

COMMODORE Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 40.

VI. évfolyam • 1994/1.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1994

Ára: 139,- Ft



TRAPS & TREASURES



KRYNN TRILÓGIA



ST HOTELMANAGER



KEYS TO MARAMON



DARK SUN



ULTIMA



T.F.X.

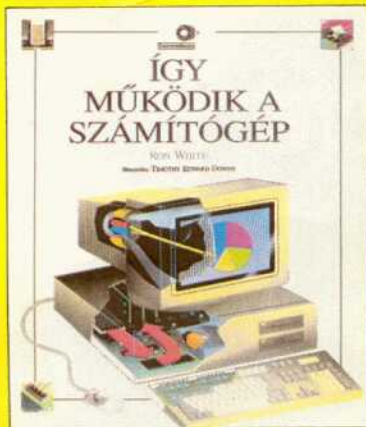


COMBAT AIR PATROL



INCA WIRACOCHA





Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszáz ezer 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, avagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikusan elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség

Megrendelhető postai utánvétellel a **COM-WARE Kft-től**, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.

FIGYELEMI A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyveit is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.

MEGJELENT 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 megtudják, hogy telepörtáliknak Arborea-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).
- **TökösMakos:** 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, Időregész, Laser Squad 1-2, végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung. **Felhasználói: Demo Music Creator, FLI Editor, Megakrolz, Magicpaint. Prg.technika: Dig! lejtású. 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 hullámozta tatasa, Demo-betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rögzítése, Art Studio kép becsikozása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF képfornátumok megjelenítése, IFF formátumú képek kinyomtatása, File Display rutin, Demo-háttér betét, valamint képernyő elsötétítése (kb. 14 oldal).
- **Felhasználói programok:** C64-re 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.

COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94



C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

Az Évkönyv árát egyelőre nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát az új Évkönyv fogyasztói ára: **449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg – úgy mint tavaly – engedményt adunk: **vagyis csak 398,- Ft-ot kell befizetned!** Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg az előző Évkönyv árát is csökkentettük, a **továbbiakban a CoV Évkönyv 1992. csak 298,- Ft.** A CoV Évkönyv 1991 utánnomása is teljesen elfogyott, ebből már ne rendeljétek! Extra kedvezmény: **az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!**

Commodore Világ VI. évfolyam, 1994/1. szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: 3D demo II./Anarchy (Amiga)
Összeállították: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsőségi és
prg.technika rovat: Molnár Zsolt (DoT)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)
Werner Zsolt (DADA)

Külső munkatársak:

Cseke Gábor
Hatvágner Attila
Kozma Zsolt
Sitku Tibor (Tibsoft)

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

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

Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Evkönyvet vagy egyéb papírust. Ez esetben azt a címet kell beírod a "pénzösszeg címzetje" rovat: OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk közpénz szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjatok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtat fel). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjesztés:

Az NHRT (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.) az ország egész területén megtalálható hírlapárústó szaküzletekben és paviilonokban, valamint:

ACOMP Kft., (címek ld. hátul)
SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI. Etele u.68.

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
NOVOTRADE 2C Kft., Budapest, XIII. Balzac u.35.

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

MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u.2.

CILI-BAZÁR Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT. Kecskeméti Rákóczi u.2.
COMPLAN STUDIO Kft. üzete, Békéscsaba, Andrássy u.50.

AXIS Kft. Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Patria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (41.) száma
az 1994. február 28-án
kezdődő héten jelenik meg.

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	1
NEWS (64, Amiga, PC)	2
STEIGENBERGER HOTELMANAGER (64, Amiga)	5
KEYS TO MARAMON (64)	6
ULTIMA IV. (64, Amiga, PC)	9
KRYNN TRILÓGIA — I-II.rész (64, Amiga, PC)	11
— Champions of Krynn	
— Death Knights of Krynn	
TRAPS & TREASURES (Amiga, PC)	16
COMBAT AIR PATROL (Amiga, PC)	18
T.F.X. (Tactical Fighter Experiment) (AGA, PC)	19
Hirdetések	21
Elsőségi (64, Amiga, PC)	28
DARK SUN ([Amiga], PC)	29
INCA II. — Wiracocha (PC)	34
Plus/4 sarok	36
Mindenféle/Elsőségi	36
A tűzhegy varázslója	36
Archívum leírás + térkép	37
Piedone Adventure/Gengszter térképek	37
Tökös-Mákos	38
Indy IV. (C64)	38
Cue Boy (C64)	38
First Division Manager (C64)	39
DUNE II. kiegészítések (Amiga, PC)	39
ADVENTOUR	40
Brubaker (64)	40
Dungeon Master (Amiga, PC)	40
Programozástechnika	41
Message Maker (64)	41
8 képernyő kezelése (64)	41
Sinus rutinok (64)	42
Helyesbítés (64)	42
PC-Info	43
A grafikus kártyákról	43
A VGA kártyák programozásáról	44
CoVboy Posta	46

Előfizetőink közül 1-1 CoV póiót nyertek:

Szlovák Szabolcs, Győr
Kirdy Péter, Budapest III.
Gróf Márton, Vép

Bak Krisztián, Kisköre
Papp Zsolt, Kaposvár

Nyereményeket postai úton juttatjuk el.

A CoV 38-ban megjelent rejtvény kakukktojását helyesen beküldők között 1-1 CoV póiót nyertek:

Balogh Gábor, Maroslele (XL)
Burghard Tamás, Székesfehérvár (L)
Csuka Ádám, Győr (M)

Kerekes Ferenc, Bp., XXII. (XXL)
Körtvélyes Ákos, Szombathely (XL)

A CoV 38-ban megjelent rejtvényre teljes megoldást beküldők között 1 db. CoV ajándéksomagot nyert:

Körtvélyes Ákos, Szombathely (XL)

Épp ez jutott eszünkbe...

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy buszmegálló. Nevezzzük CoV Honak. A megálló kicsit magányosnak tűnt. Ahhoz képest, hogy december közepén mindenki a Karcsonya készül, a megállóban tömegekre számítana az ember, de a megálló néhány bókászó embert leszámítva elég kihaltnak tűnt. A bókászó emberek csak vártak, csak vártak, de a menetrend szerinti járat csak nem akart megérkezni. S lássunk csodát, megérkezett egy busz, melynek szélvédője felett a CoV 40 felirat volt olvasható. A busz szépen, komótosan begurult a megállóba, de egyelőre nem nyitotta ki az ajtót. A sofőr leszállt, rágyújtott, majd rövid töprengés után elballagott. Az ott lévők tanácstalanul

ááltak, de feltalálták magukat, így a busz szépen kezdett megmenni. Karcsonya meg is tart, de a busz csak nem akart elindulni. Az utasok kezdtek türelmetlenkedni: — Azért ez mégiscsak arcátlan, hogy ebben az áporodott gázolajszagban kell pezsgőt pukkantanunk. Hőseinkre így köszöntött az új esztendő. S akkor előkerült a menetirányító, aki magyarázkodni kezdett: — Értsék meg hölgyeim és uraim, nem indíthatom a buszt, amíg nem tudom, hogy a végállomáson fogadj-e valaki. Az utasok értetlenül hallgatták a menetirányító unalmas magyarázkodását. — Tudják, a végállomásig hosszú az út, és közben meg egy nyomdánál át is kell szállniuk. Az átszálláskor elképzelhető 3-4 hét

arákos is, úgyhogy remélem nek meg megrághat és szídelőleimel. Ha sikerült át szállniuk, Budapestet a IX.ker. Orczy téren fognak landolni, de hát épp ez a bökkenő, csak most kaptam meg a fogadó nyilatkozatot, mely szerint fogadják. Onóket a most megalakult Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. telephelyén. S ezzel elment. Az indító írtam pa zoldre váltott, de a sofőr sehol. Az utasok kezdtek gyanakodni, így lehet hogy a 4 hétre pakolt hideg élelem kevés lesz, ezért koplalni kezdtek.

Közben begurult a megállóba egy újabb busz, mely szelvédjőe felett a CoV 41. volt olvasható. Ez azért már mégis csak borzasztó, ha ez így megy, az a járat hamarabb fog elindulni. Ezért hát az utasok egy része leszállt, és átszállt a következő járatra, míg mások — akik a megállóban várakoztak — az első buszra léptek fel. S ekkor megjelent a sofőr, enyhén illuminált állapotban, a szilveszteri nyomást még le sem fújta a fejezre szerelt biztonsági szelep. Mint, ha mi sem történt volna, előbb a butéba távozott, lenyomott két dupla kávét, majd halálai nyugalommal beszélt a helyére, indított, és szépen kigurult a megállóba.

A menetirányító azonnal felhívta a közben-s megállót, és tájékoztatást kért, vajon nem-e lehetne-e gyorsítani az átszállási időt, mert nem sokára indítja a következő járatot is, és jó lenne ha a két busz nem Taszáron érné utol egymást. Majd, amikor megvilágosodott előtte a tény, hogy a járat jelentős késésére lehet számítani, táviratilag értesítette a végállomáson szolgálatot teljesítőket: "JANUÁRI JAAART KIESIK STOP FEBRUÁR ELEJÉN EERKEZIK STOP FEBRUÁRI JAARAT EMIATT CSUSZKIJ STOP LEHET HOGY MARCHUSBAN KEET JAARAT FOG BEFUTNI EGY A HONAP ELEJÉN EGY MEG A VEEGEN STOP AAPRILISTOOL MENETREND VAALTOZATLAN STOP".

A megállóba közben befutott a harmadik járat is, melynek parás szelvédjőe felett a CoV 42. felirat körvonalai bontakoztak ki. S miközben utasain a közbeszű állomáson várakoztak, teljesen meglett az állomáson bent álló első busz, félig meglett a második álló is, a menetirányító pedig végre leült kis asztalkája mellé, és elmedált. O mindent meggett, amit megtehett, csak a szegény sofőr sajnálja, akit mintegy 12.000 dühöd utas várja a másik végállomáson, s ebből mintegy kétezenen bérlettel utaznának.

Eme kis kódosítás után el is tekintenénk attól, hogy magyarulködjünk, mi volt az oka

az idei első CoV késésének. Ez nem változtat azon a tényen, hogy idén a CoV-nak 12 száma fog megjelenni. Meg egyébként is, valamint meg akartunk tartani a hagyományokból, ha már az új év új LOGO mozgalom hagyományaitól eltekintünk.

Mi az ami elsőként feltűnik? Hát persze hogy az ár. Mi megmondtuk előre. Előfizetőinknek természetesen egész évben a befizetett 99,- Ft/db. áron jár a CoV. Egy újítás, év közben is elő lehet fizetni, de nem 1 évre, csak év végéig (ki tudja mi lesz még jövőre), s hogy azért még mindig kedvezünk valamit az előfizetőinknek, évközi előfizetés esetén 119,- Ft/db. áron juthatsz hozzá a CoV még az idén megjelenő számaihoz. Akik meg változtatlanul az utcán kívánják megvenni, azok ugye...

Azt sem kívánjuk kommentálni, mi az oka eme áremelésnek (nem is emeltünk ár, már a CoV 39 is ennyibe került — CoVboy). Legtöbbször terjesztünk december 30-án közölte szerződési feltételeit, melyben többek között újabb +4% jutalékkal rukkoltak elő, ha visszakerjük az el nem adott példányokat, mert ugye azokat országos szinten összegyűjteni, rendezgetni stb. nem kis munka. Mi pedig visszakerjük, mert ugye jól látható, hogy a 12. számig már teljesen kifogytunk, és a jelenlegi tendenciát tekintve kb. tavaszra a 17. számig teljesen elfogy a raktáron lévő készlet. Márpedig ha a visszavett példányok is szépen elfognak utólag, akkor meg miért ne vigyük vissza? Ez persze csak csepp volt a tengerben, mert az alapjátékok is emelkedtek, s ha visszaemlékeztek, anno augusztusban, amikor az AFA-1 emelték, mi nem korrigáltuk az árat, nem úgy mint mások... Azért persze valamit mi is adunk cserébe, amíg további jelentős mértékkel nem nőnek nyomdai kiadásaink, újabb 8 oldalal emeljük a CoV terjedelmét, vagyis mostantól a CoV 48 oldalas, ez azt jelenti, hogy egy esetleges évközi jelentős költségnövekedést nem áremelés nélkül kívánunk kompenzálni, hanem akkor majd szépen visszabálgunk 40 oldalra.

A hirdetésekkel kapcsolatos témában változás, hogy egy csokorba szedve közösen, ölmészete megtaláljátok a hirdetésekot, szép sárga papíron. Hogy miért sárga, nagyon egyszerű a magyarázat, mert a csekknek sárgának kell lennie, és az is rajta van. Szóval ha közösen nem találjátok a csekket, az nem azt jelenti, hogy nincs, ott van

az, csak most két irányban kell az ólivaló kívágni. Ennyi kreativitást már csak elvárhatunk egy CoV olvasótól nemde?

Némileg átszerveztük ezt a nyereleménysorsolást is. Sokan nehezteltek amiatt, hogy tütis beküldött anyagaikkal nem nyertek semmit — igaz, lekötésre sem került a cuccok — mások meg esetleg többször is nyertek. Igazatok van! Amikor ezt a dolgot elindítottuk, ezzel nagyon sokan megpróbálták visszaelni. Pl. hontan kb. 8-10-n másolták ki az 1001/3. POKE-ok fejteztéből az első három, vagy négyet, mondva, ha beküldték valamit, hátha nyerne. Ennek így semmi értelme. Ezért úgy döntöttünk, azokat fogjuk elsősorban díjazni, akiknek az anyaga lemegy a CoV-ban, azok pedig mind kapnak valamiféle honoráriumot. Az előfizetők között pedig havonta 5 pótló talál zentül gazdára.

A rejtvény sem szűnt meg, csak átmenetileg szűnetelt, valami újat akarunk kitalálni, mert ezek a képzelmes dolgok egy kicsit nehezebb bizonyítanak.

A '94 évre december 31-ig előfizetők csekkjei jelen számunk nyomdabá adásáig még nem érkeztek be maradéktalanul, ezért a sorsolás eredményét legközelebb tesszük közzé.

A tartalmi dolgokon említésre méltó változást nem eszközöltünk, mint ahogy az látható, minden megszokott fejezet képviselőit magát, és a gteptpusok arányain sem kívántunk egyelőre jelentősebb mértékben változtatni. Szeretnénk ismételten leszögezni: a CoV-nak eddig sem volt a célja, és ezután sem szeretnénk azt a célt magunk elé tűzni, hogy a lehető legfrissebb anyagok tömkelegéről közöljünk 20-30 mondatos ismertetőket. Változtatlanul arra törekszünk, hogy részletesebb útmutatót adjunk régi és új programokról egyaránt, figyelembe véve az olvasói igényeket.

Köszönjük, hogy elolvastad eme kis bevezetőnkot, köszönjük, hogy mint előfizető, vagy mint vásárló bizalmaddal megtitteit bennünk, és 1994-ben (is) olvasónk maradtál/lettél. Véleményed természetesen továbbra is szívesen látjuk abban a kérdésben, miről szeretnél olvasni, mi szeretnél szívesen látni a CoV-ban.

Jó szórakozást, az egész évben hasznos időtöltést kívánunk kedvenc kiadványod társaságában!

Adventure/RPG

— 64 —

SZUPER HÓTT!!!

Olessák Robert — az *Alvilág Ura* szerzője — ismét remekelt. A *GÁLYA (The Galleon)* az 1994-es esztendő egyik legnagyobb hazai szenzációjának ígérkezik — a 64-es kalandorok számára legalábbis bizonyosan. A káprázatos kivitelű grafikai és zenei szerepcsdák korát éljük, aminek árnyoldala az, hogy ez a nagy-nagy csillogás nem ritkán csak igen kevés valódi tartalom és eredetiség takar; kellemes meglepetés tehát egy olyan programmal találkozni, ahol — bár a grafikai megvalósításra — igazán senkinek nem lehet panaszja, mégis valóban maga a *JÁTEK* maga az, ami a játékokat érdekes teszi. Nem csaiás, nem ámitás, *Olessák maestro* legújabb alkotása — a nagy példakép, a legendás *Magnetic Scrolls* hagyományaihoz híven — paratlan intelligenciája, bonyolultsága és részletes kidolgozottsága révén magasan kiemelkedik az átlagos kalandjátékok szürke óceánjából. Ha csak néhány formális adatot felsorolunk róla (*másképez* szavas szótár, több, mint 250 helyszín, kb. 150 kByte-nyi szöveg stb.), már az is épp elég jésztendő



— 64 —

hangzik, ám a program igazi különlegessége az, hogy itt egyszerre két szereplőt is irányíthatunk a *la Maniac Mansion*: egy barbárt és egy *"dilettáns mágust"* (ez idezet volt a játék idióta kerettörténetéből), amiből mindjárt az is kiderül, hogy a cselekmény Fantasy környezetben játszódik, és rengeteg meglepetést, de főképp farszító poenok tömkelegét tartogatja, és kemény teletörtés ígér a vállalkozó kedvű kalandoroknak. Végül még egy örömhír: már folynak a tárgyalások a program forgalmazásáról, és ha sikerül megegyeznünk, akkor valószínűleg ez a teher is a mi nyakunkba szakad majd... Persze *"édes e teher nekünk..."*

Némileg becsapva éreztük magunkat, amikor kipróbáltuk a *Creativ Pixels Group* által jegyzett *Island of the Dragon* című anyagot. Az az igazság, hogy egy jó kis RPG-t, vártunk a kezdeti képek és szöveg alapján, de helyette csak egy különös, összetett akció-kalnd programot kaptunk. A lényeg, hogy a kilenc helyszín mindegyikén más és más feladatot teljesítve jussunk kalandunk végére. Van ahol egy labirintusban kell megelőznünk egy óriásgyíkot, máshol egy stegosaurusok kell halálra rugdosnunk. Mindenesetre a feladatok sorrendisége lényeges, mert az egyik helyen megszerzett tárgy egy másikon még jó szolgálatot tehet.

A *Lucasilim* baromságit nem nagyon kell bemutatnunk senkinek. Most kis csapatuk, a *LucasArts* jóvoltából rukkoltak elő a **SAM & MAX** című csodával. Első benyomásunk az volt, talán őket is megfertőzte a *Jurassic* mania, azután rájöttünk ez több annál, **SAM & MAX** ismert nyomozó figurák egy New York-i rendőrhivatalból. Azoknak nem kell különösebben bemutatni őket, akik közelébe férkőztek néhány idevágó COMICS-nak. Itt-ott már hazánkban is fellelhetők. Szóval a *Dino-park* csak egy rész-epizódja a sztorinak, ami humoros megoldásaival, poénos szövegeivel mindenképpen sláger-számba megy.

Az *Electronic Arts* bizonyára sokat akar még úlni a *Bard's Tale IV*-en, ezért hát most is inkább valami mással lepték meg a piacot. A *Labyrinth of Time* valóban az idő labirintusa. Hogy miért? Ha valakinek mond valamit *Minos* király neve a görög mitológiából, akkor bizonyára meglepődik, ha elmondjuk, *Minos* 2000 évi pihenő után magához tér a szarkofágjában, és úgy gondol, hogy visszatér közénk... Nos, az igen bonyolult játék kezelését egy nagyon jó ikonmenüvel könnyítették meg, a mintegy 1800 grafikus kép önmagáért beszél. Hát akkor jó kalandozást *Minos* labirintusában... (Milyen tusában? — CoVboj)

Szegény Amigásokat úgy látszik a *Viacom* is hanyagolja. Ja, ez egy cég neve, csak eddig még nem nagyon hallottunk róluk (Biztos olvas-nemet vegyesvállalat, és a **VIA** — olaszul út — meg a **KOM** — németül gyere ide — szavakból alkották — CoVboj) Szóval *Viacom*-ék legújabb kalandja — a **DRACULA UNLEASHED** — önmagában még nem is lenne olyan nagy durranás, de a CD-ROM változatban beépített video üzemmód magával ragadó. Képzéljük el, hogy a hasoncímű film video-változatát (cca 90 perc) digitalizálva beépítették a progiba, és a videolejátszó üzemmódban megtekinthetjük azt. Nem semmi!



Hemendex helyett Szemendex — SAM & MAX (PC)



Minos és a Sheriff, micsoda párosítás — Labyrinth of Time (PC)

Arcade

— 64, Amiga, PC —
Mivel a karácsonyi ünnepi számunk előrehozott lapzártája kissé átszervezte életünk, lemaradtunk néhány újdonság bemutatásáról. Remélhetőleg azonban nem fog senki életében maradó történet okozni az, hogy *Sigurny Weaver ALIEN 3*. c. programjáról csak most esik szó a CoV hasábjain. A remek akció-program keretében rajtuk a sor hogy bebizonyítsuk, a Végső megoldás nem a halálban, hanem a könyörtelen harcban leledzik. A játékot egyébként több szoftveres csapat jegyzi, nekünk elég annyit, hogy minden jog a *Twentieth Century Fox Filmcorporation-t* illeti.

— 64 —
Hasonlóan kellemes akciójáték az *X-Amplex Architectes Tales of Boon*-ja, bár tagadhatatlan, hogy a programozástechnikai megoldások erősen hasonlítanak a *Flimbo's Quest*, vagy az *Another World* trükkjeire. A játék alcíme egyébként csak sötét: *The Elf's Valley*... Na, ebben a völgyben kell minden mozgolódó gonosz lemeszárulni.

— 64 —
Ha már a meszárlásnál tartunk: egy-két hónapja szóltunk néhány szót a *Holiday Cops* című neoprimitív ekszongérról. *All Yngve* úgy gondolta, hogy az ötlet megér némi többletmunkát, és kidolgozta a második részt, amely már lényegesen jobbra sikerült elődjénél. A grafikai megjelenítésen túl az ellenséges mafiózók viselkedése is újdonságokkal szolgálhat. (Legalábbis a *Part One*-hoz képest).

— 64 —
És még mindig akció! *Escape from Colditz* a B bitésen egy *Digital Magic Software* jóvoltából. Mivel a program élvezék-mozgatózása elég nehézkes, és néhány nehezen felderíthető billentyűnek külön funkciója van, a szökődesre csak a legtürelmebbek, és legkitartóbbak vállalkozzanak. A játék egyébként a *Hero Quest*-ből már ismerős 3D-s megjelenítésre épül.

— 64 —
Ha meguntuk, hogy állandóan elkapnak, cseréljünk szerepet, és töltsük be *Neil Raine Lunar Jailbreak*-jét. Itt mi lehetünk a börtönőrök, s járkár vár a feladat, hogy a lehető legrövidebb időn belül rács mögé dugjuk az emeletről-emeletről menekülő szökevényeket. A stílus ügyességi, az ötlet ósregi, a játék viszont szórakoztató. 130 blokkot megér.

— 64 —
Lehet, hogy telhetetlenek vagyunk, de hasonlóan csalogottak voltunk egy másik *Creativ Pixels* anyag — *The Wings of Circe* — miatt. A remekül elkészített előjáték kapcsán találkozhatunk az *Odüsszeiából* talán másnak is ismerős *Kirké* nevű lotyóval, aki másodállásban nimfa típusú fasszúrú, és mikor egy varázsló éppen nem változtatja szárnyas lóvá, akkor csak (tervetek) szöveget, és molesztálja a békés utasokat. Na, most éppen lóvá van téve, és azért száll-dos, hogy visszanyerje eredeti alakját. Ebben lehetünk segítségére azzal, hogy minél több mitológiai lényt lekötünk a szárnyaló (szár nyaló; szárny a ló.) kancával. A proggy előnyére szolgál, hogy több remek grafikai elemet tartalmaz, maga a játék viszont felelték hamar felelhető.

— 64 —
A *Mark und Technik* úgy látszik elégedetlen volt az újabb megjelölt *Katakis* klónok (pl. *Parsec*) minőségével, és kiadta a saját (z)úrhajós lövöldözés verzióját *Hermetic* néven. Ez — azonkívül, hogy jó hosszú, mintegy 1200 blokkos — szinte semmi újat nem tartalmaz. Ha csak azt nem, hogy team módban, azaz egyszerre ketten is lehet vele játszani. Ha csak egy kis céltalan lövöldözésre vagyunk, ki lehet próbálni, a gondolkodás nehéz munkáját hagyhatjuk másokra.

— 64 —
Fred, a kétlában járó golyó ismét visszatért! Legalábbis ez derül ki a *CP Verlag* által forgalmazott *Fred's Back 2* című ügyességi játékból. A grafika szépen kidolgozott, és hogy a program még vonzóbb legyen, az alkotók jó néhány ötletet lenyúltak a világ-

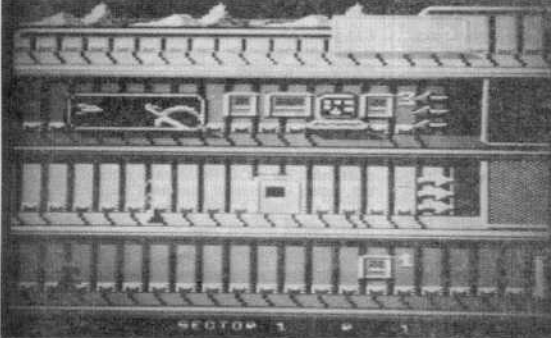
hírúvé lett *Super Mario*-ból. Többek között némi egéddel reményében itt is szét lehet fejelgetni az egyébként dobantóként alkalmazandó tereptárgyakat. Ha nem a *Super Nintendo* nevű — egyébként földbuta — herkenytű teljesítményét várjuk tőle, kifejezetten jó szórakozást szerezhet minden játékoskedvűnek.

— 64 —
Néhány számmal ezelőtt igen jó kritikát kaptunk tőlünk a *Detonators* című anyag. Úgy látszik a skandináv *AnGu* duónak is tetszett az ötlet, mert *Lethal Bombs* című munkájukban ennek ötletét használták fel. Az idea: egy labirintusból kell kijutnunk oly módon, hogy a folyosókat elválasztó téglafalakat a megfelelő helyeken időzített bombákkal kirobantjuk. Mivel a robbanóanyag csak korlátozott mennyiségben áll rendelkezésünkre, és a pályák is egyre bonyolultabbak lesznek, nem kis agytornát igényel a megoldás.

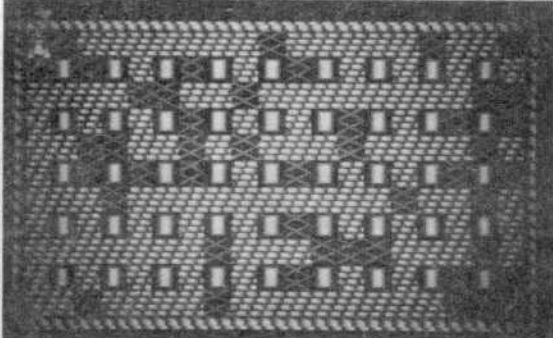
— 64 —
Mega Thrusterball a címe annak a *Legendary Designes* programnak, amellyel kapcsolatban nem tudunk szabadulni a gondolatától, hogy ezt a játékot, vagy valami nagyon hasonlót láttunk már néhány éve. Egy gomb alakú UFO-1, és egy öt hűségese követő társat kell átvezetnünk a vesztelő lövöldöző ellenséges alakulatok között. Ezt egyszerre akár két játékos is megpróbálhatja, ha tetszik nekik a program. Úgy gondoljuk, igen kevesen lesznek ilyenek.

— Amiga, PC —
Első látásra az lehet a benyomásunk, hogy a *SOKOBAN* mintájára készítette el a *Dongleware* az *OXYD MAGNUM* c. programot. Azonban ez a látatol inkább akció, mint logika. Egyetlen erőnye: *Shareware* produkció!

— Amiga, CD32, PC —
Hurrá! Egy újabb *Lemmings* klón a láthatóan. Akinek nem volt elég az eddiegéből, most a *Millennium* jóvoltából kipróbálhatja a *DIGGER*-t. Nem fogja megbánni, *Lemmings*-en nevelkedettek nem jelentenek problémát! Ja, hogy jó lenne, ha leír-nánk a pályakódokat. Majd legközelebb...



Te is börtönörz? Mert én is börtönörök — Lunar Jailbreak (C64)



Egyen falat! A legjobb falat! — Lethal Bombs (C64)

Szimuláció/Sport

— PC —

Bár, már ez sem mai program, de azért elég friss ahhoz, hogy megemlítsük. Egészen pontosan a VIRGIN autószimulációjáról, az **INDY CAR RACING**-ről van szó. Nos, minden megtalálható ebben a programban, ami egy Formula 1-hez hozzátartozik. A gyakorlástól a versenyig, az ütközésszimulációtól a kerékcseréig. A digitális effektusok nem rosszak. A video üzemmód praktikus, egyszerűen a játék romok kikapcsolódást nyújt.

Ha szimuláció, akkor **Microprose**. A tengeraltatószimulátorok világában ezúttal előre ugrottunk az időben, egészen 2050-be. A **SUBWARS 2050**-ben egy szuperszónikus tengeraltató parancsnokaként kell különféle küldetéseken részt vennünk, az Antarktisztól a Japán tengeren át, az Atlanti óceánon keresztül a dél-Kínai partokig. A hagyományos tengeraltató műszereket kiegészítették a modern kor követelményeit támogató műszerekkel és fegyverzettel.

Nagy várakozás előzte meg az **Origin** legújabb szimulátorát. Még fel sem ocsúdtunk a **PRIVATEER** rémálmaiból, **Chris Roberts** és barátai jövőtől máris nyakunkon a **PACIFIC STRIKE**. Ez valóban nem mese, ismét úgy 40 MB-ot készíthetünk, ha installálni akarjuk ezt a programot. Pentium proci nem hátrány, de elég egy 486-os is. Ezúttal a II. világháborúban teljesítünk szolgálatot, az USA színeiben, hogy megkeserítsük a japán pilóták életét!



INDY, de ezúttal nem a JONES — Indy Car Racing (PC)



Miért pont 56 év múlva? — SUBWARS 2050 (PC)

Stratégia

— Amiga, AGA, PC —

A foci kedvelői ezúttal az Ancó jövőtől nem fognak unatkozni. Az **ANSTOB** egy verbéli footballmanager. A nagy konkurens — a **Software 2000** — **Bundesliga Manager Professional** c. programja valószínűleg hátrébb fog egy kicsit szorulni, de hát mindig az új az érdekes...

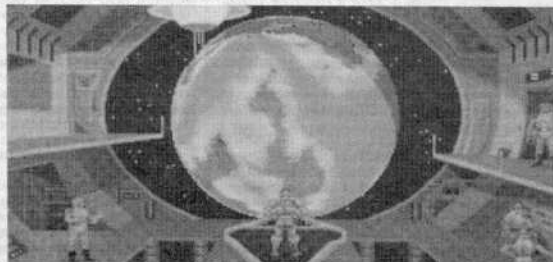
A **Microprose** természetesen nem csak a szimulátorok terén vívta ki sikereit, hanem a stratégiai programok között is elég nagy szeletet vágtak ki a tortából. Ezt a százeleket kívánják növelni most, hogy kiadták a **STARLORD** c. játékot. Ismét kihelhetjük hatalmi vágyunkat, hiszen feladatunk, hogy a galaxis uralmunk alá vegyük, és monarchikus módszerekkel irányítsuk a birodalmat.

— 64 —

Reedorel címmel régebben megjelent egy tudás kereskedelmi játék. Sajnos sokan nem tudtak vele mit kezdeni. Ezen segített most a **Talent** nevű crackler csoport, amikor a programot átfordították németről a lényegesen közérthetőbb angolra. Ha mindenképpen hasonlítani szeretnénk valaminek a játékot, a stílusa és kivitelezése leginkább a legendás **Trans World**-re emlékeztet.



Tessék berúgni! Kém... a labdát — ANSTOB (PC)



A galaxis olyan, mint a pohár, meg kell dönteni — STARLORD (PC)

ST HOTELMANAGER

3. FURNITURE

Istállószobák berendezése. A képernyő jobb oldalán lévő négyzetek lennének az istállószobák. A kiválasztott berendezési tárgy nevénél nyomjuk meg egyszerre a joy tüzgombját és vigyük valamely szobához a kurzort. Ezután nyomjuk meg ismét a tüzgombot. Ekkor berakjuk a szalmát a szobába. Ha sokaljánk az árat, egy ismételt tüzgombra volt szalma, nincs szalma.

Berendezések:

- Chairs — székek (a fejtőnők)
- Hifi equip. — Hifi berendezések
- Bookrack — könyvespolc
- Bar — bársekrény
- Curtains — függönyök
- Armcha — karosszék
- Lamp — lámpa
- TV
- Table — asztal
- Couch — heverő
- Cupboard — szekrény
- Radio
- Bed — ágy (rossz?)
- Computer
- Telefon
- Flowers — virágok
- Video
- Desk — íróasztal

4. COMERCIALS

Itt reklámozhatjuk az istállókat. A "+"/"−" a hirdetés terjedelmének beállítására szolgál.

Lehetőségek (ár):

- Newspaper — Pl. a CoV (5.000)
- Leaflet — szórólap (1.000)
- Radio (10.000)
- Cinema — mozi (3.000)
- TV (25.000)
- Agents — ügynökök (50.000)

A reklámozás addig tart, amíg be nem szüntetjük!

5. PRICE SETTINGS

Az istállószobák árait állíthatjuk be. - no. x. rooms — szobák száma
- price/night — a szobák ára 1 éjszakára (most a szobák ára, vagy az éjszakai CoVboj) (+/−)
- maximum of earnings — max. jövedelem

6. MISSIONS

Ha engedélyeztük a játék elején, akkor az ellenteleink istállóit rongálhatjuk. Négy közül választhatunk:

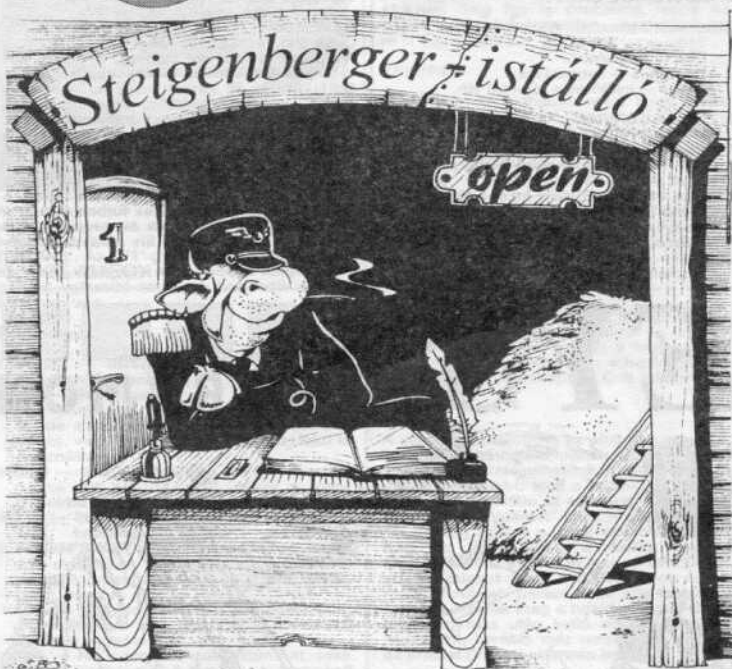
- Sabotage — gyújtogatás
 - Theft — lopás
 - Wrecking crwe — tönkretételünk valamit
 - Cheque f. — pénzügyi csalás
- Alul állíthatjuk a károsodás (damage) nagyságát, a pénzüsszeggel pedig a siker (succ.) nagyságát.

7. BROOKER

Itt vásárolhatjuk meg álmink istállóját. Öt fajt közül választhatunk. Ez felül meg a nehézségi szintnek:

- Pension (6 db.)
- Esprit Hotel (4 db.)
- Intercity Hotel
- Avance Hotel
- Steigenberger Hotels
- EXTRAS — extrák
- EXIT — vissza a főmenübe

A fokozat kiválasztása után (csak sorrendben lehet) megjelenik az eladó istállók képe és mellettük az adatok.



Alig pár hónapja a VERMEER és a HANSE után, de még a REEDEREI előtt, a stratégia világából egy „elfeledett” gyöngyszem következik. Igen kérem, ez a Styrgergerberg... na ezt hagyjuk, szóval az ST Istálló-menedzser. Hogy miért elfeledett, talán a nyelvete miatt, csakúgy, mint a legelején felsoroltak, bár — mint az a NEWS-ból már kiderült — a REEDEREI angol változata végre megjelent. Változtatások elkerülése végett ennek is van angol verziója, csak simán Hotelmanager néven került be a körforgásba, így sokak nem is tudták, hogy ugyanarról a programról van szó. Mi is inkább azt fogjuk betölteni a játék ismertetéséhez. Ja, Amígaz verzió is készült, de ennek dicséretétől — helyhiány miatt — most inkább eltekintենék. Na, de csajunk a boci közé.

Némi tölthetés után pár dolog beállítására nyílik lehetőségünk:

- Boci száma (1-4) — a plusz/minusz billentyűkkel lépkedhetünk (ez a játék egészére vonatkozik!)
- Boci neve — átríthatjuk mondjuk Rozira stb.
- MISSIONS — legyenek-e pl. szabotázsakciók — á la Oil Imperium
- PLAYER INFO — info a bocikról
- 3 zene közül választhatunk (Deliverance, Grooveit, Faithhearler)

Játék célja:

- 5 level, 50 millió, 50 év (együtt a három)
- Bizonyos pénzüsszeg eléréséig (1.000.000-20.000.000)
- Nehézségi szint eléréséig (2-5 level)
- x körig menjen a játék (10-900 rounds)
- START — baloldalt (végre elkezdhetünk játszani)

Érkezik egy telegram, hogy elhullott a milliókos nagybocink és rákhagytó 400.000 márkát.

Megjelenik a főképernyő:

Fent az aktuális boci neve és készpénze látható.

Középen 10 ikon (nem mindegyiket választhatjuk!)

- | | |
|----------------|--------------------|
| 1. Employer | 6. Missions |
| 2. Bank | 7. Brooker |
| 3. Furniture | 8. Insurance camp. |
| 4. Commercials | 9. Hotel Service |
| 5. Prices | 10. Disk menu |
- Lent látható az időpont (Date), ki/bekapcsolhatjuk a zenét, NEXT PLAYER-re indíthatjuk a próbálkozást a következő bocival.

Az egyes ikonok jelentése:

1. EMPLOYER

Alkalmazottak felvétele/elbocsátása

- Cook — szakács
- Service — szobalány
- Bartender — csapos
- Waiter — pincér
- Clear woman — takarítónő
- Portier — portás
- Detectiv — nyomozó

Mellettük a havi költségét, és hogy mennyi van belőlük.

2. BANK

A "+" és a "−" jellel állíthatjuk be a kívánt pénzüsszegt. A PAY-re clickelve vissza tudjuk fizetni a pénzt. Csak 200.000-et lehet felvenni!

- Név
- Ár
- Hány éves épület
- Double/Single (dupla vagy sima) szobák
- Hány szobás istállórészek
- FORGET IT — másik istálló megtekintése
- BUY IT — istálló megvétele (ha van elég pénzünk)

Ezután átírhatjuk az istálló nevét, és visszatérhetünk a BROOKER menübe.

Itt még lényeges menüpont: EXTRAS.

- Luxus dolgokkal bővíthetjük az istállót:
- play ground — játszótér kis borjúknak
- kiosk — itt lehet boci csokit kapni
- car — kár
- sauna — szauna
- parkplace — fogatkitőtő
- body room — bocibicepsz fejlesztő szoba
- wash room — csutakoló
- table tennis — magyarul ping-pong

- CASH — az előzőek ára
 - EXIT — kilépés a menüből
- Kezdetben persze ezt a menüpontot hanyagolhatjuk.

8. INSURANCE CAMP.

Biztosítást köthetünk. Nem árt néha!

- Thieves — mindenre
- Fire — tűzkár
- Damages — rongálásra
- Water — csőtörésre, árvízre stb.

9. HOTEL SERVICE

A luxuscuccokhoz hasonlóak:

- Ski — patára szerelhető lécféleség
- Rent a Car — bértogat
- Bus — Kiejtését most inkább hagyjuk
- Plane Resv. — azt meg pláne
- Body B. room — bocibicepsz szoba
- Washroom — csutakoló
- Taxi — Taxi
- Medicine — nehéz lábda

- Doc. — word file
- Over All Costs — annyi pénz, amennyi koszt összeszedtünk
- EXIT — kilépés a menüből

10. DISK MENU

SAVE/LOAD

Csak 3 kimentett állás lehet.

A lépések befejezése után egy értékelés következik. Itt vonóznak le a költségek (PAYMENTS), és itt kapjuk meg az esetleges hasznokat (EARNINGS). Véletlenszerűen leveleket is kaphatunk (tűzvész, árvíz, egyéb károk, pénzt kaptunk valahonnan stb.).

Mit is mondhatnánk? A játék jó, de nem a legkönnyebb, nehéz az üzlet beindítása. A menük mondjuk nincsenek túlbonyolítva, a grafika egyszerű, a zenék elmennek, ennél több nem is kell egy jó kis kikapcsolódáshoz!

• KOZMA ZSOLT



Az RPG kedvelőinek kedvéért ismét visszanyúlunk az időben. Kihúztuk a fiókot, lepóroltuk a legelső lemezt, és már töltődik is, na mi? Hát persze, hogy a Marmokanna kulcsa. Első benyomásunk talán az lehet, hogy a JÁTÉK igen csak emlékeztet a HQ-ra (gy. k. HERO'S QUEST). Hol volt, hol nem volt, volt egy sziget, amelyen volt egy Maramon nevű város, ahol mindenki tók rendes, tók szorgalmas stb. volt, és boldogan élték volna, míg meg nem haltak, ha nem garázdálkodtak volna éjszakánként mindenféle undok szörnyek. Mivel Maramon lakóinak kezdett az idegeire menni ez az ostoba állapot, megbízták egy Superhero-t, minket, ugyan pofozzuk mászt ezt a gyülevész bandát...

Ennyi rizsa után kezdjük is az értékesebb információkat.

Betöltés után először is azt adhatjuk meg, hogy új játszmat kezdünk, avagy egy régit folytatunk? Új játék választása esetén először is ki kell választanunk, hogy melyik figurával kívánunk szerencsétlenkedni:

- Blacksmith (patkolókovács)
- Huntsman (navajon?)
- Courier (pláne)
- Scholar (tudós)

A különbségek a tulajdonságaikban vannak, szintúgy a Huntsman a legjobb. Ha kiválasztottuk a karaktert, némi töltőgézt követően már játszhatunk is. Ha kisi

költött magunkat a „grafika” szörnyüségén, elsőként tisztázzunk valamit.

A nagy képen, amit látunk, az a mitugráz mi volnánk. Ez alatt látható a név, fegyver, páncél, és ha van töltős fegyverünk (pl. ij, zászpálca), akkor a töltetek száma is.

A jobb felső sarokban látható:

- DAY — hányadik napon tart a kaland
- HOUR — hány óra van (0-24, 8h-kor kel a nap, 20h-kor már sötét van)
- LIFE — életerő
- GOLD — pénz
- SCORE — pontszám, bár jobb helyeken EXPERIENCE POINT-nak hívják

A jobb alsó sarokban helyezték el a kommunikációs ablakot. Itt tudhatjuk meg, hogy mit vetünk fel, vagy éppen kit vetünk le.



A joy-jal tudjuk irányítani a főszereplőt, vagyis magunkat, a '<' billentyűvel tudjuk megállítani, ill. újraindítani a játékot (PAUSE). Az 'F1'-gyel cselekedhetünk, itt kerülnek kijelzésre a különböző tulajdonságok is, valamint az, hogy hanyadik és milyen nap van.

Parancsok:

- CHECK** — Inventory, vagyis az összes cucc, ami nálunk van
TALK — Beszélgetés
USE — Kaja, ital, gyógyszer stb. használata, de ezzel tudjuk a kulcsokat (ld. később), vagy pl. a fire globe varázslatot is használni
HOLD — Angolul MOON, ezenkívül ezzel tudjuk azt elérni, hogy valami a mancsunkba kerüljön, pl. fegyver
KEYS — Itt tudjuk a kulcsainkat számontartani, kezdetben csak a **STRONGROOM'S KEY** van a birtokunkban, ezzel az erődköbe juthatunk be. Kulcsok: cooper, brass, bronze, iron, steel, silver, gold, pearl.
PASS — Időgyorsítás, ha ezt választjuk, már folytatjuk is a kalandot a következő éjszaka vagy nappal
SAVE — Na valon mit menthetünk itt, csak nem a királylányt? A lényeg az, hogy kell hozzá egy **külön SAVE** diak lal
OLD — Ez lett volna a **LOAD**, csak nem járták a betűkkel?
XIT — Olyan mint a **XMAS**, csak ez a játék-ból lép ki és nem az esztendőből
FIX — Fegyver javítása, vagy a varázspálca feltöltése
STAIRS — Toronynál be, ill. kilépés
BUY — Mindent vehetünk a segítségével, csak zöld ágot nem

Nos, akár el is kezdenénk játszani. Először is bar(l)angoljuk be **Maramon**-t. Kezdekör a városkapunál állunk. Uzeltházat azt nem találunk, viszont jobbra a második épület az egyik **STRONGROOM**. Menjünk be (pl. az afdn). **YIKES!** Itt is egy menü, egy picture, meg egy messzidsz arról, hogy "X meglátogatja **STRONGROOM**-ot".

A menü:

- GET** — A room-ban lévő dolgokat szedhetjük fel. Ha nincs semmi a szobában, akkor obi...
DROP — Ez a negatív GET, szóval...
REST — Pihenés, az erő **MAX** lesz
LOOK — Körülpillantás, hátha van a közelben egy luk
CHECK — magyarul Inventory
KEYS — erről már volt szó
USE — ld. előbb
HOLD — mint az előző kettő, s persze van még **SAVE**, **OLD**, **XIT**.

A játék egyébként hétfőn 13h-kor kezdődik, és a cél a szörnyek kiirtása + még persze pár egyéb dolog.

Nna, keressük meg a kocsmát és felismerjük kódjunkt. Ja, hogy honnan lehet felismerni

a kocsmát, aki addig is CoV olvasó volt, annak ez ügyem probléma. Az újanak meg-szűnik: egy olyan ajtót kell keresni, mely mellett a csőgőren keretben kupát láthatunk. Félreértések elkerülése végett nem a volt pénzügyminiszter ábrázolatát kell keresni. Akinek még így is probléma lenne az egyes épületek felismerése, szenteljünk erre is egy kis időt:

TAVERN

2 db. van. Itt tudhatjuk meg, hogy mikor kapjuk meg a fizetést, és meg néhány információ. (Ciki ha a kezdőnap hétfő 4-ére esik, mert ha **Maramon**-ban is 3-har-madikán osztják a fizetést, akkor egy darabig nézegethetjük az üres zsebeinket — **CoVboy**) Fontos, hogy mindig reggel és napközben nézzünk ide be, és beszélgetünk egy jót. Az 1-es kocsma a városkaputól DNY-ra van, a 2-es pedig K-re.

FEGYVERBOLT

Egy keret jelzi, hogy ott van. Itt fegyvert vehetünk, javíthatunk, eladhatunk és beszélgethetünk a tulajjal. A tulaj a fegyverekről sokat nem fog mondani, de a legdrágább a legjobb. Ez a városkaputól D-re található.

GYÓGYFÜVES

A városkaputól jobbra az első ház a patika. Itt tudunk különféle pancsokat eladni és venni, ill. beszélgethetünk a patikus boszival. A legcoolabb stuff a **potion jar**, ez kapszól visszaállítja az energidst. A mellette lévő szám a "töltetet" jelzi. A **sherin** bag 10 ponttal növeli a LIFE pontokat. A **rif** bag az **ARMOUR**-t, a **luffin** bag a **DEXTERITY**-t, a **genshi** bag a **SPEED**-t, meg a **migrot** bag a **STRONG**-ot növeli meg. A cuccok persze csak egy bizonyos értékkel növelik meg a tulajdonságot, felesleges egymás után kettő ugyanolyant felhasználni, tovább már nem fogja növelni az értéket (kivétel **sherin** bag).

VÁROSHÁZA

Itt van a bolgármester, khm. a polgármester, vele tudunk beszélni. Itt vehetjük fel a fizetésünket. Ezt egyébként a 2. számú kocsmában súgják meg, hogy mikor. Hente egyszerű (amikor a pénzünk kijelzője zöldre vált) markolhatunk fel 100 aranyat. Itt nézhetjük meg a város "rongóldási" térképét is. Aki nem találja, ez a városkaputól délre egy nagy épület, szökőkúttal.

PÁNCÉLBOLT

Páncélsik jelzi. Páncélt és ilyesmiket tudunk venni, eladni, s persze itt is lehet beszélgetni. Egyre jobb páncélokak lehet venni, de ha valaki ránk hallgat, megszűnik, vagy a **ring mail**-nál felesleges jobbat venni, pazarlas. Ha van nálunk elég **sherin** bag + **rif** bag, nem lehet probléma. A végén úgyis találunk egy ultracool véret.

FOGADÓ

3 db. van belőle. Némi pénzmagért itt letehetjük, nappal ingyen is. Egy ágyforma jelzi, hogy megtaláljuk. Itt alvás közben gyorsabban gyógyulnak a sebeink, mint a **STRONGROOM**-ban.

VARÁZSBOLT

Egy magyar származású varázsló (**ELMER KOZAK**) botja. Nála varázspálcaikat vehetünk, adhatunk el, vagy javíthatunk. Az **icewand/framewand** a gyengébb ellenfeleket egy lövéssel elintézi. A **feanwand**-ot nem nagyon használtuk. A **fire globe**-t ellenlelet nyír ki. Ezek nem nagyon érik meg az árukat, túl drágák ahhoz képest, hogy 20-

30 lövedék tér el max. bennük (persze ha találunk, azt elhasználhatjuk). A varázslót a DK-i sarokban van, a két toronytól északra.

KÖNYVTÁR

A városházától DK-re az első épület. Itt tanulhatunk különböző könyvekből, persze különböző pénzekért. A varázslóról szóló könyvet ajánljuk a figyelmetekbe... (Yikes! Mi ez a **BOOKWORM'S QUEST?** — **CoVboy**) A könyvtárnak kiemelt funkciója van. Nem csak tanulhatunk, hanem fejleszthetjük is a karaktert, másrészt néhány elengedhetetlen dolgot csak akkor találhatunk meg, ha már olvastunk rák.

Három könyvtípus közül választhatunk:

- **Nyitott polc:** ingyen olvashatunk mindenféle altalánosságokat, nem sok hasznát van.
- **Zárt polc:** Ha a pontszámunk zöldre vált (1.000 pontonként), 20 arany ellenében fejleszthetjük valamely tudásunkat: **anatomy**, **phycs**, **swordplay**, **wands**. Ekkor azon bizonyos tulajdonságaink növekednek. Ha nem zóid a pontszámunk, akkor felesleges ezt választani, csak kidobunk egy huszast.
- **Értékes könyvek:** 200 arany birtokában nagyon fontos infokhoz juthatunk.

Témák:

- **BAZARDS** — tudomást szerezhetünk egy **Kalb's mace** nevű fegyverről
- **KEYS** — a **cooper** kulcs helyét tudhatjuk meg
- **TOWERS** — a **brass** kulcs helyét tudhatjuk meg
- **MUSHROOMS** — elolvasása után a **STRONGROOM**-okban néha találhatunk gyógyszert
- **PEARLS** — egy szuper **gyöngykirakás** os páncéltól szerezhetünk tudomást
- **DRAGONS** — megtudhatjuk, hogy sárkányt csak a **STARAXE** segítségével írthatunk ki
- **WIZARDS** — megtudhatjuk, hogy a gonosz varázslót csak a **BRIGHT SWORD** nevű kütüvel intézhetjük el (vigyázat! Ha ezt a könyvet kinyitjuk, életerőnk 1-re esik vissza, és csökkennek a tulajdonságaink!)

A könyvet elolvasást nem lehet kikerülni. Hiába tudjuk, pl. hol van a **cooper** key, addig nem találjuk meg, amíg nem olvastunk róla!!!



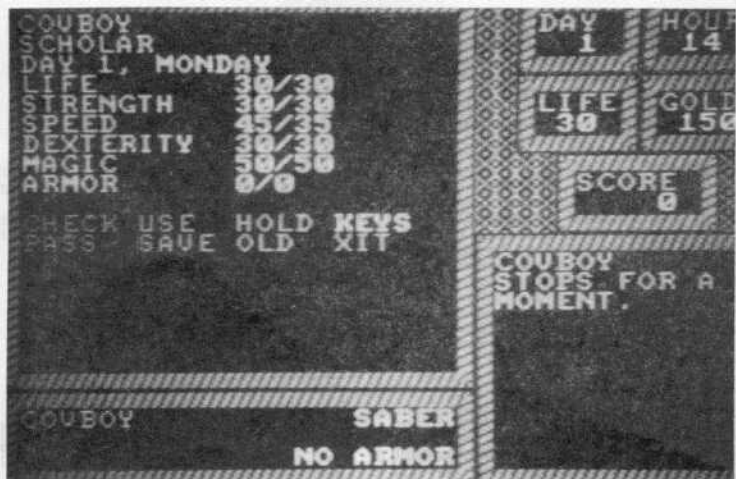
STRONGROOM

4 db. van belőle, itt tudunk este pihenni, és itt találhatjuk meg a kulcsokat is. Ez amolyan menedékhely, itt biztonságban vagyunk a szörnyektől. Egyre viszont vigyázzunk: a játéknak nem az a célja, hogy hősi-esen végigszunyólkáljuk az éjszakát.

TORNYOK

A könyvtárban érdemes ezekről olvasni. 4 db. van, mindegyikbe csak a megfelelő kulccsal léphetünk be.

Hol is hagyjuk abba? Szóval az este 20h-kor kezdődik (pontosabban töltődik) és 8h-



vetelkor megtalálhatjuk az újonnan megjelenő fazonnal a **silver key**-t. Menjünk ki, majd olvassuk el a **BAZARDS**, **PEARLS** és **DRAGONS** könyveket. Újra lemenne megtaláljuk a **silver door** utáni **STRONGROOM**-ban a **Kalb's** macé nevű fegyvert, ami egyrészt nem sérül, másrészt a később utunkba kerülő **BAZARD** nevű dögöket csak ezzel lehet majd kiirtani.

• Az éjszakai irtókorút után, ha már nincs szörny, de még éjszaka van, akkor ne fogyasszuk a **potion**-okat, hanem vonuljunk be az egyik **STRONGROOM**-ba és pihenjünk.

• Továbbmenve a különböző **STRONGROOM**-okból felmarhatjuk a **Pearl Plate**-t, majd a **Staraxe**-t is. A **Staraxe**-t egyből vegyük használatba, még coolabb fegyver, és az utunkba kerülő néhány sárkányt is csak ezzel sebezhetjük meg (kiábrándítóan gyenge ellenfelek).

• Továbbmenve eljuthatunk egy ajtóig, amely holmi **golden key**-jel nyílik. Menjünk vissza a városba, irany a könyvtár, olvassuk el a **WIZARDS** könyvet. Miután felegyógyultunk, menjünk ki az aznap aktuális torony elé és várjunk. A kirájozó ellenfelek csapjuk le — az egyiknél ott az az bizonyos **golden key**. Irány lefelé, amíg egy marha nagy terembe nem jutunk.

• Itt először menjünk balra, egy ajtó mögött leverhetünk egy fickót —> **pearl key**. A közepen lévő **STRONGROOM**-ban nincs semmi különös, csak egy rakás gyögszer, meg némi szajré is. Menjünk le, majd a szűk folyosón balra, verjük le a sárkányt, majd fel és be az ajtón.

• A **STRONGROOM**-ban vegyük fel a **Bright sword**-öt (vegyük is rögtön kézbe), majd indulás felé az utolsó ajtón. Itt található Mr.Varázsló, akivel megkezdődik a drámai összecsapás. A bunyó most a hagyományosúttól eltérő lesz. Válasszuk a **Fight** opciót (most nem **Reb Halford** új csapatáról van szó). Az első támadás eredménye 0:0. A program lirázik egy kicsit, azután újra telkinálja a lehetőséget. Újra nyomjuk meg a **Fight**-öt — 1:0 a javunkra. A gonosz, alattomos, sötét stb. varázsló eltűnik, a barlangot pedig elárastja a víz. Lépjünk le, és jussonk el az nem öntött földarabkához, a marha nagy terem ajtajához. Ha ez megvolt, jöhet a happy end: hősünk némi (borzalmas) zene kíséretében kevereg a városban, az ünnepi tömeg (úgy 20-30 fő) lelkes éljenzése közepette. Végül eljutunk a város házához, ahol **Demszky** Úr agyondicsér, és odaadja a város kulcsát, mi beszedet mondunk stb. Végül kiemethetjük a karaktert a folytatáshoz.

• A végére egy hardware tipp. Ha a C64 feleken ott diszeleg a cartridge, kapcsoljuk ki, vagy húzzuk le, mert a program képes játék közben kilenni, és van pófája lefagygni, ha ott talál valamit!

A program színlíniáját két dolog nagyon rontja. Az egyik, hogy betöltésnél kissé labilis, néha 2-3-szor kell próbálkoznunk, amíg átjatsni is tudunk. Játék közben pedig kissé érzékeny arra, ha rossz lemezoldalt rakunk be, vagy észrevesszük, és kilírja, hogy próbálkozzunk újra, vagy egyszerűen lefagyzik. A másik negatívum az enyhén szóval szegényes grafika és zene. Talán az **ULTIMA I.** szintjélen egyenértékű, de itt legalább színesek a képek, a figurák, és van animáció is (teljes két fázis!). Mindenesetre a negatívumok ellenére ritka élvezetes játék, mindenképpen felveszi a versenyt a napjainkban C64-re megjelenő főmedvényekkel.

• **Santhee/GMC & Hatvagner Attila**

kor lesz vége. Ezalatt a várost előzőnik a szörnyek (a kép alatti ablak jelzi, hány szörny van a városban), és bezárnak a boltok, csak a **STRONGROOM**-ba tudunk bemenni, meg még oda, ahova már van kulcsunk. A szörnyek — amint azt egy kocsmai tipp után megtudhatjuk — hetes ciklusban jönnek egy-egy toronyból. Érdemes a kocsmai dumákból kikövetkeztetni, hogy melyik nap melyik toronyból jönnek a fickók (pl. ha a **Belaris** gyetek azt mondja, hogy szerdán az ablakból látott egy troll-t, akkor valószínű, hogy a legközelebbi cooper toronyból jött aznap a kirázás). A szörnyeket gyilkolasszuk le, és így aranyat vagy **potion**-t zsákmányolhatunk, s ráadásul még kapunk egy adag pontot is. Harc közben romlanak a fegyverek, csökken a hatástokuk, nem árt mindent nap ezeket kijavíttatni. Egy könnyen sérült fegyverért 1-10 aranyat, egy tönkrementet akár 30-70 aranyat is elkérhetnek. Ha nem tudjuk, hogy a szörnyek melyik toronyból jönnek, célszerű ide-oda rohangálva megkeresni őket a városban. Ez elég idegesítő, ha pl. 17h-kor még mindig 3 nyavalyást kell lecsapnunk...

Ha lelett az éjszaka, értékelést kapunk: hány ellenfél üszta meg élve, hány ellenfél rongálódott meg. Ciki, ha pont a fegyvert-boltot rombolták szét a szörnyek, aznap ugyanis renoválás miatt zárva lesz a bolt. Bunyózni nem csak a városban lehet, hanem a toronyokban is. Itt több az ellenfél, de több szajré is van náluk. Ráadásul a torony **STRONGROOM**-jaiban igen cool dolgokat is találhatunk. A toronyok labirintusai kapcsolatban vannak egymással, de csak akkor tudunk átjutni a másikba, ha megvan a kulcsunk a másik toronyhoz is. Ha nem irtunk ki mindenkit a toronyban, majd kimegyünk és visszajövünk, újra teljes lesz a szörnyek létszáma. Ez jól felhasználható a karakter fejlesztésére. Ha mindenkit kiirtottunk az adott toronyban, akkor ott már az életben nem lesz több ellenfél.

And now some hint for game:

• Kezdekör fegyverezzük fel magunkat, majd az első utunk vezessen a **Flying Fish** kocsmába. Itt dumáljunk mindenki-vel, és az egyik tagtól kapunk egy csomag gyögszert.

• Minden reggel menjünk kocsmáznai és beszélgessünk az emberekkel. Megtudhatjuk, hogy melyik nap éjszákáján merre szoktak kóborogni a monsterek.

• Ha valaki nem akar azzal vésződni, hogy megtudja, mikor melyik toronyból jönnek a szörnyek, annak ime egy kis segítség:

- MONDAY: cooper torony
- TUESDAY: iron torony
- WEDNESDAY: brass torony
- THURSDAY: cooper torony
- FRIDAY: bronze torony
- SATURDAY: iron torony
- SUNDAY: bronze torony

Érdemes venni egy íjat, meg egy rakás nyilvesszőt, odaalini az aktuális torony ajtaja mellé és **PASS**-t kérni. *Galamblióvészlet...*

• A **bronze kulcsot** szerezhetjük meg először egy éjszakai bunyóban. Ezzel egyszerűen lehet tuningolni a tapasztalati pontokat és a pénzt. Bemelegünk, kiirtunk majdnem mindent, kimegyünk, megint bemelegünk, megint öldöklünk stb.

• Az **iron kulcsot** is harc közben találhatjuk meg, úgy a 17. napon.

• Ha megvan az a 4-5000 arany tőke, máris fektessük be, na hol, hát persze hogy a könyvtárban (**vittétek volna a kocsma-ba, mi, ismerlek már benneteket — CoVboy**). Szóval menjünk be a **RARE ROOM**-ba és olvassuk el a kulcsokról, ill. toronyokról szóló részt (**KEYS, TOWERS**). Az információk alapján menjünk a cooper torony melletti **STRONGROOM**-ba (—> **cooper key**) és a **Magic Shop**-ba. Itt dumáljunk egyet **Mr.Kozák**-kal, ami nem lesz nehéz, hiszen beszél meg magyarul —> **brass key**.

• Tuningoljuk a pénzt és a tapasztalati pontot, de ne feledkezzünk meg arról, hogy ajótelente irtunk a szörnyeket. Ha eléggé megerősödünk, irtunk ki minden a toronyokban. Ne feledkezzünk meg a **STRONGROOM**-okról sem: **brass torony — lövé + ij, bronze torony: lövé + iceward + potion, iron torony: lövé + extracool ij + cool kard** (sajna rossz állapotú, de 96 aranyért megajvítják) + **meg coolabb balta**.

• Ha a toronyok üresek, a brass torony egyik szobájában (amihez mind a 4 kulcs kell) leverhetünk pár erősebb fickót —> miénk a **steel key**. Ezzel bemelegünk egy új labirintusba, ahol indulhat a tuningolás, cuccgyűjtés. Ekkor már érdemes elolvassunk a **MUSHROOM** kötetet is — **sermin bag** utánpótlás biztosított.

• Ha összeszedtünk annyit, hogy elég legyen elolvasni a maradék könyveket, irtunk ki itt is mindenkit. A következő lejő

Ultima



egymás mellett szobába. A közsében (igen, igen, ahol az 5 kigyó van...) már nagyon ravaszak leszünk: egy karakter álljon 9/4-re, erre felszabadul 4/6. Ide is álljon valaki, így végre szabad az út észak felé, ahol végre megleljük az oltárt a Kővel.



A Hóissesség Vörös Kőve:
A **Destard** labirintus 7. szintjén található (a hegycsúcsban **Fens of the Dead**-től keletre, lat: K'J' long: E'1').

Az első szint rögtön biztosan végtelenített, a tőlünk 2 mezővel délkeletre lévő létrán menjünk tovább. A 2. szinten az északnyugat felé található létrán kívül semmi érdekesség sincs. A 3. szinten a keleti létra igénybevétele előtt magunkévá tehetünk két kincset meg egy erő-golyót. A 4. szintet is csak nagyrányú gyűjtögetés után érdemes elhagyni. Az 5. szint középös szobájában szerintünk semmi dolgunk nincs, van viszont egy létra nyugat, ami után két erő-golyó vár ránk, valamint van egy létra észak is, amely után a 6. szint. A 6. szint északi és déli szobájában kincs van, a nyugati létra pedig egyenesen a 7. szint azon részébe vezet, ahol a Kő van. A 6. szint másik létrája a 7-en keresztül a 8. szintre vezet, ahol a **Bátorság Oltárszobája** kapott helyet délkeleten. A 8. szinten van még egy érdekes létra, amely egyenesen az 1. szint egy elkerített részébe vezet, ahol több tucat (komolyan!) kincs van, meg egy nagy határ sz..órny. Hmhmhm, bátrák a szerencse (vagy a halál...).

Az Igazság Zöld Kőve:

A **Wrang** labirintus 8. szintjén vár ránk (a hegycsúcsban nyugatra a **Lost Hope Bay**-től, lat: B'E' long: H'02').
Az első szinten irány simán tovább, a második szinten (létra északon) bár meg lehet a HP-maximálókát is látogatni. A 3. szinten rájövünk, hogy az itteni golyók kombináltak: 5 Dex és 5 IQ növekedés 400 HP elvesztését vonja maga után. A keleti létra kincsekhez vezet, az északi pedig a 4. szintre, amely ismét egyszerű: menjünk a középös létrához, egyenesen dél felé. Az 5. szint a változatoság kedvéért ismét végtelenített. Továbbjuttás: 4-szer előre, fordulás balra, majd ismét 4-szer előre, és már mehetünk is a 6. szintre, ahol van délkeletre egy létra, ami kincsekhez vezet. A középös járatokban ügyesség-IQ-golyókra bukkanunk. A lényeg a létra délnyugaton, amelyhez viszont célszerű úgy közelíteni, hogy az előtte lévő szoba 9/6-os pozíciójába egy karaktert teszünk. A 7. szinten újabb multigolyóra bukkanunk, a kb. közepén lévő létra pedig az Igazság Oltárszobájába vezet. A délnyugati létra eléréséhez viszont újabb trükkre van szükség: az előtte lévő szobában álljon egy mükso 9/9-re, és szabad az út kelet felé. Az északnyugati szobában valaki álljon a 3/3-ra (most nem arról a 3/3-ról van szó...), és szabad az út nyugat felé. Itt van az oltár a Kővel.

Az Áldozatoság Narancssárga Kőve:
A **Covetus** (Covetus?) labirintus 7. szintjén van (délnyugatra **Mim'**-től, hajó szűk-séges, lat: B'L' long: J'02').

Az 1. szinten rögtön menjünk a létrához, de az előtte lévő szobában azért óvjunk el egy emberkét 9/8-on, hogy mehesünk kelet felé. A második szint egyszerű: a csigavonal

(A folytatás előtt egy megjegyzés: **CovBoy** — és valószínűleg nem csak az ő — fantáziáját bírzigálta a **Blood Moss** fordítása. Nos, a gyári kézikönyv olyanokat ír róla, hogy éjszaka jön elő, és megési (elnyeli?) a farmerek minden létező termését. Miután azt én is tudom, hogy a **Moss** szó főként mohát jelent, erre nem igazán tudtam mit lépni, így megkérdeztem egy ilyen kis nyolcványos fordítókönyvet (szótar éppen nem igazán volt elérhető, a leírás meg az utolsó pillanatok egyikében készült el) a **Moss** szóról. Az csak annyit mondott, hogy **Mocsár**. Így született a vértáp fordítás — Bryan).

Szóval, ott hagytuk abba múltkor, hogy meg kell szereznünk az erényekhez tartozó színes köveket (jut eszunkba, az előző részben mind az **Honesty**, mind az **Honor** tulajdonságokat becsületnek fordítottuk, reméljük, senki nem kavarodott meg túlzottan...). Ehhez a nagyszabású feladathoz most már tényleg fejtés kell kutatnunk a labirintusokat. Külön érdekesség, hogy egyes labirintusokban majd el kell hagyni egy-egy karaktert, hogy ráálljon valami kőlapra, ami egy titkos ajtót nyit. A labirintusokban néha lesz hivatkozás koordinátákra, 1/1 az aktuális képernyő bal felső sarka. No, kezdjünk neki!

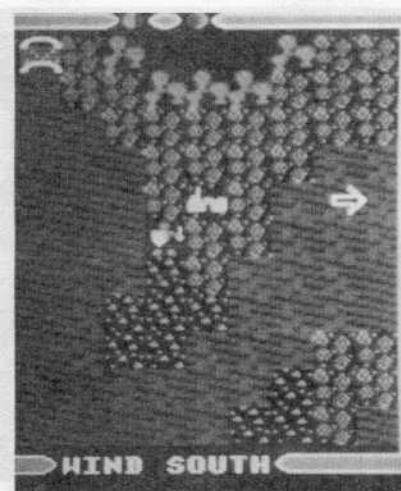
A Becsület (Honesty) Kék Kőve:

A **Kék Kő** a **Decelt** labirintus 7. szintjén vár ránk. A labirintus a **Véres Szigeteken** (**Bloody Isles**) fekszik (lat: E'J' long: P'A'). Természetesen hajóra lesz szükség. Az első szint viszonylag egyszerű, csak egy létra van. A második szint létrája a déli szobában van, némi harc árán közelíthető meg. A harmadik szinten van két érdekes golyó, amely érintésre 5 pontot emel az IQ-n (a HP-n meg 200-at csökkent...). Ne derüljen két lefele menő létra is, ez ne zavarjon senkit, vegyük igénybe a baloldali létrát (nemmi némi kincset, majd visszamészás után tovább a másik létrán). A negyedik szinten rögtön mehetünk is tovább. Bár dél felé van egy csomó kincs, ami néhány **Dispel** varázslat segítségével közelíthető

meg. Az 5. szinten ismét van egy, a 3. szinthez hasonló kugli. Irány nyugat a falon keresztül. Délen kincs, északon pedig egy létra vár ránk. Errefelé lesz még egy hely, ahol fel lehet nyomni a HP-t maximumra. A 6. szint kissé „munkásabb” lesz. Jelenleg a szint délnyugati részén vagyunk, verekedjük el magunkat a létráig, ami az 5. szint egy elkerített részébe vezet. Kelet felé némi gyilkolászás árán eljutunk egy továbbvezető létráig. Jobbra újabb intelligenciakugli, a létrák közül pedig a jobboldali a helyes választás. A 7. szint délnyugati részén (a csapdák és mozik mögött, természetesen) találjuk az oltárt a Kővel. Mindennek ellenére megéri továbbmennünk a 8. szintre, amelynek legészakibb részén van az Igazság Oltárszobája. Az egyik keleti szobában van egy érdekes humor: egy figurának a megfelelő jobb- vagy baloldali része kell lépnie. Így mindenféle hidak keletkeznek, amelyek segítségével továbbmehetünk.

A Részvét Sárga Kőve:

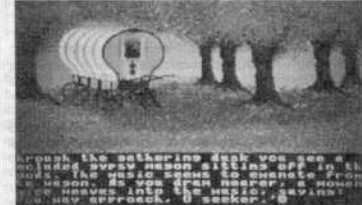
A **Despise** labirintus 5. szintjén leledzik (**Serpent's Spine**, lat: E'D' long: F'L').
Az első szinten a jobb oldali izé mérgezett, a bal oldali viszont pozitív hatással van a HP-re, ezek után pedig akár mehetünk is. A második szinten minden látszat ellenére nem párezer létra van, csak észak-déli irányban végtelenített a térkép (mellesleg, ez az elkövetkezőkben a játék egyik kedvenc szórakozása lesz). Irány a 3. szint, ahol van 3 létra is. Ha nem a délin megyünk, akkor a 8. szinten jutunk (a Szerlem Oltárszobája, valamint 3 ügyesség-golyó is ott), a déli pedig a 4. szintre vezet. Menjünk dél felé, és csapjuk le a Gremlinokat, mielőtt ellopják az összes kádjukat. Rakjunk egy fickót 9/5-re, és kinyílik egy járat kelet felé. Újabb ügyességkugli vár ránk, aztán mehetünk délkeletre a létrához. Visszafelé újabb kincs vár, tovább pedig az 5. szint, amely szerencsére teljes egészében végtelenített. Ellátogathatunk a 6. szintre is, ahol némi kincs és egy HP-től található, majd az 5. szinten menjünk észak felé a falon keresztül, az oldalsó 3



Nos, ha az eddig leírtakkal, mind megvagyunk; akkor következhet a nagyszabású finále.

Abyss szigetén már jártunk, amikor a Szerényesség szentélyét kerestük. Most is induljunk arrafelé, majd kerüljük meg a szigetet balra. A sziget nyugati oldalán lesz egy út, ami egy bazi nagy öbölbe vezet, na itt kell használni azt a bizonyos **Magic Wheel**-t. Még így is meg kell szabadítani a tengert néhány kalóztól, aztán mehetünk tovább kelet felé a mocsarak mentén, majd forduljunk délre. Ha minden jó volt, akkor most találtunk egy jó nagy lávamezőt. Ez lenne a bejárat, de mivel a láva kissé ártalmas, használjuk a következő tárgyakat a belelépés előtt: **Bell of Courage, Book of Truth, Candle of Love, Skull of Mondain**; ezenkívül nem árt még egy áttámasztás átészése, meg egy állásmentés sem. És végül belépünk...

Abyss első része viszonylag nyugalmas, olyannyira, hogy itt még táborozni is lehet. A lényeg a következő: minden szinten van egy oltár, amelynél a megfelelő színű követ kell használni. Ha a program szerint is megfelelő a kő, akkor az oltárból létre lesz (logikus...) és mehetünk a következő szintre. És az egész izé végén vár ránk a Végső Bölcsesség Ködexe tartalmazó Kamra. Egyébként két dolgot mindenképpen kerüljünk: az egyik az úttársak bármelyikének elvesztése (**resurrect/load saved game**), a másik pedig bármelyik Megvilágosodás elvesztése (futas ki és visszaszerezni/load saved game)



1. szint: Ez még viszonylag egyszerű szint, nincs semmi vadulás, bár a **Dispel** és a **Tremor** varázslatot már itt sem rosszaz. A szint végén lévő nagy teremben meg kell fordulni a mindenféle gyanús dolgokkal, irány inkább a közepén lévő oltár, ahol használjunk egy követ (**USE STONE**), a kérdésre a válasz **Honesty**, a szint pedig **Kék (Blue)**.

2. szint: Javasolt útvonal az A, B, C, majd a D termek, innen pedig kifelé délre. Lesz egy titkos ajtó is, ezen keresztül juthatunk az oltárokig. Használjunk egy követ, a válaszként **Compassion** és **Yellow**.

3. szint: Itt aztán lesz több variáció is a következő szempontból, mi a déli szobakra vonatkozóan írjuk le. 'A' szoba: 6/6-ra lépve megjelenik 8 Ördög, de nem támadnak meg, mehetünk tovább. 'B' szoba: a 6/6-os mező használatát itt nem igazán javasolt, mert az ennek hatására megjelenő 16 Ördög már elég agresszív hajlammal van megáldva. Ha ezt kerüljük, akkor kötelekedés nélkül eljuthatunk a 3. oltárszobába. Használjunk követ, a válaszként pedig **Valor** és **Red**.

4. szint: Forduljunk keletre, aztán 6 lépés előre, forduljunk balra, 2-szer előre, azután forduljunk jobbra, és végül 4 lépés előre. A következő energiamező nem lehet elvárásolni sem, szóval menjünk csak keresztül rajta, és verekedjük át magunkat néhány szobán az oltárig. Itt a szokásos kódszámait, a válaszként pedig **Justice** és **Green**.

5. szint: Minden nézelődés nélkül menjünk a közepén lévő 5 szobába. Lepünk be az 'A' szobába nyugat felől, és löpjünk el egy **Tremor**-t, mielőtt a Zornok huncut

végén van a lépcső. Az első szoba a trolloktól és az orkoktól eltekintve nemigen okozhat problémát, a másodikban azonban ismét kénytelenek leszünk időlegesen búcsút venni egy karaktertől (10/10), de legálább mehetünk északra. Előbb meg lehet azonban nézni a nyugati utat is, ahol egy karakter 10/2-n történő elhelyezése után egy erő-ügységsg kugli vár ránk. Most már tényleg észak a 2. szobából, némi további verekedés után két létrához jutunk. Végül is mindkettőt elvezet a célig, mégis, a délit talán előnyösebb használni. A 4. szinten a továbbvezető létrát nyugat felől közelíthetjük meg, de előbb álljon egy ember 4/2-re. Az ötödik szinten nincs semmi érdekes, nyomás tovább. Miután már régen volt végtelenített szint, a 6. természetesen ilyen. Egy vegyesgolyó után elmehtünk északra, de a déli részén van egy karaktertől némi kincsért, északkeleten van egy továbbvezető létra is. A 7. szinten forduljunk nyugat felé, kövessük a járatot, amíg lehet, majd észak. Az előtűnk fekvő folyosó közepén van két illúziófal, a jobboldali az oltárhoz visz (Kő), a baloldali pedig egy létrához, amely a 8. szint egy igen érdekes részébe vezet (a másik két 8. szintre vezető létra csak üres járatok felfedezéséhez segít hozzá). A 8. szint északi részén van a Szerlem, déli részén pedig a Batorság Oltárszobája.

A Becsület (Honor) Lila Kőve:
 A Shame labirintus 5. szintjén fellelhető (északnyugat felől követendő) hajóval egy kis folyó a **Serpent's Spine**-ig. lat: G'K' long: D'K'.

Az első szint remélhetőleg nem fog senkinek gondot okozni. A második szinten öljük meg a szörnyeket, és helyezkedjen egy ember 10/10-re. 5/3-on ennek hatására elmozdul egy sűrű, ledelpve megnyílik egy kijárat kelet felé. Az ott talált létrát végük igénybe, és hamarosan a 3. szinten találjuk magunkat. Itt már ne másszunk tovább, jobbra van egy titkos út. Északkeleten van két erő-IQ-golyó, meg két HP-töltő. A délkeleti létra egyenesen a Lila Kő felé vezet, a délnyugati pedig az Oltárszobák felé. A 4. szinten semmi érdekes nincs a szokásos szörnyhegyeken kívül, irány a létra. Az 5. szint délkeleti részén egy hosszú járat végén megtaláljuk a Lila Kavicsot. Mielőtt továbbmúlunk, a másik létrát elgurogathatja az 1. szint egy eleddig ismeretlen részébe... A 6. szint is viszonylag egyszerű, kivéve, ha valakit érdekelnek további golyósbok: Az első teremben álljon valaki

10/3-ra, ami által kinyílik egy járat északra. Itt megint ittmarad valaki (8/6), amely ismét észak felé lesz szabaddá egy utat, és végre miénk lehet a hön áhitott labdac. Nos, a 7. szint szerencsére ismét egyszerű, a létrák közül is mindegy, hogy melyiket választjuk. A 8. szint ismét nem nehéz, bár beugorhatunk némi kincset az észak-déli folyosó közepé táján lévő rejteklajtán keresztül. A 9. szint nagyon hasonlít a 8-aséhoz: akár rögtön el is hagyhatjuk, de délkeleten van némi kincs. A 10. szinten ismét van multiball, meg HP-töltő is, és ezen a szinten van északkeleten a Batorság északnyugaton az Igazság Oltárszobája. Mindenesetre, az 1. szobában el kell helyezni egy karaktert 6/7-on, hogy nyugatra is mehesünk. Ha észak felé öhajtunk menni, akkor ebbe a szobába délről kell bejönni!

A Szellemség Fehér Kőve:
 Ez egy kicsit érdekesebb lesz. A **Serpent's Spine** közepén találjuk (lat: F'A' long: E'A'), de szükség lesz hozzá egy **Lighter-Thair-Air-Device** elnevezésű cuccra, ami nem más mint egy hőlgéballon(szerűség). Ennek beszerzése:
 Lord British kastélyának keleti szárnyában van egy észak felé vezető titkos járat, amelyen a kastély legészakkeletibb tornyába juthatunk. Itt találunk egy újabb észak felé vezető titkos járatot, amely a kastélyból is kivis. Hamarosan lesz egy bezárt ajtó, ehhez bizony egy kulcs kell. Ezután találjuk **Hythloth** labirintus bejáratát. Miután körülnéztünk, rájövünk, hogy itt nemhogy létra, de meg kijárat se igen van, szóval csapdába kerülünk. Hehehe. Azonban van egy varázslat, ami **Exit** névre hallgat, és például ilyen kellemetlen szituációkra találtak ki a nagy varázslók; szóval talán mi is alkalmazhatnánk. Ha így hagyjuk el **Hythloth**-ot, akkor egy kis fennsíkra jutunk **Serpent's Spine**-on, ahol a ballont is megtaláljuk. A ballon irányítása egyszerű, a ki/bezárási mellett: **Klím** parancsra fellelmezkedik, **Descend**-re pedig leszáll, de csak füvön. A repülése a szelektől függ, tehát ajánlom mindenkinek a figyelmebe a **Wind Change** varázslatot... Némi gyakorlás után minden bizonnyal könnyen megtaláljuk a Fehér Követ.

A Szerényesség Fekete Kőve:
 Ez egy elég ravasz Kő: az 1/1-es Holdkapu helyen fogjuk megtalálni, folyamatos kereséssel, nagy valószínűséggel éppen akkor, amikor a kapu megjelenése (tehát mindkét hold épp 1. pozícióba vált).

kodni kezdenének, és gyilkoljuk őket. Menjünk az energiamező elminálása után a 9/3-as pozícióra, és tovább délre a 'B' szobába, amelyben kissé meg fogja nehezíteni a dolgunkat 9 db **Reaper**; ellenük abszolút agresszív stratégia (pl. **Tremor**) javasolt. Lépjünk 9/10-re, és irány a 'C' szoba dél felé. A 8 sárkány valószínűleg már nem lesz akora gond, azután léphetünk a 6/7-re (igen-igen, a lávába...), ennek hatására pedig kinyílik egy járat kelet felé. Így már elérhetjük az oltárt. **USE STONE**, a válaszok pedig **Sacrifice** és **Orange**.

6. szint: Lépjünk be az 'A' szobába nyugat felől a falon keresztül. Irány dél a 'B', majd nyugat a 'C' szoba felé. A harc után dél a 'D' szobába, majd harc, aztán kelet az 'E'-be, ismét harc, majd észak felé 'B', innen keletre 'F', harc, a 9/2 kinyitja a déli átjáratot, dél felé találjuk a 'G' szobát, ismét harc. Lépjünk 10/3-ra, ez felszabadítja 4/10-et, amelyre lépve mindenféle hidakat kapunk. Most menjünk tovább dél felé a 'H' szobába, ahol 8/6-ra lépve ismét hidakat kapunk, harc, majd kelet az 'I' szobába, és végül kifele délre. Aki ez alapján elsőre helyesen tájékozódik, annak melegen gratulálunk... Az oltárt balra találjuk, szokás szerint használjunk követ, a válaszok **Honor** és **Purple**.

7. szint: Az 'A' szobába keletről lépjünk be, vessünk véget a Fejletlenségnek, és menjünk ki észak felé. A 'B' szoba ab-

szolválható harc nélkül is, de szadista (vagy öngyilkos) hajlamuk részére itt van néhány szörnyszabadító koordináta:
 5/5: Északnyugati Hydra
 7/5: Északkeleti Hydra
 7/7: Déleleti Hydra
 5/7: Délnyugati Hydra
 A 'C' szobában lépjünk 9/9-re; gyilkoljunk, és nyissuk ki a nyugati és északi járatokat az 5/5 pozíció segítségével. Irány észak, majd a 'D' szobában így menjünk: 11/9-> 11/10-> 10/10, és megnyitja az északi utat. A szokásos gyilkolászás és gyalogtúra után eljutunk a szokásos oltárig, ahol a szokásos köhasználat után válaszoljunk a **Spirituality** és a **White** szavakkal.

8. szint: Na, ez aztán egy szép hely! Több út is kínálkozik, mi az általunk legegyszerűbbnek tetteit írjuk le. Tehát: az 'A' szobába nyugatról lépjünk be. Az újabb adag szörny után kelet a 'B' szobába. Megint csata, majd lépjünk 9/3-ra, hogy 3/9-re is léphessünk, és az utóbbi hatására észak felé szabad lesz az út. Nyomás arra, és menjünk a hosszú folyosón keresztül a 'C' szobába. Harc után délre a 'D' szobába. Sárkányirtás, majd lépés 10/10-re, aminek hatására felszabadul 6/8. A **Balronok** után lépjünk 6/7-re, ami után rálehetünk 6/5-re. Dél felé megnyílik egy járat, amely végre elvezet az utolsó oltárig. Használjunk követ, a válaszok pedig **Humility** és **Black**.

Ekkor hűsöng automatikusan használja a 3 Réz Kulcsát, majd megkérdézik tőlünk a Jelszót (**VERAMOCOR**). A kérdésekre a válaszok sorban **Honesty, Compassion, Valor, Justice, Sacrifice, Honor, Spirituality, Humility, Truth, Love, Courage**.

És végre elérkezett a megnyerés felemelő pillanata.

Huhh! Nem semmi egy játék az **Ultima 4**, és ez 1985-ben készült! El lehet képzelni, hogy mi vár még szerencsétlen **Avatar**-ra a következő részekben... A következő számban egy röpke kiegészítés erejéig még visszaterünk az Ultima V-höz, melyről már volt szó a CoV 34-ben, ezzel egyidejűleg elkezdtünk lenyomni egy kis bestiáriumot is, amely használható mind a IV, V és VI. részekhez. Ha minden igaz, úgy a CoV 42-ben már az Ultima VI-ot igyekszünk kissé nagyító alá venni, valószínűleg az sem fog menni egy menetben. A 64-esek és Amigások kb. itt fognak kiszállni a ringből, mert a további részek egyelőre csak PC-re jelennek meg, viszont van már VII. (**BLACK GATE**), VII/2 (**SERPENT ISLE**), mindkettőhöz külön DATA DISC (**FORGE OF VIRTUE, SILVER SEED**), van két csatlakozó téma (**SAVAGE EMPIRE** és **MARTIAN DREAMS**), s nyakunkon a VIII. rész is (**PAGAN**), úgyhogy az **ULTIMA** témát illetően egy darabig nem fogtok unatkozni.

• Bryan

KR Y N N

TRILÓGIA



rávettek őket a segítségre. Ugyanezen a tájékon találtak egy koronát, amivel ellátogattak a központi épülettel délre levő vénség vén sárkányhoz, aki kisebb ámokfutást rendezve akarta a fejlődést visszajuttatni eredeti helyére, amiért viszont összejutkozásba került az örökkel. Miután városzerte megtuttatták magukat, barátaink úgy érezték, hogy itt az idő berontani a központba. Az őrség leeresése után beverekedtek magukat a Kincsekamráig (az *Aurakok* kellemes változatoságként hatottak), ahol versenyt dúltak az ogrékkel. Ezután nyugat felé folytatták útjukat, de egy *Guardian* névre hallgató ipse úgy elporlasztott néhány ogrét, hogy bátor hőseink inkább kelet felé fordultak. Keleten találtak egy receptet, majd egy labert, ami elég volt a *Guardian* elleni szer összekotyvasztásához. Visszatették hát nyugatra, ahol az ajtó mögött belebotlottak *Myrtani* kedvenc sárkányidomárába, persze tanítványostól. Miután ezeket is lemesárolták, egy teleporton keresztül bejutottak *Myrtani*-hoz is. Itt meglepő módon megtalálták a bosszúra szomjas *Maya*-t (a falra szögelve...), valamint *Myrtani*-t, néhány (??) ór társaságában. Edzett mészárosok lévén, hőseink természetesen ezt a falatot is legyűrtek, és már csak a küldöncök likvidálása volt hátra, azaz három *XXL*-es méretű *Vörös sárkány*.

Hőseink mindezt túlélték, és még csak a vérbe sem fulladtak bele, így tehát kikiáltották őket mindenfélre hőseknek meg hősöknek is, valamint lenyúlták a legjobb tárgyaikat, „*Solamnia megtisztítása*” címen. Hőseink ekkor pihenni tértek, és egy ideig ott is maradtak.



A pihenő pontosan 1 évig tartott. A bátor kalandorok eközben nem felejtették el a gyilkolás örömeit: mindenféle piszkos feladatokat vittak véghez. Egy évvel *Myrtani* legyőzése után azonban unottságot rendeztek a Jók, amelyen hőseinknek is illett megjeleniük.

Az esti ünnepségre már délután megérkeztek. A néhány órás szabadidőt arra használták fel, hogy a varázsló másfél napig varázslatokat tanult. Az esti ünnepséggel nagyon megható volt: mindenki patetikusszövegeket nyomott mindenkinek az érdemeiről, főleg a sajátairól. Eppen *Maya* kezdte *Sir Karl*-t dicsőíteni, amikor elsötétült az ég, és...

...elkezdett esni az eső. Ez azonban még csak a kisebb probléma volt. Hirtelen megjelent egy bazi nagy Halalsárkány, akinek a hátán egy fölöttébb ismerős figura ücsörgött. *Maya* nyilvánvalóan tudatosította mindenkiben, hogy ez bizony tényleg *Sir Karl*. Illetve nem ő, hanem az élőhalott formája. Miután *Karci* előadta beszédét a gonosz út helyességéről, elszárynt *Maya*-val a nyomában. A megdöbbent seregekre pedig hagyományozott néhány Rémalot, Csontvázharcosokkal felszerelve. Heveny útközött után hőseink visszavonultak az állomásra, amelyet furcsamód a visszavonulás pillanatában kezdtek a sárkányfattyak ostromolni. A bátor és összeszokott kommandó először a bejáratok közeli templomot kereste fel, ahol elsősegélyben részesített néhány szenvedőt, majd felkereste a parancsnokot is az első emeleten, a helyi keleti részének közepén. A parancsnok megkérdezte, hogy milyen segítségre kaphatók. Barátaink tör-

ték a fejüket, majd az őrség mellett döntöttek (de ha másképp döntöttek volna, az sem befolyásolta volna kalandjuk kimenetelét...). Elfoglalták a kijelölt őrhelyet, majd hamarosan kaptak a nyakukba némi ellen-séget, aztán már mehettek is vissza a parancsnokhoz újabb feladatát. Ezúttal a természetösgalait mellett döntöttek, amely során a hullarkodás közben a fecsegő pap érkekes dolgokat mondott *Lord Soth*-ról. A munka végeztével benéztek a temetőbe is, ahol találkoztak a Rémfarkassal is, de szereplőre a papnak volt *Snake Charm* varázslata, és így ép bírral megúszták a dolgot. Ismét meglátogatta a parancsnokot, azt a hirt kapták, hogy vége az ostromnak, mehet, ki merre lát, de azért előtte meg legyenek szívesek meghalgtani valami rémalotki szenvedőt lovagot. Hőseink így is tettek, majd *Kalamán* felé vették az irányt. *Kalamán*-ban mindenki örült nekik, leginkább az északkeleten lakó parancsnok, aki epkedve várt minden hirt. Ezekután hőseink megkeresték a bazárban az *Alompaivolt*-on, ahol az *Alomkereskedő* helyett csak néhány *Sivak*-ra találtak. Ezek felaprítása után már nem érték utol az emberrablókat, így bánatukban kivették egy szobát a fogadóban. Az egyik szobában azonban érdekes üzenetre bukkantak: a huncut emberrabló találkozni akartak velük a bazár közepén átfelkör. Mit volt mit tenni, odamentek. Rövid (hosszu) várakozás után meg is jelent 2 Kék sárkány, majd egy *Vörös* is, amelynél ott volt az *Alomkereskedő*. A *Kereskedő* azt üvöltözte, hogy adják neki az *Alváskövet*. Hőseinknek ugyan fogalmuk sem volt róla, mi az az *Alváskő* (mondom, elvesztették a *Journal*jukat), de azért szívesen odaadták az üvöltöző örütnék. Az üvöltöző örült igen megorult a kőnek, azután hirtelen fogta magát, és elteleportált. A sárkányok ennek nem igazán örültek, hőseinkre pedig sárkányfattyak meg papok támadtak. Miután újabb néhány étellel több terhelte a számlájukat, hőseink visszamentek a parancsnokhoz, aki *Vingard*-ba küldte őket.

Vingard arról volt híres *Solamnia*-szerte, hogy már sok kalandor beleőrült abba, hogy megpróbálta feltérképezni. Hőseink rutinos módon lyesmit meg csak meg sem kíséreltek. Mondjuk elég gyakran elfeledték, de ez nem zavarta meg a vidám társaság kedélyét. Először felkeresték az *Alomkereskedőt*, akinek feltettek kérdéseket az *Alváskőről*, majd az *alváskőr*, mire az elvetemült felkérte őket arra, hogy győzzék már le az álmaid zavaró kutyákat. Miután hőseink megállapították, hogy itt már mindenki hülye, elvállalták a feladatot. Újabb tömegszállással később a *Kereskedő* adott nekik valami lötyöt, amitől végre ismét rendezes tudtak aludni, ők pedig elindultak az elmebeteg boltos által emlegetett *Sebas*-hoz.

A mutványon ugye úgy történt, hogy egy boltban vettek egy gyertyát, majd utjukat úgy folytatták, hogy mindig piros ajtón mentek át. Így érkeztek meg *Sebas*-hoz. Egy darabig szivatták azzal, hogy gonosz isteneket imádnak, de miután sehogy sem akart öngyilkos lenni, bevallották a teljes igazságot. *Sebas* erre nagyon megnyugodott, és íziben elküldte ifjú barátainkat a Főpap tornyához. Hőseink azonban úgy gondolták, hogy ott egyelőre mészárlás csak az ő karukra eshet, tehát inkább elindultak feladatok után.

Először egy kis farm-faluba látogattak el. Belepés után egy kölyök furcsa dolgokat mondott, de a falu főnöke (a varázsló) megnyugtatta őket, hogy minden rendezben van, a kocsmában tányázó meteor teljesen ártalmatlan. Hőseink azonban furcsállottak, hogy lépten-nyomon *Wrath*-ok támadnak rájuk. Aztán az egyik házban megtalálták az igazi varázslót. Miután kiszabadították, tanácsai alapján elmentek a kocsmába újabb tömegmészárlást rendezni, majd művüket a hamis varázsló kivegzésével tetőz-

ték be. Miután már minden csupa hulla volt, barátaink nyugodt szívvel távoztak. Következő állomásuk *Quazle*, a gnóm falucska volt. Némi kommunikációs zavar után a gnóмок szeretettel berángattak a társaságot a múzeumukba, ahonnan azonban sikerült megszökniük. Hőseink körbejárták a várost, délen segítettek néhány sebesült, és az utcán igyekeztek minél több élőhalott Vadállatot megölni, mert azt sejtették, hogy egyszerre 20 db ellen nem csak esélyük lenne. Végül ellátogattak az eszaki nyugati sarkokban ideigő gonosz varázslóhoz, és brutálisan meggyilkolták a maradék élőholt háziállataival együtt. Utjuk következő célja *Cekos* városa volt dél felé. Itt először egy aggódo anyával találkoztak aki a lányát kereste (ezt beettették, hogy majd megmentik, biabiabla), majd a vároška védőszentjét ábrázoló szobrot vágta meg egy tekercs erejéig. Ezek után ellátogattak az északkeleti házba, és a békás sárkányfattyaktól elraboltak egy nemesfémkulcsot, amivel végre lejuthattak a parancsnok szobájából a katakombákba. A városban egyébként lakott még egy gonosz varázsló és egy Bronzsárkány is, de hőseink tudták, hogy ezek nem fontosak a helyszín teljesítése szempontjából. Felkeresték hát a parancsnokot, akinek *Sivak* volta jó ürügy volt legyilkolására, majd a szobából nyíló lépcsőn lementek. Itt nem volt nehéz dolguk, csak végigmentek egy folyosón, át egy titkos ajton, legyőzték 5 Kék sárkányt (eközben volt, aki arra gondolt, mégsem lett volna rossz ötlet a Bronzsárkánnyal osztozkodni), kiszabadították a lányt, és már mehettek vissza a felszínre. A lányt lepasszolták a mamájának, és már mentek is tovább.

Következő jótéteményük a Fák Ájtának megmentése volt, aki (amely) délen volt megtalálható. Néhány apró tündér könyörgött ezért, mire hőseink benyomultak a fába, kiirtottak 3 pakti nagy bogarat északkeleten, néhány böközt északnyugaton, némi élőholtat a kettő között, majd egy varázslót eszakon, és már is elhagyhatták a fát.

Barátaink ezután *Throll*-t tisztelték meg megjelenésükkel. Előbb jó megkeresték a helyi főpapot, közben találkoztak valami bigóval is, aki a *Sir Michael* nevű főnökét kereste. Az illetőt ugyanott találták meg, ahol a főpapot: egy kereszt alakú szobában. Eppen áldozatra készült a díszes társaság, de hőseink időben léptek közbe, és megmentették *Sir Michael* életét (egy csomó papot megöttek eközben, de az nem számít...), és örömteli szívvel bolyongtak tovább. Meg felkeresték a *Beast Master*-t, valamint a délnyugaton található istálló, és már is futottak tovább.



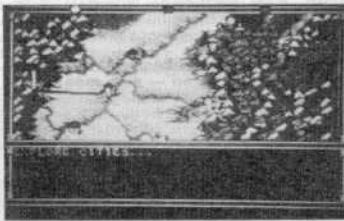
A következő feladat a hegyek között várta őket. Egy völgyben valami furcsa házra bukkantak, amiben egy még furcsább törpe lakott, aki valami tesztelő hablatyot, majd elment, barátaink pedig előrenyomultak. Bele egy teleportba. Ezután három kérdés következett, amelyekre helyesen megfelelték a "water", "hands", valamint a "ring" szavakkal (szerencsére volt lérsáuk, bár a sorrend így is megzavarta őket). A kérdések után azt a feladatot kapták, hogy jussanak ki, találják meg a fő lazadót, öljk meg, szoleleljék fel, süssék meg, találják melegen, és fogyasszák el. Miután ez meg-

űnét, néhány lépésre a tett színelvétel újabb teleport várt rájuk, amely visszavitté őket a törpéhez és jól megérdemelt jutalmukhoz. Hőseink kissé bánatos szívvel távoztak, mert azt a nyavalyás törpét sehogyan sikerült legyilkolni.

Ezután északkelet felé fordultak. A hegyek között egy kis tisztászon azonban rémületes látványt találtak szembe magukat: egy csomó élőhalott igekezett megőlni néhány lovagot. Hőseink szörnyű haragra gerjedtek, mivel a tömegmészárlás mindig is az ő reszortjuk volt, és ennek bizonyítására kiirtották az összes élőhalott.

A következő állomásra északon találtak rá, a tenger partján: egy rothadozó kalózhajóra bukkantak. Nem sokat szórakoztak, először lementek a kabinokhoz, majd, miután megállapították, hogy a teljes legénység élőhalál állapotban leledzik (sőt, nemcsak a legénység, hanem a patkányok is), továbbmentek a raktárba. A létrától nyugatra lévő szobába egy titkos ajtó vezetett, a szoba pedig a kalózok kincset őrizte.

A kincskeresés örömei után hőseink elhatarozták magukat egy folyómentői túrára. Nem sokat túráztak azonban, mert hamarosan belebotlottak egy rabszolgaszállító hajóba, amely furcsamód rabszolgákat szállított. Jó hősök lévsen, fellopakodtak a hajóra, álcázva magukat. A rabszolgák előtt fedték fel magukat, akik szerint ezt a mutatványt nem kéne megismételni, viszont igazán fel lehetne gyújtani a templomot. Hőseink el is indultak, s bár állítólag becsoportok a délkélesen lévő templomba (útközben tudomást sem véve a mindentelbe sértésekről), és hősiiesen megmentették a rabszolgákat (természetesen újabb mészárlást után), valamint még a hajót is sikerült meggyújtaniuk. Ezután már igazán nem maradt más hátra, mint elfutni a hegy keleti oldalához, lemészárolni újabb egy-két tuacát őt, és a vízbe ugrani a rabszolgákkal együtt. Hőseink tehát sikeresen abszolváltak ezt a feladatot is.



A kis tömeggyilkos társaság kezdte úgy érezni, hogy lassan ideje lenne ellátogatni a Főpap Tornyházhoz is. Ezek előtt azonban még gyorsan elugrottak **Turef**-be, amely **Throt** közelében megtalálható. Alighogy beléptek, máris érdekes események tárltak gúli szemek előtt: néhány tuacat dombi törpe éppen kiirtani készült egy magányos hegyi törpét. Mivel hőseink egyszerűen imádkoztak a hegylakó (TM) oldalán. A győzelem után kiderült, hogy az illetőt **Skomp**-nak hívták, és azon dolgozgat, hogy egyesítsen minden törpét a Gonosz ellen. Hulye ötlet, meg kell hagyni, de hőseink már sok időtállóval találkozott rövid életűkorán. Belegyeztek, hogy segítenek a törpének megérteni indását (egy vadásznot...), majd útnak indultak. Először a legközelebbi épületbe mentek be, ahol egy öreg takarító valami valami könyvről beszélt nekik valaki. Ezt a könyvet meg is találták a nagy északi épületben, ahol állottak a sárkányoktól néhány órt. Ezután dél felé mentek. Betértek a kocsmába, ahol a kocsmáros egy kis italozás után elárulta, milyen kulcs nyitja a kocsmá sarkában lévő csapóajtót. Most hőseink felkeresték a lakost,

aki örömmel hamisított nekik kulcsot (a társaság pedig szomorosan áldozott fel néhány acélt a már milliókra rugó vagyonából). Hőseink előtt két alternatíva állt: vagy bemennek az álkulccsal, és megőlnék néhány sárkányfítyút, amíg eljutnak a nagy központi épület északnyugati szobájába, vagy északról mennek be az épületbe, és megvinnak három igen kemény csatát. A várható mészárlás ellenére hőseink az első verzió mellett döntöttek. Amikor eljutottak a szobába, meglepve vették tudomásul, hogy itt is elég nagy erők vannak jelen. Mindenken ellenére a Jó ít is győzedelmeskedett (ha mégsem, akkor **Novice-ra** állíthatja a nehézségi szintet), és a gonoszok által megrottont szent tárgyak mind máglyára kerültek. Az épület elhagyásakor **Skomp** érzékeny bűdösöt valami bícsapattól, és miután a vadásznot valamibe bírte, gyalog folytatta útját. Hőseink még ellátogattak egy mogorva falushoz a vadásznottettemmel, aki nagyon örült a dolognak, majd elhagyta ezt a falut is...

...és felkeresték a Főpap Tornya felé. Az ügyeletes tiszt kissé nehezen akarta elhínni, hogy a helyet támadás érhetné, de azért engedelmesen lement hőseinkkel a pincébe, ahol már javában folyt a hulló néhány élőhalott és egy lovac között. Bőleink tehát ismét időben érkeztek ahhoz, hogy kilépjek szadista hajlamukat. A lovac megmentése után továbbnyitultak a katakombákban (a hálás és színtelen gyilkolási mániás lovac csatlakozott hozzájuk). Felkeresték a katakombák híres termét pl. ahol **Sturm Brightblade** holtteste volt elhelyezve (a tetterült...), valamint ahol egy jó nagy Vörös sárkányt őriztek (a sárkány is eltűnt). A sárkánybörtön-teremben talált jaratot át továbbmentek, ahol találkoztak is a sárkánnyal, valamint azzal a kedves személylyel, aki mindezt lehetővé tette a Gonosz számára: a **Garqath** melléi állomárról már ismerős **Sir Garren**-nel. Némi közjáték után mindkét illető megölték, így hőseink ismét a gyilkolások üldözés módszerét voltak kénytelenek követni, legnagyobb meg(vagy ki)feleledésükre. Pár kanyar után utólrétek a kis konvoj, akik **Sturm** testét vitték, mire az ideges természetű sárkány rátámadt a kis társulatra, talán mondan sem kell, hogy vesztette. További egy-két kanyar után **Sir Garren**-nel kerültek szembe, aki egy gonosz erőt sugározó karddal hadonászott. Az egyik csapattag azonban tavaszul elvette tőle a pengét, mire **Garren** azon kezdett morfondirozni, hogy tulajdonképpen mit is keres ő itt. Erre már természetesen **Lord Goth** is megjelent, aki egy villámmal akart **Garren** töprengéseinek végét vetni, de valamelyik öngyilkos hajlamú csapattag ezt is megakadályozta. Ekkor **Soth** továbbfutott, de barátaink utólrétek a kijáratnál. Le is verték annak rendje és módja szerint, azonban **Soth** szépen tapraállt, és távozott. A mesék jó zókása szerint **Sturm** testét még nem sikerült megmenteni. A hősök végül úgy határoztak, hogy visszamennek **Vingard**-ba, **Sebas**-hoz...

...aki nem rajongott a hibek hallatán. Némi töprengés után elküldte a társaságot a Sárkánybarlangba, és azzal levegőzte meg őket, hogy sikeres visszatérésük esetén a továbbiakban ő is velük fog tartani.

A Sárkánybarlangot a nyugati hegyekben találták meg barátaink. Belépés után nem sokkal **Maya**-ba botlottak, aki nagyon értékelte a segítőkészséget, de ennek ellenére nem volt hajlandó átvenni senkit a szakadékon. Szerencsére hőseink tudtak egy északon lévő titkos ajtóról **Sebas** jóvától, így szakadék ide vagy oda, elindulhattak nyugat felé. Egy dél felé nyíló szobában sietve kifosztották egy oltárt, majd elértek a nyugati folyószára. Ezen a kedves helyen rengeteg alvó élőhalott sárkány volt fellelhető, akiknek humoros szokásuk volt, hogy néha felebredtek. Hőseink így meglehetősen óvatosan araszoltak dél felé. Egy benyílóban találkoztak egy falhoz láncolt Vörös

sárkánnyal, aki közöttük velük, hogy **Sir Karl** éppen keletre van tőlük, de korbe kéne menni. Hőseink kivételesen nem mészárolták le a szerencsétlen hüllőt, hanem szabadon engedték. El is indultak dél, majd kelet felé. Egy látszólagos kijáratnál aztán ismét találkoztak az előbb megmentett sárkánnyal, csak szegényt kissé megviselte valami, és jelenleg por alakban volt fellelhető. Hőseink levonták a konzekvenciát, és felkeresték **Sir Karl**-t. Karcsi nagyon elnevezte, nem akarta őket rögtön megőlni, de miután az bolond csapat még néhány lépésen át követte, rájuk eresztette a Rémtarakt. Miután kevesebb lett egy Rémtarakt **Solamnia**-ban, barátaink tovább követték **Sir Karl**-t, de az udvaron csak **Maya**-t találták. Hamarosan azonban megjelent h barátunk is, aki rövid eszmecserét után megőkte az időközben sárkánnyá változott **Maya**-t a Sárkánydárddával, majd mindketten felfelé távoztak. Aztér, hogy hőseink se érezték magukat egyedül, barlangjából előcsapóztak a Halálsárkány. Kisse nehéz volt megőlni, de a csapat lyesimben már meglehetősen rutinos volt. Kifelés menet találtak egy csomó kincset a sárkány barlangjában, majd a szakadék másik oldalán bukkantak ki, ahol viszont volt egy fűgőhid is installálva. A hidon keresztül távoztak ebből a szerencsétlen barlangból. A kijáratnál egy obeliszk várta őket **Sir Karl** és **Maya** halálhírével. A sárkányok ismét tanácsaltakon lévén, a csapat visszatrét **Vingard**-ba, **Sebas**-hoz. Ezúttal azonban kissé tovább kellett bókászniuk, és **Sebas** helyett csak jónéhány sárkányfítyút, valamint ezek legőzöse után egy félbevalót találtak. A félbevaló kétségtelenül **Ariela** tulajdonja volt, aki barátaink **Kalamán**-ban ismertek meg. Arrafelé vették tehát az irányt, és **Kalamán**-ban felkeresték a parancsnokot. Rövid kihallgatás után a parancsnok távozott, majd kicsit később egy halálsíkyoly volt halálható. A halálsíkyoly a parancsnoktól származott, aki **Ariela** küldött át az örök vadászmezőkre. Nem sokkal ezután **Ariela** átváltozott sárkánnyá, mire barátaink felszelelték. Majd némi csatározás és üldözési után hőseink eljutottak a fogadó bazár felőli bejáratának közelébe, ahol újabb harc után találkoztak egy fiatalemberrel, aki megtanította egyiküket egy daira, amely segíteni fog **Dulcimer**-ben. Hőseink így **Dulcimer** felé folytatták útjukat.



Alighogy beléptek **Dulcimer**-be, máris érezték, hogy valami itt nincs rendben: csupa rothadás minden. Pár lépés után találkoztak egy szimpatikus **Lich**-csel, aki közöttük velük, hogy a város **Cerberus** mintájára készült, de itt mindenki élőhalott. Utasította őket tovább, hogy tartsák távol magukat az ő szállításától, valamint a keleti kaputól. A **Lich** távozása után természetesen hőseink azonnal a keleti kapuhoz mentek, ahol egy szellem közöttük velük, hogy **Voiced Wood**-ba csak a **Lich** megőlése után juthatnak be. Elmondta még, hogy a **Lich**-et csak úgy lehet megőlni, hogy először agyonverik majd összetörik a köcsögöt, amibe a lelke visszaveszül. A szellem ezután elvont barátaink pedig átkutatgatták a várost. Találtak is néhány hasznos gyegyvert, valamint egy élő (!!!) emberi (!!!!!) foglyot a város háza oldalán, aki elmondta, hogy talált valami furcsa köcsögöt a kertben. Mind-

zen információdal felszerelést bontunk be, mert ottak a Lich-ze, és brutálisan lemaszárolták őreivel együtt. Azután sietve húztak a kertbe, mert tudták, hogy a Lich hamarosan újra anyagi formát ölthet. A kertben meg is találták a kőcsögöt, és össze is törték. Hirtelen egy sóhajszzerű valami sópórt végig a városan, és hirtelen minden előhalt eltűnt **Dulcimer**-ből. Ezután hóseink visszatértek a keleti kapuhoz, és beléptek **Voice Wood**-ba. Itt nem volt sok dolguk; először a hely közepén kilörtök néhány beszivárgott gonosz lényt, majd elmentek keletre, ahol a teremben bekésem átkeltek a kötekedő tündérek között, és máris megkapták a Mindentudás Pálcáját, valamint **Dargaard Keep** jelszavát, és máris megpattantak. Ezután a társaság útja **Cerberus**-ba vezetett volna, de tudták, hogy ott semmit sem találnának, így rögtön a **Cerberus** mellett temetőbe mentek. Itt megmutdták, hogy épp most temetik a polgármestert, és ha sietnek, akkor nem maradnak le az attrakcióról. Hát nem is maradtak le: ahogy beléptek, a Polgármester **Wight**-ta változott (jó, jó, de 10 Wight-ta???) és elkezdte (elkezdte?) riogatni a közönséget. Hóseink természetesen örömmel segítettek a helyzeten. Ezután megkeresték az újabb örült kapcsolatot északnyugaton, akitől elszedték a rubintját, majd az asóját, és kiásták a kunyhó előtti rúnákat. A rúnákat elhelyezték a temető négy falának közepesi részén, és máris sikerült megszabadítani a temetőt a gonosztól. Találták még egy lejáratot **Dargaard Keep**-be is, de ezt későbbre hagyták. Kifelé menet elgondolkodtak rajta, hogy két helyen is megmenhettek volna emberek, de ah a kutyát magukkal viszik, akkor még pihenhetek is volna a temetőben...

Most jött el az a pillanat, hogy hóseink **Cerberus**-t is megförtézzék jelenlétükkel. **Cerberus**-ban minden csupa kőszó volt, mivel a temetőt élt támadással egyidőben a várost is megtámadta a Gonosz. Hóseink először a városházára mentek, majd, amikor onnan **Zakarie**, a pap keresésére küldték őket, jó érzékek felkeresték a jövendőmondó sátrát a délkeleti sarkokban. **Zakarie** kiszabadítása természetesen ismét gyilkolással járt. A szerencsétlen papot visszavitték a városházára, ahol az alig lihegve feloldotta a fegyverraktárt védő varázslatot, mire az emberek boldogan elmentek élőhalt-vadászatra. Hóseink szintén felkeresték a fegyverraktárt (nem is egyszer), és szintén felszerelkeztek egy kissé **Cerberus** elhagyása előtt. Erre magasztos pillanatban mindenki érez-

te, hogy **Dargaard Keep**-be kell menni. Erre ket ut kinalkóztok: egyrészt a temetőt keresztlát, másrészt a kapun keresztül, bemondva a jelszót, ami „denissa” volt. Hóseink rövid löprenség után úgy döntöttek, hogy mindegy, merre mennek. **Dargaard** első szintjén először csevegtek néhány rabzsolgával, azután agyonverték az ide-oda császálói 4 őrtárat, végül a rabzsolgától kapott kulccsal, bementek a Varazsgómbóhoz, és összetörték. Ezzel felszabadították a rabzsolgákat, akik ezért nagyon halálas voltak stb. Ezután felkeresték **Lord Sath** tróntermetét az északielti tájékon, és egy titkos ajtón keresztül eljutottak a második szintre. Az időközben hozzájuk csatlakozott **Lenore** itt lelőttek, **Durley** (a lovag a Főpap Tornyából) pedig elkísérte.

A második szinten először kelet volt az irány, majd amikor egy nagy leeresztett penge az útjukat állta, akkor észak felé keresték a megoldást (és meg is találták). Amikor kelet felé elfogyott az út, akkor délre mentek, majd (újabb hasonló pengés trükk után) nyugatra (két csata között néha jókat pihent a csapat a börtöncellákban, az egyikben még **Sebas** hullájára is rátaláltak). Végül eljutottak egy észak-déli irányú hosszú folyosóra a keleti fal közelében. Először észak felé mentek, ahol egy csomó hülye pap patkánnyá változtatott egy pár rabzsolgát, de megbánták. Az északi részen érdekes kincsek is voltak, ezek bezebeleszte után hóseink visszamentek a keresztelődeszhez. Mielőtt meg elmentek volna dél felé, bekukkantottak a keleti részbe is, ahol találtak egy varázslatot. Ennek előlvasása után a patkányok visszaváltoztak rabzsolgává, és mindenki nagyon happy volt, hóseink pedig nyomulhattak tovább dél felé. Délen aztán találtak egy nagy termet, ahol örült papok és varázslók éppen **Sturm** holttestét igyekeztek Halálalovaggá változtatni. Újabb megszárlás után a gonosz teret meghússult, a jelenlévő jó papok pedig halás kőszóval mellett elindultak a holttesttel a Főpap Tornya felé. Miután más érdekeset itt nem találtak, a kis csapat továbbmászott a lépcsőskón.

A 3. szinten a társaság első faladata az volt, hogy megtalálja a helyes ajtót. Ez nem okoz gondot, a sorrend bal-közép-bal volt. A 3. ajtó mögött **Lenore** volt megtalálható, aki éppen azon aggodott, hogy **Durley**-t kinyitják utközben, és elvitték a testét valahová. Mindenesetre ezek után nem tájított bartaik mellől. Az eddigi kis társaság továbbment, talált egy titkos ajtót, majd a titkos folyosó után egy ajtót, amit Vasgólemek őriz-

tek. Fittyet hányva a figyelemzetetésnek, hóseink beléptek, és találkoztak **Durley** élőhalt verziójával, valamint néhány további kedves kísérővel. Ezek leküzdése után felkeresték **Lord Sath** termetét, majd imádkozás és állásmentés után beléptek. **Lord Sath** már szeretettel (valamint 5 Vasgólemmel és 4 Halálalovaggal) várta őket. Végtelennek tűnő csata után hóseink meggyőztek. **Lord Sath** persze megint el akarta látszani a feléledés viccét, de kapott egy pofont a Mindentudás Pálcájával, mire elűnt valami örvényben. Ezután **Lenore** jelentett be igényeket a Pálcáért, de 3 sém járt sok sikerrel, és mindenki elfeleptőlódott. Hóseink a Főpap Tornyába érkeztek. Itt örömmel üdvözölték őket, mint **Sturm** testének megmentőt (hóseink meg is jegyezték, hogy milyen gyors újabban a közlekedés), és mindenféle okosakat mondott, amit akár meggyérésnek is lehetett volna értelmezni, de a csapat tudta, hogy van még egy feladata. **Sath** halálával megnyílt egy hágó egészen északon, így el lehetett jutni a térkép északnyugati sarkába. Itt egy **Takhisis**-nek szentelt templomot találtak. A templomban sok érdekes ajtó és láda volt (a tolvaj jeleskedhetett), de a lényeg az északi folyosó közepén volt. Dél felé egy ronda nagy verem leledzett, amelyben egy amulett, valamint néhány jó cucc volt elrejtve. A tárgyak megszerzése egy furcsa hang miatt kockázatos volt, így hóseink inkább nemigen próbálkoztak az amulett megszerzése után további hullarablással. Észak felé volt az oldár. Itt az amulett rendezett egy kis túzijátékok, majd hóseinknek is akadt egy kis gyilkolnivalója, és végre letudták ezt a helyszínt is.

Ezután a kis csapat ismét pihenni tért, mert tudták, hogy következő kalandjuk során minden eddiginél nagyobb megszárlást kell végrehajtaniuk...

Erre következő kaland a **DARK QUEEN OF KRYNN**, mely részleteibe legközelebb fogunk bemuteteket beavatni. Ez utóbbi C64 verziójáról a mai napig nincs tudomásunk.

(Utóirat: Remélem, ezúttal egy hibát sem vétettem égtájak terén — sem más terén. Ha megis, akkor valószínűleg ismét akad egy tuskó, aki kijelenti, hogy nem vagyok tisztában az alapvető földrajzi égtájakal... Kevésbé szerény hangvételű korrigálást természetesen szívesen veszek.)

• Bryan

TRAPS & TREASURES

A játékban egy kalózt irányítunk, akinek feladata társainak kiszabadítása. Tudom, tudom: az ***-ban már volt némi info a játékról (**Censored, nem fizettek reklámdíjat — CoVboy**), de az =0-val. Már elnézést a kissé talán durva kifejezésért, de olyankor írtak le, amit azonnal tapasztalunk a játékok indítása után!

A játék irányítása:

Joystick:

balra, jobbra fel, le: mozgás, létrára mászás, ugrás, tárgyfelvétel
balra + fel: ugrás balra
jobbra + fel: ugrás jobbra
levágóban le, majd fel: ejtőernyő kinyitása
levágóban tűz + le: az alattunk lévő kő felrobantása

tűz + balra/jobbra: a jobbra/balra lévő tárgy megfogása
tűz: harc vagy lövedék használata
tűz + fel: belépés ajtón, ajtónyitás (raboknál)

Billentőnyílak:
kurzornyílak: válogatás a tárgyak között
‘P’: pause
‘S’: hang ki/be
‘SPACE’: tűz használata

Az első szintek leírásai:

Induljunk el a starthelytől jobbra (esetleg a víz alá is mehetünk pénz gyűjténi). A könyvet felvéve meg tudhatjuk, hogy \$*#@%&! szóval tehát a könyvet nem tudtuk semmire sem használni. Szabadítsuk ki az itt található összes rabot, majd merüljünk le a kulcsért! Ezt egyébként meglehe-

tősen nehéz észrevenni: egy picit csillagot valami jelképezi a tengerfenéken.

Mielőtt távozánk, ajánlatos megszerelni a térkép első darabját is, mivel ha mind a hat alúnk van, bonuszpályára kerülünk. Biztos feltűnt mindenkinek, hogy egy bolt (**SHOP**) is tarkítja a játéktérrel: aki kíváncsi rá, mi is van ott, ugorja át a most következő részt! Ha az itt lévő összes rabot kiszabadítottuk, akkor az exit „kötrecnéli” használjuk a kulcsot!
Hoppi! Majd elfelejtettük! A harmas számú rab kiszabadítása nehézségeket okozhat néhány LL fickónak (Lökött Lamer), a ketrec ugyanis olyan magasan van, hogy nem tudunk felugrani oda. Viszont a ketrecből balra egy láciát találunk, amire ráállva (csak oda kell vinnünk a legelső kőre és letenni) simán felugorhatunk. Egyébként az itt lévő ipse gagyog valamit — nemetül...

Ha az a rab is megvan tényleg az exit-hez, majd az ajtó kinyitása után bel!

Az első szint második helyszínén vagyunk. Ez a játékér egy picivel nagyobb és bonyolultabb, mint az előző...

Reszkető lábakkal tehát, de induljunk el jobbra. Rövidesen a vízben, lent található négy darab ládát, amit egyenként hozunk ide fel, és építünk egy lépcsőt belébe magunknak, így feljuthatunk a szigetre. Ugorjunk a BAL felére, ugyancsak egy ládát találunk. Toljuk ezt egy helyre balra, rá a karókra. Ugorjunk fel rá, onnan pedig balra ugorva (az ágyú mögött) megtalálhatjuk a térkép második darabját!



Essünk a vízbe és ússzunk jobbra. A cölöpökön ugráljunk fel, majd menjünk jobbra. Még a létra előtt egy követ találhatunk, amit kettétörve egy ládához juthatunk. Vigyük ezt jobbra a kettechez. A ládáról ugorjunk a cölöpre, onnan a kettechez: ez a rab is szabad. Irgalmis, mi? **(Nagyon ... <ásítas - CoVboy)**



Mivel ügyis régen voltunk a víz alatt (úgy 3-4 perce), most ismét lemerülünk: keressük meg a létrát! A létrával ússzunk fel és vigyük a (bermuda) háromszöggel jelölt helyhez, majd 'SPACE'!

Olé! Megvan a létra hiányzó része, így most már fel tudunk mászni és két rabot (!!) is kiszabadíthatunk.

Ha ez megvan, ellátogathatunk jobbra, ahol — jó hosszú gyaloglás után — megtalálhatjuk a térkép harmadik darabját is, ami egy láda mögé volt elrejtve. A ládát se hagyjuk itt: vigyük magunkkal, ugyanis a jobboldalt található létrán csak erre állva lehet felmászni!

Jobbra továbbmenve fantasztikus izgalmak elé nézünk: egy lejártnál állunk, amiket kövek torlaszolnak el. Robbantuk fel ezeket (tűz + le), így ismét nyakig lehetünk a vízben! Lefelé menve az áramlat jobbra sodor minket, ahol egy ládában megtalálhatjuk a térkép ötödik darabját is (már csak egy kell!)

A negyedik darabot (visszafelé számolok) balra uszva láthatjuk! **TISZELT OLVASÓINK! NE HAGYJANAK EL MINKET! VACSORA UTÁN - VISSZAJÖVÜNK!** No, mivel megvacsoráztunk, folytatjuk a leírást (amit ma megtehetsz...!) Tehát: ússzunk vissza a felszínre és ott menjünk jobbra. Itt egy akadékoskodó kalóztól megszerezhetjük a térkép utolsó (hatodik) darabját.

ÉS LÖN CSODAI! Egy bonuszpályára kerülünk!!! Mivel a feladat itt roppant nehéz, majd kitérünk rá egy-két oldal erejéig! Miután visszatértünk, menjünk tovább jobbra és vegyük fel az iránytűt! Az exit ajtót **MEG SE KÖZELTÜNK, MERT AZONNAL MEGHALUNK!!!** Mivel balra lehet csak menni, így egyirányú (zsák)utóba kerülünk. Tépjunk tehát visszafelé, egészen addig, ahol a térkép 3. darabját találjuk.

Na most elég egyhangú dolog következik: majdnem az összes ládát (egy marhadat) egyesével cipeljük el egyenként oda, ahol lebuktunk a 3 ládaért, és ott vigyük fel a bal oldali karók mellé (ha minden stimmel itt már van egy láda). Jaj! Nem kellett volna ennyi ládát idehozni, nem értem CoVboy miért itál ilyet! **(En? Én csak itt alszok... - CoVboy)** Tehát elét 4 darab. Ismét építünk lépcsőt beléjük és szabadítsuk ki a négyes számú rabot is!



Zután...

Szóval az az igazság, hogy ennyi elég is lesz ebből... **(Na végre! - CoVboy)**, majd mindenki kitalálja, hogy hogy kell az utolsó (kilencedik) rabot kiszabadítani!

Boltok

Mint már említettük, a játékban található különböző SHOP-okat, ahová belépve egy matróz fogad minket. Itt vásárolhatunk a megszerzett aranyból. Néhány fontosabb termék (a '+' jellel jelölt termékek csak a második szinten kaphatók):

- **gyümölcsök** (50 arany) — energianöveledő;
- **gyümölcsöstál** (100 arany) — energia-növeledő;
- **elsősegélyláda** (200 arany) — a bal felső sarkban lévő energiejelőző egy helyértékeléssel növeli, vagyis öt helyett hat „energianegyzetet” tölthetünk bele;
- **kard** (200 arany) — Na, ez mi? (+);
- **papírdarab** (10 arany) — elég olcsó, segítségével (ha szárazföldön vagyunk) megnézhetjük a sziget térképét ('SPACE') (+);
- **lövédék** (300 arany) — kardozás helyett lovolódhatunk! Megéri (+);

A listában csak azokat a tárgyakat tüntettük fel, amelyeket használtunk. Van még egy érdekes dolog: 50 aranyért (csak a 2. szinten) kockáztatunk a boltossal — ha szerencsénk van, nyerünk (nahát!)

A boltok egyébként arra is jók, hogy ha pl. egy madár elől menekülünk, ide behúzódnak, majd kimenve a madár eltűnik. Energiát sokszor fogunk venni, érdemes ilyenkor gyűjteni arra, amelyik 100 aranyba kerül!



Típek a trükkökhöz

- Ha az ágyú elé egy ládát teszünk, akkor az felfogja a lövéseket!
- Ha egy korszót szétterve egy koponyát találunk benne, akkor azt ne vegyük fel, mert csökkentik a VITAMIN nagyságát.
- Energiát nem csak a boltokban vehetünk, találhatunk kék zacskókat is! Így ilyen például a második helyszín exit ajtaját alát a ládában is található!
- A madarakat általában nem érdemes zaklatni!
- Némely ládát a víz alatt kagylók őrzik — ezeket jobban tesszük, ha nem zargatjuk!
- Ha lehetjük, minél hamarabb cseréljük le kardunkat lövédékre!!!

Na nem ússzátok meg ennyivel, akik elakadtak, ime a befejezés:

A második helyszín legvégfelé, a víz alatt egy téglatömb alatt egy zsák pénzt találhatunk (a zsák itt mennyiségjelző). Ettől a helytől balra egy hal úszkál, alatta pedig (kicsit balra) három kagyló őriz valamit. Óvatosan közelítsük meg őket és vegyük fel a kampót, majd ússzunk a felszínre. Itt menjünk jobbra a rabhoz, ami olyan magasan van, hogy nem érhetjük el. A kettőtől balra viszont egy rudat látunk. Itt használjuk a kampót, mire egy kötél jelenik meg, amire felmászva a fogoly mellé kerülhetünk.

A kiszabadítottuk, menjünk be a jobbra található ajtón.

Level 2.

Ez a szint abszolút más, mint az előző. Szászor bonyolultabb, tele van olyan kapcsolókkal, amik a szemünk előtt nem fejtik ki hatásukat csak a játéktér egy másik pontján. Bemelegítésnek leírjuk az életét, azután néhány tipp és tényleg AGYÓ!

Jaj! Aki lusta, annak itt van a második pálya kódja: 52011413.

Kezdsékor induljunk el jobbra, ahol is a plafonról egy fogoly lóg le, egyelőre hagyjuk békén, de jegyezzük meg a helyét. Menjünk tovább. Kisvártatva egy lezárt ajtót találunk, ami alatt egy létra álldogál, de egyelőre ezt is hagyjuk ki az életünkéből. Viszton ettől jobbra érintsük meg a falon a kapcsolót, mire a mellettünk látható kapu a földön megnyílik. Ez egy „izé”-t rejt magában, amire ráugorva kiold minket (lehet, hogy ez elég idiotán hangzik, de nem tudjuk másképp leírni) egy szinttel feljebb, itt balra menve két ajtó láthatunk: az egyik a SHOP, ahová befutve vegyünk kb. 4 db bombát.

A másik ajtó energianövekedést tartalmazó cuccokat rejtgetett — mostanáig. Menjünk ki és essünk le az „izé” mellé. Innen jobbra indulva fehér négyzetek egy falat képeznek — röviden elzárják az utat, de minket rettenthetetlen harcosokat nem ijeszthet el egy ilyen apróság: az ügyes játékos a fal tövébe rak egy bombát és arébb húzódik (az egyetlen játékos csak a bombát rakja le, aztán rémületen konstatalja az eseményeket): a robbanás után tehát bemelegített a jobbra lévő kamrába, ahol egy zöld kulcsot találunk. Tök véletlenül van egy zöld ajtó is a játékban — ráadásul az is pont fölöttünk — így hát ugorjunk fel és nyissuk ki.

Ezen bemenet zöld trutyukhoz zuhanunk a plafonról, a mellettünk lévő három kapcsolóval azonban véget vehetünk ennek. Miután elélt az eső, rohanjunk a terem jobb végében lévő kapcsolóhoz és kattintsuk fel. Ez a kapcsoló a létra feletti ajtót nyitotta ki, tehát menjünk a szobából (teremből) ki, essünk le, majd az „izé”-től balra már nyitva van az ajtó, itt tehát lefelé haladjunk.

A létráról leerve jobbra egy újabb kapcsoló van — ezt is megerintjük. Másszunk vissza a létrán és onnan balra, ahol a fogoly ketrecénél egy kötel nőtt ki a falból. Erre fölmászva kiszabadíthatjuk az ípsét, innen pedig nyomás jobbra, majd a létrán ismét le. Innét menjünk balra, ahol — a már ismerős fehér négyzetek — makacsul torlaszlják el az utat. Ok még nem tudják, amit mi már igen, vagyis **USE BOMB**.

Haladjunk tovább balra, majd a létrán le. Itt következik a szint egyik nagyon idegesítő része: a földön kúszva (jobbfele) ugyanis patkányok tömege rohan felénk balról-jobból egyaránt! Ha mégis túltettük magunkat rajta, a ládáról felugorva menjünk felfele a létrán és vegyük fel a lámpát. Másszunk le és a jobbra található falat robtassunk fel.

Ebben a terebben található meg a második rabot, valamint egy kincsledát, ami olyan magasan van, hogy nem érhető el. Teendő: az itt látható ládat vigyük a falon lévő vörös gombhoz. A ládára állva nyomjuk meg, mire egy plató jelenik meg fölünk jobbra. Erre addig ugorhatunk fel, amíg a zene szól!

A ládat kibontva (mármit a kincsledát) pénzt és térkép egy darabját találhatjuk. Egyébként van itt még egy ajtó is, amin bemenet sötét fogad minket, el, lehet, hogy a CoV HO-n vagyunk? A sötét megszüntetésére általában lámpát szoktak használni — micsoda pech, nálunk éppen van egy.

Miután lón világságos egy kulcsot pillantunk meg. Vegyük fel, majd hagyjuk el ezt a termet...

Hát itt tényleg abbafejezzük, de azért annyit elárulunk, hogy a most felvett kulcs a feletünk lévő ajtó nyitja (álljunk az ott lévő vörös gomb elé és nyomjuk meg). Innen majd mindenki egyedül játszik tovább...

Néhány tipp azért ismét dukál a népek:

- Ha netalántán zsákutcába, kelepcebe kerülünk (elő fog fordulni...), az „ESC” lenyomásával — életvesztés árán — kijuthatunk onnan.
- Ha egy zárt ajtón akarunk bemenni, az ajtó felett megjelenik, hogy milyen színű kulcs kell hozzá.
- Az egyik kapcsolóval leengedhetjük a vizet — ám mielőtt ezt megtennénk hordjuk le mindkét ládat a vízfenékre. (Hopp! Bocsanat! CSAK AZ EGYIKET!)
- A kiszáradt folyómeder alján, a pálya jobb részén van egy rúd, itt használjuk a kempőt!
- A második SHOP bejárata melletti kapcsolót megérintve fentről egy koponya kezd gurulni. Zárjuk be a nyílásokat alatta (az OSSZESET!!). Így egy szinttel lejjebb (és balra) gurulva kinyitja az alattunk lévő ajtót.
- A víz alatt (már ha még van víz & nem engedjük le) a kiálló tárolókhöz SOHA ne érjünk hozzá, mert az energiától függetlenül azonnali halált okoz — egy kettőt kivéve!!!

Jó szórakozást, idegeskedést, káromkodást, joystickkronológiát mindenkinek! Jaj! A játék fut A1200-on is!

• TIBSOFT

Ügyis panaszkodtatok, hogy mostanában kevés a repülőgépszimulátorokkal kapcsolatos leírás. Nos, íme egy a friss anyagok közül, melynek van Amigás és PC-s változata is. Nem mondunk hülyeséget, ha azt állítjuk, hogy Amiga 500-on az egyik legjobb szimulátor, ami eddig megjelent, a leírást is e verzió alapján készítettük el. A *Psygnosis* követelt el. Nos, a CAP-hoz Amigáknak mindössze 3 lemezre van szükségük, bár a harmadik csak a demo. Ha kíváncsiak vagyunk rá, tekintsük meg, majd visszatehetjük az első, végül a másodikikat is. A nyelv kiválasztásakor az angolt javasolnánk, de akinek a spanyol szimpatikusabb, az eltérhet a leírástól. „ENTER” lenyomására élénk is táru a hauptmenü, ja bocs mi sem az angol választottuk, akkor újratöltjük...

CONFIG
Beállíthatjuk a repülés körülményeit:

- ellenség száma
- fegyverzet véges/végtelen
- károsodás



- felhőzet
- a gép paraméterei
- stb.



PILOT ROSTER

SELECT-tel választhatunk a pilóták között (nem árt, ha a pilóta él, ill. nem selejtzte ki a hadbíróság). Az **ERASE** törli a kiválasztott pilótát és saját nevüket adhatjuk meg, valamint azt is, hogy melyik géppel kívánunk megpusztulni. Az F-18-at javasoljuk, mert alkalmas felszíni és légi célok támadására is. Az **INFO**-val nézhetjük meg mit is ténykedtünk, ha már repültünk, mennyi kúrdúsban vettünk részt, milyen sikerrel, milyen eredményessége volt a gépágyunknak, valamint a levegő-levegő rakétáinknak. Nekünk az utóbbi 300 % volt, ez csak nem azt jelenti, hogy minden rakétánk 3 RAP-ot lőtt el?

INSTANT FLIGHT

Azonnal egy ellenséges repülőter közelében kezdünk. A KIA cím elérésére vágyóknak ajánljuk...

SINGLE MISSION

Itt választhatunk egy tetszőleges küldetést, jól begyakorolhatjuk a különböző célok elleni támadásokat (**Kinek kell már megint eleni? CoVboy**). **FLIGHT+DECK**-et választva a hajóról indulunk. **OVER TARGET**-tel a célnál kezdünk.

BEGIN CAMPAIGN

Ez lenne a játék lényeges része, maga a hadjárat. Sajnos ezt nem sikerült 100 %-osan kipróbálnunk, mert — valószínűleg abból adódóan, hogy a lemezek néhány napig a monitor tetején pihentek — a lemez azon részén, ahol ennek kellene elhelyezkednie, jópár szektorban a LAMER szavok tömegeje található. Ez aztán a véletlen...

TRAINING

Itt gyakorolhatjuk a katapultálást, leszállást, légi utántöltést, légiharcot és a felszíni célok támadását.

SERIAL LINK

Ez csak a gazdagok részére lett fenntartva...

Nos, hát akkor vessünk is egy pillantást az F-18 kabinjára. Ez a korszerűbb gép. Középen látható a (Robin) HUD, melynek felső vízszintes sávjáról olvashatjuk le, merre is tartunk éppen. Itt egy kis nyílacska mutatja, hogy merre kellene tartanunk. A baloldali skálán a sebességet olvashatjuk

le, a jobboldalin pedig a magasságunkat. Középen van a célkereszt, kör, négyzet. Baloldalt alul az aktuális fegyverzet, alatta a következő ellenőrzési pont. Jobbra alul jelenik meg a befogott cél távolsága. — A HUD alatt lévő lámpák jelzik, hogy kint van-e a kerék (**GEAR**), kint van-e a fékezés horog (**HHOK**), be van-e fogva a célpont (**LOCK**), látóvonal belül van-e a célpont (**SHOOT**), kint van-e a törzsféklap (**BRAKE**), ill. az ívelőlappok (**FLAP**). A két szélső monitor különböző üzemmódokban működethető: pilonok, radar, ils stb. Nem nehez kikapasztalni, hogy melyik mire való. A bal oldali monitor alatt látható a hajtóművek teljesítménye. Mellette látható az üzemanyag mennyisége, a teljes és a póttank (ha van). Mellette a kis monitoron láthatjuk a befogott cél adatait, egy 'F' betű jelzi, ha barát, 'I', ha ellenség. Jobbra jelenik meg a műhőzont és a légi radar. A radaron vörös az ellenség, sárga a ránk lőtt rakéta, zöld a haver. Az F-14 kabinja egy kicsit más, ott csak egy monitor van. Alapállapotban légiharchoz áll be, váltva pedig a gépágyú radarja jelenik meg. Ekkor látható a befogott cél is rajta.

A nélkülözhetetlen billentyűk:

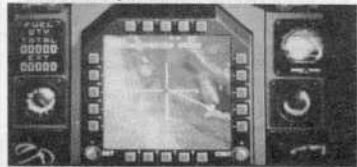
- 'F1': kabin
- 'F2-F9': külső nézetek
- 'F10': fegyvertől függően infra vagy lézer célzókészülék
- '1-2': monitorok váltója (fegyverzet, radar stb.)
- '9-0': pislogás körbe
- '+/-': tolóerő fel/le
- 'DEL': utánégető fokozatok lefelé
- 'HELP': utánégető fokozatok felfelé
- 'W': ellenőrző pont előre
- 'W + bal SHIFT': ellenőrző pont vissza (miért pont vissza? CoVboy)
- 'R': radar hatótávolság (csak F-18!)
- 'T': légielő váltás
- 'I': műszerfal világítás be/ki
- [.] : távcső
- 'A': horog ki/be
- 'D': chaff
- 'F': flare
- 'G': kerék ki/be
- 'J': joystick
- 'K': billentyűzet
- 'L': gőzkatapult
- 'Y': időgyorsítás
- 'Y + bal SHIFT': idő vissza
- 'C': törkép
- 'V': infra kamera
- 'N': törzsféklap ki/be
- 'B': a tankert keresi
- 'M': egér
- ... : oldalkormányok
- 'ALT': hajtóművek indítása
- 'AMIGA': hajtóművek ki
- 'SPACE': földi cél befogása, vagy lézer célzókészülék rögzítése
- 'X': lézer feloldása
- 'BACKSPACE': elsődleges célpont képe
- 'CTRL': légiharc fegyverzet váltó
- 'TAB, majd CTRL': felszíni célok elleni fegyverzet váltó
- 'TAB mégegyszer': ILS be
- 'TAB mégegyszer': HUD ki
- 'TAB mégegyszer': vissza a légiharc fegyverzetre

'R + bal SHIFT': harcra irad/irad/ki
'ESC + bal SHIFT': a menübe
'Mindkét SHIFT': katapult
'Numerikus DEL': kilőtt rakéta által látott kép
'Numerikuson a többi': ide-oda pislogás

Amint látható van néhány billentyű, amit nyomkodni lehet. Valószínűleg van **Auto Landing** is, de hagyjuk meg azoknak, akik úgyis írának, hogy ezt is elfelejtettük, meg azt is... Az F-18 semmi visszajelzést nem ad, hogy bekapcsoltuk-e. Az F-14 igen, de hát ki repül ócskavassal?

Tipppek:

- Felszálláskor rögtön kapcsoljuk be a harci radart (**bal SHIFT + 'R'**), különben nem találják a rakéták a célt!
- A kilőtt rakéták hajtógója néha leállítja a hajtóművet, indítsuk újra.
- A **Harpoon** képes utánnak jönni, és el is talál, ha nem jól indítottuk!
- Mozgó földi célt (harckocsi, vonat stb.) **Maverick**-kel támadjunk. A célkeresztet rávisszük a célra, a 'SPACE'-t lenyomva megjelenik egy négyzet, ha elég közel vagyunk, és tuz!
- Allo földi célra (repülőter, híd, épületek) **Laser guided** bomba a leghatásosabb. Ehhez kell egy **Laser tracker** is, amivel megvilágíthatjuk a célt. Elesítsük is, amivel megvilágíthatjuk a célt. Elesítsük le az 'F10'-et, ez a lézer célzókészülék, majd a keresztet a joy-jal irányítsuk a célra (ilyenkor a repülő mozgását nem befolyásolja) és rögzítsük a 'SPACE' lenyomásával. Ekkor bármerre fordulunk, a lézernyaláb a célra marad, ott is kell hagyni, amíg a bomba be nem csapódott. A lézert az 'X' lenyomásával tudjuk feloldani.
- Hajók ellen a **Harpoon** a legjobb. Itt nincs célkereszt, a radaron tudjuk kijelölni a célt a 'T' lenyomásával.
- Leszálláskor használjuk az **ILS**-t. A vízszintes vonal mutatja az állászöveget, a függőleges pedig bevezet a hajó tengelyére (középen kell tartani), lehet hogy van automata is, de mint említettük, ezt nem találjuk meg.
- Sok üzenetet kapunk, nem árt odafigyelni, pl. ha azt halljuk, hogy **'Fire Warning!'**, akkor tehenkedjünk az 'F' és a 'D' billentyűkre.



Ennyi lett volna a **CAP** ismertetése, mint szimulátor szuper, meg úgy is, hogy a hadjárat ezen a verzióan használhatatlan. Mondjuk nem kétséges, hogy a **DOG FIGHT**-nak sokkal szebb a grafika, de az is igaz, hogy idegesítően könnyű. Nos, akkor jó repkedést!

● CSEKE GÁBOR



A várva várt **Retaliator 2** íme megérkezett... Nincs sok mondanivalónk róla: tény az, hogy maga a tőkély... Van egy rossz hírnünk PC-n **GUS**-osok számára: bár a **Roland** zeneemuláció működik, a **2.0023B**-s és a **2.01-es Mega-Em** a **SB**

DAC-ot nem képes emulálni. Szerencsére, akinek a **GUS** mellett normál **SB** is van a gépben, annak a dizi hangok is remekül mennek majd a csodálatos, fenomenális stb... zene mellett. Még a **GUS**-osok figyelmebe: valasszunk **SCCI**-et a config-ban,

és a **Mega-Em EMUSET.EXE**-jét paraméter nélkül töltsük be (**General Midi Emulation**). Es ne vacakoljunk a **SB** 'zenéjével'...
Hardware-követelmény: PC-n 386, 4M RAM (8M ajánlott, hogy ne töltögessen



swapfile-t). Tömörítve úgy 10 db. 5.25" HD-s lemezen hajlandó elterülni. Amígán elegendig csak 1200-esre jött ki. A leírást a PC-s verzió alapján készítettük.

Szerencsére a **Retaliátor** mindenesége nem változott a programban: itt is van **Arcade** rész, remek training stb... A program semmivel sem rosszabb, mint a **Strike Commander**, a sebességben és a hangban pedig egyszerűen mérőföldnyi a különbség, a T.F.X. javára! Egyetlen **NAGY** negatívum: nem támogatja a modernes párosjátékot, ami pedig remek volt az első részben...

Pár hint:

- A fegyverválasztó képernyőn a fegyverlista elejéről az air-air rakéták, a végéről az air-ground rakéták közül választhatunk. Ha simán 2 db "ESC"-et nyomunk, elég használható, default fegyverazonosít nyom fel a program a gépre.
- Az ellenséges rakéták elkerülése, ha van SB-nk, pofonegyszerű lesz: "break left"-re a gyors balrafordulás, "break right"-ra pedig a jobbrafordulás életmentő lehet. Sajnos, ha NINCS DAC kártya a gépben, akkor a program BASIC kiírni a tanácsait!
- Ha a földi létesítményeket támadnánk, akkor az air-ground rakéták, bombák közül az 'O' billentyűvel válogathatunk.
- Az **auto recovery** általában automatikusan működik, ha pl. túl meredek szögben szállnánk lefelé, túl alacsonyan (azon felül), hogy a látótérben kiírja, hogy **PULL UP!** Azonban nem vigyázz a lassu halál-ra ez a rendszer, szóval nem árt figyelni a magasságmérőt (a célkeresztől balra)!
- Ha épp külső vagy rakétanézeti képen vagyunk, akkor is kiírja a program a magasságunkat és az irányunkat.
- Az **Autopilot (A)** nagyon hasznos (nem kell figyelni arra, hogy épp mi az aktuális irtdó objektum). El lehet zongorázni az autopilot négyféle üzemmódjával (de a default a legjobb).
- Az '1'-gyel, ha földi célpont megközelítéséről van szó, érdemes a felülneztet képre váltani, ahol a **Range** info elég sokat segíthet abban, hogy konkrétan rátaláljunk a célra.

- Sokszor (már rögtön a 2. training-küldetésben) bajt okozhat az, hogy általában párosával támadnak a MIG-ek. Ilyenkor, ha egy **automata** rakétát kilőtünk, ajánlatos azonnal elegendni a cél a célkereszttel, és a másik repülőre állítani. Hasonlóan, ezt a gép által irányított rakéták esetén úgy is megtehetjük, hogy kilövünk (bizonyos rátartással) két rakétát, majd **MILITAN** az első becsapódott, a célkeresztet sűrűgösen áttesszük a másik célpontra, hogy a második rakéta, célt változtatva, azt támadja.
- Vigyázzunk a bombákkal, mert általában piszok kicsi hatótávolságúak!
- Az air-ground célzórendszer használatá: nyomjunk 'Z'-t, majd ha a 'L' villog, akkor 'X'-et (elengedjük a kurrens célpontot). Ezután a kurzormozgató gombokkal állhatunk új célra (+ igény szerint zoom), majd azt 'Z'-vel tárolhatjuk.

A nélkülözhetetlen billentyűzet-kiosztás:

- Repülésirányítás:**
- 1. az alfánumerikus blokkon: ['.', ']': a két motor ki/be
 - 2. a numerikus blokkon:
 - * '/' : Utánégető fel/le egy szinttel
- Kurzormozgatók:** na vajon mi?
- Navigáció, kisképernyők és célbefogás:**
- 'Bal Shift/N': IR Night Vision Sensor Be/Ki;
 - 'Alt/H': HUD Be/Ki;
 - 'A': a radar pásztázási sugarát állítja (80/30/10/2 mérőföld);
 - '1-3': a három kisképernyő;
 - 'L': az utolsó üzenetet írja ki újra;
 - 'M': tórkép;
- Fegyverek, célzórendszer:**
- 'Jobb CTRL': egyesíti a fegyverválasztást és a HUD állítását;
 - 'ENTER': Air-Air rakétákra vált és azok közül választ;
 - 'C': célt változtat;
 - 'SPACE': tűz;
 - 'O, Backspace': Air-Ground választás;
 - 'Z': a lézeres célzórendszer; ezen belül:
 - '<': kurzorblokk: a célkereszt mozgatása;
 - '< , >': Zoom ki/be;
 - 'Z,X': az új cél tárolása, ill. a régi elengedése;
- Automata rendszerek:**
- '7-0': Autopilot (ha az autopilot be van kapcsolva (A), itt választhatjuk ki a

- működési módot. Általában elegendő a 7, a default);
 - 'A': Autopilot be/ki;
 - 'Alt/L': Automata landolórendszer;
 - 'TAB': Auto Recovery System (a fent már említett limitációkkal). Csak nagyon komoly baj esetén használjuk, amikor kézzel már képtelenek lennénk időben kiemelni a gépet a zuhanásból!
- Landolórendszer (lásd 'AH/L')**
- '1': ILS be/ki;
 - 'Alt/B': fék-ernyő;
 - 'Left Shift/B': eldobja a fékernyőt (ha esetleg repülés közben nyomnánk meg az 'Alt/B'-t, akkor utána nyomban nyomjuk ezt!)
 - 'W': kerékfék;
 - 'B': légfék;
 - 'H': fékkampó;
 - 'G': Gear fel/le;
- Rakéta-és radarzavarás:**
- 'E': ECM;
 - 'S': Lopakodó mód be/ki;
- Más cuccok:**
- '2*ESC': kikapcsol;
 - 'Alt/J': kidobja a főlős rakétákat (vigyázzatok, azok NEM használhatóak bombaként!);
 - 'Alt/W': időjárás-adatok;
 - 'T': Time Warp (erre nem jöttünk rá, mire is jó);
 - 'Alt/V': Videomagnó (felvétel) be/ki. Igen cool, a küldetés vége után remek kis animációt tartogat, ha bekapcsoljuk! (Jobb felső sarokban zöld R);
 - 'Bal Shift/Q': Kilépes;
 - '^': konfiguráció;
- Nézeti képek:**
- 'F1': elutasítást, az összes műszerrel;
 - 'Jobb Shift/F1': mint az 'F1', de a teljes képernyőn nézelődünk, műszerek nélkül, csak a műhorizonttal;
 - 'F2/F3/F4': bal/jobb/hátra;
 - 'F5': hátulról nézve;
 - 'F6': merobános' nézet;
 - 'F7': madártávlat;
 - 'F8': nagyon cool - ha úton van valami rakétánk, a szemszögéből mutatja a dolgokat (még '1': beépített kamera);
 - 'F9': a célpontot mutatja, ha a lézerral ráállunk, illetve felülneztet;
 - 'F10': Strike Commander-típusú pilóta-szemszög;
 - 'PG UP/DOWN': feljebb/lejjebb ülünk;

COMPUTERBOOKS

AJÁNLJA

Kovácsné-Pergelné-Benkő: **Mindenkinek a PC-ről** (Ára: 398,- Ft)

A szerzők a számítógéppel való ismerkedés félve várt folyamatát igyekeznek megkönnyíteni. Az olvasó ízelítőt kap a mindennap használt programok (szövegszerkesztő, táblázatkezelő, valamint a NORTON COMMANDER DOS keretprogram) ismertetéséből. Oktatási intézményekben tankönyvként ajánlható.

Dr. Rubicsák Gy.: **PC 1x1** (Ára: 298,- Ft)

Ez egy — a kezdő felhasználóknak szóló kiadvány, gyakorlati segítséget nyújt a számítástechnikával ismerkedők részére.

Jámbor-Homoki-Werner: **PC-s játékok** (Ára: 299,- Ft)

A játékokkal kapcsolatos mindennapos problémák okfejtésén (tömörítés, memória, vírusvédelem) túl tippeket kapunk játékok könnyítéséhez. Ezt követően, a PC-s játékok fejlődéstörténete mellett hasznos játékleírások következnek, többek között egy részletes Sierra összefoglaló.

Kiss-Lebovitsné-Dr. Tamás-Tóth: **MS-DOS 5.0 felhasználói szemmel** (Ára: 495,-)

Ez a könyv nem csak azoknak ajánlható, akik már áttértek az 5-ös verzióra, azoknak is érdemes elolvasni, akik még csak fontolgatják az áttérést. A parancsokon és a szintaxison túl a memóriakezelés bemutatása sem maradt el.

Kiss-Lebovitsné-Dr. Tamás-Tóth: **MS-DOS 6.0 felhasználói szemmel** (Ára: 792,-)

Ez a 6-os verzió TELJES leírása. Az első rész a kezdők számára hasznos, sok-sok példával. A második rész — a FUGGELEK — tartalmazza az összes felhasználói szintű információt, témakörök, ezen belül pedig ABC sorrendben csoportosítva.

Dr. Janurik: **MS-DOS hibaüzenetek, 3-, 4-, 5-, 6.verzióhoz** (Ára: 150,- Ft)

Gondok vannak a hibaüzenetekkel? Gond van az angol nyelvtudással? A „tenyérről” kis füzet áttegít a problémán. Sokak számára „élelmítő” lehet a gyűjtemény, amely a magyar megfelelő ismertetésén túl a hibák kiküszöbölésében is segítséget nyújt!

F. Ható-Fehérvári: **MS WORKS 2.0 DOS és WINDOWS alatt** (Ára: 449,- Ft)

Ez a programcsomag egy egyszerű szövegszerkesztőt, adatbázis-kezelőt, táblázatkezelőt, grafikon-készítőt és kommunikációs programot tartalmaz. A könyv a programcsomag 2.0 DOS, ill. Windows alatti változatának használatát ismerteti.

Bartha: **NORTON for WINDOWS** (Ára: 598,- Ft)

A NORTON Backup for Windows, a NORTON Desktop for Windows (NDW) és a NORTON Antivirus, a mindennapi átlagos Windows alkalmazások részévé emelkedett. A könyv nagy segítséget nyújt a programok használatánál.

Abonyi: **PC hardver kézikönyv** (Ára: 549,- Ft)

A könyv fő irányza az AT gépek (80286, 80386, 80486 processzor) változatainak bemutatása. Megismerkedünk a busz-rendszerekkel, az adatátviteli lehetőségekkel, megismerjük a DMA-t és a megszakítási rendszereket is. A könyvben megtalálhatjuk a forgalomban lévő videovezérlő, I/O és winchestervezérlő kártyák leírását is.

Benkő-Tóth-Varga: **Programozunk Turbo Pascal nyelven (5.0, 5.5, 6.0)** (Ára: 756,- Ft)

A népszerű nyelv elsajátításához nyújt a könyv és lemezmeléklete segítséget. Teljes programok kidolgozásán túl megismerjük a file-kezelést, a dinamikus memóriahasználatot és a grafikus lehetőségeket is. A könyv külön hangsúlyt helyez az eljárások, függvények ill. moduláris program-építésre lehetőséget adó unitok felhasználására. Tankönyvként ajánlható.

Dr. Tamás-Horváth-Kiss-Tóth: **WINDOWS 3.1 felhasználóknak** (Ára: 558,- Ft)

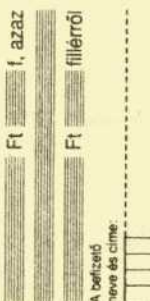
A könyv megismerteti a Windows 3.1 rendszer használatának alapvető fogásait. Tartalmazza az alapvető fogalmak magyarázatát, a segédprogramok kezelésének részletes leírását, valamint a rendszer telepítésével és beállításával kapcsolatos tudnivalókat.

F. Ható: **WORD 3.0, 4.0, 5.0** (Ára: 347,- Ft)

Sokan vannak, akik nehezen állnak át egy program régebbi verziójáról az újabb verziókra. E könyv lehetővé teszi, hogy kedvenc szövegszerkesztőnket még jobban megismerhessük.

218-98426

FELADÓEVÉNY



529-41853-7

számla javára

COM-WARE Kft.

A fellelvihatali keletbélyegző

felvevő aláírása

218-98426

Az összeg rendeltetés:

ERTESEZÉS



jellemező azár

529-41853-7

számla javára

COM-WARE Kft.

218-98426

ÁTUTALÁSI POSTAUTALVÁNY



1910 Budapest

529-41853-7

számla javára

Bevételi szám:

Ellenőrző szám:

keletbélyegző

Molnár: **WORD 5.5** (Ára: 488,-)

A példakkal és ábrákkal bővegesen ellátott könyv mindenkinek pontos eligazodást nyújt a Word 5.5 DOS alatti verziójának megismerésében, kezdve a szövegformázástól a makrók és stíluslapok használatáig.

Gérő: **Word for WINDOWS kisokos** (Ára: 199,- Ft)

A spirálfüzet tartalmazza a legfontosabb információkat — menüfa, funkcióutasítások, billentyűkombinációk, egérműveletek, funkcióbillentyű, keresés, helyettesítés spec. karakterei — a legkezelhetőbb formában.

Az itt ismertetett könyvek megvásárolhatók:

COMPUTERBOOKS Kft., Budapest
XII. Tatsay V.u.12.

Postai utánvétellel megrendelhető a lapba befűzőtt levelezőlap segítségével:

COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519
(1114 Budapest, XI. Vásárhelyi P.u.8.)

MOST FIGYELJ!

- Ha: Erdekel a számítógép, de nem tudod, melyiket vegyél
 Ha: Szívesen járnál egy klubba, ahol megismerkednél hasonló érdeklődésű fiatalokkal
 Ha: Segítség kellene, mert elakadtál valahol egy programban
 Ha: Partnereket keresel, mert számítógépet, vagy programot akarsz eladni, cserélni
 Ha: Hardware problémád vannak
 Ha: Meg akarod tudni, mit, hol lehet a legolcsóbban vásárolni Budapeston

VAGY CSAK EGYSZERŰEN SZERETNÉL EGY JÓ KLUBBA JÁRNI

Akkor KÖZTŰNK A HELYED!!!!

1994. jan. 04-én megnyílt a CSEREPESHÁZBAN a

PC KLUB

Nyitva: MINDEN KEDDEN 16-20h-ig

Cím: CSEREPESHÁZ (ZUGLÓI MŰVELŐDÉSI HÁZ)

Bp., XIV. Vezér út 28/B.

Megközelítés: Az Őrs Vezér térről a

180-as busszal, 82-es trolival 2 megálló

131-es, 144-es busszal 1 megálló

PARKOLÁSI LEHETŐSÉG VAN!

FANTASZTIKUS AJÁNLAT A SULISOFT-TÓI

Magyarországon egyedülálló oktatóprogramválaszték Sinclair, TVC, Enterprise, C16, Plus/4, C64, C128, Amiga, Atari és IBM PC számítógépekre.

Néhány példa a választékből:

Sinclair-re: Szóktaláló, Játék az idegen szavakkal, Olvasni tanulok, Logo és informatika stb.

Plus/4-re: Olvasni tanulok, Logo példatár, Bevezetés a Plus/4 gépi kódú programozásába, Matematika, Anyanyelvünk stb.

TVC-re: Matematika, Nyelvtan, Olvasni tanulok, Ábrázolás, Játékos térelmélet, Ábrázolás és játék, Anyanyelvünk stb.

IBM PC-re: Olvasni tanulok, Logo példatár, Ábrázolás III., A testek felszíne és térfogata, Matematika, Anyanyelvünk, Történelmi Arkhépcárnok, Nyelvtanító programok stb.

C64-re: Nyelvtan, Játék a betűkkel, Játék a számokkal, Olvasni tanulok, Logo és informatika, Forgástelek, Valószínűségszámítás, Környezet, Diktatúrák, Magyar nyelv és irodalom programcsomag, Nyelvtanító programok stb.

Szakkönyvek • Oktató programok • Oktató játékok

Kérje katalógusunkat:

Levél cím: **SULISOFT, 1327 Bp. Újpest-3, Pf.: 91.**

Bővebb információt kaphat a Bp. IV. kerületi, Munkásotthon utcai gyermekkönyvtárban, minden hétfőn 17-19 óra között.

P01



P02



P03



C64 - AMIGA - PC - Plus/4

Tud...../19.....SZ.

A feladó (megnevelésével)

lészólat:

19.....hó.....ig

OTP-betétkönyvben jól kamatozik a pénze!

Kedvező feltételek
 Széles választék
 Biztonság



A feladónak az összeg rendelkezésére
 vonatkozó közleménye

Egyes lapozatok megrendelésekor kerül a megjelölt bekarikázni

2.6-7.8.9.10	x 39	Fi
11.12.12.13	x 39	Fi
14.15.16.17.18.19	x 49	Fi
20.21.22.23.24	x 49	Fi
25	x 98	Fi
2.6-25 sorozat	x 800	Fi
CoV	x 59	Fi
13.14.15.16.17.18.19	x 118	Fi
20.21	x 74	Fi
22.23.24.25.26.27.28	x 148	Fi
29/30	x 900	Fi
12-30 sorozat	x 99	Fi
31.32.33.34.35	x 99	Fi
36/37.38.39	x 200	Fi
Külföldi számla	x 998	Fi
Evkönyv '92	x 998	Fi
Evkönyv '93/94	x 847	Fi
CoV EK '92 + '93/94	x 999	Fi
PC-s játékok	x 1.309	Fi
CoV 41-51 számk (119. Ft/db) eldélzéssel	x 1.309	Fi

Gaszaszn

Pénzt Nyomda

Fi

A rendelési postai/változó bélyegző lenyomata:

Sok kamatot akar?

Vállalkozásba kezd?

Nyerni szeretne?

Pénzre van szüksége?

**HITELES
 KAPCSOLAT**



Folytatódik a ZZZUPERRR

CoV Póló akcióóó!!!

Folyamatosan bővülő mintaválaszték!

M, L, XL és XXL méretben

Ára: 499,- Ft + postaköltség

Az 'S' méret forgalmazása megszűnt!

Megrendelhető utánvétellel a befűzött levelezőlapon

A Gonosz újra itt van!

Újra kapható az OTHIS Software magyar nyelvű, szöveges kalandjátéka.

A GONOSZ HERCEG

Fantasztikus grafika, gyönyörű zene, választható karakterek, komplett kézikönyv, színes díszdoboz, könnyű kezelhetőség!

C64 lemez, ára: 649,- Ft
(Az ár tartalmazza az ÁFA-t és a postaköltséget is!)

Megrendelhető: OTHIS Software,
Postacím: Vác, Pf.: 342. 2601
(2600 Vác, Eperfa u.6.)

Visszatérő adóknak nagy kedvezmény!
Mégvásárolható: CILI Bazar
Nyíregyháza, Kossuth u.25. 4400

Legújabb C64 programok 80,- Ft/lemez áron
(masolással és adathordozóval együtt!)
Válaszborítékért bővebb tájékoztató & lista.
Cím: Hamori David, Nagykánizsa,
Sugár ut. 34. 8600

HELIX
c o m p u t e r

1133 Budapest
XIII Kárpát u 7/a.
Tel+FAK: 149-7909

PC, AMIGA, COMMODORE
ENTERPRISE, TVC
számítógépek és perifériák
javítása (1-3 nap alatt)
Tartozékok, kiegészítők
árúsítása

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN

A GÁLYA — C64-re

(ha érdekel, lapozz a NEWS-hoz)

KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk

Érvényes: 1993. szeptember 15-től

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

Színes felületek:

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

Belső oldalak:

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

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükrömerete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatóként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:

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

Járulékos díjak:

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

Közületi hirdetési ügyintézés:

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

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

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 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 cégenél a telephelyt (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyt (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

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

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

A hirdetési díjat az impresszumban közzétett módon meg kell fizetni a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

- 64-es kazettások és lemezesek! Program hegyek várnak itt rátok, és még mindig nálam a legolcsóbb. Válaszborítékban listát küld: **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440
- C64 programjaimat pénzre cserélném. **Horváth Lajos alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda P. ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

C64-es játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás-, vétel-, cseré. Felblyegezett választókérték listát küldünk. Cím: **YSOFT** (Könczöl István), Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701 (1195, Bp. XIX. Zrínyi u.27.)

- Ha C64-es vagy és mindig új és régebbi színvonalas programokat szeretnél a legolcsóbban, akkor lépj be a THE BEST COMMODORE 64 CLUB-ba! **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.
- C64-re lemeze király játék és felhasználói programok eladók! Válaszborítékot listát küldök. Cím: **Floppyszolg** (Varga Zsolt), Baj, Kossuth u.32. 2836

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es program eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

• C64-re lemezek 60,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók! **Csernath Zoltán**, Budapest, XVII. Dalnok u.5. 1171

• Sráco! Akinek erős az idegrendszer és végig tudott menni a felsorolt játékokon, az írja meg a játékszabályt, leírást, meg mindent, amit tudni kell rólok (C64-re!). A játékok: Last Ninja 3, A bosszu, Sceptre of Baghdad, Időregész. Kovács Tibor, Debrecen, Kórház u.6. 1/6. 4028. **A Last Ninja 3 leírása a CoV 17-ben, a Bosszué a CoV 8-ban, az Időregészé a '93/94-es Évkönyvben volt. A Sceptre of Baghdad leírása a Játék és Program Spectrum valamelyik régi kötetében jelent meg az LSI kiadásában. Ezt csak azért írom le, ha netalán nem tolongóának a hirdetősd-re, akkor... — CoVboj)**

• C64-re lemeze programok: Elvira I-II, Test Drive eladók. Cím: **Bitto Zsolt**, Abauj-zsántó, Arany J. út 52. 3881

• C64-re lemeze színvonalas programok eladók. Válaszboríték listát küldök. **Molnár István**, Budapest, IV. Virág utca 29. 1/8. 1042

• C64 lemezes programok másolása 5,- Ft/oldal. Válaszborítékért lista. Cím: **Szombati János**, Mátysdomb, Ágoston pt. 7. 8134

• C64-re kazettás játékprogramok eladás! Utántöltés: 30,- Ft, file-os: 10,- Ft. **Husztli Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800

• C64-es, Plus/4-es programok bővítése kínálata a SU-VI Soft-tól. Gyors, precíz kiszolgálás! (1551-es floppy-t keresünk!) Cím: **SU-VI Soft**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103

• Program eladás! C64-es, Plus/4-es, C16-os legjobb programok eladók olcsón kazettán, lemezen! Irjatok, géptípus megjelölésével. **Akció! Bende Ferenc**, Pápa, Atilla u.5/B. 8500

64 hardware

- Eladó egy C64/II. + floppy drive + 27 db. lemez + datasette + néhány kazetta 16.000,- Ft-ért. **Zsila Zsolt**, Budapest, X. Gyakorló u. 4/i. 8/32. 1106
- Figyelem! Egy C64/II. + OC 1544 floppy + C- datasette magno + szakirodalmal és egyéb tartozékkal sűrgősen eladó! Irányár: 3.200,- Ft! Erd: **Nagy Lajos**, Debrecen, Mikszáth K.u.75. F/3. 4032. Tel.: (06-52) 316-855

64

Lista 1993/II. félév

ACID RUNNER - lode runner - 118 / ● ARGON FACTOR - szöveges - 290 /
 ● BOMBAMAD - logikai - 137 / ● BUNDESLIGA 2 - focimanager - 123 /
 ● BUNDESLIGA MANAGER 2 0 - menedzser - 117 / ● CORYA - kaland - 252 /
 ● CYBORG 2000 - 3d akció - 136 / ● DETONATORS - ügyességi - 228 /
 ● FLEX - TILI-TOLI - 135 / ● HANSE - kereskedő - 205 / ● HEAVENBOUND
 ügyességi - 144 / ● HIDIHOOD - ügyességi - 147 / ● KARAMALZ CUP -
 jégohki - 1 SD / ● KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / ● LENITIVE -
 lövöldözős - 222 / ● LOGIK - ládatolagató - 133 / ● MADRAX - akció - 168 /
 ● MAGIC STONE - RPG - 128 / ● MATRIX - logikai - 238 / ● MAZER -
 ügyességi - 148 / ● NEW JUMP - logikai - 161 / ● ORMS SAGA II - RPG - 3
 SD / ● OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1 SD / ● PAIR OF MEMORY -
 memória - 147 / ● PARSEC - lövöldözős - 1SD / ● PILE UP - logikai - 220 /
 ● PLAY A MATCH - tenisz - 137 / ● PLIS - logikai - 141 / ● PRESS SCOOP -
 szöveges - 150 / ● PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / ● PUNICA GAME -
 ügyességi - 410 / ● QUARK - logikai - 222 / ● ROBBO - maszkarós - 110 /
 ● SALIVA KID - ügyességi - 150 / ● SEACOMMAND - akció - 162 / ● SESAME
 ST - nyomtató - 1SD / ● SHARDS - logikai - 133 / ● SMASH - tenisz - 1SD /
 ● SOCCER CUP 2 - menedzser - 156 / ● SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD /
 ● SPACE QUIZ 101% - vetéldő - 1SD / ● SPECTRE OF BAGHDAD - akció -
 1 SD / ● SYSTEM - ládatolagató - 280 / ● TAMER - lövöldözős - 162 /
 ● TENRACT 2 - lövöldözős - 278 / ● THINK FAST - memória - 141 /
 ● TIME LORD'S AMULET - szöveges - 114 / ● TRACER - lövöldözős - 113 /
 ● TRAIL WEST - stratégia - 149

*** Felhasználói ***

AMICA PAINT - rajzprg - 1SD / ● ART STUDIO 2 0 - rajzprg - 1SD / ● BEAT
 BOX CREATOR - zeneszerk - 1SD / ● DEMO DEMON - demokészítő - 2SD /
 ● DISK DEVIL - user csig - 2SD / ● GAME MAKER - játékkészítő - 2SD /
 ● GIGA PAINT - rajzprg - 4SD / ● HOME VIDEO PRODUCER - felh. - 2SD /
 ● MINI OFFICE - rendszerező - 1SD / ● NEWSROOM - újszerk - 6SD /
 ● PRINT FOX - grafikus szövszerk - 2SD / ● ROCKMONITOR 5.3 - zeneszerk -
 1SD / ● SHOOT 'EM UP CONSTR.KIT - ját.kesz. - 2SD / ● VIDEO FOX -
 videofeliratozó - 1SD

Aktuális

A NIGHTMARE ON ELM STREET - akció - 2SD / ● BATTLE OF BRITAIN - stra-
 tégia - 191 / ● CHAMPIONS OF KRYNN - kaland - 6 SD / ● DEATH KNIGHTS
 OF KRYNN - kaland - 6HD / ● KEYS TO MARAMON - kaland - 2SD /
 ● ROCKET RANGER - akció - 4SD / ● STARSHIP COMMANDER - űrhajós - 1
 SD / ● STEIGENBERGER HOTELMANAGER - manager - 1 SD / ● ULTIMA I -
 RPG - 1SD / ● ULTIMA II - RPG - 2SD / ● ULTIMA IV - RPG - 4SD / ● ULTIMA V -
 RPG - 8SD / ● ULTIMA VI - RPG - 6SD

HOT STUFFZ

ALIEN III - akció - 1SD / ● BARBARIEN LAND - akció - 126 / ● BLASTBALL -
 falbortó - 124 / ● BY JOE - angol szöveges - 190 / ● CAPTAIN KLOSS - akció -
 172 / ● CAR WARS - ügyességi - 168 / ● CASTLE - akció - 117 / ● COLDTIZ -
 kaland - 213 / ● DO O DIE - 7? - 222 / ● DROID - célövő - 111 / ● FRED'S
 BACK II - akció - 165 / ● GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / ● GROD THE
 PIXIE - lövöldözős - 183 / ● HERMETIC űrhajós - 2SD / ● HOLIDAY COPS II -
 akció - 111 / ● HOLIDAYS - német szöveges - 97 / ● HOOVER RAIDER -
 lövöldözős - 108 / ● INT SPORT CHAMP - sport - 148 / ● ISLAND OF THE
 DRAGONS - ügyességi - 1SD / ● KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi -
 1SD / ● LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / ● LIVERPOOL - foci - 173 /
 ● LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / ● MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi -
 2SD / ● MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / ● POKER THE GAME -
 kártya - 123 / ● QUADRANT - logikai - 1SD / ● REEDEREI - kereskedő - 124 /
 ● SHELLSHOCK - akció - 148 / ● SPACE ASSASSIN - lövöldözős - 120 /
 ● SPACE VEGETABLES - akció - 173 / ● TALES OF BOON - akció - 336 /
 ● TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / ● TORSION WARRIOR II akció - 123 /
 ● TRODDLEBS PREVIEW - logikai - 376 / ● WINGS OF CIRCLE - ügyességi -
 1SD

Felhasználói újdonságok:

ACTION REPLAY MK5+ - user lemez - 1SD / ● TCC INTROMAKER - 1SD /
 ● ACTION REPLAY DEMOMAKER - 1SD / ● MAGYAR NYELVŰ USER-ÉK -
 1SD / ● WAG ES BHP VIRUSKILLER + PASSWORD MAKER - 1SD / ● GAME
 MUSIC CREATOR - 2SD

Évkönyv kollektív AKCIÓ!!!

● DORIATH - 175 / ● LORDS OF CHAOS - 344 / ● LORDS OF CHAOS 2 -
 273 / ● BARD'S TALE III - 4SD / ● STAR CONTROL 1 - 148 / ● DAMBUSTERS -
 147 / ● F-19 - 2SD / ● FLIGHT PATH 737 - 155 / ● SKYFOX 2 - 1SD / ● F14 -
 4SD / ● ZUP SPOT - 1SD / ● ARCHON II - 160 / ● ARK PANDORA - 192 /
 ● CRAZY CARS III - 2SD / ● FACE OFF HOCKEY - 1SD / ● HIGH FRONTIER -
 107 / ● I PLAY 3D TENNIS - 374 / ● JOHNY QUEST - 1SD / ● LORDS OF
 CONQUEST - 1SD / ● NAM - 1SD / ● OMNIPLAY BASKETBALL - 2SD /
 ● POWER AT SEA - 17D / ● ROY OF THE ROVERS - 181 / ● STRATEGO -
 262 / ● YOGI BEAR - 175

C64 Évkönyv kollektív megrendelése esetén (14 db.
 lemez) a másolás díja: 2.800,- Ft helyett csak 1.800,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki
 szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok
 hosszát is blokkban mérve. Újy lemezoldalra 664 blokkot
 tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is el-
 foglal azt külön jelezzük. Ennek figyelembevételével kérjük a
 megrendelést összeállítani!

PC

Ajánlatunk:

Comanche mission - küldetéslemez - 1DD - V / ● Die Hard 2 - akció - 715K -
 EV / ● Dino Park stratégia - 2HD - V / ● DUNGEON HACK/SSI - kaland - 4HD
 - VGA / ● Dungeon Master 2 - kaland - 2HD - V / ● Football Manager III -
 manager - 1HD - C.E. / ● Gateway 2 - kaland - 5HD - V / ● INDI CAR -
 szimuláció - 7HD - VGA / ● Ishar 2 - kaland - 3HD - V / ● Lands of Lore -
 kaland - 10HD - V / ● Lotus III Ultimate Ch. - autóvers - 1HD - V / ● Nippon
 Sales Inc. - kaland - 2HD - V / ● Perfect General - stratégia - 1HD - EV /
 ● Pinball Dreams - flipper - 1HD - V / ● Prince of Persia 2 - ügyességi - 5HD
 V / ● Push Over 2 - logikai - 1HD - V / ● Strike Commander (486, min 4MB)
 rep.gép.szim. - 13HD - V / ● Stronghold - kaland - 3HD / ● TV Sports Baseball
 sport - 1HD - V / ● WARLORDS - stratégia - 1HD - EGA, VGA / ● Warlords II -
 stratégia - 3HD - V / ● Wing Commander 2 - akció - 10HD - EV

Aktuális

CHAMPIONS OF KRYNN — kaland — 705K — E
 DARK SUN - 7HD - VGA
 DARK QUEEN OF KRYNN — kaland — 2HD — EGA, VGA
 ELITE II - 2HD - VGA
 GOBLINS 2 — ügyességi — 3HD — VGA
 GOBLINS 3 — ügyességi — 8HD — VGA
 JURASSIC PARK - 4HD - VGA
 LARRY 6 - 7HD - VGA
 LANDS OF LORE — kaland — 10HD — V
 SHADOW CASTER — kaland — 6HD — VGA
 SUBWARS 2050 — tengeralattjáró — 11HD — VGA
 T.F.X. — 10HD — VGA
 ULTIMA I-VI együtt - 4HD

Évkönyv kollektív AKCIÓ!!!

● BARD'S TALE III C.SET - 2HD / ● STAR CONTROL - 585K / ● STAR
 CONTROL 2 - 4HD / ● CONAN - 3HD / ● WARLORDS - 1HD / ● HISTORY
 LINE - 4HD / ● EOB 2 - 2HD / ● EOB 3 - 5HD / ● REX NEBULAR - 11HD
 ● F19 - 542K / ● KNIGHT OF THE SKY - 1HD / ● RED BARON - 2HD / ● F29
 391K / ● F14 - 945K / ● ZUP SPOT - 432K / ● CADAVER + DATA - 3HD
 ● CRAZY CARS III - 1HD / ● FACE OFF HOCKEY - 547K / ● FLASHBACK
 3HD / ● GOBLINS - 1500K / ● GOLD OF THE AMERICAS - 289K / ● NAM
 1HD / ● RBY 2 BASEBALL - 1DD / ● STRATEGO - 1HD / ● Str. ROD 2 - 226K

PC-s Évkönyv kollektív megrendelése esetén (51 db.
 lemez) a másolás díja: 7.650,- Ft helyett csak 5.500,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki
 szükséges programokat. 1,2 MB-os HD-s adathordozóra másol-
 unk, vagyis ha a név mellett az látható, hogy 5HD, az azt jelenti,
 hogy az adott programot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.
 Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

GAMES

CENTER

MES TER

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kért adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postal utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezzel!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	150,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	100,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	100,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: $4 \times 100 + 2 \times 40 = 480,-$ Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

Ha küldtök adathordozót; lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésestökkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 80,- Ft-os POSTABELYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

Ajánlatunk:

Alfred Chicken — mászkálós — 1 lemez
Alien III. 100% — akció — 2 lemez
Ambermoon — kaland — 10 lemez
Apache — helikopteres — 1 lemez
Beast Lord — mászkálós — 2 lemez
Crazy Cars III. — autós — 2 lemez
Crystal Hammer 93 — arkanoid — 1 lemez
Cyber Zerk (1 MB) — akció — 2 lemez
Deep Core — akció — 3 lemez
Dogfight — rep.gép.szim. — 3 lemez
Donk — akció — 3 lemez
European Champions — 2 lemez
Eye-Borg — ügyességi — 1 lemez
Fallen Empire (1 MB) — stratégia — 4 lemez
Genesis — stratégia — 3 lemez
Global Gladiators (1 MB) — ügyességi — 2 lemez
Hannibal (1 MB) — stratégia — 4 lemez
Hired Guns — akció — 6 lemez
Napoleonics (1 MB) — stratégia — 1 lemez
Nippon Safes Inc. (1 MB) — kaland — 5 lemez
Noddy's Big Adventure — kaland — 3 lemez
One Step Beyond (1 MB) — logikai — 2 lemez
Psychoblast — akció — 1 lemez
Snack Zone — kaland — 1 lemez
Space Job — stratégia — 4 lemez
Strip Poker Live (1 MB) — poker — 7 lemez
Subtrade — manager — 1 lemez
Techno Ninja — mászkálós — 2 lemez
Theatre of Death — akció — 2 lemez
Thomas the Tank Engine 2. — akció — 1 lemez
Turrican III. — akció — 2 lemez
Walker (1 MB) — akció — 3 lemez
War in the Gulf (1 MB) — stratégia — 2 lemez
Yo! Joe (1 MB) — ügyességi — 2 lemez
Zombies Apocalypse — akció — 1 lemez

Aktuális:

CHAMPIONS OF KRYNN — kaland — 3 lemez
COMBAT AIR PATROL — rep.gép.szim. — 3 lemez
DEATH KNIGHTS OF KRYNN — kaland — 1 lemez
TRAP'S & TREASURES — ügyességi — 2 lemez
ULTIMA IV. kaland — 1 lemez
ULTIMA V. — kaland — 2 lemez

Évkönyv kollektív AKCIÓ!!!

● LORDS OF CHAOS - 1 lemez / ● BARD'S TALE III - 3 lemez / ● STAR CONTROL - 2 lemez / ● CONAN THE CIMMERIAN - 4 lemez / ● WARLORDS - 2 lemez / ● HISTORY LINE 1914-18 - 7 lemez / ● CAPTIVE - 1 lemez / ● EYE OF THE BEHOLDER 2 - 4 lemez / ● FLIGHT PATH - 2 lemez / ● KNIGHT OF THE SKY - 2 lemez / ● RED BARON - 3 lemez / ● F-29 - 1 lemez / ● SKYFOX 2 - 1 lemez / ● 7UP SPOT - 1 lemez / ● ALIEN BREED SPEC. EDITION - 2 lemez / ● CADAVER + DATA (PAY OFF) - 3 lemez / ● CRAZY CARS III. - 2 lemez / ● ENCOUNTER - 1 lemez / ● FACE OFF HOCKEY - 1 lemez / ● FLASHBACK - 4 lemez / ● GOBLINS - 3 lemez / ● GOLD OF THE AMERICAS - 1 lemez / ● NAM - 2 lemez / ● PIRACY OF THE HIGH SEAS - 3 lemez / ● RBI 2 BASEBALL - 1 lemez / ● STRATO - 1 lemez / ● STREET ROD 2 - 2 lemez / ● TRADERS - 1 lemez / ● WIZARDRY - 5 lemez / ● YOGI BEAR - 1 lemez / ● USER PD CSOMAG, amelyben megtalálhatók az Évkönyvben szereplő Amiga másolóprogramok — 1 lemez

AMIGA Évkönyv kollektív megrendelése esetén (68 db. lemez) a másolás díja: 6.800,- Ft helyett csak 4.800,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntetjük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf.: 363.
1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.

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

● IBM PC-re színvonalas programok legolcsóbban eladók. Kérésre tájékoztatást küldünk. **Software Shop**, Gyöngyös, Bajcsy Zs.út 17. 3200

● Programokat cserélek PC-n. Listát kérek! Aradi János, Bp., XIII. Váci út 10. F/9. 1132

● 386-os 40 MHz-es PC, SVGA, 4 MB RAM, Soundblaster, 100 lemez (szuper programokkal), 80-ra duplázott winchester, irodalom (mindez megkímélt állapotban). Irányár: 88.000,- Ft. **Pethe Zsolt**, Veszprém, József A.u.24. 8200. Tel.: (06-88) 320-772.

Plusi és társai

● Plus/4-es, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es, hatalmas választék. Lemezek, kazetták. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát.

Tisócski Tamás, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg út 35. 6100

● Plus/4-es, C64-es programok bőséges kínálata a SU-VI Soft-tól, Gyors, precíz kiszolgálással (1511-es floppy-t keresünk!) Cím: **SU-VI Soft**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103

● Commodore Plus/4 + magnó + 4 kazetta + GAMES Cartridge + 1 joystick eladható vagy nyomtatóra cserélhető. Ár: 9.000-10.000 forint. Szekecs Roland, Sármellék, Dózsa Gy.u.105. 8391

● Program eladás! Plus/4-es, C16-os, C64-es legjobb programok olcsón kaphatók, lemezen! Irjtok, géptípus megjelöléssel. Akció! **Bende Ferenc**, Pépa, Attila u.5/B. 8500

Egyéb

● Használt 5 1/4", 3M DD lemezek 20,- Ft/db. áron eladók. **H.Levente**, Tapolca, Simon István út 17. 8300

● 8 db. 256 KByte-os SIMM eladók 1.000,- Ft/db-os áron (bolti ár: 1.750,- Ft/db.). Erdéklődni levélben: **Hartmann Péter**, Budapest, II.Felsőzöldmáli út 54. 1025

● STONED és AIDS vírusok eladók! Cseréire is. Folyamatosan bővülő választék! Ár: 10,- Ft + adathordozó + postaköltség. Kedvezmény! Ha március 2-ig mind a 2 vírusot megrendeli, 20,- Ft + adathordozóért megkapod! **Győre Gábor**, Pílliscsev, Szászvári 3. 2519

● Ha van Queen dalszöveg, albumod, videóed és nem kell, akkor írj, money-ban megegyezünk. **Nagy Zoltán**, Győr-Ménfőcsanak, Győzelem út 83/A. 9012. Tel.: (06-96) 448-665. (Ha notán suliban lennék, akkor 16h után)

● 64'ER újságok 1984: 4, 7, 8, 9, 11, 12; 1985: 86, 87, 88, 89 teljes évfolyam és 1990: 1, 2, 3, 5, 6, 11, 12 számok és 64'ER Sonderheft! Floppylaufwerke, Drucker eladók. **Tóth Lajos**, Kecskemét, Nagykőrösi 24. 6000

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.

A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

C28B: ABC Turbo 2. / Turbo 200 / Turbo 235 / Kane 2. / Dinamic Duo / Basket Master / Match Day 2. / Super Mario / Tiger Mission 2. / New Ikari Warriors / Dark Side / Herbert / Clean Up / Jolly Roger / West Bank / Entombed / Stellar 7 / Colossus Chess / Mychess 2. / Samurai Warrior

C32B: ABC Turbo 2. / Tape Master 2. / Over the Top / Arturs inst. + game / Humddinger / Supply in 1988 / Solid Africa / Nexus 2. / Battle Dead / Gaplus / Playful Proof / Duck Ahoy / Championship Sprint / Bubble Trouble / Solomon's Key / Motos / Tarzan / Panic Express / Mastertronic pool. / Italy soccer / The Canals of Mars

C116A: Master Head / Thunderboy / Phillippe / Wozzie / Argonfactor 1. / Alderan / Argonfactor 2. / Mopper / Magic Balls / Liverpool / Peewee Hockey / Flex / Magic Stone / Carnage

C116B: Pils / Orion / Shellshock / No Deeper Meaning / Think Fast / Detonators / Madrax / Bombamad / Superballs / Captain Kloss / Smash Out / The Adventure / Ball Job

C005A: Rain 2000 / Spot of Kings / Kattle / Commando Libya / World Cup Car / Light Force / Nebula / Dead Ringer / Night Shade / Back to Reality / Astro Pilot / Police Academy / Spindizzy / Pitfall 4. / The Famous Fantasies / Rogue Trooper / Kangaroo / The Bouncing Kamungas / Infodroid

C005B: Short Circuit / Nuclear Embargo / Knight Rider / Flash Gordon 2. / Outlaws / Tomahawk inst. + game / Knucklebuster / Leviathan 1. / Leviathan 2. / Knight Games 3. / Max Headroom / Pentacle 2. / Aliens inst. / Bobby Bearing / Nodes of Yesod / Time Trax / Future Writer / JAKY / Psycho Soldier / Ball Blasta

C110A-B: WRATH OF THE DEMON (verekedős, akció, 60 perc. 2 kollekció)

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, 2030 ÉRD, Pf.: 4. (Petőfi S.u.113.)

Commodore Gyors szervíz • Budapest, 175-10-24
XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

A CoV Évkönyvben bemutatott és még sok egyéb Amiga demo, slideshow, musicdisk, valamint lemezes újságok, videodemok folyamatosan bővülő választékából megrendelhetők:

SCOPEX PD

Levél cím: 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

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

Telephely: Csernoch János, Bp. 1135, Szent László u. 26., Tel.: 1200-772

A hónap TOP listái:

C64

Alien III.
Wasted Time
Pirates!
A kastély
A gonosz herceg
Colditz
Reederei
Wings of Circe
Mayhem in Monsterland
ULTIMA sorozat

Amiga

T.F.X. (AGA)
Hired Guns
Elite 2. - Frontier
Combat Air Patrol
Ishar II.
Jurassic Park (AGA)
Dune II.
Syndicate
Alien Breed 2. (AGA)
Traps & Treasures

PC

Elite 2. - Frontier
Larry 6.
Dark Sun
Inca II.
Jurassic Park
Syndicate
Lands of Lore
Privateer
Ishar 2.
Alone in the Dark 2.

Plus/4

Total Eclipse 2./TIT
Bard's Tale III./Pigmy
JINXTER/CSORY
Supremacy/TGMS
FISH/CSORY
Magic Candle/CSORY
Hilltop City/TBF
Pipemania 2./TCFS
Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Clouid Kingdoms/TCFS

ELSŐSEGÉLY



Üdv. mindenkinek az új év első-segélyében, pontosabban az első Elsősegélyében, na mindegy, úgy látszik megint sok pezsgót ittam — DoT.

Sivár lenne a C64-es rész Nagy Zoli és Fábián Sanyi osanaki versenyzők nélkül.

RIVER RAID Ez a játék egy bunkóság! Nem igaz, hogy föld felett nem lehet menni repülővel, de a folyó fölött igen. Erre a igazságtalanság kiküszöbölése: POKE 4860,169; POKE 4961,0; POKE 4862,234; POKE 5063,169; POKE 5064,0; POKE 5065,234; POKE 9019,169; POKE 9020,0; POKE 9021,234; POKE 9040,169; POKE 9041,0; POKE 9042,234

QUEST FOR TIRES: sérthetlenség mozgó alakzatok ellen (kivéve JUMP SUCKER).

POKE 11549,169; POKE 11550,0; POKE 11551,234; POKE 13627,169; POKE 13628,0; POKE 13629,234; POKE 13634,169; POKE 13635,0; POKE 13636,234; POKE 27908,0; POKE 27910,176; POKE 30105,169; POKE 30106,0; POKE 30107,234

FALCON PATROL II: Ezt nem áruolom el, hogy mi, it's szupráj!

POKE 10773,169; POKE 10774,0; POKE 10775,234; POKE 10804,169; POKE 10805,0; POKE 10806,234; POKE 17969,169; POKE 17970,0; POKE 17970,234; POKE 10794,169; POKE 10795,0; POKE 10796,234; POKE 10807,169; POKE 10808,0; POKE 10809,234; POKE 11856,169; POKE 11857,0; POKE 11858,234; POKE 17972,169; POKE 17973,0; POKE 17974,234

IMPOSSIBLE MISSION: sérthetlenség; POKE 30748,169; POKE 30749,0; POKE 30750,234; POKE 30763,169; POKE 30764,0; POKE 30765,234; POKE 33213,234; POKE 33214,234; POKE 33215,234; POKE 34394,234; POKE 34395,234; POKE 34396,234

Szlagyi Péter Budapestről a Pirates!-hez küldött „némi” helpet C64-re, akinek még nem lett volna elég az a 100 oldal, amit ír-tak már róla.

Első lépésként vegyünk elő egy kimentett állást tartalmazó diszket és egy területmentő rutint! (**Monitor nagyszerűen megfelel — DoT**) Második lépésként töltsük be a lementett állást (csak úgy simán), majd a kívánt paraméterek írjuk át a táblázat szerint!

CREW/LEGÉNYSEG: 37923.x; 37924.y Itt a helyes létszámot úgy kapjuk meg, hogy elosztjuk a kívánt számot 256-tal.

Ennek az egészértéke lesz az x. Most vonjuk ki a kívánt számból az x*256-ot, így megkaptuk a maradékot, ez pedig y lesz. (**Codereknek: alsó/felső byte alakban kell beírni!** — DoT)

CANNON/AGYU: 37925.x (Na mi lehet az x? — DoT)

GOLD/ARANY: 37927.x; 37928.y — Eljárás a CREW pelda szerint

FOOD/PAPI: 37929.x; 37933.y (**Dettó — DoT**)

GOODS/IPARCİKKEK: 37930.x **SUGAR/CUKOR:** 37931.x **SHIPS/HAJOK:**

- hajóink száma: 37925.x — itt x maximum 15 lehet

- hajóink fajtája: 37939.x+y — itt x a hajó száma, y a fajtája

y = 0, PINNANCE; 1, SLOOP; 2, BARGUE; 3, CARGO FLUYT; 4, MERCHANTMAN; 5, FRIGATE; 6, WAR GALLEON; 7, GALLEON

FELSÜLÉSEINK SZÁMA: 37910.x — Itt a legjobb, ha x=0

RESCUED MEMBERS/KISZABADÍTOTT CSALÁDTAGJAINK SZÁMA: 37894.x — Itt x csak 4 lehet

MARRIED/HÁZASODÁS: 37908.x — Itt ha x=0, akkor agglegenyek vagyunk; 1-10 4-ig terjedő skálában pedig, hogy milyen YO(OOOOOO) nőnk van (itt 4 a BEST pipi).

RANG: Spanish: 37901.x — English: 37902.x — French: 37903.x — Dutch: 37904.x

ha x=1, ENSIGN; 2, CAPTAIN; 3, MAJOR; 4, COLONEL; 5, ADMIRAL; 6, BARON; 7, COUNT; 8, MARQUIS; 9, DUKE lesz a rangunk a kívánt országban

AGE/ELETKOR: 37901.x (itt a kívánt életkor-ból vonjuk ki 25-öt, mert ez automatiku-san hozzáadódik.)

WEALTH/GAZDAGSÁG: 37890.x; 37891.y Itt a CREW-nál illusztrált példa alapján járjunk el, de ha igazán OOOOOOOL helyzetben akarjuk tudni magunkat, adjunk 255-ös értéket mind az x-nek, mind az y-nak; így mikor majd később a programban megérkezzünk egy városba, osszuk szét a szájrát (DIVIDE UP THE PLUNDER) Aztán a program elmegy gombát szedni, de ne ijedjünk meg, írjuk át azt az értéket, amient ezt csináltuk, és egyszerűen gépeljük be, hogy: RUN [+RETURN].

LAND/FOLD: 37893.x — Itt a kívánt terület (osztható legyen maradék nélkül 50-nel) osszuk el 50-nel, és ezt vegyük x-nek, ugyanis a proggy magától megszo-rozza 50-nel.

Juhéé! Ismét itt van Nixelscky Eurofzra Pestről! Emlékezztek még rá? Nem tudtuk a múltkor befejezni POPULOUS II, kiegészítései. Nos, hol is hagytuk abba? Já, az ÖSSZETETT VARAZSLATOK-nál: Zeus: Helénája: Ez is egyszerű: a maszkáló hölgyecske mögé bedekkolunk egy villámmal. A Heléna is megmarad, a kaposzta is jól lakik, akarom mondani az ellenfél is pusztul.

Kis kősz: Nem nagy kaland: tüzés+mo-csár. Ez azért jó, mert az egyetlen föld mi-atti duplaannyi populáció fog mászkálni. Toborzásnál sem utolsó.

Nagy kacs: tüzés+festekesbödön. Mint az előző, csak jobb és drágább is.

Alternatív végzet: Nagyon drága, de 100%-ra biztos. Csináljunk szélvihar, és nézzük meg, merre mennek a populációk, és tegyük oda egy földrengést. Ha las-

súak, repülnek egyet felfelé, ha gyorsak, belefutnak a szakadékbá.

Kb. ennyit az ilyen kombinációkról: drágák, de hatásosak — főleg az erdőtűz, mert az elég olcsó is — és még sok ilyen lehet kitalálni...

A játék legelején nem is annyira a nép-összmenynysége a fontos, hanem az össz-terület, mert a nagy területek sokkal ne-hezebb leszivitatni! Ha átjönne a pap, vagy egy harcos, és nem tudunk semmit tenni, gyűjtjük össze a nepet, és álljunk odább. Par varost azért hagyjunk, hogy legyen ki-vel szórakozni...

Ha valahol kikapunk, az se baj, csak nem kapunk villámot és csak az eggyel na-gyobb villagot kapjuk meg. Egyébként annyit lépünk előre (kb. 1-2-vel többet), ahány villámunk volt.

60000 fölött örülhetünk, mert 5 villám a díj. Az aranyt úgy növelhetjük, hogy mindig ki-írjuk az ellenfél papját. Erre egyébként a villám a legjobb.

Na, ennyi elég is lesz a maxi méretű helpi-ből. Pá fiuk!

Frank Béla Pestről egy nagy adag Amiga kódot csúsztatott a postafiókba.

GEM'X, EARTHIAN, KENICHI, INOKOMA, BURAI, BADMAN, NETWORK, YOKOHAMA, EXACT, X68000, TURRICAN, REDMOON, CAMPAIGN, MEGAMAN, SZVALION, FMTOWNS, CHIERIE, GAMERION, YAMAS, ROBOTECH, POPULOUS.

THE POWER: 1.-, 2. LEVEL2, 3. VISUAL, COWBOY (Nem CoBoy!), VRGENT, OOPSUP, TOPTEN, 017DH7, ASDFGH, 10, SOLONG, SURFIN, RACKET, BULLIT, QRAZZY, 36F6FR, UNLINK, PIXCEL, EUROPE, NEWTON, 20, FREEZE, LAUNCH, M7MS49, GALVAN, KLOWWN, INDIGO, JINGLE, JOGGER, INSIDE, 5P2P5S, 30, KNIGHT, HINOON, NOBODY, OQZAYB, ELTRIC, 187293, GROVY, DOUBLE, ROLLER, 40, CLOSET, SLOWLY, BISNEZ, 124816, AMZING, VOHDOM, 297531, WOODYS, Y2X3W5, 50, XUQZOX.

FLOOD: 1. FROG, YEAR, QUIF, LONG, WORD, FRED, WINE, GRIP, TRAP, 10, THUD, FRAK, VINE, JUMP, NILL, FOUR, GRIT, ZING, JING, LIDO, 20, POOL, HATE, REED, LIME, QUIT, WING, FLEE, GIGA, HEAD, LOOD, 30, SING, JOUX, PINK, GONG, LETS, QUAD, BILL, EGGAS, HENS, NAIL, 40, SOAP, FOAM, MEEK.

CHIP'S CHALLENGE: folytatás a CoV 26-ból: 112, NJLA, PTAS, JWNL, EGRW, HXMF, FPZT, OSCW, PHTY, 120, FLXP, BPYS, SJUM, YKZE, TASX, MYFT, QRLD, JMWZ, FTLA, HEAN, 130, XHIZ, FLD, ZYFA, TIGG, XPH, LYWO, LUZL, HPPX, LUJT, VLHJ, 14, SJUK, MCJE, UCRY, OKOR, 144, GVXQ.

Vaiski tollából következzenek a Space Quest V. koordináltak PC-re:

71552: Garbage #1; 92767: Garbage #2; 20011: Garbage #3; 69869: Starcon Academy; 90210: Colony; 53284: Asteroid planet; 41666: Space Station; 91001: Planet; 01015: Planet; 44091: Planet; 81100: Planet; 54671: Planet.

Simai András Mezőhegyesről minden komment nélkül a Prince of Persia 2. ré-széhez küldött segítséget.

'ALT-Q': Quit, 'R': Restart, 'G': Save, 'L' (introduction): Load. A kimentett állás \$0104-byte-ján van a pálya (01-0E-ig), \$0105-0E-ig (max 0F-ig érdemes beírni). Ha túl nehé az ellenfél, akkor tűz+fel!

Na tessék, már megint betettünk...



DARAB SUN

Emlékszik-e valaki XV. Lajos híres mondására: Utánam az Ozónvíz! (Víz? Micsoda marhaság, talán sóóóó! CoVboy) Na, ez az egy bizonyítja, hogy XV. Lajos nem Athason volt király (pontosabban nem ebben az értelemben), s az, hogy nőknak adta át a kormányzását, pedig azt bizonyítja, hogy nem a despota varázslókirályok közül való. Mindennek nem sok köze van a fentebb említett gondolatokon kívül az új szerkesztőjű, új SSI játékhoz, a SHATTERED LANDS-hez. Egy biztos, ideje volt megjelenést. Nem sokat, csupán egy évszékét tévedtek. Annak ellenére, hogy sem a grafika, sem a zene nem számít a csúcskategóriába, feledhetetlen lett a játék. Csoda lenne? A POOL-os szerkesztői sorozaton és az EOB sagán kívül az SSI/AD&D vonalon elég nagy pangás volt mostanig. Szívünk örömdobogását halkítsuk le egy kicsit, és nyomjuk fel a dolgot a vinyóra, legalább hagyva 10-12 megányi szabad helyet, mert elég tekintélyes helyet fognak majd a kimentett állások maguknak követelni. Ja, PC-ről van szó, az Amigások pedig csorgathatják a nyálukat... Minél hosszabbak jutnak a játékban, annál hosszabbak lesznek, a végén pedig EGY KIMENTETT ALLAS HOSSZA 1.2 MB LESZ! Elég rekordre megtehető ötlet, de az már zavaró, hogy a ki/betöltéget is ennek megfelelően jó gyors gépen is elérheti az egy percet...

Pár hasáb kitérőt mindenképpen áldoznánk a Setét Nap világára, Athasra, az ott kedvőért, akik nem hajlandók 2200.- Ft-ot leperkálni a BOXED SET-ért, vagy annak a meséjét hallgatni, aki ezért már fizetett.

Valamikor virágzó (tehát elég hagyományos, Greyhawk-szerű) bolygó volt Athas, s akkor lehet, hogy nem is így nevezték. A történetek nem szólnak arról, hogy miért is változott meg, mivel történelmük nem is voltak, a titokra pedig csak a legveszedelmesebb helyeken, a romokban találhatnánk valamennyi magyarázatot (+ valamennyit a VALLEY OF DUST & FIRE c. kiadványban, ami hasonló dolgokról szól). Sokak szennit az okozta Athas lepusztulását, hogy az istenek fogták magukat és elmentek. De hogy mi lehetett ennek az oka? A választ csak a múltban lehetne meglesni. Egyesek a gonosz, mágiájukkal romboló DEFILEREK hatalmát teszik felelőssé, de sokan a rettegett, misztikus Sárkányra gyanakodnak. Vagy a kettő egy? A sivatag homokja mélyen hallgat. Egyelőre. Az biztos, hogy ebben a világban nem sokan éreik rá filozofálni a történeten, mert a lakosok nagy részének állandó küzdelmet kell vinni a túlélésért. És ez mindenre rányomta a bélyeget, az erkölcsökre, a becsületre és a gondolkodásra. Múltan majdnem az egész bolygó (tudniillik vannak erdők, vízben dús helyek is, csak azokról nem sokszor lesz szó a programban) forró homok- és kősvatagga, szí-

kes pusztasággá, sziklás síksággá vagy táb-lás alfölddé és fennsíkka változott az évszázadok (vagy lehet, hogy csak pillanatok) pusztításától, lassan újból megjelentek az elmenekült civilizáció nyomai. Egyes emberek városállamokat alapítottak, majd önma-gukat uralkodóvá nevezték ki. Az az értelem, ami pusztulásba sodorta magát és földjét, makacsul ragaszkodott továbbra is az élethez, és rövid időn belül a városállamok zsúfoltakká váltak, és az önjelölt uralkodók hatalma szinte végtelelné. Varázsló- királyoknak nevezték el őket (annak ellené-re, hogy jópár harcos), és a társadalom rendszere is megszilárdult. Közvetlenül a ki-rály alatt leghűbb szolgái, a templaros áll-nak (pl. Simon Templar, az „Angyal” nyomozó a TV-ből). Minden hatalmukat a királytól kapják (papfélék), de mivel velük nem játszhatunk a SHATTERED LANDS-ben, most egy kicsit megfedelkezünk róluk.

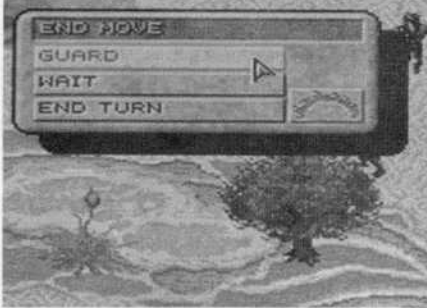
A király ugyan mindenki felett szabadon rendelkezhet, de vannak, akiknek függése elenyésző. Legfőképpen itt a nemeseket kell megemlítenünk, de fontosak a kereske-dők is, akik más mamutszervezetekbe, ke-reskedőházakba tömörülnek. A szabadok amolyan polgár szerepét töltik be, de számunkra a legfontosabb a legalsóbb, legnépesebb réteg, a rabszolgák.

Nem minden rabszolgának ugyanaz a dolga, van aki művészként dolgozik (pl. Getto — CoVboy), van aki farmerként, van aki katonaként működik, s van — amik mi is vagyunk az elején — aki gladiátorként (+ olyan is van, aki sima munkát). Egyesek a nemeseknek, mások a király vagy templar csatlósainak tulajdonosa. Nem mindegyik gladiátor osztálya GLADIATOR, de mind-egyik a véret ontja az erőszakra szomjazó tömeg kedvéért.

Athas népe is erősen megváltozott, nyoma sincs a legtöbb klasszikus vagy keveseb klasszikus fajnak, s a megmaradtak nagy-része is jelentős változáson ment keresztül. Hiába keresnénk orkokat, koboldokat, gob- linokat vagy gnómkat, a trollról nem is be-szélve, még csak nem is hallottak róluk.

Minden faj erősen megváltozott, s a régiek-hez viszonyítva jóval hatalmasabbak lettek, az erős szexuációknak köszönhetően. A törp-pek sem hegyek alatt kutakodnak, inkább a fókuszalkra figyelnek (meghatározott cél-juk), az effek korántsem vidám, táncos er-dőjárók, hanem főleg gyorslábú, enyveske-ző tolvajok és csalogók, és amelyik kalandó az anyosnak nézne egy megriadt félszerzet-et, hamar a kondérujokban köthet ki. Új fa-jok is megjelentek. Az egyik a félóriás, amely a megváltozott óriások (ők is hatal-masabbak, és affajokat csak az arcmagya-gul és a temperamentumuk alapján lehet meg-különböztetni) és az emberek keveréke. Hatalmas erő, hatalmas ötvány, és a leg-jobb harcosok. Van egy olyan faj is, ami csak az éghajlat-változásnak köszönhetően terjedt el, mint ahogy a humanoid rovarfa-jok virágzása is magyarázható, ez a thri-keen (sáskaharcos). A harmadik pedig szintén kereszteléséből született, a MUL, azaz öszvér. Ember és törpe nászából jön létre ez a kopasz, de hihetetlenül szivós és izmos faj, amely névadójához hasonlóan steril. Az ideális gladiátor.

Egy nagyon fontos faj változott még meg: a sárkány. A sárkány hatalma nőtt meg a legnagyobb mértékben, ereje nem függ a korától, de a színtől sem, mert ezidáig csak egyetlen egyet ismernek. Elég is. A varázslókirályok összes sanyargatása vi-kend ahhoz képest, amit a sárkány tud vé-gezni pár óra alatt. Természetesen az osztályok sem ugyan-olyanok. A harcos és a tolvaj változott a leg-kevésbé. Alapjában kellett a papi hiva-tásnak megújulnia, mert mint már mond-



CASIT SPELL/USE PSIONICS: Kellems újítás, hogy a varázslatokról és pszionikus képességekről eleget megtudhatunk akkor is, ha csak a programot ismerjük. Néhány ugyan módosítva van az eredetihez képest, ám ez a legkevésbé sem zavaró. Kis stílizált ikonokkal jelzik a varázslatokat, a bal gombbal előlhető őket, a jobbal meg a funkcióját vizsgálhatjuk. A jobb oldalon a kép három részre oszlik, a legfelsőben vannak a varázslatok, alatta a speciális képességek (egyelőre csak a papi **TURN** tartozik ide). Legalul pedig válogathatunk a varázslatok fajtái (varázslói/papi/pszionika), mellette a varázslatok szintje, illetve a pszionika ágai közül. Még nem mondunk, de az a **PSI** a pszionikus pontokat jelzi, állandóan jön vissza belőle valamennyi, kivétel harc (és megerősítő munka, ami itt nincs) alatt. A varázslatok egészen az ötödik szintig mennek. Varázsló esetében szintenként válogathatunk új mágiákat, de óvatosan tomboljunk az egérral szintlépés környékén, mert nagyon könnyen összejöhét, hogy a gép önkényesen kiválasztja az új spellt. Új! Nem kell előre memorizálnunk, hanem amikor kell valamit, s van még az adett szintű varázslatra keret, akkor előlhető. Az előnyét nem kell ecsetelgetni, mind a pap, mind a varázsló esetében (azért főleg a pap, mert az jóval több közül válogathat).

GAME MENU: Ugyanaz a 4 ikon, mint fentebb, pluszban még az **EXIT**, **LOAD/SAVE**, hang, muzak, nehézség és animációállítgatás, térkép és a vezérre ugrás (**Mi van? Ez nem a BATTLE CHESS 9000 - CoVboy**). A nehézséggel kapcsolatban felténnék egy kérdést: komolyan gondolta az **SSI**, hogy valaki is el tudna menni a játék végére **HARD**, ne adj' isten **HIDEOUS** fokozatban? A játék nagy részét ugyan így is meg lehet csinálni, de amikor a legvégén az elit csapatot kell lenyomni, a csatát család nélkül megmérni egyszerűen nem lehet az **EASY** fokozat felett. A térképek ikonra gondolva csak a zászlónk számlát az **SSI**-re, mert aranyzívű emberekkel van tele az egész. Biztos egyszer valamelyik el akart menni egyik reggebi játéknak a végére, de nem volt a papirboltban elég papír. Ha így valamelyik könnyebb is válik az igazihoz képest, nem bánjuk. Még láthatunk egy **COLLAPSE PARTY**-t is, amivel nemcsak a vezért, hanem mind a 4 emberünket monitor-szemlére tehetjük.

EXIT TO GAME: A főképernyő. Általában egy fickónk, a vezér van rajta (a vezért a fejrel választjuk ki a menü vagy a **VIEW CHAR** menüből), de csata közben mind külön. Az ellenfelek nagyon klasszul animáltak, a hanghatásaikról sem nagyon lehet megfedkezni. A bal felső sarokban van egy napocska, amire balra klikkelve az előbb felsorolt menük valamelyike ugrik elénk, a jobbal pedig a nyolc legutóbb használt varázslat/pszionikát vagy tárgyat **USE**-olhatjuk.

Fontosabb jelentéssel bír az egér nyílascikája. Amikor szürke állapotban van, akkor minden fut a programban, tehát lehet a játékidő is, az ellenfelek tovább csörtetnek felénk stb. Ha kis piros kerettel van bevonva (s ez vonatkozik a többi pointerre is), akkor azt ott nem lehet megcsinálni. Ilyenkor bal gombbal a mutatót helyre futnak az embeink, és az is elég, ha csak a végére kattintunk, mert legtöbbszór odatalál. Sokkal intelligensebb az út keresése, mint az átlag, lásd pl. **SYNDICATE**. Jobb gomb hatására pedig érgemutatót vált, s egyben a pillanattal-izt bekapcsolja. A nyilvessző jellel messzi célpontokra lövődözhetünk, de általában az első lövés után átvált harc-

tuk, istenek nincsenek, de az elemi létsikkal sokkal inkább meg erősödött a kapcsolatok, s mindegyikre az a jellemző, amelyik elemet imádja. Befolyással van a varázslataikra, a fegyvereikre de még a **TURN**-ósi módjaikra is. A druidák erődök nélkül sem lettek tehetetlenek, most bizonyos helyeket, pl. oázisokat vigyáznak. A rangereknak is már a legelején el kell dönteni, hogy melyik elem szolgálatába állnak. A lovag alsóztály is megszűnt, de van viszont gladiátor, amelyik — ahogyan a neve is mutatja — szinte az arénának termett. Hát még egy mul gladiátor! Bárdot, annak ellenére, hogy van, a **SHATTERED LANDS**-ben sem lehet futtatni, hasonlóan a többi **SSI** stuffhoz. A varázslóknak a két fajtájából (a *defiler* meg a *preserver*) csak a nem pusztító, a *preserver*t választjuk. A *defiler*ek mellesleg minden druida esküdt ellenségei. A pszionista osztály pedig az, ami miatt szinte az egész **Dark Sun** elindult, pontosabban nem az osztály, hanem az akkor még új 2. kiadású pszionika alkalmazása miatt. Ők úgy képességeiket aknázzák ki, mellesleg pár ilyen képességgel minden *Athas*-i rendelkezik, de az igazi tudás a pszionicista birtokában van csak. A pszionikus képességeket itt három csoportra osztották, az eredetiben még kettővel több van.

Az ismertetéssel készen is lennénk. Meg kell említeni, hogy a program nem követi szigorúan az **AD&D** vagy a **DARK SUN** szabályait, jópár eltéréssel lehet találkozni, de nem soroljuk fel, mert nem lenne sok értelme.

Induljunk! Karaktergenerálással kell kezdeni, itt is 4 fíckó lehet. Kerülünk most az egyik kockára. Kivánjunk egy **NEW**-t, mert az **ADD**-al a már kész karaktereket nyomathatjuk fel.

Fent baloldalt van egy nagy kép, onnan nem sokkal jobbra egy kisebb. A nagy a kiscsinek a kinagyított képe. Hopp! A kicsi azt mutatja, hogy fog kinézni rohángáló spriteként, a nagy meg hogy, hogy nem, nem hogy nemhogy, hogy nem. A fajt és nemet válogathatjuk klikkhatásokkal, de közben a karakter tulajdonságait is újradobja. Ugyanezt érhetjük el, ha a dobókockát kattintgatjuk. Nem kell meglepődni, ha 18-nál magasabb értékeket látunk, mert az alap maximum 20, aztán ahhoz jönnek a fajt módosítók, így egy felírás ereje lehet 24 is (25 a valódi óriásé). A magas bölcsességből, intelligenciából és egészségből származó speci dolgokat is megkapjuk, tehát van regeneráció (bár attól ugyanúgy meghalhatunk). Neveket is ajánl, a módosítások fakultatív. A jobb felső sarokban a foglalkozásokat válogathatjuk, a feketében lévő választjuk, ha a pontosra ráclikélünk, szabad a vá-

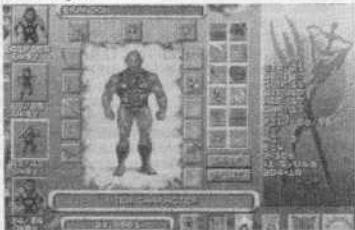
lasztás. Nem-ember fajknál egyszerre hármat is választhatunk (kivétel a gladiátor, vagy ha alsóztály — pl druida/pap, harcos/ranger, sőt pap/ranger sem lehetünk). Embérel egylőre egyet, de az előző menüben adhatunk neki egy új osztályt is (úgy hívják, hogy **dual-class**). A **dual-class**-ra is vonatkozik itt az új osztály kiválasztásában az osztály-alsóztály megkötés. Középtájt, alul, a karakterünk **XP**-it, szintjét és jellemét is láthatjuk. A jellemet itt lehet változtatni (gonoszt persze nem választhatunk). A szint kezdetben 3, mint minden kezdő **Dark Sun** karakternek, ám **multi** és **dual-class** esetében lejebb megy (minimum az egyik).

DONE, ha kész vagyunk.

Ha megint ráme gyünk a fickónkra, akkor ember esetében eldönthetjük, hogy **dual-class** lesz végre, vagy sem (ha megvan hozzá a megfelelő tulajdonsága). Eleinte annyira nem érdemes váltani. A karaktértól jobbra, egy másik mezőben vannak a tulajdonságai, hogy mik vannak a kezében és milyen lőfegyvert használ. Mivel gladiátorként indulunk, mindenki automatikusan kap fegyvert. Az alsó sorban van még pár más ikon is.

VIEW INVENTORY: Ez a tárgylista. Van egy hátszak, meg halom hely a testen. A súlyt mint az **EOB**-ban, itt sem számoljuk. A pénzt a legelső sorban jelzi. Aprópó, pénz. Itt a fémek roppant ritkák, ezért az átlagosan használt fizetőeszköz a kerámia (**ceramic piece** — **cp**), a töredék (**bit**). Van arany is, de az kb. százszor annyit ér (mármint **cp**-ben). Az ezüst is ugyanigen van. Viszont fém tárgyaknál ez nem számít, mert azok is dragák, így ugyanannyi **ARANY**ba kerülnek, mint a hagyományos **AD&D**-ben. Mellesleg megjegyezzének, hogy a pénzzel a játékban nem sok gondod lesz, nekünk a végre 2 millió **cp** jutott. Még a nagyhatalmú Teknősbéka, vagy Tectuktilyai apuka is megörökölhétné Drajban (azért mondjuk csak egy kicsit, de ez mindenképpen már jelentős összeg). A leltárban a tárgyakat a bal gombbal felvehetjük, a jobbal megvizsgálhatjuk. Ilyenkor kiírja, hogy mi a neve, mennyit ér, s a sebzését (ha van). Ha valamilyen kis ikon, pl. fej van az ablak jobb felső sarkában, akkor használatra ösztönözhetjük vele karakterünket, ha nem fej, akkor a jobb gombbal az ikonra klikkelve további infókat tudhatunk meg funkciójáról (ha ilyenkor **UNKNOWN**-t ír ki, akkor jobb kipróbálni). Az **INFO** részre cliquekelt az írja ki, hogy ki használhatja. A legelsően egy **BUY/SELL** rész is megjelenhet, ha árusal dumalunk.

mebe, azaz felmorlok a csoportos emberre, körökre fogja a gép osztani a mozgást stb. Ha kard ikont látunk, akkor közeli célpontot támadhatunk. Ha harc-módban vagyunk, akkor a sima, szürke egérmutató is elegendő a püfölgendő célpont kijelölésére. Ezt a két pontot lehet tárgyak pusztítására is használni. A maradék egy szempont. Ez a felvesz/használ/beszél jele, tárgyak esetében vagy automatikusan használja (pl. ajtó, gyertya), vagy egy kis ablak jelenik meg a tárgy nevével, értékével, és hogy GET/USE. A GET-et inkább zsebre/vágyjuk, a USE-zal előbb kipróbáljuk (majd aztán vágjuk zsebre). Lények esetében kirajzol egy csíkot, amin az egészségi állapotát láthatjuk, alatta a szintjét (szörny esetében ezt inkább HD-nak hívják, de ez mindegy), ami egy kicsit azért túlzás. Legalul megjelenhet egy TALK pont is, amit sokszor nem árt kipróbálni harc előtt/helyett.



Adunk egy kis bestiáriumot is, csak a található intelligens formákról:

WILD MUL — Az arénaróknél jobb harcosok, a szabadban mint egy DEFILER testőrei vannak. Két bunkót használnak, könnyű páncélzatot.

RENEGATE HALFLING — Gyenge ellenfelek.

GUARD — Félóriások. Sokszor támadnak, nagyot sebeznek és sok HP-jük van. A szabadban ők is mint DEFILER csatlósok futkároznak. Két bunkóval harcolnak.

ARENA GUARD/CITY GUARD — Város, szabad — ember őrök, három HD-sak, ügyhogy gyengék. Sokszor kell majd összekacszkodni velük, igit nagyon szívesen használnak. Másik fegyverük a csontoshűző, páncélzatuk bőr, de nem teljes.

SLAVER — Ezek is ember harcosok, nem túl sokra jók.

TEMPLAR — A játékban mindig rossz emberek, papi varázslatok, néha jó szerkó-kál. Kevés HP.

DEFILER — Ezek a gonosz varázslók, veszélyes figurák. HP-jük persze kevés. Jó cuccok.

THRI-KREEN — Sáskaharcosok. Nagyon sokszor támadnak, alacsonyabb szintű karakterek ellen igen veszélyesek, mert harapásuk meg is béníthat egy időre. Gyorsak.

TOHR-KREEN — A sáskaharcosok elítje, a nemes-sáská. Bénítás helyett mérgezik, HP-jük még több van.

SILT RUNNER — Sivatagi hüllőmanusok. Egy picit rosszabbak csak mint az ARENA GUARD.

MIND FOLK — Kedves kék pasások, nem tudnak szinte egyáltalán harcolni.

DARK SPIDER — Fekete, nagy, okos pókok. Sokuk tud varázsolni is.

MAGERA — Oriási, izmos és méretűkhöz képest intelligens humanoidok. Ahhoz képest, hogy mennyire közismertek és az egyik legtöbbet ábrázolt humanoid Athoson, a boxed setben szó sem esik róla.

A kezelésről minden fontosat le is írtunk, akkor lássuk a kankot (mivel medve nincs

Athoson). A hatalmas és Mindenható *Tecktukítály* (továbbiakban csak Tóni, Teki, Teknós), aki többek között az *Élet Apjának* hívja magát és a *Két Hold Urának*, ő mondjuk tényleg varázsló, de azért korántsem olyan ügyes, mint ahogy a frappáns, elmés és szerény neve mutatja, de azt senki nem kérdőjelezi meg, hogy a legnagyobb létszámú hadsereget, és a legjobb gladiátorokat ő bírtokolja, igaz, a magas létszám ellenére nem is lenne esélye valami szuperhatalomra (már mint több városállam felett). Valahogy mi is a kezei közé kerülünk, s most az áldozatos utáni napon egy hatalmas gladiátor-játéka kerül sor. A résztvevők között találtuk magunkat.

Mielőtt kimennénk a kerítésen kívüre, adjunk magunkra pár varázslatot (kezdő kollekció: **GRAFT WEAPON, FLESH ARMOR, MIND BLANK, BLESS, ARMOR, SHIELD, BARKSKIN**). Amint kiértünk, egy kedves figura, a riporter funkciót betöltő bemonó (**ANNOUNCER**) ránk nyitítja az aréna kezletének egy darabját. Félszerszetek, vad mulok, sígek vagy daggoranok fognak minket lerohanni, de ne késlekedjünk a nyitással.

Egy kicsit nem árt elhúzni a menetet, mert akkor fog tombolni a közönség (a szexfilmelekben is így szokták). Ha tetszett a show, pénzt fognak körénk dobálni (azért a szexfilmelekben már nem így van), amit a legjobb összeszedgetni. Ha valaki nagyon könnyen bírta az első menetet, várjon még egy kicsit, s jöhet a második (jó, megint hasonlóság a szexfilmelekkel), mert a bemonó megújja, hogy ott ácsorgunk, vagy valami rosszat szólnak vissza neki (a legjobb egyáltalán nem válaszolni neki).

Ha meg vagyunk elégedve mindennel, mehetünk vissza a kerítéshez, ott be, majd a kapuhoz. Es végre beértünk a rabszolgatelepre. Egy *Kurzal* nevű koponya sürgött minket vissza a putriba, egy kis beszélgetésre azért hajlandó. Megveszteszettel nem érdemes sokat próbálkoznunk, mert sosem lesz neki elég a pénz. Lehet viszont venni tőle egy edényt, amibe tehetünk majd vizet, de mivel egy ügysis lesz majd a putriban, s azt is csak az XP kedvéért töltsük meg, ne pazaroljuk a pénzt. Kövéssük ki, nyit nekünk egy ajtót és elmondja, hogy hol is lehet pihenni, és másnap álljunk készen, mert megyünk vissza megint egy körre.

Nézünk meg akkor a telepet. Állítsuk le azt a rohangáló, *Trustee* nevű palit, ő egész értelmeseket tud mondani az ittlakókról, *Milton*, aki a baloldalon a 3. szobában lakik, egy elég antipatikus jellem, mindenki-ből csak a pénzt nézi ki. Mi inkább úgy fogalmazzunk, eléggé racionális gondolkodásmóddal megáldott ember. Csak mert mindenki magából indul ki. Ha meglátogatjuk, akkor elmondja, hogy az aréna déli részében ki van kötve egy ember, s van nála egy gem is, amit ha elhozunk neki, akkor odaadja *Kurzal*nak, s meg is szökhethünk. Az arénában arrafelé hulla-jelölt ugyan van, de drágákó nincs. Az meg a másik, hogy a vesztegetéshez minek kell még egy harmadik ember is. Szökési terveink kovácslását akkor már el is kezdjük.

A putriban két banda van, de *Scar (Heg)* bandája a vezető és *Scar* maga a putrikirály, mert ő a legjobb harcos. *Menol* is majdnem ugyanolyan jól küzd az arénában, csak épp a fejében több a hiány, *Dinos* a kukta, aki persze inkább a templaroknak főz, mint nekünk, de azért jó fickó. Ha be akarunk menni hozzá, *Trustee* ki nyitja nekünk az ajtót. *Gital* is érdekes lesz, ő a jobb soron a bal oldalon fetreng a szalmáján. Az a hír járja, hogy egyszer már megszökött.

Trustee maga pedig kedves volt a templarkhoz, s amikor leserült, megkapta azt az

engedélyt, hogy nem kellett harcolnia. Nézzünk el *Dinos*hoz, Kila duma után vagyunk megint magára, keressünk egy veszkócsógót, s merítsünk bele vizet a kádból (az a DK-i sarokban van). Ugorjunk fel *Gital*hoz, aki el akarja nekünk valamit mesélni, de ekkor kattán a fejében valami, és azonnal lekómozza magát. Fussunk vissza *Dinos*hoz, hátha segít *Gital*on valamit. *Dinos* azt kéri, vigyük el *Gital*hoz, tehát fussunk vele együtt vissza. *Dinos* egy kézirátelt nyom a kattogós fejű kórnabárára, aki visszatér. Psz! *Gital* most már vigyorgva elmondja, hogy tényleg megszökött egyszer, a szörnykretrecek eszáknyugati részénél van egy rács, amit a legjobb majd feltépünk. El is szökött a sivatagba, de mielőtt elérte volna a legközelebbi falut, eltört a lába és elkapta. Visszacipelték ide, majd egy templar bebiztosította, hogy senkinek nem fogja elmondani a szöket (vicces fiú lehetett, miért nem ölte meg inkább, azt biztosabb).

A terv már egész jó, a kérdés viszont az, hogy juthatunk át a szörnykamrákhoz. Most keressük fel azokat a szalmabálákat, ahol nincs senki, s kutassuk át, mert pár értékes cuccot találhatunk (értsd gemek). Baloldalon a második helyiség le van zárva. No-sza, feszítsük fel vagy nyitassuk ki a tolvajjal. Ha beértünk az ajtó bezáródik, s egy búdós zombi ránk. Kifele menet is szét kell kapni az ajtót után.

*Scar*ék és *Menol*ék bandája csak akkor lesz velünk hajlandó szöba állni, ha már voltunk háromszor az arénában. Akkor most keressük fel a tűzhelyes helyet, ott *USE*öljük a kör alakú korakás (korrakás). **THE PARTY RESTS.** Oké, újult erővel mehetünk ki megint arénázi, majd vissza, aztán aludni, megint ki, vissza.

Most már a szökésen kezdünk el gondolkodni, de ha valaki plusz előnnyel szeretne indulni, nem árt, ha még kihasználja a gladiátor-élet adta lehetőségeket (sok XP és \$ gyűjtés). Mielőtt elaludnánk menjünk *Menol*ék felé, akiknek véletlenül épp kihallgatjuk egy beszélgetését, miszerint valamit rejtgetnek a szalmákban. Ha voltunk 3-szor az arénában, akkor ők is hajlandóak lesznek szöba állni velünk, de a tervük nevessegesen gyenge. Faggassuk őket tovább a szalmáról, s kutassuk mi át. Ekkor rántamadtunk, de gyors veredéks után miénk az a sok pénz, amit rejtgettek. Keressük fel *Scar* is, és ő végre egy épelméjű tervet fog elmondani: megbeszélte *Legcrusher*tel, hogy kiállhatunk egymás ellen az arénában. Nos, amikor meglátjuk egymást, rohanjunk a NY-i ajtó felé, s ott közös erővel benyitunk majd, mert a zárja már elég gyenge.



Fogadagandó tanács. Reggel az Arénagator persze velük fogunk kiállni, és válaszoljunk óvatosan, mert megeshet, hogy a rossz válasz miatt harcolnunk kell velük, a szökést meg fújhatjuk. Ha OK, fussunk a kolosszeum bal feléhez, ahol a szörnyfejes kapunál várjuk be *Scarékat*, így bent is vagyunk. Gyors harokra számíthatunk, majd *Scarék* elindulnak délre, de te inkább menjünk északra nyugatra, a ráschoz. A lehető leggyorsabb utat ajánlott, mert még nem vagyunk túl erősök. A ráschoz érve lehet próbálkozni zárnyitással, csak az nem túl valószínű, hogy sikerül. A másik, a RIP szintet esélyesobbné. Menjünk le.



Odalent egy nagy csatornarendszer vár minket, telis-tele patkányemberekkel meg hasonló dolgokkal. Amint leérünk, egy szörnyen vicgörgő patkány főrnék ránk, miszerint fizessünk az áthaladásért. Elég ha jól rájlesztünk (**LET US GO, OR DIE!**), mert nem túl bátrak. Nem sokkal később *Chuur*, az itteni főpatkány fog megérkezni. Ne áruljuk el, hogy szökött gladiátorok vagyunk, mert akkor rögtön riadóztatja az őrséget (**I'M A SEWER INSPECTOR**). Felkér minket, hogy vezessük azt a csapatot, aminek segítségével leigázzák a felsőrészi patkányembereket. Pár morzsát tudhatunk meg egy *Milqueitz* nevű bukkott templáról és egy lányról is, meg hogy van idelent egy templom is.

Az emberei el is kezdenek követni minket, de a néptárs helyett keressük fel a templomot (ha valamikor az utunkban lenne egy fickó vagy bármi **NPC**, **TALK**-kal meg lehet kérni, hogy huzzon arányt). Ez ott van, ahol nagyon sok patkány áll egy ember körül. Az útbaeső ajtókat a sárga kerékekkel lehet kinyitni. Délen végig, ott fel, az első fordulónál vegyük utunkat dél felé, majd oda az emberhez. Nem árt ezt minél gyorsabban megcsinálni, nehogy a minket követők valami balhéba csúszanak. Mondjuk az ajtóállókna, hogy **PRAISE ...**, így csak majd a templomban kell csatázni. *Milqueitz* egy kifogadott templar, aki úgy akar visszakerülni *Teki* udvarába, hogy összejogja a patkányembereket és segítségével jelentős területeket foglal el *Tóni* számára. Most éppen egy lány-patkány szívét tépné ki hamarosan, ám megakadályozhatjuk, ha a lelőre beszélünk. Bármint mondhatunk neki, ügyis harc lesz a vége, de ha az **I AM AT YOUR COMMAND**-dal válaszolunk, akkor a legjobb újból töteni.

A megszállás után keressünk egy kart, aminek segítségével az északra nyíló ajtó ki nyíthatjuk. Odabent kutassuk át a cuccait, érdemes, majd vadgassuk el a lány kötelékeit. A kar sárgás színű, a cuccok között meg van egy varázstekercs, egy szöveg, amely *Dagolartól* szól, valamint van egy **FEMKAD** is! A lány nagyon riadt, mert tudja, hogy a telepe ellen hamarosan támadást fognak intézni. Megkér minket, hogy a lehető leghamarabb vigyük el az apjához. Tegyük amit kér. Az apuci boldog, de hogy még boldogabb legyen, mondjuk neki, hogy **I'LL HELP...** Amilyen gyorsan csak tudunk, fussunk el ahova vezetnek minket, a templomokhoz, mert amint odaérünk, támadnak. Elég sok helyre kell megosztani az erőnket, és figyeljünk arra, nehogy az ellenséges patkányok beérjenek a koponyávalk teli terembe.

Győzelem esetén egy **HELM OF CONTEMPATION-I** kapunk, ami a veszélyes pillantás-támadásokat tükrözi vissza (azzal ellentétben, amit majd az irnok fog mondani róla), kifejezetten jól jön majd a **SAND HOWLER**-ek bontó pilosgasa ellen. Megkérnek minket, nézzünk el a **SKULL ELDER**, a Koponyavénekhez, majd ők segítenek innen megvadászni.

A Koponyavének elmondják, hogy két kiút van, egy fő és egy titkos. A főkijárat természetesen őszik, a titkos meg nem található meg egykönnyen (ezért titkos). Az ajtó kinyitó kar egy közeli lefolyóban van, és oda is irányítanak minket, ha egy tálat magunkkal cipelünk. Beszélhetünk velük még egy bizonyos botról és egy még bizonyosabb *Dagolartól* is, csak hogy nem hajlandók túl sokat elárulni róla. Még a teremben kutassuk át a **SEWER**-eket (lefolyókat), és lón csodál az egyikben egy **PARTING STAFF** nevű mágius (+1) botot lelünk. Kapjuk fel akkor az egyik tálat és az irányításával menjünk a megadott helyre, nyissuk ki a titkos kijáratot, de még mielőtt utunkat a szabadba vennénk, pihenjünk le a tarik táborában.

Kimenetel előtt fakultatív program *Dagolar* rejttől birodalmát meglátogatni (de ide később is visszajöhötnék, ha már tapasztaltabbak vagyunk). Az odavezető utat a **PARTING STAFF** mutatja (arra fog húzni, amerre az átjáró is van). Ebbe a lyukba úgy lehet bejutni, ha a szennyvízesés-szerű függöny mellett megállunk és USE-oljuk a **PARTING STAFF**-ot. A víz kettéválik, és az út már szabad is lejjebb.

Dagolar katakombáiban legelőször **DAGORAN SLIME**-okat, majd egy patkányembert találunk, aki arra kér minket, hogy segítsünk neki elpusztítani *Dagolart*, mert már utál a szolgáltatását lenni. Ha segítünk neki, akkor egy csomó titkot elárul, mert ő már nagyon régóta lakik itt, majdnem mindent tud. Fogadjuk fel. Először is négy nyakláncot kell szereznünk, ehhez a leggyorsabb, ha négy őrt lekasabolunk, s elveszünk tőlük. A nyakláncok ahhoz kelnek, hogy ne támadjanak meg minket a vrockok, amelyek a 'Sokszemű' Kaput vizsgálják. Neki nem lesz szüksége nyakláncra, őt már itt jól ismerik. Utban az órok felé néhány zombi fog ránkrohanni, a leggyorsabb elturnolni őket.

Ha megvan mind a 4 nyaklánc, át is mehetünk a kapun, de arra gondoljunk, hogy onnan kijönni már csak akkor lehet, ha *Dagolar* hullá. A kapu után egy szobrokkal teli terembe jutunk, amelynek a távoli részén *Keldar*, az őrült áll. A lehető leggyorsabban öljük meg, egyetlen csapással, de ha ezt még nem tudjuk megcsinálni, akkor be se jöjünk *Dagolar* katakombáiba. Ha egy kicsit is tekerőriánznánk, tucatnyi szörnyet idézne meg, ő maga pedig elfelepörtálna. Halála esetén még firkant egy utolsó a nevekkel teli könyvébe, majd elpihen. A terem tele van *Dagolar* áldozataival, mindegyik hatalmas kinzásokat él át, mindegyik bele van valamibe kényszerítve. Az egyik rémálomkóbb szót falszörnyegben szenved (érdemes megnézni), a másik szobrokban bűnhődik. Az egérember inkább tovább siettet minket, neki valahogy nem szimpatikus a terem.

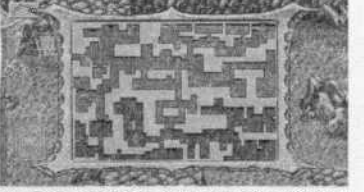
Továbbmenve: a következő terembe érdemes belekeveredni:

• **Bojler:** Vízet melegít kísérletei számára. Különféle varázsporrakkal lehet szórakozni, hogy melyik mit csinál róru vizelgőzzel keverve. A legjobbné káros, például eltünteti az összes cuccot, vagy a közelbe lapokolja mindet (vagy azt amelyik megdöbta a mentőt). A legegyszerűbb kihagyni.

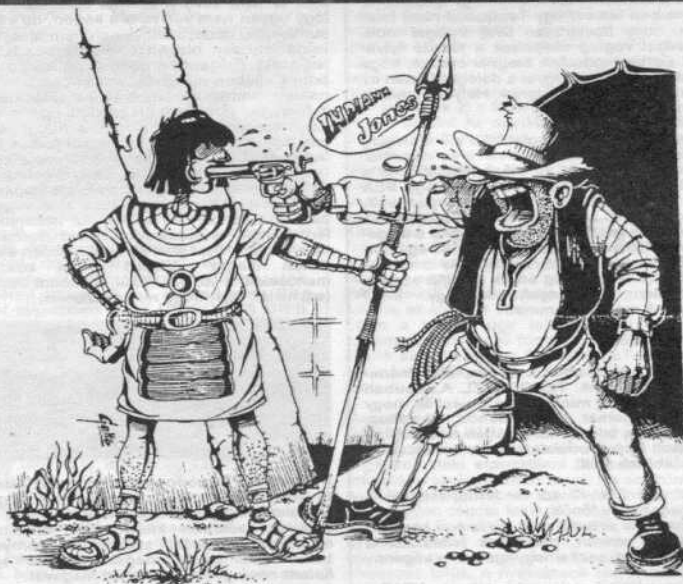
• **Állatkertec:** Két állat van két ketrecben, de egyiket se közelítsük meg nagyon, mert egy kis sebződés lesz a jutalmunk.

• **Gorbunix, a zombi:** Ez már fontos hely. Ragcsáló barátunk azt ajánlja, ne menjünk be, mert szörnyű egy vad. Azért próbáljuk ki. Odabent nem sok értelmeset lehet vele beszélni, de rothadásá között egy tekercset ad. A tekercsből és a zombihoz képest szuperintelligens válaszából a következő derül ki: *Dagolar* valamikor nem túl készakarva halálosan megsebesítette bátyját, *Gorbunix*-ot. Egyetlen megoldás kínálkozott életben tartása érdekében: hogy zombi csinál belőle. Azóta *Dagolar* nem mer szembekerülni bátyjával, annyira retteg a gondolatól, hogy még mindig nem bocsátott neki meg, pedig *Dagolar* SZERETI *Gorbunix*-ot. Ezért ide inkább elzárta. *Gorbunix* elmondja meg, hogy már régen megbocsátott az őcsöknek, s szeretne elmenni hozzá, de egyre jobban veszít már emlékezetéből (**HELP ... YOU WANT TO GO WITH ME?, YOU WANT TO GO TO DAGOLAR?, OKAY**). Segítsünk rajta, s be is zsebelhetünk 1000 XP-t. Amint kilépünk az ajton, hihetetlen dolog történik: *Mar*, a tári nem volt más, mint *Dagolar* maga, alcában! Meglátva testvérét, kétségbeesetten elepörtal.

- **Kör, könyvvél:** A sarkokban van pár veder tyri nyálka, amiket a kör középső boríthatunk, majd az ottlévő könyvből felolvassva, *Dagolar*-nyálkává válik, és persze rántkámád.
- **Börtön:** Tele foglyokkal, de ha valamelyikkel is úgy próbálnál beszélni, hogy rajtuk van a nyaklánc, a fogly menten elporlad. Nem mintha nyaklánc nélkül sok értelmeset mondanának.
- **Árnyak:** Lávás helyen vannak, harcon kívül mást nem tudnak.
- **Tüzes átjáró:** innen utunk majdnem egyenesen *Dagolar* szobájába vezet. Az átjárón senki nem hajlandó keresztül menni, míg *Gorbunix*, aki véltünk maszkál, vállalkozik és rááll a túladalton lévő platóra, így a tűz kialszik.
- **Dagolar szobája:** *Gorbunix* nagyon megőrül *Dagolar*nak és éppen atólelné az őccsét, mikor az, kényszerképzetétől vezérelve szemének pillantásával dezintegrálja a zombi-tesót. Hoppá, lehet, hogy mégsem ajánlatos összeaszakítani a bajszunkat vele? Egy kis merengés után felüvölt, hogy miattunk halt meg a testvére, ezért szörnyen fogunk szenvedni. A csata kezdetekor a lehető leggyorsabban fussunk el az orgonához, és a defliser szalmái ellenőre is csapjunk rá egy nagyot. Hirtelen árnyak töltik meg a szobát, körbeveszik *Dagolart*, s elmondják nekünk, hogy *Dagolar* már az óvéké, ne is avatkozzunk bele. Az első csapásuk után *Dagolar* egy ugyanolyan börtönbe kerül, mint amilyenbe ő is sok tucatent, mert zárt (úgy néz ki, mint a **POLTERGEIST** II-ben az asztrális síkbéli szörnyek).



Mi meg rengeteg XP-t kapunk, 12000-t! Azonkívül halom cool varázstárgyat, pl. +3-as tőr, amely növeli a karizmatát is, **WAND OF CONTROL BODY**, és egy kopényt. Innen nem messze van a szobája, ahol még néhány klassz dolog van: tekercs a **MIRROR IMAGE**-ről és egy **WAND OF MISSILES**.



Huhl itt a várva várt folytatás, a **WIRACOCHA**, vagy ismertebb nevén INCA 2. Sajna a hang tekintetében semmi változást nem hozott az eltelt esztendő: ez a **Cocitel**-produkción is csak **Adlib**-ot ismer, **Roland**, netalán **GUS**? Ugyan már, a jobb kártyákat messze elkerül! Sajna a **GUS SBOS**-e kifagy (jó szokása szerint), így **GUS**-osok jó esetben is csak a **No sound**-opcióát élvezhetik! A prog fut 2 megás gépen is, és gyengébb 386-okon is simán, gyorsan elmegy, sokkal jobb, mint az **Origin**-féle, 486DX2-ajánlott típusú lövöldék, és ráadásul pl. az akciórészekben elég a mouse-zal variálni, nem kell egy halom gombot észben tartani. Sajna a lövöldérezek eléggé könnyűek (nincs **Hurt**-**meplenty**/**Nightmare** és egyéb nehézségi fokozat). Ajánlott rész az utolsó néhány akciójelenet (a többi halálra fogja ünni), aki csak úgy lövöldözni akar!

A logikai részek néha gyengécskék, egy részük pedig kifejezetten bosszantó (különösen az utolsó az aszteroidán).

A billentyűzet kiosztás rendkívül egyszerű, nincs is rajta mit magyarázni. Pár szó a feyverekről:

- F1: Guns:** sima örök-löveg (az utolsó két csata kivételével érdemes CSAK ezt használni!)
F2: Rakéták, nem túl jók, ezek sem célkövetősek, és nem is okoznak nagy rombolást.
F3: Torpedók: közeli célpontok esetén nagyon hatásosak, egy darab belőtük elég bármire.

F4: Messzi, egymáshoz közel levő célpontokra tartogassuk ezeket is (főleg a már említett két király arcade részre).
F5: a mentőküldetésben használjuk.

Csata közben a bal alsó képernyő mutatja azt, hogy hány százalék az. **F1**-gyel történő találat esélye (háromzrész távolságnál még 0), valamint a befogott célpont távolságát.

A célkereszt — ami természetesen nem azonos a befogó vörös keresztel — alja mutatja a sebességet (max. 234, automatikusan változik csatában, manuálisan a **'bal Shift'**-tel növelhető), valamint egy sárga vonallal az épp befogott célpont irányát (ha jobbra fel mutat, akkor az egeret jobbra fel kell húzni s i.t.).

A szereposztásról: **El Dorado** (a Birodalom Nagy Inkája) fia, **Atahualpa** lennének. Itt közsön ránk az 1. rész: **HUARACHICO**.

Az ör elmondja, hogy atyánk a két kapu mögött vár. Az egyikben bemenne sima lövöldözésben, a másikon pedig puzzle-össze-hozásra kell majd fanyalodnunk. Ez utóbbi a gyorsabb: **The Gate of Wisdom**: Szedjük fel a földről a csodabotort, valamint az ör fejeiről a madártollait. A csövet rakjuk a bal oldali szobor feje fölélti nyílásba, majd csiklandozzuk meg a tojjal a szobor talpát. Az egyik rács kinyílik. Ugyanezt tegyük meg a jobb oldali szoborral is (szedjük újra fel a csövet, rakjuk a jobb szobor fölé...!). Végül, ha mindkét rács eltűnt, click a kijáratra.

A másik ajtó pedig: The Gate of the Strength

Rögtön egy, a **Tumi**-hoz hasonló úrhajóban találjuk magunkat. A feladat egyszerű: lőjük ki szép sorban, egyet sem kihagyva, a fej-szobrokat. Elég lesz az 'F1'-es normál tűz használatá. Nehezségek csak a menet legvégén várnak majd (de ha a célkereszt pozícionálóvonalára koncentrálnunk, semmi baj nem lesz).

Találkozunk **El Dorado**-val, aki hamarosan rátér a tárgyra; nagy veszély fenyegeti a Birodalmat stb...., és bemutat egy repülőszemélyes kerekedőnek, aki szintén szól a fenyegetésről, elmondja, a tanácskozás elején felvilágított aszteroidán, **Lord Aguirre** vezetésével, gyülekezik az ellen... Végül, mivel ócsárolni mérészeli az inkák erejét, s ezt személy szerint nem tűrjük, pillanatok alatt kint találjuk magunkat.

Magányunkban **Donna Angelina** zavar meg, aki közli, hogy nem bízik az idegenben, és jó lenne, ha mi járnánk végére a dolgoknak, pl. apánk **Tumi**-jával. Amivel csak egy a gond, hogy őrzik...

Tehát, a második rész: a Tumi elrablása (puzzle).

Először a screen baloldalon látható kakaóleveleket szedjük le a kötélről, majd jobb-click-kel eltüntetve a fölösleges leveleket, magát a kötelet is, karostul. Ez utóbbival clickelünk a kapura (teljesen jobbra kimenve, a kapu feletti két átellenes kódabarrack click). Látszik, a karó végére kötött kötélt belől a kerítés mögé, ahol viszont elrejtőztünk.

Ekkor már előcsalogathatjuk a **Tumi** órét. A képernyő közepén levő kövekből szedjük fel egyet, és dobjuk feléje, majd azonnymoban húzzunk el jobbra, és click a kerítésre. Ha sikerrel jártunk (és az ör nem vesz észre), egy újabb click, és amikor az ör pont megáll a husáng alatt, click a kötélt végére. Or letérítve...

Elindítjuk a gépet, és az űrben máris kapunk egy üzenetet, hogy megsértettük az **Aguirre** által kijelölt zónahatárokat, és pár **Dagger** vadász is nagyobb nyomateköt ad jókaróink szavainak.

A harc nem lesz túl nehéz. Maradjunk az 'F1'-nél most is! Ha végeztünk, még némi köjzáték a királyi házbán, majd újabb 3 **Dagger** támadása, ez sem nehéz. A rész végén **El Dorado** csapatai tűnnek fel, és átveszik a hatalmat a **Tumi** felett, bennünket otthagya a kereskedő gépén, ahol azért meghagyják, hogy ne nyuljunk semmire.

Ha visszakaptuk a kurzort, forduljunk meg, és a screen jobb oldalán levő **Control Screen** vizsgáljuk meg. Nyomjuk meg a képernyő alatti **hárm**as gombot, **password**-ként beüthetünk bármit a tizes billentyű-blokkon — **Kelt** jelenik meg a képernyőn, és kikapcsolja a riadót. Most már a menüket elérhetjük, de a **gun turret** meg nem működik.

Ki, irány az **airlock**, bent balra, és a csőtől jobbra levő feszítővast szedjük fel, s ezzel nyissuk fel a terem közepén levő vodkásrészt. Szedjük fel egy üveg itókat, majd irány újra a vezetérendszer (**hose**). Ott clickelünk a kiálló csőre a kurzorral, majd a vodkával.

Vissza az irányítópulthoz, a kormánykerék mellettisóvalváltó tekerjük **ON**-ra. **Kelt** megjelenik a **Control Screen**-en, közli, hogy minden rendbejött, és ekkor nyomjunk 'F1'-et vagy '2'-t a screen alatt: megint egy kis **arcade** rész következik...

Az első 3 **Dagger**-rel végezz, nagyobb figyelmet kapunk, és hiába apánk üzenete, a kereskedő hajójának (s nekünk is) pillanatok alatt vége...

Innentől **El Dorado** szerepét vesszük át.

A sarok sarka
(és a szelvény
CoV MOOI! megvásárlása esetén
25% kedvezményt biztosít a
CoV MOOI! megvásárlása esetén)



Mindenféle...

Közírártéti

COV SUN NEWS & other COV 8bit NEWS

[Mr. ACEface (=Jahny) and PROKY] igen, mostanra már végleg elkészült a **Commodore Világ Plus4-es Különszáma** program formájában. Nos, a '93 nyári élményeket foglalja össze, vannak benne viccek, CoV-nak megfelelő tehénségek, és ami a legfontosabb, egy **MEGALISTA** (kazettásoknak és lemezeseknek)!!! **Kazettás**, vagyis 1 FILE-os PROGRAM, tehát **MINDEN PLUS4-es** hozzájuthat! Itt még bejelentem, hogy ezennél meg fog jelenni a **COV MOOII** című, várhatólag **mindenki számára betölthető újság** is. Ez a lap szintén fog tartalmazni az előbbihez hasonló dolgokat, de **PLUS4-es** témában fog **AKTUÁLIS** szinten, a kor-nak megfelelően mozogni. Vagyis **PROGRAMLISTÁK, LEÍRÁSOK, TERKÉPEK, jellemzések** lesznek benne. Ugyanis a CoV-ban sokszor anyagtorlódás van, a 2 oldal nem túl sok, és **emiat gyakran NEM aktuálisak az ott megjelent hírek!!!** Ez a lap **kiegészítőYEAI!** lesz ma gának az újságnak (t.k. CoV), tehát **emelle megvéve kaphatsz TELJES képet eme gép „viselt dolgai”-ról!** Természetesen a **szokásos ókorségek NEM MARADNÁK EL...** EZT garantálom. Meglesz hintve pár adag poénheggyel, hozzá csipetnyi... de az izére majd **rádöbentek!** Ezentúl **MINDEN CoV** mellé vehetsz egy ilyen **Találhatós** **szelvényt, a főbb sarokban (Ez a sarok sarka — CoVboy)**, ezt **kivágyva kedvezményt kapsz, mint CoV-olvasó!!!** **Pl. kívánt program felvétele...**

Itt pedig **bejelentem**, hogy szívesen várom Mt. programozók munkáit, **CONVERTÁLÁSÁIT, demóit...** ezek a **PLUS4 SARKOK** és egyben az **Olvasók, magyarul a „plusis közönsegg”** javára lennének, mind a CoV, mind a CoV MOOII szintjén. **LOGO-k** szintén jöhetnek (főleg CoV III. **cow** **tema** **mozogjon...** a **többi rátok bízom!**) **Esetleg terjesztésről** is lehet szó... a **címre** **érdeklődj** bármilyen témában — **(=lányoknak is?)**, akár az **összes CoV-ban megjelent PROGRAM ügyében**, stb. **Cím:** Simon János, Bp., 1145. Thököly ut 146/b! Egyébként a CoV címére is írhatok (COM-WARE Kft., Bp., Pf. 363, 1519)...

• Jahny (Mr.Aceface — Simon János)

Plus/4 Elsősegély

DIZZY 3. és 6. (—Prince Of Yoik Folk) **cheat:** a „klpakolás” után egyszerűen meg kell nyomni az 'Y' billentyűt. Egyébként az „I CAN FLY” kóddal lehet váltani a pályák között (azt hiszem mindkét verzióban, de a 3. -ban tuti!)

• Jahny (Mr.Aceface — Simon János)

SLIPPER pályakódok

1. XMII; 2. FNPD; 3. BFBS; 4. CLHD; 5. JYTT; 6. ESTR; 7. RDRJ; 8. RUVU; 9. KVNy; 10. MAHR; 11. WWCO; 12. FNZM; 13. MIDL; 14. VJVN; 15. TBQC; 16. BSTE; 17. HPMN; 18. YSLU; 19. OQJU; 20. PZUQ; 21. PMDI; 22. ZFRH; 23. VHXX;

A tűzhegy varázslója

Itt következik egy nagyszerű szöveges kalandjáték megoldása:

A kerettörténet:

Egy vakmerő kalandor (vagyis mi) elhatározza, hogy a Tűzhegy mélyén eldugott kincset megszerzi és megöli a varázslót. Néhány nap múlva utnák indulunk. Hát akkor vagyunk is bele. A játék elején 3 ital közül egyet magunknak vihetünk (ELET-

24. YFRF; 25. SSZK; 26. NGJG; 27. GRJZ; 28. FMCN; 29. BGWX; 30. XVRP; 31. TFNT; 32. QFOA; 33. ELFZ; 34. WFXJ; 35. YYPM; 36. CDFG; 37. AMDP; 38. NHYV; 39. FHSN; 40. KSZW; 41. DJZU; 42. BLWD; 43. YCSL; 44. YUJS; 45. NENP; 46. YUGG; 47. EXJW; 48. XIGA; 49. YMLT; 50. GGRR; 51. NUQE; 52. OQNP; 53. JNUG; 54. MIQC; 55. STSA; 56. FHFV; 57. YGTB; 58. ELOK; 59. BTNT; 60. JJPT; 61. QRF6; 62. JPSQ; 63. VNOK; 64. ODZR; 65. AETG; 66. GMEQ; 67. KQUH; 68. PJVJ; 69. UUUU; 70. REUC; 71. RERL; 72. AUQU; 73. AWHJ; 74. JGIL; 75. XDUC; 76. OFJC; 77. GADJ; 78. TYGI; 79. PUVJ; 80. DGLC; 81. UYHV; 82. BXUB; 83. UCWV; 84. MHGU; 85. VLUJ; 86. LIBM; 87. STWR; 88. NGAZ; 89. QMGZ; 90. YCRX; 91. BDVG; 92. MQEW; 93. GNPH; 94. DVCS; 95. AOSG; 96. CNZR; 97. UJJC; 98. TDJU; 99. ZZZV; 100. XCES.

• Szabó Sándor, Mezőbényi

Keressük a címet

Az egykoron közölt szerzői név átírogatásból még maradt 5 programyi.
DANGER ZONE: >1400
HOPPIIT: >34F8
PARATROOPERS: >4050
PUNIVERSE II: >1BA8
SLALOM: >1006

Néhány programban csak úgy kereshetünk, ha visszafutjuk a tömörítőt. Ahol a cím előtt, vagy után nincs semmi, oda kell írni a meleg-RESET-et (JMP \$800A).
—> —>: nincs több packer, végső indítási cím

DANGER ZONE: 10CA —> RUN —> 1090 —> G1010 —> G1010
DECK DECK: 10CA —> RUN —> 1090 —> G1010 —> G100F

DEMO FOR YOU/FC: 1090 —> RUN —> 1120 —> G48D0 —> 1090 —> G1010 —> 1120 —> G3370 —> RUN/STOP+RESET —> 1090 —> G1010 —> G7000
DICKSON DEMO: 1120 —> RUN —> G1030
DONALD KACSA: 10CA —> RUN —> 1090 —> G1010 —> G3F00
DRILLER II: 10CA —> RUN —> 1090 —> G1010 —> 1090 —> G1006 —> G1000
MIX DEMO I-II: 108A —> RUN —> G101A
PARATROOPERS: 10CA —> RUN —> G1010
TANK ATTACK: 1120 —> RUN —> G2800
TEX MILLER: 1120 —> RUN —> G254B
THE SORCERED ADVENTURE: 1120 —> RUN —> G4200
TUNE OF GAMES: 1120 —> RUN —> 5290 —> G5275 —> 1A10 —> G1A00 —> RUN/STOP+RESET —> G1C00
TURBO RACER: 10CA —> RUN —> 1090 —> G2522

Ha **HUNT** parancsát meg akarunk valamit keresgélni — pl. JSR \$FFD2, ami a PRINT utasítással egyenértékű — és túl sok címet ír ki, akkor —> BASIC-ben:

10 SYS 55432
20 ?EGY SCORNYI SZOVEG?
30 SYS 55926

Ekkor a felső sor a képernyő tetejévé válik, felfelé görgetésnél nem tűnik el.

És a végére még egy örökélet POKE:

SCRAMBLED (SCRAM néven is terjed):
> 390B EB EB EB
RUN után, ha feketé a képernyő és sípol a TV hangszórója, akkor RESET és SYS 14848.

• CITY/ELECTRIX (Sztítás Krisztián, Mosonmagyaróvár)

Örökéletek:

ARMY FORCE: POKE 9726,4
BUGS BUNNY: POKE 8683,4
PANCHO: POKE 7458,4

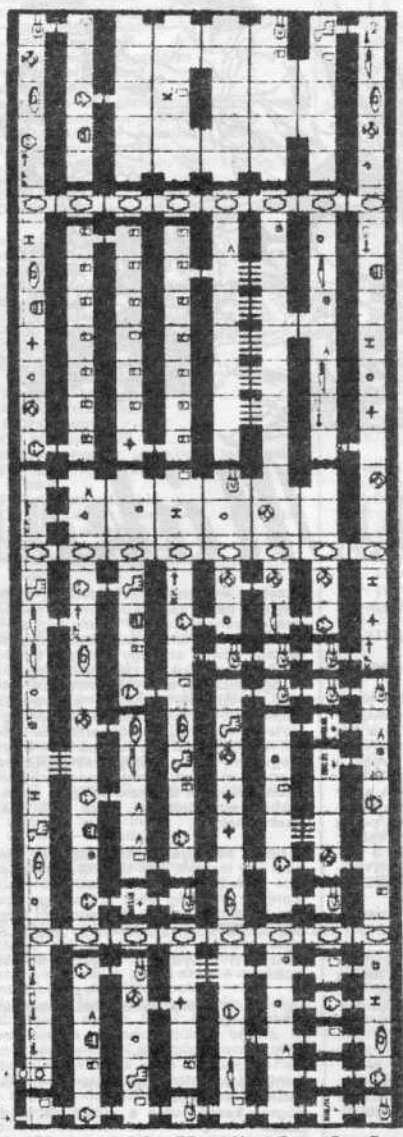
• Molnár Csaba, Nagykanizsa

ERŐ, SZERENCSE, ÜGYESSÉG, 2 nap múlva megérkeznek a barlang bejáratához (NY). Egy érhelety látunk, ahol egy Goblin alszik. Megpróbálunk elmenni. Próbára kell tennünk a szerencsénket. Ha a görbült szám kisebb, mint a megadott szerencseszámunk, akkor szerencsénk volt. NY-ra egy ajtó van, de inkább menjünk É-ra. Itt is egy ajtó (BE). Az asztalon egy doboz. Nyis-

suk ki (B). A dobozban egy kígyó volt. Ől-jük meg. Ha sikerült, egy 99-es számú kulcsot találunk. Tovább haladva ismét egy ajtó (BE). Két részeg Ork van itt (B). Miután meghaltak, nyissuk ki az itt lévő dobozt (B). Egy verset találunk a sarkány ellen (K). É-ra az ajtó mögött kiabál valaki (BETŐR AJTÓ, BE). Egy öreg kiabál. Csillapítsuk le (A). Elmondja, hogy a rásznál a jobb kar a

A sárok sarkai
 25% kedvezményt
 (ez a szelvény
 Plus4 programok felvételére
 érvényes)

31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1



ARCHIVUM
 start : 8-8
 kiábrapont : 29-3

jó (É, É, HÚZ JOBB). Majd É, K, É, K, K, BE. Egy apró kamrában vagyunk, a közepén egy vas kúklópsz, az 1 szeme egy ákó. Szerezük meg (B). Miután megöltük, egy 11-es kulcsot is találunk (E). Itt egy barbár. Oljúk meg, találunk náta egy fakalapácsot, és egy kihagyzott facöveket. Ezután egy képekkel teli szoba. Ki (A, E). Újabb szoba, inkább ki (A). E-ra egy földalatti folyosó déli partjánál állunk. Itt egy kis harang. Húzzuk meg, jön a révész. Oljúk meg, 2 arannyal gazdagabbak leszünk, majd átevezünk. A folyó E-i partján vagyunk (E). Belépünk a barlangba, de valaki fejböveg, 4 zombi figyel minket. Oljúk meg őket (B). Ha sikerül, vizsgáljuk meg a hordókat (C). Rumi! Miután megittuk, egy kriptába megyünk. Kutassuk át a szobát (B). Az egyik koporsóban vámpír van. Oljúk meg, a kihagyzott facövekkel (D, A). Majd találunk 30 aranyat (NY, NY, É, É, É). Egy szoba, 3 tettemmel. Ki (A, E, K, K, E, K, NY, E, NY, E). Egy hatalmas teremben vagyunk, ahol egy minotaurusz támad ránk. Miután meghalt, találunk némi aranyat és egy 111-es kulcsot (2 x D, É, K, E, NY, E, 2 x NY, E, K, E, NY). Itt a sárkány. A dobozban talált versike eljerszi. Egy ajtó előtt állunk (BE). Egy öregember egy kártyapaklival játszik (B). Az öreg helyet kínál, majd kezd fiatalodni, nőni, rongya palástta válik. Ez a varázsló! Keressünk ellene fegyvert (B). A kúklópsz szeme (A). Az ékköböl fényesugár lövell ki a varázslóra. Ennek hatására elkezd zuzgorodni, onagradni, míg végül csak egy rotyogócsomó marad belőle. Legyőztük a varázslót. Közel a cél! A következő ajtón levő 2 lakatot kinyitjuk a kulcsokkal. A szobában az asztalon egy hatalmas láda van 3 zárral. Nálunk is van 3 kulcs (1 db. 99-es, 2 db. 111-es). Próbaljuk kinyitni (B). Adjuk össze a kulcsok számainak összegét: 321. Itjuk bel a összes kulcs jól Felnyitlik a láda, ami tele van arannyal, gyémánttal, rubinnal stb., de ami fontos, itt van a varázsló könyve is! A program gratulál és megkérdi, hogy játszunk-e újat? Hát ennyit!

• TMH (Turán Zsolt), Kiskőrös

ARCHIVUM

Ez a játék nagyon jó. A grafika ugyan lehetne jobb is, de azért nem mondható csúnyának. Az irányítás és a kerettérmet a programban benne találatik, úgyhogy ezzel most nem húzom az időt.

Az első feladat: Meg kell védeni a bolygót a meteoroktól. Minden meteorra csak egy lövést adhatunk le. Ot életünk van. Ha nem értünk el találatot, akkor eggyel csökken az életeink száma. Jelöljük be a képernyőn azt, hogy hova megy a lézer és kezdjük újra a játékot. Így sokkal könnyebb. Ha sikerül mind a tízet lelélnünk, akkor leszállhatunk a bolygóra.

A bázison vagyunk. Ha öt életünk van és bamegyünk az „életes” ajtón, akkor kapunk egy csodafegyvert. Ezzel el lehet tüntetni az ellenőseket. Sajnos csak egyszeri használatra alkalmas. Ha bönák vagyunk, és meghalunk, akkor a legutóljára elhagyott lift legáljáról indulunk, illetve a starthelyről, ha nem voltunk a liftben. A fehér ajtókon ne menjünk be! Ugorjunk át jobbra, utána essünk le 2 szintet. Menjünk be az ajtón (ha van), utána megint 2 szintet le. Itt is van egy ajtó. Most folyamatosan menjünk jobbra, amíg el nem érjük a liftet. Fel a 0. szintre, jobbra az 1. liftra. Ahol sok lyuk van, ott így lehet átjutni: Egy lépéssel az első lyuk előtt megállunk, ugrás. Egy lépés, de azonnal ugrás, mert leesünk, végül még egy ugrás. A (14, 0) lyukon lees-hetünk. A 2. liftnél, szintén a 0-as szinten kezdünk. A (18, 0) lyuk jobb oldalán potty, a (18, 3) ajtón be, tovább potty, jobbra a 3. liftra. A (18, 7) labdát nem lehet átugorni! Akinek van csodafegyvere, az a 2. és a 3. lift között mehet a legalsó szinten is. A 3. liftnél is legfeljebb kell elindulni. Vigyázzunk! Ha a (31, 0)-ra belépünk, akkor megállás nélkül menjünk a lyukig, mert kaphatunk egy kis bokoazolást (29, 1) potty, itt a központ. Meg kell keresni a fényképek a részletet. Ha elég gyorsak vagyunk, akkor kaphatunk csodafegyvert. Elég az arcon össze-vissza nyomogatni a tüzet, nem kell gondolkodni.

Út a kijáráshoz:
 Potty, alsó szinten a 3. lift, fel a (26, 4)-ig, itt ugrájunk el legalább a (22, 4) bal oldalán, potty az 5. szintre, balra a 2. liftra, fel a 2. szintre, bal, potty, bal, potty (csak 1-et!), bal, a liften fel a 0. szintre, balra a kis liftra, a 2. liftről lehet legfeljebb is menni. Fejszállás. Ezután végigélvezhetjük a bűnöző kvízességét, és kezdehetjük elől a játékot...

• Szabó Sándor, Mezöberény

E havi sarkunk lezárásaként két művészi térkép (PIEDONE ADVENTURE és GENGSZTER).
 Creator: Jahny®™ (Mr.Aceface, Simon János)

Az Évkönyvben megjelent *BT III.* leírás végén az jelent meg, hogy a *BT* téma ezzel le van zárva. Remélhetőleg ezt a felelőtlen kijelentést senki sem vette komolyan...

Olvasgatás közben feltűnt, hogy szegény leírás nem egészen úgy jelent meg, ahogy megírtam. Ennek okait nagyjából jótékony homály fedi, mondjuk rá lehet fogni az utolsó pillanatban történő nyomdai leadásból következő rohanásra. Akkor néhány hiba javítása:

- A *Hawkslayer*-nek adandó válasz *Kinostla*-ban *ICEBERG*, nem pedig *KEBERG* (jó, ez speciál az én hibám, mert rondán írok).
- A *DIVA* varázslat hatásai közül érthetetlen okokból kimaradt az egyik: a többi között elől egy *MAMA* varázslatot is.
- A legszebb azonban a térképeknél jött össze: az utólag beszerkesztendő extra karakterek valahogy kimaradtak a jelmagyarazatokból. Nos:

Door — + | — | —

One way path — ↑ | ↓ | — | —

One way path (Unterbraes Level 4) — — — —

Illusion wall — — — — | — | —

Illusion wall (Unterbraes Level 1) — — — — X
(van egy illúziófal az *Ice Dungeon 2.* szintjén, az *R*-rel jelölt kérdés alatt is)

Locked door (Cyans' Tower Level 1) — — — —

Faint door outline (Malefia Level 3) — — — —
Azonkívül kimaradt egy *Portal* is, a *Sceadu's Demense 1.* szintjén a négy egyirányú út között.

Nos, ennyi lenne a #1. hibajegyzék. Mindenkitől elnézést kérünk, meg ilyesmi, de attól tartok, hogy folyt. köv...

• Bryan

INDY IV. (C64)

Itt jön egy kis tippalmaz az *INDY 4* C64-es verziójához (haland).

Az irányításról:

joy jobbra/balra — forgás
joy előre — haladás előre
joy hátra — kézben levő fegyver használata

A képernyő:

Középen van a játéktér
Bal oldali szöveg van két óraszerűség:
A felső óra azt a helyet jelzi, ahova mennünk kell, ha minden dolgunkat elvégeztük az aktuális pályán (ezen a helyen az óra mutatója megbolondul, elkezd pörögni)

A jobb oldali szöveg látható az energiánk, ami akkor fejlődik, ha használunk olyan cuccokat, amiket a megütött örök eljente. Alul látható az irányított személy arca, a másik személy energiája (fehér a legjobb, ha fekete, akkor már nem irányítható), és az aktuális tárgy képe.

Egyéb kezelőbillentyűk:

V-vel egy tárgyat használhatunk;
'SPACE' lenyomása után a joy jobbra-balra húzásával a tárgyaink között válogathatunk;

Cue Boy (C64)

Ez egy cool kis biliárd (pontosabban snooker) simuláció. *Code Masters*-ék határozta. Első látásra elég lopusztulnák tűnik, de pár játék után az ember rájön, hogy nem is olyan rossz. (Talan ennek köszönhető, hogy a *CoV 29-30*-ban meg azt jelent meg, hogy „nem valami nagy durranás”, a



Tökös Mákos

D'-vel egy tárgyat eldobhatunk;
'C'-vel *INDY* és *SOPHIA* között válthatunk;
'RETURN' = PAUSE
'1', '2': a nézőpontot változtathatjuk.

Az 1. Pálya (MONTE CARLO CASINO):

A játék betöltése után egy pult előtt indulunk. Itt a pénzüket (25 \$) használva lecserelehetjük zsetonra. A zsetonokat a pályán levő RULETT asztaloknál tudjuk használni. Az asztalok nem nagyon tartják a RULETT szabályait; mindig 1-szeres a nyerelemény (+ a feltett tét). A tét helyén a joy föl/le húzásával válthatunk (csak ha használjuk a zsetont), a tét mértékén pedig jobbra-balra húzással. Nyerni nem nehéz, a szisztema a következő: mindig ez a sorrend követi egymást: VESZIT-NYER-VESZIT-NYER-VESZIT-NYER-VESZIT-NYER-VESZIT-NYER-NYER.

Az 1. szinten a max. tét 20, és ez szintenként félével duplázódik.

Teendők a pályán: Sok pénzt kell gyűjteni, és azt beváltani a 2. szinten. Ennek módja a következő: a 3. szint lépője mögött egy irodában, egy ember ül egy asztalnál. Ha

ezzel az emberrel szembeállunk, és használjuk a pénzt vagy a zsetont, akkor új tárgyak vehetünk: egy nemtudommi, egy nemtudommi, ami 3 karikából vagy miből áll, egy könyv, ami egy kód felét tartalmazza (ha használjuk, akkor a kód megjelenik), és egy pisztoly, amit érdemes *SOPHIA*-nak adni. A tárgyak között joy jobbra-balra-ra válthatunk, a felajánlott pénzt pedig joy föl/le-re növelhetjük/csökkenthetjük 250 \$-ral. A 3 karikából álló valamit nem érdemes megvenni, mert a 2 pályán az órok felváltva ejtenek el ilyet, meg energiacsomagot. Ezen a szinten található még az egyik sarokban egy drótvágó, amit a 2. pályán használhatunk.

A pálya elhagyása: Az 1. szinten találhatunk egy lépcsőt, ami kivezet a kaszinóból. Nos induljunk el ellentétes iránytba, és menjünk ameddig lehet. Itt lesz egy lépcső, ami a tetőn végződik. Menjünk föl a tetőre majd *INDY*-t és *SOPHIA*-t is vigyük egy olyan pontra, ahol a felső óra beporog. Kész az 1. Pálya, a 2. Pályához sok sikert kívánok!

• Gyérik János, Balassagyarmat

CoV 34-ben pedig már az, hogy „nem is rossz próbálkozás”. (Vagy az egy másik játék volt?) (Nem, ez a másik — CoVboy)

A játékszabályt nem írom le, aki nem ismeri, úgyis rájön 5 porc (na jó, egy óra) alatt. A gép amúgy is kirja, hogy milyen

színű golyót kell ottalálnunk és belőnünk valamelyik lyukba.

Rögtön kezdés után a következő menübe jutunk!
Start — start
Frames — „frames”-ek száma 1-9-ig vagy gyakoriság (practice)

Egy újabb leírás az Adventourba(?). Hogy miért? Mert ez itten kérem kalandjáték.

Nos a poén!

SZEM; körül look-olás
NAGYÍTÓ: megvizsgálni valamit
KÉZ+FEL: felvenni valamit
KÉZ+LE: letenni valamit
ON, OFF: ki/be kapcsolni valamit (pl.: computer)

KÉZ: használni valamit

NYILAK: erre mehetünk

DISC: REJTVÉNY! aki kitalálja, az megnyeri a lődját (a leírást)

Később bővílni fog az ikontár! Ezek a következők:

FEGYVER: fegyver (lőni lehet)

FRANCIAKULCS: javítani valamit

Alul van a ROOM és az INVENTORY, az első (baloldali) a helyszínen lévő tárgyak. A másik a nálunk lévő tárgyak.

Íme a megoldás:

Vizsgáljuk meg a repülőgépproncsot. A fekete dobozt vegyük fel (Flight Recorder). Vegyük fel a védőruhát, majd kapcsoljuk be, és vegyük fel az egy! tonna plutoniumot. Slattogjunk délre. Nini! Egy ásó és egy kő, fel veletlén irány észak, és utána kelet. Kapcsoljuk be a vetítőt és... és... nekünk anni (Sorry!). Miután a kimentet állást betöltöttük, folyt köv... a teendő a következő, dobjuk meg a reflektort a kővel és kapcsoljuk be a vetítőt (Projector). Most már átmehetünk a szakadékon. Taylor kapitány csontvázat találjuk itt, akinek az üzenetét találtuk a fekete dobozban. Kutassuk át a csontvázat és a diktafont vegyük fel, a csontvázat meg tesszük el. Kapcsoljuk be a diktafont, akít érdekel a tartalma, az fordítsa le magának. Keleire menne egy Scanner nevű rendőrrel találkozhattunk, ne törődjünk vele és irány kelet... a végeredmény ölmérgezés. Töthető a kimentet állás... Mielőtt a rendőrrel keleire mennénk, használjuk rajta a plutoniumot, ennek nem nagyon fog örülni és jobbnak látja elhalálozni. Keleire menne egy tornyot és egy talpazatot találunk, egyelőre hagyjuk itt a francba. Irány dél. Az ásovál piszkáljuk meg a havat! A lavina lesodort minket, és nekünk anny... lenne, ha nem élnénk túl. Az eredmény, a talpazat összetört. Menjünk vissza a csontvához, onnan pedig délre. A talizmán (Ankh) vegyük fel, a sziklát pedig vizsgáljuk meg! Mohaa! Teendő az ásovál kaparászuk meg, és jegyezzük fel a jeleket!

Innen menjünk északra, majd keleire, amíg egy nyitott ajtóhoz nem érünk, menjünk be. Egy lift levisz minket, innen már nincs ki! Hopp!! Majd elfelejtettm! Mielőtt lejötnék volna, fel kellett venni a csontot! Load ki... Csak vicceltem!!! (ilyen gonosz vagyok!) Menjünk innen keleire, majd északra, kutassuk át a lim-lomot. Találunk egy vezetéket, piros kábelt és szerszámokat.

DUNGEON MASTER (Amiga, PC)

A 4. szinten van egy szörnytermelő szoba. Ez szerintem még mindenki előtt ismert. Ezt a lehetőséget aknáztam ki. A recept a következő: Oljuk meg a screamerket, menjünk ki, csukjuk be az ajtót, menjünk a sarokba a verem elé (ide csak akkor lehet eljutni, ha az 5. szintről kinyitottuk az illúziófalat), pihenünk (mananövés stb.), majd menjünk vissza, és lám, megint szörnyel teli a szoba (néha nem jelennek meg, akkor ismételjük meg az előbbi műveletet)! Amikor tele van az összes karakterünk kájjával, ledobálhatjuk a verembe azokat Dungeon Master System Error 60 veszélye nélkül. Így hatalmas kajaikarát jön



ADVENTOUR

Menjünk vissza a robothoz (talál meg) és szereljük meg. Jutalmunk: kódkártya, fegyver és néhány IC. Menjünk kétszer keleire és az ott található számítógépet javítsuk meg, majd kapcsoljuk be.

Miután megtudtuk a lényegesebbeket, a diktafonnal vegyük fel a számítógép hangját. Menjünk vissza a megszerelt robothoz és onnan pedig délre. Vegyük fel a kábelt és megint délre. A szlipben a felszólításra kapcsoljuk be a diktafont és így egy szinttel feljebb jutunk. A vasajtó előtt állva igazoljuk magunkat az ID kártyával. Mégpedig úgy, hogy a keypadot kössük össze a vezetékekkel (WIRE) és most már szabad az út. Menjünk be a baloldali szobába és a generátort szereljük le a talpazatról, ezután vegyük fel a ráccsal együtt. Menjünk ki és kössük össze a generátort és a (GRATING)-et a vörös és a kék vezetékek így a jobbra lévő robot nem kap el, hanem a nagyfeszültség agyon folyoson. Menjünk jobbra és kétszer le a folyosón. A koloautomatát vizsgáljuk meg és használjuk rajta az ankhot a lyukán. A

gép visszaadja az ankhot és ad egy BEEP BOX-ot is. Ezt az OUTPUT-SLOT-lel vehetjük ki. Kétszer balra lévő kapcsolót kapcsoljuk ki. Tájékoztatnak, hogy 15 percen belül minden a levegőbe repül. Menjünk jobbra és fel. Innen jobbra, balra, -le, -le, balra, balra kapcsoljuk be a MEBACOMPUTER-t. Ha a duma lement, menjünk balra. Vegyük le a védőruhát és helyette vegyük fel az űrruhát. Kapcsoljuk be a TRANSMITTER-t. Visszakerülünk a nemrég járt helyre. Tötsük el valamivel az időt, amíg az ANKH piros nem lesz. Ekkor kapcsoljuk be a BEEPBOX-ot és a holdra jutunk. A gáz, ill. az oxigén maszkot vegyük fel (magunkra). Használjuk a tőrkepet, így eljutunk az űrállomáshoz. Az űrállomáson lökük le a robotot a LASER-rel. Majd irány fel. Csináljuk az itteni automatával is, amit az előzővel. Bonus: MEGA-BEEPBOX. Ha az Ankh kékre vált, kapcsoljuk be a MEGA... és itt vége. Hát ennyi lett volna a leírás. A játékos jó szórakozást!... Ja, hogy márt játszottok! Akkor további...

• Bodnár János, Debrecen

létre az 5. szinten, ami később még jól jöhet... A veremnél töltött idő egyébként egyenesen arányos a megjelenő szörnyek adagszámaival (1 adag = 1-4 db szörny). A másik jó tanács: adjunk harcos karakterink kezébe fogvort, előre velük, és irány a szoba! A varázslóm egy harc alatt három szintet ugrott előre fighter-ként! Közben a harcosok varázsolgathatnak, így master szuperkaraktereket lehet gyártani (az 5. szinten nem messze van egy kút is)! Pl, az egyik hapsi 400 health, 300 stamina, 250 mana pontot szedett össze az 5. szintre! Ja, még valami! Ha az előjén reinkarnáljuk a karaktereket, eltűnnek ugyan az addigi

képességei, viszont sokkal gyorsabban fog fejlődni, és hosszú távon igencsak megtr... Tehát ennyit a DM-ről.

Miután kiderült, hogy az általam leírtakat már mind ismertétek, lenne egy kérdésem is: a 6. szinten, ahol mögötted egy becsukódó ajtó, közepén egy teleport, előtte pedig egy kulcos ajtó van, akkor mit kell csinálni? Amikor már csak egy karakterem volt életben, átkecmeregtem a teleport alatt, de teljes csapattal ez még soha nem sikerült. Ha netalán valaki ebben tudna segíteni, írja már meg a szerkesztőség címére!

• Boronyai Máttyás, Somoskőújfalu

Programozástechnika

MESSAGE MAKER (C64)

Helló megint ismét programozótanoncok! Remélem, a múltkor prgtech rovattól szerezted meg a kódokat, és jöhetsz ki a hévvel, és jöhetsz az újabb hidegzuhannyal. Most egy **Message Editor** fogunk bontogatni, amelyet **Magyar Zoltán** (alias **PUPU/Brain Team**) juttatott el hozzánk ma' jónéhány (hó)napja. A program csak egy sablon, s nagyon hasonlít a mások által írt üzenet-szerkesztőkhöz (pl. **Future Writer**, stb.). Tehát azért van, hogy a vállalkozászelemük bővítsék különböző szépségekkel, pl. zene, képernyőeffektek, stb.

Következésképp tehát a lista, majd néhány megjegyzés:

8000 JSR \$E544
:KERNAL rutin: képernyőtörés

8003 LDA #00
8005 STA \$10
8007 LDA #540 :\$4000, a letárolás kezdőcímeinek

8009 STA \$11 :\$10/11 nulláslap címre írása

800B LDY #00
800D JSR \$8066 :kétféle funkció:
\$8053-szóveg szerkesztése,
\$8066-szóveg visszairása

8010 PHA
8011 JSR \$8069 :a különleges billentyűk lenyomásának ellenőrzése

8014 LDA \$D012
8017 CMP #00
8019 BCC \$8014 :várakozás, hogy ne villódzzon a képernyő

801B PLA
801C JSR \$FFD2 :KERNAL RUTIN:
az AC-ben lévő ASCII kar. kiírása az aktuális kurzorpozícióba

801F SEC
8020 JSR \$FFF0 :KERNAL: a kurzorpozíció beolvasása, képernyőpoz. \$D1/\$D2-be

8023 LDA (\$D1),Y :karakter a képernyőről

8025 PHA
8026 LDA #A0 :kurzor emulálása

8028 STA (\$D1),Y
802A JSR \$803E :várakozás

802D PLA
802E STA (\$D1),Y :eredeti karakter visszaállítás

8030 LDA \$10
8032 CLC
8033 ADC #01

8035 STA \$10
8037 BCC \$803B :a tárolás helyének továbbléptetése

8039 INC \$11
803B JMP \$800B
803E PHA :várakozó rutin

803F TXA
8040 PHA
8041 TYA
8042 PHA
8043 LDY #2E
8045 LDX #80
8047 DEX
8048 BNE 8047
804A DEY
804B BNE 8045
804D PLA
804E TAY
804F PLA
8050 TAX
8051 PLA
8052 RTS
8053 LDA #01 :egy karakter beolvasása

8055 STA 0289 :a billentyűzetpufferből

8058 LDA \$C6
805A BEQ 8058
805C LDA #00
805E STA \$C6
8060 LDA \$0277
8063 STA (\$10),Y
8065 RTS
8066 LDA (\$10),Y :egy karakter letárolása a memóriába

8068 RTS
8069 BNE \$806E :ha a karakter 0,
806B JMP \$806B :végtelen ciklus

806E CMP #87
8070 BEQ \$8067
8072 CMP #89
8074 BEQ \$808D
8076 CMP #8A
8078 BEQ \$80A7
807A CMP #88
807C BEQ 80C1
807E CMP #8B
8080 BEQ 80C7
8082 CMP #8C
8084 BEQ 80CD
8086 RTS
8087 LDA #19
8089 STA \$8046
808C RTS
808D LDA \$D1 :aktuális sor feltöltése

808F SBC #01 :az aktuális színnel
8091 STA \$80A1
8094 LDA \$D2
8096 ADC #D3
8098 STA \$92A2
809B LDX #28
809D LDA \$0286
80A0 STA \$D84F.X
80A3 DEX
80A4 BNE 809D
80A6 RTS
80A7 LDA \$D1 :aktuális sor színének változtatása

80A9 SBC #01
80AB STA \$80BB
80AE LDA \$D2
80B0 ADC #D3
80B2 STA \$80BC
80B5 LDX #28
80B7 LDA \$A2
80B9 NOP
80BA STA \$D84F.X
80BD DEX
80BE BNE \$80B7
80C0 RTS
80C1 LDA #00
80C3 STA \$8046
80C6 RTS
80C7 LDA #02 :különböző
80C9 STA \$8046 :kiírás
80CC RTS
80CD LDA #80 :sebességek
80CF STA \$8046 :beállítása
80D2 RTS

Még némi note a szerzőtől:

A \$800D címen lévő JSR utasítás átirásával kapcsolgathatjuk az editort.

JSR \$8053 esetén: üzenet szerkesztése

JSR \$8066 esetén: üzenet kiírása

A szöveget a prog \$4000 című tárolja.

Mivel a beolvasás közvetlenül a billentyűzet-pufferből, a kiírás pedig a KERNAL BSOUT rutinnal történik, működik az összes szerkesztőfunkció (CLR, HOME, színbeállítás, stb)

Ezenkívül alkalmazható funkciók:

'F2'-főtölti az aktuális színnel az aktuális sor.

'F4'-váltogatja a sor színét

'F5/F6/F7/F8'-váltogatja a kiírás sebességét.

• PUPU & DoT

8 képernyő kezelése (C64)

Valamilyen saját szerkesztőnkben, vagy egyszerűen magában jól jöhet az alábbi program, s kezdők/haladók sokat tanulhatnak belőle. A program a funkcióbillentyűk segítségével 8 képernyőt kezel egymástól függetlenül. Először szokás szerint jöjjen a lista, majd a kórtés. (Innentől kezdve minden szám Hexadecimális, csak a nincsen kedvem annyit \$ jelet írni. Sorry — DoT)

CF00 SEI
CF01 LDA #7F
CF03 STA DC0D
CF06 LDA #01
CF08 STA D01A
CF0B LDA #1B
CF0D STA D011
CF10 LDA #FA
CF12 STA D012
CF15 LDA #45
CF17 STA 0314
CF1A LDA #CF
CF1C STA 0315

CF1F CLI
CF20 RTS
CF21 JSR CF33
CF24 SEI
CF25 JSR CFFE
CF28 CLI
CF29 RTS
CF2A JSR CF33
CF2D SEI
CF2E JSR CF94
CF31 CLI
CF32 RTS
CF33 JSR 0073
CF36 JSR AD8A
CF39 JSR B1AA
CF3C LDX 65
CF3E DEX
CF3F TXA
CF40 ASL
CF41 ASL
CF42 STA 02
CF44 RTS
CF45 LDA 9D

CF47 BEQ CF78
CF49 LDA CB
CF4B LDX #03
CF4D CMP CFD4.X
CF50 BEQ CF58
CF52 DEX
CF53 BPL CF40
CF55 JMP CF78
CF58 TXA
CF59 ASL
CF5A ASL
CF5B LDX 028D
CF5E CPX #01
CF60 BEQ CF67
CF62 CPX #04
CF64 BEQ CF67
CF66 BIT 1009
CF69 STA 02
CF6B CPX #02
CF60 BMI CF75
CF6F JSR CF7E
CF72 JMP CF78
CF75 JSR CF94

CF78 ASL D019
 CF7B JMP EA31
 CF7E LDX #04
 CF80 LDA 02
 CF82 CLC
 CF83 ADC #A0
 CF85 TAY
 CF86 JSR CFA7
 CF89 LDX #D8
 CF8B LDA 02
 CF8D CLC
 CF8E ADC #E0
 CF90 TAY
 CF91 JMP CFA7
 CF94 LDY #04
 CF96 CLC
 CF98 CLC
 CF99 ADC #A0
 CF9B TAX
 CF9C JSR CFA7
 CF9F LDY #D8
 CFA1 LDA 02
 CFA3 CLC
 CFA4 ADC #E0
 CFA6 TAX
 CFA7 LDA #35
 CFA9 STA 01

CFAB STX FC
 CFAD STY FE
 CFAF LDX #00
 CFB1 STX FB
 CFB3 STX FD
 CFB5 LDY #00
 CFB7 LDA (FB),Y
 CFB9 STA (FD),Y
 CFBF CPX #03
 CFBD BEQ CFCA
 CBF8 INY
 CFCD BNE CFB7
 CFC2 INC FC
 CFC4 INF FE
 CFC6 INX
 CFC7 JMP CFB5
 CFC8 CPY #E8
 CFC9 BNE CFB7
 CFCF LDA #37
 CFD1 STA 01
 CFD3 RTS
 CFD4 04 05 06 03

Tehát, ha minden igaz, akkor begépetés, kimentés, stb. után G CF00, vagy SYS 52992 paranccsal indíthatjuk a rutint. Ez

után a következő billentyűkkel lehet vezérelni: 'F1', 'F3', 'F5', 'F7', és 'SHIFT'-tel ugyanezek az 1.8. képernyő bekapcsolása a látható területre. Ezenkívül: 'C'+ 'F1-F7' és 'CTRL'+ 'F1-F7' az aktuális képernyő tartalmának tárolása 1..8. képernyőnként.

Ezek a funkciógombok a program módban (BASIC program futása alatt) nem működnek, nehogy tönkretessük a képernyőt. Ezenkívül (és most jön a saját editorban való felhasználás!) használhatjuk még a SYS 53025, képernyőszám parancsot, ami lementi az aktuális képernyőtartalmat a megfelelő screen helyére, akár a 'C'+ 'F1', stb. Ennek ellentéte a SYS 53034, képernyőszám, ami a látható képernyőre varázsolja a megadott screen-t. A képernyőszám 1-8-ig terjedhet, és nagyon vigyázzunk, mert a program nem ellenőrzi, hogy belül esik-e a határon, s így előre nem látható dolgok is bekövetkezhetnek.

Ja, és ezt az egészet Konyha Zoltán, (alias Tiger of Thunder) Győri olvasónk alkotta.

• Tiger & DoT

SINUS rutinok (C64)

Minden kezdő programozó vágyakozva nézhet azon programok (demók, introk) látván, amelyekben rengeteg pont egy megadott pályán eszeveszetten rohangal, néha a zene ritmusára. Most valami hasonló dolgot fogunk bemutatni **Soós István**, szigetvári olvasónk segítségével. Mindkét program pontokat mozgat a szinusz függvény által meghatározott pályán. Az első csak 8 sprite-ban mozgatja ezeket, tehát karakteres képernyőn is mehetnek, de a második, az már grafikus bitmap-en, sprite-ok nélkül, direkt rajzolásal mozgat jóval több pontot. Ez utóbbi rutin bemutatására terjedelmi okok miatt csak legközelebb fog sor kerülni.

Először lássuk az első forráslistát, amit valamilyen assembler-rel (pl. **Turbo-As**) kell lefordítani, s egy kis BASIC programot, ami a szinusz táblázatot hozza létre a program számára.

A SPRITE-okat mozgó rutint:

```
*=$C000
SPX=2; a sinus 4 paramétere
SPY=1
ADX=13
ADY=22
SINX=$C700 ; a sinustáblák
                kezdőcímei
SINY=$C800
SINXHI=$C900
LDA #$FF
STA $D015 ; 8 sprite
                engedélyezése

LDX #7
LDA #0
A STA $D027,X ; szinűk fekete
DEX
BPL A
SEI
LDA #<IRQ
STA $314
LDA #>IRQ
STA $315 ; megszakítások
                inicializálása

LDA #$FA
STA $D012 ; az IRQ belépési
                pontja az alsó BORDER
```

```
                tetején
LDA #$1B
STA $D011
LDA #1
STA $D01A ; Raster megszakítás
                bekapcsolása

CLI
RTS

IRQ LDA PX+1 ; léptetés
                előkészítése

CLC
ADC #SPX
STA W+1
LDA PY+1
CLC
ADC #SPY
STA WW+1
LDX #14
PX LDA SINX ; sprite x koord. alsó
                8 bit
PX2 LDA SINXHI
LSR
ROL $D010 ; sprite x koord. 9 bit
LDA SINY
PY STA $D001,X ; sprite y koord.
LDA PY+1
CLC
ADC #ADY
STA PY+1
LDA PX+1
CLC
ADC #ADX
STA PX+1
LDA PX2+1
DEX
DEX
BPL PX
W LDA #0 ; léptetés a ciklus
                befejezése után

STA PX+1
STA PX2+1
WW LDA #0
STA PY+1
INC $D019
JMP $EA31 ; vissza az eredeti
                IRQ-ra
```

A kis BASIC program, ami a szinusz táblázatot generálja:

```
$1000 SEI
LDA #$7F
STA $DC0D
LDA #$81
STA $D01A 1021
LDA #$31
STA $D012
LDA #$21
STA $0314
LDA #$10
STA $0315

LDA #$1B
STA $D011
CLI
RTS
LDX #08
STX $D016
JSR $1030
INX
CPY #$10
BNE $1023
DEX
```

```
10 UM=100; XM=160; CO=40.67
20 X=49152+7*256
30 Y=49152+8*256
40 XH=49152+9*256
50 FOR I=0 TO 255
60 A=INT (SIN(I/CO)*XM) +XM
70 POKE X+I, A-INT (A/256)*256
80 POKE XH+I, INT (A/256)
90 POKE Y+I,INT (SIN(I/CO)*YM) +YM
100 NEXT I
```

YM a szinusz hullám y magasságának a felét, XM az x szélességének a felét tartalmazza.
 0 <= YM <= 100, 0 <= XM <= 160

Mindkét program, ez is, és az is, amit legközelebb fogunk bemutatni, egy ún. **SINUS-MAKER**. EZ SPRITE-okat kezel, a CoV 41-ben leközlésre kerülő pedig 1 pixeles képpontokat mozgat a bitterképen. Hasonló rutinokat előszeretettel alkalmaznak INTRO-k, DEMO-k színesítésére.

A programok úgy működnek, hogy egy pont, illetve sprite-kegelyt mozgatnak, amelyekhez a koordinátákat a szinusz-táblából veszik. A kis BASIC program hivatott ezeket a táblázatokat kezelni. A programmal mindkét rutinhoz készíthetünk táblázatot, de a sprite, illetve bitterképek koordinátáinak határai eltérőek, mivel a sprite ki is futhat a kértől.

A függvényhívást kicserélve tetszőleges, általunk meghatározott mozgást is előidézhethetünk.

Akkor most jöjjen némi magyarázat a gépi kódú rutinhoz, bár nem sok hozzáfűzünk. Van, a kommentek alapján könnyen nyomon követhető a működése (megfelelő háttérismerettel persze). A sprite-ok blokkjának helyét (\$07FB-#2040, ha a képernyő \$0400-tól kezdődik) mi szabhatjuk meg így elérhető, hogy pl. valamilyen név, jel, stb. másképp legyen a képernyőn. Nos, reméljük, kellemes és főleg hasznos időtöltést adtnak.

• Soós István & DoT

Némi helyesbítés (C64)

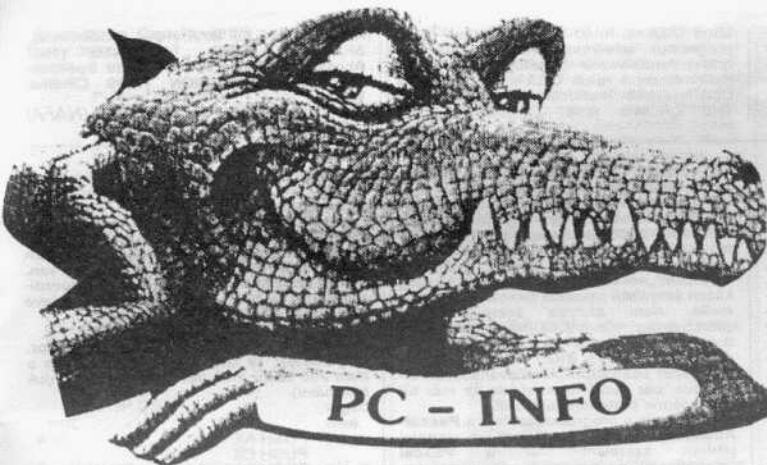
A kar szerk. rutinom a CoV 38-ban hibásan jelent meg! A 20-as sorban nem 53744-nek, hanem 57344-nek kell lennie!!! Ugyanebben a számban volt egy rutin, amely az Art Studio V1.2B képeit hullámoztatja. Ime egy saját kreatív, ami a karakteres képernyővel teszi ugyanezt. Ja, a rutin megállítása: pl. 'SPACE'...

```
$1000 SEI
LDA #$7F
STA $DC0D
LDA #$81
STA $D01A 1021
LDA #$31
STA $D012
LDA #$21
STA $0314
LDA #$10
STA $0315

LDA #$1B
STA $D011
CLI
RTS
LDX #08
STX $D016
JSR $1030
INX
CPY #$10
BNE $1023
DEX

STX $D016
JSR $1030
DEX
CPX #07
BNE $102F
JMP $EA31
LDY #00
INX
CPY #$12
BNE $103F
RTS
```

• Pósa Róbert



A GRAFIKUS KÁRTYÁKRÓL

Az IBM PC grafikus kártyái között jelentős különbség van. Most rövid jellemzésük következnek.

1. Hercules (1982) / Színes Hercules

A Hercules kártyát tartják a leggyengébbnek. A játékosok szemével nézve ez így van; de olyan munkákra, mint pl. a szöveg-szerkesztés, magas felbontása miatt kiválóan alkalmas. 720x348-as felbontás mellett dolgozik (ami ugyebár azt jelenti, hogy a képernyőt 720 sorra és 348 oszlopra osztja fel), s ezt a vízszintes felbontást még az EGA sem éri el. Hatalmas hátránya viszont a színhiány, mivel csak 2 színt tud megjeleníteni. Egyes programok azonban még ezt is jól ki tudják használni, mint pl. a *SIMANT* (1991 Maxis), *SIMEARTH* (1990 Maxis), *SIMCYT* (1989 Maxis), *KOREAN TETRIS* (1990), *SPACEWAR* (1985), *MAHJONGG+* (1988), *DARKSIDE* (1988 Incentive), *MOONBASE* (1990), *MACADAM BUMPER* (1987), na meg néhány utility (*TEXT602*, *CHIWRITER*, stb.). Karakteres üzemmódban még lehet használni aláhúzott karaktert, ezt a lehetőséget a *Norton Commander* is kihasználja file-kijelölésnél. Később megjelent a 16 színű változata, de szinte senki sem ismeri (lehet, hogy a *Flight Simulator* 4. az egyetlen program, ami kihasználja).

2. CGA (1982) — Color Graphics Adapter (Színes Grafikus Adapter)

Ez volt az alapkártya, az első XT-ben már megtalálhattuk. 320x200 felbontásban 4 színnel tud dolgozni, ezt a lehetőséget nagyon jól kihasználja a *CALIFORNIA GAMES* (1988 Epyx), és a *DEFENDER OF THE CROWN* (1987 CinemaWare) (még szépen fut rajta a *SKI OR DIE* (1990 Electronic Arts) is.). 640x200-as felbontást is lehet választani, de csak monokrom üzemmódban — tehát ebből a szempontból jobb a Hercules. A klasszikus 16 színű üzemmódot 160x100-as felbontás mellett lehet használni. Manapság sajnos igen kevés CGA-n futó program dolgozik ezzel a móddal, ennek talán az az oka, hogy a jobb kártyák (EGA, VGA) nem kompatibilisek ezzel a felbontással. Régi programok között akad néhány ilyen: *BRICKS* (1982), *ROUND42* (1985), *MOON BUGS* (1984). Szinkronizáltsága ellenére két színpaletta (fehér+világoskék+bibor+háterszín és a sárga+barán+piros+zöld+háterszín) — a háttér színe 16 szín közül választhatjuk ki) használhatunk. A demók közül egyébként csak a *SORCERERS* demói futnak szépen (pl.

YEAH, ATOM, NOPE, INTRO, stb.). Igaz, hogy ezek karakteres üzemmódban dolgoznak...

A CGA kártyák jelentős része analog kimenettel is rendelkezik; ez 16-rey monokrom, ill. NTSC színes. Így (fekete-fehéren, ami általában kisebb idegi megterhelést jelent, mint a színes, ilyen gyenge grafikus kártya esetén) pl. egy 1084-en is 'élvezhetjük' a CGA képet...

Akinek IGAZI színes digitális CGA monitorja lenne, és mostanában vette, arra csak egy szavunk van: jól rászédtek (tanulsgóság az olyan hirdetések, melyben CGA XT-t akarnak VGA AT-re cserélni...)... Szerencsére ha van egy CGA monitorunk, azt még köthetjük EGA kártyához, így az elműködik 320*200*16 módban! (Tudniillik a játékirók döntő többsége a program kifelosztású EGA részet úgy írja meg, hogy az szabvány CGA színeket használjon, ami egy CGA digi monitoron is ugyanúgy néz ki, mint egy rendes EGA-n.

Természetesen, ha egy EGA kártyához kötünk egy CGA monitort, a nagyfelbontású üzemmód használatának löttek.

3. EGA (1985) — Enhanced Graphics Adapter (Fejleszt Grafikus Adapter)

Az EGA többféle felbontást is tud, ezek: a 320x200, 640x200, 640x350-es felbontások (mindegyik 16 színnel). A 16 színt 64 színű palettából lehet kiválogatni, így (a felbontást tekintve) nagyon jó minőségű képeket lehet előállítani. Középen forog egy EGADEMO nevű (shareware) GIF gyűjtemény, amelyet EGA-ra készült képekből válogattak össze '87 körül. Ez bemutatja a kártya maximális lehetőségeit. A játékok közül a *CRIME WAVE* (1990 Access) c. program intrója a legszebb (EGA-n). Szép grafikája van még a *CD-MAN* (1989), *STREET ROD* (1989 California Dreams), *OUT RUN* (1989 Sega), *LEMMINGS* (1991 Psygnosis), *PICK'N'PILE* (1989 UbiSoft), *BATTLE CHESS* (1988 Electronic Arts), *IRONMAN'S OFFROAD* (1990 GrafGold), *GOBLIINS* (1991 Coktel Vision) c. programoknak, és gyönyörű a kimondottan nagyfelbontás alá írt szöveges kalandjátékoknak, pl. a *Legend* játékaik: *Spellcasting 101* (1990), *201* (1991), *301* (1992); *Gateway 1* (1992), *2* (1993); *Eric The Unready* (1993), *TimeQuest* (1991).

Az első kimondottan EGA-ra készült játék az *ALEX HIGGIN'S WORLD SNOOKER* (1986) volt. Ha valaki esetleg az EGA kártyára gyenge grafikai képességeket akarna rábizonyítani, annak itt van a Domark '91-es *MIG29M SUPER FULCRUM*-ja. Az indító

file után egy 'e' betűt írva mális csodálhatjuk a minden képzeletet felülmúló ocsmány grafikát.

A kártya legnagyobb problémája a 64 színű paletta, ezért is kellett buknia. Ugyanakkor itt még foglalkoznunk kell azzal, hogy mit lehet tenni egy színes EGA monitorral, át lehet-e alakítani VGA monitorrá. Nos, tözszakban: **NEM**. Ha sikerül elpasszolni a monitort, akkor szerencsénk van.

4. VGA/SVGA (1986/1990)

A(z S)VGA kártyák felbontása és színkészlete a video-memóriájuktól függ.

	256K	512K	1024K
320x200/256 szín	256K	512K	256K
640x480/16 szín	—	256K	256K
800x600 —	—	16 szín	256K
1024x768 —	—	—	256K

A játéckprogramokat általában csak 320x200-as felbontással írják meg (kivéve pl. *Battle Chess* 4000), egyrészt mert így könnyebb, másrészt mert nagyobb 360*480*256-nál (ún. X-mode) nagyobb felbontást 256 színnel a 256K-s VGA kártya nem tud, harmadrészt mert a 320x200-as felbontás szabvány *chunky* elvű, ami eleve gyorsabb, mint a 16 színű üzemmódot képernyő-memóriájának változtatása (gondoljunk arra, hogy a *Wolf-3d* típusú játékokat miért nem tudták Amigára megírni!).

360*480-as felbontás felett (ha 256 színt használunk — ezt nevezük SVGA módnak) másként lehet programozni a SVGA kártyákat. Ennek oka, hogy a különböző kártyák SVGA-felprogramozása általában teljesen eltérő, s csak a VESA-ajánlás teremt köztük egységet. Ez a VESA sokszor már bele van építve a kártya ROM-jába, de mi is betölthetjük (a kártyához adott lemezen általában VESA.EXE-ként szerepel, és akkor kell elindítani, hogy ha egy SVGA-t használó program (pl. *Pirates Gold*) reklamál érte).

5. Tandy (kb. 1985)

Grafikai tudását tekintve 320x200 felbontás mellett 16 színt tud. A kártya „milyenséget” nehéz lenne meghatározni, de valahol a CGA és az EGA közt áll (bár a mérleg az EGA felé dől). Nem értjük, így tovább nem is foglalkozunk vele.

6. MCGA (MultiColor Graphics Adapter)

Ez tulajdonképpen egy 64K-s VGA kártya. 320x200-as felbontást 256 színnel, míg 640x480-as 2 színnel tud. Akinek olyan PS/2-t akarnak a nyakába sözni, ami Model 25 vagy 30, az sikítva meneküljön, mert általában ez a 'jöképességű' kártya kevés istencsapás...

7. DCGA (Oliveti)

Egy újabb felismerkült fejlesztés... 640*400*16-ig tud felmenni, de nem EGA kompatibilis... *Windows* és *Acad*, ami egyedül használja.

Táblázat a max. felbontásra és színre:

	max.felbontás	max.szín
Hercules	720x348	2
CGA	640x200	2
Tandy	320x200	16
EGA	640x350	16
Hercules	720x348	2
MCGA	640x480	2
VGA	640*480	16
SVGA	1024x768	16/256

A Hercules-t kivéve minden grafikus kártyán lehet 80x25-ös vagy 40x25-ös textmódban dolgozni 16 színnel. Ezen felül — ami

Procedure DrawPixel13H (x,y:word; color:byte);
begin
asm

```
PUSH DS
PUSH ES
PUSH DI
PUSH BX
PUSH AX
MOV AX,Y
MOV BX,320
MUL BX
ADD AX,X
MOV DI,AX
PUSH $0A000
{Az enable 286 instructions ON
legyen ({$G+} fordító direktíva)!}
POP ES
MOV AL,COLOR
MOV [ES:DI],AL
POP AX
POP BX
POP DI
POP ES
POP DS
```

end;
end;

Ennél létezik egy még gyorsabb verzió is, amikor a szorzást (MUL) nem a géppel végzetjük, hanem táblázatból keressük ki. Ez egy előre definiált 200 elemű táblázatot igényel, amiben az egyes sorok kezdőcímei vannak (0,320,640, stb.). Ezt pl. a **CONST**-tal lehet definiálni:

CONST SzorzoTabla: array [0..199] of byte = [0, 320, 640,]

Ezek után a megfelelő elemet a következő utasításokkal lehet kikeresni:

```
LDS SI,SzorzoTabla
ADD SI,Y
SHL AX,1
MOV DI,[DS:SI]
ADD DI,X
```

Tehát a **PUSH**-ok után ezt írjuk, s ezek után ott folytatódik, hogy **PUSH \$0A000**. Ne felejtjük az elején az **SI**-t is el**PUSH**-olni, s a végén vissza**POP**-olni, mert azt is használjuk! Ez lehet a leggyorsabb módszer egy pont kirajzolására.

Néha azt is szeretnénk megtudni, hogy egy adott koordinátájú pont milyen színű. Ehhez az előbbi rutint úgy kell átalakítani, hogy a **MOV [ES:DI],AL** helyett **MOV AL,[ES:DI]** álljon. Ezután a **Color** változóba betehetjük ezt az értéket: **MOV COLOR,AL**. A szubrutin fejléce pedig a következő:

Procedure GetPixel13H (x,y:word; VAR color:byte);

Fontos a **Color** előtt a **VAR**, mert így a szubrutin nem a **color** értékét, hanem a címét kapja meg, és így bele tudjuk rakni a megfelelő **byte**-ot. Persze konstans értékkel nem lehet hívni a rutint. Pl. **GetPixel13H(23,45,c)** helyes, a **c** változó értéke lesz a megfelelő színkód. De a **GetPixel13H(23,42,12)** rossz, mert a 12 nem egy változó, nem tudjuk beletenni az új értéket. Az első két paraméter természetesen lehet konstans és változó is.

Akkor most már illene beállítani az általunk használni kívánt színeket is. Ezt a 256 színű módokban a 10-es alfunkción belül te-

hetjük meg (AH=10H) Ez egyen egy újabb funkciócsoport, amelyen keresztül a palettával, színekkel kapcsolatos műveleteket végeztethetjük el. Az egy adott sorszámu szín RGB komplementese beállító rutin a 10H sorszámu (Aki nem tudná: a 256 féle színt a kártya a három alapszínből (vörös-red, zöld-green, blue-kék) keveri ki. Mindhárom ábrázolására 6 bitet használnak, így összesen 64X64X64=262144 szín keverhető ki, amelyből egyszerre 256-ot használhatunk. Ezt 0-tól 255-ig számozzák, hogy 1 byte-on tárolható legyen.) Tehát a 10-es al-funkciója a BX-ben megadott sorszámu színez a következő összetevőket rendeli: DH: piros, CH:zöld, CL:kék komplementis. A következő rutin ennek a használatát mutatja be:

Procedure SetRGB (color, red, green, blue: byte);

begin
asm

```
PUSH AX
PUSH BX
PUSH CX
PUSH DX
MOV AX,1010H
; {10-es alfunkció, 10-es alunkciója
{101,10-es al-al-al funkciója
CoVboy}
MOV BX,COLOR
MOV DH,RED
MOV CH,GREEN
MOV CL,BLUE
INT 10H
POP DX
POP CX
POP BX
POP AX
```

END;

end;
Ha több, egymás után következő színt szeretnénk beállítani (pl. egy képet szeretnénk megjeleníteni, aminek a színei egymás után vannak eltárolva a következő formában: R, G, B, R, G, B...) Ehhez a szín-műveletek (10H alfunkció) 12H al-funkcióját használjuk. Megadhatjuk, hogy hanyadik színtől kezdve (BX) hány db (CX) szín adatrát kívánjuk megváltoztatni. Ehhez egy db szám*3 byte méretű adattábla szükséges, ami a megfelelő RGB komponenseket tárolja. Ennek a táblának a címét kell megközelíteni a rutinnal, az ES:DX regiszterekben, szegmens: offset alakban. Így egy lehetséges forma a rutinnak:

Procedure SetRGBPalette(from, num: byte; table: pointer);

begin
asm

```
PUSH ES
PUSH AX
PUSH BX
PUSH CX
PUSH DX
MOV AX,1012H
MOV BX,FROM
MOV CX,NUM
LES DX,TABLE
INT 10H
POP DX
POP CX
POP BX
POP AX
POP ES
```

END;

end;

Nos, ezzel is megváltunk. Am néha felmerül az igény, hogy megtudjuk, melyik szín milyen színű (Hurrá — **CoVboy**). Ez pl. képlőpő program írásakor merülhet fel, s tulajdonképpen az előző dolog fordítottja, ezért most nem írjuk le a teljes rutinokat, hanem csak adunk némi instrukciót a megírásához, és aztán ez lesz a **HWORK**, OK?

Szóval ahhoz, hogy egy szín RGB komponenseit megkapjuk, meg kell hívunk a színműveletek 15H számú funkcióját (AX=1015H) a kívánt szín sorszámaival (BX-ben). Erre visszakapjuk a komponenseket, DH-ban a vöröset, CH-ban a zöldeket, CL-ben a kékét. Ezeket már csak bele kell tenni a megfelelő, feljebben deklarált változóba. Ezért a komponenseket tároló változó elé tegyük a **VAR** kulcsszót, mint a **GetPixel**-nél. Na jó, még segítsek a fejlécben. Pl. így nézhet ki:

Procedure GetRGB (color: byte; var red, green blue :byte).

Pl. DH értékét így tehetjük a **RED** változóba:

```
MOV RED,DH
```

Ha egyszerre akarjuk lekérdezni az egész palettát, vagy annak nagyobb, összefüggő részét, akkor a 17H számú al-funkciót kell használnunk. A bemenő paraméterek ugyanazok, mint a **SetRGBPalette**-nél. A table egy tömbre mutató pointer, amely tömböt előzőleg nekünk kell lefoglalnunk, s gondoskodni arról, hogy elegendő nagyságú legyen (ami max. kell, az 256*3=768 byte) itt nem kell Var-t rakni a table elé, mert nem a pointer értéke változik majd meg, hanem a **BIOS** rutin a pointer által mutatott területre fogja írni az RGB adatokat, a szokásos formában (R, G, B, R, G, B...). Ezt azután pl. ki is menthetjük. Ja, ha valaki nem tudná, ha van egy változónk a Pascalban, annak úgy tudhatjuk meg a címét (pointer típusú változó veheti csak fel), ha elő írunk egy '@' jelet. Azt a **byte**-ot, ahova a pointer mutat, a következőképpen használhatjuk: a pointer változó után írunk egy '^' jelet.

Pl.

```
var p:pointer;
a:array[1..768] of byte;
b:byte;
```

begin

```
p:=@a;
b:=p^;
{Ez meggyegyzik a b:=a[1]-el.}
```

end.

Na, mára talán ennyit, írjátok meg, please, hogy miről írjunk még bővebben, esetleg milyen rutinokat közöljünk le (ha tudunk), s ha valami bajotok van, akkor se sajnáljátok a papírt! Egyébként úgy általában bármilyen programozási dolgot kérdezhettek (**Windows-t** NE!), főként **Turbo Pascal**, **ASM**-ot, s ha érdekesnek találjuk a dolgot, akkor esetleg foglalkozunk vele itt a gazéta hasábjain is. (Igaz, fiúk?) Ha esetleg én nem tudok válaszolni, akkor vártok pár hónapot, s akkor jön **JONES**.

Na, pá, kellemes józást a szeméiteknek!
• **DoT**

PC-Info témában várjuk kérdéseiteket, ha közérdekű, akkor természetesen a lap hasábjain fogunk válaszolni. Mindemellett szívesen látunk apróbb, hasznos ötleteket, szakmai tippeket, de a hosszabb lélegzetű dolgokat — ha lehet — lemezen küldjétek be. Köszönjük!

Négybilliódótszázhetvenkétfélmillióolszáznegyvennyolcszázharomszázkilencvenkettő, Négybilliódótszázhetvenkétfélmillióolszáznegyvennyolcszázharomszázkilencvenkettő, Négybilliódótszázhetvenkétfélmillióolszáznegyvennyolcszázharomszázkilencvenkettő... mi a f*** van (most épp oldalba löktek), ja, hogy közben már megint itt van mindenki? Akkor mi a francnak számoltam el eddig? Most már mindegy, aki büjt aki nem, jövők. Meg mindig BUEK! Hogy hova? Hát be a HQ ajtaján. Lusta népség, hát szabad ilyet? Megvárakoztatni kettő — számoljunk csak — nem is kettő, három hettel az olvasókat. Jo, jo, persze jár egy kis pihenés, meg minden, na de ennyi? Már azt hittem megdöntöm a billiót, titkon reménykedtem, előbb-utóbb valaki csak oldalba vág, hogy lassak munkához, mert számolni úgy sem tudok. Lehet, hogy 3 milliárd felett néha kimaradt egy szám, de ez még nem kérdőjelezi meg matematikai képességeimet. A Pentium is tőlem tanult, ha nem tudtátok volna. Nos, e havi termésünk összeállítása idején ma' megint megtett az a dobozfele, következőképpen csak úgy találomra nyúlálók, mint egy sorsolásnál, de tessék megnyugodni, aki nem kerül most sorra, az még reménykedhet, az őrítse nek ezáltal egészen más formáját választotta a Posta elkészítése előtt.



Aktuális téma!

Avagy Computer Karácsony '93.
CoVboy: Ezt megúsztam! Mármost azt, hogy mindenféle alakok molesztáljanak a rendezvényen. Stílusosan — még a 39. szám nyomdába adása után — leléptem, egy picit pihenőre a Skandináv féltékere távoztam, hátrahagyva a kupit, meg a problémákat a többieknek. Így hát a rendezvényvel kapcsolatban véleményem nem tudok és nem is akarok alkotni.

Hogy el is tudjam képzelni, milyen lehetett, és milyen lett volna, ha én is ott lettem volna, készítettünk egy összehasonlítást. A felső kép a rendezvényen készült a stand homlokzatáról a valóságban, míg az alsó rajz Getto alkotása arról, hogy mire számíthatatok volna, ha én is ott vagyok. Ugy gondolom, most mindenki örül, hogy megsem voltam ott. Akkor ebben egyetértünk. Ez egy nyílt posta, így hagyom, hogy az olvasók beszéljenek helyettem. Ezért most következnek két olvasói levél.



KOMPJUJTER KARÁCSONY'93
avagy szervezés V.0.1

Kedzés de 9.00. Műgyetem rakpart 3. (000000), helyett: át a Föld túoldalára. Puskin utca 4. Gondoltam a rakpart túl kicsi egy K.K.-nak (Komp jujde Karácsony) talán ez 50-szer nagyobb lesz.

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA (25 db. Á betű). Dehogy (Húúúú De Hogy!)

Egy 2 emeletes toronyház, emelteként 5 negyzetméter. Szombaton mentem, de a PoCe ábcévecé jelszava természetesen Vasárnap érvényes. Nehogy véletlenül ingyen lépjenek a lábamba a CB-és krapek. Tömegtolonás, látás NU-KU, nézés mint CoVboy az újkapura, ötmilliószor ráléptek a lábamba, meg én léptem... Előadás még nem kezdődött (mondjuk be sem lehetett férni) tüzés árabb: AAAAAAAAAAAAAAAAAA (15 db. Á betű) ITT a CoV cső. 2 meterről már hallani CoVboy-hos nyögéseit. Pont belebotoltam egy Commodore 64-be, talán ez ugat annyit, nem a CoVboy. Eppen leszállt róla, ahogy másik marha. Rögtön lecsaptam rá: Alla-ti játék (ezt dícséretnek szántam), valami olyan név van a legutóbbi (legdragább) CoV végén, hogy Wasted Time. Egy krapekkel kell sétálni. Marha izgalmas GAME(s Center). Ugy 5 perccel az érdekesítő játék után bővebben megtekintettem a CoV csövet. Ott volt 2-3 eladó, meg néhány (száz) újság, meg könyv. Rögvést elvettem egy PoCés könyvet, meg a már említett CoV-ot. Ez tán, Aztán, Ezután, Azután elhúztam a csíkot a lépcső felé (jobban mondvá kirugdostak). Ut közben megnéztem a hirdetésekét a C64 Soft-nál. HAAAAAAAAAAAAAT (10 db. Á betű) az egyik szemem mosolygott a másik röhögött.

Mosolygott, mert benne volt a hirdetésem, röhögött, mert látam, hogy kereteztek be, de a keretért nem fizettem. Visszatérve a K.K.-hoz: Másztam fel a lépcsőn, néhány Amigás havert eltápostam, hogy felérjek. Naaaaa (5 db. a) persze nem hiányozhat innen sem az 576 kiló BAJ-t. Ott volt 2 SEGAAAAAAAAAAAAAT (boccs játszó) (Ja kimaradt: 10 db. Á betű) embörke. Jüüüüüüüüüüüüüü (15 db. ú betű) hát a lényeg: Volt az 1-ön egy BUUUUUUFEEE, és a CoV cső a Fsz-en volt felgördítve, és az 576 a 2-on vóóóóó.

Az 576 kilopite mellett volt lemezcsere, oda sajnos nem fértem beeeee!beeeee! (Ezt humornak szántam). Tehát húzás lefelé vissza a CoV csőhöz, rápillantani egy utolsó a lépcsőről. Mentem tovább a lefelé vezető embörökre lépkedve. Végre leentem, pont bemondta egy him állat, hogy minden tombola nyer, tehát ebből nem maradhatok ki, dobtam egy huszast a tombolás miatt toporzékoló tombolásnak. Húztam egy papírt, talán egy 5000-res van benne, és még olcsón meg is úsztam. Nem nyertem!!! Csak egy 3D matrica volt. Na, húzás az előadásra. Pont jökor érkeztem oda!!! (Szeretem a felkiáltójelket!!!!!!!)



**Ajánlatunk C64-re, az ikonvezérelt kalandjátékok kedvelőinek
2 éves fejlesztői munka eredményeként végre megjelent a**

WASTED TIME

A XXV. SZÁZAD VÉGE FELÉ A FÖLDET KÜLÖNÖS KATASTROFA FENYEGETI, ÉS AMI MÉG KÜLÖNÖSEBB, NEM IS AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL...

A TELJÉSEN DEMILITARIZÁLT BOLYGÓ ABSZOLÚT VÉDTÉLEN A CSAPASSAL SZEMBEN. AZ EGYETLEN REMÉNYT A KÍSÉRLETI STÁDIUMBAN LEVŐ IDŐGÉP JELENTI. AMELLYEL EGY BÁTOR (ÉS ALULINFORMÁLT) SZEMÉLYNEK EL KELL UTAZNIA A MÚLTBA, HOGY ELHELYEZZEN EGY FIGYELMEZTETÉST ÉS AZ EMBERISÉG FELKÉSZÜLHESSEN A KATASTROFA ELHÁRTÁSÁRA.

A program ára: 399,- Ft (amely tartalmazza az ÁFA-t), a postai és csomagdíj költsége külön kerül felszámításra, amelyet átvételkor a postásnak kell kifizetni. Szállítás: postai utasítással.

Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519 (Rtp. Nr. Vasárnap) P.u.8.)

Megvásárolható: Budapestban a ComputerBooks Kft. üzletében (Rtp. XII. Tartsay V.u.12.), az ACOMP Kft. üzleteiben, vidéken pedig az Impresszumban felmerült szóróanyagtechnikai szaküzletekben.

A GAMES CENTER C64 ajánlatából (bővebben a hirdetések között)

Alien III. (1 SD)



Colditz (213 blokk)



Tales of Boon (335 blokk)



Wings of Circe (1 SD)



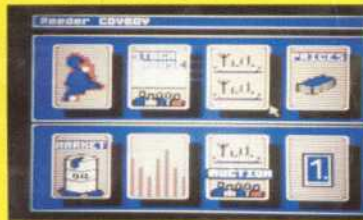
Holiday Cops 2. (111 blokk)



Fred's Back 2. (165 blokk)



Reederei (124 blokk)



Mega Thrusterball (330 blokk)



Castle (177 blokk)





ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Szaküzleteink:

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.: 280-4267, FAX: 177-9419

Legolcsóbban vásárolhatsz C64, Amiga 500, Amiga 500+, Amiga 600 számítógépeket, valamint számítástechnikai kellékeket, mágneslemezeket, kiegészítő egységeket, posztereket, játékokat!

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

Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat! (Átfutási idő: 1-2 hét)