönkre *Nie* boltjának híret => megtalálni a kezét, s életmetni. Mi északon találtunk egy hasonló kére: *Decamp on the Tree* (bolt), de az nem volt elfemeltethető (a csontok! hulla! a szellemjárta bolt mögötti temetőben van). **Megoldás:** *M. Feeber* a kezét egy mágusnak adta el, a tartózkodási helyét pedig *James* tesója(?) mondja el (*Lytton*), s ezt a mágust felkeresve (a falu végén lakik) 150 pénzért miénk lehet a kéz (lásd még: *Hershel*, aki szintén emlékszik a sráca, ahogy a háza körül csavargatta az ominózus kezét). Assuk újra ki a volt tulaját, click a shop-on, majd be a fogadóba. Talk — ajándéknk egy **Gabon Griefmaker** (29/42+ Str, a *Greatsword* jobb).
- Ha elvettőnk *Eggle*-be, a fogadótól megtudjuk, hogy a *Fesztiválon* történt sajnálatos események miatt a falu népe nem mer visszatérni. Ez annak az oka, hogy ezen farsang-féleségen mindig van egy *The Stranger*, egy választott urge, akinek feladata az, hogy a falu népét biztosítsa *Killian* istennő további jószándékáról. Ez a rituálé úgy történik, hogy a nép a paradé utolsó éjszakáját a mezőkön tölti, s reggel a fenti kiválasztott háromszor körbejárja a falut, hirdetve az áldást. Nos igen, de időközben a *Collector* földönöcséje őt, s mivel jöggött neki már jó ideje, elfette láb alól. Ugy meghiúsult a falu megáldásának végső lépése, a nép pedig nem mernek visszatérni, most a környező falvakban tanyáznak.
- *Megtudjuk, Killian* istennő temploma merre van. Ezt most külön elmagyarázzuk, mert igen nehéz rátalálni. **NW** felé elindulva a fogadótól, menjünk az első fűt-keresztjeződesig, ott E felé tovább, és menjünk, míg újabb útelágazás+templom+3 útonalóba nem botlunk.
- A kocsmbán hallunk még a zsoldosok szokásairól is: mivel egymást is rendszerint irtják, ezért csak úgy kényszerítjük őket, ha *rubinnal* fizetünk nekik. *Megtudjuk még*, hogy egyik régi hajóstársa, *Spitzer*, *Tanne*-re kocsmbájában űzi a szerencsét, illetve a falu utolsó házában van egy sirtfosztogató, aki egészen belebetegedett abba, hogy azt hiszi, ő az oka ennek a nagy szerencsétlenségnek.
- Ha a templomot (*T. of Silban*) a fenti úton felkeressük (**templet, bless, cure**),

megtudjuk, már van kint egy emberük, *Franklin*, *N-ra Eggle*-től. Ő a kanyar előtti házban lakik (kukoricás), keressük fel (ugyanis eddig a három bandita miatt nem jutott vissza a templomba), majd vissza a templomba: elmondjuk, mi a helyzet *Eggle*-ben, bejelenti a főpap, etetőrinek a jövőben minden ilyen szer-tartást, és hogy ha sikerül ezt a *Collectort* megtalálni, hívjuk csak vissza a templomba, és akkor lesz nemulass!

- Átmenve *Tanneurs*-ba, belehallgathatunk a párbeszédbe; s a legfontosabb infó az lesz, hogy az úriember épp a szálláson tartózkodik. Egy click a bal oldali *Inn-ajtóra*, találkozunk a *Collectorral*: elhúzzuk előtte a mézesmadzagot, miszerint nagy halom pénz várja a templomban, majd mehetünk is oda vissza, felvenni az aktuális bönusz (pár herbs+penz).
- **Northwarden**: ez már az északi felvégen levő város, az ellenség közelében, a főle elvezető mellékutak meg tele vannak igen kemény trollokkal, szóval a játék elején még nem érdemes felkeresni. **Shop**: tőr, kard, *dragon plate* és egyéb *armor*, repair van. **Palace**: *Gabot* bárótól érdeklődhetünk itt a felvegekben a védelmi helyzetéről. A játék első harmadában még csak az ellenség készülődéséről beszél. Elmondja, ostromgépeket, katapultákat terveznek, bár a *Sathanon* elleni csúfos vereség eléggé lotörte *Delekhon* erejét, s a klánok zsetartása is gyengíti.
- **Highcastle**: olcsó fegyverbolt: *repair* van, *restorative* (6:31). A palotában csak a helyettes vezérrel, *Kevinell* beszélhetünk (ha aludna, akkor term. a városon kívül várjuk ki a hajnat). Elmondja, *Delekhon*-ek lerombolták egy fontos hidjukat (lásd: a városképen a folyóra cikkelve), és kéne némi infó az ellenség tevékenységéről. Ezen infó egy *note* lesz, amit a közelben (északra, pár orknál) találunk: *Delekhon, Highcastle* védelmét áttanulmányoztuk, és három gyöngye pontot találtunk, amit már eleve a tamadás előtt kihasználnunk:
 - a környékbeli trollok partizánakciói
 - az őrségek elég sok bajt okoznak már így is
 - ráadásul zsold-elmaradás miatt belső háború is kitörhet... Visszahozva: 200 arany.
- **Highcastle**-től nyugatra: **Wolfarm**: két bolt van, az egyikben varázsszereket találunk (pl. *icer 8:20*; *silverthorn* (+anti); *flame roof*); a másikban fegyverek+páncélok (a falu végén). Tovább az úton: **Decamp On The Teeth**: balra mellékút, shop: *Glory Hand* (125): Nem sokra jó (lásd a *Feeber*-téma). *Elaiea's Heart*: (6:1250) ez is a kűrt-szerű szummon-behozó. *Infinity Pool*: (10:750) ??? **Horn**: (meg fellelhető *Tanneurs*-ban, a fogadó utáni harmadik házban is), ami a legreménytelenebb csatákat is segít megnyerni, ugyanis egy használatra két tigris kerül színe. Adott szituban max. kétszer használható. 6:1250

Kapható még *Lighting staff*, *Enchanted quarrels*, *Datal milk*, *rest.*, *Songsbene*, *Lewton's*, *redweeb*.

- **Sethanon** már egy romváros, viszont, ha már tapasztalt harcosok vagyunk, érdemes felkeresnünk (az odavezető úton rengeteg a tamadás!), *nagyító*-ikon a városban!
- A nagy térkép közepén elterülő erdőségbe meg a 3. fejezetbeli *Arlio*-meglátogatás előtt kerítsünk sort, ugyanis tele van a vidék cuccokkal, *rubinnal*. Ha *Sethanon* oldaláról megyünk be, az út végén egy boltos közli, a délkeleti részen tevékenykedett, s egy hónap után az erejé folyamatosan csökkenni kezdett, s 23 éves korára egy nyolcvan éves alakjára tőpörődött. Jó lenne, ha a csapadást visszhozoznánk neki. Ezen délkeleti rész egyetlen hidon közelíthető meg, ez szerencsére innen pont délkeletre van, s a csapadék simán a dobokból felszedhető.

Érdeemes szétnézni más irányokban is **Dimwoodban** (*River Song*, sok *ruby* stb...).

Huh, na mit szölköz hozzát, és ez meg csak tippalmaz volt.

Végül some berhelés PC-seknek: a mentő állás **\$E3**, és **\$E8** byte-ján kezdődő 3 byte-ban van *Locklear*, az **\$1A1**, **\$1A6-on Gorath**, a **\$2BE** **\$2C3** byte-okon *Patrus*, és a **\$142**, **\$147-on** a *Owyn* karakterünk HP+Stamina+Max St-ja (a harom, a fenti címen kezdődő byte-ba lehetőleg ugyanazt írjuk be!). Nagyon kellemes, nem kell kúráljunk etc... A skillek: *Owyn*: **\$1b5-\$1ee**; *Gorath*: **\$156-\$1f8**; *James*: **\$273-\$2ac**, *Petrus*: **\$2d2-\$309**, ez is a fenti hárombyte-os módszerrel (3 byte a hasznos infó (max. skillpont, jelenlegi skillpont 3 byte-on, majd 2 byte-nyi NEM ATIRANDÓ infó, utána újabb skill 3 byte-ja stb...)). Természetesen egy skill lehet nagyobb 100 százaléknál, ekkor fordulhat elő, hogy pl. *Armorjavítás*nál 100% felett lesz a javított állapot... Érdekesesség: hogy a *spellcastingba* nem nullát írva, *Gorath* és *James* is varázslóba lép elől, persze neki külön meg kell tanulnia még a skilleket stb... Figyelem! Ez veszélyes, mert nem tud nyilpuuskával löni, és az életben nem lehet új kártyát! (A *Spellcasting* skillt ezért **\$162**-től és **\$271**-től 5 byte) nullázzuk.)

James HP/ST-ja **\$25F**-től található (3+2 byte), de ennek átírásával sokszor bajok történnek, pl. *Patrus* összes skillje nullra csökken stb... Az erő és a gyorsaság is átirható: *Patrus*: **\$2c8/\$2cd**; *James*: **\$269/\$26e** stb... A pénz **\$66**-től **\$69**-ig található, ajánlott pl. **\$\$\$\$FFFFF6**. *Owyn* varázslata: **\$199-\$19e**, illetve ha **\$19f**-re meg írálunk, valamilyen rendszer szerint megdob még egy-két bönusz varázslattal.

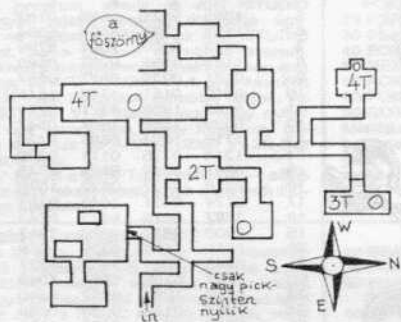
\$315: hány karakter van jelenleg a csapatban (max. 5) **\$316**-tól 6 byte-ban, hogy kik (a két varázsló külön). A fejezetszámot **\$5a** tartalmazza (1-9, illetve **\$0a**: finálé)

Hát ennyit sikerült összehordanunk a *Dynamis* legutóbbi RPG-jeről, amely véleményünk szerint nagy lépés volt az összes hasonló szerepjátékot. Ami kiviltezésben érdekes, az a repülőgép-szimulátoroknál már megismert vektorgrafika, mely nagyobb teret kapott ebben a játékban. Annyit mindenképpen érdemes megjegyeznünk, hogy ha gyorsabban akarunk elérni valahova, célszerű teljesen bezoomolni. Mi szívesen töltöttünk órákat/napokat/heteket ezzel a játékkal, és ugyanazt tudjuk ajánlani mindenkinek, elsősorban PC-seknek, összességében mindenkinek, aki a játék közelebe tud férkőzni...

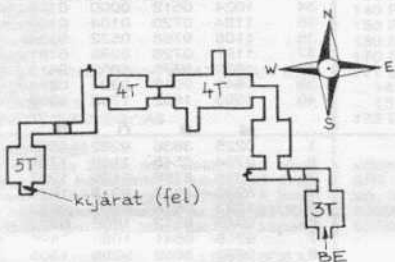
• DADA

BETRAYAL AT KRONDOR

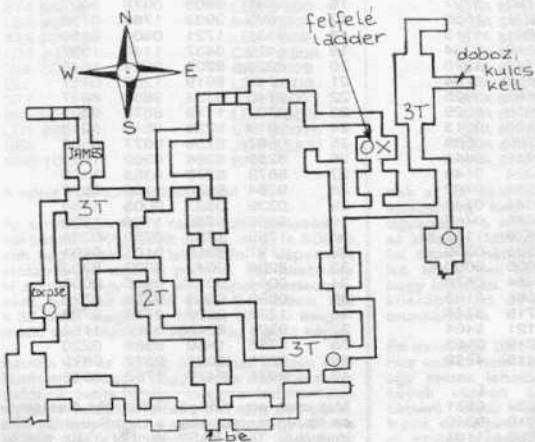
Start bánya



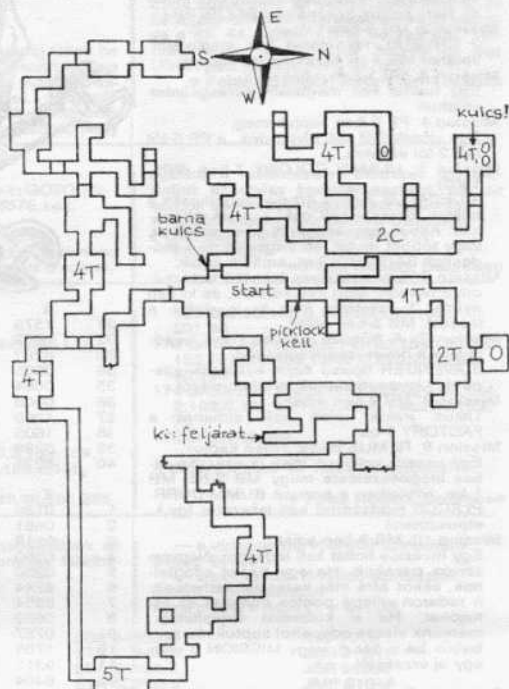
(IV. fejezet, felső szint) Ser-Sargoth 2. szint



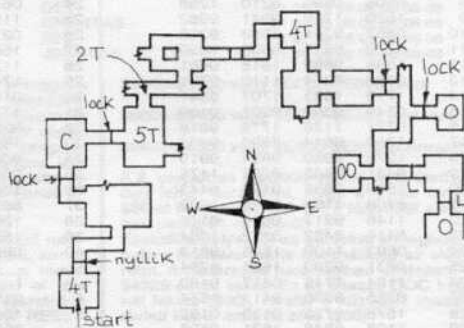
Krondor



IV. fejezet alsó szint



III. fejezet vége



ELSŐSEGÉLY



Poloznik Ferenc Szolnokról **Moonthall** tippeket küldött C64-re. Akinek nem lett volna elég a leírás:

Mission 1: POWER PLANT (továbbiakban PP) 2-ben adják. Egy sérült hajót kell egy MOONBASE (továbbiakban MB)-re kísérni. Nem tudjuk használni a BOOSTER-t.

Mission 2: MB 3-ban kapjuk.
2 CRYSTAL rakományt kell megtalálni. Valahol MB 7-től északra kell menni.

Mission 3: MB 1-ben adják.
Egy tudóst kell megtalálni, keresgéljétek valahol!

Mission 4: PP 5-ben kapjuk meg.
Egy viharfelhőt kell elvinnünk a PP 5-től MB 2-től északra.

Mission 5: HUMAN COLONY 1-ben (605-1205)

A DEDALUS 2 nevű űrhajó megérkezett a holdra. Keresni kell neki egy leszállóhelyet. Adnak egy scannert, ahol ez 90-et, vagy többet mutat, ott engedjük ki a mosdított BAIT DROID-ot, amit űk adtak.

Mission 6: Egy veszélyes bűnöző tartózkodik a holdon. Meg kell keresni, és ki kell nyírni. 3 rakétától már ki is dobja a taccsot. MB 3-ban adják.

Mission 7: A bűnöző barátai kissé bepörgöttek a haver lekapcsolásaert.
3 AVENGER típusú hajót küldenek ellenünk. Ugyanott kapjuk, ahol az előző.

Mission 8: MB 2-ben adják.
Titkos iratok miatt kell elismenni a FACTORY 6-ba.

Mission 9: REMUS BASE 1-ben kapjuk.
Egy vezető politikai ipse (a császár) titkos megbeszélésre megy MB 2-ből MB 1-be. Utközben a konvojt BUMM-DURR-PLACCS módszerrel kell lekezelni (gy.k. elpusztítani).

Mission 10: MB 5-ben adják.
Egy inváziós flottát kell legyőzni. Nagyon szíves pacakok. Ha egy bazist elfoglalnak, akkor arra már keresztet vehetünk.

A radaron villogó pontok mutatják az űrhajókat. Ha a kuldést teljesítettük, menjünk vissza oda, ahol kaptuk, és zsebeljük be a pénzt, vagy MISSION 5 után egy új érkezélt.

Poloznik Feri levelkéjében még egy kis **Teenage Mutant Hero Turtles** kódlista is rejtőzött.

	A	B	C	D
1	0170	1109	9770	0526
2	8272	1192	8786	1066
3	9828	0690	0217	8428
4	8810	0053	0154	1101
5	4402	1751	4963	8949
6	0589	8358	1235	0617
7	8309	9398	8795	1069
8	9806	0680	0210	1258
9	1620	1706	9941	9962
10	0657	9288	8868	9298
11	9779	0537	8332	8390
12	1096	9892	1618	0681
13	0089	8364	1110	9771
14	1710	1623	1707	9941
15	0549	9362	8905	0100
16	0721	1128	1716	9818
17	1769	9844	8890	9437
18	1273	9980	9854	9919
19	9431	9835	8757	1178
20	1566	0655	0199	9443
21	8705	1153	9920	1632
22	1146	9917	0606	0175
23	8416	8432	8312	1084
24	0683	1109	1706	9813
25	8831	9280	1696	0180
26	1184	1746	0617	0180
27	8725	8330	9413	1634
28	1578	8725	0138	0192
29	1108	9848	1621	9898
30	9793	0544	0144	8392

	A	B	C	D
31	1579	9877	9930	9957
32	0253	0126	9279	0543
33	8282	9261	0534	1035
34	0005	0002	8193	0000
35	0004	0002	0001	9216
36	0005	8322	9281	0544
37	1260	9974	0635	9405
38	1605	9762	9873	0712
39	0238	8311	9275	9757
40	8271	1111	9811	1577

	E	F	G	H
1	0138	1221	0610	0049
2	0661	8266	0165	0082
3	0118	9275	8733	9230
4	0530	0019	0137	9284
5	0250	8445	1150	0575
6	8244	9370	4805	8742
7	8854	8267	0165	8274
8	0629	9274	0669	0078
9	0757	1274	1789	0638
10	1705	8788	1194	9041
11	9315	8753	3216	8452
12	8404	0234	9333	8762
13	8725	9354	8901	1122
14	0746	9461	1786	0637
15	1202	8793	9260	0662
16	0685	9430	1771	0629
17	8942	1143	1723	8797
18	8927	8431	1271	1659
19	8909	1126	0691	1113
20	0625	0056	8348	9294
21	9904	1752	0748	1270
22	9239	4835	0565	0154
23	1566	1551	9863	9925
24	0682	0213	1286	0629
25	1192	0724	1130	0013
26	0218	9325	9782	0539
27	1585	1686	0716	9446
28	1122	0561	0024	0149
29	1749	0741	1269	0782
30	0100	0050	1044	0749
31	1778	1785	1788	0766
32	9231	1671	0579	1195
33	1669	9794	9889	0330
34	0000	8192	0000	0000
35	0512	9216	1664	0576
36	1040	8840	0068	0162
37	8926	9327	1719	8745
38	1252	8949	0121	9404
39	1550	8839	1219	9953
40	0660	2394	6445	8852

	I	J	K	L
1	0152	0076	9254	0531
2	1065	0532	0010	9349
3	8939	1091	8865	1104
4	9762	9745	8840	1220

	I	J	K	L
5	1055	9871	0583	0163
6	1171	1737	8804	9394
7	8233	0020	1034	8709
8	1191	0595	9257	0660
9	0191	0233	0327	0567
10	8810	0181	1242	1645
11	8262	1059	8721	8200
12	0029	1166	1607	0547
13	1713	1624	0684	9430
14	1214	0735	0111	9399
15	8267	8357	9298	8745
16	8378	9437	0622	1079
17	0174	9431	1643	9781
18	1597	0670	9423	0743
19	9900	9813	9899	8917
20	0551	8821	8329	0068
21	0763	9341	9918	9827
22	8397	0102	0051	1049
23	0737	1264	8952	9340
24	0058	0157	0098	0039
25	9306	0685	0086	1195
26	1165	8902	9315	0689
27	0755	9337	8892	9310
28	9286	0547	9233	8884
29	0125	0190	0095	0047
30	0518	9347	8897	9312
31	9471	9983	0855	1727
32	0720	9320	9908	0602
33	1256	8948	0122	0189
34	1024	0512	0000	0128
35	1184	0720	0104	0180
36	1105	9768	0532	9354
37	1197	0726	8299	9181
38	1830	9775	8855	9419
39	1648	9912	8924	0238
40	1593	1692	1742	9958

	M	N	O	P
1	0225	3836	9282	8865
2	9794	0545	1169	1736
3	8986	8788	0170	1237
4	8930	1137	9912	1628
5	1233	0616	9268	9882
6	9945	8812	1206	8923
7	9218	0641	1088	1696
8	9290	8869	9298	1805
9	0027	1165	0582	9251
10	0566	0155	0205	9218
11	4348	8770	1057	8948
12	9361	0712	9316	8882
13	0747	9333	8890	9309
14	0603	0045	1174	9803
15	1044	1674	8773	9378
16	1691	9805	0678	9427
17	1690	9933	1766	0755
18	9331	1721	0604	8366
19	8426	8437	1146	1597
20	8226	8209	9224	1540
21	1711	8919	1259	0757
22	9740	9734	9859	8897
23	0702	1119	8879	9303
24	0019	9225	0516	9218
25	0597	9258	9877	0586
26	8280	8364	9302	1579
27	8879	8279	8363	1109
28	9284	8866	1105	8872
29	0239	0523	0005	1154
30	8880	8280	1196	1622
31	1759	1775	0759	0251
32	1197	8918	1017	0181
33	8286	0047	0023	8203
34	0064	0032	0016	0008
35	0090	0045	9238	0523
36	1733	9826	1713	0728
37	0306	8749	0022	1163
38	1765	1650	8889	0220
39	0271	8827	9277	0670
40	9971	9477	1788	8958

Már csak egy Amiga's **Midnight Resistance** tippre maradt hely a HighScore táblába írjuk be: 'IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW' (szóközök nélkül).

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Grafika konvertálás (C64)

Annak idején az 1001 sorozatban volt egy olyan program, amely az ART STUDIO V1.1-gyel rajzolt grafikát átalakítja úgy, hogy ne kelljen betölni az ART STUDIO V1.1-et; ha a grafikát nézegetni akarjuk. Azonkívül a programmal lehetőség van arra is, hogy az ART STUDIO V1.1-gyel készített grafikát saját készítésű demoba rakjuk. Az ART STUDIO V1.1 viszont egy nagy nulla! Ézért úgy gondoltam, hogy kéne egy hasonló program az ART STUDIO V1.2B-hez is. Hat itt van:

10 ?*? (ez itt a SHIFT/CLR-HOME — alias inverz sziv akart lenni, csak nem volt PC-n ilyen karakter)

15 POKE53265,59: POKE53270,216:

POKE53272,29
20 FOR I=0TO999
30 POKE 1024+I,PEEK(16192+I)
40 POKE 55296+I,PEEK(17208+I)
50 NEXT I
60 POKE 53280,PEEK(17192)
70 POKE 53281,PEEK(17193)
80 GOTO 80

Mielőtt ezt valaki begépel, mindig töltsd be begépelés előtt a grafikai file-t, azért hogy a gépnek legyen mit kirajzolnia. A töltést kezdetéről LOAD "(cim)",1,1-gyel, lemezről LOAD "(cim)",8,1-gyel végezzük. A második 1-es nagyon fontos. Arra vigyázzunk, hogy

az ART STUDIO V1.2B grafika file-jainak utolsó 4 karaktere mindig MPIC. Ha a file bent van, akkor gépeljük be a most következő POKE-okat, és csak ezután írjuk be, illetve futtassuk a fenti programot: POKE 43,1: POKE 44,8: POKE 45,3: POKE 46,8. Ezek közül csak az utolsó kettő fontos, de ha a gép nincs alaphelyzetben és át van írva a 43, 44., akkor azt is be kell írni. Természetesen a POKE-ok helyett jó egy USER port reset is (SYS 64738).

• Fábán Sándor, Győr-Ménfőcsanak

Karakter szerkesztő #2

A No.35-ben olvastam egy Karakter szerkesztő programot. Jó, meg minden, csak egy kicsit hosszú, valamint saját BASIC programban használni nehézkes. Mivel igen sokan csak a BASIC nyelvet ismerik, most következtek egy az említettől jobb karakter szerkesztő program.

10 READ A: IF A=-1THEN30
20 POKE 53744+C.A: C=C+1: GOTO 10
30 POKE 53272,24: POKE 56576,148:
POKE 648,196
40 DATA...
A DATA sorokba szépen be kell írni az új karakterek adatait (egy karakter 8 szám).

Ajánlott a matekfűzetes módszer. Így átirhatjuk az egész karakterkészletet, bár az adatok beolvasása igen hosszadalmas. A normál képernyőre való visszaváltás: POKE 53272,21: POKE 56576,151: POKE 648,4

• Pósa Róbert, Debrecen

Scroll rutin

Ugyancsak a BASIC szinten megkedveltek ime egy újabb scroll rutin, amely BASIC ése megszaktításvezérelt:

10 FOR I=40704 TO 40789
20 READ A
30 POKE I,A
40 S=S+A
50 NEXT I
60 IF S<>10107THEN?"ADAT-HIBA!": END
70 ?OK??
80 POKE 19,1
90 INPUT "SZOVEG:";A\$

100 POKE 19,0
110 FOR I=1 TO LEN(A\$)
120 POKE 40448+I-1,ASC(MID\$(A\$,I,1))
ANDNOT64
130 NEXT I
140 FOR I=LEN(A\$)TO40
150 POKE 40448+I,32
160 NEXT I
170 SYS 40704
171 DATA 120,169,28,141,20,3,169,159,
141,21,3,86,133,56,162,0,189,0,158,
157,40,158
172 DATA 232,224,40,144,245,96,206,255,

159,208,50,162,0,173,50,159,105,1,
201,40
173 DATA 144,2,169,0,141,50,159,189,26,
158,157,0,4,169,1,157,0,216,232,224,
40,144
174 DATA 240,174,50,159,232,224,40,144,
2,162,0,142,50,159,162,5,142,255,159,
76
175 DATA 49,234

A program csak 40 karaktert scrolloz!

• Pósa Róbert, Debrecen

Demo betét

Szinez sokan láttak már demokban olyat, hogy a kép hullámlázik. A következő programmal ezt bárki megvalósíthatja! A program képszerkesztő rutinja az ART STUDIO V1.2B-hez igazodik, tehát azokat a képeket

színezi jól ki, amelyek a memóriában az ART STUDIO V1.2B formátumban tárolhatók, tehát így:
\$2000-\$3F3F — a kép
\$3F40-\$4327

— a videoramba töltendő színadatok
\$4338-\$4720
— a szinramba töltendő színadatok
\$4329 — a háttérszín
Most pedig a rutin (* = \$1000)

SEI LDA \$10C0,X
LDA #016
STA \$D016
STA \$DC0D
LDY \$10E0,X
DEY
STA \$D01A
BNE 1032
LDA #021
INX
STA \$0314
CPX #020
BNE 1029
LDA #0315
LDX #000
INC 1053
LDA 1053
CMP #00A
BNE 1029
LDA #000
STA \$1053
LDA #0D8
STA \$D016
STA \$D016
JMP #EA31
BRK

LDA #03B
STA \$D011
LDA #01D
STA \$D018
LDA #0D8
STA \$D016
LDX #000
LDA \$3F40,X
STA \$0400,X
LDA \$0404,X
STA \$0500,X
LDA \$4140,X
STA \$0600,X
LDA \$4240,X
STA \$0700,X
LDA \$4338,X
STA \$0800,X
LDA \$4438,X
STA \$D900,X

LDA \$4538,X
STA \$DA00,X
LDA \$4638,X
STA \$DB00,X
INX
BNE 1065
LDA \$4329
STA \$D021
NOP
NOP
RTS
LDY #004
LDX #001
DEX
BNE 10A5
DEY
BNE 10A5
RTS
JSR 1054

INC 1016
JSR \$10A1
JSR \$1000
JMP \$10AF

10C0:
DB DC DD DE DF DF DF DF
DF DF DF DF DF DF DF DF
DC DB DA DB DC DB DC
DB DB DB DB DB DA DB DC

10E0:
01 08 08 08 08 08 08 08
01 08 08 08 08 08 08 08
01 08 08 08 08 08 08 08
01 08 08 08 08 08 08 08

A rutint \$10AC-n kell indítani!

Ez a rutin szintén a raster rutin átalakításával készült. Kétféleképpen lehet, hogy a \$D016 cím segítségével el lehet tolni a képernyőt vízszintesen max. 8 pixellel. Ezt használja ki a rutin. Ugy tolja el a képet pixel soronként, hogy az egy 'S' betűt formázzon. Ezt a 32 pixel magas 'S' formát 10-szer megismétli, ami majdnem betéríti az egész képet.

Azután ezt az egész 320 pixel magas hullámlámpát elkezdjük függőleges irányba mozgatni. A rutin hibája, hogy a hullám nem egészen téríti be, tehát nem elég 320 pixel. Egy néhány pixeles sávba nincs így etvolva a kép. Ha a 32 pixel 11-szer ismétellük meg, az egész teljesen összehavardik. En-

nek az az oka, hogy a raszter önmagába visszafutva nem tudja magát elkezdeni ugyanazon a helyen, ezért összehavardik az időzítés. Mialatt az elektronsugár végigfut azon a néhány pixelsoron, a program fut. Mivel kell neki is egy bizonyos idő, hogy lefusson. Természetesen ez a hiba kiküszöbölhető, de ez a hely kevés annak kimentésére.

És most egy újabb ötlet: Ha az előző rutinhoz valaki nem tud képet szerelni, annak egy remek lehetősége. A DOC-ban remek képek vannak (gy.k. Defender of the Crown). Annál a képnél, amit ki szeretnénk lopni, csináljunk egy USER PORT RESET-et, ezután a kép 2 helyen tartózkodhat, lime ez a kétféle:

\$4000-\$6000 vagy \$C000-\$E000 (kép)
\$6000-\$6400 vagy \$E000-\$E400 (vid.ram)
\$5400-\$6800 vagy \$E400-\$E800 (szinram)

A 2. verzióban a \$D000-\$E000 táterülethez egy lehet hozzáférni, hogy a \$1-es címre \$30-at írunk. A \$E000-\$FFF táterület esetében pedig \$1-re \$35-öt!
Ezekről a helyekről az adatokat a megfelelő helyre másolva máris használható az előző rutin. A háttérszint nem szabad elfelejteni a \$4329 címre rakni. Ez az összes DOC képnél feleke (\$00), kivétel a kőzdötér madártávlati képe, mert ott zöld (\$05).

• Fábán Sándor, Győr-Ménfőcsanak

BADLANDS (C64, Amiga)

Ez C64-en egy 1 file-os, Amigan 1 lemezese autóversenyzős program. A címképernyő után választás következik:

- BEGIN RACE: egyetelmű,
- RESET LAPTIME:
- YES:
- NO:

nem találtam értelmét.

- JOYSTICK PORT 1 - JOYSTILE A-B
- JOYSTICK PORT 2 - JOYSTILE A-B

A: folyamatos tözgömbölással megütnék előre, ha löni akarunk, akkor hátrahúzzuk a joystickot.

B: folyamatos előrenyomással megütnék előre, ha löni akarunk, akkor tűz.

Minden verseny után dobogószerző bemutatja helyezéseinket, és megfelelő pontszámjal jutalmazza azt: ha pályarekordot megütnék, akkor azért is kapunk plusz pontot. Ha első vagyunk, akkor egy plusz kezteset kapunk. Ezeket a játék során is felvehetjük.

Az eredményhirdetés után lehet venni extrákat az autónkra.

Vehetők:

- **missiles:** (4 db): szétlőhetjük vele az ellenfélt.
- **shields:** (1 db): megvéd a missiles-ektől, és a falnak való ütközéstől. Ugyanis ha már kb 5-ös a sebességünk (ld. később), akkor egy falnak való ütközés is halálos lehet.

BUGBOMBER (C64)

A játékot a KINGSOFT dobta piacra 1992 elején. Lehetővé teszi, hogy egyszerre négyen játszhatják joy-zal, csak 4 db joystick és a szükséges bővítő kell hozzá.

Kezelés:

	KEY LEFT	KEY RIGHT
fel	Q	@
le	'bal SHIFT'	'?
jobbra	S	:
balra	'RUN/STOP'	;
tűz	'SPACE'	'jobb SHIFT'

- 'O' — PAUSE on/off
- 'H' — újrakezdés 1 élet terhére
- '<' — vissza a menübe
- 'RETURN' — pályakód beírása

A játék lényege:

Elpusztítani minden ellenséges figurát, amit a gép adogal a pályára. Az ellenséges négyeszőr kisebb vagy nagyobb kör formájában jelennek meg, majd rövid ideig ebben a formában is maradnak. (Célszerző még ilyenkor felrobbantani őket.) Ezután alakot öltenek, és gyorsabban vagy lassabban elkezdnek máskálni a pályán.

Fegyvermódok:

Tűzgömbra: Egy kis kockát tudunk letenni, ami elzárja az utat.

Tűz+fől: Gyújtóbomba, rövid idő után robban és mind a négy irányba megtszít egy mezőt.

Tűz-le: Egy kis kört rakhatunk le, ami (miután „kikelt”) 10-zel növeli az energiánkat (ha fölveszük). Az ellenségekre ártalmatlan, de játékosársunk is felveheti.

LAW OF THE WEST (C64)

Az emberek kérdéseire meg kell adnunk:

1. You the sheriff of this stinkin town?
- what's it to you, punk?
- Hey, s seed you'r face...
- I'm takin' you to...
2. Well, hello there, big boy!
- How's the saloon...
- Are they planning...
- It's ok, Rose... (postarablas)
3. Eh Gringo! I hear you got a fast draw!
Yep... I move
Anytime — Anywhere!
4. Kill any more people lately, sheriff?

Tökös Mákos

- tires (4 db): megakadályozza a túlzott kiskilást a kanyarokban.
- turbo (1 db): a startnál hasznos, gyorsabban kezdünk.
- speed (1 db): gyorsabbak leszünk.

Mindenhez a megfelelő mennyiségű (3 db) keresztet kell felvennünk. Ezeket be lehet szerelni a pályán, az első helyezettek, és ha rekordidőt futunk.

A játékban a játéker alatt a következőket láthatjuk balról jobbra:

1. 1 player módban, kékkel vagyunk:
 - saját pontjaink
 - fölötté a missiles-1 (ha van)
 - a jelenleg nálunk lévő kereszték számát
 - és az eddig megtett köröket
 - közepen a DRONE LAP felirat alatt a zöld és a piros computer racer körét láthatjuk
 - a jobb oldalon a másik játékos belépési lehetőségét mutató PRESS FIRE to join in.
2. Ugyanez van akkor is, ha a pirossal vagyunk, csak akkor a jobb oldalról kezdődik az egész.
3. 2 player módban:
 - két játékos pontjai, keresztjei, köréi

Tűz+jobbra: Egy mini üstökösöt tudunk le rakni, ami — ha nincs az útban semmi — vízszintesen és függőlegesen tud pusztítani. Akkor lép működésbe, ha az ellenség abba az oszlopba vagy sorba ér, ahol az üstökös van. Ha nem jár arra senki, akkor — a letétéről számítva — kb. 3-4 másodperc után eltűnik.

Tűz+balra: Egy villogó tárgyat tehetünk le, ami robban, ha valami átmegy rajta. Amit mi tettünk le, az ránk hatástalan. Vannak olyan ellenséges figurák, amelyek szintén használnak ilyen tárgyat, a különbség az, hogy azok nem tűnnek el (kb. 15 másodperc múlva), ha nem sétálunk rájuk.

Ezzel a válogatot fegyverekkel kell kiirtani a díszes tartsásokat 49 pályán keresztül. Ha ez sikerült, akkor gratulációként megnézhetjük hősünk önelegűt, büszke ábrázatát.

Ha több játékos játszik, akkor a csaták száma megválasztható. Azt lehet állítani, hogy mennyit kelljen megnyerni ahhoz, hogy a program betöltse a gratuláció-képet. Kezdetben 100 az energiánk, ami vésszesen csökken, ha egy figurával ütközünk. A fegyver használatok is energia veszteséggel járnak. Egyes mezőkön megjelennek IQ és EN feliratok, ezek fölvetelével az energiánk növekszik (EN), az IQ felvetelével a kép szélén busúlo figurát deríthetjük jobb kedvre. Nos, ennyi!

A játék jól kezelhető, a grafika is elfogadható, a SPRITE-ok nagyon aprók, ennek ellen-

- közepen computer player köréi
- piros játékos pontjai, keresztjei, köréi

A játék 7 pályából áll.

Végső soron néhány tipp a játékhöz:

- Ahogy a játékban egyre tovább jutunk, a computer által irányított játékos(ok) egyre gyorsabbak és bunkóbbak, mindig le akarunk szorítani. Ezekből az okokból kifolyólag ha tudunk, akkor turbót, speed-et vegyünk elsősorban. Löni missile hiányában is lehet, de ekkor csak egy kis időre lelassulnak.
- Ajánlott az a megoldás, hogy az első három pályát egyedül csinálja valaki, majd a negyedik pályánál a másik játékos is belép, versenyezhet ő is; így könnyebb lesz; de segíthet az első játékosnak - így még könnyebb lesz: vesz néhány missilét, és a zöld színű autót szüntelenül lövi. Sajnos így csak valószínűleg két versenyben fog részt venni.
- A joystick A-val könnyebb irányítani az autót (szerintem).

Ennyire lenne a BADLANDS.

• Dóktó Viktor, Pécs

nére jól el lehet vele ütni az időt (persze akkor, ha nincs kéznél valami jobb).

Ha a menüben a 'RETURN'-t nyomjuk meg, akkor a program lehetőséget nyújt, hogy ne előlről, vagyis ne az első pályáról induljunk a megfelelő kód beírása után — amit minden tizedik pálya teljesítése után kiír a képernyőre — ugorhatunk a kívánt pályára. Megválaszthatjuk a computer IQ-ját is. Ez kb. a nehézséget jelenti.

Ennek megfelelően a kódok:

COMPUTER IQ - 0	COMPUT IQ - 4
11: KKCJDD	11: IKAJDC
21: KKDNDL	21: IKBNDK
31: KOGJHD	31: IOEJHC
41: KOHNNL	41: IOFHKK
COMPUT IQ - 1	COMPUT IQ - 5
11: KCCBBB	11: ICABBA
21: KCDFBL	21: ICBFBJ
31: KGGFBF	31: IGEBFA
41: KGHFFJ	41: IGFFFI
COMPUT IQ - 2	COMPUT IQ - 6
11: KICICD	11: IIAICC
21: KIDMCL	21: IIBMCK
31: KMGIGD	31: IMEICK
41: KMHMGL	41: IMFMGK
COMPUT IQ - 3	COMPUT IQ - 7
11: KACAAB	11: IAIAAAA
21: KADEAJ	21: IABEAI
31: KEGAEF	31: IEIEAEA
41: KEHEEJ	41: IEFEEI

Ha kódot írunk be, automatikusan egy játékosra áll át!!!
No, most már tényleg vége.

• Halász László, Salgótarján

8. Those boyz sure can't play poker.

- (csak beszélgetni)
9. where the heck you been sheriff?
- I should ask you...
- Anything happening
- Well, let's go! (bankrablás)
10. Well, if it ain't the tinhorn sheriff?
11. You're the sheriff here, aren't you?
- what's it to you...
- Are you sure?
- And then what?
(ezt le kell löni, mert bergylikost)

• King Domi

• GLASSBALL [TCFS]

Célzatosan „Üveggolyó” néven készült anno '89. végén, valami TCFS nevezetű egyén alkotta és '90. elején még átoldozta. Régi de NAGYON jó, az adatbankban kell befesteni a teljes képernyőt, a megfelelően irányított adatokkal, egy golyót kell vezérelnünk, szinte hagyományos biliárd-módszerrel. A cursor felé billentyűvel a lövés erejét, a jobbra-balra billentyűvel pedig az irányt állíthatjuk be, végül a SHIFT-tel lökhetjük magát a laszlit, 47 db. adatot kell összegyűjteni, soxor nem árt a gatyaféket (RETURN) használni, de az hamar elgöngyölít. Különböző elemek nehezítik és könnyítik dolgainkat, de erre a játék INFO-resze is kiter.

• PATTBALL [TCFS]

Az előbbinél pár hónappal régebbi NOVOTRADE-DELTASOFT game. Itt a joy 2. portról, vagy az ennek megfelelő billentyűkkel (3, W, A, 4, Shift) irányíthatjuk az arcade játékban a laszlit. RUN-STOP: új játék, F1: pause, F2: pause ki, F3: zene ki, HELP: zene be, FIRE: erő növelése, ez a felattanás nagyságát határozza meg. Feladatunk: összezenni a pályákon elhelyezett villogó golyókat... — ÖLDIE BUT GOLDIE!



• CROSS KIKSTART [TIT]

A most leközölt három 'vénzarosdenemisOlanrosssz' helyzetjei közé EZT is be lehet tuzkolni, az 1000. életévét ünneplő KIKSTART lemez sok(k) pályás öszoftgialója, a régi lényeggel.

• Freescape kiegészítés, hogy nincs meg az összes 3D a gépre, mivel a CASTLE MASTER 2. még várat magára. ThanX, BAG!!!

• Jahny©®™ (Simon János), Budapest

BARD'S TALE III. Plus/4 [PIGMY, 1551's loaded version by CSORY] még mindig...

Pár dolgot már múltkor is akartam, de elkéstem vele, lement a szám a nyomdába. Gyors tárgykiegészítések:

Werra's SHIELD — nem írtam oda, hogy ez a legjobb páncél!!! A Crystal GEM pedig ua. mint a Harmonic Gem, viszont többletrel rendelkezik, tehát többször használható. Az észrevételért ThanX! valakinek, akit úgy hívnak, hogy BAG.

Kértékem páran a játék TELJES leírását. Erre a CoV keretei NEM elegendőek. Ezért a CoV Évkönyv 93/94 megjelenéséig rendelkeztek meg a CoV#11. számát, és a PLUSA SÁROK BT3. sorozatát ('93.július-Különszám, #36., #37. Ha valahol elakadtál, akkor írd meg, mert több meg egyező kérdés/kérdés esetén egy rovat keretén belül válaszolok. Valószínűleg lesz leírás a KIMARADT világról is, részletesebb formátumban, lesznek rajzok, fotók, stb(?) A tetszés szerint elkészített KARAKTEREK és maga a játék ügyében keressetek fel: Simon János, Bp., 1145, Thököly út 146/B., vagy a CoV címen. Ha elküldöd a karakterdiskedtet, akkor én elküldöm ill. kikérszem a szereplőidet, DE elküldhetem a sajátjaimat is. A részleteket megbeszéljük. TELJES BT3. és az összes EDDIGI COV-ban MEGJELENT PROGRAM ügyében (PC és Amiga is!!!) szintén KERESHETEK!!!

Oscor's STAFF — a varázslók Spell points-át tölti után...
Crystal GEM — utánanézem a dolognak (meg BAG is+írtam), ez ua. mint a Harmonic Gem, csak többször felhasználható, töftetes csak, hogy mi az a H.G?!

Vedd meg a Különszámot!
DragonSHIELD — egy állati cucc, nem elég, hogy nagyon jó véd, hanem a Firehorn, Dragonwand módjára képes tűzokádásra.

Wera's SHIELD — Az imént kifejtettem ehhez egy csöppnyi infót, csupán annyit, hogy ez a legjobb pajzs. Izé, bocs, stb...
Sorcerer's HOOD — nem semmi csuklya, aki viseli és teszem azt meghal, az mégsem hal meg. Ugyanis utána szépen fel-támad, bár egyszer használható, mivel a csuklya lazán „lelep”...

Boomerang (-30HP az ellenfelet!), Halbard (elégé sz*r fegyver...), Death Strars (...ez viszont nagyon jó, halálcsillogok,

critical hit!!!), Heartsekker (a tolvaj egyik fontos fegyvere, mivel CRITICAL HIT-et eredményez...)

Az egyszer már leírt tárgyakra kérek sokan fordítást, ezenkívül ESETLEG rövid magyarázatot. No problem! Akkor íme: **All's Carpet** (Ali szőnyege, erre bárki rájöhet, lebegni lehet, ez a levitáció, ilyen varázslat egyébként van. A teleportoknál mindenképpen szükséges!!!), **Wineskin** (fisslítólat, kondíciójavító), **Masterkey** (áthozható tárgy, a B.T.1.-ben a tornyok külső kapuján lehetett vele átmenni), **Trick Bick, Angra's Eye** (Angra szem), **Sphereof, Lanatir, Arefolia, Firebrand** (zsaratnok), **Crown of Truth** (Thruuth koronája), **Belt of Alliria** (Alliria öve), **Steady Eye, Divine Halbard** (...ez már jobb fajta fegyver, azt hiszem papi... vagy csak „pompás”?), **Incense** (füstölő?!), **I-ching, Sheetmusic, Lever** (emelőgöd, fogantyú), **Nut** (dió), **Bolt** (...ez natúr nyílvesztő, de mivel én nem szoktam íjat, nyílat használni, ezért nem vagyok benne biztos, hogy az e. Ezért nem írtam a fegyverekhez.), **Spanner** (csavarkulcs????!! Ha az, akkor valahol található egy tank is, 2000AC.), **Misericordia, Shadow Shiv, Shooting Blam, Hourglass** (óraüveg), **Shure hand, Amulet, The Book, Purple Heart** (rózsaszín szív), **Flare C.** — sokukra nem emlékszem illöve nem használtam, próbáltam ki őket, párnál pedig csak lefordítottam jelentésüket (pl. „csavarkulcs”).
Hmm, SORRY!
Van egy másik CHEAT is, már viszonylag saját lesz, illetve egy „ösrégi” trükk, meg a múltból. Szóval a tárgyoXorozásról beszélnek. Ehhez először be kell vennünk a csapatba egy lényt (néha ugyanis felajánljuk egy-egy dög, harcos, mágus etc., ilyenkor békében el lehet menni, be lehet venni, (&) le lehet kaszabolni...), annak oda kell adni a sokszorosni kívánt stuffot, pénz, a táborban el kell menteni, majd ki vele az erdőbe, azután vegyük el tőle a dolgokat, szépen dobjuk ki, a táborban vegyük be újra a csapatba. Ezt lehet ismételtetni a végtelenségig. Aki egyszerűségei torokdik, az beszerzi tőlem az egyéni karaktereket, amiket akár kívánság szerint is készíthetek!!! Cim ferdebb, de irhatsz a CoV címére is!

Segélyrovat

Ezennel beindítom EZT A ROVATOT, ami a különböző dűde kéréseit/kérdéseiben fog segíteni, azt hiszem közérdekű lesz! ...ezenkívül még lesz benne különféle — áttalatok beküldött — segítség a játékkal kapcsolatban, DE én is adok pár plussszal INFO-III! Kezdeném, most SZALONTAI Tamással (+válaszok)... „A nospin gyűrűt adtuk valamelyik karakter kezébe, és nincs több spinner (forgató). A nyíl amely az ellenséget mutatja, nekem mindig az ellenkező irányba mutat. Ha egy magic eater eltalálja (+harapja) az egyik varázslót, akkor annak elvesz az összes varázspontja... A rímelő szájak mondó, hogy BLUE. A magic eater ha withering-et harap, a számitógép „elfelejt”. A wind típusú szörnyeket ne nagyon válogassuk be a csapatba, mert harc közben kerekét oldanak. A pap a Small Shire-ben nem 1000-ért éleszt fel a karaktereket, hanem szintenként 900-ért. Az öregedést 3600-ért gyógyítja. A program az eredeti karaktereket nem engedti kidobni a csapatból, még akkor sem, ha halottak. A tolvajt érdemes az 5. helyre rakni, így őt emberrel támadhatunk (tdz, a tolvaj csak minden második körben tud.) Válaszaim: a repülő szőnyeg szerepéről már írtam. Amikor ARBORIA-ba teleportálsz, akkor a gép tényleg „hülyeségeket” kérdez... ez a gyán védelem. Kétfajta megoldás létezik: a legegyszerűbb, ha MEGRENDELED az én verziómat, mert abban NINCSENEK kérdések, ezenkívül már lementek az ezzel kapcsolatos megtöresztelő módszerek. Az Időmester nem tudom kicsoda, bár néha nem ártana, amikor reggel a kocsmá erkélyen heverve döbbenek arra, hogy sulí is van a világon... komOifra fordítva a szót, a CHRONOMANCER arra való, hogy tudj teleportálni... érdekes, enélkül nem mehetsz át SEMMILYEN más világba. Te meg már Arboria tele kacsingsz... aminek teleportja egyébként az U-aiak fa-csoportján van, a pontos helyért NEM ME-GYEK VISSZA, mivel a játék végénél tartok...
• Jahny©®™ (Simon János), Budapest

mészézt kérünk mindazoktól, akik most a hangkártya cikk(sorozat) folytatását várták, de DOKI bátyó most éppen e témában készülő könyvével van elfoglalva, vagyis ez most minden energiáját felmeszli, de azt üzeni, ha az a könyv megjelenik, abból majd mindenki csillá-píthatja szomját a hangkártya témát illetően.

Egy számmal korábban némi memória-okfejtést tettünk közzé, ami szép, meg jó is volt, ám a levelek visszajelzése alapján úgy látjuk most ártana tisztázni a processzorok üzemmódjával kapcsolatos dolgokat. Lássuk tehát:

A processzorokról

- 1.) A 286-osnak van real üzemmóda, ez az elsődleges, a Protected csak éppen szárnnybontogatás volt. Ez sajnos látszik is, ha egy 286-ost átbilentünk Protected módba, akkor onnan nem jövünk vissza. A processzor Protected bitje — az a flag-ek egyike — csak beállítható, törölni már nem lehet. A megoldás igen csafalinta és a gép fizikai architektúrájához kapcsolódik, többszörös kizárásokon és CMOS bűvészkedéseken keresztül.
- 2.) A processzor klónok az esetek jelentős részében csak architektúráis szinten különböznek a valódi Intel chipektől. Pl. az AMD (Advanced Micro Devices) chipjei általában mikroódottak, míg az Intel a huzalozott logikát választotta. Kifele a prociak csak valamilyen bekapcsolás utáni regiszter tartalmából különböztethetők meg. Ettől kompatibilisek! Sőt ettől defektálhatók az egyes eltérő típusok. Kifele azonosak, tehát szükséges, hogy ha el szeretnéd adni PC kompatibilis alaplapokba a cégek a prociáikat, akkor tartalmazza az összes módot!!!
- 3.) A 286 a Protected módban 1 GigaByte memóriát tud címezni. Ekkor ui, a címzés ún. diszkrétiorokon keresztül történik, melyek két táblában csoportosulnak. Mindegyik diszkrétiorok csoportjához mellet a szegmens hosszát is tartalmazza, taszkonként két — egy extra ún. lokális tábla lehet, a másik a minden taszk számára közös globális tábla — deszriptor. Tehát $2^{13} \times 2 \times 2^{16} = 2^{30}$ tehát IGB.
- 4.) A 386 azért egy kicsit többet is tud. Architektúráisan a következő változások kerültek be a 386-ba:
 - A legfontosabb PIPELINE, ennek segítségével gyakorlatilag a gépi ciklusok

sükséges számánál kevesebb ciklus alatt lehet read/write ciklusokat végrehajtani. Alapja a következő: a proci a címzés és olvasás vagy írás után a következő ciklust a READY jel beérkezése után kezdi el. Pipeline módban nem vár READY jelre és már hamarabb kiteszi a címzésre a következő címet és beállítja a vezérlőjeleket!

- Hasonlóan mutatkoznak jelek az utasítás végrehajtása terén is a pipeline kialakítására, ez azonban még csak kísérlet.
 - 16 byte-os kód cache, ez kicsi, de korábban ez sem volt!
 - Page kezelő, ennek segítségével válik lehetővé a 64 Terabyte címzése, ui. minden deszriptor esetében megadható, hogy az page-eft, vagy sem. Egy page oldal 4 KB méretű, ebből 64K lehet és újra a két tábla pro taszk. Szép ehhez jönnek a page táblák. Szép ugye? Megjegyzés: A fenti számokat memóriává alakítva nem jön ki a 64TB, de a paging mechanizmus nem is egészen így működik!
 - Debug regiszterek és control regiszterek kerültek be, plusz a régi regiszterek 32 bitesek lettek.
 - A page cache számára teszt regiszterek kerültek a prociába.
 - Új bitmanipulációs utasításokkal bővült.
 - Bővült a Protected mód is, már 0. privilegium szintről visszatérünk real módba.
- 5.) A 486-os nem csak az FPU-val lett gazdagabb! Sőt az On-Chip memória cache is csak alap. A poén a 4 utas asszociatív elérés, ami azt jelenti, hogy megadjuk, amit keresünk, mire a 4, darabonként 2 KB memóriát azt mondja, hogy bennem van! Tehát a memória ezen esetben nem címmel, hanem tartalommal címezhető. A négy darab a költségcsökkentése és a hatékonyság viszonylagos szintentartása miatt van. Lehetne ui, egy 8KB-os cache-t is csinálni, de az űr isten pénze sem lenne elég rá, már ha a fizikai körlátokat elhanyagoljuk! A legfontosabb az utasítás-végrehajtás pipeline-olása, minek következtében képes az utasítások egy részét

kevesebb, mint egy órajelciklus alatt végrehajtani. Valólag így működnek a RISC prociak is. Ez természetesen a 8086 miatt nem lett teljes RISC alap! Hát igen, itt mutatkozik meg a kompatibilitás öröme. Új utasítások is bekerültek: 3 darab!

- 6.) Pentium. Mivel több? Hát: Superscaler integer egység, ami kicsit nagyképű, de igaz, ui. két integer ALU van benne, és a hozzátartozó predikciós ugrásszámláló egység. A két ALU párhuzamosan képes integer műveleteket végrehajtani. Ez RISC funkció!! Új regiszterek, több FP és AX regiszter, huzalozott integer műveletek a 486 mikrodoktól végrehajtása helyett. 8 lépéses FP végrehajtó pipeline, ami segítségével utemoiklusonként egy FP művelet hapható végre! Gyorsított cache utémező, page-eft üzemmódban már nem 4kB-os page-ek használhatók, hanem 2MB vagy 4MB nagyságúak! Technológiai újítás a BiCMOS 0.8 mikronos háromrétegű lapka. A 386 CHMOS III, vagy CHMOS IV technológiájú, a 486 pedig CHMOS IV vagy CHMOS V alapú. Fontos, hogy a PENTIUM alaplapok buszvezérlője egy TRIFLEX nevű architektúrán alapul, amivel 267 MB/sec átvitel érhető el. Ez a sebesség tartható az EISA buszok és memóriák közötti kommunikáció esetében is! Végül néhány szempont: a RISC-ek — mint pl. a DEC AXP — inkább a float műveletek végzésében erősebbek, no meg a separált data-program memória architektúrája gépekben jók! Azután az ALPHA disszipációja 22W, míg a PENTIUM-é csak 13W, az hűtés/forogasztás szempontjából is jobb egy PC kaliberű gépben.

Féltreérs neessen, én utálok az INTEL-t és klónját, mégis a maguk helyén értelemmel űket. Az INTEL lehet, hogy vacak, de mit csináljunk, ha a világ arra felé megy? Nézzétek meg a Mac-et, hova jutott a 68040-ével? Pedig az proci a javoból! Mi van a MIPS R2000-R4400 sorozatával? Legfeljebb a Silicon használja meg a HP. Mi van az INMOS transputerével, csak robotikában, meg képi feldolgozásban használják! **Igazságtalan a világ!**

• FISCHER ERIK

PICTURE LOADER

DoT barátunk úgy gondolta, ha a PCX megjelenítő rutin olyan sok embert lefáraszt, készíttet, most ő is próbára teszi magát. Ezúttal egy .PIC megjelenítő rutinnal ismert meg bennünket, amely segítségével az Autodesk Animator-ban is használható .PIC-ek varázsolhatók elő.

program picture_loader;

```
uses crt;
var f:file;
i:longint;
r:byte;
g:byte;
b:byte;
szm:array [0..63999] of byte;
vmem:array [0..63999] of byte;
lomb:array [0..64000] of byte;
```

procedure GrOn;

```
begin
asm
mov ax,13h;
int 10h;
end;
```

end;

procedure GrOff;

```
begin
asm
mov ax,3;
int 10h;
end;
```

begin

```
writeln('Picture Loader from Autodesk
Animator Temporary file');
writeln('Public Domain Program by DoT/9th
BIT Crew (1993)');
if paramcount=0 then
begin
writeln;
writeln('USAGE: PICLOAD filename');
writeln('filename: drive,path and name of
temp file to load');
writeln('The default AA temp file name is
"AATEMP2.PIC");
exit
end;
assign(f,paramstr(1));
reset(f,1);
blockread(f,lomb,800);
i:=0;
```

gron;

repeat

```
r:=lomb[i+32];
g:=lomb[i+33];
b:=lomb[i+34];
szm[i]:=div 3;
asm
mov ax,1010h
xor bx,bx
xor dx,dx
mov bl,szm
mov dh,r
mov ch,g
mov cl,b
int 10h
end;
i:=i+3;
until i>768;
```

```
blockread(f,lomb,63999);
for i:=0 to 63999 do
begin
vmem[i]:=lomb[i];
end;
close(f);
repeat until keypressed;
groff;
```

end;

• DoT

Már kapható az OTHIS Software új játéka

A GONOSZ HERCEG

Teljesen magyar nyelvű, szöveges kalandjáték.

A kereskedőkaravánok sosem voltak biztonságban...

...de most megfethetik az ismeretlen rablók titkait!

Három karakter közül választhatunk, kívül akarunk kivívni a veszélyes kalandok egy veszélyes világban.

C64 lemez, színes diszdozob, komplett kézikönyv, rengeteg ellenfél és csapda, szép grafika.

Ára: 649,- Ft

(az ár tartalmazza az AFA-t és a postaköltséget is)

Megrendelhető: OTHIS Software

Postacím: Vác, Pf.: 342. 2601

(2600 Vác, Eperfa u.6.)

HELIX computer

1133 Budapest, XIII. Kárpát u.7/A.

Telefon: 149-7909.

PC XT/AT, Commodore, Amiga, Enterprise, TVC
Számítógépek és perifériák javítása
(általában 1-3 nap alatt)

További ajánlataink: monitorkábelek, printerkábelek, joysyck illesztők (EP), belső joy kivezetése (EP), alaplapp gyorsítások, winchesterek, memóriabővítések stb., stb.,...

FIGYELEM!

1993. december 31-ig a hirdetés felmutatóinak minden hibabehatárolás, magnófeje beállítás, gépkarbantartás ingyenes és az egyéb javítási díjakból 10 % kedvezményt adunk!

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 28,- Ft + AFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (üzletihelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (**14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről**).

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdában kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + AFA = 150,- Ft

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

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

64 software

- Szeretnél több ezer ingyenprogramhoz jutni? Két éven belül pedig ingyen floppy-hoz? Lépj be a JANO SOFT-hoz. Egyszeri 700,- Ft-os befektetés igényel. Csak magnósk jelenikésztet várjuk. Válaszborítékért tájékoztatót küldünk. **JANO SOFT**, Tatabánya, II. Szellim út 19. 2800. Tel.: (06-34) 333-132.
- 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemez programok kazettás változatai. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
- C64-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók! **Csernák Zoltán**, Budapest, XVII. Dálnok u.5. 1171.
- C64-re 60 perces kazettán játékprogramok eladók! Kazettával együtt: 295,- Ft/db. Ha 4-et rendel, 5-öt kap, 6-ot rendel, 8-at kap akció. 50 lemez kazetta. Válaszboríték listát küldök. **Grál János**, Tatabánya, II. Szellim út 19. 2800. Tel.: (06-34) 333-132.
- C64-re programokat cserélek, csak lemezen. Listát küldök, és keresek. **Czifra Zoltán**, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231
- 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemez programok kazettás változatai. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
- C64-es vagy? Minden hónapban a legjobb és legújabb programokat szereted leghamarabb és legolcsóbban? Ha igen, akkor Te a mi emberünk vagy! Lépj be a klubunkba!!! Bővebb infót levelben ad: **The BEST COMZALORE 64 CLUB, Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700, vagy a (06-44) 313-863-as telefonon 18 óra után.
- Yo Man! Kéne új stuff, mi? Hat akkor itt van a cím, ahol rendelhetsz: demót, játékok és felhasználói programot C64-re és Amigára! **Rapper of ISCH crew (Tanos Krisztián)**, Budapest, XX Kossuth Lajos 36. V/59. 1204. Tel.: 1229-592.

- C64-es játékprogramok nagy választékban. **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc B. 3/2 3531. Tel.: (06-46) 354-974.

64 hardware

- Eladó egy jó állapotban lévő C64 számítógép + 1541 floppy drive + 57 lemez tele jobbnál jobb játékokkal + magnó + 6 db. játék kazetta + joystick + szakirodalom. Ár: 25.000,- Ft, vagy Amiga 500 pluszra cserélném ráfizetéssel is! Cím: **Kocsis András**, Tass, Damjanich u.4. 6098
- C64/II + 1541/II + magnó + 20 db. kazetta + 260 db. lemez játékkal, felhasználói programmal + cartridge + lemeztartó + joy + porvédő + szakirodalom eladó kb. 35.000,- Ft-ért. **Szabó Sándor**, Budapest, XIII. Babér u. 29 /7. 1131 (delután)
- Eladói! Garanciális C64/II + 1541/II floppy + 60 db. lemez + 100 db-os lemeztartó + 1 db. joy + házi reset + egyéb. Irányár: 17.000,- Ft. Cím: **Speier Kalman**, Esztergom, Bánomi ltp. 24. 3/3. 2500. Tel.: (06-33) 315-848.
- Eladó: 1 db. C64 + 1571 floppy drive + 24 teli és 16 üres lemez + magnó + 2 playeres joystick + 9 kazetta + csillagaszati és egy modul cartridge + szakkönyvek + pár újság. Érdeklődni csak telefonon: **Kövess Péter**, Bp. 114-8511 (17-18 óráig)
- Eladó: C64 + floppy drive + datasette + 3 joystick + mouse + lemezek + szakkönyvek + játékleírások. Együtt: 20.000,- Ft-ért. Cím: **Rádai Róbert**, Miskolc, Erdő u.32. 3535. Tel.: 333-568.
- Eladó: C64 (Reset+CPU stop), 2 datasette (olvasós jelzővel), 2 új mikrokapcsoló infra joy, tape turbo cartridge, 23 db. kazetta. Bármelyik külön is! Aránylatokat kéri! **Vilhelm Balazs**, Ecseny, Petőfi u. 115. 7457
- Eladó: C64/II + 1541/II floppy drive + 80 lemez játékokkal + datasette + 7 kazetta (2 gyári) + 2 joystick + rengeteg szakkönyv. Irányár: 20.000,- Ft. **Varga Péter**, Budapest, IV. Megyeri u. 208. IX/32. 1046. Tel.: 180-9847.

- Eladó: 1 éves C64/II, 3 hónapos floppy drive, magnó, 3 joy, cartridge, reset, 15 kazetta, 50 lemez, lemeztartó, könyvek, Kb. 20.22.000,- Ft-ért. **Rádai Lajos**, Fertőendőd, Sütőri u.6. 9442. Tel.: (06-99) 380-725.
- Eladó egy Commodore MPS 803-as nyomtató. Ár, megegyezés szerint. **Boros Attila**, Hajdúszoboszló, Hóskó tere 21. 4200. Telefon: (06-52) 365-272.

Előszöről, keveset használt C64/II + 1541-es floppy-drive + 1535-ös magnó + 2 joy + hangdigitálizáló, software + fényceruza + játék, segédprogramok + rengeteg szakirodalom. Ár: 29.000,- Ft. Tel.: 209-1444/135-ös mellék. Cím: **Bakk István**, Budaörs, Baross u. 112. 2040

- Eladó: kitűnő állapotban lévő C64/II, 1541-es floppy drive, joystick, lemeztartó játéklemezekkel. Ár: 16.000,- Ft. Érdeklődni lehet 15-18h-ig. Cím: **Török Csaba**, Budapest, XI. Zölgyi út 44/A. 1112
- Eladó egy C64/II + floppy + MPS 802 nyomtató + 105 lemez programmal tele + joystick + Cartridge V. Cím: **Szabó László**, Hajdúszoboszló, Győrössy kert 14. 1/5. 4220.
- Eladó egy jó állapotban lévő C64/II + 1541/II floppy (1 év garanciával) + magnó + cartridge + 3 joystick + kazetták, lemezek jó programokkal + szakkönyvek. Érdeklődni: **Ambrus Roland**, Kaposvár, Losonc utca 4. 7400. Tel.: (06-82) 312-304.
- C64/II + 1541/II + magnó + 20 db. kazetta + 260 db. lemez játékkal, felhasználói programmal + cartridge + lemeztartó + joy + porvédő + szakirodalom eladó kb. 35.000,- Ft-ért. **Szabó Sándor**, Budapest, XIII. Babér u. 29 /7. 1131 (delután)

Amiga

- Legújabb Amiga programok nagy választékban eladók! Cím: **Sándor Attila**, Budapest, IX. Bakáts tere 2. I/6. 1092. Tel.: 2178-812

• Eladó: Amiga 500 (V1.3, 1 MB, óra), TV-modulátor, 3,5" külső drive (garanciális), 300 lemez játékprogramokkal, könyvek, joystick, mouse pad. Ár: 49.000,- Ft. Cím: **H. Kövesdi Tibor**, Vac, Kápolna u.27. 2600. Tel.: (06-27) 315-886.

• Yo Man! Kéne új stuff, mi? Hát akkor itt van a cím, ahol rendelhetsz: demó, játékok és felhasználói programot C64-re és Amigára! **Rapper of ISCH crew (Tanos Krisztián)**, Budapest, XX. Kossuth Lajos 36. V/59. 1204. Tel.: 1229-592 (csak üzenet)

• Eladó fél éves Amiga 500, 1.3-as + 1MB RAM (Fast/Chiprák átkapcsolható) + TV modulátor + szakirodalmi + sok-sok egyéb dolog. Ugyanitt Action Replay Mk.III. + törzkártya. Ár: megegyezés szerint. **Kakuk Zoltán**, Vác, Tel.: (06-27) 311-682.

• Eladó egy 1 MB-ra bővített Amiga 1000-es számítógép modulátorral, 180 lemeznél programmal, hardware szintű virsellenőrzővel, egérrel, 1 joystick-kal, szakirodalmi-mal. Irányár: 39.600,- Ft. **Varga Péter**, Budapest, IV. Megyeri u. 208. IX/32. 1046. Tel.: 180-9847.

• Eladó: Amiga 500 1MB RAM-mal + 1084S monitor + 3,5" és 5,25" külső drive + 80 MB-os winchester + MPS 1230-as nyomtató + 400 db. 3,5"-os és 100 db. 5,25"-os lemez játékokkal + 2 joystick. Erdéklődni (este) a (06-62) 314-343-as telefonon (**Trojan Imre**, Szeged).

• Eladó: Amiga 500 1 M-ra bővítve + MONITOR + Modulátor + Joystick + 80 lemez (A-Train, Civ.), 25.000,- Ft. **Vida István**, Kaposvár, Zarányi lt. 8/3. Tel.: (06-82) 313-118.

• Amiga 500 (V1.3), 512 KB-os óras memóriabővítővel 23.000,- Ft-ért eladó. **Takács Balint**, Selyp (Lórinca), Cukorgyári lt. 18. 3024. Tel.: (06-38) 388-133/179-es meléik (lehetőleg hétvégén!)

• Amiga AGA programcsere **Dancsó Attila**, Békéscsaba, Lencsési 55-57. IV/24. 5600

• Amiga 1084S monitor 20.000,- Ft. kis-és nagy külső drive-ok 7.000-8.000,- Ft. Book-zelektől 500,- Ft. lemezek 500-as és 1200-as gépre 80,- Ft-ért eladók. 100-as diskboxok 500,- Ft! **Jancsó Akos**, Budapest, XII. Arató u.29. 1121. Tel.: 165-65-34.

• Amiga demók első kézből ezen a címen. Minden héten 20-30 lemez új utility, packok, trackmók. Cím: **Rapper of ISCH crew (Tanos Krisztián)**, Budapest, XX. Kossuth Lajos 36. V/59. 1204. Tel.: 1229-592 (csak üzenet)

• Eladó: Amiga 500 + 2 MByte RAM + TV modulátor + egér + pad + joy + 50 lemez + lemeztartó. Mindegyike: 34.000,- Ft-ért! Erdéklődni: **Papp Norbert**, Miskolc, Kulich Gyula u.4. 4/1. 3529. Tel.: (06-46) 316-801.

PC

• PC-s játék- és felhasználói programok 1000 lemezre választékot INGYEN!! **Haar László**, Budapest, XIII. Dráva u.11. 1133. Tel.: 1732-008.

• 1 GB PC-s játék eladó. Köztük a legújabbak **Dancsó Attila**, Békéscsaba, Lencsési 55-57. IV/24. 5600

• PC-s programok INGYEN!!! Válaszborítékokat küldj! **Kévés János**, Soltvadkert, Zaika u. 22. 6230

• Olcsón eladó egy AT-286/21, Mono VGA, 80-ra duplázott wincsi + rengeteg játék és felhasználói program, pl.: X-Wing, Elvira III, Microprose Formula One stb... Erdéklődni lehetőleg 6 óra után. Cím: **Szász Róbert**, Miskolc, Csokonai u. 82. 3528. Tel.: (06-46) 380-351

• Eladó új, garanciális, minőségű AT 386 DX-40 MHz, 4 MB RAM, 260 MB winchester, 1,2 MB floppy drive, 101 g bill., Sound Blaster hangkártya Ugyanitt vadonatúj programok AT-re. **Risa Róbert**, Tápaszecső, Révai u. 13. 2251

Legjobb PC programok széles választékban eladók. **Polonyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204

• IBM programok nagy választékban kedvező áron kaphatók. Cím: **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Armfleatrum u.30. 1031. Tel.: 173-0086.

• PC-re programcsere. Listát kéri! **Simon Zoltán**, Budapest, XIII. Visegrádi u. 60. 1132

Plusi és társai

Commodore Plus/4, 1551 floppy-val, 150 lemez programokkal, magnóval, szakirodalmi, joystickkel sürgősen eladó! Irányár: 16.900,- Ft, külön 8161. Tel.: (06-88) 355-512.

• C+4-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók! **Csernath Zoltán**, Budapest, XVII. Dálnok u.5. 1171

• Eladók! Bővített C16 + 1541/II. floppy drive + kb. 80 lemez + kazetták + 3 joystick + könyvek + 1 tisztítólemez. Ár megegyezés szerint. Erdéklődni lehet: **Uhrin Tamás**, Szeged, Pentelrei sor 3. 6723. Tel.: (06-62) 476-356

• Plus/4-es programok a SU-VI Soft-tól. Minőség, megbízhatóság, design! Cím: **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u.10. 7623. Tel.: (06-72) 323-113.

• Helló! Kell egy penge PLUSI? Alappépp monitorral, magnóval, szakirodalmi! Feltétlenül írj, nem bánd meg! Válaszboríték (felbélyegezve) nem árt, ha van! **Varga Balázs**, Kaposvár, Földvári u.5. 9330

• Plus/4-es programcsere kazettán! Listáért listát küldök! Válaszborítékosok előnyben! **Megvan pl. Laser Squad III., Dizzy III., Doomdark's Revenge stb.** Cím: **Nyeste Roland**, Mezőkövesd, Ady Endre u.64. 3400

• Programozók figyelem!! Van itthon 2 db. képm. raktárón! En +4-n nem írok máz programokat és nem akarom, hogy karba essenek, ezért odaadom annak, akinek éppen kell. Az egyik egy repülőt ábrázoló repülés közben (hires), a másik meg némi „kis” női melleskét (múlt). Szép képek, tehát bele lehet rakni bármilyen igényes programba. Ha kell, akkor küldj egy kazettát. Válaszbélyegre nem kérek, viszont lehetőséget fel néhány '92/'93-as programot. Minden jelentkezőnek elküldöm, ezért nem kell majd egymást lopással vadolni. Címem: **Szabó Sándor**, Mezőberény, Szent István u.4/B. 5650

• Hello! Akarsz egy penge Plusit? Küldj ajánlatot! Alappép + zold-fekete monitor + magnó + rengeteg játék + leírások + szakirodalmi + meggyás **Varga Balázs**, Kaposvár, Földvári u.5. 9330

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók '91/'92-es Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

• C16 számítógép memóriabővítővel, magnóval, trafoval, kazettákkal és joystickkel eladó: 10.000,- Ft. Cím: **Imre Krisztián**, Szepetnek, Kossuth Lajos ut. 73. 8861.

• C+4-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók! **Csernath Zoltán**, Budapest, XVII. Dálnok u.5. 1171

Egyéb

• C64-es lemezesek! Egy új CLUB alakult a számotokra, melyben lantasztikus lehetőségre juthattok!! Ilyen még nem volt!! Bélyeges válaszborítékot tájékoztatást küldök. Irjátok!!! **Petrovics Zoltán**, Veresegyház, Hársfa u. 1. 2112.

Szeretnél AMIGA-zenét hallgatni, de nincs Amigád? A megoldás: minden idők legjobb AMIGA-demo-zenét Hi-Fi minőségben és sztereóban audiokazettán. Megrendelhető: **Adam Sándor**, Szolnok, Krúdy Gyula ut. 114. 5008.

• Eladó egy 52-es lyukas bakancs. Erdéklődni: **levelben a szerkesztőség címen.**

A hónap TOP listái:

C64
Centauri Alliance
Pirates!
Starship Commander
Examination
Strike Fleet
ULTIMA sorozat
Sleepwalker
Cool World
A gonosz herceg
The Ormus Saga II

Amiga
Syndicate
Elite 2 - Frontier
Dune II
Ishar II
EOB 2
One Step Beyond
History Line '14-18
Trex Warrior
Civilization
Battle Isle

PC
Betrayal at Krondor
Syndicate
Stronghold
Elite 2 - Frontier
Ishar 2
Day of the Tentacle
Privateer
Larry 6
Jurassic Park
Dune 2.

Plus/4
Bard's Tale III./Pigmy
Laser Squad I-II./TGMS
Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Battle Chess/Pigmy
Pipermania 2/TCFS
Karateka/Ceekay
Supremacy/TGMS
Cloud Kingdoms/TCFS
Goonies/Muffbusters
Grand P.Circuit/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.

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

Helló CoVboV!
Mostanában van egy csomó jó ötletetek (pl. PC prgechnika, a nyári kulónszám etc.). A memoria kezeléssel szülő cikk sok hasznos infót tartalmazott, de még irhatnátok pár dolgot az WEAT-Atól — és ezen dolgozok. Azt úgy felváltót elintéztetek... A képfomat dolog is biztos hasznos volt, de színterem már elég sok olyan program megjelent, ami megoldja ezeket megjelenítést, konvertálást. A VGA-kártya programozásáról is irhatnátok! Bemutathatnátok pár PC(1)-s demót. Nem ártana ilyen fogalmakat beszámolni, illetve bővíteni irtó rólok: BBS, igen ezt nem nagyon értem nagyon nem értem... Most idezek egy-egy (óskókón) CoV (19)-ben levő News-ból: "Apropo, ha már úgyis De-ohire-nei tartunk, akkor a PC-seknek megjegyezzük, hogy bármelyik epkeázlat BBS-ből (vagyis házi swapperből) lejelenthető... stb." A BBS meg oké, de a swapper? Ehhez is kell módem? vagy mi van? Kubiszyn Viktor, Bp.

CoVboy: Drága, kedves, aranyos, ósköri barátom. Ahhoz képest, hogy egy 286-os AT boldog(?) tulajdonosa vagy, leveleddől azt bogyoztam ki, némi fogalomzavarban szenvedsz. Ez végül is gyogyítható betegség, amire a legjobb orvossg a CoV nehány heten belül megjelenő '93/94-es Ekvönyve. Orulánk, hogy tetszik a PC-info róro beindítása, de a modernes téma (BBS-ek stb.) annyit oldalt elvitt volna, hogy ezt inkább alapszintűre az Ekvönyvből. Ott meg fogod találni kérdéseidre a válaszát. Tenyleg, befizetted már a csekket?

Tisztelet Szerkesztőség! Azt szeretném megkérni, hogy a SAM be-jök-e az Amiga programok, és hogy a lemeztől nem függ-e? Ha igen, akkor milyen lemez jó hozzá? Ha SAM-be nem jök az Amiga programok, akkor milyen géphez jök, és hol lehet beszerezni, és kb. az áruk? Ha viszont SAM-re jök, akkor mennyibe kerülnek és hol? Még azt szeretném hozzá tenni, hogy kb. 2 hete feladtam egy levelet az akciós színterem felé, hogy letezzék, hogy letezzék-e még Spectrum klub, továbbá azt, hogy lehet-e kazettát rendelni?

Tisztelettel, Lengyel Olivér, Nyiregyháza
CoVboy: Helló Olivér! Lissa jó van? Hogy milyen Lissa? Hat-e Mona. Ha jó, azt hagyjuk. Most felkötöm a nyakkendőd, mert komoly szakmai vélemény fogok alkotni. Tisztelet Olivér! Nemcsak SAM-be jök az Amiga programok, hanem kb. 45%-os szögből is, érdemes kipróbálni. Hogyne fuggna a lemeztől, van olyan, amit csak 50"-ból lehet letezzék, jó hozzá pl. a DOORS, vagy az ERSTE ALLGEMEINE VERHUSSICHERUNG-nejebb albuma, kellemes háterhatást eredményez. Természetesen ha SAM-be nem jök az Amiga programok, akkor oldalról biztos jök min-

den Amigába. Beszerzesz úgyeben böngeszés át az újságban a hírdetéseket, árak attól függ, kinél beszerezheted előznie. Egy 75"-ból azuper programt téged biztos nagyon meg fognak kasálni. Ha SAM-re jök, akkor érdemes őket megvenni, mert akkor biztos tetszik. Az ár megint csak attól függ, talainak-e olyan baleset mint te vagy, aki jó sok pénzeket megad érte. Mit-een akciós szelvényről beszél? Arról, ami a SPV 25-ben, vagy arról, ami a CoV 15-ben jelent meg? Az egyik úgy 4 éve, a másik meg úgy ket és fél éve jelent meg. Szerintem meg mindig erővényben lehetnek azok a megrendelési feltételek? Miért nem irtál inkább a Computer Manának? Spectrum klub letezzék meg, van egy pár címünk Romániából, ha kell, szívesen elküldjük. Kazettát lehet rendelni, PUF megteheti? Csak neked ketezeret, tudom, hogy ezt az ajánlatot nem fogod visszautasítani... maximum megkerded, SAM-be jó-e?

T Cím!
Nagy meglepéssel olvastam az Nr.36. 36 és 37. oldalait! Ez kell a jövők kedvű huanoidoknak! Javaslom további vitafórumok tartását az alábbi témákban:

- Bekapcsoló PC-klónban forog-e a harddisk? Az előző letezzelő hivatkozhatna a mezőgazdasági, kémiai, és társadalomtudományi diplomájára és megesküdné (kb. 1/2 oldal), hogy alkalandoz forog. Utána rögtön egy 2 oldal terjedelmű másik cikk, amelynben egy LAPTOP tulajdonosa kétségbe vonja az előző huanoid szöveleit képességet, mivel az övben időnként leáll.
- Ki mit hallott a sarki közterben.
- Kattog-e a billentyűzet? Első cikk: egy önmagát hozzátettnek mondott próf kifejté, hogy az egér füle kattog, a macska nyávog, de az ő billentyűzetek meg nem nyúlnak. Ak nem hisz szemébe, sem elmelet hozzá nyomkodni, és meghallgatja a csönét. Utana egy újabb cikk ismertet a katogás okait: gyártási hiba, mechanikus eredetű zúg, minden billentyűzetbe piezzo-hangszóró léte beépítve, az előző huanoid a homályvid, mivel nem is billentyűzet, hanem keyboard.

1 szto mint 100 ezt a rovatot bővíteni kell!!!
Az egész emberi faj az értelmes, nyílt, parlamentáris vita viszi a végtelen univerzum ismeretén, de fantaszikus látáta felé. Előre az Armstrong által kitaposott úton!
Utközérés: A CoV 34/1 ajánl ez áll: 418.000 betű tartalmaz. A „betű” értelmezése okoz problémát: bele van-e számítva a SPACE, CR, LF stb., mert az nem betű. Nehogy azt válasszod, hogy számológép meg.
CoVboy: Nagyrabecsuált U.F.O.! Ez most mi akar lenni! Ünök, Feléitlen, Oktondi, esetleg Urológus, Farpoblemakkál foglalkozó Orvosatlalhalgató? Tölem aztán lehetsz egyszerűen én is, akkor sem tudok nevetni kisse erőtellett hu-

morod. Tudom, hogy a magadtalja Plus4-esek (na, kitaláltam, mi?), de úgy általában a „nem-PC-esek” körében gyakori ellentétzet volt ki „okos” emberek szakmai vitái. Eziranyu agyálalad bizonyos mértékig én is osztom: és megpróbálom hatni a fiukra, ha lehet a jövőben megteglelén lektorált anyagokat pakoljanak az újságba, így elkerülhetők a gyakran nem is annyira ok nélküli viták... Utközérésre (vagy inkább Utközérésre) hivatalból azt kell monnyam, nyomdahiba volt. Ettől függetlenül majd veszek egy lexikont 1.0-nak, hogy a karakter es a betű közötti különbséget tárgyban egy kicsit kupálja magát. Ez utóbbit remelem nem hallottad.

Csók CoVboV!
A CoV 35 száma után (pontosabban Krestyán Hajnalka levele) én is úgy éreztem ebben a Minutumban, hogy gazdagítani kell szíveny CoV postadát a női nem által írt levelet.
I have got a question

— Ktől kaptad a CoV humorod FLU-ját (hungarian jarványát), because én is szeretném elkapni. Külj pontyos nevet, címet!
Ha erre nincs lehetőség, hogy összepórolt 17 fontinkom ne vesszen karba, teid közé a következő CoV-ban a PHOTOGRAPHYADAT!
Gondolom más is örülne neki! Vagy tán azért nem teszed közé, mert a borostyan CoVboy-arcod látán rögtön sztrájkba fogának a nyomdászok? Nem? Ha nem, bizonyítsd be az ellenkezőjét!
Ui: Kösz, hogy letegezhettek!
U2: Búcsúzól itt egy vicc, remelem örösz nekik: CoVboy botlta megy. A pénztáros kérdezi: — Mit adhatok, uram?
CoVboy: Kérek 1 liter húst!
Pénztáros: 1 liter húst????
CoVboy: Igen!

Pénztáros: De-uram, a húst kölönben menik!
Másnap CoVBoY újra botlta megy.
CoVboy: Kérek 1 liter húst!
Pénztáros: Már tegnap is megmondtam uram, hogy a húst nem lehet lételben menni!
CoVBoY a következő nap is emegy Úr 1 liter húst kér. A pénztáros már unja, ezért ezt javasolja: Pénztáros: Uram! Cseréljök szerepet! On tesz a pénztáros, én meg a vevő.
Pénztáros: Kérek 1 kg húst.
CoVboy: Hölgyem, hozott úveget?
Na, milyen volt?
Udy: Alias Woman Group, Melet Melánia, Bp.
CoVboy: Nicsak egy újabb Me! (Just) Orulök, hogy letezzék a FLU-m. Sajnos most jön a tél, így általában vastag nadrágot viselek, szoval elég nehéz lesz elkápnod. A pontos név es cím ott van az impresszumban, úgyhogy összepórolt 17 fontinkom ne vesszen karba. A PHOTOGRAPHYAMAT! nem tudom hozzá tenni, mert minden film elég, ami rólam készül, talán a FLU-m az oka. A viccét már hallottam, de hattha valaki nem ismeri. Me! (usueg csak neked is.

GAMES CENTER

Programajánlat — 1993 november

C64: ACID RUNNER — lode runner — 118 / ARGON FACTOR — szöveges — 290 / BAKLANDS — AUTOVERSENY — 209 / BARD'S TALE III. RPG — 4SD / BATTLE OF BRITAIN — stratégia 191 BOMBAMAD logikai — 137 / BUGBOMBER — logikai — 257 / BUNDESLIGA 2 — manager — 123 / CENTAURI ALLIANCE — kaland — 7SD / CORYA — szöveges — 252 / CYBORG 2900 — 3D akció — 136 / DETONATORS — ügyességi 228 / DRIBBLING — foci — 221 / FLEX+ — TILI-TOLI — 135 / HEAVENBOUND — ügyességi — 144 / HIGHOOD — ügyességi — 147 / KARAMELZ CUP — jégkorci — 1SD / KILLED UNTIL DEATH NYOMOZGÁS — 2SD / KILLING ROAD — lövöldözés — 133 / LAW OF KARAMELZ — kaland — 2SD / LENTIVE — PARBAJ — 222 / LOGIK — ládatoló — 133 / LORDS OF CHAOS — kaland — 144 / LORDS OF CHAOS 2 — kaland — 273 / MADRAX — akció — 166 / MAGIC STONE — RPG — 128 / MATRIX — logikai — 238 / MAZER — ügyességi 148 / MORIBUND — logikai 15D / NEW JUMP — logikai 16 / ORMS SAGA 2 — RPG — 3SD / OSTFRIENDLAND GAMES — ügyességi 1SD / PAIR OF MEMORY — memória — 167 / PARSEC — lövöldözés — 1SD / PILE UP — logikai — 220 / PLAY A MATCH — tenisz — 137 / PLUS — logikai — 141 / PRESS SCOOP — szöveges — 150 / PSY KAOS — ügyességi — 444 / PUNICA GAME — ügyességi — 406 / QUARX — logikai — 222 / ROBBO — maszkarósz — 110 / SALVA KID — ügyességi — 150 / SCEPTRE OF BAGHDAD — kaland — 1SD / SEACOMMAND — akció — 162 / SESAME ST. — nyomtató — 1SD / SHARDS — logikai — 133 / SOCCER CUP 2. — menedzser — 156 / SPACE DUELL — párbaj — 1SD / SPACE QUIZ 101% — vetelköz — 1SD / STAR CONTROL — stratégia — 136 / STARSHIP COMMANDER — STAR TREK klón — 1SD / SYSTEM — ládatoló — 280 / TAMER — lövöldözés — 162 / TENFRACT 2 — lövöldözés — 278 / THINK FAST — memória — 141 / TIMELORD'S AMULET — szöveges — 114 / TRACER — lövöldözés — 113 / TRAIL WEST — stratégia — 149 / ULTIMA I. — RPG — 1SD / ULTIMA II. — RPG — 2SD / ULTIMA IV. — RPG — 4SD / ULTIMA V. — RPG — 8SD / ULTIMA VI. — RPG — 6SD / VERMEER — szöveges — 151 / WASTELAND — kaland — 4SD

Amiga:
Battle of Britain — stratégia — 2 lemez / Celtic Legends — stratégia — 2 lemez / Cow Wars — akció — 1 lemez / Dune 2 — stratégia — 6 lemez / Elite 2, Frontier — úrhajós — 1 lemez / Galdregon's Domain — kaland — 2 lemez / Home Alone — akció — 2 lemez / Ishar 2 — kaland — 3 lemez / Legend — kaland — 2 lemez / Lord of the Rings — kaland — 3 lemez / Lost Vikings — akció — 2 lemez / Morph+ — akció — 2 lemez / Star Control — akció — 2 lemez / Syndicate — stratégia — 4 lemez / Telecommando — akció — 1 lemez / Terminator 3 — akció — 1 lemez / Ultima III. — kaland — 1 lemez / Wing Commander — szimuláció — 3 lemez

PC:
Battle of Britain — stratégia — 722K — C.E.V / Betrayal at Kronrod — kaland — 8HD — V / Dark Queen of Kryn — kaland — 2HD — E.V / Elite 2, Frontier — úrhajós — 2HD — V / Flashback — akció — 3HD — V / Might & Magic IV. — kaland — 7HD — V / Might & Magic V. — kaland — 11HD — V / Sleepwalker — akció — 3HD — V

A megrendelés feltételei nem változtak, a CoV 35, 36-ban olvashatók, vagy felbőggett választórtek ellenében megküldjük teljes listánkkal együtt.

GAMES CENTER (COM-WARE Kft. címén), Postacím: 1519 Budapest, Pf.: 363. (1114 Budapest, XI. Vársárhelyi Pál u.8.)

COMPUTER Karácsony



1993. december 11-12-én 9-19 óráig
A Budapesti Műszaki Egyetem Aulájában
(Budapest, XI. Műegyetem rakpart 3.)

Sokaknak már nem újdonság, hogy minden év decemberében megrendezésre kerül az országos számítástechnikai kiállítás és vásár. A rendezvény szervezője, a **Csokonai Művelődési Központ** az idén is várja a számítástechnika rajongóit. **Az 5000. fizető vendéget ebben az évben is meglepetés várja.**

Programbörze, csere-bere. 50 géphely, egy asztal egy órára 100 Ft-ért bérelhető, egész napra bérlés esetén 30 % kedvezmény.

Az idén is bemutatásra kerülnek a szakmai újdonságok, video kivetítő ernyőn.

**Asztalfoglalás és információ: Csokonai Művelődési Központ, Budapest, XV. Eötvös u. 64-66. 1153.
Tel.: 1690-495, Tel/FAX: 1892-240.**

**Keressd a CoV standját is! Ott leszünk, ahol tavaly voltunk: a földszinten, a pénztár mellett balra. Örült CoV-póló vásárt tartunk, valamint folyóiratokat és szakkönyveket szerezhetsz be jelentős kedvezménnyel, csak a rendezvény ideje alatt.
A CoV előfizetését a helyszínen is megteheted!**

PÁLYAZATI REJTVÉNY

Az itt látható képeken 2 angol programozó látható. Az a közös bennük, hogy mindketten a repülés/úrhajós témát kedvelik, s az ilyen témájú játékok fejlesztésére fordítják minden energiájukat. E havi rejtvényünk első része egy kakukktojás. Az itt felsorolt 5 játék közül melyik az az egy, amely nem az ő kezük alól került ki? A helyes nevet külön levelezőlapra beküldők között 5 nyertesnek 1-1 CoV pólót sorsolunk ki. A levélre írjátok rá a mereteket is (S, M, L, XL, XXL).

Elite 2
Strike Commander
X-Wing
Wing Commander
Privateser

Extra nyeremény: Azok között, akik a levelezőlapra a helyes megnevezést mellett ráírják a két úr nevét is, külön sorsolást tartunk, melyen 1 db. CoV ajándékosomag található gazdára (bennre: SpV sorozat, CoV sorozat, PC-s játékok c. könyv, CoV póló és 1 doboz mágneslemez).
A helyes megnevezést a CoV 39-ben, a nyertesek neveit pedig a CoV 40-ben tesszük közzé.



Folytatódik a ZZZUPERRR

CoV Póló

akcióóó!!!

Folyamatosan bővülő mintaválaszték!

S, M, L, XL és XXL méretben

Ára: 499,- Ft + postaköltség

Megrendelhető utánvétellel a befűzött levelezőlapon

P01

P02



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	29.990,- Ft	4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29.990,- Ft	Kezdigitalizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Commodore Amiga 600	29.990,- Ft	Mouse-joystick automatikus kiválasztó	1.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	49.990,- Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2.490,- Ft
Commodore Amiga CD-32	49.990,- Ft	C-64 / C-128 Joystick Mouse	1.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábel	21.990,- Ft	C-64 / C-128 C1351 Mouse	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 60 MB HD kábel	24.990,- Ft	Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	1.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábel	28.990,- Ft	C64 MIDI + szoftver	5.900,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábel	36.990,- Ft	C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	6.500,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB + 4MB RAM modul	319.000,- Ft	NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	4.200,- Ft
Commodore Amiga 4000/030/4MB/120MB	33.990,- Ft	NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	420,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	4.990,- Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Commodore C-64/II	13.990,- Ft	Noris halos 14" monitorfilter	400,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive	7.990,- Ft	Noris porvédő Amiga 500/500 Plus	890,- Ft
Commodore 1802 monitor C64-hez	24.990,- Ft	Noris porvédő C64/II	590,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23.990,- Ft	Mouse pad	220,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	29.990,- Ft	Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	19.900,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	29.990,- Ft	Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	32.900,- Ft
Commodore 1940 Multitaync monitor	49.990,- Ft	Roegen Genlock for Amiga	9.900,- Ft
Commodore 1942 Multitaync monitor	54.990,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
512 Kb óra memória bővítő	3.990,- Ft	1.76 MB HD külső drive Amigához (OS2+)	16.990,- Ft
2.0 Mb óra memória bővítő	9.900,- Ft	Rocket-332 3.5" Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.500,- Ft	Rocket-382 3.5" Ivory antivírus Amiga drive	9.990,- Ft
1.0 Mb-os óra chip bővítő Amiga 600-ba	6.900,- Ft	Rocket-382 3.5" Black antivírus Amiga drive	9.990,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft	Rocket-382 3.5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	790,- Ft	Rochard HD kontrollor A500/A500+ + 80 MB Hard Disk	17.900,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	200,- Ft	+ 1 MB Simm RAM	24.990,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	750,- Ft	Midi Amiga Interface	8.990,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.390,- Ft	Handy-scanner + Interface Amigához	3.490,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790,- Ft	Boot Selector Amigához	14.900,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	330,- Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	1.490,- Ft
Verbatim 5.25" DS/HD lemez	650,- Ft	Trackball Amigához	6.490,- Ft
BASF 5.25" MF 2DD lemez	330,- Ft	3M DC2120 Streamer kazetta	3.590,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	1.190,- Ft	Amiga Eurocart kábel	2.900,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	395,- Ft	Amiga Magazin (nemet) újság	1.190,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + kézikönyv	9.990,- Ft	Power Play (nemet) újság	490,- Ft
			490,- Ft
JOYSTICK-ok:		Quickshot QS - 130F Python1	850,- Ft
Quickshot QS - 113 IBM	990,- Ft	Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.	890,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1.250,- Ft	Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.890,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.790,- Ft	Quickshot QS - 149 Intruder1	2.690,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.490,- Ft	Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	450,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000	1.090,- Ft
Quickshot QS - 102N II.	580,- Ft	Dynamics Competition Pro IBM	3.990,- Ft
Quickshot QS - 102P II.Plus mikrokapcs.	650,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.490,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.	790,- Ft	Dynamics Competition Star Mini	1.990,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.390,- Ft	Dynamics Competition Special Mini	1.690,- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	750,- Ft	Dynamics Competition Transparent Mini	1.690,- Ft

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

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

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

A fenti árak 1993. december 15-ig érvényesek!