

COMMODORE Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 41.

VI. évfolyam • 1994/2.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1994

Ára: 139,- Ft



9 770866 080010

GOBLINS 3.



STARSHIP COMMANDER



CODENAME MAT II. ROADWAR EUROPE



ULTIMA SOROZAT



Mike	90
Duere	89
Shanino	79
Iolo	90

critical!
Duere grazed.
Duere barely
wounded.

Mike:
> talk-wkat?

Mike:

DARK SUN



DARK QUEEN OF KRYNN



ALONE IN THE DARK 2

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 KATAZSTRÓFA FENYEGETI, ÉS AMI MÉG KÜLÖNÖSEBB, NEM IS AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL...

A TELJÉSEN DEMILITARIZÁLT BOLYGÓ ABSZOLÚT VÉDTELEN, A CSAPASSAL SZEMBEN, AZ EGYETLEN REMÉNYT A NISERLETI STÁDIUMBAN LÉVŐ IDŐGÉP JELENTI, AMELLYEL EGY BÁTOR (ÉS ALULINFORMÁLT) SZEMÉLYNEK EL KELL UTAZNIA A MULTBA, HOGY ELHÉLYÉZZEN EGY FIGYELMEZTETÉST, ÉS AZ EMBERISÉG FÉLKÉSZÜLHESSEN A KATAZSTRÓFA ELHARITÁSÁRA.

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

Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363, 1519 (Bp. XI. Vasvári P.u.8.)

Megvásárolható: Budapesten a ComputerBooks Kft. boltjában (Bp. XII. Tartsay V.u.12.), az ACOMP Kft. üzleteiben, vidéken pedig az impresszumban felsorolt számítástechnikai szaküzletekben.

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 teleportáltak Arbonia-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, Johny 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 sarak:** Játékok: 3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időregész, Laser Squad 1-2 végző befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung. Felhasználói: Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint. Prg.technika: Digi lejátszó, Apró tippek, Plus/4 Elősegély (Kb. 14 oldal).
- **Elősegély rovat:** 64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC-s rész bővült).
- **DEMO-VILÁG:** 64, Amiga, PC (kb. 12 oldal).
- **Programozástechnika:** 64-re több apróbb rutin (multi-grafikus képernyő hullámoztatása, Demo-betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studio kép becsikozása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigara pl. IFF képfarmátumok 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, Amigara: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (kb. 30 oldal).
- **A modemekről:** BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal).
- **SpV, CoV teljes katalógus, valamint Elősegély betűrendi katalógus.**

COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94



G-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 utánnyomása is teljesen elfogyott, ebből már ne rendeljete! Extra kedvezmény: az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!

Commodore Világ VI. évfolyam, 1994/2. szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Diggy Pigs/Silents demo (Amiga)
Összeállítottak: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsőségi és

prg.technika rovat: Molnár Zsolt (DoT)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
PC Info rovat: Werner Zsolt (DADA)

Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)

Külső munkatársak:
Hanula Zsolt (HANCU)
Paksi Gábor
Sánta Csaba (SanTHEE)

Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI Vásárhelyi P u. 8.

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

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

Térjeszti:
Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.) és a **HIRKER** az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:

ACOMP Kft. (címeik ld hátul)
SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja. Bp. XI Ettele 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-BAZAR, Nylregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT., Kécskermét, Rákóczi u.2.
COMPLAN Studio Kft. üzlete, 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 (42.) száma lehet, hogy még márciusban megjelenik, de ez egyáltalán nem biztos.

Tartalomjegyzék, nyerevények és egyébek...	1
Epp ez jutott eszünkbe...	1
NEWS (C64, Amiga, PC)	2
STARSHIP COMMANDER (C64)	5
ROADWAR EUROPA (C64)	7
CODENAME MAT II. (C64)	8
ULTIMA sorozat (C64, Amiga, PC)	9
GOBLINS 3. (Amiga, PC)	13
DARK SUN ((Amiga), PC)	18, 29
Hirdetések	21
Elsőségi (C64, Amiga, PC)	28
ALONE IN THE DARK 2. (PC)	32
Dark Queen of Krynn (Amiga, PC)	34
Plus/4 sarok	35
Mindenféle	35
Battery 2.	35
Erik the Viking	35
Flipper Editor	36
Magician's Curse 4. térkép	36
ADVENTOUR	37
Barbarian (C64)	37
Kisératkastély (C64)	37
Blooddreams (C64)	37
BAT tipz (C64)	38
Tökös-Mákos	38
Holiday Games (C64)	38
Golf Master (C64)	39
Dune II. kiegészítések (Amiga, PC)	39
Gunship 2000 kiegészítések (Amiga, PC)	39
Blood 'n Guts (C64)	39
Programozástechnika	40
Sinus rutinok #2. (64)	40
Video Maker (64)	40
ULTRA BASIC (64)	41
HELP+ (64)	41
Pár hasznos trükk (64)	41
PC-Info	42
A Batch file-ok programozása	42
Hasznos infók	45
CoVboy Posta	46

Előfizetőink közül 1-1 dobozban 1-1 CoV póliót nyertek:

Hangya Gábor, Siklós (940010271)
Káráz Norbert, Esztergom (940010499)
Nagy Attila, Debrecen (940010673)

Takács Miklós, Bp. XIV. (940020198)
Pávolgyi Péter, Bp. IV. (940020378)

Nyerevényeiket postai úton juttatjuk el.

Epp ez jutott eszünkbe...

Ezúttal az jutott az eszünkbe, milyen szép is lenne, ha a következő CoV is ebben a hónapban jelenne meg, azután az is eszünkbe jutott, hogy ez nem csak rajtunk múlik, így a „majd meglátjuk” kategóriába soroltuk át a dolgot.

Sok levelet kaptunk, amelyben arról faggattok bennünket, lesz-e valamilyen jelentős változás a CoV téjékán, és ha igen, ennek az oka-e az év eleji csúszás? Nos, a válasz rendkívül prózái. Természetesen lesz változás, de a csúszás egyáltalán nem ennek tudható be. A csúszás azért volt, mert a cipőnk és a talaj közti súrlódás mértéke erősen a nulla felé tartott. Azért nem estünk nagyot, csak leperrehe leporoltuk magunkat, és lám már megint itt is vagyunk. A tények tisztázása után rá is térhetünk a másik kérdésre. A CoV eddig is folyamatos változáson ment keresztül. Elég, ha csak a címlapot nézzük, egyszer sem ismételtük meg ugyanazt a képet, következetesképpen a lap arculata mindig változott. Ugyanez mondható el

a belső oldalakról is. Tartalmi felépítésben némileg finomítottuk a jövőben a CoV belső oldalát. Első — és lényeges — változás, a felhasználói témákat érinti. A jó öreg 64-es Programozástechnika után elindított PC-Info nagyon sok Amigást készített írásra. Ezekben a levelekben arra kértek magyarázatot, ugyan miért nem foglalkozunk Amiga felhasználói témával. Jogos a kérdés, és természetesen megoldást kíván. Ezért a következő számtól a 64-es Prg.technika és a PC-Info mellett már lesz Amiga User rovat is, a tartalmát az igények szerint fogjuk alakítani.

Nagyon sok levelet kaptunk, melyben kértek, sőt! Követelték a Getto kepregenyek beindítását. Úgy tűnik, sikerült megállapodni a mesterrel, így ha minden jól megy, legközelebb 1 oldalt ér is áldozunk. Eddig megoszlottak a vélemények a FANTASY rovat elindítását illetően. Arra gondoltuk, 1 oldalt ennek is szentelhetünk, úgyhogy ez is indul a CoV 42-ben, azután majd meglátjuk, hogy folytassuk tovább.

veinünk között szerepel nem csak tartalmi, hanem a formai dolgok jelentős mértékű megváltoztatása is, azonban erre minden bizonnyal még nem a következő hónapban fog sor kerülni.

A megemelt fogyasztói ár kérdése érdekes módon idén valahogy nem került az érdeklődés középpontjába. Voltak persze idén is egyének, akik „más” lapokkal próbáltak összehasonlítani a CoV-ot, és ennek alapján foglaltak állást. A „más” helyén egyébként általában nem számítástechnikai témájú lapok szerepeltek, hanem olyanok, melyek példányszáma lényegesen meghaladja a számítógépes témával foglalkozó lapok átlag példányszámát. Nem titok, hogy a hazai piacon a szakmai lapok egyszerűen nem

tudják feltornáztatni magukat a 20 ezres példányszám fölé, ezzel szemben pl. a Késleung példányszáma csak a postai terjesztés tekintetében mintegy 600 ezer. Teljesen felesleges tehát olyan leveleket írogatnotok, hogy „X” lap kétszer annyi oldalt tartalmaz, végig színes és fele annyiba kerül, hogy csinálják ezt? Nos, ha majd egyszer a CoV is félmillió példányban fog elfogni hetente, akkor ilyen kérdésekkel nem fogtok zaklatni bennünket, azonban a példányszám mindig is meghatározó volt egy előállítási költség kalkulációjában. Köszönjük megértéseket, és reméljük, hogy sikerül is minden hónapban megfelelni az olvasói elvárásoknak. Ezúton köszönjük meg előfizetőink bizalmát, a közöttük megtörtént sorsolás eredményét itt, lejjebb közöljük.

Sok pletyka kering a PC-s játékok 2. könyv körül. El kell osztanunk a kétyveket, könyv lesz, már készül, várhatóan még a nyári szünet előtt megjelenik. Természetesen a megrendelési lehetőségekről időben fogunk szólni! Könyv ügyben, még az új Ev-könyv előtt várható egy-két meglepetés is, de erről majd akkor, ha aktuális lesz. Szóval témában is folyamatosan bővíteni kívánjuk a választékokat. Ezt ügyis észre fogjátok venni a hirdetések között.

Természetesen továbbra is várjuk észrevételeiteket, javaslatokat, véleményeket, hogy a CoV az olvasók igényeinek megfelelő tartalommal jelenhessen meg. GO TO lejjebb!

ELŐFIZETŐI NYEREMÉNYESŐ:

Jelen számunk nyomdába adásakor már maradéktalanul beérkeztek az 1993. december 31-ig feladott 1994. évre szóló előfizetési csekkek, így 1994. február 14-én megtarthattuk a sorsolást az előfizetőink között.

FŐDÍJAK:

1 db. hordozható, stereo kétkazettás rádiós-magnetofont nyert:

Kis Róbert, Jászszélsőszerentszentgyörgy
(Nr. 940010256)

1 db. 8 nyelvű POWER típusú elektronikus zsebszótár nyert:

Huszár Péter, Szeged (Nr. 940010527)

1 db. manager-kalkulátort nyert:

László Ferenc, Budakalász
(Nr. 940010798)

TOVÁBBI DÍJAK

1-1 db. WALKMAN-t nyertek:

Illics Gábor, Marcali (Nr. 940010025)

Radványi István, Mezőkövesd
(Nr. 940010178)

Wu-Hen Cheng Antal, Budapest
(Nr. 94011019)

1-1 db. QUICKSHOT joystickot nyertek:

Kovács Barnabás, Székestehérvár
(Nr. 940010058)

Papp Ádám, Budapest (Nr. 940020283)

Pusztai Mihály, Hatvan (Nr. 940010788)

Skultéty Viktor, Lovasberény
(Nr. 940010901)

Varsányi Zoltán, Budapest (Nr. 940020301)

1-1 db. zsebszámológépet nyertek:

Báthori Róbert, Szeged (Nr. 940010091)

Böbics Zoltán, Budapest (Nr. 940020009)

Cservenák János, Mezőberény
(Nr. 940010934)

Giczi Gyula, Budapest (Nr. 940020199)

Gulácsy Csaba, Budapest (Nr. 940020081)

Lehoczy Péter, Albertirsa (Nr. 940010711)

Marosi Józsefné, Esztergom
(Nr. 940010276)

Páli Csaba, Budapest (Nr. 94011003)

Tombác Zoltán, Tököl (Nr. 940010119)

1-1 db. CoV pólot nyertek (a kiválasztott mintával és méretben):

Balázs Richárd, Szepetnek
(Nr. 940010915)

Bódi László, Budapest (Nr. 940020288)

Godó Gábor, Eger (Nr. 940010461)

Hauser Zoltán, Budapest (Nr. 940020037)

Jenei László, Budapest (Nr. 940020119)

Kotra Vilmos, Tatabánya-II.
(Nr. 940010939)

Körmendi Csaba, Budapest
(Nr. 940020088)

Liktor János, Bélapátfalva (Nr. 940010029)

Miskei Zoltán, Kalocsa (Nr. 940010718)

Nagy Dénes, Budapest (Nr. 940020331)

Németh Gábor, Budapest (Nr. 940110059)

Németh István, Sopron (Nr. 940010337)

Nick Márton, Rajka (Nr. 940010889)

Rádlor Lajos, Fertőendréz (Nr. 940010697)

Rónagy Attila, Budapest (Nr. 940020401)

Sós Gergely, Budapest (Nr. 940020388)

Sütő István, Gyöngyös (Nr. 940010986)

Szabó Csaba, Budapest (Nr. 940020345)

Varsányi Mihály, Kecskemét
(Nr. 940010552)

Gratulálunk! Nyereményeiket postai úton juttatjuk el!

Adventure/RPG

— 64 —

Ha valaki esetleg eleddig nem tudta volna kisútni, mire használható a *Graphic Adventure Creator*, nézzem bele a *Richard Thompson* által kreált *Curse of Volcan*-ba, hiszen minden jel arra utal, hogy a program ezzel a szerkesztővel készült. Ha eddig nem derült volna ki, egy grafikus-szöveges kalandjátékáról van szó.

— 64 —

Arra az esetre, ha nem vagyunk kíváncsiak a viszonylag lassan feltűnő képre, van itt két „képtelen” kalandozás is, melyek valószínűleg ugyanannak a szerzőnek a gépeből kerültek ki. Egyik a *Dark Tower*, másik a *Davy Jones' Locker* címet viseli. A programok tartalmazza *Barbara Gibb* telefonszámát, aki azt állítja magyarul, hogy bármilyen kérdésre válaszolni tud. (Még sügünk, például arra a kérdésre, hogy ki nyeri májusban a magyarországi választásokat, nem tudott felelni.)

— 64 —

A jó *Emanuell* példája jelzi — aki egyébként ausztrál illetőségű — hogy a nyugat-európai kiadókban bizony lassan rá kell fanyarodniuk a NY.E.-n kívül élő alkotóműhelyek munkáira, mivel például Angliában vagy Németországban ma már alig-áligh akad valaki, aki hajlandó a 8 btesekre ködolni, fejleszteni. Így kerülhetnek előtérbe az úgynevezett keletiek, jelen esetben lengyel és



magyar programozók munkái. Itt van például az *L.K. Avalon* által forgalmazott *Wadcy Ciemnosci* című játék. Mielőtt bárki szótár után kapkodna eláruljuk, hogy a pontos magyar fordítás: a *Darkness Lordjai*. Mennyivel jobban hangzik. Szerencsére a programon belül már angol nyelvű utasítás-készlettel garázdálkodhatunk, így nincs sok akadály, hogy részt vegyünk ebben a nagy kalandban. (Ha csak az nem, hogy a képernyőn igen nehéz megtalálni azokat a pontokat, ahol a jobbra-balra fordulás parancsai kiadhatók.)

— 64 —

Nagy érdeklődéssel forgattuk azokat a lemezeket, melyeknek feljelle a S.O.T.E. feliratot tartalmazta. Gondoltuk, tán az Orvostudományi Egyetem belső utasításait tartalmazta a közalkalmazotti törvénnyel kapcsolatosan, de nem. A rövidítés a *Shadow of the Evil* címet takarta. Kellemes meglepe

tés, hogy az ikonvezérlés nagyon-nagyon hasonlít az *Elvira* sorozatban megismertt-hez, vagyis jóval is jól kezelhető, viszonylag egyszerűen és áttekinthető. Ebből talán már az is kiderül, hogy a SOTE 1 RFG. (imádjuk a rövidítéseket) A programról egyébként csak annyit derül ki, hogy a *Mark & Technic* forgalmazza külhonban, de hogy kik készítették...? Mindenesetre gyanús, hogy a jól elrejtett beállításai manőver a magyar nyelv is választható. Hazai forgalmazásról egyébként — reméljük csak egyelőre — még nem tudunk.

— PC —

A *Legend* is egy nagyon szépen kivitelezett ikonvezérlésű kalandjátékkal rukkolt elő. A *Champions of Xanth* c. játék a Xanth Fantasy sorozat egy epizódját dolgozza fel. A bonyolultsága és szép kivitelé ellenére mindössze csak 7 Mega, ha felinstalláljuk, úgyhogy érdemes beszerezni!

— PC —

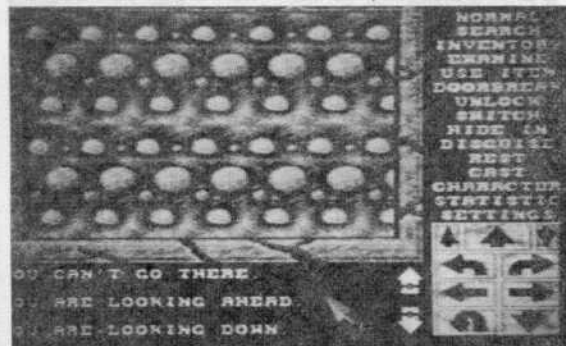
Ez a NEWS sem marad *Sierra* stuff nélkül. Sierrák bemutaták legújabb ikonvezérlő rendszerüket, ehhez pedig Gábori Lovag alias **Gabriel Knight** jelentette a bemutató előadást. Gabriel egy kis pimasz, fiatal újságíró, vagy inkább firkász, aki legújabb könyvéhez indul információszerező körútra. Szimatolása azonban nem várt akadályokba ütközik, ezeket a problémákat viszont majd nekünk kell megoldani. CD-ROM változat is van!

E havi adventure blokkunkból nem maradhat ki a *Microprose* sem. A szimulátorokhoz szokott cég nem is tett rossz lóra, amikor kihozta a piacra a **BLOODNET** c. szerepjátékot. Főszereplőnk **Ransom Stark**, egy igazi Cyberpunk, aki 2094-ben Manhattanban keresi meg környezete nyugalalmát. Egy szóval: BRUTALIS!

— 64 —

És végül egy apróság: kopizgató körökben újdonságként tűnt fel egy bizonyos **Wasted**

Time címűalandójáték, mely kísértetiesen hasonlít a **COM WARE Kt.** által hazánkban forgalmazott **Wasted Time**-ra. Apró szépséghibája a dolognak, hogy a **Dr. Kex (Stex, Wix, vagy mifene)** által elterjesztett program az eredeti változat mintegy másfél évvel előtti — igencsak kezdetleges — állapotát tartalmazza, vagyis messze nem tökéletes. (Még hogy first release...) Magyarán szólva, ha a teljes játékot végig akarod játszani, fordulj a kiadóhoz, vagyis tőlünk rendelj meg ezt a színvonalas programot.



Evl még csak O.K., de hol az árnyéka? — *Shadow of the Evil* (64)

Leny gyel, vagy fenn gyel? — *Władcy Ciemności* (64)

Arcade

— 64, —

Az **LK Avalon** által forgalmazott **Castle** címe kissé megtévesztő, ugyanis a játékban egy fia kastély sem található. Helyette van egy több tucat képernyőből álló labirintus-szerűség, ahol az ellenfeleket átugrálva be kell gyűjtenünk néhány ismeretlen célt szolgáló tárgyat, melyeket egy szinten ismeretlen helyen ismeretlen módon kell felhasználnunk. Ha valaki felderítene a játék lényegét, úgy kérjük, juttassa el megoldását a SZEGAsztok műsorvezetője címére. *„Künn szűzklencvenhárom volt tegnap”* jelígre. Tenk! Sajnos, csak most értesültünk róla, hogy ez az igen figyelemreméltó műsor a vezetőjével együtt megszűnt. Kár... — mondta a varjú.

— 64, —

Némi dilemmát okoz számunkra a *Microbe Production* régi-új anyaga a **Crazy Sue Plus**. Ha egy programból rövid időn belül újabb verzió jelenik meg, annak két oka lehet: vagy a siker volt olyan mérvű, hogy

hamarjában további „rókabőrökre” lehet számítani, vagy épp ellenkezőleg, az anyag nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, ezért némi — nem éppen lényegtelen — változtatásra szorult. Hogy esetekben mely állítás igaz, nem kívánjuk eldönteni, lévén ez mindig a játékoskedvű felhasználó dolga. (Azért azt elárulhatjuk, hogy grafikailag sokat javult a játék.)

— 64, —

Nem tudjuk, ki terjesztette el a forgalmazóknál azt a tévhitet, hogy a C64-es gépekre jelenleg úrhajós-lövöldözős játékokat érdemes fejleszteni, de tény, hogy ebből a stílusból szinte dömpingszerűen jelennek meg a közepesen jóbbnak egyáltalán nem nevezhető anyagok. Ime két ígértet cím — a teljesség igénye nélkül — a legutóbbi felhozatalból: **Hyperspace Warrior** (*Emanuel Fontajo*-tól), és **Lions of the Universe** (a *Cosmos Designe*-től).

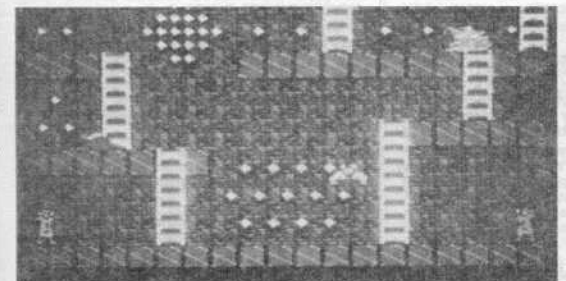
— 64, —

Egy árulkodó cím: **Cheeky Twins**. Leg-alábbis abból a szempontból, hogy rögtön tudhatjuk, egy kétszemélyes játékról van

szó. Azt már csak mi áruljuk el, hogy ez a **Krolzig-Zerwer** produktum részint az egykori **Wizard War** (más címmel **Dungeon**) egymás kárára is folytatható vadászát „modernizálja”, részint a néhány éve rendkívül színvonalasnak számító **Rodland**-et egyszerűsíti, így, valahol a két színvonal között is szórakoztató, feltéve, ha minimum ketten, és maximum ketten tartózkodnak a számítógéppel egy helységben.

— Amiga, SEGA Megadrive, Super NES —
Jön, jön, s már itt is van **Mr. Nutz** a szuper techno-mókus az *Ocean* cégtől. A **Super Mario** mániában szenvedő S(z)jegások ismét örülhetnek, mert ez a játék is van olyan színvonalas, sőt... Annak ellenére, hogy Amigán a kültől lapok tesztjeiben 80-90 %-ot kapott, mi nem voltunk annyira elragadtatva. Na vajon, miért nem?

— Amiga —
Ugyancsak Amigán tör előre a *Gremlin* jóvoltából **Zool** barátunk, a vérmes ninja, ezúttal már a 2. részben. Szerintünk már unalmas lenne egy harmadik részt is erőltetni, de majd megítájk.



Az ikrek csáiki-csukija — *Cheeky Twins* (C64)



Hypermangán helyett hyperszépész — *Hyperspace Warrior* (C64)

Szimuláció/Sport

— PC —

Megalománias barátunk, az *Origin*-es **Chris Roberts** nem nyugszik. Minden energiáját a **Wing Commander 3.** fejlesztése köti le.

Hogy mikor lesz kész vele, és hány(száz) mega lesz a program, arról még nem szól a fáma.

— PC —

Milyen csodálatos is a gén-sebészet. S milyen csodálatos dolgokat alkothatunk, ha

genetikailag befolyásolhatjuk környezetünket. Ezt próbálhatjuk ki a *Maxis* új progijában. Ez **UNNATURAL SELECTION**, valóban mindenben természetellenes lehet, ehhez csak az kell, hogy egy paradicsomból szörnyemadarat állítsunk elő. Az lesz az igazi paradicsommadár...

Mivel a foci-menedzser programok oly népszerűek, említjük még meg a *Leslie Striker Software* által kreált *The League* című anyagot. Na, ez az a játék, amelyről halálós

biztonsággal állapíthatjuk meg, hogy hazai alkotók munkája, ugyanis nem valószínű, hogy bármely külföldi programozó arra vett volna igényt, hogy a rendkívül színvonalas és népszerű magyar bajnokságok résztvevő

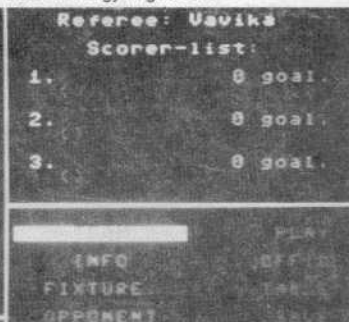
csapatait, sőt, azok játékos-állományát egyenként becaptyógo... Csak azt nem értjük, a Zöld Sasok mit keresnek a harmadik osztályban, és mikor szerződötték Kutasi, Dardékat vagy Jagodicsot?



Fel akarasz mosni? Gyárts egy főkát! — *Unnatural Selection* (PC)



Kutasi, Derdák, Jagodics és társai... — *The League* (64)



Logikai/egyéb

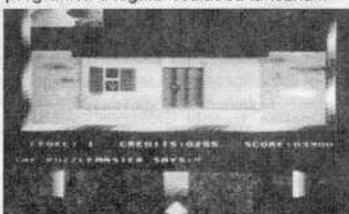
— 64 —

A kártyajátékok általában szép sikerrel szoktak futni, de nem vagyunk meggyőződve arról, hogy ez a sors vár a *Tim Soft* által prezentált *Poker the Game* című anyagra. Pedig a megjelenítés jónak mondható, sőt, a játék is kifejezetten élvezetes, hiszen az első körben épp egy full-lal (gy.k. full house) próbáltuk kaszálni, mire az egyik ellenfél (mert hogy akár három is lehet) egy bubi pokerral röhögött a képünkbe. Szóval van lapjárás, mégis előállhat némi probléma. Tudni kell ugyanis, hogy a *Tim Soft* anyagelve a szláv nyelvek családjához tartozik, és sajna nem tettek meg nekünk azt a szívességet, hogy egy ismertebb (pl. a világon mindenhol beszélt magyar) nyelven kommunikáljunk a programmal. Egy apró tipp: ha a főmenüből egyetlen utasítással sem tudunk a játékba lépni, hallgassunk Mofrire, és csekkoljunk a képernyő tetején lévő hatalmas POKER feliratra.

— 64 —

Végre, egy kifejezetten élvezetes, és nem is éppen rövid ideig tartó logikai játék a *Mark*

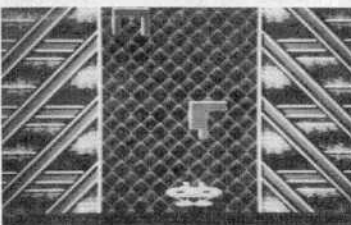
und Technik-től. Már ha a puzzle típusú programok a logikai családba tartoznak.



A címe jelen esetben — a mostanában bevett szokásoktól elterelően — pontosan jelzi, mi rejlik a közel 300 blokknyi terjedelemben: **Puzzle Master!** Valóban puzzle, és valóban mesteri a kivitelezés. A program először bemutatja a kirakandó (és kifejezetten igényes) képet, majd a képernyő alján — néhány csépejtő játékból vett ötlettel — sorjázza az egyes részleteket. Valóban mesteri címre pályázhat, aki végigragja magát mind a hét szinten. (Vigyázat, a gyorsföltétt nem szereti!)

— 64 —

Szinte hihetetlen, de még egy kellemes meglepetés az *M und T* kiadótól, a *Star Brain*. A cím nem árulkodik túl nagy fantáziáról, a játék azonban igen, köszönhetően honfitársainknak, akik arra a kérdésre adnak csattanós választ, hogy lehet-e az űrhajós-lövöldözést tetris-sel keresztelni. De mennyire, hogy lehet, mondják ezt az alkotók kivül most már azok is, akik kipróbálták ezt a programot. Ha hozzájutsz, tedd ezt Te is!



DISZKOGRAFIA 1994

A múlt év első felében is közöttünk egy hasonló listát, amelyben témakörökre bontva közöttük a megjelenésre váró programok listáját. Ezt tesszük most is a teljesség igénye nélkül. Ez elsősorban PC-re értendő (esetleg Amigára, AGA-ra). Hogy C64-re mi fog megjelenni? Erre nem talátnak sehol utalást...

Kaland/RPG

AL-QUADIM/SSI ('94. 1. negyedév)
 DRAGON KNIGHT 3./Megatech ('94. 1. negyedév)
 HEROES OF M&M/New World ('94. 2. negyedév)
 STONEKEEP/Interplay ('94. 2. negyedév)
 SYSTEM SHOCK/Origin ('94. 2. negyedév)
 THE DIG/LucasArts ('94. 4. negyedév)
 TREASURE HUNTERS/Software Sorcery ('94. 1. negyedév)
 UNDER A KILLING MOON/Access ('94. 2. negyedév)
 VOYEUR/Interplay ('94. 3. negyedév)
 WRATH OF THE GODS/Maxis ('94. 1. negyedév)

Akción

BATTLECRUISER 3000/Interplay ('94. 1. negyedév)
 BIOFORGE/Origin ('94. 1. negyedév)
 BUCCANEERS/Software Sorcery ('94. 1. negyedév)
 DELTA V/Bethesda ('94. 1. negyedév)
 INFERNO/Ocean ('94. 2. negyedév)
 PITFALL/Activision ('94. 1. negyedév)
 STAR REACH/Interplay ('94. 1. negyedév)
 STAR TREK: STARFLEET ACADEMY/Interplay ('94. 4. negyedév)
 WHO SHOT JOHNNY ROCK?/American Laser ('94. 1. negyedév)

Szimuláció/Sport

1942 — PACIFIC AIR WAR/Microprose ('94. 1. negyedév)
 ACES OF THE DEEP/Dynamix ('94. 2. negyedév)
 BATTLEDDROME/Dynamix ('94. 2. negyedév)
 CHOPPER ATTACK/Origin ('94. 3. negyedév)
 FLEET DEFENDER/Microprose ('94. 1. negyedév)

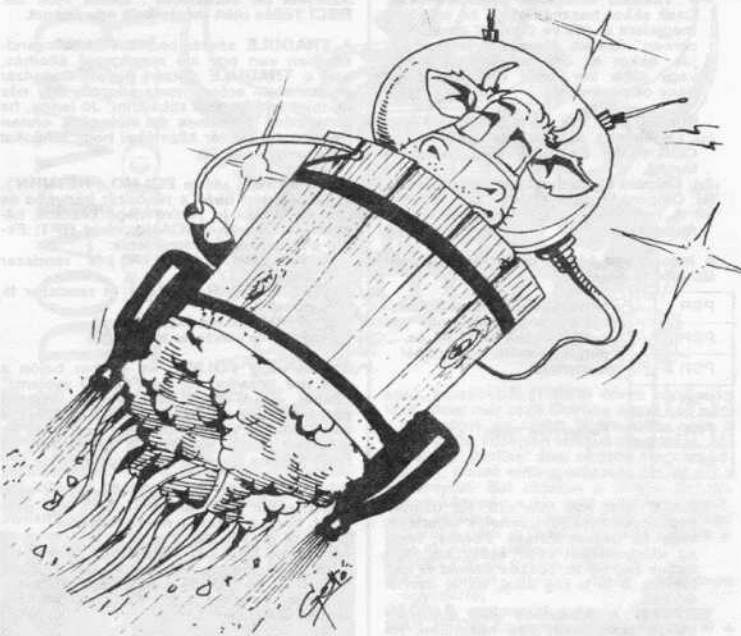
FRONT PAGE SPORTS:

BASEBALL/Dynamix ('94. 2. negyedév)
 MECHWARRIOR 2./Activision ('94. 2. negyedév)
 NCAA: FINAL FOUR 2./Bethesda ('94. 1. negyedév)
 PAZIFIC STRIKE/Origin ('94. 1. negyedév)
 TIE FIGHTER/LucasArts ('94. 2. negyedév)
 WINGS OF GLORY/Origin ('94. 1. negyedév)
 ZEPHYR/New World ('94. 1. negyedév)

Stratégia

ACROSS THE RHYNE/Microprose ('94. 2. negyedév)
 AEGIS — GUARDIAN OF THE FLEET/Software Sorcery ('94. 1. negyedév)
 BRIDGE DELUXE 2./Interplay ('94. 2. negyedév)
 DARK LEGIONS/SSI ('94. 1. negyedév)
 GENGHIS KHAN 2./Koei ('94. 1. negyedév)
 GREAT NAVAL BATTLES 2./SSI ('94. 1. negyedév)
 LIBERTY OF DEATH/Koei ('94. 1. negyedév)
 OUTPOST/Sierra ('94. 2. negyedév)
 THEME PARK/Bullfrog ('94. 1. negyedév)

STARSHIP COMMANDER



WAR PRACTICE

1. Novice (2 Klingon hajó)
2. Cadet (3 Klingon hajó)
3. Experiment (2 KI. hajó + 1 romboló)
4. Ultimate (2 romulán hajó)

GAME

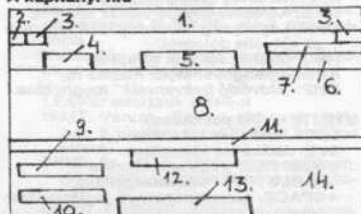
5. Cont, Saved Game
6. Start New Game

Nos, nem nehéz kitalálni, hogy itt mit választhatunk. 1-4-ig a fegyveres harcot gyakorolhatjuk, zárójelben olvasható, hogy ki nek kell szétlőni a potaját.

5-6-ig egyértelmű nem? Miért nem? Szóval akkor válaszszuk az 5-öt, ha ezen a lemezen van a játékállásunk is. Ha másik lemezre mentettük ki, akkor a 6-ot válaszszuk, majd a parancsnoki hidról a LOD paranccsal tölthetjük be az állást (persze közben lemezt is cserélünk). Lényeges, hogy 1 lemezoldalra csak 1 állást nyomhatunk fel!
Choose 6!

Ekkor elolvashatjuk az intrót [RETURN], majd jön a jelentés Kirk-tól, aki nagyon örül, hogy újra az *Enterprise*-on lehet, meg egyéb unalmas körtések. Nyomjunk egy [RETURN]-t, és ha jó, ha nem jó, akkor is a hajóban találjuk magunkat... ja és ilyenkor csippint is egyet, ugye jól mondtuk az elején, hogy ez egy csillagpipi.

A kapitányi hid



1. **Kommunikációs ablak.** Itt kapja meg a kapitány a legénység üzeneteit. Először annak a személynek a neve jelenik meg, aki az üzenetet küldi, majd jön maga az üzenet. Egyszerre több üzenet is érkezhetsz, ezt egy kis nyíl fogja jelezni az ablak alatt. "SPACE"-re kérhetjük a következő üzenetet, vagy, ha már nincs több üzenet, torlólhetjük az üzenetablakot.
2. Az a kis nyíl, amiről az 1. pontban beszélünk.
3. A riadókészültség jelzése, zöldről sárgára, majd vörösre szint vált, ha riadókészültség van.
4. Annak a négyzetnek a száma, amelyben az űrhajó tartózkodik.
5. **Haladási irány,** XY koordinátában. Ha parancsot adunk az irányváltoztatásra, itt jól nyomon követhető a koordináták megváltozása.
6. Az **aktuális szektor száma.** XYZ koordinátában.
7. A **persec koordináták** (csak ha az impulzushajtóművek aktívak).
8. Itt gyönyörködhetünk a csillagokban. Kapitányunk ezen az ablakon keresztül látja magát az űrt.
9. **Idő.**
10. **Dátum,** ami a hajó saját naptára alapján kerül kijelzésre.
11. **Sáv,** ami a hajó **állapotát** jelöli. Alap-állapotban zöld, sérülés esetén sárga, majd vörös.
12. A **sebesség digitális kijelzése.**
13. **Parancsok.**
14. Az USS Enterprise nézeti képei.

Csip-Csipt! Mondta a csillagpipi, amikor parancsnokká akarták kiképezni, talán ezért is lett ő sztárcsipp kommander, vagy valami hasonló (bár ez utóbbi inkább egy pihenő patás, azt meg igazán ne firtassuk, hogy a pihe nő az micsoda, mert sosem lesz vége a leírásnak).

Szóval a játék neve, mint olyan némi tisztázást igényel. **STARCOM** néven volt már kint (illetve van is kint) a piacon egy 64-es prog, de az egy sutemá, vagy egyszerűen csak 7UPI, ami lefordítva a 7 törpe segítségével, amikor beszuruk a bányába. A játékot nevezhetjük **STARCOM**-nak, **STARCOMMAND**-nak, **STARSHIP COMMAND**-nek, **STARCOMMANDER**-nek, esetleg **STARSHIP COMMANDER**-nek. Ettől még akkor is Vol.1. *The Xoplor Incident* marad. Hogy mit kevarunk itt össze vissza? Semmit. A **STARSHIP COMMANDER** egy sorozat összefoglaló neve, ezen belül jelenleg még csak az első rész jelent meg, ennek van olyan szépséges neve, hogy *The Xoplor Incident*. A második sem lesz csúnyább: *Disaster at Denkbar*, de ezt még ne keressétek, mert nem jelent meg. Felvetődhet a kérdés, melyik software cég jön ki 1993-ban C64-re egy sorozat első részével, további részeket tervezve? Hát ez valóban szokatlan lenne, de a program mögött nem cég, csak egy bátor amerikai űriember rejtőzik, akit úgy hívnak, hogy *Dan Kane*. *Dan* barátunk azt a célt tűzte ki maga elé, hogy szépen feldolgozza az oly népszerű *Star Trek* sorozat egyes epizódjait, no persze csak akkor, ha ennek a résznek a fogadtatása sikeres lesz.

Mi is lehet a játék lényege? Az **ENTERPRISE** űrhajó kapitányként elvezetünk a hajót a legénységgel egyetemben. Mi fog

juk eljátszani a kapitányi teendőket. A játék típusát illetően nehéz állást foglalnunk, ez egy olyan kaland elemekkel megtűzdelt szimulátor, amelyben nagyon jó stratégia kell ahhoz, hogy sikerrel teljesíthessük küldetésünket.

Feltételezzük, hogy többen vannak, akik nem ismerik betéve a *Star Trek* epizódokat, ezért indulásként némi kerettörténet következik.

The Xoplor Incident (Vol.1.)

Történt, hogy a *Klingon* birodalom és a szövetség éppen csak úgy politikailag gusztáltak egymást, avagy hidegháborús időkét éltek, és eléggé paprikás volt a levegő közöttük. Az *USS Enterprise* éppen a *Brickell* bázison dekkolt, izé, pontosabban dokkolt (ez a *Quadrant* zóna közelében van a 36-os szektorban).

A csillagflotta parancsnoka mindenféle infók birtokába jut a „Természetes” zóna felől, egészen pontosan megtudja, hogy a *Klingonok* ott babrálnak valamit. Viszont nem olyan egyszerű a dolog, mert a *Vulkanoidok* is működtek ott egy hájték bázist a *Klingonok* kommunikációinak lehallgatására. Ezt viszont felülélték a *Klingonok* és nagyban fenik a késeiket egy ici-pici kaszabolásra. A Konföderáció fejelei azonban a békés megoldást szorgalmazzák, ezért odaküldenek minket...

Elsőként mindjárt be is tölthetjük a játékot. A (kocké)lkréker intrók megtekintése után, de még a betöltés közben bemutatkozik a játék szerzője, megadja a címet stb., majd bejelentkezik egy manuss, pontosabban menüs:

A parancsok

A parancsokat a billentyűzetről vihetjük be. Ezek három betűs rövidítések. A kiadott parancs megjelenik a parancssorban (13.), és ott lesz mindaddig, amíg egy újabb parancsot meg nem adunk. Segítségképpen annyit, hogy ha parancsnak a HLP-t adjuk meg (HELP), akkor megjelenik egy HELPpage, amely kijelzi a használható parancsokat.

A parancsokat csoportokba soroljuk, attól függően, hogy mire alkalmazhatjuk. Zárójelbe tettük az x-ek helyén megadható értékeket.

NAVIGATION — Navigációs parancsok

HDG xxx.xx: Új irány (heading) megadása (xxx,yyy formában).
SET xxxxxx: Új célpont megadása (csillagrendszer neve + 'RETURN').
WFX: Fény- és az efeletti sebesség (1-9; 0=STOP).
IPx: Impulzussebesség (1-9; 0=STOP).
ORx: Bolygóköri pályára állás (bolygó száma).
LRS: Nagy hatótávolságú radarkép készítése.
RPT: Az LRS-sel elkészített radarkép eredményének lekérése.
ETA: Célponthoz megérkezés ideje, az aktuális sebességgel.
SRS: Kis hatótávolságú radarkép készítése és lekérése. Ezzel tudjuk pl. megnézni, hogy van-e élet a bolygón.

COMMUNICATION — Komm. parancsok

SAY: Legutolsó üzenet megismétlése.
AF: Kérdésre igenlő válasz küldése.
NEG: Kérdésre tagadó válasz küldése.
OPN: Legénység véleményének lekérése az aktuális dologról.
RSC: Uzenetszótára olvasása.
AUD: A hangot kirakjuk AUDIO-ra.
OHF: „Udvizelő frekvenciák” megnyitása.

UTILITY — I/O parancsok

LOD: Játékkállás betöltése.
SAVE: Játékkállás kimentése.
 +HLP: HELPpage lekérése.
 +RUN/STOP: Pillanthatóállítást.
 +SPACE: Üzenetképernyő léptetése/törlése.

WEAPONS — Fegyverzeti parancsok

FTA: Fotontorpedó betöltése.
LFx: Ellenség befogása a fotontorpedóval (ellenség száma 1-9).
FFF: FWD (első) torpedó kilövése.
FAF: AFT (hátsó) torpedó kilövése.
FTD: Foton torpedó kivétele.
PHx: Lézerfokozat bekapcsolása (1-4).
LPx: Célpont befogása lézerral (száma).
FPx: Tűz a lézerral (lézer száma) a befogó célpontra.
PHD: Lézer kikapcsolása.

TACTICAL — Taktikai parancsok

RED: Riadókétszültség vörös fokozata.
YEL: Riadókétszültség sárga fokozata (készsültség).
GRE: Riadókétszültség zöld fokozata (nyugi van).
OSx: A képernyő az x. célpont.
ANx: Analizáljuk az x. célpontot.
SHx: Energiapajzs bekapcsolása (pajzs szintje 1-9).
SHD: Energiapajzs kikapcsolása.

ENGINEERING — Hajtóművi parancsok

TBX: Vonosugár az x-en.
AXL: Tartálekenergia használata.
LCx: Computerinformáció az x. rendszer-ről.

Általános billentyűk

←: Időgyorsítás, ha nincs kijelzett üzenet.

F1: Státuszképernyő. Itt jelzódik ki az űrhajón található berendezések állapota. **INOPER** megjelenése esetén nem lehet használni, az **IMPULSE REST** a pajzs és az impulzus hajtómű energiaellátásáról gondoskodik.

F3: Taktikai computer bekapcsolása. Csak akkor használhatjuk, ha előzőleg megjelent a „We've contact on tactical screen” üzenet. Ha akkor bekapcsoljuk, akkor az óra helyén előjön egy vagy több sor, attól függően, hogy hány célpont van:
 (a) (b) (c) (d)
 KLN XXX.YYY 0000 ↑A
 (a): Legénység azonosítása (KLN, VUL, CON, ROM). Ez akkor villog, ha éppen támad.
 (b): Célpont állása hozzánk viszonyítva.
 (c): Célpont távolsága.
 (d): A nyíl annál jelenik meg, amelyiket mutatja a monitor.

A hajó nézeti képén pedig a következő látható:

PSR 1	→	Mindig ezekbe a mezőkbe írja be, hogy melyik célpontot fogtuk be (1-9), és mindig amellé, amelyekkel befogtuk;
PSR 2		
PSR 3		
PSR 4		
FWD	→	Fegyverek neve
aFT		

'SPACE': Már volt róla szó. Az üzenetképernyőn további üzenetek léptetése, vagy az üzenet törlése. Fontos, hogy az időgyorsítást csak akkor kapcsolhatjuk be, ha az összes üzenet le van törölve, s le is fog állni, ha új üzenet érkezik.

'RETURN': A parancsok után automatikusan csak akkor kell használni, ha HDG-vel, vagy SET-tel állítjuk a paramétereket.

Huh, mielőtt elkezdénénk játszani, néhány alapvető információt feltétlenül tisztáznunk kell. A legfontosabb a tér matematikai megismerése. A 3 dimenziós tér úgynevezett kvadránssokra lett felosztva. A számunkra lényeges terület mérete 64 kvadráns. Ezt a területet további szektorokra bontották. Minden szektor az egyes kvadránsban belül x,y,z koordináta határoz meg. Az egyszerű számítás kedvéért minden egyes kvadráns pontosan 100x100x100 szektor méretű, ebből könnyen kiszámítható, hogy hány szektorból épül fel egy kvadráns. Na, nem kell azért ennyire örülni, a szektorokat tovább bontották, úgynevezett parsec-ekre. Nos, 1 szektor (ami szabályos kockával írható le) minden éle 100 parsec hosszú. A parsec-eken belül az impulzushajtóművekkel tudunk közlekedni. A hajó pontos koordinátáját tehát egyidejűleg 7 adat határozza meg: pl. 18. kvadránsban a 15,45,23. szektorban az 56,27,11. parsec.

A szektorok közötti közlekedésre inkább a **warp** sebesség az ajánlott.

A másik tisztázandó dolog, hogy lehetséges az, hogy a műszerfalán 5-tel jelelt iránykoordináta csak két számból áll, és ezzel navigálunk a 3 dimenziós térben. Nagyon egyszerű a magyarázat, létezik egy olyan elmélet, amely szerint a 360 fokos kör és 3 egymástól független tengely segítségével 2 számmal is leírható egy tetszőleges térbeli irány. Az első szám egy szög, ami az (x,z) koordináták változását jelzi. A második szám pedig a harmadik tengellyel bezárt szöveg mutatja. Akinek ez magas, lepozzon fel a témát részletesebben kivesező irodalmat...

Kanyarodjunk vissza a főmanushoz, és nyomjunk '6'-ot, majd 'RETURN', 'RETURN' és várjunk, csak várjunk... ha nem fogyott ki, és befejezte az üzenetek kiírását, vagy csak egyszerűen várjunk arra az üzenetre, hogy: „We got message from Starfleet on subspace!”. Ekkor írjuk be: RSC! Töltés után megjelenik egy üzenet.

A TRADULE szektorban a FOLMO rendszerben van egy kis megfigyelő állomás, ami a TRADULE pulzárát figyeli. A pulzár mostanában erősen megváltozott. Úgy néz ki, mint ami fel akar robbanni. Jó lenne, ha elmenünk FOLMO-ra és elvinnénk onnan 14 tudóst a pulzár közelébe, hogy adatokat gyűjtsenek róla.

Jól van! SET, utána FOLMO ('RETURN'). A számítógép beáll a rendszer irányába és már mehetünk is. Amint megérkezünk, készsűnkön nagytávú SCAN-t, majd RPT! Ekkor a főképernyőn megjelenik:

NAME: TRADULE/FOLMO (a rendszer neve)
TYPE: PULSAR SYSTEM (a rendszer típusa)
HEADING (a rendszer iránya)
RANGE (a rendszer távolsága)

Szóval irány FOLMO, és amikor bejön a „We are entering to the FOLMO system!” üzenet, adjuk meg: OR5, vagyis orbitális pályára állunk a FOLMO 5 felett, no persze várni kell egy pötyvet. Jön egy üzenet az állomásról, hogy észrevették titlétünket, és hogy készen állnak a transzportálláshoz.

Várjuk még meg a „shall I energize?” szöveget, ekkor AFF, amire kapunk egy üzenetet, hogy a banda a fedélzeten van.

SET, majd írjuk be: TRADULE. Amikor rááll a számítógép, indulhatunk is. Odafelé menet kapcsoljuk be a pajzsokat, és menjünk egyenesen a pulzárba (az RPT-1 nem árt beírni néhányszor).

Várjuk meg a „Data is coming” üzenetet, majd gyorsan álljunk rá a FOLMO-ra: SET és FOLMO. Kapcsoljunk 3-as impulzusra: IP9, majd menjünk ki. Amikor a távolságunk 30, kapcsoljuk be az AXL-t (á'la Guns'n'Roses? — Co'boy), mert 26-tól 3-as borzasztó nagy a pulzár intenzitása és erős pajzs nélkül nem élünk túl a kalandot. Utközben még jön egy üzenet az Xplor bázisról, hogy rakjuk ki a audióra: AUD. Kérjük ki a csapat véleményét is: OPN. Megjegyezzük, hogy biztos bajban van, és az utolsó jelentett helye a 20,71.60-as koordináta volt. Állítsuk be: SET és 20,71.60 'RETURN'.

Ekkor indul a visszaszámítás. Keressük meg gyorsan a Xplor-t, ami egy UNCHART nevű rendszerben lesz egy VR0435P nevű mellett. Vigyázzunk, a Xplor állandóan mozog, egyszerűval állítsuk állandóan a koordinátákat, de mindig HDG-vel, mert SET-re nem reagál. Ha megtaláltuk..., de ezt már az olvasóra bizzuk!

Ha letelik az idő, ami a műszerfalán a 9. idő és 10. dátum kijelző között látható inverzben, akkor a TRADULE szektor a FOLMO-val együtt felrobban. De kár értük...

Hát ez lett volna. Cool kis game ez, érdemes leülni mellé, és ráldolni pár hetet, mert kb. ennyi idő kell hozzá, hogy zökkenőmentesen véghezvessük parancsnoki feladatunkat, és ne úgy bájmuljunk a legénység üzeneteire, mint borjú a... na mire, ezt is az olvasókra bizzuk. A játékhoz adott tippjeitért köszönet illeti Kószó Józsi barátunkat Szegedről.

• SanTHEE

ROADWAR REUROPER



Ez egy RPG (vagyis egy 'R' típusú politikai gazdaságtan? CoVboy) az „öskorból”, az SSI-től. Talán a konkurencia *Wasteland*-jére lehetett ez a válasz (grafikailag sikerült is elérni a *Wasteland* „színvonalát”). Aki a keretértétre kíváncsi, ugorjon be egy videokölcsönzőbe, nézzen meg egy MAD MAX filmet, valami olyasmi ez is.



Negyedóra töltőgetés után a szokásos sablonos kérdéseket rendezhetjük le (akárunk-e kimentett állást visszátöntené, a társulatot áthozni a játék előző részéből (*Roadwar 2000*) Ezután egy első pillantásra ropant bonyolult menürendszer következik. Nyugi, második pillantásra még bonyolultabb lesz, úgyhogy a harmadikat meg se várjuk, hanem nézzük sorra mi mire való. Az első képernyőn a járműveinket vehetjük meg, max. hatot. Erre 15.000 ruppónk van, de ebből kell majd feltuningolnunk is a járgányokat. Ha egy gépet kiválasztottunk, a következő képernyőn tuningolhatjuk a különböző tulajdonságait, először a MASS-t (felesleges), majd Y és jöhet a többi: a STRUCTURE nagyon fontos, a kormányozhatóságot (MANEUVER) a csúcssebességet (MAXSPEED) és a védettséget (LEFT/RIGHT/FRONT/REAR/TOP PROTECT) még érdemes megpiszkálni, a többi csak akkor, ha már nem tudunk mit csinálni a pénzünkkel. Újra X, és kezdődhet előlről az egész. A járművek összeállításánál inkább kevés erőre kocsit választunk, mint több gyengét. Egy tipp: TRAILER TRUCK; BUS; VAN; OFFROAD HARDTOP, mindegyik egy kicsit megtuningolva. Most a legénységet szedjük össze. Itt is az az elv érvényesüljön, hogy inkább kevés erős fickó, mint sok gyenge (minél több pontba kerül egy figura, annál jobb). Ha ez is OK az egyéb cuccokat választhatjuk ki: Kajából (FOOD) és üzemanyagból (FUEL) jó sok kell (1000-1500 körül), fegyverekből (GUNS) és gyógszerből (MEDICINE) pár

száz, kerekekből (TIRES) ötven körül elég lesz. Most már csak CoVboy nevet kell adni a csapatnak és újabb félóra töltés után a játék kelős közepén találjuk magunkat. Aki túléltet a „grafika” által okozott megrázkódtatásnak, annak elmagyarázzuk, mit látunk a képernyőn. Bal oldalon a térkép látható, ennek közepén a kis autó a mi csapatunk. Jobb oldalon egy csomó betű meg szám: legelőbb a parti (a „hadsereg” szó jobban illene rá) neve, alatta sorban: VEHICLES: jár,őveinek száma; MAX: ennyi jármű lehet maximum egyszerre; PEOPLE: embereknek száma; MAX PEOPLE: ennyi embert bírnak el a járműveink; FOOD/MEDICINE/TIRES/FUEL/GUNS/AMMUNITION: Kaja/gyógszer/tartalék kerek/benzin/fegyverek/munició mennyisége; ANTITOXIN: Ellenmég mennyisége. Ha a parti valami komolyabb nyavalyát szed össze, amire a sima medicine nem jó, akkor kell (de akkor nagyon). SUPPLIES: az összes cucc sulya; FREE SPACE: ennyi cuccot tudunk még felszedni; FUEL USAGE: üzemanyag fogyasztásunk;

Ez alatt a parti állapotának kijelzése: HEALTHY látható (minden oké), DISEASED (fertőzött, sűrgősen antitoxin kell), DEAD (akkor már régen rossz...).

Alul van még egy sor, ami arról tájékoztat, hogy hanyadika van, mennyi az idő, illetve milyen városban dekkolunk éppen. A jobb alsó sarkokban kis ábra azt akarja mutatni, hogy az egyes számbíllentyűk nyomkodására milyen irányban fogunk haladni.

Nna. Jönnek a parancsok:

- Q: Quit;
- I: Savedisk formázás;
- S: Save;
- R: Load;
- D: Drop. Ha egekig törő zsenialitásunkkal rájövünk, hogy talán mégse kellett volna 2000 tartalék gumit hozni, ezzel eldobalhatjuk;
- A: drop Ugyanez járművekre. Ha valamelyik járgány már nagyon tropára ment, drop-uk el és lopjunk újat helyette;
- E: Ilyen zűvegeket ad, hogy: *controlled cities/cities destroyed/bombs disarmed*. Aha. Szóval valami bombákat kéne diszar.....nl...

M: Létszámenlőrzés. Néha nem árt, mert kiderülhet, hogy mondjuk azért harcolunk ilyen pocsekül, mert nincs egy szál ARMSMASTER-ünk se.

H: Heal. Gyógyítás: hogy egy kicsit a MEDICINE-ből, de a kissé rossz állapotban lévő legénység mindjárt jobb kedvre derül tőle.

F: Kerekcsere. Harcolt után nem árt a defektes gumikat lecserélni...

L: Körülnézünk némi kaja (benzin) stb. után. Ha találunk valamit, a TAKE funkcióval pakolhatjuk el. Néha előfordul, hogy előkeveredik valahonnan Bekő Tóni, a helyi autószerelő és megberheli a kocsikat, de az is lehet, hogy támadnak azok a felebarátaink, akiknél éppen felesleges kaja-benzin stb. után kutattunk....

T: Transfer. Az egyes járművek között küldözgethetünk össze-vissza legénységet, meg stuffokat. Ja, bocs, a legénység küldözgetés az a 'C'. Egyébként egyiknek sincs sok értelme.

G: A járgányok "karakterlapjait" nézhetjük meg vele. Harc után nem árt átnézni, hogy melyik kocsi szorul reparálásra.

V: Háát..... Nem tudom, hogy hívja ezt a Btk, mi nevezük mondjuk járműkölcsonzó-nek. Néha a tulaj észreveszi, hogy kölcsön akarjuk venni a kocsiját, és szót emel ez ellen — béke poraira....

P: Parlay, azaz párbeszéd. A parti addig vár, amíg nem jön valaki szembe, akivel dumálni lehet. Na, ilyenkor többféle dolog történhet.
- nem történt semmi;
- megtámadnak a mutánsok, az akármilyen autós-motoros banda, a fredisták vagy egyéb képződmények;
- jön egy-két fura figura (orvos, politikus, antiterorista fő-főnök), róluk majd később....
- Szembefoj egy csomó gyalogos fickó. Most megint több dolgot tehetünk:

LEAVE: elhúzzuk a csíkot
WAIT: Várunk. Sajnos ebben a játékban a türelem rózsá helyett sortűztes terem....

FIRE: Az előbbi történést megelőzően, gyorsan lemeszárolok a fickókat.

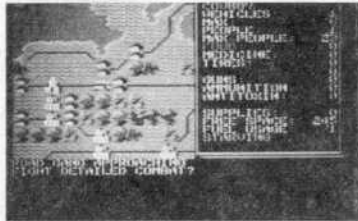
SEND ENVOYS: Odaküldünk hozzájuk egy-két fickót. Még mindig lehet, hogy leolvik őket, de általában sikerül beszervezni egy pár új tagot a csapatba.

Pár szó a harcról. Néha a program jelzi, hogy autós gengszterbanda közeledik és megkérdezi, akarunk-e harcolni velük. MINDENKÉPPEN IGENNEL VALASZOLJUNK! (Ha nem harcolunk, annak pillanatokon belül GAME OVER a vége.) Válasszunk auto-deploy-t, és quick fight-ot, mert a normál harc rettentő hosszú, lassú és unalmas. A várakozási időt állítsuk 0-ra, így lesz a leggyorsabb (de még így is lassú). Azután valamit RAM RATIO-ról érdeklőid a gép, írjunk be neki valamit (ami jól esik — talán valaki rájön, mit árt ez jelenteni). Ezután 10 pontot oszthatunk el a célpontok között.

INTERIRO: a jármű;
TOPSIDE: a legénység;
TIRES: A kerekék (ido érdemes nagy tűz-erő összpontosítani).

A harc után (ha győztünk...) kapunk egy szép kis/ciányra nagy veszteségliszta, majd jólnevelt hullarabló módjára kifoszthatjuk néhai ellenfeleinket. A harc után cseréljünk kereket, gyógsítuk fel a partit, a tönkrement járgányok helyett lopjunk újat, és ha kell, vegyünk fel egy pár fickót a legénységbe.

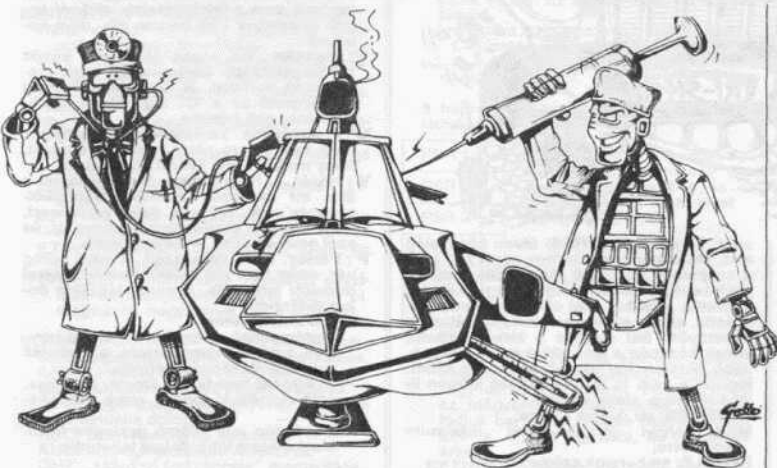
Na, ennyi volt a kezelési útmutató, néhány gyakorlati tanács következik.....



- **Közdesné!** Gyártásuk le a társulat, lopjunk annyi kocsit, amennyit csak lehet, vegyünk fel egy csomó új fickót, majd mentünk állást.
- A legénység létszámát kb. a max. érték 3/4-énél próbáljuk szinten tartani (persze, ha tudjuk, hogy bunyó jön, annyi embert vegyünk fel, amennyi effer).
- Ha orvos vagy politikus ajánlikozik a csapatba, vegyük fel őket! (max. a következő bunyónál levöljük...)
- Előbb-utóbb jön egy fickó, aki azt mondja, hogy ő a nemfőm olyan antiterrorista szervezet főnöke, és felajánlja, hogy csatlakozzunk hozzá. Ha elfogadjuk,

mindjárt elkezd küldetésekhez osztogatni...
 • Ne hagyjuk, hogy a kajánk két-három nap alatt kevesebbé csökkenjen, mert ilyenkor Murdy bá' gondoskodni fog arról, hogy ez alatt a 2-3 nap alatt égen-földön ne találjunk utánpótlást.

Hmmmm.... A játék grafikailag, meg úgy általában kivitelezésben némileg elmarad a **DUCK TALES** mögött. Tartalmilag is elmarad egy kicsit a **POOL OF RADIANCE** mögött, de ha mi ilyen sok betűt elolvastatok róla, egyszer (kétszer-tízszer) be is tölthettek...
 • **HANCU**



CODENAME MAT II.

Az új űrhajónkkal (**Centurion II.** a neve) éppen a **Myon**-ok elleni háború kelőző közepébe csöppenünk. A háború a kavillium bányákért folyik. Ez a kavillium a világegyetem legértékesebb anyaga, enélkül milliók halnának éhen. A Galaxis közepének közelében van egy bolygó, amit **Vesta** néven jegyeztek fel. Egyetlen érdekes dolog az ezen a bolygón, hogy kavilliumtól vöröslik a felszíne. Természetesen jelenleg a **Myon**-ok birtokolják ezt a bolygót, mi pedig azt a feladatot kaptuk, hogy a bolygó birtokosát irtjuk ki. Ezt a nemes célt az okosok azzal indokolták, hogy a **Myon**-ok túl barbárok ahhoz, hogy felelősségteljesen bánjanak a világegyetem kavilliumkészletével. (Hát meg van a véleményünk arról a vezetőről is, aki egy szál űrhajót küld néhány flotta **Myon**-űrhajó ellen + egy bolygó meghódítására...)

Mat néven a **Centurion II.** földi űrhajóval elindulunk kavilliumért.

Ha betöltjük a játékot, egy szépséges műszerfal tárul a szemünk elé, vizsgáljuk meg először tehát ezt:

1. Fedélzeti computer

Egy csomó dolgot lehet itt csinálni:
S: Radar: 2 részből áll: távolsági/közel. A középső álló pont a saját űrhajónk, a többi pont ellenséges űrhajó. Kissé bonyolult ez alapján tájékozódni...

Q: Űrterkép: 24 hoidat jelöl (a szabályosan lerakott pontok) és az űrhajók. A **Centurion** egy villogó sárga jelzi, a **Myon**-űrhajókat világoskék apró foltok.

R: Visszapillantó tükör: Harcnál néha használható dolog.

B: Harci computer: Ez a leghasznosabb. Ha a státusz piros (ld. később) itt megjelenik egy űrhajó rajza. (Ha a rajz nem jelent meg, nyomjuk meg az 'A'-t, mert ez váltogat a célpontok között.) Ha az űrhajó rajza kék, akkor valahol mögöttünk van, ha sárga, akkor előttünk. Egyébként, ha nincs az űrhajó képe közepén, és nem sárga, akkor nem is látjuk. Ha nincs közepén, arrafelé kell kanyarodni, amerre van a középtől.

M: Javitórobotok: Ez is hasznos, csak repülés közben piszkol lassú. Még van egy hátránya: a megsérült alkatrészeket a javítás alatt nem használjuk. Ha pl. a mellső pajzsot egy csomószer eltávolíták, néha eltűnik. Ha megnezzük a javítóhelyén, kiderül, hogy 20 %-nál jobban sérült. Ha nekiallítottunk egy robotot, az elszórakozik vele egy órát és addig akáki lelőhet minket. Ebben a menüben 'C'-vel lehet felfelé, 'X'-szel lefelé mozogni, és 'V'-vel javítani valamit, vagy a javítást leállítani. 'M'-el lehet lapozni, 'SHIFT' től balra, 'Z'-vel pedig jobbra vihetjük a kurzort.

2. Hőmérő (Heat)

Ha az ellenséges űrhajók eltálanak, a mutatója megemelkedik, így, ha egy csomószer eltálanak egymás után, a forrósgába halunk bele. (Ez rosszabb, mintha a pajzsot lőtték volna szét, mert ott legalább a pajzsgenerátorok oltóhatjuk...)

4. Sebességmérő

- %-ban írja ki a sebességet.
- 1': csökkenet,
- 2': növel,
- 3': automatán 0 %-ra áll,
- 4': automatán 30 %-ra áll,
- 5': automatán 100 %-ra áll.

5. Státusz

Három állása van: zöld, sárga, vörös (+ villogó piros).

1. **zöld:** Tök szabadon tehetünk akármit, de azért ilyenkor érdemes a szervizzel foglalatkoskodni.
2. **sárga:** begyűjthetjük a **Warp-Dive** hajótűműveket (ld. később)
3. **vörös:** teljes harckészültség!

Villogó vörös esetében még nincs pajzs a hajó körül, vagy valamelyik pajzs nem működik.

Amikor zöld, akkor történik a kavillium bányászat. Ez az űrben kevergő kavilliumdarabkák begyűjtését jelenti. Ha sárgára vált a státusz, akkor a környékről elfogyott a kavillium. Ezért érdemes zöld státusz mellett 30 %-os sebességgel gyűlögetni a kavilliumot. Egy-egy szint végrehajtásával jelentősen felnyomja a Bonus-pontokat.

6. Target computer:

Szintén három állású, csak ezek között mi választunk a 'T' billentyű lenyomásával: **Auto; Manu; Off**.
Vörös státusz mellett az **Auto-T** érdemes, egyébként ki kell kapcsolni, hogy ne egye az energiát. (A „normális értelmére” nem jöttünk rá.)

7. Biztonsági rendszer ('F')

Ez csak kétállású: **ON/OFF**.
 A csatak esetén (vörös státusz) kell bekapcsolni, de a **Warp Drive**-nál sem árt...

8. Pajzs ('D')

Ha bekapcsoljuk, megjelenik négy vonal a mellette lévő **Centurion**-ábra körül. Ez jelképezi a négy pajzsot. Ha valamelyiket szétlőtték, akkor az eltűnik, vagy csak időlegesen működik.

9. Szövegablak

Ide kerülnek az olyan info-k, mint pl. „A **Warp Drive** beindult”, vagy „a mellső pajzs 54 %-ra sérült”, stb.

10. Ágyúk

A **Centurion** kétféle ágyúval rendelkezik. A plazma ágyúval nagyon nehéz pontosan löni (úgy is lehet mondani, hogy képtelen-seg valakit is lepuffantani), viszont a lézer ágyú sokkal jobban eszi az energiát (mégis ez érdemes használni). A két ágyú között 'E'-vel lehet váltogatni. Ha az egyik ágyú meghibásodik (mondjuk a bal oldali), attól még lehet lövöldözni a jobb oldalval.

Ezek után el lehet mérni a játékban. Fő gondot a csaták jelentik (ugyanis majdnem mindig csata közben halálunk el).

Egy csata (m) úgy kezdődik, hogy a státusz örülten elkezd villogni vörösben. Ekkor váltunk át harci computerre ('B'), kapcsoljuk le a pajzstól ('D') és a biztonsági rendszert ('F'). A target computer-t állítsa ki-k-i érzése szerint Manu-ra, vagy Auto-ra ('T'), majd állítsuk közép-re az űrhajót a target computer-en úgy, hogy előtünk legyen, majd figyeljük az oldalt lévő távolságmérő mutatóját! Ha elérte a vörös határt, a látómezőben is megjelenik az ellenséges űrhajó. Innenőtől már csak kezűgyesség kérdése a dolog. Az egész harcot érkekes 100 %-os sebességen végezhessük ('5'), kivéve ha nem akarunk kanyarogni. Ha egy Myon mögöttünk van, lassítsunk le ('3', vagy '4') és amikor elhúzott mellettünk, gyorsítsunk fel ismét harci sebességre ('5')! Ez egy jó csel, mert miután elzúgott mellettünk, nem tud hátrafelé lövedőzni. Egy hátránya van ennek a manővernek: nehéz.

Csata után használható az eddig titokzatos Warp Drive-hajtómű. Kissé nehézkes a használata, de igen hasznos dolog. A 24 holdas rendszerben lehet ide-oda repkedni. Persze rendszeren eszi az energiát, de nyugodtan lehet használni.

A Warp Drive hajtómű beprogramozása: Mindezek előtt át kell váltani a holdrendszer térképére ('Q'). Ez két nagy részből áll: jobbra a szöveges, balra a grafikai rész. Minket most a szöveges rész érdekel. A felső felirat ('Warp') alá egy számot kell beírni, '0' és '6' között. Ez lesz a Warp Drive távolsági kódja. Ha pl. 6-ot írunk, akkor 6 egységnyit fog repülni az űrhajó. (Egy egység kb. két hold közötti távolságnak felel meg). Alul egy három számjegyből álló számot kell beírni 'Rongó' felirat alatt, szóval ezt fokban kell megadni 0 és 359 között. Ebben az irányban fogunk Warp Drive-olni.

A számok között 'Shift' tel és 'Z'-vel tudunk jobbra és balra mozogni, a számjegyek értékét 'X'-szel csökkenthetjük és 'C'-vel növelhetjük. Ha beállítottuk mindezeket, indulhat a hajtómű ('W')!

Ja! Nem árt előtte bekapcsolni a pajzstól ('D'), ellenőrizni, hogy működik-e a mellőss pajzs, mert ha nem, akkor 100 %-os sebességnél leáll a Warp Drive-hajtómű. Ez volt a Warp Drive.

Sérülések és javítások

Az első szintben sérülést a pajzstól kivételével csak akkor szenvedhet valami, ha szétlőttek a pajzstól. Ez a többi szinten nem igaz.

Ha a sebesség valamitől elkezd csökkenni, akkor azonnal két oka lehet:

1. szétlőttek az ion-hajtóművet,
2. teljesítettünk egy szintet.

Mind a kettő után szinte kötelező a javítás. Ha az ion-hajtóművel van a gond, akkor lőjük le gyorsan a körülöttünk kevergő ellenséges hajókat, és álljunk neki a nagyjavításnak! Itt érdemes mindkét robotot munkába állítani, ha nincs más fontos javítandó. Ezt úgy tudjuk, hogy a kurzort jobbra visszük és ott nyomjuk meg a 'V'-t. Erre megjelenik egy 'D1' felirat (ez a droid-1-et jelenti). Ha tovább visszük jobbra a kurzort és ott nyomjuk meg a 'V'-t, akkor 'D2' jelenik meg.

Egy robot egyszerre csak egy dolgot javíthat, tehát ha már valahol van pl. 'D1' felirat és még valahová rakunk egyet, akkor az előző eltűnik, vagyis azt nem javítja tovább ez a robot. Az egyik robot a másikat is meg tudja javítani, ha az megsérült, és egymást javítják egyszerre...

A szerencsésebb eset az, amikor egy szintet teljesítettünk. Jön a szokásos szöveg, hogy milyen ügyesek (okosak/szépek) stb. vagyunk, majd a tavaszi nagytakar... Itt űrhajót sőt holdat(!) is javíthatunk, vagy semmit sem csinálunk.

Az űrhajó javítása ugyanaz, mint az előbb, csak nem kell 'D1'-et meg 'D2'-t ide-oda rakogatni, meg az egész javítás kész van egy pillanat alatt. Hátránya is van természetesen, mégpedig 10x20 %-ot javíthatunk.

A hold javítás még egyszerűbb a kurzort odavisszük a javítani kívánt holdra és nyomjuk a '0'-t.

Egy-egy szint elvégzésével más típusú űrhajók az ellenségek. (Már a 2. szinten kóricálókát is tők nehéz legyőzni).

Végül a teljes billentyűzet:

Manőverező dolgok:

- Joy #2 port, vagy
- '6': balra
- '7': jobbra
- '8': le
- '9': le
- '0': tűz

Ion hajtómű:

- '1': lassítás,
- '2': gyorsítás,
- '3': 0 %-ra lassítás,
- '4': 30 %-ra ráállítás,
- '5': 100 %-ra ráállítás.

Fedélzeti computer:

- 'S': radar,
- 'Q': holdtérkép,
- 'B': harci computer,
- 'M': szerviz,
- 'R': visszapillantó tükör.

Egyebek:

- 'W': Warp Drive be,
- 'Shift+W': Warp Drive ki,
- 'D': pajzs (be/k),
- 'F': biztonsági rendszer (be/ki),
- 'T': target computer (Auto/manu/off),
- 'E': agyucsera (lézer/plazma),
- 'A': céltárgyváltás,
- 'H': Pause,
- 'Shift+P': kimentés,
- 'Shift+0': betöltés.

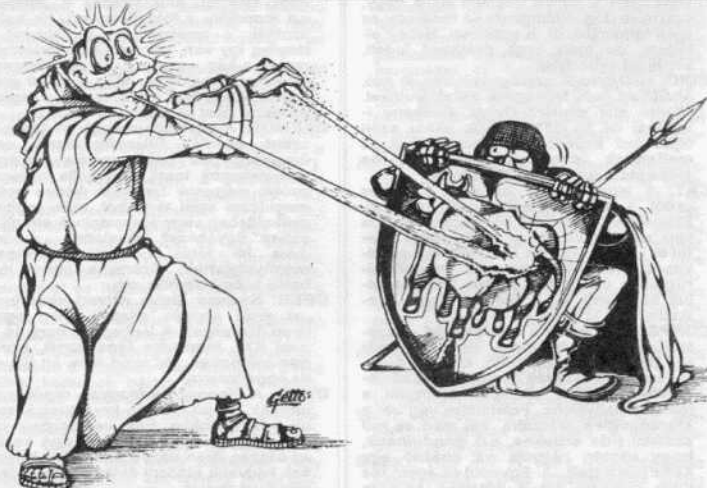
Warp-programozás:

- 'Shift': balra,
- 'Z': jobbra,
- 'X': csökkent,
- 'C': növel.

Szerviz meg hasonlók:

- 'Shift': balra,
- 'Z': jobbra,
- 'C': fel,
- 'X': le,
- 'V': javítás engedélyezése.

• Paksi Gábor



Maratoni sorozatunk újabb állomásához érkezett. Bryan mester két **Gobli**(l)ns között úgy döntött, hogy neki elég volt az **ULTIMA** témából, az V. részzel már foglalkoztunk a CoV 34-ben, a VI. pedig még csak PC-n lett letesztelve, vagyis a végleges kézirát még nem készült el. Ezért, és hogy ezúttal se maradjatok **ULTIMA** nélkül, most némi kiegészítés következik az V. részhez, amelyet **Szabó Ferenc** Budapestről küldött be a Szerkesztőségbe. Ezt követően lazításképpen nyomunk egy bestiáriumot, amely hasznos a IV-V-VI. részekhez egyaránt.

Kiegészítések az **ULTIMA V**-höz:

- **Empath Abbey**-ben az a hír járta, hogy egy nagytekű emberke kitalált magának egy kajakészítő varázslatot. Meg is találta az illetőt, aki kiadta a nagy titkot: a varázslat **IN-XEN-MANI**, komponensei pedig **Ginseng + Garlic + Mandrake Root**. Mondjuk éppenséggel nem terhelni túl a csapatot élelmiszerezzel...
- **További kaja:** *Ioto* kunyhójánál (kezdés) van egy kis elkerített terület. A fehér részeket fészchedhetjük, ami egy adag kaja. Ha kimegyünk, és utána vissza, akkor újatermelődik. Az most egy más kérdés, hogy ez vajon lopásnak számít-e, avagy sem... (valószínűleg nem)
- A **Trinsic**-től délre lévő világitótornyban (**Greyheaven**) el egy *David* nevű pasmag. Ha azt mondjuk neki, hogy „sxtant”, akkor a nyakunkba sóz egy ilyen szerkesztőt. A szótárs működése egyszerű: megadja a koordinátákat fokban és szögpercekben, csak nem számokkal, hanem betűkkel.

ULTIMA SOROZAT

Érdekesebb helyek:

- **Buccaneers' Den** (J'P-'J'E"): Itt felvehetünk egy elég erős harcost. A fegyverzetletben többek között kapható **Ring of Invisibility**. Erről jut eszünkbe: bármi nem csodálkozson, ha valamilyen (sármilyen) gyűrűje egyszer csak (akár rögtön vásárlás után) eltűnik, ez a program igen szimpatikus tulajdonsága.
- **Bordermarch** (K'A-'A'P'): Ide csak napal léphetünk be. Egy szigeten van, hegyekkel körülvéve, úgyhogy csak akkor juthatunk be, ha van nálunk **grapple**. Itt találkozhatunk régi ismerősünkkel, **Dupre**-ral (igen, ő az akit az **Ultima IV**-ben senki sem tudott felvenni, mert mindenki paladinként indult... — **Bryan**), valamint egy további esélyes csapattaggal. A boltban is van néhány érdekesség: **Magic Shield**, **Ring of Regeneration**, és **Amulet of Turn** (utóbbi előholt egynék elen).
- **Palace of Blackthorn** (P'G-'M'E"): Ezen a szigeten van némi láva is, talán nem olyan fontos belemászni. A legérdekesebb itt a börtön, ahol egy vak varázsló és egy rab csatlakozni óhajt, és segít a szükségesben is, ha történetesen rab státuszban vagyunk jelen. A vár területén nem lehet varázsolni, és így nagyon jó poén, hogy a börtön északi ajtaján távozza egy-két karakter mérgezőt kap...)
- **Serpent's Hold** (P'B-'J'C'): Itt van fegyverbolt. Az egy-egy szakácsot kérdezzük meg „skull”-ról, mire 100 arany fejében ad 5 db mindenzáratrító koponyát. További csesztetés hatására elárulja, hogy egy **Shenstone** nevű kovácsnak még van néhány darab raktáron.
- **New Magincia** (K'J-'L'N'): Miután felfedeztetésekor éppen egy **Shadowlord**

dekkolt itt, sajnos a felderítés nem igazán volt teljes. Érdekes motívum mindenesetre, hogy innen való a feljebb emlegetett vak varázsló. A helyi farmerekkel ne vigyük túlzásba a kommunukációt, mert hajlamosak lopni, talán mondanunk sem kell, hogy nem pl. törököt...)

● **Decent Dungeon** (E'J-'P'A"): Kezdetben a bejárat be van omlva. Álljunk oda mellé, és ordítsuk, hogy „fallax” (fallosz?), mire megnyílik a lejárát. Az első szinten csak akkor menjünk le a rögtön látható gödörbe, ha a dungeon után részét már megneztük (a folyosó végében **SEARCH** parancsral kereshetjük meg a többi lejáratot), mivel innen rögtön a 8. szintre pottyanunk, egy olyan szobába, ahol 4 **Sea Serpent** tartózkodik. JÁRÁSKÉZ közben nem árt a folyamatosan **SEARCH**, mert vannak rejtett gödrök is. Van két ilyen érdekes szoba is ebben a dungeon-ben:

a; A 6. szinten lévő keresztfolyosó déli létráján felmászva egy szobába jutunk, ahonnan létszólóg ninco kiút. Vegyük fel **GET** parancsral a szobában lógó 2 fáklyát (*fuck ya...*), és lépünk az így felszabaduló helyre. Megjelenik két létra, és már mászhatunk is...

b; Az előző szobából felfelé mászva, a második szinten ismét egy szobába jutunk. Itt 6-8 **Gremlin** van közöben bezarva. Az **Open** elég esélytelen ötlet, használjuk inkább a **PUSH** opciót. A dungeon 8. (jól olvassuk?) szintjéről kijuthatunk az Avilágba (**Underworld**) is.

További koordináták:

- West Britannia (G'K-'F'B')
- Trinsic (L'P-'G'K')
- Moonglow (I'H-'F'I')

- **Hythloth Dungeon** (P'B-'P'A") — Itt valószínű kiáltani (YELL) kellene — de mit????
 - **Shard of Cowardice** (L'A-'L'I')
- További tippek:**
- Erdemes használni a **Morning Star** nevű fegyvert, két mező hatótávolsággal is kiválóan gyilkol.
 - A csúzni nem is olyan rossz fegyver, mint amilyennek kezdetben látszik...
 - Mérgező ellenfelek: **Giant Rat**, **Sea Horse**, **Python** (utóbbi kettő lövéssel is), **Squid**
 - További kellemetlen figurák: **Wisp**, **Demon**, **Dragon**, **Sea Serpent** (ez utóbbi még a hajónkra is elég veszélyes lehet)
 - Ha hajóra nem teltet, és csónakkal vezetgetünk, akkor kerüljük a harcot, mert nem igazán lesz sikerélményünk...
 - Kalózok leverése esetén miénk lesz a hajójuk (**magyarul lék — CoVboy**).
 - A vízben lévő **Sea Horse**, **Sea Serpent** és **Squid** ellen ne harcoljunk, használjuk inkább a hajó ágyúját.
 - Az elején említett kajaszerezés *lolo* kunyhójánál a játék kezdetén nagyon hatásos lehet, mert akkori vagyónkánkhöz képest a kaja bizony meglehetősen drága...
- Végül, barátunknak lenne pár kérdése is, amit ezennel körkérdesze teszünk:**
- Honnan való az információ a karmáról? Hol jelzi a program, mennyi karmánk van még?
 - Mik a többi dungeon-t nyitó **Power Word**-ök?
 - Mivel lett a fegyvereket és támadóereje meghatározva?
- A tippekért nagy thanx!**

MEGA BESTIÁRIUM (ULTIMA IV-V-VI)

Ez a játékokban található dögök/szörnyek/lények listája lesz. Nem árt tudni, pl. a *gyarl velem kérdéseim!* — Mert különben nem tudunk kijutni a vár-ból... és nem tudunk lemenni az alsó csatornarendszérből a dungeon-ba, arany és -tárgyszerzés céljából! Eredetileg az **ULTIMA VI** részére készült, de később kiegészítettük; így az **ULTIMA IV-V-VI**-hoz használható. Az összes ellenfél megtalálható benne. *Ami kiegészítés, az alapvetőleg TELJESÉN elődöntve lesz írva, az egyes jellemzők végén!*

ACID SLUG: Ritkán találkozhatunk vele. Előfordulási helye a sötét sarkok a dohos útvesztőkben. Szétmarja az illető karaktert, még páncélban is. Tiszta **ALIEN**, csakhogy habár fájdalmas, mégis „csak” felszini az égés, míg átési magát a páncélban. A hagyományos gyíveknek nem nagyon ártanak neki, de a tuzet nem szereti. *Egy bután piócaszerű lény.*

ALLIGATOR: Sötét, borongós mocsarakban gyilkol előszeretettel eme közismert dög. Ijesztő, nagy fizikai ereje van, brutális sebeket tud adni egyetlen ütésével, támadásával, főleg erős farkával (EZ utóbbi ismerős. — No comment).

ANT, GIANT: (-még rimel is!) Ravasz rovarharcos a homokos, fővényes részeken. Egyébként **óriashangya**, nem árt óvakodni az erős ragóitól, ami képes szétzúzni pillanatok alatt egy embert. A hangyák csapatban kóricálnak...

BALRON: Néhányan azt gondolják, ezek a **Gonosz Marsalfai**, akik elpusztultak, akik már régen eltörtöttek. Akik túlélték, azt mondják, jobb szét csendesen kilépni az életből, mint egy dühöt **balronnal** szembenállni. Az ősi tekercsekben le van jegyezve: repülő lények, akik pusztító tűzlabdákkal dobálóznak, és ha nem kapják vissza a lasztit, dühöseks lesznek, és megy a következő labdacsk, és...

Egyébként (szorult helyzetben) bájolás-sal és egyéb varázslatokkal is próbálkozz **Embereszerű lény, erős mágiával.**

BAT: Mély barlangokban található. Legfőképpen tapláteka az állati vér. Alapvetően nem gonosz, csak ha felzavarják, akkor támad a **devenar**.

BAT, giant: Eles füllelkel és éjszakai látással ellátott **óriásdenevér**. A becézgetés (-becézgeti a sz*rt) ellenére ez a nagy, szárnyas dög villámgyors és hatékony az éjjeli támadásánál, a sötétben. Nehez eltalálni, de teste csak prémmel fedett, könnyen sebezhető.

BIRD: Hétköznapi **csipogók**ról van itt szó, általában nem fenyegetik karaktereinket. Milyen egy madár? Gyors, törékeny (-jézetes) de ha b****gatják, akkor azért feje tud kopcsolni! (-**Hicceccok itt mellettnk idegesen felnevették és előkaptá... madargyűteményét.**)

CAT: A legismertebb háziállat (**CoVboy** után), a **macska** gyakran portyázik a sikátorokban, és bódék közelében, egy kis kaja reményében vagy bódoltogalan egeret lesve (-OK, az **ULTIMA VI**-ban **elveszűk SHERRY**, az **éger** cuccait, kirúgjuk a csapatból azután felhasználjuk kajáknak). Az a lényeg, hogy „szelidíthető”... Id **éger**.

CORPSE: Egyedül a mélységben, összetett-ürelgekben található, de akkor már rég problémák állnak elő, mert az örögi, szivókarokkal teli (**halottvő**) **szellem-szörny** behúzza sikkoltzó áldozatát a földalatti tanyájába. Feltemetve vég vár a szerencsétlen áldozatra, aki meg se tud zsalálni (-**de érdekes, azt gondolnánk, hogy rögtön rágyújt és énekel egy KERETENS-dalt...**). Egyedül az égető tüz tudja támadni ezt a sötétség születte szörnyet.

COW: Ki „mondja” azt, hogy **MOOOOOOOOO!** (-**CoVboy!** **Vagy én és Getto pár hordó söt után/ közben/ előtl...?!**) A **válasz egyértelmű. A könyv szerint „tisza eredete a húsnak” (szadisták) és tejeik**”, ezenkívül „a

jőlakott tehén mindennapi látványa sok farmnak... szerezünk még nem lát(t)ákja a **Mt. iró(k)** a **HQ harci tehenét**, a **100. sörfőjes** után!

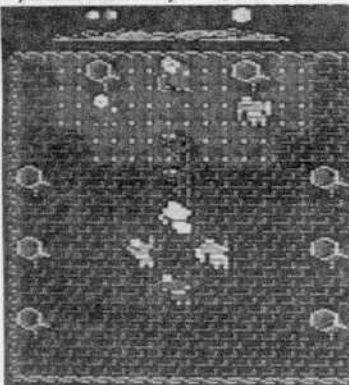
CYCLOPS: Egyezmény nehezkes **egyszemű műtár**, akármilyen nem felt semmitől és senkitől (-**talán csak a harci tehenétől...**). Egy nehéz tőgyfa-bunkóval hadonászik, vagy nagy követet dobál, sajnos elég nagy sikerrel. Akik túlélték a „találkát”, azt mondják, a föld belereng, ha kolbászolnak a területeiken. Egyébként ez tényleg így van, pár pályával „odébb” is remeg a kép... **gonosz óriások, féltónnas kövekkel dobálóznak. Még a sűrűlt ütése is veszélyes. Egy dűde szerint a legjobb vadászát őket vadászni.**

DAEMON: A legfélelmetesebb és leggonoszabb ellenfél. Ellenállhatatlan erős, ügyessége és intelligenciája majdnem verhetetlenné teszi. Birtokolja a legnagyobb mágusok hatalmát, képes hordát megidézni saját társaiól, akik segítik a győzelemben vagy áldozatainak elragadásában. Egyébként előhalottak... a könyv óvva int löltük (-**ezzel tökéletesen megnyugtattak**). Szárnyas, izmos lény, halali pofojú **démon**, stb.

DEER: Szarvas illetve **rövad** akar lenni, „az **erdő kecske atléta**”, meg egyéb ilyen ökörségek. A lényeg az, hogy jó kis hús (**Oh, mennyire lecsúszott, porias gondolkodás!**), de azért nem árt figyelni az agancsaira.

DEVIL: A **Gonosz hadnagyai**, repülve suhannak, a part mentén kergetnek keresztül a hullámokon. Erős varázslataik vannak, vagy mágusok és el tudják kerülni az összes ilyen irányú támadást. Különösen kedvelik kirozni áldozatukat, már ha alkalmuk van. Persze ezt nem gondoltuk komlyan, mert most toppant be egy ilyen példány, és csóválja a farkát... és be nem áll a szája. Ugat. Mivel **kutyus**. Azért a sört megtartja és... kissé elfertünk a témától. Segitene vadászni, ugyan szolgáljaik, de nem ismerik a félelmet.

DRAGON: „Hány misztikus mondatok építettek ezekre a szárnyas, tűzokádóra korabeli Angliában? Még a legerősebb harcós is kipurozta a nagyfokú varázslástól és a mérgező lehellettől és füsttől, ami a felbőszített szörny orrukából ömlik. Noha halandó, nagyon nehéz megölni. Ezért esoda, hogy pár mérész lélek képes ellopni tojásokat a sárkányfészekből, hogy az a gazdag városiakok asztalára kerüljön, a konyhaművészet remekévé. *Gonosz, repülő kigyó, keresztül tud repülni a vízeiken, hogy meg a hajókat is támadja tűzpolyvókkal. Nem sok hajó képes ellenállni a sárkánytámadásnak. A vele való csatába nem ért beszámítani párat az alábbi lényből is, a...*



04-07-0161 Wind: C

DRAKE: nem a szabadfordítású „gácsér” akar lenni, hanem egy „hétkoznapi aprósarkány”. Kisebb, mint rokonai, de nem kevésbé vérengző és kegyetlen. Rendszerint csapatban vannak, így még vérengzőbbek. Mint a sárkány, ez is tud támadni távolról.

ETTIN: Gonosz *kétféjű óriás*, szeret kövöl dobálózni, mint a cyclops-ok. Nagyon veszélyes, a legjobb messziről támadó fegyverekkel és varázslatokkal. Egy nagy klanjuk él *Serpent Spine*-től odébb – az *ULTIMA IV*-ben.

GARGOYLES: Egy úgynevezett *BATMAN* char-t mintáznak meg. Angliában a városok néznek ki így, *emberalkatú szárnyas lények*, kis szárnyakkal és féltelmes pófával. A játék címe rájuk utal (*The Threat of the Gargoyles*), magyarul a „*Gargolye-k fenyegető veszedelme*”, gyakran összetévesztik a démonokkal őket, mivel eléggé ismeretlenek. Az egyetlen töredékes információ, hogy a föld alatt élnek. Két osztályuk van, egy dománás, szárnyas változat és egy kisebb, szárnyatlan fajta. A nagyobb gargolye-k léjzstó ellenfelek, nagyon magas intelligenciával és hatásos varázserővel, de a kisebb fajtak se hanyagolhatóak.

GAZER: Óriási *mágikus szom*, egytámadó varázslatokkal (*hasonlít a BEHOLDER* re). A legfurcsább szörnyek a birodalomban, általában a dungeon-ban lebegnek a föld felett, keresnek bárkit amit/akik hipnotizálhatnak több szemmel. Egy gyakorlott kalandozó állítja, hogy különösen bűgös, susogó hanggal veszik körbe az embert. Legyünk óvatok, ha sejtjük a jelenlétüket... mert vagy elattannak, vagy megbénítanak pár kör erejéig. *Alvás közben csap le, mely erdők a kedvencei* (*ULTIMA IV*).

GHOST: Megtalálhatók temetőben és halott helyeken, mozgásuk korlátlan. Könnyedén átlibbennek falakon és akadályokon... mint minden *szellem*. *Nem árt óvatosan viselkedni, ha a közelünkbe*

vannak. *Gonosz szellemek gyakran találhatók romoknál, harcmezőkben és kriptákban.*

GREMLIN: Egyedül gyenge, de csapatban kóborol és támad (nem tudjuk, de néha *Kis Hazánkban is találkoztunk ilyenekkel...*). Kockázat, hogy elfragadhat némi kaját a csomagokból, szétosztják maguk között őrlt nagy kajálás közepette. Sunyi kis hullakörök, a legnyavvadtabb fajtából, ezért veszélyesek. Tömszi *manószörűség*, nagy vegtárgokkal. *Imádják a gyanyutlan utazók összes kajáját ellopni. „Ne legyél ősszerűzárda egy gonosz gremlin-nell”*

HEADLESS: A *fej nélküli* lóttan... lóttalan... lovtalan (-na vegre!). *Elba**** (-elszabottal akartunk mondani) kísérletei a varázslóknak. Pár varázsló elrontotta a megidézést, stb. és lemaradt a pacák fejére. Mondjuk emberszabású, de különben egy izomszagú csupakarom izé, akinek állandóan *fej nemlétező leYEAH!* (-ezenkívül nem tud sört inni és cigizni, ezért NAGYON dühös. Ez érthető.) Ez a szerencsétlen figura jól érzékeli éppen aktualizált áldozatát és természetellenes pontossággal lecsap rá. Nem ismer szálnalmat, szépen megfojtogat csupasz kezével... ha találkozzunk vele, *ne veszítsük el a fejünket*, és mondjuk meg neki, hogy: *„You aren't shthead, but a big asshole!”*. A szörnyűség kreatúrái, sok utazó hanyatt-homlok menekül, ha megtámadja (-ez eléggé érthető, nem?! Kiváncsiak lennénk, a *Mt. iró nem rohana-e el...*)*

HORSE: Gyors és erős, az utazásban, ami főleg akkor lényeges, ha állati kevés az idő és valakinek már véges az ereje. Az utazóknak nem árt korán beszerezni egy paripát. Néha ki lehet hűteni egy-egy *COOL! vadment* az alföldeken, amin éppen legelészik... de befogni és megszeddíteni egy másik dolog.

HYDRA: Ez a bűzös mocsári posvány a föld növénytani rémáma. A *Vörös-Kegyetlen-Gyilkos Nővények Nagy Csatajárt* tülézők tudnak róluk pár infót, pl. a mocsárföldék közelében éldegésnek, meg ilyesmi. Noha léjzstó, a hidrák egy-fajta szerencsétlét is hoznak, ha valaki talál egy ilyen kis szobanövényt (-akkor *hazavizsi és a számiánnak kirakja az ajtóba...*), akkor a *nadragulya-gombát* rendszerint meg tudja találni. Kicsit *pióccszerű hüsevő növény* csáppokkal, karmokkal és fogakkal, legalábbis az *ULTIMA VI*-ban, mert az *ULTIMA IV*-ben: *nem árt óvakodni a sok(k)féjű dög lehelletétől. Masszív tűzbőldei sok embert megsejtögethetek; többféjű, sarkány-szerű lény.*

INSECTS: Ezek a repülő *rovarok* meglehetősen kellemetlenek lehetnek, ha véletlenül megzavarjuk őket. A mocsári lények csupán kellemetienek, míg a csipősebb rovarok kimerítenek, néha eléggé durván. Megtalálhatók a hegyaljának, ezekkel nem árt vigyázni és nem b****gatni őket! *Alapvetően nem gonoszok és nem támadnak, a peremvidékben és a dungeonokban található. Tudnak repülni (egy UTOLSHOW-t), de a vízbe nem követnek.*

LAVA LIZARD: Szereti a tüzet és a pokoli hőséget az *ösgyík*. Harcabn képes fortyogó lávatól kópní 30 lábnyira (kb. 5m) is, így nem árt tőle óvakodni.

LICH: Nagyon *erős varázslatok* tud, *élehaltot hatalmas varázsló*, a legveszedelmesebb gonosz lény.

MIMIC: Úgy néz ki, mint egy *otfelfejt kincsesláda*, ez az *illúziómaster* addig vár, míg rá nem talál egy különösen móhó utazó. Ha megtettük a biztonságos távolságot, felfedhetjük a „láda” igazi természetét – egy mérges köpés az irányunkba. Az ilyen arrogáns viselkedésnél felhívunk a „jó modorra” a figyelmet! *Ha valaki a közelébe kerül, mérge*

gel köpi le, azután elgyengült áldozatát lefajlja. *Csak úgy vehető észre, ha nézegetjük a ládat addig, míg a kis kíváncsi nem bírja tovább, és „kikukso!”*

MONGBAT: *Majom-denevér* keverék, ezek a vad állatok (-vadállatok?) gyorsan és erőteljesen támadnak. Noha ritkán jelennek meg, a mélyebb dungeon-okban, a homályos részekben, elbátortalanító erejük van...

MOUSE: Ez a félenk rácsáló ritkán merészkedik elő, hacsak nem ők is kajáért. A sajtkecsintmények a kedvencei ennek a körültekintő kis állatnak. Ennyi baromság után már mindenki rájöhett, hogy az *egérről* van szó. Egyebként „*vele*” társalgó a sok(k) „*Squeak-squeak*”, stb. után ha a piszkos anyagiakra térünk (= *CHEESE*), rögtön képes nem adni a hülvét, inkább a lényegre tér (mármit, hogy tudunk-e neki adni sajtot). Bevehető a csapatba (-a *MACSKA* meg szereti az egereket... és az is beszervezhető... meg a *KUTYA* is, és...)

NIXIE: A vízben élnek, a mélyből emelkednek ki ezek az *emberszerű, kopolytis-halmutáns* lények, gyorsan támadva a tengerészeket. Szígyonyát, ami nagyon áles, messziről dobja kiszemelt áldozatába...

ORC: Szaporodnak, mint a nyulak ezek az *emberszerű, izmos, agyara* dögök, sajnos nem sikerült őket kiirtani a *Gonosz Trío* bukásánál. Elárasztják az erdőket és hegyeket. Kinézete hosszú kezűek, lapáttenyérrel, agyarakkal. Gusztustalan és hírhedtlen bűdösek.

PHANTOM: Ezek láthatatlan, *testetlen lélek*, csak kardjuk és pajzsuk (mert azok láthatók) miatt vehetők észre. Kemény és szívós ellenfél, számításba véve, hogy a halál már ismeretlen számára – ezek a tragikus lelké foglyai a gonoszoknak és kényszerítve vannak az állandó és örök harcba.

PIRATES: Valóban *aljanépe* Angliának, sokan az ilyen banda kezétől lettek haláluk. Nem árt elfelejteni, hogy a gonosz *kézők* nem ejtnek foglyokat! Galleonjaikat (*spanyol típusú hadigályák*) könnyedén mozgatják harci pozícióba és ezek telet vannak tömködbe nehézsúlyúkkal, Kedvenc fogásuk a *tegyél pontot a T-re*, vagy bezárják az ellenfeleket. Ha sikerül visszazárni a csapatonak a bandát, a halál is a miénk lehet. Hajótöröttként egy távoli szigeten – ez az egyetlen útja a vesztesnek.

PYTHON: Az angliai *óriáskigyóknak* nagyon veszélyes a mérge, amit 11 lépésnyire távolságra is képesek kiköpní. Alapvetően nem gonoszok, de azért eléggé *besz****ás*, ha áldozatukat összerújítják. Tiszteletre méltó dög, de csak messziről.

RABBIT: Noha állat félenk és abszolúte nem egy vadállat, mégis csapásai a farkmeregek ezek a hosszúfülek, egyszerűen *kinyúl*nak tőlük a veteményesek (-*olvassd ezt, NYUSZI!* Eddig csak piát láttam *Tóled*, *kinyúlni*), meg a *Kuntnit*. *Meg kaját lenyúlni*, stb).

RAT: A nem gonosz, természetes lények, a *patkányok* ember teleüléseken kutat némi kajá után. A dungeonok-ban találhatóak és nem érdemes őket megriasztani.

RAT, giant: Ezek a falánk, *bazira nőt patkányok* a sötét szazadokban feljőttek ki a szennyvízcsatornáknak és néhány kastély alsó szintjén. Sok mérreggel szemben védettek, nehéz kipusztítani. Ezenkívül ha megharap, az betegségeket, esetleg pestist okoz, sokszor egyszerűen megmérgez.

REAPER: Az ősi *elvarázslt erdők fájnak* maradáka, meg a katalizmus időkől. Magányos „*fatuskó*”, a dungeon közepében ver gyökeret. Intelligens, erőteljes bűtyök ágai vannak, amivel jó messzire ki tud csapni és a „*kaszálogép*”. Ilyen



lény ellen nem könnyű küzdeni, de a leleményes kalandozó hamar rádöbben, hogy a mint "tűzfű" is jól funkcionál... a táborúzt változtatja, néha kincseket rejt.

ROGUE: Megszokott rabok, keresztkulcs találhatóak az országban. Ezek a **csavargók** most kétéves megelégelés érdekében mint **útonálló** élnek csendes, nyugodt, szeretteljes életet. Már előre készíthet pénzeszacskóikat, ha meglátják...

ROTWORKS: Aranyos kis **rothadásféreg**. Reméljük az MINDENT elmond. A bomláselőzte léleg, ami a mocsarakban nyúzósg, utatlatosan cuppogó gerinctelen, bazi fogakkal, kidolgozott gilisztaszőrtessel. A fálya tüze változtatja a hamitól.

SCORPION, giant: Van bárki is, aki nem rohan el az **érme dűhös** dög láttára, amikor nagy mérgező fullánkát feni áldozatára, hogy belévegya és beleszivattyúzza halálos mérget? Tanácsos nem nagyon ugrálni, amikor szembeállokunk ezzel a páncélos rémálommal, az **óriás-scorpion**nal.

SEA HORSE: Ezek a varázslatos lények, **csikóhalak** nem gonoszak, sőt, kifejezetten becsületesek és jó szándékúak, ám ellenségeiket keményen pusztítják, hiszen erős mágius képességeik vannak — ezért nem érdemes őket b****gálni, mert mérgeket a csapaton tölthet ki.

SEA SERPENT: Mint földi rokona, a (tűzokádó) sárkány, a **tengeri kígyó** is hasonlóan vérengző, megtámadja a tengeren utazókat mágius tűzlabdáival és nagyon erős ütésű hosszú farkával (—szintén NO COMMENT, ld. alligátor!). A bölcs tengerész hasonlóan ajánlatos bölcsen elkerülni.

SHEEP: Ez a „monstér” olyan, mint a mazúletett **barány**. Mivel az is. A legkezeletesebb a mező dögjei között... az a közhasznú lény szőalgátja a gyapút a ruháipari dolgozóknak, szövetgyártóknak és a finom úriúrnak a kocsimáknak. (—tisztára mint a volt SZOC. jelentésekben!).

SILVER SERPENT: Egykoron, az ősi SOSARIA-ban része volt az életünknek. Belövődik a sírok falába és ősi kincsekkel, emlékekkel veszi körbe magát az ezüstkígyó. Dandárkó állítása szerint elképesztő méretű halott **ezüst-kígyó** találtak közel a gargolye-ok táborához.

SKELTON: Formás kis Mr. Csontó olyaomi, amivel biosz órákon lehet szórakozni (—régbebi emlékek között a női zuhanyzó szerepel...). Csak az a baj, hogy mozog is! Kifejezetlenül, őrügeszemű előhalott. Nem rosszindulatú, csak teljesíti a rá bízott feladatot, tudat nélküli. A kissé csintalan mágiusok meg-

idézthetik ezeket a harcban fardáthatatlan, félelem nélküli rég meghalt harcsook (vezekelő) **csontvázat**. A gonosz előhalott megtestesítő megfelelő varázslattal előzhetők.

SLIME: Ez egy kis... nem, nem kicsi, hanem nagy cuppogós **nyálka**. Eléggé rémületesen néz ki, mikor először megjelene, nedvesen csillogva, mint alakatlan massa. Szétoszódik és újra összeáll, körbefogja az utazót, aki a nyálkóca, vagy a dungeon szőryneinek tartaléka lesz. Noha tamadható az átlagos fegyverekkel, a tapasztalt kalandozók mindig tüzellel támadják ez a csöpögően fondorlatos (—csöpögő és fondorlatos, NEM?) „jóságot”. Egyébent tényleg nehéz szetkapni, mert minden egyes csapástól szétválk és utána újra összeáll — csak NAGYON erős ütésekként pusztítható el, részbenként. Helyenként a dungeonok talai csöpögő a „kis nyálkásokot”, megvárják, míg arra nem téved valaki.

SNAKE: Az első napusárra sűtkérezni előzőleg drága kis hiedevéri hullók (—a mellettünk leledző „kiss” koxi egyen meggyezte, hogy megalapítja a Hüllő Színházat. LECSAPTUK, így nem lesz riválisa a **Höllő Színháznak**), a **kígyók** rögtön lecsapnak éppen aktuális gyanútlan áldozatukra. Egyébent sokuknak mérgező a harapása és több lépés távolságból is pontosan szembeköpnék. Ez meg nem lenne akkora probléma, de EZ IS mérgező.

SPIDER: Nem árt óvakodni a hálóióktól, bár ezek a nem gonosz lények, a **pókok** valószínűleg bekéban elvonulnak... ám ha nagyon olyan szerencsétlenek, hogy keresztülmegeyri rajtuk, akkor nem árt felkötöni a gatyaszját, mert kópásuk mérgező.

SPIDER, giant: Halálos hálózt sőt a pótkés melyen. Ezek a **bazira nőst** sokszor kutatóknak áldozat után. Képesek nagyon fájdalmasat haragni vagy kiköpi masszire mérges nyálukat, ebben megegyeznek az előbbi „kis aranyos”-sal, de nem legyőzhetőenke (yuu, de jó), ugyanis nem éppen legkemenyebb a csomagolása, pár csapással megölhetőek.

SQUID: Az **óriás tintahal (polip)** csápjaival képes körbezárt egy embert vagy egész hajót, csak a nagyon erős csapás vagy villámvilág energiájüvedéke (—30HP) képes akkora találatot bevinni, hogy áldozata kiszabaduljon, de a legegyszerűbb szépen ráfordítani az egyik ágyút...

SQUID, giant: Félelmetes ellensége minden tengerésznek, borzalma a tengereknek. Ez az **óriás tintahal (polip)** legendás a pusztítási képességeiről, a nagy vitorlásokat és szépen szétjágya szivokorok karjával. Nagyon erős és masszív, addig örüljön az ember, míg nem találkozik vele...

TANGLE VINE: Ez a **küszönővény** hasonló az illatos vadrozsbabokhoz és egyéb sövény-növényekhez, a körültekintő kalandozók igyekeznek elkerülni. Az éles tűskék ékesítik a csuszós leveleket sugár alakban. Kellemes illatot áraszt, ami alvásra készíteli a közelebe kerülőket.

TROLL: Az állatias **trollok** a hidak alatt vannak és onnan támadják és fosztják ki a gyanútlan utazókat Szerencsére a trollok relative gyenge (?) lények és nincs állóképességük (??), így lettek mérsekelt (???) fenyegetés. (—Ebben a játékban ez tényleg OK., de más AD&D-Fantasy játékokban azért nem illik őket így kezelni, mert különben állatúra erősek, brutális az állóképességük, norma fegyverek nem fognak rajtuk, nyugodtan vadgoshatók, meg se kotyan; allig lehet őket megölni. Esti profi gyilkosok, akiknek a véret erősen kutyavalekhoz használják. Egyetlen problémájuk, hogy a napfény-

től kövé válnak.) Különben egy rettenetesen izmos és masszív, gorillapofájú, nagyfűlű, agyaras dög. Kb. barbaroknak megfelelő fegyvereket használ (általában harci fejsze). Nagy és gonosz lények, do-bo-fejszékkel — amikkel bőségesen rendelkeznek — támadnak. Nem árt óvakodni cselekvéseiktől. Megtálathatóak domboknál és hegyeknél.

WISP: Gyakran összetévesztik az ártalmatlan szentjánosbogárral, az igazi wisp képes megteveszteni és megtámadni a kalandozót. Nagyon gyorsan táncol a harcter felett, villámgyorsan támad, sebeket hagyva maga után. Talán a **lilderc** a megfelelője. Testetlenek, igen veszélyesek. Telepartálni tud ide-oda a harcteren, ezért bárhonnét tud támadni. Nagyon varbarba ejtő ez a vieldekő, ezért nem árt beleírni az ellenőrzőjébe (—ezt a sok(k)adik suliban mondták...), magatartásból: 1, nem árt megfegyverezni...

WIZARD: Nem mindegyik mágiát úgy követi a jó útját. Ezek a gonosz hitehagyott varázslók nagy veszélyt jelentenek.

WOLF: (—az első farkas, aki tud valami chips-zserűséget sütni... SORRY!) egyszerűen rettetget és becsútt, a magasabb fennsíkokon, erdőkben kóricál. Nem ésszerű felhergelni a különben óvatos dögöt. „Harapása rosszabb, mint felélemlés ivófőzése...”

ZORN: Mindennek az ellentété, ezek az **egy fejből álló, háromlábú (—demegsemzongora), felülfogoros lények**. Ritka undorítóak, képzélen el mindenkégy ocsmsány fejet, alul valami szőrzetszerű, három madár-szerű lábat, végén három karommal, tömpe, bovert-forma orrot és két sunyi szemet. A szája a fejletőn van, mint valami obszcsón nyílás, tele bazi fogakkal. Keresztülmennek minden falon és akadályon, és semlegestennek minden közeli mágiát. Ha egy ilyen dög elkap, nem könnyen szabadulunk az utuk.

FONTOSS DOLOG, hogy NEM KELL ANNYIRA KOMOLYAN VÉNNI a dögknél loirattak, hiszen így nem nagyon lenne esélyünk túlélni egy-egy csatát: „kissé” túlozogatunk a könyv **(The Age of Virtue** — a fent említett három részhez kiadott könyv, ami nélkül nem vagy sokra az ember, ha nincs meg) írója, mert bár ezek a lények tényleg brutálisak, de a CSAPAT főki karakterekből áll! Tehát még tük kezdő szinten is lazán lecsapunkok pl. 2 kúlopszóból, 4 fejnekülből és 2 trollból álló csapatot, különösebb sebesülés nélkül.

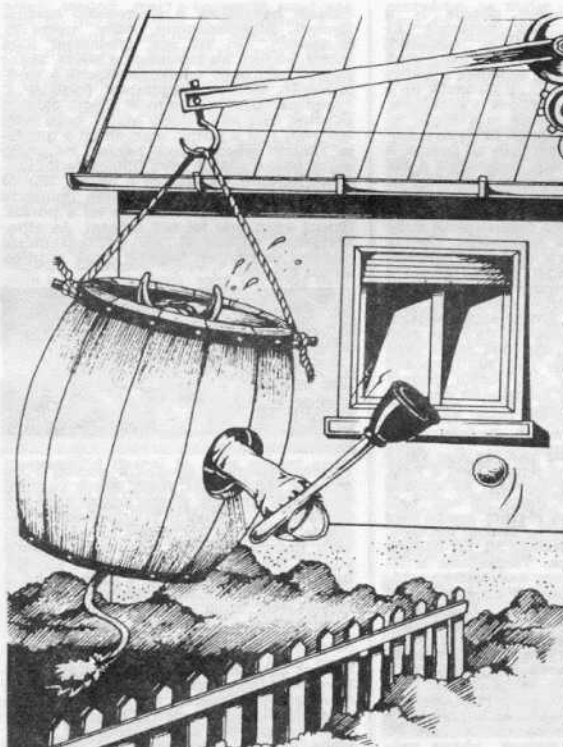
ULTIMA IV.: Bat, Cyclops, Dragon, Ettin, Gazer, Ghost, Gremlin, Headless, Hydra, Insects, Lich, Lava Lizard, Mimic, Nixie, Orc, Phantom, Pirates, Python, Rat, Reaper, Rogue, Seahorse, Serpent, Skeleton, Slime, Spider, Squid, Troll, Wisp, Wizard, Zorn. **Lord Of The Evil Dominion:** Balron, Devil.

ULTIMA V.: Insects Swarms, Bats, Giant Rats, Slimes, Giant Spiders, Snakes, Orcs, Trolls, Ettins, Gremlins, Headless, Gazers, Mimics, Reapers, Wisps, Sand Traps, Dragons. **Creatures of the Sea:** Sharks, Sea Horses, Squids, Sea Serpents. **From Beyond the Grave:** Ghosts, Skeletons, Daemons.

ULTIMA VI.: Acid Slug, Alligator, Ant-giant, Bat-giant, Bird, Cat, Corpser, Cow, Cyclops, Daemon, Deer, Dog, Dragon, Drake, Gargoyles, Gazer, Ghost, Gremlin, Headless, Horse, Hydra, Insects, Mimis, Mongbat, Mouse, Rabbit, Rat-giant, Reaper, Rotworms, Scorpion-giant, Sea Serpent, Sheep, Silver Serpent, Skeleton, Slime, Snake, Spider-giant, Squid-giant, Tangle Vine, Troll, Wisp, Wolf.

A most szöveget is egészen befejőzött. Ja majd elfelejtettem, a jövő hónapban velem találkoztok, a sors úgy hozta, hogy a VI. részt én végzem ki.

• Jahny©®™



Nos, elérkezett a csodás sorozat 3. része is. A magunk részéről érdeklődve vártuk, mert a 2. rész kissé erőltetett befejezése után javulást reméltünk. Ez a remény nem is volt alaptalan, a *Coctel Vision* igencsak kftett magáért. A 8 megás játék a szokásos helyszíneképeken kívül most már animációkat is tartalmaz, az első két részben már megszokott időtű stílusban. Véleményünk szerint a *Goblins 3* van akkora marhaság, mint bármelyik elődje, a játékmenet pedig még jobbnak tűnik. Nos, ennyi ömlengés után pár szót az előzményekről, és a kezelé-
 ről:

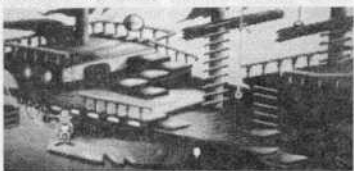
Blount, a hős újságíró felkerekedik, hogy „meginterjúvolja” egy szomszédos ország-pár királyát és királynőjét, akik momentán ellenségesek egymással szemben. Utja során persze mindenféle nehézségbe ütközik, kezdve azzal, hogy reggel egy zuhanó léghajón (???) ébred, amelynek a legénysége kapitányostól elpuccolt...

Az irányítás nagyon egyszerű, olyan mint a 2. részben, jobb click a tárgylista (jobb click — kilépés, bal click — tárgy kiválasztása), bal click pedig mozgás és/vagy tárgy használata. Egy kép itt már nem fér rá a képernyőre, az egerentűvel scrollozhatunk. A felső menü egy kissé megváltozott:

- **Game Management:** a szokásos opciók
- **Joker:** Ez egy huncut dolog. Megadja az adott helyszín megoldását, de amíg a játék fenn van a winch-en, csak 4-szer használható. Leírás mellett persze nem sok szükség lesz rá...
- **Goblins News:** Héhe. Ez a helyi újság, és *Blount* írásait nézhetjük meg benne, természetesen képekkel kiegészítve. Debiiliiiiiii!...
- **Inventory: ???**

- **Aim of the screen:** Először megmutatja a térképet, majd tömören összegzi a pályán elvégzendő teendőket.
- **Game:** Nehány hülyeség, mindenki felfedezheti magának

Akkor most következnek a megoldás:
 Ott tartottunk, hogy *Blount* felebred a zuhanó hajón. Egy szimpatikus horog mosolyog ránk, a nálunk lévő szerencsepénzrel kicsovartozhatjuk. Az így szerzett eszközt rögtön rá is tehetjük a szemben lévő kötélre. Gyűsük be a gólfutót, és üssük meg vele a labdát. A labda körbejár, és hókón vagyá barátunkat... A jobb oldalon helyet foglaló ládában egy üveg borsra és egy WC-pumpára lelünk (logikus párosítás...) Itt az ideje, hogy kioldozzuk a kép bal oldalán található csomót, mire megjelenik egy érdekes kreatúra, aki kommunikációs kísérleteinkre közli, hogy szeretne kiszabadulni.



Szabadító szerszámként a gólfutót javasolnánk, persze ezzel még nem teljes a manőver, a pofon után a lyukba szorult papagájt elő kell bányászniunk a WC-pumpával. Most már a *Chump* névre hallgató dilis madárkát is irányíthatjuk. *Blount* álljon a horog mellé, *Chump* pedig húzza meg azt a kötelet, amelyiknek a végén valami súly van.

Blount így felveheti a horogra akadt esernyőt. Ezek után *Blount* álljon a pálya jobb szélén található kezek közül a hozzánk közelebbire, *Chump* pedig a ládával szemben lévő platformra. A csodás mechanizmus működése felkapapultálja *Blount* bácsit a hajó orrán magasló díszre, és miénk lehet a fog. Minden kész a távozára: öltük magunkra az ejtőernyőt, és... hoppá, ez leestt. Akkor menjünk a hordóba, a hordón lévő lyukba installáljuk az esernyőt, és vágjuk el a kötelet a foggal. *Blount* meg is kezdi a leereszkedést, aztán felgyorsulnak az esernyők, mivel az esernyő felmondja a szolgálatot...

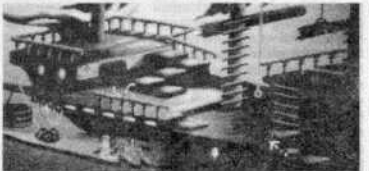
Blount azonban szerencsés fickó: pont valami forró levegőt fújó lyukba pottyann (nem-nemem, szó sincs senkinek a hátsó fertályáról...) Miután nagy nehezen előkaszálódik, és *Chump* is a fejére esik, folytathatjuk a játékot. Vegyük fel az ernyőt, és használjuk a szikelfal melletti lyuknál. *Blount* így felültezik a fal mellé, és bekuscol a résen. Ezután sajátos stílusú demo ad tájékoztatást arról, hogy hősünk teljesen belezügött a *Wynnona* nevű foglyi helybe, és akar harcolni is kész a kiszabadítása érdekében.



hely meg, majd a koponyát, amelynek haja nő (no comment). A dinamitohoz a továbbiakban a bambuszt használjuk, és robantsuk le az ablakot, valamint a rácst is (az első után közli a csaj, hogy elfogyott a gyújtósínór, *Fourbalus* pedig elzavarja az állatkát, ekkor kell megkopasztani a koponyát). Miután teljesen leromboltuk a tornyot, beszélünk *Fourbalus*-szal, aki nem igazán örül nekünk, és az egyetlen megmaradt varázsigével lepkévé változtatja *Wynnonát*. Ezt már *Blount* sem nézheti telenül, és ahogy visszakapja a vezérlést, máris át megy a városba.

A városi pálya némi intermezzoval kezdődik: az egyik házból kinyúl egy kéz, és elragadja *Chumpot*. Ejnye... Kint kezdetben nem lesz sok dolgnak: csak egy idős néni-kének vannak problémái a huzattal, miután lyukas a házának a tetje. Menjünk fel a tetőre, és tegyük a lyukba az esernyőt a tőkétes hőszigetelés helyébe. A néniék ezért olyan hálás, hogy nekünk adja a melegvizes palackját. A palackot tegyük a tetőn lévő tojásra, mire kikel belőle egy kis madárka. Menjünk be a fűszereshoz. Bent akad egy kis probléma: akárhogy lobogtatjuk a levelet, a fűszeres nemigen foglalkozik velünk. Adjuk neki a pénzt, mire mindjárt megszűnik (leszel te még sokkal szebbidőbb is...), és végre átveszi a levelet, amiből viszont az derül ki, hogy a kapitányunk nemhogy nem leköteleztette, de hitelezte. Coocoo!!! A levelet viszont eldobja barátnak, ami puzta véletlenségből ledőgnölli az addig őrt álló egeret, így miénk lehet mind a tojás, mind a kulcs. A kulcs a Holdkő-lámpát nyitja. Ahogy *Blount* meglátja a Holdkővet, furcsa állapotba kerül: először transzba esik, később kiszóróedik, üvölt, stb., és végül első osztályú farkasgobinná változik. Mindennek megvan azonban a maga előnye: *Blount* közli, hogy most aztán elbeszélget a (fursamodó remült) fűszerrel. El is beszélget (a nyakánál fogva...), de sok mindenne nem jut meg a pénzt sem kapja vissza. Kénytelen leszünk komolyabb eszközök után nézni. Először is vizsgáljuk meg a főtiszkerényt — vizsgálat címén *Blount* ledobja. Most sétáljunk végig a baloldali felső párkányon, erre hősünk beleugrik a szekrénybe. Vegyük ki az egykori szekrényből a kalapácsot. Ezzel vegyük kezelésbe a fűszerezet, aki erre már eldobja a pénzt (a következő ilyen megmozdulásra *Blount* közli, hogy ez már csak a szórakozás kedvéért volt). A kalapáccsal „megnézhetjük” a baloldali nagy szekrényt is, amiből egy madárhang-utatózó síp kerül elő. Ugráljunk egy kicsit a diványon, *Blount*nak sikerül is elocsalogatni egy rugót. A rugóra felugorva elérjük a trófeát, ami egy kalapácsútés után megszabadul az ortulakétől. Vegyük fel a túlköt, majd a spagettit is, és nézzünk bele a köcsögbe. A köcsögben *Chump* tanyázik, de ahogy meglátja erősben desinos hősünket, inkább elmenekül. Mi is távozhathunk a színről, és csöngessünk be az alkímistához. Az alkímista azt mondja, hogy szabadnapos, de használjuk nyugodtan a műhelyt. Menjünk tehát be. A műhely kissé furcsa hely: minden eddigi (itt használt) tárgynak megvan a helyszíne, szereplőként pedig a két kezünk van jobban. További szabály, hogy tárgyakat csak a jobb kéz vehet fel, és használhat, mechanizmusokat pedig csak a bal kéz működtethet. Először is kövessük ki a tojást a melegvizes üveggel. A következő teendők a bal oldali szatyor találati papírokba, valamint a receptkönyvben lapozgatva tudhatjuk meg Ezek alapján először *Növixirt* csinálunk a túlkötől, a kis gígyó tojásának héjából, valamint a spagettiből. Nyissuk meg a bal oldali csapot, a vizet pedig öntsük a főzőedénybe. Dobjunk bele a spagetti, és gyűtsünk alá az öngyújtóval, kész is a főtt spagetti (vegyük ki a lábosból, és letéve a helyére kerül). A tojáshejat tegyük a közepén lévő

mozsárba (a törője főzőedény mellett van), és törjük össze. Az edényt felvéve és letéve a tőrmelek külön helyre kerül. Végül a túlköt tegyük a bal alsó edénybe, és gyűtsük meg. Kész a három „alkatész”, tegyük bele egy-egy adagot a mixerbe, és indítsuk el. Ha kész az elixír, öntsük a jobb oldali üvegek egyikébe. Csináljunk még egy adag *Növixirt*, és azt itassuk meg a kigyóval: kész a segédünk. Most elhagyhatjuk a laborot. A *Növixirt* rögtön használatba is vesszük: locsoljuk meg vele a virágcserepet, a bejáratnál lévő növényt, és ittassuk meg a gólyát is. *Fulbert* (a gígyó) másszon fel a virágra, mire helyesen ramosolyog a hőlgyre, aki „örömében” elejt a levelet. Ezt *Blount* bunkó módon fel is veszi. A következő felmászással virágot szerezhethetünk, de gyorsnak kell lennünk. Húzzuk meg a bejárat melletti kart, mire lejön egy ágyugolyó. *Blount* álljon rá, *Fulbert* pedig húzza meg a kart. *Fulbert* másszon fel a növényen, és menjen a tető bal szélére, ahol jó kis hidat képez, amin *Blount* átsetálhat, és felveheti a cipőmaradványt (innen mind *Blount*, mind *Fulbert* a kéreményen át mehet le). Itt az ideje, hogy tovább jessztgessük a fűszerezet. Bent vegyük fel *Blount*tal az éjjeliszekrényt, *Fulbert* pedig sáporje ki alóla a szappant. *Fulbert* végre megnyomhatja azt a gombot, amit eddig *Blount* nem tudott egy bizonyos pók miatt. A pók persze most is megjelenik, de *Fulbert* mosolygós (szélesre tátott) ábrázattal kissé megretten. A gombnyomtas hatására egyébként leesik a hús-rembe, a csaphoz.



Blount utána is megy a kalapáccsal, és sikerül a csontot megszereznie. Menjünk most vissza az alkímistához, és gyűtsünk további alkatrészeket: a cipőt főzzük meg, a csontot törjük össze, a virágból pedig készítsünk kivonatot: tegyük bele a mixer föltti lombikba, és gyűtsünk alá. A főtt cipő, a csontpor és a virágkivonat összekeverésével is készülő a *Futixir* (kezőthetjük *Semmixirt* is virágkivonattal, tojáshejporból és főtt cipőből...). Menjünk ki, és igyuk meg a *Futixirt*. Itt az ideje, hogy a levelet megvizsgáljuk a tükörben. Valami recept van a tuloldalán, nézzük csak meg meg egyszer! Nocsak, a receptkönyvből hiányzó lap! A *Röpixir*hez eszerint kell szappanbuborék (azt benn a laborban csinálunk), egy szerelme gólya tolla (az mindjárt lesz), valamint néhány örömköny (azt ismét a laborban). **Nos, a gólyátolt:** menjünk fel az öreg néni tetőjére, és *Fulbert* ismét képezzen hidat, így *Blount* átjut a haranghoz. Most majd gyorsnak kell lennünk: *Blount* a harangba bujva fújon a madárhang-sípba, *Fulbert* újra menjen le a hiba, *Blount* pedig kockogassa meg a bamba madár vállát, hogy felhívja a figyelmét az időközben megjelent nőnemű egyedre. Barátunk el is ejt egy tollat, amit *Blount* a *Futixir*nek köszönhetően meg tud kaparintani. Irány újra a labor. A **Memoromot** (nem alkoholról van szó...) töltsük a lombikba, és gyűtsünk alá, mire kivonódik belőle némi örömköny, ezt öntsük a mixerbe. A tollat ögessük el a túlköt-höz hasonló módon, és az eredmény ismét mehet a mixerbe. Hátravan még a szappanbuborék. Először is vigyünk vizet a csapról az atlakban álló edénybe, majd mártsuk a vizbe a szappant. Most ismét egy kis gyorsaságra lesz szükség: indítsuk el a ventilátort az érmével, majd vegyük fel a kulcsot, és mártsuk a szappanos vízbe,

aztán tartsuk a ventilátor elé. A buborék elledeliesen belebeg a mixerbe, és már csak el kell indítanunk a keverést. Az italt töltsük az üvegbe, és már repülünk is tovább. A következő helyszín elérése előtt meg tanúl lehetünk *Blount* első, kevéssé sikeres szárnypróbálgatásainak...

Érkezés után továbbra is szárnyas üzemmódban vagyunk. Először is vegyük fel egy zsákot, es dobjuk a léghajó kosarába. Ezt ismétéljük addig, amíg a léghajó kötele vízszintes helyzetbe nem kerül. Ezután vegyük fel a kést, és vágdossuk le a ballasztokat addig, amíg a kötél át nem megy függőlegesbe (közben szegény kacsákat brutális módon telibe kapja egy zsák...). Ezután ránduljunk át *Ooya*-hoz, aki szeretettel köszönt, meg ilyesmi, de azért jó lenne, ha levinnénk onnan, mert a meteorológus béka valahogy otfelejtette. Rendben van, kap tőlünk egy lufit. A bal oldalon lévő fűjtató célozzuk meg, és amikor a lufi *Ooya* közélebe ér (és megáll), akkor utazzunk a tökmaggal egy megallót itt a furcsa hajjellegű dolgot varázsoljuk el, mire elődugja a fejét egy óriás, aki *Blount* kérdéseire közli, hogy rohadott fázik a lába. Nememnem, szó sincs arról, hogy segítünk rajta! A nap nem erre való (hanem arra, hogy lehesse vele egy újabb hülye viccet csinálni, ha *Blount* odamenne...).! Most küldjünk *Ooya*-nak egy újabb lufit, mire lejuthat az alsó szintre. A szikla szélén lévő követ rögtön el is varázsolhatja, mire igyves kis hidat kapunk. *Blount*at megvizsgálva a hordaszatért azt a választ kapjuk, hogy jó horgász-nak tartja magát. Szedjük össze a golfkötővel a madzagot (khmmmm!). Először a baloldali sziklafal melletti felhőcsúcson próbáljuk ki tudásunkat, sikerül is az óriás feje fölé navigálni. Most *Blount*tal átrándulunk a szomszédos helyszínre (az átjáró a bal alsó sarokban van), és a mogorva őr mellől elhalászunk a távcsövet. A távcsövel térjünk vissza, és vizsgáljuk meg a jégfalon található kis piszkot. *Blount* szerint ez *Bizoo*, a nemtudommiyen rovar (mondjuk az nem világos, hogy a távcsövön keresztül hogyan állapította meg a nevet...), aki kissé fázik. Mindezek után némi időzítésre lesz szükség. *Blount* küldjön lufit, majd menjen a felhőhöz. *Ooya* menjen az óriás mellé, és ahogy odaér a lufi, szálljon fel. *Blount* vágja ki a felhőt a kessel (ez már szinte természetesenk tört...), mire a fázós óriás el-tűszentti a kis tökmagot a gejzirekre. Álljunk bal szélén lévő lyukra, *Blount* pedig nyomja le a felső gólyát, és *Ooya* máris lekerült az alsó részre. A bal szélén lévő követ varázsoljuk el, és a hidon átkelve menjünk az óriáshoz: újabb tüsszentést kérünk tőle. Most *Ooya* a kis kupra álljon, *Blount* pedig az alsó gejzirt nyomja le. *Ooya* be szállhat a léghajóba, *Blount* pedig addig dobálja bele a zsákokat (természetesen *Ooya*-ba, nem pedig a léghajóba...), amíg *Blount* ki nem ugrik. Olvassuk ki *Bizoo*-t, *Blount* így már ki tudja venni a kis izet, aki hálásan közli, hogy egy darabig velünk tart. *Ooya*-nak ismét szüksége van néhány lufira, hogy leérjen az óriásig, aztán mehtünk is vissza a másik helyszínre.

Itt a zord életkörülmények ellenére fordítsuk figyelmünket a katapult felé. Két kapcsoló van rajta: az egyik a kötőrobot működteti, a másik pedig a katapult karját állítja, amelynek 3 különböző pozíciója van. Állítsuk a középsőbe, és indítsuk el a kötőrt. A kő némi viszontagságok után elhelyezkedik a katapulton. Állítsuk a kart a bal szélső helyzetbe, aztán menjünk a kép jobb szélén található távcsőhöz. *Blount* a belézés és közli, hogy egy hajót lát. A *Collossus* névre hallgató nagydaráb állát őt be is indítja a katapultot, de bizonyos befalási problémák miatt valahogy az ő fejt találja telibe a kő, és a sisakját átötszi múltidőbe. Továbbra is a katapulttal fogunk szórakozni: tegyük középső állásba, majd

Oya álljon a mellette lévő gép tájárára (fel is száll). *Blount* pedig tegye a kaptalpot jobb szélső állásba. Ismét jön a távcsőves vicc, és *Oya* a sajt mellett landol. Némi hókuszpokusz, és a sajtból kijön egy kukac jellegű képződmény. Most *Blount*nak kell idejönnie, a külbűnség csak annyi lesz, hogy *Oya* nem a távcsőbe néz bele, hanem varázsol egyet a kis hajókat ábrázoló képre (*Colossus* fölött). *Blount* érkezés után horgássza ki a kukacot, és máris rendelkezik csaalival is (pedig hányféleképpen próbáltuk szegény *Fulbert*et a horogra akasztani...). Ugorjunk vissza a felhős helyszínre, peccázunk ki egy fűrészhalt a felhők között lévő lyukból, és máris mehetünk vissza. A fűrészhaltal próbáljuk meg elfűrészelni a *Colossus* alatti oszlopot, mire kapunk egy ketrecet a nyakunkba. A helyzet súlyosnak tűnik, de jön *Oya* és *Blount*ra varázsolás gyanánt kijelenti, hogy most bemutatja tudomány legjavát. Be is mutatja: különválasztja *Blount*ot az árnyékatól (széreny véleményünk szerint valamivel talán egyszerűbb lett volna a ketrecrel cselekedni valami destruktívan, de hát ő tudja...). Az árnyék igen humoros dolog: nála vannak *Blount* cuccai, cselekedhet, és beszélgethet mások árnyékával. *Colossus*-é pl. azt mondja, hogy a gazdi allergiás a pollenekre, a roboté pedig azt, hogy az eredeti az érkező hajókat szokta bejelenteni. A robotot majd később megjavítjuk, most fordítsuk figyelmünket *Colossus* felé. Dobjuk rá *Bizoo*-t, és innentől most a kis izettábut fogjuk irányítani, a helyszín tehát *Colossus* arca. Először is nézzük meg a jobb oldali szemet. *Bizoo* egy homokszemet lát benne, de nem tudja kivenni. Kellene valami, amivel ki tudjuk támasztani a szemhéjat. Irány *Colossus* fogcsora, ahol az egyik fogat kinyitva (khm) *Bizoo* egy fogpiszkálót lel.



Most már ki tudjuk támasztani a szemhéjat, de még mindig nem érjük el a homokszemet. Egy érdekes tranzit megoldás következik: masszunk be a bal oldali fülbe, mer *Bizoo* sorban megjelenik a két szemben, a másodikból kidobva a homokot. A homokszemet ki kéne passzolni *Blount* árnyékának, de ez csak úgy nem megy. Viszont ha rácsipaszkodunk az orrból kilógó szőrszáira, akkor kijön egy könnyesebb *Colossus* szemből (kivételesen érthető okkobb...), amire rádobhatjuk a homokszemet, és ez leszánkázik a fejpánt végére. A következő cseppel mi is mehetünk utána, de ezt egy agresszív boiha ügyis megakadályozna, tehát előbb további teendőink vannak. Ha a szőrzetbe benyúló forradás eleje tájára clickelünk, akkor előbújik egy bébi-boiha. Csapiuk fejbe a fogpiszkálóval, akkor előjön a méltatlankodó báty. Azt is csapiuk le, és aztán sorban a nővérek, a mamát, majd a papát (gyorsnak kell lenni). Ha minden OK, akkor egy könnyeseppen utazzunk le, dobjuk ki a homokszemet, és a kép jobb felső részén visszaállhatunk az árnyék irányítására. Vegyük fel a homokszemet, és tegyük a gép fogaskerekei közé. *Oya* ismét varázsoljon a hajós képre, erre *Colossus* ismét elindítja a gépet, ami szépen zésztikus, és az árnyék megkapja a fogaskereket. Most pedig javítsuk meg a robotot: a késsel távolítsuk el a fedőlapot a mellén, majd tegyük bele a fogaskereket. A robot egy darabig vadul uvoútozik, majd ismét kiakad, de a nyitult szájában van valami. Egy pollen...

(***** ** ***** ***) A pollent dobjuk *Colossus*-ra, és ismét állunk át a meher irányítására. Vegyük fel a pollent a következő módon: álljunk *Colossus* orrára, majd amikor elszállunk, menjünk vissza, és az orriszkálás következtében felépülünk a fejpántra, most már miénk a cucc. Most bele kéne tenni a pollent *Colossus* orrlukába, de onnan kiesik. Rögzítésként a fogpiszkálógó funkcionálni, de akkor meg nem tudjuk az orrlukába tenni a pollent. Megoldás a jobb oldali fül. Ugyan nem fér bele a pollen, de ott marad, és ha *Colossus* ruhájának hajtókáján ugrálunk, akkor a kis rovar beleszáll a fülbe, maga előtt tolvja a kis szemcsét. Miután minden a helyére került, *Bizoo* segítségért kiált, mert *Colossus* mindjárt tüsszent, de nincs segítség. *Colossus* agyontüsszentet magát, aztán a következő képen *Blount*ot látjuk, amint éppen *Xina* királynővel készít interjút, de hirtelen besüt a hold az ablakon, és szegény hősünk ismét farkassá változik...

Minden várakozásunk ellenére *Xina* egyáltalán nem ijed meg. Beszélgetés kísérletekre megtámad a testőre. *Blount* közli, hogy meg fogja ütni a kis poftán fiktót. Es tényleg: amikor a testőr (Több, mint testőr [x]) a sikeres lövés után rohög, fizetle lehet vagni a kalapáccsal. El is ejti a pisztolyt, amit magunkhoz veszünk. *Xina* nem sok érkeimeset mond, viszont amikor közli, hogy szívesen látna, amint *Colossus* szétlápít minket egy sziklával, *Blount* a szimpátiától fűtve (a szadisták öszertatanak, vagy ilyesmi) megcsókolja ő királyi felségét, a jósnő pedig a felségésztés láttán eltakarja a szemét, így felmarhatjuk a varázspalcát, amit eddig az őreglány nem adott oda. *Fulbert* másszon fel a gyertyatartóra, és ezzel le is veri a gyertyát, amit *Blount* begyűjt. Ha újra felmászna, akkor leüti a játék koponyáját, viszont *Blount* szerint ennek megszerzéséhez valami éles tárgy kellene. Hanyaguk ezt békén, a jobb oldali ajtón át rándulunk át a bal felső sarokba. *Blount* álljon az oszlop bal oldalára, *Fulbert* pedig másszon fel rá (az oszlopra, nem pedig *Blount*ra...). A kigyó sikeresen lever egy szemüvegét, amit *Blount* megpróbál elkapni, de nem igazán sikerül neki, csak ugrál a pápaszem ide-oda a kezei között. Mivel előbb-utóbb ügyis lefejtén, *Fulbert*nek kell elkapnia: menjen vissza az ajtón, és álljon a forrástól jobbra lévő sarokba. Ha minden OK, akkor miénk a szemüveg, amivel megszereshetjük a hagymát (eddig farkasunk mindig heveny sirásba kezdett tőle). Most újabb hűlye trükk jön: *Fulbert* menjen (csüsszön) a tányérba. *Blount* pedig vizsgálja meg a zöldsegeket, Aktiv hűsévő lévén undorában nagyot oda is vág, természetesen a tányér kapja a felét, így *Fulbert* nekirepül a csillárnak, ami elkezd lengeni. Most már *Blount*tal felugorhatunk a másik csillárra, és így eljutunk a fenti fazék mellé. Vegyük fel a kőmenyt, és a fedőt felemelve beszéljünk a szakácsossal. A szakács szeretne bosszút állni a királynő macskáján (*Deathwish 5?*) — ehhez majd hozzásegítjük... Most már nincs más dolgunk, mint hogy átjussunk *Bodd*hoz (igenigen, a régi ismerős). Ez úgy történik, hogy beletesszük a gyertyát valamelyik gyertyatartóba, és a megjelenő árnyék mond egy mondatrésztletet. A helyes sorrend: középső, bal, jobb. A forrás szája így nagyra nyílik, és tavozhatunk rajta keresztül (előtte hősünk még játszik egy „fej vagy irás”-t...).



Bodd király szívesen ad interjút egy ilyen különleges riporterként. mint *Blount*-farkas, de hirtelen átűnik a hold, és hősünk újra átvátozik. *Bodd* pedig felismeri régi „jótévőt”. Kezdődik tehát azzal a pályával, hogy nem mehetünk semerre, mert *Bodd* meg határozatlan a sorsunk felől. Logikus módon adjuk neki a kezét, aminek nagyon örül, mert meg tudja vele majd fegyelmelni rosszcsont gyermekeit. Azaz szabadok vagyunk. Beszéljünk a kölykökkel, aki nagyon aranyos, majd a fejünkre dob egy követ... Adjuk neki a pisztolyt, akkor nyugton marad. Nézzük most a mellettlünk lévő aluszkönyört. Ismét logikus módon adjuk neki a kőmenyt, amitől teljesen éber lesz, a gerejye pedig úgy fog kinézni, mint amire egy kigyó fel tud mászni. *Fulbert* tegyen is így, persze meglöki a csillárt, *Blount* pedig a már ismert módon ugorjon fel a másikra (velünk már előfordult, hogy elősre nem jött neki össze...). Így beszélhetünk *Wynnona*-pillangóval. *Bodd* megígéri, hogy ha visszaszeresszük az őse koponyáját *Xina*-tól, akkor elengedi a rovat. Szükségünk lesz még a másik őr baltájára, amit úgy szereshetünk meg, hogy eszünk a hagymából, és beszélünk az őrről (vagyis **USE ONION ON MAN**). Szegény kissé besarugt, a balta pedig a miénk. Már csak a visszajutás van hátra: a módszer ugyanaz, csak most elotlani kell a gyertyákat. A sorrend: középső, jobb, bal. További problem, hogy *Blount* nem mer visszamenni. Módszer: pénzfeldobás (**USE COIN ON MOUTH**).

Most mindenki boldogan rohanna leszedni a koponyát. A probléma mindössze annyi, hogy *Fulbert* nem hajlandó felmászni... Most fogunk segíteni a szakácson: menjünk fel a már ismert módon, és dobjuk be neki a fejszét. Most bújunk be farkasunkkal a kandallóba, és amikor kezdenek előbújni az udvaronok, *Fulbert* másszon fel a gyertyatartóra, és lökje le a koponyát. Ha jó volt az időzítés, akkor a szakács a trón mögött lévő macskához hozzávágja a baltát, és átvágja a koponyát tartó kötelet. Boldogan rohanhatunk vissza *Bodd*hoz, aki a koponyát átvétele után közli, hogy csak akkor enged el *Wynnona*-t, ha visszatérünk a labirintusból az ő bajnokaként. Anyukád... Fordítsuk most figyelmünket a papucs felé (a királynő őseé, és *Xina* szeretné viszontlátni). A trón mellett van egy *Buffoon* nevű zick (hehehehe...). *Blount* szerint igen ügyes fickó. Adjuk neki a varázspalcát, majd vegyük fel egy tányért a bal alsó sarokban, de még ne adjuk oda! A papucstól balra le van egy kis lyuk, ami tele van csótányokkal, ha *Fulbert* ide beukkunk, akkor ki is dob egyet *Bodd* trónjára, amit a király vadul csepleni kezd a papucssal. Most adjuk oda a *Buffoon*nak a tányért, amit elkezd egyensúlyozni, a kölyök erre odaló a pisztolyból, és ha szerencsén van, eltalálja a papucstól is. Vegyük fel a lábbelit, és irány *Xina*, aki hálásan közli, hogy ha visszatérünk a labirintusból az ő bajnokaként, akkor a jósnője visszavátoztatja *Wynnona*-t goblinná...



Nos, akkor indulhatunk a próbán rögtön kétféle színben. Ezt *Blount* igen érdekesen adja elő: először bemegy goblini alakban, majd farkassá változik, kijön és újra bemegy. Himmmm... A próba igen érdekesen kezdődik: meg kell nyernünk egy sakk(szerű)-játszmat, de előbb meg kell szerezni, illetve meg kell al-

a figurákat. Rögön menjünk át a másik helyszínre, a jobb felső sarokba. Ezen a helyen van egy holdtényes tájkép, tehát hősünk ismét farkas-formátumban van jelen. Elsősorban gyűjtük össze az ecsetet, majd vizsgáljuk meg a szmókat tartalmazó papírt. *Blount* szerint a tinta még nedves, meg lehetne szerezni valahogy. Ez egy kissé radikális módon fog lezajlani: a huséges *Fulbert* beleegyik a *Blount* felett lévő porba, *Blountnak* pedig meg kell szögölnie a lehalló port. Az eredmény természetesen egy óriási tüsszentés, és ettől lerepülnek a számjegyek a papírról (hát igen...). A 9-est „foglyul ejti” egy pók, 8-as pedig nem is volt, egyelőre tehát gyűjtjük be a számjegyeket nullától hétig, valamint a lovacskát a pók mellől. Olvassuk el a felső kép előtti könyvet — a testek harmonikus formáiról ír, valamint van benne egy kréta. A bal oldalon lévő szobrászkönyv Utémódszerek tárgyal, és egy körzőt találunk benne. Beszélhetünk a képpel is, bár nem fontos. Akkor most megszerezzük a hiányzó két számjegyet: a körzővel 8-ast rajzolunk az alsó úres papírra, a pókot pedig eljesztjük. A pókot úgy tudjuk megjelölni, hogy *Blount-farkas* visszavátozik *Blounttá*, ez akkor következik be, ha valami eltárolja a holdat. Ez a valami *Fulbert* lesz. Álljunk tehát farkasunkkal a pók mellé, *Fulbert* pedig menjen a holdas képhez, a farkas átvátozik, a pók megrémül (*Blount* furcsálja is, hogy mostanában ő ijesztgeti a pókokat, nem pedig fordítva...), mi pedig megszerezhetjük a 9-est. Most dobjuk be a szmókat a tintatartóba a 0 kivételével, és mártjuk bele az ecsetet — most már van tintánk. Itt az ideje, hogy foglalkozzunk a könyvvel: kezdjük el olvasgatni. Az első mese egy ljászról szól, aki a sherwoodi erdőben élt (nocsak!). A fa odvára cickelve beszélhetünk is vele, de azt mondja, hogy nem mer kijönni, mert nincsenek nyílveszők. Ezen lehet segíteni: úgráljunk 3-szor a bal oldalt lévő geometriakönyvön, mire a kis nyílárak lepotyognak (űhüm), ezeket dobjuk be az ljásznak, és máris magunkkal vihetjük. Lapozzunk a könyvben (a jobb alsó sarkában van egy Right Corner nevű objektum). A második mese egy hős lovagról szól. A lovagot is kihívhatjuk, de nem halljuk, amit mond, mert messze van. Akkor rajzoljunk neki ösvényt a szöveg alá a tintával. Most meg az lenne a baja, hogy egy csatában elvesztette a lovát, úgyhogy ahogy kijön, adjuk neki a pacit, és máris minden rendben, vihetjük magunkkal. A harmadik mese egy ifjú hölgyről szól, aki várja álmai herceget. Gyantíjuk, hogy nem *Blount* az illető (aki nem hiszi, az csak szöjlön be a csajnak). Rajzoljunk inkább a hölgynek egy udvarlot, aki ékes énekeszöly igyekszik felhívni magára a figyelmet, nem sok sikerrel (össz. egy kis vizet kap a nyakába, ami egy tintafurakónal ugye már túl egészséges). Azért rajzoljuk le még egyszer. A figura most már állhatatosabb, már egy mandolinon kíséri seilmes énekét. Az eredmény persze ugyanaz, de mi a locsolás után megszerezhetjük a mandolint. A negyedik mese egy királyfőről szól, aki kisiskorában elrabolták, mindenféle trauma érte, aztán visszautasította a trónt azért, hogy újságról lehessen. *Blountnak* nagyon ismerős a történet... Na, akkor ennyit mára a mesékből. Menjünk a favonalzókhoz, és... hopperszal *Blount*ra erősen demoralizáló hatással van a hirtelen megjelenő pók, így egy fiókban rejtőzik el (aztán elnézett kér és előjön). A pókkal kapcsolatban ismét *Fulbert* fog segíteni: megrázza a halóját, és amíg a pók rá figyel, *Blount* átslisszol. Nos, tehát a batával vagyunk össze a vonalozót, és végünk fel egy darab fát. Menjünk a felső képhez, és vizsgáljuk meg a kocsi. Hiányzik egy kereke, amit az ermével pótolhatunk (micsoda multikus cucc ez is...). Most már csak rajzolnunk kell valamit, ami idébb húzza a szekeret. A tintával *Blount* rajzol is egy ökröt (vagy mit), és így a kocsirol sze-

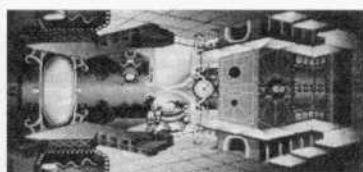
rezhetünk márványtömböt. Ennyit erről a helyről, mehetünk vissza a másik helyszínre.

Ezen a helyen az alkímista műhelyéhez hasonlóan ismét a kezekkel kell ügyködnünk. Amint az látható, a *Lovag* és az *ljász* már megjelentek a táblán, le kell még gyártanunk a *Szeretőt* és a *Gyilkost*. A *Szerető* fából készül (hmmmm...). a krétával be kell rajzolni a körvonalakat, a *Gyilkos* pedig márványból, itt a körzővel kell megjelölni az ütés pontot. A jobb kéz vegye fel a kalapácsot, a bal kéz pedig először a normál, majd a fávésőt, és a jobb kéz mindkét esetben üssön az aktuális véso nyelére. Így elkészülnek a figurák, már csak festeni kell őket. Mártjuk bele mindkettőt a festékbe, majd végül az utolsó simításokat végezzük el a tintával. Vegyük kézbe a figurákat, erre felkerülnek a táblára, és a táblára cickelve kezdődhet a játék.

A szabályok a következők: a négy figuránk közül bármelyikkel bármikor léphetünk, a következők szerint:

- A *Szerető* és a *Gyilkos* egy pozíciót léphet bármely irányba (átlósan is)
- Az *ljász* csak a zöld mezőkön mozoghat
- A *Lovag* L-alakban léphet (mint a sakkban), de nem léphet a gígyós mezőkre.

A feladatunk az lesz, hogy a négy védőfigurát kiirtssuk, a *Gyilkos* ölje meg a Királyt, a *Szerető* pedig lépjen be a Toronyba. Az *ljászal* kezdünk. Először lépünk a középső zöld mezők közül a felsőre (ekkor lejár a várfalról a kulcsot), majd a jobb oldali zöld mezőkre sorban (ekkor lejár a két *Lárdzsászt*), végül vonjuk vissza a középső zöld mezők közül az alsóra. Ezután a *Gyilkos*sal menjünk annak a *Lárdzsásznak* a helyére aki után egy kar marad, és a *Gyilkos* megnyomja a kart — a *Hóhér* eltűnik a süllyesztőben. Marad utána egy balta — ezzel fogjuk majd a *Királyt* lennezeni. A *Lovag*gal menjünk a *Király* melletti bal oldali mezőre. Megjelenik a *Király* egyik testőre, majd rövid harc után elenyészik. Minden kéz egy hatásos felségserzéshez: a *Gyilkos* lépjen a *Király* mellé (a baltához). Ötfelese kilép jobbra, de az *ljász* visszavátozik. Balra nem tud lépni a *Lovag* miatt, így a *Gyilkos* szépen felszedeti a *Király* urat. Hátra van még a *Gardedám*. Ö komolyabb probléma, szükségünk lesz egy külső segítőre is. Vizsgáljuk meg a malacot. A kezek szerint nagyszerű persely lenne belőle, ha lenne rajta nyílás, és meg kellene próbálkozni a dologgal. Nos, elég sajátosan fogunk próbálkozni: szonglörködni fogunk. Az úgy megy, hogy az egyik kéz felvesz egy labdát, majd rögtön a másik is, és ezután majd bevonják a harmadik labdát is a játékba. Ha a jobb kéz kezdte, akkor a végén az egyiket elejtjük, ami kissé megviseli a malacot. Ha beledobjuk az így kreált perselybe a pénz, akkor kijön *Othello*, régi ismerősünk, és ha beszélünk vele, akkor közli, hogy zenére vágyik. Ezen ne müljön: a bal kéz fogja meg a nagy mandolint, a jobb kéz pedig játsszon rajta. Ez nagyon tetszik *Othellonak*, csak éppen mi nem jutunk vele semmire. Ha viszont a jobb kéz fogja a mandolint, és a bal játsszik, akkor *Othello* teljesen megvadul a hams zenétől, és vérzomjas patkányává válik. Vegyük fel, és tegyük a táblára a *Gardedámmal* szemben. A *Gardedám* halálra rémül (lútvé), *Othello* pedig meglögl. A *Szerető* viszont végre odaléphet a *Gardedám* helyére. Adjuk a kezébe a kis mandolint. A rögtönzött szerenád hatására kijön a királylány természetesen kikapótt *Wynnona*, és némi prüllás után beváltja a *Szeretőt*. Lépjünk vele a kulcsos mezőre — belépése után természetesen óriási kexjelenet következik, és teljesítettük a pályát.



Ismét különös körülmények közé sikerült csöppennünk: *Blount*tl különvált a tükörképe, és pillanatilag önállóan cselekszik. Először is vegyük fel a tojást, és dobjuk be az *ldő Tükörbe*, mire visszazakpank egy kicsirkét. Az illető kicsirkéit inzertáljuk a *Kövértő Tükörbe*, majd adjuk be az alsó lyukon, hogy a tükörkép kivessze. A kicsirkéit tegyük az óraálító lyukak közül a felsőre, és beállítja a nagymutatót a 12-esre. Most dobjuk kétszer a *Soványító Tükörbe*, és adjuk vissza *Blountnak*. *Blount* dobja a kismutató-állítóba, mire a kismutató is beáll 12-re, és az óra aktívan ébreszteni kezd, a démon fel is ébred. A demont szét kellene szednünk (a *Csúnytság Itala* kell belőle), de erre meg a fejessz sem alkalmas, ez majd később következik. Kövértőük a kicsirkéit normális méretre, és dobjuk újra az *ldő Tükörbe*, vissza már egy tyúk jön. Hízaljuk fel, és most már távozhatunk jobb felé. A másik pályán nem huzavona után szétváltak egymástól *Blount* és *Blount-farkas*, most majd együtt kell „alkotniuk”. A *Farkas* menjen a felső részre az *Emlekezés Ablak*ához, és törje be a gombot védő üveget, *Blount* pedig nyomogassa a gombot addig, amíg az *Emlekezés Ablakában Colossus* meg nem jelenik. A *Farkas* üsse cofan a képet, mire kiesik a szemből a már ismert homokszem, ezt *Blount* vegye fel. Most fordítsuk figyelmünket az ideges jármű felé. Ha beszél valaki, akkor a jármű elindul, majd a pályá végén bekövetkező hirtelen fékezés után az utas eszál, és hatalmas esik potára. A három pályá közül a kapcsolóval lehet választani, de azt csak a *Farkas* kezelheti. Állítsuk a kapcsolót a jobb oldali állásba, és zúduljunk alá mindkét hőssel. A *Farkas* ugorjon bele a *Viziók Tavába* (*Blount* nem olyan hülye, hogy ezt meglegye...), mire egy csomó hatalmas szem kerül elő. *Blount* dobja az egyikbe a homokszemet, mire az könnyezni kezd (feléle...), és amikor a halat tartalmazó könyvecspp megáll a levegőben, a *Farkas* utazzon le újra, jó időzítés esetén a hal kiszabadul. Most majd nem árt egykezni: a *Farkas* kapcsolja át a sint középső állásba, és zúgjon le. A hal elviszi az eddig elérhetetlen bal felső sarkokba, ahol egy sárkányhívó sip van. *Farkas*unk beleüt egyet, majd távozik a kúton keresztül. Az ajtón keresztül visszajutunk a kapcsolóhoz. Csináljuk végig a halas procedúrát még egyszer, de most a végén ne a *Farkas* uljon a kocsiha, hanem *Blount*, és így végre miénk a sip. Most menjünk a jobb oldalon lévő cseréphez, és növezzük meg a növényt a *Növixírral*. Ez a növény ismét hosszúra nő, tehát küldjük fel rajta *Fulbert*et, aki megnyomja az ott talált gombot, és ennek hatására egy platform jelenik meg az ablak előtt. Menjünk a platformra, és fújjunk ki az ablakon a sárkánysípall. Meg is jelenik egy apró sárkány, és leszáll a kapu elé. Növezzük meg a *Növixírral*, aztán harsnáljuk a sípót a *Szerénység Kapuján*, mire a sárkány megszűnteti a behatolási akadályt. Felesleges rohanni, a láda kulcsa is kell... Menjünk az *Almok Tavacska*jához (az ajtón keresztül), és fújjunk bele a sípall. Az agresszív hajlamú sárkány felszárítja a tavat, mi pedig megkapjuk a kulcsot. Nyissuk ki a ládát, és vegyük fel a *Szerénység Italt*. Most *Blount* uljon fel a sárkány hátára, a sárkány felszállítja a magokhoz. Hősünk szerint a magokat szét kellene válogatni —

most jön jól a tyúk (ha a madár ma lenne kővé, akkor most nem lenne elég éhes a munkához). A derék szárnyas jól szétválogatja a magokat: csak egyetlen egy szem marad, az **Ostobaság Magja**. Menjünk vissza a tükros pályára, és etessük meg a **Magot** a démmal, mire az szétrobban (természetesen...), és nem marad belőle más, csak a **Csúnyaság Itala**. Ezt vegye fel a tükörkép, és menjen a bal szélső tükörhöz. Meg is változik (*Bodára* hasonlít). Most *Blount* használja a Szépség Italát a tükör alsó részén. Ő is átváltozik (tisztá Elvis...), és végre mindketten (???) távoznak.



Az utolsó helyszínen mindössze annyi a

dolgonk, hogy kibékítsük az isteni erők jó és gonosz oldalát. Csekélység... A pálya rögtön azzal kezdődik, hogy *Fulbert* megfog egy ottani növényen elhelyezkedő nőnemű kigyóval, így itt minden marad ránk. Először is beszéljünk az istenség jó felével. Amit mond, az nem érdekes, de leissik a fején lévő **Időfonal**, amit mi begyűjtünk. Most ismét rombolósi jön: a kalapaccsal a jobboldali téglafalat, a fejszével a baloldali kerítést verjük szét. Nyomjuk meg a baloldali csengőt, és ahogy tudunk, rohanjunk a jobboldalihoz, aztán nyomjuk meg azt is. Két kéz kerül elő, akik kihúzzák a dugót a **Keserűség Forrásából**. Álljunk a láncra, amikor a kezek visszaengedik, mi felszállunk, és leverjük az istenségnél lévő kottát. Namármost, el kellene érni, hogy a két muzikus játsza a dallamot, de csak egy kottánk van. Mivel a **Keserűség Forrásának** állítólag szétválasztó ereje van, dobjuk bele a kottát. Most hívjuk elő újra a kezeket (először a baloldali), és amikor kihúzzák a dugót, ugorjunk a medencébe, és miénk a két kotta. A pirosat rakjuk a dekadens ördög kottatartójára, a másikat pedig a bukkott anygal kottatartójára. Most jön a nagy futás! Az ördögnek energia kell, üssünk a kalap-

pással a felhőre, az anyagnak pedig biztatás, dobjuk az érmét a földön heverő glóriájába (??). A két hangjegy most már együtt van, dobjuk rájuk az **Időfonalat**, és végül hívjuk ki újra a kezeket, akik meg is kötik a madzagot. Ezzel készen lennénk: a probléma megoldva, *Xina* és *Bodd* összeházasodik, *Blount*ról kiderül, hogy a király fia, mindenki boldog atb. (az endsequenceben mindez részletezve van, aki kíváncsi rá, az nézze meg), egyzóval megnyertük a játékot. Huhhhhhhh...

Mi úgy éreztük, hogy amitől a második rész után tartottunk, az nem következett be: a harmadik rész kitűnő. A játékmenet hosszú és nehéz, de nem lehetetlen végigjutni (miután az első négy pályán gondos kezek elhasználták a jokereket, az install-diskék pedig elkallódtak, végig segítség nélkül játszottunk). A grafika fejlődése is nagyot dob a színvonalon — már csak azt várjuk, mikor jelenik meg egy **SVGA Gobli(t)l)l)ns** epizód. Végül is nem lehetetlen, az 1. rész közel 2 mega, a 2. közel 4, ez meg vagy 8, eszerint a 4. rész 16 megás lehet, amibe már belefért némi SVGA...

• Bryan

DARK SUN

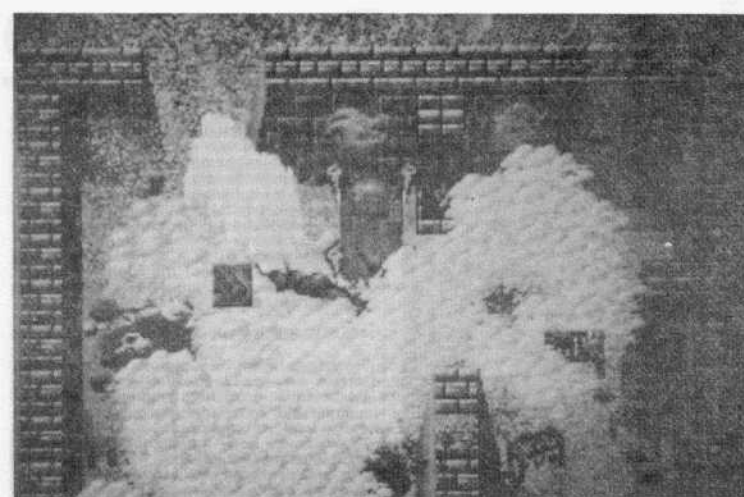
II. RÉSZ



Ott voltunk, hogy Tejakedel megalapítása (Ez aztán a kezdés — CoVboy). A hosszadalmas helymegválasztás után *Diminay* neki is állt, hogy megássa a falu kútját. Nagyon jól sikeredett a dolog, mert egy kis furcaságon kívül mindmáig elegendő víz jött (a furcaságról lejjebb, a mellékküldetésekben). Az alapítók közt volt még *Garya* atya is (direkt kihagyjuk már a *Galya* atya poént,

anyira elcsépelte), aki a mellékquestekben van fontos szerepben (lásd ott). Beszélhetünk vele *Chahl*-ről, mint majdnem mindenkivel a városban; nem muszáj. Folyatva az előzőt, siessünk a központba, ahol sok ember beszélget *Chahl*-a, a mul főnök, egy ember, aki sokszor eléggé lehurrogja szegény muft, aztán még néhány töltelék. A draji támadás tervét nem sokan hiszik el a faluban, *Chahl* viszont igen.

Megkér minket, hogy a többi faluval lépünk szövetségbe. Addig is kapunk szállást a faluban, minden cucc abban a házban a miénk. Megnézhetjük lakhelyünket, van benne **REST**, meg egy kupacban igen jó varázsdolgok. *Chahl* háza a falu jobb felső részén van, ugorjunk be. Az egyik sarokba döntve pár gyilkosot csodálhatunk meg; mindegyik jóskánk meghaladja a 10 lábát. *Chahl* el is



mondja, honnan kapta őket, csak előbb váltunk valamilyen megnyerőbb karakterre, aki meg tudja győzni a mult a téma érdekességéről. Egy óriástól kapta szuvenirként, amikor is az egyiket párbajban legyőzte és rábeszélte, hogy átvigye egy SEA OF SILT-en (tudniillik az óriások csak olyan útvonalról tudnak, ahol ők, óriások még kilógnak a porból, míg más lenyek már elsüllyedtek volna). A győzelem előtt azonban az óriás se pihent, szépen kitranszozta az arcát, aminek a sebhelyét még ma is látni *Chahl-on*, *Katurá-t*, a kislányt vagy fiút, akit megmentett saját gyermekként szereti, ám örömebe mindig vesztül keserűség is: tudja, neki SOHA nem lehet gyereke, mert ő mul (mellestleg azért sem, mert férfi, de ez lehet, hogy sok ember nem zavar, lásd „*Brian élete*” nem „*Bryan élete*” — Bocs). Milyen megható... Bizik abban, hogy segítünk a falun, ahogy a tanácsban is megbeszéltek.

A helyi kovácson kívül még egy fontos személy van, a Látnok. Ezt a felszerzetet a sivatagban találták eszméletlenül, ébredése után pedig rébuszokban egy közelgő támadásról beszélt, és az egész folyamatot ő indította el (elátámasztásképpen a dráji katonai szervezkedés hírei). A kunyhójában nem sok hasznosat tudunk meg, de ott is van egy-két tárgy (pl. *Lod* botja), amiért érdemes benézni. Használjuk ezt a botot! Egy kigyófej-szerűség megszólal a bot végén: kakukki! kakukki! kakukki! majd visszamegy, és hamarosan egy másik fej kezd el beszélni, amiben elmondja, hogy a néhai *Lod* hatalmának csak egy icipici megtestesítője. Utazásra lehet használni, az ősi obeliszekben elrejtett drágakövek között tud minket akárhányszor teleportálni. Manapság ezeknek az obeliszeknek a célját csak kevesen tudják, így legtöbbször a belsejükből elrabolták az okólnyi drágaköveket, hogy valamelyik kereskedőnek eladhassák, de ha visszatesszük belejük az odaváló követ, bármikor elteleportál szívesen. Megjegyzés: mire mi is megtudtuk, hogy mire valók az obeliszek, mi is eladtuk már a hatalmas gemeket egyes kereskedőknek, de az bizonyos, hogy ez a mód elég kényelmes, jól lehet vele teleportálni a falvak közt. Akkor most hagyjuk magára a falut.

5) HELYSZÍN

Amikor idősrünk, kellemes meglepetés ár bennünket: nicsak, egy ismerős! Hát nem ő volt az, aki mindig betrombitálta a követke-

ző vadállatokat az arénában! Nosza, zorongassuk meg egy kicsit, először csak szóban, majd írásban, végül tetteleg. Amíg szóban szorongatjuk, elárulja, hogy ha elmehet, elmondja, hol is van egy kincs. Azt tanácsolja, ássunk a sárkány szeme alatti! Ez alatt a földre festett sárkány szeme alatti helyet értsük, ami a 17-es helyszínen van. Most már nyugodt lélekkel leuthetjük, bár pár óra is ránkrohan. Húzzuk le az ujjairól a gyűrűket, jó pénzért bármelyiket el lehet adni, meg van egy tekerése is, jó lesz valamelyik magusnak.

A mocsaras, déli rész egy oázis, tele pillangókkal (tyri lepke). A mellékquestekben van szerepük, varázslatkomponensként lehet őket szedni *Notaku*-nak, ad egyért 300 chips-et, aminek gyaníthatólag az eredeti neve a bits lenne, azaz kerámiapénz-darabka, amolyan fillér. A nyílvesző-ikon se gíthet egy lepke leütésében, de amit az első megöljük, hirtelen az oázis druidája, egy *thin-kreen* pattan elő teleport-varázslata mögül. Megfedd minket, amiért fel akarjuk borítani az ökológiai egyensúlyt. Hát, az itt már eléggé elborult, de mi csak lepkészárnyat akartunk szedni. Megesik rajtunk a szíve és a markunkba nyom egy adag szárnyat, amit nemrég szedett össze a mostanában elhunyt lepkéktől. Ám ha legközelebb is elpusztítjuk valamelyik állatát, akkor ki fogja tekerni a nyakunkat. OK, addig is viszlát!

6) HELYSZÍN

Ez a joker (sajnos annak idején kimaradt a számozásból, és nagy keveredés lenne a jegyzetek miatt, ha újraszámoznánk). Ide mindenki gondoljon, amit akar.

7) HELYSZÍN

Valami keveredés csinálhattunk, mert ha a hármásról nyugatra indulunk, akkor itt fogunk kikötni. Az első pillanatokban fel fog tűnni, hogy a talaj fekete, itt-ott piros mintákkal. Az egész hely bazaltalappzatra épült, és ha van tűzpap a csapatban, most bizonyára lelkes sikítások közt a legközelebbi lángcsóvába rohan, hogy ott öblögethessen. Hidakkal hidattak át a lávafolyamokat, és minden egyes tufakupac mögül 3-4 kisebb tüzelemment gyígyorog vissza. A kisebb elemmentők (eddigre már valószínűleg a mi papunk is tud pár ilyen idézni) 2-4 HD-uk és már +1-es fegyverrel is leuthetők. Sebészük is messze gyengébb, mint nagytüstérűnek. A nagytüstérűnek is van

nagytestvére, öt vagy hivják, hogy nagytüstérű elemmentő, velük itt nem lesz gond (ami nem is baj). Azokat már 10, 14 vagy 18 HD-val tömtek tele, elég hatalmasak, pl. csak +3 fegyver (v. bal) sebzí, de a defilier magiát nem szereti, satöbbi. A kép déli részén egy tábor roncain kívül egy szoborpár is feltűnhet. A szobrok közelében egy **RANGER** van, aki nem az a kedves fajta, mert azonnal a szülőnkbe küld vissza minket. A továbbiakkal kapcsolatban két lehetőség van:

- 1) Valamilyen koldusforma páli is van a térképen, ő a keleti oldal szélén;
- 2) Nincs ott senki. Ha van, menjünk hozzá! Nagyokat panaszkodik, miszerint az őt leront egy gonosz bandita és előzte remeletekából, majd tüzelemeket engedett ki, hogy elpusztítsák őt. Segítségünkért eszedzik, ússuk le azt a déli banditát. Heha. A gép nagyon furfangos, mert azért kiírta a déli figuránál, hogy **RANGER** meg x szintű. Persze miért is nem lehetne egy rangerből bandita? Van egy tipp. Azért fussunk oda, faggassuk egy kicsit, mert így már van témánk. A ranger viszont azt állítja, hogy a remete a defiler, és erről a helyről ő idézett elemeket, és mikor elverték otthonról, tüzelemmentőkkel akarta széjelgetni az egész bagázst. A keleti figurát megkérdezve ő ezt is tagadja, sebbaj, egy nagy-nyag csapás megold mindene gondot (készülünk fel arra, hogy elemmentők is fognak neki segíteni, de azok nem a mini verziók). És bitokukba is kerül egy csodálatos kincs: **NECKLACE OF FIREBALL**. Tartogassuk meg a játék végosatáira, mert akkor ha valami, akkor ez nyerheti meg nekünk a csatát. Sok-sok tőltet van benne, és a tűzgolyók mindegyike erős.

23) HELYSZÍN

A hetes folytatása napnyugatra. Itt már valóban nem tudtunk semmit sem kezdeni. A nyugati részen van ugyan egy kráter, körötte sok kis gejzírrel, de ezzel megállt a tudomány.

8) HELYSZÍN

Amikor először jövünk ide, ne a nyugat-keleti irányból tegyük (10-es helyszínről), mert akkor szépen letámadhatnak várátunk.

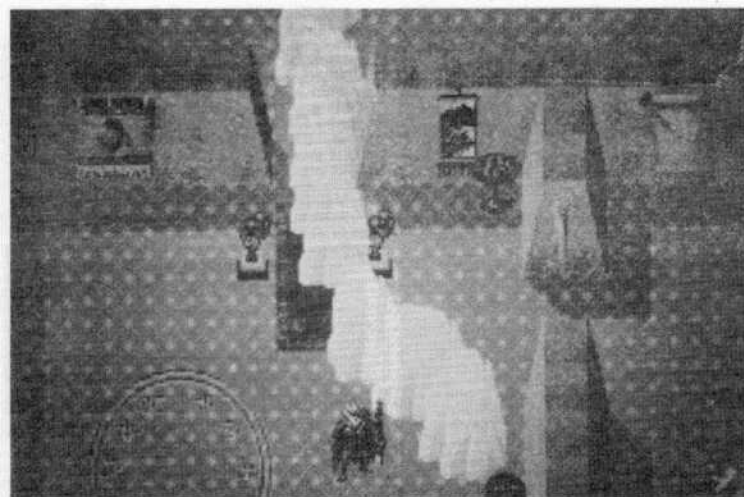
Az északnyugati negyedben valamit/valakiket csontkerítéssel óvnak. Rabszolgák. Induljunk el magabiztosan az örök felé, majd kérdzkezdjünk be a főnökükhöz, aki éppen egy effel biznisszel. Ajánlott nyitás: **FIREBALL** az elfre. A harc lehet, hogy néhéz lesz, de megéri egy két kielőndő áru miatt (pl. rabszolgák). A harc elég hosszú lesz, 6. szint alatt inkább meg várjunk. A tünde vezérnél egy +1-es gythka (ha eladjuk, tekintélyes summát tehetünk el érte) és nyolc +1-es varázsvessző. A rabszolgák a falvakból gyűlték össze, erőssük mindet szélnék.

9) HELYSZÍN

Távrolról lehet hallani már egy főleg effekből álló karaván zviáját. Közelebb érve meg jobban lehet hallani, de ha valaki befogja a fület, akkor megint halkabban. Jé, ez furcsa!

Ránkront egy kapuőr, *Cell* névvel, majd felszólít minket, hogy azonosítsuk magunkat (**IDENTIFY**). Tegyük meg, mert elég haraposak a karavánörök. Ha megvan, továbbírnyait a karaván vezetőjéhez, de tanácsolja, hogy mindenképpen látogassunk el a jónőhöz.

A főnök panaszkodik csak, hogy annyit árú, a vevő meg kihalófelben. Egyedül a **CoV**-standnál forog a tömeg, mert valamilyen tehénes pótlót árulnak. Az üzletet két csapat bandita is meg szokta rongálni, az egyikek wyverneken lovagolnak, a másikat



pedig magerák, akik csapatostól jönnek. Melléküldetésésként lehet vállalni mind a kettőt, cserébe ad majd tárgyakat. A küldetések megoldásairól később. A karavánban találhatunk még:

- **Tobrian** (rokona lehet a **Myth dranon**-i **Tobrian**-nek, tudjátok, akié a **SCALADAR**-os gyűrű meg a doboz skorpion) borral kereskedik, és ha egy kicsit sietünk, akkor pont egy fickó fog kisomfordálni az aijtán. Nagyon kínálgatja a borát, meg kell költenünk. Amint beledugjuk a zölden gözülő folyadékba a nyelvünket, egy nyekkenést hallunk, majd minden elcsúsztat. Arra ébredünk, hogy valaki rajtuk alkudik, és meg akar-nak minket ölni, de elég pénzzel és okos beszéddel kibeszélhetjük magunkat: **MY PURSE IS HEAVY** (1000 cp-ért megváltjuk az életünket), **YOU UNDER-ESTIMATE ME**. És már visznek is vissza. Azahogy vinnének, mert egy druida előkerül a semmiből (ez a druidák reggeli tornájának egy része), és őreink ellen támad vízelementaljaival. Segtségünk neki, mert egyedül tui, hogy leütik. És akkor szabadok vagyunk megint. A legjobb lenne ha ihatnánk is és nem vinne-nek el minket rabszolgának. Ez is megoldható, a pár soral lejebb lévő **Kal**-tól vegyük meg a **NECKLACE OF VENOM**-t, és ha a nyakunkba tesszük, semmiféle belső mérég nem tud majd kárt tenni bennünk. Jó lenne látni az üzér arcát, amikor visszaszólunk neki. A válasz onnan terjed, hogy *„Meg akartál mérgezni!”,* egészen addig, hogy *„Fincsi!”* Ha rátámadnánk, akkor lőttek az egész karavánnak vagy nekünk, tehát a békát sajnos le kell nyelnünk. Hagyjuk itt a fickót.

- **Larissa**: **Cell** nővére, a Látnok kolleginája és konkurense. A hobbit (bocsánat, AD&D-ben nem is nevezik így) tanácsai-ról nincs valami jó véleményem, szerinte ő csak egy sarlatán. **Tejakecel**-ben élt ő is, de el kellett menekülnie, amikor jött az új Látnok. Akkor már érthető, miért is szereti annyira. Itt zavarosan jövendő-t jól bizonyos összgerget, nem sokat fo-gunk a szövegéből kihámozni.

- **Kal**: Hasznos tag. Nagy mágus híreben is áll, ám annyit ellenséget szerzett magá-nak, hatalmas emberek közül, hogy kénytelen állandóan alávenni jární és vá-rásztárgyak adásvételéből megélni. Ha eladtuk a +1-es gyűrűt, akkor most van elég pénz, érdemes itt elkölteni egy ré-szét:

- **Gyümölcsök**: Már előbb kellett volna róluk írnom. **Athason** ezek töltik be a potíonok szerepét. Sokfajta gyümölcs, sokfajta hatás. A **GUAVA**-n kívül mindegyik hasznos, tartsd meg őket.

- **TALISMAN OF VENOM**: Fentebb emlit-tettük mire jó.

- **WOODEN SEEKER**: Egy +1-es varáz-s-ji.

- **Kolati köpenye**: Később lesz majd esetleg szerepe, mármint a **Dark Sun** sorozat későbbi részeiben. Segítségé-vel észrevétlenül átmehetünk a sár-kány barlangjai.

- **Daparta sisakja**: Nem tudni, mire le-het használni.

- **DREAMING EYE**: Passz.

- **Degula könyve**: **Degula** egy öreg druida volt (volt fiatal druida is, de ez csak egy legenda), és mindig a világ megmentéséért törekedett (oh, elfelejt-tük mondani, hogy **Athas** halodík, egyre jobban pusztul el a civilizáció). A próféciák egyike szerint azo a na-pon, amikor minden varázslókirály sir, a sivatag mélyéből víz fog hömpölygö-ni, s ebben a könyveknek nagy szere-pe lesz... Ebben a játékban nincs sze-repe.

- **SERPENT RING**: „A sárkány arajeha-talpa van benne”, de ez lehet, hogy csak reklámszlogen.

- **NECKLACE OF CRIMSON SUN**: Erről is van egy jó sztorija, csak a tárgyat nem lehet kapni.

- **Látogatok köre**: Az északkeleti sarak-ban van, és egy ifjú is rohángászik arrafelé: **Katura**, **Chahi** adoptáltja. Itt le-het **REST**-elni.

10) HELYSZÍN

A képen egy ember rohan át. Ha meg akarnánk állítani, piros gombókkal tömi tele a markát és fenyegetve vicssorog. Pár pillana-tul belül becsapódik az első gomb a közle-lynkbe, és mindjárt kék szlédok rotnának nekünk. Amikor már kifogyott a gombók-ból, jönnek a kockák és végül a tetraédere-k. A hullajáról elemelhetjük végre az üze-netet. Tartalma nem túl érdekes, egy **Kalkin** gróf **Peht** vagy **Pekt** nevű templárnak küldi, és mi rólunk van benne szó. Van még a te-ménél egy másik tekercs is, és egy nagyon jó pajzs, ami mágius voltan kívül még ál-landó **FIRE PROTECTION**-t is ad viselő-jére.

11) HELYSZÍN

Beérésünk pillanatában egy sikoltozó fél-szerzet vágódik felénk, azt kiabálva, hogy azonnal huzzunk el innen, ha kedves az életünk, mert ez a hely telis-tele van min-denféle szörnyrel és állandóan jönnek újak. Ebben igaz van, és ő hamar el is tű-nik. Kelebbebbre van egy csapat silt runner, akik éppen rabszolgákra várnak **Aran**-tól. **Aran**-nak cserébe azt a szobordarabot ad-nák, amit mi is keresünk **Wyrmas** kérésére, és sok-sok pénzt megtakarítunk, ha egy-szerűen csatába keveredünk velük és győ-zünk. Eszakra is van még egy érdekes ho-mokverem, de erről a mellék-üldetések-ben. A szobordarabot meg lehet venni is, de pofátlanul sokra tartják, a harc meg egy-általán nem nehéz.

12) HELYSZÍN

Rézbánya. Annyi a dolgom, hogy először leütjük az egész kitermelő-bizottságot — persze a dolgozó rabszolgákat kivéve —, s így 4000 íkszP úti a markunkat, majd a megjelenő embercsapatot is, akik **Draj** felé igyekeznek, hogy beálljanak az ellenünk gyúiekező seregbe. Innen szerezhetünk be egy-két csákányt és ástót is, ha kincset akarunk ásni a sárkány szeme alatt.

16) HELYSZÍN

A kép közepén egy druida szípoq. Azt mondja, hogy egy rossz defiler tévedt ide, és neki nincs sok esélye ellene, de elárulja, hol vannak kincsek, ha segítünk rajta. A defiler, aki valójában egy templár (hogy miért?) tábort vert, nem lesz nehéz megta-lálni (nyugtabbra keressük a helyszínen). Az óróknél adjuk ki magunkat futárnak, s ha nálunk van még a megót **MESENGER** papirusa, akkor jó, ha nincs, akkor csata. Kapunk pluszban 4000 XP-t, és a druida elmondja, hogy a 14-es helyszínen, a ro-mok között kincsek vannak. Erre az infóra egyébként mások is utalnak.

17) HELYSZÍN

Sok érdekes dolgot lehet itt találni:

- Egy hanyattfekvés vonalán rohángal vala-ki. Menjünk hozzá. Beszélgetni nem na-gyon szeret, mert emlékeztetjük arra, hogy ő ember, és nem tud teljesen kon-centrálni. Akkor fog majd jobbaállni ve-lünk, ha példáját követve párszor végig-szágulunk a vonalon, így mi is na-gyobb bölcsességre téve szert. Három teljes „kört” megtéve 500 XP-t kapunk, és **Moris**-től meg vásárolhatunk is pszio-nicista karpereceket és egy +2-es botot.

- Porórdógót kerget egy silt runner. A hül-lőt megkérdezzé megdudhatjuk, hogy elő-ző törzse tünépedéses következtében ki-tette őt, és most új telephelyt keres. A porórdógó a totemje, az fog neki látomást adni. A legnagyobb gondja persze az, hogy meg a törzsének ő az egyetlen tag-ja. Szövetésgést találhatunk benne, ha visszamegyünk a szomszédos tizesre, ahol a nő gyíknak elmondjuk, milyen klassz partúra is lehetne **Ssovan**-ban. És házasságközvetítésünk eredménnyel is jár, **Ssovan** már vigyorog, a törzs már erős. Az embereiket sajnos sosem láthat-juk, mert mindig el vannak gyűjtögetni, amikor odaérünk. A csatlakozásról is meg lehet kérdezni, de egyenes válasza az lesz, hogy nem, mert ők nem akarnak a civilizálódás dolgába beleszólni, az ő emberei ilyen okok miatt nem fognak harcolni. Jötték helyébe jót várj, bár az igazság az, hogy ezért cserébe nem fog-nak minket megtámadni az emberei. Meg kapunk egy **RING OF STEADFAST**-ot (a viselőnek ad +3 CON-t).

REKLÁM UTÁN VISSZAJÖVÜNK!

COMPUTERBOOKS

AJÁNLJA

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

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

Dr. Rubiczek Gy.: PC 1x1 (Ára: 296,- Ft)

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

Jámbar-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 átterést. 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,-) — **6.2 kiegészítéssel**

Ez a 6-os verzió TELJES leírása. Az első rész a kezdők számára hasznos, sok-sok példával. A második rész — a FÜGGELEK — 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 „tenyérrnyi” kis füzet átsegít a problémán. Sokak számára „életmentő” lehet a gyűjtemény, amely a magyar megfelelő ismertetésén túl a hibák kiküszöbölésében is segítséget nyújt!

Kóczy A. Judit: MS DOS 5.0 és 6. kisokos (Ára: 295,- Ft)

Ez a kiadvány segítséget nyújt azoknak, akik most ismerkednek a számítógéppel, vagy ugyan már dolgoznak egy ideje vele, de néha elkelve egy kis segítség. Ezért van a KISOKOS! Azokat az információkat tartalmazza, amelyek ismerete mindenki számára javasolt, ha a gépet biztonsággal szeretné használni.

Lukács: QUICK BASIC feladatgyűjtemény (Ára: 596,- Ft)

Számtalan mintapéldájával a könyv a programozás alapjait fogja össze. Kézenfekvően a QB 4.50-re támaszkodik, hiszen ezt a PC-vel együtt az op. rendszer részeként megkapjuk. A feladatmegoldások megtalálhatók a lemezmelletlen.

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

A könyv fő iránya az AT gépek (80286, 80386, 80486 processzor) változatainak bemutatása. Megismerkedünk a busz-rendszerekkel, az adatátviteli lehetőségekkel, megismerjük a DMA-1 és a megszakítási rendszereket is. A könyvből megtalálhatjuk a forgalomban lévő videovezérlő, I/O és winchestervezérlő kártyák leírását is.

Bankó-Tóth-Varga: Programozás Turbo Pascal nyelven (5.0, 5.5, 6.0) (Ára: 756,- Ft) — **átdolgozott, javított kiadás**

A népszerű nyelv elsajátításához nyújt a könyv és lemezmelletle 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.

Székely-Poppe: A számítógépes grafika alapjai IBM PC-n (Ára: 811,- Ft)

A szerzők részletesen tárgyalják a gyakorlati megvalósítást. Külön súlyt kap a felhasználói interface kialakítása, a Windows rendszerek tárgyalása. A lemezmelletli demonstrációkat is tartalmaz.

218-98426

FELADÓVEVÉNY

Ft i, azaz

Ft fillérről

A befizető neve és címe:

529-41853-7

számla jvára

COM-WARE Kft.

A felvevőhatali keletbelyező

felvevő aláírása

218-98426

ÉRTESÍTÉS

Ft i, azaz

Ft fillérről

A befizető neve és címe:

529-41853-7

számla jvára

COM-WARE Kft.

218-98426

ÁTUTALÁSI POSTAÜTALVÁNY

Ft i, azaz

Ft fillérről

A befizető neve és címe:

1910 Budapest

Rendelési postahívatal

529-41853-7

számla jvára

Bevételi szám:

Ellenőrző szám:

keletbelyező

Gerő-Reich: WORD for Windows 2.0 kezdőknek, haladókknak (Ára: 599,- Ft)

A könyv lépésről-lépésre követhető példákon vezeti be az olvasót a program általános, közép- és magasintű alkalmazásába. Megismerteti a munkákat megkönnyítő trükköket és a WinWord, ill. Windows nyújtotta széles szolgáltatási skálát is.

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

A spirálfüzet tartalmazza a legfontosabb információkat — menü, mezőutasítások, billentyűkombinációk, egérműveletek, funkcióbillentyűk, keresés, helyettesítés spec. karakterei — a legkezelhetőbb formában.

Az itt ismertetett könyvek megvásárolhatók:

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

Postai utánvétellel megrendelhető a lapba befűzött levelezőlap segítségével:

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

HELIX computer

1133 Budapest, XIII. Kárpát u.7/A.
Tel. + FAX: 149-7909
**PC, AMIGA, COMMODORE
ENTERPRISE, TVC**
számítógépek és perifériák
javítása (1-3 nap alatt)
Tartozékok, kiegészítők árusítása

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) 1/4 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 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 tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként 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 kivitelezést 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)

P01



P02



P03



1667 - AMIGA - PC - Plus

Tud/1932
A feladó (meghatalmazottja)
(címszólal):
.....19hd19

**OTP-betétikönyvben
jól kamatozik
a pénze!**

Kedvező feltételek
Széles választék
Biztonság



A feladónak az ésszeg rendelkezésre
vonatközo közleménye

Egyes lapszámok megrendelésékor
Sajuk a megjelölt bekarikázni

2,6,7,8,9,10 x 39,-	FI
1,1,1,2,1,1,1 x 38,-	FI
1,4,15,16,17,18,19 x 49,-	FI
20,21,22,23,24 x 49,-	FI
2,6,25 sorozat x 600,-	FI
2,6,25 sorozat x 59,-	FI
13,14,15,16,17,18,19 x 116,-	FI
20,21 x 116,-	FI
22,23,24,25,26,27,28 x 116,-	FI
29,30 sorozat x 90,-	FI
12-30 sorozat x 90,-	FI
31,32,33,34,35 x 89,-	FI
46,57,58,59 x 89,-	FI
Külföldi x 298,-	FI
Egyéb x 298,-	FI
Előre fizetés x 817,-	FI
PC-készlet x 298,-	FI
CoV 42-51. számok (119. Ft/db)	FI
elérkezései... x 1.150,-	FI

Csak 500,- Ft alatti újságmegrendelés
esetén postai és kézbesítési
+50,- Ft

Osztáson

Platna Nyomda

FI

A rendeltetési postahivatal békésgyógyi leomlata:

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

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. számgépező 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 hirdetés nem közlünk le, amelyben csak postafiókolt lett megadva. Postai utón történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzletihelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet – a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdabiztos körű CoV-ba bizzos 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 közölnéknak megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyebt közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levőiben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

● 64-es kazettások és lemezek! Program hegyek várnek itt rátok, és még mindig nagy a legolcsóbb. Válaszborítékban listát küld: **Szűcs Sándor**, Jánosmeha, Pf.: 16. 6440

● C64-es játékok és felhasználói programok lemezen!!! Adás-, vétel-, csere. Felblyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT** (Könczöl István), Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701 (1195, Bp. XIX. Zrínyi u.27.)

● Eladó C64-re GEOS V2.0 rengeteg munkaprogrammal. Válaszborítékot listázza. Ugyanitt GEOS programok cseréje. **Pucok Pál**, Kazincbarcika, Mátys kir. út 71. 3700., Postacím: 3700 Kazincbarcika, Pf.: 84.

● Ha C64-es vagy is mindig új és régebbi színvonalas programokat szeretnél a legolcsóbban, akkor légy be a THE BEST COMMODORE 64 CLUB-ba! **Fekete Gábor**, Mátészalka, Felugvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

● C64 kazettások! Szuper programok rendkívül olcsón! Óriási választék! Minőség, megbízhatóság! Válaszborítékért lista. Cím: **Abraham József**, Sársáp, Annavölgy u.195. 2523

● C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékok, engedményes egységcsomagok csak nálam! Megrendélim között május 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek! **Horváth Lajos**, alias **NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter út 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

● C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőmet, hogy a február 5-ü sorsolás 2 nyertes: Szabó Attila, Hódmezővásárhely és Tóth Péter, Sopron. CONGRATULATIONS! **Horváth Lajos**, alias **NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter út 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

● C64 magnósok! WARNING! A Földön egyedülállóan széleskörű programcseré! Utántöltős programjaim száma: 300, és a 5-én játékokat is felom. Kérjétek software hálózat. **Horváth Lajos**, alias **NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter út 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

● 576-ban megjelent, egyéb C64-es program eladásra lemezen, kazettán. Lemezcsomagok kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

● 1992-es, 1993-as, 1994-es? Kazettás, utántöltős programokat keresek, csak turbos, nem gyári verzió érdekel. Cseré, vagy vétel. Más. Keresek működőképes 1551-es drive-ot. Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Irgán utca 1. 7620. Tel.: (06-72) 339-103.

● C64-re keresem a Future Composer V4 0 magyar nyelvű leírását. **Tömösökzi Károly**, Maffú, József A. út 49. 5435

● C64 programok lemeze 80.- Ft, kazettára 5 játékos 180.- Ft. Felblyegzett válaszborítékért listát küldök. **Kiss Ernő**, Békéscsaba, Csillag u.17. 5600. Tel.: (06-66) 446-428.

64 hardware

● Eladó egy C64 + floppy + egyebek, külön is. A lemezek (pl. játékokkal, 40-70 Ft-ért) ár megegyezik szerinty. Érdeklődni: **Pasztor Miklós**, Tapolca, Simon I.u.15. 8300

● Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sűrgősen. Ár megegyezik szerint. Tel.: 1763-680 (**Kaulics Zoltán**).

● **VEGKIARUSITÁS!** Eladom C64-es programokkal teli lemezeim. Válaszborítékban listát küldök. **Tóth Gábor**, Debrecen, Cvis u. 2. F/3. 4032

● Eladó: C64/III. + 1541/III. floppy drive + Reuters zóli monitor + Seikosha SP-1200-as Printer + 1 db. joystick. Irányár: 38.000.- Ft. Alkudni lehet! Érdeklődni a (06-27) 386-995-ös telefonszámon lehet **Petrovics Lajosnénál** és **Acz Andrásnál**.

● Eladó egy jó állapotban lévő C64/II., 6 hónapos 1541/II. floppy + magnó + joy + 15 kazetta + 41 lemez + lemeztartó + könyvek. Ár: 19.000.- Ft. **Rádlér Lajos**, Felsőendréd, Sütőri u.6. 9442. Tel.: (06-99) 380-725.

● C64-hez párhuzamosítás, Speeddos beépítés, cartridge-ek készítése (PAGEFOX), továbbá programok eladása (GEOS 2.0, felhasználói játékok). Cím: **Decal László**, Budapest, XIX. Kistfaludy u.12. I/3. 1191. Tel.: 1476-289 (este 6h után)

● Eladó egy C64 + 1541 floppy + MPS-803 nyomtató + Final III. cartridge + 1 joystick + 300 lemez. Árjanlatokat a következő címre kérek: **Csádlé Péter**, Szombathely, Kistfaludy Sándor u.7. 9700

● Eladó egy C64 + 1541/II. floppy + magnó + 3 joy + 35 lemez + könyv. Ár megegyezik szerint. Cím: **Veik Péter**, Eger, Gólya u. P/2. 3300

● Eladó jó állapotban lévő C64/II. + 1541/II. (6/4 éves) + magnó + Action R. Mk.6. cartridge leírásait + 100 lemez lemeztartóval + 34 dbn. kazetta lehetőleg egyben 35-40 ezerért. Alkudni lehet! Érdeklődni leveleiben: **Tűzkő László**, Dalmand, Vörösmarty u.10. 7211

● Eladó: C64 porvédővel, 1541 floppy, 111 magnólemez játékokkal, 10 lemez felhasználói program, disk dobozok, 10 üres lemez, 2 lemez angol nyelvűek, hozzá audiokazetta hangnyelv, magnó egység, 20 kazetta játékokkal, irodalom, 15 könyv és 5 évolyam újság. Egyben. Ár: 21.000.- Ft. Érdeklődni: **Nagy Ferenc**, 2-714-701 Bp-i telefonszámon hetköznapokon 9-14h (munkahely)

● Eladó: C64-hez magnó + 29 kazetta 6.000.- Ft-ért. Érdeklődni: szombat, vasárnap. **Czinkóczy Anita**, Szurdokpuszpóki, Petőfi u.15. 3054

● Eladó: C64/II. + 1541 + 2 joystick + Profex DR1000 magnó + 6 db. kazetta + 80 db. lemez (csak jó programokkal) + Philips Monochrome Monitor + MPS-802 nyomtató + gyorstöltő ill. gyorsmásló cartridge 45.000.- Ft-ért, de lehet velem beszélni. **Demeter Csaba**, Nyíregyháza, Kert u. 18. 4400

● Próbáltam miatt szívesen megszabadulnék C64-es bővítrákáimtól. 3 kártyák irányára: 1.400.- - 4.000.- Ft. Érdeklődni: 18h-tól, **Kurilla Sándor**, Budapest, XIX. Zborók köz 12. 1192

Amiga

● Amiga és IBM programokat nagy választékban cserélek, esetleg eladok. **Fereny György**, Bp. Tel.: 1381-822.

● Amiga és PC programok nagy választékban eladók! Felblyegzett borítékért listát küldök. Érdeklődni: 17h-tól az 1488-894-es Bp-i telefonszámon, vagy **DATÁ-Team Kurilla Sándor**, Budapest, XIX. Zborók köz 12. 1192

Amiga játékok és felhasználói programok lemezen!!! Adás-, vétel-, csere. Felblyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT** (Könczöl István), Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701 (1195, Bp. XIX. Zrínyi u.27.)

● A legújabb Amiga prg-k MÁSOLÁSI árón, lemezeként 40.- Ft! Válaszborítékért és lemezezt listát küldök. Havonta 60 lemeznny új program. **Báder Zoltán**, Budakalás, Pacsirta u.6. 2011

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

● Profitválasz miatt szívesen megszabadulnék Amigához való Action Replay Mk.II. törökártyáimtól (eredeti, angol). A kártya irányára: 4.800.- Ft. Érdeklődni: 18h-tól, **Kurilla Sándor**, Budapest, XIX. Zborók köz 12. 1192

Amiga-n zeneműlokat veszek és cserélek. Cseréalapon kb. 500-600 modul. Főleg techno zenék érdekelnek, de bármilyen stílus jöhet. Ha nincs cseréalapod, akkor is írj bátran. Cím: **Adam Sándor**, Szolnok, Krúdy Gyula út 114.

● Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbert**, Budapest, III. Csobánka tér 2., II/17. 1039. Tel.: 180-2184

● Eladó egy darab CITIZEN 120D interface. Amigához vagy PC-hez egyaránt használható, garanciális. Ár: 5.500.- Ft. **Báder Zoltán**, Budakalás, Pacsirta u.6. 2011

● Amiga 500 + 1 MB-os számítógép-eladó V1.3/V2.0 átkapcsolhatóan (egy mindegy program fut) + modulator + joy + külső 5 1/4" drive + cca 350 db. lemez teli programokkal. Vagy az egész csomag Amiga 1200-ra cserelhető. Cím: **Kummer Miklós**, Szombathely, Szent Imre herceg út 95. 9700. Tel.: (06-94) 323-274 16h után.

PC

Legjobb PC programok széles választékban eladók (kezd-szerda). **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204.

● IBM és Amiga programokat nagy választékban cserélek, esetleg eladok. **Fereny György**, Bp. Tel.: 1381-822.

● PC-s programok INGYEN!!! Válaszborítékért listát küldök! Cím: Kévs János, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka u.22.)

● A legjobb és a legújabb programok a GAME-Idi, felblyegzett válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. Cím: **GAME (Tamas László)**, Budapest, XVIII. Margó T.u.180. 1186

● IBM programokat nagy választékban kedvező árón kaphatók. Cím: **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 173-0086.

IBM programcseré! Felhasználói és játékokprogramok gazdag választéka. Válaszborítékért listát küldök. Megéri! **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. 3200

● IBM programok nagy választékban eladók. **Szabó Attila**, Budapest, XIV. Ond Vezér út 27. 8/35. 1144

64

CSAK MÄGNESEMEZRE!

Kiegészítő lista 1994/I. negyedév

• ACID RUNNER - lode runner - 118 / • ALIEN III. - akció - 1SD /
 • ARGON FACTOR - szöveges - 290 / • BARBARIEN LAND - akció - 128 / • BLASTBALL - falbontó - 124 / • BOMBAMAD - logikai - 137 / • BUNDESLIGA 2. - focimanager - 123 /
 • BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / • BY JOE - angol szöveges - 190 / • CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • COLDITZ - kaland - 213 / • CORYA - kaland - 252 / • CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 / • DO OR DIE - ??? - 222 / • DROID - céllovás - 111 / • FLEX+ - TILI-TOLI - 135 / • FRED'S BACK II. - akció - 165 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • GROD THE PIXIE - lövöldözés 113 / • HANSE - kereskedő - 205 / • HEAVENBOUND - ügyességi - 144 / • HERMETIC - úrhajós - 2SD / • HIDHOOD - ügyességi - 147 / • HOLIDAY COPS II. - akció - 111 / • HOLIDAYS - német szöveges - 97 / • HOOVER RAIDER - lövöldözés - 108 / • INT SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / • KARAMELZ CUP - jégheki - 1SD / • KILLING ROAD - lövöldözés - 133 / • KMAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / • LENITIVE - lövöldözés - 222 / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - foci - 173 / • LOGIK - ládatolagató - 136 / • LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / • MADRAX - akció - 168 / • MAGIC STONE - RPG - 128 / • MATRIX - logikai - 238 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / • MAZER - ügyességi - 148 / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözés - 330 / • NEW JUMP - logikai - 161 / • ORMUS SAGA II. - RPG - 3SD / • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1SD / • PAIR OF MEMORY - memória - 147 / • PARSEC - lövöldözés - 1SD / • PILE UP - akció - 220 / • PLAY A MATCH - tenisz - 137 / • PLUS - logikai - 141 / • POKER THE GAME - kártya - 123 / • PRESS SCOOP - szöveges - 150 / • PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / • PUNICA GAME - ügyességi - 410 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • QUARX - logikai - 222 / • REEDEREI - kereskedő - 124 / • ROBO - máskéző - 110 / • SALIVA KID - ügyességi - 150 / • SEACOMMAND - akció - 162 / • SESAME ST. - nyomtató - 1SD / • SHARDS - logikai - 133 / • SHELLSHOCK - akció - 148 / • SMASH - tenisz - 1SD / • SOCCER CUP 2. - menedzser - 156 / • SPACE ASSASIN - lövöldözés - 120 / • SPACE DUEL - lövöldözés - 1SD / • SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 1SD / • SPACE VEGETABLE - akció - 173 / • SPECTRE OF BAGHDAD - akció - 1SD / • SYSTEM - ládatolagató - 280 / • TALES OF BOON - akció - 335 / • TAMER - lövöldözés - 162 / • TAU OMEGA - lövöldözés - 126 / • TENRACT 2. - lövöldözés - 278 / • THINK FAST - memória - 141 / • TIME/LORD'S AMULET - szöveges - 114 / • TORSION WARRIOR II. akció - 123 / • TRACER - lövöldözés - 113 / • TRAIL WEST - stratégiai - 149 / • TRODDERS PREVIEW - logikai - 376 / • WINGS OF CIRCE - ügyességi - 1SD

Aktuális

• BAT - kaland - 2SD / • BLOOD'N'GUTS - sport - 2SD / • CHAMPIONS OF KRYNN - kaland - 6SD / • DEATH KNIGHTS OF KRYNN - kaland - 6HD / • KEYS TO MARAMON - kaland - 2SD / • GOLF MASTER - golf - 108 / • HOLIDAY GAMES - ügyességi - 2SD / • ROADWAR EUROPA - kaland - 1SD / • STARSHIP COMMANDER - úrhajós - 1SD / • ULTIMA I. - RPG - 1SD / • V. - RPG - 8SD / • ULTIMA VI. - RPG - 6SD

HOT STUFFZ

• BALLFEVER - ügyességi - 189 / • BATTLE - akció - 360 / • CHEEKY TWINS - ügyességi - 185 / • CRAZY SUE PLUS - ügyességi - 320 / • CURSE OF VOLCAN - szöveges - 141 / • DARK TOWER - szöveges - 119 / • DAVY JONES LOCKER - szöveges - 122 / • DREAMBALL - TV foci - 126 / • EPSILON - máskéző - 146 / • FRONTBALL - logikai - 131 / • GET IT - ügyességi - 134 / • HYPERSPACE WARRIOR - úrh.lov. - 1 old. / • KLEMENS - ügyességi - 143 / • LIONS OF THE UNIVERSE - úrh.lov. - 330 / • PERFECT SYMETRIE - logikai - 101 / • PERPLEX 2. - logikai - 223 / • PUZZLE MASTER - puzzle - 290 / • SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / • WLADCY CIEMNOSCI - kaland - 260 / • ZILLION - nyérőgép - 108

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldatra 664 blokk tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal az külön jelezzük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

AMIGA

Ajánlatunk:

• Alfred Chicken - máskézős - 1 lemez / • Alien III. 100% - akció - 2 lemez / • Ambermoon - kaland - 10 lemez / • Apache - helikopteres - 1 lemez / • Beast Lord - máskézős - 2 lemez / • Crazy Cars III. - autos - 2 lemez / • Crystal Hammer '93 - arkanoid - 1 lemez / • Cyber Zerk (1 MB) - akció - 2 lemez / • Deep Core - akció - 3 lemez / • Doglight - európ. 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 / • Napoleonic (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 - máskézős - 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 / • Yoi Joe (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / • Zombies Apocalypse - akció - 1 lemez

Aktuális:

CHAMPIONS OF KRYNN - kaland - 3 lemez
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN - kaland - 1 lemez
 DARK QUEEN OF KRYNN - kaland - 3 lemez
 GOBLINS 2. - máskézős - 3 lemez
 GOBLINS 3. - máskézős - 6 lemez
 ULTIMA IV. kaland - 1 lemez
 ULTIMA V. - kaland - 2 lemez
 ULTIMA VI. - kaland - 5 lemez

HOT STUFFZ:

1000 Miglia - autóverseny - 1 lemez
 Alien Breed II. - ügyességi - 3 lemez
 Anstoss - foci - 5 lemez
 Batman Returns - akció - 2 lemez
 Blob - ügyességi - 1 lemez
 Brutal Sport Football - foci - 2 lemez
 Burning Rubber - autóverseny - 4 lemez
 Burntime - stratégia - 3 lemez
 Campaign II. - stratégia - 2 lemez
 Conflict over Bosnia - stratégia - 2 lemez
 Cyberpunks - máskézős - 1 lemez
 Disposable Hero - akció - 3 lemez
 F17A Stealth Fighter - repülőgépszimulátor - 3 lemez
 Fantastic Dizzy - ügyességi - 2 lemez
 Goblins 3. - máskézős - 6 lemez
 Jet Strike - repülés - 2 lemez
 Jurassic Park - akció - 5 lemez
 Knax - ügyességi - 1 lemez
 Lemmings Olympiade - ügyességi - 2 lemez
 Mortal Kombat - akció - 3 lemez
 Oxyd II. - akció - 1 lemez
 Penthouse Hot Numbers DeLuxe - logikai - 4 lemez
 Rules of Engagement 2. - stratégia - 4 lemez
 Settlers - stratégia - 3 lemez
 Simon the Sorcerer - kaland - 9 lemez
 Suburban Commando - akció - 1 lemez
 Theatre of Death - akció - 2 lemez
 Uridium II. - akció - 2 lemez
 When Two World War - stratégia - 2 lemez
 Zool II. - ügyességi - 3 lemez

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. Kf:363.

1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8. (COM-WARE Kft.)

GAMES CENTER

**AJÁNlja SZOLGÁLTATÁSÁT
C64 ÉS AMIGA
TULAJDONOSOK
SZÁMÁRA**

A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek 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 szelvényt hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot: **MNB 218-98426/45224-9.**

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, 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:

	másolási díj
C64 file-os programok esetén	20,- Ft/program
C64 1 vagy több lemezoldalas programok esetén	50,- Ft/lemezoldal
Amiga (3,5" DS/DD), az első 5 lemez minden további lemez	100,- Ft/lemez 50,- Ft/lemez

Adathordozók ára (ha kértek adathordozót):

C64 (5.25" DS/DD)	50,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 db, 180 blokkos program és 1 db. adathordozó megrendelése esetén: $2 \times 20 + 50 = 90,-$ Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha küldtök a 2 db. lemezt, akkor $4 \times 50 = 200,-$ 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 megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 80,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen 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.

FIGYELEM! A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatást a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen **MÁSOLÁST** **SORON KÍVÜL NEM VÁLLALUNK!**

A **PC** PROGRAMOK
MÁSOLÁSA
MEGSZÜNT!!!

PC WORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta megjelenő folyóiratot példányban,

fél évre 1410,- Ft,

egy évre 2820,- Ft.

Név:

Cím:

A kiöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.



MEGRENDELŐLAP

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva, zárt, felbélyegzett borítékba helyezve kérjük elküldeni: **IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.**

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LAP | AKA 80 FOLYAM | IL EPTALYAM | AKA 80 FOLYAM

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilapot példányban,

egy évre: 3 254 forintért

fél évre: 1 627 forintért

negyed évre: 813 forintért

Név (intézmény neve):

Cím:

A megrendelőlapot kitöltve az alábbi címre küldje:
**IDG Lapkiadó Kft.
1536 Budapest, Postafiók 386.**



MEGRENDELŐLAP

PC

- Eladó egy darab CITIZEN 120D interface, PC-hez vagy Amigához egyaránt használható, garanciális. Ára: 5.500,- Ft. **Báder Zoltán**, Budakalás, Pacsirta u.6. 2011
- IBM programok csereje, felhasználói és játékprogramok széles választéka. Válaszborítékért listát küldök. Írj! Megéri: **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. 3200
- PC és Amiga programok nagy választékban eladók! Felbőgészett borítékért listát küldünk. Érdeklődni: 17h-tól az 1488-894-es Bp-i telefonszámon, vagy DATA-Team, **Kurilla Sándor**, Budapest, XIX. Zboró köz 12. 1192
- PC/AT programcsere, hetente 300 MB anyag. Tel.: **160-9689**.
- PC-re programok a legalacsonyabb árakon, VB-1 kérék! Lemez = lista! **Vaszula András**, Telekgerendás, Munkás út 37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943
- Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Informatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)
- PC programok eladók, 20 Ft/lemez. Válaszbélyegért lista! 280 MB! **Bordás Sándor**, Kistokaj, Mikes út 1. 3553
- IBM programok az országban a legolcsóbban. 1 HD = 30 Ft! Bővülő választék! **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481
- PC-s programok INGYEN! Válaszborítékért listát küldök! Cim: **Kévécs János**, 6230 Soltvadkert, Pf.: 8. (Zalka u.22.)
- Eladó fél éves 1 megás TRIDENT VGA kártya, 4 x 256K SIMM RAMN. Ugyanitt programcsere. Megvan: Doom, Shadow Caster, Privateer, Dark Sun, Indy Car. Keressen: Ultima VI, VII, VIII. Címem: **Varga Tamás**, Budapest, III. Pákász u.4. 1031
- Keresek PC-re olyan program(ka)t, mely képes az 1541 drive formátumú lemezeket írni/olvasni, hogy azok C64-en is betölthetők legyenek (pl. emulator stb.). **Bedeghi Viktor**, Pécs, Kodolányi J.25. 7632
- PC-s játékok olcsón. Hetente bővülő lista. Írj, vagy telefonálj. **Rébay Viktor**, Pécs, Kodály Z. u.11/B. (06-72) 328-203
- Szeretnél PC-s programokat? Cserélek is! Válaszborítékért listát küldök. **Tóth Gergely**, Szolnok, Sport út 19. 5008

Plusi és társai

- Plus/4-hoz párhuzamosítás, cartridge-ek készítése, továbbá programok eladása Cim: **Décsi László**, Budapest, XIX. Kistaluday u.12. l/3. 1191. Tel.: 1476-289 (este 6h után)
- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91, '92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisoczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg út 35. 6100
- Elcserélném C+4-es gépemet programokkal, magnóval, bármilyen műszaki cikkre. Minden megoldás érdekel! Cim: **Czifra Zoltán**, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231

Egyéb

- Zenészek figyelem! Olcsón eladó egy 1 MB-os ATARI ST, mono monitorral, sok MIDI-s programmal! Érdeklődni: 1859-457 (esténként **Nagy Gergelyné**).
- Spectrum programok óriási választékban eladók, több, mint 3.000 prg. közül választhatsz! Óriási lehetőség, ezt ne hagyd ki! Ugyanitt játékleírásokat is rendelhetsz! Cim: **Soós Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600. Tel.: (06-27) 311-901.
- Gondolkodtál már azon, hogy miért mindig másnál vannak a legjobb, a legújabb programok, amelyeket max. megvásárolhatsz, mert nincs cserealapod? Küldj egy válaszborítékot — megéri! **Deák Zsigmond**, Budapest, V. Hold u.29. F/4. 1054
- Szeretnél Mariozni, de nincs a számítógépedre jó játék? Szeretnél csúcs sebességgel Yoshi-val rohanni, és teknőcök fejére ugrálni? A megoldás: **SUPER NINTENDO!** Ezt a konzolt NEKED találtak ki, fantasztikus 16 bites technológiá, 32768 színpalettából egyszerre 256 szín, no és persze ZENE! Nem kell hangkártyákkal vacakolni, winchesterért rohagaszni, minden benne van egy 0.5 kg-os dobozban! A gépet két kazettával kínálok, amin összesen 5 játék van (**SMARIO WORLD, SMARIOBROS I,II,III és LOST LEVELS!**) Vegyél, mert elfogy! Ugyanitt PANASONIC 3 és feles drive eladó. 2 év garancia, gépben még NEM volt (komolyan). Ha érdekel a dolog, értesíts: **Sasvári József**, Császártöltés, Petőfi 2.b. 6239. Tel.:(06-78) 343-384.
- Ostrák üzletember magyarországi üzlethálózatába menedzser típusú fiatalembereket keres. Leveld a **CoV-címére** küldd, a borítékra ird rá. **DORNER BT.**

MONITOROK ÉS PRINTEREK JAVÍTÁSA. NYITVA hétköznap: 13h-19h-ig. Budapest, XVI. Kódós u.42. 1162

Fizessen elő a PC Worldet!

1994. januárjától mágneselemes-melléklettel bővült ki a magyar PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.

A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-alkalmazások, Windows futtatására alkalmas hardvereszközök;
- Hálózatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalán;
- Népszerű témák az Alaplappól: A hónap alkalmazása, Szoftver- és hardvereszközök.

Szoftvertéka

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva, zárt, felbőgészett borítékba helyezve kérjük elküldeni: IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnikáról! A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilap a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világgépi eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait hűen tükrözi.

- Piacorientált hírek, információk;
- Teszték, termékismertetések;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára épülő, valamint a közép- és nagygyépes alkalmazásokról és rendszerekről.

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

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

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

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

SZERETNÉL EGY JÓ KLUBBA JÁRNI? Akkor KÖZTÜNK A HELYEDIIII!

1994. jan. 04-én megnyitja a CSEREPESHÁZBAN A PC KLUB!

Nyitva: MINDEN KEDDEN 16-20h-ig; Cím: CSEREPESHÁZ (ZUGLÓI MŰVELŐDÉSI HÁZ;

Bp., XIV. Vezér út 28/B.; Megközelítés: Az Órs Vezér térről a 180-as busszal, 82-es trolival 2 megálló, 131-es, 144-es busszal 1 megálló; PARKOLÁSI LEHETŐSÉG VAN!

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

SCOOPEX PD

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

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

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

A hónap TOP listái:

C64

Wladcy Ciemnosci
Shadow of the Evil
Wasted Time
A gonosz herceg
A gálya
A kastély
Reederei
ULTIMA sorozat
Pirates!
Mayhem in Monsterland

Amiga

Elite 2 - Frontier
Alien Breed 2. (AGA)
Mortal Kombat
Goblins 3.
Jurassic Park (AGA)
Settlers
Dune II.
Theatre of Death
Combat Air Patrol
Zool 2

PC

Alone in the Dark 2.
Goblins 3.
Dark Sun
Syndicate
Master of Orion
Jurassic Park
Elite 2 - Frontier
Doom
Ishar 2.
Larry 6.

Plus/4

Battery 2./TCFS
Erik the Viking/Pigmy
FISHI/Csory
Magic Candle/CSCRY
Bard's Tale III./Pigmy
JINXTER/Csory
Flipper Editor/TCFS
Hilltop City/TBF
Pipemania 2./TCFS
Dizzy (P.o.Y.)/TGMS

ELSŐSEGÉLY



Kraker Gábor Keszthelyről is megküldte a maga FirstAid adagját C64-re
Classic Concentration

A képrejvénnyek megfőzesei:
A HOUSE IS NOT A HOME / A PENNY FOR YOUR THOUGHTS / ALL IN YOUR FAVOR SAY AYE / BARBRA STREISAND / BELIEVE IT OR NOT / LORD OF THE RINGS / BORN TO BE WILD / BREAKING UP IS HARD TO DO / BULLET PROOF VEST / BY HOOK OR BY CROOK / DON'T BLOW YOUR TOP / MISTER GOODWRENCH / HIGHER THAN A KITE / SHAKING LIKE A LEAF / HOW DO YOU LIKE THAT / HUCKLEBERRY FINN // YEG YOUR PARDON // I BELIEVE IN YOU // GREAT BALLS OF FIRE / SHAPE UP OR SHIP OUT // ALL IN THE FAMILY // WILLIAM SHAKESPEARE / LOVE AT FIRST SIGHT / MONDAY NIGHT FOOTBALL / MY LIPS ARE SEALED / NO HOLDS BARRED / NOT ON YOUR LIFE / PERSON TO PERSON / SATURDAY NIGHT FEVER / SPRING HAS SPRUNG / STAND BY ME / STAND ON YOUR OWN TWO FEET / STRICK IT IN YOUR EAR / SUIT YOURSELF / SAFE AND SOUND / KEYSTONE KOPS / IT'S NOW OR NEVER / ONE TWO BUCKLE MY SHOE / CAPE OF GOOD HOPE / HAPPY BIRTHDAY TO YOU / HARPO MARX / HORISING AROUND / GOOD GOLLY MISS MOLLY / TOUR OF DUTY / STAR WARS DEFENSE / FRENCH CONECTION / FRANK SINATRA / FORTY WINKS // / FOR CRYING OUT LOUD / EAT YOUR HEART OUT / DRESSED TO KILL / MONTY PHYTON / LIKE FATHER LIKE SON / THE BELLS OF THE BALL / THE BALLS IN YOUR COURT / QUICK ON THE DRAW / POPEYE THE SAILOR MAN / HAVE A NICE DAY / TURN ON THE CHARM / THE WRIGHT BROTHERS / HAND TO HAND COMBAT / THE SEAL OF APPROVAL / I WOULD'NT MISS IT FOR THE WORLD / BITE THE BULLET / APPLE DUMPLING / A KISS IN THE DARK / FOLLOW THE LEADER / IM IN THE MOOD FOR LOVE / IT MAKES YOUR MOUTH WATER / JACK AND THE BEANSTALK / I TIME TO PAY THE PIPER / OUT OF THIS WORLD / THERE'S SAFETY IN NUMBERS / THE EMPIRE STRIKES BACK / BIRDS OF FEATHER FLOCK TOGETHER / STRIKE UP THE BAND / STAND AND DELIVER / MONKEY WRENCH / JUST IN THE NICK OF TIME / FLASH GORDON / DOUGLAS MACARTHUR / COME TO YOUR SENSES / LO AND BEHOLD / ONE ARMED BANDIT / FIVE WILL GET YOU TEN / COOKIE MONSTER / A MAN'S HOUSE IS HIS CASTLE / CLEAR AS A BELL / COFFE TABLE / TO ERR IS HUMAN / TILL THE END OF TIME / PARTY POOPER / A STAR IS BORN / THE EARLY BIRD CATCHES THE WORM / KEEP YOUR FINGERS CROSSED

Valamilyen Oszkár (Nem tudom elolvasni e nevet — DoT) a Defender of the Crown-hoz küldött segítséget C64-re.

A játék elején foglalkul el az egyik mellettünk álló területtel, mely legalább egy várral szomszédos. A vár lehetőleg, sőt mindenképpen zászlós legyen! Ezután raboljunk ki kétszer egy norman /zászlós/várat, majd a pénzben vegyünk katonákat az egy kőhajlót. Erre leányt rabolhatunk egyik szövetségünköt; amennyiben ez sikerül, a leányrablás révén megszerzett várból pateroljuk ki az összes ípsét, s packeroljuk be a saját várunkba, majd a várbán levő összes élt és holtat csatlój seregünkhöz! Most már meg is támadhatjuk a területünk határos normann várat, melyben kb 30 ember van. Ezzel a stratégiával nekem kinderspiel was

win the játék. (Oh, jól írtam? Némethből esem voltam fej — DoT) Ja megvalamini: várostromnál segítséget kérhatunk Robinótól, ha a nyílal Shewrona (Szerintem inkább Sherwood-ra, bár nekem soha nem segített semmi — DoT) mutatunk.

Kiss Ákos Debrecenből PC-s tippjeivel mellett most egy C64-es tippbuckát is eljuttatott hozzánk.

GUNSHIP: Egy lemezmonitornal keressük meg, hol kezdődik a 'PILOT' file (a szektoron belül — az első a 18.sáv, 01-es szektor — a név előtt 2 byte-tal. (nem a 63, az az előtti 2 byte) Ezeket írjuk be sáv ill. szektor értékek, hogy a PILOT nevű file-t tudjuk szerkeszteni. A most következő szakad közül mind hexában van (ha minden igaz, így kell beírni a diskmonitortba).
04-17 byte: név, 18 byte: rang (00-0r-mester... 07-ezredes), 19-1A: pontszám (nekem nem sikerült felfognom, milyen formátumban, pedig aszsem coder vegyck — DoT), 1B-27: kitüntetések. A megfelelőhöz be kell írni, hány db legyen belőlük, bár kicsit h'lyen számozza.

Vágo Zsolt Pesten előszeretettel turkál 'Amigéja' lakében'. Most a Lokomosis (Jeeel) kódját küldte el. Az első a német, a második az angol verzió kódja.

LOCOMOTION: B. BOOT/BEAR (nem a GURU-s). C. CHOR/CAVE, D.DORF/DUCK, E. ENIE/EAST, F. FUSS (ez német??) /FIRE, G. GIFT/GIRL, H. HAND/HALL, I. ISLU/TRON (még jó, hogy I-vel kezdődik.), J. JAHR/JEEP, KUSS(hehe...)/KING, L. LAND/LUCK

Gröber Krisztián Tatabányán is bányászgat Amigájn. Néhány eredmény:

CLIK CLAK: (ezt egy csomórát beküldték, de most ez akadt a kezemb.) 2-3518, 3-6382, 4-8427, 5-2385, 6-5924, 7-1267, 8-7208, 9-6532

EPIC: (ez már szinte mindenütt volt, de hogy ne kelljen keresgélni) AURIGA, GEPHEUS, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM, CORVUS

ROGER RABBIT: Ha egyszerre lenyomjuk a 'SHIFT'-'ALT'-'CTRL'-'F5' millentyűket, valami érdekes dolgot tapasztalhatunk.

Szőke Gábor Gyuláról is tisztességes tippalmazást juttatott el hozzánk Amigára.

Railroad Tycoon: Dupla sít a 'SHIFT-D'-vel építhetünk (a szimpla sítet is meg

lehet duplázni). (Akkor most talán én is beleszoktam. Már régóta le akartam írni a RT-os trükkjeimet, de mindig elmaradt. En ugyan PC-n játszottam vele, de remélhetőleg jó Amigára is, amit mondok. 1. Jó üzlet felvenni 1 millió kölcsönt, majd úgy elkölteni a hálózatra, hogy majdnem félmillió maradjon, s csodót jelenteni. Csak 500 ezret kell visszafizetni. Vigyázz! Ilyenkor nem építközhetünk. 2. Ha túl sok az adósságunk, akkor az hírtelen átvált pénzre. A teendő tehát a következő: építsünk össze-vissza mindenféle gyarat, vonatokat, stb. (amit lehet adósságot is), majd mikor penzünk kb. -27 millió, hírtelen átvált pozitív tartományokba. Ilyenkor még egy kicsit költeni kell, amíg nem csökken a pénz a kiadásokkor (még minusznak számít). 3. Jó kis stratégia az első 2 fokozatban az ellenfél városainak elcsorászása. Teljesen véletlenül jöttem rá, úgy, hogy elcsúszott az éger, s signal tower-t építtettem depot helyett. Tehát: húzzuk el a sít a kiszemelt városig, de ne teljesen, egy helynyit hagyjunk a sít és az állomás között. A lehető legközelebbi helyre építsünk egy signal tower-t (nem kell törödni a vonaskörzettel, itt nem szól érte, tehát mehet közvetlen a város mellé is), majd RA egy depotot. Ezt enged. Ezután indítsunk el egy vonatot a depotra, s ha már odaért, s beállítottuk a menetrendjét, csak akkor húzzuk be a sít. Ez a felsőbb fokozatokon nem töl nyerő, mert ott már számít az odaszállított cucc is, bár ha még egy vonattal szállítunk oda is (máshonnan, nem a depot-ról). Ha miénk a város, a depot-ról elszállíthatjuk a felhalmozódott árut. Remélem, nem raboltam az időtöket (DoT)

POPULOUS II: Gábor szerint jó módszer, ha megfertőzünk az ellenfél népet, s idővel armageddonot hívunk, mivel ilyenkor a fertőzött emberek nem harcolnak.

EOB I: Még mindig vannak, akik kimaradtak, pedig a CoV 31-ben is volt egy nagy darab kiegészítőd. A zöld kőves varázsügyörök leveznek 2-t az AC-ból (van, amelyik 3-at), aki pedig a kéket viseli, az nem sebesül meg zuhanáskor. A 7-szinton a 13-mal jelölt helyszíntől északra van egy 'One leap of faith' felirátú rúna. Ha az innen nyugatra levő gödörbe beleugrunk, a következő alszinten felvehetünk egy RAISE DEAD kercsot és egy EXTRA HEALING POTION-t. A telepork használatával a 8.szint L-el jelölt pontjára jutunk. A 11. szinten levő csonthoz érdemes felvenni, és visszamenni vele a törpékhez. A csontok tulajdonosa KIRATH, a 7. szintű varázsló (ne felejtünk el vele memorizáltatni varázslót-kat). A BEHOLDER-t a pálcák nélkül is meg lehet ölni. Csakjuk ki az előtte levő nagy terembe, és a körbe-körbe lépédes technikájával is meg lehet ölni. (csépelhetitek egy darabig)

Vida Szabolcs Veszprémből néhány szuper játékhoz küldött tippket PC-re:

BATTLE COMMAND: A kimentett állást (*.BSG) valamilyen szövegszerkesztőbe tölthet láthatjuk, hogy a vége előtt pár byte-al egy 'P' betű található. Ezt módosítsuk FF értékre, s 255 lézerünk lesz. Mindez persze csak akkor megy, ha már szereztünk lézert.

GUY SPY: A kimentett állás egyetlen byte-ból áll. Ez annak a pályának a sorszáma, ahol mentettünk.

Huh, hogy mindig véget ér ez a lap?!

REKLÁM UTÁN VISSZAJÖTTÜNK!

- **Toom** névvel egy félboldon söt gyűjt, hogy eladja majd a Hátsóoldalon és saját bevallása szerint csodálatosan gazdag házal vannak odát. Nekünk is hajlandó egy kis söt szedni, mindössze 2500 cp-ért. Ha valaki mindenképpen meg akarja venni egyszer a 2-es hely masteryal, akkor itt kell venni söt, csak mint már említettük, a masteryal mindig el fog futni.
- **Itt** a sárkány, aminek lehet ásnia a személnél!

13) HELYSZÍN

GELDRON! A második falu. Az itteni emberek elég furcsán viselkednek, távolbarévdó szemekkel beszélnek, hallucinálnak. A rövid nézelődés után keressük fel a polgármestert. Ős, megvan a gond forrása, egy defiler, név szerint **Wyrmias**. Ajánl nekünk egy cserét: mi elhozunk neki két szoboradarabot, ő meg bekénhagyja a falut. Az egyik szoboradarab a 11-es helyen a siit runner-eknél van, a másik meg egy druidánál északkeletre (20). De ha megpróbáljuk őt ölni, az egész falu velepusztul. Halottakégyelőre nem sok mindent tudnánk csinálni, tehát maradt az első verzió. Bőlogásunk, majd keressük azt a szőnyegyet, ami láthatóan üreget takar el. Nyissuk ki. Jé, rejtett bejárat! Odabent meg sok jó kincs.

A faluban még egy értelmes nő (!) van, akit **RESTNi** is lehet (csak nem vele). Ő **Linará/Limara**, a falu gyógyítója. Nővére is elindult már, hogy megkeresse a szobor darabjait, ám meg nem tért vissza.

21) HELYSZÍN

Geldron-ból északra ide lehet eljutni. Meglepetés, megint rabszolga-telep. Beszéljünk az üzlettről normálisan **Aran**-tal, a mul vezetőjükkal. Ha valakinek van elég pénz, megveheti a gladiátorokat 10000 cp-ért, sőt, az összegét akár 8000-re le lehet alakítani. Ha valakinek meg elég HP-je van, az harcolhat, de senki ne bocsúlja alá az öröket, azért mert elég lusták. Hosszú lesz a harc. Győzelem után a rabszolgákat ideiglenesen meg hagyjuk itt, később visszajöhetnek értük.

20) HELYSZÍN

Tam-tam-tam. Ütemes dobverés és rikoltózó magerák lakják ezt a helyet. Rövid nézelődés után mindenki észreveszi azt a szegény leköztözött nőt a jobb felső sarokban, és holtbiztos, hogy egy áldozat az egyik **SILT HORROR** számára. Oda kéne valahogy jutni, de a nő a másik felén van a szigetnek, ahova két helyen van átjáró. Az egyiknél le van szakadva a függőhid, a másiknál pedig egy kolosszus van az útban. A közeli magerával elbeszélgetve megtudhatjuk, hogy a nő tényleg áldozat lesz, a kolosszust pedig egy **Dakaren** nevű druida építette, az ő uruk. Elég fura druida lesz a fickó... A következő lépés, hogy minden magerát megölisz. Roppant elmés, nem? 7-9. szint alatt ne próbáljuk. Mindenképpen nyissunk egy **FIREBALL**-al a doblokra, és ha szerencsénk van, mind bele is pusztul. Ha már csak a nő meg a mi csapatunk él a képen, menjünk el a baloldali részen (ahol a magerák is voltak) egy táborhelyhez, ott vedd fel a csákyát (**GRAPPLING HOOK**), vissza a függőhidhoz. Akasszuk bele a csákyát a hídba, és ime, a híd újból él. Rohanjunk el a csajhoz, a fogaknál masszunk le. Oldozzuk el a pipit és kiderül, ő **Jázmín**, **Limara** testvére (hőhőhő!). A hálás szempillarebegtetésekre nem sok idő jut, mert hirtelen támad egy **SILT HORROR** (csápos lény, ami a siltben él, de a fejt hallatnának nem látjuk, mert igen ocsmány). Minden karját le kell ütni.

És akkor megjelenjen **Dakaren**, a druida. Szópankodik, hogy megszűntek **Wyrmias** a fogadalmat, miszerint ha odaadja a szobrot, áldozatokat fog neki küldeni, és támad (10 HD-s). A bírpancéja az cool. Most **Jázmín** elvezet minket egy helyre (hóhó, szempillarebegtetésnél lehet, hogy több lesz?), és elmondja, hogy ő addig itt marad, amíg **Wyrmias** él, de mi menjünk vissza **Geldron**-ba. Pár tárgyat is kapunk. Vissza **Geldron**-ba.

Ha már mindkét szoboradarab nálunk van, **Wyrmias** teli szájjal vigyogrog, adjuk neki, hadd örüljön. Őn a szöveg: Haha, boldogok voltunk, most öv lesz a világhatalom, mert végre egy magasabb létformába szállhatott. Reszkess **Athas**. Aztán a teste eldőli, a falulakók megszabadulnak uralmától, de a falu terén lévő szürke kőszobor kiegészül, és különös arcvonásokat vesz fel. **Wyrmias**-ét. Ne engedjük ellogni (ő nem bántana minket, jutalmából, hogy ezt megtettük érte), csapjunk oda. Nem lesz gyerekjáték leütni. Ha sikerül, a falubeliek boldogok ugyan, de még hiányoznak a harcosaik. Ugyi fel, beszéljünk a főnökökkel, **Karus-sal** (**I KILLED... I'M FORMING...**), ők visszatérnek. **Geldron** már boldog, és boldogan küldi embereit a szövetségbe (csak kell szólni a polgármesternek). 4000 XP, és ha **Limaránál** is elmondjuk, hogy őt **Jázmín**, megtudjuk, hogy van egy titkosajtó a polgármester házában (hú, azt már kifosztotta valamelyik DS játékos előttnk!).

18) HELYSZÍN

Ideérünk, már támadnak is. A **WYVERN**-ekkel óvatosabbak legyünk, mert megmérgezhettek, viszont nagyobb aggodalomra sincs ok. A falut mindig kirabolják a banditák, jelenlegi állapotban nem valami harc-kepes. Bejuttunk nem sok esélyt látnak a falusiak. Keressük fel.

- **Mehtar**: A falu papja (lég), egy threeken. A földi dolgokkal nem is foglalkozik sokat, esélyt nem lát a túlélésre.
- **Azami**: Acs, aki éppen a magtárat próbálja felújítani, bár tudja, hogy a banditák ügyis lerombolják.
- **Lukyom**: Ő a tudákos ember. Bővebben a mellékquestekben.
- **Uskuye**: Alvezér, saját bevallása szerint jó harcos (5. szint!), segíthet a rampager ellen (lásd mellék-quest).
- **Chayoc**: A falu vezére. Először bizonyítsuk be neki, hogy nem vagyunk banditák: **ONLY MY HOSPITALITY... THAT'S ENOUGH FOR ME...** Ekkor elszágyelli magát és engedelmesebben ránszok meg +2-es paritátt, egy 1000 cp-s gemet meg egy gyümölcsöt. Keveset tud csak a várról, annyit hogy öreg, és a faluban él egy **Krikor** nevű torpe, akinek épp most ezzel van kapcsolatban a fókusz.
- **Krikor**: Nem nagyon örül látogatásunknak, ám ahhoz, hogy minél előbb megszabadulhasson tőlünk, ajánlott neki a gyors válasz. Mesél egy titkos bejáratról a várba, de mi legyünk poftátlank, vezetőssük is oda magunkat (**WOULD YOU SHOW ME... TELL ME ABOUT THE CAVE, YES**). Kövessük, és hamarosan elérünk egy kőház, ami elotható. Meg is van a bejárat a várba.

BARLANG

SCREAMER BEETLE-k fogadnak odabent, majd keressük fel a délnyugati sarokban élő kitagadottat (**OUTCAST**). **I MEAN NO HARM**, és békét is ajánl fel. Elmondja, mi-coda gondok vannak idelent. A sötét pókok és népe, az elmeeemberek sokszor harcognak egymással, pedig békében is kereskedhetnek. Tegyükünk ígértet neki, hogy segítünk a békés szövetség létrehozásában, cserébe ad egy pókselyempáncélt. Masszunk át a sziklán, mondjuk a póknak, hogy a kitagadott küldött minket, mire az

meséjét valamit. A mesészeket ezután inkább kihagyjuk, hiszen **JOURNAL ENTRY-k** most nincsenek, így mindent el lehet olvasni a programban, és jobb is. A pók ad egy talizmánt, segítségével nem fognak minket bántani a pókok (nagy része).

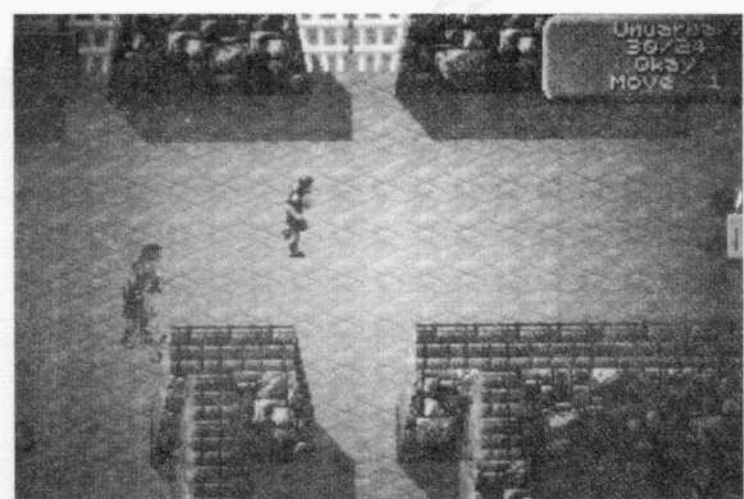
Menjünk fel a villogó osepépés terebbe, törjük be az álfalat északra, nyomjuk le a szládokat meg ami csak támad. A tereben napló van, öt nyaklánc és egy csontba rótt átok (amivel sajnos semmit nem tudunk kezdeni). Tegyük el a nyakláncokat, majd fel. A négy hasonlított. Azt az egyet inkább hagyjuk meg zsebbben. Eljött az idő, hogy a királyt meglátogassuk, ő is feladatokkal fog minket ellátni (de jót), miszerint a botelepelet pusztítsuk el a délnyugati részen. Induljunk arra. Nem messze a trónszobától a fia, **Caist**-csah herceg vár ránk, aki a királynő elleni puccsához kér segítséget. Perze, perze, de az később. A telephez (ahol fedete lyuk is van) menet irtunk ki az okvetlenkedő pókokat (mármint azt, ami támad), majd használjuk a Nagi titkos tereben talált aranyláncot. A telep elpusztul. Vissza. Ah, a királyt már nem nagyon szeret minket. Sebaj, vissza, azután adjunk neki (persze először azt mondja, hogy menjünk a kincstárba vele, és akkor fog támadni). Arra vigyázzunk, hogy ha a herceg HP-1 alacsonyban lennének, győgysfünk rajta. A belháború után a két nép ismét barátságosok lett egymással, (feltehető, hogy a következőket mondjuk: **WAIT... NO... BUT... HE WONT HURT...**) mi megkaphatjuk a **SILK ARMOR**-t, pihenhetünk, majd a kis **MINDFOLK** egyik tagja ajánlkozik, hogy úgy visz be minket a várba, hogy az örök nem tudnak riadóit fújni. A bejárat az északkeleti sarokban van, a kis emberke bemászik a lánclukon keresztül, a kapu kinyitódik, és bent is vagyunk.



VAR, ELSŐ SZINT

Négy fontos hely van, a legközelebbit keressük fel, a kovácsműhelyt. Itt **Charee** is-tállósfiú van, aki azt fájálja (**nem arról volt szó, hogy nem lesz a CoV-ban fáj, meg bájít meg ilyesmi? CoVboy**), hogy még nem lovagoltak **wyvern**et, pedig ő jobban szereti azokat az állatokat, mint az embereket. Kiderül a wyvernek egy wyvern horog nevű varázscsúc s miatt engedelmeseknek a banditáknak, s a horgot egy **Tara** nevű különös varázslónő adta nekik, hogy együtt nagy hatalomra tegyennek szert. Egy ígértet is tesz, hogy ha meglovagoltak egy wyvern, akkor a leggyorsabb úton áteresz minket a bandavezérhez. Átverés, mert amit odaérnénk, kiáltana az öröknek, akik így időben ki tudnák eresztetni a wyvernek ide.

A keleti útvesztő és templom a másik fontos hely. Egy furcsa körön kell átlépünk, s odabent mindenhol zombiforma emberek vannak, akik ezt a helyet sosem hagyhatják el, mellesleg el sem pusztulhatnak (egy átok miatt). Az utóbbi állítást könnyen meg lehet cáfolni. Lesz egy kis mitragász zombi is, aki mindenképpen követni akar minket, hogy majd mi segítünk rajta. Valljuk el, ügysem fog zavarni. Kicsit északabba van a templom, aminek bejáratánál megint az a bizonyos kör van. A sok ketrecben kívül van egy gong is, amivel meg lehet(ne) idézni **Tarát** a templomba. Nekünk nem jött össze.



A harmadik délkeletre van, ez *Tara* kincseskamrája. Az épület sarkánál veszélyes vrockok állnak őrt (**OUTER PLANES**-és MC-ből, egy kicsit finomítottak rajta, annyira nem nehez, mint ott). Anyánkat szívdá ránkrontanak. Az épület déli fala tele van mágiával, tippünk az, hogy *Tara* végleges halálakor megnyílik. Odabent van az a kő is, amit az egyik mellék-questben keresnek.

A negyedik az istálló. A lehető leggyorsabban fussunk az örökhöz, mert ha késlekedünk, a wyverneket is kieresztik. Szabad az út az emeletre.

VÁR, EMELET

Először keressük fel a druidát, aki az északnyugati részen van fogvatartva. A hozzávezető úton egy földelemmel is összeakadunk, üssük agyon. A druida, kicsit zilált hajából már lehet következtetni, hogy a levegő elemelt szolgálja. Azért jött a várba, hogy kiszabadítsa a wyverneket, ám elfogták. Földelemet állítottak az ajtaja elé, hogy ki ne szökjön. Első kérése: hozzuk el a **WYVERN HOOK**-ot, és öljük meg a banditafőnököt.

Menjünk le, majd tovább délre, mert ott lakik a főnök. Dicsérj minket, s felajánl egy szövetséget, és már indul is, hogy elkísérjen minket a kincstárba. Azonnal szűrjük hasba, mert csak több banditát hívna. A kincsei között lesz a **WYVERN HOOK** is, vigyük vissza a druidánknak. A druida a horog segítségével elérheti az összes ősgyököt, a banditák harcépítelőivé váltak. Nagyobb veszélyt jelent viszont *Tara*, akinek végső elpusztítására csak egyetlen módot lát: miután loeltük, öntsük rá ezt a potiót, hogy a darabját a Nagy Szélszellel elvigye *Athas* minden csücskébe, s így soha többé ne tudjon *Tara* regenerálódni. Menjünk *Tarához*, üssük le, és... *Tara* eltűnik. Kisvártatva megint visszajön, megint leüthetjük, de megint eltűnik és így tovább a végtelenségig.

Igen, ezt a részt nem tudtuk megcsinálni, pedig sokat próbáltuk. Elcharmoltuk, lebénítottuk, dezintegráltuk, lenyilaztuk, megfőztük, megszórtuk, de mindig hiába, a potiót nem is nagyon tudtuk használni, csak magunkon. Megjelenése előtt mindig egy hang hallatszik. Érdekes, hogy ha lent vagy megölése után, akkor újabb emeletre menéskor már két *Tara* lesz. Sőt olyan is volt, hogy a második *Tara* lent is megjelent, a hegyoldal szélében. Hiába nyomtuk le őt, semmi változás. A terembe

meg megidézni persze nem lehet, a tetemét meg sehol nem találtuk. Erről ennyit. Vissza a faluba.

Most ha szerencsénk van, akkor a faluban a vezér azonnal útnak indítja seregét, ha nem, akkor visszatölteni és még tölkölni egy picit a várban. Tegyük fel, a harcosokat **Celdrite**-ből is útnak indították.

Vissza **Tejakecel**-be. Most nemcsakára már a vége lesz, nem árt megcsinálni a mellék-questeket, ha még nem foglalkoztunk volna velük, mert a legvégére minden jó cuccra szükségünk lesz.

A **Tejakecel**-i tanács már vár minket. Mielőtt kell *Chahl* döntése szerint az első sorokban fogunk harcolni. A kunyhókban kincseket találunk. A többi falubeli hős is igéri, hogy a kapun kívül találkoznak, és majd együtt... Amint kilépnénk **Tejakecel** ajtaján, a Látnok rohan ránk: Aljj! Végre kitisztult a látomás! Csak akkor győzedelmeskedhetünk, ha a homokvíhar által nemrég megtisztított városban megtaláljuk a dzsinnit. Induljunk akkor oda.

KORB NOR

Ebből a romvárosból csak két fejet lehetett idáig látni, a 3-as helyszínen, de most újból a felszínre került. Az ajtóban egy **PSURLON** vár minket, akivel beszélgeszünk el hosszasan. Érdekes az egész sztori, de fel lapot börtönlene. Elég annyit, hogy légy kedves hozzá, mert nem túl könnyű fiúk, de ne vidd el neki a palackot. Ezek a lények nagyon jó pszionicisták, dezintegrálástól kezdve majdnem akármivel megplehetnek. A legtöbb árnyal lehet beszélgetni (a város volt lakó), csak a király tudja, hogy itt mindenki halott a psurlonokon kívül. Ha valamelyik őt sokat akadémuskodna, turn-öjünk egy nagyot. Valószínű ekkor már a lenti psurlon is ránként, azt is vágjuk le. A közelben van egy **OBSDIAN ORB OF KNOWLEDGE**, ami szintén a híres *Llad* terméke, és megduhatjuk belőle, hogy mi is volt a terve, sőt hogyan halt meg. Keressük meg azt a furcsa testet, keleti irányban. Utközben sokszor fognak nekünkrontani xornok vagy ilyesmik. Ha elértük a testet, az egy pukkanással eltűnik, de helyette egy teleport jelenik meg! Lépjünk rá. Most már a nyugati félen maszkálunk. Sok psurlonnal kell megküzdödni, míg végre elérhetjük a valódi testet, az északi szobában. Tegyük zsebre (szépen összehajtogatathatjuk). Vissza középre, s most egyenesen fel. Az őrtálló psurlont mindegy hogy most vagy

később nyomjuk le, de le kell nyomni. A fenti árny egészen különös: *Gragg* a neve, ő volt a királynak azon tanácsosa, aki nem akarta odaadni a psurlonoknak a palackot, és a királyt is lefojezte, amikor megszökött a saját fővesztéséről. A palack nála van és odaadja, ha végre elhozzuk neki a testét. Mutassuk meg neki, hogy máris teljesült kívánsága, tudniillik mi is kis dzsinnek vagyunk és csak a papát szeretnénk kiszabadítani a: üvegből, mert nagyon megszedülhetett, hogy beleesett. Tegyük a testét a mauzóleumba, hogy megpihenhessen. A középső kriptát válasszuk neki. Taram! Megvan a dzsinn. Három kivánságunkat teljesíti, amelyeket a következő közül kell választani:

- Duplázza meg valamelyik fegyverünket — Adjon mérhetetlen vagyont (1.000.000 GP).

- Gyógyítsa fel a csapatot;

- Vigyen el a draji sereghöz;

Az utolsó csata előtt mindenképpen győgjtsük magunkat maxra, de ha trainerrel játszunk, helyette választhatunk mást. A „**Vigyen ...**” parancsot mindenképpen el kell löni, azaz maradj egy (trainerrel kettő). Bármelyiket (kivéve az utolsót) lehet kétszer kívánni. Ha odaadnánk a psurlonoknak a palackot, azok azt kívánnák, hogy a társait hozza le az asztrális síkról. Jó kis puff lenne, 18 HD-s **PSURLON ADEPT**-ekkel (oooolll!). Mely léleget —> teleport! Ott vagyunk a síkon, csatlakoznak hozzánk a társaink. Az elején még ne löjünk el sok védelmet, később sokkal, de sokkal nagyobb szükségünk lesz rá. A dzsinn elmondja, hogy egy árnyseréget is vezényelt a seregeinkhez, ok is segíteni fognak. A mi feladatunk az lesz, hogy megöljük a hadvezért.

Mielőtt odaértünk volna, egy templarok csapatokkal kísérletnek minket. Van közöttük pszionista, templomar, örök és daggoranok. Koncentráljuk támadásainkat a pszionicistákra és a templarokra, mert a harcosokkal és a daggoranokkal könnyen elbánnak társaink is. Kész? Gyorsan nyomjuk le a jobb gombot, hogy pause legyen, meintsünk állást, győgjtsünk. Hamarosan elérjük végre a generalis, *Kraxius* sátrát. Gyúnyosan mosolyog, hogy szép hadsereget állítottunk össze, de mi meghalunk, mert ki tudna dacolni a draji elitcsapatokkal Afranc, ez lesz a lehető legnehezebb csata. Mielőtt meg a csapat tagokra bomlana, gyorsan jobb-gomb —> pause és amennyire hasznos vedővarázslatunk van, löjünk el. Ezután kezdjük mi, egy **FIREBALL**-al (pl. nyakláncból).

Elemezzük egy kicsit a csapatuk összetételét:

- Sok-sok elit harcos, mind 13. szintű (!), fémkardja van és borzastókat tudnak sebezni;

- Teli-stele 9. szintű defilerekkel, akik örömmel dobják akár saját csapattagjaikra is az **ICE STORM**-okat, **FIREBALL**-okat, sokszor nagyobb segíte így nekünk, mint magunknak.

- Pzionicisták (persze 9. szintűek);

- **BLACK MASTYRIAL**-ok;

- És maga *Kraxius*, aki a +3-as nagybaltát járta forgatja;

A legjobb trükk, ha minden emberünk **FIREBALL**-t dobál, amíg van hova, úgy, hogy csata közben lehet egymásnak adogatni a cuccokat. Először tegyük helyre a defilerekre és a pszionicistákra, majd jöhetnek a mastyrialok és az elit harcosok. Legyőztük? Miénk az end-seg, ami sajnos még mindig nem éri el az **ECB II**. szintjét. Hogy miért hagyták ki a villámlass hangját, meg hogy tudtak ennyire nyomot törforma kardot rajzolni?

A lényeg az, hogy kapunk 20.000 XP-t, és elvehetjük *Kraxius* testéről a **Dragonsbane** nevű +4-es (!) kardot. A dzsinn elmondja, hogy a draji hadsereg feloszlott, tettünk le.

gendává vált, és bizonyára felhívta sok jó-
z és rossz hatalom figyelmét. A következő
rész tuti.

Közben mi történt másutt? A legszomorúbb
hír: *Chahl* elesett a csatában, amikor nekir-
ontott kis csapatával a draji ek csúcs-
falánxainak, és ezzel megtörté a rohamu-
kat, igaz, halálát is ott lelta. A falunk új ve-
zérek keletének, a falusiakat minket ajánlanak.
Katura elindult *Nibonay*-ba, hogy megke-
resse szülőit. És vége. A játékok még foly-
tathatók tovább...

**Nem maradt hátra más, mint a mellék-
küldetése:**

• *Notaku* sokat tudna adni egyes dol-
gokért. Először el kell vinni egy adag ló-
lyitt *Garya* atyának, **Tejakecel**-be. *Garya*
atyá ezt továbbküldene *Limarának*, csak
előtte még meg akar minket kérni arra,
hogy adjunk még hozzá egy csipet só-
t. Válaszoljuk: **I'M JUST BEING PAID...**
mire ő kotyvasztja ki maga (nem tül logi-
kus, viszont működik). *Limara* meg
happy. A következő egy terrorvirág. Ne-
veséges név, nem? A **Celdrite**-i tudakos
tudja megmondani, hogy is kell besze-
rezni. Menjünk **Celdrite**-ben az északi
fához, amin kis sipok vannak. Fújunk
bele, így felhívjuk magunkra egy
RAMPAGER figyelmét. Oljuk meg a ta-
lat, így kivirágzik a terrorvirág. A
RAMPAGER egy 14 vagy 18 HD-s nagy-
darab monster, ilyennek küzd meg a leg-
előjén is egy varázsló. Ólepusztul, ne-
künk nem szabad. Teljes immune a
pszionikára. Megkérhetjük a **Celdrite**-
beli alvezért is, hogy segítsen a harcban.
Ezután már csak egy feladat maradt,
amireg egy *masytial* fullánk kell, de
olyan, ami nemrég spóci madarakat
evett. A tizenegyes helyszínen
találhatunk két obelisztet, ott le lehet
mászni egy homokpadra. A homok
felszínén egy furcsa süppedés látható
→ az egy elbűt *masytial*. Gyilkoljuk
le, s miénk a faroktüske. *Notakuról*
ennyi.

• 14) HELYSZÍN

Erről nem is írunk semmit. Három co-
portot láthatunk, egy farka silt runner-t,
két embert és magerákat. Menjünk elő-
ször a silt runner-ekhez, akik arra kér-
nek, pusztítsuk le az őseiket, mert cser-
benhagyták őket. Ezalatt az őseik szelle-
mei kel érteni, pontosabban az őseik ár-
nyait. Cserébe miénk lehetnek a kincsek.
A sámanjuk elvezet minket a bejáratához.
Egy **TURN** elég lesz. A silt runnernek na-
gyon halásák, és felkérnek minket arra,
hogy most akkor legyünk mi az őseik
szelleme. Támadnak.
A két emberrel nem sok értelmeset lehet
kezdeni, induljunk akkor a magerák felé.
Mi kezdjük a támadást, és menjünk be.

• 15) HELYSZÍN

Utunk először rabszolgák közt vezet,
akiknek kivágták a nyelvét. Amint a nagy
terembe érünk, szóljunk oda az első ülő
munkáshoz, hogy vigyen minket a főnö-
kéhez. Ez a magera egy déli szobában
helyezte el magát. Telepatikus úton tud
velünk beszélgetni. *Balkazaar*, a
defilerük elpusztítása lesz a fő cél. Ehhez
át kell jutni az emberein, akik tudnak
beszélni, két egymás melletti nagyobb
teremben vannak. Ahhoz, hogy
átengedjenek, ezeket válasszunk: **SHUT
UP...**, **DISTURB HIM** ..., **YOU WILL BE
FED TO THE BABAU**. Ha átjutottunk, ne
keletre, hanem délre menjünk tovább.
Fontos megjegyezni, hogy *Balkazaar*
kedvenc foglalkozása az idegtergés, és
mihaszna külső létszékel fenevaddal
veszi magát körbe. Az egyik a már emlit-
tett vrock, a másik meg a babau. A kinti
emberei is rettegnek tőlük, és nagy általa-

kuláskúra várnak, de annak a folyamán
nem más, mint egy babau költözik be-
lük, őt maguk meghalnak.

A templom-negyedben délre van az ide-
ző-szoba, négy vrockkal és egy
MONSTER SUMMONING III tekercssel.
Erdemes érte bemenni. A másik fontos
hely az, ahol egy árny is lakik. Beszél-
getve vele, elmondja, hogy ő *Tanelyu*. El
kell hoznunk a gyógyítószobába minden
magerát. Először a *Vakait* vigyük a fehé-
ren kimeszelt terembe, majd vigyük
vissza (*Balkazaar* mageráinak mondjuk:
... **HEAL THE SLAVES** ..., **YOU WILL NOT
INTERFERE** ...). A többi rabszolgát már
Vaksi barátunk megszínálja, következő
kérdésükre bólogassunk (YES), és jön is
Balkazaar, hogy megtorolja mindent. Ő
maga nem harcol (nem is lenne esélyünk
egyelőre), de az a néhány babauja igen.
Akkor jöjjen a leszámolás *Balkazaar*-ral
(ha valakinek sürgős, most már be lehet
gyűteni az egyik jutalmunkat *Tanelyu*-tól,
és a gyógyító-szobát is használhatjuk,
ami **REST**-eltet és fel is támaszt). Keletré,
az első thri-kreen után menjünk az átala-
kítás helyszínére, egyet várjunk, majd
ATTACK. Keressük meg a teleport-követ,
és kis szigeteket közt megfelelően telepor-
tálva szeressük meg a gőtefogas kardt,
ami +1 és még erőt is ad.

Menjünk be *Balkazaar* professzor szobá-
jába, aki a körülményekhez képest szíve-
sen fogad minket. Azt gondolja, *Dagolar*
emberei vagyunk, és szövetséget ajánl
fel, hogy menjünk vele az idezőszobá-
ba. Ha velem mennék, akkor az idező-szobában
a *Nvétele*nt hívna meg, de az mindig
csak pár tüzelemet küldene, hogy el-
pusztítsa minket. A tüzelemeket ugyan
le lehet győzni, de *Balkazaar*-t nem, és
ítéletnapig (pontosabban addig, míg
felül nem kerekednénk rajtuk a tüzele-
meitől) ott harcolhatnánk.

Csak mondjuk neki, hogy persze, me-
gyünk, és amikor beljebb rohan a lakoz-
talyába (balra), az ajtóban (vagy egy ki-
csit utána) álljunk le, pause, és az egyik
könyvből olvasott tipp szerint próbáljuk
ki a tükröt → nyílvesztő vagy kard-
kő. Minden egyes támadás rá sebzést
okoz, szóval vátsunk egy sok HP-re.
Három ütés → *Balkazaar* felsikolt és
erejét elvesztette. Szabadon fosszuk ki a
kincstárat (az öröklet levéte), menjünk
vissza *Tanelyu*-hez és markoljuk fel a ju-
talmát. A magerák a hátsószobában ugyan
nem akarnak hozzánk csatlakozni, mert
gyengék, de ide bármikor visszajö-
hetünk, szívesen fogadnak (a gyógyzóba
meg jó lesz feltámasztó-helynek).

• **KUT**
Próbáljuk ki a kurtat *Tejakecel*-ben! Egy
árny fickó szomorodik, és szeretné, ha
visszahoznánk a szivkristályt, meg a
barátját (és benne a nővel). Az ő kris-
tályát valószínűleg *Tara* kincstárában ta-
lálhatjuk meg, a csajához pedig az egyes
helyszínen ereszkedhetünk le, ha kötelel
használnunk a hidnál. A nőt meg kell
kérni, hogy menjen bele, vagy **USE**-oljuk
rajta. További szivkristályt rendel **A'poss**
is, amit egy másik falu kútjából leeresz-
kedve találhatunk meg, ő cserébe adna
egy **SHADOW SUMMONING** tekercset.
Az is lehet, hogy *Taranál* az ő szivkris-
tály van. Egyébként **A'poss** volt az oka,
hogy a másik kettő odakerült. Ezeknek a
története is igen megható, biztos kapoc-
sokban áll *Katura* őseivel (Ezek az
A'posok mindig bajt okoznak —
CoVbo).

Utolsó note: egy ember csak úgy használ-
hat két fegyvert, ha legalább az egyik
könnyű (nem tēm). Sok tárgy van, ami nö-
vel egyes tulajdonságokat, de a legtöbbet
naponta újból használni kell a hatás kedvé-
ért. Ezekkel szépen fel lehet tünöngölni a
karaktereket, pl. 25-ös lehet a mulunk ereje
(a felőriási is), 25-ös az ügyessége a fél-

szertnek, 24-es bölcsesség, stb.
A játékok következő részét várjuk, a leírás
ezennel végetért, addig is kellemes idő-
töltést!

Ühüm, ühüm. Már lezárunk a kézzel, amik
amikor **HáPI** mester térdre borult előt-
tünk, s elhullatta könnyeit, miközben re-
megő ajkain elrebege: *Itt van eme par-
sas kiegészítés a nemrégiben elkövetett
DSUN leírásomhoz. Na, jó, ezt hívjuk az
utolsó utáni pillanatnak: Az arénában
szépen let lehet szadni a keszélyüket is, a
gép meg alaposan meg is fosztja tollait.
Később a táplálék megkérdezi, hogy
megsütjük-e. Valamire még jó lehet, az
arénában északelt felé egy másik ki-
madzagolt figura szemvel. Vizet pedezik.
Ha valaki akar párzásd XP-t, adjon neki (az
agyagkőcsögebe töltve), majd szabadítsa ki.
Orómében rögtön nekiláll kérdézőkődni,
hogy mi ugye a népmézi *Fátylas Szóvet-
ségi*től jöttünk. Persze, persze, mondja
megérő hangon a kalandor a napzsúr-
tának, együttörzözen simogatva a beteg fejet.
Most azt szeretné elérni, hogy fogadjuk be
őt is a tagok közé. Igen, hogyne, mind ha-
talmas magúsok és mágus-szövetségesek
vagyunk... Segíteni is hajlandó, igaz, jobb
ha mire odaér lenyomunk minden szörnyet,
mert a harmadik szintjével csak akadályoz
a munkában. A gladiátor-lakhegyen, a zom-
bis teremnél (ahol bezárul az ajtó), men-
jünk csak közelebb a falhoz, ott kiírja, hogy
esetleg megtalálta-e a titkos ajtót az em-
berünk. Az északi falon bújik. Odabent van
4 +3-as nyilvesztő, egy csont brigandine
páncél, és a sírban egy \$1500-s drágakő.
Ez az a kő, amit oda lehet adni a fickónak,
és valóban le is fizeti Kurzalt. Ragaszko-
djunk ahhoz, hogy ő is velünk jöjjön, elvissz
a patrónusához, egy templomoshoz. E-
ppen egy kiruccanásra kér minket, bizonyos
Fogadó a Fejletlen Oriáshoz nevű leubjan
kell megítosztogatni ellenségetől. El is ve-
zette minket oda, ám hamarosan meggon-
dolja magát, s helyette a szókőktől van
öröklet hívja. Ha nem követed, akkor meg is
lőghatunk, de a legjobb megoldás a *Scar*
és bandájáé. Az agyagkőcsög nem DK-en
van, hanem északon, egy nyugat felé nyíló
szobában a keleti szárnyban. Ha túl sokat
harcolnánk az arénában anélkül, hogy be-
szelénk *Scar*-ral, egyik nap meglepődve
tapasztalhatjuk, hogy kihivott. Kérjük
ugyanarra: **LET'S WORK TOGETHER**.
Az eredmény is ugyanez, a kapu megnyí-
lik, fressünk oda, majd a többi a már ismer-
tett módon. A szörnykamrában (a helyi-
vadászoknál) tényleg van a szörnyet, zárjuk
be magunk után az ajtót, majd keressünk
az északi falon egy rejtett gombot. A titkos
ajtó segítségével csak 2-3 arénától kell
mindenképpen megölnünk. Lent a csator-
narendszerben megkaphatjuk a nagyhangú
LOW-WARREN THUG főnök kincseit, ami
egy 500-át érő gyűrű. Turkáljunk a szobá-
ban lévő kifolyóban, és ijesszünk a pat-
kányra, amikor elkezd pampogni.*

Ha a templomba a **LOW-WARREN
THUG**okkal megyünk, velük is meg kell
küzdünk.

Most már tényleg vége...

**Ide egy képet
tettünk volna, de nem
találtuk sehol, sorry!**

• **HáPI**

ALONE IN THE DARK 2

A keresztedzésnél már csak egy irányba nem mentünk, most induljunk el arra. A szellem utáni zsákutcában egy tölténytárat találunk. A zsákutcából visszafelé ne forduljunk a keresztedzés felé, hanem menjünk tovább egyenesen, majd balra. Öljük meg ezt a szellemet is. Egy kalózkardot (**Un Sabre de Pirate**) vehetünk fel tőle. Menjünk innen jobbra az első úthoz. A szellem mögött hadonászó indák állják el utunkat. Vágjuk le ezeket a karddal, ami ezután eltörik. Menjünk előre. Itt is egy szellemmel találkozunk, aki megnehezíti továbbhaladásunkat. Miután megöltük, egy újságlapot vehetünk fel a földről. Ezután kössük a kötelet a csaklyára (**Corde-Utilisier**), majd dobjuk fel a szobor karjára, a bejáráthoz állva. A szobor karját lehúzza kinyílik a kapu. Menjünk be rajta.

Egy föld alatti alagútba jutottunk. Az esés közben néhány dolgunk elveszett, többek között a puskánk. A hid előtt egy óceános érmét (**Une piece de 5 cents**), a hidon egy kurbilit (**Une Manivelle**), a hid után egy papircsákot találunk. Az út végén egy hulla van, mellette egy pipaszurkálót és egy noszidarabot fedezünk fel. Ez éppen a másik része annak, amit régebben találtunk, ezért összerakhatjuk a kettőt (**Utilisier**). Egy detektív feljegyzéseit olvashatjuk el belőle: „Carby, ha ezeket a sorokat olvasod, az azt jelenti, hogy én halott vagyok. A Sanders lányt Félszemű Jack elrabolta. Annak ellenére, hogy újságot írt, ez az ember egy zörnyeteg. A játék és a halál kísérti. Hell's Kitchen tele van titkos átjárókkal. Biztos vagyok abban, hogy az egyik megoldása a kártyákban rejlik. Emlékezz a poker-játsszámokra. Azt is elmondhatom neked, hogy a banda alkoholt párol le a pincében, és ezt degálykor hajón szállítja el, a sziklaiban lévő barlangból indulva. Carby, hozd el a lányt ebből a szennyből. Tudom, hogy képes vagy rá. A tanulóknak most túl kell tennie mesterén.”

Az ajtó zárva van. Kinyitására toljuk be az újságpapírt az ajtó alatt (**Une Page de Journal-Utilisier**), majd a pipaszurkálót lökjük be a kulcsot. Az újságot kihúzza a kulcsot is kihúzzuk, amivel kinyithatjuk az ajtót.

Egy hordókkal és ládákkal teli helységbe kerülünk. Egy szellem vár ránk az óra mellett. Egy puskát (**Un Fusil a Pompe**), egy

A harcoláshoz a 'SPACE'-t nyomva kell tartani. A nyilakkal irányíthatjuk a különböző ütéseket.

A löfegyverek használatához is lenyomva kell tartani a 'SPACE'-t. A jobbra/balra nyíllal foroghatunk, az előrenyílt megnyomásával löhetőnk.

És most kezdődjen a megoldás!

A robbanástól elaludt szellem hamarosan magához tér. Öljük meg, így egy puskához (**Une Thompson**), egy tölténytárhoz (**Un Chargeur**) és egy üveghez (**Une Fiole**) jutunk. Töltsük fel a puskát tárattal (**Chargeur-Utilisier**). Induljunk el a ház felé. Itt újabb két szellem vár ránk. Öljük meg ezeket is, majd toljuk lebb a horgonyt ábrázoló szobrot. Így szabaddá válik a sövényből épített labirintus.

Az első baloldali bejárónál lévő szellemnél egy fénykép (**Une Photo**) van, ami egy szobrot ábrázol. A következő beugrónban lévő szörny megölesekor egy tölténytárhoz és egy üveghez jutunk, a földön pedig egy kötelet (**Une Corde**) találunk. A keresztedzésnél menjünk előre, majd a kanyar után tovább előre. Egy csaklyát (**Un Grappin**) találunk a földön. Lepjunk rá arra a kártyára, amit a második beugrónban is láttunk. Egy titkos ajtó nyílik ki, és egy alagútba jutunk.

A szellemet öljük meg. Egy notesztöredék (**Un Fragment de Carnet**) találunk nála. Az alagút másik végén a létra alján egy üveget vehetünk fel. Az átjárón viszont nem mehetünk ki, mert be van zárva. Tolvajk arébb a ládat. Mögötte egy fém kártyalapot találunk.

Tegyük rá ezt az oltárra, ami kiemelkedett a földből. Kinyílik a másik kijárat ajtaja, így azon is kijuthatunk.

Menjünk újra a keresztedzéshez, és itt forduljunk balra. Az itteni szellemnél egy könyvet (**Un Livre**) találunk.

1924. december 22. California — Hell's Kitchen. A sövényen át egy ember mászik be a kertbe. A ház felé indul. Könyvedén lekapaszkodik a tetőre, majd bemászik az egyik ablakon. A szobában az ágyon egy gyermek lecszik, a falnál egy bohócruhás szellem ül. Az ember odamegy a gyermekhez, de ekkor rátámad a szellem és fojtogatni kezdi. A viaskodás közben egy pohár víz borul a földre. A szellem hirtelen eltűnik, az ember hanyatt esik, majd egy nő jön be a szobába...

Egy táviratot kapunk, amelyben a következő áll: „A Hell's Kitchen el van éktözva. Grace Sanderst elrabolta Félszemű Jack. Segítse nekem. Stop”

Ez az előzménye az INFOGRAMES új alkotásának, az *Alone In The Dark II* részének. A játék, hasonlóan az előzőhöz, 256 színű grafikával készült. A leírást a francia verzióról készítettük.

A bevezető után egy menü jelenik meg; **Commencer une nouvelle partie** — Új játék kezdése; **Continuer une ancienne partie** — Kimentett állás betöltése; **Sortir du jeu** — Kilépés a játékból;

Miután új játékot kezdünk, újabb animációk következnek. 2 nappal később egy taxi érkezik a kísértetházhoz. Az utas kiszáll, és felrobbantja a kaput. Ezzel az emberrel leszünk a játék folyamán. A neve **Edward Carby**.

A játék irányításáról:

Az 'Escape' megnyomása után egy menü jelenik meg a képernyőn.

Retour au Jeu — Visszatérés a játékhoz; **Sauver Jeu** — Játék kimentése (Hat hely áll rendelkezésünkre). Hasznos dolog sűrűn használni.

Rappeler un Jeu Sauvé — Kimentett játék állás betöltése;

Musique Arrêtés/Activés — Zene kikapcsolása/bekapcsolása;

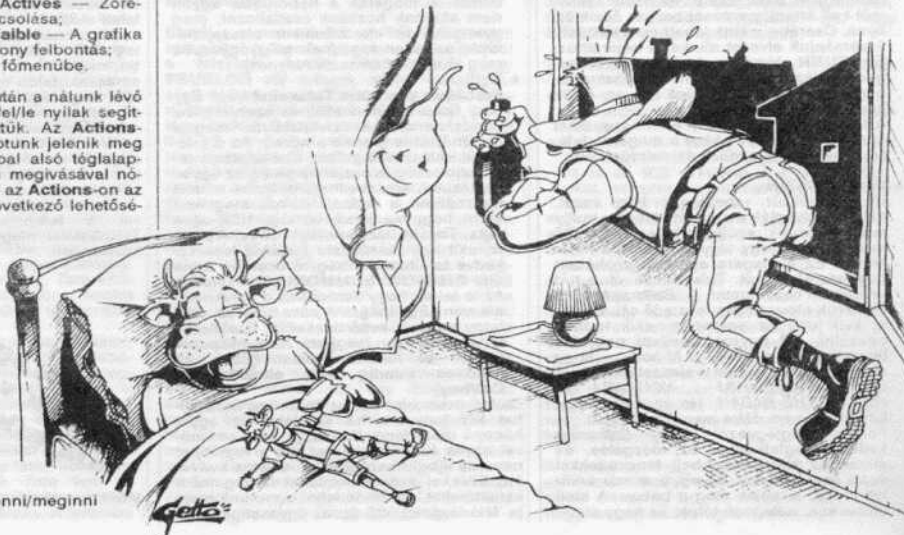
Sons/Brutesque Arrêtés/Activés — Zörejek kikapcsolása/bekapcsolása;

Niveau de détail: Elevé/Faible — A grafika minősége: magas/alacsony felbontás;

Abandonner — Kilépés a főmenübe.

Az 'Enter' megnyomása után a nálunk lévő tárgyak listája látható. A fel/le nyílak segítségével váthatunk közöttük. Az **Actions**-nál a mi egészségi állapotunk jelenik meg bal oldalt (Egy szám a bal első téglaalapon; a kis üveg (Fiole) megvásárlásával növelhetjük). A tárgyon vagy az **Actions**-on az 'Enter'-t megnyomva a következő lehetőségek közül választhatunk:

- Actions:**
- Combattre** — Harcolni (Kézsel)
 - Pousser** — Tolni
- Tárgyaknál:**
- Utilisier** — Használni
 - Poser/Mettre** — Letenni
 - Lire** — Olvasni/megnézni
 - Recharger** — Ujratölteni (Pisztolyt, puskát)
 - Ouvrir/Chercher** — Kinyitni/belenézni (Pl. egy zsákba)
 - Manger/Boire** — Megenni/meginni
 - Lancer** — Eldobni



veget és egy kéziratos (Un Manuscrit) találnak nála. Az óra oldalán egy lyuk van, obbe tegyük bele a kurlbit. Megtekerésekor egy titkos ajtó nyílik ki a dobozok mögött. Bent egy doboz töltényt (Des Cartouches Pour Fusil a Pompe) és egy liffet találunk. Menjünk fel a liffel.

A fenti szobában a szellemnél egy kampó (Un Crochet) van. A szomszéd szobában egy selyket (Un Bataoir) találunk, ami varakodásig nagyon jó. A következő ajtó után egy célvőterembe kerülünk, ahol a két szellem rögtön célpontot vált és ránk lök. Az asztalon egy doboz töltény van. A céltáblák forgatására (Készüljünk fel harcra, és így utógessük a céltáblákat, míg mindgyékien a káró ász jelenik meg) egy szellem jön ki a kamrából.

Bent egy üveg Whiskeyt találunk. Ne igyuk meg, mert árt az egészségünknek. A polcon lévő másik üveg tartalmát viszont nyugodtan meghihatjuk. A bejárat mellett a falon egy felkarú rabló (játékgép) található. Próbáljuk ki az ötcentséssel (Utiliser) Két zsetont nyerünk vele. A hátsó részen két könyvet találunk. Az egyik egy biliárdkönyv, a másik egy szindarab szövegegyűjtés. A célvőterembe visszatérve egy szellemet találunk a falnak támaszkodva, mellette egy zsák van a földön. A szellem megölése után felvehetjük a zsákok, amiben egy mikulájszemlet található (Ouvrir/Chercher). Menjünk vissza a fűrdőszoba-szerű helyiségbe, és innen menjünk fel a lépcsőn.

A földszinten egy kistermetű szakács tudatja jelenlétünket a többi szellemmel, hangosfát kiáltva, ha nem vettük fel a mikulájszemletet. Menjünk a szobor mellé, itt egy koronát (Une Couronne) találunk. A szoborral szemközti lévő ajtó zárva van, ezért a mellette lévő szellem nyitja be a konyhába jutunk. Az asztalról egy serpenyőt (Une Poêle a Frère) és egy tal túrkortyóaszt (Une Assiette d'Oeufs au plat) vehetünk fel. A szakács (aki mellesleg unalmában kópőcsével szórakozik) biztat, hogy együnk az ételből. Fogadjuk meg tanácsát, egy 10 ponttal növekszik életérünk. A sütő mellett egy üveg méreg (Du Poison), a konyhaszékereyven pedig egy üveg bor (Du Vin) van. Ezeket összevete (Utiliser) egy üveg mérgezett bort kapunk (Du Vin Empoisonné).

Menjünk az első emeletre, ahol csak egy szellem vár ránk. Oljúk meg. Menjünk be az ajtón. Balra egy fűrdőszoba, jobbra két másik szoba van. A középsőben egy szellemet találunk, aki a biliárdasztal mellett áll. Amikor belépünk, egy pisztolyt (Un Deringer) dob át a biliárdasztal túoldalára. Vegyük fel, majd támadjunk rá a szeltemre. Egy sétatábla-kardot (Une Canne-Epée) találunk nála. A könyvespolcra egy pergamendarabot (Un 1/2 Parchemin) és egy könyvet vehetünk fel.

A harmadik szobából egy másik helyiség nyílik, amiből egy fűrdőszobába juthatunk. A szoba egy sarkában két kéz kezd el kardal hadonászni, ha a közelükbe megyünk. A kard segítségével szúrjuk le mindkettőt. A két kéz egy fél pergamenre vigyázott, ami a nálunk lévő fél pergamen másik darabja. Rakjuk össze ezeket (Utiliser) egy új „Sakk és Varázslat” tekerőset kapjuk.

Menjünk vissza a földszintre, a szoborral szemben lévő ajtóhoz. Tegyük le a mérgezett bort (Poser/Mettre). Egy kis idő múlva két szellem tántorog ki, majd holtan esnek össze. Dobjuk be az orrona közepén lévő nyílásba a két zsetont. A földön egy spanyol aranypénz (Un Doubloon) jelenik meg és kinyílik a terem végében lévő ajtó. Ezen keresztül egy kis szobába kerülünk, ahol öt ág van. Az egyik egy golyóálló mellény (Un Gilet de Para-Balles), az ágyak között egy géppuskát (Une Thompson) és egy tölténytárat találunk. A puská sajnos

nem működik, a mellényt viszont hasznosíthatjuk.

A szobor melletti ajtón át egy kis szobába kerülünk. Innen egy nagy terembe, ahol sok szellem vár ránk. Ha bemenet után rögtön kijövünk és az ajtó mellé állunk, könnyedén végezhethetünk velük, mert csak egyesével férnek ki. A teremben a karácsonyfal egy biliárdgolyóval találunk. Menjünk fel a biliárdasztalhoz. Az asztal mellett egy játék van, amibe ha bedobjuk a biliárdgolyót, a sarokban lévő szekrény arébbtőlódik és egy ajtó válik szabaddá mögötte. Sajnos zárva van.

A szomszéd szobában van egy fehér melliszobor. Tegyük rá a koronát (Utiliser). Így a szomszédos kis szobában egy amulett jelenik meg a földön. Ezt felvéve egy kis lebegés után egy másik kis szobába jutunk. Itt egy üzenetet (Un Message) és egy üveget találunk. Menjünk ki az ajtón. A sarkon lévő kis ládikában egy Thompson és egy tölténytár van. Ezek segítségével könnyen elintézhethetjük a ránk támadó két szellemet. Az egyiknél egy kezigránát (Une Grenade), a másiknál egy kulcs (Une Clef) van. A két-szárnyú ajtó mögötti szobában egy dobozból egy fej lóg ki. Az aranypénz segítségével (Utiliser) leszedhetjük a pomponját (Un Pompon). A másik szobában egy hóbóccal találjuk szembe magunkat, aki előttünk úgráva zavarja haladásunkat. Egy kis szoba nyílik innen, ahol gigyók támadnak ránk, ezért mielőtt bemennénk, dobjuk be a pompon (Lancer). A gigyók ezt fogják követni, így nyugodtan bemegethünk a kis lejáróba.

A földszinti nagy terem kandallójába érkezünk. Menjünk fel az emeleten lévő zárt ajtóhoz. Az előbb talált kulcs éppen nyitja, így menjünk be rajta. Egy cellába jutunk, ami egy szobában van. Egy szellem van itt, Félszemű Jack, aki ócajón hozzánk, és elmeséli nekünk történetét.

„A Flying Dutchman úgy vonzott, mint méz a méhet. Az ellenség abba akarta hagyni a harcot. Agyúik a halált szórták. A hajóm el-süllyedt, a fedelzet vérben úszott. 1724. karácsonyan a fájdalmas kiáltások úgy szóltak, mint a legszemb hümmuszok. A kapitány, Nichols engem elátkozva halt meg.” „csak az én kardom élhet meg téged, Jack.” Azóta a kardja a Flying Dutchman hidjára van állítva. A kapusi helyettes tisztjeim fellesztették a hajófenék zárait. A legénység családostól... De én tudtam, hogy sok kincsünk van. Elisabeth szemézől kivoltam célnak. A halál hív ábránd lett. Aláírtam a szerződést, az embereimmel együtt. A Dutchman a mi hajónk lett. Azóta ezernyi legenda terjedt el. Itt rejtezőködtünk 1824-ben, amikor a szkiatla ráomlott a hajónkra. A terület vérben úszott, ekkor kapta a Hell's Kitchen (Pokol konyhája) nevet. Egy ember felajánlotta nekünk jövőnk biztosítását. Azóta mi uralkodunk.”

Miután kiment a szobából, próbáljuk meg kinyitni a cella ajtaját a kampóval. Szerencsénkre sikerül, így kimehetünk innen. Menjünk a földszintre, ahol a főbejárat bejón egy szellem. Varázslattal a földre kerülünk, majd egy hajókabintól. Ő is elmeséli nekünk történetét.

„200 évvel ezelőtt Haitin szálltam partra. Egy árthatlan fiatal lány voltam, de Cotten, a gyámnapam megtartította nekem a félelmet. Titokban egyik barszolgája megtartította a sötét rész használatára. De a tanítvány túltett mesterem. Cotten az én teremtemyem lett, megismertem bosszumat. A katonák elfogtak, de Cotten nem ismerték föl. A Flying Dutchman lett a börtönöm. Láttam, hogy a kapitány hova rejtette el bilincsem kulcsait. Félszemű Jack meghallotta” segyékiáltásomat. A lalkem vezette el hozzám. Legénységével aláírta az egyezményt: halhatatlanok

lesznek, és száz évenként más fog helyettesítük öregedni. A szabadság szele saport végig börtönömön...”

Mivel megláncoltak minket, mostantól a kislányt, Grace-t fogjuk irányítani. Toljuk arébb a kis ajtót elzáró deszkát. A szomszéd szobában az asztalon egy szendvicset (Un Sandwich) és egy borstort (Une Poivriere) találunk. A papagáj melől vegyük fel a földről a madárelérett (Un sac de Graines) és etessük meg vele. Cserébe egy versiket mond el nekünk. Menjünk ki az ajtón, majd rögtön jöjünk vissza a szobába és menjünk az asztalhoz a sarokba. Miután elment a szellem az ajtó előtt, menjünk ki, majd jobbra és menjünk fel a létrán. A következő szinten menjünk tovább a következő létrán. A hajó fedelzetére jutunk.

Négy részeg kalóz ugrál itt, úgyhogy nagyon vigyáznunk kell. Fussunk a bal oldali hordó mögé, innen a bal oldalon lévő ládához, majd a felső hordóhoz. Menjünk a jobb oldali hordóhoz, vegyük fel mellőle a tűzcsőből és masszunk le a lyukon.

Egy kis szobába kerülünk. A kis ládában egy kis ágyút (Un petit canon), a polcon egy kristályvázat (Un Vase de Cristal), az ágy melletti szekrényben pedig egy botot találunk (Le Baton de Capitane). A kis ágyút tegyük le az ajtóval szembe és töltsük meg borsal. Vágjuk a falhoz a vázát. A csorompóésre egy szellem jön be. Gyűjtsük be az ágyút a csihólvással, így megöljük a szellemet. Egy csengőt (Une Clochette) találunk nála. Szialadjunk át a szemben lévő konyhába. Vegyük fel az asztalról a csirkelábát (Une Patte de Poulet). Álljunk a sütő elé és rázzuk meg a csengőt (Utiliser). Miután kinyílt az ajtaja, masszunk bele. Egy kulcsot találunk benne, majd a házba teleportálódunk.

A kulcsal nyissuk ki a szekrényt. Egy doboz jeget (Une Glaiciere) és egy edény melaszt (Un Pot de Mousse) találunk benne. Menjünk ki a hallra nyíló ajtón. Egy szellem fut felénk. Öntsük ki az ajtó elé a jeget, majd menjünk vissza a konyhába. A szellem elcsúszik a jégen, így szabaddá válik előtünk az út. Menjünk fel az emeletre. Egy szellem itt is el akar kapni, de sebbal, öntsük ki a melaszt az ajtó elé, és menjünk tovább. A biliárdasztalban egy zsetont találunk. Az innen nyíló szobában a szekrény melől a bottal egy könyvet és egy kulcsot (La Clé des Fers) leljünk. Ez a kulcs éppen Carby láncának kulcsa. Menjünk abba a szobába, ahol az amulettet találtuk tegyük le a botot, ami így diszes pálcává alakul át (Un Baton de Loa), és a hallba teleportálódunk.

A konyhában egy újabb szellem vár ránk. Csalogassuk ezt is a jégre. Így szabaddá válik az út a sütőhöz. Teleportáljunk vissza a hajóra úgy, ahogyan idejöttünk. A hajón két kis szakács vár ránk, akik elkapnak és átadnak egy másik szellemnek, aki a cellába visz vissza.

Újra Carby-t irányíthatjuk. Nehány próbálkozás után sikerül elérnünk a kulcsot. Oljúk meg a szellemet. Egy kardot találunk nála (Un Sabre de Pirate). A szomszéd szobában egy újabb szellem támad ránk. Megölése után egy puskával és egy üveggel leszünk gazdagabbak. A folyosón lévő szellemnél egy pisztolyt (Un Pistolet de Pirate) és egy rövid gyújtószerőt (Une Meche Courte) van. A folyosó végén menjünk be az ajtón. Itt is egy szellemet találunk. Nála pedig egy üveget és egy zacskó pisztolytöltényt (Des Munitions pour Pistolet de Pirate). A szomszéd szobában a szellem a falábal lévő lövedőz ránk. Oljúk meg őt is a kardal. Egy pisztolyt, egy páncélingot (Une Cotte de Mailles), töltényeket és egy üveget találunk nála. Ha arébb toljuk a hordót, felvehetjük mögüle az üve

(One Bottleille) és a másik páncélt. Vegyük ezt fel magunkra. Az üveget vágjuk a falhoz, így egy telerkezhez jutunk.

A folyosó közepén lévő ajtó a kovacsműhelybe vezet. Két szellem vár itt ránk. Meglélek után vegyük fel a tűzből a piszkavast **(Un Tisonnyr)**, az asztalról a harapófogót **(Des Tenailles)**, és a sarokból a kulcsot. Ez az alsó szint utolsó ajtajának a kulcsa. Nyissuk ki, és menjünk be ide. Ez a hajó fegyverraktára. A szellemnél egy könyv **(Un Opuscule)** és egy puskaporos hordó **(Un Tonnelet de Poudre)** van. Menjünk fel a létrán a felső szintre.

Intézzük el a folyosón lévő őrt. Menjünk be a középső ajtón a szellemek hálószobájába. Hármán alszanak itt. Tegyük le a földre a puskaport, majd menjünk be a szemközti ajtón. Az ágyú mellett egy szellem alszik, akinél egy zacskó pisztolytöltény található. Vágjuk el az ágyú köteleit a harapófogóval és toljuk arébb az ágyút. Tegyük rá a gyújtósínort, és gyújtuk meg az izzó piszkavassal. A hálószoba feletben tényleg dúnsunk követezőkben. Bent egy zacskó aranyat **(Un Sac de Pieces d'Or)** és egy üveget találunk. Menjünk a konyha ajtaja elé

és csörgessük meg az aranyat. Kinyitják az ajtó. Bent két kísérmetű szakács áll velünk szemben. A polcokról egy üveget vehetünk le. Egy ágyú nyílik innen, ami mögött egy köpöcsözőző szakács van. Egy fém kártyalapot **(Un Valet de Carreau metallique)** találunk nála.

A konyhával szemközti ajtót kinyithatjuk a talált kártyával. Miután bemutunk, a boszorkány újra a plafonra varázsol minket.

Megint a kislányt irányíthatjuk. Tegyük be a diszes botot a szobor kezébe, így kinyílik a mellette lévő ajtó. Menjünk be, majd itt az asztalhoz, ami mögött a boszorkány áll. Suhogtassuk meg vészjóslóan a csirkélat **(Utiliser)**. A boszorkány eltávozik az élők (halottak?) sorából. A hajó remegni kezd, és újra Carnby irányítását vesszük át.

Miután leesünk a földre, rohanjunk ki az ajtón, mielőtt a nagy szellem ránk támad. Menjünk fel a fedelzetre és öljük meg a szellemeket, majd vegyük fel az általuk elhagyott kampót. Másszunk fel az árbóca és lökjük le a szellemet. Alljunk a kötélt alá és a kampó segítségével menjünk át a másik árbóca **(Utiliser)**. Az itt lévő szellemet

lökjük le a pisztollyal, majd ugorjunk le a fedelzetre.

Vegyük fel a kardot, amit a szellem loegett. Ez **Nichols** kapitány kardja **(L'Épée du Captain Nichols)**. Menjünk az árbóchoz, je **Grace** hozzá van kötözve. Szabadítsuk ki a harapófogóval, majd vágjuk el a rá irányított ágyú kanókat. Ezután már nyugodtan rátámadhatunk Félpszemű Jack-re, **Nichols** kapitány kardjával.

Miután végeztünk vele, a finálé következik: A csónakra ugrunk, és elkezdünk evezni. Eközben Félpszemű Jack az ágyúhoz megy, és meggyújtja. A nagy robbanás beolvasztja a sziklafalat, így kijuthatunk a barlangból. **Hell's Kitchen** elfűnik. Kijutunk a nyílt tengerre, megjelenik a **The End** felirat, és **Grace** integetéssel búcsúzik el tőlünk.

Ennyi volt az **Alone in The Dark** második részének leírása. A térképek most helyi-nyári miatt kimaradtak, legközelebb bepótoljuk! Köszönet Czako Gergelynek, Szegő Danielnak és Vass Lajosnak a beküldött tippekért.

• DINO

DARK QUEEN OF KRYNN

Az SSI egyik legnagyobb sikerű játéksorozatának (mint majdnem mindegyik játéksorozata az volt, ami AD&D-vel keveredett, kivéve talán a **SAVAGE FRONTIER**-est) már a harmadik része kerülhetett az ember kezébe. Így 1992. májusa után, ámbar a hazai PC-szek legnagyobb része csak jóval később, január után kaparthatta meg. Az nagyon sggasztó volt számunkra, hogy ez a sorozat hivatalosan kimaradt a CoV életéből, pontosabban csak Adventure-ként jött ki. Nem mintha így annyival alacsonyabb színvonalú lett volna az egész, hanem úgy az emberi érzéseink tekintve hagyott ez így egy kis kívánnivalót maga után.

Pótolni szeretnénk, (jobb később mint soha) a **FORGOTTEN REALMS** sorozat ugyan négy részig kibirta **(POOL OF RADIANCE, CURSE OF THE AZURE BONDS, SECRET OF THE SILVER BLADES)**, és a rosszlemők **(POOLS OF DARKNESS)**, de ezt össze sikerült süríteniük háromra **(CHAMPIONS OF KRYNN, DEATH KNIGHTS OF KRYNN** és ez). Nehéz dolgnak van, mert a leírás és a térképek jelenlegi állapotát tekintve aligha fogjuk a témát 2 részben letudni, de azért igyekszünk. Most csak egy ropke bevezetőre jutott hely, legközelebb már egy kicsit mélyebben belemászunk.

Itt is ugyanúgy van hozzáféréstünk a legmagasabb szintű varázslatokhoz, mint a **POOLS OF DARKNESS**-ben vagy az **EOB** 3-ban, s a felső szintihár a 40 (nekünk csak a tolvaj tudott elérni ilyen magaslatokra).

A történet nagyon kellemes (hát még ha a **Journal Entry**-k is meglennek), de a magasszintű karakterek próbára tevése valahogy sántít néha. A **POOLS OF DARKNESS**-ben más létszámokon kalandozunk egy kicsit, illetve a katasztrófába jutott földi szörnyűséget biztosítottak egy harmadik szintű csapatnak, hogy ne kelljen végighorognia a másod, míg az a pár globin törz és rátamad, hogy vegre elhajtassa azt a 306-os **FIREBALL**-t, amit azután kipusztul minden ellenfél, így saját

szekeszteső agyrémekek **(MINIONS OF BANE, BITS OF MOANDER)** tették egy kicsit változatosabbá a menüt, a külső létszámok extraerős roszfűlaj mellett (meg az se volt nagyon unalmas, mikor egy szál gyufa nélkül kellett lenyomni 30 óriáspókot).

Krynn világhoz viszont ez valahogy nem illeszkedhetett volna. Ott viszonylag ritka a mászkálás más síkokra, egyedül az **Abysara** lehet könnyen bérletet váltani, mert **Krynn** „alatt” más gonosz alvilági sík nincs is nagyon használhatóan. Sok kis extradi-menzionális sík, sem találhat minden kutyacsalban, szóval maradt nekik a halmozás és a saját ötlet.

Mind a kettőből köszönjük, de elegünk lett, igencsak megszűnt a realitása az egésznek, mikor tizenkét sárkány támadhat az emberre csak simán véletlen találkozás **(ENCOUNTER)** során, akik úgy látszik együtt járnak vadászni, vagy nagyszámban akarnak alapítani (ugyanis sárkánysegereg arafalei nincs, ahol ezek voltak, a nem is újratolt tartottak). Féleg, hogy ezek **OTHLOX**-ok (speciós taladasi változata a sárkányoknak)! Mivel a zöld othloxok még a saját fajtájukat is megölik, ha a területükre merészkedik.

De az sem rossz, hogy a tenger fenekén igen gyakran léphetünk **SEA SNAKE**-k farkára, s amikor azok ráknyektet magukat a kalandorokra, segítségükre siet három-négy arjáró **EYE OF THE DEEP**, 4-5 elcsellengett **GIANT SQUID**, az óriási tengeri liliumokrol nem is beszélve. Ejj, de sürrün laknak a víz alatt! Azonkívül a dargonestik városában...

Aztán itt van a kis **ENCHANTED** draconian sorozatuk, igen jó ötlet. De hogy a **BOZAK**, **SIVAK** és **AURAK** fajtája az **ENCHANTED**-eknek veszélyesebb, mint egy eredeti, felölt sárkány változata, az is igaz. Hogy örülne egy **ADULT** arany-sárkány, ha AC-je — 8 lenne, tudna pár **DELAYED BLAST FIREBALL**-t, (kb) 18HD-s maradna, de kétszer is le kéne ezt mind sebezni róla — ha csak valaki, nem kívánja megvárni azt a 6 percet, míg magától elbujlik, app az egyik embereid közelében —, majd halálakor egy 70-90 HP sebész robbanással és nagy esélyű kábítással ránthatná magával a halálba legyűzött. Arról nem is beszélve, hogy ez legalább akkora csap, mint amekkorát egy arany-sárkány harap. Az **ENCHANTED SIVAK**, is **METEOR SWARM**-osat robban, a **BOZAK** pedig,

azon kívül, hogy **FIRE SHIELD**-del védve van, **ICE STORM**-ot robban halálakor, itt még 3-4. szintű varázslatokat is nyomhat ránk, ha a jó kedve van. A **KAPAK** meg a **BAAZ** mondjuk nem nagy durr, mert az **ENCHANTED KAPAK** savja igen gyenge (normál), a **BAAZ** pedig elég keveset zavar, hacsak nem akarunk mindenképpen kézi-fegyverrel belesapni (mert ilyenkor ha nem dobjuk meg az ügyességünket isten-tudja mekkora minusszal, akkor nem az van, hogy nem használhatjuk 1-4 körig, de sose, mert végleg elveszünk), legyen az akár egy **FOOTMAN'S DRAGONLANCE** vagy **VORPAL LONG SWORD**).

Igen valószínűtlen az a módosítás is, hogy minden ember **Taladas**-on legalább 14. szintű, az hogy az egész tolvajcéh például 16. szintű tolvajokból áll, az senkit sem zavar, a papsgé mindegyik tagja örömmel üdvözöl egy **DESTRUCTION**-nel, a varázslók mindegyike pedig teil van pakolva mindenféle érdemes magiával. Az **NPC**-k is hasonlóan kiemelkedőek (22-30. szintű), de ez már csak azért is érthető, nehogy az első csata rögtön taccsa tegye. Persze, így a szintlépésekkel nem lesz sok gond (nem úgy, mint az **EOB** 3-ban, ahol max 8 szint lépésre lesz képes az ember, míg itt 28).

Igen fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy a nehézségi fokozatot csak abban az esetben állítsuk **NOVICE**-nél magasabbra, ha a túrelmünk végtelen (így is csak max **VETERAN**-ig). A kezdés még **NOVICE**-ban is megfelelően nehéz lesz, az hogy egy kicsit zavaró lehet, hogy egy **BOZAK**-nak 9 HP-je van (19 helyett) vagy egy **AURAK** 20 HP-s (41 helyett). Ebben az esetben nagyjából 2 HP/HD-val számolja a szörnyek HP-it (persze az **NPC**-k fix), s fokozatonként egyre többet **(CHAMPIONS: 6 HP/HD)**. A **CHAMPIONS** lenne igazából a normális, hogy hamar emegy a kedve, azoknál a csapatosa egy nyugisabb létsíkra.

Egy kis taktikai tanács, a szívósabb ellenfelekből álló csapatokhoz. Ha másst nem is, de az embereink korát lehet, hogy jobb lenne átírni, már csak a **HASTE** miatt. Sokszor lehet szükségünk a plusz támadásokra, arra, hogy mi jöjünk előbb, meg a több **MOVEMENT**-re, de annyiszor előnné a **HASTE**-t, mint ahányszor erre feltétlenül szükségünk lesz, jópar évünkbe fog kerülni (itt szó szerinti). Nos, ennyit indulásképpen, 1 hónap múlva folytatjuk.

• HÁPI

MINDENFÉLE

COV SUN NEWS, COV MOOO! NEWS (Mr. ACEface [Xino, Jahny, etc.] & PROKY) ezek az „újságok” a CoV PLUS4 SAROK kiegészítői (ld. CoV#40). Előbbi a nyári dolgokat, ökörségeket és egy kisebb LEMEZEZ listát, utóbbi pedig kisebb leírásokat, ismertetéseket, vicceket és a szokásos ökörségeket, plusz rovatokat (pl. levelezési, stb.) tartalmazza. A COV MOOO!NEWS magával a CoV-val (kb.) egyidőben jelenik meg, lemezen és kazettán (1 FILE-os), a kód PROKY műve. Kiegészítés az előbbi (#39.) számmal kapcsolatban az, hogy NEWS továbbra is lesz itten, mert igényeltétek (=többen, mint akik ellene voltak!) Felhasználói és programozástechnikai részek és pár térkép (külön hozzacsatolva) viszont a C.MI NEWS-ba kerülnek, mert arra itt kevés a hely. A RENEDES FELTETELÉZ, AZ HOGY VAGD KI A JOBB FELSO SAROKBAN TALALHATU SZELVENYNT +POSTAkötség +50Ft SZERINTEM ez így bőven korrek, már csak azért is mert HAVONTA pár olvasó meglepetésben részesül (—nem, nem a Libress-lady „dolga-ra” gondoltam...), pl. PROGRAMOKAT IS küldünk neki, stb. Gondolom érdekelt Titeket a dolog, annyit meg hozzátennék, hogy az újság „kültalajával” PROKY, a Tehenezeti Főliga tagja, kiemelten foglalkozik...

A szokásos ökörségnek elkezded előtt: MEGASORRY! azoknak a szenvedő alanyoknak, akiknek nem jutott(ak) meg vissza a kazettá(ik)juk vagy/és leme(zel)kük. Sajnos nem volt arra időm, hogy MINDENKINEK válaszoljak, meg a „szokott” formában sem, mert vizsgáim vannak, meg lehet, hogy újfent kirúgnak. Egyébként is ISZONYTOS menyiségű levél, csomagocskák, stb. jön, hát még így... Aki kíváncsi rá, annak elküldöm az egy heti adag fényképet (PLUS4 SAROK, PC-IMAGE). Megértéseket előre is KÖSZÖNÖM!

BATTERY 2. (TCFS)

PROKY bácsi volt Ollan kedves, hogy lenyomatta a BATTERY 2. kiegészítést, a CoV 1993.júliusi Különszámában már volt egy általa készített térkép és cheat. Leírta, hogy sokan nyaggattak a játékkal kapcsolatban, ezért most leadom az anyagát... Mit-után az intrót végigolvastuk és egygyörökötünk a Terminator 2.-ből átderantott effektben, kellemes zümmögés mellett ki-választhatjuk, hogy melyik úrhajóval kívánunk repülni. A gépek neve alatt a fegyvereink kapacitása is fel van tüntetve. Az egyik úrhajó ismert a Battery 1.-ből, a másik direkt erre a küldetésre lett kifejlesztve. Remélem nem probléma, ha kissé átköltötem/om az írását... „Sok mondanivalóm az első három pályáról nincs, csak tippek:

- a 'kockatégiás' falak csak G fegyverrel löhetőek ki
- a kapcsolók csak M, W és L fegyverrel működőthetőek
- a kapuk a megfelelő kapcsolókkal nyithatók
- az S fegyver használatával pár másodpercra sérthetetlenek leszünk a lövedékek ellen, ilyenkor a hajó villog
- a térképen a LEVEL3. felirattal nyíl valójában a LEVEL2-re visz, az üres pedig a LEVEL3-ra...

A negyedik pályá a generátor, ahol is annak indítási kódját kell megjeltenünk, Oll! módon, hogy a moziaképernyőn látható alakzatot leutánozzuk. Ez úgy történik, hogy a kétfeloldalt látható talat örül iramban körbe-lövedőzzük.



Jelölések:

Betűk és számok: koordináta beállítás, lövészekkel aktiválható, mint minden jelölés: kirakható kép.
PP: personal picture (személyi kép), az a kép, ahol tartunk

A számok alatt lévő jelölésbe löve a beállított koordinátájú pont szomszédjának szintértéke egyvel nő. Kezdetben ez 0, azaz a pont fekete. Ezután piros, majd kék, azután sárga, végül fehér lesz. Ezután újra kezdődik előlről a sorrend. Ezzel a módszerrel kell kiragogatnunk a mintát. A H és a PP változtatásával gyönyörűen kirakhatjuk, majd megkuksizhatjuk az ENDSQUENCE-t, végül nevünk a RANK SCORE LIST-be írhatjuk... Végezetül meg két apró programról, amely "hozzátartozik":

BATTERY 2. CLEANER vagy RANK SESET

Az első az én művem, a második TCFS-é. A lényeg ugyanaz, a RANK SCORE LIST-török, ami hasznos lehet, ha eldőlünk már 10-20 ember játszóttá végig, és nem jut hely az első sikeres 150 pontunknak. Lényeg: RUN (—igen, a lényeg a rumi YA...), utána berakni a programlemez, majd SPACE.

BATTERY 2. TRAINER (TPSH)

Ugyan lementem a CHEAT-ok is, de ez SÖKKAL JOBB! Minden örök, semmi sem fog el, sérthetetlenek vagyunk a lövedékekkel szemben, ráadásul arról a szintről kezdhethünk, ahonnan akarunk... RUN után SPACE és jönnek a kérdések:

1. Hányadik szintről akarsz indulni (1-4)?
2. Melyik úrhajóval kívánunk repkedni (—egy utolSHOVI) (1-2)?
3. Kell-e 1541-es gyorsító (Y/N)?

...és már mehet is a B2 program-lemez, azután GAME!

Külön kiegészítés, hogy készült a BATTER 3. is, pár dudu már adott hírt erről, köszönm Nekik és természetesen PROKY ivő-társnak is.

ERIK THE VIKING (PIGMY)

...valami elkezdődött a CoV#19.-ben, valami fölittatódott... a CoV Evkönyv '93/94-ben (—meg megrendelhető!) Tessek, csak tessék! Ha plusznégyszéd van, és nem herpesszed, akkor nem árt beszerzened! Ugyanis ems játék csodálatos leírásán

kívül van benne EGY TELJES BARD'S TALE III. leírás, téképpel! Meg LASER SQUAD „utolsó rugás? OK!”, 3D PLOOL (stb.), ugyebár egy kis késsel. „Ugyebár egy kis késsel fölittatódik” az a „valami”, ami nem más, mint Erik barátunk kinszenvedése: egy képekkel tell, angol nyelvű ADVENTURE, természetesen kazettán és lemezen. Szóval ott tartottunk, hogy elsortuk a madártól a karperecet és a pácát és leléptünk, stb. Miután leporított az adat-hozdort és betöltötted a CoV-jatekállat (—hanemakkoris)...

Kissé gyorsabb lesztek, mert nincs elég hely. Tehát S, N, W, N, 5x W, S, W - a homokos (—no comment) partra értünk. Megeshet, hogy menetközben találkoztunk egy deflinnel, set mindenképpen találkozzunk vele, akkor: GET FLASK, O, FILL FLASK, I, DROP FLASK. Keressük meg Mr. Kö Fa-t (—ne találjunk afat! Bocsi.) - O, N. Rázzuk fel... SHAKE TREE, GET FRUIT, S, I, E, S, S, E, S, 3x E, S, S - egy kis to mellett csónakazunk. Kitűnő alkalom a kófa... ill. kófa növesztéshez: GET STEW, GET SPADE, O, E, FILL STEW, PLANT FRUIT, EMPTY STEW, a gyökereket vegyük fel - GET ROOT és húzzuk tovább: W, I, D, DROP ROOT, U, GET STICK, D, O, E, THROW STICK, a bealeakód amulettel vegyük fel: GET AMULET, menjünk a toronyba, I, U, GET RING, D, D, O, W, I, N, N, E, N, E, N, W, N, W, N, W, WEAR AMULET, DROP EVERYTHING. Az amulettől annyit, hogy ha megdörzsöljük, a hajóra teleportált minket. Most a sziklás parton vagyunk, gyérünk megfejti Feyá istennőt! (—Feyni a néni? Ha Ió!k a tőgyei, nem banom!) O, U, W, W, PULL TAPESTRY (marha vices húzást, de aki már játszott LEVEL9-játékkal, annak ismerős lesz az ilyen). N, E, N, W, S, OPEN DOOR, S, OPEN CUPBOARD, EAT BAN - a bab nem a „szokásos” effekteket fogja meghozni, úgy látszik, EZ úgy működik, mint egy POPEYE nevű kalandor esetében a spenót, erősebbek leszünk, több cuccot tudunk magunkkal vinni! GET EVER, PULL EVER, D, I, S, E, DROP EVER, GET WOOD... GET KINDLING, GET WHESTONE, LIGHT WOOD, I, D, GET SKATLE, DROP WHETSTONE, GET KINDLING, U, O, 3x N, W, D, PULL PLUG, E, 4x S, I, S, S, E, 4x S, W, S, E, 4x S, W, N, W, DROP EVER, U, GET SCALES, GET BRACELET, D, O, N, E, N, E, N, GET CAT. „Kissé” gyorsan mentek a dolgok, de se-baj. Eddig felcsapott minket a víz, el-süllyesztettünk egy pegehelyt, és megörkez-tünk egy városba (JARVIK). Most a macská-ért kérnek egy adag ezüstöt a norvég örök - a nyakláncot kell odaadni, de előtte meg

A sarok sarka
(ez a szelvény
25% kedvezményt biztosít a
CoV MOOO! megvásárlása esetén)

A sarok sarka
(ez a szelvény
25 % kedvezményt biztosít
Plus/A programok felvétele
esetén)

kell mérni, mert a kis kampósrúrák nem hiszik el, hogy annyit: **WEIGHT BRACELET, GIVE BRACELET GET CAT, 4x S, I, D, DROP CAT, U, 3x E, S, W, S, W, S, W, S, S, 3x E, S, E, N, E, E, O, E, E.** Az árnyékos öböl után értünk el egy szentélyhez, itt a hithű figurák imádkozni szoktak: **KNEEL PRAY.** Rimánkodásunk **NEM** talált süket fölére, kinyílik az ajtó (—azokban a kocsmákban, ahol már **ISMERNEK**, szintén így működik a dolog...), **I, E, GET EVER, W, OPEN DOOR, O, S, W, I, GET JAR, D, TIE CAT** (szadizmus!), **DROP JAR, U, GET WHETSTONE, LIGHT CANDLE, DROP WHETSTONE, W, U, GET BAG, D, OPEN BAG, OPEN BAG, I, W, S, W, S, 6x W, S, W, S, W, DROP BELL, -BAG, -BOOK, GET CLIPPERS, WEAR HELMET, O, E, NW, E, SE, N, D, D, E** (érdemes megvizsgálni a törpéket...), **GET BEARD, GET BEARD, DROP CANDLE, GET FLASK, -JAR, -ROOT, U, GET SPITTON, O, 4x N.** Ekkor **AL KWASARMI**-hoz kerülünk, aki már beszélt valami varázsfőzetről. Végül is ezeknek a cuccaiért is kölcsönzünk, nem ártana neki odaadni. Szóval megkérdezi, hogy megvan-e a stuffok, természetesen **YES**, éppen megfelelő ökörségeket gyűjtöttünk össze (ndi szakáll, a törpéktől, akik "természetesen" nők voltak, medveim, ez már hozzánk került a játék elején, hogy gyökér, "rút" egy dolog, a macska mozgásának a hangja, mikor megkötöztük a cicust, a korbóba került, hal-lélegzet, a delfintől is egy kis madárköpet, ez utóbbit is **IOI!** megkaptuk a sástól. Nnna, elkészül a varázs-

cucc: **GET RIBBON, 4x S, I, E, W, W, N, W, N, N, 3x S, O, 5x W.** Ah! Itt van **Fennis** barátunk, aki elrabolta a családunkat! Szadizmus, miatta kellett ennyit szenvednünk ezzel a **qrva** játékkal! Próbálkozásiink közül a **TIE FENNIS** is a megfelelő (sajnos). Ezután olvashatunk egy feliratot. Egy találos kérdés. Mivel elfogyott a sőr és az összes paja, ráadásul **Fennis**-t csak megköttöm, ezért **nem mondom meg rá a megoldást, majd mindenki kitalálja! Természetesen EGY DOBOZ SŐR kiengesztel** (—magyarul akít érdekelt a megoldás, v. nem tudja kitalálni, az külön egy sőr és egy válaszbörteket!)... ha megvan a megoldás, akkor **OPEN DOOR, W.** Kész, vége, a következő **adventure-leírásig...**

FLIPPER EDITOR (TCFS)

TCFS bátyó '92. VII., 25. -re elkészült ezzel a **flipper-szerkesztő**vel. Nem rossz dolog, egyetlen hibája, hogy nem tud kimenteni pályát. Az **intro**ban található rövid infóból még kihámozhatjuk, hogy a **joy 2.** portál működik és a játék teszteléséből az ESC-pel tudunk kilépni. **PROXY** adott egy kis leírást, ezenkívül már regebben én is elkészítettem, ezért lemegy az anyag... Vajon a közepébe, a jobb szélén található ikon ismertetése következik:

Kéz: Ezzel tudjuk az elemeket pakolni a pályára. Gondolom mindenki játszott már flipperrel, ezért nem írom le, hogy mi micsoda. A rárakás ugy történik, hogy odahúzzuk az elemhez, megnyomjuk a tűzet (rélickelünk) és ameddig akarjuk vinni, addig húzzuk a joy-t, miközben **IOI!** matosan görcsölünk a tűz gombon;

Nyíl: A fontosabb etolási pontokat jelzi a pályán fehér színnel. Ez azt jelenti, hogy magát a pályát alakíthatjuk. Alakítás ua, mint az elemek mozgaása;

Oló: Ezzel egy egész etolási pontot vág-hatunk ki, megszüntetve azt;

Kalapács: Ezzel visszahozhatjuk ill. bejöl-hetünk egy etolási pontot;

Ecset: Háromfajta színnel festhetünk, click és beszínezi a kijelölt részt;

Festékesdobozok: Ez az a három szín, amikkel festhetünk;

Flipperütő és labda: Elkezdhetjük a játékot az aktuális pályán. Ebből lehet vissza-lépni a szerkesztőbe az ESC billentyű-vel;

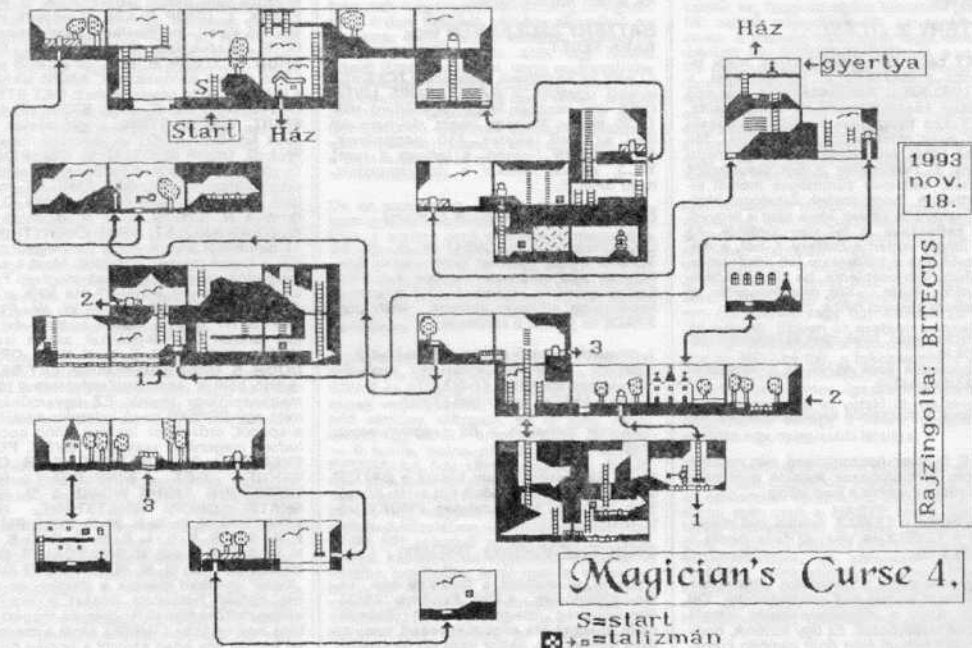
Nagyító: A pályán megjelenik egy négyzet, ezenkívül egy kis ecset (**festés**) ikon. A négyzet mozgatható, az éppen aktuális rész **kinagyítva** látható a pálya mellett, képernyőpontontként rajzolhatunk a pá-lyába, -ra. Alul három **festékesdoboz** és egy **kilépés**-ikon jelenik meg, a funkcióik köz-érthetőek;

Labda: A flipper és a labda állapotát állít-hatjuk be. **GRAVITY:** gravitáció, **SPEED:** sebesség, **KICK:** ütőerősség, **ELASTICITY:** rugalmasság.

Az utolsó két ikon a **kimentéssel** kapcsola-tos, ezek nem működnek (**fatagyás**), remél-hetőleg lesz egy **Olfan** verzió, ami képes kimenteni, de így is egy **COOL!** GAME. Ha egy kocsmában nem tolt volna le egy öreg, hogy **dilettáns** és „**amateur**” vagyok a témá-ban (**flipper**), akkor még sok(ik)at is játszanék vele — sajnos nem vagyok **flipper-mániás**, mint **GETTO** barátom, ezért csak szomorú-an nézegetem, egy sörrel a kezemben, ahogyan játszik (—**azért dart-dobálni és biliárdozni elmegyek!**)

• **Jahny®™** (Simon János)

Magician's Curse 4. (Creator: Szabó Sándor, Mezőberény)



BARBARIAN (C64)

Elsőzör menjünk a gnómhoz (É, K, K, K, K) és rugjuk meg. Előtt egy tört. Menjünk oda az öregemberhez (NY, NY, D) és használjuk a tört. Ezzel kiszabadítottuk a köteleket viselő öreget, cserébe kapunk egy szobrot. Most menjünk el a kőtombhoz, (K, D, D, NY) és használjuk a kőszobrot. Megjelenik egy varázskard. Ezt rögtön magunkhoz vesszük, és teszünk egy látogatást ez (É, NY, D). Itt használjuk új szeremenyünket (kard). Erre fogja magát és kellehesad, valamint kapunk tőle egy ócska gyűrűt, amit elviszünk a mágushoz (MS, feltuningelni (É, K, K, K, D, K, K, Bétel) Na, mostmár van egy csontvázharcos ellen (is) használható gyűrűt, amit ki is próbálunk (NY, D, NY, NY, NY, NY, haszná). Egy bárdal próbált védekezni, mindhiába. (Durr...) A robbanás okozta lödőlccsében némi kutatás után megtaláljuk a bárdot, amit elviszünk kiköszörűni a kvácsműhelybe (K) (K, K, K, K, K, E, E, E, NY, E, NY, NY, NY, NY, haszná), erre egy varázsbárd lesz belőle. Most elmegyünk egy újabb szörnyhöz (K, K, K, K, D, K, B, D, D, NY, NY, NY, NY, D, K) és szépen megöljük a bárdal. Erre a labirintus kizárata megnyílik és miénk lesz a varázsló kincse. Most elvágódhatunk — totelben és nézhetjük a..... De jó volt.

• Turcsányi Tamás, Hort

Kisértetkastély (C64)

Kezdetben egy kunyhóban vagyunk. Vizsgáljuk meg a polcot, majd vegyük fel a vaskulcsot (V POLC — 5%, F VASKULCS). Menjünk ki (Kl). Itt lökjük odébb a követ, majd vegyük fel a rézkulcsot (LOK K6 — 10%, F RÉZKULCS). Cammogjunk keletre. Itt vizsgáljuk meg a tavat és vegyük fel az üveget (V TO — 15%, F ÜVEG), majd menjünk északra (É). Itt pihenünk egy kicsit (VAR — 20%). Ismét észak. Egy alvó zombi találunk. Ne nagyon piszkáljuk, mert felébred és elfogyaszt, inkább nyissuk ki a kastély kapuját és látogassunk be (NYIT KAPU RÉZKULCS — 25%, BE). Egy folyosón vagyunk. Nyugatra is, keletre is egy egy ajtó található. Elsőzör látogassuk meg az utóbbit (K). A vendégszobába potyanjunk. Vizsgáljuk meg a szőnyeget. „Egy helyen mintha kipúcsodna.” Ahá, akkor HÚZ SZŐNYEG — 30%, F GYÜRÜJ. Menjünk a haliba (NY, NY). Nyissuk ki az ablakot és vizsgáljuk meg az ablakpárkányt (NYIT ABLAK, V PÁRKÁNY 35%). Egy üzenetet találunk (OLVAS ÜZENET). Megtudjuk, hogy pókháló közelében nem árt, ha nálunk van a buzogány. Csukjuk be az ablakot, nehogy meglátszunk (CSUK ABLAK — 40%). Most már mehetünk innen, mondjuk a könyvtárba (K, E, NY). Itt kopogjunk a könyvön, és húzzunk ki egy könyvet (KOPOG KOPONYAN — 45%, HUZ KÖNYV — 50% — NY). A kincstárba jutottunk. Vegyük



ADVENTOUR

fel a lámpást és a pénzt, majd menjünk a fegyverszobába (F LAMPAS, F PENZ, K, K, E, K). Miután felvettük a karót és a buzogányt, menjünk 2*nyugatra. Itt vegyük fel a kést és menjünk a lépcsőházba (K, D, K). Itt menjünk fel az emeletre (FEL). Ezután bandukoljunk 2*nyugatra. Itt vizsgáljuk meg a kandallót (V KANDALLO — 55%). Megtudjuk, hogy a farkasember nem szereti a csontgyűrűt. Jó tudni! Látogassunk el a kapalnába (K, E, K). Vegyük fel a keresztet és szenteljük meg (F KERESZT, MART KERESZT VIZ — 60%). Ezután töltünk meg üvegünket egy kis szentelvízzel (TOLT UVESZ — 65%). Menjünk a konyhába (NY, D, K, LE, LE). Ideje volna megtudni, hogy késünk rozsdamentes-e (ONT VIZ KES — 70%)? Menjünk a kamrába, vegyük fel a fohagymát és nyissuk ki a vasajtót (NY, VF HAGYMA, NYIT AJTO VASKULCS, BE). A kincskamrában vagyunk. Mártsuk bele a buzogányt a forró olajba (MART BUZOZOGANY — 75%, D). Egy randa pók állja az utunkat (HASZNAL BUZOZOGANY — 77%).

Hm... Úgy látszik, nem szereti a forró olajot (D, Kl). Egy erdőben kőszalगतunk. Együnk egy kis málnát, majd vegyük fel a kalapácsot (ESZIK MÁLNA, V BOKOR — 30%, F KALAPÁCS). Menjünk keletre. Oh, egy farkasember. Ajándekozzuk neki a gyűrűt (AD GYÜRÜT — 85%). Szegény! Elszaladt. Törjük szét az utána maradó kőszalगत (TÖR KRISTÁLY — 90%). Most menjünk a torony-szobába (K, K, E, E, BE, E, K, FEL, NY, E, NY). Egy koporsót találunk, nyissuk ki (NYIT KOPORSÓ). Oppá, egy vámpír. Próbáljuk lefizetni (AD KERESZT — 91%, AD HAGYMA — 92%). Ezután szúrjuk bele az özústést (SZÜR KES — 95%). Még mindig el. De már nem sokáig (SZÜR KARO — 97%, UT KARO KALAPÁCS — 98%). Na végre megpakkant. Csakhogy közben a kastély omladozni kezd. A teendő az Alvilág urából már ismerős lesz (FEKESZIK KOPORSÓ — 99%, CSUK KOPORSÓ — 100%). The End.

• Fekete Zoltán, Kecskemét

Bloodreams (C64)

Itt következik a **BLOODREAMS** leírása, ami egy magyar nyelvű szöveges kalandjáték. Legjobban a Ratkai-féle stíffukhoz tudnám hasonlítani (Bosszú, Új vadnyugat). Talán grafikailag egy kicsit túlszárnyalja ezeket, de a történet és „könyvű”. A programot egyébként a JUNTO programozói gárda készítette (legálabbis az intróbeli ez derül ki), és elég jó munkát végeztek. Persze ez nem vonatkozik a játék történetére ami — mint már említettem — morbid. Kezddük... A játék elején szobánkban vagyunk. Látunk egy hullát. Kutassuk át, vegyük fel a könyvhakest. (V HULLA, F KÖNYHAKES) majd menjünk ki (NY). Itt találkoznak telepával, amint a halban diszti a karácsony-

fát. Következő lépés: (GYILKOL TELAPO). Kutassuk át, vegyük fel a diszszalगतokat. Majd (V KARACSONYFA). A fa alatt ajándékokat látsz (V AJÁNDEK), vegyük magunkhoz a pisztolyt, a kézigranátokat, és menjünk ki a kijárat ajtón (NY). Egy E-D irányú utcára kerülünk, ahol egy veredékes látnok. Ha nem akarunk belekeveredni, akkor menjünk délre. Menjünk be a külkereskedésbe (BESZÉL ELADO), érdeklődjunk az áruól. Azt mondja gazspring érkezett. Mivel nincs penzünk (AD KES ELADO). Valódi svédacél! — kiált fel, es ad rögtön az áruól. Menjünk ki és mivel délre már nem tudunk menni, menjünk a veredékeshez. HASZNAL SPRAY. Ket fíckó elfutott, egy el

feküdt. V HULLA. Je.... töltenyeket találunk.

A következő lépés: (TESZ TÖLTÉNY PISZTOLY) majd irány észak. Néhány kontenert találunk itt (szemetes). (V KUKA) egy elemet találunk. Menjünk északra, és a keresztelődésnél délre. A változatosság kedvéért itt vegyeskereskedés van. Menjünk be, lökjük le az eladót. Vegyük fel a lámpát. Majd (TESZ ELEM LAMPA). Menjünk ki, majd addig keletre, amíg a szennyviszacsatornába érünk. (GYUJT LAMPA, LE) Ez egy NY-K csatorna. (Itt sok hülyeséget ne csináljunk, mert a patkányok csökkentik az életérőt). Inkább addig menjünk NY-ra, amíg „erdekes repedést” nem látunk a fa

(N. REPEDES). Kiderül, ez egy titkos ajtó. (BE). Itt van egy kis akadály. (LÓ OR) Látunk egy asztalt. Először (V FAL) Riasztócsengőt látunk... (TOR CSENGŐ). Most már foglalkozhatunk az asztallal (HOZ FIOK). Egy számot látunk rajta (ez lesz a

számzár a kódja). Ez északi ajtó, a bizonyos számzár. (NYOM GOMB). Irjuk be az RND számot majd: (E). Jé, egy hangár! Északra egy helikopter, nyugatra egy sportgépet, és keletre egy hidroplánt látunk. (K). Itt találkozunk a gép pilótájával

(RÜG PILÓTA). Beszálunk, és az utolsó lépés (INDIT HIDROPLÁN). Megszabadultunk az alvilág és bűnözés szigetéről. Hát ennyi....

• Kristi Árpád, Veszprém

BAT tipz (C64)

A CoV 18-ban valahol ott fejeződött abba a leírás, hogy bementünk táncolni *Lydiához*, aztán márhára nem tudtuk mit kezdeni magunkkal. Nakéremszépen: joy-rángatás helyett vegyük elő a G12 számítástechnikai műszerész képesítésünket, szedjük szét a joyt, majd tehenkedjünk rá egyszerre a jobb és bal érzékelőre. Hoppá! Ez hívják Otto's Mesistable Dance-nak. (Ezt a spelt egyébként hármán fejlesztették ki, én, a Gyula meg az Otto, a Tóth Ottó, de végül utóbbi lett híres vele). Izé... szóval *Lydia* teljesen le van ájulva, és felajánlja, hogy velünk jön. Na jó, jöhetsz... Császka!junk egy kicsit a faluban és mutogassuk meg a szembejövőknek *Merigo* hologramját. Előbb-utóbb valaki fel fogja ismerni. őt figyeljük le egy ötvenes erejéig, erre megmondja, hogy *Merigo* hajlani egykor a *Xifo* klubban lesz. Keressük meg a klubot (mire megtaláljuk biztos legalább negyed kettő lesz). Ahogy bejön *Merigo*, egy „Dobd el a patkányt, te piszkos revolver!” — kiáltás kíséretében lökij a gyón. (Ha jól emlékszem,

ezt a patkányos poént egyszer már elsütötem egy NEWS-ban, de sebal! Ez ugyis ki-fejeztetn a Homár kedvéért volt.) A hullat átkutatva egy kulcsot találunk. Nagyszerű, akkor most elmehtetünk a zilipikramához, hajót bérelni. Hmmm... hát pénzünk az nem nagyon van (milyen jól szimulálják a valóságot!), de *Lydia* aktivizálja magát, és megadja egy gazdag ismerősének a telefonszámát. Menjünk vissza a starthelyre, és hívjuk fel a számot...

Minő meglepetés. *Lydia* barátja nem más, mint *Jockey Ewing* (csak valami időtlen görög álneve van): Menjünk el *Jockey*hez (ott a háza a *Xifo* klub mellett). Szimpatikusak lehetünk a fickónak, mert ad egy rakás pénzt. *Lydiának* meg egy nyakláncot. Akkor most LEAVE SELENIA% Hallihó! Szóval menjünk a hotel mögötti romhoz, ahol a lejáratot a néhai *Merigo* kulcsával tudjuk kinyitni. Ugorjunk fel a mobytrack-re és irány a labirintus! Néhány napi bolyongás után egy vezérlőpulthoz érünk, ahol egy hirtelen ötletlő vezérelve megkérjük *Lydiát*, hogy ...

izé... szóval dugja be... hmmm ... abba a lyukba... ööö... ja, hogy ez a CoV és nem a Penthouse? Az más. *Lydia* máris beteszi a nyakláncát a kezelőpulton levő nyílásba, és máris egy radarvezérlő-kártya boldog tulajdonosai vagyunk. Mehetünk vissza a felszínre te sem jogyezted meg, merre jöttél le, ugye?!

A zilipikramából menjünk balra, ahol egy hattizenkettes kollégát találunk, aki mindenféle infokkal dobálja felebarátait.

Máris mehetünk drog-ot bérelni. Kövessük a nyilacska jelezte irányt. Miután végigástitoztuk a Shooting részt, megérkezünk EPSILON STATION-ra. A kódzárás aftört nyissuk ki a 612-es infoja alapján (Gyk: az 'L' a bal oldali, az 'R' a jobb oldali gombot jelenti.) Ezután már csak az a dolgnak, hogy legyilkoljuk a főrosszfiát, és máris csupa Happy End lesz a monitoron... Ennyi.

• HANCU, Vác City

Holiday Games (C64)

Bár a *Magic Disk* általában lamer cuccokat ad ki (pl.: *Gilded Age*), ez a progi tūrhető sikeredett. Mint a címből is kiderül, a vakációban felmerülő „nehézségeket” kell megoldani. Now, lemme jee... Ja, a progi természetesen ökteken németet használ:

1. Packen

Pakolás. Minél több cuccot kell adott idő alatt a kocsiba tenni. Persze az asszony sem rest „segíteni”: mindig újabb és újabb cuccok sorakoznak a ház előtt.

Joy jobbra-balra: mozgás tűz+le: csomagot felveszi tűz+fel (autóval): csomagot berakja a csomagtartóba

2. Tauchen

Merülés. Ha a joyt lefelé húzzuk, hősünk megkezdja a merülést, majd UTEMES fel-le rángatással tudunk még lejjebb úszni. Ha sikerül megfogni egy kagylót, úszunk gyorsan a felszínre. A levegő fogytán! **Jobbra-balra rángatás** = lélegzés

3. Köpködés

??? Ez az országos köpködő-verseny. Rángassuk a Joy-t jobbra-balra, majd ha kidöglött a karunk, húzzuk a fent látható nyíl irányába (+tűz). Elvileg világcsoport javítottunk.

4. Schwimmen

Úzás. Emberünk első úszóleckéit műveli. A joy tekerésével tudunk gyorsulni.

5. Fischen

Horgászat. Joy jobbra-balra mozgásával tudunk mászkálni a stégen. **tűz+jobbról balra tekerés:** kukac felhúzás **tűz+balról jobbra tekerés:** kukac leengedés. A halat automatikusan megfogja, és felhúzza. Vigyázat: a kukac egy idő után megfulad.



Tökös Mákos

6. Tanzen

Tánc. Fergetesges RAP — TECHNO táncot kell a helyi dizsiben bemutatni. Mozgások

fel: láb és kéz szétengedés
le: uganerez, csak nagyobb fokozatban

balra: csak balra kéz és lábemelés
jobbra: csak jobbra ugyanez

tűz + fel: ugrás

tűz + fel: terpeszugrás —> s*ggre esés
tűz + bal v. jobbra: fordulás

Ezeket kell kombinálni, minél látványosabban.

Összességében cool a stuff, csak túl könnyű, és minden pályát összekapkodtak már sportjátékból. OK, ilyen még jöhet! És van kazira is, persze.

• Domokos Márton, Bp.



Golf Master (C64)

Ez egy óségi golf program, ennek ellenére szerintem nem is sikerült olyan rosszul.

Miután betöltöttük a programot (1 file-os, kezeltások örülhetnek) rögtön fejest ugortunk a kezélhez menübe:

Start Game — start

Player — játékosok száma (1-4)

Ezután a nehézségi szintet állíthatjuk be: **Novice** (kezdő), **Amateur** (amatőr), **Professional** (profli).

Competition (bajnokság) és **Training** (edzés) közül választhatunk. Bajnokságot csak 2 vagy több játékos esetén érdemes játszani.

Holes — a lyukak számát állíthatjuk be (1-18)

(Ebbe a menübe egyébként bármikor visszatérhetünk 'RUN STOP/RESTORE'-ral)

Ezek után máris következhet maga a játék:

A képernyő legnagyobb részén a pálya felülnézeti képe látható. Felette egy halom ikon felirat stb.

A bal felső sarokban lévő akármint látjuk, hogy milyen irányba fogjuk elútni a labdát. Mellette felül azt az ütőt, amivel útni fogunk. Az alatta lévő sáv az ütés erősséget mutatja.

Ezek mellett nyolc kis ikon van. A bal felső kettővel ütőt választhatunk. Utól mindig atól függően választunk. Hogy milyen területre ütöttük a labdát. Homokgödörben (**bunker**) a „wedge”-t használjuk.

Fairway-on és **rough**-on a „driver”-rel tudunk a legnagyobbat útni. A lyuk közelébe (**green-en**), „putter”-rel pofozzuk a labdát. A többi vas és fa ütőnek én spec. nem sok hasznát vettem.

Visszatérve az irányításra a nyolc kis ikon közül a jobb felső kettővel az ütés irányát, a bal alsó kettővel az erősséget állíthatjuk be.

A golflabdával üthetünk, a mellette lévő nyíljal(?) egy másik pályát választhatunk (össz. 18 van). A jobb felső sarokban lévő feliratok felülről lefelé: a pálya „sorszáma”, az ütéseink ezen a pályán, az ütéseink összesítve.

• Simon's Soft, Pápa

DUNE II. kiegészítések

(Amiga, PC)

- A Missile Tank rendes neve Missile Launcher.
- Elértem egy másik rangot is „Ruler of Arrakis”.
- Gyalogságot nem érdemes építeni, csak max. az elején. (3-4 küld.) Utána a tankok könnyen eltaposnak.
- Falat csak a 4. pályán érdemes építeni. Utána építsünk Turret-eket.
- A turretek nem van energiája, sőt fogyasztás is.
- A gyalogosokon és a Missile Launcher-en kívül a többi egység nem tud átútni az épületeken.
- Ha az ellenséges épület mögé állunk, és a másik oldalán van az ellenfél, az elkezdi lődni, és persze hogy az épületet találja el.

- Ha nem építünk Refinery-t nem tudunk Factory-kat létrehozni.
- Ha nem építünk Light Factory-t, nem tudunk Heavy Factory-t építeni.
- Nincs Siege tank csak Heavy Siege. A H. Siege tankot viszont a combatból fejlesztjük ki.
- Hogy Missile Launcher-t és Mov-t kapjunk, fejlesztési kell.
- Nem tők mindegy, hogy melyik pályát választjuk, ha befejeztük a feladatot, mert a pálya (terop) más lesz.
- Nem tudom, miért használja a „sajnos” szót a leírás (Cov 34. 13.o.2. bek. „őket sajnos nem...”) amikor a gyalogság nem jó semmire.
- Először inkább a Spice Silóit egy a Wind Trapjaít lőjük szét, mert így nem lesz

pénze semmire, ill. nem kapnak áramot az épületei.

- Ha egy profi elkezdi nézegetni a Scenario_pak-ot talál 1-2 érdekes dolgot.
- Lehet, hogy nekem más a verzióm, de a pénz nem így kell átni: Mentünk ki az állást, és jegezzük meg a kezdő és a pillanatnyi creditet. A DISKEDIT-ben kapcsoljuk be a hex. conventort, és írjuk be a decimálba a 2 megjegyzett értéket külön-külön. A hex-ben meg fog jelenni 2 hexa érték pl. 5 DC vagy 1213. Fordítsuk meg DC 05 vagy 1312. Kapcsoljuk be a Find-et. Írjuk be a hex-be az így megkapott számokat és keressük meg. Írjuk át azokat a 3 helyen. Pl. FF FF és kész. Special Thanx for Gary az ötletekért.

• Toth Nándor, Gyöngyös

Gunship 2000. kiegészítések

(Amiga, PC)

Ez egy kis-'20' reakálás a Különszám/GUNSHIP 2000 leírásra. Először is: Amit ott F.CS. leirt, az nagyon szép, nagyon jó, de azt hiszem, hogy ha csak annyit lenne, a prg. senki se venné meg. Legfontosabb: gyakoroljunk annyit az APACHE-on, amíg elte fokoztatban is végig csinálunk 1 küldetést. Ekkor SINGLE mód. Csináljunk végig pár küldetést (természetesen ELITE-n), és csodák-csodája, előléptettek + ránk szóttak 4 embert, hogy 5-ösben repkedjünk. MODE: MULTIPLE. 5-ös kötelékben csináljunk még pár küldetést, majd mikor már az APACHE LONG BOW-vel is mehetünk (2-3 előléptetés után) válasszuk a CAMPAIGN módot! Vigyázat! ekkor néhány gépet, fegyvert nem vihetünk magunkkal, és ez néha lehetetlenséget okoz. (Pl. a feladat felszedni 1 osztagot, de a BLACK HAWK-kal nem mehetünk... ha érdekes) érdemes azokat a küldetéseket is visszautasítani, amiben nincs LONGBOW APACHZ, vagy COMMANCHE GUNSHIP, valamint HELLFIRE MMW, vagy HELLSTREAK rakéta. Jöhet a KILL'EM ALL vagy a SEEK 'N' DESTROY! Ha végigcsináltuk az egész campaign-t, akkor nagy ünneplés stb., mehetünk Európába campaign-re. Ha ezt is legyőztük....

Na jó, jöhetnek a helikopterek (sorrendben):

LONGBOW APACHE. Best, 30 mm gép-ágyú, 8 km-es Hellfire.
COMMANCHE GUNSHIP. Elég jó, hátránya a kis mennyiségű fegyverzés, a 20 mm-es gépágyú 500 löszzerrel, viszont ott a lerázhatalan HELLSTREAK.
APACHE: Ez is elég jó, de sima hellfire-rel rendelkezik.

A többit a BLACKHAWK-on (személy és cargo szállítás) kívül felejtjük el!

Fegyverek: Lehetőleg az alábbiakat használjuk: HELLFIRE MHW, HELLSTREAK, SIDEARM, STINGER. Ezek helyett megteszi a sima HELLFIRE (1.2. rakéta helyett), STINGER helyett SIDEWINDER. A SIDEWINDER jobb, de bazi nehéz.

Kezelés: 'F10' naw computer, itt lehet kijelölni a waypoint-okat. Az egyes helikopterek közt az 'N'-vált.
A cargo, ill. SQUAD ledobásához szállítassuk le a BLACKHAWK-ot (Ne SIDEWINDER-rel) és D. (a NAV. computeren)

A törles billentyű = kivezető célpont.

Ellenségek: Van belőlük pár, néhányról 1 kis info:

BHP-1: 7.62 G.P. (géppuska) + 73 mm-es löveg
BTR 50/60: 7.62; 12.7; 14.5 mm-es (az APACHE 23 mm-ig bírja)
ZSU-23: arányos 23 mm!-es lövedelmi gépágyú!
JA-6 (GAINFUL): 3 géppuska + rakéta ráadásul infraletapogató + radar

SA-7 (GRAIL): infra keresés lőfegyver
SA-8 (GEKKO): 4 géppuska, radarkereső + rakéta + helikopterek stb.

Mindenki válogathat az aranyosak közül, én az JA-X-eket, és a ZSU-23-at ajánlom első célpontnak.

A játékkal egyébként utóljára 1 1/2 hónapja játszottam, ugyhogy lehetnek eltérések, hibák, és biztos így is kimaradt egy csomó minden.

• Burghard Tamás, Szekesfehervár

Blood'n Guts (C64)

Kezdetkor 4 harcos közül választhatunk. Célserző **Hawk**-ot választani. Lássuk a „versenyszámokat”:

Tug of war: Kötélhúzás, a joy-t kell fel-le rángatni.

Ale drink: Ez egy CoVbu versenyszám (sörivászat); föl: iszik, aztán a joy jobbra-balra rángatásával tudjuk a nyelést segíteni. Le: elveszünk a korsót a szajunktól.

Towerjomp: Le - elrugaszkozás; utána: le - pörgés; fel - kiigyesenedünk (azért a talajra egyenesen kéne leérkezni...)

Pockoolfer: Kőgorgetés, a joy-t kell le-föl gyilkolni.

Human Hit: Késdobálás, az emberkén lévő köteleket kell 3 x eltárlalnunk

Polefight: Egy kis bunyó; jobbra, le: ütések; balra, fel: védekezés

Cat Throwing: Tűz-re kezdünk el forogni, a joy körbe-körbe tekerésével tudunk gyorsulni. A megfelelő pillanatban „tűz”, és repül a macska...

Mountain walk: Kötélen egyensúlyozunk egy szakadék fölött.

Axe Throwing: baltadobás; **Armwrack:** orkander, jobbra-balra joy — öldököl.

• Domokos Márton, Bp.

Programozástechnika

SINUS rutinok #2

A múltkoriban azt ígértük, hogy most mutatjuk be a bitterképei manipuló programot:

```

*=$C000

PLOTS=36 ;a kirajzolt pontok száma
SPX=1 ;a szinusz hullám 4 paramétere
SPY=1
ADX=8
ADY=8
A=$FB
SINX=$C700 ;a szinusz táblák kezdőcímei
SINY=$C800
SINXHI=$C900
X=$CA00
Y=$CB00
XHI=$CC00
OLDHI=$CD00
OLDLO=$CE00
RASTER=$FA ;IRQ belépési pont (a képernyő megfelelőjénél)

LDY #0 ;inicializáló rész. Törli a bitterképet ;$2000-tól, és beállítja ;a megszakításokat.
STY A0+1

LDA #$20
STA A0+2
LDX #31
TYA
A0 STA $FFFF,Y
INY
BNE A0
SEI
LDA #< IRQ
STA $314
LDA #> IRQ
STA $315
LDA #RASTER
STA $D012
LDA #S3B
STA $D011
STA $DC0D
LDX #1
STX $D01A
DEX
STX $D020
LDA #$19 ;$2000-en kezdődő bitterkép ;bekapcsolása
CLI
RTS

IRO LDA PX+1
CLC
ADC #SPX
STA W+1
LDA PY+1
CLC
ADC #SPY
STA WW+1
LDX #PLOTS-1
    
```

```

PX LDA SINX ;adatolvasás az x szinusz táblából
PX2 STA X,X
LDA SINXHI ;az x koord. legfelső bite
PY STA XHI,X
LDA SINY ;y koord. olvasása
STA Y,X
LDA PY+1 ;pozíció léptetés a cikluson belül
CLC
ADC #ADY
LDA PY+1
LDA PX+1
CLC
ADC #ADX
STA PX+1
STA PX2+1
DEX
BPL PX

W LDA #0 ;raszterpontonkénti pozíció léptetés.
STA PX+1
STA PX2+1
STA PY+1
LDY #PLOTS-1 ;törölő ciklus. A régi pontokat ;körli az újrajzolás előtt. ;a pontok címei az OLDLO/OLDHI ;táblákban vannak
LDX #0
WA LDA OLDLO,Y ;a pontok címei az OLDLO/OLDHI ;táblákban vannak
LDA K1+1
LDA OLDHI,Y
STA K1+2
STX $FFFF
DEY
BPL WA
LDY #PLOTS-1 ;az új pontok kirajzolás ;címeinek kiszámítása
WV STY $FF
LDA X,Y
AND #248
STA A
LDA Y,Y
TAX
AND #7
CLC
ADC A
STA A
TXA
LSR
LSR
LSR
ASL
TAX
LDA TAB,X ;a 320-as szorzótábla használata a ;pontok sorának kiszámításához.
ADC A
STA A
STA OLDLO,Y
LDA TAB+1,X
ADC #20 ;a bitterkép $2000-től kezdődik
    
```

```

ADC XHI,Y ;a legfelső bit hozzáadása
STA A+1
STA OLDHI,Y
LDA X,Y
AND #7
TAX
LDA HATV,X ;a kigyűjtendő bit kiválasztása
LDY #0
ORA (A),Y
STA (A),Y
LDY $FF
DEY
BPL W
INC $D019
JMP $EA31 ;IRQ befejezése
HATV .BYTE 128,64,32,16,8,4,2,1 ;2 ;hatványai
TAB .WORD 0,320,640,960,1280,1600 ;szorzótábla
.WORD
1920,2240,2560,2880,3200,3520
.WORD
3840,4160,4480,4800,5120,5440
.WORD
5760,6080,6400,6720,7040,7360,
7680
    
```

A hosszú, bitterképes program már egy kicsit bonyolultabb, bár hasonló elven működik, mint az előző számban bemutatott sprite-os prog. A kirandó pontok számát a PLOTS változóban adhatjuk meg. Alapállapotban, mikor az IRQ a keretben fut, ez max. 36. Ez azért van, mert a program futása közbeni raszterpozíció nem szabad, hogy a képernyővel egybeessen, mert ebben az esetben kirajzolná ugyan a pontokat, de mi nem látnánk, mert a monitor „kirajzolója” már elhagyta, nem jeleníti meg őket, csak a következő körben. **(Mindenkinek érte! — DoT)** Kis csalási lehetőség azért van, mert a rutin először a szinusz adatokat állítja be, a képernyőt nem bántja, s ezalatt nyugodtan futhat a „képernyőn”. Így lehet, hogy képes a maximális, 96 pontból álló ábrát is megjeleníteni, ekkor az egész raszteridőt felhasználja (persze kicsi, 80 pixel magas hullámokat generálva oldható csak meg). Szóval azt, hogy melyik raszter sorban legyen be a proci az IRQ-ba, azt a RASTER változóban adhatjuk meg. Az SPX/ADX és SPY/ADY a szinusz paramétereit, változtatásukkal sok érdekes dolgot érhetünk el. A SINX, SINY, és SINXHI a szinusz táblák kezdőcímei, amit a BASIC program generált. Azért kellett az x koordinátát két táblázatba tenni, mert a az ugye 0-319-ig terjedhet, ami jóval túl van az 1 byte-ban ábrázolható nagyságon (255). Fontos, hogy a táblák kerek címeinek legyenek, jobban mondva, hogy a cím alsó byte-ja 00 legyen (az utolsó 2 számjegy. Ha valaki még mindig nem értené).

• Soós Istvánnak & DoT

VIDEO-MAKER

Ez inkább 64INFO téma, mint programozástechnika, de olyan rovat nincs (egyelőre), no meg ez a videó téma az utóbbi időben elég felkapott lett, így ejtsünk pár szót erről az alkotásról is.

Videóskó figyelem! Most egy olyan program ismertetője következik, amellyel a videószekvenciákra rakhatunk klassz kis felirato-

kat, effektet. Az ötletek egyébként Duky Tibor Budapesti olvasónktól származnak. Akkor ugorjunk is neki. Először válasszuk ki a videó fájtnak. Miután beléptünk a főmenübe, a következőket tehetjük:

1. **Filmvégi szövegfeliratozó:** Ebből a következő menü nyílik:
'F1' -hátterszín,
'F2' -betűszín beállítása,

- 'F7' -tovább.
Nyomjuk le a 'SPACE' billentyűt, és máris kezdhetjük beírni a dumákat, összesen 99 sort. Ha végeztünk, akkor nyomjuk le a 'SPACE'-t, és visszakérülünk a főmenübe.
2. **Címfeliratozó:** 'F1' -F2'-mint előbb, a színek beállítása, 'F7' -kezdhetjük beírni a címet, összesen 10 sort. Ezután be-

állíthatjuk, hogy hol helyezkedjen el a szöveg, majd hogy körünk-e speciális effektusokat. Ha igen (Y), akkor meg kell mondani az árnyék irányát ('U' v. 'D'), majd ki kell választani az effektet.

'1' - egyszínű szuperhátterszín,
'2' - Egyszínű háttér speciális színnel,
'3' - szívarányú szuperzsín.
'4' - Kék szívarányú effekt,
'5' - Szürke szívarányú effekt.

A '2'-esnél be lehet állítani a színeket ('F1', 'F2', 'F7'). Ha végeztünk, nyomjuk le a 'SPACE'-t és visszalépünk a menübe.

3. **Hangfektetés.** A 'CRSR' billentyűkkel mozoghatunk (jobbra). 'RETURN'-nel előcsalhatjuk a hangokat. A 'SPACE'-re továbblépünk. További 'SPACE' nyomkodásra visszahallgathatjuk (minden hangnál je kell nyomni). A sokadik 'SPACE'-re visszatérhetünk a főmenübe.

4. **Szingenerátor:** 1 - normális, 2 - speciális. Az egyest nem tudtuk kideríteni, de a kettes megnyomása után írjuk be a nevéket és nyomjuk meg a 'RETURN'-t, azután válasszuk ki a háttérszínt, s a beütést ('F1', 'F2') végül lépünk tovább ('F7'). Azután nyomjunk 'RETURN'-t. A

lenti színeket lehet változtatni a 'Q,W,E,R,T,Y,U,I' billentyűkkel. Ha végeztünk, nyomjuk le a 'SPACE'-t, és visszakörülünk a főmenübe.

5. **Visszazsaláló:**
'F1' - háttérszín,
'F2' - betűszín kiválasztása,
'F7' - tovább.
Ezután
'F1' - számnövelés, max. 99.
'F3' - számszökentés, min. 1.
'F7' - Indul.

6. **Kilépés a programból.** Bye videók!
• DoT

ULTRA BASIC

És rögtön megint Hl. Itt következik a fantasztikus **ULTRA BASIC** c. BASIC kiegészítés. Parancsainak listája **Ífj**, **Penzer Gyula**, keszthelyi olvasónk segítségével. Tehát jöjjenek az utasítások: (zárójelben a lenyomandó funkcióbillentyű, ahol van)

HIRES háttérszín, karakterszín — Törli a grafikus memóriát. A szinkódok 1-16-ig lehetnek, mint mindig.

NORM ('F5) — Visszalép a karakteres üzemmódba.

GRAPH ('F7) — Grafikus üzemmódba vált.

DOT x,y,szín — Megadott színnel az x,y pontot gyújtja ki. (Mindig tudtam, hogy engem sehonnan sem hagyhatnak ki — DoT)

DRAW x1,y1,x2,y2,szín — Megadott színnel egyenesen rajzol a két pont között.

TIC a,b,szín — (En ezt nem tudom, mi akar lenni —DoT) Függőlegesen minden a-adik, vízszintesen minden b-edik pontot rajzolja ki.

BOX x1,y1,x2,y2,szín — Megadott színnel téglalapot rajzol.

BLOCK x1,y1,x2,y2,szín — Kitértött téglalapot rajzol.

CIRCLE x,y,r,szín — Megadott színnel, x,y középpontú, r sugarú kört rajzol.

FILL x,y,szín — Zárt alakzat kifestése. Az „ecset” az x,y pontból indul.

CHAR kód,x,y,szín,string — Megadott helyre változó, vagy string kiírása. Az x,y a szövegmező bal felső csücsökének koordinátája.

Kodok:

1 - nagybetűk/grafikus jelek,
2 - inverz nagybetűk/grafikus jelek,
3 - kisbetűk/nagybetűk,
4 - inverz kisbetűk/nagybetűk

MODE kód — Rajzolási mód beállítása.

0 - alapértelmezés, a választott színnel rajzol.

1 - töröl, háttérszínnel rajzol.

TURTLE GRAFIKA (teknőc grafika)

TURTLE szinkód,x,y — Kitesz a teknőcöt az x,y koordinátára a meghatározott színnel. Ha x,y-t nem adjuk meg, akkor a 160;100 pontba teszi ki.

A teknőc használata: a teki (-katona, elrajz Márióóóó. Kfm. Boos' - Kisét elragadtam magam — DoT) mindig abba az irányba rajzol, amerre a feje néz.

MOVE d — A teknőc fejének irányában d hosszúságú szakaszt rajzol (közben gyakorol a picli...)

TURNO a — A teknőcöt a fókusz állásba forgatja. Észak: 0 v. 360, K:90, D:180, NY:270 fok.

TCOLOR szín — A rajzolás színének beállítás.

TUP — A teknőc felemeli a ceruzát, nem rajzol, csak mozog.

TPOS a,x,y — a: a teknőc irányba fokokban, x,y a teknőc koordinátái

DUMP SS, d — A grafikus képernyőtartalmat elmenti az SS nevű file-ba. d az egyezészám (1-kazetta, 8, 9-lemez)

GREAD SS,d — Visszaolvasza az SS nevű file-ból a grafikus képernyőt.

Nos, ennyi volt... (Éljének az alvajárók!!)

• DoT

HELP+ parancslista

Bár nem mai gyerekről van szó, mégis elég sokan kértek, hát legyen:

Ez a jó kis BASIC kiegészítés létezik lemezről tölthető és Cartridge-os formában is. Mindkettő teljesen egyforma a parancsoknál, csak a Cartridge-verzió annyiból szimpatikusabb, hogy nem foglal memóriát. Most következnek tehát az új parancsok listája **Ífj**. **Mányoki László**, kaposvári olvasónk tollából.

Az utasítások csak parancs módban adhatók ki, tehát a BASIC programon belül nem használhatók. Ez egy ilyen kiegészítés.

#A "név",s — A gép a 'név' fedőnevű BASIC programhoz hozzáfésűli a tárban lévő programot.

#H — A programban futásihibával leált hibákat keresi meg.

#F — Általunk megadott utasítást, szöveget, változót keres meg a programban. Kiírja az összes helyet, amit talál.

#D — Több sor törlése. Megadhatjuk a tartományt, mint a LIST parancsnál.

#G — Automatikus sorszámozás. Első paramétere a kezdősorszám, a második a növekmény.

#T — A program sorról sorra hajtódik vég-

re. Ez alkalmas némi nyomkövetésre (Trace).

#S — A program lépésenként hajtódik végére.

#E — A #T és #S hatását szünteti meg

#R — Újraszámozza a programot. Megadandó a kezdősorszám és a növekmény.

#V — A változók tartalmát írja ki.

#M — A tömbök tartalmát írja ki.

#L — Oldalanként listázza a programot. Megadható a listázási tartomány.

#B — A NEW parancsral, vagy RESET-tel kitértött BASIC programot visszahozza.

#K — Kikapcsolja a HELP-t

#C — Színek beállítása. A paraméterek sorrendben: háttér, keret, karakter szín

#U — Utasításismertető;

— HEX-ből DEC-be átváltás;

! — DEC-ből DEX-be váltás;

(— filenyitás a lemezegységen;

] — CMD-t és CLOSE-t hajt végre;

CB — 8-asra állítja a meghajtó számát. Más értéket megadva az lesz az aktuális meghajtó;

***** — kiírja a szabad tárterületet;

] — Disassembler-Monitor;

Funkciói:

+ — cím és adatváltoztatás

/ — adatváltoztatás

{ — kijelzés képernyőre

} — kijelzés nyomtatóra

> — C64 tárolójának kijelzése (talán a regiszterek lehetnek —DoT)

< — disk monitor

< — cím megadás

***** — futtatás az aktuális sortól

- — visszaassemblálás

SPACE — disassembler léptetése előre

@ — transfer (másolás)

= — vissza a BASIC-be

DOS utasítások:

/ — programbetöltés relokálással (,8 — a BASIC kezdőcíme töltődik)

% — programbetöltés relokálás nélkül (,8,1 — a kimentett kezdőcíme töltődik)

^ — programbetöltés ,8-cal, +RUN

< — program mentése

< — program ellenőrzése (VERIFY)

@ — Parancssortorna nyitása. Kiírja a drive állapotát.

\$ — Directory (a BASIC program megmarad)

• DoT

Pár hasznos trükk

SYS 59626 — képernyőgörgetés
SYS 58592 — várakozás a C= billentyűre
POKE 781,0—23 és **POKE 782,0—39** — A függőleges x. sorban törli y-ig a karaktereket;

Indítása: **SYS 59905**
REM (SHIFT+'L') — Ha a BASIC program első sorába ezt írjuk, nehezebb lesz kilistázni a programot;
POKE 808,254 — letiltja a RUN/STOP bil-

lentyűt, valamint a listázást is megakadályozza;
POKE 808,237 — normál mód;

• Pósa Róbert, Debrecen

Commodore Gyors szervíz • Budapest, 175-10-24

XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

A BATCH file-ok programozása

Néhány levélből úgy tűnt, hogy a kezdő PC-sek nem egészen járatosak a BATCH programozásban. Mielőtt valaki ismét egy C nyelvű sorozat elkészítésére gondolna, és továbblapozna, elmondanánk, hogy a BATCH file-ok programozása elég egyszerű, s nem kell hozzá semmilyen különösebb segédesszók, talán e cikken kívül. Egyszerűen szövegszerkesztővel megírhatók (vagy akár DOS alatt egy COPY CONNA), fordításukra nincs szükség (habár létezik egy-két shareware program, ami a BATCH file-okat .COM kiterjesztésre fordítja, de ennek mára a titkosításban lehet jelentősége). Szóval az ilyen programok egyszerűen futtathatók DOS-ból, nevezhetnénk talán a DOS „programnyelvének” is.

Talán mindenki látott már ilyen file-okat (.BAT kiterjesztésűek), játékok indítófile-jai is lehetnek ilyenek, amik pl. a főprogramnak átadnak különböző paramétereket az installálótól (pl. hangkártya típusa, használt IRQ, DMA, stb.). Előnyük, hogy az installáló program egyszerűen tudja módosítani. Most talán el kell osztani a kételyeket: valószínűleg (hihi) senki nem fog hyperszuper játékprogramot írni BATCH-ban, s ezután sokan kérdezhetik: hát akkor mire jó ez az egész? Majd mindjárt kiderül. Kisebb DOS utility-k megírására lehet, hogy alkalmas, arra viszont nagyon. Mostanában viszont millió kiegészítő, s egyébként hasznos külső támogató rutin jelent (és jelenik) meg hozzá, amellyel szinte kialakítottak egy sajátos „programnyelvet”. (pl. a Norton Utilities-ban az NDOS rengeteg hasznos kis rutint tartalmaz mind a file-kezeléshez, mind az egyéb funkciókhoz. S kitűnő help is rendelkezésére áll a felhasználónak.) Mindezek ellenére a BATCH programozás nem annyira elterjedt, komolyabb dolgokra szinte alig használják (az előbb említett példán kívül szinte semmire).

Kérdünk akkor bele a programozással való ismerkedésbe. A BATCH file-ok tulajdonképpen DOS parancsok kötegeljei (innen az elnevezés), így a legtermészetesebb felhasználási területe a „gépélesztés”. Pl. egy szokásos wincsi-karbantartási procedúra lehet az alábbi, amelyet mondjuk hetente végrehajtunk.

```
CHKDSK /F
NDD/COMPLETE
SPEDDISK
```

Ez kiegészülhet valamilyen archiváló program, pl. a Norton Backup hívásával is, amit csupán ezek után kell írni. Mintha ezeket a parancsokat sorban kiadnánk. Ehelyett elég egy MAINT.BAT-ot begépelni, s mindezek automatikusan végrehajtódnak. Bonyolódik a helyzet akkor, ha általános célú rutinokat írunk. Pl. az aktuális drive-on egy könyvtárat és esetleg az alkönyvtárakat szeretnénk lementeni ARJ-vel, több lemezre darabolva ha szükséges. Egy lehetséges megoldás:

```
MENT.BAT file tartalma:
ARJ A A:%2 -va -r -j65535 -jm1 -y %1
```

Ennek használata a következő. A MENT.BAT parancs után beírjuk a directory nevét, ami le akarunk menteni, s (szóközzel elválasztva) a nevet, amit az ARJ file-nak szánunk.PI.

```
MENT.BAT MAINDIR MENTES.ARJ
```

Ennek hatására a program lementi a MAINDIR-t és az összes alkönyvtárának a tartalmát. Vegyük észre, hogy újra megtanultunk valamit, mégpedig a program kapott paramétereinek használatát. Az elsőre a %1-gyel, a másodikra a %2-vel, stb. hivatkozhatunk. 9

paramétert lehet kezelni, de lehet, hogy ez csak régen volt így. Ja, és a %0 paraméterrel a programunk nevét kaphatjuk meg.

Egy igaz általános célú program azonban kommunikálni a felhasználóval. Egyelőre nézzük azt a lehetőséget, ahol a felhasználónak nincs szava. Az ECHO utasítással írhatunk ki valamit a képernyőre az aktuális sorba. (Persze a CLS utasítással bármikor letörölhetjük a képernyőt, és a bel felső sarkokra rakhatjuk a cursort). Problémát jelenthet még az is, hogy a kiadott utasításokat mindig kiírja a DOS a képernyőre, ezzel tovább gyengítve az amúgy sem túl jó „felhasználói felületet”. Ezt könnyen helyettesíthetjük úgy, hogy a kijelzőni nemkívánatos utasítás elé egy @-ot írunk. Ez egy kicsit kényelmetlen lehet, s feleslegesen növeli a file nagyságát, s a megírására használt munkát. Ezért kitalálták az ECHO OFF parancsot, aminek hatása képpen az ezután levő utasítások nem kerülnek kijelzésre egészen egy ECHO ON-ig. Ahhoz, hogy az ECHO OFF-ot se írja ki a DOS, ez elé írunk egy @-ot.

Ha az ECHO parancs magában áll, kiírja a képernyőre az állását (on/off). A képernyőformátum javítására van egy segétnyi olyan program, amely megoldja a kurzor pozicionálását, még akár ablakot is rajzol a megadott koordinátákra.

Ahhoz, hogy a kellemesebb kommunikációt megtanuljuk, ahol már a felhasználó „dirigál”, meg kell ismernünk a második BATCH parancsunkat. Ez a PAUSE lesz. Ez még mindig nem a legjobb, de valamine azert használható. Mondjunk olyan programot írunk, amelyben szerepelnek lemezcsereire való felszólítások. Ekkor időt kell biztosítani a felhasználónak, hogy kicsérélje a lemezt, és ezt valahogy jelezzük is. A PAUSE utasítás egy bármilyen billentyű leütésére vár. Megadható utána magyarázó szöveg is, ami azonban ha az ECHO OFF-ban van, nem kerül kijelzésre. Ha ON-ban, akkor meg az egész sort kiírja a PAUSE-zal együtt. No comment...

Íme egy szerényebb példa, ami pl. egy újonnan vett lemez formázásában segít:

```
FORM.BAT file tartalma:
@ECHO OFF
CLS
ECHO Tedd be a formázandó lemezt!
ECHO Ha kész, press a key!
PAUSE
FORMAT A:
```

Khim. Mondhatnánk. Ez eléggé gyermeket, de hát mindent az elején kell kezdeni. Mi van akkor, ha mi mondjuk egy egész doboz lemezt szeretnénk leformázni? 10-szer gépeljük be, hogy FORM.BAT? (Persze van más megoldás is, pl. a CONFORMAT használata, vagy valamilyen History kezelő program használata). Nem kell egyik sem, ha megismerjük a következő parancsot, a GOTO-t. Szerencsére nem sorszámot kell beírni, ami amúgy sem lenne szerencsés, hanem címkeket definiálhatunk, s ide utárrhatunk. A címkedefiniálás úgy történik, hogy egy üres sorba (kettőspont) után közvetlenül beírjuk a címke nevét. 8 karaktert vessz figyelembe a DOS, de ettől függetlenül írhatunk többet is, de pl. a :KUKAFEJUALADAR, és a :KUKAFEJUALISTIKE egy és ugyanaz! Akik ismernek már valamilyen programnyelvet, azoknak talán nem kell bemutatni a GOTO utasítás használatát. A program végrehajtása az utána megadott címkenél folytatódik. Itt jegeznénk meg, hogy újabban a DOS 6.0-tól felélt, a CONFIG.SYS menüzésnél is van egy speciális formulája. Akik tisztában vannak, hogyan kell DOS alól menüzni, azok talán megértik. A menüpontoknak

van ugyebár egy nevük, amelyekre a CONFIG.SYS-ben a []-ek között szokás hivatkozni, ha le akarjuk írni, hogy annak a menünek az aktiválása esetén milyen drive-ok, TSR programok töltődjenek be. Na, most, megeshet, hogy a különböző választások esetén az AUTOEXEC.BAT-ban is más rutinokat kell végrehajtani. Ebben segít a GOTO %CONFIG% parancs, amely a CONFIG.SYS-ben megadott menük nevével azonos belépési pontokra osztja a vezérlést.PI.

```
CONFIG.SYS file tartalma:
[MENU]
MENUITEM=ELSMENU,
HIMEM-ES MEMORIA
MENUITEM=MASODIKMENU,
EMM386-OS MEMORIA
```

```
[ELSMENU]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
```

```
[MASODIKMENU]
DEVICE=C:\QEMM\386.SYS
```

```
Az AUTOEXEC.BAT file tartalma:
GOTO %CONFIG%
```

```
:ELSMENU
ECHO Az első konfiguráció él: HIMEM
GOTO VEGE
```

```
:MASODIKMENU
ECHO A második konfiguráció él: EMS
GOTO VEGE
```

```
:VEGE
```

Ennyi kis kitérő után most már kibővíthetjük eddigi programunkat:

```
FORM1.BAT file tartalma:
@ECHO OFF
CLS
:LOOP
ECHO Lemezt be!
ECHO Press a key!
PAUSE
FORMAT A:
GOTO LOOP
```

Ezzel már csak az a gond, hogy ha elfogyott a formázni kívánt lemezünk, csak a CTRL+C (vagy CTRL+BREAK) billentyűkombinációval tudunk kilépni. Ezt kiküszöbölhetjük egy kis kiegészítő program, a CHOICE.COM megismerésével, amit a DOS 6.0-tól már vele adnak. Ennek használata már kicsit bonyolultabb (ergo több szerkeálmólynyit igényel), mint a többi. Többféle paramétert adhatunk meg a programnak, van amelyiklen nem kötelező, de olyan is akad, amelyiket nem art. A /C: paraméter után írhatjuk azokat a billentyűket, amelyeket a felhasználó lenyomhat, s ki akarunk értékelni (melyiket nyomta le). Pl. egy kétválasztású kérdés:

```
CHOICE /C:YN Are You Sure?
```

Ebből már ki is tűnik, hogy a kapcsolók (a /jeles paraméterek) után lehet írni a magyarázó szöveget, vagy a kérdést, amit kivételesen normális formában kap meg a felhasználó. (Tehát nem írja ki az egész sort a prog!) Viszont megkapja a lehetséges billentyűket is, tehát az előbbi parancs hatása a következő (a képernyőn):

```
Are You Sure [Y/N]?
Vagy valami ilyesmi. Ha ezt el akarjuk tüntetni, azaz nem akarjuk, hogy megjelenjen, adjuk meg a /N paramétert. Ha azt akarjuk, hogy a program a kis-és nagybetűk között különbséget tegyen, ezen irányú szándékunkat a /S kapcsoló használatával éreketethetjük. Megadhatjuk még azt is, hogy ha a felhasználó nem ér hozzá a billentyűzethez (mert mondjuk elment ODA), akkor a hozzászólása nélkül is leformázhatjuk a lemezt, amelyen remélhetőleg a legfonto-
```

sabb adatal voltak. A /T/: kapocs után megadhatjuk, hogy melyik billentyű legyen az alapértelmezett, és (vesszővel elválasztva) azt, hogy ez hány másodperc várakozás után érvényesüljön. (Ez elméletileg 0-99-ig terjedhet, de aki 0-s késleltetési időt kérdest kap, annak meglehetősen gyorsan kell reagálnia...) Nézzünk most egy komplett példát, amelyben bemutatjuk eme becses program használatát. Ez a már jól ismert formázó programunk kiegészítése:

FORM2.BAT file tartalma:

```
@ECHO OFF
CLS
:LOOP
ECHO Tedd be a Formázni kívánt lemezt az A:-ba!
CHOICE /C:FK /T:K.10 Formázás, vagy KILÉPÉS
```

IF ERRORLEVEL 1 GOTO FORM

```
IF ERRORLEVEL 2 GOTO KILEP
ECHO Hibás választás!
GOTO LOOP
```

```
:FORM
FORMAT A:
GOTO LOOP
```

```
:KILEP
CLS
```

Nos, ez már kissé barátságosabb, ám ismét megfellebbezünk valamiről. Ez viszont nem azt jelenti, hogy még mindig bővíteni fogjuk a programot (pedig lehetne), hanem azt, hogy esetleg nem értették meg teljesen a program működését.

Arról még nem volt szó, hogy hogyan tudhatjuk meg, hogy mit választott a felhasználó. Nos, ehhez tudnunk kell, hogy a DOS lehetőséget biztosít a különböző EXE és COM programok, valamint a BATCH file-ok közötti kommunikációra. Aki járatos az assembly-ben, bizonyára tudja, hogy a DOS (INT 21H) \$4C kódú rutinjával (AH=\$4C) fejezhetik be a programjukat. Ekkor az AL értéke lesz az ún. hibakód, amelyet a BATCH programok az ERRORLEVEL nevű változóban kapnak meg. Így van ez szinte bármilyen már magasszintű nyelv (PASCAL, C) használatakor is. Pascal-ban a HALT(A) utasítással lephetünk ki ily módon, és az A értéke lesz az átadott hibakód. A lényeg az, hogy a hibakódot nem csak a program futása során felmerülő hibák jelzésére lehet használni, hanem egyfajta (kissé ugyan lamer) paraméterátadásra. (azért lamer, mert csak egy paramétert lehet átadni, de a paraméterátadás megoldható másképpen is (csak nem BATCH és EXE, COM programok között, hanem EXE-COM, vagy egyéb ilyenek között. Mindegy, milyen párosításban, csak nem BAT, ez a lényeg). Na, de ne kalandozzunk el túl messzire. Ott tartottunk, hogy a mi kis BATCH programunk megkapta a visszatérési értéket az ERRORLEVEL változóban. Ennek kiértékeléséhez egy újabb parancsot kell megismernünk, az IF-et. Általánosn kétféle alakja van:

```
IF feltétel következmény
IF NOT feltétel következmény
```

Ezek feltételes végrehajtásra szolgálnak, habár nem a legkiforrottabb módon, de azért megteszik.

A feltételek a következő alakúak lehetnek:

- 1. ERRORLEVEL érték:** Ha az ERRORLEVEL változó egyenlő az értékkel (vagy éppen nem egyenlő), akkor lép a következményre. Sajnos más változókat nem használhatunk, és a kisebb-nagyobb összehasonlításra sincs lehetőség.
- 2. EXIST pathfile:** Ha a megadott file létezik az aktuális (vagy a megadott) path-on, akkor lép rá a következmény-re.
- 3. %x == string:** Ha a megadott paraméter (%1,%2, stb) megegyezik a stringgel, akkor végrehajtódik a következmény. Ez pl.

arra hasznáható, hogy egy többfunkciós programnak megadható legyen a **Command Line**-ből is, hogy mit kell csinálnia.

Mindhárom formulánál a következmény csak egy utasítás lehet, ezért általában GOTO-t használhalk (hogy több utasítás lehessen).

Azt elfelejtettük még mondani, hogy a **CHOICE.COM** program az ERRORLEVEL értéket úgy állítja be, hogy a lenyomott billentyű a definícióban (/C:xyab) elfoglalt helyt adja. Pl. ha a /C:ABC lett megadva, akkor a B lenyomása esetén ERRORLEVEL értéke 2 lesz. Ha hiba történt, akkor 255-öt, vagy 0-t ad vissza, de lehet, hogy mást.

Akkor most pihenéskeppen tanuljunk meg egy a BASIC-ből jól ismert, és hatástalan, megis hasznos utasítást, a **REM**-et. Ezzel megjegyzéseket fűzhetünk az egyes programrészekhez. A megjegyzést csak simán a **REM** kulcsszó után kell írni. Ennek is külön sorban kell állnia, mint minden külön utasításnak.

Ha mindenki kipihente magát, akkor egy kicsit bonyolítottunk a dolgon. Irjunk egy olyan programot, amely az általunk paraméterként megadott file(oka)t törli. Ehhez jelenlegi tudásunk nem elegendő, meg kell ismerkednünk a **SHIFT** utasítással. Ez annyit tesz, hogy egyvel eltolja balra a paramétereket. Vagyis ami eddig a %3 értéke volt, az a %2-é lesz, stb. Így 9-nél több paramétert is kezelhetünk. Azt, hogy van-e még törölendő file, többféleképpen is eldönthetjük:

Valamilyen parancsszót kérünk be utolsóként, és az jelzi, hogy vége van, pl. **-vege**. Az első olyan paraméterig folytatjuk a törölést, ami létezik a lemezen (winsc.in). Most mindkét verziót megvalósítottuk:

1. A DEL1.BAT file tartalma:

```
@ECHO OFF
ECHO Ez a program a paraméterként
ECHO megadott file-okat törli.
ECHO Ez a verzió addig folytatja a törölést,
ECHO amíg olyan paraméter nem talál, ami nincs az
ECHO aktuális DIR-ben.
:LOOP
SHIFT
IF NOT EXIST %0 GOTO VEGE
ECHO %0
DEL %0
GOTO LOOP
```

```
:VEGE
```

2. A DEL2.BAT file tartalma:

```
@ECHO OFF
ECHO Ez a program a paraméterként
megadott file-okat törli, amig csak egy
ECHO -vege- értékű param-t nem lel.
:LOOP
SHIFT
IF %0 == -vege- GOTO VEGE
IF %0 == -VEGE- GOTO VEGE
ECHO %0
DEL %0
GOTO LOOP
```

```
:VEGE
```

Itt a %0 már nem a mi programunk nevét tartalmazza, hanem az első paramétert, amit a SHIFT-tel „csuszattunk” bele. Mindkét program kiírja az éppen törölt file nevét. Ha erre nincs szükség, simán el lehet távolítani az ECHO %0 utasítást. Nyugalom fiúk, már nincs sok hátra. Most ismerkedjünk meg a BATCH „nyelv” talán legbonyolultabb, mégis egyszerű utasításával a **FOR**-ral. Ezt ciklusszervezésre használhatjuk, persze a szokásos nem túl tág határokon belül.

A ciklus alakja a következő:

```
FOR %változó% IN (lehetőséges értékek) DO
következmény
```

A % után a változó egy (!) bármilyen betű. A lehetséges értékek egy szöközőkkel elválasztott felsorolás, amely elemet sorban felveszi a %változó. A DO után szintén csak egy utasítás lehet a következmény. Mielőtt példát hoznánk ennek használatára, tanuljunk meg utolsó utasításunkat, mert szükség lesz rá.

Néha felmerülhet az az igény, hogy egy éppen futó BATCH file-ból egy másikat hívjunk. Ha ez csak annyiból áll, hogy a másik folytassa a végrehajtást, akkor elegendő az első (hívó) program utolsó sorába beírni a hívandó file nevét. Ha viszont szubrutinszerűen szeretnénk meghívni a másik BATCH file-t, azaz azt szeretnénk, hogy annak végével a mi programunk ott folytatódjon, ahol abbahagytuk, akkor a **COMMAND** utasítást kell segítségül hívunk. Az általunk használt alakja:

```
COMMAND /C filenév
Ez el is végzi az előbb említett feladatokat. Most nézzük akkor az előbb emlegetett példát. A fő programunk (FOR1.BAT) meg fogja hívni szubrutinként az ELSO.BAT és a MASODIK.BAT file-okat.
```

A FOR1.BAT file tartalma:

```
@ECHO OFF
ECHO Ez a program a FOR utasítás
használatát demonstrálja. Főként
ECHO több szubrutin hívására
használatát, amelyek más BATCH file-
ECHO okban találhatók.
```

```
:LOOP
FOR %R% IN (ELSO MASODIK) DO
COMMAND /C %R
ECHO Ez itt újra a fő BATCH file
```

Az ELSO.BAT file tartalma:

```
@ECHO Az ELSO.BAT file vagyok!
```

A MASODIK.BAT file tartalma:

```
@ECHO A MASODIK.BAT file vagyok!
```

Pár egyéb kis utility:

Az első olyanok lehet hasznos, ha van pl. egy játékunk, ami több lemeze lett lementve pl. ARJ-vel, és meg akarunk szabadulni tőle, akkor egy csomószor be kellene írni a **DEL *** *-ot. Ehelyett elég egyszer elindítani a **DC.BAT**-ot. Ez még azt a lehetőséget is megadja, hogy ha nem vagyunk biztosak abban, hogy mi van a lemezen, megnézhetjük, és nem is kell ehhez kilépni.

A DC.BAT file tartalma:

```
@echo off
echo *****
echo ** Disk Clear Utility **
echo ** by DoT/9th BIT Crew (1993) **
echo *****
echo This program clears All files on the
drive A:
:loop
echo Please insert the next disk to drive A:
echo press C to clear disk
echo D to show disk's directory
echo X to exit
choice /S /n /c:cdx
if errorlevel 3 goto exit
if errorlevel 2 goto directory
if errorlevel 1 goto clear
```

```
:directory
dir a: /p
goto loop
:clear
tree /y a:
goto loop
:exit
```

c1s echo Thanks for using DiskClear!

A második rutin egy eredetileg csak saját használatra készített program, ami a Windows többféle üzemmódban való használatát biztosítja. Tegyük fel, hogy (mint nálunk) néha 640X480/16 színű módban, néha 640X480/256 színű módban akarjuk használni a Windows-t, de lehet más változtatás is. Készítsük el a kettélevezető **SYSTEM.INI**-t, és használjuk a következő rutin megfelelően módosított változatát:

A W.BAT file tartalma:

```
@echo off
c:
cd \windows
echo [1]-Windows 640X480 16 Color
echo [2]-Windows 640X480 256 Color
echo Please select!
choice /n /c12 Your Selection:
if errorlevel 2 goto 2
if errorlevel 1 goto 1
goto end
```

```
:1
copy system.ini sysold.ini
del system.ini
copy vga16.sin system.ini
win
del system.ini
copy sysold.ini system.ini
goto end
```

```
:2
copy system.ini sysold.ini
del system.ini
copy vga256.sin system.ini
win
del system.ini
copy sysold.ini system.ini
goto end
```

Itt a két SYSTEM.INI változat a VGA16.SIN és a VGA256.SIN néven volt elmentve.

Ha lesz rá igény, bemutatjuk a kiegészítésként megjelent rutinok használatát. Esetleg az **NDOS**-sal is foglalkozhatunk pár szó erejéig (**Te atya úristen - CoVboy**).

• DoT

(Na közben megjött DADA is, úgyhogy lehet örülni, a cikk folytatódik — DoT)

Még pár utility-t bemutatnék levelezésként, meg bemutatnám a **redirection** és a **pipe** előnyeit:

Először is egy FELETTEBB hasznos kis utility-rolk le, amit NAGYON sokmindenre használhatunk... A lényeg: az argumentumként megadott file-ok **kivételével** az aktuális dir-ből mindent letöröl (nem kell NC-vel 5000 file törlésére éveket várni, ha pl. 5 db ZIP-et akarunk csak megtartani az adott könyvtárban)

```
@echo off
if "%1"=="*" goto error
for %%i in (%1 %2 %3 %4 %5) do attrib +r %%i
echo Y | del *.* >nul
attrib -r *.*
goto exit
:error
echo You must supply at least ONE filename (wildcards echo allowed!) to NOT to erase!
:exit
```

Some magyarázat:

1. A 2. sorban ellenőriztük, van-e min. 1 bejövő paraméter (lásd: *argc*, ill. *paramcount*). Ha nincs, bye.

2. A 3. sorban látunk példát a **FOR** használatára. Elég egyszerű a dolog, a lényeg az, hogy az a specifikált változó (itt **%***) van állandóan kifejeve, amely a később látható **IN** argumentumban, a zárójelek között látható (jelen példában **%***) felveheti az 1.,..., 5. **command-line** paraméter értéket. Ez azt jelenti, hogy 5-féle file-specifikációt is megadhatunk, amit NEM akarunk törölni.)

3. Még mindig a 3.sor: az **Attrib** külső DOS-paranccsal *read only*-vá tesszük a **command-line** paramétereket eleget tevő file-okat: ezeket a későbbi **DEL *.*** már nem törölheti.

4. Na a 4. a legjobban sor. Az **echo** utasítás előre küldi (**pipe**-olja) a Y választ a **DEL *.*** parancs által feltett **Biztos beme?** kérdésre! Tehát **SEMMIT** sem kell választani, magától elintézi a törölést! Itt látunk példát a DOS alatt oly gyakori **redirection**-ra is: történésen a **screen**-ről az output-ot átirányítjuk a **NUL** nevű device-ra, ami azt "lenyel" (így a **DEL** által feltett kérdést sem látjuk).

5. Az 5. sor simán visszaállítja a maradék file-ok attribútumait irhatóra. A többi sor már csak **GOTO** és **ECHO** (hibakezelés).

Ha valakit érdekel, hogy pontosan MÍLYEN file-okat töröl le a batch, azok szűrjék be ezt a sort a **FOR** sora után:

```
attrib *.* | find /v "R" | more
```

Az **Attrib *.*** utasítás MINDENT kiliszt az adott dir-ben, mégpedig az attribútumaival. Megint egy kis **piping**: a kimotete **NEM** rögtön a **screen**-re, hanem a **FIND** dos utyba megy, ami CSAK azon file-veveket ír ki, amik tartalmazzák az **R** betűharmast (azért **R** a **FIND** paraméter), azaz jelen esetben **Read Only** attribútumot (ezek azok, amiket nem fogunk törölni). Van még egy **pipe**: a **MORE**-nek adunk át paramétert (ne fusson a **screen**). Ez persze nem fontos a **| MORE** minden további nélkül elhagyható!

Másik példám szintén a **redirection**-ra mutat példát, mégpedig egy sokszor igényelt funkciót valósít meg: pl. **Autoexec**-be rakva, vagy onnan **CALL**-al hívva: mindig kiírja, hogy mikor használták utoljára a gépet, és efrőlja a legutóbbi használat időpontját is. Itt a **DATE** és a **TIME** beépített **COMMAND.COM**-parancsokat használjuk, mégpedig **ENTER**-t küldve a kérdésigre. Ezt úgy tesszük meg, hogy egy **KULSŐ** DOS-file kimenetét irányítjuk át a **COMMAND.COM** bemenetére (jelen esetben ui. a **\$0d/\$0a** szekvenciát kéne átadni, ami **ECHO** utasítással lehetetlen — az előbb a Y átadása meg ment, mert az nem speci karakter). So, a problémát úgy orvosoljuk, hogy létrehozunk egy **cr lf.chr** külső file-t, és annak a tartalmát nyomjuk rá a kérdésre:

```
@echo off
echo Last switching:
type spy.bt
echo So, the Big Brother is Watching You!
Don't try to
echo switch on machine when you aren't
its legal user! :)
date <cr lf.chr >:toddate
time <cr lf.chr >:todtime
copy toddate+todtime spy.bt >nul
del toddate
del todtime
```

A **cr lf.chr** file 2 byte-os, tartalma egy \$0d és egy \$0a, így szép sorban. Ugy hozhatjuk létre, hogy kiadjuk eme DOS-parancsokat: **copy con cr lf.chr <ENTER**, még egyszer **ENTER**, majd **F6**.

Mint láttuk, előre is megadhatjuk, egy Y/N kérdésre milyen választ kapjunk. Nos, aki olvasta egyik kedvenc médiumom,

MacLeod/CG fejlethetetlen **Forma-T** cikket a **Stylia** mellé 76. kedvenc diskmagomban, a **Terror News**-ban, az értékelni tudja majd ezt a lehetőséget... Pl. a haver berakja a lemezét, beírjuk, hogy A, ami pl. elindítja ezt a batch-ot.

@echo Y | format a: >nul

és a lemezen volt adat/nincs adat... Meg sem kérdezi (minek kérdésvalaszlatgattással fecsérelni az időnket? :), hogy formázható... (csak nehogy átirájkot az A-t C-re, mert valahogy engem is kítört a frász, amikor kipróbáltam, **pipe**-olható-e a wincsi formázása. Igen. Persze N-t nyomtam, aztán még egy **Ctrl/C**-t is (a biztonság kedvéért). Aztán kilepek **WORD**-ből, hát mi van a wincsin? Semmi... Na mondom ezt jól elcs'sztem, ennyire hülye azért már nem lehetek... Szerencsére csak a **Volkov Commander** gyengébb **BATCH**-destruktorra tévesztett meg: egy bootolás után minden a helyén volt!

Hasonló problémát old meg a legprimitívebb **ASK**. **Biztos** mindenki tapasztalta már, hogy ha **BAT**-ok végrehajtása közben nyom egy **Ctrl+C**-t, akkor megkérdezi, leálljon-e. (Figyelem!! Ha történésen egy gépi kódú program fut, és annak épp **screen**-kiírást szaktítottuk meg, akkor nagy az esélyünk, hogy bootolnunk kell, ugyanis a DOS egy **Ctrl+C**-s DOS-hívas — előlévés — után "nem takarít" a memóriában!) Nos, ha 1 sorban meg akarjuk kérzeni a felhasználótól, hogy kívánja-e a **BAT** végrehajtását folytatni, akkor írjuk ezt:

echo <alt-3> | date >nul

Mi szükség itt a **DATE**-re? A **DATE** egy belső **command.com** parancs, amely billentyűzetről varja az inputot: ami most történésen egy megélegetett **Ctrl/C** karakter (beírása: nyomott **ALT** mellett 3 a számblokkon). Ekkor kiírja, hogy **Terminate batch job Y/N**, és ekkor nem kell snassz módon **Ctrl/C**-t nyomkodnunk a biztonságos **PAUSE** alatt (ami 3 gomb lenyomása ezen 1 helyett), hogy loallítsuk a profutatót. Ofköz pl. használhattuk volna a **TIME**-t is a **DATE** helyett (hisz az egy másik, keyb bemenetű belső DOS-parancs), de pl. **PAUSE**-t NEM!!!! A **NUL** kimenet megint csak a zobb screen formátum érdekeben került oda.

Még egy-két példa: **biztos** sokakat bosszant, ha egyes **lame** elemek azgal vélik lekódoltnak az **EXE**-iket, hogy az **LZEXE/PKLite** azonosítottáit írják valamire. Itt egy **BATCH**, ami visszírja ezeket&ki is tömöríti az adott programot.

PKLite-tal:

```
poke %1 28
0b01504b4c49544520436f70722e
20313939302d393120504b574152
4520496e632e
poke %1 62
20416c6c2052696e76874732052657
36572766564
dislite %1
```

Sajna a hallgatóságos DOS-paranccsá előlépett **Maques**-féle **POKE.EXE** (**BBS**-eken fent van, **freeware**) nem fogadja el az átirányítást, ezért sem sokkal **ECHO Y** | -t a poke utasítások soraik elé.

Az **LZEXE**-vel tömörített file-ok visszatitkosítása&kibontása szintén érdekes téma, ugyanis itt látjuk a **DEL** és **RENAME** DOS-parancsok használatát, (oka, hogy az **UNLZEXE** kimenete NEM a bemeneti file-nev)

```
poke %1 28 4c5a3931
unizexe %1 python.dat
```

del %1
ren_python.dat %1

Végül még egy igazán hasznos kis uty:
Fast File Find. No, nem kell ide SEMMI
rekurzív, egyszerűen felhasználjuk a

CHKDSK rekurzív directory-listázó opcióját
(szerezésére ez FULL path-ot is megad,
nem, mintha lame DIR /S-sel kerestünk,
ahol ráadásul a space-helykitöltők száma is
gondot jelentene), s ennek kimenetét
nyomjuk be a fent már tárgyalt működésű

FIND.EXE-be (csak a keresett file-okt írja
ki), s így a probléma poleonyeszerű megoldása.

chkdsk /v | find "%1"

• DADA

Hasznos infók, hangkártyacsata helyett

1.) A GUS legnagyobb vetélytársa, az **Orchid Gameware 32/Orchid Soundwave** 32 végre kötötte gyermekbetegségit! Eddig azért nem volt szalonképes a komoly, normális midi-kártyák között (**GUS, WaveBlaster, Roland-ok**), mert a ROM-jának MIDI hangszerei nagyon gyengék voltak (minden főrömon elmarasztalták emiatt a kártyát). Sajnos az **Orchid** kártya hazánkban még nem ismert, pedig gamerek számára NINCS JOBB kártya, ugyanis 100%-osan (hard-ware oldalról) **SB** és **Roland MT32/GMidi** kompatibilis, nem úgy, mint a **GUS...** (Eddig a kártya fő problémája a csapnivaló MIDI hangszerek voltak, most viszont kijött a ROM Update 39 dollárért, amit meghallgatunk, és TÉNYLEG jobbnak tartjuk, mint az eddigi ROM-ot (na azért nem egy GUS :). Remélhetőleg a hazai kereskedelem is fogja árulni, addig is egy telefonszám: (800)488-5530. Ja, hogy ajánlom-e az **Orchid**-ot? Igen, ezzel a ROM-mal MAR igen (ha megveszitek, azért nézzetek meg, hogy február 15. utáni a kárta/ROM kiadása, különben ne vegyétek meg!). Egyetlen baja, hogy nem **GUS** kompatibilis, de hát semmi sem tökéletes (nesze neked demózás, **DOOM**-os élvezetek!)

2. Megjelent az utóbbi fél év legnagyobb utility-ja, a **Cd Grab Professional**.

Ez nem tud kevesebbet, mint sztereóban, 16 biten, 44 kHz-en lerakja a winchesterre a HANG-CD-ről az infót, mégpedig LEJÁTSZHATÓ formában!! Ha van GUS-od, és szerzedés a 8 bites A/D-től, akkor MINDENKÉPPEN KI KELL PRÓBALNOD, csakugy, mint bárki, aki valamilyenre is igényes MOD-samplokát akar készreznii!

Pár kunszt, amit még tud: teljes lista a CD-kről, mi van rajtuk (szektorszám, lejáttszási idő stb...), remek CD-player egyben (a CDPLAY.EXE-t lenyomja, mert van benne pl. repeat). Adat CD-ke-t is remé-lyel, kezel (raw sector copy), CD-i, PhotoCD CD-ROM és XA lemezekkel). Aztán konvertálásnál már rögtön le tudja nyomni a sample rate-et 22 kHz-re (ez nem túl zavaró), ill. 8 bitre le tudja konvertálni a zenét (ez viszont már igen za-ros; a SB digijénél még így is sokkal jobb!), a sztereó csatornákat ki tudja maszkolni, monóvá tudja keverni stb...

Jelenleg hazánkban nem árulják, itt van some contact adress:

A. L. Digital
Az angol bolt száma (*Ideal Hardware*):
+44 (81) 390 1211.

e-mail: cdgrab@aldigital.sigroup.com
Ja és az ár: nem semmi, 50+17+3 Font..., de zenészeknek, GUS-osoknak, CD-ROM-mal bíróknak kész főnyere-mény a program!

3. Most haragotkát be az **InterNet**-en a szintén a hang-támához tartozó **LEG-ELSO** hang-MPEG software-t! Kunsztjai között szerepel, hogy a lejátszásnál a kitörőmörítést a kártya DSP-jére bizzza: a tömörítés mértéke pedig: kapzskodjotok meg! Akár 100-100-szoros is lehet (16 bit, 44 kHz, sztereóban így egy másodpercnyi adat NEM 300k, hanem 5-36k lesz!). Mivel hivatalos kereskedelmi forgalomba nem kerül még jó ideig, itt van megint egy cím (ja, ez NEM FITETETT RÉK-LAMÁ! Akinek van valamilyen csekk-kártyája, az sokkal egyszerűbben (és olcsóbban, és gyorsabban) elintézheti ezeket a valóban KILLER uty-knak a beszerzését, míg ha megvárja, míg itthon 1 év múlva feltűnik...)

Telefon: +44 (81) 742 0755
CompuServe Mail: 70703,3505

(sajna **InterNet** cím nincs, csak **CompuServe**, ami nem éppen modern rendszer, de hát ez van... (**Internet**-ről egyébként úgy lehet küldeni levelet a **CompuServe**-re, hogy először leírjuk a ponttal elválasztva a CompuServe címet, utána írunk egy kucacot sorfolytonosan, tehát nem hagyunk ki egy "Space"-t sem, és a Domain cím pedig: CompuServe.com);

• DADA

Könnyedebb téma ennyi siketelés után

Lehet, hogy pár fuxot kapok ezért a kis helykitöltőért (mert nincs sok köze a PC-chez), de mivel **Douglas Adams**nak hazánkban is nagy rajongótáborra van, ezért úgy gondoltam, bemutatom nekik a **Douglas Adams Fan Club**-ot (egy angliai klub, bekerülési feltétel: D.A.-művek erős ismerete és angolul olvasása). Létezik egyébként **Monty Python Fan Club** is, ha valakit érdekel, majd megírom 1-2 (ausztrál, amerikai, angol, finn) MP-fanzin szerkesztéségi címét (mellesleg ott is tag vagyok, mint a magyarországi **Monty Python**-kultúra egyik fő terjesztője).

Nos, vágjunk bele a közepébe: **Douglas Adams E-mail** címe (természetesen egy bizonyos szellemi és műveltségi színvonal felett zavarjuk csak *Öfelségét!*):
dna@dadams.demon.co.uk
adams@nic.cerf.net

Aki inkább az Isten "udvartartásával" levelezne, annak ajánlom a köv. E-mail címet:
ask-dna@vnu.ac.nz

Megkérdezhetnétek, van-e még hasonló volumenű író, hasonló gondolatvilággal. Nos, keresetek a következő úriemberek műveit:

Neil Gaiman
Terry Pratchett
Tom Sharpe
P J O'Rourke
P G Wodehouse
Tom Holt
Grant Naylor
Dave Barry

Ók nem rosszak :) Mindegyik művet nem olvastam (mégsem vagyok holmi esztéta vagy irodalmár.), de azért találgostam 1-2 szórakoztató írássukról... Természetesen nemcsak könyvei, hanem videói, CD-i (a hangjátékokból) is megje-

lentek D.A.-nak. Egy kis **Douglas Adams**-történelem:

1979: *Pan Books*: Galaxis Útkalauz (USA: 81)

1980: Restaurant (az USA-ban 82-ben jelent meg)

1982: "Life The Universe and Everything"

1983: "The Meaning of Liff" - ez inkább csak nyelvi játék... Ne keverjétek össze a feledhetetlen *Monty Python*-os *Élet értel-mével!*

1984: "So Long, And Thanks for All the Fish"

1985: a rádiójátékok forgatókönyvei megje-lennek

1986: Infocom, HGTTG játék

1987: Dirk

1988: *The Long Dark Teatime of the Soul* = Dirk 2

1992: "Mostly Harmless": ez SINCS még magyarul!

PI. pár szó a **Dirk 2**-ről (asszem mingyán kontaktok a Vénusz kiadóval) a GBK-rei, mikor is várható a fordítás, ha meg semmi-kor, akkor... na inkább mégsem ígérék semmit :) *Amerika a Heathrow-i repter ket-es Kapujanak fogadópultra a levegőbe rep-ül, az állagember rögtön keresi az okot-lrá? A gáztársaság? Még a Brit Atomener-giabilizottság is azonnal nyomni kezdte a szokott soderét, hogy egy az egymillióhoz az esély a helysímre, meghogy a robbanás helyszíne most is ideális hely a piknikés-re, hisz sugárzás nem jutott ki, s i. t., míg ki-derült, hogy nekik sincs SEMMI közük az egészhez.*

S emiatt el kellett ismerni, hogy az egész *Dolog* kizárólag az Isten műve. De miért? És melyik isten? - tette fel a kérdést Dirk - hisz mit tudóna egy isten az állomson, hogy a 15:37-es Oslo-i járatot várja?

Még pár mondat D.A. **Macintosh**-mániájá-ról (nem, a PC-t NEM szereti!). Nos, akinek van egy halom pénze egy **Mac Power-book**-ra, és megveszi a **PowerBook, The Digital Nomad's Guide**-t, az először magától Adams-tól olvashatja; de a **Mac-User** folyóiratba is ír D.A. recenziókat. Allí-tása szerint, ha eddig kerülni akarta az irást, akkor a fejt tömte, most pedig in-kább a **Mac** opcióival b*szakszik.

D.A.-videók: Kettő jelent meg, most készül - amerikai szereplőkkel - a következ-ő... Volt egy kis flamewar a **Fan Club**-ban, ugyanis sokan javasolták volna in-kább főszereplőként **John Cleese**-t, mint valami sóltan amerikai...

Ha valaki még kívánja rendelni a kizakart a **BBC**-től, akkor a rendelési szám:

BBC47512 (1. rész, 96) és BBC47522 (2. rész, 98). A BBC 48952 szám alatt a készítés műhelytáit kintethetjük meg. A cím (az ár kizakartanként 11 Font):
BBC World Service Mail Order
P.O. Box 76
Bush House
London WC2B 4PH
Tel: +44 71 379 4479

Na és végül egy exkluzív interjúérteslet miről is másról, mint a 42-ről, ami már oly sok millió ember fantáziáját mozgatta meg: miért éppen az?
Nagyon egyszerű a válasz. Egy vicc az egész. Számunk kellett lennie, mégpedig egy egyszerűnek, nem túl nagyknak, na és épp ezt választottam. Bináris ábrázolás, tíz-háromas alapú ábrázolás, tibeti majomk-mind-nem nonszensz magyarázatok. Utlem az asztalonnál, bámúltam a kertet, és azt mondtam: 'a 42 megteszi'. S le is írtam. Ennyi a sztori.' (Ha valakit érdekel, össze-zedhetem az eddig megjelent 42-magyar-ázatok!)
• DADA

Happy vagyok. Hogy miért? A tükör jó kis pluszkunokt okoztak nekem. Az elmúlt hónapban minden második level azzal foglalkozott, hogy hol van a CoV? J6-J6, ki-magyarazták, hogy OK, az előfizetők ki lettek értesítve a csúszásról, de hát ugye az csak az olvasók mintegy 20%-a. A többiek még így is éppen elmaradt ahhoz, hogy a vakvilágba kergessenek, ha meglátom a postást. Happy vagyok #2. Azért, mert mindenki azt hiszi rólam (rótlunk), hogy milliomos vagyok (vagyunk), és hogy a CoV a Robert bácsi fedőnévű szervezete alá tartozik. Az elmúlt pár hónap a környező országok hónapja is volt. Kb. 30 Művelődési Ház, Altaianos- és Középiakola, meg egyéb szervezetek kértek fel bennünket bizonyos rendezvények szponzorálására, vagy csak kértek egyszerűen pénzbeli segítséget tőlünk. Nos, a konkrétan megnevezett összegek együttes mértéke meghaladta a 2 millió forintot, bár sokan nem tüntettek fel összeget, csak úgy „kértek”. Miután a levelek alkotói legtöbbször hozzám címezett leveleiket, ezért nekem illik most úgy egy kalap alatt elnézés kérem mindenkitől, hogy nem rohantam hanyatt homlok az OTP-be, s persze a HQ-1 sem tudtam rávenni a dologra, pedig mennyi mindenre el lehetne költeni az előfizetők pénzét... Happy vagyok #3. Azért, mert most kivételesen nem miattam csúszott 1 hetet a CoV megjelenése, viszont van remény rá, hogy a CoV 42. végre akkor jelenjen meg, amikor az előfizetők már várják a CoV #4. Mert kihúzták a fogamat, mert kigyógyítottam az infúziószőlőből, mert újabb aladó lyukas Martens van a láthataron, mert nem engem b***ogtat a HQ-ra batesvédő emberkéket, mert CSAK!!! Happy vagyok #5. Dehogyan vagyok happy, CoVboynak hívják, azért meg mindig jól vagyok!



Aktuális téma

Avagy „Mese a WASTED TIME-ről”
CoVboy: Most pedig következik egy mese. Mese a Wasted Time-ről, amelynek máris van megtört (erre majd még visszatérünk) változata. Ez persze a magyar viszonyokat ismervem nem túl meglepő, de emögött érdekes sztori húzódik, ezért adjuk közre. A történet már vagy 2 éve kezdődött, amikor főseink (a játék szerzői) elküldték a preview-t egy újságnak (számok meg beüttek vannak a nevében). Az illető újság meg is jelentett egy rövid cikket, majd elpasszolta egyik munkatársának, bizonyos Mr. Wax-nak, hogy foglalkozzon az ügygel tovább. Ezután némi huzavona következett, mert főseinknek nemigen akaródzott kiadni a programot a kezükből (nem is volt alaplatlan az előérzet, mint az később majd kiderül), végül olyan 15 hónappal előzött sor került az átadásra. Ezután közel 1 évig ismét csend volt, csak némi leveletárasra került sor (főseink közben egészen meghatódtak, hogy Wax ur mennyire hűlyére veszi őket), majd megváltva a hiábaváló tőkéslet, megkerestek egy másik újságot (vajh melyiket?), és üzletet kötöttek. Ekkor érkezett a következő levél Bryan mester ottthoni címére egy 9x9 cm-es (WC?) papíron:

„Hello! It a megígért meghívó, remélem jótöki! (Ez egy más téma — Bryan) Láttam a játékot a komputer karácsonyon áruták. Ez igen végtelen lépés volt (micsoda drámai stílus — Bryan), mivel azért már nem tudom eladni külföldön. Hogy miért? Azért mert minden cég csak teljes körű copyright-ot vesz meg és mivel ez a játék iltthon már forgalmazva van ez így kicsik (khmmmmmmmm, ejnye-bejnye es egybek... — Bryan).
Kár... Ja, páran már megis törték a játékot ja, csak úgy mellékesen... — Bryan). Többet majd a party-n. Gyertek el mert hatalmas buli lesz! A borítékot küldd vissza!
Balázs”

CoVboy: Ennyi a levél. Először válasz Bryan részéről a party-dologra.
Bryan: Kőzi a meghívót, de éppen vizagidőszak első hete volt, mindkettőnknek vizsgák voltak betervezve a hét első felére, és nem igazán volt kedvünk leruccanni Szolnokra.
CoVboy: Akkor most Bryan mesélt a továbbiakkor!

Bryan: Szó sincs róla, hogy az a levél önmaga miatt kapott volna nyilvánosságot. A nyílt levél oka az volt, hogy a már említett feltört változat (meglepő módon) Chromance intro-val jelentkezik be. Először egy Alex nevű illető papol valamit crack és levelepként úgyben (a pack az OK, de a crack nem világos, mert semmi védelem nem volt a játékon), majd jön Mr. Wax, és egy az egyben leírja az a kezelési útmutatót, amit az előzős adtunk neki. Alex egyébként mesélt a magyarairól, hogy Wax nem volt bunkó. Hát... És akkor egy-két további dolog ahhoz, hogy ki kit nevezzen hűlyének:

- Wax úr az egy éves verziót bocsátotta közzére, anélkül, hogy megnézte volna az újat (Vizont, ha minden igaz, csak a megjelenés után. Vagy megsem?). Egy-két javításra kivül teljes volt a debugolása is, ami az előző verzióiról nem

volt elmondható. Ráadásul az Alex-féle verzióban az endsequence kifagy. Cool...

- Van ugye egy kód a játékban. Wax-éknak erre nem sikerült rátálni, és még el is dicsekszik vele...

Bryan: Nos, akkor ennyit válaszképpen. A nyílt levél egyik célja az, hogy minden szerzőt óvva intsen Mr. Wax-tól és a hozzá hasonló figuráktól (bár volt már rá precedens, hogy tényleg eladott programok külföldre).

CoVboy: És még egy megjegyzés Mr. Wax felé: ha bármi válaszod van az itt megjelentekre, akkor küldd a CoV címére, itt nyilvánosságot kap. Köszli Majdnem efelejtetem, Bryannak lenne még mondanivalója:

Bryan: Szeretném köszönetet mondani Kiss Gábornak a lemezhibával kapcsolatos válaszáért. Úgy tűnik, Gábor, áldoztat estéli a meglehetősen kis százelekben előforduló spontán lemezhalálnak — mit lehet tenni, ilyen van... A dicséretet szintén köszli!

Sötész Gögy visszatér

CoVboy: Emlékszik még valaki az első számokra? Jaj, de régen is volt. Azon kevesek — és egyben szerencsésök —, akik boldog tulajdonosai a CoV első számainak, bizonyára emlékeznek meg Sötész Gögy nyelvi professzorra, aki gepi ködban szokott programozni. Nos, most tessék figyelni! Gögy barátunk az eltelt 4 év alatt megemberesedett, azóta CSIZ-MEN néven ringaliga környezetet, és ismét szeretne belopni magát a szívnökbe. Lássuk csak, sikerül-e neki:

Helló CoVboy! (MFC)

CoVboy: Ez meg mi? Mentucky Fried Chicken?

Gondolom emléxel még rám. Lejárattál. S.Gy vagyok, egy régi megalevelet győztes. Szeretném, ha a nevetem nem hoznád újiból nyilvánosságra (már késő — CoVboy) (az eredeti S.Gy. nevemre gondolok). Na, de mindegy (egyetértünk — CoVboy). Máj megbocsátalnom. A +4-esemet sikerült ráfészellel eicsérelnem egy 48K-s Spectrumra, aminek nagyon örülök (menyitt fizetel rá, egy huszast? Mármitn huszszert? — CoVboy). Demoirással is foglalkozok, nevem CSIZ-MEN. Remélem tetszik! (Csiz — CoVboy) Van egy demóm, amelyet természetesen nem tudok elindítani, a listáját azért elküldöm. Van másik két ok is, ami miatt írtam nektek! Mivel értesít a Spectrumhoz (az SPV miatt gondolom) (hol van az már — CoVboy), tudnál magyarázatot adni:

- 1) Vannak zenélő játékok programjaim. Kimenttem kazettára a progját. Amikor meghallgattam a kazettát, csak sipolást és nyekerget hallottam, pedig a progj zenél, ha be van töltve. Talán húzza a szaiagot a magnó???
- 2) A magnó erősitőn keresztül kötöttem a géphez. Az erősitőn van Graphyx-Equalizer. Ezt akárhogy állítgatom, nem lett jobb a program grafikája. Miért???

Ja, és még egy kérdés. A közvetlen retinációs megszakításvektorokat alkalmazom a

DOT LINE VECTOR-aimhoz, de ezt hiába konvertálom át impedanciális térgörbébe, az alfa szöveg cosinusra radiánban is nulla, pedig a C megszakításjelző pointerbitnél highba állítom, továbbá a raster-terminációs rezgéseket és 42,28Hz vertikális rezgéseknél is csak 12 DOT matrix jelenik meg a display screenen. És még át sem kapcsolom NTSC-be. Ez miért van?

Remélem kérdéseimre válaszol.
Udv: CSIZ-MEN, a CoV 5. megalevelet győztes CoVboy: Kedves, aranyos, drága Gögy barátom, tudod kivel szórakoztál. Ha a kazettád lejtászakaron valóban sipolást hallottál, az csak a tődőd lehetett, arra nem gondoltál, hogy esetleg orvoshoz kellene menni? Nem értem, mi köze van a program grafikájának ahhoz, hogy Te állítgatód-e vagy sem. Ez utóbbi cselekvés fargat képező dolog már a levél kezdete óta a számon van, de ha csillagokat akarok látni, akkor inkább a fejemre ejtem a monitort. Harmadik kérdésed tárgyában konzultáltam DoT-tal, ha már mindig az ő nevére hivatkozol, hatha érti miről is van szó. Nos fejünkét összedugva arra az álláspontra jutottunk, hogy ha 3 db. 42.28Hz-es friss kocsonyát párhuzamosan rákötünk arra a bizonyos dologra, amit már az előbb pedztem, akkor frappáns kis rezgőkör alakul ki belőle. Ez olyan, mint a rezgő káor, csak más színű, és a végen potenciálisan feltűt a feszültsége a csúszra. Ha ezt 3-szor megisméleled, eszed ágában sincs már azon gondolkodni, hogy a DoT-nak hol maradt a 12 matrixa. Nemi gaz?

ANGOL-KÖR

CoVboy: Újabbam nem számít szokatlan dolognak, hogy egyre több külföldön élő hazánkfi olvas CoV-ot, sőt még leveleket is farrjcskál. Potenciálisan CoV olvasók vannak Azsia kivételével minden földrészen. Jut eszembe, egy message Devai Gergelynek Baton Rouge városkába (USA), a könyvet megkaptam, kőzi, de egy perc időm nem volt még megközönni, most meglesztem. Szóval ki ki a maga módján levelezget velünk, vannak azonban olyanok, akik még külföldön is oda vetemednek, hogy MEGALEVELET írjanak az amúgy is leterhelt CoVboynak. Jó trükk, mivel a külföldi levelek mindig előnyben részesülnek így akadt a kezembe a következő levél is, amely Angliából érkezett. Úgy gondoltam, nem árt, ha bemutatom az olvasóknak, hogy él odakinn egy CoV olvasó.

(Hi everybody! (ja és halli Cowboyl-e élsz???)
Ezt a végét valahogy nem értem — CoVboy)

Covboj! Már egy hete nem nagyon beszéltem senkivel édes anyanyelvemen (Hol születél? **Zimbabweban? Covboj**) (kivéve a telefonhívásokat a családnak, melyek a vasikos tarifa miatt a „Jól vagyok, kód még nincs, oszt' tanult ám meg a conditionalt is” témakörre szorítkoznak, mindezethet legfeljebb másfél percbe sűrítve), úgyhogy ha az **UTASOKK**-szót két-két állom. fesszel szíves elnézni.

(Hova, balra vagy jobbra? Covboj) Jelenlegi állapotom az isteni **Bob Dylan** egyik korszakától dalának a címével jellemezhető: **Suburban HOMESICK Blues!**

Egyébként éppen nyelvtanolyomra járok, melynek keretében este egész elvisehető bukat rendezőknél (többek között: szűz, spanyol, angol, német, francia, orosz, skandináv, pipik részvételével), úgyhogy ha a büntetőtábor- jelleg azért nem áll fenn.

És mivelhogy minden elképzelhető ismerőseim irtam már, gondoltam, most te következ, Covboj! (Bár még sosem találkoztunk, és ez az állapot szerintem a jövőben is folytatódni fog, de hát Let It Be!)

(Ahogy elneveztem a postát, úgy érzem, mintha most mindenki egyszerre gondolkodna veled, úgy, mint te — Covboj) Néhány adat, amit nem árt már most tisztázni: tartozkodási helyem Hastings (gy.k.: East-Sussex), ami egy közepes méretű város (télien 88.000, nyáron 110.000 lakos), vagyis egy csomó angolnak van itt nyaralója (a csatorna partján).

(Vannak patkányok is? Covboj) Na, a földrajzra után téjünk az időjárásról. Ez egy változatos, egyenlő nap, szél, másként szó, szerencsés esetben mindkettő egyszerre. Egyébként a Forecast-ot mellettekém. Elküldhetném a holgyet a Sun 3. oldaláról **(Melyik géppel jón? Covboj)**, de az azért nem illene egy viktoriánus levélbe. (Egyébként ez a letter csöppet sem viktoriánus, csak a környezet körülöttem, vöröstéglás házak stb. **(nem -lámpást akartál mondani? Covboj)** Még az ablakot sem lehet modernre cserélni, mert a **Princes Road**, ahol lakozom én, listed area, mely megőrzendő az utókor számára. Ezt kapd ki: ha elromlik valami, a kormány **FIZET**, hogy ugyanolyanra csináltass meg, amilyen volt!!!)

(Akkor nálunk a CoV 13. sosem tartozna a listed area körébe — Covboj)

Szegény térszatelő britjeim iszonyatos térszadban élnek (bár én is szeretnék hasonló térszadban élni, de nem tudom, a Varsányi Irén után). Ok azt hiszik, hogy szegények. Hát lehet, hogy angol viszonylatban igen, de itt a lista: kétemeletes ház (a földszinten egy 80 m²-es nappali, 70m²-es ebédlő, baromi nagy előszoba és még nagyobb konyha, upstairs pedig megint egy előtér, fűrdőszoba, lavatroy, egy 60 m²-es room nekem és a barom szobatarásmnak, meg egy Antonionak, az olasznak, ami egy személyes, tehát kicsi, meg egy társalgó, és nem tulzok!) tisztes Toyota jó, hat éves, de működik és persze jobbkarányos), meg még vagy három ingatlan, amit kiadnak más studenteknek nál grand the world. Ezenkívül nem egy üdülőház-részük nyári használatra Spanyolországban. Na.

(Már az elején tisztázni kellett volna, hogy a Margaret vendége vagy — Covboj)

Host Family Introduction
A Family Introduction Force-nél szolgált a drága, B-52-eseken meg mások is, amit nem nagyon tudtam megjegyezni. Marha rondes, de szerintem munkáspartri, mert erősen ellenzi az IGENT Maastrichtra. Azonkívül ő nem segítene Bangladesznek, mert a hiradóban azt látta, hogy a helybeliek nem elég szerényen takarítják el a romokat, úgyhogy inkább segítsünk Amerikának (????!!!), mert ott minden lakos vizet megeget. Ezen egy kicsit kiakadtam.

(Nem mindegy, hogy melyik Amerikának, Északnak, vagy Délnek? Covboj)

A Muter (háziynyanya) — a földkeregség legnagyobb Elvis-rajongója, az egész ház tele van a „King” képeivel. Ha főz, csak lazán benyom egy lemezt (nem CD-t), a konyhában (!) lévő Hifi-toronyba, és Dancing to the...

Minden második szava a „do you”, ezt nem úgy használja, ahogy visszakérdésznél szokás (you don't go to the cinema, do you?), hanem nyomatékosít vele — Hello, do

you, here you are, do you, you, etc.
(Nem meséltél el neki azt, hogy: „Everybody, every do you, az én ingem róvi do you...? Biztos nézett volna — Covboj)
Danie — a fiuk (lehet, hogy több is van, de én csak vele találkoztam — „Coach potato” nek is nevezhetnének. Kedvenc olvasmányai: **Britain's Biggest TV Listings Magazine** (A The People melléklete), **The Sun TV Super Guide** (Na, minek a melléklete), és meg egy (szerintem ez a legjobb, de szerinte is): **Daily Mail — Free Seven-Dag Guide To All the TV Programmes And Films**. Még nem vettem észre, hogy más is érdekli, de majd kinövi (bár már meglehet vagy 20 éves...)

(Néha unalmamban én is a Képsávot szeretném megszerezni, de csak sem találom a lapokat. A rádió- és TV újságok meg azért nem veszek, mert a PC monitorjáról nem jön a kettős, meg a többi sem... — Covboj)
Tévedtem, **Danielt** más is érdekli: nősulni akar **(Örüljűd, ambar ha nekem is küld egy esküvői meghívót, meg repülőjegyet, meg pénzt meg minden, akkor visszaviszom — Covboj)**. E cél érdekében csekély ülésrendváltatást eszközöltünk, mert ma (vagy holnap) érkezik (érkezhet, mert nem faxoltak vissza, hogy az újgít fizetett) egy új tanuló, aki itt lakik majd egy ideig, és minden valószínűség szerint nő lesz, akéhez sulni lehet.

(Ez egy érdekes szóösszetétel volt — Covboj)

Most úgy ülünk, hogy Dave a gizlie mellett kap majom helyet.
Bár én szerelnél sok esélyt, a srác ugyanis olyan csinos girles, hosszú csulákos körmekekkel, pókhalószőrű fekete hajjal. Nem hinném, hogy a TV mellé még egy élő szerelmet is találna. (Bár én kívánom neki.)

Hétvégi szokások

Szombat: Reggel a TV közli, hogy melyik lóversenypályán hogyan telt az éjszaka (vagyis volt-e eső), és most éppen milyen az idő. **Ascotban sz***ok** a kiállítások, úgyhogy ugorjunk más csatornára!
(TV, este. A ház népe kíváncsian az asztal körül, tea a kézben, szenteséges csend, mert itt van, kezdődik a Stars lu Their Eye, ami olyan (olyan sz***), mint nálunk a Tátika volt.

Egy lényeges különbség azért van, vagyis hogy itt (most) nincs playback, viszont van nagyzenekar meg élő gitárené, és a „szár” kap majom helyet.
Bár én szerelnél sok esélyt, a srác ugyanis olyan csinos girles, hosszú csulákos körmekekkel, pókhalószőrű fekete hajjal. Nem hinném, hogy a TV mellé még egy élő szerelmet is találna. (Bár én kívánom neki.)

Én csak (szerencsére!) a végső döntőt látam, úgyhogy itt kicsit más volt a díjazás: nyertes lemezszorozósdást kapott. Valami szörnyű donna nyert, egyébként mind a Host family tagjai megegyeztek abban, hogy ő volt a legrosszabb. (Bunda?)

A Stars lu Their Eyes egyébként nagyon népszerű itten, ezen a héten a TV-s toplistán a nyolcadik (első az angol Dallas, a **Coronation Street**).

Mint megtudtam, a Dallas-t már rég letudták a Szigetországban, a legközelebbi alkeli előző János-ról (hangsúlyt én teket). A másik lényeg az, hogy bárki jelentkezhett, aki hasonlít valamilyen hírességre, és énekelni is tud. Teszem azt beöltözik **Johnny Cash**-nek és elneveli a **Don't Take Your Guns To Town**-t. Az egész végén a ténvézőzők szavaznak (telefonon), hogy ki jut tovább (Ki mit tud-közönségdíj, ismerős, mi?)

Én csak (szerencsére!) a végső döntőt látam, úgyhogy itt kicsit más volt a díjazás: nyertes lemezszorozósdást kapott. Valami szörnyű donna nyert, egyébként mind a Host family tagjai megegyeztek abban, hogy ő volt a legrosszabb. (Bunda?)

A Stars lu Their Eyes egyébként nagyon népszerű itten, ezen a héten a TV-s toplistán a nyolcadik (első az angol Dallas, a **Coronation Street**).

Mint megtudtam, a Dallas-t már rég letudták a Szigetországban, a legközelebbi alkeli előző János-ról (hangsúlyt én teket). A másik lényeg az, hogy bárki jelentkezhett, aki hasonlít valamilyen hírességre, és énekelni is tud. Teszem azt beöltözik **Johnny Cash**-nek és elneveli a **Don't Take Your Guns To Town**-t. Az egész végén a ténvézőzők szavaznak (telefonon), hogy ki jut tovább (Ki mit tud-közönségdíj, ismerős, mi?)

Vasárnap újságok:
Sok van belőlük, legtöbbjük a hétközben megjelenő különkiadása. Minden marhaság meg tudható belőlük, olyasmi hírek, mint a hazai kacsalapokban (talán azok is innen veszik át a playteket). Ma például az járja, hogy **Tom Cruise** majdnem megvert egy fotóst, de a rendőr bácsi felgotta, **Mick Jagger** 50 éves stb.

Szegény, szegény David! Oh! Hol van a te brazil szépséged, a riói karnevál ünnepeit sztarja? Megmondom én: sehol! Helyette: Jézus jött el... (!!!!)

Igen, az információk „mindig nagyon pontosak”. A szitu az, hogy valóban jöttek spanyolok tegnap a késo este, **San Sebastian**-ből (az kicsit messze van Riótól), egy negyvenes apa tisztes neve **Jesu**, nem kamul) a két lányával (13 és 16), de a csajok máshol laknak!

D. most Jézus mellett ül, akinek róhejes akcentusa volt a reggelivel a desszert. Vagyis mindenki röhögött, meg somolygott, meg a szalvétát kereste az asztal alatt, mire Jézus (szabad fordításban) ezt mondta: Si, mudias gracios, mikor van ebéd comiendi és hol y donde és a lányaimnak hol y donde para mis chicas. Mr. Senior Waltham, he? Persze mindezt expressz sebességgel. (Nem mintha én olyan jól beszélnék, persze.) (Persze, persze.)

Este — mivel éppen nem volt buli — otthon maradtam. Jó program volt, az UP²CS-t néztük (ez talmas Fekete Fehér Filmek Csatornája és a szalunk fekete (részművel) tejfel és két cukorral).

Tök jó evening activity-t láttalak ki: pub crawd. Végigjártuk (meghözza VEZETÉSSEL) az összes helyi kocsmát, mert ezek itt nevezetesebbnek számba mennek. Kedvencem a **PIG IN PARADISE**, ahol kellemesen a söröd még lehet büjni (mondjuk e sorok irójának elég vonakodva akartak adni a fent említett nedűből) és a **THE STREET**, ahol egy jazzband működött közre, meg **Miles Davis**-t is nyomatnak (Hmmm, egész jó izéiük is, pl. az **In A Silent Way**-t is elfűtük), aztán átmentek **Louis Armstrong**-ba.

Hát, this is the end, my only friend!

Én olyan szívesen folytatnám még, de talán fel is kéne adni eme levelet.

Különb egy szó sem esett benne számítógépekről, véleményem szerint álljen soká a C128, ha meg sikerül végre rászóznom valakire, hurrá, Viva lesz PC!
Egy kis Arany János (féltre)idézettel zárom soraimat hát:
(Minden kedves CoV olvasó)
Úgy jászik az égérel,
Mint CoVboyné a legényrel.

Üdv.: Szabó Máté, Hastings, UK.
COMMODORE VILÁG
ALL OVER THE WORLD!

Covboj: Ez utolsó kijelentéssel lejtad be magadat a szivembe. Bár nem regéltél róla, hogy a CoV-ról meséltél-e a családnak, mondjuk **Dave**-nek, vagy a **San Sebastian**-i Pofának, és ha igen, hogy reagáltak rá? Mondjuk én is teázás közben a mamának mondogatgattam volna, hogy CoV, CoV, s közben mindkét kezem mutatóujját magasba emelve egyik kezemet a bal háltéknom felé, a másikat a másik felé emeltem volna, hogy jobban megértesk miről van szó. Ismerve az angolok humorérképét, lehet, hogy hülyének néztek volna, de hát ez a lényeg, akkor már mindjárt elmondhattad volna magadban, hogy eredményes volt a bemutatás, sikerült megmutatni, milyen is a CoV. A Pub-ök valóban érdekes helyek, csak úgy, mint az angolok és a hülye szokások. Mondjuk, amikor másodszor jártam náluk, már nem lepett meg egy-két dolog, de azért még mindig tartogattak meglepetéseket. Az olyan apróságok mellett, hogy a villanykapcsolókat lefelé kellett felkapcsolni és fordítva le, vagy hogy a TV bekapcsológombját kifelé kellett húzni, hogy bekapcsoljék, és be kellett nyomni a kikapcsolóshoz, már rutinmunka megcsokni, hogy



Vérgőz trollok és önuralmukat veszített kishivatalnokok dúlják Athar földjét. Iszonyú vécésnénik tartják rettegésben az ország becsületes állampolgárokából álló lakosságát, és szeszélyes ork-bandák rabolnak és fosztogatnak gátlástalanul Csattogó Protézis, a fogatlan vámpír vezetésével. Öntelt kísértekű huhognak egy romos kastély mélyén. Ork-bérenc mutánsok ejtik foglyul a békés járókelőket kegyetlen kirkuszi játékok céljaira. Egy minden eddiginél véresebb háború van készülóban, mialatt a lelkiismeretlen ork csőcselék eljövendő uralmának anarchikus állapotai váltják fel lassan a gyengekező és mind tehetetlenebbé váló király széthulló hatalmát. A királyi palota ódon tölgyfakapujára valaki festékszóróval felírta, hogy „Le a királlyal!” — és senki sem vette magának a fáradságot, hogy eltüntesse onnét!

Pedig nem volt ez mindig így. Athar népe a szó legszorosabb értelmében vett elszigeteltségben éldegélt századokon át a távoli óceán kellős közepén, s korábbi ártatlan kis háborúik, mint nagyranőtt gyermekek együgyű játszadozásai, ezidáig nem hoztak igazi bajt az országra — amióta azonban egy idegen hajó roncsát kifogták a tengerből, minden megváltozott. Senki sem állíthatja meg őket, hacsak... Igen! Két legény van talpon a vidéken: valami Tongrak nevezetű barbár valamint öccse, a műkedvelő mágus, akit Raernonnak hívnak, és közös családi vállalkozásuk keretében próbálnak egy elveszett gálya nyomára bukkanni az ősi regék nyomán...

Dióhéjban így lehetne összefoglalni A GÁLYA című kalandjáték egyébként jóval terjedelmesebb kerettörténetét, amely az Alvilág Ura óta már ismert és elismert **Olessák Róbert** lelkiismeretét terheli, igaz, ezúttal a **The Molotow Cocktails** fedőnév mögé rejtőzve. A program a szöveges kalandjátékok legnemesebb hagyományait követi. A hazai színteren ezidáig egyedülállóan intelligensnek mondható a beszélt nyelvhez közelálló parancsokat vár el tőlünk, továbbá olyan komplex utasításokat is elfogad, mint mondjuk VEDD FEL A KULCSOT ÉS NYISD KI VELE AZ AJTÓT — vagyis egyetlen mondaton belül tetszőleges számú parancs szerepelhet, amellét egyéb szófajok (melléznevek, névmások) is használhatóak az egyes szavak megkülönböztetésére. A hiányos mondatokat is lekezelet a program, ami azt jelenti, hogyha csak annyit írunk be, hogy NYISD, akkor megkérdezi, hogy „Mit akarsz kinyitni?” — mire elegendő már csak a hiányzó szavakat megadni, mint — esetünkben —: AJTÓT.

A felsoroltakhoz hasonló sokoldalú kényelmi funkciók a játék kezelését egy vérbeli kalandor számára valóságos élvezetté teszik, igazán érdekessé pedig az, hogy itt már nemcsak egy, de egyszerre két szereplőt is irányítani lehet, egymással párhuzamosan és egymást kiegészítve: a bevezetőben említett barbár és varázsló ez, akik más-más cselekvésekre képesek, és akiknek összehangolt csapatmunkájára van szükség a küldetés eredményes teljesítéséhez.

A játék egy egész lemezt elfoglal, amit azonban csak egyszer kell megfordítani, és az állandó töltögetésért kárpótolnak az eseményekhez tartozó hosszú, többmondatos, humoros leírások, az azokat illusztráló szép, bár kissé egyéni stílusú rajzok, a hatalmas játéktér és a játékos nagyfokú cselekvési szabadsága. (Nemeg a mellékelt részletes kézikönyv Getto maestro illusztrációival.)

A program ára: csak a kiadónál 599,- Ft. (ami már az ÁFÁ-t is tartalmazza)
A postaköltség külön kerül felszámolásra, a szállítást postai utánvétellel történik.

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

Megvásárolható: ComputerBooks Kft., Bp. XII. Tartsay V.u.12,
az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban közölt
vidéki számítástechnikai szaküzletekben.

ACCOMP

Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.
Tel.: 280-4267, FAX: 177-9419

1135 Budapest, Szent László út 74/A.
Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

COMMODORE CD32 játékok, 4.990,- Ft-os egységáron:

Nigel Mansell's World Ch.Ship, The Labyrinth of Time, Zool, Morph, Alfrad Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2., Overkill & Lunar C., Castles II., Pirates Gold, Dangerous Streets;

Commodore Amiga 500 Plus	29.990,- Ft
Commodore Amiga 600	29.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	52.990,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	59.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32	49.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábel	21.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 60 MB HD kábel	24.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábel	28.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábel	36.990,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/00MB +4MB RAM modul	309.000,- Ft
Commodore Amiga 4000/030/4MB/00MB	29.990,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	199.000,- Ft
(csak Amigával együtt)	4.990,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	6.990,- Ft
Commodore Amiga-EuroScart kábel	1.290,- Ft
Commodore A-570 CD-ROM driver + 3CD	16.990,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	6.990,- Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	15.990,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive	
(csak C64-nyel együtt)	13.990,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23.990,- Ft
Commodore Datasette	2.990,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	33.990,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	33.990,- Ft
Commodore 1942 Multisync Stereo monitor	59.990,- Ft
512 Kb óras memóriabővítő	4.990,- Ft
2.0 Mb óras memóriabővítő	9.990,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.990,- Ft
1.0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600-ba	7.990,- Ft
1.0 Mb-os óras fast bővítő Amiga 1200-ba	16.990,- Ft
2.0 Mb-os óras fast bővítő Amiga 1200-ba	23.990,- Ft
4.0 Mb-os óras fast bővítő Amiga 1200-ba	37.990,- Ft
8.0 Mb-os óras fast bővítő Amiga 1200-ba	62.990,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600 és A1200-ba	19.990,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	790,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez BULK	200,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.390,- Ft

JOYSTICK-ok:	
Quickshot QS - 113 IBM	1.090,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1.290,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.890,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.590,- Ft
Quickshot QS - 172 Raiders IBM	1.650,- Ft
Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1.290,- Ft
Quickshot QS - 191 Starfighter5	1.290,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	550,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.	990,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.390,- Ft

Polaroid 3.5" DS/DD lemez	690,- Ft
Polaroid 3.5" DS/HD lemez	1.190,- Ft
Polaroid 5.25" DS/DD lemez	450,- Ft
Polaroid 5.25" DS/HD lemez	650,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)	690,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	990,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	390,- Ft
Képdigitálizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2.500,- Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2.500,- Ft
Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft
C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
NORIS MB-80 3.5"-os lemezírtó (80 db-os)	490,- Ft
NORIS DB-100 5.25" lemezírtó (100 db-os)	490,- Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	1.290,- Ft
Noris porvédő C64/II.	690,- Ft
Noris porvédő Amiga 600	890,- Ft
Mouse pad	290,- Ft
Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	16.900,- Ft
Soundblaster 16 BASIC hangkártya	21.900,- Ft
Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	33.900,- Ft
Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	59.900,- Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II.	119.900,- Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	14.900,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24 / CT - PAL	198.900,- Ft
1,76 MB HD külső drive Amigához (OS2+)	16.990,- Ft
3,5" Amiga slim külső drive	9.990,- Ft
2,5" — 2,5" Hard disk kábel	2.990,- Ft
2,5" — 3,5" Hard disk kábel	2.990,- Ft
Midi Amiga Interface	3.500,- Ft
Handy-scanner fekete/fehér Amigához	17.990,- Ft
Stereo hangdigitálizáló Amigához	6.990,- Ft
Sound Enhancer Amigához	3.500,- Ft
Trackball Amigához	3.500,- Ft
Amiga Magazin (német) újság	490,- Ft
Power Play (német) újság	490,- Ft
Amiga 1200 felhasználói kézikönyv (magyar)	495,- Ft

Quickshot QS - 130F Python1	1.090,- Ft
Quickshot QS - 137F PythonM mikrokapcs.	1.150,- Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.890,- Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2.690,- Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990,- Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1.190,- Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3.990,- Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.690,- Ft
Dynamics Competition Star Mini	2.190,- Ft
Dynamics Competition Special Mini	1.690,- Ft
Dynamics Competition Transparent Mini	1.690,- Ft

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

Nyitvatartás: 9-17 óráig, szombaton: 9-13 óráig.

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

Áraink mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!