

# COMMODORE Világ

C64 • AMIGA • PC • 386/486

Nr. 42.

VI. évfolyam • 1994/3.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1994

Ára: 139,- Ft



## STAR TREK



## GOBLINS 2.



## LOGAN



Der Wald lichter sich hier, und Du stehst vor einer kleinen Hütte, vor der zwei Menschen sitzen. Ein Befuch von der Straße hängt in der Luft. Die Augen der zwei Menschen schenken dir einen, in dem sie recht sich beide dafür zu sein. In der Sprache...

## WALLSTREET MANAGER



## DARK QUEEN OF KRYNN



## ULTIMA VI.



## masters of orion



64 - AMIGA - PC FELHASZNÁLÓI ROVAT

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

# WASTED TIME



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

**A TELJESEN DEMILITARIZÁLT BOLYGÓ ABSZOLÚT VÉDELLEN A CSAPASSAL SZEMBEN. AZ ÉRVETLEN REMÉNYT A KÍSÉRLETI STÁDIUMBAN LEVŐ IDOGÉP JELENTI, AMELLYEL EGY BÁTOR (ÉS ALULINFORMÁLT) SZEMÉLYNEK EL KELL UTAZNIA A MŰLTBA, HOGY ELHELYEZZEN EGY FRYELMSZTETÉST ÉS AZ EMBERISÉG FELKÉSZÜLHESSEN A KATASTROFA ELHÁRÍTÁSÁRA.**

**Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.**

**A program ára csak a kiadónál: 399,- Ft (ÁFA-val) + postai és kez. ktsz.**

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

**Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft.**

**szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.**

**MEGJELENT A**

## CoV Évkönyv '93/94.

**COMMODORE VILÁG  
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 teleportáljanak 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., REK NEBULAR (Kb. 80 oldal).
- **Repülőgépszimulátor 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).
- **Tökösmások:** 7Up Spot, Alien Breed Spec. Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Disc, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Goblins, Gold of the America, High Frontier, I Play 3D Tennis, Johnny Quest, Krypton Egg+Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zeon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II. Baseball, Ray 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, Időrégész, Laser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung. **Felhasználói:** Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint. **Prg.technika:** Digi lejátszó. **Apró tippek, Plus/4 Elsősegély** (Kb. 14 oldal).
- **Elsősegély rovat:** 64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC-s rész bővült).
- **DEMO-VILÁG:** 64, Amiga, PC (kb. 12 oldal).
- **Programozástechnika:** 64-re több apróbb rutin (multi-grafikus képernyő hullámoztatása, Demo betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studio kép becsúszása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF keplarmátumok megjelenítése, IFF formátumú képek kinyomtatása, File Display rutin, Demo-háttér betét, valamint képernyő elsőfőtítése (kb. 14 oldal).
- **Felhasználói programok:** C64-re Disc-Doc, Interword, Interpaint, Amigára: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (kb. 30 oldal).
- **A modemekről:** BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal).
- SpV, CoV teljes katalógus, valamint Elsősegély betűrendi katalógus.



**C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4**

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

### Commodore Világ

VI. évfolyam, 1994/3. szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelősen szerkesztő: CoVboy

Borító: Party Graphics demo (Amiga)

Összeállították: 1.75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Elsőségi és C64

felhasználói rovat: Molnár Zsolt (DoT)

Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Amiga felh. rovat: Torók Csaba (CSIKA)

PC felh. rovat: Werner Zsolt (DADA)

Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)

Homoki Péter (HaPi)

Külső munkatársak:

Eglessz Dénes (DINO)

Harsányi Zoltán)

Hatvagner Attila

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vásárhelyi F. u. 8.

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft.

Budapest, Pf. 363. 1519

itt lehet levelezgetni!

**Bankcim:** 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, rendelsz újságot, Evkönyvet vagy egyéb papírust. Ez esetben ezt a címet kell beírni a pénzügyi címzettjei rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középső 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!

#### Terjeszti:

Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a **HIRKER Rt.** és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárúsió szakszervezetekben és pavilonokban, valamint:

**ACOMP Kft.** (címeik ld. hatul)

**SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja.** Bp. XI. Etele u. 68.

**Műszaki Könyvtárház,** Budapest, VI. Liszt Ferenc ter 9.

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

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

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

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

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

**BIT-STOP Bt.,** Kecskemét, Flakóczi u. 2.

**COMPLAN STÚDIO 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 0966-0808 — Patria Nyomda Rt.

Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (43.) száma április második felében jelenik meg

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	2
NEWS (C64, Amiga, PC)	4
STAR TREK — The Rebel Universe (C64, Amiga)	4
WALLSTREET MANAGER (C64, Amiga, PC)	5
LOGAN (C64)	6
ULTIMA VI. — 1.rész (C64, Amiga, PC)	8
GOBLINS 2. (Amiga, PC)	12
DARK QUEEN OF KRYNN — 2.rész (Amiga, PC)	15
ALONE IN THE DARK 2. — térképek (PC)	20, 34
Hirdetések	21
Elsőségi (C64, Amiga, PC)	26
MASTER OF ORION (PC)	29
Plus/4 sarok	35
Mindenféle	35
Night Mission	35
Cheatz	36
ADVENTOUR	37
Krynn Nr. #\$\$@%&*%\$# (C64, Amiga, PC)	37
Tökös-Mások	38
Space Rogue... (C64, Amiga, PC)	38
Wings (Amiga)	39
ELF (Amiga)	39
C64 felhasználói rovat	40
Joe VS Robi, avagy hüllármzik-e a képernyő?	40
A képernyő tukrózése	40
3D Designer	41
Amiga felhasználói rovat	41
PC felhasználói rovat	43
Bitmap File Info	43
Buli a Schönherzben	44
Raszter trükk	45
PC-Info	42
A Batch file-ok programozása	42
Hasznos infók	45
Getto KOMIKSZ — képregény-sorozat	46
CoVboy Posta	47

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

Baranyi László, Ihsaz (940010430)  
Móczár Rudolf, Tokod (940010578)  
Lukács Gyula, K. barcika (940010873)

Kökény Gábor, Bp. II. (940020160)  
Balázs Ákos, Bp. IV. (940020271)

Nyereményeiket postai úton juttattuk el.

## Épp ez jutott eszünkbe...

Nos, igazság szerint ezen lapszámunknak úgy március utolsó napjaiban kellene a piacra kerülnie. Amikor ezen sorokat írjuk, még lila gözünk sincs arról, hogy erre a nyomda hogy fog reagálni, úgyhogy az a legbiztosabb, ha Kellems Húsvéti Unnepeket Kivánuunk minden olvasónknak. Tényleg, mikor is lesz Húsvét? (Talán mikor volt? — CoVboy)

Ennyi söcséplés után fáradjunk beljebb. Két dolgot máris sikerült teljesítenünk abból, amit beígértünk. A felhasználói témát egy kicsit átszerveztük, így most már az Amigasoknak is saját felhasználói rovatuk nyílt. Az Amigás olvasóink leveleivel minden tekintetben egyetünk, ezért most talán egy kicsit több figyelmet fordítottunk rájuk egyéb vonatkozásban is. A másik aktuális rovat a **Getto KOMIKSZ** nével fémjelzett képregénysorozatunk, mely folytatásához ötleleteket is várunk, milyen témát dolgozzon fel későbbi számokban a mester. A harmadik rovat (FANTASY) beindítása további egyeztetések, helyhiány stb. miatt várat magára, mindenesetre a rovatot készítő team készenletben áll. Állandó

téma a cikkek géptípus-megosztás arányok szerinti összeválogatása. Nos, valóban elég régen volt már, hogy felmerül, ki milyen géppel rendelkezik, milyen leírást látna szívesen stb. Ezért valamilyen következő számban a levelezőlapon elhelyezünk majd egy ilyen kérdőívet, melyet — a saját érdekekbenben — reméljük kitöltve vissza fogtok küldeni. A rejtvény még mindig felfüggesztett büntetését tölti, amíg at nem szervezzük. Keresztrejtvényt azért nem tervezzük, mert amikor az volt, akkor mindenki panaszkodott, hogy megfejtethetetlen, a képkitalalós téma sem bizonyult gördülékenynek. Továbbra is varjuk rejtvényt ügyben ötleteket. Sokak figyelmét elkerülte a középső sárga oldalakon elhelyezett csekk, amit nem diszken tettünk oda, hanem azért, hogy ha valaki rendelni akar tőlünk valamit, és nem akarja, hogy a Postán megvágják a pénzfeladást magas összegekre, akkor szépen fog egy öllöt, kivágja a csekket a szaggatott vonalánál, kitölti, élmegy célszerűen egy OTP-be (mivel ott nem kell annyit sorban állni, s a pénzt is hamarabb megkapjuk), s feladja a csekket. Ezt csak azért bátorokodunk megje-

yezni, mert csak levelet kaptunk, hogy fová tünt a befűzött csekk, és hogy küldjünk. Miért küldjünk, ha ott van minden számban? Erről persze az is eszünkbe jut, hogy nálunk az előfizetés nem 1 évre, hanem az adott évre szól. Ezt fontosnak tartottuk megjegyezni, mert voltak felháborodott levélírók, akik közölték velünk, hogy ők bizony tavaly augusztusban előfizettek a CoV-ot 1 évre, megkapták ajánlétként visszamenőleg évi elejétől augusztusig a számokat (ezt közönik szépen), de a CoV 40, 41, stb. nem jött meg, pedig nekik augusztusig jár az újság. Hogy mi jár nekik, azt most ne firtassuk, de azért az előfizetés (részben utófizetési) díjért a CoV 31-39 számok jártak. Az más kérdés, hogy a 700,- Ft-ot valaki csak augusztusban volt szíves feladni, természetesen elküldték visszamenőleg a neki járó példányokat.

Szemfűlések észrevették, hogy a beigért nyeremények nem mindegyike került kihozásra az ideai előfizetők között. Nos konkrétan arról van szó, hogy 10 db. számológépet és 20 pótlót ígértünk, ehelyett csak 9, ill. 19 név került közzétételre. Nos, meg kell, hogy nyugtassunk mindenkit.

A mostani NEWS rovatban sok C64-es újdonságról nem tudunk beszámolni. Ennek két oka is van. Az egyik az, hogy az előző és a mostani számunk nyomdába adása között mintegy 2-3 hét telt el, s ebből következik a második, vagyis az azóta eltelt időszakban egyszerűen semmi említésre méltó nem érkezett a „jó öregre”. Igaz jött pár — átlag 100 blokkos — logikai és akciójáték, azonban színvonaluk nem érte el azt a szintet, hogy egyáltalán időt fecsereljünk rájuk.

### Adventure/RPG

— Amiga, AGA, CD32 — Végre megérkezett! Hogy mi? Hát a **Captive II**. Vagyis a **Liberation**. Szerencsére átlrtek A1200-ra CD-32-ről. Ja, hogy milyen a játék? Ezekben a programingséges időkben azt tudjuk csak mondani, hogy nagyon jó, aki szereti ezt a stílust. Nagyon összetett, sok mindent lehet csinálni, viszont a lényegére még nem jöttünk rá. Talán legközelebb...



Jó napot MYST-er, nem játszik velem egyet? (PC)

### Arcade

— Amiga, AGA — Fatmeen! Hány éves vagy? Hetveen! Hány fogad van? Egyseem! Manapság egyre több a platform, és gyűjtögetős játék az RPG rovására. A **Fatman** is egy ilyen játék. A történet elég bányú. Egy dagi fikciónak elrabbolták a wife-ját, és elindul a kiszabadi-

nem sumakoltuk el ezt a két nevet, csak valahogy a szerkesztéskor kimaradt, így hát traktatatum! Hölgyeim és uraim, az előző számban közölt listában szereplőkön túl:

1 db. zsebszámológépet nyert meg:  
• **Právic Attila, Bp. XI. (94011022)**

1 db. CoV pótlót nyert meg:  
• **Orbán János, Tótkomlós (940010729)**

Gratulálunk, de lehet, hogy amikor ezek a sorok megjelennek, a többiekkel együtt már rég átvették nyereményeiket.

Újabb téma vált aktuálisá. Ez az apróhirdetésekkkel kapcsolatos. Bizonyára feltűnik, hogy most valahogy kevesebb az apróhirdetés. Hogy miért? Mindjárt megtudjátok erre is a magyarázatot. Közöttudt, hogy a hirdetés szöveggel együtt kérjük elküldeni a hirdetési díj befizetését igazoló csekkszelvényt, vagy annak másolatát. Divatosabb vált, hogy valaki lemasolja 3-4 példányban a szelvényt, majd feladja az adott hónapban a hirdetést az egyik másolattal. 1 hónap múlva megint elküld egy hirdetést és mellé teszi a másik máso-

lat... és így tovább, miközben csak egyszer fizetett. Ez egy jó játék, csak éppen nem velünk. Elnevezést kérünk attól a 34 versenyzőtől, akiknek a hirdetését fenti okok miatt vissza kellett küldnünk. Sokan még azt a fáradságot sem tették meg, hogy új papírra leírják a szöveget, csak a fénymásolatot írták át a januárt februárra, márciusra stb. Ezen probléma kikülbbsére feltaláltuk a spanyolviaszt! A továbbiakban a hirdetés mellé csak olyan csekket, vagy csekk-másolatot fogadunk el, melyen a feladás dátuma 1 hónapnál nem régebbi. Felesleges olyannal próbálkozni, hogy 1 hónapon belül adtok fel több hirdetést ugyanazon csekk másolatát mellékelve ugyanis a csekk feladásukkor kapnak egy azonosító számot is, így hamar fény derül erre a mesterkedésre is, amivel csak azt éri el a T. versenyző, hogy még azt a hirdetését sem közöljük, amire „véletlenül” befizetett.

Most jut eszünkbe, hogy a NYÜZ-ra ezúttal csak 2 oldal jutott, ugyhogy gyorsan be is fejezzük a panaszoldalt, a további 46,5 oldalt meg osszátok be valahogy úgy 3 hétig (ha minden jól megy, kb. annyi idő múlva jön a CoV 43.)!



— Amiga — **Hero Quest 2.???** **Legacy of Sorasil???** Ez vicc???

Nem, nem, ez tényleg le hires **Hero Quest** folytatása a **Gremflint**ől. Jobb a grafika, más a megjelenítés, kezelhetőbb az irányítás, és marha jók a spellék. C64-es átiratról egyelőre nincs hír.

— PC, MAC — Az eredetileg **Mac**-ra kiadott **Myst** PC-s megjelenítése rendkívül pozitív lépés volt a **Broderbund**-tól. Bár a **Myst**-verzióra sokan panaszokdottak, a **PC**-verzió így is agyonnyomja a **7th Guest**-et is, még akkor

is, ha a játék lényege ugyanolyan sh\*, mint az előző, mégha az animációk dígősek is! Hiába, **Rebel Assault** rulez!

— PC, CD-ROM — Az **SSI** sem tétlenkedett az utóbbi hónapokban, a napokban várható a **RAVENLOFT** megjelenése. Aki játszott a **Forgotten Realms**, vagy a **Dragonlance** sorozatok bármely epizódjával, ezt semmiképpen ne hagyja ki. 3D ikonvezérlésű kalandjáték, amely a vámpírok és szörnyek birodalmában játszódik. HÁPI már élezi a winchestert (pedig CD-ROM verzió is lesz)!



Itt a pirost, hol a vámpiros? — RAVENLOFT (PC)

tására. Különböző hatékonyságú fegyverek segítségével lehetjük könnyebbé a munkánkat. A stílus loverjainak ajánlhatjuk.

— Amiga, AGA — Első **Samurai**, **Második Samurai** irány a puceráj! Erről nincs sok mondanivalónk. Ákinek tetszett az 1., annak ez is tetszeni fog. Új, jobb, több. Úgy gondoljuk, elég is ennyi jellemzés.

— Amiga, CD-32 — Keresd! Hol van? Ott!!! Lőj már te tehén! Huh, ez közel volt. Jaj, bocss kedves olvasóink, csak egy kicsit elmélyedtünk a **Vision Software** új játékában, a **Seek&Destroy** ban. Szerintünk a **Desert Strike** méltó ellenfele. Sok fegyver, 360 fokos forgásirány, a nézőpont felülről van, gyors és nagyon jó.

— miga —  
A Tökmákban úgyis van egy kis ELF má-  
nia, ám a **Renegade** most megjelent **ELF-**  
**MANIA**-ja nem összekeverendő azzal az  
**ELF**-fel. Budokan stílus, kiváló hanghatá-  
sok, verekedés magasfokon.

— PC —  
**DOOM 1.2...** Az egész **InterNet** által már  
három hónap óta várt (vagy mondjuk in-  
kább úgy, hogy **KOVETELT**) új **DOOM** vég-

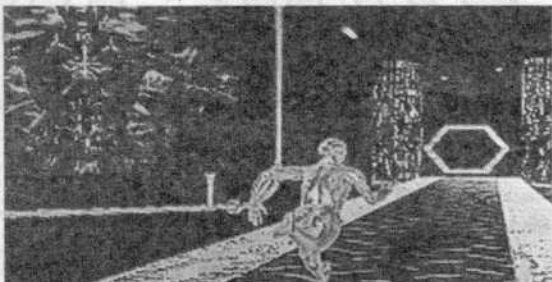
- re megjelent! Miben is tud többet, mint az  
agyonjátszott **DOOM 1.1**?  
● **PAS 16** kezelés (csak **FM**, szóval még  
mindig **NEM GUS**-szinvalonon)  
● **Modemes** párosjáték!!  
● **NET**-en már nem broadcast-típusú  
adás!!  
● Ja és van **NIGHTMARE** szint!  
● **GUS + 486DLC** kiépítésű gépen már  
nem fagy kil.

A **modemes** játékhöz azóta rengeteg kiegészítés jelent meg, ami **14400** bps-t, **Pulse** tárcsázást is lehetővé tesz, ja és működik is!

— PC CD-ROM —  
**The Lawnmower Man!** Az oly régen beha-  
rangozott **CD**-verzió január elején megje-  
lent, és **InterNet**- és **scene**-szerte rögtvet  
rendkívül rossz kritikát kapott. **32** szín,  
**320\*200** felbontás, **phew...** Nem ajánlott.



Ne rúgj akkorát, mert ELF-ekszem! — **ELFMANIA** (Amiga)



Fussál **CYBO**, mert elkapok — **The Lawnmower Man** (PC CD-ROM)

## Stratégia

— AGA —  
Ha annyit mondunk, **Castles**, akkor szerin-  
tünk mindenki tudja, hogy miről van szó.  
Na akkor most továbbmegyünk, és azt  
mondjuk **Castles II**. Amigára! Na, így már  
jobb? Igaz, hogy csak **AGA**-s gépekre, de a  
többieket kárpótolja az a tudat, hogy még  
így is elég fassú!



Égő ez a játék, persze csak szó szerint — **Burning Steel 2** (PC)

— PC —  
Mint, ahogy azt már egy ízben említettük,  
az **SSI** nem csak a kalandjátékok területén  
szokott nagy dobásokkal jelentkezni.  
Ezúttal a **Microprobe** által megjelentetett  
**Task Force 1942** eladási sikerét kívánják  
visszaszorítani azzal, hogy kihozták a  
piacra a **Burning Steel 2**-t, mely szintúgy  
azt a témát dolgozza fel, kicsit szebb könt-  
ésben. Minimális követelmény: **386**-os gép  
**4MB** RAM-mal.



— PC —  
Harmadikként kiszemelt stratégiai áldozat-  
unk címe: **MERCHANT PRINCE** nem is  
fogott meg minket annyira, mint a cég ne-  
ve, amely a piacra dobta: **QQP**, vagy ha  
úgy jobban tetszik: **KUKUPE**. Ennél már  
csak a **QRIQI** hangzott volna jobban, de  
hát ők tudják. A soha nem hallott nevű cég  
programjában visszaugrunk a történelem-  
ben párszáz évet. A téma a **Velencei Köz-**  
társaság körül hever, csak fel kell venni.



Velence, vagy Gárdonyi? Ez itt a kérdés — **Merchant Prince** (PC)

## Szimuláció/Sport

— Amiga —  
**Winter Olimpiad Lilleville**. A téli sportok  
őrültjeinek bátran ajánljuk, mert van benne  
bob, slágó, korcsolya, biathlon, stb..., de  
a többieknek nem. Hogy miért? Kinek  
megvan, az tudja rá a választ. Szóval, csak  
annyi, hogy '94-ben nem ilyen színvonalat  
várunk.

— PC, CD-ROM —  
**Iron Helix** és **Windows**... Aki ez utóbbit  
hallja, már a fejéhez kap: **MIRE VOLT EZ**  
**JÓ?** Na igen, tagadhatatlan, hogy egy or-  
detileg kiváló helikopterszimulátor sikerült  
úgy tonkrévnálni a **Windows**-zal, hogy a

**CD**-t csak kölcsönkérésre javasoljuk ...

— PC —  
Két szimulátor küldetés-lemez megjelené-  
séről is beszámolhatunk. A **Novalogic** a  
**COMANCHE**-hoz kiadott **Mission Disk 2**:  
**Over the Edge** küldetéslemeze 40 új kü-  
ldetést dob a nyakunkba, míg a **Digital**  
**Integration Tornado**ja első küldetéslemezét  
élté meg: **Mission Disk 1 — Opertaion**  
**Desert Storm** címmel. Ez utóbbiban 18  
küldetésben tehetjük próbára gépünket  
Kuwait és Irak légtérében.

— PC, CD-ROM —  
A **Lucas Arts** is tudja, hogy lehet egy ötlet  
felhasználásával sok pénzt keresni. Nos,  
az  
**X-Wing** sikerein felbuzdulva, azt egy kicsit

átfojzva most jelentették meg az **X-Wing**  
**2**-nek is nevezhető, mégis inkább **TIE**  
**FIGHTER** nevet viselő programot. A **Biro-**  
**dalom visszavág** ötletet feldolgozó játék  
elődjéhez képest sok új ötletet nem tartal-  
maz, a témát imadók gyűteményéből azon-  
ban nem hiányozhat.

— PC, CD-ROM —  
Hiányos lenne ez a rovat, ha az e havi szim-  
ulátor újdonságok között nem szerepelne  
**Microprobe** stuff. Nos, hamarosan bedübör-  
g a **softwarekereskedők** polcaira az **F-14**  
**Fleet Defender**, amely „általólag” le fog pi-  
pálni minden eddigi szimulátort, ami az **F-**  
... sorozatban megjelent. Meglássuk...

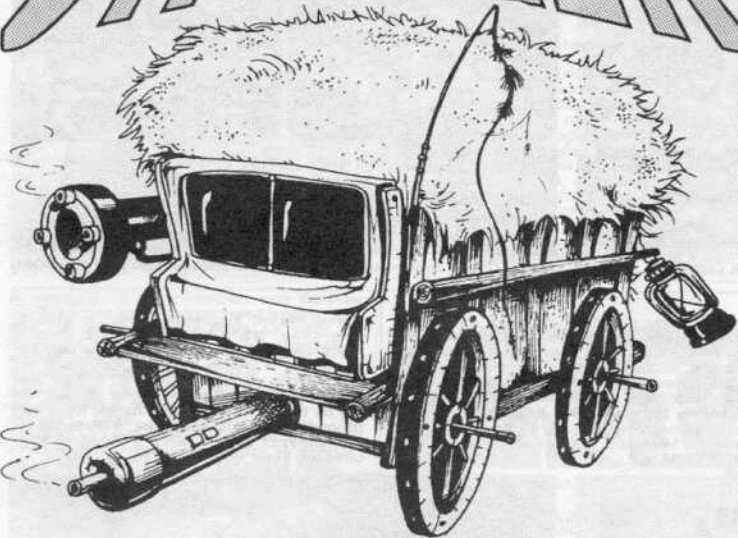
## Felhasználói

— PC —  
Felhasználói témában igazán bomba csak  
egy új **C64** emulátor megjelenése volt (ami  
papíron ugyan jobb, mint **Mihae**, de élő-

ben kifogyott, meg volt egy halom hi-  
bája...). **Miha**, csipkedd magad! Az **1541**-  
csatlók között (egy bizonyos, az új  
**c642c64s**-ért agyonzargatott, teletbibe is-  
mert **PC**-s/nagygépes scene-tag ószinte  
órómero) megjelent a **Disk64e**, ami **JOBB**,  
mint a régi **c642c64s**! Ja, az utóbbi újabb

verziójáról még semmit sem tudunk (még  
az írja sem! Azt azért kiszivárogtatta, hogy  
**PD** lesz, szabad forrással, és turbós diszk-  
kezeléssel). A **UNIX**-os **C64**-emulátor kö-  
vetkező verziójának megjelenése is kézni  
fog, mert **Marko** kolléga Németországban  
üdül...

# STARTREK



A *Star Trek — The Rebel Universe* c. játeket '88-89 környékén dobta piacra a **Domark** (mint ahogy az az 1001/5-ben is meg vagyion írva). A programot elsősre kicsit nehéz kezelni, meg egy-két tipp is jól jöhet az elején; szóval talán szamot tarthat némi érdeklődésre ez az ismerető.  
Az irányítás ikonokkal történik (ez elsöre praktikusnak tünik, később viszont kissé idegesítő). A legénység tagjai jelentik a fő funkciókat (a kezdőképen jobbról balra):  
**UHURA:**  
Ő a rádiós. Ráclikkelve megtudhatjuk, hogy milyen üzeneteket kaptunk az utóbbi időben. Csak az "ARCHIVE COMPLEX" vagy "COMMUNICATIONS BEACON" megjelölésű bolygóknál érdemes idekapcsolni.  
**MR. SPOCK** (nem dr., az a gyerekgyógyász; ez itt egy két lábón járó világatlasz, Made in Vulcan):  
Ő az aktuális rendszerrel vagy bolygóról ad információt. A rendszer és a hozzátartozó bolygók lehetnek:

- **KLINGON, ROMULAN:** csúnya, gonosz, elvetemült stb. bácsik, mindig támadnak
  - **FEDERATION:** rendes bácsik — itt majd a lázadók fognak támadni...
- Valoszinüleg van semleges is, csak éppen a nevüket nem tudjuk.  
A hovatartozás azért lényeges, mert utánpótlást csak **FEDERAL** típusú bolygón tudunk beszerezni.  
A bolygó típusa lehet:
- **Life Supporting:** csak ilyen bolygóra lehet leszállni (pontosabban teleportálni)
  - **Dilithium Mining Complex:** itt tudunk a hiperúgráshoz (WARP) üzemanyagot szerezni
  - **Weapons Dump:** itt torpedót vételezhetünk
  - **Energy Refinery:** a rendszeren belüli utazgathoz szükséges energiát (IMPULSE) szerezhetjük be
  - **Tracking Station:** ?

- **Robot Fortress, Mesonic Ring, Seething Pile, Nondescript, Contamination Zone: ????**
- **Nebulous Zone, Metabolic Field, Gamma Field, Psionic Core** — dettó
- **Repair Drone Dock:** az *Enterprise* (tájékozatlanabbak kedvéért: az űrhajónk) károsodásait javíthatjuk ki
- **Archive Complex:** *UHURA*-ra kapcsolva itt tippet kaphatunk a játék teljesítéséhez
- **Communications Beacon:** *UHURA* itt meg tudja mondani, hány ellenséges hajó van még a rendszerben (marha fontos...)
- **Planetary Supermind:** hasonló az előzőhöz
- **Orbital Discontinuum:** ha ide jövünk, akkor egy tők más rendszerben találjuk magunkat, ahonnan még véletlenül sem találunk vissza...



A bolygóinformáció alatt van az *Enterprise* felirát. Ide clickelve megnézhetjük a bárka állapotát.  
**KYRK:**  
Ő a főnök, rákapcsolva az I/O menüt kapjuk (click L ill. S betűkön). Alul meg két dologra nyílik lehetőségünk: megnézhetjük a raktár tartalmát, vagy használhatjuk a transzportert (a legénységet sajnos csak a **Life Supporting** bolygókra kúldhetjük le). A transzporter opcionál tudjuk felszerel-

ni az embereket a raktárból. Teleportálás után a képernyő 3 részre oszlik:

- Balra lent az előttünk lévő dolgot láthatjuk (nem egy **ULTIMA UNDERWORLD**, de még **ULTIMA** l se igen...). Ez lehet bomba, ajtó, robot, a lázadók főnöke, fegyver...
  - Fent látható a képhez tartozó info, vagy a lehetséges választások egyike (magyarázat kicsit lejjebb).
  - Jobbra lent a bolygóra lehozott pasikat láthatjuk. Ez nem dekoráció, egy-egy arc képre ráclikkelve egy lehetséges választást kapunk, amit a mandró helyesnével. A nekünk tetszőre clickelünk, és az érvényesítődik.
- Figyelem! Ne várjunk normális reakciókat! Előfordul, hogy pl. egy ajtó nyitási kísérletre megsebzti a próbálkozót (...INJURES PERSON), vagy akár az egész bandát (...INJURES PARTY). Egy sebesült már nem mond választási lehetőséget, úgyhogy ha az összeset elintézik, akkor vissza kell menni az *Enterprise*-ra felgyógyulni. A gyógyulás automatikus. Fel nem gyógyult ember nem lehet leküdni.  
Pár felvehető cucc:
- **HELIX GUN:** JANITOR robot ellen
  - **LEPTON GUN:** BEAM GENERATOR ellen
  - **ZARIUM CRYSTAL:** gyorsabban gyógyul a csapat
  - **CHAFF EMITTER:** csatában kevésbé károsodik a verda
  - **CERENKON CRYSTAL:** kevésbé fogy a WARP
  - **PSYCHOGEN CANISHER:** REBEL COMMANDER ellen
  - **TACHYON GUN:** ajtók berobbantására
  - **QUASON CRYSTAL:** SECURITY BOMBS ellen
- + pár egyéb dolog
- **SOLAR SCAN DEVICE** (talán az IMPULSE-fogyasztást csökkentti)
  - **PSI WAVE DEVICE**
  - **SOMA EMITTER** (micsoda nevek...)
  - **LOGIC EMITTER**
  - **ZMX DEVICE**

**MCCOY:**  
Megmutatja a legénység egészségi állapotát.  
**SCOTTY:**  
Nála a WARP és az IMPULSE állapotát nézhetjük meg. Ha nem akarjuk túl gyakran új-rakézdni, nézzünk be néha ide...  
**CHEKOFF:**  
Vele lovódózdhetünk egy csöppet. Az ikonok jelölők:  
• **Fegyvertípus kiválasztása:** A teknő két-féleval rendelkezik: **Phaser** (lézer) és **Torpedo** (fordítás: raméthatólag nem szükséges). Túl sok különböző fűncs, a torpedó fogycsok, a lézer pedig általában a legnagyobb pacban merül le — ilyenkor várni kell, amíg fel nem töltődik.  
• **Tűzelés:** Erdekes ikon, ugyanis harc közben nem ezt használjuk. Mire lehet jó?  
• **Radar:** Navajonmiez. A sarokban lévő bigyókat lehet forgatni, de nem sok értelme van.

- A harc menete:
- Először is, ha támadnak, szirénát hallunk. Ha bolygón vagyunk, akkor sipiro vissza a hajóra!
  - Kapcsoljunk a radarrra.
  - Click valamelyik ellenfélre — a tűzelés menübe kerülünk...
  - ...ahol megcsodálhatjuk az ellenfél hajóját. Clickeljük rá, majd a pointeret vigyük valamelyik négyzetre a sarokban, és tűz, amíg el nem találjuk (olyankor eltűnik). Persze az sosem árt, ha valamelyik fegyver be van élesítve...

Nagyon szórakoztató például, ha éppen egy bolygón kolbászolunk, és megszólal a sziréna. Vissza a bárkára, elintézi a rohadékat, aztán újra le a bolygóra. Amint leértünk, ismét fehangzik a sziréna (bár lehet, hogy csak mi vagyunk pesszimisták)...

Ö az Enterprise sofőre. Itt is 3 lehetőség van:

• **Galaktikus térkép:** A naprendszereket mutatja. 3 módban üzemel, clickelgetésre vált:

- **Quarantine Zone:** Elvileg karantén, gyakorlatilag a fene tudja. Esetleg a támadókra utalhat.
- **Regional Zone:** Talán a környéken lévő rendszerek.
- **Local Zone:** A tőlünk egy köpésre lévő rendszerek (?).

Ha valamelyik pontra ráclickelünk, megjelenik a tőlünk mért távolsága fényévekben. Nem muszáj a legtávolabbiira menni...

- **Az Enterprise sebessége:** Balra a WARP-sebességet állíthatjuk be, ha van kijelölt cérendszer. Ha elég kis sebességre állítjuk be, akkor nem árt, ha aznapra van más elfoglaltságunk (pl. mozi, megsétáltatni a blokit, esetleg egy kis délutáni alvás...). Ha viszont túl nagy sebességet állítunk be, akkor nemsokára

SCOTTY jelentkezik valamely olyasmival, hogy túlléptük a sebességkorlátozást (IF WE KEEP THIS SPEED, WE CAN BLOW UP EVERY MINUTE). Ha nem lassítunk, akkor SPOCKnak lesz egy kevésbé örömteli üzenete, de legalább újrazedhetjük a játékot.

Jobbra az IMPULSE-sebességet láthatjuk (rendszeren belüli haladás). Ez alatt a fék látható (minek?).  
 • Rendszeren belüli térkép: A kívánt bolygóra ráclickelve kirajzolódik a mozgás pályája. Válasszuk a **Set Course** pontot, ezután már csak sebességbe kell tenni a verdát.

Pár **Archive Complex**-tipp szabad fordításban:

- Szerezzük meg a KLINGON/ROMULAN CODES file-t, és használjuk a KLINGON/ROMULAN Signals Console-nál
- Szerezzük meg a *Peace Virus*-t (hehe), és használjuk a *béke-bomba* felrobbantásánál (???????)

- Kapsjuk el a KLINGON admirállist, és az ő főhadiszállását
- Keressük meg a KLINGON-ok *Lithium DC Mining Console*-ját, és vaduljunk vele egy kicsit.

Well, egy kissé hézagos lett ez a tájékoztató, de elinduláshoz remélhetőleg elég. Nem vennék persze rossz néven, ha valaki megdöbna egy teljes leírással...

A játék esetében az a furcsa eset áll fenn, hogy jobb, mint az alapul szolgáló film (ez mondjuk a Star Trek sorozatot ismerve nem meglepő). A készítőket sokat használták a digitalizálókat, bár ez a figurák arcánál elég fájdalmasra sikerült...

A program egyfile-os, meggy kazettáról is, menteni viszont nekünk csak lemeze volt hajlandó (cartridge-dzsel és gépi kódú ismeretekkel rendelkező kazetások előnyben). Zene nincs, marad a hagyományos magnós megoldás. Összegezve: nem rossz game, el lehet vele lenni egy ideig.

• **Hatvágner Attila**

# WALL STREET MANAGER



Mint a program neve is mutatja, eme játékban egy tőzsdei spekuláns szerepében fogunk tetszelegni.

A program külön érdekessége, hogy nemcsak játék, hanem a felhasználóknak is segítségnyújt.

A főmenüben 3 választási lehetőségünk van: 'F7' - kilépés  
 'F3' - belépés az adatbázisba  
 'F1' - játék

Az adatbáziskezelő segítségével a valóságban (nem pedig a játékban) is létező árnylatokat, a részvényeket, a nyereségünket tudjuk nyilvántartani.

A játékot 1-4 személy játszhatja. Először meg kell adni a játékosok számát, majd azt, hogy meddig tartson a játék (max. 99 kör). Ezután eldönthetjük, hogy ki akarjuk-e tölteni azt a tesztet, amely a tőzsdei alapfogalmakkal kapcsolatos tudásunkat, no és per-

sze minimum középfokú angoltudásunkat vizsgálja meg. A teszt azért lehet érdekes — túl azon, hogy tisztába hoz a tőzsdésük alapjait —, mert ha sikeresen kitöltjük, akkor az egyébként szokásos \$5.000 helyett akár \$50.000 kezdőtőkével is is indulhatunk. Minden kérdésre 20 másodpercünk van.

Most már végre következhet maga a játék. Lényege:

A játékosok egymás után következnek, megnezzik a napi híreket (egy nap alatt két hírt kapunk). Ennek függvényében vagy azonnal elmegyünk a tőzsdére, és vásárolunk/eladunk (F5), vagy megnezzük a következő hírt (F3), vagy, ha meguntuk a játékot, akkor kilépünk (F7).

Röviden a hírekről:  
 Két nagy csoportba lehet osztani őket: az egyes cégekről, vagy a világgazdaság folyamatairól, állapotáról kaphatunk némi tájékoztatást. Az összes hír megértéséhez már komoly angoltudás szükséges, de az se csüggedjen, aki egy kukkot sem tud angolul (hanem inkább tanuljon meg — **Anonymous**), mert a hírek jó részét kulcszavak alapján is meg lehet érteni. Ilyenek például:

SLUMP: visszaesés az üzleti életben  
 TAX: adó  
 STOCK: részvény  
 DEVELOPMENT: fejlődés/fejlesztés  
 FELL: leesett (pl. árfolyam)  
 LOSS: veszteség  
 BOOM: fellendülés  
 SELL GOLD: arany eladása  
 DEBT: adósság  
 SUCCESFUL: sikeres

Néhány hír mutatója:

1. Az oroszok az enyhülés jeleként elkezdtek a leszerelésnek. Ez jó hír, mert az amerikai kormány nem kényszerül annyit pénzt adni a hadseregnek (szép is lenne, de ez csak egy játék...), csökken a deficit, pénzügyi stabilitás következik: A gazdaság is jól reagál, a bizalom erősödik, fellendül a kereskedelem. A részvényárak nőnek.
2. Az USA kormánya támogatja a szintetikus üzemanyag minél szélesebb körű bevezetését, hogy az ország függetlenebb legyen az OPEC-olajtól. Az olajvállalatok részvényei stagnálni fognak.
3. Dél-Afrika pénzügyi problémáinak csökkentésére aranyat ad el. Csökkenni fog az arany világgiaici ára. Ha volt aranyunk, adjuk el (de nem rossz ötlet venni, ha jól megsaccoljuk a mélypontot...)
4. A Texas Air felvásárolja a PAN-AM részvényeket. A kiserővényesektől a megfenmaradó részvényeket 50%-os áron

- oajtja felváról. Vegyünk PAN-AM részvényt, mert nőni fog az árak.
5. A dollár le fogja értékelni a márkához képest 10%-kal. Vegyünk minél több márkát!
6. A McDonald's hamburgerjeiben egészségre káros anyagokat találtak. Természetesen célszerű megszabadulni a McDonald's részvényektől.
7. Új immunhiányos betegséget fedeztek fel, melynek neve AIDS (ugy mégis, mikor készült ez a program?). A betegség ellen még sokáig az övszer lesz az egyedüli hatásos védelem. Nyugodt szívvel fektethetjük pénzünket egy gyógyszerig részvényeibe (nem inkább övszergár?)

Ennyit a hírekről, nézzünk szét most a tőzsdén: A képernyőn egy sor, a valóságban is létező cég nevét és részvényeinek árfolyamát láthatjuk csoportokba szedve. Ezen csoportok:

- Autógyárak, légitársaságok
- Szabadidőipar
- Bankok
- Repülőgépipar
- Vegy- és gyógyszeripar
- Acélipar
- Számítástechnikai cégek
- Olajtársaságok
- Kereskedelmi trösztök
- Egyéb ipari- és szolgáltatóvállalatok

Valamint az utolsó oszlop végén: **H.STAKE M.:** nagy kockázatu értékpiropk **Fix.In.s.:** fix kamatozású értékpiropk **Inv. Funds:** befektetési alapok értékegyei **Gold:** Arany **DM:** Német márka



Speculation, the name of the game.

A képernyő bal alsó sarkában egy igen fontos sor van, amely jellemzi a piac mindenkori állapotát, hangulatát. Ez lehet:

**Bull market:** az árak gyorsan emelkednek  
**Maintain:** az árak fokozatosan emelkednek  
**Rise:** visszaesés után az árak megkezdtek az emelkedést

- Steady:** az árak stabilak, állandóak  
**Fiat:** mint az előző, de a forgalom csökken, jön a pangás  
**Friendly:** lanya forgalom, nyomott árak, az alksuzok csak beszélgetnek, de nem dolgoznak  
**Lighter:** a hangulat 'gyülekeony' valamilyen rossz hír vagy visszaesés miatt, a részvényárak csökkennek  
**Fall:** a visszaesés kibontakozóban van, minden részvény esik  
**Weak:** tőzsdéi mélypont, pangás, részvényárak a padlón

Miután így kiismertük a tőzsdét, célszerű lenne adni-venni is. Erre 6 menüpont van, amelyek közül a kurzor-billentyűvel választhatunk. Minden menüből F7 a kilépés. A pontok:

- **Buy:** Vétel. Ki kell választani a cég nevét, és beírni, hogy mennyi részvényt akarunk tőlük venni.
  - **Sell:** Eladás. Az eljárás hasonló az előzőhöz.
- Vigyázat! Jól gondoljuk meg, mit csinálunk, mert az eladási/vételi procedúrára 10 másodpercig van! Ez egy szép kis kitalás a kedves programozók részéről...
- **Credit:** Hitelt vehetünk fel: F1 - Kölcsönt kérünk (max. hitelképességünk határáig), vagy visszafizethetünk valamennyi pénzt (F3). Kölcsönt csak akkor kapunk, ha van rá fedezet (részvényeink befedtetett pénz). Csak készpénzre a bank nem ad hitelt. Ha eladunk a részvényeinkből, akkor automatikusan visszafizetésre kerül egy rész a felvett kölcsönből.
  - **Info:** Megnézhetjük a játék jelenlegi állapotát. Bővebben:

- **Saving account:** betét számla
  - **Fixed deposit:** id. előző, de \$10.000-tól nyitható, és nagyobb a kamata
  - **DM, Gold:** márka, arany
  - **Investment-funds:** befektetési alap
  - **Fixed securities:** fix kamatozású érték-papír
  - **Stock:** részvény
  - **Dividends:** osztalék
  - **Value of deposit:** a letétek együttes értéke
  - **Cash:** készpénz
- Ez alatt látható még a letét, valamint a még visszalevő fordulóok száma.
- **Saving account book:** betét számla
  - **Fixed deposit:** szintűg

Nem éri meg betétjeinkbe fektetni a pénzt, mert a részvényekből több nyereségünk lehet, mint a betétek kamataiból. Az árfolyamokról: Általában a részvényárak egy alsó érkéhatártól egy felsőg folyamatosan emelkednek (hacsak közbe nem jön

valami negatívum), aztán kifulladásig, és szépen visszazuhannak a kiindulópontra. Mi a két árfolyam közötti különbségből profitálunk.

Jó tanács, hogy addig ne adjunk el részvényt, amíg nincs rajta nyereség, így elkerülhetjük a csődöt. Ellenkező esetben visszamosolyoghatunk a képernyőről ránk vigyorgó keselyűre, amely az ilyen kellemetlen események bekövetkezőkor szokott megjelenni.

Ha csak egy pár dollárral többet adunk el részvényt, mint a vételi ár, akkor veszteség léphet fel, ugyanis nekünk kell fizetni az alksuzok (brókerek) munkadíját is.

A játék kétféleképpen érhet véget: vagy csődbe megyünk, vagy letelik az előre megadott számú forduló. Utóbbi esetben megjelien egy stopperátó ábrázoló kép, valamint egy felirat: 'az idő pénz és az idő lelt'. Nem valami nagy szám. De a lényeg nem is ezen van, hanem magán a játékon: meg tudunk-e gazdagodni, vagy sikeresen csődbe jutunk.

Végezetül néhány szó a játékról és a való-sághoz való viszonyáról:

Elsősorban két hiányosság: a hírek nem generálódnak, számuk véges, így néhány játék után szépen visszako szöngetnek. Másodsor: részvény vásárlásakor a program nem méltóztatik közölni, hogy hány részvényre elég a pénzünk. Ezeken kívül a való- di tőzsdé nem mindig logikusan viselkedik egy hír hallatán, gyakran sir a jó hírre és nevet a rosszon.

Még egy különbség: a mai, pláne nagy tőzsdéken (New York, Tokyo) még havonta sincs akkora részvényárfolyam-ingadozás, mint ebben a játékban naponta.

A játék leginkább a klasszikus (1929 előtti) tőzsdékhez hasonlít, amelyk nagy mértékben a tömeghisztéria befolyása alatt álltak: az árak napról napra nagyon sokat ingadoztak a nagyközönség pillanatnyi hangulatának, elvárásainak függvényében.

Mindezen negatívumok ellenére a játék jó, és akít érdekel a gyors meggazdagodás lehetősége (márpedig kit ne érdekelne!), annak csemege ez a program.

Akinek pedig ezek után van bátorsága el-menni a valódi tőzsdére, annak figyelmebe ajánljuk André Kosztolany magyar származású tőzsdékirály új szavait, akinek fel- év-százados tőzsdéi tapasztalat van a birtokában:

1. Úgyfél, ne higgy az alksuznak, bármit is ígér!
2. Ne akarjunk tippet után futni és titkos információkra támaszkodni!
3. Ne adjunk el csak azért, hogy hasznunk legyen!

• **Harsányi Zoltán**

# LOGGIAN

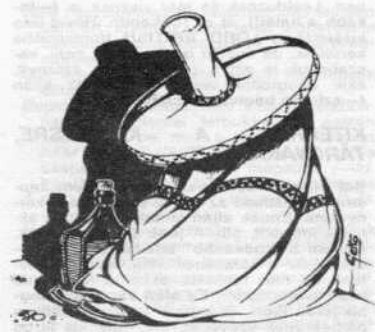
Khmmm... Hát sikerült nagy nehezen ismét találni egy olyan C64-es adventure-t, amiről össze lehet hordani pár sort. Azoknak a fickóknak az egyik első (közös) alkotásáról van szó, akiknek pl. a **Crime Time**-ot vagy a **Soul Crystall** is köszönhetjük (?). Ebből egyenesen következik a játék legnagyobb hibája: ez bizony egy német nyelvű kaland. Ezért pl. elképzelhetőnek tartjuk, hogy so-

kan nyelvi nehézségek miatt nem boldogultak a különben egész jó játékkal (mi is igénybe vetünk annyi helpet, hogy a memóriából kiirrogattuk az igéket, anélkül alig-ha boldogultunk volna). Mint a **Bytiders** többi játékaira, erre is jellemző a humor kértőssége: hol jó, hol kibíratatlanul gyenge. A játék egyébként egy teljesen hagyományos kalandjáték, a kerettörténetre majd

fény derül útközben, szóval akár bele is vághatunk a megoldásba.

Kezdetben egy erődeben ácsorgunk, és megtudjuk, hogy **Roger** barátunkkal hősie-sen nekivágtunk küldetésünknek, amiről azt sem tudjuk, hogy micsoda. Nézzük meg talán azt, hogy mi van nálunk (I). Egy egész táska... Akkor talán nyissuk ki és kukkantsuk bele (**OFFENE TASCH**E, **BETRACHT**E TASCHE). Egész érdekes dolgok vannak benne, szedjük ki őket (**NIMM** TEQUILA, **NIMM** SCHLUSSEL, **NIMM** GOLD, **NIMM** KARTEN). A tequilát ne igyuk meg, inkább menjünk észak felé (N). Itt találunk egy kést és egy cédulát, ve-gyuk fel őket, majd az utóbbit olvassuk el (**NIMM** ZETTEL, **NIMM** MESSER, **LIES** ZETTEL). A cédula **Heinz** úrál származik, aki ez uton közli, hogy valami idő-ugynököt kell elfognunk a városban, valamint azt, hogy sajnálja a rossz felszerelést, szóval ruhákat adott el valahol az erődeben, pénz helyett pedig adott neki aranyat, úgyhogy ezzel igazán boldogulhatunk. Cool!... Az é-lásott cuccok helyét meg is találhatjuk, de





egyelőre nincs ásonk, úgyhogy ne is farraskoz magukat. Kezdlünk inkább egy tekervényes hadműveletbe. Menjünk a juhokhoz (O, NO, O). A juhok érdeklődve szemlélnek minket, úgyhogy öljük meg az egyiket (TOETE SCHAFF), majd menjünk északra kétszer (N, N). Itt egy agresszív jellegű kutyulival találkozunk, aki rögtön nekünkugrik, és megfosztja a birkánktól (ha nem lett volna juhunk, elharapja a torkunkat, akármennyire is egy kis stópszli...). viszont teljesen lenyugszik. Vegyük magunkhoz a blokkot, és keressük meg a mexikóiak kunyhóját (NIMM HUND, SW, W, SW).



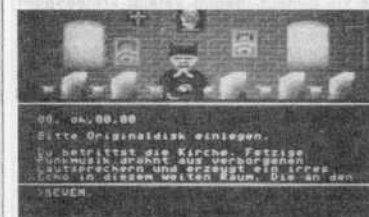
A mexikóiak erős narkósoknak tűnnek, ez még majd hasznunkra lesz... Mivel nagyon hiányolják kis kutyusokat, adjuk nekik oda a dogot (GIB HUND MEXICANER). Az egyik fazon szinte sírva keblére öleli megható jelenet — majd beleszeli egy farkába, és némi fűszerral körítve megfőzi a szeretett négy lábát. Miután ilyen örömet szerettünk nekik, kijelentik, hogy szívesen eljárnának a gatyánkat is pókerem. Tényleg jól játszanak a piszkok, változtassunk egy kicsit az esélyeken: adjuk nekik a tequilát, bár kár beléjük (GIB TEQUILA MEXICANER)... Az üveget pár kortyból elintézzük, de még így is jobbak nálunk (szép kis fűhős...), cinkeljük meg egy kicsit a paklit, és aztán kezdjünk játszani (ZINKE KARTEN, SPIELE KARTEN). A mexikóiak néhány vesztes parti után csendesen elalászanak, mi pedig végre bemehetünk a házukba, ahol megtaláljuk a hön áhított ást (N, NIMM SCHAUFEL). Irány akkor tehát az elásott cuccok helyszínre, és ássunk egyet (S, NO, NW, GRABEN). Találunk egy ládat két helyi jellegű ruhával (csak azért, hogy nehogy elfeledjük igen hasznos segítőnket, Roger). Új ruhánkban most már meglátogathatjuk a farmert is, aki nem zavar el minket a fenebé, mint gyanús idegeneket (SW, SW, SW, S). A farmernél találunk egy napszemüveget, amit rögtön magunkévá is teszünk (NIMM BRILLE), majd elpalyázunk a városba (O, O, O, NO). A városban első dolgunk felkeresni az "Adventure Heipline Shop", vagy valami hasonló névre hallgató üzletet (NW, N, N). Itt egy barátságos nyúl ad felvilágosítást arról, hogy egy idő-úgnok leleplezéséhez elsősorban egy speciális napszemüveg

kell (sajnos nem tud adni, mert eladta egy farmernak az utolsó — mi attól loptuk el az imént...), valamint ha már tudjuk, hogy az illető egy idő-úgnok, akkor kutyá köteleseggünk egy lézerpisztollyal ártalmatlanná tenni. Miután ennyivel okosabbak lettünk, menjünk a bankba (O, N). Itt csak némi pénzváltást ejtünk meg, aztán már távozatunk is (GIB GOLD KASSIERER, S). Következő utunk a börtönbe vezet (egyelőre még a saját akaratunkból), ahol egy rabbal fogunk beszélgetni (O, N, O, SPRICH GEFANGENER). Azt mondja, hogy Briantnek hívják (honol), és azért zárták be ide, mert valami velősöt mondott a polgármesternek. Szeretne azonban kijutni, és megker minket, hogy ugyan értesítsük már a barátait, akik a temető mellett tanyáznak. Há! Igen, menjünk oda (W, S, W, W, NW). Sikerül is egy, az előbb említett ürge eleteről szóló filmből származó jelenetbe csoppennünk, amikor az elmes bacsik éppen a Júdeai Felszabadulási Frontot és színornimát szidják, majd nagy nehezen felfigyelnek ránk. Hősünk elmeséli nekik a Brianttel folytatott beszélgetés lényegét, mire rövid (hosszas) gondolkodás után a következő zseniális tervet eszelik ki: mi menjünk vissza a szobánkba (milyen szobánkba?), majd reggel hagyjuk el a szállót (milyen szállóadt?) és jelentünk a seriffnek (milyen seriffnek?), hogy valaki megtámadta a bankot (milyen bankot?). Amíg a seriff az ő áttámadásukkal (biztos, hogy áttámadásról van szó?) lesz elfoglalva, mi szabadítsuk ki Briant (milyen... no mindegy). Valóban napszerű terv... Menjünk akkor a hotelba (SO, O, O, S, O, itt jól megkopasztnak, S), és aludjunk egy jót (SCHLAF). Reggel nézzünk be a fal és az agy között lévő résbe (BETRACHTHE LUECKE), ahol megtaláljuk a pénzünket. Most már távozhatunk a hotelből, irány a seriff (N, W, N, N). A terv remekül működik: bejelentésünkre a seriff azonnal elrohan a bankba, mi pedig nyugodtan kiszabadíthatjuk Briant, aki halásan közli, hogy keressük meg Judithot névű barátját, akit valami tárgyról kell megkérdeznünk. Judith-ot a bordélyház előtt találjuk — azért előtte, mert az intézmény pillanatnyilag üzemben kívül van (S, SW, W). A hölgygel tehát beszélünk (FRAGE JUDITH), és oda is adja az illeto tárgyat nekünk de a lelkünkre kóti, hogy adjuk oda a papnak, Irány a templom (O, NW, W), és adjuk oda a papnak a cuccot (GIB SOUTANE PFARRER), mire megkér, hogy ne nagyon hangorogtassuk a dolgot, és a hallgatás fejeiben ad egy szexlapot is. Szép kis pap... A lap érdekes (Play-Heinz...), de ebben a játékban minden kellemes cuccot meg kell szabadulnunk (ld. tequila), úgyhogy erre is keressünk madarat. Az illeto szárnyas az orvos lesz (O, SO, NO, N, O), aki éppen valami szexkötvényekön dolgozik, de hiányzik hozzá kedvence szexiáplánján egyik száma (?), amelyben természetesen a cikksorozat utolsó része van. Segítsünk akkor rajta (GIB SEXMAGAZIN DOC), mire elkészíti az első adagot, és halája jelöl nekünk ajándékozza. Itt az ideje, hogy beugorjunk az ivóba (W, S, S). Itt inni ugyan (sajnos) nem fogunk, viszont érdekes sztorit hallunk egy pillangóról, aki az lvó hátsó szobájában lakik. Keressük fel a hölgyet (S). Hősünk majdnem lenyeli a nyelvet az ámuldozástól (hát, a kép nem igazán nyújtja azt a vizuális élvezetet). A kisasszony bájosan doromboló hangon megkérdi, hogy mi a nevünk. Hősünk akadozó fogsorral bemutatkozik, majd megkérdi, hogy nem kaphatna-e esetleg egy icike-picike pontot. A hölgynek nem tetszik az ötlet, és igen haragosan kezdi villogtatni a látószervét. További bajokat elkerülendő, adjuk neki a bajjait (GIB SEXDROGE ABIGAIL), mire rövid gondolkodás (valószínűleg a szokásos női reakcióidő) után leteper minket és... a továbbiakat nem részletezzük. Reggel közli, hogy

nemrég járt nála egy Heinz nevű ürge, aki a "titkos" szobában hagyott itt valamit később esetleg erre tévedő barátai számára. Partnerünk biztos benne, hogy mi Heinz barátai vagyunk (logikus...), úgyhogy bemehetünk a keleti titkos szobába. Lépjünk is be (O), mire a program közli, hogy beléptünk a titkos szobába, ami nem is igazán titkos, mert az idevezető titkos ajtóban egyáltalán semmi titkos nem volt... Mindenesetre találunk itt egy egyszerű használatos extermintor-hőrsőgot, amely lézerpisztoly helyett lösz idő-úgnok vadászatra (NIMM HAMSTER). Most végre felkereshetjük indiai testvérünket, aki innen jó messze található (W, N, W, SW, W, W, N, N, N, W). Vegyük fel a szemüveget, és vizsgáljuk meg az indiánt alaposan (FRAG BRILLE, BETRACHTHE INDIANER). A szemüveg hatásának köszönhetően észrevesszük, hogy az indián nem is indián, hanem a Gary névre hallgató idő-úgnok. Uszítsuk rá a véngörzű hősörsőgot (BENUTZE HAMSTER), erre egy darabig kergetőznek, de az úgnok-indiánnak nincs esélye, a hősörsőg utoléri, és mindkettőt jól felrobannak. Okos... Mindenesetre végre bemehetünk a sátorba (N). Itt találunk valami hülye adóvevőt, amin hősünk rövid egy óra kereséges után megtalálja az egyetlen kapcsolót. Egy barátságos hang közli velünk, hogy nagyon ügyesek voltunk, meg minden, aztán hirtelen közbevágy Heinz barátunk hangja, aki rhögve közli, hogy kezdődött ez nem rossz, de az egész csak egy szimulátor volt, amely felkészített minket az igazi úgnokok elleni küzdelemre. Most menjünk el pár napra szobáságra, és ha visszatérünk, akkor megkapjuk első igazi komoly feladatunkat. Ezek után a készítőik személyesen is gratulálnak, majd elkezdnek fenyegetőzni, hogy ez csak a végtelen hosszú trilógia első része volt és majd jön a többi, meg ilyenek, mi mindenesetre további részekkel egyelőre nem találkozunk. Game over, well done, stb.



A játékról végül is lehet egy-két dicséret szót mondani. A grafika egyes helyeken már egész elviselhető formát ölt, a zene is viszonylag kellemes (egy ideig...). A fiúk fejlődése egyébként jól megfigyelhető későbbi játékaikon. Nyílt kérdés viszont, hogy hol a fenébe van a Soul Crystal II... no mindegy. Ha valakinek van valami infoja a Logan esetleges további részeiről, akkor igazán szívesen vennénk, ha megosztaná velünk...



• Bryan

# ULTIMA VJ.

ben, Leoladnak és már visznek is (—inkább a halál!) át az **IDŐKAPU**. Rövid idő kiseretében **LORD BRITISH** tróntörtembe kerülünk, de mielőtt beolvasnánk neki, kaszaboljuk le azt a pár átvédőd szörnyit, akik beugrottak velünk együtt az ajton (—színtén beolvasás céljából)!!!

## KITÉRNEK. A KEZELÉSRE, TARGYAKRA, STB.:

Bal oldali részen van a **cselekmény-képernyő**, itt látható az egész csapat és a környezete. Ennek alján látható az éppen aktuális időpont, stb. A jobb (—már akinek Nekem a „rosszabb” toetszik, BOCSI) részen felül a karakterek infói, ha nem hívunk be más funkcióit, akkor a felülnevezet képinev/pontszám. Ez alatt van a kommunikációs ikon, itt kapjuk az üzeneteket, a párbeszédke szövegét, etc. Egy kis forgó ankh jelzi a promót. A jobb felső sarokban a napszak képét láthatjuk, ennek is van jelentősége (—majd). A bal alsó sarokban vannak az ikonok (—ld. pár sor múlva).

**Kurzorbill.**, Home, PgUp, End, PgDn: a vezér—ill, kijelölt karakter mozgatása. Az utolsó **NEGY** természetesen az átolsó irányokat jelöli. Lehet ezen kívül természetesen egérrel is mozogni, a nyíl irányban (—ha instalálva van).

**ENTER**: parancsnyugtázás és click.  
**TAB**: ugrálás a cselekvés-képernyő és a jobb oldali felső menü között.

**ESC, SPACE**: elpaszszolni egy kört, addig a karakter nem csinál semmit, de az idő telik!!!

**Ctrl+E, Q**: kilépés a DOS-ba. Nem árt az állásmentésre figyelni!!!

**Ctrl+S**: játékalás kimintése. Egy könyvtárban csak egy játékalás lehet.

**Ctrl+R**: játékalás betöltése.

**Ctrl+Z**: hang kilbe.

**Ctrl+H**: segítség kilbe. Nem működik CGA és Hercules kártyán — amiről beszélni tud a kérdezett, MÁS SZÍNNELEN jelenik meg.

**Ctrl+V**: verziószám. Nem árt beszerezni a 4.2, de inkább a 4.5-öt.

Plusz dolog az (ALT148), nyomkodása a csapat karakterlistáját feltöltő görget. Természetesen ez elérhető az egérrel is, a kis nyílakra (fel/le) kell clickelni, mikor már több karakterünk van!

## A PARANCSIKONOK ILL. VEZÉRLŐBILLEN-TYÜK.

**Attack**: a kezünkben/einkben lévő fegyverrel-ekkel való támadás a kijelölt célpont-ra. Kijelölés a mozgatóbillentyűkkel és az Enterrel, vagy egérre és click.

**Drop**: egy cucc eldobása a INVENTORY menüből. Az éppen akt. —kissé jelenik vagyok) karaktert stufflistjára jelenik meg, vagy ha PARTY módban vagyunk, akkor a miénk (jelenkor) át kell váltani a kívánt csakó INVENTORY-jára, id. később). Ide áttérni a TAB billentyűvel lehet (—az egérrel ezúttal nem irom).

**Cast**: varázsszöveg felolvasása a varázskönyvből, csak akkor, ha az a kezünkben van!

**Rest**: pihenés, CSAK kinnt, a SZABADBAN, a vadonban! Meg kell adni, hogy mennyi ideig (óraig) (—ideig-óraig, amíg nem jön egy ehés dögcsapat) akarunk letáborozni. Ki lehet jelölni egy őrt, ezután nem ér meglepetés, ha esetleg megtámadnak. A pihenés a HEALTH pontok növelésére szolgál, viszont ne felejtssük el, hogy az őrszem nem szokott aludni. Egyébként egy karakternél felhalmozhatjuk a kaját az igazságos elosztás érdekében. IOLO automatikusan elkezd korrumpálni egy szunyagotát (—míg el nem alszik?! Vagy mi senki sem bírja tovább és leütik?! Vagy...)!



## The False Prophet

A mostanra már hagyományossá vált sorozat újabb epizódja van annyira nagy marhaság, mint az előzőek, tehát érdemes vele játszani. Egyébként ez még MINDEN kártyán fut (—azért egy XT Herculeses elégé idegesítő dolog), de már nem néz ki annyira rondán, mint elődei — egyszerűen jól kidolgozott (—ezért is voltam képes végigmenni rajta). A sztori természetesen Angliában játszódik... éppen a TV előtt ülünk és váltogatunk a csatornák között (—mindenféle ökor reklámok, pár behintett poén, stb.), amikor kint vihar kezdődik és nagy villámás közepette lepattan egy kő, amit sajnos felvesszünk. Egy ajtó jelenik meg, átmegyünk rajta. Nagy időloccsanás, átkerültünk a régebbi korok FANTASY világába (—Lord British, a kis huncut megint valami kreteenség agyalt ki), és ezzel kénytelenek is vagyunk elkezdni a kalandokat... persze még elolvashatjuk a készítőket névsorát, áthozhatunk a régebbi játékokból karaktert, vagy kreálhatunk egy újat. Természetesen mindkét nemből kiválaszthatjuk a nekünk pofaréseső figurát, akit meg is keresztelhetünk (stílusosan SIR BEER v. a szebb Mr. ACEFACE neveket használtam... —XINO). Jellemünk vizsgálatainak érdekében egy cigányról sátrában kötünk ki (—azt hiszem, elvesztésünk a lovagi éremyemet. Nem arra gondolok, hogy „gyenge, védtelen, eskülonbenis, stb. nőket NEM erőszakolunk meg”...), ami egy italt kever ki, annak megfelelően, hogyan válaszolunk a kérdéseire.

A jellemünk itt azt jelenti, hogy milyen az osztályunk, mint az ULTIMÁKban, a válaszadással határozhatjuk meg ezt, attól függően, hogy mit felelünk. Falán szótár sem kell, mert az alapvető szavak meghatározások:

- HONESTY (tisztesség, becsület) — a mágosok alapvető jellemvonása (mage)
- JUSTICE (igazságosság, méltányosság) — druida (druid)
- VALOR (bátorság, hősiesség) — harcos (fighter)
- HONOR (becsület, tisztelet) — lovag (paladin)
- COMPASSION (szánalom, részvét) — bárd (bard)
- SPIRITUALITY (szellemiség, lelkeség) — vándor (ranger)
- SACRIFICE (áldozatosság, önfeláldozás) — kovács (tinker)
- HUMILITY (szépségség, alázatosság) — pásztor (shepherd)

Kialakul a karakter kasztja, én főleg a mágia ismeretére törekedtem javarészt, ilyen stílusú pacákat is választottam. INTRO: IOfit: hitetlen pár démonstrerű dög társaságában leszünk, akik éppen áldozatot mutatnak be. MINKET. Ennek öröme el is ájulunk. Az áldozók éppen lecsapna, amikor a dög tejből egy új divatnak megfelelő nyilvessző áll ki. Regi barátunk, IOLO (—ezek az időtlen nevek!) követte el a gatzettel, természetesen DUPRE és SHAMINO (—nem mondok semmit a nevekkkel kapcsolatban. IOLO.) kisérte-



CAPTAIN LEONNA: Moonglow 15, 19, 18, 0.  
 CAPTAIN LEODON: Moonglow 15, 19, 15, 7.  
 GORN: Sutek alatt ???  
 GWENNO: Minoc. 18, 21, 17, 9.  
 JAANA: Yew ???  
 JULIA: Minoc. 21, 18, 17, 0.  
 KATRINA: New Magincia. 19, 16, 26, 0.  
 SEGGALLON: Serpent's Hold 18, 21, 20, 0.  
 SENTRI: Serpent's Hold 26, 18, 16, 0.  
 SHERRY: Lord British's Castle Egy beszélő egér. MINDENKÉPPEN szükségünk van rá Jhelomig, ahol is a vendéglőben csak ő tudja elcsenni a runát, az egérlükön bemászva.

A LEGJOBBO CSAPAT: Avatar Dupre, Shamino, Iolo, Seggallon, Gwenno, Gorn & Beh Lem.  
**FEGYVEREK, FEGYVERZETEK és PÁNCÉLOK, PÁNCÉLZATOK** minőségi sorrendben (lefelé nő):  
**FEGYVER, stb. Neve:** támadás-pontja, súlya. Lefordított név.

EZEK A FEGYVEREK EGYKEZESEK, HATÓSUGARUK EGY LÉPÉS TÁVOLSÁG:  
 ● Club: 8, 1. 5. Bunkó (—Ez most NEM „ügy”!)  
 ● Main Gauche: 8, 8. 8. Védekezési pontja. 1. Kés, támadó és hárító tör.  
 ● Mace: 15, 1. 8. Buzogány.  
 ● Sword: 15, 1. 4. Kard.  
 ● Glass Sword: 255, 1. 3. Úvegkard. A legerősebb fegyver, viszont csak egyszer használható, utána eltűnik (széttörik).  
 ● Morning Star: 15, 2. 4. Harci cséphadáró. Különlegése, hogy KÉT LÉPÉS HATÓSUGARA van.

EZEK A FEGYVEREK KÉTKEZÉSEK, HATÓSUGARUK KÉT LÉPÉS TÁVOLSÁG:  
 ● Two-Handed Hammer: 20, 6. 3. Kétkezes harci kalapács.  
 ● Two-Handed Axe: 20, 4. 7. Kétkezes harci (kétfejű) balta.  
 ● Two-Handed Sword: 20, 3. 4. Kétkezes kard.  
 ● Halberd: 30, 8. 2. Alabárd. A maga nemében a legerősebb fegyver, mivel NEM tűnik el használat után...

EZEK DOBÓFEGYVEREK, ELDOBÁS UTÁN, HA ELTALÁLJAK az ELLENFELET, ELTUNNEK, HA NEM, AKKOR AHOVA ESTEK, OTT IS MARADNAK — UJRA FEL KELL OKÉT SZEDNI, HATÓSUGARUK TOBB LÉPÉS TÁVOLSÁG:  
 ● Dagger: 6, 0. 4. Dobótőr.  
 ● Spear: 10, 1. 2. Dárda.  
 ● Throwing Axe: 10, 1. 1. Dobófejse.  
 ● Boomerang: 8, 0. 6. Bumerang. Ugyan dobófegyver, de visszajön!!!

EZEK „LÓFEGYVEREK”, MINDEGYIKHEZ „TÖLTÉNY” KELL HATÓSUGARUK TOBB LÉPÉS TÁVOLSÁG:  
 ● Sling: 6, 0. 6. Paritlya — tölténye a kő, ez pedig bárhol pótolható (automatikusan), nem kell külön szerezni!!!  
 ● Bow: 10, 1. Nyíl — arrow, súlya: 0. 1. nyílvesztő.  
 ● Crossbow: 20, 2. Számszerű — bolt, súlya: 0. 1. nyílvesztő (számszerűjéhez).  
 ● Magic Bow: 20, 1. Varázs-nyíl — arrow, súlya: 0. 1. nyílvesztő.

VARÁZSFEGYVER Neve: támadás, súlya. Lefordított név.  
 ● Staff: 4, 2. 5. Varázsbot. az ENCHANT varázslattal feltölthető 10 töltet erejű, ezeket a USE-rá „előhozhatjuk”, ilyenkor pl. egy KILL varázslat rögtön megöli az ellenfelet...  
 ● Fire Wand: 20, 0. 6. Tűzlabda varázspálca.  
 ● Lighting Wand: 30, 0. 5. Villám-varázspálca.

● Flask Of Oil: 4, 0. 5. Olajoflaska.  
**PÁNCÉLZAT, stb. Neve:** védés-pontja, súlya, támadás pontjai (ha van). Lefordított név.  
 ● Leather Helm: 1, 0. 4. Bőrsisak.  
 ● Winged Helm: 2, 1. Szárnyas sisak.  
 ● Brass Helm: 2, 1. 2. Rézsisasak.  
 ● Chain Coif: 2, 1. 2. Láncszemekből álló fej-és mellvért.  
 ● Iron Helm: 3, 2. 4. Vassisak.  
 ● Gargoyle Helm: 3, 2. 6. Gargolye-sisak.  
 ● Spiked Helm: 3, 2. 7. 4. Tűskés sisak.  
 ● Magic Helm: 5, 0. 8. Varázssisak.  
 ● Spiked Collar: 2, 0. 2. Tűskés nyakvédő.  
 ● Black Shield: 2, 2. Fekete pajzs.  
 ● Wooden Shield: 2, 3. 2. Fapajzs.  
 ● Spiked Shield: 2, 3. 4. Tűskés pajzs.  
 ● Winged Shield: 3, 3. 7. Szárnyas pajzs.  
 ● Curved Shield: 3, 3. 5. Görbített pajzs.  
 ● Kite Shield: 3, 3. 3. Solyom-pajzs.  
 ● Door Shield: 4, 4. Ajtó-pajzs, illetve amelyen a rómaiaknak is volt...  
 ● Magic Shield: 5, 3. 5. Varázspajzs.  
 ● Cloth Armor: 1, 0. 9. Szövetpáncél.  
 ● Leather Armor: 2, 2. 4. Bőrpáncél.  
 ● Magic Armor: 10, 7. 0. Varázspáncél.  
 ● Ring Mail: 3, 3. 6. Gyűrűkből álló ing.  
 ● Scale Mail: 4, 4. 8. Fémpikkelyekből álló ing.  
 ● Chain Mail: 5, 6. 8. Láncing.  
 ● Plate Mail: 7, 12. 3. Páncéling.

**STUFFZ...**  
 ...következnek pár tárgy, amikkel „erdeem” találkozni utunk során (nevük után a súlyuk)  
 ● Gold Coins: arany pénzérmék 2.5  
 ● Gold Nugget: aranycor 0.1  
 Gem: drágakő 0.2  
 Ale: világos sör 1.6 (—ezzel kellett volna kezdeni!!!)  
 Mead: ize, nemjuteszambe ital 1.6  
 Wine: bor 1.6 (—...meg ezzel is!!!)  
 Butter: vaj 0.2  
 Cake: sütemény, kalács 0.3  
 Cheese: sajt 0.2  
 Grapes: szőlő 0.5  
 Ham: sonka 0.2  
 Honey Jar (Jar of Honey): mézesbödön 0.4  
 Loaf of Bread: egész kenyér 0.3  
 Portion of Meat: húsporció 0.2  
 Rolls: zsemle 0.3  
 Leather Boots: bőrcipő 0.5  
 Swamp Boots: mocsárjáró cipő 0.3  
 Bucket: vödör 1.6  
 Horse Chops: lóka 0.2  
 Horseshoes: lócipő (—az ilyen kifejezésektől telik meg a „lócipóm”!)  
 ... ill. lopatko 0.8  
 Lock Pick: álkulcs 0.1  
 Key: kulcs 0.1  
 Torch: fáklya 0.5  
 Shovel: ásó 1.8 (lehet vele támadni is)  
 Ship Deed: hajó-okmány ill. eladási szerződés 0.1  
 Protection Ring: védő gyűrű 0.1: 5 VÉDEKEZÉSI PONT  
 Regeneration Ring: regeneráló gyűrű 0.1  
 Invisibility Ring: láthatatlanná tévő gyűrű 0.1

**VARÁZSLÓTYÓK**  
 BLACK: Invisible, vagy mint az ugyanilyen gyűrű, láthatatlanok leszünk. (Fekete)  
 BLUE: Awaken, láthatatlan vedőkorlát, ha valaki megtámad és ezáltal hozzáér ehhez, akkor kissé megcsapja. (Kék)  
 GREEN: Poison, mérég. Nem IOI megoldás, mert ha lassan meghalunk, akkor se hagyhatjuk abba a játékot, mert Lord British elé kerülünk, tehát kis öngyilkosjelölet — nem ajánlom. (Zöld)  
 ORANGE: Sleep, mélyaloma a hatása. Saját karakteren NE! (Narancssárga)  
 PURPLE: Protect, vörös aurát hoz létre, megelöl egy varázslatnak. Ideiglenesen gyógyítja a mérgezéseket is, ezen kívül véd. (Bibor)

**RED: Dispel Magic,** gyógyítja a mérgezéseket. (Vörös)  
 WHITE: Xray Vision, Ugyan állatunk a falakon, de nem tudunk mozogni. (Fehér)  
 YELLOW: Heal, gyógyítja a sebződéseket, egy erős gyógyítóital, de nem gyógyítja a mérgezéseket. (Sárga)  
 MINDEGYIKNEK VAN AZONOS VARÁZSLATA.

**VARÁZSLATOK**  
 ...az alábbi szavakra épülnek:  
 AN: semlegesítés/hárítás (Negate/Dispel)  
 BET: csekély (Small)  
 CORP: halál (Death)  
 DES: csökkentés, alacsony szint/lefelé, alá (Lower/Down)  
 EX: felszabadítás (Freedom)  
 FLAM: láng (Flame)  
 GRAV: energia/mező (Energy/Field)  
 HUR: szél (Wind)  
 IN: készíteni/kreálni/okozni (Make/Create/Cause)  
 JUX: veszély/csapda/sebész (Danger/Trap/Harm)  
 KAL: felszólítás, idezés/meghívás; segítség hívás (Summon/Invoke)  
 LOR: fény (Light)  
 MANI: élet/gyógyítás (Life/Helaing)  
 NOX: mérég (Poison)  
 ORT: varázslás (Magic)  
 POR: (meg)mozdít/mozgás (Move/Movement)  
 QUAS: illúzió (Illusion)  
 REL: változtatás (Change)  
 SANCT: védés/védelem (Protect/Protection)  
 TYM: idő (Time)  
 UUS: növelés, emelkedés/felfelé (Raise, Up)  
 VAS: nagy, terjedelmes, bő (Great)  
 WIS: ismerni, tudni/tudás, ismeret, tudomány (Know/Knowledge)  
 XEN: alkotni, teremteni (Creature)  
 YLEM: anyag (Matter)  
 ZU: alvás, áztatás (Sleep)  
 Tehát pl. IN (készíteni) és LOR (fény) — fénnyel alkotni (LIGHT)

NYOLC KÖRÖLBől áll az ULTIMA6 varázskészlete. Ahányadik szinten (Level) tartunk, annak megfelelő körön (Circle) belül varázsolhatunk. A játék elején talált varázskönyv az első két szintet tartalmazza, azok közül is csak pár varázslatot. Most az első NÉGY kör varázslatait adom meg. Az összetevők (reagents) nélkül nem lehet varázsolni, „ures” a varázskönyv!!! Kör (Sint), alatta VARÁZSLAT: Megidézési Neve, hatása — OSZTEVŐ(K).

**The 1st Circle**  
**DETECT MAGIC:** Wirst Ort, feltérképez egy objektumot — NIGHTSADE, SULPHUROUS ASH.  
**DISPIL MAGIC:** An Jux Ort, visszaállít egy varázslatot, hatást egy objektumot. Ha valakit megmérgezték (Poisoned), ez segít. Ezenkívül, ha valakit elaltattak (Sleep), akkor ezzel felébreszthető — GARLIC, GINSENG.  
**HEAL:** In Mani, gyógyít, visszaállít egy adagot a karakter HP-jéből — SPIDER SILK, GINSENG.  
**HELP:** Kai Lor, odateleportál az uraikódhoz a sz\* helyzetekben. Ha meghalunk, automatikus — NONE (nincs!).  
**LIGHT:** In Lor, a sötétben használható fényvarázs. — SULPHUROUS ASH.

...további (későbbi) varázslatok:  
**CREATE FOOD:** In Mani Ylem, egy „juttalomkaját” készít a sz\* pakkunkba — GARLIC, GINSENG, MANDRAKE ROOT.  
**DETECT TRAP:** An Jux Ort, feltérképezi a gyanús ládákat, ajtókat — NIGHTSADE, SULPHUROUS ASH.  
**DOUSE:** An Flam, kioltja a fenyeket — GARLIC, BLOOD MOSS.



# GOBLINS 2



A játék első része szinte osztatlan sikert aratott. A bődületes marhaságok mellett a játékban található feladványok nehézsége is igazán elismerésre méltó volt. Habár a második rész egy kicsit (nem sokkal!) kisebb ökörség, megoldhatóság (megoldhatatlanság?) szempontjából jó alaposan túlzott elődjén. Itt már nem egy képernyősek a helyszínek, hanem összefüggő szobákból állnak, az egyes cselekvések eredménye másik szobákra is hatással lehet. Ez mondjuk egy kissé megnövelte a lehetséges kombinációk számát, ami igencsak előnyre vált a játékban. Szerintünk hiba, hogy a játékosok számát lecsökkentették kettőre. A két karakter jelleme egymástól meglehetősen eltér, eszerint kell gondolkodni a játék folyamán. A két "hős":

- A humanoid egyén (*Fingus*) aránylag intelligens, bonyolultabb feladatok elvégzésére is alkalmas. Nem hajlandó viszont alantas cselekedetekre.
- A kevésbé humanoid szimpatikus lila srác (*Winkle*) lényegesen kevésbé intelligens, viszont mindenféle brutálításra kapható, amiből neki nem származik komolyabb kára.

Külön humor a játékban, hogy ha az egyik fickóval valami kellemetlen történik, akkor a másik igen jól derül az eseten. Az Intro-ban egy mágus eseteli az előzmények:

A királynak elrabolták egyetlen gyermekét, de szerencsére két vallalkozó szellemű egyén (természetesen *Winkle* és *Fingus*) megpróbálja kiszabadítani. Az agg mágusnak közben problémái támadnak egy légygel is, így válik az intro teljesen debilé. Ezek után lassan el is kezdhetünk játszani.

A kezelés nagyon egyszerű: **jobb click**-re adja a közös **inventory**-t, amiből kivethetünk egy tárgyat **bal click**-kel vagy kiléphetünk **jobb click**-kel (az aktuális tárgyat így löttyint). **Bal click** használja a tárgyat vala-

min vagy csak úgy magában. **Bal click** tárgy nélkül sétálás, vagy egy helyszínen található objektummal történő valamilyen cselekvés.

A **parancsmenü** úgy jön elő, hogy gyorsan felmegyünk a **pointer**-rel a képernyő tetejére. A következő lehetőségek állnak rendelkezésünkre:

- **Disk (Save/Load/Quit/Version)**: Talán nem szorul komolyabb ismertetésre, mindenhonl megerősítést kér (a verzió kivételével...)
- **Joker**: Az adott képernyőn elvégzendő cselekedetektől ad egy rövid összefoglalót. Néha még segíthet is valamit...
- **Note-pad**: Ez egy hasznos tétel. Felírkaíthatjuk a játék során kapott info-kat, és még papírral és ceruzával sem kell szenvedni.
- **Inventory**: Ezt az egy ikont nem sikerült megfejtenünk. Kérjük azon kedvas olvasóinkat akik rájöttek az ikon jelentésére, osszák meg velünk tudásukat egy terjedelmesebb levélben keresztül...
- **Exchange of objects**: Ez éppen nem aktuális fickóval betehetjük a kezében levő tárgyat a közös **inventory**-ba.
- **Movement**: Az aktuális szoba-rendszer bármelyik jelenleg elérhető helyszínére eljuthatunk vele fel órák sétálgatás nélkül.
- **Options**:
  - **Font**: Választhatunk másik karakter-készletet.
  - **Music**: Zene ki/be (már ha van hang-kártyánk...).
  - **Date**: Datum és pontos (gép)idő. Wow! Ezek után végre tényleg következtek a megoldás:

Miután hősünk materializálódtak, nézzünk körül. Látnuk két magunkhoz vehető tárgyat, valamint 3 (1+1 pár) falust. Talán szükségletlen részletezni, hogy milyen eredménnyel jár az ránk nézve, ha valamelyik tárgyat fel akarjuk venni. Viszont ami-

kor a kolbászt próbálkozunk, akkor is 1 pár falusi életlen rohogásban tor ki röppályánk láttán. Alljunk tehát *Fingus*-szal az üveg mellé, *Winkle* pedig próbálkozzon a kolbással. El is repül szépen, viszont amíg az öregek rohognak, *Fingus* felveszi az üveget. Menjünk most a szökőkúthoz (**Fountain**). *Fingus* "használja" a szökőkútut (hahahaha...), *Winkle* pedig tartsa az üveget a vízbe. Ha ez megvan, használjuk az üveget a brekuszon. *Winkle* lendületből leköpi szegényt, mire a béka távozik, mi pedig felvehetjük a követ. A kö átvardorol *Fingus*-hoz. Most kopogjunk be az ajtón, és beszéljünk a varázslóval. Hmmm, ez nem sok eredménnyel járt. Próbálkozzat *Winkle* is, ekkor megcsodálhatjuk elméjének álességét. *Fingus* dobja meg a követ a mechanizmusra (*Winkle* is legyen mellette!), majd húzza le. *Winkle* ekkor felmásk a keletkezett létrán. Nézzünk be az ablakon - hát ezt a pontot látni kell... Miután visszamásztunk a tetőre, *Winkle* megpróbál bejutni a kéményen keresztül. Veszte... Mindenesetre a varázsló kinyitja az ajtót, tehát irány befelé.

Miután kicsevegtük magunkat a *Tazaar* nevű vén marha varázslóval, nézzünk körül. A szőnyegként használt oroszlán (vagy mi) szájaban egy gyufáskatulya rejtőzik, de ezt egyelőre *Fingus* kevés sikerrel próbálná megkaparintani. Lépjünk rá *Winkle*-lel a szegény állat farkára, így már hozzájuthatunk a gyufához. A vízforralóba öntsünk vizet az üvegből, és gyújtson alá. Hamarosan elkezd futyulni, a falon levő papír mögöl pedig egy kulcs kerül elő. Fújjuk el a tüzet, és maris miénk a kulcs. *Winkle*-lel álljunk a varázsló közelébe, *Fingus*-szal pedig tegyük a kulcsot a kakukkosorába. A kulcs megforgatása után kijön a kakukk egy nagy kulcs társaságában, amit *Winkle* megpróbálhat ledobni a kövel (ha nem sikerül, akkor természetesen a varázslót találja el, ami érdekes következményekkel fog járni...). A kulcs birtokában visszamehetünk a ház elé, ahol a kulcsal kinyithatjuk a pinceajtót. A pince egy üveg bot rejt, amely felvevete után mehetünk vissza a falusiakhoz. A vízzel most meglocsoljuk a virágokat, amelyek közül *Fingus* felvesz egyet, és átnyújtja a kolbász-tulajdonosnak. Kezd meleg lenni a helyzet, nem? A kolbász mindenestre elbóbiskol a virág illatától. *Winkle* álljon rá a ház előtti platformra (nevezhetnénk lábtörőnek is...), *Fingus* pedig nyomja meg a gombot. *Winkle* felszáll, és felveszi a kolbászt. Mehetünk az óriáshoz.



Itt elsősorban egy csirkéhez lesz szerencsénk. *Winkle* szorult ekkajja rendesen. Ez idő alatt *Fingus* csapja fejbe szegény állatot (a csirkét, nem *Winkle*-t) a kolbással, majd a kiad magából egy tojást (a csirke, nem a kolbász). Ha *Fingus*-szal benyúlunk a kutyától távolabbi lyukba, az kellemetlen. Ha viszont a kolbással nyúlunk be, az a kutyusra nézve kellemetlen. Ezalatt *Winkle* átsuhan, és bemegy a fenti fán lévő lyukba (érdemes előtte megszólítani az óriást...). *Winkle* talál egy átjárót, tehát most már szabad az út. *Fingus*-szal gyűjtsuk meg a fát, és összük meg (egésűek el) a tojást, mire az óriás feleled. Adjuk neki a kolbászt, majd a bort, így végre távozzatunk. Belépéskor rogtón igen szimpatikus körül-







madár, és elviszi *Buffoont*, kulcsot. Most kapunk egy újabb helyszínt: irány a hegy. A hegy megint egy farszto hely. Először is, passzolgatni fogunk: az egyik hős felveszi a követ, a másik pedig elveszi tőle egy színtelt fejlebb. Ezt sussuk el még egyszer, így a kő az óriás keze mellé fog kerülni. Most az egyik bátor kalandor álljon az oroszlán fejére, a másik pedig dobja a követ szegény állat farkára (nem a nemiszervé...). Egy nagy ordítással később a macsek fején álló fickónak az óriás bal vállára repül, és leüti a bot tetején vigyorgó fejet. Most tegyük fejlebb az időközben visszakerült követ egyszer. *Winkle* álljon az oroszlán fejére, *Fingus* pedig dobjon. *Winkle* így az óriás jobb vállán levő lyuk mellett kot ki, amin keresztül eljut a fejhez. Most *Fingus* álljon a cicus fejére, *Winkle* pedig dobja le a fejet, minek hatására *Fingus* a lebegő földdarabon találja magát. Kezdjünk el ugrálni (**click** ott, ahol a három felkiáltójel van), és amikor a földdarab leér *Winkle* mellé, ő is álljon rá. A fellitkezés után *Winkle* fogja meg a szemben levő szkiát, és ha már ilyen szép hidat képez, *Fingus* menjen át rajta. Az ugye a madarakkal történő beszélgetés nélkül is világos, hogy ki kell szabadítani a kalitkában sánylódo szárnyassült-jelőtelt. *Fingus* szerzje el a kalitka rácsait, mire a madarak elrepülnek, mi pedig begyűjtjük a kulcsot. Irány a ház, és menjünk be.

Természetesen újabb bonyodalom adódik: kiderül, hogy *Buffoont* megszállta valami kisebb démon. A varázsló ad valami lötyöt, ezt itassuk meg kis barátunkkal, mire a démon ugyan kijön belőle, de rögtön el is vizi magával. Mivel a varázsló nem hajlandó segíteni, egy kicsit az idegeire fogunk menni. Először *Fingus* próbálja meg kiderőlni a portrét, mire kap egy bumerángot a fejé-

re. Ha *Winkle* ráugrik székére (amin még szegény kis ártatlan *Buffoont* ült, hüpp-hüpp), akkor elkapja a bumerángot. Most *Winkle* következik: kezdjen el a táblára rajzolgatni a jobb felső sarokban talált ceruzával. A 3. műalkotas után kap egy szivacsot a pofájába, amit ismét szeretettel begyűjtünk. Most már teljesen brutálisba megyünk át: öntsünk *Winkle*-le a varázsló fejére vizet a pohárból (az üres pohárból...), mire a szerencsétlen varázsló tehetetlen dűheben már csak csapkodni képes. Erre leesik egy fogpiszkáló, amit el kell találni a bumeráanggal *Fingus* mesternek. A fogpiszkálóval *Winkle* essen neki a csontvaznak (mellesleg, érdemes fogpiszkáló nélkül is próbálkozni...), erre kinyílik a néhai új bordázata, és kiesik egy üveg mágius löty, természetesen rögtön össze is török. Nem baj, használjuk fel a szivacsot gyűjtögetésre. Végül, fújjunk bele *Winkle*-le a pipába, és *Fingus* tartsa a szivacsot a pipa fölé (a szivacsot a füstön kell használni!), ugyanis a mágius víz hő hatására minden ajtot kinyit; a megjelenő ajton keresztül pedig irány az utolsó helyszín.

A **Halál Birodalmába** kerütnék, *Amoniak* ott vicсорog a bal felső sarokban a herceggel a hóna alatt. *Fingus* álljon a jobb alsó sarokban látható (alig látható...) szemre, *Winkle* pedig menjen oda, ahol a 3 felkiáltójel jelzi a program. A szem ennek hatására felrepül, *Fingus* szintén. Az egér mellett landolunk, vegyük is fel. Most *Winkle* tartsa az egeret a sár fölé, és az előbukkanó krokodil fejére álljon rá. Amíg repül, *Amoniak* kinyújtja a kezét, pont a leelőg fogak alá. Dobjuk a bumerángot a fogak közé (még mindig *Winkle* a cselekvő fel), mire az egyik leesik, és átszúrja *Amoniak* kezét, aki dühösen ordítzik, és *Buffoont* is elengedi. *Buffoont* a lyuk mellé pottyán, amiből előjön

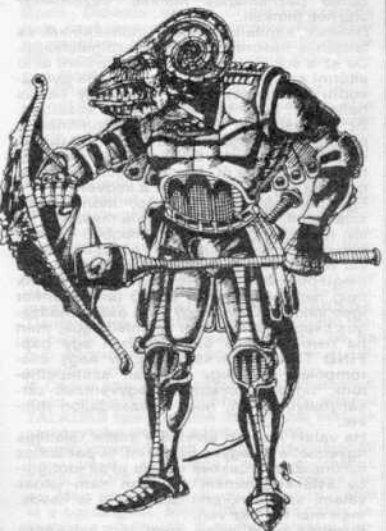
az a démon, aki elrabolta *á Tazaar* házából. *Winkle* ismét lépjen a felkiáltójelre által jelölt helyre, így a kirópanno szem fejbetalája az alkalmazott. Most *Fingus* tegye a szivacsot a szkiá tetejére, *Buffoont* álljon a jobb alsó szemre, és *Winkle* ismét közelítse meg a felkiáltójelket. A repülő után *Buffoont* a szivacsos landol, amiből elkezd csepegni (jó alaposan) a varázslóty. *Fingus* rajzoljon ajtot a szkiára, *Winkle* pedig nyissa ki (ne az ajtóra **click**-eljen, hanem a kilincserre), és ennek hatására végre távozhatunk. Teljesen érthetmes befejezés... A játékot ezennel megnyertük, jön az **endqucence**, ami elég kellemetlen lepletelésként ért minket.

**Összegezve:** az elején még nagyon tetszett a játék, de a vége felé egyre kevésbé. Valahogy az utolsó helyszínek erőtetettnék tünnek (különösen az utolsó előtti), a játéka jellemző nyakatekert logika pedig (szerintünk) teljesen követhetetlen és logikátlan ötletekbe ment át. Maradt a próbálkozás, viszont a sok egyszerre történő cselekvés miatt ez sem mindig vezetett eredményre, örökig kellett vele szenvedni (tényleg szenvedés volt). De legalább a program készítői elmondhatják magukról, hogy hosszú időre a gephez tudták láncolni a kedves játékokat...

Mindenknek ellenére, a játék jó. A grafika szép, a hangok pedig hasonlóan esztelenek, mint az első részben, még *Speaker* is. A leírásban csak elég kis hányada szerepel a program poenainak, akinek van ideje, annak ajánljuk, hogy **click**-elgessen rá mindenfelére, és olyan cselekedeteket, amik egymásra épülnek, próbáljon meg fordított sorrendben elvégezni nagyszerű szórakozás lesz.

• Bryan

# DARK QUEEN OF KRYNN

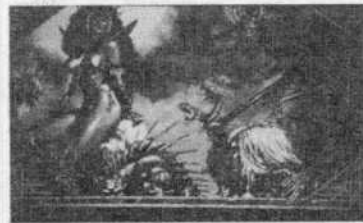


Lehet szidni minket, ennek ellenére el kell mondanunk, hogy a műtkőri húzás nem volt szándékos, ez maradt a végére,

és akkor derült ki, hogy csak annyi hely van rá. Most egy kicsit jobban emelyedünk a játékban. A változatosság kedvéért folytassuk ott, ahol abbahagytuk.



Legtöbb esetben az dönti el a csata kimenetelét, hogy ki jön előbb, ki tudja hamarabb odavágni a **DELAYED BLAST FIREBALL**-t. Az meg nem fair, hogy mivel az ellenséges varázslóknak nincs meghatarozva a koruk, ezért igen szívesen lövik el a gyorsítást.

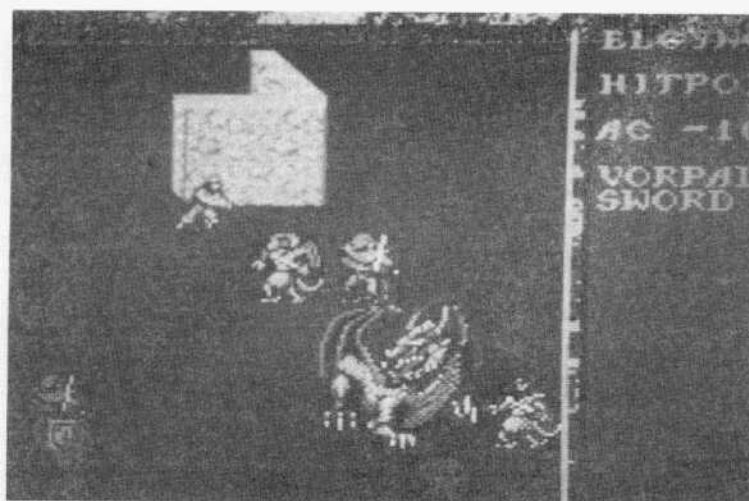


A varázslók közül a legnehezebb a **DARK WIZARD**, ezzel bánjunk nagyon óvatosan, főleg alacsonyabb szinten. Minden lehető ókórseget rápakoltak SSI-ék (amiket persze nem csata közben lő el, hanem már rajta

van), azonkívül még egy kis **MAGIC RESISTENCE**-t is tapasztalhattunk a szemtelénjén (esetleg **MINOR**/sima **GLOBE OF INVULN**). Van rajta: **PROTECTION FROM FIRE**, **PROTECTION FROM NORMAL MISSILES**, **MIRROR IMAGE**, **FIRE SHIELD** (tűz), tehát kellemes találkoznunk vele. A **FIRE SHIELD** miatt nem annyira ajánlott megcsapni, kilőni sem olyan egyszerű, mind a **MIRROR IMAGE**, mind a **PROT. FROM NORMAL MISSILES** miatt, 20. szintig egy **DELAYED BLAST FIREBALL** sem szokta azonnal elintézni (mert persze megdobja, aztán ezt a sebződest is felezi), de ami a legrosszabb, hogy általában rengetegen állnak előtte. Az a legrosszabb, amikor a tengerpartj barlangban mászkálva letámadnak minket egy keresztződésben (másodjára). Ekkor a **DARK WIZARD** pont a fal mögött van, úgy, hogy a saját embereire (csupa *Aurak*, *Sivak* meg *Bozak*) **HASTE**-l egyet, majd küldözget 3-4 **DELAYED BLAST**-et. Az aurakok vannak az első sorban, így egy tűzgolyó nem tud lukat vágni (rögtön — vagy csak 6 kör múlva), a **DARK WIZARD**re meg persze egyik **FIREBALL** se hat (**DELAYED** talán néha). Egy idő után meguntunk a dolgot, s az egyik varázslókat (pontosabban varázslónőket) odateleportáltuk mellé **DIMENSION DOOR**-ral, majd nagy szerencsével sikerült kikerülnie a felérohanó *Sivak*ok kardjainak élet, s majd még nagyobb mázival így is előbb jött, mint a **DARK WIZARD**, és így egy **POWER WORD STUN**-nal letudhatta. Igaz, hogy visszatjntni már nem tudott, de a pap azért feltámasztotta hősönket.

Nem árt a következőket tenni, ha módunkban van (nagyobb csetepatek előtt):

- **PRAYER** (itt mindegy, hány pap mondja el)
- **HASTE** (fontos)



- PROTECTION FROM FIRE (lehetőleg mindenkire)
  - MIND BLANK (lehetőleg mindenkire)
  - RESIST COLD (lehetőleg mindenkire)
  - MIND BLANK (lehetőleg mindenkire)
  - ENLARGE (lehetőleg mindenkire, hacsak nem nagyobb az ereje 22-nél)
  - SHIELD
  - IRONSKIN
  - MIRROR IMAGE
  - GLOBE OF INVULNERABILITY
  - FIRE SHIELD (fajtája a környezettől függően, pl a TOWER OF FLAME-ben mindenképp COLD, de pl a legtöbb előhílt ellen inkább HOT) és még izlés szerint.
- (Hát ez cool! En a Death Knights-szal C64-en játszottam, ott még alig volt olyan csata, ahol komoly mágikus segítség feltétlenül szükséges lett volna, itt meg varázsló nélkül ajánlatos fel:ötni magunkat... — Bryan)

És akkor ennyi rövidke bevezetés után indulhat a játék:

Lauranthalassa hivat magához! Vajon megint a kádban fog-e minket fogadni, vagy most valami újat talál ki (esetleg megint azzal az ócska szük-de-testhezálló-és-atlázó-ám-beragadt-cipzárú-és-öt-szörnyen-zavaro-háloings trukkel jön elő). Miután vidáman memorizáltunk pár napig varázstöndökkel (s eközben harcosaink/tolvajaink halálra unták magukat), látogassunk el hozzá, de óvatosan.

A lakáj fogad minket, majd nyalát csorgatva és vadul forgó szemekkel felvezet minket az Arany Táborkok lakrészéhez, ahol először betekint a hatalmas kulcslyukon, majd elszomorodik, s bekopog, hogy szabad-e. Laurana be is enged minket, de egyáltalán nem úgy néz ki, mint ha most is a szokásos szolgáltatásokat kérné hőseitől/hősnőtől.

Láthatólag lehagokt állapotban van, még egy TASHA'S UNCONTROLLABLE HIDEOUS LAUGHTER se vidíthatná fel (annál inkább, mert Krynnen ilyen nem is nagyon van, vagy legalábbis nem ezen a néven), de azért próbálkozik a szokásos tréfával (aminek az a vége, hogy a party is immunis lenne egy ideig a TASHA'S UNCONTROLLABLE...re, ha ilyen lenne). Mivel ez sem jött be, végre rátér a lenyegre. Miközben a kihunyó tüzet piszkálgatja egy leragott vörössarkány-szárnycsonttal, beszámol nekünk egy Caergoth nevű lebujiról, s Tasselehoffról, aki nemreg ment arra, mert arrafelé csodásan nagy zsebekkel járnak az emberek, azoknival a rejtélyes társnője lelépett az egész havi bevételükkel a donorvadászatból, s egy felakasztott goblin szerezint arrafelé vonult. Tasselehoff azonnal magához vette a Nyúlgyilkos nevű négykezes, kilencvenkétlű tört, majd a legkorábbi teleporttal odasurrant.

Idáig minden rendben lenne, de sajnos magánál felejtette Laurana egyik vesejét (nagyon sokat ígérték neki érte), s most a REGENERATION után Lau (Laura, Laurana, Lauranthalassa, Lauranthalamassacassa) igencsak megorrult ezért Tassra. Ezért felberlet minket, hogy nézzünk utána, mi történt Tasselehoff Kasszafürolábal (Lauranthalamassacassaburfool). Aztán Lau a sürgősség miatt azonban utrátkocsát minket. Ha minden OK, LEAVE-jük el Palanthast.

Éz dtközben hallott pletykák mind megerősítik Lau feltevését, ezért nem kis izgalom-

mal vetjük be magunkat a legközelebbi korbakba, mikor fentről sarkányszárnycsatogást hallunk. Hmm, gyanús. Olyan csend van (a szárnycsatogást és a halászikolyokat nem figyelembe véve).

A város kapuja nyitva... Rossz jel. Ez mindig is tárva szokott lenni. Kerülünk beljebb. Még a naponként felnyellett könyvtárosnénik tetemeit is leszedték a várfalokról. De nem, mintha egy-két kis darabka ott lengedezne még a szélben... Rettenetes harapásnyomokkal, lyet csak Tanis vagy egy sarkány tud produkálni. Nem, nem leszedték, leették őket. A hűvös szél felborzolja az ember haját, de a gyülekező, szürke felhők még rosszabbra engednek következtetni. Itt esni fog. Amíg el nem ered, járkáljuk gyorsan körbe a várost. A hazak romjait és a rombolások nyomait sarkányokra utalnak. Még egy ok, hogy gyorsan járjuk körbe a várost.

Az uton egy anyát látunk, aki újszülött kis-lányát karjában tartva, könnyektől átázott szemekkel, zokogva egy sirt igyekszik kárpótló elhunytt férje és fia számára, akik hősies küzdelemben estek el a sarkányok és (a kardnyomokból ítélve) a sarkánylattyak ellen. Segítsünk neki, legyünk könyörületek: le az anya fejét egy gyors csapással vágjuk le (vagy torjúk be a koponyáját), a bógó kisánny pedig koncoljuk fel. Mindenesetre vigyázzunk a majáikra, Tasselehoffnak még jól jöhet (tegyük is el a hűtőlábad). Ott dőlre mintha egy hajó horgonyozna... Vajon miért ez maradt éppen éppen? Két lehetőség van: ez most érkezett, vagy most megy el (és ezen vannak a támadók). Induljunk csak arra! Felúton megint azokat a szárnycsatogásokat halljuk. De ez alkalommal egyre jobban közelednek... Eszrevetted minket! BANZAI!

Miután letörtük kardjainkról a ragadós sarkányvér (vagy rosszabbik esetben a sarkányok lenyatták szájuk széleiről az edeskes embervert), folytassuk utunkat a még mindig álló hajóhoz. Amint odaérünk, hirtelen tucatnyi kalóz ugrik elő, s torunkra nyomvann pengéiket, kifaggnatnak minket arról, hogy kik vagyunk. Kellemes fickóknak néznek ki, legyünk hozzájuk kedvesek (amiben az is segít, hogy kardjaik egy mozdulattal igen rossz borbé hozhatnának minket). Vezérközhö visznek minket...

Draenor kapitány megérti Inditékainkat és felajánlja hasonnevű hajóját szolgálattépp. De az a sok, sötét felhő valahogy nem akar eltűnni az égről... Egy alkérdemenk gyana-kodni a felhőkre, mikor fentről egy kiáltás hallatszik, hogy hajórcsóna van a közelben. Ez igen ismerős tengerjáró barátunknak, s azonnal fel akarja deríteni a hajó utasainak sorsát. Kiszáll, de előtte nekünk is szól, hogy kísérjük el őt, ha gondoljuk, mert nagyon fél egyedül. Tegyük a kedvére.

Egy barlang. Csöpp-csöpp, mondja egy sztalagmit, majd elkezd felfelé mászni a falon (lehet, hogy inkább sztalagmit?). Hamarosan megértjük, miért is. Folytassuk utunkat egyenesen. A nullával jelölt helyre érve meglepetésben lehet részünk, ha tolvajunk még nem elég magas szintű (ami ilyenkor igen valószínűtlen). Egy igen ócska madzgas csapda működését szemlélhetjük, mert ha nem vennék észre (ebben egy papi FIND TRAP sem segít), akkor nagy csörmópülés után egy harcban szerepelhetünk, ugyanis tucatnyi felfegyverzett sarkánylattyó rohan, hogy felszabaduljon minket.

Ha valaki nagyon élvezte a csatát, ajánljuk figyelembe az egyes helyszínt. Itt pár álmos rokona az előzőeknek csapja el az időt görbe estékkel, minket azonban nem látnak valami szívesen, ami talán nem is csoda, mert már télt ház van. Fussunk most előre, mert rég csináltunk már valami hőselet (az anya és kisbaba felaprításán kívül). Hopp, egy nő és egy adag draco állja az utunkat. Draenoron va-lahogy ismerős a hölgyike. Kijelentési

És utóljára még a karakterszerkesztésről:

- A) Legalább egy férfi legyen a csapatban, elég magas CHA-val (bár lehet, hogy nem valami sok ember csinált csak nőkből álló partyt — kivéve a Spelljamert).
- B) Mivel ez a Dragonlance-nek első kiadású változatánál maradt — amit talán csak a karakteráviteli gondok elkerülése végett csináltak, hiszen a Tales of the Lance-ból valószínűleg már elég kész volt májusra (92. júliusban adták ki) ahhoz, hogy pár tanácsot tudjanak adni az SSI-nek a 2nd edition változatánál kapcsolatban — a nem-ember fajok nagy részénél van olyan osztály, amelyben meghatározatlan szintig fejlődhetnek. Tartsuk ezt észben karaktergenerálásnál, mert ilyen magas szinteknél nagy szerepe lesz. Itt csak azokat említjük, amit lehet választani a DQK-ban.
- KENDER: tolvaj  
SILVANESTI ELF: ranger, varázsló, pap  
QUALINESTI ELF: ranger, varázsló, tolvaj, pap  
HALF-ELF: tolvaj, pap  
HILL DWARF: harcos  
MOUNTAIN DWARF: harcos

- C) Ez ugyan nem a karakterszerkesztéssel van kapcsolatban, de érdemes megjegyezni: mivel 1st edition, itt a THACO nem csökken a végtelenségig, hanem csak addig, míg a karakter mentői is változnak. Pl egy harcosnak a legjobb THACO 4 (+/- bónuszok).



szerint *Crysis*, a hűgicája állja utunkat (a draconianok viszont nem rokonai). De mire egy szép, nagy, csontforraló tűzgolyót oda tudnánk küldeni, a hőlgymény eltűnik, a dracók persze meg mind nekünk esnek (előleg jellemző a játéka, meg az SSI stuff-okra a kissé túlzott számú csata). *Crysis* addig eszák felé húzótt. Lenézhetünk délre is a kettes számmal, ha bemászunk a likba, egy kis *Beholder* kezd velünk szemégetni. Ahhoz képest, hogy miket tudna, most valahogy elég békés, ami nem kifejezetten *Beholder*-jellemző. Szóval innen masszunk ki (hacsak valaki nem akarja kipróbálni, milyet is robban egy *GAS SPORE*), majd igaziakkal is lesz elég dolgnak.

A harmas helyszínnel az elrabolt falusiak egy csoportjához is kerülhetünk egy kis megszárlás után. Engedjük útjukra őket, s azok felfegyverkeznek, és megkeresik a kifelé vezető utat.

Uccu neki a négyes helyszínnel. Itt is *Crysis* ácsorog, persze nem egyedül, de az előző szándékainkra emlékezve egy szép, hosszúra sikeredett *FIREBALL* reppen felénk. Ugye, arra azért van időnk, hogy gyorsan egy *DISPEL MAGIC*-et kántáljunk (hat, az ilyenre máskor is szükség lenne...). Csata. *Draenor* szerint *Crysis*-nak semmi baja, csak épp el lett *charm*olva. Na, akkor no problem. Verjük tábort, s *REST*-eljünk pár hónapot. Egyszer csak meg fogja dobni a mentőt...

De aki ebben nem bízik (jól teszi), az induljon el a barlangban eszák felé. Az ötös számmal mindlang pár sikongató sztalagtit ugrik a fejünkre, s akar minket meglekélni. Tehát ezért volt az is a földön! *PIERCER*-erek...

Ha valakinek a csapata túl jó bőrvan, meglátogathat pár (3 db) igazi *Behaldert* (8). *bibortéreg*ket vagy akár egyszerű *pók*-okat. Az is izeltiábuk a 6-os ponton vannak, egy összetakolt vízipók-hullapók teteje megül fogják rákínvanti magukat. Hétnél egy vénember üdögöl, kilencnél meg egy vénasszony. A vénasszony érdekesebb, mert ad egy *NECKLACE OF MISSILES*-t. Tíznel *Olinak*, a falu kovácsának bomló teste búzilik (s még a veséje sem ép), de ha már meguntuk a barlangot, ugorjunk el a tízenegyes ponthoz.

Itt *Crysis* egy meglövogal egy kéksárkányt, majd elbucszik a többiekől, és illépek *TALADAS* felé. Nekünk itthyag pár elláskék sárkányt, feketékkel segítve. Csata. De jart! Valami kiesett *Crysis* tarisznyájából! Egy vese az, rajta egy nyomattal: *TASSLEHOFF & CO*. Aha! Tass rejtélyes társa! Még egy ok arra, hogy kövessük. Tehát ki a barlangból. Most *Draenor* kapitány javaslatára pihenünk. A memorizálással kapcsolatban valami isteni hang azt súgta, hogy mellőzzük a tüzet. Hagyjuk ki az összes ilyet, helyette „tegyünk be” pár *CONE OF COLDot* (inkább, mint *ICE STORM*), *LIGHTNING BOLT* (nagyon fontos),

**SNAKE CHARMOT, MAGIC MISSILE-T, SHOCKING GRASPET, stb.**

A felhők még mindig sötétek... Egyre jobban sűrűsödnek. A rossz hírt megérsőt *Draenor* kapitány műholdja is, úgyhogy kossuk ki magunkat a fedélzetre (mivel itt nincs *CONTROL WEATHER*). És tényleg kitört a vihar! Nagy hullámok, meg minden, *Draenor* már úszik, s minket is mindjárt elvisz a sós víz (hehe, a kikötést csak azért mondtuk, hogy ne is tudjon senki kapálózni. Blugy-blugy-blugy-blugy-blugy...)

Ah, de mi ez? Olyan furcsán lassan mozognak, ráadásul az egész testünk hullamzik. Szokjuk meg egy picit a járást, fussunk fel s alá a szokatlan környezetben. Egyszer csak érezzük, hogy változik a nyomás. Az ajtó! Haha, egy *dargonesti* a vendéglátónk *LYZIAN* a neve és *Draenor* jóbarátja. Minket sikerült meggyógyítaniuk, de a kapitány már nem jart ilyen jól. Elmondja, hogy milyen kis hasznos óceánméli varázslatot bocsátott ránk, mikor kintról nagy nyomásváltások és bugarborékolások hallatszanak. Mi ez? Sárkányok? Igen, vi-ziek (megjegyzendő, hogy a **MONSTROUS COMPENDIUM #4 — DRAGONLANCE**-ben és a **TALES OF THE LANCE**-ben is összekeverték a két vizilati sárkány képet, az **AMPHI** és a **SEA DRAGON**-ét. Az **AMPHI** (mint ahogy a sárkány leírásából is kitűnik) a békászerű, mert az tud ugrálni, a teknőspáncélú meg a **SEA**. Itt szerencsére jól rajzolták mind a kettőt. Attól függetlenül még így is nehez lesz a csata, mert (azon a karakteren kívül, aki felveszi a **LYZIAN** adta **RING OF FREE ACTION-T**) mindenkinek a **MOVEMENT**-je 3, szóval a varázslatokra kell főleg hagyatkoznunk.

Lúzi tanácsára keressük fel a **SAFE HALL-T** (2). Utközben beleakadhatunk pár akadékoskodó hullóba, de akár elfekbe is. A kelti részeket kijárat van a városból, de a végtelen tengerbe. Ha kipróbáljuk, milyen is ott, a karakter azonnal eltűnik (és szornyethal). De inkább ajánljuk fel segítségünket, mert akkor mi egyedül lenyomhatunk egy sárkányt. Aztán álljunk tovább. Az is megeshet, hogy egy lú megkér minket, hogy hozzuk vissza neki hűgát, aki hősködni akart, s ezért nem ment vele, hanem inkább egy őrszobában kucskol. A legközelebbiben a **SEARCH-T** kapcsoljuk be, majd járjuk végig (ha kiirta, hogy az egy **GUARD ROOM**). Csatlakozzunk hozzáknak, mert megutna, hogy minden ovistársát már feltalálták a sárkányok, egyedül meg nem is olyan muris meghalni. Ha elviszünk, uton-utófélen más *elfik* kerédkednek védelmünkbe. Vegyük fel őket is, majd ha már elegenden vannak, vigyük őket is a **SAFE HALL**-ba. Az ajánlatán dörömböljük (**POUND**). Nagy az öröm, de még a miénk mekkora, mikor észrevesszük a **TRAINING** lehetőségét a terem közepén. Itt még adhatnak pár feladatot:

- Hoznak halódó tündéket, akik örök lettek volna. Nem tudják, mi a bajuk, közmának **NEUTRALIZE POISON** (az *elfek*nek is csak ennyi eszük van!) **Sahuagin török** mérge (amik speckosak, mert a sós víz se mossa le).
- Egyéb sebesült *elfek* is lesznek, ezekre **CURE LIGHT WOUNDS**-okat kell pazarolni.
- Az öröknek már fogyóban van a lándzsájuk, nagyon jó lenne, ha vinnék nekik az egyik kapuhoz. Vállaljuk el (sima lándzsák, szóval nem érdemes magunknak is venni), majd ki a **SAFE HALL**-ból, el a legközelebbi kapuhoz az óceánba. Mindenki happy. Vissza
- Egyszer betörnek a sárkányok a **SAFE HALL**-ba is, amit meg kell torolnunk (2 tengeri, meg egy **AMPHI** dragon várja hálálát).
- Lesz egy vén figura is (tényleg jó vén lehet, ha *elf* is) aki már nagyon a halálán van. A gép azal iszjegt minket, hogy nagyon rossz bőrvan, valószínű, hogy minden gyögyszerünket elveszi

(hát, nehéz elképzelni, hogy valakire több **HEAL** is szükséges lenne). Igen, igen! De ekkor megszólal a tata: nem, én már meg akarok halni. Idáig nem tudtam, hogy kire hagyjam a botom, viszont így... Ahhhhhh. S nekünk ad egy **STAFF-OT** (**STAFF OF STRIKING**, mint +3-as, de **USE**-olva ideiglenesen nő a sebzése +6-ra, ill. +9-re).

Egy bizonyos idő múlva megjelenik *Lyzian* is, aki kifejezi meglepődését az iránt, hogy milyen szívósak mostanában a sárkányok, majd érdeklődik arról, hogy jót unatkozunk-e. Ha beleegyezzünk, a többi *elf* tiltakozva elmeséli neki tetteinket. Most kell mosolyogni szerényen, meg irulni-irulni. De legalább kapunk érte meg egy **RING OF FREE ACTION-T**, és *Lyzian*nek meg *Draenor* kapitány is eszébe jut. A királyi halosobában hagyták, egyedül (1). Menjünk utána. De amint kilépnek az ajtón, az *elfek*nek eszükbe jut, hogy mennyire megrongálódott, s kéne egy új borítás rá. Mivel pont arra jartunk, persze hogy minket fognak megkérni. El kell hozni az egyik műhelyből (3). Es most itt az idő, hogy tényleg meglátogassuk *Draenor*nt.

Csendben, kinyúlva fekszik a királyi nyugágyon, kezében egy pohár málnaszörppel, átkarolva egy vizifél szobalányt, aki bejöttünkön szenden kisompolgolyó a hátunk mögött. Szegény kapitány! Megpróbálja elfeledni *Crysis-T*. Vigyük magunkkal. Utközben egy vizilója lesz, amit különös módon mi is látunk. *Crysis* van a képen, körötte láng és tűz, pusztá nem füst. *Draenor* utanakállt, majd egy hűvös, télelmeles emberi hang szól vissza (láncsörgéssel és homokóra-pislogással). Aztán megszakad a kapcsolat, *Draenor*nak elfogyott az aprója. Akkor már nyugodtan ráncigáljuk tovább a **SAFE HALL**-ba. *Lyzian*nak emondja, hogy *Talhook*, a renitens herceg elarulta *Lyzian*-eket, s szövetségre lépett velükkel, akiknek szükségük volt a tojásokra. Itt valami azért nincs rendben. Ha *Talhook sahuagin* (márpedig az, mert majd a csatában is úgy ábrázolják), akkor ha egy fotonban bíztak meg benne a *dargonestik*? Nem hitték vajon, hogy elf fogja őket árulni?

Szóval *Talhook* elvitette a tojásokat, *Celanost* (regi *elf* város) egyik zugába, s tervbe vette hogy *Dargonest* ellen is támadást fog indítani, ami pedig a *dargonest* fővárosa. *Lyzian* ad egy kagylót is, amibe két mélyvíz varázslatot tett, egy kell ahhoz, ha szárazföldre vetődünk, egy meg ahhoz, ha vissza akarunk menni.

Induljunk el délre, a kijárat után egy hosszú, veszélyes átjárón kell végigmenni, majd pedig bejutunk *Celanost*-ba. Itt keressük meg a feljárt, vagy ha valakinek jobban tetszik, bujjon be egy olyan helyre, ahonnan *sahuagin*okat láthat, s kövesse őket (**FOLLOW**), így ők is odavezethetnek minket.

Fent YES, majd induljunk el a C-vel jelölt ponthoz. Nagyból részben tűzlenyek (**FIRE ELEMENTAL**, **FIRE SPIRIT**, **FIRE MINION**) fognak akadékoskodni, úgyhogy nem muszáj visszamemorizálni a **FIREBALL**-okat.

A-nál ajtócsapódást hallunk délkeletre, s ha megnézzük, akkor az északi teremből ellenséges lelkueltű gonoszok rontanak ránk. B-nél ha **SEARCH**-olunk, akkor pár gemhez juthatunk egy **WAND OF PARALYTION**-nel együtt, de nemcsakára egy **DARK WIZARD**-re és társaira is lelhetünk. C-nél vannak a kútban a tojások, bujjunk le értük egyenként, amíg ki nem írja, hogy mind fent van (ha ugyanazokat a fickóval csináljuk, előbb-utóbb leszed róla a fulladozás pár HP-t). OK? Akkor vissza az átjáróba (amikor kiérünk a levegős helyről, akkor megint YES).

Pár tucat sárkány ront felénk, nem éppen kedveskedő fútatással. Mit akarnak? **GIVE**, **BACK OFF**...



Lyzian már gratulál, s ajánlja, hogy a faramlakat pihenjük ki ott, ahol Draenor is aludt. Jó, menjünk a palotába. Ott már egy ór elvezet minket a hálóba, majd miután megkérdezte, hogy nem maradhatna-e, elmegy.

Epp RESTelünk, mikor nyikorogva kinyílik az egyik szekrény, s a meglepett Talhook herceg büjki k lelkes csapatával. Ottlünknek viszont nem örül, szóval ... Erdekes, milyen hamar ki tud bújni 30 sahuagin egy szekrényből! Valami gyilkossági tervet forgatott a fejében a kis huncut, de le lehet róla beszélni. PONT mikorra befejezzük a harcot, megjelenik az őrség (még jó, hogy ezért XP-t nem kap). De a király magához hívát minket, s ünnepl. Sajnos itt semmi normális állapotú szeszalst nincs, mert túlságosan sós vizűek lennének, de azért az a FOOTMAN'S DRAGONLANCE se rossz, amit kapunk. Aki nem tudná: ezzel egy sárkányos anyyi HP-t sebünk, mint amennyi a bájos kis fegyvert forgató karakternek van (emellett kb. egy Long Sword+5-nek felel meg, csak kézkezes — Bryan). Ezután Lyzian beajánl minket egy EZRA nevűhöz, s ad egy kagylót, ami majd segít nekünk Ezra-t meggyőzni. ...

Égére, itt vagyunk Taladasban! Pontosabban annak déli részén (SOUTHERN HOSK). Egy kis krynnrajz: Taladas Ansalontól északra fekszik, az északi felfélen. Egy szobában ébredünk. A fogadós nént ne kérdezzük a tenger gyermekeiről, ám

annál inkább Ezra-rol! Egy sponthorgászszaküzlet tulajdonosa (BAIT SHOP). Keressük fel (3). A bolt hátuljában van. Mondjuk neki, LYZIAN küldött minket, majd nyomatékul gyűjtsek fel a boltot (felülte viszont adjuk oda neki a kagylót). Felvüld, azt ugyan nem tudni, hogy miért, majd elküld minket a jó ...

A kettes egy kocsmá, a négyes egy bolt, az ötös pedig egy TRAIN-hely. Epp indulhatnánk kifele, mikor egy adag rosszíü kijön a vízből, s le akarja meszázolni a falut. Sajnos meg mindig haragszanak ránk Talhook miatt, tehát nem segíthetünk nekik. De utána a falu odateles értünk. Ez volt a HAMLET OF HIZDEN. Most ki.

Fel a vilagótótoronyhoz. Ez egy veszélyesnek kinező hely, de senkit le tévesszen meg a dolog, mert az is. A térképeken a kerek körök lyukakat jelölnek, amelyekbe véletlenül se lépünk bele, mert akkor egy jó nagyot esünk, le a -1. szintre, s akkor nem tudnánk sorrendben menni.

Az első szinten mindössze pár pök és denéver van, de ha pihennénk, akkor túllütné is sok fog bevágtánk kis táborunkba. Egy bizonyos mennyiségű rovar- és denéverítés után viszont automatikusan megtudatnodnak előlünk, ami nem egy utolsó ötlet. Keressük meg a feljárt. A második szinten is csak fel. A harmadik szinten először menjünk el valami szerszámmért (2), s csak ezután tudjuk a 3-nál üldögölő gnomot menésre készíteni (mivel elzárta a feljárt, ez fontos). A negyedik szinten az útkeresztződésnél jöpp SPECTRE MINION zárja el az utat. Adjunk nekik egy gemet, s akkor nem zavarnak (de az is jó érzés, ha felaprítjuk szellemeiket). Az ötösnél egy kis tekerős van, olvassa el az, aki kíváncsi rá (az ajtót a legjobb PICK-elni).

Az ötös szint egy gnóm masina lesz, amely mindenkit megutog, ha kívül van a középben. Kerüljünk oda, majd fel.

A hatos egy fontos helyszín. Itt Gorgók és Beholderek (többféle színben, méretben és minőségben, amíg a készlet tart) laknak. Amint felérünk, egy nagy, cápafogakhoz hasonló élekkel kikakozott aceldarab fekszik az utunkban. Nyugodtan figyelmen kívül lehet hagyni, nem veszélyes. De a Beholderek barlangjai annál inkább! Ha az egyik fajtát már kiirtottuk, nézzük a másikat, s kerüljünk a 8-hoz. Aha! Egy kapcsoló, teleportok felirattal. Húzzuk meg.

A hetes szinten is vannak Beholderek, de két DARK WIZARD is vitalkozni északra, az öreg varázslót akarja az egyik megnyuvasztani. Legyünk mi a lelkiismerete, büntessük meg érte.

A nyolcadik szint tűzelementállokkal lesz tele, a kilencedik pedig ismét Gorgókkal és Beholderekkel. A tizediket csak akkor érdemes ellátogatni, ha a teleportok már ki vannak kapcsolva. Itt a feljártot néhány IRON GOLEM vigyázza (végül is, nincs olyan rossz felszerelése ez a varázsló).

A tizenegyedik szinten lévő ajtó mintha a felületen se akarna kinyílni... Elkomorodván, hagyjuk ott, s keressük fel a legközelebbi lukat, hogy így vessünk véget életünknek. Utközben egy felhulla ell nőbe akadunk, aki igen hamar egész hullá lesz, de azért hagy pár cuccot maga után (pontosabban kiraboljuk, mert hát neki erre már semmi szüksége): BRACERS OF

DEFENSE AC 2, meg ilyesmi.

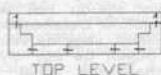
Ugoryunk! Jaaaaajj. Placcss, Oh, csak tizenvalahány HP-t sebzódünk (majdnem ugyanennyit sikerül akkor is, ha az első szintről ugrunk). De valami mocorog alutunk... Egy otyugh! Meg még egy, meg még egy, + meg 1, stb. Azonkívül BORING BEETLE-k és PURPLE WORM-ök, denéverek, pökök. Mind-mind éhes. Elég nagy csata lesz (jó sokan vannak), de utána tiszta a pálya. Ha valaki gondolja, felkutathatja ezt a -1. szintet, de nincs sok értékes holmi (csak 2 jewelry, a többi normális darab), viszont egy adag BORING BEETLE megint támadhat. Mászunk vissza arra a halomra, ahova leestünk. Most CLIMB TO THE TOP, majd CLIMB OUT, s végre a 0. szinten vagyunk.

Itt induljunk el (de ne délre, mert akkor megint lepottyanunk), aztán utba akad pár Hydra. Keressünk keleten egy teleportot, ami el van rejtve, s amit akkor sem vehetünk észre, ha be van kapcsolva a SEARCH. Ugráljunk csak neki minden falnak, s előbb-utóbb meglesz (innen egyebként fel lehet jutni az egyes szintre is, az északra lévő titkosajtó mögötti teleporttal).

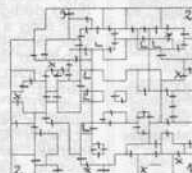
Hát akkor itt most vágás. Nem fontos megjelteni, nem tervezzük a Neverending Story x. részét elkészíteni, a következő szamban majd igyekezzünk végre pontot tenni a dolog végére (viszont csak a jó ég tudja, hogy sikerül-e...)

• HÁPI

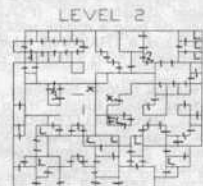
## TOWER OF FLAME



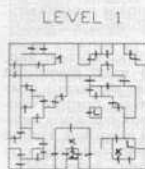
TOP LEVEL



LEVEL 0

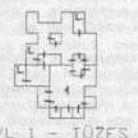


LEVEL 2

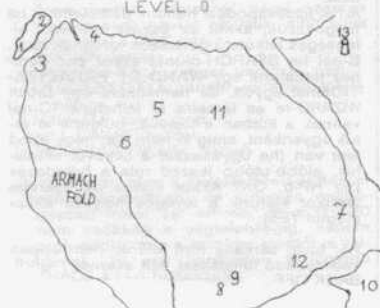


LEVEL 1

LEVEL 3



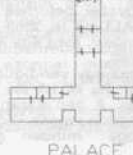
LVL 1 - TŰZES



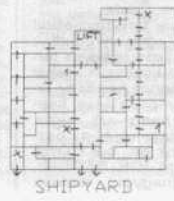
## GNOME CITADEL



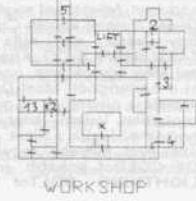
GUEST ROOM



PALACE



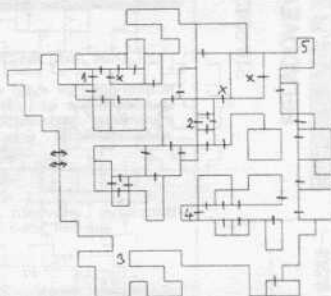
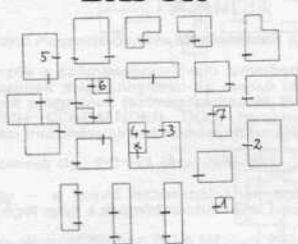
SHIPYARD



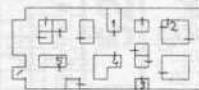
WORKSHOP

# BLACKWATER GLADE

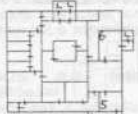
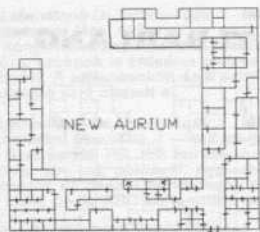
## BAI'OR



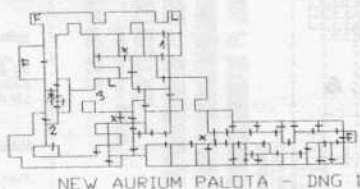
## HAMLET OF HIZDEN



## NEW AURIUM PALOTA



PALOTA - LVL 3



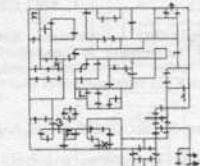
NEW AURIUM PALOTA - DNG 1



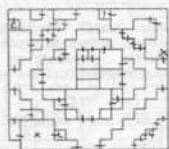
KRIPTA

DNG 2

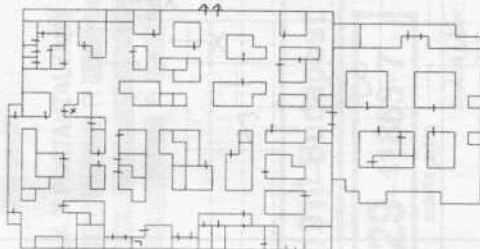
## KRISTOPHAN



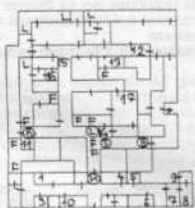
PALOTA - LVL 1



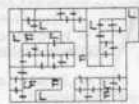
PALOTA - LVL 2



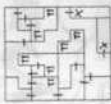
## HAWKBLUFF



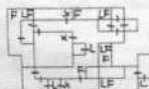
HAWKBLUFF LVL 1



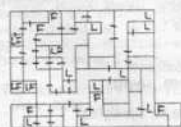
LVL 3



CATCOMBS



LVL 4



LVL 2

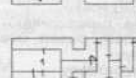
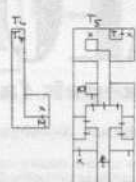
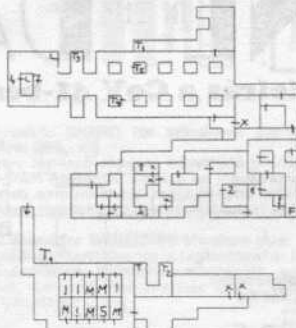


LVL 5

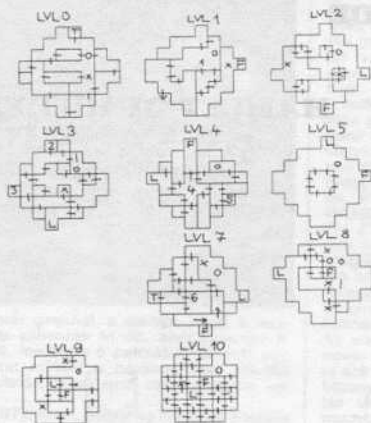
DUNGEON



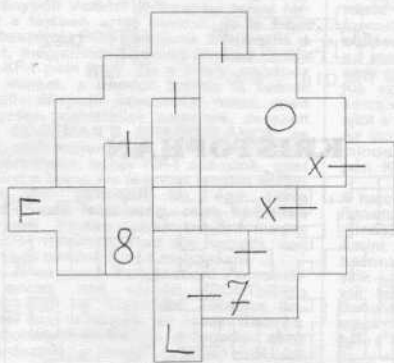
## KRISTOPHAN ALAGSOR



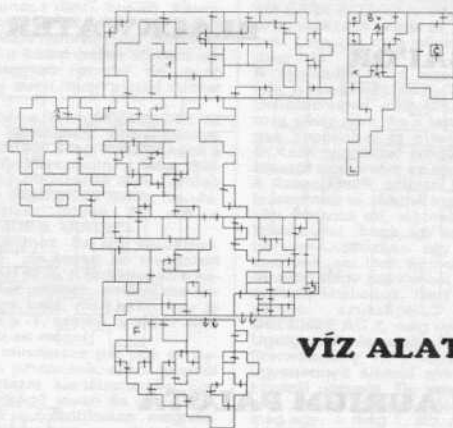
## LIGHT TOWER



### LVL 6

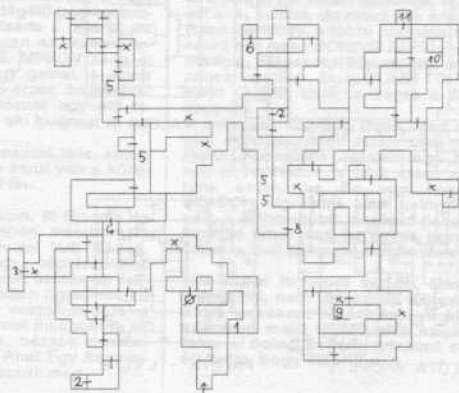


## LEVÉGŐS HELY



### VÍZ ALATT

## TENGERPARTI BARLANG



# ALONE IN THE DARK

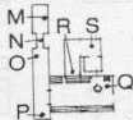
## 2

Térképek (a leírás a CoV 41-ben volt)

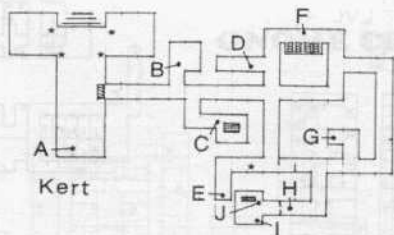
\* = különálló szellem  
(G) = a kislánnyal vehetjük fel/használhatjuk

### BARLANG

- M - 5 centes érme
- N - kurbli
- O - papírzacskó
- P - hulló, pipaszurkáló, noteszdarab
- Q - szellem, puska, üveg, kézirat
- R - könyv
- S - puskatöltény



Barlang



Kert

### KERT

- A - start, szellem, puska, tölténytár, üveg
- B - szellem, fénykép
- C - szellem, töltény, üveg, kótél
- D - szellem, könyv
- E - tölténytár
- F - csáklya
- G - szellem, kalózkard
- H - indák, szellem, üveg
- I - üveg
- J - szobor, szellem, újságlap

Folytatás a 34. oldalon...

# COMPUTERBOOKS

## AJÁNLJA

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

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

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

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

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

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

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

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

Kiss-Lebovitsné-Dr. Tamás-Tóth: **MS-DOS 6.0 felhasználói szemmel** (Ára: 792,-) — **6.2 kiegészítéssel**

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

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

Gondok vannak a hibáüzenetekkel? Gond van az angol nyelvtudással? A „tenyérrny!” 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 elkele 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: 598,- 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 lemezmelletteken.

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-t és a megszakítási rendszereket is. A könyvben megtalálhatjuk a forgaiban lévő videovezérlő, I/O és winchestervezező kártyák leírását is.

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

A népszerű nyelv elsajátításához nyújt a könyv és lemezmellettele segítséget. Teljes program kidolgozásán túl megismerjük a file-kezelést, a dinamikus memóriahaszárlatot 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 fogaimak magyarázatát, a segédprogramok kezelésének részletes leírát, 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 interfész kialakítása, a Windows rendszerek tárgyalása. A lemezmellettele demonstrációkat is tartalmaz.

218-98426

### ÁTUTALÁSI POSTAUTALVÁNY

Ft

i, azaz

Ft

fillérről

A befizető neve és címe:


1910 Budapest

Rendelési postahívó

jelenő adat

529-41853-7

száma javára

Bevételi szám:

Ellenző szám:

keletbélvegző

218-98426

Az összeg rendeltelése:

### ÉRTESÍTÉS

Ft

i, azaz

Ft

fillérről

A befizető neve és címe:


529-41853-7

száma javára

COM-WARE Kft.

218-98426

### FELADÓEVÉNY

Ft

i, azaz

Ft

fillérről

A befizető neve és címe:


529-41853-7

száma javára

COM-WARE Kft.

A felvevőhívóval keletbélvegző

felvevő átírása

**HELYT computer**  
 BP. 1133 Kármát u. 7/a  
 Tel./Fax: 146-790-600

COMMODORE, AMIGA, PC, ENTERPRISE, TVC SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA (1-3 NAP ALATT)  
 TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

**AKCIÓ!** 2.5"-2.5" HD kábel 2.400 Ft. ÁFA-val  
 AMIGA 5.1/4 külső drive 7.500 Ft.

**KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk**  
**Érvényes: 1993. szeptember 15-től**

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

**Színes felületek:**

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

**Belső oldalak:**

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

**Az árak ÁFA nélkül értendők!**

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

**Kedvezmények:**  
 3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %  
 5-szori lekötés és előre fizetés esetén 20 %  
 7-szori lekötés és előre fizetés esetén 30 %

**Járlékos 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**



Tud...../19...../sz  
 A feladó (meghatározott) felszállt:...../19...../19

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

Kedvező feltételek Széles választék Biztonság

**OTP BANK**

A feladónak az összeg rendeltetésére vonatkozó közleménye

**Egyes lapszámok megrendelésakor kérjük a megfelelő bekerítést!**

SzV	2,6-7,8-9-10	... x 39,-	Ft
	11-12-12-13	... x 39,-	Ft
	14-15-16-17-18-19	... x 49,-	Ft
	20-21-22-23-24	... x 49,-	Ft
	25	... x 98,-	Ft
Cov	2,6-25 sorozat	... x 600,-	Ft
	13-14-15-16-17-18-19	... x 59,-	Ft
	20-21	... x 118,-	Ft
	22-23-24-25-26-27-28	... x 74,-	Ft
	29-30	... x 148,-	Ft
	12-36 sorozat	... x 900,-	Ft
	31-32-33-34-35	... x 99,-	Ft
	36-37-38-39	... x 99,-	Ft
	Különírást	... x 200,-	Ft
	Enkivnyv 92	... x 298,-	Ft
	Enkivnyv 93-94	... x 398,-	Ft
	Cov Enk 92-1-93-94	... x 647,-	Ft
	PC-s táblék	... x 299,-	Ft
	Cov 43-51- számok (119 - Ft/db) előfizetéssel	... x 1.071,-	Ft

Figyelem! 500,- Ft alatti megrendelés esetén postai és kézírás. +50,- Ft  
 Oszaeen ..... Ft  
 Patai Nyomda ..... Ft

A rendeltetési postahívatal belvágó lenyomata:

**Sok kamatot akar?**  
**Vállalkozásba kezd?**  
**Nyerni szeretne?**  
**Pénzre van szüksége?**

**HITELES KAPCSOLAT**

**OTP BANK**

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 utánvéttel 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. számítógép konfigurációját kíván megszabadulni.

**Kereskedelmi jellegű hirdetések**

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

**Egyéb szolgáltatások:**

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft  
**BOLD** szedés (vasztigától betűkkel): 50% felár; **ITALIC** szedés (dől betűkkel): 50% felár; Keret: 100% felár  
 A hirdetési díjat az impresszumban közölteknél megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak anyag csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetőt tartalmazó levél beérkezését megelőző 1 hónapon belül történt.**

**64 software**

- 64-es kazettások és lemezek! Program hegyek várnak itt rátok, és még mindig nálam a legolcsóbb. Válaszborítékban listát küld: **Szucs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440
- Ha C64-es vagy és mindig új és régebbi színvonalas programokat szeretnél a legolcsóbban, akkor lépj be a THE BEST COMMODORE 64 CLUB-ba! **Fekete Gábor**, Mátészalka, Feltélgár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663
- 576-ban megjelent, egyéb C64-es program lemezen, kazettán. Lemezes progik kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, fő u. 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
- Eladó: Master-64 adatbáziskezelő rendszer, EASY SCRIPT (ékezetes) szövegszerkesztő, Simon's Basic, Say It beszédintéző, grafikus és cracker programok. Sok játék + mindenhez részletes leírás. **Utchay Endre** (EDUSOFT), Budapest, II. Labanc u.29/B. 1021. Tel.: 176-1301.
- C64 programok széles választékban a SU-VI Soft-nál. Gyorsaság, minőség, megbízhatóság, design!!! Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103.

**64 hardware**

- Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sűrűsége. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 1763-680 (**Kaulics Zoltán**).
- Eladó: C64, 1541 FDD, magnó, 2 joy, 70 lemez (0 blocks free), 100-as lemeztartó, sok szakirodalom. Ár megegyezés szerint. **Utchay Endre** (EDUSOFT), Budapest, II. Labanc u.29/B. 1021. Tel.: 176-1301.
- Keresek 1541 vagy 1541/II. floppy drive-t, jó állapotban, 5.000,- Ft körül! Áron. Postiek előnyben!!! **Sass Tamás**, Budapest, XV. Dregelyvár út 1. II/13. 1158.
- C64 gyorsító, fejbeállító: 600,- Ft; Final III., Action Mk.VI.: 2.900,- Ft; Simon's HELP+ : 1.500,- Ft. Válaszborítékért ismeret. **MIKROKLUB**, Várpalota, Pf.: 65. 8100. Tel.: (06-88) 371-439 (**Torkos Csaba**, Várpalota, Tancsics u.7.)

**Amiga**

- Eladó: Amiga 500, 512K bővítő, TV modulátor, 100 lemez játékokkal, lemeztartó, 2 joystick, mouse pad, Garanciális frányár: 28.000,- Ft. Alkudni lehet! **Sürgős! Drapós Gergely**, Budapest III. Raktár utca 4. 1035. Tel.: 1686-816. (hetköznapi este 8-9 között)

- Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbert**, Budapest, III. Csobánka tér 2., II/17. 1039. Tel.: 180-2184
- Amiga 500 Plus, színes monitorral, 160 lemeznivel játékkal, disk boxokkal, 3 db. joystickkal, egérrel eladó 50.000,- Ft-ért. Érdeklődni lehet: 9-16 óráig a 269-80-65-ös telefonszámon **Farkas Doránai**.
- Amiga játékok felhasználói programok cseréje (280 lemez). Listához válaszborítékot, lemezt keress. Keresek 9-24 tds mátrixnyomatót, típus, ár, tudás, csatlakozó megjelölésével, közel lakhelyemhez. **Lazar Miklós**, Hajdúböszörmény, Nagy Imre utca 13. 4220
- Amiga 500 (és) 1200-as programok olcsón eladók! Cím: **Sándor Attila**, Budapest, IX. Bakáts tér 2. I/6. 1092. Tel.: 2178-812.
- Eladó: Amiga 500 (1.3), 1 MB RAM, 50 lemez, 3.5" külső drive, hang digi, handy scanner, külön is eladók. Érdeklődni: **Kiss Csaba**, Balatonfüred, Kéki u.2. 3/13. 8230
- Amiga számítógépek és kiegészítők adása-vétele. Cím: **Lipkovich Balázs**, Eger, Blaskovics út 3. 3300. Tel.: (lehetőleg 14h után) (06-36) 317-712.
- Amiga 500, 600, 1200-as programok másolása hatalmas választékban! Heti 60-70 disk új stuff! 1 disk másolás csak 20,- Ft!!! Listához, kiegészítőhöz szükséges válaszboríték és lemez!!! Cím: **Cselovszki Norbert**, Nyíregyháza, Fazekas J.ter 11. 5/44. 4400.
- Programéhes Amiga 1200-as tulajdonosok leveleit várom. Cím: **Gyurkó Zsolt**, Debrecen, Krónikus u.6. IV/40. 4031.
- A500, A1200-as programok nagy választékban eladók! **Sándor Attila**, Budapest, IX. Bakáts tér 2. I/6. 1092. Tel.: 2178-812.

**PC**

- Legjobb PC programok széles választékban eladók (kedd-szerda) **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 7/1 1204.
- IBM programok cseréje, felhasználói és játékprogramok széles választéka. Válaszboríték listát küldök. Irj! **Meger: Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. 3200
- PC-re keresek vírusölőket, vírusdetektorokat és memóriarezidens vírusfigyelőket megvételre. Játékokkal kíméljétek! Ajánlatokat a következő címre kérem **LEVELBEN: Molnár László**, Vámospercs, József A.u.53. 4287.

**Plusi és társai**

- Plus/4 programok széles választékban a SU-VI Soft-nál. Gyorsaság, minőség, megbízhatóság, design!!! Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103.
- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92-93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékot küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

**Egyéb**

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

**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.**

**SZERETNÉL EGY JÓ KLUBBA JÁRNI? Akkor KÖZTÜNK A HELYED!!!!**

**1994. januárjában 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 Ors Vezér térről a 180-as busszal, 82-es trolival 2 megálló,**

**131-es, 144-es busszal 1 megálló; PARKOLÁSI LEHETŐSÉG VAN!**

**Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24  
 XT/AT tápegység javítás és videoszervezés is!**

64

## CSAK MÁGNESLEMEZRE!

## 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 / ● COLDFITZ - kaland - 213 / ● CORYA - kaland - 252 / ● CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / ● DETONATORS - ügyességi - 228 / ● DO OR DIE ??? - 222 / ● DROID - céllovó - 111 / ● FLEX+ - TILI-TOLI - 135 / ● FRED'S BACK II. - akció - 185 / ● GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / ● GROD THE PIXIE - lövöldözős 113 / ● HANSE - kereskedő - 205 / ● HEAVENBOUND - ügyességi - 144 / ● HERMETIC - úrhajós - 2SD / ● HIDHOOD - ügyességi - 147 / ● HOLIDAY COPS II. - akció - 111 / ● HOLIDAYS - német szöveges - 97 / ● HOOVER RAIDER - lövöldözős - 108 / ● INT.SPORT CHAMP. - sport - 149 / ● ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / ● KARAMALL CUP - jégheki - 1SD / ● KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / ● KMAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / ● LENITIVE - lövöldözős - 222 / ● LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / ● LIVERPOOL - foci - 173 / ● LOGIK - látatolagató - 133 / ● LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / ● MADRAX - akció - 168 / ● MAGIC STONE - RPG - 128 / ● MATRIX - logikai - 238 / ● MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / ● MAZER - ügyességi - 148 / ● MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / ● NEW JUMP - logikai - 161 / ● ORMUS SAGA II. - RPG - 3 SD / ● OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1SD / ● PAIR OF MEMORY - memória - 147 / ● PARSEC - lövöldözős - 1SD / ● PILE UP - logikai - 220 / ● PLAY A MATCH - tenisz - 137 / ● PLIS - 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 / ● ROBBO - mázskáló - 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 - lövöldözős - 120 / ● SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD / ● SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 150 / ● SPACE VEGETABLES - akció - 173 / ● SPECTRE OF BACHHAD - akció - 1SD / ● SYSTEM - látatolagató - 280 / ● TALES OF BOON - akció - 335 / ● TAMER - lövöldözős - 162 / ● TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / ● TENRACT 2. - lövöldözős - 278 / ● THINK FAST - memória - 141 / ● TIME LORD'S AMULET - szöveges - 114 / ● TORSION WARRIOR II. akció - 123 / ● TRACER - lövöldözős - 113 / ● TRAIL WEST - stratégia - 149 / ● TRODDERS PREVIEW - logikai - 376 / ● WINGS OF CIRCE - ügyességi - 1SD

## Aktuális

● CHAMPIONS OF KRYNN - kaland - 6 SD / ● DEATH KNIGHTS OF KRYNN - kaland - 6HD / ● KEYS TO MARAMON - kaland - 2SD / ● GOLF MASTER - golf - 108 / ● HOLIDAY GAMES - ügyességi - 2SD / ● LOGAN - kaland - 1SD / ● ROADWAR EUROPA - kaland - 1SD / ● STARSHIP COMMANDER - úrhajós - 1SD / ● ULTIMA I. - RPG - 1SD / ● ULTIMA II. - RPG - 2SD / ● ULTIMA IV. - RPG - 4SD / ● ULTIMA V. - RPG - 8SD / ● ULTIMA VI. - RPG - 6SD / ● WALLSTREET MANAGER - manager - 1SD

## HOT STUFFZ

● BALLEFVER - 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 - mázskáló - 146 / ● FRONTBALL - logikai - 131 / ● GET IT - ügyességi - 134 / ● HYPERSPACE WARRIOR - úrhajós - 1 old. / ● KLEMENS - ügyességi - 143 / ● LIONS OF THE UNIVERSE - úrhajós - 330 / ● PERFECT SYMMETRY - logikai - 101 / ● PERPLEX 2. - logikai - 223 / ● PUZZLE MASTER - puzzle - 290 / ● SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / ● WLADCY CIEMNOSCI - kaland - 260 / ● ZILLION - nyergőgép - 108

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

AMIGA

## Ajánlatunk:

● Alfred Chicken - mázskáló - 1 lemez / ● Alien III. 100% - akció - 2 lemez / ● Ambermoon - kaland - 10 lemez / ● Apache - helikopterés - 1 lemez / ● Beast Lord - mázskáló - 2 lemez / ● Crazy Cars III. - autós - 2 lemez / ● Crystal Hammer'93 - arkanoid - 1 lemez / ● Cyber Zerk (1 MB) - akció - 2 lemez / ● Deep Core - akció - 3 lemez / ● Dogfight - rep.gép.szim. - 3 lemez / ● Donk - akció - 3 lemez / ● European Champions - 2 lemez / ● Eye-Borg - ügyességi - 1 lemez / ● Fallen Empire (1 MB) - stratégia - 4 lemez / ● Genesia - 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 / ● Subtrader - manager - 1 lemez / ● Techno Ninja - mázskáló - 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 / ● Yol 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  
ELF - mázskáló - 2 lemez  
GOBLINS 2. - mázskáló - 3 lemez  
GOBLINS 3. - mázskáló - 6 lemez  
ULTIMA VI. - kaland - 5 lemez  
WINGS - szimulátor - 2 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 - mázskáló - 1 lemez  
Disposable Hero - akció - 3 lemez  
F117A Stealth Fighter - repülőgépszimulátor - 3 lemez  
Fantastic Dizzy - ügyességi - 2 lemez  
Goblins 3. - mázskáló - 6 lemez  
Jet Strike - repülő - 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. Pf: 363.

1114 Budapest, XI. Vársárhelyi 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 kívánjatok-e felvetni a kért programokat, vagy kért adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénz kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatra csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatra olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjelölés rovatra — pedig a számlaszámot: **MNB 218-98426/45224-9.**

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők ügysem 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 lemezoldals 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 kérték 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 bel! Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 80,- Ft-os POSTABELYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostálni 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 & MAC WORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLEKKLETTTEL

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 kitöltött 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 HETILAP IX. ÉVFOLYAM ÁRA: 90 FŐNET

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

# TEGYESÉLY ELSŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DOT)



Már úgy hozzászórtatok, hogy itt a YELLOW PAGES-eken nyomjuk le a segélyt, ezt a hagyományukat ezúttal is folytatjuk. Hogy miért itt van a segély? Erre nagyon egyszerű a válasz. Nos, ez a pár oldal olyan információkat tartalmaz, amelyekre szükség lehet az újság nélkül is, avagy fogod, rántasz rajta egyet, ezután hajtasz rajta keftőt és már mehet is a zsebedbe. Nos, a különféle tippek úgyszintén ebbe a kategóriába tartoznak, könnyebb ide-oda cípelni (nem ZIP-elni!). Az 1. oldalt is keveset lehet, pontosabban az volt többek gondolja, hogy ha már csak 1 oldal a segély, akkor ugyan már annak ne 95%-át a Teenage Mutant Hero Turtles kódjai foglalják el. O.K. akkor legközelebb a POPULOUS eddig le nem közölt kódjai következnek, esetleg az UGH!, mert nem volt még eleget. Ez persze csak vicc volt, értem én a célzást, de ha már most úgyis megcsappartak az apróhirdetők (ejnye-bejnye uraim, a játékszabályokat illik betartani), lehetőséget kaptam arra, hogy a YELLOW PAGES hátralevő részét segélyvel töltssem meg. Ezért hát úgy gondoltam, szétborítom ezt a két és valahányad oldalt a 64, Amiga, PC géptípusoknak megfelelően.

## C64 elsősegély

**Mészáros Krisztián** Bicskeről a **Spherical** néhány kódját osztja meg velünk 1 player mode (level-code): 09-RADAGAST, 13-YARMAK, 39-STORMBLADE, 59-SKYFIRE, 75-MIGRAL, 2 player mode: 09-GHANIMA, 19-GLIEP, 39-MOURNBLADE, 59-JADAWIN, 75-GUMBACHACHMAL.

**Pankor Ádám** Budapestről is 64-es.

**Poseidon Kincse:** POKE 14487, 173 — oxigén; POKE 14590, 173 — erő; POKE 20890, 253 — lehet fényképezni, egy képet 100 duplirát kapunk. Egy amforát sokszor lefotózhatsz!

**Laser Squad** (Context féle vorzió): Credits: \$F256. (pl. SBC helyett ADC \$F256, vagy POKE 62038, 109)

**Elite:** POKE 14010, 173 — rakéta, SBC \$77B2 helyett ADC \$77B2-t írjunk (monitortal keressetek meg) -sokasodó rakomány (minden eladásnál több lesz, max. 255)

**Paris-Dakar:** \$3B43, AD — élet, \$1BDE, AD — rakéta, \$A72C, AD — idő

**Zsáka Péter** Kecskemétről pár 64-es játék kódját küldte el.

**Spherical:** 1 játékos mód: 09-radagast, 19-yarmak, 39-stormblade, 59-skyfire, 75-mirgal, 2 játékos mód: 09-ghanima, 19-gliep, 39-mournblade, 59-jadavin, 75-gumbachachmal. A proggy a Restore billentyű lenyomására visszahozza a főmenüt. A RUN/STOP megnyomásával az adott pályát újratekinthetjük.

**Su Sweet:** 2-UGH, 3-MUH, 4-TOE, 5-BLA, 6-PAH, 7-PHU, 8-FIC, 9-WUM

**Square Out:** 1-LOVHOLGOD, 2-FANKAKTUF, 3-GYTTENGAL, 4-HOLGODVEN, 5-KAKTUFRIIT, 6-TENGALHIN, 7-GODVENWER, 8-TUFRIITJAK, 9-GALHINXIF, 10-VERNWERCAD, 11-FRIITJAKFOS, 12-HINXIFWUZ, 13-WERCADJOL, 14-JAKFOGTRU, 15-XIFWUZLOJ, 16-CADJOLQUI, 17-FOGRUXAF, 18-WUZLOJSHO, 19-JOLQUITUI, 20-TRUXAFWIL, 21-LOJSHOHON, 22-QUITUVAS, 23-XAFWILKIL, 24-SHOHONHAX, 25-TUVASHIM, 26-WILKILMON, 27-HONHAXLEM, 28-VASHIMJOP

**László Norbert** Egyházasgergéről (remélem, jól írtam) a **Last Ninja** 11-hoz ad egy kis segítséget. A játékban csináljuk ezt a joystickkel: balra, le, jobbra, tüz, le, jobbra, fel, tüz, fel, jobbra, le, tüz, jobbra, le, fel, jobbra, tüz. Hogy mi történik, arra úgyszintén rájöttök. Ezt bármikor megtehetitek, és a joystick "fazisok" között is bármekkora idő elteltével. Arra azonban vigyazni kell, hogy az egyes mozdulatok gyorsak legyenek. Ja, és persze nehogy úgy járjatok, mint én — beleestem egy szakadékba — ergo nem árt olyan helyet keresni, ahol szabadon mozoghatunk. Erre egyébként egy NIMIT2-Soft nevű páros jött rá.

Fizessen elő a PC Worldre!

1994 januáriától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar PC World nemzetközi számítástechnikai magazinn.

A PC World allandó 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 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplaphól: A hónap alkalmazása, Szoftvertéka
- Szoftver- és hardvertesztiek.

Teljesítés: A COM-WARE Kft. és a LAMANTIN GmK. közreműködésével

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

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnikára!  
A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informaticai hetilap a magyar informaticai piac vezető orgánuma. A világszerte eme tényről elsőkézből tudósi és a magyar piac változásait hűen tükrözi.

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

Teljesítés: A COM-WARE Kft. és a LAMANTIN GmK. közreműködésével

erga Viktor Miskolcra Istentudjaikori le-  
velel egy csomó 64-es prógost küldött  
"pókokat". Sajnos a nagy részük már volt,  
de azért jutott valami új is. (De jó volt ki-  
valogatni! Volt olyan, ami ugyanazon az  
oldalon volt kétszer — DoT)  
5TH GEAR: POKE 15171,173 — örökélet  
ARMY MOVES: POKE 10276,173 — halál  
után pályalépés  
BONE CRUNCHER: POKE 15954,174 —  
örök kulcs. 2. pálya kódja:  
GOLEMSTENCH  
BOULDER COMP. 16: POKE 34670,165 —  
örökélet  
CASH'N'GRAB: POKE 5851,165: POKE  
49328,165 — nem fogy a NUDGE  
CENTROPODS: POKE 4742,173 — örök-  
élet  
CHOCK'IN: POKE 12142,173 — örökélet  
CHOPPER: POKE 22892,173 — örökélet  
FIRELORD: POKE 5721,173: POKE  
62302,173  
FREDDY HARDEST I.: POKE 46359,165:  
POKE 65472,165 — örökélet  
FRUIT MACHINE 2.: POKE 11219,173:  
POKE 25440,173 — örök credit: POKE  
24545,173 — örök NUDGE  
GREEN HOUSE: POKE 4439,165: POKE  
14551,165 — örökélet  
HIGHNOON: POKE 16733,173: POKE  
19973,173 — örökélet  
I.C.U.P.S.: POKE 2365,165: POKE  
45282,165 — örökélet  
JINN GENIE: POKE 26363,165: POKE  
27405,165: POKE 28988,165 — örökélet  
JUICE: POKE 6076,173: POKE 36540,173  
— örökélet  
KATZ & MAUS: POKE 46106,173: POKE  
50835,173 — örökélet  
MISSION ELEVATOR: POKE 41829,173:  
POKE 43868,173 — örökélet  
MISSION ELEVATOR, a FLASH féle verzió-  
nál a RUN/STOP billentyű örökéletet  
ad.  
MUTANT MONTY: POKE 21647,173 —  
örökélet  
N.O.M.A.D.: POKE 5222,165 — örökélet  
OPERATION IRONHAWK: POKE  
43895,173 — örökélet  
PICK MAN: POKE 8453,189 — örökélet  
QUEST FOR QUINTANA ROO: POKE  
5465,165: POKE 35756,165 — örökélet:  
POKE 7675,165: POKE 37966,165 —  
örök lövés: POKE 7738,165: POKE  
38029,165 — örök bomba  
ROBOTRON: POKE 4748,181: POKE  
35212,181 — örökélet  
ROCK'N'BOLT: POKE 9275,165: POKE  
33851,165 — örökélet  
SAVAGE 2: POKE 1510,173: POKE  
51686,173 — nincsenek oszlopok  
SKRAMBLE III: POKE 920,165: POKE  
955,165: POKE 9199,165 — örökélet  
SPIKE'S BASKET: POKE 14854,165 —  
örökélet  
SPY'S DEMISE: POKE 7677,165: POKE  
13565,165: POKE 38141,165 — örökélet  
STYX: POKE 25107,173 — örökélet  
SUPERCUDA: POKE 5892,165 — örökélet  
TASK 3: POKE 32086,173 — örökélet  
TERRAMEX: POKE 54824,173 — örökélet  
VAMPYRE: POKE 8486,173: POKE  
10485,173 — örökélet  
ZARJAZ: POKE 14745,165 — örökélet

Takács Bálint Nemtudomkiolvasnihonnan  
egyik levetőredéke is eljuttot hozzám,  
amiből kiderül, hogy a Birds of Prey leírásban  
végtelen hibát követünk el azzal, hogy ki-  
hagytuk, hogy a kivülről vizsgáljuk a ma-  
sinánkat, a < ' és a > billentyűkkel válto-  
gathatunk a légtérben lévő összes gép kü-  
ső nézete között. Ilyenkor a 'T' billentyű el-  
nyomva az 3 céljukuról kapunk információt.

Gyuvics Krisztián Üllőről megajánla min-  
den érdeklődőnek, hogy a GOLDEN AXE-  
ban a pálya végén lévő föglenséget leg-  
gyeszerűbben autofire-el nyírhatjuk ki.  
Továbbá azt is kitalálta, hogy a DEATH  
KNIGHTS-ban ha remove-oljuk a karakte-

reket, és visszatöltjük az összeset egy-  
szerre, akkor a holdak visszaállnak telire. Egy  
kis bonus spell nem jön rosszul.  
Lektor Tamás (Lucifer) Bőlapátfalváról egy  
nagy rakás kódol juttatott el az arra rászó-  
rulóknak  
Asterix & the Magic Cauldron: Az év-  
könyvben lévő nem működik, de ez igen:  
POKE 8540, 173: örökélet, POKE  
16896,173: örök kaja;  
Bloodwych: \$81EC-től sorban az értékek:  
Level, Str, agility, int, chr, HP, HPmax,  
vital, Vitalmax, Spell, Spellmax.  
Defender O. T. C.: pénz: 2007D  
Dragon Wars: Mint a Pool of Radiance-  
nal, de itt egy karaktert 1024 byte-  
ot foglal el, és \$8000-tól kezdődnek: xx00:  
név, xx0C: Str, xx0E: Dex, xx10: Int, xx12:  
Spr, xx14: Health/Health max., xx18:  
Stun/Stun max., xx1C: Power/Power  
max., xx20-xx3A: Skill, Lire, Knowledge  
szintek, xx3C-xx43: Megtanult varázslat-  
ok, xx4F: zC: zint, xx55-56: pénz  
Laser Squad I: pénz: \$40D  
LETTRIX: 5-4489, 10-2350, 15-6719, 20-  
9521, 25-2245, 30-1379, 35-4830, 40-  
4522, 45-2047  
Pool of Radiance: A memóriában \$4D00-  
tól vannak a karakterek. Mind 256 byte-  
ot foglal el.  
xx00: név, xx14: Str, Int, Wis, Dex, Con,  
Chr, xx20-xx6F: memorizált varázslatok,  
xx72: faj, xx73: osztály, xx74-75: Kor,  
xx76: Max HP, xx78-xx81: memorizálható  
varázslatok (1 bit 1 varázslatnak felel  
meg. Legjobb \$FF-re átirni), xxA0: zint,  
xxDB-xxC7: pénz, drágákó, ékszer, xxEC:  
Experience (3 byte-on).  
SQUARE OUT: 1: LOVHOLGOD, 2:  
FANKAKTUF, 9: GYTFENGAL, 10:  
VENWERCAD, 11: RITJAKFOG, 12:  
HINIFWUJZ, 19: JOLQUITUI, 20:  
TRUXAFWIL, 21: LOJSHOHON, 28:  
VASNIMJOP  
Ultima I: HP: \$623B, Exp: \$825c, Coin:  
\$8249, Fuel:\$825E, Food: \$825A, Shield:  
\$8260.  
Ultima II: az alaptulajdonságok \$8E15-  
\$8E1A-ig vannak.

Zack': 2: DANI, BLAU, GLUG, PAUL,  
DEMO, LOGO, RUHE, LUST, OHNE,  
MOOS, LORE, ALLE, OASE, REIM,  
ERNI, JUTE, HOSE, JOJO, GRAS, 20:  
WIND, MOND, TOST, TOTO, KAIN,  
NONO, WEST, UNKE, XXXX, PUNK,  
FROH, MEHR, HELL, JEDE, JEDI, RD2D,  
KASI, 38: 1234, 0007, TASS, TIME,  
TONE, TOWN, TEST, MUCK, NASE,  
MUND, ZACK, ZOOM, NOLL, MECK,  
GRAU, ROSE, LAND, 4196, 56: BYTE,  
BITS, POST, PUKE, LAME, NOSE,  
BLUE, MYMY, WHAT, SAID, LOUI, WITH,  
MORE, MYTH, THAN, NORM, JOEL,  
NOEL, AVEC, 75: SANS, PLUS, MOIN,  
JENE, SAIS, PASS, COMP, PURE,  
CURE, JUST, MALS (MAIS ?), MARS,  
BATT, ROID, TECH, TOCK, TICK, JAZZ,  
ZZAP, ZONE, AMBI, FURZ, FLEE,  
SOSO, JUMP, SUMU, KIAI

Kovács Balázs (JOE/STA) Budapesten a  
marathon programok írásán kívül játékbér-  
helői hobbjának is gyakran hódol. A kö-  
vetkező POKE-ok a programok indítása  
előtt (De betöltése után!) irandók be.  
Encounter: POKE 31710,0 — örökélet:  
POKE 30734,44: POKE 31453,0 — sért-  
hetetlenség  
Infiltrator 2: POKE 14718,96 — sérthet-  
lenség: POKE 13796,173 — örök gránát:  
POKE 15822,173 — örökidő: POKE  
9872,173 — örök spray  
Infiltrator 3: POKE 10474,96 — sérthet-  
lenség: POKE 6551,173 — örök gránát:  
POKE 11585,173 — örökidő: POKE  
5619,173 — örök spray

Most pedig néhány Cartridge-poke kö-  
vetkezik:  
Barbarian Combat: POKE 34366,0 — sért-  
hetetlenség

Barbarian Combat: POKE 34366,0 — sért-  
hetetlenség  
Blue Max: POKE 37032,189 — nincs  
damage: POKE 17925,173 — örök fuel:  
POKE 25584,173 — örök bomb  
Chimera: POKE 13315,0: POKE  
13864,165: POKE 13870,165 — örök  
water: POKE 13371,165 — örök food  
Fifth Gear: POKE 15171,173 — örökélet:  
POKE 14156,44: POKE 14186,44 — örök  
damage: POKE 42782,44: POKE  
42815,44: POKE 42829,44 — örökidő:  
POKE 15035,1 — kezdés összes  
accessory-vel: POKE 7134,44 — örök  
missile: POKE 14148,44 — örök fuel:  
POKE 43221,0 — sérthetlenség  
Ironman Race: POKE 18553,173: POKE  
30182,185 — örök credit  
Jack the Nipper 2: POKE 51114,173 —  
örökélet  
Mission Elevator: POKE 43868,44 — örök-  
élet: POKE 41588,44 — sérthetlenség:  
POKE 42927,0 — örökidő: POKE  
33649,1 — gyors szöveg  
PP. Hammer kód: PFUSCHER- próbáljuk  
ki játék közben a "SPACE" I-és az "F1"-et!  
Ezenkívül: POKE 9589,173 — örökélet:  
POKE 9477,173 — örökidő: POKE  
10013,173 — örök energia: POKE  
10045,173: POKE 11014,173 — örök  
hyperjump: POKE 10079,173: POKE  
10980,173 — örök oil  
Space Crusade: kód: BEBB364A38A- min-  
den küldetés teljesítve, 'Captain  
Supremus' zint.  
Xiphoids: POKE 26905,0: POKE  
28317,173: POKE 30059,173: POKE  
30397,173 — örökélet

Most néhány programjavítás következik.  
Creatures (IKARI+TALENT tores): az IFFL  
file (405 blokkos) 168. blokkjában (1-től  
kezdve a sorszámozást): \$7B helyen:  
\$18-\$51-\$88... a \$18-at cseréljük ki \$58-  
ra, ettőlünk a 2/1-es pályán az erdőreészlet  
a vízben. Szintén a 186. blokkban: \$A7  
helyen: \$24-\$38-\$88... a \$24-et cseréljük  
ki \$26-ra- megjavul a 2/2 pályán a startoló  
balra levő padlóra.  
Creatures 2: A "B" oldalon a "DC" nevű file  
43. blokkjában: \$F0 helyen: \$A7-\$B5-\$  
35... a \$A7-et cseréljük ki \$97-re- meg-  
javul az első THE BLUBBER FAMILY  
pálya.  
Test Drive 2: A MASTER DISK-en a "ROAD"  
nevű file 3. blokkjában: \$81 helyen: \$08-  
\$DD-\$93... a \$08-at cseréljük ki \$07-re,  
ezután a 4. blokkban: \$AD helyen: \$C2-  
\$65-\$CB... a \$C2-t cseréljük ki \$B9-re és  
az 'O' billentyűre (nem nulla!) ki'be' kap-  
csolhat az expert shift mode (igazi mó-  
don valthattunk sebességet!)

Exile: POKE 4441,189: POKE 442,255:  
POKE 443,96 — örök energia: POKE  
60568,96 — örök lövés+örök fuel: POKE  
63821,96 — örök pontszám: POKE  
64606,234 — örökidő. A tárgyak helye:  
Fegyver: THE GUN: 145,83, THE  
ICER: 137,114, THE BLASTER:  
52,140, THE PLASMA GUN: 107,136,  
THE PROTECTION SUIT: 164,103  
Kulcsok: bal felső: 212,115, középső  
felső: 69,78, jobb felső: 135,89, bal  
alsó: 193,124, középső alsó: 176,195,  
jobb alsó: 69,192  
Sipok: 1.: 159,115, 2.: 159,81  
Használható tárgyak: BOOSTER (toló-  
erő növelésére): 161,107, THE  
CANNON (ágyú): 160,73, INFLATABLE  
RAFT (tutaj): 160,89, TABLE (asztal):  
163,92, \*FLUFFY\* (szőröske): 224,93,  
\*FEED ME\* (írnyítható robot):  
160,103, HEAVY BOULDER (súlyos  
szikladarab): 214,115, FLASK (üveg,  
vizet lehet beléje tölteni): 124,119, RCD  
(ajtónyitó, kézbeveve lövönki):  
131,120, FOOD (kaja) (kinek?):  
181,135, FIRE IMMUNITY (sérthet-  
lenség tűz ellen): 119,140, MUSH-  
ROOM IMMUNITY (sérthetlenség  
gombák ellen): 46,148, CANNON  
ACTIVATOR (kézbe véve lövünk az



# masters of orion



kiválasztása lenne a feladat. Igaz, mind-egyikről röviden ír valmit, de a megjegyzések többsége túl elvonatkoztatott, a pontosabb magyarázat megértéséhez meg valamennyivel többet kéne tudni a programról, ezért pár oldalt még kell várni, a RÁCES almenü bemutatásai. A zászlónk színe a hajóink formáját is módosítja, a nevünk és a bolygónk neve meg még annyit sem. Erről jut eszünkbe, tudjuk, hogy a térképen a világító pöttyök csillagokat és naprendszerüket jelölik, de a bolygó és naprendszer kevergetése ugyanúgy megvan a programban is, ahogy a leírásban lesz.

Itt a főmenü. Közepes fokozat gyorsan ad egy magyarázatot róla, és időnként számíttatunk: a gép egyéb megjegyzéseire is (MASTER'S NOTES). Nagyon fontos, hogy közepen az a rész van, ahol kiválaszthatjuk az űrhajókat, bolygókat, és egyéb objektumokat. Saját űrhajóra klikkelve megadja az uticélt és az űthoz szükséges időt (Estimated Time of Arrival — azaz ETA), valamint hogy milyen hajókból is áll (csak a formák és a darabszám). Nem saját hajók esetén csak a formát és a darabszámot mutatja, illetve egy bizonyos találmány kifejlesztése után az ellenfél gépeinek uticélt is és érkezési idejét is.

Bolygókra klikkelve oldalt egy kis ablakban többféle információt jelenít meg. Ha már felderítettük, és még nincs rajta kolónia, akkor a bolygó távolságát (parszekben), környezetét (tundra vagy földszerű, termékeny-e vagy szegény, ORION vagy ARTIFACT, stb.), maximum ráferő lakosságot, valamint a nevet, ha van rajta kolónia, akkor a tulajdonost, lakosságot és a rakétabázisok számát. Ezt is csak akkor tudhatjuk meg, ha egyáltalán már felfedeztük, vagy hajóival, vagy valamilyen SPACE SCANNERrel, és az adatok mindig a legutóbbi felderítéskor találtakat mutatják (SPACE SCANNER esetében ez mindig egyenlő az aktuálissal). Ha még nem dugtuk oda az orrukant, nem mond róla mást, csak hogy milyen a napja, és abból következtetve, hogy általában mire számíthatunk. Ha már kapcsolatba léptünk egy másik fajjal is, akkor kiírja a bolygóira, hogy az övéké, de több adat megismeréséhez küldeni kellene űrhajót. A bolygók környezete és mérete befolyásolja, hogy mekkora a ráferő maximális lakosság. A legideálisabb a TERRAN, a MAP menü ENVIROMENT sorrendjében lefelé csökkenve a lakosok száma is csökken. Módosító jellegű jelzők is vannak, mivel az kicsit kiterjedtebb dolog, a kolonizálásnál meg visszatérünk rá. Ha a bolygó ki van jelölve, és fel van derítve, egy közelebbi képet is kaphatunk róla, a kérdőjelel klikkintva. Új információt ugyan nem ad, viszont látványos.

A jobb oldalon is van egy érdekes kis menü. Azt már elmondtuk, hogy mi látható akkor, ha más, nem saját bolygót választunk ki, és most nézzük azt az esetet, amikor a miénk. Legelőször a POP, ez a lakosság számát mutatja milliókban, és ha egyenlő a feljebb bemutatott maximális lakossággal, akkor egy ideig örülhetünk magunknak. Egyébként valakinek van elképzelése arról, hogy a mi Naprendszerünk miért csak 100 millió ember fér? Amikor azért a Marsot sem lehet nagy gond kolonizálni a kezdeti lehetőségekkel, sőt, a végén meg már olyan technika birtokába juthatunk, hogy a gázóriásokon kívül bármelyik bolygót vagy holdat lakhatni tudhatunk ebben a Naprendszerben... A PROD, a termelés egyike a legfontosabb adatoknak, zöldben és zárójelben az össztérmeles, sárga

ban pedig a különböző kiadások utáni nettó termelés. Néha megeshet, hogy a sárga túléli a zöldet, például ha valaki a tartalékokból átadott valamennyit a bolygónak. Alatta sok csak, hat rövidítés, egy kis kép, valamint három gomb van. A csillagok az adott rövidítés által a termelésből lefogalt értéket állíthatjuk át. Egy csik növelése nagy valószínűséggel maga után vonja egy másik csik csökkentését, ezt megakadályozhatjuk, ha a rövidítésecs rákattanunk, pirosra váltva mind a csikot, mind a rövidítést. A rövidítések, a három alattuk lévő gomb, és jelentésük:

**SHIP:** hajó vagy csillagkapu építése. A csik másik oldalára azt írja ki, hogy (feltéve ha átírtavottunk valamennyit) termelést erre a csikra), mennyi időbe telik az adott típus megépítése. Ha nincs odairányítva semmi, akkor NONE, azaz nem fog építkezni. Valamilyen gond miatt az is előfordul, hogy ha új modell tervezünk, és alul, a típus-választásnál kiderül, hogy ebből többet is tudna egy éven, ajándékba kapunk pár ilyet. Az ajándék lehet, hogy túl erős szó, mert azért a termelésből elvonja utólag az összegzet, de mekkora öröm is volt, amikor egy töltelékaját terveltünk a játék végefele, hogy a többi modellt kiiktathassuk (már nem volt szükség hajóra, mivel a galaxis nagy része már a miénk volt, és a bolygók jól védtek a rakétabázisok), és a következő fordulóban 'ajándékba' kaptunk 263 kishajót, lefogalva a hajók fenntartásához szükséges óriási összegeket...

**DEF:** Bolygónk védelmét nemcsak az orbitális pályán állomásozó hajóinkra, hanem magára a bolygóra is bízhatjuk. Építetünk rakétaállásokat (mint ahogy az Intróban is kinevezték) és bolygóórukat a pajzsot is. A pajzsok főbb sebzést bírnak ki a csatában, a védelmi állások, és egy ideig megóvják a bombák hatásaitól a populációt. Lecsökkent meg a földi támadásra szánt ellenséges csapatok számát is. Jobboldalt megjelenhet egy adat, hogy mennyi évbe telik egy rakétabázis építése (X év vagy X/év), vagy az, hogy SHIELD, ilyenkor a pajzsot építik, esetleg az, hogy UPGRD, ilyenkor meg vagy a rakétabázisokat, vagy a pajzsot újítja fel az újonnan felfedezett technika szintjére.

**IND:** A termelést nem mások szolgáltatják, mint a GYARAK. De, tényleg a gyárak? Hihetetlen, mi? A gyárak számának növelésével meg a termelés is növekszik. Na jó, nem lehetünk annyire kegyetlenek, hogy ilyen ömszente adogoljuk a bonolytult információkat. A már ismertet termelési számon kívül a jobboldali íráshat meg ilyet, hogy MAX, ekkor következő fordulóban már a lakosság száma alapján meghatározott maximum gyár-egység számot el fogjuk érni, ha meg RESERV, akkor egyenesen a tartalékba termelünk (ezzel a PLANETS menüben foglalkozunk).

**ECO:** Bolygónkon igaz, hogy a termelés szépen zajlik, csak hát azt mindenki tudja, hogy az ipari hulladék nem túl egészséges. ECO növeléssel tisztántarthatjuk a planetát, így utat nyitva a bolygó lakosságának növekedéséhez. Ilyenkor a jobb-szárny CLEAN mutat, és valamennyivel nő is néha a populáció (amíg el nem érik a bolygó adta maximális lehetőséget). Ha a szükségesnél kevesebbet tesznek az ECOra, az ipari hulladék csak gyűlik, gyűlik, a lakosság meg döglök, döglök. Szerencsére van olyan onáló a kedves computer, hogy a katasztrófa elkerülése végett automatikusan mindig ráteszi a minimális értékre az ECOt ahhoz, hogy a

Réges-régen, egy távoli galaxisban... Valaki elment a CIVILIZATION végére. Elment a végére, mert kifejlesztett minden tudományt, megalkotta a kolonizáló hajókat, és azok szépen le is szálltak a legközelebbi naprendszerben, majd megalapították az első Földfüggetlen települést. Hoppá, egy kicsit előrébbporgettuk az eseményeket, vissza pár évet... Jól Most itt vagyunk tehát, akár a Földiek, akár más nép vezetőjének szerepében, célunk az egész Galaxis feletti uralom megszerzése, eszközeink pedig nagyon tágas keretek között mozoghatnak. Megsem lehet a programot minden szempontból a nagyszerű CIVILIZATION utódjának tekinteni, az okok valószínűleg minden leendő MASTER OF ORION játékosnak nyilvánvalóak. Az egész rendszer persze egy jelentős javításra ment keresztül, ezeket a megfelelő részeknél említjük. Az ORION bolygónak egyébként annyi a szerepe, hogy a már közhezi szintű sci-fi motívum, a Régiék fenntartotta galaktikus uralom központja nem volt más, mint ez a porfészek. Tudományos fejlesztés szempontjából sem közömbös hely, de hogy miért, azt egy kicsit későbbre hagyjuk. A magyarázatokba kezdés előtt még fel szeretnénk hívni a figyelmet, hogy öt elfonfól esetén nagyon gyakran megeshet, hogy se szó, se beszéd, a program kiugrik a DOS-ba, hivatkozandó erre-arra. A gondok felmerülhetnek memóriahiány miatt is, nem tudjuk pontosan, nem mi irtuk (Olyanra is volt példa, hogy egy funkció minden előzetes bejelentés nélkül behat. Save/Quit/Load után gond nélkül működött. Érdekes... — Bryan). Mindenesetre nagyon sűrűn megtessünk, és ha legalább négy-öt órányi játékútd után sem rakoncátlanokdák, akkor kezdetünk megnyugodni. Zene nélkül játékkal a kilepés gyakorisága lecsökkenthető.

A kezdőkép sok gondot nem okozhat, a CONTINUE GAME-mel a QUITes kilépkéscor automatikusan elfementett SAVE7.GAM file-t hívja vissza.

Nézünk a NEW GAME-t. Legfelül a galaxis méretének kiválasztása vár ránk, a kicsitől az óriásig, alatta a nehézségi fokozat az egyszerűtől (SIMPLE) a lehetőleg (IMPOSSIBLE), végül az ellenfelek száma (maximálisan öt). Ezután a kedvenc fajnak

WASTE-et, a hulladékot eltartásuk. Ha erre egy forduló nem elég, akkor a következőben is. Ha pedig a szükségszerűtől többet adunk, és a lakosság növekedéséhez szükséges pénz is megvan, akkor lélekszámban gyarapodunk: a rafordított termelési (pontosabban pénz) egység, BC, és a bolygó tulajdonságainak függvényében.



A technika és a tudomány eheti újdonságainak köszönhetően **TERR**, mi több, **SOIL** és **ATMOS** írás is felbukkanhat az elektronágyúk tüzében. A **TERR** alatt azt kell érteni, hogy egyre lakhatóbbá tesszük a bolygót, ám a planetáris átalakításhoz is pénz kell, így valamennyit rá kell fordítani a termelésből. Az ilyenfajta új technika kifejlesztésekor automatikusan felteszi a kérdést, hogy belekezdjen-e a terraformálásokba, és csak nemleges válasz esetén kell nekünk törődni az ilyesmikkel. A **SOIL** is hasonló, ekkor a bolygó talajának méretét és milyenségét változtatja, lásd a **GAIA** és **FERTILE (SOIL ENRICHEMENT TECH)** részeket a tudományoknál. Az **ATMOS** pedig a **HOSTILE** bolygókat fogja **MINIMAL**re változtatni. Ha már kifejlesztettük az ipari hulladékok nélkül dolgozó gyárat, **NONE** felírat esetén nem kell megijedni, azt jelenti, hogy nincs szükség egy darab **BC**re sem az **ECO** területén. Az egyik tajnál, a **SILICOD**oknál és még hamarabb megjelenhet, mert ők immunisak a környezeti káros hatásaira, nem bántja a populációt a sok hulladék. Még náluk is szükség van azért a növekedéshez a tiszta környezetre, emiatt azért nem akkora előny.

**TECH**: Mindenkinél feltűnt, ez van majdnem legalul? Erős ám az okosok birodalmában. Hiszen az új tudományok kitalálása nagyon is sokat segít a játék megnyerésében. De a kutatóknak is kell pénz, és a rajuk szánt **BC**. Egy **BC**ért általában egy **RPT** kapunk, ez alól kivételt képez a **PSILON** nép, akiknél másfelet, és az olyan bolygó, amelynek nevében vagy **ARTIFACT** vagy **ORION** jelző van, mert **ARTIFACT** esetén kétszeres, az **ORION** bolygón pedig négyzeresét kapod vissza **RP**ben.

**SHIPS** gomb: Ugyanaz a hatás érhető el, ha a kis képet macerálod, miszerint változtatja, hogy melyik hajótipust, esetleg úrkaput építse a dokkban.

**RELOC** gomb: Egy hajót megépítése után azonnal át lehet irányítani egy kívánt bolygóra, elegendő egyértelmű a használat.

**TRANS**: Ha fejlett bolygónkról át szeretnénk pakolni pár millió lakost az új kolóniára, nem rossz módszer a **TRANS**-t használni. Ugyanezzel lehet földi támadást (tehát kiló katona üvöltve rárohan az ottani lényekre, és nem úrharc) intézni a szomszéd bolygókra, a feltétele az, hogy legyen ott kolónia, ismert hely legyen, azaz már volt ott úrhajónk, és hasonló környezeten tudnánk kolonizálni is. A földi csata lefolyása nem túl bonyolult, itt is elmondhatjuk. Egyik oldalra állnak a miénk, a másikra az ellen. Felszereléstől függően mindenki kap valamennyi bónusz, és a kapott értékeket a katonák számatól függően összeveti, a nyertes nyer, a vesztes veszít, és elveszt minden

emberet, akit odaküldt. Számítsunk arra, hogy nem mindenki tud majd le szállni, a bolygókorúli pajzs, és a maximális lakosság a bolygón is módosított lesz. Sok előnye van a bolygókorúli bombázással és teljes kolonizálással szemben, pl. ha van olyan tudomány, amit mi még nem ismerünk, megkapjuk, a gyárak, bázisok és pajzs érintetlen marad, meg sokkal gyorsabb az elfoglalása. Figyelmeztető villogásokat ad le a gép, ha a kívánt csapatszám nagyobb, mint amennyit az a bolygó el tud látni, amivel nem mindig muszáj törődni, mert pár millió csak belehal a harcokba.

Idéje megnézni a legalsó menüsört:

- GAME**: A játék kimentése, betöltése, befejezése (kiugrás a címképre), zene meg-ilyesmiki állítása. Szóval egyértelmű mind.

- DESIGN**: Hatféle hajótipusunk lehet egyszerre, a játék kezdetekor a következők kapja mindenki: **SCOUT**, **FIGHTER**, **DESTROYER**, **BOMBER**, **COLONY SHIP**, A **SCOUT**on és a **COLONY SHIP**en kívül komoly vezér nem nagyon választ ezek közül, hacsak nem a gyors kezdeti terjeszkedésre vállalkozik, ami közepes galaxistól felfele és kevés ellenféllel szemben lehetetlenség. Ahhoz, hogy tervezni tudjunk, kell lenni legalább egy szabad típusnak, ha nincs, előbb helyet kell csinálnunk (lásd a **FLEET** menünel). Új modellek építése erősen összefügg a tudomány előrehaladtóságával. Az almenük kiválasztásakor táblázatok bunnaknak elő, melyekben majdnem mindig közös a következők pár sor felül:

- COST**: mennyi **BC**t igényel pluszban a hajó megépítése, ha ezt rászűszük.
- SIZE**: mennyi helyet fog elfoglalni a hajó szabad úteréből
- POWER**: ez egy olyan rész, aminek gyakorlati hasznát nem látjuk ugyan, de a jelentését nem volt nehéz kitalálni. Mennyi energiát foglal le a gépből. Jelentősége esetleg a hajóméret korlátozásában van.
- SPACE**: Abszolút kérdéső.

Nézünk magukat az almenüket, és ha van valam az új táblázatában, azt is:

- COMPUTER**: A csataszármófogó típusa, **MARK LXV**-ig. Ebből származik ki a támadás szintje, azaz a lövések pontosságát. Nem muszáj szerelni a gépre, ha nem jött harckocsi szájunk.
- SHIELD**: Oszlatyától függően 1-15 sebzést fog fel minden egyes támadásból.
- ECM**: A rakétavédelem szintjét növeli, kb. tízig mehet. Ha van **LIGHTNING SHIELD**, akkor felesleges.
- ARMOR**: Hajónk méretétől és páncéltól függ teljes mértékben az a sebzés, amit elpusztulás nélkül kibír. A hajók méretét ugyan nem, de a páncélok minőségét tudjuk változtatni. Kezdetben van a **TITANIUM**, ez helyet sem foglal el, meg a hajót is hamar szétlétethetik. Minden egyes páncélból van egy ún. kettős számú változat, amely csak mennyiségileg változtat a páncélat. Messze többet foglal el, mint az egyes számú verzió, de a védelme olyan, mint a következő fajta páncél egyes formája.
- ENGINE**: Az úrhajóban is fontos alkotórész. Ettől függ, hogy fordulónként mennyit mehetünk (de nem csatában). A hajóanyag vagy a másik korlátozója mozgásnak, attól az függ, hogy mekkora az a távolság, amekkorára eltávolodhatunk a legközelebbi kolóniánktól. A hajóanyagot itt ugyan nem jelölt, csak megemlítettük. Két másik fontos dolog, amiben van szerepe a motornak, a manőverezés és a sugárvédelem. Nem sugárzás, csak sugár, mint lézer vagy egyéb nem rakétaforma lőfegyver. A **WARP** után írt számnál egy kevesebbet hozzáad a **BEAM DEF**hez, és meg van határozva, hogy pl. az

**IMPULSE** meghajtóval ellátott hajónk a manőverezése maximum hetes lehet általában. A táblázata egy új dolgot is mutat: **NUM. ENGINE**, és ennél az egyénnél még összefüggést is találunk a **SIZE** és **SPACE** között. Meg kell szorozni a **NUM. ENGINE**-t a **SIZE**-zal, hogy megkapjuk a **SPACE**-t. Gyakorlatilag az azt jelenti, hogy áaa. Effejtettük. Pedig nagyon-nagyon fontos volt.

- MANEUVER**: A manőverezés kb. fele a **COMBAT SPEED**ET határozza meg, az-azhogy mennyit léphetünk egy körben, a másik fele pedig hozzáadódik a **BEAM DEF**hez. Egyes manőverezés esetén az egész a **COMBAT SPEED**hez adódik. Van olyan speciális felszerelés (pl. **INERTIAL STABILIZER/NULLIFIER**), amely növeli az értékét, meghajtómotortól függetlenül.



- WEAPON**: Itt már kapunk alappa is egy táblát. Négyféle fegyvert zsufolhatunk be egy hajóba, ha ráfér. Mindegyikből akár többet is, ezt a **COUNT** alatti nyílakkal szabályozhatjuk. A rémisztőbnél rémisztőbű nevek emellé kerülnek, majd a fontos sebzés (**DMG**) és hatótáv (**RNG**) adatok után a gép megjegyzése olvashatók. A változatosabbnál változatosabb fegyverek a tudományos részben tanulmányozzuk valamennyire. **WEAPON** kattánnyál van megjelenő új tábla nem okozhat gondot: **MAX** — mennyi fér ebből maximum a hajóra (ez volt az egyelőül új pont a táblán).

- SPECIAL**: Különleges felszerelések, pl. kolonizáló-egységek, javítószertek, stb. A tudományról részletezzük.
- MÉRET**: Úrhajód méretétől a sebzésen, áron és szabad helyen kívül függ még a **BEAM DEF** is. Kisméretű hajóval kapunk +3 **BEAM DEF**ET, közepessel csak +2, státtóbbi az óriási +0. **NAME** és alatta. Ezek amolyan öszszegzések, a **SHIP COST** az öszszkötséget mutatja, a **TOTAL SPACE** a teljes, méret által biztosított hely, és ebből megmaradt az **AVAILABLE SPACE**. Ez volt a legkomplikáltabb.
- FLEET**: A típusok felügyelete a legkönnyebben ebből a menüből hatható végre. Itt lehet őket törölni (**SCRAP** és utána csak rámutatunk a halálraírt modellre), itt nézhetjük meg legkönnyebben, hogy melyik bolygónál melyik típus és abból hány állomásozik (**IN ORBIT** x), illetve hova tart (**MOVING TO** x). A bal alsó sarokban egy **SHIP MAINTENANCE COST** felírat arról tájékoztat, hogy a teljes flotta öszszfenntartási költsége ennyi meg ennyi buckazódió éventek. **SPECS** gombbal azt a menüt kaphatod elő, ami a **DESIGN**nál is megjelenik, mikor megvan mind a hat típus. A kép és a tibusból létező hajószám mellett a neve, egy nagy-nagy **SCRAP** gomb, és halom, már a tervezésnél elmagyarázott adat szerepel. Utána a fegyverre, végül a speciális felszerelése és az ára.

- MAP**: Nagy részét a galaxis téréképe foglalja el, és a naprendszerük jelölése a baloldalt látható gombok állapotától függ. A gombok alatt jelmagyarázat szerepel. **COLONIES** állapotban kis zászlókat tűzökdi ki a csillagokra, jelölve, hogy



ditani, sőt, a végére nekünk már 0% termelési felhasználás esetén is az ellenséges kémfelfedezési biztonság 99%-os lett (itt számítottak az **ADVANCED X TECHNOLOGY** is).  
 És most ideje lenne elmondani a különbségeket a fajok között, hogy a választás jobban igazodhasson az igényeinkhez a játék elején.



**- RACES:** Előbb-utóbb eljön a pillanat, hogy valaki idegen kopog úrjághoz szélvédőjén. Az abtárlóról bekapcsolod, és intedsz az egyre gyorsabban távolodó, és egyre jobban szifkozódó zöld marslakónak. Létréjött a kapcsolat. Ilyenkor valamelyik pofa szól hozzánk, általában diplomatát szabadítva a nyakunkra. Életbe léphet a **RACES** almenü. Az öt ablakban a velünk kontaktusban lévő faj legtipikusabb példányának fényképe, alatta pedig a faj neve. Nem sokkal messzebb a hozzánk viszonyuló hadiállapotuknak jelzése, ami lehet **ALLIANCE** — szövetség, csak jó viszony esetén; **NON-AGGRESSION PACT** — megmegtámadás-szerződésheziszkell egy jó adag indulat; **WAR** — háború; **FINAL WAR** — soha be nem fejezhető háború. A legutolsóhoz fűződik csak annyit, hogy ez csak abban az esetben következhet be, ha a Galaktikus Főtanács döntését nem fogadjuk el. Ilyenkor mindenki azonnal végső háborút indít ellenünk, és a cserének, valamint diplomáciának lőttek (át lehet képezni a diplomatakat kémme és szabotőrre). A színes vonal finomabb viszonyulást képes tükrözni. Középen azt is szép angol szavakba önti. Ronthatunk a helyzetben, ha naprendszerüket elfoglaljuk, hajóikat lelőjük, kémkedünk vagy szabotálunk és elkapnak, illetve ha megszegünk egy-két régebbi egyességet. A javítás anyagi keretek közt érhető el a legkönnyebben, de a pontos módját kód fedi.

Fontos részhez, a kémkedéshez értünk. A kémek számát egyes fajoknál a kis csíkkal szabályozhatjuk, ami a viszonyvonal alatt van. Balra a csíktól a jelenlegi kémszám virul, jobbra az éventeki kémmiképzés összlétszáma. Ezalatt pedig parancsokat adhatunk a kémparancsnokoknak:

**- HIDE:** Rejtőzzenek. Ezt akkor ajánljuk, ha békés kapcsolatra vágyunk a szomszédokkal, de régebben már termeltünk kémeket. Ha nagyon jó a védelmi rendszerük, akkor is ezt szokás használni, mert szépen felhalmozuk raktáira a kémeket, majd egyszerre bevétjük őket, így jóval nagyobb az esélyünk, hogy valamelyiknek sikerül.

**- SABOTAGE:** Itt a kémek egyben szét tudják szedni az ellenséges rakétabázisokat, gyárakat, sőt, zavarásokat is tudnak szítani. Egy kém egy sikeres látítása a nyugtalanságot az adott bolygón 1%-kal növeli, ha ez az érték eléri a 100-at, a

naprendszerben forradalmárok veszik át a hatalmat, és ugyanolyan le kell őket verni földi csapatokkal, mintha a naprendszer ellenséges fajok urálnak. Különleges eset az is, ha egy fajnak az utolsó bolygója is felállítottuk. Ekkor az uralkodó megölik, és újat választanak, új tulajdonságokkal (az uralkodói tulajdonságokról a kémkedési pontnál tudhatunk meg többet). Ezenkívül a kapcsolaton a fajjal semlegesre visszamegy, a csereszereződés megszűnik. Egesz jól eljátszogatunk, amikor csak egy naprendszer kellett volna elfoglalni az ellenfelek teljes megsemmisítéséhez, és a fél lakosság már nekünk kémkedett. Minden évben lázongtak egyet, minden évben jött új uralkodó. A lenyeg a kreativitás...

**- ESPIONAGE:** Ez az ellenfeleknek közvetlenül nem árt, ám nekünk jóval többet használhat. Ha be sikerül jutniuk a másik fajnak egy adatbázisába, szép sorban megkaphatjuk azokat a tudományokat, amiket ők már igen, de mi még nem ismerünk. A másik előnye, hogy a **REPORT** menüpontnál friss információkat kapunk. Egyben nezzük is meg, mik azok. A kép alatt az a két tulajdonság van, ami a vezetőjüket jellemzi. A felső a magatartása, az lehet **XENOPHOBIC** — nem nagyon bízik a többi fajban, és nem is szereti őket, **ERRATIC** — kiszámíthatatlan, **PACIFIST** — naezmegmi, **HONORABLE** — becsületes, **RUTHLESS** — kegyetlen, **AGGRESSIVE** — agresszív. A másik sor kedvenc cselekedetét jelzi: **MILITARIST** — ólom- és kevésbé ólmos katonákkal játszadozik; **DIPLOMAT** — diplomázik; **EXPANSIONIST** — néha feltűja magát, hogy nagyobb látszódjék, néha meg a birodalmát tagitgatja; **INDUSTRIALIST** — ő a gyárosok ideája; a nagy csúccal, szivarral a szájában és cilinderrel a fején, mellette a franciákulcsot szorongató, olajoképu munkás, koszos kezislásban és kezében szorongatja a barna svájcsipkáját; **TECHNOLOGIST** — sok-sok habfűrűt használ fűrűdéshez a lányokkal. Az érdekes adat alatt látható, hogy ez az érdekes adat, és a többi mikori, legalul meg szövetségeseik (**ALLIANCES**) és ellenségeik (**WARS**). A kép többi részét a már ismert tudományaik felsorolása foglalja el. Egy képpel vissza.

**- AZ AUDIENCE:** szel audienciát kunyihatsz a vezetőtől, feltéve, hogy meg van diplomatának. Ha háborúban állunk vele, a **PROPOSE TREATS/PEACE TREATY**-vel járhatunk a legjobban, egyébként más választásunk is lehet. Kereskedelmi vonalon alkotni valamint a **FORM TRADE AGREEMENT**-el lehet, a **THREATEN/BREAK TREATY OR TRADE**-del az egyezményeket bonthatjuk fel, illetve ijeszgethetjük azzal, hogy letamadjuk. Szerencsésebb esetben inkább pénzt ajánlanak fel, ha meg nem jött be, akkor harc. **OFFER TRIBUTE**-tal a helyzetünkön csak elméletileg lehet javítani, mert a plusz pénz vagy technológia csak gazdagítja őket, a szivukat nem látgyítja meg. **EXCHANGE TECHNOLOGY** segítségével technológiákat csere-berélhetünk, mi választhatunk az övéiből, s neki is választhatunk, csak hogy mi cserébe mindig a legjobbakat kell, hogy adjuk. A **PROPOSE TREATY** alatt van olyan is, hogy **DECLARATION OF WAR ON ANOTHER RACE** meg **BREAK ALLIANCE WITH ANOTHER RACE**. Ezekre a kérésekre lehet, hogy igennel reagál, de csak akkor, ha cserébe odaadjuk amit kérnek. Szándékosan hagyjuk a végére a **SECURITY** megbeszélést, ugyanis erről egész szépen megfeledeztünk, majdnem ki is maradt a leírásból. A számítógépek teljesítményének növelésével a **SECURITY**-ra egyre kevesebbet kell táfor

ditani, sőt, a végére nekünk már 0% termelési felhasználás esetén is az ellenséges kémfelfedezési biztonság 99%-os lett (itt számítottak az **ADVANCED X TECHNOLOGY** is).

És most ideje lenne elmondani a különbségeket a fajok között, hogy a választás jobban igazodhasson az igényeinkhez a játék elején.

**- EMBER:** Első játékként ezt ajánljuk, mert akkor semmi nagy pluszra nem szokunk rá, és anélkül is képesek leszünk jól szerepelni. Amit ő tud a legjobban, az az, hogy általában hallgatnak a diplomáciai kéréseire, sokszor tud kicsikarni megmegtámadási szerződést, és egy jó kis cserét.

**- MRRSHAN:** pompás cicafélék, jó fegyverekkel. WAPON a fele RPT kell csak költeniük a **WEAPON** kategóriába tartozó technológiák kifejlesztésére, és a választási lehetőségek is nagyobb ezen a csoporton belül, ugyanis még nem említettük, de normál fejlesztési módszerrel messze nem ismerhető meg az összes tudomány.

**- SAKKRA:** A lakosság növekedésének útme majdnem kétszeres, és a **PLANETARY** csoportba tartozó technológiákban verhetetlen. Majdnem mindet kifejlesztheti, és csak 3/4 annyi RPT-be kerül neki, mint a többieknek.

**- PSILON:** Nála egy kicsit lehet, hogy eltuloztak az előnyt, mert kétszer annyi RPT kap egy BCÖT, mint mások. És ha ráadásul öve ORION is. Azon a bolygón akár 10-15000 RPT is kitermelhet egy évben! Átlagosan többféle technológiát is fejleszthetnek ki maguktól.

**- ALKARI:** Ezek a madáreberek a **PROPULSION** ágazatban remekelnek, és a hajóépítési költségeknél csak a 80%-t kell fizetniük.

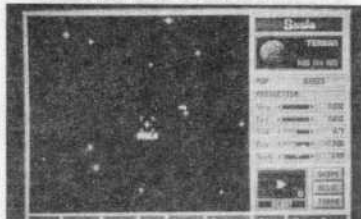
**- KLACKON:** Annyit termelnek, mintha kétszerannyi lakosa lenne a bolygónak.

**- BULRATHI:** A földi harc szerelmesei, valószínűleg alapon kapnak ehhez egy szép nagy bónusz. Azonkívül az olyan technológiák kifejlesztéséhez, amiket földi harcban lehet használni, az eredeti RP-nek mindössze 2/3-a szükséges.

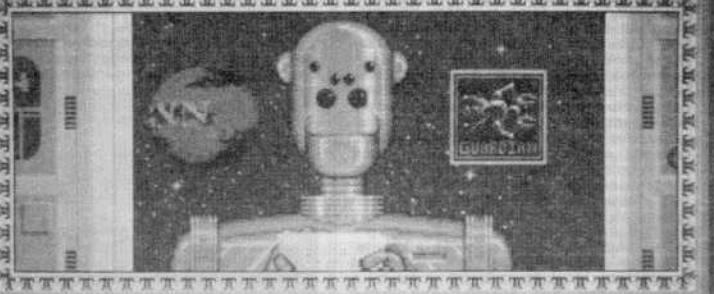
**- MEKLAR:** Mivel a robotok legjobb rokonai, induláskor megkapják az **IMPROVED ROBOTIC CONTROL II**-t, egy egymillió lakos két gyárat is üzemeltethet. A többi **IMP. ROBOTIC CONTROL** kifejlesztéséhez is csak a normális 3/4-t használják fel.

**- DARLOK:** Kitűnő kémek, a **RACES**-ben kb. kétszerannyi kémek kapunk ugyanannyiért, mint mások fajoknál. A **SECURITY** is magasabb.

**- SILICOID:** Előnyeik ismertetése megtörtént az ECO pont részletezésénél



**- PLANETS:** Mmmm, mekkora táblázat. Az első két oszlop nem szorul különösebb magyarázatra, a többi azért elmondjuk. A harmadik a populáció változását mutatja, a számok az előző évhez képesti növekedéscsökkenést. Utána a **FACT** a gyárak száma, a **SHD** a bolygó körüli bázis típusa (római számokkal), a **REKETA** bázisok száma, az ipari hulladékok száma, aztán a termelés, a legvárható hajók neve (**SPACE DOCK**), végül a bolygó egy-két extrájának felsorolása (ha van).



The guardian of Orion has been defeated by the glorious Human star fleet. Furthermore, landing parties have discovered a cache of new technology on the planet surface.

Érdekesebb a bal alsó sarok, itt a kiadásokat összegzi. Mindegyiket százelek-ban, és figyeljünk arra, hogy a rakétabázisok elég jelentős összegeket foglalnak. Hová is kerülhetett volna a bevétel, ha nem a kiadás mellé? Ezután a tartálék-takarék csodái várnak ránk. Azt már írtuk, hogy az ipar túltermelését automatikusan ide teszi, itt viszont akkor is lehet pakolni a takarékbá, ha nem vagyunk annyira jó helyzetben. A legfelső, ismerős csik szolgál erre, ahol az évenkénti intergalaktikus malackába dobando ősz-szeget határozzuk meg. Ezt felügyelhetjük a RESERVE felirat melletti összeg-eg, és a TRANSFERREL pedig megjutalmazhatjuk egy bizonyos összeggel az arra érdemes naprendszert.

**TECHNOLOGY:** Ne számítsatok arra, hogy sokat beszélünk majd az egyes tá-falmányokról, mivel ebben a program-ban még a CIVILIZATIONnel is jóval több technológiát alkottak **MICROPROSE**-ék. Az is igaz, hogy sok érdekesebb nem lehetne elmondani egy **BATTLE COMPUTER MARK II**-ről a **BATTLE COMPUTER MARK I** elmagyará-zása után... Ha termelünk néhány RPT, megjelennek tudásaink képviselői, és munkára fenik a fogukat. A **TECH** menüben adhatjuk meg, hogy teljes kapacitásuknak mekkora részét szánják erre-arra a tudományra. Hat ág van:

- **COMPUTERS:** számítógép
- **CONSTRUCTION:** építés, vagy hogy mondják magyarul
- **FORCE FIELD TECHNOLOGY:** erőter-techn
- **PLANETOLOGY:** bolygótan
- **PROPULSION:** meghajtás
- **WEAPONS:** fegyverek

Mellettük a kis izzó az előkészületeket je-löli, ha kigyullad, már százalékokban fi-gyelhetjük a haladást. Alattuk az éven-kénti kutatási pontok összegét és szemlél-hetjük, baloldalt meg az egyes ágakban már kifejlesztett és az épp fejlesztés alatt álló tudományokat és azok lényegét ol-vashatjuk el újra. A ráfordítások csikajától jobbra a tudományág előrehaladottságát mutatja abszolút mértékben. Száz mi-nusz egyig megy, ekkor már MAX felirat-ra fog váltani a kis izzó. Olyan még nem fordult elő, hogy végig, mind a 99-ig nor-mális tudományokat fejleszgethessünk, egy bizonyos idő után előjönnek a már ismert **ADVANCED x TECHNOLOGYk**, az x helyébe a megfelelő tudományág nevét tessék képzelné. Figyelem! Egy

nap arra figyeltünk fel, hogy VAN hasz-nuk ezeknek is, a SECURITY szépen fel-készített 99%-ral! Az új tudományok szer-zésének többi módját már leírtuk a földi harc-nál illetve a kémkedésnél, kivéve kettőt, az egyiket a GNN híradó hírei kö-zt mondjuk el (a rend kedvéért), a másikat meg akkor ismerhetjük meg, ha az ORION bolygó óret sikeresen legyilkol-tuk, s kolóniát alapítunk a Régiék trón-bolygóján.

Elmondanánk, hogy az érdekesebb fej-lesztesékek mire jók:

- COMPUTER:**
  - **BATTLE SCANNER:** Ad egyet az **ATTACK LEVEL**hez, és csata közben megtudhatjuk a másik űrhajójának adatait.
  - **DEEP SPACE SCANNER:** kolónia kö-zelében 5 parszekes körzetben, hajó körül egy parszekes körzetben jelzi az idegen hajókat.
  - **IMP. SPACE SCANNER:** Az előző, de a körzet 7 parszek és két parszek, va-lamint a hajók irányát és ETA-jét is jel-zi.
  - **ADV. SPACE SCANNER:** Mint az előző kettő, 9 és 3 parszekes hatótávval, és a bolygókat is felfedezi.
  - **ECM JAMMER y:** y egytől tizig, ennyi szintet ad a **MISSILE DEFENSE**-a hajó-nak.
  - **BATTLE COMPUTER MARK y:** y egy-től kb. tizenegyig, ennyit az **ATTACK LEVEL**hez ad.
  - **TECHNOLOGY NULLIFIER:** 2-6 szint-el csökkenti az ellenfél számítógépét.
  - **IMPROVED ROBOTIC CONTROLS y:** y gyárat tud működtetni egymillió la-kos, nekünk maximum a nyolcat sike-rült elérni. A gyárak átállítása is pénz-be kerül.
  - **HYPERSPACE COMMUNICATIONS:** Menet közben is megváltoztathatjuk a hajónk útirányát. Jelentős előny.

- CONSTRUCTION**
  - **RESERVE FUEL TANKS:** 3 parszekkel távolabbi helyekre is eljuthat. Ilyen-nel van felszerelve az induló SCOUT is, nem árt, ha eleinte a kolonizáló hajó-kat is ellátjuk ezzel.
  - **IMP. INDUSTRIAL TECH y:** y BCbe kerül csak egy gyárgyűreség megépíté-sé. A legjobb a kettes, ám megeshet, hogy egyes is van.
  - **REDUCED INDUSTRIAL WASTE y%:** az ipari hulladéktermelet lejjebb szor-ítja y%-kal.

- **INDUSTRIAL WASTE ELIMINATION:** Ez a legfejlettebb változata, az ipar nem termel hulladékot többé.
- **AUTOMATED REPAIR SYSTEM és ADVANCED DAMAGE CONTROL:** Az ilyen fel szerelt hajók minden egyes kör végén sebpontjaiknak 25, illetve 50%-t visszakapják.
- **PANÉLOK, HAJÓ és EMBER:** TITANIUM, DURALLOY, ZORTIUM, TRITANIUM, ADAMANTIUM, NEUTRONIUM: A NEUTRONIUM 300%-nyi zsebstét ad a titánhoz képest, az ADM 200%, a többi lefélé ötvenével. FOLDI HARC BONUSZOK: BATTLE SUITS, ARMORED EXOSKELETON, POWERED ARMOR.
- **FORCE FIELD**
  - **CLASS y DEFLECTOR SHIELDS:** 1-15 pontnyit zsebstét fognak fel a hajók és a rakétabázisok egy támadásból.
  - **PERSONAL DEFLECTOR SHIELD és PERSONAL BARRIER:** földi harc-hoz adnak bönusz.
  - **PLANETARY SHIELD y:** A bolygót ért támadásokból levon y-t, kumulatív a rakétabázisával, Max XX.
  - **REPULSOR BEAM:** Ellenséges hajókat egy mezővel visszatolja, hatótávja 1. Bolygóra lenne érdemes pakolni, de azt nem lehet.
  - **CLOAKING SHIELD:** Szinte láthatatlan lesz a hajó, +5 a MIS és BEAM DEF-hez.
  - **STASIS FIELD:** Az ellenfelet egy körre lefagyasztja.
  - **BLACK HOLE GENERATOR:** Megsem-misíti az ellenfél 25-100%-t, —2% a pajzsának szintjeiként. Jó lenne, csak nehéz, és nagyon rövidtávú.
  - **LIGHTNING SHIELD:** Az ellenséges ra-keták 100%-t megsemmisíti, —1 a ra-ketát kilövő csatagep szintjeiként. Szuperjó cucc.
- PLANETOLOGY**
  - **CONTROL x ENVIROMENT:** Le tudunk szállni az x környezetű bolygókra.
  - **ECOLOGY RESTORATION:** 2 adag hulladékot megsemmisít egy BCért
  - **IMP/ENHANCED/ADV/COMPLETE:** 3, 5, 10, illetve 20 hulladékkegységet egy BCért.
  - **IMPROVED TERRAFORMING +y%:** y%-kal növeli a bolygó max lakos-sá-gát, ha később kifejlesztünk egy ke-vésbé fejlett TERRAFORMINGot, hatás-talan lesz a bolygóra.
  - **COMPLETE TERRAFORMING:** 120 millióval növeli a max lakosok számát, 2 BC per millióért.
  - **ATM. TERRAFORMING:** 200 BCért a **HOSTILE** környezeteket átalakítja **MINIMALIS**.
  - **SOIL ENRICHMENT:** Növeli a bolygó méretét 25%-kal 150 BCért, és a lakos-gy növekedésének üteme is másfél-szer olyan gyors lesz. FERTILE-lá válik a normális bolygó.
  - **ADVANCED SOIL ENRICHMENT:** Gaivá válna a bolygó, ha valamit is csinálna ilyenkor a gep. Nekünk vala-hogy sosem akart működni.
  - **CLONING/ADV. CLONING:** 10, illetve 5 BCért növeli a lakosságát 1 millióval.
  - **BIOLOGIAI FEGVERÉK:** DEATH SPORES, DOOM VIRUS, BIO TERMINATOR — támadásonként 1, 2, 3 millió lakost pusztít el.
  - **BIOLOGIAI FEGVERÉK ELLENSZE-REI:** BIO TOXIN ANTIDOTE, UNIVERSAL ANTIDOTE: támadáson-ként 1, 2 millióval csökkenti az áldozat-ok számát.
- PROPULSION**
  - A meghajtások nevei sorban, valószínű-leg egy-két darab hiányzik: RETRO (ez az alap, manőverezése 1, körönként 1 parszeket mozoghat), NUCLEAR, SUB-LIGHT, FUSION, IMPULSE (man. V), IONIC, HYPERSPACE (man. IX). A hajó-

Colony 1010  
 Mars - FOCUS

anyagoktól meg az függ, hogy maximum milyen messzire mehet a kolóniától, és automatikusan a legjobbal től fél minden hajót, így emiatt nem kell újakat tervezni. A hatótáv sorban eggyel nő, a legutolsó pedig végtelen hatótávú: HYDROGEN, DEUTERIUM, IRIDIUM, DOTOMITE, URIDIUM, REJAX II, TRITHIUM, THORIUM.

- **WARP DISSIPATOR:** Találatonként eggyel lecsökkenti az ellentel sebességét.

- **INTERGALACTIC STAR GATES:** Hasznos móka. Ha két naprendszerünkben van ilyen, akkor köztük egy kör alatt átérnek a hajók.

- **HIGH ENERGY FOCUS:** Nagyon hasznos. Hárommal megnöveli a hatótávját minden fegyvernek annak a hajónak, amely fel van lyennel szerelve.

- **IONIC PULSAR:** Minden környezetben lévő hajón sebez 10-ét plusz 1/csoportban lévő hajónak.

- **INERTIAL STABILIZER/NULLIFIER:** ha a hajónk fel van lyennel szerelve, +2/+4-öt kapunk a manőverezéshez.

- **SUB SPACE TELEPORTER:** Ez is kiváló felszerelés. Akármilyen távol is vagyunk a csatában az ellenféltől, hirtelen odaugorhatunk. Akárhányszor használható.

- **SUB SPACE INTERDICTOR:** Kivéve, ha lyennel vannak felszerelve a bolygó rakétaállások, mert ekkor nem ugorhatunk rögzést a planetához, hogy gyilkos bombáinkat a sikoltozó milliókra eresszük.

- **DISPLACING DEVICE:** A támadások egyharmada elkerül.

Maradtak még a fegyverek, ám mivel abból rengeteg van, nem nagyon fér be a keretek közé az ismertesük. Mellesleg nem is szükséges, a **DMG**, az **RNG** és rakéták esetében a darabszám elegendő adatot nyújt. A legjobb a **DEATH RAY** lesz, amit az **ORION** bolygó elfoglalásához szerezhetünk meg. Ahhoz pedig le kell győznünk az Őrzőt.

Mesélünk akkor most az űrharcokról. Nem valami nagy ördögösség, könnyű beleeszkölni. Az a hajó kezd, amelyiknek van telepítva, és ha olyan egyiknek sincs, akkor a gyorsabb. A kép alján vannak a változatosságát biztosító gombok, ha rögtön le nyomjuk az első, ezt a részt el sem kell olvasni, mert azzal a gép automatikusan harcra helyettünk. Mi magunkban bízunk inkább. A **PLANET**tel a bolygó (ha van) ada-

tairól (lakossága, gyárak, rakétaüzemek, és pajzs) tájékoztatnak. A **SCAN** menüpont csak akkor él, ha legalább az egyik hajónkat ellátott **BATTLE SCANNER**rel. Mivel az ellenfél sebpontjait enélkül is megtudhatjuk, általában nem lesz rá szükség. A **MISSILES** gombot pirosra kapcsolva nem használhatjuk a rakétákat, a **RETREAT**tel meg inkább a retrorakétákat használjuk, hogy minél előbb kijussunk a csataterőről.

**WAIT**tel várunk a következő hajóra, hogy mozogjon, a **DONE**nal meg tudtára hozhatjuk a gépnek, hogy ezt a csatákört befejezték nyilvánítjuk. Az egér pointer mozgatásának megfelelően változik, ha célkereszt, akkor lehet löni, ha rakéta, akkor mozognak, ha pedig egy megállni tilos (vagy lehet, hogy várakozni, a fene se emlíkszik már ezekre a táblákra, olyan rég volt...) forma virít pirosan, akkor információk megtudakolással kívül nem csinálhatunk semmit. Így deríthetjük ki azt is, hogy az ellenfeleink meg mennyi HP-je van. A távolságtól függően a gép automatikusan kiválasztja, hogy most rakétával vagy más fegyverrel lövünk. A rakétákkal az a gond, hogy véges lövésre elegendők, a sugárfegyverekkel meg az, hogy rövid a hatótáv. Egy **HIGH ENERGY FOCUS** vagy egy telepítő segíthet. Taktikárol nem lehet sokat mondani: ha erősebbek, akkor menekülj, ha nem, akkor löj... Harcolnunk kell akkor is, ha az **ORION** bolygóra le szeretnénk szállni. Ilyenkor az Orion Őrzője támad le, elég nehézíti. Ha sikerül legyőzni, az jó, mert pár új technológiát kívül megkapjuk a már említett kutatási pluszokat, ígéretünk szerint adások vagyunk még a kolonizálással. Nem mintha szükség lenne rá. Egy bolygó kolonizálásához rendelkezünk kell azzal a képességgel, hogy landolni tudjunk az ilyen terepen. Ezért lesz szükség különféle kolonizálási eszközökre, illetve ezek kifejlesztésére. Alapban megkapjuk a **STANDARD**et, ami elegendő a **MAP/ENVIROMENTS** menüben a jelmagyarázat bal oldalán álló terepeken, azaz **föld, dzsungel, óceán, szaraz, sziyep, sivatag és minimális**. Egy átlag földi bolygón 100 millió lakos élhet mindenféle tuningolás nélkül, átlag **dzsungelen** 90, és így egészen a **minimális** 40-ig. Módosul, ha a bolygó mérete kisebb, mint az átlag, és mi is módosíthatjuk **terraformálással, SOIL ENRICHEMENT** technológiákkal. A jobb oldal, tehát **kopár, tundra, halott, pokoli, mérgező és sugárzasos** bolygónál mindegyikhez a megfelelő kolonizáló-egységgel ellátott hajóra lesz szükség, tehát a **sugar-**

zásoshoz a **sugárzasos**, sítb. a **NON**e környezetű naprendszerrel nem tudunk semmit sem csinálni, itt nincs, és nem is lesz bolygó. Néhány bolygó speciális tulajdonságokkal rendelkezik, amely a **HOSTILE**. Ha lyét ír ki a planetára (minden **INFERNO, TOXIC** és **RADIATED** ilyen, azonkívül néhány **TUNDRA** is), a lakosság növekedése feleződik, amíg az **ATM. TERRAFORMING**gal normalis környezetet nem teremünk. **HOSTILE** esetén a maximális lakosság is csak töredéke a normálisnak. **POOR, RICH** és ezek **ULTRA** rokonai bolygónk termelési rátáját erősen módosítják, a 25%-tól egészen a 4%-ig. Nyolc óra van, és a **Galaktikus Hírfeladó**zt hirdója következik... Ez az újítás valamelyest megnehezíti, ám bizonyos szempontból megkönnyíti a dolgunkat. Vad, és teljesen a véletlentől függő roasz-vagy jó híreket kaphatunk, bár leggyakrabban csak statisztikai jelentést ad. A sürű mentetetést emiatt ajánlanánk leginkább, mert abban nincs semmi fair, ha mondjuk a "véletlen" miatt az űramóba a mi kolóniánkat látogatja sorban. Hálátennek az ellenfél ugyanezzel a könnyítéssel nem élhet, és az megis fairebb, ha az ő bolygót pusztítja sorban valamilyen szerencsétlenség. Leírunk a hírek és hatásaik következményét, sokat segíthetnek a sikerben:

- **COMET:** Csillagászok észrevették, hogy ez a roszindulatú üstökös mindenképp a mi kolóniánkra fog rohanni, és ha a flottánk nem tudja elpusztítani, hatalmas károkat fog a rendszerben okozni. Bizonyos év alatt kell szép lassan szétbontania az űrhajóinknak, amelyeket orbitális pályára állítás esetén automatikusan felhasznál a program erre a nemes célra. A játék közepe felé már esélyünk is van.

- **SPACE CRYSTAL:** A két űrszörny egyike. Kedve szerint mászkál az űrben, és minden egyes útjába kerülő kolónia teljes lakosságát kilrítja. A gyárakat meg érintetlenül hagyja. Idővel elhagyja a galaxist, de el is lehet pusztítani, csakhogy 5000 HP-je, **LIGHTNING SHIELD**je és kifűdő fegyverei vannak... Mindenesetre nagy óvatlódni fogadják a hírekben, ha valaki legyőzte.

- **SPACE AMOEBA:** Ugyanaz, mint a kristály, ám ez, ha lehet, még több rosszat tesz. Nemcsak a lakosokat írja ki, és a teljes bolygót csapásztja le, hanem meg sugárfertőzött is teszi a terepet. A legyőzése ennek sem túl egyszerű.

- **SUPERNOVA:** A rendszer napja... az éven belül szép nagyot fog pukkanni. Sok-sok RP-re (kb 3-4000) lesz szükség, hogy a tudósok megépítsék a csillagoknak szánt ifjúság italát. Sikertelenség esetén esély van arra is, hogy az egész kipusztul, a naprendszernek nyoma sem marad, de általában csak nagyon lecsökken a bolygó életkapacitása, és sugárfertőzött lesz.

- **EARTHQUAKE:** Földrengés következtében jórészt millió manusz kihűnt, a gyárak többsége tönkrement. Megelőzni nem lehet.

- **RADIATION:** Egy ipari baleset következtében (lásd Csernó Bill) ugrásszerűen emelkedett a sugárzásintja, a visszaállításához maxra kell pakolni az **ECOT**. Számos lakos ebbe is belepusztul, és további **ECOT**magotlásra lesz szükség ahhoz, hogy visszaállítsuk az eredeti maximum populációt. Rosszabbik esetben a bolygó megmarad **RADIATED**nek.

- **PLAGUE:** Nagy vesz tört ki, a kolónia megmentésének érdekében a tudósoknak hatalmas RP összegrekre lesz szükségük. Amíg fertőzésveszély van, nem lehet a bolygóra **TRANSPORT**álni csapatokat.

- **COMPUTER VIRUS:** A fősztábilizőgépet megromlta egy szeles programocska, emiatt x RPT vesztettünk.

- **REBEL:** Felkelők vették át a hatalmat y bolygón, és legalább z millió a számuk. Csapatokat kell odaküldeni a felkelés le-

veréséhez. Ilyen hír hallatán nem árt, ha egy kicsit fejlebb emeljük a SECURITYT legközelebb.

**- DEPLETED:** A sok bányászat következtében a bolygó erőforrásának nagy része kimerült, így megkapja a POOR/ULTRA POOR besorolást.

Most pedig a jó hírek (feltéve, ha mi kapjuk, mert ha az ellenfél, akkor ezek is kifejezetten rossz hírek):

**- WEALTHY MERCHANT:** Egy gazdag kereskedő párezer BCvel gazdagított minket az ellenfél.

**- DERELICT:** Bátor űrhajósaink egy, még a Régiektől származó hajóra lettek, szert tette egy csomó x, y ágéből tudományra.

**- FÜROFEJ:** Mélybeli kutatások gazdag neutroniumtelepre leltek, a bolygó RICH/JULIA RICH-csé fog válni.

Ennyi jutott az eszünkbe, más lényeges nem is nagyon lehet, ideje lenne valami hasznossal is tölteni a lapot, mondjuk **tanácsokkal:**

Nekünk a legelőször az a technika jött be, amit mi **belterjes gazdálkodásnak** nevezünk. Nem volt sok bolygónk, eleinte csak 2-3, emiatt sok gondunk sem volt a védelemmel és az idegen népekkel. Pár lépésig engedték kezdőnk azt a konfigurációt, amit a gép ajánlott, aztán átváltottunk a maximális ECóra, a lakosság teljes növelésére. Max népesség után természetesen a gyárak jöttek, és már költöttünk is a fejlesztésre. Amíg bolygóinkon maradtunk, a fegyvereket eléggé elhanyagoltuk. Ha a közelben pár nagy földi harcok után ellenfél, mondjuk **BULRÁTHIK** lennének, egy-két primitívebb pajzs és fegyver is elegendő lesz, bizzunk a lakosság számbeli fölényében.

Technológiák közt elsőként a **PLANETOLÓGIÁ**ra kell koncentrálni, a **TERRAFORMING, SOIL ENRICHEMENT, és ECOLOGY RESTORATION** fajtákra. Idővel nem szabad megfeledkezni a

biológiai gyógyszerekről, tehát a **BIO TOXIN ANTIDOTE** és tsairól is. Pár érdemesebb **PLANETOLÓGIÁ** fejlesztés után áttérünk a **CONSTRUCTION**ra, ahonnan szépen kiválogattuk a **REDUCED INDUSTRIAL WASTE**-ket és az **IMPROVED INDUSTRIAL TECHEKET**. Ha valamennyi már van ezekből, akkor itt az idő a látványos fejlődésre, válogassunk a **COMPUTER/IMPROVED ROBOTIC CONTROLS** közt. Mindig csak akkor folytassuk a fejlesztést, ha a bolygók termelése a maximumon vannak. Ne gyartsunk felesleges hajókat vagy bázisokat, csak akkor, ha a szomszéd nagyon ferden nem egyik bolygónkra. Ekkor se vigyük túlzásba a védelmet, mert sok erőforrást le fog kötni. Ezután maradunk a **COMPUTERS**nél, egészen az **ADVANCED SPACE SCANNER**ig, így egy lépéssel mindig az ellenfél tervét előtt lehetünk. Nekíálhatunk az idáig mellőzött részek fejlesztésének, és óvatosan kezdünk el terjeszkedni. Egyszerre csak egy, maximum két bolygó elfoglalása nem okozhat senkinek nagy fájdalmakat. Ha a **PLANETOLÓGIÁ, a CONSTRUCTION** és a **ROBOTIC CONTROLS** fejlesztései mind készek, a többi találmány kifejlesztése már robbanászerű gyorsasággal menni fog. **PROPULSION** és **FORCE FIELD** technikákat javasoljuk, s ha azok elég erősek, akkor teljes gőzzel a fegyverekre. Addig ne indítsunk általános háborút mindenki ellen, míg minden fontos technológia nincs kidolgozva, legfőképpen a fegyverek, a **PROPULSION**-ág, valamint a **HYPERSPACE COMMUNICATION**. Az ellenfél (a könnyebb fokozatokban) majdnem biztos, hogy idáig mindig csak a terjeszkedésen volt, ám ha lenne egy-két jó találmánya, ne habozzunk, és használjuk a kémetek. Innen már mindenki el tudja dönteni a galaxis sorsát. Sokat könnyíthet a helyze-

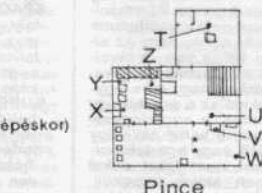
tünkön, ha több ellenfél is van, és a galaxis kicsi, mert ekkor egymást szép lassan legyengítik, az állandó harcok miatt szépen visszamaradnak a fejlődésben, stb... Utóljára essék szó a **Galaktikus Főtanács**ról. Ez a szerv akkor alakul meg, ha egyből több ellenfelet választottunk magunknak, és a galaxisnak már legalább 2/3-a kolonizálva lett. Ilyenkor elnököt kéne választani. Minden népek hatalmától függő számú szavazata van, és aki kétharmados többséggel nyer, az megnyerte a játékok. Ha ezek esetleg mi voltunk, akkor ugyanannyit értünk el ezzel, mintha mindenkit legyilkoltunk volna, ha az ellenfél, akkor számúznék egy másik galaxisba, de mi átkot szórva a fejük felé megesküszünk, hogy **VISSZATÉRÜNK!** Az elnök uralmának el nem fogadása esetén már írtuk, hogy mi történik (még akkor is, ha a jelölt csökeységünk volt...), s ha ezután mégis győzünk, a GNH hírei nem éppen hízogó híreket adnak az elmúlt évszázdról. Annnyit befejezősköppen, hogy a legkönyebb nyerni szerintünk a **PSILON**-okkal és a **SAKKRA**-kkal, legnehezebb pedig a legnehezebb fokozatban, óriási galaxisban a **PSILONOK** ellen, ha a vezetőjük egy valamilyen **TECHNOLOGIST**. Az biztos, hogy ha valaki mélyebben akarja tanulmányozni a programot, hamar rájöhet, hogy megközelíti a **RULES OF ENGAGEMENT** bonyolultságát (a kettőt azért nem). Műtájában egyedi program, még ha a **CIVILIZATION**nál kevésbé szenzációs (meg pontozni sem pontoz), azért senki sem hagyhatja ki. Reméljük nem sok hülyeséget írtunk, mert azért játszottunk vagy 20 érányit vele. A leggyorsabb siker felé oránál kevesebb idő alatt jött be, persze a **Galaktikus Főtanács** segítségével. Oóó, lesz folytatás? Például az istenek ellen kell harcolni... Ja, az már volt, valami **Tehénbéka** cég dolgozta fel...

• HáPI

...folytatás a 20. oldalról

## PINCE

- T - szellem, kámpó
- U - sulyok
- V - puskatöltény
- W - szellem, zsák (nem az első belépésor)
- X - üveg, whisky
- Y - könyv
- Z - könyv



Pince

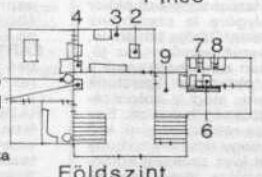


ALAGÚT

- K - szellem, fűzet
- L - üveg, létra

## FÖLDSZINT

- 1 - korona
- 2 - serpenyő, egy tányér tojásrántotta
- 3 - mérég
- 4 - bor
- 5 - biliárdgolyó
- 6 - golyóálló mellény
- 7 - tölténytár
- 8 - puska
- 9 - spanyol aranyfény (A világos zseton bedobása után)



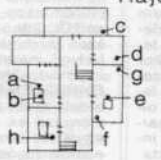
Földszint

## HAJÓ — ALSÓ SZINT

- a - papagáj, eledel (G)
- b - szendvics, borstartó (G)
- c - szellem, pisztolytöltény, üveg
- d - szellem, pisztoly, 2 páncéling, 2 üveg
- e - piszkavas
- f - harapófogó
- g - kulcs
- h - szellem, hordó, könyv

## HAJÓ — FELSŐ SZINT

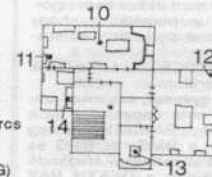
- i - szellem, pisztolytöltény
- j - ágyú
- k - zacskó arany
- l - üveg
- m - 2 kis szakács, üveg
- n - szakács, fém kánytalap
- o - láda, benne egy kis ágyú (G)
- p - csirk-elát (G)
- q - süítő, benne: egy doboz jég, egy edény melasz (G)
- r - a kapitány botja (G)



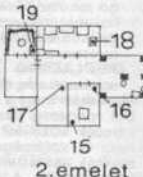
Hajo

## 2. EMELET

- 15 - üzenet
- 16 - üveg
- 17 - puska, tölténytár
- 18 - doboz, benne: pompon
- 19 - lejárát



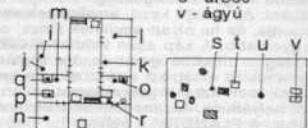
1.emelet



2.emelet

## FEDÉLZET

- s - csiholóvas (G)
- t - lejárát (G)
- u - árbóc
- v - ágyú



Fedélzet

## Mindenféle... KÖZÉRDEKŰ...

COV SUN NEWS ©, COV MOOO! NEWS © (Mr. ACEface [Xinó, Jahny, etc.] & PROKY) ezek az „újságok” a COV PLUS4 SÁROK kiegészítői (ld. CoV#40). A COV SUN NEWS a nyári „történeket” foglalja magába és egy LEMEZEZÉS (sajnos, elég régi) LISTÁT. A COV MOOO! NEWS magával a CoV-val (kb.) egyidőben jelenik meg, lemezen és kazettán (1 FILE-os). A kódok PROKY művei. Kiegészítések az előbbi (#39.) számban megjelentekhez képest az, hogy NEWS továbbra is lesz itt, mert igényeltetek (=sokkal többen, mint akik elene voltak)!!! Felhasználói és programozástechnikai részek és pár terkep (külön hozzacsatolva) viszont a C.M! NEWS-ba kerültek, mert arra itt kevés a hely. A RENDELÉS FELTÉTELE AZ, HOGY VÁGD KI A JOBB FELSŐ SÁROKBAK TÁLLHATÓ SZELVENYT +POSTAKÖLTSEGG +50Ft. SZERINTEM ez így bőven korrekt, már csak azért is mert HAVONTA pár olvasó meglepetésben részesül (—nem, nem a Libress-lady „dolgoira” gondoltam...), pl. PROGRAMKÖZT IS küldünk neki stb. Gondolom érdekel Titeket a dolog; annyit meg hozzáténnék, hogy az újság „kulalakjával” PROKY, a Tehénszeti Főllga tagja, kiemelten foglalkozik...

A SZOKÁSOS ÖKORSÉGEK ELKEZDÉSE ELŐTT: MEGASORRY! azoknak a zenvedő alanyoknak, akiknek nem jutott(ak) meg vissza a kazetta(ik)juk vagy/és lemeze(ik)ük. Sajnos nem volt arra időm, hogy MINDENKINEK válasszak meg a „szokott” formában som, mert vízsgáim vannak, meg lehet, hogy újfént kúrignak a francsetudjahanyadik gimbiól is, meg verseket írok, lesz valami filmzés is, stb. Egyébként is ISZONYATOS menyiséggel level, csomagocská, stb. jön, kipusztol (Miféle tulok? — CoVboy), mire válaszolok rájuk, hát még így... SZÓVAL IRJATOK EZ ÜGYBEN — TÜRELEM, FOHATMOTOSAN VÁLASZOLOK !!! Aki kíváncsi (—az hamar megöreglik, de hagyjuk ezeket a Gr\*\* mondásokat... vagy szólasokat?!) Ld. lefele, még kettő!) rá, annak elküldöm az egy heti adag fényképet (PLUS4 SÁROK, PC—imgo). Megértéseketek előre is KÖSZÖNÖM!!!

NEWS  
SOK(K) köszönet ifj. Somogyvári Zoltán-nak!!!

## SUPER PIPELINE [ CNS ]

Ez egy '93-as CNS játék, mint az elővetkező további három. TLC ita. Intro után a „pipeline” kirajzolása után 'ESC-

## NIGHT MISSION [Muffbusters] OLDIE BUT GOLDIE !!!

...eme SORRY!—hálmaz vonatkozik Dömök Szabolcsra is, akinek pár lemeze nálam ragadt (—szívesen visszaküldök MINDENT, CSAK AZT IRD MEG: milyen programokat is kértél/—kérst. Szóval PLEASE! írjál !!!) és aki ezt a játékéletről elkövette illetve beküldte. Nnnna, anno párszázezerére lement némi info erről a játékról a PLUS4 SÁROK NEWS—ban. Leírást nem nagyon akartam róla készíteni, mert szerintem eléggé közérthető — csak hogy kihagytam a beépített flippereszerkesztőt. Ja, egyébként egy beépített flipper-szerkesztővel rendelkező FLIPPER—játékról van szó. Elég régi, lévén „\*\*\*\*dú” csapat (MUFFBUSTERS) munkája (—ha én melibbító lehetnék...



pel egy menübe jutunk... feladatunk, hogy a FOtladék eljussan a hordóig, és ott 1000 pontig csobogjon, az első 3—4. pályáig, mert utána már 2000 pont kell. Neheztesekek a jobb oldali létrán feljövő emberek és pókok. Utóbbiak csak fél—le máskálnak (ha elkapnak, akkor viszont annyit), az emberek elzárják a lötyt (—FOtladék !!!) útját, már ha feljutnak a tetőre (—ugyanis a SPACE megállítja őket) és leb\*\*\*nak egy gáat. Van egy kis haver, aki ezen segít (kikopacsolja a lezart részeket), akinek segítségül hívása tiszert: odaállunk hozzá, majd megnyomjuk a "SPACE"-t... COOL! EGY GAME, AZ BIZTOS !!!

## SUMMER TIME [ CNS ]

CBS „Irománya”, egy nyári munka keretében tüvet kell nyirni parkokban. A bokrokkal és a FUCK-kal nem érdemes találkozni. Az idő, pénz (—AZ IDŐ PENZ!) ... Id. még valahol az idezetet) és a szerszámok TERMESZETESEN végesek... Pénzt a fűnyírásért kapunk, virágok lekaszbálása esetén viszont levonnak belőle. A pókokat a kék orchidea lecsapásával lehet elkergetni... Irányítás: cursor. F1—F2: zene ki/be és F3—HELP: szünet ki/be.

## LEONARDO [ CNS ]

TLC alkotása. Logikai játék, az egyforma alakzatokat kell egymás mellé helyezni. Előlköthető ill. elsültyezhetünk köveket, a JOY—al mozoghatunk. Két „ellenlábasunk” van... A zenéje egészen COOL!

a pályát kicsit nehéz látni, de —COOL'n MOO!

## BOOGIBALL [ DS ]

A DS csapat munkája (—mint a további három...), többfajta verziója elkészült már. Nem hosszú, összesen 75 block, egészen szép kis SENSITIVE klón; egy lasztival kell császkalunk, négyzetekből álló pályákon, ahol alhaladtunk, ott az alattunk lévő kocka eltűnik, így kell leszedni az egész pályát... Régebben imádtam a SENSITIVE—t, de az ilyen stílusúak MOST IS TETSZENEK !!! Szóval, kérem: MOOOO!!!

## EOROID PROFESSIONAL [ DS ]

LOGIKAI játék, le kell tisztítanunk a pályát a kockáktól...

## SCUMM GAME [ DS ]

Szintén LOGIKAI, hasonlít a PUZZNIC 3 —hoz... A megegyező mintájú kockákat kell „összekoccintani”, ez nem is Oltan könnyű!!! Pályánként ad egy kódot, ezt a játék elején is kéri, akkor rögtön a megfelelő pályára ugunk (pl: TEDIUM; egy szintköd...)

## WMPWM—VS [ DS ]

REETTENTŐÖÖEN...izgalmas??? Egy úrhajóval kell kergetni a pattogó labdákat...

• Jahny@®™ (Xinó, Mr.Aceface, Simon Janos stb. ahogy jól esik)

mindem a fegyverem... stb.) — azóta már az AMIGA c. dolgon nyomtatják a témát. Mind! A GFX monokróm, a hanghatások elmennek — el lehet vele szórakozni.

### Nézzük a billentyűzetet:

: C=, ESC és ; ; £ — bal és jobb ütök  
HELP — rugófértés  
F1 — poton a golyónak (=lasztindítás)  
Q — erme bedobása a gépbe (végtelen)  
S — ahányszor lenyomjuk, a számnak megfelelő játékos jön (max. 4)  
cursor. \* és SHIFT — asztal lökdösetése jobbra és balra  
P — szünet, megszüntetése egy gomb lenyomásával. Többször lenyomásá-

val lépésenként követhetjük a labda út-vonalát.

A pontozás meglehetősen bonyolult, a lényeg, hogy 1 millió fölött tábornoki csillagot kapunk. Ennyi jellemzőkkel egy átlagos flipper lenne a játék... de egymás után le nyomva a 'F', 'I', 'X' betűket beléphetünk a szerkesztő üzemmódba.

### Nézzük csak:

• PLAY MODE (0—199, alapállapotban: 0) 200 előre meglévő paraméteregyüttest hívhatunk elő. Meglehetősen sz\*r. Ok, ezért javasolt a saját szerkesztés.

**A sarkok sarka**  
(ez a szelvény)  
25% kedvezményt biztosít  
Plus/4 programok felvételére  
esetben

- **FREE GAME SCORE** (0—999999, alapállapotban: 650000)  
A beállítás lényege, hogy hány ponttól kapjunk jutalomjátékokat. A végtelen sok(k) pénzérme miatt nincs igazán értelme.
- **BALLS PER GAME** (1—99, alapállapotban: 5)  
Játékonként hány gólló álljon a rendelkezésünkre.
- **FORWARD INCLINE** (0—255, alapállapotban: 8)  
Az asztal dőlésszögét állíthatjuk be.
- **SPINNER FUNCTION** (0—127, alapállapotban: 16)  
Van egy pályán egy pörgő rész, minden körbefordulaskor pontot ad nekünk. Ennek adhatjuk meg az érzékenységét, ill. azt, hogy milyen hamar álljon meg. Természetesen 0 esetben megállás nélkül ontja a pontokat.
- **TILT EFFECT** (1—255, alapállapotban: 30)  
Hányadik lökés után tiltson le a gép...
- **TILT SENSITIVITY** (0—255, alapállapotban: 63)  
...és az érzékenysége. Körülbelül ugyanarról van szó, mint az előbb.
- **HOLE KICKER KICK** (0—63, alapállapotban: 3)  
A pályán lévő lyukból, ahol megáll a gólló, milyen erősen lökődjön ki...
- **KICKER DELAY** (1—127, alapállapotban: 75)  
...és hogy mennyi idő múlva.
- **MAX BONUS COUNT** (1—127, alapállapotban: 20)  
Magasra állítva többet kapunk a jutalom bombáinkért (ezeket a közepén lévő pálcikák mutatják).
- **BONUS COUNT RATE** (127—1, alapállapotban: 6)  
Milyen gyorsan számolja össze a bonus bombákat (minél alacsonyabb az érték, annál gyorsabb).
- **BALL TRAILS** (0—2, alapállapotban: 1)  
A labda után megjelenő nyomok mennyiségét állítja.
- **BALL SPEED** (127—1, alapállapotban: 10)  
A gólló sebességét állítja.
- **BALL SPEED LIMITER** (1—63, alapállapotban: 7)

- potban: 7)  
Mennyire gyorsuljon és lassuljon a gólló, minél kisebb az érték, annál lassabb.
- **RANDOMIZER** (0—251, alapállapotban: 20)  
Mennyire szabályosan, a valóságnak megfelelően pattogjon a gólló, a „tökély” (—tök ej) a 0.
  - **NEW BALL DELAY** (1—127, alapállapotban: 15)  
Milyen hamar adja az új góllót.
  - **SELF PLAY** (0—1)  
A demó üzemmódot kapcsolhatja ki/be.
  - **FIX MODE LOCK CODE** (0—999999, alapállapotban: 0)  
Nullától eltérő szám esetén a magának a számnak a beépítésével juthatunk a SZERKESZETŐ ÜZEMMODBA (—vagyis IDE!)
  - **SOUND** (0—1)  
Hanghatások ki/be.
  - **BUMPER IMPULSE** (0—127, alapállapotban: 20)  
A kor alakú utközők— lökök erejét állítja.
  - **LEFT V THRESHOLD** (0—127, alapállapotban: 2)  
A pálya két alján, a két szélőn lévő háromszög alakú utközők érzékenységét állítja be, azaz hogy mekkora sebességű góllót lökjenek meg. Itt csak a bal oldalt állíthatjuk.
  - **LEFT V VELOCITY X** (0—127, alapállapotban: 6)  
● **LEFT V VELOCITY Y** (0—127, alapállapotban: 2)  
Azt állítják be, hogy az X, illetve az Y tengely irányában mennyivel lökjenek meg ezek az utközők a góllót és hogy mennyire gyorsítsák fel. A következő három sorban UGYANEZEKET állíthatjuk, csak a JOBB OLDALI RÉSZEKEN!
  - **FLIPPER CENTER POST** (0—1)  
Ha 0, akkor nem lesz a két flipperütő között bűtyök, ha 1, akkor viszont igen. Utóbbi választás megkönnyíti a dolgunkat, mert így azok a laszti (—góllók!!!) is visszapatannak, amiket már nem értünk volna el.
  - **CITY SPOT RATE** (127—1, alapállapotban: 5)  
Milyen gyorsan gyulladjanak ki újra a lebombázott város lényei. A magas pontszám érdekében ezt érdemes IÓI gyorsra (7) állítani.
  - **DRIVE BOMB SHOOT V** (0—63, alapállapotban: 18)  
Mekkora erővel lökje ki a góllót a pálya bal felső részén elhelyezkedő „zsák”-ból
  - **MATCH CNT DWN RATE** (127—1, alapállapotban: 7)

- Ha elfogytak a góllóink (—még ragon-dolni is rossz!!!), a gép MATCH felírat alatt valamit számol. **Nemtomemegmi!**, de ennek értékét állíthatjuk.
- **BALL TRAILS (LIM)** (2, 4, 6... 20, alapállapotban: 10)  
Milyen gyorsan tűnjenek el a laszti (—...) nyomában megjelenő nyomok.
  - **DRONE SOUND** (0—1)  
A zúgó hangot kapcsolja ki/be (ez a **bumperek** működését kíséri...).
  - **EASY MULTI—BALL** (0—1)  
Egyre állítva a „zsák” output—nyílása mindig zárva lesz. Ez azért IÓI, mert ha bemegy oda a lasz... gólló, akkor kapunk egy újat... és így könnyen kerülhetünk Ollán helyzetbe, hogy egyszerre több labdával kell játszaniuk (nehezebb játék... viszont több pont).
  - **D LANE GATE** (0—1)  
Lezárthatjuk a D betű sorát, így nem mehet ki a gólló.
  - **FLIPPER POWER L ill. R** (0—127, alapállapotban: 40)  
A bal illetve a jobb oldali flipperütő erejét állítja.
  - **RESTITUTION** (0—127, alapállapotban: 110)  
Az asztal felületének jellemzőjét, és ezáltal a sűrűlódást is állítja.
  - **SPEED COMPENSATE** (0—255, alapállapotban: 22)  
Mennyit veszítsen a gólló a sebességéből mozgása során. A hatása kb. azonos a sűrűlódás növelésével.
  - **FLIPPER RESTITUTION** (0—127, alapállapotban: 100)  
A flipper felületének jellemzőjét, ezáltal sűrűlódását is állítja.

A **F.I.X** módból a... (—mivel is?! Nem baj, lehet egy kicsit korcsogélni!!!) gombbal léphettek ki. Szóval **KÖSZI!** a leírást. Kérdéseidre egy gyors közérdekű válaszhal-maz:

- Sajnos régebben SEM másolhattam INGYEN programot, mivel NAGYON SOK(K)AN KÉRTEK. Ezért MASOLTATOK —MASOLOKKAL... az idő pénz! TERMÉSZETSEN azoknak, akik BEKÜLDENÉK LEÍRASOKAT, PROGRAMOKAT, PAR PROGRAMOT INGYEN LEMASÓLOK/TATOK!!! Jelen esetben Neked.
- A LEMEZŰSÁGGAL KAPCSOLATOS dolgokat ld. LEGFELÜL !!!
- Jahny©®™ (Xinó, Mr.Aceface, Simon János stb. ahogy jól esik)

**CHEATz**

**MAGICIAN'S CURSE 1—???:**  
MONITOR (betöltés után RUN, RUN STOP + RESET) és  
219D DECS\$00  
221F NOP  
42F4 SBC#\$00 • Ifj. Somogyvári Zoltán

**SENSITIVE [DOKY]**  
A JELLEMZÉSET ld. CoV#22. —legelső NEWS Most a PÁLYAK TERKEPÉT küldték be (—Dömök Szabolcs volt a kis „gonosz”... üftennit Valószínűleg (—sőt, biztos) „SOROZATKENT” fog lemenni... Ja, hogy jön ez ide? Azért mert csak (Jahny)

**SCUMM [Levelcodes] (from St.Gis of PS)**  
1-4: —, 5-9: TEDIUM; A-E: GIRL; F-13 (Az F-14 kisöccse): FLOWER; 14-18: LOVE; 19-1E: CHILDS; 1F-23: MARRIGE; 24: TRAGEDY. Yeah! Ezek az adatok HEXában értendőkt! Hi-hi! Van még egy BONUS is, ez az „örökélet”: LAMERS NOT DEAD.

Bryan: A minap 1.0 kezembe nyomott egy határ levelet azzal, hogy foglalkozhatnék velük (Tókmák anyagokról van szó). Szinte meghatódtam, hogy megtaláltam közöttük két, egyenként min. másfél éves küldeményemet. Az egyik a mostanság errefelé dúló Dragonlance mániához kapcsolódott, és állítólag azért nem ment le eddig, mert úgy tűnt, hogy AD&D szabálykönyvből írtam ki a dolgokat. Hát, szép, hogy így felelték ki a hozzáértésemet, de ílyet nem tettem volna (nem az a kimondottan tisztességes eljárás), másrészt akkor precízebb lett volna a dolog, harmadrészt pedig nem kellett volna rá pontosan a játékokra (már a Pool-ban is volt némi kavarrás, a Dragonlance-sorozatban ez kissé megdőlt). A levél tárgya amúgy a varázslatok listája volt. A lista megkezdése előtt egy megjegyzés: a Dragonlance-játékok különbséget tesznek a Jó és a Semleges varázslatok között. Csillaggal jelöltem azokat a varázslatokat, amelyeket csak a Jó varázslók tudnak, pluszjellel pedig azokat, amelyek csak a Semlegesekre jellemzőek. Ime:

**MAGE**

**1st level**

- **BURNING HANDS:** Támadás tűzzel. Nem hat túl messzire.
- **CHARM PERSON:** Figura átállítása a mi oldalunkra a harc idejére. Érdekes tulajdonsága a játékoknak, hogy ha saját elcsábított figuránkat akarjuk "visszahódítani", akkor varázslatunk sikerességétől függetlenül visszaáll hozzánk...
- **DETECT MAGIC:** Általában csata után érdemes használni, a talált tárgyakról megállapítja, hogy melyek varázstárgyak.
- **ENLARGE:** A célpont megnövelése, valamint könnyebb eltálatni. Elvileg...
- **FRIENDS:** Hát ez jó kérdés. Ha minden igaz, valami hatása lehet a karizmától függő dolgokra, de ebben senki ne legyen biztos. Amúgy a számítógépes AD&D nem arról híres, hogy sokat kellené barátkozni.
- **MAGIC MISSILE:** Varázslóvedék. Jó messzire hat, és a hatása szintfüggő (14. szinten már 30 HP körül üthet).
- **PROTECTION FROM EVIL:** Valamivel nagyobb védelmet nyújt a gonosz beállítottságú ellenségek ellen. A többi védő varázslathoz hasonlóan ez sem sokat ér.
- **READ MAGIC:** Scroll azonosítása.
- **SLEEP:** Egy 3x3-as terület közepére célozva a négyzetben belül lévő ellenfeleket megpróbálja elaltítani. Emberekre és gyenge humanoid szörnyekre még hatásos is (a Death Knights-ban akár el is felelhetjük). Az alvás olyan 5-6 körig tart, és ilyenkor minden nem mágikus támadás végzetes.
- **SHIELD:** Időlegesen csökkenti a sebzetéseket.
- **SHOCKING GRASP:** Támadás árammal. Elég kis hatótávolságú.

**2nd level**

- **DETECT INVISIBILITY:** Láthatatlanság felderítése. Hasznos dolog lenne, ha bármilyen ellenség használna INVISIBILITY-t vagy *Dust of Disappearance*-t...
- **INVISIBILITY (+):** Láthatatlanság. Cool dolog, de sajnos csak kevés ideig tart (1-2 kör). Sokkal jobb a *Dust of Disappearance*, ami valami 4-5 órás időtartamú, azt viszont célszerű táborozás közben alkalmazni (mindenkire jut).
- **KNOCK (+):** Ajtónyitás. Eddig még minden ajtót kinyitott, amihez nem kellett extra tárgy...
- **MIRROR IMAGE (+):** A varázslóból az ellenfél kettőt fog látni, így kevésbé intelligens ellenfelek esetén a találat valószínűsége rogtan feleződik.



# ADVENTOUR

- **RAY OF ENFEBLEMENT (\*):** Az egyik ellenfél gyengítése. Szokásos semmit nem érő varázslat.
- **STINKING CLOUD:** Bűzfelhő. Humoros mivoltán kívül kezdetben jó varázslat: egy 2x2-es terület jobb felső sarkába kell célozni, és a bűz megbénítja (*helpless*), vagy kissé megszedíti az ellenségeket.
- **STRENGTH (+):** A kiválasztott karakter erejét időlegesen 18(100)+-ra növeli.

**3rd level**

- **BLINK (+):** A varázsló villogni kezd tőle, így nehezebb eltálatni.
- **DISPEL MAGIC (\*):** Varázslatok hatástalanítása. Harcban 3x3-as területre hat a közepétől számítva. Ez speciál elég jó dolog, de a pappal érdemesebb használni.
- **FIREBALL:** A második legdurvább támadó varázslat. A megcélzott képernyőn majdnem mindenkit támad (kivéve: a sarkok, valamint egyesek a szökeken). És 14 szinten akár 80 HP-t is üthet.
- **HASTE (+):** A hatása alatt álló figurák körönlentén káltszer annyit lépnek, mint rendszer, valamint öregszenek 1 évet. Az Aurakok nagyon szeretik (meg a Dark Elf Lordok is, csak ilyenrel az első két részben nem találkoztunk).
- **HOLD PERSON (\*):** Bénító varázslat, emberekre és humanoid szörnyekre hat. 4 célpontot jölthetünk ki neki, de ha mindannyiszor ugyanarra az illetőre célozzunk, akkor elég effektív. Ehelyett is célszerűbb egyenként a pap megegyező nevű varázslatát használni.
- **INVISIBILITY 10' (+):** Ugyanaz, mint az INVISIBILITY, csak területre hat, a varázslótól kiindulva.
- **LIGHTNING BOLT:** Elég jó támadó varázslat, az ereje megegyezik a FIREBALL-éval. A varázsló kilép egy villám a célzásnál megadott irányba, a villám falról vissz pattan.

- **PROTECTION FROM EVIL 10' (\*):** Mint az egyes szintű varázslat, de területre hat.
- **PROTECTION FROM NORMAL MISSILES (\*):** Dobó-és lövegverektlől véd meg. Ez még egy viszonylag használható varázslat... lenne, ha nem FIREBALL-t tanulna helyette a rutinos játékos.
- **SLOW (+):** A célpont lelassítása. Igen kevésbé hasznos.

**4th level**

- **CHARM MONSTERS (\*):** Mindaz áll rá, amit a CHARM PERSON-re elmondunk, plusz a célpont bármilyen lény lehet, és 4 célpontot lehet vele kijelölni.
- **CONFUSION (\*):** Elég lúke egy varázslat. Nagy területre hat, az ott levő figurák (nem csak az ellenségek!) összezavarodnak, és összevissza lépnek (nem mintha a számítógép harcmódra nem lenne elég kaotikus), és hol egyik oldalán harcolnak, hol a másikon.
- **DIMENSION DOOR (+):** A varázsló teleportálhat vele.
- **FEAR (+):** Nagy területen rájleszt az ott levő figurákra. Ha megijednek, akkor megpróbálnak lelépni a csatamezőről.
- **FIRE SHIELD:** Valaszthatóan hideggyel vagy tűzzel történő támadással szemben védettek leszünk (a Silver Blades-ben ez így is volt, de a Krynn sorozatban ez nemigen akart sikerülni...), valamint a kézfegyverrel támadó ellenfél káltszer annyit sebződik, mint amennyi találatot nekünk bevész. Az ellenséges varázslók kedvencei közé tartozik.
- **FUMBLE (\*):** A célpont megbénítása. Erősebb ellenfeleknél csak lassításként szokott működni (még erősebbeknél meg sehogy...)
- **ICE STORM:** Egy 5x5-ös terület közepére célozva jégvihart tudunk előidézni. Hatása nemigen függ a szinttől, legjobban esetben 20-22 HP körül lehet.

**MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY (\*)**: Elvileg majdnem sérthetlenség. Gyakorlatilag nem.  
**REMOVE CURSE (\*)**: Atok megszüntetése. Mivel a varázslattal megátkozott karakterek oda se bagóznak az átokra, legfeljebb az átkozott tárgyak esetében érdemes használni.

**5th level**  
**CLOUD KILL**: 3x3-as területre mérgező felhőt lő, célpont a terület közepé. A sikeresen megmérgezőztek szépen beadják a kúlcsojt. Jó varázslat lenne, de nagyon kicsi a hatótávolsága, és elég ritkán sikeres.  
**CONE OF COLD**: A varázslótló kiindulva a megadott irányba elő egy fagyasztást kb. 5x5-ös, de nem szabályos területre (pont úgy, ahogy egy sárkány köpne).  
**FEEBLE MIND (\*)**: Ellenséges varázslókra használandó, ha sikerül, akkor varázsolni legfeljebb scrolloff tud. Csak legálább egyszer sikerült volna...  
**FIRE TOUCH (+)**: A célpont ezután minden sikeres ütésével bevész némi támadást tüzzel, olyan 3 és 10 pont között.  
**HOLD MONSTERS (\*)**: Id. **HOLD PERSON**, de akármilyen célpontra.  
**IRON SKIN (+)**: Újabb védő varázslat, ismét nem sokat ér.

**6th level**  
**DEATH SPELL**: Halálvarázs, 3x3-as terület közepére célandó. Egy kicsit messzebb hat, mint a **CLOUD KILL**, és megbizhatóbb is (persze, azért nem lényegesen).  
**DISINTEGRATE (+)**: Halálvarázs egy személyre. Ez viszont már elég hatásos.  
**FLESH TO STONE (+)**: A célpont kővé változtatása. Talán a legjobb halálvarázs.  
**GLOBE OF INVULNERABILITY (\*)**: Elméletileg teljes sérthetlenség. Gyakorlatilag ld. **MINOR GLOBE**...  
**STONE TO FLESH (+)**: Kővé vált karakter felolvasztása. **CON** veszteséggel nem jár.

**7th level**  
**DELAYED BLAST FIREBALL**: Természetesen ez a legdurvább támadó varázslat. Úgy működik, mint a **FIREBALL**, de némileg erősebb, és ha késleltetést választunk, akkor a kör végén robban (a Blades-ben igen, a Krynn-sorozatban ilyesmi nem sikerült).  
**MASS INVISIBILITY (+)**: Hasonlít az **INVISIBILITY 10'**-ra, de itt már célozhatunk is, és némileg hosszabb életű.  
**POWER WORD STUN**: Egy ellenfél lebénítása. Nem lesz *helpless*, csak mozogni nem tud! Ahhoz képest, hogy **POWER WORD**, nem kimondottan jó hatásfokú.

**8th level**  
**MASS CHARM (\*)**: Területre ható **CHARM** varázslat. Jó kis ramazuri okozható vele.  
**MIND BLANK (\*)**: A party-ra egy napig nem hat mentális támadóvarázslat (**CHARM**, **HOLD** stb.). Nem rossz.  
**OTTO'S IRRESISTIBLE DANCE (\*)**: Ha sikerül, a célpont elveszti a mentődobá-

sát, azaz minden varázslat maximális hatással fog rajta érvényesülni. De nekünk ugyan miért sikerülne?  
**POWER WORD BLIND**: Elméletileg a célpont megvakítása. Gyakorlatilag hülyeség.

## CLERIC

**1st level**  
**CURE LIGHT WOUNDS**: Nemi gyógyítás. Eredetileg kockadobás szerint, a Krynn-sorozatban kb. 3-6 HP.  
**BLESS**: A megáldott karakterek valamivel jobban harcolnak.  
**DETECT MAGIC**: Id. **MAGE level 1**  
**PROTECTION FROM EVIL**: Id. **MAGE level 1**  
**RESIST COLD**: Védelem hideggel való támadás ellen.

**2nd level**  
**FIND TRAPS**: A csapdalerítés nem lenne rossz varázslat, de egyrészt alig van csapda, másrészt általában nem veszélyesek.  
**HOLD PERSON**: Id. **MAGE level 3**, de csak 3 célpontra.  
**RESIST FIRE**: Védelem tüzzel való támadás ellen.  
**SILENCE 15'**: A kijelölt területen levő figurák ezután nem varázsolhatnak, és ezt a mellettki állóknak fertőzés jelleggel mindig továbbadják. Egy-két helyen nagyon hasznos lehet.  
**SLOW POISON**: Erre nem igazán sikerült rájönni...  
**SNAKE CHARM**: Kigyók megbénítása az egész csatamezőn.  
**SPIRITUAL HAMMER**: A pap kezébe egy *Hammer+1* kerül. Mivel ez a hagyományos *Mace*-nél is gyengébb fegyver, a varázslat rendkívül hasznos...

**3rd level**  
**CURE BLINDNESS**: Vaktság gyógyítása.  
**CURE DISEASE**: Fertőzés gyógyítása. Ez utóbbi kettő egyébként azért nagyon jó varázslat, mert a vaktság és a fertőzés harc után nem marad meg a harc közben pedig nem jár semmilyen észrevehető hatással.  
**DISPEL MAGIC**: Id. **MAGE level 3**  
**PRAYER**: Hasonlít a **BLESS**-hez, de az egész csapatra hat. Ez még talán ér is valamit.  
**REMOVE CURSE**: Id. **MAGE level 4**

**4th level**  
**CURE SERIOUS WOUNDS**: Gyógyítás 10-15 HP körül.  
**NEUTRALIZE POISON**: Mérés miatt elhalálozott egyén felélesztése. **CON** veszteséggel nem jár.  
**PROTECTION FROM EVIL 10'**: Id. **MAGE level 3**  
**STICKS TO SNAKES**: Kigyókat idéz meg segítségül. Valószínű, hogy egy min. 7-8-as szintű csapatnak nagy segítség néhány kigyó...

**5th level**  
**CURE CRITICAL WOUNDS**: Gyógyítás, jó esetben akár 20-25 HP is lehet.

**DISPEL EVIL**: A pap ezután védetlenebb lesz a gonosz lényekkel szemben. Esetleg egy kicsit valóban...  
**FLAME STRIKE**: Szinttől független támadó varázslat, jó esetben akár 35-40 HP-t is üthet.  
**RAISE DEAD**: Halott feltámasztása. Az illető HP-je 1 lesz, és a **CONSTITUTION** tulajdonság 1-gyel csökken.  
**SLAY LIVING**: Ez sajnos a Krynn-sorozatban nincsen, csak azért szerepel itt, mert olyan jópofa. Ha sikerül, megöli az ellenfelet, ha nem, akkor csak 5-15 HP-t beüt neki. Harazóló ellen ideális, ha elég közel jutunk hozzájuk.

**6th level**  
**HEAL**: A célpontot 2-3 HP híján teljesen felgyógyítja (kár, hogy a Krynn-sorozatban **HARM** nincsen, az ennek az ellenkezője). Cool varázslat.

**7th level**  
**RESTORATION**: Az élőhottak által okozott színtiszvász (drain) visszaállítás. 1 varázslat 1 szintet ad vissza (Krynnen ugyebár a templomok ingyenesek, az ilyesmit ott jobb intézni). Elvileg a szint alsó határának megfelelő XP-vel menne a dolog, de a Dragonlance játékokban visszakapjuk mindet, csak a közben szerzett XP veszik el.  
**RESURRECTION**: Id. **RAISE DEAD**, plusz maximális HP-re gyógyít.

**DRUID** (ezt a Ranger művelheti, kellőképp magas szinten)

**1st level**  
**FAERIE FIRE**: Védő varázslat, valami csillogás.  
**DETECT MAGIC**: Id. **MAGE level 1**  
**INVISIBILITY TO ANIMALS**: Mint az **INVISIBILITY**, de így az állatok nem fogják észrevenni.  
**ENTANGLE**: Az ellenség megfogása hálóval. A továbbiakat homály fedli, mert eddig még egyébként sem sikerült.

**2nd level**  
**BARKSKIN**: Kéregbőr. Valami védő varázslat ez is, de hogy a kéreg mi ellen véd meg, az kérdéses.  
**CHARM PERSON OR MAMMAL**: Mint a **CHARM PERSON**, de egyeb emlősállatokra is hat, nem csak embertársainkra. Talán a listából kiténik, hogy nem kimondottan jó a varázslatok nagy része. A védő varázslatok szinte egy az egyben el lehet felejteni, támadó varázslatok közül is csak néhány igazán jó van, szóval valószínűleg mindenki azokat használja, az Interplay-játékokkal összehasonlítva kissé gyenge a dolog, de mit lehet tenni, ennyi teltett SSI-éktől. Szeretnénk még egyszer felhívni mindenki figyelmét arra, hogy a varázslattal nem szabálykönyv alapján készült, valamint arra, hogy a kisebb elterések nem biztos, hogy hibásak, mert akármennyire is "egy-az-egyben-AD&D" a reklámszöveg, akadnak azért különbségek. Az esetleges durvább hibák javításának természetesen helyt adunk.

Bryan

# Tökös Mákos

Space Rogue...

(C64, Amiga, PC)

Jó szokás erre felé, hogy egyes minőségi játékokra időnként vissza-visszatérünk. A

*Space Rogue*-hoz például már megjelent néhány kiegészítés, de most itt van még egy, amely tippeken kívül tartalmaz egy, az eddigiekét eltérő megoldást. Itt jegezőnk meg, hogy bár az itt leírtak nagy része tőlünk származik, több leltől is származ-

nak egyéb hasznos információk — őket majd a végén megemlítjük.

Tehát:

- Az *astroids* megjelölésű szektorok tényleg elég veszélyesek a páncélzatra — a *nebula* és a *shard fields* sokkal kevésbé (legalábbis C64-en).
- Az **ECM** az eltérítő funkció mellett alaposan lecsökkenti az esetleg mégis bekovaltozott rakétalátalat erejét.
- A kalózok végül mindig változó, akár egy Dart is érhet 300 pénzt.





# 064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
MOLNÁR ZSOLT (DoT)

## JOE VS ROBI, avagy hogy hullámszik a képernyő?

Az egy kis túlzás, hogy a Pósa Róbert barátunk által kreált program (CoV 40) hullámozgatja a képernyőt, inkább csak hullámsítja (és annál is csak az első négy sort, és nem iv mentén, hanem egy egyenes vonalában). Ennek a rutinnak egy része meg egyezik azzal a programmal, kis kiegészítések találhatók benne, amely által elérjük, hogy a teljes képernyő hullámozzon (ez is ugyanazon egyenes mentén). Robil Bocsi a szörszállásogatóért, de... it's true! Egyébként, ha átkapcsolunk a grafikus képernyőre, akkor az is hullámszik.

```
C000 78 SEI
C001 A9 7F LDA # $7F
C003 8D 0D DC STA $DC0D
C006 A9 81 LDA # $81
C008 8D 1A D0 STA $D01A
C00B A9 11 LDA # $11
C00D 8D 12 D0 STA $D012
```

```
C010 A9 21 LDA # <1
C012 8D 14 03 STA $0314
C015 A9 C0 LDA # >1
C017 8D 15 03 STA $0315
C01A A9 1B LDA # $1B
C01C 8D 11 D0 STA $D011
C01F 58 CLI
C020 60 RTS
C021 EE 19 D0 I INC $D019
C024 A0 07 LDY # 7
C026 84 02 V4 STY $02
C028 A2 08 LDX # 8
C02A 8E 16 D0 V1 STX $D016
C02D 20 5D C) JSR K
C030 E8 INX
C031 E0 10 CPX # 16
C033 D0 F5 BNE V1
C035 CA DEX
C036 8E 16 D0 V2 STX $D016
C039 20 5D C0 JSR K
```

```
C03C CA DEX
C03D E0 07 CPX # 7
C03F D0 F5 BNE V2
C041 A4 02 LDY $02
C043 88 DEY
C046 D0 E0 BNE V4
C048 A9 11 M LDA # $11
C048 8D 12 D0 STA $D012
C04B EE 47 C0 INC M+1
C04E AD 47 C0 LDA M+1
C051 C9 2F CMP # $2F
C053 D0 05 BNE T1
C055 A9 11 LDA # $11
C057 8D 47 C0 STA M+1
C05A 4C 31 EA T1 JMP SEA31
C05D A0 12 K INC M+1
C05F 88 V3 DEY
C060 D0 FD BNE V3
C062 60 RTS
```

• JOE •

## A képernyő tükrözése

Ez a program egy látványos érdekesség. A képernyőt megtelezi, és a felső részen azt látjuk, amit az alsón, csak éppen fordítva.

```
10 SYS9*4096
20 OPT 00
30 *=$C000
31 KEP2 = 1504
32 KEP1 = 57784
40 SEI
50 LDA # $33 ;karakterkészlet
60 STA 1 ;másolása és fejr
70 LDA # 0 ;állítás
80 STA $F7
100 LDA # $D0
110 STA $F8
140 LDY # 0
L1 LDA ($F7),Y
160 STA 2
170 TYA
180 EOR # 7
190 TAY
200 LDA 2
210 STA ($F7),Y
220 TYA
230 EOR # 7
240 TAY
250 INY
260 BNE L1
270 INC $F8
290 LDA $F8
300 CMP # $E0
310 BNE L1
320 LDA # $37
330 STA 1
340 LDA # <IRQ ;Új IRQ rutin
350 STA $0314
360 LDA # >IRQ
370 STA $0315
380 LDA # <N1 ;Az első rész kell
390 STA UGR1K
400 LDA # >N1
410 STA UGR1K+1
420 LDA # $7F ;CIA-k törlése
430 STA $DC0D
440 STA $DD0D
450 LDA # 1 ;Raster IRQ On
460 STA $D01A
```

```
470 CLI
480 RTS ;Visszatérés
490
500 IRQ INC $D019 ;Raster
;visszaállítás
510 JMP (UGRIK) ;A megfelelő
;rutin hívása
520
530 N1 LDX # 7 ;Kis várakozás
540 L2 DEX
550 BNE L2
600 LDA # <N2 ;A következő
;megszakítás
610 STA UGR1K
620 LDA # >N2
630 STA UGR1K+1
640 LDA # 250
650 STA $D012
660 LDA # 27
670 STA $D011
680 LDA # 21 ;Karakter és kép
;memória
690 STA 53272
691 LDA # 3 ;Negyed beállítás
692 STA $DD00
693 JSR SZUB
700 JMP KILEP ;Rutin befejezése
800 N2 LDA # <N1 ;Következő
;megszakítás
810 STA UGR1K
820 LDA # >N2
830 STA UGR1K+1
840 LDA # 145
850 STA $D012
860 LDA # 27
870 STA $D011
880 LDA # $84 ;Karakter és
;képmemória
890 STA 53272
891 LDA # 0 ;Memórianegety
892 STA $DD00
893 LDA 214 ;Ha a kurzor túl
;magasan van
899 CMP # 12
900 BCS Q2
901 LDA # 12 ;akkor lentebb
902 JMP Q ;tesszük
```

```
903 Q2 JMP KILEP
970 KILEP JMP $EA31
1000 SZUB LDA # <KEP1 ;Képernyő
;fejreállítás
1010 LDY # >KEP1
1020 STA $F7
1030 STY $F8
1040 LDA # <KEP2
1050 LDY # >KEP2
1060 STA $F9
1070 STY $FA
1080 S1 LDY # 39
1090 S2 LDA ($F9),Y
1100 STA ($F7),Y
1110 DEY
1120 BPL S2
1130 LDA $F7
1140 SEC
1150 SBC # 40
1160 STA $F7
1170 LDA $F8
1180 SBC # 0
1190 STA $F8
1200 LDA $F9
1210 CLC
1220 ADC # 40
1230 STA $F9
1240 LDA $FA
1250 ADC # 0
1260 STA $FA
1270 CMP # 8
1280 BNE S1
1290 RTS
1300 Q SEC
1310 JSR $FFF0
1320 CLC
1325 TAX
1330 JSR $FFF0
1340 JMP KILEP
2000 UGR1K * = * + 2
3000 ;tükrözés raszterrel
3010 ;90.10.20
3020 ;indítás = SYS49152
3030 ;(c) LACA
```

• LACA





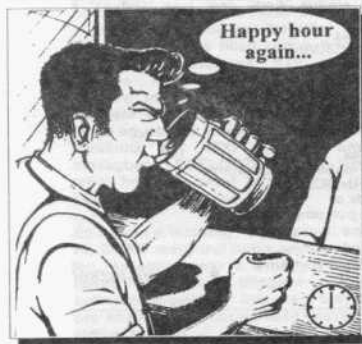






# Getto KOMIKSZ

CSAPTER VAN ⊕ Getto munkába indul



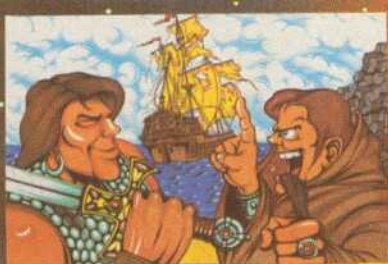
Dö Getto grafiks end lógó ár regisztred trédmark of Müller májsztró end CoV HQ!

A jövő hónapban természetesen ismét találkozunk!









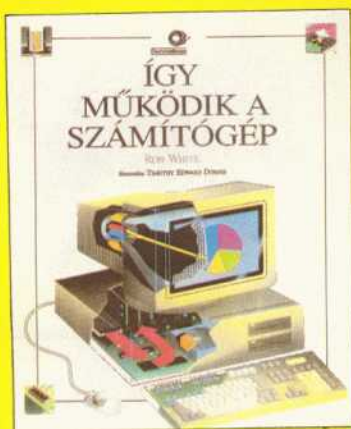
# A Gállya

VÉRENGZŐ TROLLOK ÉS ÖNURALMIKAT VESZTETT KISHIVATALNOKOK DULJAK ATHAR FÖLDJÉT. ISZONYÚ VÉCESNÉNIK TARTJÁK BETEGESBEN AZ ORSZÁG BECSÜLETES ÁLLAMPOLGÁROKBÓL ÁLLÓ LAKOSSÁGÁT, ÉS SZESZÉLYES ORKBANDÁK RABOLNAK ÉS FOSZTÓCATNAK CÁTLASTALANUL CSATTOGÓ PROTÉZIS, A FOGATLAN VAMPIR VEZETÉSÉVEL....

EGY MINDEEN EDDIGINEL VÉRESEBB HÁBORÚ VAN KÉSZÜLŐBEN: A KIRÁLYI PALOTA ODON TÖLCYFAKAPUJÁRA VALAKI FESTEKSZORÓVAL FELIRTA, HOGY "LE A KIRÁLYYALI!" - ÉS SENKI SEM VETTE MACÁNÁK A FARADSÁGOT, HOGY ELTŰNTESSE ÖNNET...



Kiadja és forgalmazza C64-re mágneslemezen: COM-WARE Kft.  
A program ára csak a kiadónál: 399,- Ft (ÁFA-val) + postai és kez.ktsq.  
Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp.  
XI.Vásárhelyi P.u.8.). Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII.  
Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az  
impreszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.



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

## SENZÁCIÓ!

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.**

**FIGYELEM! A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvei is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.**

