

COMMODORE VILAG • Nr. 43 • VI. évfolyam • 1994/4. szám • A legnépszerűbb (számítástechnikai) magazin

# Commodore Világ

**Nr. 43.**  
VI. évfolyam • 1994/4.  
ISSN 0866-0808  
COM-WARE ©1994  
Ára: 139,- Ft



PC • Plus/4

**WLADCY CIEMNOSCI**  
**DIZZY 5/6**



**EPIC PINBALL**  
**KRYNN SOROZAT**  
**ULTIMA SOROZAT**

**SPECIAL FORCES**



**SHADOW CASTER**



**FLIGHT SIMULATOR 5.**



# SAM & MAX

FANTASY ROVAT

Commodore  
Világ  
© 1994 - AMIGA - PC - Plus



**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 FRYELMÉSZTETÉST 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, Roy of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Wizardry, Yogi Bear (Kb. 22 oldal).
- **Plus/4 sarak: Játékok:** 3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, 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 becsikozása 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 fogszatól 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 utánnyomása is teljesen elfogyott, ebből már nem rendeljétek! Extra kedvezmény: az 1992-es és az 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!**

## Commodore Világ

VI. évfolyam, 1994/4. szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.  
 Felelős kiadó: Rucz Lajos  
 Felelőtlen szerkesztő: CoVboy  
 Borító: Party Graphics demo (Amiga)  
 Összeállították: En és a többiek  
 Belső grafika: Műller Mihály  
 Elsőségi és C64

felhasználói rovat: Molnár Zsolt (DoT)  
 Plus/4 sarak és

Fantasy rovat: Simon János (Jahny)  
 Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)  
 PC felh. rovat: Werner Zsolt (DADA)

Allandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)  
 Homoki Péter (HÁPI)

Külső munkatársak:

Eglesz Dénes (DINO)  
 GIDI

Paksi Gábor & Péter  
 Szvedo Albert (KEX)

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

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

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

**Terjeszti:**

Az NHRT (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárústól szaküzletekben és pavilonokban, valamint:  
**ACOMP Kft.**, (címek ld. hatul)  
**SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja**, Bp. XI. Etele u. 68.

**Műszaki Könyvtáruhá**, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 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.**, Kecskemet, Rákóczi u. 2.

**AXIS Kft.**, Baja, Szabadság u. 2.

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

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

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

A CoV következő (44.) száma  
 a május 16-án kezdődő héten  
 jelenik meg

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek .....	1
Epp ez jutott eszünkbe .....	1
Kérdőív (a kérdések) .....	2
Wlady Ciemnosci (C64, Atari ST) .....	3
DIZZY 5. (Spellbound Dizzy) (C64, Amiga) .....	4
DIZZY 6. (Sprince of Yolkfolk) (C64, Amiga) .....	5
ULTIMA VI. — 2.rész (C64, Amiga, PC) .....	6
DARK QUEEN OF KRYNN — 3.rész (Amiga, PC) .....	9
Flight Simulator 5. (PC) .....	15
Special Forces (Amiga, PC) .....	17
SHADOW CASTER (PC) .....	19
Hirdetések .....	23
Elsőségi (C64, Amiga, PC) .....	26
SAM & MAX (PC) .....	28
EPIC PINBALL (PC) .....	31
FANTASY rovat .....	32
ADVENTOUR .....	34
DARK SUN (PC) .....	34
Tökös-Mások .....	35
Defender of the Crown (C64) .....	35
Rome A.D. '92 (Amiga) .....	36
3d International Tennis (C64, Amiga) .....	36
Plus/4 sarak .....	37
Mindenféle .....	37
SENSITIVE térkép (1-12. szintek) .....	37
C64 (felhasználói rovat) .....	39
TCC Intromaker .....	39
Daisy Sampler .....	39
Felirat megjelenítése .....	39
Icon Factory .....	40
Amiga (f)elhasználói rovat .....	40
Vírusok .....	40
Pattogó buborékok .....	41
Quarterback Tools .....	41
PC (felhasználói rovat) .....	42
Some scene news on da PC .....	42
Képkirakó .....	43
Mese az elveszett királyfirol .....	44
Ismét a VGA programozási téma .....	44
Getto KOMIKSZ — kepregény-sorozat .....	45
CoVboy Posta .....	46

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

Bagi Ákos, Eger (940010912)  
 Dojcsák Attila, Mándok (940010157)  
 Káplár Róbert, Jászalsószent. (940011230)

Kovács Gyula, Előszállás (940010661)  
 Lohm Balázs, Budapest XI. (94011020)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

## Epp ez jutott eszünkbe...

Hát, azért vannak csodák! A lap történetében először jelent meg 1 hónapon belül 2 szám is, noha az előzőnek már márciusban illett volna megjelennie. Nem kell tehát megdönni, nem letünk 2 heti lap, csak 3 heti — átmenetileg, amíg vissza nem hozzuk az év eleji csuszást.

Elsőként köszönjük a Húsvéti lapokat, és elnézést mindazoktól, akik nekünk küldtek, de mi nekik nem. A múltkor bevezetőben találgató jókívánságaink nekik is szóltak. Erezhető volt a tavaszi szünnet, legalább annyit levelet írtatok, mint amennyit a téli szünnetben. Kérdéseitek zöme olyan, főként mindenkit érintő kérdéscsoportokkal foglalkozott, amelyek tárgyában nem kívánunk hasraütésre dönteni, ezért nem várunk tovább, és kezdetét veszi a nagy hagyományokkal (nem?) rendelkező statisztikai adatgyűjtés, amely a befűzött levelezőlapon első ránézésre kicsit zavarosnak tűnik. Mint azt már az előző szám

bevezetőjében említettünk, nem a saját szórakoztatásunkra készítettük el ezt a kérdőívet, hanem a TI érdekekben. Mi is szeretnénk tisztán látni, ezért kérjük, minél többen töltsék ki, és küldjétek vissza hozzánk a levepot (**Ha már ugys visszakülditek, rendelhetőek is valamit — CoVboy**).

Bizonyára észrevettétek, hogy most az újság középső része nem szendved holmi sárgaságban. Többen is megkérdezték: „...mi a francnak nyomták sárga papírra a középső oldalakat? Nos, nem gögyival ki lehetett következtetni, hogy a mindenható sarga csekk idén nem középen, befűzve helyezték el, azt kis keresgélés után meg lehetett találni a sárga oldalakon. Ennek ellenére tömegesen kértek csekket, vagy azt mert — „nem találtátok” középen, vagy azért — és ez a lényegesebb — mert nem akartátok megnyírni kedvenc kiadványotokat. Nos, ebből indultunk ki akkor, amikor elhatároztuk, hogy a kér-



dővel nem kíváthatt formában tesszük közé. A kérdőív kérdéseit itt találhatjátok meg a bevezető végén, a válaszokat pedig értelemszerűen a levelezőlapra fogjátok beírni. Mielőtt azonban rátérnénk a közvéleménykutatást célzó kérdések ismertetésére, foglalkozunk pár, ugyancsak aktuális dologgal.

Örülünk, hogy még mindig akadnak elég szép számmal olyanok, akik a „nyomdahu-bakait” keresik az újságban. Lehetővé jönni hozzánk korrekortornak...

1994. júliusra önmagában nem mond semmit, viszont ha hozzátesztük, hogy 1989. júliusában ül össze 3 ember, és letette a CoV alapkövet, akkor már valami kezd degengetni, ugye? Szóval lapunknak 94. júliusában lesz az 5. születésnapja, sőt idén még egyszer jubilálunk, ugyanis ki. novemberben jelenik meg a CoV 50. száma. Ez már a bőség zavara nem? A HQ teljes létszámmal ül össze a jövő héten, hogy megkezdje az előmunkálatokat, ugyanis több meglepetést is tervezünk a számotokra. A kulisszák mögött kiszivárgó dolgokból csak párat említhünk meg:

- Még nagyon a kezdeti stádiumában áll egy nyári CoV tábor megszervezése...
- A jubileumra korlátozott példányszámban tervezük egy **Getto Greatest Hits** gyűjteményes kiadás megjelenését, amely a mester összes művét felsorakoztatná, a korai alkotásaitól kezdve, napjainkig. A kiadványban azon művei is felsorakoznának, melyek nyilvános publikációban eddig nem szerepeltek.
- Megfelelő érdeklődés esetén, ugyancsak a jubileumra korlátozott példányszámban megjelenetnének a **CoVBoV Összes Levelező** gyűjteményes kiadást, amely nem hiányozhat egy verbeli CoV rajongó polcáról.

Természetesen a további fejleményekről folyamatosan be fogunk számolni.

A hónap aktuális témája: *mi van már a*

## PC-s játékok 2.

c. kiadvánnyal? Miatán a **Computer Karácsony** mindenkit azzal nyugtattunk, hogy

kb 94. tavaszára jön ki a könyv, úgy gondoltunk, nem borzoljuk tovább az idegeket. Meghirdetjük tehát **PC-s játékok 2. c.** előfizetési akciónkat! A könyv belső felépítése az első kötethez hasonló. Sikeres volt az első kötet elején lévő alapozó rész, ezért most is hasznos információkat kaptok olyan dolgokkal kapcsolatban, mint pl. SETUP problémák, vírusirtás, korunk népszerű perifériái (CD-ROM, streamer, hordozható winchesterek) stb. Ezúttal mintegy 30 oldalon keresztül, úgy 160-170 játékhoz kaptok hasznos tippeket, cheat-eket, ötleteket, kódokat. A könyv további részében játékleírások találhatók. Folytatjuk a népszerű SIERRA összefoglalót, hosszabb lélegzetű játékleírások (pl. **ARENA, MAGIC CANDLE 2.**...), közepes hosszúságú megoldások (pl. **Airbucks, Carriers at War, Dino Park, Fatty Bear, Mines of Titan, Monopoly, Realms, Second Front, Stronghold, Summoning...**) mellett csokorba szedtünk egy adag játékot, amelyekről csak amolyan „feloldalás” tipp-halmazt nyomunk, lesz egy kis áttekintés az autózsimulátorokról, meg esetleg ami még az eszünkbe jut, és belefer a tervezett 200-220 oldalba. Természetesen a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk! Most mindenki fogja be a fület: a kis példányszámú nyomás miatt jelentősebb magasabb költségek következtekben a **könyv fogyasztói ára (AFA-val): 599,- Ft.** Azon olvasónk viszont, akik a könyv előzetesére vonatkozó befűzőt csekket legkésőbb 1994. május 31-ig befizetik, **közel 200,- Ft-ot megspórolhatnak**, ugyanis a május 31-ig érvényes előfizetési akció keretében csak (na most már fölülhatsz):

**399,- Ft-ot**

kell a csekkel feladni.  
A **könyv tervezett megjelenése: 1994. június vége**  
Hamarabb nem megy, ez nem csak rajtunk múlik!

Ugyancsak aktuális téma a software-kiadás, Nos, a multikori szám belső borítóján a **GÁLYA** hirdetésében a fogyasztói ár hibásan került közlésre. Nem lett olcsóbb a program, mint ahogy az a levélpon látható is látható volt, a program ára **CSAK NALUNK 599,- Ft.** Sokan kérdezték, miért van az, hogy ezek a játékok más üzletek-

ben lényegesen többre kerülnek, mint amennyire mi hirdetjük. Nos, nagyon egyszerű a magyarázat! A program ára gyakorlatilag annyi, amennyirelt más üzletben megveheted, mi adjuk olcsóbban, egészen pontosan mi nektek is annyirelt adjuk, mint a viszonteladónak, vagyis más üzletnek. Ők pedig abból élnek, hogy valamit megvesznek, egy picit drágábban eladják, és a kettő közötti árrésből tartják fent az üzletüket. Nem hiszünk, hogy az olyan bolnyolult lenne. Ha pedig valaki sokallja a mi általunk kiadott programok árát egy adott üzletben, még mindig megvan a lehetőség arra, hogy nálunk vegye meg/rendelje meg. Azt is kérdezték, tervezzük-e további programok kiadását, és ha igen, csak C64-re? Nos, mint a borító belső látható hamarosan jön egy újabb program, a **SINGLE EXTREME FREEDOM**, ami egy klassz stratégia, ugyancsak C64-re. Hogy csak C64-re adunk-e ki programot, vagy más géptípusra is, az nem csak rajtunk múlik! Attól függ, milyen ajánlatot kapunk. *Megsajnálunk valamit: a nyáron már Amigara is jön valami...*

Az utóbbi időben még jobban megnövekedett az érdeklődés a régebbi számok iránt. Ennek az lett az eredménye, hogy igencsak megkopasztottak bennünket, így már csak a 17. számú tudunk küldeni, bár már a 17-esből is kevés van. A

## CoV 1-16-ig teljesen elfogyott!!!

Ezért átértékeljük a kedvezményes sorozat megrendelés lehetőségét is, a továbbiakban a CoV 18-30. számok **kedvezményesen 902,- Ft helyett 600,- Ft-ért**, míg a 31-39 sorozat **kedvezményesen 931,- Ft helyett 600,- Ft-ért** rendelhető meg. Egyidejűleg a régebbi csekket érvényüket veszítik, vagyis ha valaki mostantól számlátva a 12-30. számokra fizeti be a 900,- Ft-ot, annak a 18-35. számokat fogjuk megküldeni.

Most látjuk, hogy lassan elfecséjük az egész oldalt, közben meg már foglalt a következő, úgyhogy attól tartunk, a **NEWS**-nak ki kell tenni a „*szabadságon vagyok!*” táblát... **Ami most jön, azt mindenképpen olvassd el, a Te érdeked is!**

## KÉRDŐÍV a CoV olvasói számára

A kérdéseket itt zúdíttok rátok, a levélpon pedig elég lesz választolnotok. Ahol külön nem utaltunk rá, ott a megfelelő kérdésre adott válaszának megfelelő számjegyet kérjük a levélpon a megfelelő rubrikába beírni. Nos, ne is húzzuk az időt, vágjunk bele:

- A) Hány éves vagy? (A rubrikába a megfelelő kort írd be)**
- B) Milyen géptípussal rendelkezel? (Az első rubrikába azt jelöld meg, ami az elsődleges, tehát pl. otthon van, a második helyre pedig azt, amivel közvetlen kapcsolatba tudsz kerülni pl. iskolában, munkahelyen, barátoknál stb.):** 1. C64, C128; 2. Amiga; 3. Plus4; 4. PC; 5. Atari; 6. Spectrum v. Enterprise; 7. Konzol (SEGA, Nintendo stb.); 8. Egyéb;
- C) Az Amigán belül melyik típus? (Erre a kérdésre csak akkor kell válaszolnod, ha az előző B) pontban a 2-t választottad):** 1. A500; 2. A500+; 3. A600; 4. A1000; 5. A1200; 6. A2000; 7. A3000; 8. A4000;
- D) Milyen konfiguráció? (Erre a kérdésre csak akkor kell válaszolnod, ha a B) pontban a 4-t választottad, vagyis a PC-t; Az első rubrikában gépetek típusát adjátok meg (pl. 386DX-40), a további 6 db. rubrikában sorban a monitor, RAM, winchester, CD-ROM, streamer és hangkártya témákban kell a megfelelő számjegyet beírnotok):** 1. Hercules; 2

- CGA; 3. EGA; 4. VGA, SVGA — 5. 1 MB RAM; 6. 2 MB RAM; 7. 4 MB RAM vagy ennél több; 8. nincs winchesterem; 9. HD 40 MB alatt; 10. HD 40-200 MB között; 11. HD 200 MB felett — 12. CD-ROM van — 13. Streamer van — 14. Hangkártya: SoundBlaster verziók; 15. GUS; 16. Roland; 17. Egyéb hangkártya.
- E) Melyik számtól kezdve veszed a CoV-ot? (A rubrikába a CoV megfelelő számát írd be)**
- F) Kedvenc rovatad (A három rubrikába fontossági sorrendben írd be annak a 3 rovatnak a számjegyet, ami neked a legjobban tetszik):** 1. Épp ez jutott eszünkbe; 2. News; 3. Játékleírások; 4. Hirdetések; 5. Elsősorleg; 6. Adventure; 7. TökösMákos; 8. Fantasy rovat; 9. Plus4 sarak; 10. Felhasználói rovat; 11. Getto komiksz; 12. CoVBoV Posta;
- G) Az előbbi pontban felsorolt 12 témát tekintetben Te hány oldalt szentel az egyes rovatoknak. (Az egyes rubrikák 11-12 sorban az előbb felsorolt 12 rovatnak felelnek meg. Az egyes rubrikába azt az oldalszámot írd be, amit az adott rovatnak gondolsz. A végösszeget 40-re kalkuláld ki. Ha valamelyik helyre nem írsz számot, azt úgy vesszük, hogy a rovat megszüntetése mellett teszed le a voksodat)**

- H) Legyen-e rejtvény a CoV-ban? 1. Ne legyen; 2. Legyen, jó a keresztrefény, számítástechnikai témájú megfejtésekkel; 3. Legyen, pl. képrejtvény; 4. Legyen, TOTO, számítástechnikai kérdésekkel; 5. Legyen, jó volt a képfelismerés; 6. Legyen, ötletem külön levélben elküldöm.**
- I) Meg vagy-e elégedve a CoV címlapjával? 1. Igen; 2. Nem;**
- J) Az eddig megjelent — és általában is ismert — CoV-akat rangsorold. Te melyiket tartod a legszínvonalasabbnak, és melyiket tennéd az utolsó helyre? (Az első rubrikába írd be a legjobbnak ítélt számát, a másodikba pedig az utolsó)**
- K) Indítsunk-e rovatot a konzoloknak? (SEGA, Nintendo stb.) 1. Nem kell; 2. Igen, max. 1 oldalt; 3. Igen, max. 2 oldalt; 4. Nekem mindegy;**
- L) A CoV által szervezendő nyári táborban részt vennél-e? 1. Nem; 2. Igen. Kérek a címre egy tájékoztatót!**
- M) Póliómeretem; 1. M; 2. L; 3. XL; 4. XXL.**

És a leglényegesebb! A levélpon kérdőívet kitöltve május 31-ig visszaküldöd köztől ajándéksorolást tartunk! Földj egy SEGA Megadrive játékkal, valamint kisorolásra kerül 20 db. ajándéksomag (benne póló, 1 doboz lemez, Evkvény, es meglegyetes). Nem érdemes kihagyni! Az eredményt a CoV 45-ben tesszük közzé!





# Władcy Ciemności

Nos, itt van a 41. számban meglehetősen ki-mondhatatlan nevű lengyel megatermek (Zsebze dobzse meszce jaszce gdninja zsebrzsidowice rzesesov — CoVboy). CoVboyok ne higgyetek, csak az utolsó szávnának, a programot valóban egy bizonyos Rzesesov — vagy valami ilyesmi nevű — lengyel városbéli programozók követték el. Nekünk külön élvezetként elsőként a lengyel verzióval sikerült játszadózni, úgyhogy mindenki legyen happy, ha más nyelvű termékhez sikerült jutnia, mi azért a játékszellem egyszerűsítése végett a lengyel verzióról készítettük a leírást. A játékról: a grafika a túrhétőség határában van, a hangokról inkább nem írunk semmit... A játszhatóság szerencsére viszonylag elviselhető. Akkor vágjunk bele:



Az elején vegyük fel a **boxert**, a faodúból pedig a **kulcsot** és a **táblát**. Menjünk a kocsmába (**Helyes** — CoVboy), ott egy másik odúban egy **varázstojást** találunk. Szétörése után egy **élet-varázslattal** leszünk gazdagabbak. Most menjünk abba a szobába, ahol a falon egy **jel** van. Lesz ott haldozik sapkás (???) fa. Használjuk az erőnket, megjelenik a **sapka**. Most nézzünk körül egy kicsit.

A bennszülőttejes szobában újra használjuk az erőnket, ez feléleszti a fej fölét. Parancsoljuk meg neki, hogy mondja el az igazat. A választ: a fej kinyitja a **nyelvet**. Törjük le azt, és keressük meg az **átváltó-zás varázslatát**. Ez a pályák egyikén van jól elrejtve.

Törjük szét a **jel** alatti agyafalat. Megjelenik egy kis **láda**, amelyet a **kulccsal** kinyithatunk. A bennelevő **ruhát** öltünk magunkra. A klímában beszélgessünk **Pawliakkal**, így néhány érdekes dolgot tudhatunk meg (már amennyiben tudunk lengyelül). Ezután menjünk úgy, ahogy a kocsmában halloztuk. Utunk végén a falat verjük szét a **boxerrel**. Az így keletkezett odúból vegyük ki az **üvegedényt**, amelyben a **láthatatlanság varázslat** van. Menjünk vissza a kocsmába. Az előbb szerzett varázslat segítségével bejutunk a gazdasági szobába. Itt nyissuk ki a **koffert** (lehetőség szerint a **kulccsal**). Vegyük fel az **ásót**, a **kulcsot** pedig hagyjuk itt. Utána a **kenőolajat** vegyük fel, helyette rakjuk le a **boxert**. Raadásként kutassuk fel az egész helyiséget. Most meh-tetünk vissza **Kargul** háza elé. Ott a kapu sarkát **olajozzuk** meg, a visszamaradt stufot pedig rakjuk az odúba. A kerítés mellett a **Viszaly Csontját** találjuk. Vegyük fel, és etessük meg az odúban talált kutyulikat. Most már beengednek a házba. A tűzhelyben a **többszörözés erejét** találjuk. Ezt rögtön ki is próbáljuk a kocsmában talált **réz-pénzen**. Ezek után rögtön veszünk egy nagy üveg **bort**. Sajnos, a kocsmáros átver minket: egy koszos vízzel teli **üveget** kapunk tőle. Sebaj (**sebjá?????** — CoVboy), használjuk az **átváltó-zás erejét**, így a vizet „*Spiritus Rekyfikatus*”-szá változtatjuk át, és azt odaadjuk **Kargulnak**. Erre ő igen happy lesz, és mi elvihetjük a **bardot**, amelyet a fa mellett el kell ásni.

Menjünk vissza a **jelhez**, és az odúból vegyük ki az **öngyújtót**, a ház alól pedig az **olajat**. Utána bármilyen módon nyissuk ki az ajtót, menjünk vissza a kapu elé. Most már bemehetünk a házba. A hamvvederben lévő **Fekete Pétert** változtassuk át, majd vegyük fel. Miután felvettük a **lám-pást**, töltsük tele az **olajjal**. Az **olajat** hagyjuk itt.



Vissza **Kargula** házába, és át a másik szobába. Ott találunk egy **ívózsákot**. A **lám-pást** rakjuk le és gyújtuk meg. Ezután csukjuk be az ajtót, és a falmélyedésből vegyük ki a **varázsbót**. Az **öngyújtót** itt is lehet hagyni.

A mennyekebe vezető kaput a **Fehér Péterrel** nyissuk ki. Menjünk át, és üssünk a **bottal** a **kötőmbre**. Töltsük meg az **ívózsákot** vízzel. A **kötőmbön** egy **terkép** van, amely a **lordok** székelyéhez vezető utat demonstrálja, ámde a **terkép** kódolva van. Talán meg kéne fejteni (remélhetőleg segíteni fog a megoldásban, ha eláruljuk, hogy a=1).

Ha átmentünk a sivatagon, akkor elérjük a várat. Az asztalon használjuk az **élet erejét**, így 3 állat fog megjelenni: 1 egér, 1 macska, valamint 1 kutya. A várbán egy **ör** jellegű valami lakik. Azt akarja, hogy hozzuk vissza az állatit. Rendelkezésünkre áll egy lyukas csónak, amelybe rahtunk kívül egy állatit fél. Némi gondolkodás után kisuhető, hogy nem célszerű édes kotesben hagyni a macskát az egérről, valamint a kutyát a macskával (Épp ma hallottam egy előadás-on, hogy az ilyen feladatokat olyan **matrízszal** lehet megoldani, amelynek **elemeli grafok**. Rrrrrrrrr... — Bryan). Vigyük át az állatokat (viszonylag kevés kombináció lévén, remélhetőleg senki sem találja a feladatot megoldhatatlannak...), mire az ör tövbénged minket, és mellesleg ránkszó egy **bölcsesség varázslat** is. Ezután vegyük ki a falmélyedésből a **Rubik-kockát**, és menjünk a szembenlevő szobába. A parlament mindkét helyiségében gyakoroljuk ki a **kockát**, majd használjuk a **bölcsesség varázslat**ot. Erre megkapjuk a politikai támaszt...



Menjünk fel a lépcsőn. A **tégelyben** 3 **aranypénzt** találunk. A mélyben egy 3 **kezü mutans** akárm tartózkodik. Itt már csak a 3 **pénzt** kell elhelyezni a **mutans** 3 kezében úgy, hogy a **tégely** se maradjon üres (az egyik **pénzt** tehát **tégelyestől** rakjuk barátunk kezébe). Hátt ennyi lenne.

És még annyit, hogy most jött meg a játék második része, amely a sokatmondó **CURSE** nevet kapta.

• Szwedó Albert (KEX)



# Dizzy 5.

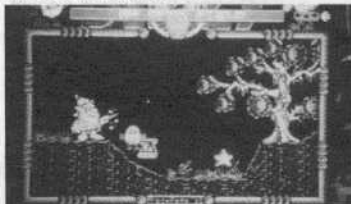
## (Spellbound Dizzy)

Először is, van két dolog, amit nem fogok említeni: gyümölcsök (energiapótlás), és tekercsek (hasznos infók a Codemasters-ről, ritkán más is).

Egy barlangban találjuk magunkat. Egy kiskocsi áll itt, amitől nem tudnánk jobbra menni, szóval a kapcsolóval tüntessük el. Egyébként van itt egy **varázscsillag**, meg még egy a zöld kerítés mögött. Ezentúl csak az elrejtett **csillagokat** említem meg, a többiét ugyanis fel tudja szedni mindenki, merthogy most ezeket kell gyűjtögetni. Itt van még **Dylan** is, csakhogy nem halljuk, hogy mit mond, mert köfal mögött van. Menjünk jobbra, essünk le. Azaz fel, mert felfúj a meleg áramlat. Itt van két rejtett **csillag**: egyik a fű, a másik a levél mögött. Menjünk balra. Itt áll **Theo**, a varázsló. Elmondja, hogy mivel szórakoztunk a varázskönyvvel, mindenki ebben a furcsa világban rekedt, mellesleg olyan helyeken, amelyek nehezebb elhagyni... Úgy tudjuk megmenteni őket, hogy elhozunk neki fejünként két **csillagot**, és az adott személyre (tojás-raj) jellemző tárgyat.

Menjünk balra, és vegyünk fel két **homokkővet**. Menjünk vissza a bányához, s csodák csodája, le tudunk ereszkedni a felfelé fújó szél ellenére. Természetesen a kőeknek köszönhetjük: ahány kő van nálunk, annyi szintet tudunk lemenni. Tehát két végük fel a **cementet**. Ehhez persze le kell rakni az egyik kővet, mert csak két tárgyat lehet nálunk egyszerre. A kő azonnal

szétporlad, mert homokból volt, a föld meg keményebb... Szerencsére a kővek újratermelődnék a lelőhelyükön.



itt van még egy medve is, aki nem akar balra tovaabbgöndni, így vele később foglalkozunk. Menjünk kétszer jobbra. Itt találjuk **Daisy-t** a víz túlpártján. Dobjuk le a másik kővet is, vegyük fel helyére a **vödört**. A **cementet** szórjuk a vízbe, mire az megköt, és száraz lábbal átkelhetünk. Óó... előtte talán töltünk meg vízzel a **vödört**. **Daisy**-nek előadjuk a történetet, ő erre egy **esernyővel** ajándékozik meg minket. Vegyük fel az itt lévő **zsakot**, s így már 4 tárgy lehet nálunk egy adott időskiban. Az **esernyővel** menjünk vissza **Theo**hoz, aki hazavarázsolja **Daisy-t**. Rakjuk le mindkét tárgyunkat, vegyünk fel négy kővet, s süllyedjünk a bányában a lehető legmélyebbre. Itt egy **arany löheret** találunk. Vegyük fel, a kőveket dobjuk el. Balra egy tojásévó (mi

Ránk szólítottok, ugyan miért hagyjuk abba ominózus Dizzy sorozatunkat a IV. résznél, valamikor a CoV 14. számában. Jogos a két pont, ezért hát most két pont, vagyis két Dizzy jár pályáról pályára. Azért had csapjunk egy kis reklámot is, ha már itt vagyunk.

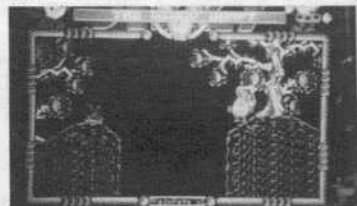
A Dizzy I. leírása a SpV 13-ban, a Dizzy II. a CoV 6-ban, a Dizzy III. a SpV 24-ben (a Plusis verzió a CoV 38-ban), míg a Dizzy IV. a CoV 14-ben fellelhető. Ebből viszont a CoV 6 már nem fellelhető, viszont SpV még nagy választékban áll a rendelkezésükre!

Sokan kérdezték azt is, hogy a Dizzy 6. után jött-e ki újabb rész. Nos, az igazság az, hogy már a Spellbound Dizzy sem Dizzy 5. néven vált ismerette, csak az jött a sorban, ezért lett 5-nek elkeresztelve, úgy mint a Prince of York Folk, amely a Dizzy 6. álnévvé lett illetve. Egyébként ez utóbbi York Dizzy néven is elterjedt, s a lemez is ilyen néven jött. Valóban jött a York óta újabb rész, nem is egy, majd körülözünk a spejzban, ha lesz rá igény, sort kerítünk azokra is.

Dizzy témában elég sok levelet is kaptunk az elmúlt hónapok során, így megköszönjük azt az 5-10 megoldást, ami a Spellbound és a York tárgyában jött, könnyebb volt így a dolgunk, csak a legjobbat kellett kiválasztani, s a többivel összevetve pontosítani, illetve ellenőrizni, azután mehet is. A Greetings-ek majd a leírások végén kapnak helyet.

Lássuk előbb a Spellbound-ot, majd levelezésképpen a York-ot...

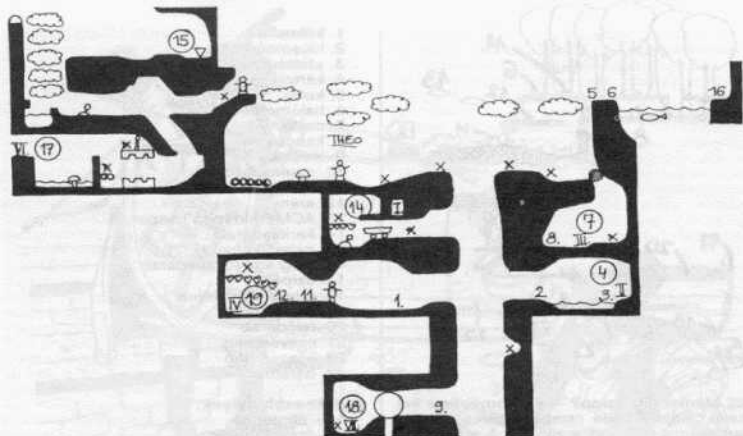
más?) virág zárja el az utat, erről majd később. Menjünk vissza a homokkővekhez, ahol a gombára ugorva feljuthatunk a felhők közé. A legfelsőről ugorjunk balra. Itt állógal egy **leprechaun**. Ez az a kis mesebeli manó, akinek mindig jó sok aranya van, így biztos a **löhére** is az övé, adjuk oda neki. Cserébe kapunk egy csupor **mézet**. Mond valamit egy varázslatos dologról is, amit jó lenne megtalálnunk a számára.



Természetesen a **mézet** a medvének visszük, így bejuthatunk a mögötte levő szobába. (Gyengébbek kedvéért: vigyünk két kővet is.) Hát itt sok minden van: egy furcsa talizán, egy erős emelő (**strong jack**), a világoskerítés mögött egy **csillag**, és **Grand Dizzy**, aki a **hallókészületek** adja nekünk.

Menjünk vissza a starthelyre. A **hallókészületekkel** hallhatjuk, mit mond **Dylan** (azt nem kötik az orrunkra, hogy ő hogy hall minket...). És kapunk tőle egy **babát**. Ha most visszamegyünk a varázslóhoz, egyszerre mindkettőjüket letudhatjuk. A **babát** és a **hallókészületek** el is dobhatjuk, mar nem lesz rájuk szükség. Viszont vegyük fel a teli **vödört**. Menjünk a **leprechaun**hoz, és adjuk oda neki a **talizánt**. Erre ő elkötődik az útból, s mi mehetünk balra. Menjünk tovább balra, s a **vödör** tartalmaz óntus a medencébe, a csap alá. A kapcsolóval indítsuk be a szerkezetet, ennek köszönhetően felhők fejlődnek, amelyeken feljebb jut-





volt), és a terminál előtt használnak a „számitógépet”. Dizzy a nála lévő cuccok segítségével beköti a gépet hálózatba, azután lenyomja a NEW LINE gombot, a hatalmas gépezet működésbe kezd, és... de nem lõvõm le a pontot. Ja tényleg, a **nyakörv** vajon mire volt jó? Valószínűleg Pogie-t is hazaküldhettük volna, csak talán egy aprócska hibácska csúszott a programba. (Nem tudjuk, ismeretek-e a **SPIKEY VIKING** című programot, ott is elég eggyel kevesebb rabot kiszabadítani, pedig ki lehetne engedni mindet. Az is **Code Masters** játék.)

#### Jelmagyarázat a térképhez:

- X — Magic Star
- I — Dylan
- II — Daisy
- III — Denzil
- IV — Grand Dizzy
- V — Dora
- VI — Dozy
- VII — Pogie

1. Bag of Cement
2. Empty Bucket
3. Bag
4. Umbrella (II)
5. Iron Hammer
6. Fishing Net
7. Sinclair ZX-81 (III)
8. Trampoline
9. Gold Shamrock
10. Jar of Honey
11. Weird Talisman
12. Strong Jack
13. Hearing Aid (IV)
14. Dylan's Viber (I)
15. Fish Food (V)
16. Screw Driver
17. Garden Shear (Dozy)
18. Fluffie Collar (VII)

Az egyes tárgyak mögötti római számok azt a személyt jelölik, akitől az adott tárgyat kapjuk.

A leírás váza Kis János, budapesti olvasónk nevet fémjelzi, közreműködtek meg: Soós György Debrecenből és Harangozó Zsolt Békéscsabáról. A térkép Zsóffolt származik, megathann érte, no meg Gettonak is aki egy ic-picit kiretusáita!)

hatunk. Innen jobbra találjuk Dora-t, aki **haleledelt** ad nekünk. Menjünk vissza az épület első szobájába, onnan le, majd balra. Coopál A zuzogóep két dimenzióssa fokozta le Dizzy-t. Talán előbb támasszuk ki az emelõvel... Most már mehetünk. A zöld horold tetején, a vasrács mögött van egy **csillag**. A gomba segítségével átugorhatunk Dozy-hoz, aki egy **metszőollóval** lép meg bennünk. Menjünk vissza a varázslóhoz, s ismét haza tudunk varázsolgatni 2 db családatagot.

Legyen nálunk az **esernyõ** és a **haleledel**, s menjünk a bányához. Az **esernyõ**nek köszönhetően ismét a felhõk fölé emelkedhetünk. Innen jobbra van egy tó, amelyben egy bána uszáki. A parton vegyük fel a **vaskalapócsot** és a **háló**t. A **haleledelt** szórjuk a vízbe, mire a bána feljön a víz színére, és a hátán átkelhetünk a tavon. A túoldalalon vegyük fel a **csavarhúzó**t, és jöjünk vissza. A **haleledelre** és az **esernyõ**re már nincs szükség, eldobhatjuk õket. Esünk le. A fûcsomó mögött újabb **csillag**g található.

A lefele vezetõ utat egy nagy kõ zárja el, a **kalapáccsal** elintézhethetjük. Lent találjuk Denzil-t, aki a csúcstechnológia vívmányával ajándékoz meg minket. A csúcsmodellét úgy hívják, hogy **ZX-81**, és Denzil egybéként az ajtót szokta kitémasztani vele. A sarokban levõ **ugrósznyeg**et vigyük arébb, hogy ki tudjunk ugrani innen. A varázslónál intezzük el Denzil-t. Most legyen nálunk a **háló**, a **metszőolló** és két **kõ**. Az említett két elsõ tárgy olyan nehézség számíthat, mint egy **kõ**, szóval lejuthatunk legalulra a bányában. Az **ollóval** a virágot „meretre szabhatjuk”, s így megé juthatunk. Ott a **háló** segítségével elkaphatjuk a **Pogie** nevű kis állatkát, s levehetjük a **nyakörv**et. Minden mást dobjunk el, mert nehezék, ezért nem tudnánk feljutni. Menjünk a varázslóhoz, aki helyettünk saját magát küldi haza az utolsó két **csillag** segítségével, mondván, hogy mi rontottunk el mindent a varázslóval, így nekünk mágia nélkül kell hazajutnunk. Mindenesetre maga után hagyja kedvenc **csatlakozóját**. Legyen nálunk a **ZX-81**, a **csavarhúzó** és a **csatlakzó**. Ezzel menjünk a vezérlõközpontba (ahol Dora

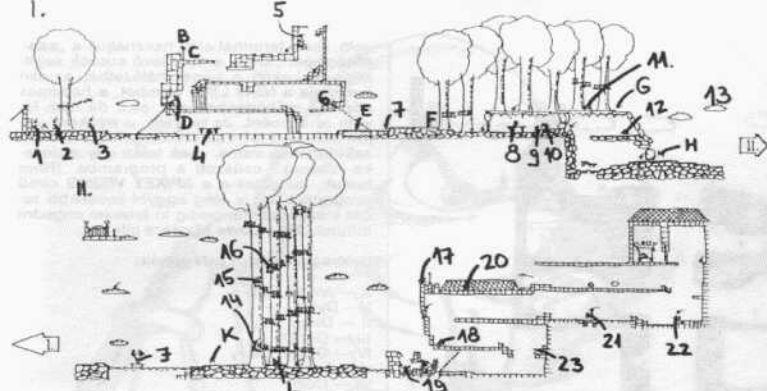
# Dizzy 6.

(Prince of Yolksfolk)

A játék elején egy csapdában vagyunk. Vegyük fel a levelkõteget (**Pile of leaves**) és a gyufát (**Book of matches**), aztán rakjuk mindkettõt az ajtó elé. Ezután a vízzel (**Jug of Water**) öntsük le, és élvezzük a szabadság „örömeit”. A következõ helyszínre kiérve rögtön fõszedhetjük a cseresznyét. Menjünk oda az ablakhoz, és már meg is tudjuk feladatunkat: Egy gonosz **troll** elfoglalta a kastélyt (kiült el), ezért a **király** emenekült. Mi több, a **királylány** már nem tudott, tehát bennmaradt. Meg kell mentenünk **Yolksfolk**-ot, tehát el kell pusztítanunk **Mr. Troll**-t. Kezdsésként kapunk egy varázslósznyeg, amit akár ott is hagyhatunk, semmire sem jó. Ugráljunk el jobbra, az orszálanhoz (közben a meggyet (cseresznyét, szóval kaját) szedjük föl). Neki (nem a kajanak, az **orszálan**nak) tovis ment a lábába a **troll** jövõtébõl, és ezt **orszálan** barátunk nem értékeli. El lehet gondolkozni

azon, hogy miért és hogyan lökte bele az **orszálan** a **troll** a rózsabokorba, de tovább is lehet menni. Két képernyõvel balra már meg is ismerkedhetünk **Troll elvtárs**al, aki, ha nekimegyünk, illedelmesen bemutatkozik (Oil Get Lost)! Itt vegyük fel a csákányt (**Heavy Pickaxe**). Menjünk vissza az **orszálan**hoz, és ott vegyük fel a kretcet (**small cage**), mögüle a kaját, vissza a kretcet. Kettõvel jobbra **Hillside**-nél a legalsó követ szedjük ki a csákánnyal, és rakjuk le (ne a követ, a fejszét). Szedjük fel a kaját, és menjünk be. Az arany (**Gold nugget**) és a kaja felszedése után távozhatunk is, egyenesen a felhõkhöz. **Hello World**-nél szerezzük meg az **ACME-t (an acme bridge kit)**, a baloldali felhõ legszélére elugorva **Bank of the styx**-nél a hajón menjünk át a **ferryman**hoz. Ott egyszerűen megvesztegetjük nekimegyünk. Elveszi az aranyat, átenged, és megkér, hogy szerezzünk egy

motort a hajójára. Ugorjunk fel a következõ helyszínrõl az **Enchanted Treets**-ra, onnan menjünk ki a **Narrow ledge**-re, és a közepsõ fagerendáról ugorjunk balra. Itt használjuk az **ACME-t** hidepítésre, (de jott elszórakozunk, amíg rájöttünk, hogy ide kell...), és ugráljunk föl! Ja, az **Enchanted Forest**-ben balról a legelső szobát mögött van egy kaja. **Treets**-rõl úgy ugorjunk el, hogy visszaessünk a bal alsó korláthoz, ahol meg egy kaja van. **Uppermost Branches**-nél a jobb szélsõ korláttól (pontosabban: jobbról a második) ugorjunk el, és a második felhõre ugorjunk át úgy, hogy annak jobb szélére lépünk le. Itt szedjük fel a hárfa (**Golden Harp**), és menjünk vissza **Uppermost Branches**-re. Itt ugorjunk föl a felsõ „folyósóra”, és menjünk balra. Itt a bal oldali felhõ széléitõl ugorjunk el, és **Szent Péternek** adjuk oda a hárfa. A sájtjal (**Some holy cheese**) menjünk az egerhez, de elõtte az **orszálan**t hozzuk el a kretcet. Az **eger** elõ rakjuk le a kretcet, bele a sájtot. Az **eger** belemászik a kretcbe, és kapunk egy **Caged Fluffie**-t. Az **eger** mögül szedjük fel a kaját, és az **Awfully high clouds** bal felhõjéről lépünk le balra. Itt szedjük fel a kaját, és menjünk a **troll**hoz. A képernyõ széléitõl kicsit balra tegyük le a kretcet, az **eger** kihozza belõle, és elillesztheti a **troll**-t. Az emelõgép mögül szerezzük fel az **outboard motor**-t, és vigyük a **ferryman**hoz. A tôle kapott kaszával (**scythe**)

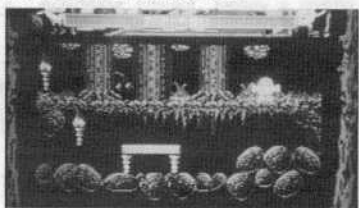


1. kőcsocka
2. fűcsomó
3. szintén
4. kenyér
5. kulcs
6. hajómotor
7. csakány
8. kancsó viz
9. levelek
10. gyufásdoboz
11. faketrec
12. arany
13. ACME hidépitő készlet
14. kerítésdarab
15. pihelyképző (???)
16. még egy kerítésdarab
17. csipesz
18. egy üveg „potion”
19. arany hárfa
20. tetődarab
21. csavarkulcs
22. idegen gép
23. harsona

menjünk a toronyba, ahol a hárfa volt. A kaszával vágjuk le a töviseket, szedjük fel a kaját, és menjünk be. A toronyt látogassuk végig, **Double Trouble**-nál ne vegyünk fel a kulcsot, mert nem lehet egyelőre. A **Strange machine**-nel semmit sem lehet kezdeni, ezt is pihentessük. **First Landing**-nél balról a negyedik tetőcserepet (**roof tile**) szedjük le, és mögüle együk meg a kaját. **Edge of tower**-ben szedjük fel a csipeszt (**some tweezers**), és látogassuk meg az **oroszlánt**, és csipeszszel szedjük ki a lábából a tövist. Vegyük fel (a tövist, ne az **oroszlánt**), és adjuk oda a kurtót (**brass bugle**) a hapsinak balra, majd vegyük fel a hahotát. A tövissel menjünk **Double trouble**-ba, és rakjuk a gomba mellé. Menjünk el alul, és miután leszúrta a tövis a gonosz **Dizzy**-t, felvehetjük a csavarkulcsot. Ja, a **Bottle of potion** is fölösleges, nem kell bántani. Menjünk el a kastélyba, és a **Castle drawbridge** felső részénél a csavarkulcsot használjuk a leeresztőszerkentyűn. Derítsük fel az új tájat! **Castle drawbridge** bal széli fűvét szedjük fel, és mögötje egy kaját alátünk. Tegyük a következő helyszínen a fa bal oldalán lévő fűcsomóval ugyanezt — az eredmény is ugyanaz.

A böggő királylányunk adjuk oda a Hahotát, hogy elfoglalja magát, amíg az apja hazaér. A mögötje lévő kő mögött újabb kaja van. Ja, a királylány ad még egy zászlót is. Most menjünk el a kastélyba böklászni. Szedjük fel a kulcsot (**old rusty key** (Hohó! Mi ez

itt, **Maniac Mansion?** — **CoVboy**)) és a két kaját, majd **Castle ramparts**-en a zászlótartó rudra rakjuk rá a zászlót. A megjelenő trombitást vegyük rá némi zenélésre. Erre hazatér a **herceg**, aki azt hiszi, hogy a király itthon van, de nincs. A király viszont mégiscsak hazajön, és úgy megorul, hogy miután hajlandó elhinni, hogy mi mentettük meg **Yolkfolk**-ot, herceggé avat minket. Ez megható, de még kéne egy kaja. Ez a **Strange mechanism** mögött van. **Inner sanctum**-ból menjünk föl the **Deserted tower**-be, ahol még egy csereznye van, ha a böklászások nem szedték fel. Ha igen, akkor 20 kajánk van. A kulccsal nyisunk be **Daisy**-hez, csokoljuk meg, és nézzük végig az **Endsequence**-t.

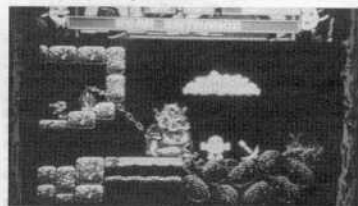


Jelmagyarázat a térképhez:

Tárgyak: (jobbra/fent...)

**Érdekesebb helyek:**

- A — hercegnő
- B — zászlórúd
- C — „beszélgetőhely”
- D — a felvonóhid levonója
- E — **Rockwart**, a troll
- F — katoná
- G — oroszán
- H — nagy kő
- I — Szent Péter
- J — csónak
- K — kompos
- L — egerentyű
- M — ide képezzünk hidat
- N — tövisek
- O — **Evil Dizzy**



A leírás vázát **Karvaly Gellert** szegedi olvasónk követte el, közreműködött még: **Balázs Dániel (PILOT)** is Újszásról, aki a térképet alkotta, **Getto** meg itt-ott rásegített egy csőtollal, úgyhogy THX neki is.

# Ultima VI.

Indylásként mindjárt egy kis kiegészítés az **ELŐZŐ SZÁM**-hoz a „veletlenül le nem adott” **rúnajelek**:

⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘
⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘	⌘

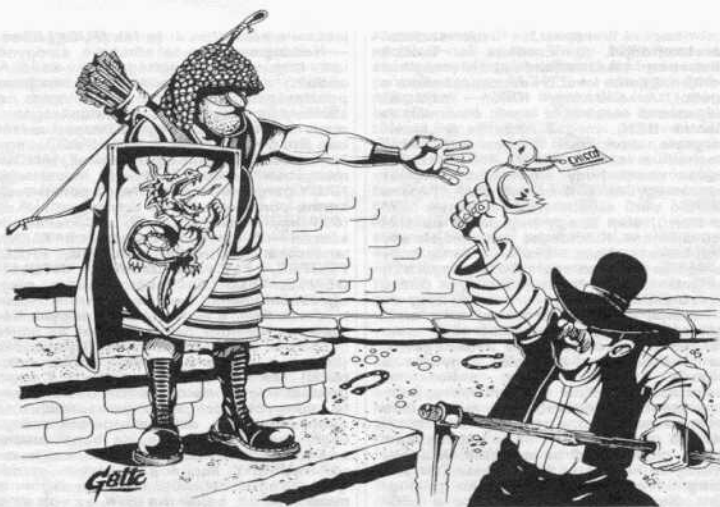
Újabb kiegészítés az **ELŐZŐ SZÁM** "felig-meddig baki"-jához (—**hoggy milyen Szentélyeket NÉ használjunk karakterfejlesztésre...**): ha „rossz” szentélyt használunk, akkor igaz, hogy **MINDEN** karakter szintje (Levegő) fejlebb ugrik, ha van elég tapasztalati pontja (Exp), ám **TULAJDONSA GAI NEM VÁLTOZNAK** (pl. a **Health** pontok, többek között) és a varázslóknál kicsit becsavarodik a gép. A megfelelő szentélyeknél nincs annyi szöveg, no a színt, az intelligencia, az erő és az ügyesség is. Egyébként a fejlesztés úgy történik, hogy a **TALK** opciót használjuk magán az oltaron... ekkor megkérdezik, hogy akarunk-e fejlesztést. Igenlő válasz esetén ki kell választanunk, hogy kit is fejlesztünk, ezután már csak a **mantra** kell.

**A JÁTÉK KEZDETE**

Vagyis "**ELŐJÁTÉK**"...kfm. Szóval, ha lecsapkodtuk a **gargoyle**-okat, akkor lehet

beszélni az uralkodóval. Elmondja, hogy vannak új rosztlúk, a csúnya kis **gargoyle**-ok. Ezek szemét módon el akarják pusztítani a Birodalmat, stb, stb. A lényeg az, hogy ebben a részben — többek között — velük kell megküzdeni, id. cím: **The Threat of the Gargoyles** (szabadfordításban: **Na, mi van?! En vagyunk a szupi pajajokok, nem mondom hogy Oj!, csak hojgolo! BOTS!!**). Egyébként a Mt. király és/egyben a gyári védelem PC-n kérdéseket tesz fel. Végül is ki lehet hagyni, csak akkor sz\*r van. Pi. nem kapjuk meg a kulcsot, és nem tudunk kimenni a kastélyból, stb. Ennek érdekében **MINDENKI** nézze meg a **BESTARY-fordítást, magyarázatát (CoV#41)**, ugyanis a szörmegkények/stb. jellemzését ott írtuk le, és **annak bizonyos szavai kellenek**. Tehát pl. a trollokról megkérdezi Sir Lord, hogy mi hiányzik belőlük, erre a válasz: a kitartás (**endurance**). Mondjuk, ez eléggé





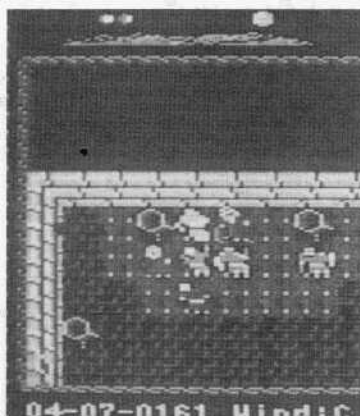
bent egy nő van, két hajjal és szét is akarna minket. — szedi, de SHERRY, az egyik megjátszi. Ne nagyon menjünk neki, mert három üvegkaró van nála, amivel egy ütéssel le tud gyilkolni. Inkább a háztól balrafele levő ládák fosztogassuk, de vagy messziről támadjuk, vagy semlegesítjük őket, mert tele vannak csapdákkal! Sok egyéb cucc után találhatunk egy lightwand-ot és egy firewand-ot, ez elég lesz a nőcinek a megmurdeléséhez. Tuningolás nélkülüknek izgalmas lesz a nő cuccai; varázs sisak, -pajz, -páncél és az üvegkaró. Van itt még egy mocsárjáró bakancs is... A legutolsó szinten már nincsenek ellenfelek, lévén, hogy egyetlen kisebb főlósó. Van viszont itt egy hulla és egy ásó, stb. Az ásóra később is nagy szükség lesz, de már a hullától balra ásva rögtön találhatunk némi kincset. TELJESÍTETTÜK AZ ELSŐ ÉS EGYBEN UTOLSÓ KITERŐ FELADATOT: megtisztítottuk a vár alsó részét. Ugye, hogy milyen IO! volt! Nínna, akkor végre elkezdhetnénk magát a küldetést, irány Lord British trónterme, ott kérjünk gyógyítást (HEAL). Aki mondjuk még eddig nem tudott felelni a kérdéseire, az a TALK-al dumáljon vele (BESTIARY). Ezután irány a kapu, a bal oldali ajtó nyitjuk ki (L. B. kulcsa), használjuk a láncforgató-szerkezetet és a kart, szabad az utunk!!!

## VÉGIGJÁTSZÁS

Többajta útvonal és módszer kínálkozik; hiszen az CRPG-hez, ez sem egyvonalú. Az egyik ilyen megoldás, hogy először is megmentjük a szentelyeket, megkeresve a hozzájuk tartozó rúnákat. Ez még csak a játék eleje, de ezekből is lesz egy IO! agdagg! A Holdgömböt (Orb Of Moon), amit még a játék elején felvettünk, csak idővel tudjuk használni (addig nem ismerjük a figurát). Nos, a kasszókban megfelelő Szentelyek (Shrines) felszabadítása, az ezekhez tartozó rúnák (Runes) a feladat (TÖBBEK KÖZÖTT)... Akkor kezdjük is el — legelőször is menjünk a múzeumépületbe, ez szinte rögtön balra lesz a kastélytól. A kajagyártón kívül van ott valahol egy vidáman zenélgető kis csoport (egyébektől nem art végignézetni a történelmi nevezetességeket...). Papuci, mamuci és a kis ARIANA. Utóbbit kérdezzük meg: RUNE, a válasz, hogy nálla van, csak a mami (aki egybenként pincérod a Kék Vadkandban) engedélyre kell ahhoz, hogy odaadhassa. Az aszonymnak szintén csak: RUNE, utána mehetünk vissza a lánghoz, aki oda is adja a rúnát (OK). Mi most a Szalom Szentelyét (Shrine of Compassion) fogjuk meglátogatni, ennek a mantrája: MU. Kövessük a keleti utat (utközben lesz pár haz. IOLO és DUPRE ismer pár embert, tehát korbe lehet szagolni, már csak azért is, mert az egyik házban van parittyá, nyil, számszerj és varázsló, természetesen pénzért, míg el nem hagyjuk a második IOLOt. Az ne jesszen meg senkit, hogy ehhez északra is kell menni, magát az utat kövesse. Nyilgözenes keletre meglátathatjuk a Szent Oszlopokat (Shrine Pillars). Ennek a kórne a közepén van a szentély... és két gergoyle, egy nagy szárnnyas és — a már egyszer láttam — kicsi. Miután lecsapodtuk ezeket, menjünk a szentélybe, középre, az oltárhoz, és használjuk a rúnát. Mikor megkérdezik a mantrát, válaszoljuk, hogy MU (Oh, ezek is CoV-boyok!!! MOOOO!). Nagy villogás... az oltáron található Holdköve (Moonstone) szedjük fel — a játék végre sok(k) darabos lesz a készlet. Innét keletre egy nevezetes falu, CoVe (vagy nem CoVe, az nem mind!) feiXk. Annak is az északeleti csücskében található egy varázsló, mindenféle cuccokkal (belepekor egy DRAKE, vagyis aprósarkány fogad. Ezzel IO! lesz vigyáznii!!! Ez egyebekből tiszta HQ effektus, az éppen aktualizált barát-

hajlandók vagyunk-e adni neki, természetesen igen, a „Help me”-re pedig beszáll a csapatba, tök COOL, lehet adni neki bakancsot és viheli majd a fáklyát is... Utakozó gyerekek átlavizolták vele az egyszerűkat (ide nem írok semmi perverzét)... dumálhatunk a váron lévő egyéb mündrúkkal is, pár info reményében, de a lényeg, hogy a cuccokat felvéve menjünk ki — még mindig a váron belül —, a trónteremtől nyilgözenesen a szabad felé, de a legutolsó ajtó be. Itt agyák fogadnak, de aludni csak a vadonban lehet, tehát inkább a bal alsó részen lévő ajtóval szorgalmaskodjunk, méghozzá a felvett lock pick-el (álkulcs), ált. rögtön kinyílik. Itt van pár kutatnivaló, érdemes elvinni a pajzsot és (ha eddig nem tettük meg) IOLO-ra inkább egy lánból készült tőkédőt rakni. A lépcső alatt (varázsgömböt és a potion-okat tartalmazó szoba, jobb alsó, jobb felső, bal felső szoba) kukkantsunk be a szennyvizcsatornába (SEWERS), itt kurkásszunk egy adagot, találhatunk 8 flaska olajat, lópatkát, stb. A paraszalt beszélgetni igazán izgalmas, kissé hülye a drága, de egy gumicsibét azért ad (tök COOL, egész játék alatt lehet vele síkpolni!). Kolbászolás után északnyugaton irány a DUNGEON. „Szolid szönyeg — cégünk reklámja.” Ezeket gyilkoljuk, szerelve ezzel sok TÁRGYAT, TAPASZTALATI PONTOT és aranyat, kincset. A küllőpszokkal vigyázzunk, eléggé szivósak, inkább messziről csapkodjunk feléjük (IOLO a szokásos számszerjünk, a többieknél is el lehet helyezni fal, burmerángot, dobóballát, dárdat, stb. és parittyát, már ha van elég), de nem art belekukkantani a BESTIARY-ba (ez nem egy helység, hanem már az elején említett lények leírása...) sem. A patkányokkal is vigyázzunk, mert q\*\*a sokan vannak, és megmérgezik(!!) a karaktereket; az eljárás uo, mint a kuklőpszokkal, csak ezek hamar kidöglenek. A többi figura nem Ollan vészes (troll, headless, insects), ellenben a gazer-lal nem art óvatossan lenni, vagy lebeníthetjük a karaktert, vagy elal-tathatja, és ez pár körig éltart!!! A grem-linek pedig ugyan hamar lecsapodhatnak, de ezeket sem art inkább messziről kezdeni, mert lóposak! A slime eléggé hosszú munka, mindig szétOllik, lassan lehet lekalapálni (tisztára zsebkendő-effektus!). Nem adunk szinteket, mert — legalábbis PC-n — az ALT 213 bőven elég, az egyik szinten van egy ház. Mondjuk kissé nehéz átjutni oda, mert az átjáróban van két csapda, ezek megmérgezik a karaktereket...

elszomorító véleménye az írónak, mert minden normalis AD&D író a trollokat a legerősebbek közé sorolja — csatában nyugodtan nyesegethetők, mert úranőnek a tesztészek. Csak a napfénytől válnak kővé (ez így igaz. Az egyik kocsmában is volt valami lyesmi, de az akkor „vált kővé”, amikor leöntöttem sörrel). Na, mindegy, ha sikerrel választottunk, akkor Lord British bejelenti, hogy bármit elvihetünk, ajtói nyitva állnak. Adja is szépen a kulcsot, és a föld alatti dungeon-ban lesz majd fontos, de legfőképp akkor, ha ki akarunk jutni, mert csak ezzel lehet bemenni a felvonóvezérlőbe ill. ezáltal ELKEZDENI A JATEKOT!!! Egyébként meg ha gyógyításra van szükség, csak annyit mondunk neki, hogy „HEAL”, és az összes karaktert feltuningolja a maximumra (bármikor). Ennyi szöveg után neki is állhatunk kőrőrcáni, mindenhonnt szedjük fel a cuccokat, mert szükség lesz rájuk. A bal legfelső szobában vigyázzunk a szekrényre, mert állt valami csapadt rejt, nem nyitható, csak felfeshethető. Na, ilyenkor jön az áldás. Ennek elkerülése végett érdemes az ajtóból IOLO-nak „bele?/panitáznia” párat, később (nemsokára) lesz erre külön ellenvarázslat is. IOLO-ról még annyit, hogy ha beszélgetünk (TALK) vele, akkor megtudhatunk pár dolgot (HELP, STORY), ezenkívül szét tudja osztani egyenlő részekre a pénzt (SPLIT), vagy ellenkezőleg, begyűjti nekünk a csapat vagyonát (GATHER), a játék során. Az az alatt lévő szobából megkulosolhatjuk a külvilágot a távcsővel. Valahol lesz egy spellbook (a mi szobánkban, az előző helyiségekkel szemben, pár fontos stuffal egyetemben), ennek varázslatai a MULTKÖRI SZÁMBAN. Van egy varázspálca is (pontosan NYSTUL, a mágus szobájában, délre a méntől), kb. 30-at tud „vilányozni” az ellenfelet (lightwand). A bal legalsó szobában lehet használni a varázsgömböt, jobb hatásokkal, mint a távcsövet, csak módjával, mert párszor megütheti az embert. Itt lehet felcspalni SHERRY-t, formás melék, gyönyörű alkat. „Gyere, elmondom a titkot (hívjal most, 6-666-666, pi. Egyedül az ágyban egy sörrel, stb.)” csak vegyél be a csapatba” c. szlogen. Az érzi aki bajuszt kihagyott. Mivel egy egész az „illető”. Ha előzőleg jártunk a konyhában (jobb felső szoba, szedjük fel minden ehőt, nem számít lopásnak), akkor már van sajtkus is. Beszélgesünk vele, a sok(k) „Sqeceek, etc.” után térjünk a lényegre: „Cheese”. Erre megkérdezi, hogy



04-07-0161 Hind: C

nők fgv.-ében...) A varázsló neve (NAME) egyébként RUDYOM. Csak kérdezzünk rá (JOB), és ad mindenféle dolgot, varázskönyvet (BOOKS), összetevőket (REAGENTS), 1-2 arany/db) és varázslatokat, (SPELLS; hanyadik körből akarunk varázslatot/-okat) **Varázslati szintek szerint:**

1. CREATE FOOD, DOUR, \*HEAL, IGNITE
2. —
3. MASS AWAKEN
4. GREAT HEAL
5. PICKPOCKET, SEANCE
6. —
7. —
8. RESURRECT

A csillaggal jelölt(ek) már benne van(ak) a varázskönyvben. Most pedig irány **TRINISC** — *valahol kell lennie itt egy térképnek is, mert a sok magyarázkodás helyett inkább rajzoltam let* (de megícsins, mert pl. részeg voltam. Ez elég indok?! Na. Majd a köv, szamban!!!) A falu közepén van egy oltár, rajta egy rúná — vegyük fel (ennek felvétele NEM tartozik a lopás vétségébe!) Vissza a kastély előtti elágazáshoz, a délre menő út elvezet a **Becsület Szentélyéhez** (Shire Of Honor), mondjuk ez az út *keletré* fordul, DE kövessük végig, át még az ingoványos részeken is át (pár karakter megmérgeződhet, már akin nincsen *mozsárjáró cipő*). Az oltárnál **2 nagy és 3 kicsi gargoyle** fogad. Előbbiek eléggé kellemetlen ellenfelek, mert képesek megbénítani és elég nagyokat csapnak, nem azt varázspálcákat és nyilat, varázsnilyat használnak... utána a szokásos ceremónia (itt a mantra: **SUMM**) és szokásos dolgok. Anyit még hozzáténnék, hogy a **Holdkapunak** (Moongate) még véletlenül SE menjünk neki, mert mint teleport funkció!!! Nem ártana az **Igazságosság Szentélyét** (Shrine Of Justice) is „megbútykolni”, mehetünk **YEW**-be. Az utirány kb. úgy adható meg, hogy a kastély előtti elágazástól a **nyugati** (GO WEST), a **IO!** **életbeli!!!** utat kell követni, azután az **északra** menőt... ami a **harmadik IO!-t** való **átékel** után átvált keletré. A faluban keressük meg a **kocsmá** (**tavern**) c. épületet helyet, sajnos nem a szokásos dolgok miatt (két karakterem, ©Sir Getto és ©Mr. Jahny-Aceface-Xinó néven rögtön felretette a küldetést egy „kis” időre...), hanem mert a **déli ájtónál levő növény** **eltolva** (ez IO! **kitalós volt!!!**) találhatjuk meg a rúnát. Nem árt beszélgetni JAANA-val, és felvenni a csapatba, mert egészen IO! pontjait vannak az „**oreg-asszony**nak” (Level 4 DRUIDA, Exp: 476, Str: 30, Dex: 21, Int: 19...) Fegyverzete egy **szál dobótör**, ezért nem árt felszerelni, de a **Health** pontja 120!!! Mondjuk a reggeli b

sz(ek)hez képest „elvezette” (zsekendőjét, Eritikus „tsokok ellenében visszaadandó...”) a magikus pontjait. Ezután tovább kell menni *keletré* a faluból, atkelve egy **IO!-n**, majd az **elágazásnál északra**. Itt is van a **szentély** (a mantra: **BEH**), meg **3 nagy** és **6 „kicsi” gargoyle**, ezek már lassan meKokottak lesznek a **szentélyeknél** — **veggzünk velük**... most hogy kicsit **káromkodj**atok visszamegyünk **YEW**-be, az ettől **nyugatra** elterülő sűrű erdőbe (*természetesen NEM az úton!*), ahol is egy nagydarab pacakot kell találnunk. Különleges ismertetőjele egy bazi kékzese balta... később kiderül, hogy favágo és **Big Ben** névre (ld. toronyóra?!) hallgat, má' ha a haverok szoltyták (kissé tájázásban beszél), és persze, hogy mi a haverjai vagyunk (érdekés, még arról „tájszól”, hogy **ó pármillio éve nem beszélt senkivel és utálja a tömeget...**), ha **veszünk egy taránkot**. Vegyünk is (**wood**), azután vissza ahhoz az elágazáshoz, amínél a **szentélyhez** jutotunk (leverage a dögöket). Nos, most *keletré* menjünk, egészen a tengerig. Van itt két **könnyű csónak** (**skiff**), be is pattanhatunk (USE), mert **MINOC**-ba megyünk, és ehhez gyalog be kéne járni szinte egész OAngliát (megnevez a **terképet röpke kis gyoglatra**. Kezdjük ott, hogy vissza a **LÉG-ELSO** **szentélyhez**, es...). Röviden kiszalás ott, ahol a partnál rögtön van egy ház és utána több település, utána *keletré*, egy kicsit *délnek* is kell menni, míg eljünk a molnár házat (**Szegény Do!** — **CoVboy**). Egyébként *útközben* találkoznak **GWENNO**-val (*dobótör, main gauche, bőrpáncél*), akit vegyünk be a csapatba (**“Ten, mint a gonoszok...”**), különben nem annyira rossz karakter (Level 2 BARD, Exp: 160, Str: 18, Dex: 21, Int: 17, Health: 60, Magic: 8), a hazából szedjük fel a kaját és a hangszert, stb. Anyit meg illik hozzátenni, hogy **IOLO** felesége. A molnárnak (**Aaron**), és **5 arany** írtani mondani, hogy **“Board”** és **5 arany** értékben szépen számára glancolja a rónkunkat. Irány visszafelé, az **északi részen**, ált. *keletré* megtalálhatjuk a bájos **JULIA**-t (Haj, Dzsúlia, ne hagyj el soha!!! — Csé meg még tsohal Gyere velem Ba'csir!!!”, stb. — **Konyhakö**), aki hivatalos... pánsipkésztő”, mert ha egy laza **“Panpipes”** a kérdésünk, akkor a legalutal fából szépen elkészíti. Egyébként kell itt még lennie egy figurának — mármint ha egy „zeneszóban” vagyunk —, aki egy eléggé szemétkérdést fog feltenni, az **akémia** és **varázslati** tárgykörben, a **id.** **REAGENTS**ekről van itt szó. A játék elején a szobánkban már találhattunk pár darabot mindegyikből (**black pearl, blood moss, garlic, ginseng, mandrake roots, nightshade, spiders's silk, sulfurous ash**). A IO! válasz esetén elég annyit mondani, hogy **“Panpipes”**, majd **“Y”** — megnézi a pánsipunkat (**yay, idemostajndemcsunytaritam**), utána **“Rune”** Ezután már „csak” a **STONES** c. dallam számaik kell begépelni (ha egy zeneszerszámot használunk, akkor is a norm. számjegyekkel lehet zenélni!!!), ez: 6789878767653. Most már végképp elismeri, hogy **ugyes** kisiúfi vagyunk, miénk a rúná — egyébként a nevet is lehet tudni; **Salganor** a kis drága (egyszerűbb volt egy alabárdtal megcsapni) a hatát. Volt még elég **karma-pont** és rögtön kipottyant a rúná, a **sok(k)** **kérdézőszökes nélkül...** mindig is utáltam a kémiait), de a zárójelbe tett rész sem rossz megoldás, mivel van felesleges **karma-pont** megszerzésére lehetőség (ld. **KARMA-PONTOK**). Még mielőtt lelepnék, annyit, hogy **JULIA** beszervezhető (NAME, JOB, ADVENTURE, JOIN), eléggé strammmm (hmm) kicsiál. Na, akkor mehetünk **MINOC**-t *keletré*, a pusztaságba, mert ott van az **Önfeladós** (**Aldozatosság**) **Szentélye** (Shrine Of Sacrifice), a molnár házátl meg legjobb és

jobbra, a két IO!-t (a fak **[FUCK] közé — Hemingway**), az utat elhagyva, az **egyetlen hágon** át (**meghagandó...endó...ondó?!**) a hegkek között találjuk magát a pusztaságot, kb. *délre* van maga a **szentély** és a hozzátartozó nyálánkságok... mantra: **CAH**. A **sivatag délynyugati részében** éldegel **Sin'Vraal**. A belépo csapat egy kis tapasztalati pont és új cuccok, stb. reményében le is csapodtak, mivel egy **NAGY gargoyle**... azután megiepetten csak **karma-pont** vészett az ügyön, mivel ez (5?) egy semleges „fickó”. Illedelmese köszön — el lehet vele beszélgetni (TALK), tanácsokat és infókat ad (JOB, FREE, PEOPLE, FLY, GARGOYLE, INTELLIGENCE, TEMPLE). Tehát NE öljük meg egyébként valahol beszélnek is róla. Háztól *észak-keletré* van az **óriás hangyák** bolya, csak menjünk neki a lyuknak és máris kezdődhet a sokszintes veres vagdalkozás (**Libress lady** és **Gilette?!** Es több szinten?!). Miket is lehet lenni találni?! **Csomó gombát** (**nightshade mushrooms**), pár **fekete gyöngyöt** (**black pearl**), ha használják az **ásonkat** (**shovel**), akkor eléggé sok **aranyrögöt** (**gold nuggets**) is, de néhol **kivanaság-forrás** (**night-fountain**) fakad, ezt használva (USE, Y) kapjuk a kérdést, hogy milyen anyagból teljesüljön a kívánság — a **meat** (**hus**) átl. bejön (**na igen, ez volt az a bizonyos „kajagyártó” a muzeum-épületben...**). Valamelyik szinten egy csata színelhét láthatjuk, pár cucc csak ránk vár (fáklya, álkuics, pénz, gyegyervek, kaja, mo'csárjáró bakkancs...). Egy varázslótyi is van valahol: **Zu Yem**, ami egy **altató varáz**, közébe kell venni és „megtamadni” vele az ellenfelet (**mondjuk addigra már lehet tudni a varázslatot is**), egy időre elalszik Tálán van még pár dolog, én az összes szintet bejártuk, de nem b\*\*\*tuk ezzel az időt — azért a „kis aranyásoknak” sok(k) szerencsét. Irány visszafelé **YEW**-hez. Úgyvan **SKARA BRAE** a cél (aki jászott vmi **Bard's Tale** c. dolgokkal, az **most vegyen meg lélegzet...**), de előtte **beszerezünk** **NICO**-**DEMUS**-hoz, hátha megöljük egy „kis **bajszoshimpeller**”-t, aki „**győzelemre** **vissza** **germán népet**”, stb. A kis bajszoshoz... bocsnán, a magúshoz a **YEW-től keletré levő partot** kell követni, egészen addig, míg az öböl két fölőra nem ágazik el, vagy követjük a **nyugatra** menőt és az újabb két elágazásnál a **délre** menőt, majd **onnt keletré** a házig, vagy egyszerűen kiszállunk itt, és **dél-nyugatra** megyünk. A köháznál annyit lesz a probléma, hogy nem tudunk bemeni a varászárz miatt. Mivel még nem ismerjük az ellenvarázst (**nem sokáig...**), kukkantsuk be az ablakon, majd ha vegre-valahára megjelenik a mester (esetleg ALT471), akkor beszéljünk el vele (JOB, SPELLS, REAGENTS, STAVES), **Varázslati szintenként:**

1. DETECT MAGIC, DETECT TRAP, DISPEL, \*HEAL, \*HELP, \*LIGHT
2. \*POISON, SLEEP, UNLOCK MAGIC, \*UNTRAP
3. LOCK, MASS SLEEP, PROTECTION, REPEL UNDEAD
4. COUJURE
5. INSECT SWARM
6. CHARM, CONFUSE, MASS PROTECT, WEB
7. ENCHANT, MASS INVIS
8. -





csillaggal jelzett már benne van varázskönyvben. **Varázslatok és összelövők** — **XAIO** (ld. *Később*) kivételével csak neki van **mandrake roots**-ja, ebből nem art venni! Van még **fekelegyöngye** is... Lehet **varászbót** is kapni. Ez kézbe véve csak -4HP utest ad, ezért általában nem veszi meg senki. CSAKHOGY, van egy varázslat, az **ENCHANT**. Már **NICODEMUS** is eladja, 140 aranyért, a 7. körtől használható. Ezzel egy **magikus tárgyat** tölthetünk **fel varázslattal**. A lényeg ebből adódik, töltsük fel a bótot!!! **PI, KILL, EXPLOSION, FIREBALL** (tom, meduzsz), stb. varázslatokkal, ezután a palácát **használvá** (USE) tudjuk a „tölteteket” előhívni, támadva (ATTACK) pedig a szokásos gyenge csapkodást eredményezi (egy időben **10 varázslat** rakhatózható benne, az ára **100 arany**). Vissza a kikötőig, onnét pedig irány **SKA**(szkáll!)**RA BRAE**, a **OANGLIA** közepével egyvonalban, **akeleti part** melletti sziget, a kikötő az északi részen van, ettől nyugatra van **Marney** háza. A szobájában lévő ládat megnézve találjuk meg a **Szellemiség Rúnáját** (Rune Of Spirituality). A szigetelőt, a kikötőtől északra van egy kis földrés, rajta egyetlen ház. Ebben egy **magus** el **HORANCE**, gondoljuk, mindeki tudja, mit kell már tőle kérteni (JOB, stb.). **Varázslati színtérként:**

1. HARM
2. MAGIC ARROW, POISON, TRAP, UNLOCK MAGIC
3. CURSE, FIREBALL
4. DISABLE
5. EXPLOSION, LIGHTING, PARALYZE
6. FLAME WIND, HAIL STORM, POISON WIND
7. CHAIN BOLT, ENERGY WIND, KILL, MASS CURSE, WING STRIKE
8. —

**SKA**(...)**RA BRAE**-ben egy **IO!** kis borospincén (ahol leihatjuk magunkat, s akkor „kissé” irányíthatatlanok leszünk... EZT a **HQ**-n rögvést kipróbáltam, de a lakók „kissé” idegesek lettek) kívül nincsen semmi. A **felhőld feljövetelek** tudunk a **Holdkapun** (Moongate) — **kék színű és villózik**, de nem a sz\*\*abb kártyákon — át az oltárhoz eljutni, ugyanis ez az úrben van. Másik megoldás a **Holdó** (Orb Of Moon) használata, ekkor az **Időkapu** — piros és villózik. Ezen jutottunk át a **játék elején ebbe a... a játékba** — jelenik meg. Egyet le és **kettőt balra** — az oltárnál a mantra: **OM**. Itt nincsenek **gargoyle**-ok. (valószínűleg sokan ki fogják rakni az elakadásjelzőt...). **Ha nagyot meXorultok, akkor KÜLDJÉTEK EGY VALASZBŐRÍTÉKOT ÉS PÁR DOBOZ SÓRT A CÍMRE** (Simon János, Bp., 1145, Thóköly út 146/b.) és akkor megadom a **TELEPORT**-

**kódot, ezenkívül azt, hogy mit kell mondani IOLÓ-nak ahhoz, hogy bármilyen és akármennyi tárgyat adjon!!!** Addig is lehet próbálkozni az **ALT471** c. dologgal (**idő-állítás** — **IO!** munkátt!!!). Azt még hozzátennék, hogy ekkor már éppen aktuális egy **FEJLESZTES** is az oltárnál (TALK), itt már (**SIR BEER**) bőven voltunk **hetes szintűek**. Miután visszakerültünk a csillagos egekbe, em földi porhanyósságba (**YAY!** Egyebekent kell parat **ugra-bugrálni** a **Holdkapukon!!!**), irány **NEW MAGINCIA**, ez szinten egy sziget. Keressük meg **Antoniot** (akinek a háza előtt nagy kék szignált zászló van — a **déli** kikötőtől **északra**), beszélgessünk vele (**NAME, RUNE, Y, CONOR**) és miénk a rúna: **Alázottság Rúna** (Rune Of Humility). Ezután húzzunk a kikötő(k)ból **délkeletre**, itt van a **Szigetünk** (Isle Of The Avatar). Csak a **nyugati oldalon** lévő **patákon** lehet beuszkálni. Itt felefelé található a **Kódex**, ami természetesen ott nyílik ki, ahol nekünk kell. Egy **Vortex Cube** **stufrol** is szó esik... felefelé található az **Alázottság Szentélye** (Shrine Of Humilty). Kb. **öt kicsi** és **egy nagy gargoyle** var ránk — ez utóbbi **NAGYON** veszélyes... mantra: **LUM**. Menjünk ezután **JHELOM**-ba, igazán majd itt lesz szükség **SHERRY**-re!!! A város **északi** részen van egy vendéglő. **Andy**-vel beszélgetve kiderül, hogy egy „**beszélő egér**, aki **LORD BRITISH** barátja, el tudná csernni a rúnát...”. És tényleg!!! **SHERRY** szepen be tud oszoni az **északi** falán a fogadónak (egyebekent a király kastélyban is lehetett „gyakorolni”... a **lyukakon**...). Kissé **dél-nyugatra** var minket egy **hajó ketszáze**, a **csónak** (minek?) pedig **harminc**, ehhez csak az itt dekkoló fickóval kell dumálni (JOB, SHIP, SKIFF), akitől megkapjuk a papírokat is (különben nem tudjuk használni a teknőket). Vétel után húzzunk a **JHELOM** alatt lévő szigetre — **Bátorság Szentélye** (Shrine Of Valor). **2 nagy** és **2 kicsi gargoyle**, előbbieket ugyanúgy veszélyesek, mint az előző szentelynél, mert varázslók... mantra: **RA**. Irány tovább **MONGLOW**-ba. Itt a **déli** részen a szigetnek, a kocsmá felett van **Penumbra** házikója. A bejáratnál egy adag **magikus erőter** (ennek a **nőnek** üldözése **mániaja lehet!!!**)... miután „magunkra varázsoltuk” egy vedelmi erőteret, beszélgessünk **Penumbra**-val. Kérdezzük meg **Beyvin** unokatestvéréről, stb. A jövőről is (FUTURE) lehet beszélgetni, némely pénz-mag fejében. Ja, egészen **IO!** dolgai vannak, pár vértócsa, halott testek és egy élőhalott csontváz (a **magikus**an lezárt ajtó mögött) Természetesen semmit se csen-jünk el (azért a **kis csontit** **lecsapkod-tam...**). Az **északi** részen lakik **Mariah**, egy, lehet vele beszélgetni, pár info fejében, de egy kérdést is feltesz (ld. **ELOZÓ SZÁM**; „**VARAZSLATOK ...az alábbi szavakra épül-**

**nek**” c. dolgot). **Beyvin** unokatestvére, **Manrei**, általában a kocsmában található meg, vagy a kocsmától felele lévő házban (minde a **DÉL-KELETI** részen). Beszéljünk vele (**NAME, JOB, BEYVIN** v. **KEY, 2x Y, FLOWERS, TOMB, STB.**) — ugyanis Tőle kaphatunk virágokat és egy kulcsot... amik-el kell mennünk **XAIO**—hoz (csak az utat kell követni **ÉSZAK-NYUGAT**ra), aki, azonkívül, hogy helysz (???) magus is (**SPELLS, REAGENTS**).  
1. DETECT MAGIC, DISPEL MAGIC, LIGHT  
2. INFRAVISION, REAPPEAR,  
TELEKINESIS, VANISH  
3. DISPEL FIELD, GREAT LIGHT, PEER  
4. ANIMATE, FIRE FIELD, LOCATE, MASS DISPEL, POISON FIELD, SLEEP FIELD, WIND CHANGE  
5. ENERGY FIELD, INVISIBILITY, REVEAL, X-RAY  
6. CLONE, NEGATE MAGIC, REPLICATE  
7. FEAR, GATE TRAVEL, WIZARD EYE  
8. —



Lehet venni **mandrake roots**-ot is (ezzel az **előbb** találkoztam, a **CD-ROM Monkey Island**-ban volt!!!). Ezután nem árt végre kinyitni a varázsszárral lezárt ajtót, és le a létrán — bejutottunk egy dungeon—ba (ill. sírokkal tele lévő katakombákba)!!! A kis csapat ezzel a meXokott útköztekbe csöppen, lennt pár szellem, néhány csont, pár hús-vér figura (harcosok, egy magus) vár rájuk (**Ha ráborul a vár, már nem magus — CoVboy**). Ezeket kívül pedig **RENGETEG** stuff, ha a síroka benőzeteznek (**LOOK**), találhatnak: **összetevőket, pénz, legyvereket, egyéb harcú cuccokat**. Ha áso-gatnak, akkor pár aranyrót is található. Az ellenfelek lecsapódása után leróják kegye-lüket egy virággal, egy szinten zöldség-gel megkoszorúzott ajtó mellett ajtónál (**milyen voltam?!**). EZT nyitja az a kulcs, amivel lejutottunk. Hopp, benne lesz a **Becüldés Rúna** (Rune Of Honesty), nyugodtan elvihetjük... Na ennyit erre a hónapra az **ULTIMA**-ból. Ha minden igaz, a VI. részt a következő számban végleg kivégezzük, de a sorozat Lord British jóvoltából, és a mi jóvoltunkból is tovább folytatódik...  
● **Jahny** (Mr.Aceface, Xinq, stb.)

# KRYNN

## DARK QUEEN OF KRYNN

Nem, nem tervezzük a Krynn témát tovább gyúrni, azért is nyomtuk le a múltkor azt a rahedli térképet, most pedig nekigyürkőzünk és végre kivégezzük!

Valahol ott hagytuk abba, hogy a 0. szintre jutottunk, itt elindultunk (de ne déire, mert akkor ugye megint lepotyanunk volna), aztán utba akadt pár **Hidra**.

Kerestünk keleten egy teleportot, ami el volt rejtve, s amit akkor sem vehettünk észre, ha be volt kapcsolva a **SEARCH**. Nekiugrártunk minden felénk, s előbb-utóbb megllett, (innen egyebként fel lehetett jutni az egyes szintre is, az északra lévő tükösajtó mögötti teleportal)... Na, és akkor folytassuk innen...

...Ez egy érdekes hely. Nézzünk ki. Egy szórakozott magus (visszatérő motívum, kissé már bárgyú), **FASTLIANUS** merült el művei felett. Hiába kopogunk az ajtón, vagy élesítjük/köszöröljük torkunkat, ránk se bagozik... Kezdünk el sikoltozni (**SCREAM & SHOUT**). Végre feiligyel. Meg-kérdezi, hogy mit is akarunk, mondjuk el neki a küldetésünk célját (**EXPLAIN**). Ad két kulcsot, azt persze már nem tudja, melyik mire jó. Van egy arany és egy rozsdás (a valószínűleg nem arany). Ajánlja, hogy a gyors kiutazás kedvéért menjünk az esza-



ki ajtón keresztül, ott van egy teleport. Menjünk tehát a nyugatin keresztül, így nem repülünk megint feleslegesen lefele. Lépjünk vissza a teleportba, fel, s ki.

Keljünk át a csatornán (egy halással), majd keressük fel a **Kristophan** nevű fővárost. Itt most a **minotauruszok** laknak, miután elfogalták pár kevésbé jószág, de emberibb formájú alapítóit, akik az **Összeomlás** után indultak új otthont keresni. A **minotauruszok** kicsit fensőbbrendűnek érzik magukat, mint a "majmok", külön kerületük is van, ahol ajánlott még óvatosabbnak lennünk. Sajnos csodálatos arénájukban nem érhetünk el sikereket, mert a program írói irigyeltek tőlünk pár **sárkányt** vagy **minotauruszt** (no meg pénzt/hirnevet).

Epp beéremek a városba, mikor nagy zokogást hallunk egy kunyhóból. Kukk, ki van ott? Csend. Lopakodjunk tovább. Hah! Egy rút boszorka. Kárdélre vele! Ne, mégse, próbáljunk inkább a beszélgetéssel. Azt mondja, hogy ő egy elátkozott szépség, s az átkot mindössze egy csök tudja feloldani, amit igaz szívvel kell adni. Majd mosolyogva néz ránk. Hát, egy **REMOVE CURSE** nem lenne elég? Na jó (egy hang azt súgja, hogy ennek varázstárgy-szága van). Ekkor nagyon felvidul a boszi feje, majd csöbösen megigazítja frizuráját lapátnyi rúcsós, lila nyelvével. Cupp! Ez se teti valami jót neki. De ő perze tovább szeretne próbálkozni. Engedjük. Cupp-cupp. Még mindig nem elég. Cupp. Aha! Átvátozik! Ez **TENYLEG** egy jobb nő volt. Nagyon érzékeny pillog és kacsintgat arra, aki megcsókolta (apropó, ez fickó legyen, mert ugyan nem biztos, hogy megveti a nőket, de az átkot az nem távolítja el). Ad majd pár cool cuccot, főleg az újonnan választott kedvesének (ha találkoznak vele, mindig csókolja meg, mert ha nem, nincs varázstárgy). Valami **Eshella**-nak hívják.

Menjünk akkor be a városba (a csaj majd még jelentkezik). Itt tréneljük ki magunkat kedvünkre, s ha valaki fel akarja tankolni varázslót, új magával, keresse fel a **MISLAXA** templomot. Ott gyógyítás helyett/után megkérdeztük, hogy a jót szolgáljuk-e — persze, persze, hagyjuk a betegre. Emiatt felajánlja szolgáltatásait, aminek hasznából majd a rászorulókat pénzei (fúrca módon viszont olyan jólakotnak, jómódúnak nézik ő maga is), főleg terekséket árul. A **SCRIBE**-hoz szükségessé pihenési időt egy

közele néminél találhatjuk (nyugatra a templomtól), akinek be van zárva az ajtaja, de ha kopogunk, beenged. Ha egy scrollról lemasoltunk valamit, adjuk el az öregnek, mert ha csak egy varázslat is maradt csak rajta, ad érte 1500 steelt.

Az egyik házba bemenvén meginvitálnak minket teázni, ahol mindenféle unalmas dolgokról beszélnek, kivéve **AMROCAR** könyvét, ami érdekes lehet. Ez az **Amrocar** egy valamenyire sikeres popszár volt, s miután eladott néhány száz lemezt, úgy gondolta, ő kivételes ember, nagyon bölcs, tapasztalt, és mindenki kíváncsi lesz arra, hogy miket talált ki. Meg is írta, de a ki nyomtatására már nem maradt sok idő, mert egy hozzá nem illő, túlonult is bölcs gondolat szállt a fejébe, ami addig dagadt, míg szétesztette apróska agyát, a nyomtatást meg leállították. Mindössze egy példány készült ebből (mellesleg egyes, kevésbé megbízható források szerint **Amrocar** egy cool varázsló volt, de ez teljességgel lehetetlen).

Olvassuk már el azt a könyvt! Keressük fel a könyvtart (a császári részlegben a jobb felső épület). Mondjuk a durva (hát persze, hogy az) könyvtárosnak (aki ráadásul most valódi formájában, egy brutális zsugorított koponyájú **minotauruszként** jelenik meg), hogy **AMROCAR**, mire azt kezdi el kérdegetni, hogy miért nem hoztuk vissza időben az előző könyveket. Ez a trükk már nagyon régi, ígygogyoméregressük szörnyen sokatmondó szemekkel... De a bajt megelőzve egy készséges ember (akit persze rabszolgáknak tartanak fogva az istentelen könyvtárosok) odarohan hozzánk, és elmondja az igazat, majd elvezet minket pár másik könyvhöz, hátha azok érdekelnek. Három olvasnivaló van, nézzük meg őket. Mellesleg **Amrocarról** szóló kérdésünkkel egy kis zavargást is kelteztünk.

Mivel itt már nem sok érdekeset tudnánk csinálni, látogassuk meg a kocsmát. Igynünk, igynünk, igynünk, majd elgyedünk szoba az egyik otthóvól. Nemsokára egy **SELIAS** nevű francia akcentusú (elég mesze keveredett thonoról) tolvaj jelentkezik vezetőnknek. Fogadjuk fel, bár az mindegy, mennyit is ajánlunk neki, mert hamarosan kitor a pánik, s megmutatja nekünk az utat. **Sárkányok** csapnak le a városra, és nekünk igyekeznünk kell. Siessünk az L betűvel jelölt helyre, ami idáig zárva volt. Utközben ránkeshet pár adag lehellet, szóval siessünk. Ha megvan, irány lefele.

Itt vagyunk a katakombákban. Régebben kedvelt romantikus hely volt, de mostanában valahogy elszaporodtak a holtak mozgó változatai, s egy **Hith** (**Hiddukel**, **Hith**) ottár is valahol fel lett "szentségtelenítve" a pletykák szerint. Azonkívül nagyon jó alvilági hely.

Az utóbbról igen hamar megbizonyosodhatunk, ha elmeignyünk az egyes helyre. Itt egy egész céh áll glédába, mikor a vezetőjük ellenszentes tejezi ki **SELIAS**-szel szemben, mivel az meglógott a múltkor egy adag pénzzel. A csata után kincset is lelhetünk (el van rejtve), de egy még jobban elrejtett ajtó felé is induljunk el. Menjünk el az északi irányba. Rátalálhatunk pár **fekete pudlingra** (csak tűz, **MAGIC MISSILE**, **POWER WORD KILL**, **DISINTEGRATE** meg hasonlók végeznek vele), előholtra, **otyhtra** (3) vagy **bíborégerke** is. Egy rejtett ajtó vezet tovább a nagyobb sírokhöz.

Ha bent vagyunk, nézzünk körül. A feladat a jósnek egy kis szobrocskáját kell megszerzeni, amit sajnos szétszedtek ott darabokra. Nézzünk le délebbre. Most meg a **Hiddukel** templomról szóló híreket igazolhatjuk. Az isten szobrának szemét jobb, ha békénhagyjuk, mert aki **USE**-olná őket, az nemsoká kövéválna, de átkot is kapna.

Első dolgunk, hogy megszerezzük az első darabkát. Második dolgunk, hogy megszerezzük a második darabkát. Harmadik dolgunk, hogy megszerezzük a ... Kezdjük azzal, hogy felátogunk az egyes számú teleporton keresztül egy sirkamrába, ahol keressük fel az ötös számú kriptát (a többi helyen az **M MIMIC**-et jelent, ami egy olyan lény, hogy atónak és lédának álcázza magát, s ha valaki hozzányúlna, megragadja, majd megharapdálja). Itt a **Sziv Kulcsa**, ami nagyon jó. Menjünk ki innen keletre, s ott válasszuk a nyugati teleportot (a T2-n keresztül egy **SPECTRE** megcsapott volna minket pár credittel).

Most nézzük, mi van a T5-nél. Egy **SPECTRAL MINION** szedi a belépőjegyeket, amelyek pont az acélunk (mármint a pénz) egynevedébe fognak kerülni. Ha valaki akar, megpróbálhat anélkül is belégni, de akkor pár előholt fogja nemetszetszet kifejezni (**vampirok** meg minden). Ha fizetünk, akkor egy mosolygós **lich** jelenik meg (már rossz), s kellemes szórakozást kíván.

van ott sőt akot, mindegyik felirattal. Mindenhol harcolni kell, de a **SPECIAL ATTRACTION** hagyjuk utoljára. **TRAINED ANIMALS** — halom **UMBER HULK** vár kivégzésre; **TIGHTROPE WALKERS** — csomag pók; **SEVEN WONDERS** — Hidrak; **TWO HEADS IS BETTER THAN ONE** — Kétféjű arisztokraták. Ha mind OK, nekünk indulhatunk a **SPECIAL ATTRACTION**-nek. Hamarosan lich barátunk azt ajánlja, hogy forduljunk vissza. Ha nem, akkor 4-5 **DEATH DRAGON**, s töltelékkepp **SKELATAL WARRIOR**-ok, **WRAITH**-ek és **SPECTRE**-k akarunk minket rábeszélteni (ne hagyjuk magunkat). Továbbmenve megint csatázni kell, de most a házigazda és kedvenc vámpírcsapata gratulál, hogy idáig eljutottunk. Haláluk után egy **CIRCLET OF GOLDOT** is megkaparinthatunk. Azért még ne menjünk el a teleportra! Vissza a pókhoz. Itt **SEARCH**-oljunk csak egy kicsit! Hoppá, ez is egy darab a jósból! Most már kimehetünk innen is. Irány a lejárat! Itt hamar elérhetünk egy sirdogáló **spectre**-t, amit csak úgy lehetne megvizsgálni, ha markába nyomnánk a **CIRCLET OF GOLDOT**. Tegyük meg, mert ismét miénk lehet egy darabka az **ORACLE**-ből (a többi tárgy, amit találunk, nem varázs).

Most keressük fel a T3-at. A 8-as pontnál a már hétköznapi számú **SPECTRAL MINION** fog utunkba akadni, ő pedig a **Szív Kulcsát** keresi. Ifjú feleségével meg akarták látogatni a valaha romantikusnak számító kriptákat, s készültek is a piknikre. Tettek el parizert, paradicsomot, vajás kenyert, meg mindent, csak éppen sajtot nem. Amint ideérték, letisztították egy sarkot, megterítették, majd megzesték a szalonát. Már jó ideje vigan falatoztak, s a borakancsó is előkerült, mikor észrevették, hogy nincs sapit. Még egy községség sajtlik sincs. Ekkor a férj mérhetetlen haragra gerjedt, s elkezdte fotogatni a feleséget, ami egész jól ment neki (mindig gyakorolta az esküvő előtt). Erhető, mert mi mást is csinálhatott volna. SAJT nélkül. De aztán megbánta a dolgot, mert mikor már a felesége üveges szemmel nyomkodta ki-be a kieszelt s zsebéből egy egész kocka Mackósajt. Hatalmas volt a fájdalom, mikor elmaszolta, rögtön megbocsátott feleségének. De kivívta az istenek haragját, akik akkoriban már nagyon-nagyon cikiztek voltak az emberekre (nem sokkal az **Oszeomias** előtt történt). Megátózták, hogy addig nem találkozhatsz újból hívesével, míg valaki el nem hozza neki a **Szívének Kulcsát**, amit jó messzire elfejtettek, az asszonyt meg bedugták egy sötét kriptába.

No, nem szabad érzélgősek lennünk, töröljük le az örömkönyveket, miután odaadtuk neki a kulcsot. Egyesülnek a házások, majd eloszlanak. És íthagnak egy kódarabot. A harmadikat. Már három megvan, indulunk el a jók kriptájába. Nyissuk ki az **aranykulcsal**. Odabent egy lejáról!

Egy picit kerengünk körbe-körbe, s a végén kikötünk egy szobában, ahol csak egy koporsó ép (de persze nem is ős). Amint kinyitjuk, jó nagy mennyiségű élőholt özőnik ki rajta. Azért ez már furcsább, hogy mire csatára kerülne a sor, 30 élőholt is elő tud ugrani.

Beljebb a szent emberek sírjai vannak, amiket ne nagyon fosztogassunk, mert egy jó nagy **curse**-t vonhatunk magunkra. Még beljebb az ősi emberkirály nyugszik (1 — nem élőhal). Itt **SEARCH**-ol, majd járjunk egy picit, hogy megleljük a 4. darabot. Tovább is mehetünk (már csak egy darab hiányzik). Hosszú út után a kettessel jelölt hely előtt állunk le, majd mentés után robbanjunk be. Itt egy **vampir** lép elő a homályból, majd feltartja egyik kezét: benne a szobor feje. „Ezt keresitek? — kérdi. Könnyen meg tudom jósolni EN a jövőtöket. — MEGHALTOK!!!” Nem volt valami eredeti válasza, ezért inkább gyilkoljuk őket halomra. Ha

megvan mind az öt, egy hangot hallunk a fejünkben, amely **JOURNAL ENTRY** xy. Most már csak ki kell jutnunk. Be a teleportba (a keletibe). Ez egy igen kicsi hely, telis-teleportokkal, térképet ezért nem tudunk rajzolni. Kis épületek vannak elsősorban, mindegyikbe rejtett bejárat. A legtöbb ilyen épületben kincs van, az egyikben teleport, időnként **hidrak** és **gorgok**at kell leoldókolni, de jobb, ha egy olyan ládát keressünk, ami egy rozsdás lakattal van bezárva. Nyissuk csak ki a kulccsal... Egy óv. ÖV! NYVV!!! IGEN, OLYAN OV! **GIRDLES OF GIANT STRENGTH** (CLOUD — 23). COOL, mi? Megérte ide lejönni. Most keressük fel azt a teleportot, aztán ki. **Kristophant** is hagyjuk magunk mögött (időközben megjött az átváltoztatott banya igaz férje is, akivel el kell mennie).

Most nézzünk be a **HURDELFOLK** erdejébe. A **HULDERFOLK** (nem keverendő össze az utonautaszerű **HURDLERFOLK**kkal, ami szintén **krnyi** specialitás) a legrettezőbb és a régi szokások legjobban őrző *ell* faj, amelynek nincs serege, nem épít házakat, és csak **Taladason** található meg. Csak akkor lehet őket látni, amikor ők is úgy akarják. Háromféle az erjük: ami az idővel áll kapcsolatban, ami az átverés és az ajándékozás (emiatt vagyunk mi itt). Az idővel kapcsolatban meg tudják tenni, hogy miközben az erdejükben van a szerencsétlen kalandor, elalszik, s mire felkel, évtizedekkel régebbet. Volt olyan is, aki száz évvel az **Oszeomias** előtt lépett be a **hulderfolk** erdejébe, s a **Katakizma** után 200 évvel került ki onnan. Az átverés számunkra fontos része az eskükkkel van kapcsolatban, mivel ezeket nem LEHET megörni, egyszerűen nem tudjuk. Az ajándékok meg majd... Sőt, egy kicsit meg kell tanulunk **hulderfolk**ul. Amikor bekerülünk az erdőbe (véletlenül), azt vesszük észre, hogy valaki ellopja az összes kajánkat. Hamarosan elkezdünk éhezni... HÉ! vesztes. Na, meg egy ilyen, aztán elpatkoltunk, tehát **REST**. De valami za jön a közelből, boorból. **WAIT**ünk. Egy hang szól, hogy ha meg akarjuk nyerni a **hulderfolk**ok szívet, a legjobb lesz, ha tanulunk egy kicsit a nyelvükön. El kell ismételnünk, amit mond (nehéz lesz), majd előbb-utóbb azt is elmondja, hogy melyik mit jelent: lime az első **hulderfolk**-angol-magyar szótár, első kiadás.

**LIMENE** — WE DO THAT INSTANTLY = Azonnal megteszük  
**BILBARA** — WE POLITELY BUT FIRMLY DECLINE = Udvariasan, ám határozottan visszautasítjuk  
**GEBENE** — GREETINGS — üdvözlés (illetve ha próbára tesznek minket ezt kell mondani)

**HOLBANI** — YOUR GREATEST TREASURE IS YOUR HUMOUR = Az Ön legnagyobb kincse a humorézeré  
**SUWARA** — WE CLOSE OUR EARS FROM TALK LIKE THIS = Nem vagyunk vevők erre a rizsára

**Elea** (mert úgy hívják a nőt, aki segítene nekünk) ad egy adag ennyit, ami, majd utoljára levizsgáztat bennünket a szavakkal kapcsolatban. Nemsokára egy különös figura is felbukkan: **Tassiehoff Kasszafüröláb!** Mielőtt leszámolnánk vele, engedjük beszélni (**YES**), s elmondja, hogy **Lau** veséjét végül is nem ő, hanem társnője lopta el. A **CRYSIS** név ugyan nem sokat mond neki, de a monogrammos vesse miatt ő is rá gyanakszik. Szóval **NO**, majd tovább. A 07.12-nél egy hang kérdezi minket, **MAHENE**-t? Üdvözlőjük, **GEBENE**. Erre hipp-hopp, megjelenik az *ell* tábor, ahol kedvünkre beláthatunk, s egy idő múlva **ELEA** is megjelenik (akit véletlenül se köszöntünk néven, mert megkért minket arra, hogy ne tegyünk olyat), majd elvezet minket a királyi párhöz.

Ott kicsit kifaggtat minket az *ell* király (a kérdésért fordítja ugyan a férje, de válaszolni **hulderfolk**ul kell), s értelem szerint válaszoljunk (**GEBENE**, **BILBARA**, **LIMENE**, **SHUWARA**, **LIMENE**, **LIMENE**?, **GEBENE**...), majd egy kicsit mi is meséljünk arról, amit kérdeznek. Mondjuk az igazat, tehát ismerjük **FASTILLION**-t, jártunk **KRISTOPHANT**-ban, de még nem voltunk **NEW AURIUM**-ban, stb. Mielőtt elergetnének, megkérnek minket, hogy számoljuk össze a leveleit a legnagyobb fának. Az a 13.12-nél van, de ekkorra már ottlünk a koordináta kiírás + térkép. Kezdjük el számolálgatni, mire **Tass** tiltakozik, s azt ajánlja, hogy vágjuk ki (nem is rossz ötlet, de mivel elég szívós, most hagyjuk, majd visszajövünk). Olyan tizenvalhazeyereről is számla a gép (szerencse, hogy nem egy képet mutat a fárol, s nekünk kéne számolgatni), majd mondja, hogy OK. Vissza. Adjuk meg nekik a számot, s a király el is megy, de hamarosan visszatér a hírrel, hogy azóta már leesett pár levél (megmondja, mennyi), s menjünk vissza megint. **Furfang!** Vonjuk ki a megkapott összegből a leesett levelek számát, majd fussunk vissza a királyhoz, s most ezt írjuk be. Ez már rendben. Egy fátart fogtunk, és ebből arra következettnek, hogy tényleg vesélyes lehet a dolog mögött. Végre rátérnek az ajándékozásra:

- egy **VASPIKELYE (IRON SCALE)**, amit egy láncra fűzve odaadnak az egyik emberünknek (majd még jól fog jönni)
- egy **GYURU (RING OF DECEPTION)**, ami majd segít felismerni az alakváltott **draconia**kat (**aurak** és **sivak**)  
aztán jópár varázstárgy (**FLAIL +4**, **COMPOSITE LONG BOW +4** + **veszék**, **ELFIN CHAIN MAIL +4 (!)**, **POTION OF SPEED**)

Befejezésül a király megteszi **Tass** meg minket követelne, majd megeskete vala-mire. Na, megünk alakúink, holnap indulhatunk (addig is lakoma a tiszteletünk — mert megszámoltuk a leveleket). Felkelünk. Itt, de furcsa, hogy ilyen hosszú a kormunk, a hajunk, a szakállunk, megzsebszódottak a cuccaink! **Affranc!** Egy egész hónap átaldudtunk (szerencsésük, hogy nem találjuk meg őket). Csak hogyan tud megzsebszódni egy hónap alatt egy varázskard? Nos, ez már a múlté, induljunk ki ebből a völgyből. Nemsokára rálelünk **ELEA**-ra, aki megígéri, hogy kivezet minket, de közben mesél egy történetet egy asszonyról, aki betévedt ide, elaludt, s mikor felkelt, kiment. Ez nem is lett volna különös, de ez a nő az ő anyja volt, s ráadásul egy évig aludt, miközben egy gyerek is szült az egyik pajkos **hulderfolk** fickónak. Azt szeretné, hogy ha látunk valakit, aki nagyon hasonlít rá, mondjuk neki a lánya nevét. Nem esket meg minket, mivel a **hulderfolk**ok esküje vesélyes dolog, inkább csak kér. Oh, igen, **Tass** már lekopott.

Induljunk a délebbre lévő **NEW AURIUM**-be. Ez egy közönséges települéppel hely, ami régebben sem volt valami mennyország, de mióta egy **Trandamer** nevű **Hiddukel**-választotta főpap átvette azt a maradék halmait is a bá-bírályoktól, meg féken tartja a lordokat, nem lett egy kellemes hely. Telis-tele élőhaltakkal, fanatikusokkal, s **Trandamer** legújabb ötletei (illetve **Hiddukel** és rajta keresztül **Erstem** javaslatai) hatására **sarkányfattyakkal** is.

Amint belépünk a kapun, egy tipikus **thenoil** alkut felajánlja, hogy szolgálhatunk mi is az itteni hadseregben. Vállaljuk el, s egyenruhát is kapunk ott, ahova elvezet minket. Így könnyebb lesz elvagyolni, meg pár előnyünk is származik majd ebből. A legnagyobb az, hogy ha élőholt-toborzó őrárral találkoznak, bátran vállalkozhatunk arra, hogy majd mi elvisszük őket (pedig az órok között alakváltott **sivak**ok is vannak).



Az embereket odaadák nekünk, el lehet őket engedni. Ha valaki mégis el szeretné a rabokat vinni a börtönbe, akkor az egyik nő egy átkot szór ránk. Pihál!

A legjobb lenne, ha valahogy beférkőznénk a felkelők táborába, ehhez keressük fel a **Kocsma** a **Csendes Kenderhez** nevű helyet (04.16), ahol egy feltűnő *Mislastaxa* pap kortyolag valamit. Hm, sok neki az a 6 korsz. Kezdjük el kedvesen rávigyorgni. Az arca ugyan elkomorol, de megígéri, hogy meghív minket, ha megteszünk neki valamit: szabadítsuk ki a rabokat a börtönből. Mi sem egyszerűbb ennél, menjünk oda (22.10), az ajtót torjók be, majd üssük le az összes rossz figurát. Utána menjünk be a cellákba, s ott **PICK**-eljünk ki minden zárat, majd engedjük el az embereket. Ha visszamegyünk a bárba, tettünkért cserébe nem csak egy korszó langyaleg sert kapunk, hanem egy **talizmant** is, ami arra jó, hogy a felkelők kedvesek lesznek hozzánk. Sok hasznos hely nyílik meg előttünk, csak **TALK**-junk egyet. Keressük fel a *Mislastaxa* templomot, ahol megkérnek minket arra, hogy nézzünk körül a palotában, mert valami nincs rendjén, több *draconian* jön ki, mint amennyi bemegy. Kapunk egy bejáratot a palotába, ha valaki egyet kereset. Itt Erre várunk, ám ha valaki akarja még egy **CLAY PASS**-ot (amivel beengednek a palotába), el látogathatja a hadnagyaikat, aki megkérdi, honnan is vagyunk valók (ne az legyen a válasz, hogy nem tudjuk), jelentézzük nála parancsokért, mire elküld minket a *Hith* templomba, hogy ott majd megmondják. Kerülünk oda, itt lesz egy furcsa, **SPECIAL BLESS** felirat, amit ki lehet próbálni, de akkor egy jó kis csapetárika számlhatunk. Amúgy a hadnagyaot is le lehet csapni, s akkor **SEARCH**-csel az egyik szobában parancsokat találhatunk. Ha viszont a papoknak az **ORDER**-t mondjuk, akkor megkapjuk a parancsot, hogy vigyünk ujoncokat **HAWKBLUFF**-ba. Mindegy, hogyan, de menjünk a palota egyik ajtajához, ott mutassuk fel a **CLAY PASS**-t, mire beengednek minket.

Ugorjunk be az egyes helyre, ahol egy palotáris hacukát is kapunk, vagy ha valaki jobb kedvében van, akkor fel is apríthat mindenkit a szobában. Most kerülünk fel a második szintre (választhatunk egy csata, vagy egy **KNOCK**-olható ajtó között a feljutáshoz). Időnként lehet, hogy egy figura valami **ÜRCHIN** nevű majmot fog arulni (50 steelért), ami gyakran visszaugrul a gazdájához (igy neki jó üzlet), vagy egy olyan, aki a *draconianek*nek szállít „borocskát”, ami viszont eléggé meg fogja a mi torkunkat égetni (mert nemcsak erős, hanem mérgező is).

A második szinten, délkeleten beleakadhatunk egy *lich*-be, aki rögtön kérdésozódní akarja, ha valaki nem óhajtana megküzdeni vele, s maréknyi csapatával, jobb, ha nem áll vele meg szóba se. A harmadik szinti feljárót viszont pár *draconian* őrzi, akik addig nem akarnak minket feljebb engedni, míg nincs arra engedélyünk, hogy **ÜRCHIN** viszont segíthet a dolgon. De ha ilyen most pont nem lenne, akkor usgyi lefele, egészen a **DUNGEON**-be (eddigre már nem ártana valami parancs se a papoktól). Ott vissza ne forduljunk, mert akkor egy kisebb seregnyi *fatty* fog felszeleltesünkre indulni. Menjünk egészen a csatával jelzett helyig (ahol most ugyan nem lesz csata, de legközelebb igen). Egy **ENCHANTED AURAK** fog minket fogadni, akit hagyjunk, hadc beszélje ki magát, majd adog magatehetetlen *draconian*, akiket el kell vinnünk **HAWKBLUFF**-ba, de úgy, hogy a hajuk szála se görbüljön, indulhatunk is felfele, de felúton egy adag *thengy* katona ugrik elő, s indul kardját fenne az újszülöttek fele. Ilyet nem sok jó hazafi szokott tenni, tehát hagyjuk őket békén

(**WAIT**). Természetesen felkelők voltak, de a magyarázódsárára már nem maradt sok időnk, elhúznák.

Most már jobb, ha nem megyünk vissza a *draconianek*hez, hanem induljunk fel a 3. szintre. Előbb-utóbb találkoznék egy ropant intelligens és csinos *torpe* hölgyvel (mondjuk egyik sem igaz, de legalább erős, ami nem utolsó szempont egy nőnél...), aki arról faggat minket, hogy utáljuk-e a *draconianeket*. Hogyne, annyit értekes időnkét elrabolták. Nagy örömben csatlakozik csapatunkhoz (mint 2x. szintű harcos), és ajánlja, hogy látogassuk meg a királyékat, bár csak a királyhoz érdemes bemenni (meghisszük azt), mert a király egy kicsit gyáva.

Ja, majd elfelejtettük, mikor fel akarunk jutni a 2. szintre, lesz egy ajtó, ahol a *draconianek* rögtön nekünk esnek, majd egy *aurak* agyagtáblákat akar megsemmisíteni. Nyomjuk le, mielőtt sikerülne neki.

Szóval, feljutottunk a harmadik szintre. Itt fussunk király anyánkhoz (5, a 6 a király) s jelentézzük nála, mint felkelők. Megveregeti a hátunkat, majd elvezet a tűzhöz, s elárulja, hogy emögött egy titkos ajtó van, ami oda vezet le minket, ahol a *draconianek* csinálják. Elmeséli még, hogy általában egy setét ruhás alak beszedt neki rólk, aki már nagyon vár minket. Kapunk egy pécsetgyűrűt is (most már végre felmehetünk a harmadik szintre). Akkor titkos lejárát. Ez pompás, ilyet meg úgysem látunk, irány le.

Síessunk, mert hamar befejezik a szertartást. A kettes pontnál egy hatalmas gong van, ami időnként meggongul, emiatt nem tudunk pihenni a kastély első és azalatti szintjein. Törölgesseük le róla a rúnákat (természetesen felrobannak) — **DEFACE RUNES**, majd a ruhánkról azoknak a *sárkányoknak* a véré, akik ezután nekünk jönnek. Tovább a hármashoz. Aha, itt a nagy ceremónia. Épp meghívják az *abishaiókat*, hogy foglalják el a *sarkányfiókok* testét, hogy *draconian* lehessen belőlük. Mellesleg nem tudja valaki, hogy miért pont az **Abyssról** hívják az *abishait*, mikor az *baatezu*, az *baatezük* szeretett lakhelye a **Kilenc Pokol**? Persze, az **Abysson** sok más jellemző lény is van, de már csak a **Vér Haborúja** miatt is azt gondoljuk, hogy nem sok *tanári* engedné meg nekik a lakásuk-utalást. De, úgy látszik, **Krynnen** egy csak egy rossz siket ismernek, s ezért helyhiány miatt össze kellett szüfoelődniük (amennyire végtelen számú, végtelen nagy sikokon ez lehetséges). De semmi baj, ilyen filozófia gondok nem nagyon foglalkoztatnak jelenleg minket, mert csata. Majd megint, aztán megint, míg végül elviszik a tojásokat, a szertartásnak vége. Le lehet kukkantani a **DNG 2**-be, vagy a kriptákba, ahol az egyesnél egy halom *beholderbe* akadhatunk, de ha valaki jobbat nem tudna, akkor nézze meg *Trandamere*-t az egyes **DNG** egyes pontjánál. O maga persze elmenekül (mint *Manhoon* is megfogott a **POD**-ban), de a szobáját azért kiramolhatjuk (értékes varázscuccok). Itt készen is lennénk, most keressük fel **HAWKBLUFF**-ot, a *thengy* vallási központot.

Egy kis egyéb helyszíni-ismeretős **NEW AURIUM**-ben:  
07.24 — Training és pihenési lehetőség, s adnak **SHORT SWORD +4**-et  
12.21 — *Draconian* boltos  
16.23 — *Reorx* temploma (*Trandamere* bezártta, úres)  
13.20 — *Idamar* temploma (telis-tele *vám-pirokkal*)  
15.21 — *Hith* temploma  
08.21 — Parancsnok (most **MUMMY ROT**-tal lekszik)  
04.16 — **Fogadó a Csendes Kenderhez**  
10.23 — Alcazót *draconian* (sok **ENCHANTED**)

- 23.10 — Kocsma, *zombi* felszolgálóval
- 22.10 — Börtön
- 23.07 — Training hall
- 24.04 — Hadnagy
- 24.11 — Csak varázslókat tranel, meg
- REST
- 03.17 — **Varázsbolt (REBEL)**
- 03.14 — *Mislastaxa* temploma

Elég csendes hely, ám sokszor lesz valami engedélyre szükségünk, amit egy ékszerészti szerezhetünk be (korlátozott mennyiségben). Van itt fogadó is, ahol a mampus kérdésére **YES**, majd elmondja, hogy olcsóbb engedélyt szerezhetünk egy bizonyos ékszerestől (mint a papoktól).

- Most egy kis lelmagyarázat:
- 1 — **TRAINING HALL** (1000 steelért!)
  - 2 — Bordély, jaj, boc, borBély
  - 3 — **DEPARTMENT STORE**
  - 4 — **GENERAL STORE**
  - 5 — **ARMORER**
  - 6 — **WEAPON SHOP**
  - 7 — Ettől egy mezővel nyugatra van az akasztófa (foglat)
  - 8 — Itt árulnak a papok **KEYHOLE PASS**-t
  - 9 — Itt lenne *Trandamere* magánlakosztálya (de ide nem engednek be)
  - 10 — Ékszerész
  - 11 — Lejárát + **LANTERN PASS** kell
  - 12 — Lejárát/feljárát + **SWAMP PASS** kell
  - 13 — Fanatikusok
  - 14 — Titkos ajtó
  - 15 — Feljárát + **BATON PASS** kell
  - 16 — Tiszt, kellene neki a parancsaink (**EXCUSE**, egyébként csata)
  - 17 — Konyha (ételfelölt az északkeleti sarkokban)
  - (B) — **BATON PASS**-ra lesz szükség
  - (I) — **INCENSE PASS** kell
  - (K) — **KEYHOLE PASS** kell
  - (L) — **LANTERN PASS** kell
  - (Q) — **QUILL PASS** kell
  - (S) — **SWORD PASS** kell
  - (SP) — **SWAMP PASS** kell
  - (C) — **COPYRIGHT**

Sajnos, nem tudtuk mindegyik őrhelyet jelölni a térképeken, mert mire oda jutottunk volna, hogy felirjuk, már rég nem volt ott egy őr sem. A holtakkal beszélni meg nem sok lehetőségünk van a **DQK**-ben. Keressük fel akkor az ékszerészt! Száz petakért ad is egy **PASS**-t, olyat, amilyet akarunk. Legyen először **KEYHOLE** (hogy bejuthassunk egyáltalán), majd **LANTERN** (+ **RELEASE FORM** egy *DAVIK* nevű pasas számára), aztán **QUILL**, **SWORD**, **BATON**. Ezeket egyszerre ugyan nem tudjuk beszerezni, mert az ékszerész szerint nagyon gyanús lenne a többieknek (az már nem gond, hogy a fogadós minden jót-métt **HITH** hívének elmondja, mennyire olcsón is lehet nála illegális **PASS**-eket szerezni). Ilyenkor másképp kell egy kicsit a városban (nézzük meg a nevezetésegeket, mint pl. az akasztófa), s egy pár óra múlva újabb fogad minket. Addig lehet kérni tőle új **PASS**-eket, míg egyszer azt a feliratot nem látjuk az ajtaján, hogy elvitték egy hüvösebb helyre. Nos, akkor a fogadós ez alkalommal olyannak mondta el a „titkot”, aki nem kifejezetten örült az ötletnek, hogy megcsopajlya valaki a templom hasznát. Akkor menjünk is be. Itt keressük már fel azt a **DAVIK**-et, mert úgy hírlík, ő építette az egész templom-komplexumot. Kerülünk be, majd a legközelebbi lejárathoz. Most vagyunk a börtönben: Menjünk egy kicsit előreb, majd hamarosan találkozunk egy ügybuzgó *thengy*-vel, adjuk oda neki a cetit. Elvezet minket **DAVIK** cellájába, lépünk be. Szabadítsuk ki az őreget. Úgy néz ki, megnevelt. Aha, nincs nyelve, így könnyű. **LOK**. Most megjelenik egy kis menü, amelyben kiválaszthatjuk, hogy hová kívánunk eljutni **DAVIK** vezetésével. Ez azért is fölöttébb kellemes, mert #1: kapunk térképet és koordináta kijelzést

#2: rengeteg titkos járót ismert amihez idáig nem volt esélyünk.)

A fátylak nagy része egy-egy ilyen folyóóra nyit utat (nem valami eredeti ötlet). Mondjuk neki, hogy most menjünk a szenátushoz (SENATE), aprítani majd később is ráérünk. Ha valamire el kell fordulni, DAVIK mindig mutatja az irányt, s ha rosszfelé indultunk volna, visszafelé fog intégetni. A legrövidebb utat választja, mindenféle konfrontáció nélkül.

A szenátus épp valami tervet tervezget (azzal azt szokták csinálni), egy **BLACKWATER GLADE** nevű romhalmaz ellen. Ez minket is nagyon érdekel, lépünk be. De annyira remiszót lehet DAVIK, hogy ijedtükben kiejtik a kezéből az egyik könyvet, puff, le az étellel. Ijedtségüket majd azután vezetik le, hogy annak a színörját rancigálják. Mi most mit is tehetünk, kaszabolunk egy picinykét. *Trandameret*-t nána, hogy nem tudjuk elkapni, de azért kövessük. Miután áttaptostuk magunkat a roszkedvű *draconianek* tömegén, végre *Trandameret*-hez érkeztünk, aki épp akkor fejezi be a teleportot, belép s lelép. A fosztogatás perze megint useful cuccokat eredményez (a **BOOTS OF SPEED** pompás). Mivel ezután már nem nagyon pihenhetünk anélkül, hogy letámadnának minket, jobb, ha hamar eljárnak. Előtte azonban keressük meg azt a bizonyos könyvet. Az étellel természetesen a konyhában kötött ki, nézzük el oda. A konyha északeleti sarkában jegyez is valami liftet, amit **OPEN**. Ah! **AMROCAR** könyve (ha esetleg nem talált volna semmit, akkor lásd lentebb!) Ezután már *DAVIK*-nek is eszébe jut, hogyan is kell kinyitni a titkos kijáratot, de ha valakinek nagyon sok HP-je van, ittmaradhat egy kicsit irtani az ellent.

Ha esetleg **AMROCAR** könyve nem lett volna ott, akkor gondban vagyunk. Ilyenkor a legjobb, ha elmondunk pár átkot valakire, majd megkeressük a legközelebbi disk editort. Attól kell írni a kúdeséhez szükséges tárgyak listáját (ha megvan egy tárgy, azt 01 jelöli, és a 115-ös hexa helyen van a **BOOK OF AMROCAR**), majd a koordinátát (hogy kikerüljünk innen), amik a hexa 400, 401-es kódnak vannak. Egy kisebb berheléses (koordináta) még szükségünk lesz **BLACKWATER GLADE**-ben is, ahol a program nagyon szívesen elteleportál egy ajtó elől (és úgy néz ki, mintha ott nem lenne semmi). Ekkor is északabbra kell írunk magunkat. Főleg egyes PC verzióknál tapasztalható (és nagyon lehangozó).

Most itt készen vagyunk mindennel. Haladjunk tovább délre (vagy lehet **BAIOR**ba is menni, de az nem valami nagy helyszín).

**BLACKWATER GLADE** (a mocsárban van) Az egyes pontnál egy nagy *veres sárkány* (*othlorx*) tartanak sakkban pár *kétféle troll* és *ettin* társaik. Mivel épp kifogyott a lehellete, már majdnem nekialánk lakomázni az óriások, de beléptünkkor megkér minket, hogy nyissuk ki neki az ajtót, hadd rapuljon ki (eleg méretes ajtó lehet, ha egy *sárkány* *othlorx* csak úgy kiröppөн rajta). Tegyük meg neki, s ne is csukjuk be az orra előtt, mert akkor egy adag tüzzel gratulál a jó ötletnek (az már kérdés, hogy ha arról volt szó, neki épp kifogyott, akkor most ezt a szuszst honnan vette). Annyira nem érdekes hely.

A kettes pontnál egy **SWAMPER** (**BLACKWATER GLADE**-i ottlakó emberek, rangerok) és egy **BAKALI** (a legősibb nép, *sárkány*emberek, de ezek eredetiek, nem *draconianek*). Valami fegyverkereskedelmet szönek. Szinte biztosak lehetünk abban, hogy amint meglátunk minket, elszelelnék, de azért **ENTER**. Kövessük a **SWAMPER**-t (a *bakali* hamar elutínik), majd hamarosan

elérjük tervet, s egy lakba menekül. OK, ennyit róla. A tervet se nagyon fontosak, csak arról szólnak, hogy a *theniolak* szövetségeit kötnének velük, **BLACKWATER GLADE** elfoglalása végett. Három. Itt egy csapat *bakali* áll körbe egy ifjabb *bakali*, amint az egy hatalmas kroit teper a földre, de az *örégek* elszelelnék, amint meglátunk minket. A fiú harcába ne avatkozzunk bele, mert ez egy férfiva avatási szertartás volt, de azért Igerjük meg neki mindent, hogy bizonyítjuk győzelmét, mert akkor elszedgéri hozzánk vezetőnek. No, igen. Megkéri valamelyik tagunkat, hogy menjen vele. Mindegy, ki az, de legjobb, ha férfi (csak a tekintély miatt, amúgy nem fontos). Mondja az *örégeknek* az igazat (**TRUTH**). Az ifjabb *bakalinak* ugyan megittlják, hogy vezetőnk legyen, de azért igazoljuk tettet (hiszen ha egy *bakali* megígér valamit, azt neki sajnos be kell tartania, ami ez esetben jól jön).

Egy kicsit mászkáljunk magunk, hamarosan pedig a fiú is csatlakozik (kapunk koordinátákat + térképet). Ha valaki nyugodtan akar pihenni, felkeresheti a negyes helyet, ahol egy *ezüst* *othlorx* biztosítja békés álminkat.

Itt az idő, hogy felkeressük az ötös helyet. Ha minden OK (**Amrocar** könyve is megvan), akkor egy **TREMOR** nevű *vörös* *othlorx* időzöl minket. Itt az idő beszélni valamiképp az *othlorx*okról. Ezek a **krnyi** *semleges sárkányok*, akik nem akartak részt venni a **Darda** **Haborújában**, **Takhis** hisz is büntette mindannyiukat, így nem lett valami mennyország az életük. A *vörös* példaul retentő gyávak lettek, vagy legalábbis állandóan ketelkednek saját képességeikben, az *ezüst sárkányoknak* főleg ember formában kell járniuk, mindig védekuük kell a jó ügyet, s a gonoszok büntetése csak a halál lehet.

Fonyegessük az *othlorx*ot egy kis izombemutatóval (**FIGHT**), mire az vinnogyva elrohan, de otthaggy egy bezárt ajtot. Nyissuk ki. Mi lehet a kódzó? **SESAM**, **OPEN**! Nem. Ja, hát persze, **HABOILJUX**. Ki is nyílt (logikus, nem?). Odabent egy barlang lesz, fussunk egyre **TREMOR** után, míg (tucatnyi *vörös* *othlorx* megkergetése után) egy terembe érünk, ahol mindenre elszántan összegyűlték (egy utolsó kis nyelvéért). Legyünk humanusabbak: **NO**. Egy **BALDRIC** nevű bardi is beérkezik (ha meg nem találtuk volna meg), aki pillanatok alatt átalakul *ezüst* *othlorx*-szá. Egy kis átkorl szertünk tudomást (az *othlorx*ság), majd **Tremor** rájön, hogy van nálunk valami, ami nem a miénk. Adjuk neki talán a *hulderlok* adta vas sárkánypikkelyt (pontosabban annak a nyakláncát): **NECKLACE**, **IRON DRAGON SCALE**. Ez oldja az átkot! Ebben a pillanatban nagy halom *thenlor* ront be, majd hal meg (ha lenyomjuk őket). Most már tiszta sor: a *sárkány*nak tegyünk fel a nyakába egy láncon függő kardot (amitől nagyon berágták magukat a többi *othlorx*), majd jutalmul odaadja nekünk a fegyvert. Egy **LONG SWORD**. De milyen! **VÖRPALE LONG SWORD!** Pompás, pompás! Ez aztán a megadogod. Jókát fejtehetünk majd vele. Nyamm-nyamm. A varázslóinknak is jut valami, egy gyűrű (**RING OF WIZARDRY**, az 5. szinteket duplazza meg). A pirosak most elröplének messzire, majd **Baldric** is azt mondja, hogy hamarosan mi is követjük őket, csak előtte elintézik a *theniolak*at (hopp, szerényen, csak úgy kiirtanak egy nemzetet). Idáig a *theniolak* kötötték a *vörös* *othlorx*okat, de most már semmi sem tarthatja őket vissza **NEW AURIUM**-teljes lerombolásáért.

## BAIOR

A maradék időben látogassunk el egy **BAIOR** nevű halászfaluba, amit mostanság a hirtedtt cápaemberek tartanak rettegésben.

Egynél egy tafa egy bizonyos *Erdszéku* házaspárt tart felelősnek az egészért (mert

furcsa isteneket imádnak), de a házaspár meg a tatát, inkább nézzünk valami erősebb hely felé. A kettes egy fogadó (csak később tudunk itt megszálni), a hetes egy varázsbolt (itt igen hasznos italokra lehet elkölteni a penzünket, pl. **POTION OF SPEED**, **GIANT STR**), a hatos meg egy könyvtár (mintha annyi könyvtár lett volna régebben, minden kis halászfaluban nyitottak egy fiókot).

Ínkább írtsunk egy adag népet a 3-4 körüli helyen. A negyes pontnál *theniolak* vannak, akiket jobb, ha kiutasítunk egy másik létsíkra. Ha ez rendben, számítsunk arra, hogy gyakran fognak beléni kötni **BLACK ROGUE**-ok és **SHARKMANEK**. Most nézzünk akkor a hatos helyre, ahol egy titkos ajtó megett a falu vénye (egy nő) kuporog. Rá lehet beszélni, hogy mi jó emberek vagyunk, a falu meg lázadjon fel. Ezután már nem sok dolgnak lenne, mehetünk ki, de amikor az erdőbe érünk, egy csapat *sárkány* állja utunkat. Feltrancsrozasuk után egy deformált, nyomorék *vörös* *othlorx*szal kerülünk szembe, aki most ugyan nem támad, de gyengéldedik. Etsük meg, itasuk meg, dőlölünk neki altatódtól, bofíztesük egy kicsit, majd vigasztaljuk. Igerjük meg neki, hogy elmegyünk a *gnómokhoz* (mert el is megyünk).

Ha ő is elment, emberek menekülnek a faluból, mert nagyon rosszul áll a felkeles előremenetele. A TV és rádió állomások már elfoglalták, de a cápaemberek megállíthatatlanul törnek előre. Természetesen mi odafutunk, majd kaszabolunk (változatos mi odafutunk, majd kaszabolunk (változatos). Az emberek elvigyorodnak, beszédet várnak, mi meg mehetünk el innen is. Visszamehetünk **Blackwater** **Glade**-be, ahol keressük fel **Clematrit**-t. Épp nála volt **Baldric** is, aki nagyon nagy sebességgel felhúzza a slóccát, majd kioszt egy kis kincset, s elvisz minket **Hithekelre**, ahol a *gnómok* a citadelláikat építik.

## GNOME CITADEL

Megjegyzendő, hogy azok a *gnómok*, akikkel a **Sárkánydárda** **Kronikában** megismerkedhetünk, a *minoik*, csak a kevésbé hasznos tagjai tadjunk. Az igaziak a *gnómok*, akik viszont csak **Taladason** laknak. A palotaszintre visznek minket, ahol beszélhetünk a királlyal, de idáig minden háborús szövetséget visszautasított. Azért menjünk előre. **Tass** és **Draenor** kapitány is itt van! Az klassz...

A király igen furcsán viselkedik, de addig semmi gáz nem lett volna, ha meg nem csókolgatja a gyűrűjét. Tudniillik ekkor emberünk előrehajol, s a mi **RING OF DECEPTION**-ünk meg jelez! A király egy **AURAK!** Nagy meghökénesek (emiatt nem szokott mostanában rángani az arca) és harcok után kezdjük el kerésgéni az igazi királyt. Ezentúl ne nagyon számítsunk sima *draconianekre*, majd mindegyik **ENCHANTED** lesz.

A LIFTEKkel közlekedhetünk a szintek között, de lefelé mindig vigyázzunk, mert szobdóni fogunk az esztől. Pár érdekes hely: 2: Teszt terem. Itt egy *gnóm* orditozva rohangál egy dunsztosuvaggal, ami tele van bugyborékoló zöld folyadékkal. Kapjuk ki a kezéből, majd dobjuk bele egy kukába, s így rengeteg XP utat a markunkat (a robbanás meg ártalmatlan lesz).

3: Csata sívakkal (épp felválnék pár *gnóm* formáját)  
4: Egy *gnóm* kere(s)ztre feszítve, segítségünk rajta (XP)  
5: **REORX** templom

6: Egy *gnóm* kisgyerek cicája bement az északi folyószóra, s anyukája őt nem engedte oda, mert hírek szerint kísértettarta helyi. Menjünk be északra, majd egy titkos ajtó keressünk, ami a hetes terembe vezet. Ez egy nagyon tisztántartott hely, csak egy kőládával, vitrinrel meg kacatokkal (csontkítási jelenetekkel) diszítve. A kőládát kinyitván egy öregember szeme pislog vissza, s ha kiengedjük, akkor na-

nyon megőrül annak, hogy végre valaki kiszabadította innen. Gyengélkedik, de azért ne nagyon segítsünk neki, inkább **PUSH OFF** (visszalak), mert abban a pillanatban két hegves foga nő, s a lelkes emberből leszik két színtet, Azután csata. Az itteni kardok átkozottak. Kifelé menet a cica is ott kuksol az ajtó előtt, vigyuk vissza a kisgyerekek.

7: Titkos terem, **vámpírokkal** (lásd 6)

8: Varázsbolt (pár pluszos fekvőgyér)

9: **Minotaurusok** rakbent, akiket **gnórnak** alcázott sivakok tartanak fogva. Ha kiszabadítjuk őket, ők is **draconian** fognak keresztelni.

10: Egy kutyától, ahol egyiktől kutyá, másik nemcsak eb, hanem **draconian** is (ötlesek a fiúk!).

11: Varázsajtó (**DISPEL**)

12: Tolvajok (támadni, mert támadnak)

13: **TRAINING HALL**

nduljunk el a **GUEST ROOM** színtet, ott keressük fel a 11-es pontot. Egy ajtó zárja el az utat, ezt mindegy, hogy nyitjuk ki (gazdaságos a **BASH** és a **PICK**). A következő **DISPEL**gy. Mielőtt északra fordulnánk, készüljünk fel az egyik legnehezebb csaták(k)ra. A legfontosabb, hogy mi tudjunk először lépni. A gyalgolag A2-A3, a futóval pedig A3-C5. Legelőbb egy nagyon gyanus király fog előlattanai, egy kockával. Mivel gyanus, mondjuk csak neki azt, hogy állj (**HALT**), mire inkább felénk hajítja a szerkenyűjét. Bukjunk le (**DIVE**), aztán csata. Mellesleg, ha egy szobát megcsináltunk, akkor mindenképp pihenjünk (ha lehet). A király/ákirály egy telepörtba ugrik. Utána.

Egy bőrtömbbe kerülünk, ahol most együtt van az ákirály és a valódi. Mind a kettő nagyon ramty állapotban van, s mind a kettőnek megvan az a szemérgása. Az egyik szól, hogy vigyázzunk, mert **draconianok** akarnek minket hátbatámadni forduljunk is meg (**LOOK BEHIND**). Mondjuk ilyenben igazából semmi rizikó nem lenne, mert azért elég lenne, ha csak az egyik ember fordulna hátra. Végül is mindegy, mert csatáznai azért kell (ez nem lesz olyan nehéz). Utána a két király közül úgy szűrhatjuk ki az igazit, ha egy kicsi vörö veszünk tőlük. A **draconian** zöld, a **gnóm** piros. De az **aurak** inkább feladja magát egy kis fenyegetőzés után (harc nélkül).

A királyt meg elvisszük meleg helyre, ahol kikürráhatja néhátját (igaz, a **REORX**-temp-lom feltámasztani tud, de néhát gyógyítani nem). Azonnal elrendeli, hogy készüljön a sereg, mert elmelegünk a **Láng Tornya**-ba, ahol a gonoszok főhadiszállása, és a legendás **Gratanich** (vagy más néven **Szürke Drágakő, Szürkekő**) van. Ez a **Láng Torna** a látatenger kellős közepén van, és valóban lángokból áll. Kivülről forró, ám belülről kellemes (elég sokat kell fizetni a légkondicionálásért).

Ez a **Gratanich** egy abakusz-színtű hűlőseg, nem sok dologra volt jó, csak ilyen-mikre, hogy ez csinálta a **törpéket** és **kenérdereket** a **gnómkokból** (2nd edition szerint a **Kovácsokból**), a **minotauruszokat** az **ógarokból**, maga **Reorx** kalapálta, ez kell a **gnómk**ok főlelelataának (a **Világgep**) működéséhez, és nem utolsósorban, ez hozta **Krynne**re a mágiát. Tehát a fene se tudja, minek ekkora hühő ez, de mi segíteni fogunk.

A **gnómk**ok csodálatos túzhajói (amik képesek a látatengeren is utazni) és szélfelhőj által relatíve hamar odaérnek a toronyhoz (amit már egyszer megpróbáltak elfoglalni a **gnómkok**, de akkor nem sikerült). Tele van **sarkányokkal** a levegő, de hamarosan **Baldric** is megérkezik csapatával, s főleg az ő részétjük lesz a legveszélyesebb. Minket meg kitessnek a tetőn, feladatunk pedig bejárni megtalálása (és a **Követ** is vissza kellene szerzeni). Most még mindegy, merre megyünk, ugyanaz lesz a vége. A hidra lépünk rá (velünk van **Draenor** ka-

pitány), ám hirtelen megjelenik **Crysis**, s **Draenor** utána menne, de mindenki ugyan-úgy leessik. Mikor megérkezünk a méretes esésből, azt vesszük észre, hogy egy cipőn kívül csak **Draenor** kapitány is **Crysis** vezetett el.

Természetesen a nulladik szinten vagyunk. Ezen a szinten **tűzóriások**, **ettinek**, **szalamandrák** és **vasgólemek** vannak. Azt tartuk szem előtt, hogy az itteni lényekre nagyrészt nem hat a tűzvarázs, de a **CONE OF COLD**ok számát vegyük maxra, mert irtó jó pusztítást tudnak véghezvinni. Lehet dolgnak pár **FIRE SPIRIT**tel, **FIRE MINION**-nel (ez főleg allergiás a hidegre), **FIRE ELEMENTAL**lel. Kerüljünk az egyes helyre, ahol csata (**HALL OF FIRE GIANTS**), majd el a kettes helyre, ahol egy kerekelt forgatnak **vasgólemek**. Akadályozzuk meg őket munkájukban. De pár **óriás** fog először nekünkjönni. Ha ez kész, mehetünk az egyes szintre.

Az egyes szinten lévő tizes rész térképét külön megrajzoltuk, mert valahogy nem illlett a teljesbe. Előre megmondjuk, hogy a kettes szint térképe nagyon meg lett keverve, messze van a tőkelelelőti (de azért valami irányt ad). Ezért sorry. Az egyes szintre az északi feljárón menjünk.

Keressük fel az egyes helyszínt (útközben **beholderek**, **draconianek**re számíthatunk), s ott **sivak** hullajelöltek után nyissuk ki az ajtót, mire egy csapat **gnóm** önzönik be. Engedjük, hogy pár hozzánk csatlakozzon, mert így legalább az ellenfél varázslatai többfelé oszlanak. Tizenegyedik szintű harcokos, kilencvenkisz HP-vel, **MORNING STAR**ral meg rövid ijául. Csakát után mindig felgyógyítjuk magukat. Egyszerre max 6 lehet velünk (ha elfogyának, később jöhet majd utánaötölés).

Azért van két kettes helyszínt, mert mindegyiknél előfordulhat a következő: egy gigantikus számszerj a legrogtive, de aminet hozzáérünk, **beholderek** gurulnak (lebegnek, leválnak) felénk. Célozzuk be az egyiket, az rogtvet szörnyethal (a falhoz szegeztük). Egy **beholdert** lenyomni meg nem nagy ügy. A hármas helyen a fal tele van polcokkal, a polcok meg láncokkal (ezeket csinálta **Takishis** a leendő raboknak). Mivel ilyen előrelátóak voltak, hányjuk bele az összeset az ústbe. Ha elfogyott, pár **vasgólem** is jön. Dobjuk bele őket is. Most keressük fel a tizes hely egyes pontját, ahol pár **gnóm** éppen azon szorgoskodik, hogy feljártót építsenek. Menjünk feljebb.

A második szintet kezdjük pár nehéz csatával, keressük fel a hármas pontot, ami tele lesz mindenféle varázslóval (meg az a terem is, ami innen nyílik). Lesz **DARK WIZARD**, **lich**, **FIRE GIANT WIZARD** (hűt) és pár segítőtök. A kettes helyszínt is csata van, de utána egy **ELIXIR OF YOUTH**-ot is nyerünk.

Az egyes ponton egy felakasztás előtt álló **DARK WIZARD** van, mögötte pedig egy fenyegetőző nő. **RÁSHOUT**hatunk, majd feltesz egy kérdést, amire látszólag mindegy, mit válaszolunk (ha valaki tudna olyat, amire nem ugyanaz az eredmény, szólhat). Egy ismerős pofa tűnik fel. Erről értesítsük őt is, és mondjuk, hogy **ELEAr**a hasonlít. Elvigyorodik, majd elkezd ugrándozni az úgyon, ami hamarosan felveti a következő szintre. Hasznos varázslatai vannak, azt meg kell hagyni. Feljutunk a harmadik szintre.

Egynél csata, kettőnél szintén, de ez jóval nehezebb, mert itt van a **DRACONIANEK**nek egy főoltárja, s ezt nagyon védik. Ezen a szinten vannak a deformált **sarkánylókak** is. Ha püföltük egy kicsit a nevet, akkor keresztünk egy lukat. Itt épp egy **gnóm** hajó emelkedik fel, amire nekünk is van berletünk. Egy szökkenés (**LEAP**), és máris a felelőzeten vagyunk, majd a negyedik szintre kerülünk. Itt épp **Draenor** és **Crysis** rohan be a terebbe, egymást kergetve. **Crysis**-

nak segít pár **draconian** is. Épp valamit varázsolna, mikor mi közbelepusztunk, varázslatát (**USE SPELL**), **DISPEL MAGIC**-et **Crysis**-ra málja. **YES**, **Crysis** ugyan kikerült a **CHARM** alól, de a **draconianek** akkor is támadnak. Ha ez rendben van, akkor **Crysis** + **Draenor** örülnek egymásnak, de nem sokáig, mert repülni fognak. Pihenjük ki magunkat, majd el arra a hidra, ahol idáig leestünk. Azonnal délre menjünk, s gyilkolászások után (ilyenkor már rettentően untak a harcokat!) elérjük a **GRATANICH**-et. Most nagyon pihenjük ki magunkat, s ajánlót addig várni, míg a holdak pont cool állásban nem lesznek. Memorizáljunk mindegyik varázslóval lehetőség szerint 5 **POWER WORD KILL**, s akkor később OK lesz. Epp hozzáérnénk a híres sódérhez, mikor ismét belevatkozok a dolgokba, az a fekete ruhás, ezústhagy shapechangelte földigiliszta, **RAI...**

Végre megtekinthetjük **Kryn**nev kedvenc síkját, az **Abyss**at.

Nem egy túl kellemes hely, pihenni nem lehet, az ellenfelek meg nagyon jól félre tudnak minket vezetni azzal, hogy pl. a **DARK WIZARD**ok **csontvázharcos** borbé (csontba) bujtak, a **vámpírok** pókok formát vették fel, stb. Egy kisebb lista: **FIRE MINION** — **DISIR**, **WHITE DRAGON** — **DEATH DRAGON**, **PURPLE WORM** — **AMPH DRAGON**, **DRACONIANEK** — **draconianek**, **Raistlin** — földigiliszta

Menjünk innen egyenesen (E-re), s hamarosan egy kunyhóhoz érünk, amiben **draconianek** szorgoskodnak, s csiklandozák **RAISTLIN** talpát hatalmas tollakkal. Mivel **Raistlin** úgy érzi, nem nagyon illik a szerepéhez a kacagás, inkább halálordásokat hallat. Ugojunk be, **APPROACH MAN**, megöl **draconian**, majd végre elmeszhetjük **RAISTLIN** torkát. Azaz láncait. Válaszínleg sok emberünk beleszult ebbe a csatába, de a varázslóval meg a papot mindenképp övjük. Félelmetes fogcsatogtatás (erre **Tanya** tanította) és pillantások (ezt pedig anyukájától lesté el) után megkérdezz minket, hogy ismerjük-e, amire olyan mindegy mit válaszolunk, mert megölni nem lehet vele. Az utánancsója, inkább akadályozzuk meg a **Sötétség Királynőjét** abban, hogy testet öltve ismét **Kryn**re lépessen. Há, most épp ráérünk, lehet róla szó.

Kifelé menet egy-két (pontosabban 3) botor **BEHOLDER**nek öltözött **kobold** támad ránk, de **RAISTLIN**nek hamarabb el tudunk futni. Innen folytatás utunkat keletre, míg egy másik épülethez nem érünk. Csengésünk be, de senki sem nyit ajtót. Akkor invitáljuk meg magunkat.

Odabent egy aranyharang alatt láthatjuk **Taslehoff** társát, épp a lépeket számolja. Ha innen azonnal nekitámadnánk, szempillantások alatt belelépnénk pár égerfogóba, amik rozsdások voltak, és hamarosan bele is halnánk vérméregzésbe. Inkább lopakodjunk egy kicsit (**CREEP**, **CREEP**). **Takishis** meg mindig nem vett minket észre. Várjunk, hátra megöregszik, és abba hal bele. Nem, de **Raistlin**nek van egy mentőötle, dobajuk meg kavicssal, abba biztosan beleszult. O ugyan el tudott dobni vagy 70 centire, de azonkívül még vagy 60 fokot tévedett is a célzásban. Na, majd mi Daing! Ez se a nót talála el, de legalább a harangot, s így felénk a léptekből (mi meg késleltetjük ezzel terveit). Egy kis pajkos játéket **Raist** meg **Taki** között (mi is megpróbálkoztunk egy neveléses **FIREBALL**-lal, de nem sokat fog érni), miattal mi csináljuk a következőket: **RUN**, **NO**, **WAIT**, **DUMP**. A kárunk keresztül ugyan visszatudunk, de **Raist** ottmaradt, s immár örökre (hehe, **Dalamar** ezért mennyi pénz fog adni!). Itt a **GRAYSTONE!** Mindegy, mit csinálunk, mert pár perc múlva kibukkan egy fej a kőből, majd megé, egészen ötög. Hóhó, ez **Takishis** avatárja!



Nem gond, csak le kell győznie a Ajánlott stratégiai (egy gyönyörű 8-10 mezős ellenfél): ne a testet támadjuk, mert -40-es AC-1 elég nehéz lesz megútni, hanem a fejeiket. Ha mind az 5 elpusztult, akkor nyerő. A legjobb, ha veszélyességi sorrendben **POWER WORD KILL**-el kilőjük a fejeiket. Ez is megvolna (ilyenkor min. a papnak élve kell még maradnia). Alatta az igazi **GRATANICH**, de persze megint elszelel (mint élete legnagyobb részében ezt tette). Megérdemeljük a pihenést, de még messze nincs vége.

Kerülünk le a harmadik szintre, onnan pedig a másodikra. Ha időközben egy *draconian* egy tükört cipel hozzánk (amin keresztül *Takvral* dumálhatunk), ellenszennünk jelűű törjük darabokra, de előtte csapjuk le az üveget tartó két *aurakot* (**KILL, SMASH**). Harc után induljunk el az egyes ponthoz, ahol időközben egy vasvirágot látunk, amint a *Gratanich*-et befogja. Itt egy csata (**ATTACK**), két csata (**ATTACK**), három csata (**ATTACK**), de egyszer egy ötfeláldozó *gnóm* felemeli szélhajójával az egész szerkenyűt, s bele akarnak merülni a gépekkel együtt a lávába, de megmenthetjük, ha a tartóköteleket elmsztük az utolsó pillanatokban.

Hurrá, megvan a **Láng Tornya**, mi meg mehetünk haza. A *Gratanich* ugyan nem a miénk, de lehet, hogy jobb is... Azért abban nem lehet reménykedni, hogy a láva elpusztítaná.

A citadellán ugorjunk fel a palotába, ahol a

király fogad minket, majd egy ünnepi lakoma kezdődne (egy kis animációval, amit lehet end-seqnek tekinteni), de kintről hatalmas rázkódás. *Tremor* visszatér. *Baldric* hősiesen elvállalja a feladatot, hogy legyőzi (ami nehezen fog neki menni, mert el kell lopnia megint a vaspikkelyt), de nekünk marad *Tremor* baráti köre (olyan 30 *sárkány*). A *Baldric-Tremor* harcot a klasszikus sárkánycsata bédigizett képevel mutatja. És vége. Innen azt csinálhatunk, amit akarunk, a palotát el lehet hagyni, vissza lehet jutni **Taladasra** is (kerülőúton), s élvezni az életet. Ha valaki gondolja, újrakezdheti az egészet a régi karakterekkel (**REMOVE**), eggyel nehezebb fokozatban.

Végül egy kis ötlet a *kristophani* bank kihasználására (csalás). Menjünk be emberinkkel, pakoljunk be minden olyan cuccot, amit meg szeretnénk duplítani, meztünk, lépünk ki, csináljunk egy másolatot a **VAULTx** valamiről, vissza, vegyük fel a cuccokat, meztünk álljzunk, a **VAULTx**-nek a másolatát pedig copyzzuk az újra. Így ott is marad, meg nálunk is lesz a tárgy. Nem túl bonyolult, biztososan rájöttök hamar, de azért leírjuk. Nem mintha enélkül nem lehetne elmenni a végére, mert mi is csak azután játszottunk ezzel, hogy befejeztük a gamét.

Maximum negyvenedik szintig lehet fejlődni, a tolvajjal igen hamar el lehet odáig érni. Varázslatoknak természetesen csak a harmincadik szintig változnak a memorizál-

ható varázslatainak száma, utána már mindenhol csak a HP nő.

Egy kis jelmagyarázat Taladashoz:

- 1 — **HAMLET OF HIZDEN** (start **Taladason**)
- 2 — **LIGHT TOWER**
- 3 — **KRISTOPHAN**
- 4 — **THERA**
- 5 — **TRILLOMAN**
- 6 — **VINLANS**
- 7 — Itt nincs semmi, de érdekes hely
- 8 — **HAWKBLUFF**
- 9 — **NEW AURIUM**
- 10 — **BAIOR**
- 11 — **HULDERFOLKok erdeje**
- 12 — **BLACKWATER GLADE**
- 13 — **GNOME CITADEL**

Úgy néz ki, befejezzük a leírást. Nagy köszönet illeti Fehér Gyula nevű olvasónkat, aki szintén elküldte nekünk a leírást (és segítségünk volt a **BLACKWATER GLADE**-i ködszónál).

Egy biztos, több *Dragonlance*-es *SSI* játék ezekkel a karakterekkel nem lesz, tehát ennek nincs már folytatása.

A leírásban egy-két részletet a **TSR** cég **TIME OF THE DRAGON** c. kiadványából van, magyarra fordítva. Mindenféle módon le van védve minden. Ja, és bocs, hogy ennyi képpel illusztráltuk a játékot...

• HáPI

# Flight Simulator 5.



**Flight Simulator.** A személyi számítógépekre készített repülőgépszimulátorok közül a legvalóságosabb, s ezzel az új verziójával talán a legszebben kivitelezett (ez persze izlés kérdése is).

*Microsoft*-ék megint nagyot alkottak (**Megint?? — CoVboy**). Az *EGA*-s *FS3* után '90 körül megjelentették a *VGA*-s *FS4*-et, de a jelek szerint sikerült észrevenniük, hogy a *VGA* videokártyából sokkal többet ki lehet hozni. Az előző részeknél az újítások nem voltak valami látványosak, de az *FS5* annyira eltért az elődeitől, hogy egyáltalán nem lehet felhasználni az előző részekben alkotott dolgokat (pl. **AIRCRAFT** vagy **SCENERY DESIGNER**). Egyedül a *FS4*-ben leröpült **Logbookot** lehet átmenteni, azt is úgy, hogy bemásoljuk a **PILOTS** könyvtárba.

Nos, *FS*-ről 'leírás't csinálni csak a teljes-ség igénye nélkül lehet (egyébként **ELITE** jellegű röstesztáza lenne belőle). Mivel valószínűleg tartom, hogy a helyigényes proggy-t (7-8 mega) csak a megszállott *FS*-rajongók veszik meg/át, ebből a szöveg-halomból kihagym az azt, ami a *FS4*-ben benne volt, vagy csak utalok rá. Vágujnk is bele a menük sűrűjébe!

## OPTIONS

- **Entertainment:** Néhány játékfajta.
- **DUAL PLAYER FLYING:** Modemezősdí.
- **FORMATION FLYING:** Egy gépet kell követni, miközben az műrepül. Jó móka, főleg ha be van kapcsolva a **CRASH DETECTIONS**-ben a **CRASH OBJECTS**...

- **CROP DUSTER:** A *FS3*-féle kukacombázás, 'l'-vel lehet bekapcsolni a per-metézót.
- **EFIS NAV:** **VOR** és/vagy **ILS** szerint kell repterekre repülni.



- **Quick Practice:** Kezdőknek.
- **Flight Instruction:** Repülőórákat vehetünk kezdő, haladó és légiakrobata tanfolyáson.
- **Land Me:** Leszállítja a *Cessna*-t (**Control Tower** szerint).
- **Instant Replay:** Haddnemagyarazzamm!
- **Video Recorder:** Kamerázgathatunk, meg le is jatszhatjuk. Lejátszásnál **ESC**-kel léphetünk ki, a felvételt a **BACKSLASH**-sel állíthatjuk le.
- **Logbook:** Mielőtt kilépünk, érdemes beállítani, hogy melyik **Logbook**-ba írjuk fel az új adatot.
- **Situations:** Hasonló, mint a **MODE** a *FS4*-ben.

- **Save Situation:** **CREATE MODE** from *FS4*.
- **Reset Situation:** Visszaáll a szitu kezdő-helyzetére.
- **Simulator Info:** Rizsa.
- **Preferences:** Na, ez egy hosszabb történet. Itt lehet beállítani elsősorban a hardware-hez a megjelenés minőségét. A fontosabbak:

- **GENERAL:** Betöltéskor aktivizálódó dolgok (**Startup Conditions**).
- **DISPLAY:** Na, itt van minden, mi szem-színak ingere. Ha azt akarjuk, hogy valami szépen nézzen ki, akkor be kell x-ezni a **TEXTURED** feliratot a megfelelő helyen (felhők, házak, ablakok stb.). Tök élethű, csak legyen az embernek egy 486 **DX2-66**-osa... Ha valakinek ilyesmi nincsen, akkor ne legyen olyan nagyravagyó, érje be kevesebbrel (pl. a **TEXTURED SKY** rohadtul le tudja lassítani a gépet)
- **SOUND:** Nagyon jó a digitalizált hang (a másik az olyan béna, mint a *FS4* Speakeres zotyörgése), érdemes megemlíteni, hogy kihatásolja a **SB PRO**-t.
- **COUNTRY:** Részletkérdés. A tavolságokat és magasságokat méterben vagy lábában mérjük.
- **INSTRUMENT:** Fontosabb rész a műszerfal: lehet állítani, hogy fényképszerű legyen a legény. A rádiós cuccok is itt lehet állítani.
- **Exit:** Még mindig töröm a fejem rajta.



## VIEWS

Itt lehet ki-be kapcsolgatni a különböző ablakokat, térképeket stb. Tök fölösleges, mert az ember úgyis megtanulja gombokkal vezérelni. Csak az újak:

- **Instrument Panel:** A műszerfal-kép ki/bekapcsolása. Itt jegyzendő meg, hogy a Cessna műszerfala 2 részből áll, ezek között a TAB-bal váltogathatunk. Na, mindegy, erről majd később.
- **Mini Controls:** Pici műszerfal a legfontosabb műszerekkel. Jó, ha nagy magasságban repülünk, és kikapcsoljuk a nagy műszerfalat, hogy élvezhessük a táj szépségeit.
- **View Options:** A FS4-ben ez a főmenüben volt (AXIS INDICATOR stb.)
- **Maximize Window:** Az aktuális ablakot ki-nagyítja a teljes képernyőre.
- **Flight Photograph:** Na, ez új. Repülés közben csinálhatunk egy fényképet, majd nevet adva neki a gép PCX képének elmenti. Jó, mi?

## WORLD

Ez egy új menü néhány régi és új menüponttal. Csak az újak:

- **Airports:** Nagyon jó újítás. Hasonló a FS4-féle MODE-okhoz, de itt közvetlenül régiókból a repterek egy-egy kifutópályájára kerülünk. Sokkal egyszerűbb és gyorsabb a következő pozícionálásnál, de nincs benne minden reptér.
- **Set Exact Location:** Ugyanaz, mint a FS4-beli POSITION SET, viszont a FS5 viszonyaihoz igazodik, így a Földet nem Amerika-alakú papírlapnak, hanem egy igazi gölyönak tekintik (így valósult meg Európa, meg a többi kontinens a Flight Sim. világában...). Fokokban és hagyományos számokban is meg lehet adni a pozíciót (á lá FS4).

## SIM

- **Sound:** ON/OFF
- **Crash Detection:** Már volt róla pár szó. Itt lehet beállítani például, hogy észrevegye-e a program, hogy nekiütöttünk egy Boeing 727-esnek (O'Hare-en van belőle jó sok...), vagy hogy egy szerencsétlenség után megrázó képeket mutogasson-e gépünk maradványairól stb.

- IGNORE CRASH: Örökélet.
- DETECT CRASH: Visszaállítja az alap-helyzetet, de utközés után.
- DETECT CRASH AND SHOW GRAPH: FS4-féle FLIGHT ANALISYS.
- SHOW...: A repülő maradványait is megtekinthetjük.

- **OFF-RUNWAY...**: Túl nagy sebességnél (a Cessna-nál ez 80 csomó) összetörik a gép a hepehups talajon.

- **CRASH WHEN...**: Repülőknél és egyebeknél való nekiütözés.

- **Simulation Speed:** Időgyorsítás. A FS4-ben is volt ilyen, de itt a másodpercek is gyorsabban perenek, ha bekapcsoljuk. Ha **Autopilotot** használunk, akkor a gyorsítás max. 4-szeres lehet.

- **Auto Coordination:** Ha kikapcsoljuk, külön kell kezelni a csűrőt és a lábkor-mányt.

- **Realism and Reliability:** A repülést tehetjük könnyűvé, vagy (igény szerint) realis-sá. Emellett be lehet állítani néhány mű-szert, vagy olyanokat, mint lámpák ki-gébe stb. Fontosabb az alsó részen ta-lálható néhány pont:

- **FAST THROTTLE:** Ha F4-gyel adunk teljes gázt, akkor a karburátor megtelik üzemanyaggal, és csak lassan porog fel a motor.

- **PROP ADVANCE:** Állítható a propeller-állászóg a 2. műszerfalon ('CTRL'+ '9' vagy 'CTRL'+ '3').

- **MIXTURE CONTROL:** Üzemanyag-ke-verék-állító a 2. műszerfalon ('SHIFT'+ 'CTRL'+ '9'/ '3').

- **MAGNETOS:** Csak a START-ra indul be a motor (mágneses gyújtás). A 2. műszerfalon van ez is.

- **FLAMEOUT:** Csak *Learjet*-nél. A hajtó-mű kigyulladhat nagy magasságban (40-45 000 láb), mert a levegő már túl ritka a hűtéshez.

- **ENGINE AND FUEL:** Nagyjából minden megtalálható a műszerfalon is, vi-szont többhajtóműves gépeknél (pl. *Learjet*) itt nyílik lehetőség a hajtómű-vek külön kezelésére. (Hű, de szépen megfogalmazott mondat! Ilyet még Balassi sem mondott. Persze, nem is a magyartanárómtól tanultam ilyeneket, mert ő csak olyat tud mondani, ami ha-sogossa a fületem. Pl. "Hogy szoksz te iskolába járni?" Erről ennyit...)

- **CALIBRATE ALTIMETER:** Kiszámolja a magasságot a nyomás alapján (hi-ganyhüvelyekben vagy millibarban, úgyhogy nincs sok haszna...).

**NAV/COM**  
Már régóta jó ismert, így csak az új menü-pontokkal (ja, olyan nincs is!), akkor csak az új részekkel foglalkozunk.

- **Autopilot:** Be/kikapcsolása a menü első sora: AUTOPILOT SWITCH. Megjegyzendő, hogy ez az **Autopilot** sokkal jobb és

kényelmesebb, mint a FS4-é. Ha be van kapcsolva, az időgyorsítás max. 4-szeres lehet.

## SCENERY

- **Scenery Library:** Alaphelyzetben nincs sok értelmes közte. A CROP DUSTER WORLD-öt nem érdemes itt elindítani (hanem az **Entertainment**ben), a **FS4 Scenery Disket** nem érdemes betölteni, mert nem túl látványos, a **FS5 World** pedig a kezdőkép. Ha valaki nosztalgiazni akar, akkor a FS4 AIRCRAFT&SCENERY DESIGNER-rel alkotott világain repülhet az alsó gomb (SELECT SC1 FILE) megnyomásával, előtte viszont érdemes be-másolni az .SC1 kiterjesztésű file-okat a SCENERY könyvtárba.

(Apropó! Nem kell valakinek egy ilyen szupper AIRCRAFT&SCENERY DESIGNER eredeti gyári MICROSOFT ki-á-sa? Fantasztikus lehetőségek! Kicico-mázható vele az egész FS világot. Tele-píthetsz épületeket (12 félet!), tornyokat, álló vagy mozgó autókát, repülőket, rep-teri mozgó FUEL-os kocsikat, fákat, váro-sokat, gyárakat, folyókat, meg még ki tudja, mit. Upgrade-elheted azokat a csö-kött Microsoft-rajzokat, amivel kiszúrják a szemedet, kedves, drága, aranyos FS-tu-lajdonos. Ja! Majdnem elfelejtettem, hogy az AIRCRAFT DESIGNER részében emlékezem van egy *Piper Cherokee Archer* egy *Boeing 747-400* és egy *Beachcraft Starship*. Ha mindezek után úgy döntöttél, hogy be kell szerened ezt a kiváló proggy-t, hívj hamarr (06-22-311-780)! Vigyázz, mert csak 1 darab van, úgyhogy hamar elfogy! (Húha! Mit kapok érte ezért CoV-ból...)! Ha megvetted a DESIGNERT (visszaérte a telefonát), ak-or akár folytathatjuk is a leírást.)

- **Scenery Complexity:** Itt lehet beállítani a **Virtual Effects-t**.

- **STARS...**: FS4-ben volt...

- **APPROACH...**: Akinek van DESIGNER-e, az tudja, mi ez: a kifutópályák pi-lá-csai.

- **HORIZON...**: Csak a föld látszik, nin-csenek városok, repterek stb.

- **WIRE-FRAME...**: Csak FS4 üzemmód-ban működik. A hatása leírhatatlanul róhejes (nézzük a képet)...

- **IMAGE...**: A házak mennyisége. VERY SPARSE esetén láthatjuk a legkeve-ssebb, VERY DENSE esetén pedig a legtöbb házat.

- **EARTH...**: Csak FS4 üzemmódban használható. Használatát minden volt FS4-es tudja...

- **MOONLIGHT...**: Hold. Nagyon szép...

- **IMAGE...**: Ha be van kapcsolva, fino-mabb az animáció.

- **Dynamic Scenery:** Ezt is ismerik a DE-SIGNER-tulajdonosok: a mozgó repülő-és a FUEL-os kocsik elővárosolása. A SCENERY FREQUENCY-vel lehet beállí-tani, hogy mennyire legyenek megtömv-e a repterek (VERY DENSE: Piszok sok).

NNa! Ezzel sikerült kivégeznünk a menü-et. Szinte minden újdonságot meg lehet bennük találni, kivéve a műszerfalon levő-ket. A műszerfalak mind a négy gépnek kü-lönbözőek és elege látványosra sikerül-tek. A *Cessna* műszerei szinte teljesen ugyanazok, mint az eredeti gépe, de a *Schweizer* faburkolatos műszerfala se sem-i, különösen azért, mert gyönyörű a kilá-tás belőle.

Ha valaki úgy ül le FS5-özni, hogy élvezni akarja a hang-és képhatásokat, akkor betöl-tés után a következőket kell tennie: be kell lépni az **OPTIONS** menü **Preferences** pontjába, ott pedig a display-be. Ott mind-ent érdemes beX-elni, majd írni a **SCEN-ERY Complexity** pontja. Ott a **HORIZON ONLY** kivételével mindenhová ismét X, az **IMAGE COMPLEXITY-t** pedig VERY DENSE-re állítsuk. A **Dynamic Scenery**

üben ismét minden X, és minden VERY DENSE. Érdemes ilyenkor megtekinteni Meigset vagy O'Hare-t, de sok area-ban még így sincsenek gurulók a reptereken. Hát igen, erre való a DESIGNER... jó, jó többet nem lesz megemlíteni, 386 DX-40-en ezzel sikerül elérnünk, hogy jó darabos legyen az animáció, célszerű kikapcsolni pl. a TEXTURED SKY-t.

Ha nagyobb kirándulásokat tervezünk (pl. egymotoros géppel repülünk át az Atlanti-óceánt), érdemes ügyelni a takarékos uzemanyagfogyasztásra. Váltunk át TAB-ból a 2. műszerfalra Középen egy EGT feliratú műszer van, ami a kipufogógáz hőmérsékletét méri. Optimális fogyasztás mellett a fehér mutató középen van. A MIXTURE CONTROL-lal (gázkar mellett) piros kar lehet állítani. Mikor beállt középre, célszerű megnyomni az 'U' gombot, és a sárga mutatót rávinni a fehérre. Ez csak egy jelzés, hogyha a hosszú út alatt hirtelen emelkedni, süllyedni, vagy kanyarodni kell, s ekközben piszkáljuk a gázadókat, akkor sikerüljön visszapocskolni a fehér mutatót az optimális helyzetbe. Mielőtt felszállnánk egy ilyen repülésre, érdemes beX-elni a SIM menü Realism and Reliability pontjában a MIXTURE CONTROL-t. (Esz az a kockát, ami mellé az van írva, hogy üzemanyag híján leáll a motor. Így legálabb izgalmas is egy kicsit...)

Érdemes kipróbálni a Learjettel a földön a tolatást. Kapcsoljunk külső nézetbe ('S', 'S')! A toloerőt nyomjuk legalulra (a pirosba), ekkor bekapcsol a hajtómegelőző, és elkezdünk tolatni. A következőket érdemes oldalról nézni. Mikor eléggé felgyorsult a gép, nyomjuk meg a feket ('-'), és tartuk is nyomva. Kapcsoljuk be a PARKING BRAKE-S-t ('CTRL+'), majd nyomjuk meg az F4-et. A történekréte felelősséget nem vállalunk...

Hasonló hűlyeséget lehet csinálni a Camel-el is. Szintén külső, oldalról nézet az előnyös. Kapcsoljuk be a PARKING BRAKE-S-t, majd addig teljes gázt. Látszik, hogy a Camel milyen jó akrobatagép, csak nem terveztek elég masszíva...



A Cessna-val történő leszállást megkönnyíti, ha már az elején kirakjuk a futóművet, és a légszár aláltszógot lejjebb nyomjuk. Ha vitorlázni akarunk, akkor azt mindenképpen San Francisco fölött tegyük, mivel csak itt vannak Ridge Soaring-ra alkalmas hegyek, és Thermal Soaring-ra alkalmas búzatáblák. Mashol ugy érdemes vitorlázni, hogy a Cessna-val felrepülünk jó magasra, majd ott beállunk 70-80 csomó körüli sebességre, és átváltunk az Aircraft menüben a Schweizerre.

Ha meg akarjuk csinálni a Lindbergh-féle óceánátréplést, üljünk be a Cessna-ba, és teletöltjük a Kennedy Int'l-re (Ha teljesen valószínűleg akarjuk megcsinálni, akkor kapcsoljuk ki a navigációs rádiókat, vegyük meg a DESIGNER-t, csináljuk meg a Spirit of St.Louis-t, rajzoljuk meg a Long Island-en lévő hajdani Roosevelt Field-et, és onnan szálljunk fel a hírolt film: Spirit of St.Louis). A SET TIME AND SEASON-ban állítsuk az évszakot SPRING-re (1927. május 20.), az időt pedig 7:52-re! Ha ezekkel készen vagyunk, akkor akár fel is szállhatunk. Menjünk Long Island északkeleti

csúcske felé, onnan előzünk meg Új-Skóciát, majd Új-Fundlandot, aztán ezt a felszíget elhagyva Irorszagra. Az Irorszag délnyugati részén lévő Dingle-öblöt kéne megtalálnunk, de mivel ez Lindbergh-nek is csak véletlenül sikerült, az esély nem túl nagy. Plymouth felé repülünk, majd szálljuk át a csatornát! Le Havre-nál kelene partot érniük, és onnan már könnyen eljutunk Párizsba a Szajna mentén. Párizst átszeli egy széles sugárút. Ezt legkönyebben úgy találjuk meg, hogy messziről megcél-  
 -ozzuk az Eiffel-tornyot. Az út közepén elő-  
 -ször egy piros oszlopot láthatunk, majd jön az Eiffel, s továbbrepülve egy csomópont közepén megtaláljuk a Diadalmat (Azt hiszem, ebből mindenki képet alkothat magának a program kidolgozottságáról — CoVboy). Ha vege a városnézésnek, forduljunk északnyugatnak, és keressük meg a Le Bourget repteret! Ha sikerült leszáll-  
 -nunk, képzéljük magunk elé az órgonótö-  
 -meget, amint a vállakra vesznék, és számba behűtött söröket tudszkolni. Jaj, de jó, ha a vége jó, főleg ha nem zuhantunk volna le a leszállásnál. Na mindegy...

Huuh! Nem rossz dolog ez a Flight Simulator szeria (egykes elemek szerint a Microsoft igen kevés értelmes dobásainak egyike...), kíváncsian várjuk a feltehetőleg Pentiumra vagy Alpha-ra készülő 6. részt... Azért kíváncsiak lennénk, hogy vadászrepülő-szimulátorban mikor találkoztunk ilyen szépen megcsinált és ilyen élhető darabbal (a Strike Commandert lehetőleg ne nagyon tessék emlegetni, mert az szépek szép (DX2-66-on...), de jobb érzés ember nemigen nevezne szimulátornak...).

● Paksi Gábor & Péter

(Egyébként mi nem hiszünk, hogy ne szerezne a játéok új rajongókat a sorozatnak, úgyhogy szívesen fogadnánk egy FS4 teljes(ebb) leírást... — CoV HQ)

# SPECIAL FORCES

A játékban egy kommandócsapat bevetése irányíthatjuk. A game csak egy megán fut és egy lemezen frk el. Töltekor egy elég szép intro nézhetünk meg, majd megválaszthatjuk, hogy német, angol, vagy francia nyelven akarjuk olvasni a játék szöveget.

Egy csapatot kell választanunk, a nevük mellett a pontszámuk és eddigi bevetéseik száma olvasható. Majd nehézségi fokot kell megadnunk:

- **Conscript:** Az embereinknek fejlett felszerelésük van. A küldetések célpontja(i) a térképen jóléve vannak. Az ellenség gyengén képzett és rosszul motivált. Tadmásra lassan reagálnak.

- **Regular:** Embereink modern fegyverekkel vannak felszerelve. A célpontok nincsenek jóléve a térképen. Egy üzentsor jelenik meg majd időnként (Target is zone XY) jelezz, hogy melyik zónában van a célpont. Az ellentél alaposan képzett, de tapasztalatlan. Tréningben jól reagálnak, de harc közben előfordul, hogy haboznak. A felszerelésük régi, de mindennaposan használják.

- **Veteran:** Szintén fejlett fegyverek az embereinknek, a célpontokat az előbb említett módon kell megtalálnunk. Az ellenség gyakorlott katonákból áll, ezt megelőzően számos harcban vettek részt. Nagy gyakorlati rendelkeznek és jól bíznak a fegyvereikkel.

- **Elite:** Fejlett fegyverek. A célpontokat az előző módokon kell megkeresnünk. A

bevetéseket sokszor időlímit alatt kell teljesítenünk. Az ellentél nagyon motivált és tapasztalt veterán harcosokból áll. A fegyverzetük is a legjobb és rögtön cselekszenek.

Ha megvolt a választás, a küldetéseket nézhetjük meg (Select Mission). Négy helyszínen vehetjük be az embereinket:

**Tropics** — a trópusokon  
**Desert** — sivatagban  
**Arctic** — az északi-sarkon  
**Temperate** — „mésékelt”, talán Közép-Európában.

A feladatokat a Select ponttal választhatjuk ki. A küldetés szövegében a kép jobb alsó felén lévő nyílakkal lágozhatunk és nézhetjük meg a téréség lévi felvetelét.

A kiküldendő szakaszt a Select Squad ponttal választhatjuk ki. Katonáink felül sorakoznak fel, alul a jegyzetombon az aktuális kommandós arcképet látjuk. Balra tőle neve (name), teherbírása (Wgt load), erőnléte (Fitness), rangja (rank) és specialitása (Special skill) olvasható.

Ha megfelelően találjuk, még egy fedőnevet is kell adnunk a képe alatt lévő ikonokkal (Shark — cápa, Tiger — tigris, Cobra — na mi? Eagle — sas).

A következő lépésben fel kell fegyvereznünk a csapatot (Select Weapons). Jobb felül a fegyverek képei vannak: pisztoly, puská, kézi rakétavető, kétféle géppuska, kézigránát, bomba és LTD. Az alattuk

látható hátizsákba pakolhatunk, figyelve a teherbírásra. Az Auto Armmal harmoféle fokozatban adhatunk fegyvereket az aktuális harcoknak (a nevének megfelelő ikon mutatja, hogy éppen melyikkel kilöndünk). Az Arm All menüponttal ugyanazt tehetjük, de az összes emberre vonatkozóan. Ezek alatt a cuccok darabszám állítoja és egy ablak van, ami jelzi a fegyver nevét, súlyát, azt, hogy hányat vihetünk belőle, az esetleges muníciója súlyát.

Ha ez is kész, indulhatunk a tett színhelyére (Enter Warzone).

Miután betöltődött, a négy katonát láthatjuk a küldetésnek megfelelő helyszínen. Közöttük az 'F1'-'F4' gombokkal válogathatunk, majd újbóli megnyomásra irányíthatjuk. Megadhatunk automatikus mozgást ('f' billentyű), ilyenkor a radar melletti ablakban láthatjuk a felvett alakzatot: párbán, egyedül, vagy mind a négyen egyszerre mozoghatunk. A nem irányított emberek próbálják védeni az általunk vezetett kommandót (automatikus mozgásban). Nem kell megjedni, ha hid, település vagy egyéb akadály közlebe érve egy-egy ember külön útra indul, ekkor is akarnak fedezni. A 'c' billentyűvel megfelelő terepen elrejtőzhetnek. A '+', '-' gombokkal a fegyverek között válogathatunk. A lerakott bombákat a numerikus billentyűzetről aktiválhatjuk a sorszámuknak megfelelően, csak az robbantathat, aki lerakta, úgyhogy ha robbantás előtt kinyírják, másik ember nem tudja aktiválni! Vigyázzunk, hogy robbantásakor elég nagy legyen a távolságunk. Az '1'-'9' gombokkal az utólagra kapott kilenc üzenetet tudjuk visszaolvasni, hasznos lehetőségek, mert harc közben nem nagyon tudjuk figyelni az üzenetablakot, és elég sűrűn kapjuk az infokat. Néhány fontosabb: XY is wounded: XY megsebesült





**Object retrieved:** a tárgyat visszaszereztük  
**XY killed in action:** XY-t kinyiták az akció  
 közben

**Defonator X is enged:** az X számú detoná-  
 tort leraktuk  
**XY under hg attack:** XY-t túlerő támadja.

Az **'DEL'** megnyomásakor a képernyő bal felső részén megjelenik a térkép azon része, ahol a csapatot vezetjük. Az **'Enter'** megnyomásakor megnézhetjük egyszerre az összes katonát. A **Help**vel kapcsolhatunk át a nagy térképre, itt is tudjuk vezetni a szakaszt, de nem nagyon érdemes. A környékünkön lévő ellenséges katonák pirossal vannak jelölve. Megnézhetjük a hírszerzés legutóbbi jelentését az ellenség elhelyezkedéséről (T billentyű)  
**Desert:**

**Egg Nests:** Egy agresszor megtámadott egy kis szövetséges települést. A törvényes kormányzó elmenekült és segítséget kér. Az ellenség kiterjedt védelmet állított fel. A feladat: megsemmisíteni az ellenséges géppályákat, hogy a szövetségesek vissza tudják foglalni bázisukat. Ejszakai küldetés, a ledobási pontot nekünk kell megadni. Itt már legkönnyebb fokozatban sincs körrel jelölve a célpont, de remélhetőleg eddigre már mindenki fel tudja ismerni a géppályá-bunkereket.

**Tank Busting:** Egy elit páncélatú tankszakaszt kell megsemmisítenünk, mielőtt azok támadást indítanak. A tankokat nem nagyon őrzi, a tizből legalább kilencet használhatatlanná kell tennünk (ezek ellen nem hatásos a rakétavető vagy a kézigránát). A térkép északi részén helyezkednek el a tankok. Az egyik táborban lehet találni egy ellenséges uniformist, így egy ideig nem lőnek az emberünkre, de ahogy mi ezt tennénk, hogy-hogynem eltűnik rolunk. Nappali küldetés, a ledobási pontot nekünk kell kiválasztani.

**Supply Lines:** Az utánpótlási vonalat kéne elzárunk az ellenség elől. Ehhez néhány gyárat és egyéb építményt kell felrobbantunk. (LTD-vel). A legkönnyebb fokozatban jelölve vannak az objektu-

mok. Vigyázat, ne menjünk fedezet nélkül egy épület közelébe, mert vagy még előtte, vagy már benne nagyon hamar kinyírnak minket! Nappali küldetés.

**Black Box:** A név magáért beszél, a térképen a legkönnyebb fokozatban jelölve van. Nem is nagyon őrzi, ezt a küldetést sebesülés nélkül is megúszhatjuk. Valahol a térkép közepe táján van a lezuhant gép, itt nagyszerűen fedezhetjük egymást és irthatjuk az állandóan felénk tóduló ellenséget. Nagyon akarhatják azt a roncsot... Nappali küldetés.

#### Arctic:

**Sabotage:** Szabotázsakció némi hid és teherautórobbantgatással. Fő célpontjaink a nyugati folyón átívelő hidak és az északi táborokban lévő teherautók. A pontszám miatt a keleti folyón lévő bridge-eket is érdemes babrálunk. Nappali küldetés, a ledobási pontot ki kell jelölnünk.

**Alpha Docs:** A névben szereplő dokumentumot kell megszerezünk, másik feladatunk, hogy megöljük egy nukleáris tengeraltjáró parancsnokát. A **commander** elég sokan őrzi és össze-vissza máskál. Ejszakai küldetés, a drop points- nekünk kell megadni. Itt is találhatunk egy egyenruhát, de a hatása csak mint az előzőnek.

**Sub Attack:** A terroristák nemsokára elkezdenek a nukleáris robbanófejek tengeraltjáróba töltésével. A tengeraltjárók rövidesen elindulnak. A mi feladatunk mindkét gép felrobbantása. Az LTD-eket a tengeraltjárókból kiemelkedő részhez kell leraknunk. Ezek után a hidakat kell lerombolnunk, hogy az utánpótlás szállítását megakadályozzuk. Nappali küldetés.

**Wipe Out:** A terroristák szervezkedése még mindig számottevő, ezért néhány utánpótlási raktárakat fogjuk felrobbantani (LTD). Elég sok ember őrzi a raktárakat, ez veszélyesebb küldetés, mint az előzőek. Nappali bevetés.

#### Temperate:

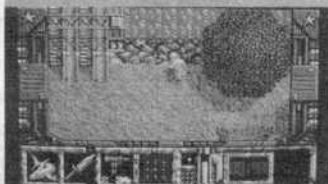
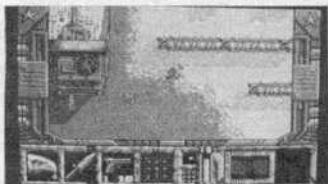
**Fuel Dumps:** Az ellenfél üzemanyagraktárait kell megsemmisítenünk, hogy ne tudják működtetni a mozgatható rakétavetői-

ket. Összesen 9 darab tartály van, a feladatot teljesítéséhez legalább nyolcat fel kell robbantunk. Elég sejtészórtan helyezkednek, el és nagyon őrzi őket. Ejszakai bevetés.

**Scud Busting:** Az ellenséges scud rakétavetőik még nincsenek mozgásban. Mielőtt megindulnának, meg kell semmisíteni. Lehetőleg az összeset (huszonkét van, de elég csak huszat felrobbantani). Megtalálni nem lesz nehéz őket, a térképet szinte teljesen kitöltő táborban majd kiszűrjük a szemünket. Nagyon nehéz küldetés, aki megcsinálja elite fokozatban úgy, hogy csak három emberbe sebesül meg súlyosan, megkapja összes elismerésemet. Nappali bevetés.

**The Complex:** Az ellenség kiépített egy nagy titkosságú komplexumot, melynek belsőében leledzik a **highly advanced computer processor**. A proci képes szabályozni a sokrészű nukleáris robbanófejeket. Ebből már kitalálható a feladat: athatalni az ellenfél védelmén és megszerezni a nagyfejlesztményű proci. Még a sziget védelmét is el kéne intéznünk, hogy nyugodtan lehessen támadni. A védelmet a sziget partvonalai mentén elhelyezett géppályá bunkerek képezik. Elég nehéz feladat. Nappali küldetés.

**Power Cut:** Végső csapás az ellenfélre. LTD-eket kell leraknunk a tábor különböző pontjaira. Kettőt a kifutópályára, a többi különféle erőművekre, épületekre. A legnehezebb bevetés. Nappali küldetés.



Egy-egy küldetés befejeztével egy kép töltődik be, rajta emberek ikonjai mellett, hogy hány ellenfelet nyírtak ki, és hogy sikeres (successful) vagy sikertelen (un-

succesfull) volt a bevetés. Ha a feladathoz képest elég sok ellenséget nyírbált ki egy katoná, megkapja a Bibor Szív érdemérmét (Purple Heart). Majd, ha sikeres volt a misszió, egy embert előléptethetünk és még egyet kiüntethetünk. Ha 2000 pont feletti eredményt érünk el, két katonának adhatunk érdemrendet. A rangok sorban:

-Private: közlény  
-Corporal: tizedes  
-Sergeant: őrmester  
-Lieutenant: hadnagy  
-Captain: százados

Az emberek erőnléte és teherbírása pedig nő (ha még lehet). A játékot máris a gyűjté-

ménybe sorolhatjuk az, aki az ilyen stílusú, vagy csak egyszerűen a Microprose game-k szereti. Ez a program sem hoz szegényen software-hátra, jó hang, kiváló grafika, kiváló játszhatóság, élvezhető játékmenné jellemzi, a kelleténél nem tölt többet. Best kis játék ez.

Gidi



# Shadow Caster

Hol villámlík, hol dörög, hol volt, hol nem volt, hol meg a ház orman lévő *gargoyle*-ok rakoncátlanok. Szegény *Kirt*, már megint mibe keveredett... Ahelyett, hogy elment volna tanulni, és lett volna belőle egy könyvelő vagy orozslánszelidítő, most hősé kell válnia. *Nagypapit* ugyan megdöngölte a szeles kis szobor, de mi azért csak túléltük. Ekkora öröm hatására mi mást is tehetnénk, mint a kedves olvasó elé tárjuk a *SHADOWCASTER* című annyira már nem is hot RPG-t. Hátha érdekeli valakit, bigygyesszünk ide pár sort a kezelésről. Nesztek:

A játékról méretét lehet változtatni, de mi a normális méretéről szólnánk inkább. A *POWERt*, azt a kék vonalat a felső bal sarokban, az alakváltozás és néhány speciális képesség fogyasztja. Megjegyzendő, hogy nemcsak a másik alakba átváltástól fog fogyni, hanem attól is, hogy olyan formában rohagyalunk. Természetesen *ember*-alakban regenerálódk, és szintlépéskor is csak *ember* alakban ugrik valamennyit. A piros csík meg az egészség, aminek a szerepe a szokásos. Mindegyik formában ugyanannyi, szintlépéskor ez is nő. Ha elfogy, akkor olyan esetben halunk csak meg azonnal, ha *ember* formában bujdosunk, máskülönben sokkal jobb, mert előbb hősünk visszaváltozik *emberre*, és csak azután nyúlik ki. Előny, nem? A két

szalag közt egy ún. irányító szalaggal jobbra-balra. Egyes személyek szerint a pólusok elhelyezkedését mutatja. Haladjunk tovább a kép jobb sarkáig. A portré mindig a mi fizimiskánkat mutatja, ide lehet kattintgatni egyes ítlakot is (ha jól emlékszünk, a szánkhoz kell emelni...) Az arcképtől jobbra és balra találhat két gombbal tehetjük a játékról azt, amit már említettünk. Az a számszó a fejünk alatt a tapasztalati pontokat mutatja, amiknek számától függ, hogy mennyire vagyunk erősek. Hogy szintlépésenként mi történik, azt mintha már leirtuk volna. Még lejjebb egy tárgylistát találunk, ide a jobb gomb lenyomásával dobhatunk valamit. Nyolc tárgynak van hely, a kis kerettel pedig egy általános tárgylistát kapunk, azazhogy melyik formában milyen cuccaink vannak. Igen, minden egyes formához van új nyolc hely. A játéktérből lehet tájékozódni a környezetünkről, ott láthatjuk meg az ellenfelet, a felvető, használható cuccokat. A vörös egy új dimenziót nyithatna fel számunkra ez a vaskos, tömör igazság... A játékról két oldalán egy-egy szintlépő vigyorog vissza, ha ugrálunk vagy máskülönben fel/le, az velünk együtt szaladgál. Szintűgy módosul, ha fel/le repülünk, vagy az új alak más magasságban hordja a fejet, mint a régi. Legalul vannak az izgibb részek. Kezdiük a négyfelé mutató ikonnal. Ezzel az I/O-s részeket nézhet-

jük meg: mentés, töltés, nehézségi fok, zene, hang meg társai. Pár pixellel jobbra a térképész-funkció készítő mappá kerül a szemünk elé. Ettől még jobbra már formánként néha változóak az ikonok. Az első két-öt a két mellő végtag, mondjuk kezek. Utána a feffele nyíl az ugrázkodás örömele vezethet be minket. Ez az ikon, és a mellette lévő is megváltozik egy-két alkalnál. A jobb sarok nevű helyről is szólnunk, itt a formánk egyéb speci tulajdonságai mutatkoznak meg. Ilyenekkel a *CAUN* és az *OPIS* rendelkezik, *ember* esetében pedig az alakváltozási lehetőséget mutatja (csak *ember* formában tudunk más alakra váltani). Beszéljünk a tárgymachinálásokról, mert nem annyira evidens. A játékban a játéktérbeli tárgyak *használatához* a végtagok kijelölését szüntessük meg, mert csak így fog sikerülni. Ilyenek az oszlopok használatai, a lánc meghúzás, stb. A cuccok ledobásához a tárgyat ikonra véve mutassunk valahova a talajra, és a cucc odakerül. Lehetőse leg sz pancelók, védő amulettek felvetelére is, ezek használatához mindössze csak a tárgylistába kell őket pakolni (legjobb tudomásunk szerint). Ha néha át szeretnénk váltani teleképernyős változatra, ott a menük közt a portréra kattogtatva lehet váltani. Sok hasznos gombbal is lehet irányítani, mégis jobb, ha nem szokunk rá, mert a program néha elfelejté figyelembe venni, hogy lenyomtuk a 'J'-t, azaz ugrottunk volna, és a savtócsa legalján fogunk csúcsulni. Ugy, ezzel már el lehet indulni.

Lássuk az első szintet:

Igen kellemetlen, hogy rögtön kezdéskor már lerohan egy fenévad. A nevek keverése miatt el kellene őket nevezni, legyen ez mondjuk a *lófejű*, ha nem is azért, mert egyáltalán hasonlítana a lőfejhez, hanem ez jutott az eszünkbe először. Nem túl nagy veszély, a legjobb, ha egy párszor jól felénkbe billentjük. A harcok egy kis note meg, hogy közelharci esetén a lehető leg-szorosabban célszerű rátapadni, és gyorsan megosorozni, mert ellenkező esetben el sem fogjuk találni, és hamar kimúlunk. Szóval a ránrökhöz *lófejűt* üssük le, és keressük meg a *FIRE WAND* felirattal vészőt, a piros *HEALTH POTIONS*, meg nem feledkezve az oszlopokról, akitől szegény, megboldogult *nagyapánk* jótanácsán kívül a *MADRIN* formát is megkapjuk. Ez a macskaharcos négy kezével és infralátásával nagy szolgálatot tehet, míg nincs kézfegyverünk, a játék előrehaladtával viszont egyre inkább mellőzzük. Az az ajtó is kinyílik, odabent teleport. Már tele is vagyunk portálva a kettes ponthoz. Az *orozslánszaj* roncaifól hemzseg a környék, amik a hét-köznapri orozslánszaj gázról annyiban különböznek, hogy indokolt lett volna kitalálni nekünk valamit új nevet nekik, de ehelyett inkább leirtunk meg egy sort pluszban. Ha egy feirrobban, a hátramaradó piros magot tegyük szépen zsebre, mert a CoV 94-ben is változatlanul a legnépszerűbb. Kicsivel délebbre összeakaszkodhatunk egy kellemetlenebb taggal, mi taláiban a *villámfejű* jelzőt ragasztottuk rá. Nem a feje a villám, de valahova odá dugta az aksit. Most még legyünk velük óvatossak, mert nehéz lesz győzni. Kiemelnék még azt a részt is, ahol egy *láda* repül és pörög, közelítés esetén meg zörög és tűzcsóvakát is hajgálj. Ugye még nem használtuk el a tűzvesztőt? Szerjük szépen le, a roncsaiból meg egy *SILVER TRIANGLE KEY* kerülhet a birtó-

unkba. Problák az onnan ne is túl messze lévő oltszarki (oda, ahol csak két tartó van). Az új teleportot egyelőre melózzuk (igaz, akár most is beleugorhatnánk, de akkor kijönne a sorrendből). Innen két irányba mehetünk, keletre és nyugatra. KELET: 2 *villamos*, egy *lőfejű* és egy *orszáslánc* zümmög, mindenki kitálálhatja, hogy nem egy sétataglop. Északra egy sártenger, amin a túljutáshoz segítséget ad az a virág, aki a sárban lebeg. Nyomjuk le, a magja leszik, szétpukkad, kész egy mező. Nem csak egyenesen északra, hanem északkeletre is mehetünk, de a sorrend nem mindegy. Északról arra a másik **tűzveszűre** lesz szükségünk. Ha északkelet felé indulnánk, pillanatokon belül elérné a vég. Próbáljuk csak ki **infraítással**. A békás mezők indítják be a mechanizmust. Szépen, oldalazva és csúszva jussunk át. Utunkat megint egy *villámfejű* keresztelzi, majd egy harmas elágazás érünk, ám az utat mindegyiknél tűz zárja el. A kis rúnákra kell lödözni a lángok felett, mind-egyikbe eresszünk két adag tüzet. Ha mind a három megvan, mögölük három *villányos* rohan elő. Győzelem esetén keressünk egy **szoborfejet**. Na meg itt van egy **shuriken** is, ami vissza is tér, még akkor is, ha belefaltunk az ellenbe. Csak ennek a segítségével érdemes továbbmenni a második szintre. Az egyes szint legdélelebbi sarkában egy **hármasveszű** rejtezik, egyszerre három tűzcsovával üdöztől az arra érdekeseket. NYUGAT: három *lőfej* és egy **gyógyital**, északra az ajtó kinyitása után pedig teleport a negyedik szintre. Ez a szint kétsz (igérjük, hogy a többinél nem leszünk ennyire szájbárogások, de amíg az ember bele nem jön, a sok tanács csak segít).



JELMAGYARÁZAT:  
 T — teleport  
 1 — Innen a start  
 2 — **tűzveszű** sok töltettel  
 3 — **szoborfejhez**  
 4 — ide teleportálódz a legelső teleportból  
 5 — sártenger  
 6 — tűzmező  
 7 — **hármasveszű**

A felkészülés megléte esetén tovább is mehetnénk a második szintre.  
**MÁSODIK SZINT:** Vigyázat! Vízbe fogunk érkezni, ami miatt a **MADRIN** formát egy ideig melózzuk. Nagyon rövid helyszín. Azokból a plafonról lógó marhaságokból (sajnos az új ötletek és szörnyek miatt a legtöbb ellenfelet maximum ennyire tudjuk meghatározni) négy példány van, **shuriken** nélkül nehéz lenne elérni a lezuhólánctól. Amíg burokban meláznak, várva a szakmánya, sebezhetetlenek, de amint közel-érünk, nyagokat harapnak, ám mi is dobhatjuk a csillagot vagy löhetünk a pálcákkal. Kézfegyverekkel nem sok vért onthatunk, mert olyan magasra üte csupa víz lenne a fölünk. Első dolgunk a **lehuző** megrántása legyen, és a szűpüty után keressük fel a délre nyíló termet az északi ágbán, ami ideig nedv alatt volt. Odabentről a **koponya** kell (nem lesz nehéz megtalálni, ti. más nincs bent). Le a déli ágba, a trónushoz. Hah, mit kellene tennünk? Egy csontváz trónon, mindene van, csak épp a koponya keveredett el valahova... Ránk is

támad, varázsmag vagy nyílt nyugatra. **POWER POTION, varázskard, MADRIN páncél.** Az itál természetesen az erpóntokat növeli (ezután csak **POWERItal** néven említhük, hogy ne kelljen annyit **boldban** írni). Innen délre egy **szoborfej**, és teleport vissza az első szintre. Miért is ne néznénk el a negyedik szintre (nem kell megjediné, a programban rendszeresen megtörténik az, hogy kihagyunk szinteket) ?

- 1 — bejárat
- 2 — **koponya**
- 3 — csontváz
- 4 — sok jó item

A nyugati teleport segítségével ugorhatunk át.  
**NEGYEDIK SZINT:** Szép nagy kód van. A felülcott csontvázak **csontvázak**, de a mozgékony fajtából. Van még két *lőfejű* északon és jőpár madagt, *mini-küklopsz* lándzsával. Innen is muszáj megszerezni a **szoborfejet**. Van egy láda, benne savveszűvel (hogy megkapjuk, verjük szét kézzel/lábbal). Ha a **törtött kulcsot** megérintjük, fakertes képződik körülöttünk, ami addig nem megy le, míg az a feltucat **lándzsás** oda nem ér. Természetesen ügyelni kell arra, nehogy bekerítsenek, mármint a **lándzsások**. A **kulcs** amúgy teljesen lényegtelen darab. Keressük meg a vizes részt, ahol a *lőfejű*eken kívül nagyon érdekes **szoborkompozícióra** lelünk, de a nyolcból csak négynek van feje. Megint koncentráltó szemspilogtatások... Tényleg! Mi lenne, ha a talált szoborfejeket raknánk bele? Passzol is szépen. Nem kell reméldözni, hogy csak három darab van, a programozó bácsik jószívek voltak, és a negyediket ingyen megkapjuk. Ha mind passzol, lépcső bukkan elő, ami a hatodik szintre vezet.

- 1 — láda, benne **savveszűvel**
- 2 — víz és a *lőfejűk*
- 3 — szobrok és lépcső
- 4 — **jégpálc**
- 5 — **szoborfej**
- 6 — **törtött kulcs**

**HATODIK SZINT:** Kékes fényű falak, csapongó *denerekr*, öngyilkos **lándzsások**. Ettől a szintől kezdve egészen a huszasig a harcoknak lesz csak lényeges szerepe. Egyedül a harmas pontnál lesz szükség valami sűtnivalóra, ahol is egy rúna rohan oda-vissza. Logikus lépés, hogy azt is le kell szedni, és a továbbvezető út OK. Az ezután következő harc nem lesz annyira könnyű, sietve üssük le a **lándzsás**t, majd a **páncélos nagyllenre** koncentrálvá éljük túl a dolgot. Segíthet az ezen a szinten található erőital. Innen északra van az, amiért érdemes volt eljönni, egy oszlop, megérintve a **CAUN** formáját kapjuk. Spéci képessége a **gyógyítás**, azonkívül varázsolgatni is tud valamennyit, viszont nem tesz túl jót a **POWER**-pontoknak. A varázsolgatások közül a kis lámpás funkcióját nem túl bonyolult kitalálni, a páros láb ikonjai az ugrigubrigiban segítene, a kéz az ütélgelésben, a pajzs sem túl misztikus ikon, a darazsak meg mehéket eresztenek ki. Ha egy ikon meg hat, piros keret mutatja. Szinttel nő a hatóidejük, illetve a darazsasnál az erő. Hát, harcolni nem túl ideális, tekintetbe véve a kezdeti 20 egésszempontját. Nyílt egy teleport északra, a **nagyapá** meg üzeni, hogy keressük fel a **templomat**. Figyelembe ajánlott a **sárkányzav** (**DRAGON HORN**), ami egy jó nagy tűzerőjű szerv, sajnos eléggé kevés töltettel.

- 1 — start
- 2 — **POWERItal**, **erőital** (**STRENGTH POTION**)
- 3 — zöld trutyi és mozgó rúna
- 4 — Örző és társai
- 5 — **CAUN** forma
- 6 — teleport a LVL 7-re

### 7 — **sárkányzav**

**HETEDIK SZINT:** Hozzá lehet már szokni eddigre ahhoz, hogy a fejtörők nem sok gondot okoznak. Ezen a szinten viszont a harc nehéz lesz, ügyeljünk a **kékkőpenyű** varázslókra meg a **kigyófejű**akra. A **varázslók** távolról zöldséggel hajigálnak, közelről meg a **POWER**unkat szíjják. A **kigyók** nagy részt szurikennek intézzük el. Lesz egy marok **csontváz** is. A szellemi feladat a következő: négy teremben van négy rúna, mind a négyet üssük le, így megnyílik egy ajtó északra, ami mögöl hamarjában egy érdes hüllőval üdöztől egy újabb **örzűszívű páncélos nagyllen**. Csata, puff, megpafant. Négy teleportból egyelőre csak egy áll rendelkezésünkre, a többi majd sorjában. Ugorjunk neki. A térképen a szagattot vonalak azt jelentik, hogy nem fog azonnal nyitva állni.

- 1 — start
- 2 — rúna, amit le kell szedni
- 3 — négy teleportoz

A térképen egyelőre nem érhetünk el minden részt, mert el kell mennünk mind a négy teleporttal, és győznünk kell, hogy teljes legyen a boldogság.

**TIZENEGYES SZINT:** Amint belépünk, egy patkányforma **farkasember** veti ránk magát. Sajnos kitartó ellenfelek, de a meretükötl nem kell megjediné. Lesz még pár tucattal dolgunk... Egy börtönfolyosó végére érkezünk. Néhány méterrel arébb **nagyapánk** volt gyermekei jászópatája ücsörög, mint többszörös anyagyilkos. Segit **rajtunk** annyival, hogy elárulja: a vár urát kell megölnünk ahhoz, hogy az átkot eltávolítsuk a várról, és továbbjuthassunk. A börtön másik részén meghúzza a láncot most nem a csatornázást oldottuk meg, hanem a celláknak és egy másik ajtónak a zárját. Közlekedési nehézségeket okozhatnak a ládák, egyszerűen urálgjuk át őket, ami csak **CAUN** formában fog menni, mert a többi forma az átféréshez túl magas. Sok nehéz harcra számíthatunk, itt-ott **kék opsislélek** társaságában. Ismét pocolyálunk dago-nyázhattunk, de összeköthetjük a kelleme-et a hasznossal, és egy lánc meghúzása után **caunpáncél** birtokosai lehetünk. Sokáig ne maradjunk bent, mert nem egy **gyógy** iszap, és igen hosszadalmas az is, míg kikeményünk. Az **ezüstpáncélt** is mindenki figyelmébe ajánlanánk. A szinten az ideig szokásos teleport helyett két adag lépcső van. A lejáratot kipróbálva mindenki egy ideig derűs emlékeken merenghet, mert ez nem más, mint a boropince. Sajnos a lent található két **vöröskőpenyves varázsló** már minden íhatót elfogyasztott, és most ránk fenik a fogukat. A szint elnevezés egy kicsit túlzás rá, mindössze két folyosóból áll. A legvégükön egy napló leledek, amiben valaki leírja, hogy a **farkasemberek** egy bizonyos **OPSIJS** néptől foglalták el a várat. Hamarosan jobban megismerhetjük őket, nemcsak a kék és piros rokonságukat. Vissza, most fel a **tizenkettedik** szintre.

- 1 — start
- 2 — **nagyapó** öreg barátja
- 3 — zárnyitó lánc
- 4 — lánc a **caunpáncél**hoz
- 5 — sok ellenfél, **fagyapálc**, **POWERItal**
- 6 — **ezüstpáncél**, **gyógyital**

**TIZENKETTEDIK SZINT:** Harcból most lesz elég, fejtörők feladatok meg nem nagyon. Mindenkinél figyelmébe ajánljuk a négyes helyen lévő tavacsák, ha rajta állunk, feltölti a **POWER**t maxig, feltéve, hogy a tavacska kapacitása még nem merült ki (kb. két maximumig nyomást bír ki). A harmas teremben lévő teleportot később érdemes tanulmányozni, mert a még előbbre lévő maguszobába vissz, ahonnan élvez nem sok eséllyel kerülhetünk ki. Odabent



csak az a könyv az érdekes, a leírja, hogy mire jó az északi tavacska, ezt meg már lehet, hogy leirtuk pár sorral feljebb. Pontszám miatt vissza lehet térni mondjuk az új formával. A legfontosabb a leírást el-  
érése, ami most ha nem is pompincóbe, de így is klassz helyre visz.

- 1 — start
- 2 — **gyógyital**
- 3 — sok-sok harc a terebben és környékén, délen egy teleport a könyvtárba
- 4 — **villámispálca**, tavacska
- 5 — leírást #2

**TIZENHÁRMAS SZINT:** Tízével kell majd számolni a mészárlásra váró *farkasembereket*, közöttük a *főnöküket* is. Ő csak a második terebben lesz, és nem valami könnyűsúlyú. Ha leütöttük, akkor vegyük fel az **obeliszcúcsot** és a **Hatalom Botját**. A bot nem rossz löfőgyver, csak kevés a töltete. Az **obeliszcúcsot** meg hova tehetnénk máshova, mint a csúcs nélküli **obeliszre**.

*Nagypapa!* Megint üzent, és kaptunk egy új formát, az **OPISIT**. Jó sok speckója van, és jó sok **POWER** tud elfogyasztani. Az ugrás helyett háromirányú tüzet lő, a rúgás helyett jeget, a varázslatai sokféle. Legerősebb a koponya, ami az átlagos ellenfeleket azonnal megöli, a **POWER**t meg szépen leszorítja. A pár szemmel meg tudjuk kergetni, ha nagyon megijed és sarokba van szorítva, megeshet, hogy eltűnik. A térképpel felderíthetünk előre környékbeli helyeket. A homokóra lefelé mutató nyílai mi más is lehetne, nem lassítás. Jó kis offenzív figura, távolharca nagyon alkalmas.

- 1 — sok *patkányember*, **POWER**lital
- 2 — főfarkas, pár *patkány*, **obeliszcúszlop**
- 3 — *caunkar*, **Fénykristály** (**CRYSTAL OF LIGHT**), **Hatalom Kelyhe** (**CHALICE OF POWER**)
- 4 — teleport vissza a hetes szintre

**HETES SZINT** megint: Ez volt az első teleport, ami kész a hetes szintről. Kimenni a teleportokhoz nem is lesz annyira egyszerű: először tűz ropog vidáman, elalvva az utat. Pár jéggolyó (mondjuk az **OPIS** formától) megtesti. Utána már csak egy *páncélos nagyellen* és *kigyópola* jön. Keressük fel az újonnan nyílt teleportot.

**TIZENEGYEDIK SZINT:** Veste földalatti gonoszkodásai és terjeszkedései ide is eljutottak, és a sok kis *manócskát* rabszolgának használja. Uralmát bebiztosította az *Életfa* elpusztításával és rengeteg *dísznóva* is. Már kezd nyilvánvalóvá válni, hogy a **Shadowcaster** valójában akciójátéknak szánták, mert ezen a szinten is csak harcolni kell, meg egy olyan szintű „fejtoró” sincs, hogy most meg kell-e húzni a láncot, vagy sem. Zöld, kék és piros színű bombákban gazdag a helyszín, ezek közül a legjobb a legtrikább, azaz a zöld. A kis *manókat* nem érdemes bántani, nem sokat árthatnak, ám XP-t sem kapunk értük. A *varacsokos* annál inkább. Vezérük, a piros-dresszes nem ostor, hanem buzogányt csóvá, és nagyon okosan félre szokott ugrálni a varázslatokat elől. Van pár *gomba* is, akik sajnos fájalmas savat köpnek vissza, ha be akaránk győzteni őket a kő-sárkánkba. Vágnunk utat magunknak a rőtök közt az *Életfa*ig, ott kapcsoljuk be a detonátort (vagy mit), és a fa újból régi pompájában virágzik. Sőt, gyümölcsözik. A gyümölcsök színeitől függően **POWER**t növelnek vagy **gyógyítanak**. A rabszolgák felszabadultak, a mi utunk meg továbbvezet lefelé. Innenlét kezdve gyakran lesz szükség tartós villámosságra, amit a **CAUN** forma ugyan biztosíthat, de csak elég rövid időre. Talán vegyük elő és használjuk a fénykristályt (egy szinten végig megvilágít, de ész nélkül ne pazaroljuk el, ahhoz túl értékes, és túl kevés a töltete). Reméljük, nem baj, ha

adunk egy tanácsot, hátha valaki nem jött rá azonnali Nagyszerűt ellenteleknél, amilyenek a *dísznóvéjek* is, maradjunk meg nyugodtan a szűk folyosókban, és mivel ők nem férnek be, shurikkal szedjük le rólu-kannyt, amennyihez van türemünk.

- 1 — start
- 2 — bombák
- 3 — főt(malac meg három sült
- 4 — **Életfa** (**TREE OF LIFE**)

**TIZENÖTÖDIK SZINT:** Ha valaki még mindig nem harcolta ki magát, itt az alkalom. Fényre és bombákra szükség lesz. Amikor ide belépünk, azonnal letámad 3-4 *kispók*, pár a falról, pár a padlóról. Kézfegyverrel a padlón mászkát nem lehet megütni, a shuriken itt is jól jön. Nem sebeznek nagyokat, de igen sűrűn. Mindenféle színes kristálykák összegyűjtése közben (hasznát nem lőtük idáig a cselekedetnek) a nagye-sőjúkra vagy anyukájukra is ráakadhatunk. A lenti szekcióban pedig egy gombametro-polisz, telis-tele lakókkal. Cél a harmas számú ajtó, emögött jobb, ha gyorsan megismerkedünk az általunk *aknamadár*nak nevezett lebegő gömbökkel, mert a következő szintre már gyakorolhatunk velük. Azon túl savtav locsog, középen egy láncal. Aha! Most kell nagyon gondolkodni! Mit kéne tenni a láncsal... Ezután nyugatra az ajtót nyissuk, a *pókot* nyirjuk ki. Jé, egy **obelisz-sípka!** Innen ki, és már északra is lehet menni, ahol is tegyük rá a kalapot az ostromló, máris megvan a **KAHPA** forma.

Messzre nem olyan hasznos, mint az **OPIS** vagy a **CAUN**, de azért jó villámokat tud szórni, vízben való kiválósága (alatta is tud lélegezni) miatt mégis szükség lesz rá, és első szinten is van vagy 80 egészségszempontja. Émlétesse méltó meg az a **SHOCK HORN**, amit szintén ezen a szinten szerethetünk be — sok töltet, nagy tűzerővel. Továbbteleportálhatunk, és megint ki kell juttatunk a négyes teleport helyre. Utunkba összesen 3 *kigyóforma* és négy *kissárkány* (pontosabban *zöld ssaikok* lehetnek) áll. Az utóbbiakra lehet, hogy sok energiát kell majd pazarolni, mert magasan repkednek és fagyot bőfíznek. Az északeleti teleport nyílt meg.

- 1 — start
- 2 — zöld trutyl, utána egy **POWER**ó
- 3 — ajtó, mögötte *aknamadarak*
- 4 — **SHOCK HORN**
- 5 — bombák
- 6 — **gyógyital**

**TIZENHATODIK (UTOLSÓ) SZINT:** Haha, csak vicc volt, még lesz egy pár. Harc nélkül az egész kb. 3-4 percbe telene, de harccal... Berhelés nélkül, a pihenő miatt minimum 2-3 óra, átlagban 4 (beleszámítva a tizenhetes szintet is). A pihenés a **POWER** pontok pótlására megy. Mivel az egész csak idő kérdése, nem valószínű, hogy a játék élvezetét rontana az, ha a **POWER**-t pihenés esetén visszairjuk maxra, emiatt közlünk egy tanácsot a leírás végén (mi enélkül csináltuk végig, ezt csak az olvasók megnyugtatására mondjuk). Szép nagy meglepetésben lehet része annak, aki nincs tisztában a játék kezelésével, és elfelejt, hogy az *ember*, valamint a **KAHPA** víz alatt is jól mozog. A vizalatti légzés problémáját viszont csak a *bekaember* tudja leküzdeni, lévén kettélű. A szokásos törvények itt is hatnak, nem működnek csak a víz- és villanyalapu fegyverek, stb. A "+"-szal és a "-"-szal lehet fel/le evickélni, és a víz szintje alá történő lebukáshoz is ezeket kell nyomkodni. A **tizenhatos szinten** sok savas tö, van, amikben *agresszív buborékok* bugyborólnak. Ha lehet, a savas részt inkább ugorjuk át, vagy az **OPIS** lebegési képességét vegyük igénybe (vele is megy a fel/le irányítás). Mindenképp szükség lesz a **kapukulcsra**, a **vízagyú** meg sosem árt hat (legalábbis nekünk, ha mi használjuk).

Mivel a **tizenhetes szint** végig vedves környezetben fog zajlani, a **vízpáncél** és az **Erő Szignyona**(k) megszerzése szintén javasolt. Nem érdemes benézni sen a *ssaikokkal* tél északi vizre részhez, sem a repülő sziklához. Ezeken kívül a már megismert *aknamadarakkal*, és egyfajta *moocsok lepedővel* találkozhattunk. Vátsunk át **KAHPA**-ra, nyissuk ki a kaput, ami a vízhez vezet, és csobb!

- 1 — start
- 2 — láda, benne: **vízagyú**
- 3 — **Erő Szignyona** (**TRIDENT OF MIGHT**)
- 4 — **kapukulcs**
- 5 — repkedő szikla, savas kém-és ráhatással
- 6 — láda, benne: **erőtál**, **vízpáncél** (**WATER ARMOUR**)

**TIZENHETEDIK SZINT:** A harcok nagyon ki fogják keszteni a beküct. Teljesen mindegy, honnan indulunk, ám az amulettért nem árt elmenni (nem muszáj végigharcolni az *aknamadarakat*, elég, ha a tizenhatos szintről a kis lagunából becsoobbanunk, az amulettet felmarkoljuk, majd vissza). *Jópar raján* és *vízissairon* gyakorolhatunk, míg elérhető távba kerül egy nagyobb ellenfél. Ne hagyjuk magára, ha már futásra vette a dolgot, mert hamar visszagyógyul (legalábbis nekünk úgy tűnt). Termének északi részében van egy víztábla, markoljuk meg szépen, és be a teleportba. Egy újabb szintre kerültünk ugyan, viszont szerencsénkre ez olyan apró, hogy egy kalap alá vettük a tizenhetessel, és térképre sem lesz szükség. A *ssaikok* megengedik, hogy megtapizzuk az **obeliszket**, megkapván az ő formájukat. Ugrás a teleportba. A kiút megint csaták sora lesz, pár *kigyó*, pár *zöld ssaik*, a mi **SSAIR** alakunkban nem lesz nehez a győzelem. Van arafelő egy **HORN OF THE CAUN**, azaz *caunkör* is, tudjátok, a méhecskéket lődzi. Gyaníthatólag végtelen, vagy nagyon-nagyon sok töltettel rendelkezik. Ezután hurra, mert már csak egy obeliszket kell visszaállítani... A **SSAIR** jó izmos jószág, tüzet is tud lehellni, repül és a farkával is nagyon ügyesen bánik (nem egy utolsó szempont). Megjegyzésként elmondanánk, hogy úszni a **MADRIN** kivételével mindegyik humanoid-forma tud, meg hogy amikor **OPIS** vagy **SSAIR** formában áll szeretnénk alakulni a víz alatt, a gép egy **NOT ENOUGH ROOM FOR MORPH** kifejezéssel helyreigazit.



**HUSZADIK SZINT:** Hurrá, ezután már valamelyest nehezedett a dolgunk, még komoly gondolkodásra is rá leszünk szorítva. Azért nem szabad nagyon elkeseredni, annyira csak nem fájhat. Legalább egyszer ezt is ki lehet próbálni... Északra a már megismert gigantikus *pókszabásúak* zavarának, keletre *sar-* és *lávapalú óriások*, valamint egy-két *tűzharcos*. Hja, milyen fantáziadús elmenek van! Bár, hogy más hogyan nevezze el... egy adag tüzet, ami szabállyal hadonászik... Első dolgom az **obeliszket** visszaszerzése legyen, és már mehetünk is le a 21. szintre. Utunkat megint egy rúna állja el. Komolyan gondolkodóba kell esni, mindahányszor egy rúnát látunk, hogy vajon legutóbb mit is cselekedtünk vele. Továbbvivő járát nyugatra, és már csak az

szlopolt kell megtalálni. Ht valaki POWERhiányban szenved, annak jól jöhet a POWERtő vagy a **villámlásépálcá**. A látvé egyébként ideiglenesen járhatóvá lehet tenni azzal, hogy lejtűtök, mondjuk fagyvárászlattal. Mégis, mi azt ajánljuk, hogy a látvá részéhez érve vagy a **SSAIR** vagy az **OP SIS** formába váltsunk át, levén mindkettő legeg, és így nem sebzí a meleg. A tűzgolyós részeknél a lehető leggyorsabb mozgásra lesz szükség, így ott mindenképp **SSAIRtal** fussunk, ám amikor megtámad egy-egy **lávavárás**, sürgősen gondoljuk meg a dolgot, hogy tűz lehellünk-e rá, vagy az **OP SIS** fagyvárászt. A lejárathoz először a két ott található kavicsot vegyük fel, majd rakjuk a két platóra, a láncot pedig húzzuk meg. Csodálkozva kérdezhetné valaki, hogy mi erre hogyan is jöttünk rá?



- 1 — start
- 2 — rúná, utána út nyugatra
- 3 — **obeliszk**tők
- 4 — tűzgolyós fal
- 5 — POWERtő, **villámlásépálcá**
- 6 — tűzgolyós falak megint
- 7 — 2 kő, 2 plató, lánc és teleport le

**HUSZONEGYEDIK (UTOLSÓ ELŐTTI ELŐTTI ELŐTTI) SZINT:** A valóban gondolkodtató feladatok jól jöhetnek elő. Először az, hogy vajon miért tájta a száját egy békakép, és miért nem nyílik egy ajtó, amit a térkép jelez? Mit eszik a breki? Többek között rovat, a **caunkürt** meg ugyis egy darázsészék. Erresszünk el pár mehecskét, mire a békakép békája őket, az út meg szabad. Veszélyes, sárga színű, szuperforró láva csordogál a lábunk vagy csápunk vagy farkunk alatt. Azt semmiképp nem ajánljuk, hogy a lábunk alatt legyünk, mert az esetben halálunk biztos. Utközben a savbuborékok rokona, a **pagyonforróláva-bugyurugy** akar beléknk mászni, a legjobb, ha gyorsan otthagyjuk. Ezen a szinten az **OP SIS** formából nem érdemes átváltani, mert csak tűzres lények támadnak. Szeresszük be a **homokórá**. Már csak arra a helyszínt kell menni, ahol az **obeliszkoszlop** van, és egyelőre ide-oda ugrál. Fogjuk meg a zsebórákat, végük be a déli falban lévő óraforma bemélyedésbe, az oszlop megáll, mi meg adjuk rá a kalapot, nehogy megfagzson. Roppant rendesek az istenek, cserébe a **földember**, **GROST** formájával jutalmaz-

nak. Kezddéskor van 300 HP-ja, és a lassúságán, valamint repülésre képtelen mivoltán kívül ő lenne a legjobb alak. A földrendést okozó képessége különösen szimpatikus. A kis kőgolyót mutató ikonjának jelentése valószínűleg ellenfél lebénttása (kövévaltoztatás), mert egyszerű egy csontvárra rálóve az hirtelen megszűnt mozogni. Bizonyára észrevette mindenki, hogy mennyi rejtejt bejárát van ezen a szinten, amikor kőfal zár le, pedig odabent sok POWERtő meg ilyenek vannak. Nos, vegyük kézbe a **GROST** bal vagy jobb öklét, és sütsünk a falra. Ilyen módszerrel juthatunk el a teleporthoz is, ami visszavisz a templomba, hogy immár utoljára kijussunk. Az a pár **kígyó** senkinek nem fog gondot okozni. A négy obeliszk között megjelent egy **új teleport**. Készüljétek fel, behatolunk **Veste**, a fő-főorrász világába, akinek négy **Örzdje** vigyázza a négy obeliszket, de őket szép sorban legyőztök (apropó, valószínűleg elfeledkeztek a negyedik **Örzdőről**, mert a látvá helyen mi egy darabbal sem találkoztunk, legalábbis hús-vérrel nem).

- 1 — start, teleport erre a szintre
- 2 — békafej
- 3 — **homokóra**
- 4 — ugráló **obeliszk**
- 5 — POWERRital
- 6 — POWERRital, teleport

**HUSZONKETTEDIK (UTOLSÓ ELŐTTI ELŐTTI) SZINT:** A landolás hihetetlenül egyedi folyadéka történt! Sajnos nem, nem sör, csak vér, de azért ez is jó ötlet. Inni már kevésbé. Hagyjuk a végére a víz alá bukást, mert az már a huszonharmadik szint, és hová is lenne a világ sorrend nélkül. Nemsokára az **opssiszerszések zöld verziója** fog nekünk kaskaszkodni, a legesyszerűbb **SSAIR** formában elbánni velük. A parton egy kicsit beljebb van három cső, amikbe egy-egy hasonló színű **kristályt** kell belétnünk, hogy **Veste**-hez eljussunk. Kettőhöz ezen a szinten, a maradék egy darabhoz meg a víz, bocsanát vér alatt. A **húskristály** megszerzéséhez kell a kőárad, amit a kőkatona kőemény markába nyomunk, miközben halálra pörkölnek a tűzgolyók. A **kristály** az innen megnyíló szobában lesz. Errefelé mellesleg el fog menni a pilács is. A szint rosszindulatú lakói közé tartoznak meg régi ismerőseink, a **csontvázak**, és pár új is, repkedő **zöld kisdémonok**. **GROST** alakunk földrendései mindegyikre jó hatással lehetnek. A **csontkristály**ért is csak veredni kell, többek között egy furcsa, ág forma, fagyos lövedékkreatúrával. Mind a két **kristályt** tegyük a megfelelő színű csőpárára, s ha jól csináltuk, elsüllyed. Mindössze egy színt!

- 1 — start
- 2 — cső
- 3 — láda, benne: **Erő Jogara (SCEPTER OF MIGHT)**, **gyógyital**, **POWERRital**
- 4 — POWERRital
- 5 — **kőárad (STONE SWORD)**

6 — **kőszobor**

7 — **csontkristály (BONE CRYSTAL)**

**HUSZONHARMADIK (UTOLSÓ ELŐTTI ELŐTTI) SZINT:** Még jó, hogy nem volt túl sok vöröárá **Veste**-nek, így a nedv elég hig maradt ahhoz, hogy lássunk benne, és a **békáember** lélegezzen. A furcsa, leginkább egy **cthulhu** formévdényre hasonlító vízi-bólhák (véribólhák) érintése nagyon veszélyes, lehetőleg kerüljük. A másik viszont az, hogy képtelenség elektromossággal, vagy bármilyen távolba ható támadással meggyilkolni őket, így maradt a szigony, és mindig maximális távot tartunk. Két helyszínt is van, ahonnan egy ideig zárt területre léphetünk, a kettes teljesen haszontalan (töküres, ha eltekintünk a zöld **opssisrokantól**), az egyesnél meg egy nagy **szív** dobog. Pár jól irányított lövés, és a szív megáll, és **kikristályosodik** belőle valami, amit a legjobb lesz zsebreágnni. Örömkönyek és vértől földoklás közepette evickélünk ki a harmadik csőhöz, és íme, egy teleport jön elő. Mennire igazítottak is vagyunk, mindjárt itt a vége! Két lehetőség van, az egyik, hogy **Veste**-hez érve azonnal támadunk, a másik meg hogy szétnezzünk egy kicsit a szinten. A szétnezés változat rajongóinak azt tanácsoljuk, hogy számítsanak egy-egy csoport **varázslóra** mind a keleti, mind a nyugati oldalán, mindegyik csoportban 3 **piros** és egy **kék mágussal**, valamint a déli oldalán is egy **kékkel**.

A vége ugyanaz, de annyi tapasztalata mindenkinek lehet már, hogy csak maximális erőben érdemes kiállni **Veste** ellen. Kedves vendéglátónk szép sorban felveszi az összes nagyobb ellenfél formáját, majd végül a sajátját. Mi a **GROST** alakban támadtunk, lehetőleg a földet retelve, s csak a végső, **Veste** valódi (ha lehet ilyenről beszélni egy igazi alakváltónál) formáját gypáltuk a darabos öklökkel, mert addigra már kifogytunk POWERtől, a legfontosabb, hogy ne engedjük eltolni magunkat az ellenségtől a különféle lövedékek hatására. Bár aki már végigharcolta a **Shadowcaster**, az tudja azt magától is. Es itt a vége. Egy lépés van róla, ami után jön a hét poéma. Annnyira mondjuk nem érdekelt, mert pl. a **DOOM** is hasonlóval végződik, de azért a hatása ennek a legjobb. Végül elmondanánk, hogy a játék az utolsó pályák kivételével nem nagyon érdemelne meg az RPG nevet, elképzintve a szereplő fejlődési lehetőségeit. Itt az igaztunk: 48C8 a GAME SAV-ban (két, max három byte-on) a POWER. Az egész-ségberhelés már bonyolultabb, aki nagyon akar csinálni, csinálja meg, de azt mindig ajánlott szem előtt tartani, hogy legalább az egyik **forma maradjon alacsony HP-n** (erre ideális a **CAUN**), így a gyógyulás gyorsabban megy. Tényleg, azt nem is mondtuk, hogy formák közti váltásokor az egészséget jelző csík ugyanott marad, tehát ha pl. **CAUN**nal van 15 HP-nk, akkor **GROST**nál akár 175 is lehet. Mellesleg hova is tettük a következő Ultima Underworldot...

● **HáPi**

**HELIX**  
computer

BP. 1133 Kárpáti u. 7/a  
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,  
PC, ENTERPRISE, TVC  
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS  
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA  
(1-3 NAP ALATT)

TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK  
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

Amiga demo, slideshow, musicdisk, valamint lemezes újságok, videodemok megrendelhetők:

**SCOPEX PD.** Levélcím: 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1 db. 3.5" lemez és egy felbőgzett váiaszboríték.

Telephely: Csernok János, Bp. 1135, Szent László u. 26., Tel.: 1200-7172

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

**Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:**

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

**Kereskedelmi jellegű hirdetések**

Szavanként 25.- Ft + ÁFA = 35.- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetés nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet – a beföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

**Egyéb szolgáltatások:**

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120.- Ft + ÁFA = 150.- Ft  
**BOLD** szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; **ITALIC** szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár  
 A hirdetési díjat az impresszumban közölnétek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb kijelést, 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 olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

**64 software**

- C64-re kazettás játékprogramok eladása! Utántöltés: 30.- Ft, file-os: 10.- Ft. **Huszi Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800.
- C64-re eladnám katalogizált játékok (1.100 lemez) és felhasználói (200 lemez) gyűjteményemet egyben! Áránjakatok levelem! Cím: **Könczöl István**, Budapest, XIX. Zrínyi u.27. 1195
- C64 lemezes programok másolása 5 Ft/doboz. Válaszborítékért lista. Cím: **Szombati János**, Mátyasodomb, Ágoston pta. 7. 8134.
- C64 lemezes programok eladása. Cím: **Cseh Balázs**, Balatonsződ, Szabadság út 112. 8636.
- C64-es játékok és felhasználói programok lemezen! Adás-, vétel-, csere. Felblyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT (Könczöl István)**, Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701. (1195 Bp. Zrínyi u.27.)
- 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazin. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
- C64-re programok eladók! Egy lemezes program 40.- Ft. Lemezzel együtt 80.- Ft. A címem: **Dohonyi Zoltán**, 1184 Budapest, Üllői út 294.
- 64-es kazettások! Eladó 70 db. kazetta, szuper programokkal! Egyben, vagy darabonként. Küldj kazettát, amire felveszem a listát! Ugyanitt eladó egy "Action 8" cartridge 3.300.- Ft-ért. Cím: **Ábrahám József**, Sársáp, Annavölgy u.135. 2523.

**64 hardware**

- Eladó egy C64/II. + 1541-es drive + magnó + Junoszt monitor + joystick + 150 lemez + 15 kazetta + 10 kg. újság és szakirodalom. Mindez áron alul és megkímélt állapotban! **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.
- C64, 1541 floppy, 160 db. lemez tele programokkal, 2 joy, fényceruza, Action VII., illetve Int.Soccer cartridge, szakirodalom eladó 18.000.- Ft-ért. **Branyiczky Zsolt**, Nagymaros, Fő tér 10. 2626. Tel.: (06-27) 311-509.
- Eladó: C64 + 1541/II. drive + magnó + 150 lemez szuper játékokkal + kazetták + dobozok + cartridge + 2 joystick + könyvek + újságok + mouse. Irányár: 21.000.- Ft. **Szigeti Szabolcs**, Budapest, XV. Kőrös-park 16. F/2. 1157
- Eladó: C64/II. + 1541 floppy drive + 3 joy + 250 lemez programokkal (4 gyári program) + 3 cartridge, kiegészítők, szakirodalom. Érdeklődni: (06-74) 311-265, vagy a 1159-945-ös Bp.-i telefonon.
- Eladó egy C64/II. + datasette + 1541/II. + porvédő + 2 joy + 17 kazetta + 50 lemez. Ára: 20.000.- Ft. Érdeklődni: **Veres András**, Berettyóújfalu, Bánk Bán u.2. 4100

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

**Amiga**

**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.**

- 1 éves Commodore Amiga 500-as eladó, felszereléssel irányár: 35.000.- Ft. Tel.: Bp. 250-3115.
- Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbert**, Budapest, III. Csobánka tér 2., II/17. 1039. Tel.: 180-2184
- Amigára legújabb prg. 3.5", 5.25" lemezen! 1 lemez másolása: 40.- Ft-ért. Aki 30 dobozt rendel, az csak 20-at fizet. Válaszborítékra listát Cím: **Nyeste János**, Budapest, IV. Virág utca 29. X/59. 1042. Tel.: 1899-064.
- Amiga játékok és felhasználói programok lemezen! Adás-, vétel-, csere. Felblyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT (Könczöl István)**, Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701. (1195 Bp. Zrínyi u.27.)
- Amiga programok cseréje! Oráni választék! Irj most! **Horizont László**, 5700 Gyula, Pf.: 107.
- Amigások! Programot cserélek, ill. eladok. 30.- Ft/db. **Hegedűs László**, Budapest, XXI. Hollandi út 181. 1213
- Amiga programcseré! A címem: **Dohonyi Zoltán**, 1184 Budapest, Üllői út 294.
- Eladó: Amiga 500 + TV Modulátor + 3.5"-os külső drive + 2 joy + 80 lemez programokkal. Ára: 36.000.- Ft. Cím: **Gránitz Tamás**, Pázmánd, Szabadság u.71. 2476. Tel.: (06-22) 377-622.
- Várom paksi és környékbeli Amigások jelentkezését. Cím: **Molnár Tamás**, Paks, Alpáry Gy.u.4. II/11. 7030. Tel.: 312-181 (üzenettrógrózsa)
- Amigához színes, sztereo, RGB monitor, monitorfilterrel és monitorkábelrel, 35 db. lemez programokkal, és egy halom számítógépes újság eladó. Érdeklődni: **Csomos István**, telefonon (06-36) 314-580.

**PC**

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

- Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Informatik (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. II/16.)
- PC-re legújabb programokat (Starship, Alone 2) nagy választékban (5 GBtye) olcsón eladók. Válaszborítékért lista. **Kotroczó Roland**, Békéscsaba, Áchim L. A. ttp.4/1. Tel.: (06-66) 446-306.

- **PC-s programcseré. Ezt ne hagyj ki!** Ha küldesz 3 doboz lemezt (HD-st), 2 doboz telemasolva küldök vissza. Listát kérek, én felblyegzett válaszborítékért küldök. Levélcím: **Horváth Tibor**, Budapest, XXI.Zöldfa u.12. 214. Tel.: 276-39-12 (20-22 h között)
- **HELP PC Guy!** Keresem a Stunt Island installálódó régebbi/újabb verzióját vagy folytatását, továbbá hozzá tartozó bármilyen kiegészítő lemezeket. Ár/program megegyezés szerint! Cím: **Ehn Dávid**, Budapest, XI.Vilányi út 51. 1118. Tel.: 1659-784.
- **PC-s programok INGYEN!!!** Válaszborítékért listát küldök! Cím: **Kéves János**, Solvadtart, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)
- **PC-re programok a legolcsóbb árakon.** Válaszborítékot kérek! **Vasulca András**, Telekgerendás, Munkás u.37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.
- **IBM-re 2 GIGABYTE** programból válogathatsz az országban a legolcsóbban. 20-Ft/lemez áron. Felblyegzett válaszborítékért listát küldök. **Kéves Antal**, Kecskeméti, Reviczky u.4. 2/6. 6000
- **Az országban a legolcsóbban PC-s programok.** 1 HD = 30.- Ft. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

**Plusi és társai**

- **Plus/4, C16-os színvonalas programok** olcsón eladók. '92-93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

**Egyéb**

**HANCU, gyere haza, megbocsájtok! (vot???) barátod: Adry**

- Eladó egy Super Nintendo alapgép + 2 controller + 2 játék (Super Mario All Stars, MarioKart). Ugyanitt eladók Gameboy játékok. Cím: **Fercenzy Bálint**, Budapest, V. Zoltán u.18. 1054. Tel.: 131-8093.

**PlayShop! Egyedülálló, ingyenes, képes katalógus! Olcsó árak, színvonalas szolgáltatás! C64 lemez! A katalógus megrendelhető: PlayShop-OTHIS, Vác, Pf.: 342. 2601 (Vác, Eperfa u.6.)**

- **A GURU és az 576 KByte újságok** eddig megjelent évfolyamai könyvbe kötve eladók. 6 kötet (1.000/kötet), vagy egyben 5.000.- Ft. Érdeklődni levélben, vagy személyesen. **Berczi Szilárd**, Pomáz, Móra F.u.7. 2013
- **Nem találok a játékleírást vagy az örökéletről a sok újságban?** Nagyon sok program ugyanitt. Kedvedre választatsz. Cím: **Járók László**, 1576 Budapest, Pf.: 102.



64

AMIGA

## Kiegészítő lista 1994/I. negyede

ACID RUNNER - lode runner - 118 / ● ALIEN III - akció - 1SD / ● Archnor-stratégia - 186 / ● ARCADE ACTION - szöveges - 200 / ● BARBARIEN LAND - akció - 128 / ● BLASTBALL - falbontó - 124 / ● BOMBAMAD - logikai - 137 / ● BUNDESLIGA 2 - focimanager - 123 / ● BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / ● BY JOE - angol szöveges - 190 / ● CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / ● CAR WARS - ügyességi - 168 / ● CASTLE - akció - 177 / ● COLDITZ - kaland - 213 / ● CORYA - kaland - 252 / ● CYBORG - 3d akció - 136 / ● DETONATORS - ügyességi - 226 / ● DO OR DIE ??? - 222 / ● DROID - cellövő - 111 / ● FLEX+ TILT-TOLI - 135 / ● FLI Painter - rajz - 1 old / ● FRED'S BACK II - akció - 165 / ● GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / ● Gianna Sisters Remix - ügyességi - 178 / ● GROD THE PIXIE - lövöldözős - 113 / ● HANSE - kereskedő - 205 / ● HEAVENBOUND - ügyességi - 144 / ● HERMETIC - űrhajós - 2SD / ● HIDIHOOD - ügyességi - 147 / ● HOLIDAY GOMS II - akció - 111 / ● HOLIDAYS - német szöveges - 97 / ● HOOVER RAIDER - lövöldözős - 108 / ● INT SPORT CHAMP - sport - 149 / ● ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / ● KARAMALZ CUP - jégkorci - 1SD / ● KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / ● KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / ● LEMNITE - lövöldözős - 222 / ● LETHAL BOMBS - ügyességi - 263 / ● LIVERPOOL - foci - 173 / ● LOGIK - ládatológató - 133 / ● LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / ● MADRAX - akció - 166 / ● 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 - RPG - 2 old / ● OCEAN SALES - RPG - 3SD / ● OSTRIFISLAND - akció - ügyességi - 1SD / ● PAIR OF MEMORY - memória - 147 / ● PARSEC - lövöldözős - 1SD / ● PILE UP - logikai - 220 / ● PLAY A MATCH - tenisz - 137 / ● PLUS - logikai - 141 / ● POKER THE GAME - kártya - 123 / ● PRESS SCOOP - szöveges - 150 / ● PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / ● PUNICA GAME - ügyességi - 410 / ● QUADRANT - logikai - 1SD / ● QUARK - logikai - 222 / ● Real Ghostbusters - akció - 1 old / ● REEDEREI - kereskedő - 124 / ● Rick Dangerous 1. - ügyességi - 186 / ● ROBOBO - máskézős - 110 / ● SALVA KID - ügyességi - 150 / ● Saracen Paint - rajzoló - 108 / ● SEACOMMAND - akció - 162 / ● SESAME ST. - nyomtató - 1SD / ● SHARDS - logikai - 133 / ● SHELLSHOCK - akció - 148 / ● SMASH - tenisz - 1SD / ● SOCCERFLUP 2. - menedzser - 156 / ● SPACE ASSASSIN - lövöldözős - 120 / ● SPACE DUEL - lövöldözős - 1SD / ● SPACE QUIZ - 101% vetélkedő - 1SD / ● SPACE VEGETABLES - akció - 173 / ● SPECTRE OF BAGHDAD - akció - 1SD / ● Street Fighter 1. - verekedős - 1 old / ● SYSTEM - ládatológató - 280 / ● TALES OF BOON - akció - 335 / ● TAMER - lövöldözős - 162 / ● TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / ● TENDRAC - lövöldözős - 278 / ● THINK FAST - ügyességi - 141 / ● THORLORD'S AMULET - szöveges - 114 / ● THORSON WARRIOR II - akció - 123 / ● TRACER - lövöldözős - 113 / ● TRAIL WEST - stratégiai - 149 / ● TRODDERS PREVIEW - logikai - 376 / ● WINGS OF CIRCE - ügyességi - 1SD

## Aktuális

DIZZY 5. (Spellbound Dizzy) — máskézős — 189 / ● DIZZY 6. (Prince of Yolkfolk) — máskézős — 172 / ● LOGAN - kaland - 1SD / ● ULTIMA VI - RPG - 6SD / ● WLADCY CIEMNOSCI 2. (Curse) — kaland — 257 / ● WLADCY CIEMNOSCI — kaland — 260

## HOT STUFF

40 db. rövid program - 4 old / ● AB Cricket - sport - 151 / ● Alienator - lövöldözős - 112 / ● Astari - logikai - 199 / ● BALLEVER - ügyességi - 189 / ● BATTLE - akció - 350 / ● Black & White - logikai - 227 / ● Border Blast 2. - lövöldözős - 112 / ● Catch 2 ügyességi - 179 / ● CHEEKY TWINS - ügyességi - 185 / ● CRAZY SUE PLUS - ügyességi - 320 / ● Crossfire - lövöldözős - 147 / ● Curse - kaland - 257 / ● CURSE OF VOLCAN - szöveges - 141 / ● Cyberblock - tetris - 1 old / ● Dark Tower - szöveges - 119 / ● DARK TOWER - szöveges - 119 / ● DAVY JONES LOCKER - szöveges - 122 / ● DinoX - ügyességi - 150 / ● DU Puff - ügyességi - 172 / ● DREAMBALL - TV foci - 129 / ● EPSILON - máskézős - 146 / ● Experience - szókbátáló - 152 / ● Explosion - falbontó - 104 / ● Fighting Racer - lövöldözős - 102 / ● Fred's Back 3 - máskézős - 200 / ● FRONTBALL - logikai - 131 / ● Game Set & Fire - lövöldözős - 108 / ● GET IT - ügyességi - 134 / ● Golden Pyramids - ügyességi - 1 old / ● Gothic Attack - akció - 131 / ● He Man II. - lövöldözős - 168 / ● HYPERSPACE WARRIOR - űrhív. - 1 old / ● King - stratégiai - 178 / ● KLEMENS - ügyességi - 143 / ● Kultor in Demondand - máskézős - 231 / ● League - menedzser - 133 / ● LIONS OF THE UNIVERSE - űrhív. - 330 / ● Mercenary - akció - 181 / ● Move - logikai - 189 / ● Muehle - malom - 102 / ● Omni Play Basketball - kosárlabda - 2 old / ● Operation Merkur - stratégia - 2 old / ● Pac Family - pacman - 127 / ● PERFECT SYMETRIE - logikai - 101 / ● PERPLEX 2. - logikai - 223 / ● PUZZLE MASTER - puzzle - 290 / ● Rampart - logikai - 1 old / ● Reactor - logikai - 1 old / ● Retro Torque - dodgem - 166 / ● Santaclaus Helper - lövöldözős - 113 / ● Silver Axe - lövöldözős - 119 / ● Souls of Darkon - szöveges - 136 / ● Spanish Treasure - szöveges - 152 / ● Spies - puzzle - 290 / ● Stargate - kereskedő - 163 / ● SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / ● Super Nibby - logikai - 252 / ● Super Strike - lövöldözős - 102 / ● Vietnam - akció - 106 / ● WLADCY CIEMNOSCI - kaland - 260 / ● X-Fighter - lövöldözős - 118 / ● ZILLION - nyeregép - 108 / ● Zytiron - lövöldözős - 151

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

## Ajánlatunk:

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

## Aktuális:

CHAMPIONS OF KRYNN — kaland — 3 lemez  
DEATH KNIGHTS OF KRYNN — kaland — 1 lemez  
DARK QUEEN OF KRYNN - kaland - 3 lemez  
ELF - máskézős - 2 lemez  
GOBLINS 2. - máskézős - 3 lemez  
GOBLINS 3. máskézős - 6 lemez  
ULTIMA VI. — kaland — 5 lemez  
WINGS — szimulátor — 2 lemez

## HOT STUFF:

1000 Miglia — autóverseny — 1 lemez  
Alien Breed II. — ügyességi — 3 lemez  
Antros - foci - 5 lemez  
Banster Returns — akció — 2 lemez  
Blob — ügyességi — 1 lemez  
Brutal Sport Football — foci — 2 lemez  
Burning Rubber — autóverseny — 4 lemez  
Burntime — stratégia — 3 lemez  
Campaign II. — stratégia — 2 lemez  
Conflict over Bosnia — stratégia — 2 lemez  
Cyberpunks — máskézős — 1 lemez  
Disposable Hero — akció — 3 lemez  
F117A Stealth Fighter — repülőgépszimulátor — 3 lemez  
Fantastic Dizzy — ügyességi — 2 lemez  
Goblins 3. — máskézős — 6 lemez  
Jet Strike — repülő — 2 lemez  
Jurassic Park — akció — 5 lemez  
Knox — ügyességi — 1 lemez  
Lemmings Olympiade — ügyességi — 2 lemez  
Mortal Combat — akció — 3 lemez  
Oxyd II. — akció — 1 lemez  
Penthouse Hot Numbers DeLuxe — logikai — 4 lemez  
Routes 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!

159 KOMMUNIKANT. Pf: 363.

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

# GAMES CENTER

## AJÁNlja SZOLGÁLTATÁSÁT C64 ÉS AMIGA TULAJDONOSOK SZÁMÁRA

### A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

Először is azt kell eldöntenie, hogy küldött adathordozóra kívánják-e felvetni a kért programokat, vagy kérte 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 középso szelvény hátoldalára — a megjegyzés 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 úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

<b>A szolgáltatás díjtételei:</b>	<b>másolási díj</b>
C64 file-os programok esetén (204 blokkig)	20,- Ft/program
C64 file-os programok esetén (204 blokk felett)	50,- Ft/program
C64 1 vagy több lemezoldala programok esetén	50,- Ft/lemezoldal
Amiga (3.5" DS/DD) az első 5 lemez minden további lemez	100,- Ft/lemez 50,- Ft/lemez
<b>Adathordozók ára (ha kérte adathordozót):</b>	
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 x 20 + 50 = 90,- Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha külditek a 2 db. lemezt, akkor 4 x 50 = 200,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti bel! Ha küldök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 80,- Ft-os POSTABELYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kérjük a **geptipust** 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!!!

**PCWORLD**  
&  
MAC

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

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

fél évre 1410,- Ft

egy évre 2820,- Ft.

Név:.....  
Cím:.....

A 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**  
IDG NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP IX. ÉVFOLYAM AXL 99 FORINT

Előfizetéssel megrendelem a ComputerWorld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilapot példányban,

3254 forintért

1 627 forintért

813 forintért

egy évre:

fél évre:

negyed évre:

Név (intézmény neve):.....

Cím:.....

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



### MEGRENDELŐLAP



# ELSŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DOT)

Volt jellőpédzs, nincs jellőpédzs, ez persze nem befolyásolja azt a dolgot, hogy az 1 oldalnál most is valamivel több Elsősegélyt kapjatok. Most nem rizzsznek annyit, akkor több info fog beférni. A változatosság kedvéért ismét kezdünk a jó öreggel.

## C64 elsősegély

**Puskás Endre** Budapesti olvasónk talán nevének köszönhetően szeret TOTO-zni, ezért a **MEDIEVAL LORDS** tippjeit 13+1 pontba szedte. Ez azonban nem akadályoz meg minket, hogy közöljük:

### I. War actions

1. Evenként max. 10 kaját lehet építeni.
2. A hadjáratokra csak a hadüzenetet követő évben kerülhet sor.
3. A nemesi felkelők (**Noble volunteers**) semmit nem érnek, mert az első kudarcok után hazamennek (*The xy noble volunteers goes home*).
4. Zsoldosokat és **household troops**-okat csak egy bizonyos számban lehet toborozni, amely egy idő után már nem növelhető.
5. Egy önálló tartományt (**Disurgained province**) az ott élő lakosság számától, erejétől és a sereg nagyságától függően kb. 6-8 év alatt lehet meghódítani.
6. A meghódított területek maguktól is adóznak (de korántsem annyit, mintha támogatóknak a polgárokat és a bürokratákat).
7. Először mindig az önálló provinciákat hódítsuk meg.
8. Hadseregünk legfőbb támaszai a hűbérek (**feudal levy**), mert számuk korlátlanul növelhető, és fenntartási költségük alacsony.

(A 9-10. pont nem tudom, hova tűnhetett, minden esetre itt a 11. következett — DOT)

11. Ha a támadás sikertelen, utána már nem léphetünk, ezért mindig az utolsó lépésben támadjunk ha el akarjuk foglalni a területet.
  12. Mindig a hadsereggel védekezzünk ha nincs ott, akkor is!
- ### II. Domain info
13. A meghódított területek egy idő után (20-30 év) átveszik a vallásunkat.
  - 13+1. A kezdő opciók beállításánál mindig a **Display all actions-t** válasszuk, különben a computer játékosok fölényesen győznek!

**Fazekas Csaba** Pécsről az **Oil Imperium**-hoz küldött egy cheat-et. Miután betöltöttük a játékot, és az irodában vagyunk, Freezeljünk pl. Actionnel. Lépjünk be a monitorba, majd M130F. A gép erre: 40 4B 4C 00 00... Az első 4 számot írjuk át 80 17 B4 2C-re. Ez 750 milliót eredményez a zsebünkbe. Egyébként a \$130F a player 1, a \$1340 a player 2, a \$1371 a player 3 money-ját tartalmazza. Ha 00CA 9A 3B-t írunk be, akkor 1 milliárd dolcsink lesz.

### Levele tartalmazott még pár hasznos dolgot:

**King's Bounty:** Töltsük be a B oldalról a CDAT nevű file-t és egy monitor. Az ezután következőket játék közben is lehet módosítani Cartridge-ről.

\$100C/D: vezetői képesség, \$100EF: heti jövedelem, \$1010/11/12: Aranykészlet, \$1013: spell power száma, \$1014: Max. spellék száma, \$101C: Clone spellék száma, \$101D: Teleport spellék száma, \$101E: Fireball spellék száma, \$101F: Lighting spellék száma, \$1020: Freeze spellék száma, \$1021: Resurrect spellék száma, \$1022: Turn undead spellék száma, \$1023: Bridge spellék száma, \$1024: Timestop spellék száma, \$1025: Find villain spellék száma, \$1026: Castle gate spellék, \$1027: Town gate spellék, \$1028: Instant army spellék, \$1029: Raise controll spellék, \$102A/B: Leadership csatában, \$11F8/9: Hátralévő napok száma.

**Chuck Rock:** Poke 11114,173

**Monty P.F.C.:** Poke 1508,173

**Yie ar Kung-Fu:** Poke 42015,173

**Superpipeline 2:** Poke 33106,173; Poke 50712,173

(Ja, ezek a végen itt örökéletek, legalábbis gondolom — DOT)

Fizessen elő a PC Worldrel  
1994. januáriától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.  
A PC World állandó témái:

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

Szoftvertéka

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

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnikáral  
A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informaticai hetilap a magyar informaticai piac vezető orgánuma. A világszerte eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait hűen tükrözi.

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



**1. küldetés:** Ha a löszerekkart ajtajára ráönlünk, akkor kinyílik, és ha bemegyünk, max-ra töltődik a löszér készlet. Ezután robantsuk fel a raktart, majd a mellette lévő hordókat is.

**4. küldetés:** A tisztet nem szabad megölni, sőt meg kell védeni. Az elfogása úgy történik, hogy bemegyünk a sátorba, és ha bent volt, megjelenik az ajtóban összekötőve. Jöhet a heli.

**10. küldetés:** Miután kibombantott a börtön ajtaját, VIGYÁZZUNK, mert meg fogják próbálni felbontani gránáttal, vagy rakétával.

**Szűcs Sándor és Gábor** Jánoshalmáról is küldött néhány könnyítő ténylezőt pár 64-es játékhoz. Uzenjük nekik továbbá, hála nekik, van mivel megötenni az elsősegélyt.

**Ormus Saga:** Freeze a városokon kívül. C993: HP max., C99E: HP act., C994-95: money, C996-97: EP (ne írjuk FF-re!), C998-99: troops. Szintlépő hely: 123 North, 59 West (Temple of Ghur)

**Ultima 2:** Freeze, majd: 8E16-8E1A: tulajdonságok, 8E1B-1C: HP, 8E1D-1E: food, 8E20-21: EP, 8E22-23: gold. A program BCD alakban jegyzi az értékeket. (ha pl. 96-nak akarunk valamit, akkor 96-ot kell beírni, és nem 60-at (hex))

**Supremacy:** Freeze után: 5989-food (max 30000), 5993 - money (max FF FF FF), 598C - minerals, 598F-luel, 5991-energy  
**Battletech:** Freeze, majd: 1956-1959- pénz

**Magic Candle:** Játék közben freeze. A címet mind a hat karaktere vonatkoznak! 0AFD-0B02: mérgezés, 0B4B-0B50: ha 04, akkor megvan mind a 4 spellbook, 0B57-0B5C: szakma. Ha 01, akkor Wizard, 0B69-0B6F: varázs pajzs, 0BAC-0BAC: memorizált varázslatok, 09DA-09A5: tárgyak, max 24 féle lehet nálunk, 0900-0991: tulajdonságaink. Max 63-at írhatunk mindenhová! A ZIXENN könyv tartalma: ZOFIR: fagyasztás kioldása, ZAPELL: minden ellenfelen út, ZENGRL: varázslat elleni védelem, ZISHOXE: ?, ZEOFOR: robbanás egy 3X3-as területen, ZUTYUN: az ellenfelek fém pajzsát és pancélját elporlasztja

**Wizardry 5:** Az *Adventurers Inn*-ben Freeze! Ha az EP-t emelni akarjuk, akkor először csak az első 2 byte-t írjuk át FF-re, lépünk szintet amíg lehet, aztán a 3. byte-t írjuk 0F-re, szintlépés, FF-re, szintlépés, 4. byte ugyanígy. 9D9C-9DA0: 1-es kar. EP, 9D92-9D95: 2-es kar. EP, 9E88-9E8C: 3. kar EP, 9F80-9F83: 4. kar EP, A075-A078: 5. kar EP, A16A-A16D: 6. kar EP, 9DA4-9DA7: 2. kar. pénz.

**Srike Fleet:** Flottaválasztásnál Freeze! 6259: Hajó felvételéhez szükséges pontszám. Játék közben freeze. 0FB2- LR hajó elleni rakéta, 0F7E- SR hajó elleni rakéta, 0EE2- AA repülőgép elleni rakéta, 0F16- AS tengeralattjáró elleni rakéta, 0F4A- torpedó, 0FE6- PX hangrobantó, 0EAE: akna.

**Gunship:** Játék közben freeze! 53D9: Side-winder, 53DA: Far, 53DB: Hellfire, 53DC: Flare, 53DD: Chaff, 53DE: gépágyú. (ne írjunk be túl sokat, különben azonnal lezuhanunk!)

**Ocean Ranger:** Játék közben freeze! 8295-76mm ágyú (max 99) 8296-Sea Sparrow rakéta, 8297- Harpoon rakéta, 8298-mély-ségi bomba, 8299-Chaff, 834E-fegyverek rongálódása, 834F-computer rongálódása, 8351-motor rongálódása, 8352-pancélzat rongálódása.

**Carrier Command:** Raktárképernyőn freeze! 99D8-assasin rakéta, 99D9-warbringer rakéta, 99DA-hammerhead rakéta, 99DB-quasar lézer, 99DC-avator lézer, 99DE-drone, 99DF-manta aircraft, 99E0-walrus AAV, 99E1-anyahajó üzemanyag, 99E2-manta üzemanyag, 99E3-walrus üzemanyag.

**Snowstrike:** Játék közben freeze. 1BA4-ágyú, 1BA5-AAM rakéta, 1BA6-ASM rakéta.

**AMIGA segély**

**Sinka Tamás** Nyíregyházáról legutóbbi levelezőlapján néhány amigás CHEAT-et csempészett be hozzánk.  
**MYTH:** Játék közben gépeljük be: "SNUFF ECAKE"  
**LOTUS 2:** írjuk be password-nek: 'DUX' és fantasztikus élményben lesz részünk... (Ei tudom képzelné — CoVboy)

**Csidi Péter** Szombathelyről az **Addams Family** kódjával kopogtatott az ajtónkon. Yikes!  
1.VLHC1, 2.VDJ15, 3.?ZR9R, 4.?DY9M, 5.1ZYKF, 6.&ZK98

**Vilhem Balázs** a **Neuronics** c. játék "néhány" pályakódját küldte el. Te jó ég, nem látom a sorokat...  
1. ----, 2.CIBCLM, 3.HVLA1I, 4.TMBFHS, 5.XTOALE, 6.ZYORZY, 7.TXGFWT, 8.VRYQTX, 9.CCJEYT, 10.FNZAEB, 11.WQXOS, 12.AZMKFD, 13.AQXZZ, 14.UQJNCF, 15.VAJDKH, 16.MSILEK, 17.ZAGFNG, 18.IVCNKN, 19.EAZXGR,

**PC segély**

Áh, már megint kezembe akadt **Kiss Ákos** Debreceni versenyzőnk egy kisebb csomagja.  
**WOLFENSTEIN 3D:** Az egyes szobákban lévő katonák kicsalogatása: 1.lövünk egyet a pisztollyal 2.egyek katonák csak akkor rontanak ránk, ha észrevettek. Ebben az esetben óvatosan kell előrehaladni, majd ha meghaljuk a náci csatakiállítását, gyorsan rántsuk vissza az eget, hogy szemből tudjuk lelőni a gázt. Vigyázat, ne forgoldjunk, mert ha több katona támad, akkor pillanatok alatt röpítárára lönek, főleg ha van köztük géppisztoly is.  
**SUPHALEX: PLAYER.LST:** 00-08: játékos neve 12-12: 00 = a pálya nincs kész, 01=kész van, 02= skipped, 125-126: hány pályát csináltunk meg.  
**XMAS LEMMINGS:** 3.level: NILLJCCDCP

**Frank Béla** Pestről általában Amiga kódokat fűrkész szabadidejében, de legutóbbi leveleben egy PC kódot is rejtőzött. Nézzük tehát a „bombaházát”. Amúgy ezt úgy emlékszem, mintha már gépeltem volna, de nincs a PC-s stuffok között, úgyhogy nem kizárt, hogy valamelyik másik gépti-

20.YFSNRB,	21.UYUURP,	22.UPVMER,
23.ACYNPG,	24.DUAGDK,	25.TSTIHH,
26.QURFFN,	27.EISYWG,	28.BUDDYQ,
29.USENIE,	30.AOIYSW,	31.BVOIMJ,
32.HPIWGV,	33.SGKSOP,	34.CVQHAZ,
35.CTLKAL,	36.RILWTK,	37.VQMRSS,
38.JACKRO,	39.YAEMVC,	40.DCGUSV,
41.GCMVMC,	42.NVZRPO,	43.JLFRNV,
44.OBLNKAL,	45.HEMMAA,	46.AUAGQD,
47.KFHMAE,	48.UYGYMG,	49.QUICHN,
50.SCBLEB,	51.ODHHIU,	52.SGZPVJ,
53.ORHMIJ,	54.OGOUTW,	55.ALAFAJ,
56.PLOJIF,	57.LWTAYS,	58.GLNMZF,
59.YODAOC,	60.XRPXYB,	61.KCSGQJ,
62.QXDYMM,	63.EIADJX,	64.GTJFGS,
65.UJEQPP,	66.UYMHGZ,	67.XJXVDJ,
68.CKHNNQJ,	69.DGKYXQ,	70.WTNNLR,
71.FBRRRN,	72.IHUGSU,	73.BDYJPB,
74.FTUULW,	75.NWCZGP,	76.LAYZLV,
77.WWRUZW,	78.CHXDUF,	79.VCBKPY,
80.JVDDBM,	81.VFVWZA,	82.VQWQVQ,
83.RGULOI,	84.JLLEAH,	85.HEEIIB,
86.JHYVUQ,	87.ONWFJ,	88.ZGLUCJ,
89.MBYENJ,	90.HVZBFF,	91.XGJESP,
92.MJYENI,	93.RWZMG,	94.PXSRSX,
95.ECDCTR,	96.NBAHTD,	97.IGEHQY,

punál ugyanezek vannak.  
**BOMBUZÁL:** BOMB, ROSS, RATT, LISA, DAVE, IRON, LEAD, WEED, RIND, GIVE, GOLD, OPAL, SONG, FIRE, LAMP, TREE, SINK, BIKE, BIRD, TAPE, VASE, PILL, SPOT, PALM, LOCK, SAFE, WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH

A következő versenyző ismét **Kiss Ákos** Debrecenből. Jéé, mintha ezt a nevet már hallottam volna valahol... Most mit csinálnak, ha minden második levelet 0 küldte.  
**KGB:** A tárgyak a kimentett állásban a 6.sektor 80-96.byte körül vannak. Ott, ahol láthatóan elkülönül 2 rész (csak 00-val vannak elválasztva), az 1. byte-tól a 15-16.byte. 13.byte: ikon száma, 11-12.: duma a tárgyhoz, 9-10-byte a tárgy neve, és maga a tárgy. (Itt a Mester nem publikálta ugyan, hogy mit is ezek, de gondolom, hogy a kétbyte-os paraméterek a dumák offset címei. Ha nem, akkor sorry — DoT)  
Az időt a 2.sektor 176-192.byte körül lehet megtalálni (változik). Állásmentés előtt jegyezzük meg, így könnyű lesz megtalálni. (Talán ha megsúgdat volna, milyen formátumban tarolja? — DoT)  
Egy kis tippalmaz — a teendők,

98.PTLGPG, 99.GKJBHH, 100.HKARSZ, 101.JZGIRY, 102.IPPRHV, 103.MNZBEL

**Egri Csaba** Dunajvárosban is Amigát nyúl-t, lme az eredmények.  
**ALIEN BREED:** Játék közben írjuk be: **ETULEBZ** (angol billentyűzetten nem Z, hanem Y), és a következő pályára tesz a gép. Keressük meg a számítógépet (a 2.szinten található a jobb felső sarokban. Olyan, mint egy PC felülőr), majd lépünk bele, és írjuk be: **ALIENS ARE FAGGOTS**, ekkor hallunk egy cuppanást és már örök energiánk is van.  
**INTERPHASE:** Játék közben írjuk be: **Fenny** (az F nagy!), és megnézhetjük a játékban előforduló objektumokat.  
**BATTLE ISLE:** Két extra pálya csak két játékosnak: **EUROP, STORM**  
**SILKWORM:** Nyomjuk meg az F1-et és az irányítás kiválasztásánál írjuk be: **SCRAP 28**. Ez öröklet, és '1'-'1' gombok pályát váltanak.  
**The Killing Game Show:** Amikor kirjja, hogy **GOOD LUCK** stb. nyomjuk meg a **HELP**-et és megnézhetjük a MAP-et.

(legalábbis ameddig eljutott Ákos — DoT). Your office: look phone (mindkettőt), inspect desk, talk Belov (mindenről). A későbbiekben ha nincs beszélgetési fonál, mindenről kell kérdezni! Volvov's office: inspect file (asztalon), look phone, talk Volvov (utóljára: Ask about Goltsin). Corridor: talk Guard/Lyalin. Store: knock door, talk Sergeant/Guzenko. Goto uncle Vanya's: inspect closet (szekrény), look phone, talk Yegor, talk Vanya (kivéve Talk about...; utóljára Talk about KGB). Bedroom: inspect drawer, inspect closet, inspect books, use mirror. Goto Goltsin's office! October 17th street: give id card militia man, talk militia man/Coginov, go door. Goltsin's office: inspect cupboard, inspect transistor radio, inspect window, 2Xinspect filing cabinet, inspect trashcan, inspect desk, inspect vase, inspect phone, use phone below (szerintem ez gyanús), talk woman (mindenről) — you say: Why have you come... for any particular... you say you may go remember.... go door, talk militia man — ask for: The key to Goltsin's drawer, go door. **Bocs Ákos, hogy lelétek, de záróra van! Legközelebb innen folytatjuk!** — DoT



# SAM & MAX

Nos, ez lenne a Lucastílm egyik legújabb alkotása (a legújabb tudunkkal a Fatty Bear, de azt inkább had-lyuk...). Nem kisebb marhaság, mint a Tentacle, mérete pedig még nagyobb: majdnem 16 méter. Rémületes... Hóseink ezúttal ketten vannak: Sam, a nyomozó (egy átlagos jellegű nyagdarab kutya), valamint Max, a segédje (egy kevésbé átlagos nyuzsi, aki teljesen sebezhetetlen, nem érez semmit, kis mérethez képest igen nagy ereje van, és finoman fogalmazva egy szadista állat). Két ilyen főhős valószínűleg mindenkinek elég megrázkódtatót jelent, csöppenünk akkor bele a programba:

Az introban valami szerelmes tudós fenyeget egy ifjú hölgyet azzal, hogy megsüti, de megjelenik Sam és Max, és kezükbe veszik az ügyet. Miután Max letöpi a tudós fejét, kiderül, hogy nem is tudós volt, hanem robot, a feje pedig nem feje, hanem időzített bomba (szegény Max pedig szívesen ellette volna szüzenként). Hóseink ezzel távoznak (a hölgyet otthagyják a székhöz közeve), majd rövid bemutatás után visszatérnek az irodájukba, ahol megszabadulnak a bombától (Sam kidobja az ablakon, és reméli, hogy senki ismerős nem ült azon a buszon). Ebben a pillanatban csörög a telefon. Hóseink versenyt futnak, végül Sam győz, kissé sportszerűen módon (kidobja a nyuzist az ablakon). A telefon megbiztatást közöl velünk, valamint azt, hogy az utcán találkozunk egy titkos üggyökkel. Max, aki közben visszatört, reménykedik, hogy mindentféle brutálításra lesz alkalom. Végre elkezdhetünk játszani.

A játék kezelése igen egyszerű: a jobb gombbal választhatjuk ki a szükséges igét, a bal gombbal pedig végrehajthatjuk. Ha olyan ponton járunk a képernyőn, ahol az adott utasítás végrehajtható, akkor a kurzor formát vált. Az igék: másként, vizsgál, felvesz, beszél, használ, használ (tárgyat), remélhetőleg mindenki felismeri őket. A tárgyakat úgy lehet igénybe venni, hogy a képt bal alsó sarkában található dobozra clickezzünk, ekkor bármelyik cselekvést elvégezzük a tárggyalkal (kézbevenni a felvesz vagy a használ ikonnal lehet). Mivel Samet fogjuk irányítani, Maxet úgy kell rávenni valamire, hogy használjuk, mint tárgyat. A kevés igéből ugye logikusan következik, hogy általában a "használni" igével kell ügyködni. Ennyit a kezelési, hátravan még az IO menü, ez 15-re jön elő, a többi F-billentyűt meg mindenki tetszés szerint nyomogathatja.

Kezddőjk tehát a kaland. Először is hallgassuk meg a vadul villogó üzenetreglőt. Valaki üvöltötte közli: nyomozta, hogy mi voltunk azok a barnok, akik nekimentek a főúton jó múltkorjában, és fel fog jelenteni biablalba (biztosan Max vezettet)... Fi-gyelmünket fordítsuk az egéryük felé,

amely Sam szerint az összes pénzünkert rejli. Vegyük fel a pénzt. A céltábla jó móka, ha felvesszük a beledobalt cuccokat, Sam biztos célzással visszadobja őket (egy szerre...). Nézzünk át a szoba jobb oldalába. Megnézhetjük Max csótányenyészetét, ahol a nyuzsi rögtön etetést is rendez egy tavalyi szendvicssel. Számunkra inkább a tenyészett mellőlti sötétkamra lesz érdekes, ahol a lámpában egy fekete fényű izót találunk. Ennyi értekes lelet után akár távozhattunk is.

A folyosón rövid intermezzozba botlunk: ahogy elmennék az ajtó előtt, némi szóváltás után valaki röpülve távozik, majd követi egy kisebb golyózápor is. Ha a fickóval bármit csinálunk, Max közli, hogy az este len brutálítás az ő feladata, és lelőki a szerencsétlen. Menjünk tovább az utcára. Az utcán találunk egy titkos üggyököt (meg rengeteg hülye tábiát, ezeket most nem idezzük, nézzetek meg mindent alaposan), aki nem más, mint egy nyamvadit kismacska. Beszélhetünk is vele, de csak annyit tudunk meg, hogy az utasítások biztos helyen vannak, és tudnunk kellene, hogyan jussunk hozzájuk. Nosza, uszítsuk rá Maxet a kis dögrel Max a macsekban történő túrkálás után elő is huzza a parancsot, a macskát pedig eldobja a fenébe. Ezután végre a címhez méltóan — Sam and Max Hit the Road (Use Car, a gyengébbek kedvéért).

Első (első 3) célpontunk a hamburgerrel jelölt helyek. Itt vásárolhatunk egy doboz édességet, és egy-egy hülye Sam'n Max reklám-cuccot — kifestőknyv, öltözött, carbombert (ez utóbbi a torpedó-játék megfelelője) természetesen mindegyikkel el lehet szórakozni), és az egyik buté előtt találunk egy poharat is. Némi társalgás az eladóval, és megtudjuk, hogy bármilyen üveget ki tud nyitni — amikor már voltunk a karneválnál, ugorjunk vissza, kérdezzük meg a Jesse James kezét tartalmazó üvegről, és máris miénk a kéz, mindentféle csomagolás nélkül. Maxre időnként rátor a WC-zhnetünk. Beszéljünk az eladóval, mire Max megkapja a mellé helyiség kulcsát, amely biztonsági okokból egy reszelőház van köve. Kövessük Maxet, és várjuk meg az üzlet előtt, majd vitassuk meg vele a kulcskérdést: meggyőzzük, hogy a boltosnak nem is olyan fontos az a kulcs. Ezek után végre elnyargalhatunk a circuszi sátorral jelölt helyszínre.

Bélepekor két rendkívül hülye kinézetű alakba botlunk: Conroy Bumpus country-sztrához és testőrehez van szerencsénk (lesz még velük dolgunk), akik némi időtá bájcsévejt után lelépnek. Be kellene mennünk a sátorba, a tüznyelő viszont ezt ellenzi, és elég nyomatékosan adja nemtel-szését a tudunkra. Adjuk neki a parancsot, amit hosszas tanulmányozás után velté-

nül meggyújt, így röviden meggyőzi magát az engedély igazításáról. Irány be. A sátor belsejét egészségügyi okokból most írjuk le: elég megrázó lesz meglátni... Beszéljünk a Kushman fivérékkel, akik eljárnak nálunk, hogy a jégfabagott Nagyláb, Bruno, el-tűnt, és eltűnt Trixie is, aki egy másik circuszi attrakció volt (állítólag énekel, bár szerintünk a 60 cm hosszú nyaka érdekesebb látványosság lehetett). A fivéreik szerint Bruno rabolta el a hölgyet, és találjuk meg-hozzuk visszafenekeljük elsb. Ötjük. Szóval össze az olvadt jég mellől Bruno szórte-nek darabkát. Erdéklődésünkre tarthat még számbat Jesse James keze is, amely egy üvegben tartózkodik. Hagyjuk el a sárat a másik kijáraton keresztül. Kint meg-nézhetjük Trixie lakókocsját, de Sam előbb-utóbb közli, hogy nem tud bemenni. Konst-ruktívabb dolgok után nézve megállapodhatunk a Wak-a-Rat játéknál. Feladatumk az, hogy a 40-ből 20 patkányt eltaláljunk (Maxet is lehet ütni, minden eredmény nélkü). Ha nyérünk, mienk egy izzó nélküli elemlámpa, amibe rögtön bele is tehetjük az otthonról hozott fekete égőt. Vegyük fel a játék melletti nagytőlencsét, majd masszunk oda a nyagdarab úcsörgő hapsi-hoz. Különféle kérdéseket tehetünk fel neki, és kihúzhatjuk belőle, hogy a Tunnels of Love nevű helyen lakik Brunonak valami ismerőse, amit kifagghatunk. Először azonban kiprobáljuk a Cone of Tragedy-t (kérdézzük meg róla). Rendkívül érdekes történeves veszi kezdetét: hóseink felkötözö-dnek az emeltet Maxra, és a kúp... hát, elég sajátságos mozgásokat végez. Mindennek eredményeként a Max a menyekben jár. Samet pedig kiskanállal kell összeszarni. Miután Sam magához tér, közli, hogy az eddig oly gondosan összegyűjtött szemet mind kipotyogott a zsebéből. Jeeeee... Ha a dagit megkérdezzük a dologról, akkor közli, hogy az Elveszett Holmik Sátorban érdeklődjünk. Az illető sátor a vidámpark első helyszínéről érhető elő, a jobb szélen van. Némi hercehurca után Sam visszaka-pja a tárgyat, valamint egy bonus objektet is: egy mágneshal (halmágnest?). Ha megvizsgáljuk, rögtön mutat is egy új hely-szint a térképben, de mi ne siessünk oda. Hátra vannak még a Szerellem Alagútjai, oda a bodé és a nagy sátor között átmenve juthatunk. Ülünk be a hatyúba (hiányzik a csőre...), és már utunk is vagyunk. Bent ve-gyünk kézbe a lámpát, ekkor bal gombbal ki-be kapcsolhatjuk. Természetesen célsz-rú bekapcsolni, és vizsgáljuk vele a fal sötét részét. Először egy kaszás kísértette botlunk, majd egy kapcsolótáblába. A kap-csolókat Max segítségével tudjuk működtetni (történe: Sam beledobja Maxet a vízbe, majd a vizes nyulat a kapcsolótáblához dörgöli). A hajó természetesen megáll, mi pedig kiléphetünk a partra. Bruno haverja az ajtó mögött lakik. Az ajtó egy érdekes mechanizmussal nyílik: piszáljuk meg a jobb oldali fickót (Sam megbiztatja a szakal-lal), mire lecsap a nővér bárdja, és kinyílik az ajtó (Max erre az morda egy töböt nem borotválkozik, habár eddig sem tet-szoha ilyet). Irány be... Mielőtt beszélünk a furcsa kis fickóval, kapcsoljuk át a kapcsol-ót, így már újra működni fog a hajó. A Va-kondemberlet lehet hosszasan beszélgetni (Maxet az idegroham kerülgeti), emelgeti is egy Shuv-Ooh! nevű rokonát, akinek tartó-zkodási helye régóta ismeretlen, de végül arra jut, hogy éhes (ami elég érdekes, te-kintve, hogy egyfolytában zabál). Beszél-jünk vele az eddesgőri, mire elégedetten közli, hogy mindig is erre vágyott, és cseré-be ad egy kulcsot. Elég érdekes kulcs, in-kább passzere emlékezt, de ne vitatko-zunk vele. Végül előad egy történetet, ami-ből kiderül, hogy nem Bruno szöktette el Trixie-t, hanem fordítva (t-eixit! le ettökzök onurB men), és menjünk már a fenébe. Tegyünk is így, irány Trixie lakókocsja. A "kulcsal" már ki tudjuk nyitni az ajtót (érde-kes stílus...), aztán bemehetünk. Max rö-g-



szerezték, majd beszéljünk az eladónóknál. Mivel szinte semmi értelmeset nem tudunk kihozni, nézzük meg inkább magat az attrakciót: az Orvényt. Próbáljuk ki. Nagyon szép, sőt, a **Sno Globe**-ot is feltölthetjük vele, azonban a **Globe**-hoz nincs dugó, így valahogy a misztikus izé nem marad bent. Menjünk vissza az előszobába, és próbáljunk szerencsét a tükörnél. Ha használjuk, akkor Sam szépen belemászik, és egy érdekes szobába jutunk. Itt három mágnes van (piros, kék, sárga), amelyeket ki-be lehet kapcsolni. Itt került sor a játékkal kapcsolatos első komoly káromkodásra, ugyanis elég sokáig tartott, amíg rájöttünk, hogy a mágnesek által alkotott szin határozza meg az előtérben hozzáférhető azt színt. Arrrgghh! Kapsoljuk be a piros mágneset (bal szélső, a mono-monitorosok kedvéért), és menjünk vissza. Most menjünk be a bejáratához közeli piros ajtón. Itt találjuk **Shuv Oohl**-t, a **Tunnels of Love**-ban megismert furcsa ürge rokonát. Ha beszélünk vele **Bruno**-ról, akkor kinyílik, hogy régi barátok, és mentális kapcsolatot fog vele létesíteni. Úgy is történik, barátunk elveszi a szívárvány színeit (egymás után, nem egyszerre), és elrebeigi, hogy **Bruno**-t a **Frog Rock** környéken érzi, meg veszelvény van, de többet nem tud mondani a gyűrűre nékél, amit a világ **Legnagyobb Spárgaölőjének** építéskor vesztett el. Irány tehát a golyóbis. Az alsó részen találunk egy házat, ahol valami prof jellegű alakkal jól elbeszélgethetünk, de ez is csak a szokásos hülyeségekkel traktál minket. Fordítsuk figyelmünket a spárga felé. Van egybár egy gollfblada-összeszedőnk, de hiányzik a vége. Rátehetjük pl. **Jesse James** kezét, és bár annak semmi értelme nincs, mégis működik. Ha ezzel bemyűnk a gomblyagba, akkor nem érjük el a gyűrűt. Ha viszont a szerkezethez meg a mágneshalat is hozzácsatoljuk, akkor a mágnes magához vonzza a gyűrűt, és hallelujá... Menjünk most fel az étterembe a felvonóval. Érdekes jelenetnek lehetünk tanúi, amely során egy szakács halat aprít, és a szükségletlen darabokat ledobálja. Úgyet se vessünk rá, inkább menjünk be. Itt egy furcsa fickót találunk (bár ebben a játékban még egy normális karakter nem volt), aki a változatosság kedvéért csavarkulcsokat hajlít. Ha sokat beszélgetünk vele, akkor rengeteg **%%&** megjegyzés kíséretében ad nekünk is egy csavarkulcsot. Most akkor nézzük a távcsövet. Logikus lépésként vegyük fel a lift mellett kilógó vezetékeket, és kössük a nézőkéhez. Rövid elektrotechnikai bemutató után ez meg is történik, és **Sam** közli, hogy az épület forgását tudja irányítani ezzel az ízelével. Mielőtt belemélnénk, tegyük rá a nagyítólecsőt, hogy jobban nagyítsunk (van itt valaki optikus?). Most akkor nézzük... A tájkép gyönyörű, ráadásul mozog. A mozgást úgy tudjuk befolyásolni, hogy a középső kis mezőben lévő kart állítgatjuk jobb ill. bal cíclikkel. Az a lényeg, hogy megkeressük azon a két dolog egyikét (megvizsgálni akkor tudunk valamit, ha áll a kép), amelyről **Shuv Oohl** azt mondta, hogy a **Frog Rock** mellett vannak. Ha megvan az első, akkor menjünk tovább, és nézzük meg a következő sziklát, az lesz a **Frog Rock**. Ha a meglátjuk (megjelenik a térképen is), akkor menjünk vissza nyomott fejtű barátunkhoz, és említsük meg a gyűrűt. Nagyon örül neki, és azt mondja, hogy tegyük a három **Nagyláb**-szórmintát a sziklára, majd öntsük rá a mágikus port (azt majd ad), és csak figyeljünk, valami csodás fog történni. Irány tehát a szikla (hőseink családottan állapítják meg, hogy egyáltalán nem hasonlít egy békahöz...), tegyük rá a szörökét, majd a port, és figyeljünk. Hirtelen leszáll az éj, aztán megjelenik egy csézeai, és elviszi az egész stuffot a szikláról. A csillagok konstellációja viszont hirtelen megváltozik, és azt mondják "Menjete **Bumpusville**-be". Ti (a készítő) meg az



A következő helyszín a golf klub lesz. Teljes nevén **Gator Golf Course**: a név találoságáról meggyőződhetünk, csak nézzük meg a tulajdonos kezét. Vegyük fel a nővényről a furcsa cuccot (tulajdonképpen egy gollfblada-összeszedő), és beszéljünk a tulajjal. Sok hülyeséget mond, inkább látogassunk el a helyszín más részébe. Egy tőregrünk, ahol ismét összefutunk **Mr. Bumpus**-sal. Némi nézeteltérés után boxmecs kezdődik: **Sam** & **Max** vs. **Bumpus** gorillája. Az eredmény: **Sam** kifizek, **Max**et pedig a fulénél fogva tartja **Lee Harvey**. Miután a nyuszi nem tekinti magát vesztes félné, és hevesen csápol, nagydará barátunk elegáns labdáva gyűrje, és **Conroy** az egyik gollfütővel beleüti a vízartálya, ahonnan lehet, hogy az alligátorok is elérhetőek (esetleg fordítva...). Miután a páros távozik, **Sam** rosszallását fejezi ki az ilyen tuskó alakok viselkedéséről, majd ügyködni kezd (közben **Max** az alligátorokat becézgeti kedvesen). A gollfbladdal működésbe hozhatjuk a mindenféle szerkezeteket, de inkább próbáljuk a nyuszt ki szabadtítani. Cseréljük ki a gollfblada vödört a halasra (igenigen, bármilyen rémisztően is hangzik...). Vegyük fel egy gollfütőt, és kezdődhet a játék. A vizen letehetünk egy zászlót, az a célzás, a **Swing** ikonnal üthetünk. Minden alligátorral egy vonalba kell ütni egy halat, megpódit úgy, hogy szép aznap álljon akossanak. Ha mindegyik jól áll, akkor **Sam** automatikusan áttele (ha nem tudjuk, melyik nem jó, akkor próbáljunk odamenni **Max**hez). Némi évődés után (**Max** **Sam** gollfutasát kritizálja, **Sam** pedig leereszti a nyuszt a vízbe), visszakapjuk az irányítást, nyissuk az üvegajtót. **Max** kiszabadul, és ad nekünk egy újabb adag **Nagyláb**-szórt, a tartály oldalán pedig megjelenik egy másik ajtó, amely mögött egy kis félgömbre (**Sno Globe**) leülünk, amely a **Mystery Vortex**-ből származik — újabb helyszínt kapunk a térképen.

Ákár oda is siethetünk. Ez tényleg egy varázslatos hely: mindentféle tárgyak lebegnek a föld fölött, meg egy budi is áldozatul esett a levitációnak. Menjünk be a barlangba, ahol a hülyeségek tovább folytatódnak: lebegő tó, hágozó sétatáplák, miegyebek. Van itt 4 db ajtó is, de ezekhez egyenlőre access denied, a méretünk mindig kedvetlenül alakul. Menjünk először jobboldalt hátra, ahol egy fejjel lefelé lógó szobába jutunk. Először vegyük fel az újabb **Nagyláb**-

szörökét, majd beszéljünk az eladónóknál. Mivel szinte semmi értelmeset nem tudunk kihozni, nézzük meg inkább magat az attrakciót: az Orvényt. Próbáljuk ki. Nagyon szép, sőt, a **Sno Globe**-ot is feltölthetjük vele, azonban a **Globe**-hoz nincs dugó, így valahogy a misztikus izé nem marad bent. Menjünk vissza az előszobába, és próbáljunk szerencsét a tükörnél. Ha használjuk, akkor Sam szépen belemászik, és egy érdekes szobába jutunk. Itt három mágnes van (piros, kék, sárga), amelyeket ki-be lehet kapcsolni. Itt került sor a játékkal kapcsolatos első komoly káromkodásra, ugyanis elég sokáig tartott, amíg rájöttünk, hogy a mágnesek által alkotott szin határozza meg az előtérben hozzáférhető azt színt. Arrrgghh! Kapsoljuk be a piros mágneset (bal szélső, a mono-monitorosok kedvéért), és menjünk vissza. Most menjünk be a bejáratához közeli piros ajtón. Itt találjuk **Shuv Oohl**-t, a **Tunnels of Love**-ban megismert furcsa ürge rokonát. Ha beszélünk vele **Bruno**-ról, akkor kinyílik, hogy régi barátok, és mentális kapcsolatot fog vele létesíteni. Úgy is történik, barátunk elveszi a szívárvány színeit (egymás után, nem egyszerre), és elrebeigi, hogy **Bruno**-t a **Frog Rock** környéken érzi, meg veszelvény van, de többet nem tud mondani a gyűrűre nékél, amit a világ **Legnagyobb Spárgaölőjének** építéskor vesztett el. Irány tehát a golyóbis. Az alsó részen találunk egy házat, ahol valami prof jellegű alakkal jól elbeszélgethetünk, de ez is csak a szokásos hülyeségekkel traktál minket. Fordítsuk figyelmünket a spárga felé. Van egybár egy gollfblada-összeszedőnk, de hiányzik a vége. Rátehetjük pl. **Jesse James** kezét, és bár annak semmi értelme nincs, mégis működik. Ha ezzel bemyűnk a gomblyagba, akkor nem érjük el a gyűrűt. Ha viszont a szerkezethez meg a mágneshalat is hozzácsatoljuk, akkor a mágnes magához vonzza a gyűrűt, és hallelujá... Menjünk most fel az étterembe a felvonóval. Érdekes jelenetnek lehetünk tanúi, amely során egy szakács halat aprít, és a szükségletlen darabokat ledobálja. Úgyet se vessünk rá, inkább menjünk be. Itt egy furcsa fickót találunk (bár ebben a játékban még egy normális karakter nem volt), aki a változatosság kedvéért csavarkulcsokat hajlít. Ha sokat beszélgetünk vele, akkor rengeteg **%%&** megjegyzés kíséretében ad nekünk is egy csavarkulcsot. Most akkor nézzük a távcsövet. Logikus lépésként vegyük fel a lift mellett kilógó vezetékeket, és kössük a nézőkéhez. Rövid elektrotechnikai bemutató után ez meg is történik, és **Sam** közli, hogy az épület forgását tudja irányítani ezzel az ízelével. Mielőtt belemélnénk, tegyük rá a nagyítólecsőt, hogy jobban nagyítsunk (van itt valaki optikus?). Most akkor nézzük... A tájkép gyönyörű, ráadásul mozog. A mozgást úgy tudjuk befolyásolni, hogy a középső kis mezőben lévő kart állítgatjuk jobb ill. bal cíclikkel. Az a lényeg, hogy megkeressük azon a két dolog egyikét (megvizsgálni akkor tudunk valamit, ha áll a kép), amelyről **Shuv Oohl** azt mondta, hogy a **Frog Rock** mellett vannak. Ha megvan az első, akkor menjünk tovább, és nézzük meg a következő sziklát, az lesz a **Frog Rock**. Ha a meglátjuk (megjelenik a térképen is), akkor menjünk vissza nyomott fejtű barátunkhoz, és említsük meg a gyűrűt. Nagyon örül neki, és azt mondja, hogy tegyük a három **Nagyláb**-szórmintát a sziklára, majd öntsük rá a mágikus port (azt majd ad), és csak figyeljünk, valami csodás fog történni. Irány tehát a szikla (hőseink családottan állapítják meg, hogy egyáltalán nem hasonlít egy békahöz...), tegyük rá a szörökét, majd a port, és figyeljünk. Hirtelen leszáll az éj, aztán megjelenik egy csézeai, és elviszi az egész stuffot a szikláról. A csillagok konstellációja viszont hirtelen megváltozik, és azt mondják "Menjete **Bumpusville**-be". Ti (a készítő) meg az

Utazunk is szépen a buli színhelyére. A szállóba az auto mögötti ajtón tudunk bemenni. Az előcsarnokban találkozzunk egy barátságatlan **Nagylábbal**, aki nem enged be a buliba, valamint egy híres színesző-

Menjünk tehát az időközben térképre került helyszínre. Szórakozhatunk a pénzdobos kurtal, de a lényeg a házban van. Az előcsarnokban megcsodálhatjuk **Conroy** arany, valamint egyéb színekkel ellátott lemezeit, de idővel azért megpróbálhatunk elpályázni jobb felé. Itt egy érdekes, kipárnázott autót látunk. A melléte lévő parókát ne bántuk (bár érdemes megnézni az eredményt), menjünk inkább fel az autóra. A párnát megvizsgálva kiderül, hogy bűzik a hajnövesztőtől, tegyük el. Maradjunk még fent, és vizsgáljuk meg a könyveket. Találunk egyet, amely az olyan robotok működésével foglalkozik, mint amilyenel már összefuthattunk az előszobában. Próbáljuk meg felvenni az upgrade-elt gollfblada-bejűtővel, természetesen **Sam** az érdeklődve figyeli **Max** fejére ejti a többszáz oldalas füzetecskéit. Aztán 15 órán keresztül olvasgatja... Mire végez, **Max** is magához tér és folytatódhat az action. Az autós szobából kilépez az északi ajtó mögött **Conroy** kedvenc gorillája úcsóró, aki ismét hülye beszélgetőpartner lesz, de annyit megtudhatunk tőle, hogy a szobában lévő **Virtual Reality** géppel irányítja a főnöke a ház biztonsági rendszerét. Persze nem enged hozzáférni... Menjünk ki, majd balra, ameddig tudunk. Itt egy érdekes produkcióban lesz részünk, **Mr. Bumpus** előadja dalban, hogy hogyan tett szert ennyi trófeára (pontosabban nem azt, hogy hogyan, hanem azt, hogy miért) — a háttérben pedig **Bruno** és **Trixie** kiser, néha elektromosan serkentve. Nono! Miután **Conroy** lép, bekapcsol egy riasztó, úgyhogy ne nagyon lépjünk a fénycsíkba. Menjünk inkább vissza egy helyszínt. Elvileg itt kell, hogy legyen a takarítórobot (ha nincs, akkor keressük meg). Most fogjuk használni a könyvnek: **Sam** aktiválja a robotot, és amikor a fejbeütés következtében előjön az agy, valamint egy alaprajz a házról, akkor állítsuk be a dugókat úgy, hogy csak a bal szélső szobát takarítsa. Ha kész vagyunk, akkor click mindkét gombbal (ja, el is felejtettük, a hülye játékokból, valamint a kilátóban a távcsőből is így kell kilépni). A robot elrohan takarítani, a riasztó megszólal, **Lee Harvey** pedig berohan (**Sam** szerint tiszta pavlovi viselkedés...) — szabad az út a VR géphez. Használjuk a gépet. Wow! A sziklából húzzuk ki a kardot (eközben láthatjuk, hogy **Max** kisé, hmmm, áldozatul esik **Sam** próbálkozásainak), majd menjünk a barlanghoz. Előjön egy sárkány, amellyel meg kell küzdenünk. Vátsunk a kardia, és ciclekjenk valamivel a sárkány mögé. Ha jó helyre ment, akkor láthatjuk, hogy **Sam** felszelelti a ronda virtuális hullőt (a valóságban pedig **Max**et lólabja vadállati módon). A sárkányból csak a szive marad. Ezt vegyük fel, találunk benne egy kulcsot. Most menjünk vissza oda, ahol **Bruno** és **Trixie** van, és a csengőn lévő kulcslyukba tegyük be a kulcsot. A riasztó kikapcsol, a párosca pedig boldogan közli, hogy ók most elmennek egy bulira, amelyen csak **Nagyláb** és barátok vehetnek részt, majd távoznak az illető helyre — újabb helyszín a térképen.



Utazunk is szépen a buli színhelyére. A szállóba az auto mögötti ajtón tudunk bemenni. Az előcsarnokban találkozzunk egy barátságatlan **Nagylábbal**, aki nem enged be a buliba, valamint egy híres színesző-



vel, akivel el lehet beszélgetni, és utána egy csomó aláírt búrórt. A búrórt megvizsgálva két új helyszínt is kapunk: az egyik egy **dinoszauruspark** (nocsak, nosak!), a másik pedig valami bomlott **kereszteset**. Látogassuk meg először a **kereszteset**. Hőseink megdöbbenve tapasztalják, hogy itt a zöldségek híres emberek arcra emlékeztetnek (ez lenne az emberarcú szocializmus mezőgazdasága? (huhh, de rossz vicc volt...)), sőt, egy tábla szerint fénykép alapján nemesített is vállalnak. Adjuk tehát oda a hölgynek a **Conroyt** loport **John Muir** képet, aztán fordítsuk figyelmünket a nagy country-sztárt ábrázoló, padlizsánra emlékeztető növényre. Az előad szerint véletlen baleset okozta ezt a formát, és nem tud mit kezdeni velük, azóta az összes így nő... Vegyük fel a terméket, és menjünk **Bumpus** ú házához. Az autós szobában ugyebár volt egy paróka, amit nem tudunk felvenni a riasztó miatt. Viszont nekünk 3. próbálkozásra Max nagy nehezen kinyitotta, hogy a riasztó sülyérszékény. Cseréljük ki a parókat a növényre — nagy **Indiana Jones** action veszi kezdetét... **Sam** megszerzi, és elteszi a parókat, a tartó pedig leszerel, és **Sam** fejet kétféle találja felébe. Tapadókorongos... A riasztó persze beindul, **Lee Harvey** meg is jelenik (tényleg pavlovi jellegű a dolog...), és kidob minket. Viszont végre miénk a paróka. Menjünk most a **Jura... őslényparkba**. Először látogassuk meg a két nagyméretű dinót (az egyik egy T-rex, a másik meg mammutnak tűnik — hát az mondjuk nem egy tipikus dinoszaurusz...). A kulturálódás kedvéért beszélgetünk is őket a mellettké talált gombok segítségével. Meg lehet nyugodni, idővel mindkettőt elrendezük (talán a játék írói sem szerették a **Jurassic Park** című, filmek nevezett formedvényét?), egyelőre a mammut kerül sorra. **Sam** megállapítja, hogy pont olyan szőre van, mint egy **Nagyilábnak**, **Ollónak** ugyan nincs, de ilyen csökökre **Max** is alkalmas — "biztatásunkra" elég rendes fazonigazítást tart az ősemelón (azt látni kell...), mi pedig egy csomó szőrrel leszünk gazdagabbak. Menjünk vissza a bejáratú képhez, és fordítsuk figyelmünket a **Bungee**-zó tömeg felé (érdekes, a közismert sziklába faragott fejek orlyukaiból ugriának ki, természetesen élénkzöld kötekekkel...). Ha oda-megyünk, először egy kátránytóhoz jutunk (ld. **Gyűrűkúra**), amibe kis kolyók csúszdának bele, de a to felett időnként megjelenik egy-egy ugró is. Menjünk fel a jobb oldalra található lifttel, és interjúvoljuk meg a hölgyet, akiről kiderül, hogy olimpiai bajnok a sportágnak (azonkívül igencsak ki akar kezdeni **Sammel** a kis szodómás), és elmondja az alapelveket. Öltözzünk be a paraván mögött, majd végezzünk némi átalakítást egyik jól bevált szerszámunkon (nem kell megijedni, szó sincs kőrbemelésről...) — tegyük a poharat a golyóba-begyűjtőre. Most erősítsük a kötelet a derekunkhoz, és **Sam** már ugrik is. Gyűjtsünk egy kis kátrányt az újonnan alkotott eszközzel (nevet inkább nem adnánk neki), és ezek után végre elhagyhatjuk az egész nyavalásos parkot (de majd még visszajövünk)... Menjünk most vissza a **Nagyiláb**-buli színhelyre. Az örökös **Nagyiláb** fájálja a lábát — hátha tyúszem, adjuk neki a reszelőt. Igazunk volt, tényleg tyúszem, barátunk halásan közli, hogy adósunk. Öltözzünk be a női ruhába. Az őz azt mondja, hogy jobb álcá kellene. Nos, akkor gyártsunk **Nagyiláb** jelmezt: Kenjünk ragasztót a mammutszőrre, majd az egész ragacsos izét tegyük a ruhára. Az alkotás-hoz erősítsük hozzá **Conroy** parókáját, és kész is az álruha, ebbe már beöltöztetünk, majd irány a báterem. Bent a **Főnyaláb** tart beszédet az őket fenyegető veszélyekről-bálabla, miután bejelentte, mi is beszélgethetünk néhány jelenlétvel. Csupa hűlyeséget mondának (szóaks szerint), de most még csak el sem lehet hinni a hallot-

takat. Szedjük fel a borsúveget, és távozzunk észak felé a hátsó ajtón. Itt egy bazi nagy hűtőkamrárt találunk, cíciálnak pedig egy jegpiszkálót, ezt vegyük fel. Most akár távozhatnánk is, de megjelenik **Conroy** (meg persze **Lee Harvey**, az elmaradhatatlan pulikutyája is), és el akar fogni minket, mint értékes darabot a gyűteményébe. Komolyan is gondolja a dolgot, mert elküldi a gorillát hőelőrt, ő meg valami hülye magnessel fogvatart minket. Próbálhatjuk győzködni, hogy nem vagyunk **Nagyilábnak**, de nem hiszi el a dolgot. Akkor talán vegyük le a ruhát. **Max** észrevételün elsiilsozik, és kinyitja a fagyasztókamra ajtaját. **Lee Harvey** visszajön azzal, hogy otthongyatta a hálót, **Conroy** azonban lelkesen leugatja: most ők öltöznek be **Nagyilábnak**. Öltözőfülké gyanánt a fagyasztót szemelik ki maguknak... Használjuk **Maxet** az ajtón, erre a nyuszi rácsukja barátainkra, ő meg szépen átmennek jegköcköba. Megjelenik **Főnyaláb**, és érdeklődik, hogy ugyan mi a fenét kerünk mi itt. **Sam** közli vele, hogy épp most mentettük meg az összes **Nagyilábat**, mire az öreg főnök meghatottan közli, hogy ez esetben tiszteletbeli vénné választanak bennünket (IQ az egekben...). El is visz minket a medencéhez, ahol négy tomoszolok áll — ezek az oszlopok rejtik a **Nagyilábnak** megmenekülését, de nem tudják a titkukat megteíteni (ha az okára vagyunk kíváncsiak, csak beszélgetssünk el egy kicsit **Bruno**-val...). Természetesen ez is a mi nyakunkba szakad.



Lássunk akkor hozzá. Az első oszlop **Sam** szerint valami tornádót ábrázolhat, erről persze (?) eszünkbe juthat a **Mystery Vortex**. Amikor legutóbb ott jártunk, még nem tudtuk a **Sno Globe**-ban tartani az örvényt, de azóta gazdagabbak lettünk pár cuccal. Menjünk a **Legnagyobb Spárgagömb**hez, fel a kilitába. A tekergetőnek adjuk oda a jegpiszkálót, mire a hülye képességgel dugóhúzótt csinál belőle. Ezzel szedjük ki a borsúvegből a dugót, és dugjuk a **Sno Globe**-ba. Most menjünk **Mystery Vortex**-be, próbáljuk ki az örvényt, és közben töltjük meg a **Globe**-ot. Nagyszerű...

A második oszlop valami brutális méretű fogsort ábrázol. Ez akár egy dinoszauruszét (pl. egy T-Rex-é) is lehet, de egyelőre ne síessünk a parkba. Előkezszületi jelleggel keressük meg halászó barátunkat, pontosabban nem őt, hanem a mellette levő műhalat. A hal alján van egy érdekes csavar, ezt lazítsuk ki a meghajlított csavarokulccsal. Most másszunk bele a halba, és pakoljuk be **Maxet** is. Nagy rugdalózás kezdődik, aminek következtében a hal lepotyan, és a horgász felé úszik. Némi remélődés és egybees (horgász a pácbán?) után a rendező úr kifogja a bazi nagy halat, majd drámaian elsülyed. A halért persze megjelenik a helikopter, és hőseinkkel együtt eszállítja a **Legnagyobb Spárgagömb** Éterembe. A vadgaldozó szakács egy pillantást vet a halra, majd bemegy egy nagyobbab késért. Szállat **Max** segítségével metéljük el. **Ezagolyó** felégo végét. Erre persze megjelenik a szakács egy minden képletet felülülő késsel, mire hőseink jobbnak látják leugrani. Miután töltilik az esést, **Max** érdeklődik, hogy hogyan jutunk a kocsi-

hoz. A megoldás egyszerű: az autó máris landol a szokott parkolóhelyen. Most irány az **Őslénypark**. Menjünk a T-Rex-hez, és dobjuk a kötelet a fogazatára. A kötel másik végére **Max** kerül. **Sam** kalapácsvető mutatóvány helyett csak az autóg hajtja a nyulat, majd odakötik a kötelet a jargányhoz, **Sam** becsukja az ajtót, és... a továbbiakat jótékonny homály fed, de kapunk egy nagy fogat, valamint **Max** megjegyzi, hogy nem lett volna fontos elútni azt a csapat biciklist...

A harmadik oszlop egy ürgét ábrázol, aki egyrészt **John Muir**-ra hasonlít, másrészt zöldségekkel van körülvéve — mehetünk a rendelőnkért a **keresztes**hez. A negyedik oszlop egy kopasz és egy dübögő fazon ábrázol — hajnövesztőnk épp van.

Megvan tehát minden, keressük meg a főnököt (a tomoszolok helyszínen jobboldalt araszolgtatva érhetjük el). Adjuk neki sorban a tárgyakat: **Sno Globe**, **dinoszauruszfog**, **John Muir** zöldség, **hajszesz parna**. Mindegyikett kellő hőkuszpókusz után bedobja a vízbe, a megfelelő oszlopok pedig sorra eltűnnek. Végül már csak egy dolog kell a varázslathoz: egy élő **Nagyiláb**. A főnök éppen tragikus felhívást készült intézni a néphez, amikor **Max**nek eszébe jut a fagyasztott **'Nagyiláb'**: **Conroy** & **Lee Harvey**. Elő is hozza, és bele is dobja a jégtömböt a vízbe. Óriási varázslat következik, melynek során az USA nyugati részét elárasztják a fenőfők. Mindenki happy (**Bruno** és **Trixie** pl. **Vegas**-ba készülnek, ha azok a rohadt fák szét nem rombolták), a főnök pedig megajándékozza hőseinket (hmm). Végül visszatérünk az aggó **Kushman**-brothers-höz, akiknek **Bruno**-ként odaadjuk a **Conroy**-**Lee Harvey** alkotta **Nagyilábat**. Nagyon örülnek, bár az egyikük kétkedik, hogy vajon **Bruno**-nak mindig négy keze volt-e...

A dolog legvégén jön a credits-lista (sok sok marhasággal), valamint lehet lövöldözni is előtérben elvonuló porcelánfigurákra. Game Over...



Egy kicsit nehéz helyzetben vagyunk a játék értékelésénél. A grafika nagyszerű, a hangok és a zenék szintén jól eltaláltak, és szerény véleményünk szerint (pontosabban az én szerény véleményem szerint — Bryan) ez a játék akkora baromság, hogy minden eddigi alkotásan túlszét. Egy kis probléma a játékmenetben rejlik: az elején minden bajunk volt a játékkal, mert annyira könnyű volt, hogy az már szinte röhej. Aztán következett egy-két vadabb dolog, ott már sok gondolkodásra volt szükség. Végül is jól elvontunk a gemmel. Az igazi "probléma" a "rövid" végjátászás: a **Monkey** 2-vel vagy 5 órárt el kellett tölteni, a **Tentacle**-höz elég volt olyan 3.5, ehhez pedig nemigen kell több 2-2.5-nél. Mindennek ellenére a **Sam** & **Max** a dömpingszerűen megjelenő, unalmasnál is unalmasabb játéközönből még így is magasan kiemelkedik, de ha így fog folytatódni a dolog, annak nem lesz túl jó vége. Please, drága **Lucas**arts, legalább még bennetek lehessen megbizni...  
• Bryan



Ezt a flipperprogramot, ugyanúgy, mint a *SilverBall-1*, az *Epic Megagames* készítette, a kivételhez ezért nagyon hasonló. A játékot maximum négyen játszhatják. Nyolc pályából lehet választani:

#### 1. Android

A cél az android életrekelése. Ehhez üzembe kell helyezni és aktiválni az összes alkatrészt, majd installálni és tesztelni a programját.

• **Skill Shot** (A képernyő tetején lévő kis átjárók) — Ha belőjük a labdát a villogó átjáróba, 2 millió pontot kapunk. Ha összegyűlik mind a négy pont az átjárók fölött, 1 millió pontot kapunk.

• **Computer Link Ramp** (A jobb oldali rárpa a képernyőn) — A rárpára lövéssel az androidhoz kapcsolódik a számítógép, és aktiválódik a bal oldali rárpa.

A labdát először löjük be a jobb oldalt lévő lyukba, majd a baloldali célpontokat (a falon) találjuk el, ezután ismét löjük be a labdát a jobb oldali lyukba. Ezáltal aktiváljuk az egyes rendszereket. A rendszerek teszteléséhez löjük a labdát a baloldalt fent lévő lyukba (egy út vezet hozzá).

• **Computer Ramp** (A képernyő baloldalián lévő rárpa) — Ezzel a rárpával kelthetjük életre az androidot, miután az összes programot installáltuk hozzá. A **Computer rárpa** aktiválásához löjük a labdát a jobb oldali rárpára. Ezután kezdetjük el a programok installálását. Ehhez meghatározott alkalommal kell fellőnünk a labdát az egyes rárpákra.

#### Az egyes üzenetek jelentése:

**SHOOT RIGHT RAMP TO LINK TO COMPUTER** — Lődd a labdát a jobb oldali rárpára.

**BASIC IO — SHOOT ALL RAMPS** — Mind-egyik rárpára lödd fel egyet a labdát.

**AI — HIT ALL RAMPS AND TARGETS** — Találd el az összes célpontot és lödd fel a labdát az összes rárpára.

**AI2 — SHOOT RED TRIANGLE PATHS** — Lődd fel a labdát a piros háromszöggel jelzett utakra.

**DATABASE — HIT ALL SINK HOLES** — Lődd be a labdát az összes lyukba.

**ACTIVATE — HIT ALL TARGETS** — Találd el az összes célpontot.

#### 2. Pot of Gold

A cél a szivárvány végénél lévő aranyak összegyűjtése azáltal, hogy előrehaladunk a pályán színeinek, kobilodokat és nyúlábakat gyűjtve össze.

• **Rainbow Lane** (A képernyő két szélén haladó, fent kanyarodó út) — Ha ezen át-lőjük a labdát, bonus pontokat kapunk.

• **Bullseye Targets** (Színes korongok a pályán különböző részein, a továbbiakban céltáblák) — 100 ezer pontot kapunk ezekért. Ezek segítségével juthatunk előbbre a szivárvány színein. Ha mind a hármat eltaláljuk, elkapunk egy kobilodot.

#### A különböző színek:

• **Lila** — Ez a kiindulási szín. A továbbhaladáshoz gyűjtsünk össze egy sorozatot az oldalt lévő négyféle lövés célpontokból (Ezentúl: célpontok), löjük a labdát az egyik rárpára, majd találjunk el egy céltáblát.

• **Kék** — Az előretáshoz gyűjtsünk össze egy sorozatot az oldalsó célpontokból, majd a labdát löjük kétszer a rárpákra.

• **Zöld** — Lőjük a labdát a süllyesztőlyukba (a két rárpa tővéne), ezután háromszor a rárpára, majd találjuk el az egyik céltáblát.

• **Sárga** — Lőjük a labdát a szivárványútra, hogy kigyulladjon az extra labda lámpája. Az előretáshoz gyűjtsünk össze egy sorozatot a célpontokból, löjük a labdát háromszor a rárpára, majd a szivárvány átjáróra, és végül találjuk el az egyik céltáblát.

• **Narancs** — Gyűjtsük össze mindkét célpontsorozatot, majd löjük a rárpára a labdát háromszor, ezután egyszer a szivárványútra, majd az egyik céltáblát találjuk el.

• **Vörös** — Serezzenek meg a fazék aranyát.

#### 3. Excalibur

Az öt felső átjáró segítségével a **SWORD** szó rakható ki. Ha ez sikerült, 5000 pontot kapunk.

Ha a két lánzdás átjárón átlojúk a labdát, akkor rövid időre meggyullad a csillag célpont.

Ha eltaláljuk mindkét céltáblát, akkor a közepén lévő **EXCALIBUR** felirattól meggyullad egy betű.

A labdavisszalövők (a pálya szélén, ahol ki-me-re a labda) akkor működnek, amikor a csillagokban lévő gyémántok világítanak.

Ha meglojúk a pályán lévő labdát, az felépül a rendelkezésére álló sávban. Minél magasabbra repül, annál több pontot kapunk.

Ha a bal oldali lánzdás átjáróján lévő forgó lapot eltaláljuk, az a labda sebességétől függően elkezd pörögni. Minél tovább pörög, annál több pontot kapunk.

A bal oldali céltábla 1000 pontot ér, de ha mindkét céltáblát eltaláljuk, ez belelőjük a süllyesztőlyukba (kb. a pálya közepén van), akkor 5000 pontra nő az értéke, ha pedig kirakjuk az Excalibur feliratot, akkor 10000-ra.

#### 4. Crash and Burn

A három körből álló versenyt kell megnyernünk.

Az első, majd a következő körökhöz löjük be a labdát az összes süllyesztőlyukba.

A célvonal-süllyesztő (bal oldalon) bekapcsolásához löjük fel a labdát mindkét rárpára, majd löjük meg a kereket (jobb fent). Amikor eg y a lyuk, üssük be a labdát a harmadik hely eléréséhez.

Ha eltaláljuk az ütközőt (a bal felső sarokban), 50 ezer pontot kapunk, és 1 millióval nő a **jackpot**.

• **Pit Stop** (középen, a felső harmadban található lyuk) — Ha mindkét rárpán végigmegyünk a labda, ez meggyullad. Ekkor löjük be ide a labdát. Ezután 15 másodpercünk lesz, hogy eltaláljuk a bal oldali rárpát. Ezért 5 millió pontot kapunk.

Ha a jobb fent lévő kereken lévő lyukba nyolcszor belőjük a labdát, egy extra labdát kapunk. Ha ezután még nyolcszor eltaláljuk, nagy bonust szakad a nyakunkba.

Ha a jobb oldali rárpa nem világít, akkor 100 ezer pontot kapunk érte. Ha 240 mér-földes sebességnél gyorsabban löjük fel a labdát a bal oldali rárpára, a jobb oldali világitani kezd, és ha ide löjük a labdát, akkor bezárja (**Ball Lock**).

• **MPH Rárpa** (a bal oldali rárpa) — A rá-lótt labda sebességétől függően (0-300 mph) kapunk pontot.

#### 5. Magic

Ha a labdát belőjük a felső lyukba, kigyulladnak a piros ütközők. Ezek ilyenkor 100 pontot érnek.

Ha összegyűjtjük a **MAGIC** felirat betűit, 10000 pontot kapunk.

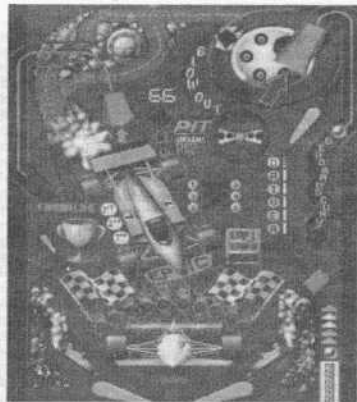
A középső piros céltábláért a világító laptól függően kapunk pontot:

Kör ás — 100 pont  
Treff ás — 200 pont  
Pikk ás — 300 pont  
Káró ás — 400 pont

Ha eltaláljuk a bal vagy a jobb oldali ütközőt (lent), akkor az égő kártya vált a következőre.

Ha a fenti sárga ütközőkapcsolót (bal oldalt a sárga céltábla mellett) találjuk el, kigyulladnak a sárga ütközők. Ezek ilyenkor 100 pontot érnek.

Ha a labda jobb vagy bal oldalon megy ki a pályáról, 1000 pontot kapunk. A bal oldali sárga céltábláért 50, 75, majd 100 pontot kapunk.



## 6. Jungle Pinball

Amikor összegyűjtjük a jobb oldali, két célpontokat, leessik egy alma a fáról. Amikor mindegyik alma leesett, kigyullad a *jackpot*.

Ha összegyűjtöttük a bal oldali célpontokat, kigyullad a bal felső sülyesztő. Ha ezután belőjük ide a labdát, kigyullad a bal oldali rámpán a nyíl. Ha ekkor rálőjük a labdát erre a rámpára, a következő események valamelyike történik:

- **Jungle Hunt** — Minden célpont 100 ezer pontot ér. Ha mindet etaláljuk, 3 millió pontot kapunk.
- **Treasure Trove** — Minden célpont 180 ezer pontot ér. Ha mindet etaláljuk, 6 millió pontot kapunk.
- **Double Jackpot** — A *jackpot* 10 millió pont.



Köszöntök minden kedves ember, tünde (azért már itt is kijön a fajlemélt), féltünde, törpe (mostnégy), félszerzet, gnóm (ld. előző), ork, fél-ork... etcetera Olvasó! A dolgok állása szerint az *AD&D-RPG-FANTASY* teljesen beleette magát a fiatal agyába (ami nem baj, hiszen mindenki szerette kiskorában a meséket. Azért érdemes neznének, ha valaki megjelenne egy „101 népmesével”, de ha a Gyűrű Urát, az első igazi fantasy-t, olvassa, akkor no problem), ezért egyre többen keresnek egy közérthető és tartalmas magyar információt, a **számitógépes és „elő” csoportban játszott játékokhoz**. **EZEN SZERETNÉNK SEGÍTENI.** Ettől kezdve — no meg persze ha Ti is akarjátok — elindulna egy sorozat, ami egy **összefoglaló képet** szeretne adni. A **számitógépes** játszott játékok **pl. 16bít: Eye Of Beholder, Ultima sorozat, 8bít: Krynn trilógia, Bard's Tale...** IOIval egyszerűbbek és gyorsabbak, mint az „elő” csoportjátékok, ám ez utóbbi sokkal alkotószóróbb és változatosabb, habár „csak” lelki szemünk előtt jelenik meg egy guszustalan troll, a táj, egy sexy elf nőci („asszociációkból 50s!It! Guszustalan -domborulatok” - sexy...), stb. De akár géppel, akár társainkkal játszunk — itt lényeges és alap-

vető infokat fogunk ismertetni, később meg különlegességeket. Reméljük ennyi po... irogatás megerte bevezetőnek, akkor kezdjük, de előtte még annyit, hogy nem árt pár „szakirodalom”. Valahogy el kell kezdeni... **MAGYAR könyvek: Gyűrűk Ura, A bábó (The Hobbit), DARGOLANCE — Sárkányárda Krónikák, Rózsa Lovagja — kötetek, Tüzökadó Sárkány, Kőosz — 4 kötet (Kőosz Szava, -Szive, -Eve, -Kőosz).** Ezen kívül van még pár rakás, no meg egy adag angol nyelvű kódex, stb. NOS, AKKOR vágjunk bele:

- **7. Deep Sea** — Ha belőjük a labdát a zátonylyukba (középen a felső harmadban lévő lyuk), az 50 ezerről induló bonus 50 ezerral nő. Mikor elérjük a 300 ezret, kigyullad a kincses rámpa (a bal oldali rámpa), és megkaphatjuk a kincset.
- **Ha tiszser fellőjük a labdát a kincses rámpára, egy extra labdát kapunk. Ha még tiszser, megkapjuk a kincset, majd ha még rálőjük a labdát, bonus pontot kapunk, ami 5 millióval növekszik.**
- **A bal oldali célpontokat etalálva 50 ezer pontot kapunk. Ha mindet etaláljuk, a kincs értéke 1 millióval nő.**
- **Ha etaláljuk az összes sülyesztőt, kigyullad a „levégőtöltő lyuk” (a jobb oldali rámpa alján). Ha ide belőjük a labdát, újratöltődnek a légartályok, és 5, 10 vagy 15 millió pontot kapunk.**
- **Ha a labdát fellőjük a *rájatörő átjáróra* (bal oldalt, a rámpa mellett), kigyullad a jobb oldali rámpa. Ha ötször végigmegy ezen a labda, az ütőközök értéke 4-szeresére nő, 15**

## 7. Deep Sea

Ha belőjük a labdát a zátonylyukba (középen a felső harmadban lévő lyuk), az 50 ezerről induló bonus 50 ezerral nő. Mikor elérjük a 300 ezret, kigyullad a kincses rámpa (a bal oldali rámpa), és megkaphatjuk a kincset.

Ha tiszser fellőjük a labdát a kincses rámpára, egy extra labdát kapunk. Ha még tiszser, megkapjuk a kincset, majd ha még rálőjük a labdát, bonus pontot kapunk, ami 5 millióval növekszik.

A bal oldali célpontokat etalálva 50 ezer pontot kapunk. Ha mindet etaláljuk, a kincs értéke 1 millióval nő.

Ha etaláljuk az összes sülyesztőt, kigyullad a „levégőtöltő lyuk” (a jobb oldali rámpa alján). Ha ide belőjük a labdát, újratöltődnek a légartályok, és 5, 10 vagy 15 millió pontot kapunk.

Ha a labdát fellőjük a *rájatörő átjáróra* (bal oldalt, a rámpa mellett), kigyullad a jobb oldali rámpa. Ha ötször végigmegy ezen a labda, az ütőközök értéke 4-szeresére nő, 15

# Fantasy rout

vető infokat fogunk ismertetni, később meg különlegességeket. Reméljük ennyi po... irogatás megerte bevezetőnek, akkor kezdjük, de előtte még annyit, hogy nem árt pár „szakirodalom”. Valahogy el kell kezdeni... **MAGYAR könyvek: Gyűrűk Ura, A bábó (The Hobbit), DARGOLANCE — Sárkányárda Krónikák, Rózsa Lovagja — kötetek, Tüzökadó Sárkány, Kőosz — 4 kötet (Kőosz Szava, -Szive, -Eve, -Kőosz).** Ezen kívül van még pár rakás, no meg egy adag angol nyelvű kódex, stb. NOS, AKKOR vágjunk bele:

Egy játék egy képzeletbeli, általában a középkort idéző világban játszódik. Csoportos játékból ehhez kell egy **Dungeon Master (DM)**, aki magát a színteret elképzeli. Minél jobban a fantáziájára, annál érdekesebb lesz maga a játék. Gépen ez természetesen **előre adott**, s végül is a gép és a programozók a **DM-ek**. Saját és esetleg ismétlenük, -eink céljaiért, az egyetemes IOIért és részéért **(ez az egyik hatránya a számitógépes játékoknak, hogy én meg nem látam játékok, amiben a Világ elpusztításért lehetett volna küszödni...)** harcolunk, mi és a csapatunk (vannak Olan játékok, ahol egy ideig egyedül kell kolbásznunk, és később — esetleg — hoz-

másodperc. Ha tiszser átlőjük ezen a tárlón a labdát, kigyullad, és ha ezután még egyszer rálőjük, 5 millió pontot kapunk. Ha etaláljuk az „*elsülyedt hajó*” lyukat (a jobb oldali rámpa alatt), visszazámlálás kezdődik. Lőjük bele a labdát az idő lejárt előtt. Ekkor növekvő bonus pontot kapunk, ami kezdetben 1 millió.

Miután az összes időre menő eseményt teljesítettük, elérhető lesz a *jackpot*. Ezek az események a következők:

- **Shark Attack** — Lőjük be a labdát a „*levégőtöltő lyukba*”. Ha sikerül, 10 millió pontot kapunk.
- **Diver** — A *kincses rámpára* kell fellönnünk a labdát.
- **Danger** — Az „*elsülyedt hajó*” lyukat háromszor el kell találni.
- **Timer** — Lőjük be a labdát a „*levégőtöltő lyukba*”. Ezért 8 millió pontot kapunk.

## 8. Enigma

A pálya négy szintből áll. A feladatok a következők:

**1. Szint**  
Találjuk el a piros gyémántokat egymás után, majd a piros cipőt. Kerüljük el az aknát. A többi tárgy etalálásakor extra pontokat kapunk.

**2. Szint**  
Találjuk el a pálya közepén lévő téglákat, majd, amikor megjelenik, a sárga gyémántot.

**3. Szint**  
A kis fehér gyémántokat találjuk el, elkezdve az aknákat és a csapdákat. Az utolsó gyémánt etalálása után go tovább.

**4. Szint**  
Találjuk el a négy gyémánt célpontot. Ha kihagytuk az összes gyémántot, lőjük meg a macit és a következő sorozat célpontot. Amikor megjelenik a „*Ball Lock*”, lőjük bele a labdát, hogy a következő szintre jussunk.

• **DINO**

**zánkesapodik pár dude)**, mert a világban sok, különböző erősségű szörny, ellenfél van. Az, hogy különböznek, nem csak a fajták közötti különbségeket jelenti. Itt arról is van szó, hogy egy középkori világból, ami hemzseg a sárkányoktól, stb. simán elcsöppenhettünk egy idővel világra, ahol robotokkal kell megküzdönnünk, esetleg egy mostani típusú világra, ahol katonák géppisztollyal esnek nekünk, miközben mi ott állunk egy szál bőrszerkóban, karddal, pár uccal... ha mondjuk barbárok vagyunk, de akármi lehetünk **(gépén néha adott a karakter)**. Persze akármilyen világ lehet, ez a **DM-től (vagy a programtól)** függ. Karakterünk összege meghatározott, de fejleszthető, ez a játék lényege — minél több harc, küldetés, stb., annál több tapasztalat pont, ügyesség, stb. járul. Csoportjátékban ki kell dolgozni a karakter teljes hátterét, mint egy önéletrajtot. Minden a fantáziátoktól múlik, a melletteket álló karakterekre, haverokra pedig úgy kell tekinteni, mint a nekik, a játékban megfelelő személyre **(ezentúl kevesse írrom oda, hogy gépen ez máshogyan van. Erre mindenki rájön maga, csak a fontosabb eltéréseknél firkanatok...)**. A szabályossághoz NEM kell szigorúan ragaszkodni, egy, a IOI-t szolgáló embernek is vannak pl. rossz napjai, stb., nem? A csoportjátékban a játék lefelfedezése a dobókockák, amikkel meg lehet határozni a kül. pontokat, történéseket. Be kell szerezni **4-6-8-10-12-20 és 100 (ez utóbbi lehet pl. két tizes is)**-oldalú dobókockákat, de egy számitógépes **RND-függvény** is megteszi **(GONDOLOM ehhez nem kell magyarul, de ha igen, és sokan kérik, akkor...)**. Most kissé beleugrunk a dolgokba, de semmi probléma, pár szám után a „*legdíletansabbak*” is megvilágosodnak... szóval akkor jönnék **FONTOSABB**



**EMBER (Human):** mit is írjunk. Optimistán megfogalmazva nézzünk körbe a Világban, és pontos képet kapunk. Pesszimizmista is. Az emberek között viszont legalább *nincs* akkora széthúzás, mint a többi faj között... **Az összes tünde, törpe, gnóm, félszerzet fajt eltűri, a fél-tündéket tolerálja.**

**TÜNDE (Elf):** nagyon hosszú ideig élnek, 1000 év felett. Nem túl magasak, testük kidolgozott, szájkák — erősek, gyorsak és ügyesek. Legjellegzetesebb flukák, ami cimpa nélküli és hegyes, nagy. Szemük mandulavágású, tekintetük éles. Szeretik a természetet, hiszen benne és vele élnek. Szépség és esztétikakeresők, ez érhető is, hiszen rengeteg szépet láthatnak életük alatt... és rosszat is, emiatt *tylno-moész* az *IO!* ügy szolgálatában állnak. Sokat ünnepelnek, táncolnak, énekelnek. A pénz számukra nem Ollan csabító, hiszen megtanulják és tapasztalják igazí értékét (ekkora baromságot!!! Pénzen pl., mert más *véletlenül* nem jut eszembe; el lehet menni INNI!!!) (Pl. szőke kaolait — CoVboy). Intelligensek, ezért is képesek nagyrészt ellenállni a *büvdől* és *altató* mágiának. Az *ij* és *nyil* a kedvenc és legjobban kezelt fegyverük, mivel ezek számuk nagyon éles, *este* is látnak, az élőlény hőkisugárzását, vöröses képpént, magyarul *infralátásuk* van (tudom, tudom; egyszerűbb lett volna ezzel kezdeni), de ezt megvárhatja a csoporttársai fémvérte. A *rövid kardokat* és a *mágiát* is kedvelik és használják. Ha csak félszerzeteket és tündéket kell, akkor nehéz meglegelni, mert mindkét fajta *kifund* rejtőzködő és *remek hallású, látású*. Az *erdőkben* szinte *szrevezhető* nek... nyomuk a téli havon szinte láthatatlan, még saras időben is szinte *lehetetlen őket követni*. Légyesek és nagyon bírják a gyűrdőst, *nem lárának ki*.

• **Víz tünde:** a tündék az első értelmes lények, az emberek előtt — nekik a „tűlvilági élet” nem emberi vonatkozású, életük vége felé elutaznak a nagy vizeken keresztül „Nyugat”-ra, ahová halandó nem teheti be a lábát. Emiatt is szeretik a vizeitündéket a tengerek közelségét, szeretnek utazni, bejárják a világot. Az ősi víz viszont minden tündében benne van, ha bármelyik meglátja a tengert, nem tud azontúl másra gondolni Ollan nagy érzéssel, hiába is volt addig az erdő szerelmese. **A törpöket nem bírja, a más tündéket eltűri**, kivétel a sötét-tündék, ezeket *nem szereti*, a fél-tündéket *támogatja*, a gnómkat *segíti*, a félszerzeteket *elviseli ill. támogatja* (irhafakók), az embereket és fél-orokkat *nem kedveli*.

• **Szürke tünde:** Az általános tündék. Akiik néha még lehet lenni, mert nem élnek annyira elzárkózva, mint pl. az *erdei tündék*. **A törpöket nem szereti**, ugyanígy a vízi tündéket és fél-orokkat sem. A sötét-tündéket egyenesen *gyűlöli*. Más tündéket, fél-tündéket és az irhafakókat (félszerzet-fajta) *kifejezetten bírja*. **Az embert és a földalatti gnómkat eltűri**, a félszerzetek további fajtáit (gyaplabűbák, sztúrok), és a felszíni gnómkat *támogatja*.

• **Erdi tünde:** Ha ő nem akarja, akkor *nem lehet vele találkozni*. Magában az *erdőben* él, „kölcsönösen” segítik egymást, meggyógyítja és védi, gondozza a fákat, növényeket, állatokat, „azok” is segítenek neki, elrejtik és segítik, *jelzik a veszélyt, a behatolót*, stb. A fákon él, faházakban, láthatatlanul de ahhoz képest nagyon számban. Relatív legügyesebbek és legjobban *nyilazók*. **A törpöket nem szereti**, ugyanígy a

vízi tündéket és fél-orokkat sem. A sötét-tündéket egyenesen *gyűlöli*. Más tündék, fél-tündék és az irhafakók iránt kifejezetten *bizalommal* van. **A gnómkat és az embereket eltűri**, a többi félszerzet-fajta pedig *támogatja*.

• **Magas tünde:** Nem sokat tudunk erről a retegéről (sajnos nem beszélgettünk sokat...), de ők a legnagyobb vándorok. **A törpöket, vízi-tündéket és a fél-orokkat nem kedveli**, a sötét tündéket *gyűlöli*, más tündéket, fél-tündéket és az irhafakókat *szereit*, a többi hobbitfajta és a gnómkat *támogatja*, az embert *elviseli*.

• **Sötét tünde:** Nagyrészt a gonosz szolgája, fekete, sötét árnyalatu bőr és fehér, ezüst a haj. Talán a *legjobb mágia-értők*, legalábbis a rossz (?) oldalon. **GYÜLLÖL** a szürke, a magas és az erdei tündéket, a földalatti gnómkat. A vízi- és fél-tündéket, félszerzeteket és felszíni gnómkat egyszerűen *nem kedveli*, a szürke törpökkel *szimpatizál*, a további törpéket *nem kedveli*, az embert *elviseli* és a fél-orokkat *támogatja*.

**TÖRPE, TORP (Dwarf):** strapabíró kis népesség. Szó szerint, mert kb. 120-135 cm magasak. Imádnak bányászni és a *legjobb építőmesterek*, szeretik a hegyeket és barlangokat. 350-500 évig élnek, keményen dolgoznak, nem fogékonnyak a tréfákra, *nagyon IO!* harcolnak, erősek, kitaróak és bátrak. Egyébektől eléggé babonásak, a *mágiához nem értenek*, inkább *harci fejszékkel*, ami a *kedvenc fegyverük*, veszik kezelésbe az ellenfelet. Szeretik a drágaköveket és az értékes fémeket, *IO!* féművezősek, nekik vannak a *legerősebb fegyvereik*, *mellevértékük*, *pajzsai*, *lángcincig*, *harci kesztyűik* és *síszakaik* — a legerősebbek *milhril-ből* vagy *platina* és *titan* felhasználásával, *soxór drágakövekkel* kiverve. Alapultajdonságaik közé tartozik az, hogy *nem szeretik a tündéket* (és azok sem viszont), ezenkívül *utáják a lovagást*, a *víz járműveket* pedig egyszerűen *gyűlölik*, rögtön tengeritegőre lesznek. **Az orkok, fél-orokok, trollok, ogrék, (hob)goblinok** óriások és titánok ellen *előnyvel* támadnak, mivel *gyűlölik* és ismerik őket, ezek a lények pedig *hátrányul* támadnak rájuk. **Dombos és hegyes vidékek** barlangjaiban élnek. Haláluk után egy kőcsarnokba kerülnek a „kövek gyermekei”. *Ellenállók a varázslatokkal* és a *mérgekkel* szemben, ezek ellen mentődobásuk lehet. Megsaccolhatják a talaj *alatti mélységet*, ezen kívül *par AD&D kódex* szerint *infralátásuk* van, *méghezőz 18.30m* távolságban (minden szabályszerűség rajtatok múlik. Játékokban még nem láttam természetes infralátást, a csoportjátékban pedig a játékosok alálkíthatók a karakterek jellemzőin, természetesen bizonyos határon belül. Magyar, és még pár angol nyelvű könyvben még nem találkoztam infralátású törpével...). A *lejtést, barlang felépítést, csuszósobákat, falakat, allakat, gödröket, csapdákat* is érzékeli, természetesen ha figyelnek rá. Legutóljára írjuk le **LEGFONTOSABB tulajdonságukat: IMADJÁK** A **ORT ES EGYEB SZESZFAJTAKAT!!!** Összesen három fajtájuk van;

• **Dombi törpe:** *Kifejezetten komálja:* hegyi törpe, felszíni gnómk, sztúrok, irhafakók (két félszerzet-fajta). **Támogatja:** gyaplabűbák (ld. előbb), *elviseli:* embereket, fél-tündéket, földalatti gnómkat, *nem szereti:* szürke törpök, tündék, *gyűlöli:* sötét tündék, fél-orokk... Fejlettebb kultúrával és településekkel rendelkezik.

• **Hegyí törpe:** *Kifejezetten komálja:* dombi törpek, irhafakók, támogatja. gnómk, további félszerzetek, *elviseli:* embereket, fél-tündéket, *nem szereti:* szürke törpök, tündék, *gyűlöli:* sötét tündék, fél-orokk, ezek a szorultabb helyzetben támogatják az embereket és egymással is *IO!*l kijönnek.

• **Szürke törpe:** Nagyrészt *törvényesen gonoszak*, a törpek szégyenei. *Köveket és bőrük sötét. Komálja* a sötét tündéket, *támogatja* a sztúrokat, *elviseli* az embereket, fél-tündéket, -orkokat, *gyapjaslábuákat* és az irhafakókat. *Nem szereti* a többi törpét és a gnómkokat, *gyűlöli* a további tündéket.

**FÉLSZERZET, HOBBIT (Hobbit):** Habár még a törpéknél is alacsonyabbak (max 120cm), mégis inkább az emberekhez állnak közelebb, de tovább élnek max. 130 évig. Imádnak kajálni, jöket inni, vigadozni (Segítség, a HQ hemzseg a „félszerzetek”-től!!!), egymást *IO!* megszívati (NO MORE AIDS). *Kerek arcúak, hajuk göndör, a talpuk és fülük szőrös (HOPPA, elérkezünk a Váci street-re!)*. Nagyon egészségesek, ellenállók a mérgekkel, mágiával szemben. A legyerekek közül a *dobófegyverek*, *parittyák* és *jjak*, *nyilak* a kedvencei, szeme nagyon éles, keze pontos. Ugyanúgy meglephetnek ellenfeleket, mint a tündék, ők is a természetben élnek, csak föld alatti (luxus)lakásokban. Ritkán láthatóak; óvatossak és *nagyon IO!* rejtőzködők. Külsőre eléggé puhányok, de vészhelyzetben rögtön harcra képesek, kemény ellenfelek a rájuk támadóknak. Ez az *EGYETLEN* töbrétgű faj, amely között *nincsen SEMMI* széthúzás és *keveredve* is békében élnek.

• **Sztúr:** *Infralátásuk*, mint a törpéknél (18.3m). Nem kerülki annyira az embereket, erősebbek, válluk széles, kezük-lábuk nagyobb, *jobban szeretik a síkságot* és *folyóparkot*. *Kifejezetten komálja:* a *IO! törpöket* (hegyi és dombi), *támogatja:* sötét törpé, erdei-magas-, szürke tünde, gnómk, *elviseli:* vízi tünde, ember, fél-tünde, fél-or, *nem szereti:* sötét tünde.

• **Irhafakó:** Világosság bőr és haj, magasabbak és karcsúbbak a többiekénél, fákat és erdőket kedvelik. Talán ezért is vannak *IO!* kapcsolatban a tündékekkel, több tehetségük van a nyelvekhez és dalokhoz, mint a kézműveséghez, *jobban szeretnek vadászni*, mint a földet túrni, a szabad életet választják. *Kalandvágyók*, ami nem jellemző a hobbitokra. Sokan közülük a nemzet(i???)ségeknek vezetői lesznek. *Kifejezetten komálja:* szürke-, magas-, erdei tünde, fél-tünde, *támogatja:* a *IO! törpöket* (hegyi és dombi), vízi tünde, felszíni gnóm, *elviseli:* sötét tünde, szürke törpe, földalatti gnóm, ember, fél-or.

• **Gyaplabű:** *Vékonyabbak és alacsonyabbak*, *bőrük barnább*, *szakálluk* nem nő, *lábbéit* nem viselnek, mivel talpuk eléggé strapabíró (innét is a nevük). Leginkább a hegyvidékeknél és domboldalaknál találhatóak. A törpökkel *IO!* viszonyban vannak, nem szeretnek helyet változtatni, többségük kitar az *alagutakban* és *odúkban* való lakásnál. **Támogatja:** *IO! törpek, szürke-, magas-, erdei tünde, felszíni gnóm, elviseli:* szürke törpe, vízi tünde, fél-tünde, ember, fél-or, földalatti gnóm, *nem szereti* a sötét tündét.

Nna, kezdésnek annyit, azt hiszem a legjobb lesz, ha bevarjuk a véleményeket, folytassuk-e a rovatot, s ha igen, mely dolgokat vesszük ki jobban. Addig is viszlát!

• **Jahny (Mr.Aceface, Xinó, stb.)**

## DARK SUN (PC)

Imhol kis kiegészítés a nemrégiben elköve-tett DSUNhoz. Meglepő módon ezt most nem egy olvasó küldte, hanem részántam magamat és egy kicsit megint belenéztem. Kezdjük talán azokkal az infókkal, amik senkit sem érdekelnek: A legnagyobb gond az volt, hogy valahogyan elsiklottunk egy igen fontos tény felett, miszerint az a templar, akit *Chahl* kísért, nő volt. Aztán egy kis gépelési hiba is akadt, ami pont egy kellemtelen helyre került. **REMINEZSCENCIA** volt odairva a **REMINEZSCENCIA** helyett. A különbség óriási. Ha valakit megzavart volna a #40-ben varázslat című alá írtunk pár pszionikát, a **GRAFT WEAPON**-t és a **FLESH ARMOR**-t. Kétdékesek elkerülése végett korrigálunk. Nibényai pedig nem túlságosan szomszédos városállam, ám ha egy kicsit erőltetjük a szemünket, az is lehet. A **PSIONIC BRACELET**-ek ugyanazt a szerepet töltik be a pszionistáknak, mint a varázslóknak a tekercs, és ugyanúgy is kell használni. A **TOHR-KREEN** nem a **THRI-KREEN** elítje, csak rokona. Ezenkívül lényegi hiányosságok, kezdjük a karakterszerkesztésnél.

Érdekességképpen megjegyzendő a női egyenjogúság biztosításának egy érdekes módja a programban. MUL-ok ugyan csak férfiak lehetnek, ám a **THRI-KREEN**-eknek csak feminin változatuk választható. Nagyon ügyelhetnek erre, mert pl. az egyik (és még pár másik) **DARK SUN**-os kiadványban (és valószínűleg másféle kiadványokban is) bekezdésenként változtatják a személyes névmás nemét. Szép kis kócsok okozott... Osztan vigyázzunk nagyon a duálkasztokkal, mert nagyon szép kis limet lehet kapnak: maximum háromféle osztálya lehet (mármint a programban). Ezután végük nagyító alá a leírás érdemi részét: Az arenában szép nő is lehet szedni a keselyűket is, a gép meg alaposan meg is fogja tolatni. Később a tűzhelynél megkérdezi, hogy megsütjük-e. Valamire még jó lehet, esetleg a következő, vagy a harmadik részben ezzel kell a sárkányt lekenyerézni, vagy ebben lesz elrejtve a nonpluszutra artifact, stb...

Az arenában ÉK felé egy másik ki-madzagolt figura is szenved. Vizét epedezik. Ha valaki akár pár száz XP-t, adjon neki (a köcsögbe töltve), majd szabadítsa ki. Örömeben rögtön nekiáll kérdésköszödni, hogy mi ugye a népnemzeti *Fátylas Szövetségtől* jöttünk. Persze, persze, mondja megértő hangon a kalandor a napszürotnak, együttérzően simogatva a beteg fejet. Most azt szeretné elérni, hogy fogadjuk be őt is a tagok közé. Igen, hogyné, mind hatalmas magúsok és mágus-szövetségesek vagyunk... Segíteni is hajlandó, igaz, jobb ha mire odaér lenyomunk minden szörnyet, mert a harmadik szintjével csak akadályoz a munkában.

A gladiátor-lakhelyen, a zombis teremnél (ahol bezárul az ajtó), menjünk csak közelebb a falhoz, ott kiírja, hogy esetleg megtalálta-e a titkos ajtót az emberünk. Az északi falon bújik. Odabent van 4 +3-as nyílvesztő, egy csont brigandine páncél, és a sírban egy 1500-os drágakő. Ezt is oda lehet adni *Milonnak*, ám található egy speciális, *Milon kőve* felírtú is, ami ugyanúgy megteszi. Valóban le is fizeti *Kurzat*.

Ragaszkodjunk, hogy ő is velünk jöjjön, élvizs a patrónusához, egy templomhoz. Eppen egy kirucsanásra kér minket, bizonyos *Fogadó a Fejtelten Oriáshoz* nevű leubjban kell megistizogatni ellenségeitől. El is vezetne minket oda, ám hamarosan meggondolja magát, s helyette a szókötőn át az örököt hívja. Ha nem követjük, akkor meg is löghatunk, de a legjobb megoldás a



# ADVENTOUR

Scar és bandájáé. Az agyagkőcsög nem DK-en van, hanem északon, egy nyugat felé nyíló szobában a keleti szárnyban. Ha túl sokat harcolnak az arenában anélkül, hogy beszéljenek *Scar*-al, egyik nap meglepődve tapasztalhatjuk, hogy kihívott. Kérjük ugyanarra: **'LET'S WORK TOGETHER'**. Az eredmény is ugyanaz, a kapu megnyílik, fussunk oda, majd a többi a már ismertetett módon. A szörnykamrákban (a hegyvádaszoknál) tényleg van egy titkos járat a legfelső cellából. Oljűk le a szörnyet, zárjuk be magunk után az ajtót, majd keressünk az északi falon egy rejtett gombot. A titkos ajtó segítségével csak 2-3 arénaórt kell mindenképpen megülnünk. Lent a csatornarendszerben megkaphatjuk a nagyhangú **LOW-WARREN THUG** tónok cincset, ami egy 500-át érő gyűrű. Tűrkájunk a szobában lévő kifolyóban, és ijesszünk a patkányra, amikor elkezd pampogni. Ha a templomba a **LOW-WARREN THUG**-okkal megyünk, velük is meg kell küzdenünk. A templomban olyat is csinálhatunk, hogy elvállaljuk az feláldozott szerepet a lány helyett. Tiszta 40 HP-t sebződünk, és csak utána támadnak le. *DAGOLAR* birodalmában ha *Kerdat* nem csapjuk le azonnal, akkor még kétszer lesz szerencsénk találkozni vele, a végén pedig *Dagolar* felosztja a bűzölgő batyjára tett megjegyzés miatt. Egy *JAKE* nevű rabformában is *Dagolar* rejtezik (ha addigra az egérember már eltávozott volna).

Az oázis, ahol lehet lepékere vadászni, egyszerűbben is megoldható, úgy szerzünk egy igazi, originál druída barátot. Keressünk egy **SEEDPOD**-ot, barna lesz és orsóforma. USE-oljuk szzebrerák helyett. Egy pillanat alatt elbukkan a sáskaharcsodruida, és rágó vigyorgó állásba vágják magukat. Hogy van még jó ember, stb. Cserébe kerjünk tőle, amit akarunk. Sajnos szerénynek kell lennünk, pár lepékszárny az egész menü. Pedig milyen formás csapjai voltak a druidáknak... Ha meg letámad-

nánk, pár tűzangolna sietne hozzá. Előjött olyan dolog is, ami elég váratlan volt: az elf vezette rabszolgatelenpén mondjuk a figurának: **NO! KILL...** Így a templomos és emberreinek kiirtásában a rabszolgatartók **SEGITENEKI** Ezután a főnök persze megígéri, hogy csatlakozik a szövetséges falvakhoz, ám nem muszáj hittel adni az állításának, nekünk nem jelent meg egy fia kankjuk, ám nem muszáj hittel adni az állításának, nekünk nem jelent meg egy fia kankjuk, s. Legalább segített aprítani. Ezután egy még izgibb eset tanulhatunk. Jön *Hototo*. Szégyeselen, pár alkalmazottja, és egy kliensének társaságában. Mint *Dagger* üdvözlő minket, és azonnal át akarja adni egy rabszolgáját, hogy akkor mi, mint a szomszédos rabszolgatartók majd vigyázzunk rá. Naná hogy vigyük el. Valahogy el van kábitva a fickó. Seba, induljunk ki fele a képről. A legszélén az igazi *Dagger* lábába botlunk, és felháborodva felénk hajítja bal öklét, benne egy hosszú karddal. A csta valamennyire felelőnkítette *Nirval* barátunkat (feltehetően nem ölik meg), és elmondja élettörténetét. *uriki* nemes (*Urik* a másik szomszédos városállam, hehe), és a bátyja felihergelt egy templart, aki bosszúból az egész nemesi házat, őket pedig az obszidiánbányába küldte. Ki akarta szabadítani családját, de már azt nem tudja pontosan, hogy őt miért küldték ide. *Drajba*, 3000 XP átadása után elbocsúzzik, visszamegy *Urikba*. A *Meleg Forrásoknál* dolgozó templart meg lehet győzni, hogy a rézér híre hamis (a karaván pihenőcentrumában találkozhatunk is a ludassal, aki átvette a templart). Menjünk oda hozzá, majd ajánljuk fel a **METAL DETECTION** vessző tudását. Szomorúan tapasztalja, hogy igazunk volt, és hajlandó is otthagyni a kibukos-munkákat, ha a vesszőt átadjuk. Adjuk neki, majd, ha képesek vagyunk rá, megszoroljuk le minden ellenséget, így maximális XP-t kapva. Egyébként amikor zsákba kell lapátolni a földet, az ásó nyelének végével célozzunk a földhalomra. A procedurát életünk végéig ismételtethetünk, eredménye nem lesz. A somező oázisában közelebb

hantak a defilerhez, ha az első megfenyegetjük: **SURRENDER OR DIE!** Elmondja a jelszót, ami poródóg, és a többi örök ezt ismételvezér, amíg oda nem érünk a gondatlan magúshoz. Így is kell verekedni, csak éppen a fő veszélyforrást pillanatok alatt eliminálhatjuk. A **SSURAN** nőnél is valamit elírtunk, a ferjét ugyanis egy másik, megrontott **ssurannal**. Törött fegyvereket megreparálhatunk magunk a kovácsnál.

A karaváni mérgezést is jobban megneztük. Ha azt mondjuk, hogy meg akart mérgezni, azonnal el fog minket vonszolni a karavánvezérhez, hogy megköves-sük. A karavánvezér pedig úgy dönt, hogy ő lesz a bírá, mindenki mondja el a maga történetét. Nagyon magas karizmájú karakter szőljön, mert többet profilhatunk a hazugságból (**FABRICATE...**). A fickót elkergetik, és bírságot kell fizetnie.

És a végére hagytuk a legfontosabbat, **Tara** és a földalatti templom. Nagyon egyszerű a megoldás **Taranál**. Tegyük le a földre a potion-t, és felvélés helyett **USE**. Kicsit szegyeiljük magunkat... Előtte megeshet, hogy egy kicsit meg kell sebezni (de annyit, hogy még ne pusztuljon bele). Fel-sikit, lejjt egy nyakláncot, és egy gömböt.

Ezután adjuk nek a végső csapást. A gömb **Tynari** hányóruj szivkristálya, a nyaklánc meg egy **BIOFEEDBACK**. A druida el-érkezőnylve megköszi a dolgot, és me-sél a kincstárról is. Szerezük meg a kigyó-csizmákat, amik ott vannak a zombis he-lyen, egy hordóban. Segítségképp átkelhe-tünk a bezárt kincstár falán, alulról menj-ünk az északi falnak. Odabent egy **DARKFLAME** nevű +2-es kard, ami ütés mellett egy **BURNING HANDS-T** is rányom az ellenre. A zombikat is kiszabadíthatjuk, ha a potion-t a piros pécsetükkel letéve használjuk, így megtörve a kifelé vezető út elzárását. Boldogan előhalnak, míg megint meg nem halnak. A faluban pedig ha a fő-nök nem akarna segíteni, a druida előbuk-kan, s megígéri, hogy ő majd vigyáz a falu-ra addig is, a katonák nyugodtan menjenek a háborúba. **TYNAN**-nál kapcsolatban pedig meg annyit, hogy ha őt is beletesszük a szivkristályába, el kell vinni az oltárhoz, ott azon egyesülnek. Az átok megtörik, **A'poss** megszűnik, a toriaszoktól megszabadul az ősi templom, mi meg engedélyt kapunk az alapos kifosztásra. Lesz egy Vihargyűrű, ami nem nagyon akart működni, azonkívül egy +3-as buzogány. És mondhatjuk is, hogy a numero kettő tüzehelyzinen kívül, hogy valószínűséggel mindent tudunk a játékról.

Árról csak egy hintet kaptunk egy karaván-nál megvárak felszereltől, miszerint drága-köveket lehet aratni találni. A tűz elemi létsikhoz vezető résnél is lehet valamit csi-nálni, csakhogy valamilyen gond miatt min-dig beszél az idézgetős deflier, akár megöl-teddigra, akár nem, így lehetetlenlenné té-ve a cselekvést.

Utóljára egy érdekesség: kb. negyven óra játékidő után egy újabb szörnyvel ismerkedtünk meg, amit addig nem találtunk a **Shattered Lands**-ben, a **BULLETTE**. Más-nak biztos előbb is felbukkant, de azért egy kicsit furcsa...

A legeslegvégén egy kisebb kiigazításnak szeretnénk helyet szorítani az **EOB III**-hoz. Megint hülyeséget írtunk, a **Monster Manual 2nd**-nek semmi köze az új ször-nyekhez, pláne a szörnyhalmazokhoz. Mindössze annyit, hogy színesben, és más összeállításban kiadták újból pár monstert.

Az ok a tévedésre az volt, hogy a leírás egy kicsit előbb elkészült már, mint az Evkönyv nyomdai megjelenése, és megírásakor még csak annyit lehetett róla tudni, hogy lesz egy ilyen nevű. Az **SSI** pedig nagyon krea-tív társaság, kisebb hibáktól eftekintve.

HáPi

# Tökös Mákos

## DOC

[Defender of the Crown]  
(C64!!!)

Mielőtt még ejtenék a cikket; tudom, hogy már megjelent egy leírás a fent említett játékról, de az egy Plusis verzióról készült, ami eléggé eltér a 64-esétől.

A kerettörténetet nem írom le, akít érdekel, elolvashatja a CoV #20-21-ben (természe-ten ez is megrendelhető, amíg a kész-let tart! — CoVboy).

Először is ki kell választanunk, hogy melyik földesúr személyében akarunk diszelegni. 4 ember közül válogathatunk. Az arckép alatt az illető tulajonságait látjuk felsorolva:

**leadership** - vezetői képesség  
**jousting** - határozottság  
**swordplay** - kardforgatás  
S mindezek lehetnek: **weak**-gyöngye,  
**advantage**-átlagos, **good**-jó, **strong**-erős.

Miután választottunk, **Robinnal** beszéljünk a **Sherwoodi** erdőben. Így már mind-járt más, kapunk pár katonát és némi pénz-magot.

Rövid töltőteges után főbukkan a főmenü és Anglia térképe.

### A főmenü:

**TOURNAMENT:** Itt valamelyik várkapitányt hívhatjuk ki lovagi tornára. Ez a terület-szerzés legegyszerűbb módja. (Persze csak akkor, ha legyőzzük az ellenfelel-ünket.) Ha a gép hív ki minket, választha-tunk, hogy területét (**land**) vagy csak hírnévért ( **fame**) folyjon a küzdelem. Gy.k. ha lovagturnára kerül sor, próbál-junk meg úgy ütnykedni, hogy kilökjük ellenfeletünket a nyeregből.  
**CONQUEST:** Innen egy 3 pontból álló me-nübe jutunk.

**Read map:** U a mtn a főmenüben.  
**Move army:** Hadsereg mozgatása. Így foglalhatunk el úres területeket, támad-hatjuk meg az ellenfél területeit.

**Transfer:** Katonák átcsoportosítása a portyázó csapatokból a várba, vagy földtva. Először minden katonánk a várban van, és amiket veszünk is, oda kerülnek, tehát már a játék elején cél-szerű pár mucsót átvezényelni a se-rugúnkba. Az sem mellékes, hogy csak így foglalhatunk el területeket.

**GO RAIDING:** Valamelyik honfirtárcunk nagy öröme az éj leple alatt betörhe-tünk a várba.

**BUY ARMY:** Elkölthetjük a nagy nehezen összeharacoslt pénzünket. Ha valamire ráliccelünk, beállíthatjuk, hogy mennyit akarunk belőle venni. (Azt hiszem, ez egy elengedhetetlenül fontos információ volt.)

**soldier** — zsoldos: 1 arany  
**knight** — lovas: 8 arany  
**catapult** — katapult: 15 arany  
**castle** — kastély: 20 arany

**READ MAP:** Ha ráliccelünk egy területre, megtudhatjuk a nevet (**territory**) a tulaj-donosát (**owned by**) szolgák számát (**vassals**) és a havonként befolyó adó mennyiségét (**income**).

Minél több terület áll a fennhatóságunk aiat, annál több adót kasszirozhatunk be a hovágnak.

**PASS.** Hagyjuk, hogy a többi játékos lép-jen. (Ez előbb-utóbb úgyis bekövetke-zik.)

Ha megtámadunk egy sereget, vagy törté-netesen minket támadnak meg egy őt a tá-madól álló menüben választjuk ki a táma-dósi módot:

**ferocious attack** — vad támadás  
**stand and fight** — támadás és védeke-zés

**bombard** — erős támadás  
**out flank** — taktikázás, bekerítés (vagy valami ilyesmi)

**retreat** — visszavonulás (néha ez a leg-hatékonyabb)

Jól taktikázva még túlerőben lévő sereget is legyőzhetünk. Nagy túlerővel szemben legjobb, ha visszavonulunk, így legalább nem teleportálják át a katonáinkat az örök vadászmezőkre. (Yikes!!!)

Ha katalapultal ostromlunk egy várat, a következő menübe jutunk:

**Days remaining in siege:** Itt látjuk az ostromlónak számát.  
**Enemy garrison:** Itt pedig a várban lé-vők számát.

Ezután kiválaszthatjuk, hogy milyen töltény-t teszünk a katalapultunkba:  
**greek fire** (görög tűz)  
**disease** (betegség, járvány)  
**boulders** (sziklák)

**Cease firing** (tűszünet) választása esetén csatában küzdhetünk meg a várvédők-kel.

Miután pár sziklával megrongáltuk a várfa-lat, löjünk be pár **greek fire-t** és **disease-t**. Erre kitor a dögvés, és az a bizonyos szám az **enemy garrison**-nál csökkenni fog pár fővel.

### Pár tipp a végére:

- Néha különböző üzenetek jelennek meg a képernyőn, pl.: kihívtak lovagi tornára, szert tettünk némi pénzre, királynokot szabadíthatunk ki stb.
- Ha **Move army**-val egy ellenséges terü-letre vezényeljük a seregünket, néha le-hetőséget kapunk arra, hogy szövetséget kössünk az ottani uralkodóval (**accept**). Bár ez csak arra jó, hogy szabadon császálhatunk az ő területén.
- A **Transfer** opció csak akkor működik, ha a seregünket a várunkhoz vezényel-jük.
- Ha a területeket foglalunk, érdemes meg-nézni, hogy hol, mennyi a jövedelem (**income**), és ez alapján terjeszkedünk.

Hát ez a **Defender of the Crown** összetog-lalója C64-en. Szép grafikával, jó zenével, és elég gyors játékmenettel. Ha valaki még nem játszott volna vele, csak azt monda-tom, feltétlenül érdemes kipróbálnia!

• S'S soft alias Thomas Simon



Ezzel egy ismertetőt készítettem a **ROME A.D. '92** Amiga verziójáról, illetve csak az első két részről, mivel az én verzióm kifagy. Leírom a kezelést, és az első két szint megoldását, ti meg majd szépen befejezitek. PC verzió is létezik, de őszintén szólva én nem játszottam vele. Lássuk:

I.sz. 79. augusztus 24-én a Vezuv vulkanikus kitörése következtében elpusztult a heggy tövében épült több tízezer lakosú **Pompei** és **Herulaneum** városa. A **Pompei**-re és **Herulaneum**-ra zúdult vulkán hamu minden élőnyt megölt, de csodálatos egységben konzerválta a két ókori város mindennapi életét, épületét, embereit a tragikus pusztulás pillanatában. Szóval a játékot **Herulaneum**-ban kezdjük, hősünk neve **Hector**. Első feladatunkat a mestereinktől kaptuk, aki megbiz egy fontos üzenet átadásával **SEGAMUS MEGA-PRIVUS**-nak.

## Na, de előbb lássuk a kezelést:

A játékért a képernyő jobb oldalán helyezkedik el, míg bal oldalt a parancsműköző közeli választatunk.

- **Legalul** láthatjuk pénzmennyiségünket, amit nem árt gyarapítanunk.
- **Fölötte** az irányítónyilakat, amit a bal mouse-gomb nyomvatartásával használhatunk. Egyébként a játékterben is kijelölhetjük a bal M.6. — bal hogy hová akarunk menni, de emberünk mindig a leghosszabb utat választja, úgyhogy ezt ne használjuk.
- **QUIT menü** — **CONTINUE GAME**: a játék folytatása
- **SOUND ON/OFF**: Hang ki/be
- **QUIT AND SAVE**: Kilépés mentéssel.
- **QUIT WITHOUT SAVING**: Kilépés mentés nélkül.
- **RESTART THIS GAME**: Az adott pálya újrajrkezdése.
- **RESTART WHOLE ADVENTURE**: Az egész játék újrajrkezdése.
- **RUN**: Futás bekapcsolása: ajánlott mindig használni, mert egyébként emberünk úgy vándorol, hogy azt nézni is szörnyű.
- **FOLLOW**: Választása után valakire ráclikelve követjük az adott egyént.

- **MAP**: Térkép: a sárga pont jelzi helyzetünket, a piros a többi embert mutatja.
- **WHO**: Ezzel az opcióval tudjuk megnézni az embereket, bal oldalt az arcképüket láthatjuk, jobb oldalt  
**NAME**: név  
**RANG**: rang  
**JOB**: foglalkozás

**DO**: Ha találkozás valakivel, akkor érdekes ezeket az ikonokat használni:  
**ENQUIRE**: érdeklődés  
**PAY**: fizetés  
**THREATEN**: fenyegetés  
**GREET**: üdvözlés  
 Itt jelenhetnek meg új opciók is, értelem szerűen ez a helyszíntől változik.  
**USE**: Tárgyainkat tekinthetjük meg.

## Szóval visszatérhetünk a játékra.

Azt a feladatot kapjuk, hogy juttassunk el egy üzenetet **SEGAMUS MEGADRIVUS**-nak, Róma egyik konzuljának. Egyébként **SEGAMUS MEGADRIVUS** és **NINTENDOUS GAMEBOY** Róma két konzulja (konzulja), akik mérleyletet terveznek a császár ellen! Először menjünk el a fürdőbe, ahol a cselekvés ikonok között megjelenik a **STEAL** opció. Ezt használva elcserjünk a ruhát, és máris polgárnak érezhetjük magunkat, ha használjuk. Szóval, azonnal át is öltözhetünk. Irány **SEGAMUS**. **Segamus** a város nyugati részében áll egy felülről fektetett, szögletes U alakú ház előtt. Az üzenet átadásáért cserébe kapunk 3 sesterciust. Ha van már pénzünk, illik elköltetni, ezért irány a tengerpart. A part mellett álló tórástól 3 sesterciusért a **PLAY** ikonnal máris gazdagabb lehetünk egy tőrrel. Szintén a parton árusít még egy kereskedő, tőle vegyünk cinkelt kockát, aminek **ROMÁBAN** látjuk majd hasznát. Csak hogy a pénzünk elfogyott, úgyhogy fenyegetünk meg egy pár lakost, így mindjárt megnő pénzmennyiségünk. Ha megvettük, azonnal meg is fenyegethetjük, s máris 5 sesterciussal letűnk gazdagabbak. A vulkán pillanatokon belül kifor, úgyhogy jó lesz, ha sietünk. Az egész lakosság a kikötőbe menekül, s itt bizony 10-20 sesterciust könnyen összeszedhetünk, ha megfenyegetjük a plebejusokat. Szóval ha van 15-20 sesterciusunk, menjünk a hajóhoz, gomboljunk le neki 4 sesterciust, s irány **Róma**.

**Rómában** a célunk a császári palotába való bejutás és **MAXIMUS** figyelmeztetése az ellene készülő merényletről. Azonban első utunk a kocsmába (**TAVERN**) vezessen (**Ez eddig nem volt természetes? CoVboy**), ahol elherdálhatjuk kockajátékunk nehezen összegyűjtött pénzünket. Azonban a cinkelt kockát használva felnövelhetjük pénzmennyiségünket 30-40 sesterciusra. Szóval minimum 25-30 sesterciust gyűjtünk össze, de maximum 4-5-öt játszunk, mert ha észreveszik, hogy két 6-os van a kockánkon, akkor bizony lőttek a kockánknak és a pénzünknek: kifosztanak a kockától, telékek. A **FORUM**-on hamarosan kezdődik a rabszolgavásár, úgyhogy nekünk is ott a helyünk. Mikor megerkezik a rabszolgakereskedő, új parancs jelenik meg a **DO** ikonon belül. A **BID**-del elfogadjuk az arajánlatot. Célunk egy gladiátor megvétele, akinek birtokában tovább növelhetjük pénzünkét, ugyanis nem filléreké fizetnek a **COLOSSEUM**-ban a győztes gladiátorokkal. 15-20 aranyért már tudunk venni gladiátort, de ha pénzünk engedi, akkor kettőt is vehetünk. Ha ezzel végeztünk, irány a **COLOSSEUM**. Pár perc múlva megjelennek a gladiátorok és aki ezt az egész ceremóniát vezeti. Mikor megkezdődik a ceremóniavezető, hogy ki akarja kiállítani a gladiátortát XY ellen, cickeljüknek a rabszolga képerése, és kezdődhet a küzdelem. Minden esélyünk megvan rá, hogy nyerjünk — 40 sesterciust. Ahhoz, hogy a császári palota kapujánál strázsió őrök beengedjenek, minimum 80 sesterciussal kell rendelkezünk. Úgyhogy minimum két küzdelemben kell részt vennie rabszolgánknak. Ha megvan a pénz, irány a kapu, 80 sesterciust a őröknek és befelék. Az udvaron másképp **MAXIMUS**: akit a **WARM** ikonnal figyelmeztethetünk az ellene készülő merényletről. Megdöbbenően fogadja a hírt, de jutalmul hadvezérnek választ meg minket: kapunk egy kis hadsereget, a céj a kelta őslakosság leigazása **BRITANNIÁBAN**.

Az egyik elterjedt verzió itt fagy ki, a 3. rész töltésénél...

Szóval ennyi lett volna. Remélem befejezték.

● Weigert József, Gyomaendrőd

## 3d International Tennis (C64, Amiga)

Ez a program a **Gremlin** gyümölcse, és a teniszrajongóknak pompás élvezetet nyújt. Betöltés után egy menü látható:

- 1. Player**: egyedül vagyunk a gép ellen
- 2. Player**: a társunk ellen vagyunk
- Tournament**: teniszverseny, lásd később
- Season**: szezon I. később
- Cowd control**: ezt is lásd később.
- Demo**: Na, mi ez?

A menüpontok részletes leírása:

**1 Player**  
 Cickeljük rá és máris egy másik menüben találjuk magunkat:  
**ONE PLAYER MATCH**:  
**Name**: Nyomjuk meg a Fire-t, és írjuk be a nevünket.  
**AM**: Ha rajta cickelgetünk, akkor az Sp, PRO és ACE szavakat változtatja...  
**CPU**: Computer neve. Ide is beírhatunk valakit.  
 A CPU mellett a szám: ezzel állíthatjuk a gép erősségét.  
**SETS**: Beállíthatjuk, hogy a meccs hány szettes legyen.

**GRASS**: Gyep! Itt állíthatjuk a pálya anyagát.  
 Ezenkívül van még 3 anyag:  
**CEMENT**: Találjátok ki, mi ez?  
**CARPET**: kárpit  
**CLAY**: agyag.

**PLAY MATCH**: játék indítása

**2 Player**  
 Ugyanaz, mint az 1 player csak itt a CPU helyére más nevet kell beírni.

**TOURNAMENT**: Egy menübe jutunk.  
**Name**: Név  
**SKILL**: Ugyesség, 4 közül választhatunk:  
**AMATEUR**: Amatőr  
**SEMI PRO**: Félf erősségű  
**PRO**: Erős  
**ACE**: Ász (a legjobb)  
**Sets**: Szetteset választhatunk  
**Select tournament**: itt választhatunk, hogy hol akarunk játszani.  
**Previous/Next**: A previous-szal az előző, a next-tel a következő menübe jutunk.  
**Season**: Megegyezik a **Tournament**-el, két menüpont kivételével:  
**Continue season**: I. később.

**Start new year**: indulás új évben: I. később

**Start new year**: egy következő menü:  
**Progress report**: fejlődés  
**Name**: minden világos  
**Skill**: itt is.  
**Tours entered**: ???  
**Titles won**: megszerzett címek (pl. Európa-bajnok száma)  
**Cash won**: A megnyert pénz összege dollárban a többi menüpontot már mindenki ismeri.  
**Crowd control**: A szettek számát állíthatjuk be vele. **Setting**: a szettek száma.  
**Too hussy**: A szettek számát csökkentő  
**Too rumbly**: A szettek számát növeli.

**Billentűk a Game-ben**  
**'1-9'**: A kameraállásokat változtatja.  
**'5'**: A match pillanatnyi állását mutatja.  
 A játék szerítem hiper-szuper pflantstisch. Bár fogalmam sincs, hogy minek kell olyan kameraállás, amelyik olyan képet mutat, minthogyha egy **Jumbo Jet**-en ülünk (egyszóval messziről mutatja a teniszpályát).

● Schreck László, Tokod

# MINDENFÉLE

EZEKET a híreket most innét-onnét kaptam (—ezért ha már valamelyiknél lement egy-egy LEMEZES/KAZETTAS ÚJSÁGBOL ismerős hangvételű rész, akkor bots!!!), emiatt történt meg az a baki, hogy a NEWSREEL-ből kimásolva kaptam híreket és tippeket, természetesen ez lapzártá UTÁN tudódott ki. Szóval WILDS: MEGASORRY!!! Sajnos nincs sok(k) időm ezeket az újságokat elolvasni vagy egyáltalán hozzájutni, de azért próbálom odalyelni. TERMÉSZETESEN SZÍVESEN VÉSZEM MINDENKITŐL HA KÜLDÖTÖK ÚJSÁGOKAT, EDDIG MÉG NEM EMLITETT PROGRAMOKKAL, DEMOKKAL EGYETEM-BEN!!! A beküldött anyagokért THANK! a beküldőknek (nevek természetesen egy viharos éjszaka után elveszítve...), de más újságokból NE küldjétek be tippeket és leírásokat... a hírek még elmennek, mert szerintem azok közérdekűek!!!

## NEWS

(MOST: hírek az Országból, tesztelés nélkül)

**SUPREMACY [TGMS]** — Nem tudom, hogy igaz-e, de Oltan kósza hírek terjedgenek, hogy van **kazettás verzió!!!** **POKOL ANYÁLA [OPTIKA N BIG BEAR]** — A C64-es lemezes adventure konvertációja. Teljesen újszerű adventure-stílusú!!!

**ESCAPE [GENIUS]** — Egy lasztival kell szenvednünk q\*\*a sok(k) pályán, keresztül a tűzeket és vizeket.

**COLORIS [GENIUS]** — Feladát, hogy a három színből felépülő csíkokat függőlegesen forgatva a vízszintesen 3 egyforma szín jönjön össze. Ilyenkor ez a Tetris-hez hasonlóan eltűnik, és a felette lévő kocoréteg lejjebb csúszik. A zene hangulatos, és ugyanúgy 1 file-os, mint az előző.

**LOGIC COLOURS [WILDS]** — Logikai játékok...  
**DECSTONE TRAP.TONIDO [TGH]** — Logikai játékok, trainerrel megbútykölve is léteznek.

**BLASTONES [EVS]** — Csak a hírt kaptam... egy játék (nem is hittem volna!!!).  
**LOG-X [EVS]** — A csapat viszonylag régebi logikai termékéről azt hiszem még nem volt szó eddig. Gépeljünk be egy számot, használjuk a kurzorbillentyűket, válasszunk számot, utánna jobbra vagy balra és return... a többire majd rájöttök, meg hát ott van a scroll is!!!

## NEWS II.

(Nnna, ez/ek a tesztelt/ek!)

**LASER SQUAD 1. [TGMS]** — Ez már abszolúte nem újdonság, de kezhez kaptam **BLACKIE of WILDS** szépen **TUNINGOLT** verzióját (-L.Q. PLUS). Szerintem ehhez



A sarok sarka  
Ez a szelvény  
25% kedvezményt biztosít  
a CoV MOOO!  
megvásárlása esetén

a részhez végképp **NEM KELL TUNINGOLAS**, de hát akiknek a francsetudjahanyadik kiegészítés (—de én tudom! Ld. végig: CoV#28,29,30,32,34,35.CoV Évkönyv '93/94...) sem elég, azoknak felvehetem...

**COV SUN NEWS [Szerénytelen személyem &Proky]** — Abszolúte nem újdonság, de mégis kérdeztek páran, hogy mi is ez. Nna, ez még nyáron lett beirogatva, a CoV kiegészítése. Pár év múlva (a szokásos gyorsasággal) megkértem Proky-t, hogy kicsit dobja össze. Előrakott egy szép kis „ütemre mozgó” tehenéknét, hűlye zenével. Magyarul q\*\*a IO!l megcsináltuk. Tök ász. A tartalma: nyári ökörségek és élmények, HQ-percek és IO!zanodások és egy kisebb LEMEZES lista. Egy file-os (kazettás is).

**COW MOOO! NEWS [Szerénytelen személyem &Proky]** — Elkészült már egy szám, de mivel mostanában a **PLUS4 SAROK** nem annyira ellátott és nincsen lényeges átraható anyag, ezért valószínűleg mint **poén-magazin** fog működni (sztorik, viccek, versek, dalok, ökörségek és tehénségek). Lesz benne gépi-kódu oktatás, felhasználói dolgok leírása és talán pár külön csatolt térkép és egyéb dolgok (!?)

## CHEATZ

Sokan voltak Oltanok, akik nem tudták játszani az általam küldött **BOBBY BEARING** c. programmal, legalábbis kazettán. **Természetesen NEM bennem van a hiba!!!** Ugyanis ha nincsen drive ráakasztva a gepre, nem indul el a játék. Ehhez az alábbi dolgokat kell büttykölni monitorban (RUN STOP+RESET):

>9D 55 B9 RETURN  
>D1 00 01, ezután X és RETURN, majd RUN

...már lehet is kolbászolni a kis go!lólóholygért (nadragokba nem belenyúlkan!!!).

**LOGICAL BALL [EDC]** — A TOP listába be kell írni: VERYWELL

**WIZARD OF WOR [TCFS]** — A HIGH SCORES listába: 0-AS GEP, ezt azután írhatjuk fel, mitán megmurdeltünk (végleg). Szépen kis is írja, hogy "TRAINING MODE ON". Ezután nem fogynak az életpontok, ezek számainak (0-5) helyére időtlen karaktereket rak.

**BARD'S TALE 3. [PIGMY]** — Tuningolásról lesz pár szó. Valaki volt Oltan rendes, hogy elküldte. Nem árt egy LEMEZ-MONITOR (Disk Demon, Disk Wizard), TERMÉSZETESEN TOLEM BESZERZÉVE. Szóval be kell olvasni a T28 S02-t (decimális). \$15-től lehet megtalálni a tapasztalati (EXP.) pontokat, négy byte-on vannak. \$19-1C-ig az aranyak száma található. A következő karakter: EXP -95-98, ARANY: 99-9C, és így tovább (3: T28 S06, 4-5: T28 S09, 6-7: T28 S13).

Páran kérdeztek, hogyan kell kimenteni kazettára az elkészült logókat, ha nincsen drive-juk. Nnna, tessék, de először nem árt átmenni monitor-ba (RUN STOP+RESET):

**LOGOMAKER [MX]** — S\*programnév:16karakteres\*,1,3800,3FFF  
**LOGOCREATOR [SCN]** — **LOGOMAKER [MB]** — S\*programnév\*,1,1500,5FFF

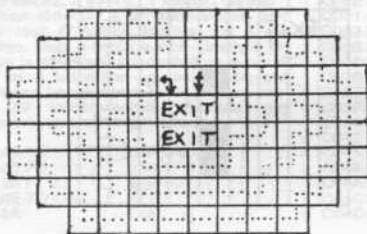
...hasonlóan kell eljárni más ilyen stílusú logokészítővel is (max. meg kell keresni a kezdőcímet). Ezután először be kell tölteni a rajzprogramot, utánna a kimentett rajzot.

## SENSITIVE térkép

...következzék akkor most a **lelejtethetetlen** logikai játéki térképe.

• Jahny (Mr. Aceface, Xinó stb.)

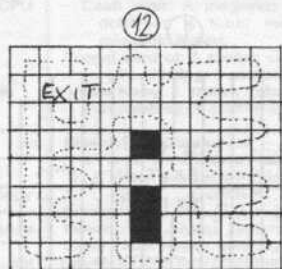
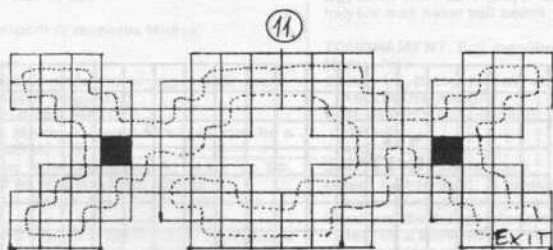
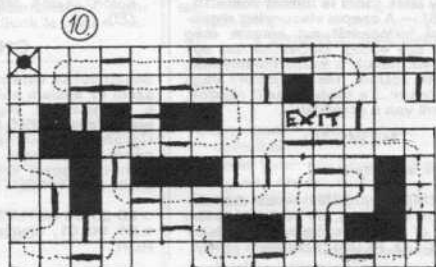
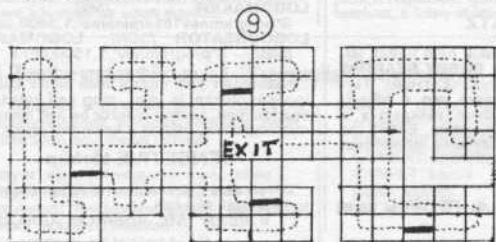
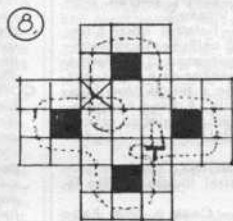
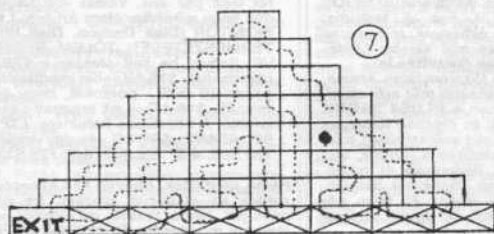
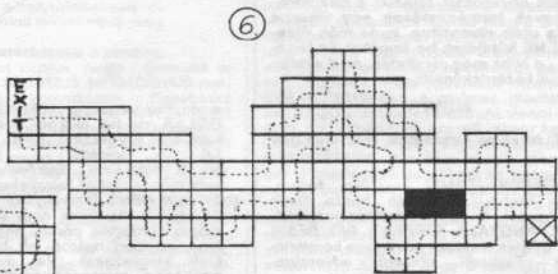
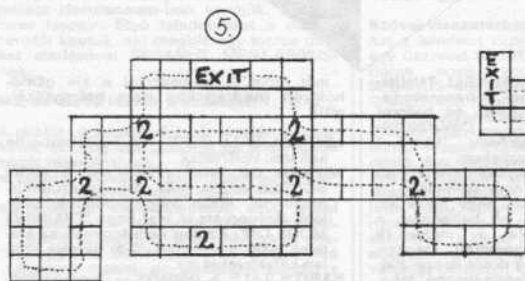
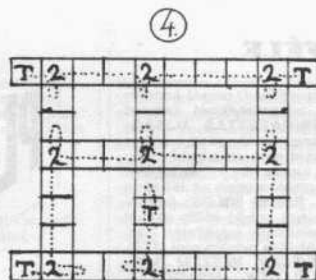
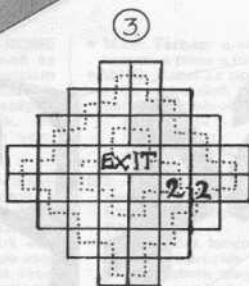
1.



2.



**A sarok sarka**  
 Ez a szelvény  
 a kezvezéssel biztosít  
 a Pina's Programok  
 kivételével az egész





# 064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
MOLNÁR ZSOLT (DoT)

## TCC Intromaker

Ez egy „aránylag” jónak mondható Intromaker C64-on. Betöltés után egy kis digitálgyeget hallhatunk, két „SPACE” után pedig a főmenübe jutunk:

### EDIT THE INTERRUPT

- **CHOOSE COLORS:** A rasztercsíkok színének, majd pedig a méretének beállítása a joy fel/le segítségével.
- **COLORSCROLL UP:** Felfelé futó színscroll. Először a színet, azután pedig a méretét kell beállítani a joy fel/le segítségével.
- **COLORSCROLL DOWN:** Ugyanaz, mint az előző, de a raszter lefelé scrollozódik.
- **BEAM:** Fel/le mozgó rasztercsíkokat adhatunk meg. Először be kell állítani a szint a joy fel/le segítségével, majd meg kell nyomni a tűzgombot.
- **CHOOSE COLOR + SMOOTH SCROLLING ON:** A scroll alatti rasztercsík színet adhatjuk meg itt.
- **DELETE:** Egy beállításnyit visszatöröl.
- **BACK TO MAIN MENU:** Vissza a főmenübe.

## DAISY SAMPLER

Ez egy normálisnak mondható digitalizáló program a jó öregre. Nézzük a főmenüt:

- '1' — **LISTEN/RECORD:** Digitalizálás (na nem úgy, mint a *Captain Power*-ben). Nyomjuk meg a magnón a Play gombot, ezután a „SPACE”-szel indíthatjuk a felvételt, „RUN/STOP”-pal visszalepünk a főmenübe, a „C=” billentyűvel ki/bekapcsolhatjuk a képernyőt.

Itt a BEAM-nél, vagy a COLORSCROLL-nál választható színeket szerkeszthetjük.

### EDIT INTRO-MASK

Ebben a menüpontban a karakteres képernyőt szerkeszthetjük. Néhány billentyűnek különleges funkciója van:  
- 'F1': A háttér és a keret színének változtatása.  
- 'F7': Inverz ki/be  
'RUN/STOP': Vissza a főmenübe.

### DISK OPERATIONS

- **DIRECTORY:** Ná vájjon mi lehet?
- **LOAD CHARSET:** Új karakterkészlet betöltése.
- **LOAD INTRO:** Egy korábban ezzel a programmal elkészített intro-t tölthetünk be.
- **SAVE INTRO:** Intro kimentése lemezre. Először annak a programnak a nevét kell beírni, amelyet a programnak a „SPACE” után kell meghívni. Ezután pedig a művönv nevét kell megadni.
- **BACK TO MAIN MENU:** Vissza a főmenübe.

### MISC MENU

- '2' — **PLAY:** A tárban lévő effekt lejátszása. Alapállapotban a *Duck Tales* refrénjét hallhatjuk. Megállítas: „RUN/STOP”.
- '3' — **SET PARAMETERS:** A paraméterek beállítása. 3 db. van: kezdőcím, végcím és sebesség.
- '4' — **CUT & MOVE:** Kicutolja a move-ot.
- '5' — **LOAD:** Effekt betöltése.
- '6' — **SAVE:** Effekt kimentése.

- **SCROLL 1/2 ON:** Az 1-es/2-es scroll bekapcsolása. A joy fel/le-vel állíthatjuk be a pozícióját.
- **SCROLL 1/2 OFF:** A scrollok kikapcsolása.
- **EDIT TEXT 1/2:** A scrollok szövegét írhatjuk be. Van pár vezérlő karakter is:  
- 'C = + A': 1-es sebesség  
- 'C = + S': 2-es sebesség  
- 'C = + D': 3-as sebesség  
- 'C = + F': 4-es sebesség  
- 'C = + G': egy pillanatra megáll a scroll  
- '@': vége a scrolloknak  
- 'RETURN': főmenü
- **COLORSCROLL SPEED:** A COLORSCROLL sebességét adhatjuk meg itt (1-9).
- **CLEAR THE IRQ:** Minden IRQ-s csúcsát leszed a programról (rasztercsíkokat, scrollokat stb.).
- **BACK TO MAIN MENU:** Ezt majd legközelebb...

### CHOOSE MUSIC

A lemezen található kilopott zenék betöltése.

• *Dr. WHO of The Prodigy*

- '7' — **LOOP ON/OFF:** Beállíthatjuk, hogy lejátszásnál, ha elérte a végcímet, leálljon, vagy kezdje előlről?
- '8' — **TURN UPSIDE DOWN:** Megfordítja a byte-ok sorrendjét.
- '9' — **CHANGE BYTE SEQUENCE:** Megcseréli a byte szekvenciát.
- '0' — **SAMPBOARD:** Itt lehet sampolni a boardot.

• *Dr. WHO of The Prodigy*

## Felirat megjelenítése

Mielőtt belevágnék, egy rövid tipp azoknak, akik nem tudnak PROFÍ-ASS-ból rendesen nyomtatni. Nos ez egy kis segítség lesz azoknak, akiknek a 32768-on kezdődő assembler van meg. 39380-nal indítva az assemblert, az minden megszakítást inicializál, tehát nem fog beakvarni a fordítás közben. 32768-cal indítva egy előzőleg megnyitott csatornán „OPT OO,P-s fordítással a program kírja a nyomtatóra a kiszámolt címekkel, címekkel, értékekkel együtt a programot.

Nos, a most bemutatásra kerülő rutin lényege, hogy kír a képernyő X,Y koordinátájára egy feliratot, bíról egyenként beszáguldó betűkkel. A program indítása a:

**SYS 49152, X koord., Y koord., String** formában történik. A program végén lévő lassító rész (Y címtől kezdve) azt a célt szolgálja, hogy a betűk a jobb oldalhoz közeledve (a szó egyre hosszabb) ne gyorsuljanak fel. A feliratokat úgy kell elhelyezni, hogy teljes hosszukban se lépjenek át a képernyő 39. karakterhelyét (jobbaldalt egy cszlop üresen kell, hogy maradjon).

```
C000 A9 03      LDA #503
C002 85 FC      STA $FC
C004 20 F1 B7   JSR $B7F1
C007 8E 7D C0   STX X
C00A 8A         TXA
```

```
C00B 18         CLC
C00C 69 D8      ADC #$D8
C00E 90 02      BCC T1
C010 16 FC      INC $FC
C012 85 FB      STA $FB
C014 20 F1 B7   JSR $B7F1
C017 A5 FB      LDA $FB
C019 18         CLC
C01A 69 28      ADC #$28
C01C 90 02      BCC T2
C01E 16 FC      INC $FC
C020 CA        T2  DEX
C021 10 F6      BPL T3
C023 85 FB      STA $FB
C025 20 FD AE   JSR $AEFD
C028 20 FE AD   JSR $ADFE
C02E 20 A3 B6   JSR $B6A3
C02B 8D 7F C0   STA HS
C031 A0 00      LDY #$00
C033 20 71 C0   JSR CHR
C036 B1 22      LDA ($22),Y
C038 20 42 C0   JSR FG
C03B C8         INY
C03CC      CPY HS
C03CE      BNE V2
C041 60         RTS
C042 8D 7C C0   STA BY
C045 8C 7B C0   STY YH
C048 A5 FC      LDA $FC
C04A 85 FE      STA $FE
C04C 98         TYA
C04D 18         CLC
```

```
C04E 65 FB      ADC $FB
C050 90 02      BCC T4
C052 E6 FE      INC $FE
C054 85 FD      STA $FD
C056 AC 80 C0   14  LDA HE
C059 A9 20      V1  LDA #$20
C05B 91 FD      STA ($FD),Y
C05D 88         DEY
C05E AD 7C C0   LDA BY
C061 91 FD      STA ($FD),Y
C063 20 A9 C0   JSR VR
C066 C0 00      CPY #500
C068 D0 EF      BNE V1
C06A EE 7D C0   INC X
C06D AC 7B C0   LDY YH
C070 60         RTS
C071 A9 28      CHR LDA #$28
C073 38         SEC
C074 ED 7D C0   SBC X
C077 8D 80 C0   STA HE
C07A 60         RTS
C07B 00         YH .BYTE0
C07C 00         BY .BYTE0
C07D 00         X .BYTE0
C07E 00         Y .BYTE0
C07F 00         HS .BYTE0
C080 00         HE .BYTE0
C081 02 02 02 .V BYTE2,2,2,2,2,2
C089 03 03 03 .V BYTE3,3,3,3,3,3
C091 04 04 04 .V BYTE4,4,4,4,4,4
C099 05 05 05 .V BYTE5,5,5,5,5,5
C0A1 06 06 06 .V BYTE6,6,6,6,6,6
```

## ICON FACTORY

Ez egy kép és grafika konvertáló program. A **FACTORY** elnevezés a háttérben látható gyárban merül ki. Az egyes menük a gyár egy-egy ablakban helyezkednek el. A program két fő menü található, az egyik az ímént már említett ablakos **ALSO** menü, a másik a képernyő felső részén található **FELSŐ** menü. Az **ALSO** menüben a konvertáláshoz és a szerkesztéshez közvetlenül kapcsolódó parancsok, a **FELSŐ**-ben a szerkesztéshez tartozó paraméterek találhatóak. Most részletesen leírom az egyes menüket.

### FELSŐ MENÜ (F5)

#### ● DISK COMMANDS

- **DOS COMMANDS**: sima DOS parancsok

- **DIRECTORY**: gy.k. lemezkatalógus

#### ● PREFERENCE

- **OPTIMIZE (Y,N)**: arányos nagytítás

- **OVERLAY (T,P,C)**: 'T' - EOR-ral; 'P' - OR-ral; 'C' - AND-del való átmásolás

- **STRETCH (H1, H2, H3, V1, V2, V3)**: A betűknek megfelelő irányú (horizontális vagy vertikális), a számnak megfelelő (1-3) mélységgel térbeli eltolás beállítás.

- **COLOR (ON/OFF)**: Na, ez egy nagyon hasznos opció: na valaki nem lenne megelégedve a színes monitor nyújtotta lehetőségekkel, akkor állíthatja a képet csúcszuper fekete-fehér színelosztásra.

- **CREDITS**: Készítő.
- **BILLENTYÜK**
- **CRSR**: Mászkalás az opciók között
- **RETURN**: Opció kiválasztása

### ALSO MENÜ (F7)

#### ● LOAD PICTURE

- **HIRES**: Hires képek betöltése (DOODLE, FLEXIDRAW, COMPUTER EYES, PRINT SHOP, BILLBOARD MAKER formátumokat ismer)

- **MULTI**: Multi képek betöltése (KOALA PAINTER, SUPERSKETCH, ANAMATION STATION, BLAZING PADDLES, BILLBOARD MAKER formátumokat ismer)

#### ● LOAD GRAPHIC

- **PRINT MASTER**

- **PRINT SHOP**

- **NEWSROOM**

#### ● SAVE PICTURE

Ugyanolyan formátumban lehet a képeket lementeni, mint amilyenek betöltésére is lehetőség van.

#### ● SAVE GRAPHIC

Mint az előző pontnál.

#### ● EDIT GRAPHIC (grafika átszerkesztése)

- **TO PICTURE**: konvertálás képpé

- **CROP**: grafika pixelenkénti eltolása

#### ● BILLENTYÜK:

- **CRSR**: kép mozgattatása

'F1': pixeles eltolás

'F3': karakteres eltolás

'F5': UNDO

'F7': OVERLAY EOR-ral  
'J,I,K,M': kis (fehér) ablak méreteinek változtatása

- **ENLARGE**: kép nagyítása (PREFERENCE szerint)

- **OVERLAY**: kép kivágása (PREFERENCE szerint)

- **STRETCH**: kép térbeli eltolása (PREFERENCE szerint)

#### ● EDIT PICTURE (kép átszerkesztése)

- **TO GRAPHIC**: konvertálás grafikává

- **CROP**: kép pixelenkénti eltolása

- **FLIP**: kép tükrözése az X tengelyre

- **UPSIDEDOWN**: kép tükrözése az Y

tengelyre

- **INVERT**: kép invertálása

- **STRIP COLOR**: kép színeinek eltolása

- **CONVERT**: konvertálás HIRES és

MULTI kép között (oda-vissza)

#### ● BILLENTYÜK

- 'F1/F3': mászkálás az opciók között

- 'CRSR': mászkálás az opció opciói között

- 'RETURN': opció opciójának kiválasztása

Bár a program nem egy AMICA, de azért a grafika-kép, kép-grafika konvertálás (és még más...) miatt nagy lehetőségeket rejt magában. Ja, a fehér ablaknak a térbeli eltolásnál (és még lehet, hogy máshol is) van szerepe.

# AMICA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Helló, helló, újra itt van Csi Bácsi!

„A Tamaszponton vészes a helyzet, menekülni kell...”, kezdhethem a bevezetőt az e havi írásom elején, mivel Getto majstró egy hatalmas böllérrészel kerget, miután lefröcsköttem egy zamatos debreceni zsírvaló. Azóta mint kitüntetést viseli a FRED PERRY póljának a jelet. Na de kezdjünk bele a közepébe. Az előző számban azt hiszem megemlítettem, hogy lökök egy-két szót a vírusokról (csak azoknak, akiknek még nem volt szerencséjük hozzá), majd utána ami jött ömlesztve.

## VÍRUSOK

A vírusok köztudottan ártalmas organizációk, amelyek beorganizálják magukat más organizációkba, és ott organizálnak (eből lesz az orgazmus). Namármost senkinek sem kell félnie, hogy a monitor előtt ülve, és a *Mine Girls*-t, vagy a *BNK Stag*-et, vagy a *Sexy Beauty*-t nézegetve önnek kezétől elkapja az AIDS-t, vagy a trippert, mint vírusokat. Ettől ugyanis inkább a gépnek kellene félnie. Svalál arra akartam ezzel kilyukadni, hogy a gépnél csak akkor kaphatja meg a fertőzést, ha egy másik géppel érintkezésbe lép. Tehát a számítógépvírus is csak egy egyszerű, ám nagyszerű programcska, amivel igazán jól ki lehet babrálni a másikkal. Ez a programcska (vírus) vagy egy másik programmal együtt érkezik,

vagy hálózaton keresztül jön a drága. Ezek után a gépnélben először kell megvárni, amíg vagy ki nem irtjuk, vagy ki nem kapcsoljuk a gépet. Kétfejta vírusok lehetnek:

**Az egyik a boot-vírus**, amelyik a gép indításakor aktivizálódik, és a **file-vírus**, amelyik programmal kerülhet a masinába. Nagyjából megpróbálom leírni, hogy mit is csinál a boot-vírus. Szóval a vírusunknak 1024 byte-nál nem szabad hosszabbnak lennie, mert a bootblockra is csak ennyi adat fér. A másik dolog, hogy soha sem lehet tudni előre, hogy a tár melyik címére töltődik a proggy, és ebből alakul ki az, hogy a vírusnak indítóképesnek kell lennie bármely kezdőcímtől. Ha a kis virnyákunk bekerül a tárbba, legelőször megnézi, hogy egyedül van-e. Ha igen, akkor először is tározódású válik. Utána a melegendítási címeiket átírja önmagára, és ezáltal eléri, hogy minden resetelésnél először Ő induljon el. Ezután már csak azt a kis munkát végzi el, hogy minden újonnan berakott lemez bootblockjára felírja magát. A file-vírus pedig azt műveli, hogy valamelyik file elé kapcsolódik, vagy pedig a teljes file-t kísérel el önmagára. Ezután csak akkor aktivizálódik, ha futtatjuk a file-t (a pénz minden este hajtsuk be rajta!) Persze vannak olyan vírusok amelyek igencsak cselesek, mert mind a két féle képpen terjed. Ezeket a vírusokat bunkó parazit vírusoknak nevezzük.

Ezek után következzen egy-két vírusbuster. (Lehet, hogy elég régiek lesznek az alábbi

vírusírtók, de a megbízhatóságuk miatt kerülnek leírásra. Meg azért, mert ezeknek a leírását csináltam meg.)

### Az első a VIRUS EXPERT 1.4.

A program egy menüt jelenít meg a képernyőn. Innen választjuk ki a fogásokat (alsó-felső madárfogás). A gombok jelentésé sorban a következők:

**READ BB**: A kijelölt drive-ról betölti a bootblock-ot, majd azonosítja. Ha felismeri, kiírja a nevét, ha nem akkor az „unknown bootblock” felírat jelenít meg. Ezt lehet analizálni (ANALYSE), hogy megkapjuk azokról az információt, amiket hordoz.

**DFD**: A drive-okat csendészhelytűk vele.

**CREDITS**: Hány próbálkozásunk lehet, hogy leirtsuk a virust. Nullánál GAME OVER. Egyébként a program készítőinek nevét találhatjuk itt.

**HELP**: Ha ezt aktivizáljuk, akkor a nyomógombok megnyomásának hatására szöveges leírást kapunk arról, hogy mit csinál a gomb.

### ● FILE-VIRUS MENU

**CHECK IRQ**: A file-okat ellenőrzi, hogy vírusosak-e.

**AUTO**: Otomatik ellenőrzi a fíléket.

### ● BOOTBLOCK MENU

**VIEW ASCII**: A bootblock-ot jeleníti meg ASCII modban.

**VIEW HEX:** Ugyanaz, mint egyel feljebb, csak hexadecimális formában.

**LOAD BUFFER:** A bootblock-könyvtárból a pufferra tölti azt a block-ot, amelyiket kijelöltük.

**ANALYSE:** Elemzi a lemez bootblock-ját, és kijelzi, hogyan (köz)veszélyes-e, vagy sem. Erdemes a library-ba tölteni a bootblockokat, hogy máskor már felismerje ezeket.

### LIBRARY MENU

**RECORD BB:** A bootblock-ot vehetjük fel vele a könyvtárba.

**FULL:** On/Off. Ha be van kapcsolva, akkor tudunk bootblock-ot installálni.

**SAVE LIB:** A könyvtárat menthetjük ki.

**VIEW LIB:** A könyvtár tartalmát nézhetjük meg (pl. megvan-e a Kis Herceg).

### INSTALL MENU

**STANDARD:** Megegyezik az AmigaDOS installjával (gyk. ugyanazt csinálja).

**NOBOOT:** (Ha nem kérünk hajót) Nem buttozható lemezt hoz létre.

**BUFFER:** Amit a BOOTBLOCK MENU Load Buffer utasításával betöltöttünk, azt rakhatjuk rá a lemezre.

**ON:** Ha ez be van nyomva (rúgunk be mi is!!) csak akkor él az előző három pont.

**QUIT:** Kilépés a programból.

### VSCAN

Ez a vírusirtó 67 boot és 7 nem boot vírus ismer. File-onként kijelzi a képernyőre a lemezek tartalmát, és kiírja a file-ok jellemzőit is (pl. cruncholt file, bad file, iff file, hal file). Ezzel is lehet ANALYZE funkciót futtatni.

Van még jó pár vírusirtó (pl. Penicilin) ha majd rászánom magam, akkor a többit is kiveszem. Ebben a témában más már nem maradt hátra, mint hogy a megelőzésről szövegelek egy kicsit. Minden fontos, és a szívünkhez nőtt lemezről csinálunk archiv felvételt (50-es, 60-as évek) azért, hogy ha esetleg sérül a proggy, meglegyen még egy példányban. Leginkább a winklestertulajdonosoknak szól, mert saját tapasztalatból tudom, hogy nem lehet egykönnyen beszerezni hipp-hoppra 120Mb-nyi proggy-t (főleg ha a fele nincs meg szinte senkinek). Szóval és tett(v)el egy bizonyos időközönként mentünk le a fontosabb programokat (persze virus nélkül), mert érhetik meglepetések az embert.

~~~~~

A továbbiakban elkezdem egy-két felhasználói kútyu leírását, de mivel lassan tudok csak dolgozni, arra szeretném mindenkit megkérni, ha van egy-két olyan írása, ami ebbe a rovatba berakható, azt szívesen látom és, ha közérdekű, közlöm is. Előre is kösz!

Jajaj, most látom csak, hogy *Kiss Sándor* bicsei olvasónk idecsempeszte a levelek közé a levelét, amit csak közvetítőn keresztül tudott csak elérni (postás). Mivel a közvetítőt CoVboy likvidálta, a levelet átadta nekem hogy akkó' má' pótyogasd be, és visszaült a sőre mellé. Tehát következzenek *Kiss* úr pattogó buborékjai.

### PATTOGÓ BUBORÉKOK

Először is a használati utasítás. Ez a kis(s) program nyolc kólat, bocsánat sprite-ot mozgat a képernyőn. A sprite-k parabolaíván mozog buborékokat ábrázolnak. A felpattanás magassága fordított arányban

fűgg a magasságtáblázlat értékeitől. Két pattanás távolsága az arcunk nagyságához viszonyul. Ja, ez más, Bocsit! Tehát: Két pattanás távolsága a dy értékekkel befolyásolható. Az fy értékből számolja ki a program a parabola pontjait. A program fast ramban is futtatható.

### Akkor a lista:

;Pattogó buborékok

coPadr=#69804  
sPradr=#69000  
coPreg=#69800

start:lea \$dff000,a6 ;Program indul  
bsr alakdef  
bsr copper  
move.w \$02(a6),d0  
move.w \$1c(a6),d1  
or.w #\$8000,d0  
or.w #\$8000,d1  
move.w d0,coPreg  
move.w d1,coPreg+2  
move.w #\$7fff,\$9a(a6)  
move.w #\$7fff,\$96(a6)  
move.w #\$8fff,\$96(a6)  
move.l #coPadr,\$80(a6)  
clr.w \$88(a6)  
i1: cmp.b #\$\$f,6(a6) ;utolsó rasztorsor  
bne i1  
bsr mozgas  
bst #6,\$bfe001 ;bal egérgomb  
bne i1  
bsr vege  
rts

copper:lea coplista(pc),a0 ;cop.lista a  
lea copadr,a1 ;chip-ramba  
i2: move.l (a0),(a1)+  
cmp.l #\$\$\$\$ffff,(a0)+  
bne i2  
move.l #3200,d0 ;háttértörítés  
lea \$69a00,a0  
i3:clr.l (a0)+  
dft d0,i3  
rts

alakdef:lea spradr,a0 ;8 sprite  
move.l #7,d1 ;a chip-ramba  
lea fy(pc),a2  
i4:lea alak(pc),a1  
move.b #\$\$e7,(a0)+  
move.b (a2)+,(a0)+  
move.w #\$\$1700,(a0)+  
move.l #15,d0 ;magasság 16 sor  
i5:move.l (a1)+,(a0)+  
dft d0,i5  
move.l #0,(a0)  
add.l #188,a0  
dbf d1,i4  
rts

mozgas:lea spradr,a0  
lea irany(pc),a1  
lea fy(pc),a2  
lea dy(pc),a3  
lea magassag(pc),a4  
move.l #7,d1 ;8 koord.számítás  
i6:move.b (a1),d0  
tst.b d0  
bne i7  
add.b #1,1(a0)  
cmp.b #216,1(a0)  
bne i8  
move.b #1,(a1)  
bra i8  
i7: sub.b #1,1(a0)  
cmp.b #68,1(a0)  
bne i8  
move.b #0,(a1)  
i8: move.b (a3)+,d0  
add.b d0,(a2)  
clr.l d0  
move.b (a2)+,d0  
bpl i9 ;y=222-(16192-fy/\*fy)//magassag  
not.b d0  
i9:mulu.d0,d0  
move.l #16192,d2  
sub.w d0,d2

divu (a4)+,d2  
sub.b #222,d0  
sub.b d2,d0  
move.b d0,(a0)  
add.b #16,d0  
move.b d0,2(a0)  
add.l #100,a0  
add.l #1,a1  
dbf d1,i6  
rts

irany: dc.b 1,1,1,1,0,0,0,0  
fy: dc.b 12,140,92,210,110,170,120,180  
dy: dc.b 1,8,2,7,3,6,4,5  
magassag: dc.w 90,130,100,140,110,150,  
120,160

vege:move.w copreg,\$96(a6)  
;visszakapcsolás  
move.w copreg+2,\$9a(a6)  
;a kezdő képre  
move.l 4,a6  
lea 9name(pc),a1  
jsr -\$198(a6)  
move.l d0,a1  
move.l \$26(a1),\$dff080  
move.l \$32(a1),\$dff084  
jsr -\$19e(a6)  
rts

9name: dc.b "graphics.library",0  
even

coplista: dc.w \$0104,\$0024  
;sprite adatok  
dc.w \$0120,\$6,\$0122,\$9000,\$0124,\$6,  
\$0126,\$9100  
\$012c,\$6,  
\$012e,\$9300  
dc.w \$0130,\$6,\$0132,\$9400,\$0134,\$6,  
\$0136,\$9500  
dc.w \$0138,\$6,\$013a,\$9600,\$013c,\$6,  
\$013e,\$9700  
dc.w \$01a0,\$000,\$01a2,\$000,\$01a4,  
\$fff,\$01a6,\$000  
dc.w \$01a8,\$000,\$01aa,\$000,\$01ac,  
\$ff0,\$01ae,\$000  
dc.w \$01b0,\$000,\$01b2,\$000,\$01b4,  
\$ff0,\$01b6,\$000  
dc.w \$01b8,\$000,\$01ba,\$000,\$01bc,  
\$fff,\$01be,\$000  
;képernyő adatok  
dc.w \$010f,\$fff,\$0100,\$1000,\$0108,  
\$0000  
dc.w \$010a,\$0000,\$00e0,\$0006,\$00e2,  
\$9a00  
dc.w \$0180,\$a  
dc.w \$d001,\$fff,\$0180,\$70,\$d401,\$fff,  
\$180,\$80  
dc.w \$d801,\$fff,\$0180,\$90,\$dc01,\$fff,  
\$180,\$a0

dc.w \$ffff,\$fff  
;sprite alakja  
alak: dc.l \$07e0,\$1818,\$2404,\$5802,  
\$5002,\$a001  
dc.l \$a001,\$8001,\$8001,\$8001,\$8009,  
\$400a,\$4012  
dc.l \$2064,\$1818,\$07e0,\$0000

Ennyi lett volna.

A végére maradjon akkor az a felhasználói proggy, amit a 7000. karakter környéken megírtam, hogy leiom. Ez a program a Quarterback Tools.

### QUATERBACK TOOLS

A kezdő képernyőn kiválaszthatjuk, a volumét, vagyis hogy harddisken akarunk dolgozni (persze csak ha van), vagy a megfigyeltékben lévő lemezeket (amiknek persze AmigaDOS-nak kell lenniük). Utána egy menüt kapunk, ahol sorban kiválaszthatjuk azt, amit akarunk.

• **DISPLAY VOLUME STATISTIC**  
Ezzel érdeklődhetünk a lemezeket hogyan léte felől (pl. kapacitás, blokkok, stb.).



## • GOTO VOLUME REORGANIZATION MENU

Ezzel egy másik kis menücsoportot kapunk. Egyébként a lemezeinket defragmentálhatjuk vele.

### a) Display vol. reorganization menu

Ezzel nézhetjük meg a fregmentált részeket.

### b) Count fragmented files, but don't reorganize

Megszámolja, hogy hány fregmentált file-unk van, de nem tesz rendbe.

### c) Reorganize volume, and defragment files

Itt tudjuk rendbetenni a vinylót vagy a lemezeinket (és itt lehet nagyot szívní, ha leáli a folyamat közepeán valami miatt, mert ezután csak a FORMAT doktor segíthet).

### d.) Return to Main Menu

Vissza a méj menübe.

## • RESTORE DELETED/LOST FILES AND DRAWERS

Itt tudjuk visszaállítani az elveszett szü... file-jainkat.

## • GOTO VOLUME REPAIR MENU

Itt preparálhatjuk a lemezeiket.

### a) Find unreadable blocks; mark them "out of service"

Megkeresi az olvashatatlan részeket, majd megkérdézi, hogy nyilvántartsa-e "bad" néven. Ez arra jó, hogy az így jelölt részeket használta nyilvánítva a gép, és nem akad el read-write errorral.

### b) Find (but don't repair) bad files and drawers

Megkeresi a hibás file-okat és fiókokat, de nem javítja ki.

### c) Find and repair bad files and drawers

Ez már kijavítja 80 százalékbán a sérült file-okat (na jó, csak 60 százalékbán).

## d) Return to Main Menu

Ezt sejtí mindenki, hogy mi.

## • FORMAT VOLUME

Na ezt még is tudja hogy mi, akinek meg Spectrumja van.

## • UNIFORMAT VOLUME

Az előző ellentéte.

## • SELECT A DIFFERENT VOLUME

Ha befejeztük a munkát az adott meghajtón, itt léphetünk másik meghajtóra (Martens-szel).

Akkor erre a hónapra ennyi, mivel a Múzsám is hiába csókolgat, mert mindig más jut utána az eszembe, nem a róvat. (Mindig az jut eszembe, hogy hátulról te-szem be.) És végezetül az e havi írárom nem jöhetett volna létre, ha nincs a Végzet Asszonya, a szép Heléna.) Viszlát a jövő hónapban.

# PC FELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
WERNER ZSÓLT (DADA)

## Előszór is, some scene news on da PC

Nem kell megijednie senkinek, nem lesznek hótunalmas hírek mindenféle vadidegen csókákról és a macskáik lábának pillanatnyi állapotáról, azt hiszem elég közöndekü témákról sokan meg tudják szerezni az Imp!-t, és szerencsére egyre többen hozzáérnek az Internet-hez is!) esik majd szó...

- 1 -

A volt PC-s scene két szépiró vénéjú nagyágyuja, DADA/ex-TSI (ex-Scanner) és HOTTA/ex-Organ (ex-RunTime) az #IRC-n a CoV-os nagyközönség számára is rendkívül érdekesítő párbeszédet folytatott Douglas Adams- és Monty Python-témában. A fent nevezett két úriember egyrészt megállapodott abban, hogy egy ellen-#42-t nyit az #IRC-n, mert jópár magyar, de pláne német, amcsi (főleg az átlagmai, aki csak azt a lame, ragozás, tövaltozás és nemek nélküli, piszok rövid szavakból álló etc... angolt tudja, és még életében nem volt dolga minimum némettel!.) Douglas Adams-fan számára elég nagy gondot jelent a finn nyelv felsőszintű elsajátítása, s így, mivel nem engedik be a #42-re, joggal (? — nem igaz, hogy valaki képtelen megtanulni a finnt!) reklamáinak holmi pót(?- kikerjék magunknak, hogy 'számár nak nezenek!)-#42 csatornára (itt jegyezném meg, hogy azon kiváltságos külhoncaik (a Földkerekségen 3-4 ilyen ember van!) egyikeként, akinek bejárása van a #42-re, jópárszor tapasztaltam, hogy ott bizony elég komolyan veszik a finn nyelvet. Pl. egyszer jó szókasom szerint keverve a nyelveket) akaratlanul németül kezdtem el poénkodni, erre 3 napra kizártak a csatornáról. El nem tudjátok képzelni, milyen sz\*r volt három napig kultúra nélküli! Na azóta vigyázok, hogy legalábbis a #42-n ne keverjem a nyelveket!). Legalább olyan színvonalas lesz az átalunk alapítandó csatorna, mint a finn #42! A téma ugyanaz. A robot Winnie egyik továbbfejlesztése lesz; a finn<<->magyar, és talán az angol<<->magyar és német<<->magyar szó-társrészt én írom, valamint teljenyomjuk mindenféle MP-, DA- és követölt-poénelt (igen, jól olvastátok!) Bizony, a DA-követők között igazán remek írók is vannak (lásd a

CoV 41-beli listám angolul beszélőknek!) S így valószínű folytatom majd áldásos műfordítói tevékenységem is! Sajnos ez a káprázatos irodalmi scene nem mondható a MP-témában (az egy *Holló Színház* kivételével, ami hipercool!); hisz a *Monty Python Fan Club* eddigi legnagyobb siker(?)-happeninge, a LIVE PARROT SKETCH, mint szuperteljesítmény (?????) körül csoportosult! Ez a szkecs pedig csak 1-2 mondatban különbözik a jól ismert DEAD PARROT SKETCH-től: (Pöj nem is tudjátok elképzelni, mennyi poént próbálók én is kiötölni! Dehát egy Brian életét, egy Mr. Hitler-t, egy Silly Walk szkecsot vagy egy Cycling-chinese jelenetet (fordításom a néhai SCANNER#5-ben, pár MTV-ben/ papírmagban leközölhetetlenül 'durva' MP-fordítás mellett.) egyszerűen képtelenség felülmúlni!) Na az lesz a legjobb, mindenképpen próbáljátok majd ki, mit is tud a mi robotunk! Nem fogtok csalódni, az biztos — egy egész világ lesz a segítségünkre! (Ez tényleg nem vic! Amikor a DA-klubban bejelenttem a tervünket, menten rengetegen jelentkeztek, hogy szívesen besegítenek!) A channel természetesen multilingual lesz (de finn, német, angol ajánlott, DA-ismeret és írástudás előlír, mint ahogy az is, hogy minden newbie-nak legyen valami igazán eredeti ötlete az ominózus 42-ről! (most felejtészek el a D.A.-riportomat, és ötöljete ki valami egészen fantasztikusatl!), és igyekeznünk majd mi, alapítók is minél többet bent lenni a csatornákon! Frankly, először azt terveztük, hogy csak magyarul lehessen beszélzeni a csatornán, de aztán egy gyors /whois \*.fi és /whois \*.hu-különbésgképezés után rá kellett döbbsennünk, hogy akkor a finnek kegyetlenül lenyomnák a channelünket taglétszám területén). A másik remek hír az, hogy Hotta bejelentette: Magyarország szerintem leghíresebb egyetemi (BME, Villamoskar) diáklapja, az Impulzus a jövőben még nagyobb teret ad a Monty Python-témának. Egészen fantasztikus cikkekre van kilátás; hogy kik írják őket? Titek! Tény az, hogy rendkívül közismert úriember, és kifejezetten az Imp! számára írnak majd! (Nem, nem csak én! De többet tényleg nem áruhatok ell! NAGYON meg fogtok lepdődni!)

A harmadik pedig az, hogy az Impulzus megjelenik majd Hotta, és lehetséges, hogy Armie/GSH egy, az IRC és a Cyber-

space kapcsolatot bemutató cikke (hej, amióta megintfottam egy halom Schönherzeszt IRC-zni, azóta naponta jönnek új dűdők az IRC-re!)

A következőket pedig csak zárójelben jegyzem meg, mert még semmi sem biztos: valószínűleg a Schönherzes MP-beagás szinpadra átdolgozza a Brian Élete című csodát, és angolul eljászza. Jelen sorok írója valószínű *John Cleese* szerepét vállalja magára... Időpont: SCH QPA (ősz)!

- 2 -

Közben fogott rajtam a villamosmér-nök/informatikus ősi átka (?), és átmentem a mostanában szárnyát bontogató Mainframe Scene egyik finn-német csapatába. Ez azt jelenti, hogy Linux, Unix, InterNet és egyebek kódolásával foglalkozom szabadidőmben, s a PC-t hanyagolom (sorry guys, igérem, majd igyekszem magam összeszedni, ha lesz egy kis időm. A jövő CoV-ra összeírom mindazon szabad források listáját és pár szavas bemutatását, amik a világon elérhetőek, és amiket a Dűne 2-re meg 1-2 FTP site-ra felkapolunk majd — esetleg megbeszelem Getto maestróval, hogy a szerk. felé vetődőeknek másolja le őket. Ennek értelme az lesz, hogy nem különlek le (inkább csak sajt, eredeti anyagokat) pl. GIF-kirokó rutinokat vagy file-formátum-leírásokat 3-4 oldalon át, hogy ha az, vagy hasonlóan már megjelent PD forrásban is... Viszont azt remek ötletnek tartom, hogy a PD forrásokkal kapcsolatban a javításokat, kiegészítéseket (tt a CoV-ban nyomjuk le!) Ez persze nem jelenti kedvenc PC-s lapjaim (CoV, vagy a diskmag 3style) otthagását. A legújabb 3style-ban pl. két olyan irodalmi/nyelvtani remekművet olvashattok tőlem, amire a magyar számítógépes lapok történetében még nem volt példa! Nem ki-nálók zsákmacskák: az egyik egy extravágás, 300k-nyi tiszta text Finn nyelvtan-folyam! Természetesen én írtam (mivel hazánkban a Finn nyelvkönyv 2 (az 1. rész egyszerűen beszerezhetetlen, az összes könyvtárból ellopották! Barkok!) kivételével képtelenség finn nyelvtankönyvhöz jutni, tőleg a Finnish for Foreigners I-III anyagát használtam fel. Azt még át kellett ütletnem a magyar szabályokkal való egyeztetésőre...!) A diskmag of course ingyenes (gy.k. Public Domain), több FTP site-ra és BBS-re is felraktuk. Ja, és a CoV-ban is továbbbír-

latok néhanapján (főleg, ha új új Legend játékok, valami egzotikus nyelven kommunikáló stuff, vagy akármilyen)...

— 4 —

A múltkori CoVBoj-postában beharangozott PC-s coder-könyvre térve: beszéltem a dologról több cool dudával is (pl. TSC/PHM), és úgy néz ki, megírjuk — szervezési folyamatban (még kell beszélnem Psycho/TSI-vel, Csibra Gergő-vel, meg még pár dudával az egyetemről) (bár, őszintén szólva, TSC arra panaszkodott, hogy egy Visual Basic-könyv biztos kaposabb lenne! De valószínű lefordítottuk a könyvet mindenféle nyelvekre — és akkor aztán nem lesz gond az értekesítéssel!). En valószínűleg egyik szakterületemről, a mesterséges intelligenciát alkalmazó antivírusok közöléséről, valamint debugerekéről és hasonlóan dolgokról írok majd, ami felettből érdekes téma, de lehet, hogy a hangkártyámába (GUS) újfent beleáram magam. A többiek témái: VGA, democodolás, stb....). A jövőben jómagam egyébként inkább csak nagygépes ügyekben publikálom majd mindenféle — ez való egy vill.mérnök&informaticusnak! Itt üzenem Roias-nak Sopronba, hogy talán az a legjobb módszer, ha egy kezdő PC-s gépet akar venni, hogy a scenén különösen jónévű, becsületes boltokban vásárolj; mielőtt gépet vennél, olvasd át az összes feltehető paper- és diskmagot. Pl. a néhai SCANNER-ben külön példaesetek voltak Basq/TSI mester tollából arról, hogy hogyan nem szabad vásárolni. Gépet venni bizalmi kérdés — azt javasolom, mielőtt vennél egyet, dobj fel a magyar Fido-ra egy-két ilyen kérdést, BIZTOSAN segíteni fogunk, olyan konkrét tippekkel, amik — nem is mondom csak — nem közölhetőek le egy papírlapban.

— 5 —

Bocs azóktól, akiket esetleg ilyen Monty Python-os és Douglas Adams-os témákkal bosszantanék. Úgybár kétfajta ember van a világban: aki meg nem olvassott D.A.-t, és az, aki szereti — a maradék meg inkább bújjon el. A múltkor is egy amcsi srác igazán közfelháborodást keltett, amikor bejelentette az IRC-n, hogy olvasta a HGTTG első pár oldalát, és... idézem: 'I've found it pretty... khm... lame'. Szóval még egy levél, valamint a hozzá tartozó történet is fitt van előttem, ami sokak érdeklődésére figyelemmel tarthat, különösen azokéra, akik állandóan a Dirk2-ért, nevez a Mostly Harmless-ért cs\*szegyetnek. Sajnos, elég bosszantó dologról van itt szó, s ezért is választottam azt, hogy a nagy nyilvánosság elé tárom ezt a levelet, mert ez legalább a Fido-n feltett kérdésekre válaszol (ul. a Fido-n is van egy srác, aki épp a So longot fordítja, és ő is hasonló cipőben jár. A nem kiadhatóságban nem hívók sokeresz tömegéről nem is szólva...). Szóval, Douglas Adams-helyzet, Magyarország, 1994. március vége:

Hi DADA!  
[...] Bunny (Szabó Károly, Kunhehértó) vagyok. Azért írok, mert olvastam a CoV-ban a Douglas Adams-os (DA) cikkeket, és én is nagy rajongója vagyok „Öfelségének”. Sőt a Monty Python is a kedvencem, de most nem arról akarok írni. Említetted, hogy megkeresed a [...] kiadót a DA könyvek miatt.

Nos, én megkértem őket, hogy amennyiben megjelenik a Vizslát, és kösz a halakat!, küldjék el. Nemrég kaptam tőlük levelet, amiben azt írták, hogy a terjesztő nem tart rá igényt, így nem adják ki.

Mit szólsz? Nem tudom elhinni, hogy nem loyogtál el, mert a HGTTG-t is MacLeod-tól tudtam csak megszerezni, már antikvárnumban sincs.

DADA: Sajnos ez így igaz. A magyar közönség igazán nem valódiulhat, hisz az egyáltalában nem rossz, ha összehasonlítjuk más országokéval — pl. az #IRC-n is felettből megböcsült, aki magyar, és ezzel kapcsolatban eddig csak pozitív élményeim voltak!) Csakhát kicsi ország Magyarország, és talán egy könyvterjesztő vállalat, ami főleg vízenyős Jüliákat és dögunalmas fantasy-kat nyomtat, azt hiszi, nem rentábilis mondjuk egy kisebb példányszámú DA-könyvet megjelentetni (pedig MINDENKI SZERINT AZI!) Raadásul még nem beszéltem olyan emberrel az IRC-n, akármilyen országból lett legyen is, aki hasonlatos problémákat nem említett volna szülőhazájával kapcsolatban! Szóval, egy ideig lehet, hogy nem lesz Vizslát, és egyéb DA-könyv a piacon — és emiatt kerétek NEM a Vénuszt szólni, mert ők NEM könyvterjesztők!

Végülis azért írok, mert céloztál arra, hogy ha a [...] nem adja ki... Szóval, ha arra gondoltál, hogy akkor majd Te lefordítod (DADA: Well, mindenképpen lefordítottam volna, akár kiadják, akár nem, új. kegyetlenül gyorsan fordított/gépezte: up to 30 kByte/óra; a norvég mondavilágot (Dirk2, bármennyire is kifacsart) szemzögből mutatja) pedig mindig is imádtam!), nos, szerintem nyugodtan nekiállhat, mert a [...] nem ad ki DA-t, az tud. Sajnos sok DA rajongó van, aki nem tud angolul [...] (DADA: Meg kell tanulni! Az angol nyelv iszonyú egyszerű (mondjuk egy magyarhoz vagy egy finnhez képest), talán a svéd az, amit még könnyebben tanultam meg (igaz, erős angol- és némettudással). Mindenkinék, akinek gondja van az angollal, azt üzenem, hogy menjen be a pesti Best-sellers-be (Okt. 6. utca, átellenben a Tan-könyvbolttal), vegyen 1-2 királyi könyvet, amit magyarul kívülről fúj, és ha valahogy, hát úgy meg fogja tanulni a nyelvet (tanács: vegyetek meg az Angol nyelvtan középiskolák számára c. könyvet is a TK-ban, magójátok be az összes kifejezést és szabályt, ami benne van, de úgy, hogy ez utóbbiakat partuzamba állíthatjátok a magyar szabályokkal (úgy piszok egyszerű lesz megérteni őket); aztán az összes olyan szót írjátok ki akár 200-szor is, amit elfelejtetek egy idő után (2-3 hónap és 1-2 év között) azt vesztitek majd észre, hogy gond nélkül tudtok angolul olvasni! (Kár, hogy nincs más nyelvű könyveket forgalmazó, igazán jó bolt ma Magyarországon... Könyvet behoztatni sajna marha lassú (2 hónap!) - így pl. Helsinkiből kellett S.K. hoznom finn-német nagyszótárt, mert magyarul csak egy régi kéziszótár kapható...)) Kisebblajta felistenné nőhetné ki magad, ha megtennéd (Ho-ho-ho :))) (DADA: Kös... A Legnagyobb Magyar Isten: CoVBoj, én lennék a második? Igen, a fordítás ASAP megjelenik, ha lehet... van öröm? Addig is az új Freestyle-t ajánlanám...:) (van benne egy kis meglepetésem mindenki számára...)

Vagy a következő magokat: SCANNER#2, #3, #4, #5/PC, 3style#7/PC, XANNER #1/PC (ez a mag a magyar összegépes scene legújabb büszkesége, angol nyelvű irodalmi mag a Cyberpunk-ról, 2,5 MByte text etc...), Post Office 7 kulőnszám/Amiga... Azt hiszem, ezek eléggé ismert irodalmi magok, telis-tele DA, MP, Tolkien, Cyber-és egyéb témákkal:))!

És most már tényleg NO MP, NO DA, kicsit emelkedettség téma (klasszul ri-meleg, mi?), hogy valami progtech is legyen, itt az a képkirakó, aminek elhagyására (CoV#42) biztos kapok majd pár fúckot:)

## KÉPKIRAKÓ

```
#include <dos.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <io.h>
#include <fcntl.h>
#include <string.h>
#include <stdlib.h>
#include <alloc.h>
void t_err(char f)
{
    char *err_msg[] = { "Not enough
        memory...\n\r",
        "File open error...\n\r",
        "This is not a valid BMP file...\n\r",
        "This is not a 320*200*256 BMP
        file...\n\r" };
    clrscr();
    textcolor(7+BLINK);
    cputs(err_msg[f]);
    textcolor(7);
    exit(1);
}
int main()
{
    int fh,c,bpp;
    char buffer[85],*fname,*pal,d;
    long ob,op,xs,ys;
    const char *copyright_msg = "BitMap
        loader V1.0 (320*200*256)
        (C)Copyright by TARBY(F) of
        TC\!\n\r";
    fname = (char *)malloc(82);
    pal = (char *)malloc(768);
    if(!fname || !pal) {pal = NULL}
    t_err(0);
    for(;;)
    {
        clrscr();
        cprintf("Please type in the name of the
            BMP file:\n\r");
        buffer[0]=80;
        strcpy(fname,cgets(buffer));
        if(strlen(fname)==0)
        {
            clrscr();
            cputs("Exiting to DOS...\n\r");
            exit(0);
        }
        fh = open(fname,O_BINARY | O_RDONLY);
        if(fh == -1) t_err(1);
        textcolor(7+BLINK);
        gotoxy(32,13);
        cputs("Reading file...");
        textcolor(7);
        read(fh,buffer,2);
        buffer[2]='\0';
        if(strcmp(buffer,"BM")!=0) t_err(2);
        iseek(fh,10,SEEK_SET);
        read(fh,&ob,4);
        read(fh,&op,4);
        op+=14;
        read(fh,&xs,4);
        read(fh,&ys,4);
        iseek(fh,2,SEEK_CUR);
        iseek(fh,&bpp,2);
        if((xs!=320) || (ys!=200) || (bpp!=8))
            t_err(3);
        iseek(fh,op,SEEK_SET);
        for(c=0;c<256;+c)
        {
            read(fh,&pal[3*c+2],1);
            read(fh,&pal[3*c+1],1);
            read(fh,&pal[3*c],1);
            read(fh,&d,1);
        }
        for(c=0;c<768;+c) pal[c]=pal[c]/4;
        AX=0x0013;
        geninterrupt(0x10);
        AX=0x1012;
        BX=0;
        CX=256;
        ES=FP_SEG(void far *)pal;
        DX=FP_OFF(void far *)pal;
        geninterrupt(0x10);
        iseek(fh,ob,SEEK_SET);
        for(c=0;c<200;+c)
```

```
read(fh, MK_FP(0x000, 63680-c*200, 320),
close(fh);
getch);
AX=0x0003;
geninterrupt(0x10);
}
```

**Mese az elveszett királyfőről**

Pár szó Csibra Gergőtel: „leírhattátok volna a Frontier leírás mellett, hogy requires an 386 proc at least (DADA: ma már 486SX/486DLX alatt nem is érdemes gépet venni, mert q\*ra lassú még a 386DX is! Itt jegyzem meg, hogy nekem 486DLX (alig drágább alaplapok, mint a 386DX-ek, de kétszeres gyorsabbak!) van, és alig találtam inkompat-bilisebbnek a kétszeres árú 486DX-eknél!”, mert akkor nem próbálkoztam volna téged (CoVBoy) ilyen nagy tette kényszeríteni idecselés, hátránész és tükörhasználat nélkül. Eppen a tegnapi napon vizsgáztam vezetésből [...] Az az igazság, hogy hibátlanul nyertem el a jogot arra, hogy birtokolham a rózsászin papirkát, amit különben csrájvívszénszék vagy főzrzápnak hívnak. En magam kétszer buktattam volna meg önmagamot, de ez nem lényeges, mert az első bukási alkalommal egyetlen balesetet kerültem el, igaz, hogy kizáró okkal, de a vizsgabiztosom durrogott. [...] Ennyit a Frontierről [...] és most következék a mese (DADA: Nem tom a PC-info rovat már itt teljesen elirodalmasodik? Na ez inkább volna a Postabál! Vagy talán nevezük ki Frontier leírás(2-nek!): mese az elveszett királyfőről, aki behatolt a hékézú sárkány birodalmának abba a zugába, ahol a negatív számból is tudnak négyzetgyököt vonni (DADA: Khm... azt sokan tudnak!)).

Egyzer volt, hol nem volt, voltegyzeregy egyzeregy, ami pontosan 3 voltos volt. Ezt előhozta az a manusz, akit zebulátornak hívták, pontos, becsületes, polgári néven madzagzebulátornak. Ez egyzer kölcsonkérte Han Soliótól az ő tulajdonában levő molekulaszót, ami még anno 1991-ben romlott el, és csak fölött varázsolt ki durrant biciklijének hátába félig behatolt AIDS veszély (DADA: Istenbizony tovább nem írom, ha Te is beállsz művészeknek mindenféle illogikus mondatserkezetekkel!). Szóval Luke Szkaývoiker és az a zénó elindult világhódító újtára, és amint mentek, menedgeltek, egyszerűcsak nem lettek. Mert megjelent az eszköz, és ő hagyta elmúlni létezésük utolsó momentumát, amit még 2001-ben is csak monolit néven emlegettek, és oldalainak aránya 1:4:9; az első 3 természetesen szám négyzetgyöke (DADA: Khm, asszem ezt Clarke máshogy definiált!): „E világotk mind egyike a tiétek, kivéve Európát, ne szálljatok le rá!” Amint éppen elmúlt, megjelent a 21,456 dimenzióból a 21,456 dimenzió szülötte: dimenzió (DADA: Na erről kedvenc figurám, Dirk Gently holmi 12 hatsó érzéke jut az eszembe, amit képes volt megszámolni!). Ovele nem bánt el ilyen csúnyán az eszköz, mert ő szerelmes volt a hamupókóba, az eszköz pedig saját lányként szerette hamupókóket, hófehérkéket együtt. Megjelenése pillanatában az ő 21,456 dimenziószámú teste néhány apró változások árán áttranszformálódott a majdnem 5,1 dimenziós térbe, amiben az eszköz létezett. Ezek a kis változások csak arra voltak elegendőek, hogy neki életet élhessen hamupókókével, de ne érezzen semmit. Ennek hamupípi csaknem megőrült volna, ha

nem lett volna frigid. Ezért mindketten bezálltak az eszköz Asp Explorer nevű úrszerke-rebe, és egy 30 Megawattos bimlézerrel feliszerekeve nászútra indultak az intergalaktikus hiperszférszbe. Amint elshantak a Zoonce mellett, megalkották a műanyag-szivacsgyártó kft.-t, és beültek a budiba. Be-ú-dé-i buodár. Eppen ebben a pillan-atban pergett le a festék a falról, és a csu-pasz tegla maradt a hékézú sárkány ká-monbélbéllyámfájáról uszodájában. Erre a hékézú sárkány úgy mezdagarudott, hogy hívta a megmentőjét, a Dragonrobotot, és együtt elbotorkáltak a negyedik köbgyökdi-menzió hátsó lyukába, ahol nemcsak nega-tív számokból lehet gyököt vonni, de még nullával is lehet osztani. Amint ebben a gyalázatos térben kitört a forradalom, lenyug-dott a folyosón tomboló mass (tömeg). A főbbretegű nyomtatott áramkörű lemezeket azonban nem itt ellenőrizték, így nem tud-tak hatást kifejteni arra a 125. oldalán talá-lható kenyérmorzszára. Amint ezt a kenyér-morzszát atomani barátai megpróbálták el-szállítani, megjelent fokszimakszi és frédies-béni hogy balukapitányról és lajcsiminden-miegy-dollárbelefelészend-vicsérről ne beszél-jünk. De a kenyérmorzsa fölött össe-csapat az elszabadult indulatok, és már csak a presztízstört loyrt a harc, a ke-nyérmorzszára már nem gondolt senki. Így sikerült csipésedőnek kilisszolnia pukkan-dúr félelmetes karnai közül. De ezt csak a DUNE-ben elért chamájának köszönheti (PC). Miközben éppen terheléses vizsgálat-végzett egy BC182-es szcillium (DADA: Hogyan? Trányón, és a hűtőborda méreté-ről csodálkozott önmagában, rájött, hogy a BC182-es trányóra nem is lehet hűtőborda-rakni (DADA: Hűtőcsillag?)), csak a szilicidia (DADA: Na már értem!) mafia tud ilyet készíteni germániából származó palermói káttáinfelegyűelő (DADA: az meg micsoda? Tán csak nem valami gestanyó?). Amint éppen kinyitotta... mi a rákot skartam írn? A vindözenté egyégy alakában futó, de még mindig nem preemtpív többleladatos ren-dszermozezetet tartalmazó Modplayer V32.46-ot, akkor rájött, hogy a Larry ő nem is 6 hanem csak egy-nócsásás, aki ráadá-sul még lozseruhásos is. [...] (DADA: na kezdem elveszíteni a fonalat, térjünk vissza normálisabb témákra!)

**Ismét a VGA programozási téma**

[...] Ájem hir ögen. Elküldtem a 8 oldalas leveletem [...], amiben a VGA programozást hiányoltam. Megjött a CoV 40. Kinyitom, és mi van benne? VGA programozás. Na gondoltam elkéstem néhány angrstromét. Lapozok hátra, hátha van valami a 360\*240 és 360\*480 módról (DADA: ha jól tudom, a Freestyle 5. számában jelent meg a témáról valami. De a CoV köv. számában benne lesz 1-2 PD forrás neve és elérési helye!). Kedves DoT barátom! Indítsd el a Turbo Pascal V6.0 vagy V7.0 progit. Nyomod meg a Shift és F1 gombokat egyszerre. Ezután ird be, hogy ASM, és nyomd meg az ENTER billentyűt. Mindez azért kell, hogy a TP hipertext jellegű helpjéből megtudj, hogy NEM KÉLL ELMENTENI A REGISZTEREKET, csak a DS, SS, BP, SP-t, amennyiben ezeket használod. Ha adhatok egy tanácsot, az SP-t, a BP-t és az SS-t-ne, NE! a PUSH utasításokkal mentés el (a verembe), mert tönkreteheted vele a vermet! PUSH helyett inkább használj globális változókat. A globális változókat a program elején, a VAR

```
kulcsbó után szokás deklarálni. Lokális (procedure... var után álló) változókkal se kísérletezz, mert az is a veremben van! Azonkívül ha a procedure után ha egy assembler kulcszótt írsz, akkor nem kell a begin...end, hanem rögtön írhatod az asmt. Létezik egy svga256.bgi nevű BGI file. Jordan Hargraph írta, nekem a V2.31 verzió van meg. Ezzel VESA kártyákon használható a TP fantasztikus rajzrutinjai, akár 1024*768*256 color felbontásban. Így kell használni: var i,j:integer; begin i:=InstallUserDriver('svga256'.NIL); j:=... InitGraph(i,j,...); [...]
```

```
Itt a j a videomódot jelenti: SVGA/MCGA 320*200*256 = 0 SVGA 640*400*256 = 1 SVGA 640*480*256 = 2 SVGA 800*600*256 = 3 SVGA 1024*768*256 = 4
```

A globális változókkal csak akkor kísérletezz az SP, BP, SS mentésénél, ha a DS-t még nem piszkáltad! Egyébként a DS-t pusholhatod, ha SP, BP, SS-t nem piszkáld (többnyire ezekre nincs szükség). A DS-re viszont sokszor lehet szükséged, a DS-re felejtél el az asm-ot lezáró end előtt visszaállítani, mert behat(hat) a programod.

DADA: még pár dolog. A múltkori IRC-s cikkből kimaradt, hogy a magyar Bolo-szerveret meg fejlesztjük, de már lehet rajta gyakorolni az 'éles' amerikai 'bevetéshez'. Ezen jelenleg csupán három magyar, három szlovák és három német képviseli Európát, így minden profit szívesen látunk! Páran megkérdezték, miért fagyunk ki a hajdani SCANNER-ek. Használatok GMOUSE.COM-ot Aztán vannak ügyebár letitott számok a SCANNER-ből (amelyek irodalmi színvonalra nem érte el a végül összehozott 5 számát, ezért inkább kihagy-tuk, de a számozásuk 1-től 5-ig tart: fe-nemold logikus, mi?) A hivatalosan felvál-talt SCANNER-számok (mindegyik egy db. EXE, a méretüket melléjük írtam): 1.2(500k); 2.1(450k); 3.8(1100k); 4.1(1190k) és 5.0002(795k) (mindegyiken van egy OFFICIAL vagy egy REPRINT fejléc!). A Négyesi Karcától kaptam egy telefont, hogy miért írtam negatívumot a Volkov Commander-ről a CoV 41-ben. Nos, Volkov rulez (a múltkor pl. elbeszélgettem vele oroszul a #Russian-on, és tényleg a világ egyik legjobb coderének tartom!), aki leragadt annál a szerencsétlen, lassú, sz\*r, nagydarab Norton Commander-nél, annak úgy is kell Ennek ellenére ha az MS-DOS sz\*r, azért a VC tartalmazhatja egy, a DOS hűlyeségét kompenzáló rutint (a témáról bővebben a VC.DOC-ban olvashatko!) Ha már az MS-DOS-nál tartunk, kaptunk jópár élenken Microsoft+IBM+Intel-szido levelet (volt köztük igen koszú is!). A témá-van nem kívánunk itt a CoV-ban foglal-kozni, vannak jobb ötleteink is (meg egy csomó, helyhiány miatt eddig le nem közölt rutinuk) — akit érdekel az, hogy jelen sorok írójának, vagy pl. a Számítástechni-kának mi volt a véleménye már 1990 dere-kán az Interlőr, az olvassa el a SCANNER#5 idevágó cikkét (de legalább a Barbara-verset!) (Éz van, gyerekek, ezt kell ködolni! Vagy át kell menni nagy-gépre!).

**Továbbra is várjuk ötleteiteket, véleményeiteket, javaslataitokat, a 64, Amiga, PC felhasználói témákhoz kapcsolódóan egyaránt.**



# Getto KOMIKSZ

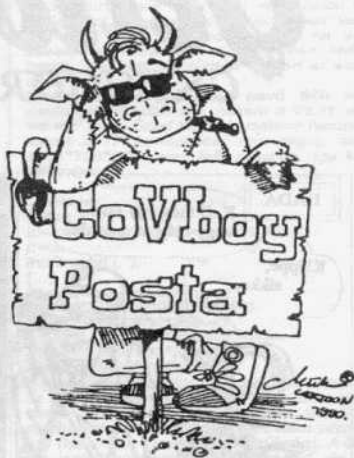
CHAPTER TÚ ⊕ CSENDELET A HQ-N



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

A jövő hónapban természetesen ismét találkozunk!

Na, ez a hónap is jól kezdődött! Még szinte meleg a wincim az előző posta lezárása óta, s miközben éppen azon morfondíroztam, hogy mivel is kellene elújni a következő 3 hetet (ha nagyon nekiviselkedem, 1 hét azért elég szokott lenni az anyag öszerrendezésére), szóval éppen kepeleztem, amikor 1.0 hátbavagott, hogy ébredjek fel, visszakapom azt az 1 oldalait, de van kb. 2 hetem arra, hogy asztalra tegyem az alkotást. Huh, mondtam magamban, hát így mikor fogok a nyarra előre dolgozni, mert az mégsem lehet, hogy nyáron ne legyen CoVBoy Posta, s ismét kitégyük a „Szabadság miatt zárva tart” táblát, ez elég nagy morgást váltott ki tavaly, mondjuk az eredményt olvasható a „LELEPLEZŐ #3.” levélben, na de ne menjünk a dolgok elébe. Szóval arra a következtetésre kellett jutnom, hogy nincs mese, inkább ki sem kapcsolom a gépet, ismét felborogattam a dobozomat, és szelektálni kezdtem. A novellákat, történeteket, regényeket, megaleveleket most a kupac alára pakoltam, a rövidebb lélegzetű dolgokat rangsoroltam, s így kibontakozott egy kisebb fajta kép előttem arról, hogy is fog kinézni az e havi Posta. Aljunkt csak meg, most végül is melyik az e havi, mert alitóltag, amikor ezeket a söröket olvassátok, még mindig aprilis van, s ebben a hónapban alitóltag már megjelent picivel Húsvét után egy szám, pontosabban későbbre csuszott. Vagyis most az az e havi második fele, de úgy is fogalmazhatunk, hogy a hónap eleji az a múlt havi volt, csak csuszott. Nevezük most ezt az e havinak! A szakmai kérdésekkel foglalkozó leveleket szisztematikusan átprásztottam az illetékeseknek, mégis csak jobb lesz, ha ezekben a PC-s szakmai kérdésekben inkább a DADA válaszol, nem mintha én nem tudnék, de nem mindegy, hogy mit és hogyan. A maradékot azután kezdtem sorra venni. Még kellett állapotom, hogy szorul a gyűrű a nyakam körül, egyre többen próbálkoznak a leleplezéssel, hogy sikerül-e, azt majd később megíratok. Akik pedig ebben a hónapban nem kerültek sorra, ne csüggedjenek, lesz még úgy 7-8 Posta az idén, szóval nyugalomra semmi ok.



## Aktuális téma!

### (még mindig a WASTED TIME)

CoVBoy: Na, nem kell megijedni, ez az eszmefuttatás most rövid lesz, de mivel ez volt a hónap poénja, miért ne osztanék meg veletek. Történt ugyanis, hogy valaki rendelt egy WT-1. feladtu utánvételeit. Ilyenkor az utánvételei lap jobb felső szelvénye az OTP címére jön pénz, s a bankzárlatkor rákönyöröl a pénzt. Nos, valami ármány folytat az a szép kék színű laposka valahogy a postán elkerült, és a csinos kis postáskisasszony valahogy nem állt a helyzet magaslátán, így nem tudta 100 %-osan emulálni az eredeti szelvényt. Ennek pedig az lett az eredménye, hogy az OTP felkeresett bennünket, ugyan nyilatkozzunk már, mit csináljanak azzal a 499,- magyar forinttal, ami a mi bankszámánkra szól, de a penznek nem mi vagyunk a címzettjei, hanem egy bizonyos WASTED TIMEA, akinek nincs náluk megnyitott bankzárlata. A dolog egyébként azóta rendeződött, a pénz végül is megkapjuk, nem úgy mint azt a Joparezer Forintot, az más hónapja ki tudja merre csúszott meg. Csakoltatjuk a magyar bankrendszert.

## HEAD ATTACK

### Helló CoVBoy!

Múlt héten éppen hazafelé vettem az irányt, kezemben egy CoV-ot tartottam, amikor a Mars téren (Szegeden) elém áll 5 nagy állat csávó (Már azt hittem valami új keletű UFO mesével állis elő — CoVBoy). Kilepett egy kopasz és odaszólt:

— Látom Te jó csávó vagy, dobjál meg egy százzal (Otezresből tudsz visszaadni?) — CoVBoy) (Ez most kivételesen nem én voltam, de nem rossz reagálás — CoVBoy)

Menjtek a jó ku\*\*a anyátokba... gondoltam magamban és szépen így feleltem:

— Nincs nálam még óvszer sem.

— Mutasd csak azt az újságot!

Hirtelen megkövültem és megindultam hátrafelé. Pechemre hátul is állt vagy 2 csávó. Na most CoV vagy élet? (Természetesen élet, mert így megveheted a '93/94-es Evkönyvet és előfizethetsz a CoV-ra is — CoVBoy) (Csak így tovább — CoVBoy)

Az utóbbit választottam, így tehát odaadtam az újságot. Ahogy ki tudtam venni, nagyon tetszett nekik, főleg a Getto rajzok. Abban a pillanatban megérkezett a 17-os busz, felugrottam rá és az ajtó becsukódott. Beintettem a fickóknak, mire ők elkezdtek a busz után szaladni, ahúlyes sófór meg kinyitotta a hátsó ajtót. Hirtelen lefogott a képméroló a mozdulatot és szépen így felelt:

— Nem ismétlődik meg az első ajtó. Leugrottam a buszról, ami elment a sok fa\*\*fejdel, de a CoV-om odalett, így tehát küldj egy csekket. Udvozlettel: BUTT-HEAD, Szeged

CoVBoy: Azok a fickók a HQ-tól voltak, és azt tesztelték, milyen érteket képvisel egy CoV annak olvasója kezében. Most küldhetem a csekket a 139.- Ft-ról, holott egy százzal megúszhattad volna, és a CoV-

od is megmaradt volna. Ja, bocs — most nézem, hogy előfizető vagy, kegyes leszek, megkaphatod 99,-ért azt a pótlást, de megert neked 1,- Ft-ot és a herce-hurca, csak a levélre 19,- Ft-os bélyeget ragasztottál, amit elküldtél. Ja, a 17-es busz vezetője országos haverom. Azt mondta, nem is emlékszik ilyen incidensre, a hátsó és az első ajtót csak azért nyitotta ki, mert nagy volt a gázolajszag és éppen szellőztetett, és csak a veltelen ószájatka lehetett, hogy valaki felszállt, illetve leszállt a buszról. A csekk meg, a mesédélutánunk meg ennellé vége.

## KI VAGYOK ÉN?

CoVBoy: Az igaz, hogy teljesen kivagyok, de a fardságj mértékemet azt most inkább hagyjuk. Van itt egy levél, amit viszont azért részesíteném előnyben, mert a CoV fennállása óta elsőként kíván leleplezni, az persze más kérdés, hogy nem sikerül neki. Lássuk:

Halló Kábolos!

A levél nem is hozzád, hanem inkább az olvasóközösséghez szól. Úgyhogy itt az indok, hogy leleplezold a PCSTÁBÁBAN... A levelet vedd úgy, hogy Angliából küldtem... ezért mielőbb közzöld le! (azt írtad, hogy a külföld-  
ről írott levelet előnyt élveznek, s egyébként itt jegyzem meg, hogy én is voltam Angliában 2 hétig, nyelvtanulás céljából.) (CoVBoy: Ez most csak egy véletlen egybeesés, mert a levél közzétételének semmi köze holmi külföldi vonatkozású dolgokhoz, bár szereshetnél volna egy 65 penny-s bélyeget, biztos azzal is elhozta volna a Magyar Pista, szerintem még Expressz-Ajánlva is!)

Na jó, a lényeg: Le vagy (hatásszünet) leplezve! Jámборnak hívnak... Aki nem hiszi, járjon ide! Bebizonyítom... a cov... ó bocs CoV-ban rendszeresen megjelölöm "Megrendelőlap" fel van tüntetve egy úgynevezett PC-s játékok című könyvt Mellőtte: Jámбор Homoki-Werner. Namostmán! utánanézne a CoV-okban a 28. számig (addig van meg, de már megrendeltem a 12-30-ig terjedőket), szóval a 28. számig csak Homokit (HáPi), Wernert (DADA) találtam... egyeneságon lenyomozva, külsőségek is ide érte a Jámбор névre már csak egy ál-, bece-, stb. név maradt: a CoVBoy... tehát a felelőtlen szerkesztő a közönség kedvencének (az én TOP-listámon első vagy...) nevé: Jámбор XY. Ahogy mondani szokás ott nálatok: az XY kiderítését (más) olvasókra bizzuk. En megtettem a kötelességemet, és még egy gyakori idézet a végére:

„CoVBoy, közzöld le a leveletem, mert sokakat érdekelhet a 'ter' log”  
Nézd meg az utóhatalis: Terrace, Terrace, Terrazza, Terraza, (magyar, angol, német, olasz és spanyol nyelven), vagyis Teremi József Balázs, Kaposvár  
Ja, és az én TOP-listám: 1. CoVBoy; 2. Getto, 3. Hápi-DADA-HANCU stb.; 4. Fridekusz Sanyi; 5. Havas Henrik; 6. Fodor Gábor; 7. Larry Hagman; 8. A téhen a CoV-ból; 9. A kutyaóm; 10. Gyarmati Lacika... előfizetők, kaposvári, az osztálytársam.

CoVBoy: Helló terasz! Lassan jön a jó idő, egyre többen fognak a hátraádra ülni, reméltem kipihentem magad a télen. Minden jel arra mutat, legalábbis ami a gondolatmeneteket illeti. Nos, valóban elég jámbor vagyok, már ahogy a környezetem ezt úgy általában megítéli. Viszont azt nem igazan értem, miféle összefüggést látsz ama bizonyos könyv szerzői is a CoV munkatársai között? Az általam említett megrendelőlapon egyébként sem csak ez az egy könyv szerepel, így akár lehetnek Kovácsné, Dr.Rubicsek, vagy Benkő XY is. Nem vagyok Jámбор XY, sem Kovácsné XY, sem Dr.Rubicsek XY, sőt Benkő XY sem, bár tudom, és a kijelentés úgy sem igazol semmit, én mégis azt mondom, ez az állítás túlságosan sajtít. Nem mondom, hogy az általam említett Jámбор XY-t nem ismerem, hiszen ő is letette már a névjegyet a CoV-ban, az más kérdés, hogy a neve sehol nem szerepelt. Olyanról még nem hallották, hogy valaki kéri: a nevet ne tüssentsék fel a lapban. Há akkor a további tippelésekig pá!

## LELEPLEZŐ #2.

CoVBoy: Úgy látszik kezd divatba jönni ez a téma, most egy újabb levelet emeltem ki a sorból, melynek írója jellemem alapján próbál leleplezni:

Na Fuck! (Ez aztán a megszólítás, neked is — CoVBoy)

Itt következik egy kis jellemrajz, dönts el, hogy rád illik-e?

Középmaga... fiatalember, szemüveges (Nem, nem vagyok parafenómén, a TV-s szereplésedből kiderült). A hétköznapi életben kicsit gátlatos, de írásban baromi jó fej (like VIC of COMA, ajánlom a gyűjtőmennyemet a leveleiből). Informatikai téren otthon érzi magát, kissé egoista és magába forduló, legszívesebben elbukik a kuckójában és órákon át rágatja a joysticket (egert). Ja, és a levelezésben szereti úgy feltüntetni magát, hogy egy kissé bátorlatan vagány fickó a sarki kocsmából, holott ez egyáltalán nem illik rá. Intelligens és jó angol tudással rendelkezik. ENNYI! Ha barátok leszünk, akkor küldök COMA stuffot.

UdV: PETERSON of COMA from Debrecen  
CoVBoy: Mi derült ki a TV-s szereplésomból? Az a homályos valami a fejem helyén az nem egy 33 dioptriás szemüveglencsén át látható képet akart szimbolizálni, az szimpla TV-s trükk volt, más műsorban (pl. Blue Light) nem láttál még lyet? Hogy írásban baromi jó fej vagyok hlyet? Ha nem tudom, az iskolában 3-asnál sosem adtak jobbat az írásomra, na persze a fogalmazás az más kérdés. Egyébként sem értem,

egy lehel valaki írásban barozó jó fej. Vagy fej, vagy írás, a kettő együtt nem megy! Az Informatikai téren nem érzem otthon magamat, a Körtéren annál inkább. Magamba forduló csak a tükör előtt vagyok, az meg nincs ottam, minek, fésűm sincs, az is minek. A joystickomak nem én szoktam rángatni, hanem CoVboyné, és ő is csak akkor szokta örökölni, ha előtte megittam vagy 12 sört. Nem emlékszem, hogy valaha is a sarki kocsmákról regélt volna. Skandinávia északi részén egyébként sem divatosak a kocsma. Na ugyan áruld má' el, miféle koma stufott kúdesz? A lakodalmas rock nem az én stílusom.

## LELEPLEZŐ #3.

Kedves Oszkár!  
(Nem emlékszem, hogy díjat neveztek volna el rólam — CoVboy)

Nem tudom, hogy Te mit képzelsz magadról! És azt se tudom, hogy miért neveztek kedvesnek, és hogy miért írtam nagybetűvel a „te” szót!

Azt hiszed, hogy te vagy a világ közepe? Mert levelezési rovatot vezetsz? És meg a nevedet sem mered senkinek elárulni? Remélem ezt a levelet berakod a levelezésbe, hogy mindenki tudja, a te neved: Oszkár! Meghözza Kispál Oszkár! (és a Borz — CoVboy) Most mindenki meg fogja tudni, hogy Oszkárnak hívnak. A CoVboy nevet is csak azért használod, mert félsz, hogy kiszűrolnak az Oszkár név miatt!

De nem ezért írok, hanem ezért:

Mi lesz a gyerekek, te szemét? Tavaly nyáron, amikor megismerkedtünk a Balatonon, azt hittem, hogy szerelsz! (Az szerintem tavalyelőtti volt — CoVboy) De csak arra voltam jó, hogy megdugjál! És még kotont sem vetél! Az összes pénzdeted sörre + cigi-re költötted, te részeg disznó! Ráadásul el is szívtél, meg olyan kicsi volt a \*\*\*\*-j! Szerintem visszamaradtál a fejlődésben. Ur isten, csak \*\*\* om állva? (Ez nem tartozik mindenkire, bocs. Tudod, ha álok, a gravitáció befolyásolja — CoVboy) A korai magómérlésről meg ne is beszéljünk, 10 perc alatt készter is elmentél (Ja, elfogyott a sör — CoVboy), mindent összekeltél, a hálózsákomból meg azóta sem jött ki (Mi nem jött ki, úgy emlékszem éger nem volt — CoVboy). Most a gyerek, akit Lacikának kereszteltem el (na vajon miért), itt szenved velem ebben a 23 négyzetméteres albrétben! Mit tétél velünk? Te rohadt szemét! A gyerek azt sem tudja mi történik körülötte. Két ember életét tetted tönkre te állat!

## DÖGÖLJ MEG!

NY.J. és NY.L., Szekszárd  
CoVboy: Már enged meg, de még nem kívánok távozni az örök vadászmezőkre. Hát mit ne mondjak, feladtad a leckét! Öszintén szólva nem is tudlak hirtelen magam elé képzelní. Te lennél az a szőkes barna vállig érő hajú, kék szemű hölgyemény, az a RAPUBA zseni? Esztelen az a szőke, de barna szemű, kb. 165 cm. magas, rágóglumizós (Tudod, nem csak a cukorkamentes ORBIT az élvezet), de az nem lehetsz, mert azt Katinának hívták, megvan! Te vagy az akit akkor ismertem meg, amikor kib\*\*\*\*\* nagy eső volt és a dzseki alá bújtam. Hú de sok sört megittam akkor. A gond csak az, hogy nem igazán emlékszem, hogy én utána még vagy kétszer elmentem volna 10 percen belül. Úgy visszaemlékszem a nyári dolgokra — már amennyire vissza tudok — már akár egy óvodára való gyermek lehet ebben az országban, akl nem tudja mi történik körülötte. Miért pont nekem kellett volna vigyázni? Ja, és tartásdíjat nem tudok utalni, mert nincs miből... tudod, a sör meg a cigaretta...

## FORGÓKÍNPAD

Tisztelt mindenki!  
Nagyon vagyok! (Mi van, kilestél benneteket vagy előt? — CoVboy) Eppen városnézésre indultam a legújabb Cov ügyében, mikor hirtelen ott láttam magam előtt Muteromat kezében a „nagy”-gyal. WOW. Kinyitom, egy cettli ugrik ki belőle:

„GRATULÁLUNK!” WOW. Rövid bönge-szés után eldöntöttem, hogy előlötzetek. PENZ KOLCSON, BUSZ, POSTA, FELAD. Hazazérés után jutott eszembe, a csekkben egy másik cím szerepel a nevem alatt, mint ami tavaly volt. Senki sem ugrot senkit, csak megváltozott az utcnák neve. Ennyi lett volna a mondanódóm, most pedig sietek, mert sürgös mondanivalóm van VIZ-ELEK-nek. By...hi... Podos Dénes, Salgotárjan  
CoVboy: Miféle cím, miféle csekket? Ki ugrot kit? A csekked még nem ér ide, a borítéka nem írtál címet. Úgy látom nagyon sürgös lehetett a dolog...

Hi, ahoy etc.!

És megint, már megint, csak ne azért, már csak 149 azt halli... (CoVboy: A honvéd — hon nem véd — elvártas itt 1 oldalon keresztül azt taglalta, hogy mi mindent csináltak ott bent, ami tilos!)

A lényeg az, hogy sz\*r az army, és csak ennyi. Az előjárómmal semmi problema, csak egy: kár, hogy a magzatvizükben nem úszkált cápa. Tényleg, nem kell egy SB Pro.!!-t. A gányba sem tudom eladni, és a GUS mellé nem akarom visszatenni, minek! A cserében benne vagyok, egy Pentium 32 megával... előnyös ajánlat nem? Vagy van eladó pala lemez, nem kell? Ha igen, miért nem?... (CoVboy: Itt újabb levél jón a bakától, csak egy nappal később)

...Ez a levél nem lesz hosszú, csak az az eladó láda kéne. Adok tizedet etc... Ha keves, nem baj, nekem nem. Megveszem, oszt megborítom. Imádkok kocsikat borítani: (. De most komolyan, úgy döntötök a magassága, hogy megveszi. Hogy előlntelen lenne számodra az ajánlat? Áaa... Szerintem fair... Na csá, PSYCHO

CoVboy: Hélo kopasz! Szerintem jobban jársz, ha a SB-det nem egy Pentiummal játszod, akard elcsereálni, hanem különben, hamarabb lesz kuncsaft. Az az eladó pala lemez az melyik, az amit a Kovács Katalin vettek fel 10 éve a Palatinus strandon? Köz, nem vagyok mügyűjtő. Lássuk csak, na neked is az autódra faj a fogad? Tiz mit adsz érte? Köz, csontcsillag nem kell, én is elhozhat kettő, amikor leszereltem, elvettem, azóta sem kelt ki. Imádsz kocsikat borítani? Ja, tudom már hogy ki vagy te. Az a pasas a vajszer rize reklámból azzal a nagy bazi lepedővel. Hát azzal nem vagy kunszt. Mennyit fizetel érte? Na látod, előbb vagy utóbb csak meg fogunk tudni egyezni...

Helló Covboy!

Nekem csak egyetlen kérdésém volna, hogy mi a franc az a SHADOW RAM. Lehetőleg gyorsan válaszolj rá. Köszönetként egy vicecska. A rendőr odamegy egy kicsihoz, és a sofőröz szól: A kocsijából folyik a víz! A pasi nem szól semmit. Eltelik egy óra, miközben a rendőr már negyedszer is megkérdezt szólni, megint odamegy, és megismélti: Uram, már ötödösör szólok, hogy folyik a kocsijából a víz. Mire a sofőr: Rendőr Úr, én pedig már ötödösör mondom, hogy ez egy locsolókocsi.

TOY alias Kocsis Gábor, Gyöngyös

CoVboy: Hélo TOY! Jó a neved, ahol laksz, sok a galamb? Na mindegy. A sedő ram az egy olyan véletlenül elérhető memóriaegység, aminek különleges tulajdonsága, hogy nem átlátzó, így a rávetődő fény valamely irányba arnyékolat vet (Forrás: Répai Nagy Lexikon — 5-ös kötet) Viccre pedig viccel illik válaszolni: Két tehenű a fán, és arra repül egy ló. Az egyik tehenű megszólal: Hé Te, tünjünk el innen, lehetsz van a közelben. Na pá!

Tisztelt Commodore Világ!  
Egy kéreml fordulnak hozzád, mert az újság állandó vásárlója vagyok. A NEWS-ban láttam egy manager programot, amit rögtön meg is szerettem, de sajnos nem tudok vele játszani. A program neve: ANSTOB. A kéresem az lenne, hogy egy rövid leírást közöljete az újságba. Előre is köszönöm: Szabó Péter, Győr  
CoVboy: Ezzen ne müljön! Akkor kezdjük is: Az ANSTOB c. programot az Anco jelentette meg. Ez egy verbéli futball menedzser. Lehet benne focizni, menedzselni, meg minden, ja és szép színes. Vannak reklámok a pálya szélén, ezek mo-

zognak jobbra-balra, ha a pálya is mozog melletted. Erre azért van szükség, mert a pálya egyszerre nem fér a képernyőre, na persze ez is athidalható, ha vesznék 4x6 azaz 24 monitor, vagy esetleg 6x10, azaz 60 db-ot, mindegyikre rákötünk egy-egy gépet, és így akar 24-en, sőt 60-an is játszhatunk, ha úgy akarjuk, mint egy diaporáma osztott-képernyős vetítést szemlélhetjük a játékok, csak az a lényeg, hogy az egyes játékosok a pálya egy-egy részletét jól pozícionálják a gépekkel. Amíg azok és PC-sek egymás ellen is játszhatnak, ez egy szuper MULTIMEDIA GAME. Mindezek láttán nyugodtan állíthatjuk, hogy a Bundesliga 2000 programozói felköthetik a gatyukat, ha ennél jobbat akarnak alkotni. Hát ennyi, nem tudtam, rövidebbre fogni, bocs.

Hello CoVboy!

En inkább úgy fogalmaztam volna, hogy a CoV #42 biztos, hogy nem jelenik meg márciusban, hacsaknem valami csoda nem történik. Végre, AMIGA User rovat! De nézzük a dolgok másik oldalát! A NEWS-ból sikerült szinte teljesen kiirtani az Amigát, ez már a #40-ben is megfigyelhető volt, de a #41-ben kritikus lett. Mi van itt? Szerintem megint meg kellene csinálni azt a levélposzt, a gépek arányairól, mert szerintem azóta legalább 2-vel több Amigás van, ez én vagyok, meg a Nagy Zoli. Azután nem lehetne a Shock új rovat mellett egy demó rovat is? Lehetne mondjuk 3 oldal Amiga User, 2 oldal demologia, 1 oldal Getto képregény, és még 2 oldal a postának, bár szerintem lehetne + 8 a postának — 1 leírás... Következő megallevem egyébként már kész és több, mint 2-szer olyan hosszú, mint az előző 204 oldalas. NEM VICC! Nemskorra küldjék egy nagy dobozban. Ja és lesz sör is, pisztoly viszont nem, úgyhogy nem valószínű, hogy Tul-szerű ritvenyekre számíthatnának az olvasók.

Na hello, Fábán Sándor, Győr-Ménfőcsanak

CoVboy: Nicsak egy régi ósmerős, a csanakné mehe. Hogy'sz mint? Szeretsz még NagyZol(ni)? Ha meg akard dönteni az előző megallevéled, akkor feltételezem, hogy igen. Egyetérték veled, nem történt csoda, viszont így április lett a mega-hónap, mert ennek a számnak viszont mindenképpen április végén kell megjelennie, ami akkor azt jelenti, hogy áprilisban 2 CoV jelent meg. Hát ez cool! 2 heti lap lettünk... Úrülök neked, hogy jó ötletnek tartod az Amiga User rovat beindítását, a #42-ben egyébként több az Amiga NEWS, és erről a szokásunkról nem is akarunk lemondani. Ezt a levélposzt sokan kérték már, úgyhogy — ha nem potyogott ki útközben — akkor valahot ott lapul közepben. Nem eletejteni, hogy a kérdések helyi kerényében az Epp ez jutott... rovatba kerültek! Aprovo, rovatok. Talán előbb várjuk meg a levélpak alapján történő visszaéléseket, amiknek az eredményét ugyanis közzéteszük, várhatóan a CoV 45-ben, s akkor majd állást foglalunk, mi legyen, mi nem, minek növeljük az oldalszámát, minek nem stb. A csomagodat már nagyon várom, hõ végéig megint csak egy huszasom maradt, abból meg nem sok sört vehetek...

Hi CoVboy!

Volna egy nagy kérdésém/kérésém! Hányas számtól nyom a CoV PC-s programokat? Tehát úgy értem, hogy eredetileg a CoV börtönjén ez állt: C64, Amiga, Plus/4, és én hányas az a szám, ahol legelőször ez jelent meg: C64, Amiga, PC, Plus/4? Ennyi.  
Szondi László, alias GALE

CoVboy: Kedves Zsele! Kezdhethetném először is azzal, hogy nem vagyunk nyomda, de most az egyszerű komoly leszek: Ha azt az évszámot, ami pontosan 180 évvel később volt, mint a Dozza féle parasztfelkeles, megszorozod 16-tal, majd elosztod egy kékvagy számmal, amit egy ideig ellentfordalom szimmetrizálsz, az ma már inkább fordalom és szabadságharc, s az eredménynek veszed a négyzetgyökét (van számológépéd?). Ez tők komoly. Szóval a kapott szám a CoV áltálad keresett első számát fogja megadni.



Nem is rég (úgy 1 éve) vettem az első CoV-ot, mert azt hittem rokon, ugyanis CoVács vagyok.

(CoVboy: CoVács barátunk itt kb. 3 oldalon keresztül próbálta bebizonyítani, hogy a C64-nél jobb még nem jelent meg, és még a PC is trágyadomb mellette... — mindemellett marhaságokkal farszított) Na, mennyi ökrészet összehordtam, pedig csak kissé elkésvé Boldog Munka Ünnepep akartam kívánni neked (Május 1.) (Ki hitte volna — CoVboy)

KoVács Zoltán, Budapest  
Üi.: Mindenféle kérdéssel lehet felém fordulni, akár Novell 4.0 hálózattörés céljából (nem kalapácsos módosítás).  
Üi2: 1942-es gyártmányú rádiómba 16 bites WC pumpát kerések (paritással együtt)

End;

Procedure Vege;

Begin;

Asm

Mov Ah,4Ch

Int 21h

End;

End.

CoVboy: Úgy látom a Pascal még a CoVácsoknak is megárt. Kósz a jókívánságok! Egyáltalán még van munka önépe? En nem tudom, már csak a hagyományörzés miatt szoktam felvonulni a sörstátorhoz, 14h-15h között a putnáló várom a valaikköz kedűeket, akik meghíválnak egy barnára. A szökekké kíméjtek!

Good sörözést CoVboy!

(CoVboy: Nofenel Ugy látom nagyon beindult az a május elsejei hangulat)

Kezdjük egy kis helyesbítéssel. Az Nr.41-ben egy bizonyos Szabó Máté nevű gyermek azt írta, hogy a Dallas úgy fog végetérni, hogy Jockey-t megölj. Nos, én nem így halottam, ugyanis állítólag az utolsó előtti részben Jockey előtt lepereg az egész élete, hogy mennyi gonoszsgát követett el, ezért hát öngyilkos lesz, viszont a sorozat azzal zárul, hogy még hallani a szíve dobogását, ami azt jelzi, hogy még nem halt meg, vagyis ha egyszer valaha folytatni akarják a Dallas-t, akkor nyíva a lehetőség. A múltkori levelekre adott válaszokban volt egy mondat: *"A kalandjátékoknak az a legnagyobb erőnye, hogy némi gondolkodást igényel."* Ezt sértesnek szántad?

Egyébként a múltkor tett ígéretemet, hogy beugrok a HQ-ra, valamikor beváltom, még a nyári szünet előtt.  
Fontolóra vettem egy megalevél megrását is!

Ja, előfizettem a CoV-ra. Nem tudom, hogy tehettem ilyen feléltenséget, de miután olvastam a CoV 41-ét, fogtam egy ollót, össze-visza vagadtam, és kipotyogott belőle egy csekk. Ez volt az isteni jel. Fogtam egy tollat, kitöltöttem a csekket, és hogy, hogy nem másnap betévedtem egy postára... Na viszlát, TG alias TéGé, vagyis Tankovics Gábor, Győr City  
CoVboy: Ezt a Dallas támát inkább felejt-

sük (bár ez ellent mond a fizika törvényeivel), mivel nem tudok hozzá szólni, így megcélolni sem kívánom amit írtál, majd lesz valahogy. Vasárnap délután jobb dolgom is van, mint a TV előtt üldögélni, péntek délelőtt meg általában alszok. A múlt-kori levelemből kivett idézetről annyit, ha sértesnek vetted, akkor annak számtam. Látom értelez te a szép szóból! Mi ez a győri megalevél-mánia, úgy látszik valami forrásra lehet ott a levegőben. Akarva-akaratlanul holmi levél-mutatók születtek. A fertőzésnek azért volt egy előnyös hatása is, történetesen az, hogy előfizet-tel a CoV-ra. Kettőnk között mondjuk az az alapvető különbség, hogy én nem a postára szoktam betévedni, hanem a kocsmába. Ott az előfizetési díjamért mindjárt megkapom amit kérek, nem kell rá heteket, hónapokat várnom...

T.őlvétél!

A NEMZETI ALAPTANTERV-ben olvasható az alábbi: (k.b.)

*"Meg kell akadályozni, hogy a diákokban a TV és a számítógép iránt túlzott függőség alakuljon ki."*

Ugye Te még a régi alaptantev szerint tanul-tál?

T.I.S. The Invisible Silence, Bp.

CoVboy: Honnan veszed, hogy én egyáltalán tanultam? Egyébként jó ez az új alaptanterv, már lassan minden kabfő-szerszámba megy (ne értesek félre nem az én számba). Amikor még én kezdtem iskolába járni akkor csak egy kabfőszet létezett: a HASIS, ALKOSIS, GYARAPICISIS, most meg már... Olvastam valami kérdéskedeim marketing könyvben, hogy *"Elsődleges cél a választék bővítése", na de ennyire?*

Hi Boy! Letter Nemptudoménhanyadik...

My name is Jim Beam. Már rég írtam, de akkor sokszor. És nem került be egyik sem a Postába. Képzeld lett egy PC-m. Az örömöm határtalan lett — volna, ha januárban lett volna CoV-om. Készt a januári, és a februári szám is, de végre megvan mind a kettő. Nálak ilyen soká tart a sziveszteri kijózanodás? Az újság szuper, tetszik benne a PC info, s mostanában elég sokan vesznek PC-t ahhoz, hogy elég olvasója legyen a rovatnak. Ez a Sötész Gögy ugratás? Ennyi hülyeséget csak direkt lehet írni. Viszont ez a sziveszter rendőrség érdekelne, kézd el, ha Miskolc tele lenne Wanted Jim Beam feliratu piakkokkal. JIM BEAM, Miskolc  
CoVboy: My name is CoVboy. Már rég választottam, de akkor egyszer sem. Egy tényleg nem került be egyik sem a Postába. Gratulációk a kifladhoz, mennyivel születtek? Hogyhogy januárban nem volt CoV-od, nem meggondult a CoV 39-ben, hogy ezt most tessék beosztani? Nálunk a sziveszteri kijózanodás még mindig tart, tudod apámnak volt egy magvas megjegyzése felém még évekket ezelőtt: "Fiam, mindig légy edzésben..." En meg betartom. Sötész Gögy szerintem mindig is di-

rekt írta a hűlyeségeit. A szofver rendőrség pedig szerintem nem csak teged érdekelne, hanem minden CoV olvasót. Ha lesznek a témában újabb fejlemények, arról időben fogunk sikitani...

See Ya CoVboy!

Ne vedd sértesnek (Hanem add — Peti W.Smith), de én nem vagyok HAPPI, mert a kacsa azt mondta, hogy HAP-HAP-HAP-cillili! És a PAFRIKA, akarom mondani (Nem akarom — Peti W.Smith) PAF RITA már apaca és zárdába vonult. Nem vagyok HAPPY V2.0, mert...

CoVboy: Na itt vágnom kellett, mert Mr.Smith meg sem állt „NEM VAGYOK HAPPY V2.0”-ig, s ezt TI ügysem szenvedetek volna kisebb idegrángások nélkül.

Na. Nel Már is vége, meg ENDE, meg THE END, Bye, Hi, Yikes, Pa, Helló, és Udv: P.Smith alias Kovács Péter, Budapest

CoVboy: Kedves P.Smith, alias Kovács Petya. Megértem, hogy nem vagy HEPPi, de könyörgöm, miért engem személtél ki, hogy a szivedet kiöntsd. Már fontolgattam, hogy a hozzád hasonló szintű levelezőknek külön klubot fogok nyitni, s a címlistát mindgyökítőkknek elküldöm, majd lesztek szivesek egymásnak ömlengeni...

Hi CoVboy & Többiek!

Gázolva nem kesyterem a levélírás, de a felgyőlemlett problémák erre készítetek. Ugy-hogy rögtön beleavagok a közepébe...

CoVboy: En meg nem csak a közepét vágom le, hanem az elejét és a végét is, az egész jellegű kritikáidat azért küszí.

Az utolsó problémám CoVboy-hoz szól. Elég furcsa vagy, hogy azokra a leveleimre, amelyben tulajdonképpen nem kérdeztem semmit, válaszoltál 3 héten belül, bár ezekre le nem vártam választ. Viszont azokra a leveleimre, amelyekben komoly dolgokat kérdeztem és még válaszborítéket is küldtem, nem válaszoltál (már vagy másfél-két éve jön). Most azokat nem ismétlem meg, a levelem előző részében leírtam nagy vonalakban azt ügyis tartalmazzak.

Hogy valami jót is írjak, jó ötlet volt, hogy a sárca csekket az OTP-ben is fel lehet adni, mert nem csak az áttűtési idő kevesebb, hanem a sor is a pénztár előtt.

Kis János, Budapest

CoVboy: Ugy látszik, nem ismersz még eléggé. Az, hogy melyik leveledre kaptál választ és melyikre nem az egyáltalán nem attól függ, hogy komoly dolgot kérdeztél-e benne, vagy nem. Elsősorban a dobozban lévő levelek számától/sorrendjétől/vastagságától, na meg egy kalap szerencsétől. Örülök, hogy az OTP-s pénzfeladással meg vagy elégedve, ezzel nem mindenki van így, kaptam kisebb vidéki településekről olyan leveleket, melyekben azt írták, hogy nem veszik fel a csekket az OTP-ben. Arról sajnos nem tehetünk, hogy ott „okosabbak” dolgoznak.

Viszlát a CoV 44-ben...

# COV BOY'S TOP 10

## C64

A Gálya  
Wasted Time  
The Curse  
Shadow of the Evil  
A kastély  
Logan  
ULTIMA sorozat  
A gonosz herceg  
Mayhem in Monsterland  
Wladcy Ciemnosc

## Amiga

Elite 2 - Frontier  
Goblins 3.  
Theatre of Death  
Seek&Destroy  
T.F.X. (AGA)  
Jurassic Park (AGA)  
Settlers  
Lamborghini  
Dune II.  
Mortal Combat

## PC

Kyrandia 2.  
Sam & Max  
Goblins 3.  
Shadow Caster  
Syndicate  
Lands of Lore  
Larry 6,  
Flight Simulator 5.  
Elite 2 - Frontier  
Doom 1.2

## Plus/4

Dizzy (P.o.Y.)/TGMS  
Flipper Editor/TCFS  
Night Mission/Muffb.  
FISH!/Csory  
Battery 2./TCFS  
Erik the Viking/Pigmy  
Magic Candle/CSORY  
Bard's Tale III./Pigmy  
JINXTER/CSory  
Super Pipeline/CNS



# A Gályra

VERENGZŐ TROLLOK ÉS ÖNURALMIKAT VESZTETT KISHIVATALNOKOK DÜLJÁK ATHAR FÖLDJÉT. ISZONYÚ VÉCÉSNIK TARTJÁK RETTEGÉSBEN AZ ORSZÁG BECSÜLETES ÁLLAMPÖLCÁROKBÓL ÁLLÓ LAKOSSÁGÁT, ÉS SZESZÉLYES ORKBANDÁK RABOLNAK ÉS FOSZTOGATNAK GÁTLÁSTALANUL CSATTOGÓ PROTÉZIS, A FOCATLAN VÁMPÍR VEZETÉSEVEL...



EGY MINDEN EDDICINÉL VÉRESEBB HÁBORÚ VAN KÉSZÜLŐBEN: A KIRÁLYI PALOTA ODON TÖLCYFAKAPUJÁRA VALAKI FESTÉKSZÓRÓVAL FELIRTA, HOGY "LE A KIRÁLYYAL!" - ÉS SENKI SEM VETTE MAGÁNAK A FÁRADSÁGOT, HOGY ELTUNTESSE ÖNNÉT...

Kiadja és forgalmazza C64-re 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.

JÖN • JÖN • JÖN

## SINGLE EXTREME FREEDOM

Jó hír a stratégiai játékok kedvelőinek. Az ALICE Software stúdió jövőtárból hamarosan megjelenik egy kizárólag 2 joystickkal játszható kaland-stratégiai játék C64-re, csak mágneslemeze. Korban és stílusban elég nehezen helyezhető el, a korai középkor és a XX. század jellemző vonásai egyaránt megtalálhatók benne.



Előjegyezhető a CoV címén keresztül, tervezett ára: csak a kiadónál: 499,- Ft (ÁFA-val, postaköltség nélkül)

Júniusban végre megjelenik!

## PC-s 2. játékok

A sikeres első kötet nyomdokain haladva ismét hasznos felhasználói infókkal indul a könyv első része, melyben várhatóan tanácsokat kaptok a SETUP-olást, vírusölést illetően, némi áttekintést adunk napjaink népszerű perifériáiról, úgy mint CD-ROM, hordozható wincsi stb. Ezúttal bővített terjedelmekkel jelentkeznek az Elsősegély fejezet, kb. 30 oldalon mintegy 170 játékhoz közlünk tippeket. A játékleírásokat ezúttal is egy kisebb Sierra összefoglalóval nyitjuk, abból sosem elég. Hosszabb és rövidebb lélegzetű játékleírások egyaránt helyet kapnak a könyvben, lesz egy TökösMákos jellegű, játéktismertetőket felőleli fejezet, rövid összefoglaló a PC-s autózsimulátorokról, no meg ami még közben az eszünkbe jut.

A könyv fogyasztói ára: 599,- Ft, viszont aki a befűzött csekkkel a könyvet legkésőbb 1994. május 31-ig előfizeti, annak 200,- Ft kedvezményt adunk, így a könyv nekik csak 399,- Ft-ba kerül. Bent van még a csekk az újságban?



# ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.

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

1191 Budapest, Katica utca 9.

Tel.: 280-4267, FAX: 177-9419

1135 Budapest, Szent László út 74/A.

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

COMMODORE CD32 játékok, 4.990,- Ft-os egységáron:

Nigel Mansell's World Ch.Ship, The Labyrinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2, Overkill & Lunar C., Castles II, Pirates Gold, Dangerous Streets, Seek & Destroy, 7 Gates of Jambala, Summer Olympic, Nick Faldo's Golf, Chambers of Shaolin, Lotus Trilogy, Town with no Name... Iolyamatosan bővülő választék.

|                                                       |              |                                             |                     |
|-------------------------------------------------------|--------------|---------------------------------------------|---------------------|
| Commodore Amiga 500 Plus                              | 34.990,- Ft  | Polaroid 3.5" DS/DD lemez                   | 690,- Ft            |
| Commodore Amiga 600                                   | 34.990,- Ft  | Polaroid 3.5" DS/HD lemez                   | 1.190,- Ft          |
| Commodore Amiga 1200                                  | 52.990,- Ft  | Polaroid 5.25" DS/DD lemez                  | 450,- Ft            |
| Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite                 | 59.990,- Ft  | BASF 5.25" DS/HD lemez                      | 790,- Ft            |
| Commodore Amiga 2000                                  | 39.990,- Ft  | Profex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)       | 990,- Ft            |
| Commodore Amiga CD-32                                 | 49.990,- Ft  | Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)       | 990,- Ft            |
| Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábel                     | 21.990,- Ft  | Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)      | 390,- Ft            |
| Amiga 600/1200-hoz 60 MB HD kábel                     | 24.990,- Ft  | Képdigitálizáló + RGB Splitter              | 13.900,- Ft         |
| Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábel                     | 28.990,- Ft  | Mouse-joystick automatikus kiválasztó       | 2.500,- Ft          |
| Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábel                    | 36.990,- Ft  | Real Time Clock for Amiga 1200              | 2.500,- Ft          |
| Commodore Amiga 4000/040/6MB/00MB +4MB RAM modul      | 309.000,- Ft | Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos          | 2.500,- Ft          |
| Commodore Amiga 4000/030/4MB/00MB                     | 29.990,- Ft  | C64 MIDI + szoftver                         | 6.500,- Ft          |
| Commodore A-520 TV-Modulátor (csak Amiga-val együtt)  | 169.000,- Ft | C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv    | 5.900,- Ft          |
| Commodore Amiga-EuroScart kábel                       | 4.990,- Ft   | NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)   | 490,- Ft            |
| Commodore C64 Terminator SET                          | 1.290,- Ft   | NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)   | 490,- Ft            |
| Commodore 1541 II Floppy Drive (csak C64-gyel együtt) | 14.990,- Ft  | Noris Ivecg 14" fűzőhöz monitorfilter       | 1.290,- Ft          |
| Commodore Datasette                                   | 13.990,- Ft  | Noris porvédő C64, illetve C64 II-höz       | 150,- ill. 990,- Ft |
| Commodore 1084S stereo-color monitor                  | 2.990,- Ft   | Mouse pad                                   | 290,- Ft            |
| Commodore 1085S stereo-color monitor                  | 35.990,- Ft  | Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya        | 15.900,- Ft         |
| Commodore 1942 Multisync Stereo monitor               | 35.990,- Ft  | Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya       | 33.900,- Ft         |
| SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék                      | 59.990,- Ft  | Rockey Adv.Video Keying for Amiga           | 24.900,- Ft         |
| 512 Kb óras memóriabővítő                             | 15.990,- Ft  | G.V.P. G-Lock genlock S-VHS                 | 59.900,- Ft         |
| 2.0 Mb óras memóriabővítő                             | 4.990,- Ft   | G.V.P. A1230-II/50/00/4-DPP-II              | 119.900,- Ft        |
| 1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba               | 9.900,- Ft   | G.V.P. A1291 SCSI Option                    | 14.900,- Ft         |
| 1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 600-ba                    | 9.900,- Ft   | G.V.P. Impact Vision 24 / CT - PAL          | 198.900,- Ft        |
| 1.0 Mb-os óras fast bővítő Amiga 1200-ba              | 6.990,- Ft   | 1.76 MB HD külső drive Amigához (OS2 +)     | 16.990,- Ft         |
| 2.0 Mb-os óras fast bővítő Amiga 1200-ba              | 7.990,- Ft   | 3.5" Amiga slim külső drive                 | 9.990,- Ft          |
| 4.0 Mb-os óras fast bővítő Amiga 1200-ba              | 16.990,- Ft  | 2.5" — 2.5" Hard disk kábel                 | 2.990,- Ft          |
| 8.0 Mb-os óras fast bővítő Amiga 1200-ba              | 23.990,- Ft  | 2.5" — 3.5" Hard disk kábel                 | 2.990,- Ft          |
| 2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600 és A1200-ba              | 37.990,- Ft  | Mini Amiga Interface                        | 3.500,- Ft          |
| NoName 3.5" DS/DD lemez                               | 62.990,- Ft  | Handy-scanner fekete/fehér Amigához         | 17.990,- Ft         |
| NoName 3.5" DS/HD lemez                               | 19.990,- Ft  | Stereo handdigitálizáló Amigához            | 6.990,- Ft          |
| NoName 5.25" DS/DD lemez BULK                         | 550,- Ft     | Sound Enhancer Amigához                     | 3.500,- Ft          |
| Maxell 3.5" MF2-HD lemez                              | 790,- Ft     | Trackball Amigához                          | 3.500,- Ft          |
|                                                       | 200,- Ft     | Amiga Magazin és Power Play (német) újságok | 490,- Ft            |
|                                                       | 1.390,- Ft   | Beyond the Minds Eye (Computer Animáció)    | 3.000,- Ft          |
| JOYSTICK-ok:                                          |              | Quickshot QS - 130F Python1                 | 1.190,- Ft          |
| Quickshot QS - 113 IBM                                | 1.190,- Ft   | Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.    | 1.290,- Ft          |
| Quickshot QS - 123 Warrior IBM                        | 1.390,- Ft   | Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.     | 2.890,- Ft          |
| Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM                       | 3.790,- Ft   | Quickshot QS - 149 Intruder1                | 2.990,- Ft          |
| Quickshot QS - 172 Raider5 IBM                        | 1.750,- Ft   | Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo        | 990,- Ft            |
| Quickshot QS - 189 Python5 IBM                        | 1.390,- Ft   | Dynamics Competition Pro 5000               | 1.190,- Ft          |
| Quickshot QS - 191 Startfighters                      | 1.290,- Ft   | Dynamics Competition Pro IBM                | 3.990,- Ft          |
| Quickshot QS - 101 I.                                 | 550,- Ft     | Dynamics Competition Pro 5000 Mini          | 1.690,- Ft          |
| Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.             | 990,- Ft     | Dynamics Competition Star Mini              | 2.190,- Ft          |
| Quickshot QS - 128 Maverick1                          | 1.490,- Ft   | Dynamics Competition Special Mini           | 1.690,- Ft          |
|                                                       |              | Dynamics Competition Transparent Mini       | 1.690,- Ft          |

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák! SEGA Megadrive játékok,

SEGA MEGA CD II., GAME GEAR árakról telefonon érdeklődjön!

Nyitvatartás: 9-17 óráig, szombaton: 9-13 óráig.

Videki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálata! (Átutafási idő: 1-2 hét)

Áraink mindenkorai változtatásának a jogát fenntartjuk!