

# COMMODORE Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 44.

VI. évfolyam • 1994/5.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1994

Ára: 139,- Ft



**F1 MANAGER**  
**HUDSON HAWK**



**KYRANDIA 2.**



**NORTH & SOUTH**



**DUNGEON HACK**



**EXODUS 3010**



**ULTIMA SOROZAT**  
**FANTASY ROVAT**



# Lands of Lore

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

# WASTED TIME



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

**A TELJÉSEN DEMILITARIZÁLT BOLYGÓ ABSZOLUT VÉDTELEN A CSÁPASSAL SZEMBEN. AZ ÉRVETLEN REJENYNT A KÍSÉRLETI STÁDIUMBAN LEVŐ IDŐGÉP JELENTI, AMELLYEL EGY BÁTOR (ÉS ALULINFORMÁLT) SZEMÉLYNEK EL KELL UTAZNIA A MŰLTBA HOGY ELHELYEZZEN EGY FIGYELMEZTETÉST ÉS AZ EMBERISÉG FELKÉSZÜLHESSEN A KATASTROFA ELMÁRTÁSÁRA.**

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

A program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)

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.

## A GAMES CENTER C64 ajánlatából (bővebben a hirdetések között)

Curse (257 blokk)



LEMMINGS (5SD)



Crazy Sue Plus (320)



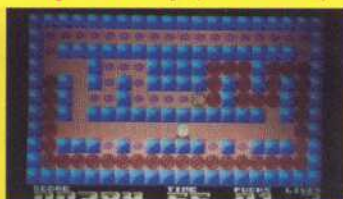
Fred's Back 3. (200 blokk)



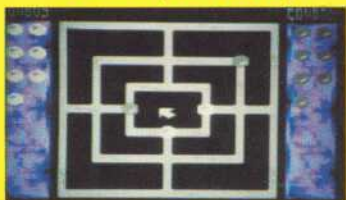
Black & White (227 blokk)



Super Nibbly (252 blokk)



Muehle (102 blokk)



Splitter (290 blokk)



Golden Pyramids (1SD)



### Commodore Világ

VI. évfolyam, 1994/5. 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: Müller Mihály  
 Elsőségi és C64

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

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

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

Külső munkatársak:  
 Kis Róbert (SCORPIO)  
 Pándi Zsolt  
 Sir Beast  
 Sitku Tibor (TIBSOFT)

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

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

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

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

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

**Műszaki Könyvnyomtat. Budapest, VI.** Lici 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., Kecskemét, Rákóczi u. 2.**

**AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.**

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

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

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

A CoV következő (45.) száma  
 a június 20-án kezdődő héten  
 jelenik meg

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek.....	1
Épp ez jutott eszünkbe.....	1
NEWS .....	2
UFO (PC) .....	4
Hudson Hawk (C64) .....	5
F1 Manager (C64) .....	6
North & South (C64 [Amiga]) .....	7
ULTIMA VI. — 3.rész (C64, Amiga, PC) .....	8
LANDS OF LORE (PC) .....	9
EXODUS 3010 (Amiga, AGA, PC) .....	15
DUNGEON HACK (PC) .....	17
Hirdetések .....	19
Elsőségi (C64, Amiga, PC) .....	21
KYRANDIA 2. (PC) .....	23
FANTASY rovat .....	27
Plus/4 sarok .....	28
Közérdekű .....	28
SCAPEGHOST .....	28
SENSITIVE térkép (13-20. szintek) .....	29
ADVENTOUR .....	30
Rings of Medusa (C64) .....	30
Sherlock Holmes (C64) .....	30
Tökös-Makos .....	30
Shadow of the Beast (C64) .....	31
Storm Across Europe (C64, Amiga) .....	31
Syndicate (Amiga, PC) .....	32
C64 (felhasználói rovat) .....	33
Intromaker-ből sosem elég .....	33
Ikonzverlés #XYZ .....	33
Amiga (felhasználói rovat) .....	35
Image FX .....	35
AmiFlick .....	35
FastGIF II .....	36
DSO .....	36
Scanner-ek .....	36
PC (felhasználói rovat) .....	36
Az (S)VGA kártyák programozása (2.rész) .....	36
IRC Info .....	38
CoVboy Posta .....	39

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

Gábel Krjstján, Miskolc (940010009)  
 Molnár Akos, Egyh.kesző (940010070)  
 Pintér Loránt, Kaposvár (940010700)

Prajda Thomas, Cszz.tomaj. (940011275)  
 Sallai András, Bp.III. (940020340)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

## Épp ez jutott eszünkbe...

Májusi eső CoV-ot ér, mondja a közmondás, meg azt is, hogy nem mind CoV, ami fénylik, persze akkor, ha valaki létepe a borítóját. Egy olvasónk be-küldött hozzánk egy fotót, melyen ő lát-ható, a háttérben pedig kb. 20 CoV léte-pített borítója díszítette a falát. Elnézést kért, hogy megcsönkította a lapokat, de megbocsátottunk neki, mert mindjárt rendelt is egy teljes sorozatot. Ha már a sorozatnál tartunk (ULTIMA? — CoVboy), többen kérdeztek, nem aká-runk-e a jubileumra gyűteményes CoV sorozatot kiadni, pl. borkötésben stb. Nos, ami a gyűteményes kiadást illeti, annak több terjedő számkor már szinte teljesen elfogytak, s nem kívánunk 16 számból utánnomást készíteni. Ha lenne is annyi maradék példány, amiből gyűteményes kiadást tudnánk prezen-tálni, akkor is megemelné az előállítás költségeket az alacsony példányszámu köztetés munka és a borkötés relatíve magas ára. Szóval nem rossz az ötlet, szerintünk mindenki élhet vele, aki rendelkezik megfelelő CoV gyűteménnyel.

Csak bemész egy könyvkötőhöz, meg-rendeled, és 2 nap múlva kész. Rányomnak bármit, így pl. azt is, hogy megjelent a CoV 5 éves jubileumára. Na, mit szóltok hozzá? Ja, és két fontos dolog. Az egyik, hogy célszerű a CoV-ot Evtolyamként bekötetni, az összes számat egyébként sem vállalnák, mert túl vastag lenne. Másrészt, ha beköté-ted, nem kell attól tartani, hogy elkeve-redik egy szám. Igaz, ha a haver azt ké-ri tőled, ugyan vidd már át a 12. meg a 18., és a 34. számot is, mert abban volt a... stb., akkor gondban leszel, honnan szerezz hirtelen egy talicskát? Ezt a problémát is áthidalhatod, ha egy-egy külön számat megrendelsz tőlünk, amíg a készlet tart. Sokan morogtak is, hogy lemaradtak pár szám megvásárlásáról, mert már csak a 17. számtól kapható a lap, ehhez természetesen azt kell hoz-zátóznunk, hogy a régebbi számokból rendelkezésre álló készletünk lineáris függvény szerint emelkedik, vagyis é-r-telemszerűen a 17-esből van a legkeve-sebb, a 44-esből a legtöbb, s mivel ál-talában kiegyenlített a régebbi számok

megrendelési úteme, folyamatos hogy ki a sorozat eleje. Akit érdekel, a jelenlegi tendencia szerint év végéig a 20/21-es számig fogunk teljesíteni kifogyti, vagyis aki nem akar ezekről sem lemaradni, csak eddig lusta volt a megrendelés feladni, az ne tévovázzon... A múltkor már elmondtuk, de azért jobb, ha készter, mint egyszerű sem: sokan azt hiszik, hogy a régebbi számokban lévő csekket ugyanúgy érvényesnek most is, s emiatt elég sok a félreértés. A mai napig sokan befizetik a CoV 12-30. sorozatra a 900,- Ft-ot, sőt sokan akadnak, akik a CoV 4,6,11-30-as sorozatra is befizetnek. Ők a pénzükrét már csak a 18-35. számokhoz juthatnak hozzá, viszont két új kedvezményes konstrukciók: a CoV 18-30. sorozat kedvezményesen 902,- Ft helyett 600,- Ft-ért, míg a 31-39 sorozat kedvezményesen 931,- Ft helyett 600,- Ft-ért rendelhető meg. A CoV Évkönyv '91 ELFOGYOTT!!! Nem győzzük eleget hangsúlyozni, mégis rengetegen fizettek be rá. Árban PC-s játékok 1. c. könyvet tudunk küldeni, vagy visszaküldjük a befizetett pénzt. A CoV Évkönyv '92 készletünk is rohamosan csökken, s mivel ebből utánnyomást nem tervezünk, aki biztosan hozzá akar jutni, ne halogassa sokáig a megrendelést. A '93/'94-es Évkönyvre ugyanez vonatkozik. A '94/'95-ös nem fog a nyáron megjelenni, mint ahogy azt sokan kérdezték, a megjelenés az eddigiekhez hasonlóan december elejére várható. És akkor még egy körmondat erejéig kalandozunk vissza a CoV gyűjteményes kiadásra. Ez olyan konstrukcióban tudnánk elképzelni, hogy a régebbi számok, Évkönyvek stb. anyagát PC-n olvasható .TXT formában, mágnéslemezen adnánk ki. Miután még friss az ötlet, rágondolj egy rajta, és legközelebb közreadjuk, hogy mire jutottunk.

Aktuális téma a PC-s játékok 2. c. könyv. Mint azt a múltkor már említettük, a könyv fogszóló ára (AFA-val): 599,- Ft. Ne feledjétek, az előző számban befűzött — kedvezményes előfizetésre jogosító — 399,- Ft-os csekk befizetésére 1994. május 31-ig van (volt? CoVboy) lehetőségetek, mellyel közel 200,- Ft-ot megspórolhatok. A könyv tervezett megjelenése: 1994. június vége, az előfizetők részére a posztás folyamatoss lesz, a nagy tétel számú feloldozás miatt mégis előfordulhat, hogy a haver esetleg 1-2 héttel hamarabb kapja meg,

A mostani NEWS rovatban a CoV 42-vel ellentétben elég sok C64-es újdonságról tudunk beszámolni. Ennek két oka is van. Az egyik az, hogy az előző számban nem volt NEWS, s ebből következik a második, vagyis a CoV 41 óta eltelt időszakban folyamatosan beérkeztek ezek a programok a „jó örege”. NEWS rovatunk másik — rendhagyó — újítása, hogy az újdonságok közül kiragadtunk egyet, és arról részletesebben szövtünk. Ennek talán az az oka, hogy a HQ-n is nagy népszerűséget aratott CIVILIZATION-nak megjött a folytatása, ami a sokatmondó UFO névre hallgat. Ja, a C64-esek öröme, a NEWS-ban érintett játékok zöme ezúttal a borító belsőn színesben látható.

### Adventure/RPG

— C64, Atari ST —  
Néhány hete, szinte elsöprővéde betűzték a *Wladcy Ciemnoscy* című játék betűit, de aztán kiderült, hogy maga a program angol nyelvű, sőt, egy nem is rossz kaland-játékot takar. A leírás is hamar elkészült, de nincs lehetőség a pihenésre. Itt van ugyanis a folytatás, eredetileg KLATWA, kissé fogszozhatóbban angolul THE CURSE címmel. A megoldás és a kivitelezés semmit sem változott, tehát a kezelés már nem okoz gondot. Majd meglátjuk,

mint Te. Ezért előre is elnézést kérek. Sokan kérdezték, hogy mi van akkor, ha valaki kicsúszott a határidőből? Nos, természetesen a kijelölt üzletekben 599,- Ft-ért juthatsz majd hozzá a könyvhöz, viszont — mint ahogy azt a CoV Évkönyv '93/'94-nél is megtettük — az előfizetőink továbbra is kapnak némi kedvezményt. Két konstrukciót is ajánlunk:

- 1) Még mindig hozzájuthatsz 399,- Ft-ért a PC-s játékok 2. c. könyvhöz, némi árukapcsolással. A június 15-ig legalább fél évre előfizetők 399,- Ft-ért megkapják a könyvet, és — MOST FIGYELJÉTEK — ajándékképpen INGYEN a CoV 22-43 számok közül választathatók egyet! Ehhez semmi más nem kell tenni, mint az egyik befűzött csekket levágni, kitölteni, és feladni. Ne feledjétek a CoV... számát (22-43) beírni, mert ennek hiányában mi választunk egyet.
- 2) Ha ez a megoldás nem megfelelő — mert pl. már előfizető vagy — akkor 499,- Ft-ért rendelheted meg a könyvet. Erre a másik csekkben van lehetőség.

### FONTOS!!!

Már az előző csekkben is úgy szerepelt, de sokan figyelmen kívül hagyják, hogy a megemelkedett postai díjak miatt 500,- Ft alatti MEGRENDELÉS esetén kérjük az 50,- Ft postai díjat a megrendeléshez hozzáadni, ez már nem csak az újságrendelésekre vonatkozik. Megsűgunk valamit: a PC-s játékok 2. (499,- Ft) mellé célszerű egy újságot rendelni, és nem az 50,- Ft postai díjat hozzáadni, bár gondoljuk erre nem volt nehé rájönni...

Ismét a C64-es játékok megrendeléséről! Nos, hiába írjuk le a múltkor is mi is az a kereskedelmi társas stb., továbbra is azt az információt továbbítjuk felénk viszonteladónk, hogy a vásárlók zöme szabályosan MOROG: „Pénzéhez rablók! Hogy tehetnék rá kókora hasznót! A kiadónál csak ennyibe kerül...” stb. Nos, mi nem kívánunk és nem is kívánjuk terjesztőinket kellemtelen helyzetbe hozni, de a probléma mindenképpen megoldást kíván! Gondoljuk, azt már mindenki észrevette, hogy a programok ára és az, amit a postásnak kell kifizetnie az átvételkor, lényegesen eltér egymástól, miután a postaköltségek külön kerültek felszámításra. Viszonteladónkkal egyetér-

tésben korrigáltuk az ajánlatot. A postai és kezelési költségeket beépítettük a programok árába, így a továbbiakban mindenki nekünk annyit kell fizetni postai megrendelés esetén átvételkor, amennyit a viszonteladónknál beszerezheti a programot, vagyis:

### WASTED TIME

C64 mágnéslemeze: 599,- Ft  
A GÁLYA  
C64 mágnéslemeze: 799,- Ft  
SINGLE EXTREME FREEDOM (előkészületben)  
C64 mágnéslemeze: 699,- Ft

Jelen számunk nyomdába adásakor jelent meg előző számunk, így a kérdőívök tárgyában még nem sokat tudunk nyilatkozni arról majd legközelebb, így két tervezett nyári kiadványunkról (*Getto's Greatest Hits*, és *CoVboy gyűjteményes levelezése*) is legközelebb fogunk részletesebben szólni.

Sokan kérdezték, miért kevesebb a hirdetés? Nos, hirdető ugyanolyan sok van, mint eddig, csak kb. a harmada kíván a szolgáltatásért fizetni. Az a gyakorlat, hogy aki nem küldi el a befizetést igazoló csekket vagy annak másolatát, annak mi küldünk csekket, s az esetek többségében ezen összegek befizetésére nem kerül sor, ergo 1 hónap várakozási idő után a levél annak a dolognak az aláírá potlyan, amit a 7 törpe egyikéről neveztek el...

Még pár dolog a végére! *Getto* azt üzeni: nem volt ideje a KOMIKSZ-ra, mert éppen autózvezetési tanfolyamra jár, de alkalmasai ott vannak a leírások elején, úgyhogy igéretünk: „A jövő hónapban ismét találkozunk...” eleget tett!

A CoV 45. szimpla lesz, de a 46-47. július második felében összevontan fog megjelenni. A pihenés jár a dolgozóknak.

Tényleg! A pihenés jár a dolgozóknak, úgyhogy itt az ideje, hogy lelőjük magunkat, mert már megint le leszünk szűzda, hogy a sok rizsa miatt nem maradt hely a NEWS-ra...

U.i.: Miért nem jelent meg ez a szám a május 16-án kezdődő héten? Azért, hogy a követező bevezetőt legyen mivel indítani...



hogy a végigjatszás is ilyen sima úgy lesz-e? Mindenesetre két ilyen program után nem árt megjegyeznünk az alkotók nevét: *Roland* és *Danuta Pantola*.

— C64 —  
És egy kaland-akció előzetesről C64-re: az *Inflexion* áttal kreált *Lazarus* még csak a kezdeti stádiumban van, de már látható, hogy nem fog hiányozni belőle semmilyen kellék egy jó kis barangoláshoz. Van itt gépisztály, teleport — mely csak a földet ismerve működtethető — mindenféle kivethető vagy eldopható hasznos és haszontalan tárgy, stb. Állítólag, még az idén a boltokba kerül. Majd meglássussuk!!!

— Amiga, AGA —  
Végre megjött a *Beneath a Steel Sky*. Ezt a programot is úgy csinálták meg, mint a *Lure of Temptress*-t, csak jobban. A keret-történet a következő: *Robert Foster*-t alakít-

juk, aki lezuhan egy helikopterrel, majd meglé a fogszátartól elől, és elindul, hogy kiderítse ki is ő Valójában és hol van. „*Tiszta Cyber*.”

— Amiga, AGA, PC —  
*Psygnosy*-ék két új kalanddall rukkoltak ki. Az egyik az *Innocent Until Caught*, amit PC-ről írtak át. Itt a Tayte system-ben vagyunk, amikor elrabolnak minket az adobehajtók a nagy tartozásunk miatt. A játék célja, hogy kifizessük a számlát, és tönkregyűk az I.R.D.S.-t. A másik game, amit egyébként kis hazánk programozói írtak, a *Perihelion*. Ez is cyber, sőt RPG. Hat emberrel különböző feladatok mellett különböző ellenfeleket kell kinyírni elhagyatott jövőbeli városokban. Bővebben majd a leírásban (Ha lesz valahol...).

— C64 —  
WASTED TIME és GÁLYA: még kapható!

## Arcade

— C64, [Amiga, PC] —  
Végre! Végre! Az örült természetfilmesek jóvoltából öngyilkosnak kikiaított régészek serege (Lemmus Lemmus) öt oldalon, száz pályán, tíz különféle indulóra a jó öreg kezülőkbe is beasirozott. A *Psygnosis* jóvoltából az *E&E Software* készítette a C64-es verziót, mely a készülék teljesítményéhez képest nem sok kívánivalót hagy maga után. Megarambó-Szupermos! Nem látod, te hülyé! Hát ez a izé, a LENINS! Mi? Lemmings...? Annak semmi értelme...

— C64 —  
Már-már régi ismerősként köszöntöttük Fred-et, aki úgy tért mindig vissza, hogy közben el sem megy. Ujjabb kalandjainak mégis és továbbra is a FRED'S BACK címet adták az alkotók (*Cosmos Designes*), csak egy 3-t. biggyesztettek mögé. Ritka dolog, hogy rövid egy év leforgása alatt egy játékot három önálló rész készülőn el, ebben az esetben azonban talán kissé értetlően, ha figyelembe vesszük a konzolos gépekben taroló *Super Mario*, és hasonmásainak hatalmas sikerét, valamint a C64-re ködölőket szorító idét.

— C64 —  
1992-ben látott napvilágot a *Nibbly 92* című anyag, s most, — mintegy két év elteltével — **SUPER NIBBLY**-ként köszön vissza ez a roppant jól megcsinált ügyességi-logikai játék. Az ötlet borzasztó régi, már a VC-20-asokon is találkozhatunk a folyamatosn szabáló és növekvő kigyóval, amely minden ügyességünk ellenére végül megis csak a farkába, és egy fűbe is harap. A '92-es verzióhoz képest most újabb pályákkal, és a — színvonalat emelendő — pályák közti átvezetéssel is találkozhatunk a *Cosmos Designes* új játékában.

— C64 —  
Mikor betöltöttük a *Twice Effect REACTOR* című munkáját, meg voltunk győződve arról, hogy már megint valami ostoba úrhajós lövöldözésbe keveredtünk. Az úrhajón azonban az istennek sem akart lőni. A főfeladat a lassult agyunkkal lassan rájöttünk, hogy ha a reaktor belsejében kikerüljük az akadályokat, és a megjelölt helyeken sikerül landolnunk, akkor különféle logikai és ügyességi játékokban vehetünk részt, mint pl. tetris, invaders, falbontó stb. Határozottan jó ötlet, bár ezt — emlékeink szerint — valakik már elcsútták. Az azonban biztos, hogy a mostani inséges időkben azért hozhat némi felüdülést ez a játék is.

— C64 —  
Egy-egy új stuff megtekintése után megálapíthatjuk, hogy Európa-szerte cseppet sem csökken a dinó-láz. Pedig jó pár program csak kihasználja ezt, egyebként szinte semmi köze ehhez a témához. Így van ez a *Rainer Böhmé-féle DINOX*-szal is. A főszereplő ugyan egy gyilkos emlékeztető lény, ezen túlmenően viszont semmi. Talán szót sem érdemelne ez az eléggé közepes színvonalú és helyenként k\*\*\*\* nehéz ügyességi játék, de állítólágy egy készülő sorozat első tagja, így az esetleg sikerültébb folytatások reményében elengedhetetlen a bemutatása. Kíváncsiak vagyunk...

— C64 —  
Még egy lenyelve stuff! **Najemnik!** Ez az eredeti címe, angolul **MERCENARY**. Nem, nem. Semmi köze az egykor óriási sikert aratót úrkalmárodok játékhöz. Itt most a másodlagos fordítást kell alapul vennünk, amely a 'zsoldos-t fedti. S aki 'zsoldoskodni akar, annak először bizonyítania kell képességét a céllovés területén. Ezért egy lőterén kezdődik a játék, ahol célkereszt megoldással kell egy bizonyos szintet elérnünk. Mit ne mondjunk? *"Sötét hajlunk őszbe vegyültt már"* mire a küldetés szintet teljesítettük, és az a tenyérbemászó pofa végre nem titultál mezei lérmernak. Aki bírta az *Operation Wolf*-ot (az első farkok aki

(elsültsi tud), az ezt is imádni fogja. Pacifisták kímélik magukat!

— C64 —  
*Michan Balik — Arc Doors* — a mődelett primitív *Frogger* ötletét dolgozza majd fel, ha megjelenik. Ebben a játékban nem lesz elég csak az egyik partról a másikra átugrani, hanem az ellenfeleket elkerülve különféle hasznos tárgyakat is meg kell majd szerezniük a pályát teljesítéséhez. Ha az alkotó tartja igazat, a minimum 50 pályát teljesítése jókora gondot okoz majd.

## Stratégia

— Amiga, AGA —  
A *Starbyte* piacra dobott egy hajós-kereskedős játékot, **Big Sea** néven. Célunk a városok elfoglalása, és az ellenfelek kinyírása. Van benne egy kis sutedmá, de nem nagy kunszt.

— PC —  
Talán a legjobb stratégiai játék a *Civilization* óta, és szerencsére, mivel a *Microprose* nem akart ugyanarról a rókaról még több bőrt lenyűzni, talán az év legnagyobb stratégiai játékát adta ki.

A játék lényege: a földi államok pénzén bázisokat kell mindenfelé építenünk, hogy onnan minél előbb befoghassuk és elintézhessük a fel-feltundező UFO-kat. Rendkívül sokrétű program, így csak az alapfogásokat, meg az *alaphéat*-eket írjuk le. Először is, egy kis hiba a gyári programban (**DADA: szerencsére fel órán belül elküldte a Microprose a javítási útmutatót, amikor kiszurtam a dolgot — köszí flükl!**). Amennyiben a program kifagyna, adjuk ki a következő parancsokat (persze csak ha a default *directory*-ba installáltuk a programot):

C:  
CD /MPS/UFO/MAPS  
COPY UBASE 10.MAP UBASE 07.MAP  
Természetesen bázisaink elhelyezkedésének kérdése nem mindegy. Ajánlott a grafikonokon szemmel tartani, hogy melyik földrészen milyen gyakorisággal jelentkeznek az ufók, és a frekvenciájuk helyekre (persze nem túl a frekvenciájuk) bázisokat építeni, mindenképpen legalább egy hangárral, és persze lakóterületekkel. Ezt már kezdetben érdemes megtenni: építsünk, amilyen gyorsan csak lehet, legalább hármat, és szereljük őket fel **nagyhatótávolság** radarokkal. Kezdetben a Déli-sark és az Északi-sarkot ajánljuk (*Norvégia* pl. kitűnő hely). Eleinte ne építsünk drága bázisokat: a legfontosabbak, mint említettük, a raktár, a hangár, a hajó radar és a lakóterület. A bázisépítéshez, a népek idehozatálához persze idő kell. Arra vigyázzunk, hogy a bázis új épületeit csak a már felépített épületek tőzsomszédagsága telepíthetjük!

### Peldajáték:

- 1) Helyezzük el valahova a fő-bázist. Lehetőleg **Európa** közélebe, mert anyagilag az támogat leginkább, tehát nem árt, ha az Európa-ba betolakodókat pillanatok alatt fülön tudjuk csipni.
- 2) Ha a program kilirja, hogy valahol **UFO-1** észlelték, akkor válasszuk az UFO képe alatti felső menüpontot (odalépés. 5 seces időmúlás; figyelem, ha a pont **piros**, az azt jelenti, hogy nem szállt le az ufo, tehát lényegesen nehezebb lesz elfogni — **Interceptor**, **Aggressive** ikon; ha **zöld**, azaz leszállt, akkor **Skyranger**, és felszíni harc!), majd, amennyiben van használható csapatszallítónk és/vagy elgöngök, akkor válasszuk az **Intercept** pontot (fő képernyő, jobb felső pont). Válasszuk a felső csapatszallítót (mivel csak az van. Ennek legénységét érdemes már kezdetben felnevelni a max. 14-re, mert már közepes méretű ufóknál is előfordulhat, hogy mindenki otthagya a fogát, és akkor aztán a repülőknak is lőttek!). Ezután click az ufo pontjára (a screen közepén van), és nem árt újra

gyorsítani az időn. Ha a befogás sikerül, akkor leszállás, és kezdetét veszi a harc. Figyelem, **Abort mission**-nal csak akkor operáljunk, ha a 'zsoldosoknak végképp lőttek, és azok nincsenek az *escape zone*-on belül, mert ekkor még a szállító-gépet megmenthetjük!

3) A harc lépései: először a harcokos fegyveret nyomjuk a markukba, majd **OK**. A szokott egyeneses módszer, behatárolt távolsággal és lövési képességgel. Alul a menü:

- **balról a második két pont:** a látkép szintjeit kapcsolgatja (városban nagyon hasznos, hogy lássuk, pl. a tetőn, vagy a házak különböző szintjein van-e ellenség).
- **balról a harmadik, fenn:** térkép; **lenn:** terdelés/állás.
- **jobb felül (bajhatali tölös):** ha már az adott lépésben elhasználtuk minden lépéslehetőségeinket, ez lépteti tovább a játékot (ill. ha mindenki kinyitunk, ez hozza az elismerést/feddést), **Alatta abort mission:** lásd a fenti kitételeket.
- **a csapatgok közti váltás a mozgatas/löves között:** jobbról a harmadik, felső pont. Egy lépésben igyekezzünk mindenkinek kihasználni a maximális lépés/lövéselehetőségét! Ugyanitt az **alsó** pont akkor cölőzür, ha már egy karakter minden alkalolehetőségének lőttek egy menetben; ilyenkor csak akkor adódik rá újra vezérlés az adott meneten belül, ha rációckelünk a játéktéren.
- **löves:** click a jobb alul levő fegyver-screentre. Az **aimed**, célzott lövés, pontossága ellenére, általában nem ajánlott, mert túl sok időt vesz igénybe; inkább használjuk a gyorsabb, és egy menetben többet lövő módszereket, ugyanis ezt egy menetben, futással is kombinálhatjuk! A **throw**-ot, azaz kiürült fegyverünk ellenségre vagatást csak végszükségben használjuk! Kiválasztva a célzómodszert, ha nincs terpekapadály (*line of fire*-kitétel!) között, akkor megjelöljük célkeresztet mozgás az ellenségre (ha van köztünk fa, fal, akkor a rakétát ajánljuk!).

### Pár hint:

- A **rocket tank** remek a csapat védelmére/észállítására (amig jópár találatot nem kap).
- Válogassuk meg a csapatot. Ha valaki békés, rosszúl célzóva ló, azt ne sajnáljuk urambossz! leljöni sem, mert 40 rongyért kaphatunk esetleg sokkal jobbat is.
- Nem sok értelmét találtuk annak, hogy a hullákból többet őrgizessünk: minden fajtából elég egyetlen, a többi adjuk el, csakúgy, mint az **UFOk** többi felszerelését (ennek az egyik fő bevételi forrásunknak kell lennie!).
- A fegyvereket tekintve: ha rendszeren el akarjuk csipni az ufókat, már az elején az **Avalanche**-eket ajánlom (ekkor sokkal kevesebb **Target lost**-üzenetet kapunk a vadászrepülőktől, ami ugyebár lényegesen növeli azsióknkat a fináncnepek szemében).
- Ha egy házból kell kifűstölni egy ufonatút, nem árt tekintettel lenni az egy menetben igénybe vehető időre, és ilyenkor ajánlott a csapatunkba, és a kézigranát használatra. Az egyik figuraválójunk be, majd gyorsan vissza a bejáraton, és ha van benn valaki, ekkor biztosítjuk ki a granátot valamelyik másik, ott álló csapattaggal. A következő lépésben nyissuk ki az ajtót, és dobjuk be a granátot. Persze házakba (főleg, amikor nagy tömegben állnak városokat a hivatalon és bárátságtalan vendégek) bűt ellenségek ellen ajánlatos lehet még a **rakéták** használatát is, ami aztán rendszeren kifűstölő öklémeket (nagyon szép látvány, ahogy egó hacukában rohangasz a dögök!) >:> **-I'm Evil!**

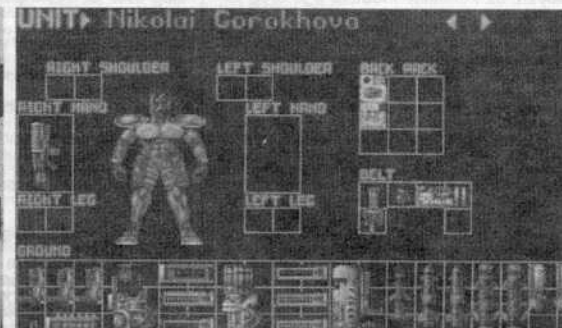
Van egy felettebb hasznos kábog a programban; ha agyunkra megy, hogy effogy az **elerium-115**-ünk, akkor egy-szerűen engedjük, hogy megtámad-ják&végigdulják a bázisunkat, mert néha ilyenkor annyi 115-öt kapunk, hogy alig

tudunk majd téle megszabadulni. A múltor, 2 raktárban, valami 10000 darab jött létre!

• Nem árt, ha vannak laborjaink és tudosa-ink — de ennek kezdetben nem lesz sok

szerepe. A lényeg hogy állandóan új fogvyereket fejlesztenek ki. Nagyon cool játék, és ez még csak pár hint volt... A hang még **SB-n** is jó, hat még **GUS-on!**

• DADA



## Logikai

— C64 —

Réges-rég vártunk már valami hasonlóral — gondoltuk, mikor betöltöttük az *Art Project Studio* legrésőbb, de remélhetőleg nem egyben utolsó munkáját, a **DIE MÜHLE** című anyagot. A német nyelvben járatosak ebből már tudják, hogy ez a nálunk is méltán népszerű össznépi játék a „malom” feldolgozása, végre C64-re. Sajnos, a gép ellen nem lehet játszani, viszont a csiki-csuki nincs tiltva, így semmi akadály a annak, hogy az örületbe kergessük játékoskedvű ismerőseinket.

— C64 —

Néhány hónapja szép kritikát kapott a *Markt und Technik* által forgalmazott **Puzzle Master**, az igényes kivitelezésre való tekintettel. Az csak természetes, hogy az ellenláb-csú — *L.K. Avalon* — is hamar megpróbálkozott valami hasonlóval. A **NEBULA** nevű csapat (micsoda név!!!) összehozta nekik a **SPLITTER-t**, amelyet a fent említett játékhoz hasonlóan is csak dicsérni lehet. A kimunkáltnak mondható képek összere-kása alatt garantáltan vért fogunk lizadni, főleg, ha figyelembe vesszük, mennyi

drága időt rabol el, ha egy-egy részletet nem a megfelelő helyre illesztünk.

— C64 —

Úgy látszik, nem múlhat el negyedév újabb tetris nélkül. Ime, egy átdolgozott, bővített, javított kiadás *Oliver Stiller*-től és a *CP Verlag*-tól, mely „proudly present” the **CYBERBLOCKS!** Újdonság, hogy a (nem 3/3-as) téglák vagy három emelet magas-ságból hullanak alá, s amelyeket földterés-ük után is mozgathatunk, i(ga)zghatunk, vagy ha úgy tetrisz... ize... tetszik, fel is robbanthatunk. Kár, hogy a grafika fekete-feherben elég ronda, és így is, valamint színesben is talán túl gyors. Legalábbis nekünk, akiknek tudvalevőleg a jelmondata: *Lassú munkához idő kell!*

— C64 —

Egy ritka jó logikai játék a *Kokoro*-tól, a **Black & White**. Szerencsére semmi köze a gyermekrontó *Májkell Dzszekszon?*-hoz, sokkal inkább az ázsiai táblás játékokhoz. Ha ügyesen rakosgatjuk kövecskéinket, az ellenfeleske egyszerűen leszorítható a jätékterecskéről. Szóval, einstandocská. Mi meg betegecske...

— C64 —

És most néhány szó a jövőről. Akár a nyugati szakirodalmat, akár az újonan jött le-

mezeket böngésszük állandóan találkozhatunk a „még csak *felig* kész, de *nemso-kára...*” típusú preview-kal. Ilyen pl. a **Troddlers** stb. Most is rábukkantunk néhány hasonló ígéretre, s szinte kötelességünknek érezzük közzétenni őket, hátha ezek a jövőbeli tervek tartanak vissza majd valakit attól, hogy a „jó öreg” valami ostoba konzolos masinára cserélje. Itt van elsőként a **SQUOST** című játék előzetese, melynek elkészítését az *XXX Software Corp.* támogatja. Egy úgynevezett tili-toli típusú programról van szó, melyet a remekbe szabott grafika tesz kifejezetten élvezetessé.

— C64 —

Szintén a grafika és a design az erőssége a **Paranoid** című, még az idén megjelenő fal-bontónak. Ha minden igaz, hamarosan fel-edtetni fogja a **Traz-t** és az **Arkanoid**-ot is, bár, mintha a felhasználók képek ismerősek lennének (ez is egyfajta privatizáció).

— C64 —

A *Grooving Bytes* szponzorálásával alakul a **Word 'Up** című tetris jellegű program, melyben újdonságot hoz majd, hogy nem alakzatokat, hanem értelmes, és előre meghatározott szavakat kell kialakítanunk az aláhulló betűk segítségével.

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

**Már javában üzemel CSEREPESHÁZBAN a PC KLUB!**

**Nyitva: MINDEN KEDDEN 16-20H-IG; Cím: CSEREPESHÁZ (ZUGLÓI MŰVELŐDÉSI HÁZ;**

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

# HUDSON HAWK



Igen sanyarú ma a C64-esek helyzete a programellátottság terén, ezért jó szokásukhoz híven visszanyúlunk az időben. Az **Ocean Hudson Hawk** c. programja is azon programok közé tartozik, melyről elég sokan kértek infót, hát legyen.

**Nos, az irányításról:** JOY port 2-ről játszhatunk. Jobbra-balra tipegünk, fel ill. lefelé fel ugrabugrálunk, le és ferdén le pedig hasrafele szünk és küszünk. Néha (helyszöke miatt) Hawk bátyó magától küszik. Tüze egy labdát hajít (ez fegyver), hosszú tüzre pedig játékos. Egyelőre ennyit az irányításról, lássuk a jeleket:

Legelőször **Leonardo da Vinci „Sforza”** névre hallgató lőszobrárt kell megszerezni. A kutyát ajándékozzuk meg egy lasztival, vagy csak simán ugorjuk át (fejelés nem hat rá). Ezután ugráljunk végig az asztalokon (hogy Dog bátyó ne okozzon több gondot), majd le a pőznáig (kötélig?). A madárkákba négy focit kell hajítani, úgy, hogy olyan távol csimpaszkodjunk tőlük, hogy pont étaláljuk. Ha leesünk a kötélről (madár lesz\*), vagy Dog bácsi hajít le minket, akkor nem halunk meg, csak a fenti ajtón bebillegve kezdehetjük előlőrl.

Továbbhaladva ugorjuk át a ládiokkat, és likvidáljuk a kutyulit. Magyarul: adjunk neki lasztit, s amig a csillagokban gyönyörködik, fejejlük meg. Visszafelé, toljuk az első ládát az álvány széléhez, majd libbenünk át fölötte. A következő ládát úgy toljuk a liftre, hogy még mi is elérjünk. Fent toljuk ezt a ládikót a másik tetejére, majd liftezzünk le. A toronykat toljuk az ablak alá (gy-k: az alá, amelyik legalul van). Ha minden igaz, így még nem tudunk ráugrani. Álljunk melé, és sima fellel ugorjunk, de a végén toljuk egy kicsit jobbra a kart. Így már fel tudunk ugrani a tetejére, de csak az előbb ismertetett szaltotechnikával. Innen már el tudunk totyogni a nyitott ablakhoz, és behelyezni magunkat fel). Vigan töltődik a következő pálya (coast).

Bent is szép minden: a biztonsági rendszer áramot akar vezetni szerény személyünkbe (=halál). E kis ajándékot elkerülve, óvatosan (!) tegyük a picike ládikót a nagyobbikra. Ha nem vagyunk óvatosak, akkor ládi-bádi társával találkozza a hátunk megett terem. Miután átugrottunk a ládán, likvidáljuk a biciklizta CREATURE-t (simán lasztika), és kalandozzunk tovább. A dobantót (?) használva pattanjunk a torony másik oldalára. Ugráljuk át a zöld vackokat, mert bekapcsoljuk a riasztót, közben rendőrbátyócskát is simentessük meg kedvenc focikkal. Küszünk tovább, kikerülve a biztonsági berendezést. Toljuk a ládát (rendőrké — puff) a kötél alá (biztonsági vackot kerüljük), majd egy huppanással ráugorva másszunk át rajta.

Itt is küszünk, mert lsten (=a programozó) ide is biztonsági vackot tett. A sportcreatúrát megáldva kerüljük el lézérket (áramkát?), majd pakoljuk el a ládiokhoz szék-elő érméket. Ha a riasztó be lenne kapcsolva, várjuk meg, míg a szoba beletárolja a villogásba. Nos, ott jártunk, hogy be a lift-be!

Rendőrkét úgy intézzük el, hogy álljunk a fotel szélére, és várjuk meg, míg a szakadé szélére ér (közben nem árt átugrabugrálni a lövedékeket). Most felugorva (és kézi-lasztizva) el tudjuk távolítani.

Ugorjuk át a szakadékat (majd fotel segít); ha valakinek nem sikerül, akkor kezdheti az előző szintet előlőrl. Szaladjunk át **Mr. Safety** alatt, toljuk a dobozt a többi mellé (óvatosan), ide fölugorva küszünk át birtók alatt, közben labdázhatunk a takarítóval (kétszer is). Minden riasztóvacskot kikerülve (fotóskácit is) ballagjunk tovább. Ugorjuk át a ládikó segítségével a tornyot, és fotel bátyó segítségével a riasztókat.

Léhuppanva nyírjuk ki zsaru-barut, kerüljük ki riasztókat, és be a csöbe!!!

Töltögetés után tanú lehetünk, ahogy Hawk mester lecsúszdázik a csövön. Pénz a zsebbe, Hawk a létrára. Fel és jobbra maszva kikerülve a flémeket fel a legközelebbi létrán. Felmaszva a létrán, (lehetőleg nem sült állapotban) kapcsoljuk át a kapcsolót (fejelés), majd le. Most jobbra haladva már nem kell elektromos kislüesektől tartanunk. A flambirozást mellőzve fel a létrán, fejejlük meg Switchiket, majd loholjunk vissza oda, ahol az előbb kapcsolóztunk.

Most már szabad az út (húsdarálóka leállt)! Balra újabb létrát találunk, még újabb lánokkal. Itt van egy osei: miután az első felettünk lévő kiprózta magát, húzzuk fel. Jobbra menve, pattanjunk a rudra (Hawk még mindig utálja, ha 10.000 voltot vezetnek bele) és másszunk át. Pírokat kikerülve ugorva kapcsolózzunk, majd az ex-kisülést átugorva, lehetőleg gyorsan, gyarapítsuk pontunkat (a kapcsoló villogása azt jelenti, hogy nem sokára visszakapcsolódik). Píroka 2-t kikerülve irány: le. Lehetőleg fokrolfokra essünk, így át tudjuk ezt a kapcsolót is kattintani (má őz és vellug!!!). Zuhanjunk le, és rohanjunk minél hamarabb darálóka túoldalára. Ha megpróbáljuk felvenni a pénzt, erre már nem lesz idő (nem baj, úgyis itt van a godörben 4 másik...), le a létrán. Már megint egy villogós kapcsolóba utközünk! Átkattintva és leesve húzzunk át ex-10000 voltikák felett, még mielőtt magukhoz térnek. Tovább (jobbra-le-balra-le) haladva 5 pírokat látunk. Ezeket párosával is (tehát egy után kettőn) áthúzzhatunk (kár, hogy az 5 páratlan kettő). Vidáman nyugtázzhatjuk, hogy újabb töltés jön. Már megint egy normál szobal. Az áramot és a riasztókat nem árt kikerülni (creatúrának laszti). A fotel segítségével pattanjunk szekrenyovics másik oldalára. Itt egy ideig haladva lehet riasztót kerülni, és rendőrt nyírni. Aztán pénzszedés és áramkerülőgetés közepette bemenni a liftbe.

Itt egy új zsaru! De most sem szakadé, sem áram nem keseríti a kinyírását. A riasztó jobb kikapcsolva hagyni, és baktatásunk közben előkerülő **CoPBoy** (hmmmm) likvidálni. Ládikó szekrenyóka mellé, Hawk a szekrenyó tetejére, majd a másik tetejére (nem árt nekifutni... hacsak nem tetszett az előző szint...). A szembejövő fotelekcskén két pénzi-béni várja, hogy felvegyük (azon ne müljék). Ládát lada mellé, Hawkot ladan túlra, zsarukat sírba, riasztót sehoval. Szóval... az itt kúksoló moneyt is vegyük fel, majd be az ajtón!

Újabb szoba. Ládákon túl edzőcreatúrával és 3 egész (!) riasztóval. Ezeket nem árt átugrani, likvidálni és kikerülni. A fotelek (kék fotelek) segítségével monnyunk át a riasztón. Itt lehet rendőrt nyírni (van nélküle is elég)! Majd ládakra fel, kötélen át, ládikókon át. Az áramkák alatt, ellenségeket kinyírni, lyukon (?!?!?!?!)(beja lift szivattá!!!).

Egy szép nagy teremben találjuk magunkat, egy rendőrt és egy áramvető társaságában. A velük való kontaktust elkerülve menjünk tovább. Mindent elkerülve a terem végén két pénzzel, és egy „Sforza”-val letünk gazdagabbak (az utóbbit le kell fejelelni)...

Nos, ez volt az első pálya. Még két ilyen van, t.m. (nem tollbamondás, hanem természetesen) több ellenféllel. Ezeket már az otthon sinylődő játékosokra bizzuk!

**Jaj, majd' elfelejtettük az értékelést! A játék szuper kivitelezésű! Jó grafika, animáció és hang. Mi kell még???**

Sir Beast

UI: PAUSE: SHIFT LOCK. Itt látható az életek száma, eredmény, energia...

# F-1 MANAGER



**Simulmondo.** Egy olasz cég, Olaszok. Ki más is csinálhatja egy **Forma-1 menedzser**, mint a "szárguldo" cirkusz' legnagyobb imádó, az olaszok? Meg hát ez a cég amúgy is a különböző sportok menedzseréről híres. Volt már főlkük **kosárlabdamenedzser**, **focimenedzser**, **teniszmenedzser**, **motormenedzser**, és még sorolhatnám. Nem meglepő, hogy egy **F1-menedzser** is kiadták. A játék elején kiválasztjuk, hogy egy sima futamot (**Circuito Unico**), vagy egy világbajnokságot (**Campionato**) játszzunk, vagy esetleg egy régi, kimentett állást folytatunk. (**Caricamento** — ilyenkor egy háromjegyű számkódot kell beírniunk, ugyanazt, amit az állásmentéskor adtunk meg). Majd megválaszthatjuk, hogy egyedül (**Un. Giocatore**), vagy ketten (**Due. Giocatori**) versenyzünk. Ezek után kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő versenyzőt, a következőképpen: A Joy fel-le húzásával mozgathatunk a nevek között. Jobbra húzásunk információt kapunk a versenyzőről:

**Coraggio** — bátorság  
**Abilità** — képesség  
**Tattica** — taktika  
**Costo** — a versenyző ára

Ezen értékek maximuma az árat kivéve 10, minél nagyobb, annál jobb, és természetesen annál drágább is a pilóta. Ezután jön a motor kiválasztása. Ez ugyanúgy történik, mint az ember kiválasztása, csak az értékek mások:

**Cilvaders** — hengerek száma (8-12)  
**Velocità** — szelepek száma (4 vagy 5)  
**Max.RMP** — max. fordulatszám (10-14 ezer)  
**Costo** — a motor ára

A motorválasztásnál a legelső opció nem motor, hanem ezzel kerülhetünk be a szerkesztőbe. Ha egyik kész motor sem felel meg elvárásainknak, itt legyárthatjuk az igényeinknek megfelelő **A SET 'tenyil'** illetve **A SET 'tenyil'** ikonokkal mozgathatunk a tulajdonságok között, míg a + és — ikonokkal növelhetjük, ill. csökkenthetjük azok értékét. A kérdőjel ikon leteszteli a motort, az OK-val pedig megválasztjuk a szerkesztőt. A következőket állíthatjuk tetszés szerint (Csak a pénztárcánk szabhat határt a túl magas értékeknek):

**Project Budget** — tervezési költség  
**Test Budget** — tesztelési költség  
**Material Quality** — a nyersanyag minősége  
**Electronic Parts** — elektromos részek  
**Cylinders, Valves, Max.RMP** — (ld. feljebb)

Természetesen minél magasabba állítottuk egy adott értéket, annál többre kerül a motor. Teszteléskor a jobb alsó sarkban a le-

endő motor egynehány tulajdonsága jelenik meg:

**Potenza** — a motor ereje  
**Resist.** — a motor ellenállása  
**Effettivo** — a motor teljesítménye  
**Consumo** — a motor fogyasztása  
**Costo** — a motor felhívulése  
**Surtco** — a motor ára

Ezt egy tízes skálán mutatja a program. Az első három érték annál jobb, minél nagyobb, a következő kettőnek pedig minél kisebbnek kell lennie. Az ár 1 értéke a valós árban \$3.000-t jelent. Vigyázzunk tehát, mert minimum \$1.220.000-nak meg kell maradni! Ha nem marad, a karosszéria beállítás után kezdhetjük elörlől az ember és motorválasztást. Ezután jön a karosszéria-választás. Ez megingt ugyanúgy történik, mint az eddigiek, de ugyancsak más értékekkel:

**Telacio** — a karosszéria fajtája  
**Aerodinam** — légellenállás  
**Tenuta** — nyújtottság  
**Raffermad** — hűtés minősége  
**Sicurezza** — biztonság  
**Resistenza** — ellenállás (rongálódással szemben)

A légellenállás kivételével mind annál jobb, minél nagyobb. Alul pedig megcsodálhatjuk a karosszéria képet (itt egykételt minimum \$220.000-nak kell megmaradni). Ezután egy menüből kiválaszthatjuk a nekünk tetsző első- és hátsó vezetőszárnyakat, majd a színválasztás következik:

**Ghiaccio** — jégzsin, **Porpora** — bíbor, **Rosso** — piros, **Azzuro** — türkiz, **Verde** — zöld, **Giallo** — sárga, **Avorio** — csontszin, **Rosa** — rózsza, **Blu C.** — világoskék, **Arancio** — narancs, **Grigio** — szürke, **Bianco** — fehér, **Verde s.** — világoszöld, **Blu** — kék.

Ezek után vásárolhatunk mérnököket (**Ingenneri**) és szerelőket (**Mechanici**), akik majd a kerékszerelést és a felkészítést látják (nagy) szerepbe. Mindkettőből min. egyet venni kell, de ha többre is van pénzünk, inkább a szerelőket vegyük, mert minél több van belőlük, annál gyorsabb a kerékszerelés. Az **ALTO**-val növelhetjük, míg a **TOGLI**-val csökkenthetjük a számukat. A **TEAM COMPLETATO**-val továbbélphetünk. Ekkor a program meg egyszer megmutatja gepünk összesített adatait. Egyedül új a **COSTO TOTALE**, ami a berendezések és az emberek összarát mutatja. Ekkor a **CONFERMA** választásával léphetünk tovább. Ha megmondolnánk magunkat, a **RIFARE** ikonra klikkelve kezdhetjük elörlől az egészet. Ha ketten játszunk, akkor most a második játékos állíthatja be ugyanezeket, s csak ezután jön a pálya kiválasztása. Ha egyedül, akkor rögtön. Egyébként már kezdettől fogva a képernyő felső részén láthatjuk a pénzünket (**Budget**), és azt, hogy éppen melyik játékos állítgat (Manager 1 vagy Manager 2). Világbajnokság esetén most csak megnevezhetjük az éppen aktuális pályát, majd **SPACE**-re továbbléphetünk. Ha sima futamot megyünk, akkor szintén úgy választhatunk a pályák között, mint eddig. A tulajdonságok:

**Stato** — melyik országban van a pálya  
**Citta** — melyik városban  
**Lung.giro** — egy kör hosszúsága

Ha megtaláltuk a megfelelőt, akkor tüz, és máris töltődik az edzés. Itt beállíthatjuk a gumit (edzéshez csak D vagy E gumit használhatunk). Ha a pálya rövid, akkor célszerű az E gumit választani, mert az jobban szedi a kanyarokat, viszont hamarabb

kopik, mint a D. Ezért hát hosszú pályához inkább a tartósabb D-t tegyük fel. Alul meg beállíthatjuk a vezetőszárnyak (**Wings**) és a felfüggesztés (**Suspensions**) erősségét, amit mindenki kísérletezzen ki magának (**Rear**: hátsó, **Front**: első, **Inc**: növelés; **Dec**: csökkentés). Az **OK** választással elkezdhetjük a qualificationt. Alul baloldalt a következőket láthatjuk:

**RPMx100** — fordulatszám  
**Speed (km/h)** — sebesség

A másik oldalon a fokozatokat, míg felül a versenyző nevéét, köridejét, és az aktuális kör számát szemléltethetjük meg. Ha ketten játszunk, akkor most a másik fel jön, majd megkapjuk rajtfelállást, és helyezéstől függően pénzt is kapunk (\$10.000—\$250.000).

Ezután újra a gumbibeállításához érkezünk, de most már a futamra kell kiválasztani a megfelelő kerekeket. Az A, B, és C gumik közül válogathatunk. A többi beállítás ugyanaz, viszont van egy jó tippünk a gumikhoz: a két első 2-esre, a két hátsót pedig 1-esre állítsuk, így biztos, hogy nem fogunk bukni, és az autók is jól megy majd. Az **OK**-ra menve indul a futam. Felbőgnek a motorok, a lámpa zöldre vált, elindul a verseny. Hatalmas kavardás és közs az első körben, majd szépen lecsendesülnek az események. A + és — ikonokkal növelhetjük/csökkenthetjük a sebességet, a D és A ikonokkal a turbo szintjét növelhetjük/csökkenthetjük, a PITtel kimehetünk kerékszerelésre.

A boxban kiválaszthatjuk, hogy melyik kerékszerelőt le, majd az autóra menve nyomjuk meg a tüzgombot, és visszakerülünk a pályára. Az autónkra elköelve a következőket láthatjuk (sorban balról jobbra):

- hátsó kerékünk állapota
- sebvtőlünk állapota
- a motor hőmérséklete
- az üzemanyag mennyisége
- első kerékünk állapota

Legjobban a hőmérsékletre kell vigyázni. Ha túl magas, gyögnük lejjebb a gázból, ugyanis a hőmérséklet annál jobban nő, minél gyorsabban megyünk (ez logikus **(csak nem a Forma-1-ben)**). A guminkat a turbo eszi a legjobban, ezért ne nagyon használjuk azt. Így ugyanis nem kell kimeni kerékszerelésre, és egy csomó időt megtakarítunk. A sebvtőlünk és az üzemanyagnak nem kell sokat törődni, nekünk soha nem okoztak gondot.

## A program üzeneteli futam közben:

- xy Sorpassa xy: xy előzi xy-et
- xy Si ferma: xy kiesett
- xy Si ferma Box: xy kiállt a boxba
- xy Perde: xy-nak defektje van
- xy Guida La Gara: xy vezet
- xy Brucialli motore: xy-nak kigyulladt a motorja
- xy Na Qualche problem: xy-nak valami problémája van

Verseny közben néha bemutatják a pillanatnyi állást mutató táblát. A **POS** a helyezés, a **DRIVER** a versenyző neve, a **LAP** az aktuális kör száma, a **DISTANCE** pedig az időkülömbőség. Ha valakinek a LAP felirat is fenn van, akkor az a versenyző le van körözve. Legfelül pedig azt láthatjuk, hogy ezen a pályán hány körös a verseny. Ha vége a futamnak, bemutatják az első hat versenyzőt, és kiosztják a pontokat (1.: 9p, 2.: 6p, 3.: 4p, 4.: 3p, 5.: 2p, 6.: 1p). Ezután, ha világbajnokságot játszunk, betöltődik az összesített állás, és kimenthetjük a játékot.

Ez a játék nagyon jó, az egyik legjobb ezen a gépen. Ha még nem lenne meg, szerzed be sürgősen! Köszönet Almási József nagytalajlakosnak, aki hasznos tippel elősegítette a leírás elkészülését.

SCORPIO



# NORTH & SOUTH



Az alsó sorban csak két téglalapot láthatunk. A jobb oldalt azt jelzi, hogy joy-al vagy billentyűzettel játszunk (van még egy harmadik állása is: ha mind a két oldalon a zászló látszik — tehát két játékos van — akkor itt két joy látható). A bal oldalon lévőnek két állása van: Az egyik egy arcade gép előtt álló manust ábrázol, a másik pedig egy számítógép előtt ücsörgőt. Ha az első beállítás az érvényes, akkor az arcade-jeleneteket mi irányíthatjuk (így célszerű). Viszont, ha a másik beállítás az aktuális, akkor a gép lejátssza helyettünk automatikusan. Tehát logikus pl., hogy az erősebb csapat győz a csatában (a játékosok szintje azért közbeszól)... (Ha ugyesen tudjuk irányítani a csatát, akkor akár gyengébb sergellel is miénk lehet a győzelem) A menüben egyébként minden beállítást ötletes zene kísér, ez azonban nemcsak a menüre vonatkozik, az egész játékban így van... Ha már mindent kedvünk szerint beállítottunk, akkor célbavehetjük a fényképező mellett álló GO feliratu táskát. (ferde hajlamúak, és akik röhögni akarnak, azok clickeljenek előbb a fényképező hátsó fentlányára... hehe, jó vicc!) Ha megvolt a GO-s click, akkor végre némi töftötés után elindul a banzáj (íze, a játék).

A töftés befejezése után egy jelentést láthatunk a harci helyzetről (minden évben más). Tűzgombra megláthatjuk a térképet. Ez a játék fő színtere. A játékban körönként (hónaponként) léphetünk minden sergellel egyet-egyét. Ha ebben a körben már nem akarnak lépni, akkor clickelünk a pointerrel a dátumra: eltelik egy hónap, és az ellenfél lép (apropó: a dátum mellett az éppen soron következő fél zászlaja látható). Ha lépest halasztunk, és birtokunkban van legalább két vasútállomás, a vonat akkor is jár köztük! Ja, és még valami. Bizonyára már mindenki észrevette, hogy a pointernek egy kicsit furcsa a mozgása — államról államra ugrál —, tehát jó lesz hozzászokni...)

Ha a körben mi vagyunk soron, akkor azok az államok, ahol csapatunk tartózkodik, villogni kezdenek. Ekkor, ha ráclickelünk valamelyikre, akkor körben elkezdnek villogni azok a tartományok, ahová léphetünk. A következő események lehetségesek:

- Még egyszer arra az államra clickelünk, ahol a csapatunk áll, ekkor egy másik csapatot választhatunk.
- Olyan tartományra clickelünk, ahol elleneséges csapat áll, ekkor csata lesz (ha az elején úgy állítottuk be, akkor csak a kis kép fog megjelenni, de a csatát képe nem töltődik be), és a győztes csapat állva marad.
- Olyan tartományra clickelünk, ahol ellenesség által elfoglalt vasútállomás van, ekkor megjelenik az erőd kis képe, és nekünk kell elfoglalnunk, ha be van kapcsolva az arcade.
- Olyan tartományra clickelünk, ahol saját seregünk áll, ekkor a két csapat egyesül, tehát erősebb lesz (egyestser max. három csapatot lehet összevonni, ha négyet akarnak, akkor az a tartomány már meg sem jelenne a válaszhatók között).
- Olyan tartományra visszük a pointeret, ahol egy bármilyen oldalról álló sereg áll, ekkor alul egy kis info-ablak jelenik meg, ahol láthatjuk a seregben lévő gyalogosok/lovasok/ágyúk számát.

Nézzük az akció-részeket.

**Csata:** Betöltődik a csatázható képe a szembenálló seregekkel (ha a egy seregben több katoná, lovas, ágyú van, mint a default — a képernyőre csak 6 katoná, 3 lovas és 1 ágyú fér ki —, akkor az még nem fog látszani, csak ha az ó látható csapatrészt már kiirtották). Az aktuális csatátrész fent egy kis mezőben láthatjuk. A csapatrészek között Északnál a 'Run/Stop'-pal, Délnél pedig az 'F5'-tel válogathatunk. Északnál a 'W', Délnél pedig a (főnyíl) vízszelvonót (ezután a csapat szépen leáll, és a térképen visszalép abba az államba, ahonnan idelepett). A joystick mozgásaihoz érdekes alakzatokat tartoznak. Ezeket (és a billentyűs irányítást) nem irogatjuk le, mert hamar rá lehet jönni. Célszerű, ha mondjuk távolról megirritjuk az ellenfelet a lövésekkel (de az sem rossz taktika, ha a hidat, már ha van, lelovöldözzük, és az ellenfél valóban meg fog lepdődni, ha majd bösen rohamozó csapatainak utjában egy szép kis szakadék tárog... Ja, ha lebombáztuk volna a hidat, és mégis át akarnánk menni, akkor az egyik pályán egy egy vékony földcsík... nem véletlenül... szóval a taktika lelovöldözni, majd egy lovasrohammal elsöpörni a maradékokat. A gazda nélkül lovak néha mósás dolgokat művelnek... Az ágyú használatáról azért nem írok, mert kezelése egy kicsit nehezes, szerintem a gyalogosok és egy lovasroham többet érnek (Az ágyúnál a teljes csík hossza érendő a teljes képernyőhossznak. Ennek segítségével már majdnem biztos a találat...)

**Erdőfoglalás:** Csak végig kell szaladnunk a pályán, és leoldósní/kikerülni az utunkba akadé tagokat (az előbbiek 4-5 kás is rendelkezésünkre áll) ... hmmm, nem túl bonyolult... ha végigtörtünk, akkor diadalzene közepette felhúzzák (zúk) az új zászlót.

**Vonatrablás:** Ahogy a CoV-ban is le volt írva, bár én még nem raboltam, szerintem teljesen felesleges... ja, egy megjegyzés: a mi vonatunk addig nem jár, amíg ellenséges tartomány van az útjában (hiába miénk két egymás melletti állomás).

Természetesen, ha az ellenfél végez valami támadó tevékenységet, akkor nekünk kell védekeznünk... Na, hát ez lenne röviden... Anytűk még a harci taktikáról, hogy igyekezzünk minél több állomást és tartományt elfoglalni, mert a mi vonatunk annál több pénzt fog szálítani (ő zacskó kell egy új sereghöz, ami 6/3/1-es felállítás).

A játék elején beállított nehezítések ellen védekezni nem tudunk, a hajó kikötési pontjában lévő tartományt célszerű elfoglalnunk, mert ez egy új csapatot gazdagít minket (négyhavonta jár, ha minden igaz). A szobanförgő tartomány pedig a jobb oldali legkisebb tartomány felett van. A nehézségi fokozat beállításra hatással van az ellenfél összes cselekedeteire, pl. a csatában gyorsan elkezd lövöldözni, tehát a játék egyre élvezetesebb lesz. Ha a játék végét ért, akkor egy képet láthatunk magunkról (családi körben, vagy a csataterén kimúlva, íze, óóó... meghalva), és fent egy scroliban összegezzük láthatjuk fényképszerű eredményt, valamint néhány jó tanácsot a jövőre nézve (érdemes lefordítgatni) Ha pl. nyúrnak, akkor a következő lehet: „Jó munka volt, százados! A déliek megvereésével X hónap alatt pontot tettél ennek a véres háborúnak a végére. Itt az idő, hogy hazatérj, és Amerikát újra a szabadság országává tedd!”

Hát, ennyit tudunk összehozni az North and South-ról, szerintünk a grafikai kivételesen elég látványos, és a harci jelenetek sem lettek annyira rosszak... Mindent egybevetve: ha szereted a látványos és egyszerűen kezelhető stratégiákat, akkor vedd fell Erdemes...

• Pándi Zsolt

Annyi szó esett már a program Amigás változatáról, hogy éppen itt az ideje a C64-esek figyelmét is felkelteni erre a nagyszerű programra. Az **Infogramme** lemezen és kazettán is megjelentette a gyári változatot, amely egy nagyon jól sikerült Amigás konverzió.

A készítő névsorának megtekintése közben trombita által kellett effektet hallgatunk (a háttérben meg az effektet kreálója dobálózik a hangszereivel), de ez ne akadályozzon meg minket abban, hogy a tűzgombot megnyomjuk. Némi töftötés után elénk tárul a főmenü.

Két oldalt egy sátor és egy szekér fogatja a lábát, középen pedig egy fényképező láthatunk hátulnézetből. A nyíl alakú pointer a joystick segítségével irányíthatjuk (ha jól emlékszünk, akkor Port 2-vel). Jobb oldalra fent a déli zászlót és benne egy figurát láthatunk (pontosabban egyelőre a szalag-egység-szerű valamit). A bal oldalon ugyanezt, csak a másik fél zászlójával. Ha a zászlóra clickelünk, akkor átvált szalagra és fordítva. Ezzel azt állíthatjuk, hogy ki irányítsa azt az oldalt (ha a zászló látszik, akkor a játékos, ha a szalag, akkor a gép fogja). A figurára clickelve állíthatjuk be az adott játékos szintjét (az akció-részek nehezését befolyásolja, valamint csak stratégiai játék esetén erős hatással van a csaták lefolyására). A közepén látható mezőben 5 képet és egy évszámot láthatunk. Az évszámra clickelve állíthatjuk a játék kezdési időpontját (ezzel különféle harci helyzeteket állíthatunk elő).

A felső sor képeinek jelentése (sorban):  
- **As** **indiant** ábrázoló képpel azt állíthatjuk, hogy legyen-e indian (logikus, nem?)  
- A jelentése, hogy játék közben néha fogja magát, fölmege, a hegyekbe füstöt ergetni, majd lejön, és elhajtja a csatabárdját. Ha a csatabárd útjába kerül egy sereg, akkor annak búcsút mondhatunk.  
- **Villám:** egy zivatarfelhő fog a játék alatt ide-oda mozogni a terepen. Ha alatta áll egy csapatunk, akkor azt abban a körben nem mozgathatjuk.  
- **Hajó:** csapatokat szállít (ingyen) annak az oldalnak, amelyik elfoglalja azt az állomást, amelyikben — mindig ugyanabban — kiköt (ez így bonyolultan hangzik, de a játékban világos lesz, hogy miről is van szó).

# Ultima VI



Úgy szerettük volna, hogy most letudjuk a VI. részt, de a térképek látványa arra kényszerít bennünket, hogy azt mégis csak legközelebb...

Addig is némi **HELP**, a következő bontásban:  
**Kör v. Szint**, alatta **VARÁZSLAT**: Megidőzési Neve, hatása — **ÖSSZETEVŐK**.

## The 5th Circle

**ENERGY FIELD**: *In Sact Grav*, egy energiafalat hozhatunk létre — **MANDRAKE ROOT**, **SPIDER'S SILK**, **BLACK PEARL**.

**EXPLOSION**: *Vas Por Flam*, erőteljes robbantást csinálhatunk a kijelölt hely körzetében, több karakterre hathat (**csapatunkra nem árt ezért vigyázni!**) — **MANDRAKE ROOT**, **SULFUROUS ASH**, **BLACK PEARL**, **BLOOD MOSS**.

**INSECT SWARM**: *Kal Bet Xen*, egy rovarcsapat harcol az oldalunkon, de nem éppen nagy erővel... — **BLOOD MOSS**, **SPIDER'S SILK**, **SULFUROUS ASH**.

**INVISIBILITY**: *Sanct Lor*, akire rávarázsoljuk, egy ideig láthatatlan lesz. Nem árt pl. a harcban, a legyengült karaktereknél — **NIGHTSHADE**, **BLOOD MOSS**.

**LIGHTING**: *Ort Grav*, az ellenfél tökéletesen fel lesz „villanyozva”, mikor egy ilyen effekt megszűnik; megfelel a **LIGHTWAND** lövedékének — **BLACK PEARL**, **MANDRAKE ROOT**, **SULFUROUS ASH**.

**PARALYZE**: *An Xen Por*, megbénítja az ellenfelet egy időre (lehet csapkodni, anélkül, hogy visszautna... Kis Hazánkban ez megteszi páran, csak ott nem holmi varázslással érik el az eredményt) — **SPIDER'S SILK**, **SULFUROUS ASH**, **NIGHTSHADE**, **BLACK PEARL**.

**PICKPOCKET**: *Por Ylem*, majdrájtókvagy-nem? Na IO!, a célpont cucából el lehet venni egy stufot — **BLOOD MOSS**, **SPIDER'S SILK**, **NIGHTSHADE**.

**REVEAL**: *An Sact Lor*, láthatatlanság visszaállítása láthatóvá — **SPIDER'S SILK**, **NIGHTSHADE**, **MANDRAKE ROOT**.

**SEANCE**: *Kal Mani Corp*, képesek leszünk beszélni a halottakkal, mint az élőkkel — **BLOOD MOSS**, **MANDRAKE ROOT**, **NIGHTSHADE**, **SPIDER'S SILK**, **SULFUROUS ASH**.

**X-RAY**: *Wis Ylem*, átláthatunk a falakon és akadályokon — **MANDRAKE ROOT**, **SULFUROUS ASH**.

## The 6th Circle

**CHARM**: *An Xen Ex*, a kiválasztott „célpont” beáll a varázsló mellé — **BLACK PEARL**, **NIGHTSHADE**, **SPIDER'S SILK**.

**CLONE**: *In Quas Xen*, egy „másolatot” gyárthatunk valakiből, aki viszont nem irányítható — **SULFUROUS ASH**, **SPIDER'S SILK**, **BLOOD MOSS**, **GINSENG**, **NIGHTSHADE**, **MANDRAKE ROOT**.

**CONFUSE**: *Vas Quas*, összezavarja a szembenálló csoportot — **MANDRAKE ROOT**, **NIGHTSHADE**.

**FLAME WIND**: *Fiam Hur*, tűzvihar indul a csapatunk irányából — **SULFUROUS ASH**, **BLOOD MOSS**, **MANDRAKE ROOT**.

**HAIL STORM**: *Kal Des Ylem*, jégvihart bocsát az ellenfélre és környezetére — **BLOOD MOSS**, **BLACK PEARL**, **MANDRAKE ROOT**.

**MASS PROTECT**: növeli a páncélzat hatékonyságát és a bátorságot, intelligenciát, nagy kiterjedésben. Gyakorlatilag arról van szó, hogy pl. tök nyugisan bele-lehet gyalogni a különféle ártalmas mezőkbe (**FIRE**, **POISON**, **ENERGY...**) is — **SULFUROUS ASH**, **GINSENG**, **GARLIC**, **MANDRAKE ROOT**.

**NEGATE MAGIC**: *An Ort*, átmenetileg megakadályozza a varázslatokat és mágikát — **GARLIC**, **MANDRAKE ROOT**, **SULFUROUS ASH**.

**POISON WIND**: *Nox Hur*, a csapat irányából egy mérgező gázokból álló vihar indul az ellenfélnek — **NIGHTSHADE**, **SULFUROUS ASH**, **BLOOD MOSS**.

**REPLICATE**: *In Quas Ylem*, megduplázhathatunk egy szimpla tárgyat — **SULFUROUS ASH**, **SPIDER'S SILK**, **BLOOD MOSS**, **GINSENG**, **NIGHTSHADE**.

**WEB**: *In Des Por*, behálózhatunk egy (elleneségek) csoportot (**csak nem női nemű egyedekből áll az a bizonyos csoport?**!), megbénítja egy ideig az ellenfeleket — **SPIDER'S SILK**.

## The 7th Circle

**CHAIN BOLT**: *Vas Ort Grav*, veszélyes energia-vesszőt lőhetünk valakibe — **BLACK PEARL**, **MANDRAKE ROOT**, **SULFUROUS ASH**, **BLOOD MOSS**.

**ENCHANT**: *In Ort Ylem*, speciális (mágikus) tárgyakat feltölt mágikus energiával — **SPIDER'S SILK**, **MANDRAKE ROOT**, **SULFUROUS ASH**.

**ENERGY WIND**: *Grav Hur*, az irányunkból egy energia-vihar kerekedik... egészen addig, míg bele nem utközik valakibe /-kikbe, ott aztán puff! — **MANDRAKE ROOT**, **NIGHTSHADE**, **SULFUROUS ASH**, **BLOOD MOSS**.

**FEAR**: *Quas Corp*, minden gonosz lény elmenekül a varázslat hatására — **NIGHTSHADE**, **MANDRAKE ROOT**, **GARLIC**.

**GATE TRAVEL**: *Sas Rel Por*, teleportálás a holdfázisoknak megfelelően — **SULFUROUS ASH**, **BLACK PEARL**, **MANDRAKE ROOT**.

**KILL**: *In Corp*, egy ellenfél megölése — **BLACK PEARL**, **NIGHTSHADE**, **SULFUROUS ASH**.

**MASS CURSE**: *Vas An Sanct*, legyengíti a páncélzatot, a bátorság és az intelligencia szintjét csökkenti; nem árt vigyázni arra, hogy a saját csapatunk ne kerüljön a hatása alá... — **SULFUROUS ASH**, **NIGHTSHADE**, **GARLIC**, **MANDRAKE ROOT**.

**MASS INVISIBILITY**: *Vas Sanct Lor*, az egész csapatot láthatatlanná teszünk. Itt meg arra kell vigyázni, hogy az ellenfél NE kerüljön a hatása alá... — **MANDRAKE ROOT**, **NIGHTSHADE**, **BLOOD MOSS**, **BLACK PEARL**.

**WIND STRIKE**: *Kal Ort Xen*, energiateljes varázslat az ellenfélre — **BLOOD MOSS**, **SPIDER'S SILK**, **MANDRAKE ROOT**, **SULFUROUS ASH**.

**WIZARD EYE**: *Por Ort Wis*, a sötétségben is láthat a varázsló — **BLOOD MOSS**, **NIGHTSHADE**, **MANDRAKE ROOT**, **SULFUROUS ASH**, **BLACK PEARL**, **SPIDER'S SILK**.

## The 8th Circle

**DEATH WIND**: *Corp Hur*, a csapat irányából halálos szél indul... (**rossz az, aki rosszra gondol!**) — **MANDRAKE ROOT**, **NIGHTSHADE**, **SULFUROUS ASH**, **BLOOD MOSS**.

**ECLIPSE**: *Vas An Lor*, rövid időre a holdak elalják a napuságot útját (=Napfogyatkozás) — **MANDRAKE ROOT**, **SULFUROUS ASH**, **NIGHTSHADE**, **GARLIC**, **BLOOD MOSS**.

**MASS CHARM**: *Vas An Xen Ex*, a közeli ellenfeleket „beszerzezi” a varázsló mellé — **BLACK PEARL**, **NIGHTSHADE**, **SPIDER'S SILK**, **MANDRAKE ROOT**.

**MASS KILL**: *Vas Corp*, minden közelben lévő lényt ellát halálos nyílveszékkel — **BLACK PEARL**, **NIGHTSHADE**, **MANDRAKE ROOT**, **SULFUROUS ASH**.

**RESURRECT**: *In Mani Corp*, feléleszti a halott lényt — **GARLIC**, **GINSENG**, **SPIDER'S SILK**, **SULFUROUS ASH**, **BLOOD MOSS**, **MANDRAKE ROOT**.

**SLIME**: *Vas Ref Xen*, minden gonosz teremtmény nyálkává válik (**szép utunk tele lehetnek/tek ellenségekkel!**) — **BLOOD MOSS**, **NIGHTSHADE**, **MANDRAKE ROOT**.

**SUMMONS**: *Kal Xen Corp*, egy démonot hívhatunk segítségül a földalatti világból, elegendő aktiv lesz a harcban... — **MANDRAKE ROOT**, **GARLIC**, **BLOOD MOSS**, **SPIDER'S SILK**.

**TIME STOP**: *An Tym*, átmenetileg megáll az idő, amíg a varázsló nem tölti át a kóricálást — **MANDRAKE ROOT**, **GARLIC**, **BLOOD MOSS**.

**TREMOR**: *Vas Por Ylem*, szép kis földrengés csinál, a közelben lévőnek elegendő haborigogni fog a nyomruk (ilyenkor kell tovább inni...) — **BLOOD MOSS**, **SULFUROUS ASH**, **MANDRAKE ROOT**.

...szóval legutóbb ott tartottunk, hogy megszereltük a **Rune Of Honesty**-t. A hozzá tartozó szentély **MOONGLOW**-tól északra lesz — **Shrine Of Honesty**, szépen csatogjunk oda, a mantra: **AHM**. Nna, ezzel teljesítettük is a játék... első részét. Meg kell keresni **Zoltan-t**, **BRITANNIA**-ban, a **Blue Boar**-ban találhat meg. Elmondja, hogy az emléktábla hiányzó részét a kalózkopték lopták el. Természetesen ő is elküld... **BUCCANEER'S DEN**-hez.

Hát ezért erre a hónapra, sajnos legközelebb sem menekültök meg tőlem és az **ULTIMA VI**-tól!

• **JAHNY (Mr. Aceface, Xinó, stb.)**

# Lands of Lore



Most legalább megmutathatta a **WESTWOOD**, hogy mit is tud RPG-ben **SSI** kapcsolatok nélkül! Senki sem félt persze attól, hogy túl nagy bukás kerekedhetne a dologból, és valóban, a **WESTWOOD** (*Virgin*-suskával segítve) mindent megtett a jó végeredményért.

A gonosz **Juli** néni ismét megtalálta egyet darabkát az **Alvilági Maszkból** (a **NETHER MASK**-et fordítottuk ennek, a szosz tudja, mire jó, meg hogy maga a gyűrü-e az, vagy csak a gyűrűben lévő kö egy darabkája a **NAGY ALVILÁGI MASZKNAK**). Boszi néni hatalma hihetetlenül megnőtt: azzá válik, amivé és amikor akar. **Richard** király a **gladstone**-i várban már tudja a megoldást: kell keresni egy bajnokot. Négyen jelentkeznek, mindegyik a maga erősségével és gyengéivel, kivéve **Konrad**. **Ak'Shel** varázsképeségei meggyőzőek, **Michael** az ereje és a fekete **Pontiac** autója, **Kieran** nagyon gyorsan tud újból vágni, míg **Konrad** az egyenlőséget szereti, mindenből egyenlően jó. Azt, hogy ki kit választ, az **Olvasóra** bizzuk, nem lesz sok hatással a játék véghezvitelére. Mi **Konrad** mellett tettük le voksunkat.

Szeretnénk ezt most egy részben befejezni, emiatt ne várjatok túl sok eszt. A kezelés is röviden, nem lehet rá túl sok szót vesztegetni:

A tárgyak felvétele/letétele/használatát a leggyorsabb módon történik, szintűre a cuccok egymáson **USE**-olása (csak ha felvehető a két tárgy, akkor legalább az egyiknek a tárgyszalagon van a helye). Bal oldalt fent majd később megjelenik a **varázslatlista**, ahonnan kiválaszthatjuk az ellendő mágiát, jobbra fent meg spéci cuccok lesznek: **lámpa** (rákötöztetve meg tudhatod, hogy mennyire van tele: **FÜLL** -> **EMPTY**), az **iránytű**, a **pénzeszak** és a **Mágikus Atlasz**. Ezt az atlaszt érdemes jobban megvizsgálni (de mint mondtuk, csak később kapjuk meg). Hmm, nemcsak az **EOB** tapasztalatait használták fel, hanem megtetszett nekik az **Ultima Underworld** ötlet is, az automatikus térképezés. Élőny.

Ez jóval nagyobb méretű ügy derít fel azzal, hogy odalépünk, azoknál maradt a szigorú dungeon-orientáció, a kettő együtt pedig annyira megkönnyíti a dolgot, hogy csak két helyről adunk térképet, mert a

maradék 32-ért kár lenne a lap, ugyanis tökéletesen elegendő a **Varázslat**. A titkok átjárókról és rejtett gombokról, kapcsolókról mindig külön szólnuk, noha a gép is berajzolja őket. Így a legbiztosabb.



Ha egy fizismikára clickelünk, sok újdonság bukkan elő meglövegolván az elektronok. Láthatjuk a fickó körvonalait, sok új helyet, ahova az odailó tárgyakat pakolhatjuk, és három csikot három felírat mellett. Mi több, a csikok után áll egy-egy szám is ácsorog, ez karakterünk szintjét mutatja az adott anyagban. Ha a csík eléri a tülös vágot, abban az osztályban szintet lép a fazon. **Harcosként** lépni egyszerű, főleg a játék elsőbb szakaszaiban lesz rá lehetőség, mert ehhez csak ütogetni kell az ellenfelet. Jóval kevesebb lesz példa arra, hogy mint *tolvaj* lépünk előre, ebben vagy kezben lévő tárgyak elhajtása, vagy bezárt ládák kinyitása fog segíteni. A **varázslóval** lépéshez természetesen varázsbuborékokat kell fújni. Minden egyes szintlépéssel nő a **HP** és a **MP** maximuma. A **HP** és a **MP** magyarázata nem hinnék, hogy szükséges. Utni a karakter kezében (**Baccata** esetében kezében) lévő fegyverrel a rúna-szerű rajz fölötti gombbal lehet, varázsolni meg a rúna-szerű rajzzal. A megfelelő varázslat kiválasztása után nyomjuk be, utána megadhatjuk, hogy mekkora legyen az erőssége. A játék kezdetén csak egy varázslatunk van, így ekkor még nem tudunk válogatni, de a végére már akár 7 is rendelkezésünkre állhat. Imhoh a varázslatok, majd a táblázatban erősség szerinti **MP**-logaszításuk:

- **SPARK**: Kezdetben is van. Az erősségtől függő darab elektromos szikra pattan az ellenfél afelé. Egyes erősség esetén egy, és így tovább a négyesig.
- **HEAL**: Gyógyítás. Az egyes és kettes erősséget annyiszor használhatjuk, ameddig futja a **MP**-ből, de a harmás és négyes esetében egymás utáni **HEAL**-eknek nincs hatása. A harmas erjű már a mérgezését is semlegesíti, a négyes pedig mindenkin gyógyít egyformán. Annyi meg az előnye a természetes gyógyulásal szemben, hogy a hullára vetet is visszahozza, meg akkor is, ha csak az egyes erjű tudjuk. Az első kb. 20 **HP**-t gyógyít, a második 40-50-t, a harmadik és negyedik 50 felett, változó érteken.
- **FREEZE**: Fagyaltgatás. A mocsárban párszor mászó lesz használni. Ázonkívül ez az első megszerezhető varázslat, ami már területre, vagy több szörnyre is hat. A kettes és harmas erjű hívhat is támaszt, a négyessel pedig egy jó időre elzárthatunk bizonyos utakat (de hamarosan felolvad).
- **LIGHTNING**: Szokások. Minden egyes erősséggel más látvány és hang.
- **FIREBALL**: Az abszolút ismeretlen varázslat. Harmas erősségig darabonként jönnek a kis tűzgolyók, még négyesnél négy helyett két nagyobbn.

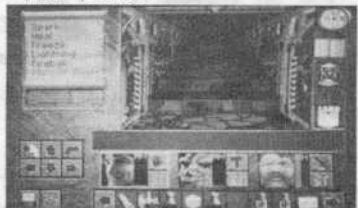
- **HAND OF FATE** (nocsak, nocsak, **Kyandia 2** reklám?): Szemeinket bűnbocsánatért esedezve a hatalmas égre emeljük, mert meg kell hogy fosszuk a **CoV** olvasót ettől a varázslattól. Valahol meg lehet találni, az biztos, de hogy mégis merre? Negyedik fokozatának hatása megegyezik az **ACE OF DOMINION**-nel.
- **MIST OF DOOM**: Ah, halálvarázs. Külön hatása minden egyes erősséghez. A negyedik fokozatát csak **Scotia** bírja ki. Az **ACE OF OBLIVION** kártya hatása ugyanaz, mint a negyedik fokozat.

Varázslat	I	II	III	IV
SPARK	5	10	15	25
HEAL	5	10	25	60
FREEZE	8	15	30	80
LIGHTNING	25	30	50	100
FIREBALL	20	35	65	100
MIST OF DOOM	30	60	90	150

Egy kicsit még a hétköznapi tárgyakról:

#### Gyógyítás

- **ALOÉ**: az ismert áloé, valamennyit segít a sebekben
- **GINSENG**: méregteleníti a szervezetet, és még gyógyít is valamennyit. Amíg nem tudjuk a III. erősségű **HEAL**-t, szerencsénk beelőli minél többet.
- **SALVE**: gyógyír, szép piros
- **BEZEL'S CUP**: ahány kő, annyi szokás (max. 4) **HEAL**

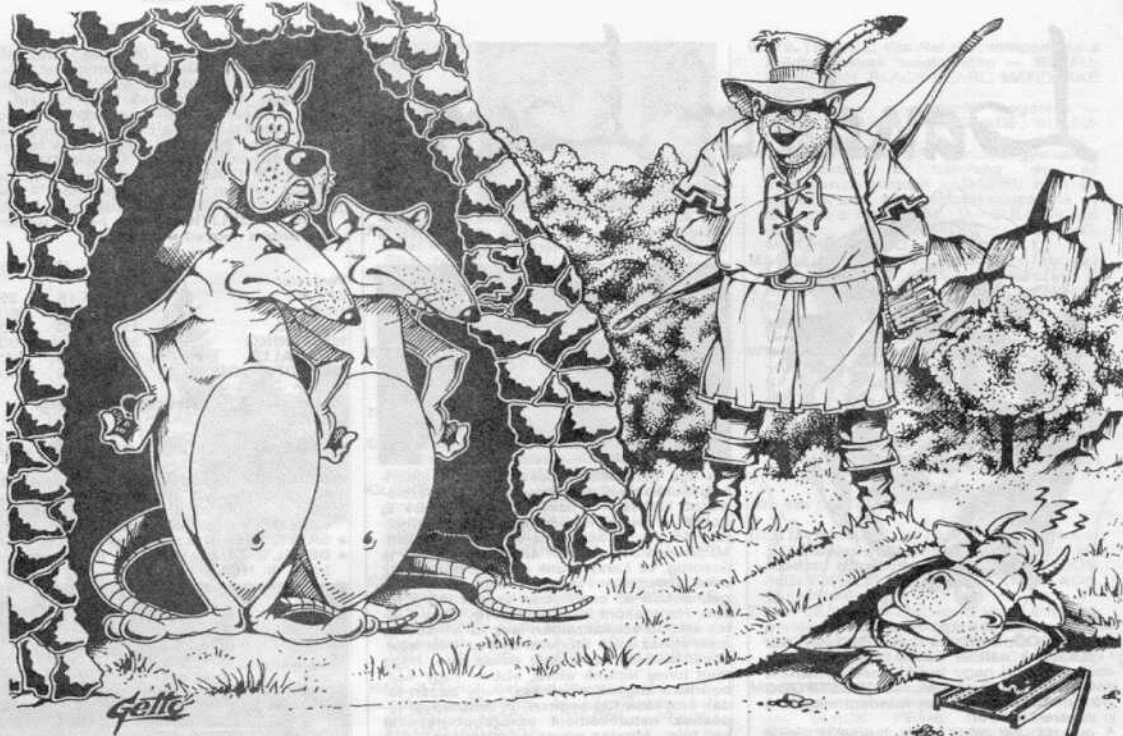


Varázslatokkal telítomkodott:

- **SWARM**: a varázslat szó egy kicsit erős rá, mindössze annyit csinál, hogy hozzá lehet vágni az ellenfélhez, mire a sok bogár jól összezúrkálja azt.
- **BEZEL'S CUP**: miért is ne? Mondhatjuk azt is, hogy egy **HEAL** van benne. Ahány kő, annyi szokás.
- **BANNON'S RESERVE**: szép kék, visszanyomja a **MP**-t
- **EZONY WAND**: sok **SWARM**-ot lehet belőle előhívni
- **WAND OF LIGHTNING**: ebből meg villámokat (az erősségük a használatól egyre jobban csökken)
- **WAND OF FIREBALL**: mint az előbbi, tűzgalacsinnokkal
- **DEATH WAND**: lásd **WAND OF LIGHTNING**, csak **MIST OF DOOM**-mal
- **ACE OF INFINITY**: ua, mint a **BANNON'S RESERVE**, csak ez maxig viszi
- **ACE OF OBLIVION**: mint egy IV. erősségű **MIST OF DOOM**
- **ACE OF DOMINION**: mint I. IV. erősségű **HAND OF FATE**
- **VAEL'S CUBE**: varázslat-semlegesítő hatású (*Scotia* kortései és szellem-lovagjai ellen)
- **GUARDIAN**: egy csapásába majd belehal az ellenfél

#### Fegyverek

A fegyverek erősségét úgy a legjobb megnezní, ha betesszük a karakter kezébe, majd megnézzük, hogy mennyivel változott a **MIGHT** értéke. Vannak olyan esetek is, amikor a **MIGHT** nem valami jó érteken változott, de a fegyver attól még kitűnő. Ez legjobban a fegyverért kinált áról látható meg. Pár gyilkol arra is képes, hogy a **PROTECTOR** növelje, ilyen az összeszaga **RAPIER**, meg a **DAGGER**, **RIPOSTE**.



Legerősebbek a HALBERD-ek magja nélkül. Lőfegyverek is ismeretesek. **BOW, CROSSBOW, ARBALEST:** Közülük a mi általunk kiválasztott legjobb fegyvereket, amivel Kácia ellen ugrottunk? Mivel három emberrel ment, azok közül az egyik kettőt is tudott egyszerre kezelni, ime a négy általunk klassznak félt cséphadár: **WESTWOOD STICK:** nehezen találunk vele, de sikeres ütés esetén 1000 HP-t visz le róla.

**HALBERD „DEATH'S HAND”**  
**GREAT SWORD „JUSTICE”**  
**GREAT MAUL „THUNDER”**

#### Védelem

Vérték, karvédők, pajzsok, sisakok és csizmák. A legjobbak:

**AEGIS PLATE, BRACERS OF DEFENSE** (né, maradt azért valami az EOBekből),  
**DWARVEN KITE, AEGIS GREAT HELM,**  
**DWARVISH BOOTS**

Ideje belekezdeni a játékba:

Az én elmondja, hogy már várnak ránk a trónszobában, süssünk. Az aranyszínű ajtó mögött a király, tanácsadója és udvari mágusnője tanádnak azon, hogy mit is lehet tenni. Bár egyedül a király borulát, azért minket felfogadnak: meg kell szereznünk az Igazság Rubinját, mert a királytól kapunk egy kulcsot a könyvtárba és elmondja, hogy a Rubin a Délvidéken, Roland házában van. Az írást Geron adja, keressük fel az irodájában, tegyük el. Amíg itt vagyunk, vegyük magunkhoz a **Varázstáblát** a könyvtárból. A várban Geronon, a könyvtárban és a trónszobán kívül még két helyre érdemes elmélni: **Victorhoz**, a fegyverkovácsához és a gyógyítváshoz **Nataliahoz**. **Victor** nagyon kedvesnek néz ki, nem?

Ha tudnánk... Ki a palotából. Geron beszélt egy **Timothy** nevű ipseről, aki biztosan segít majd. Járjunk egyet az erdőben! Az északnyugati csücsökben egy vaddisznó fog ránkrontani, onnan délre pedig egy bandita (aki csak megtámadni lehet). **Dracle** barlangjába bejáratos egyelőre nem letünk, onnan nem messze, délebbre van egy pár felvetélre érdemes tárgy.

Keressünk keletre egy másik barlangot, amit két bandita őriz. Sikerüljön lenyomunk őket, aztán futhatunk is be. Első állomás a jobb felső sarokban lévő lámpa legyen, aminek segítségével már jobban látunk a sötétített helyeken is. Egy megszagoltatott inget és egy törön kívül a jól ismert taposókra is ráismerhetünk. Szedjük le az egyikről a követ, a másikra meg tegyünk két tárgyat (sokszor az sem mindegy a játékban, hogy egy platóra hány dolog nehezedik), és máris új ajtókat láthatunk. A bal felső sarokban pénz, a szátkutának tűnő folyosón pedig két rejtett gomb, mind a két oldalon. Banyomásuk után az a banyomásunk, hogy egy újabb gomb bukkan elő a harmadik falon. Egy ládát. De kulcs is kelle. Keressünk akkor egy fali bemélyedést is (a továbbiakban végig **NICHE**-ként utalunk az ilyenekre). A kulcs megvan, a ládában egy zárnító-készlet, 10 ezüstkorona, egy szablya és egy **Bezel pohár**.

Az erdőben menjünk délre, a házhoz. A nének elmondjuk problémánkat, mire elkerli az igazoló papírost. Hajókézzünk tova.

A délvideki hójáállomáson kiderül, hogy a papirt többször nem használhatjuk fel, visszafelé már fizetnünk kell. Az majd később... Most keressük meg a **Szürke Sas**hoz címzett fogadót. **Timothy** éppen a fogadóstól kunyerál még hiteltel egy kevés almával, kattantsunk rá egy embereset, és megígéri, hogy megvár minket a fogadó előtt. Kukkantsunk be a szlozi-forma helyiségbe (bár nem valószínű, hogy egy foga-

dóban az ilyen komolyan gondolták, amíg fel nem találják a vizibőlteses budit), egy tag batorságunkért irányítól ajándékoz meg. Lépjünk ki, **Timothy** csatlakozik.

Az erdőben **Buck Rogers** nevű barátunkat is felkereshetjük, aki, miután újból hibernálódott, egy kicsit sokat aludt, és a végén egy nagyon-nagyon-nagyon távoli galaxisban kötött ki. Mit tehetett volna, befészkelte magát a délvideki erdők egy megüresedett kunyhójába, és az arra tévedő kalandoroknak árul ijákat, pajzsokat és szandált. Megjegyzés, hogy fürödni azóta már elfelejtett, meg a patak is igen messze van.

A **Szürke Sas**tól délebbre egy sörrel különböző, sárga hüllő fogja ránkötni toltos nyelvet. Azon kívül, hogy mindenféle fegyverünk ragadhat, rosszabb esetben meg árt menteni. Ideje elindulni a **Rubinért**, **Roland** házába.

Ország és füst! **Roland** háza romokban. Odabent harcoljunk végig minden termet, pihenő úgy pihenjünk, hogy magunkra zárjuk a terembe vezető ajtót. A középső, észak felé néző helyen papírosokat ektettek, de egyet még megmenthetünk. Nem sok értelmét találtuk. A legnyugatibb teremben van az orkok vezetője. Leálhatunk egyet csatapatánit, jutalmunk 6 korona és egy balta („**Uralkodás**”) lesz. A balta nem kifejezetten jó a buzogány helyett (ekkor meg valószínűleg buzogányunk van). Gyorsabb, ha biöffölünk, így minden harc nélkül elmennék. Valami gyanús van a nyugati falon: innen nyílik a bejárás **Roland** rejtéklyéire. És valóban **Roland** ott fekszik vérbe fagyva. Utolsó szavai: a **Rubint** ellopták... Ezután még szemmel láthatólag azt akarta mondani, hogy nyugodtan raboljuk ki a házat, amit itt találunk, a miénk. Sokszáz korona és egy szablya.



nált kulcsunk. A fal bezáródott mögöttem. Némsókára megnézhetük, hogy is néz ki egy illúzió-verem. Vegyük fel az ures üveget, csak visszaváltját majd valahol. A titkos fal mögött a már megismer szövőhüllők dorombolnak. A piros zártól nyugatra van egy láda, amiben többek között a zárhoz tartozó kulcs is benne van. Az ajtót kinyitva egy újabb niche-hez is lehet szerencsénk, de a lejáratot is meglehetjük a negyedik szintre (szűnyogos hely).

4. szint: Telis-tele van olyan helyekkel, ahol hamar berohanhatunk egy vagy több szágudító tűzballonba. Nyugatra egy láda, nem túl hasznos tartalommal. Gyenge fal dél felé, ugorjunk előre, aztán félre, mert jön a **fireball**. Egy olyan termet keressünk, ahol egy savcsiga trutyizik. Nyomjuk le az, majd egy gombot a falon, de jaj! Egy túzláda belénk is csapott. Félre sem art ugrani... Akkor vissza, és repedések jelentek me a falon! Nozsa, kapjuk elő a kis kalimpácsunkat, és adjunk neki, Mária miénk a láda tartalma. Találhatunk még pár ezüstkoronát egy niche-ben és még több tűzgölyöt a képnélben. Hamarosan az új feljáróra leünk a harmadik szintre, ami persze új helyre is vezet. Onnan megint egy lejár, és már bent is vagyunk a hatalmas **Dracaire**-nél. A negyedik szinten lévő savcsigákkal arra kell vigyazni (még minden savat használó kreatúrának), hogy ne szedje szét a páncélunkat.

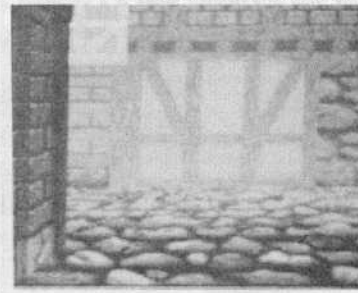
- Az összetevők:
  - halálos mélységből: egy adag a mocsár-ból (süllyesztőkőből)
  - ellenségek: edessége: óriásméh-méz (méhkakas...)
  - legyőzni... legendák szólnak olyan lényekről, amelyek köből vannak
  - por anyánk sziveiből: anyaföldnek nevezett mágikus összetevő, **Vvelben** kapható

Nézzünk most el a főnökhöz. Egy szép csebecbecé mutát, amit nekünk is ad, ha elhozzuk a ceremóniamaszkot. Ezt a maszkot az elő fák lopták el. Keressük fel őket, gyilkoljuk mindet halomra. Ha az utunkat bugyborekolók állnak el, fagyasszunk egy nagyot, és mehetünk tovább. Ha megvan, vissza, és megint is kapjuk az **IGAZSÁG RUBINJÁT!** Végre valamivel előbbre is jutottunk... Nezzünk át most a másik erdőbe! Ez **Felső-Opinerdó**, ahol zombik és darasok laknak. Itt találhatunk méhkast is, amiből kinyerhetjük az ures üvegekbe (ha még van) az ellenesség edességét.

**Scodia** egyszerű megjelenik, és egy piros kerfész varázsol az **Vvel** felé vezető út. A tanács pedig **Vvelben** van! Akkor keressünk egy koldust, adjunk neki pénzt (úh-ehé már vissza kell menni **Alsó-Opinerdó**-be), aztán meg egy kocsiat. A kocsinak mufassuk a **Rubint**, így bejuthatunk **Dawnhoz**, pontosabban **Dawn** jön ki hozzánk. Odaadja a kulcsát (még három lyet kell szerenczünk, hogy felolvasshassuk a védő-réteget **Richardon**), és pár ures üveget. Nézzünk akkor el a bányába, ha már nincs más hátra.

Láthatólag egy gyorsabb átjárót is biztosít a két **Opinerdó** közt. De van egy gomb a falon — használjuk. Valami főrmedvény véti magát a nyakunkba, és embertelenül nehéz megöli, mert áltáiban kiveri a gyogvert karakterünk kezéből, rajta viszont nem sokat lehet sebezni, a varázslatokra meg jórészt (a **MIST OF DOOM**-ra lehet, hogy nem) immunis. Egy mód marad: hajgálás. Fogjuk meg az egyik pajzsunkat, dobjuk neki, és ismételné addig, amíg az karakterek bírják. Ha már nem, akkor a pajzsot kapjuk fel, menekülünk ki az erdőbe, ott pihenünk, majd vissza, aztán isoraz, ha csak bele nem döglött már. Szabad az út lefelé.

Az első szinten még nincs szükség olajra, a lentebbieken viszont egyre inkább. Keressük fel az ipsett északon (figyeljük a térképet). Egy kis beszélgetés után elszellel. Visszamarad egy nagy sisak és egy csákány, mind a kettő jól fog jönni. Ezen a szinten van még egy gép is, aminek beindítására később teszünk lépéseket. Mielőtt lejjebb mennénk, keressük fel azt az ajtót, amely után közvetlenül van egy másik is, és nem nagyon akarózik neki kinyitni. Csaujuk be magunk után az előző ajtót, és így próbáljuk. Odabent egy láda, abban egy ezüstkulcs. Most mehetünk az első szintre (ti, ez nem az volt). Odalent az aranyos kobold-effekteken kívül a bezárt ajtót is kinyithatjuk. Egy gombokkal teli helyre



Vissza is mehetünk északra. Az ut ily már nem lesz ingyenes, kétszáz ezüstkoronánk banja. Fussunk vissza **Gladstone**-ba, be a trónterembe. Ez, az ott a gonosz **Skócial**. A boszi épp a királyt boszogatja, de **Dawn** se rest, és a végen mégis megmenti a görbe karmoktól. A lényeg az, hogy egy kicsit azért megmérgezte, ezért egy koporsóba zárták, amíg nem szerzzük be az elixírt. Az elixír receptjét **Dracaire** adja majd meg, akihez **Baccata** egy elkisérni, **Timothy**-ra addig szükség lesz a várban. Végre megkapjuk a **HEAL** varázslatot (észveszejtő animációk!). Menjünk el **Dracaire** barlangjához, **Baccata** kinyitja a bejáratot. Itt egy kicsit sürített az eseményeket.

1. szint: Kezdetnek kétábrán járó patkányok, hosszú-hosszú karmokkal. A sötétebb színű egyedek még meg is mérgezhethetnek. Egy helyen 5-6 kutyafej, köpenyes figura áll az utunkba, akik botokkal verednek. Egy koszejes kapcsoló, majd egy új vezet tovább, ahol a padló tele van lukakkal. Essünk le először, így egy szarvas hullóhoz kerülünk, aki halókat is foganat. Nyomjuk le, majd induljunk északra, a gubóterembe. Az egyik gubóból kibogozza magát **Lora**, akit a **Dracaire**-hez küldtek a falujából, mint szolgálót. Magas szintű tolvaj. Induljunk vissza, a gubóteremtől délre keressünk egy elrejtett gombot, amit megnyomva egy létra kerül lámpavilágra, vissza az első szintre. Itt van valahol egy kalapács is.

Megint a lukakhoz. Itt mind a három színes gombot nyomjuk be, a vermek eltűnnek. Tovább. Egy taposó egy ajtó mellett, ha ráépünk, a már említett kutyafej tátorok rohamoznak. Tovább keletre. A táporra tegyünk valamit, amit ott is hagyhatunk, majd fussunk vissza, mert csillagokat) A keleti helyiségben a patkányokon kívül a zöld smaragdsem érdekes, meg egy omladozó fal. Az omladozó falakat mindig ki lehet bontani, de csak ha a kalapács (**SLEDGE** vagy **MAUL**) kéznél van. Meg is találhatjuk a lefele vezető vermet (kapcsolót be).

2. szint: Két fontos láda van, a nyugatiból a zafírsem kell mindenképpen, a keletiből pedig az ezüstkehely. Továbbjutni úgy lehet egy helyen, hogy a "vak" sárkányreliefbe belenyomjuk a zafírt és a smaragdot. Lesz egy vermes hely is, tapasztaftab **EOB** plejóróknak nem gond: követ kell dobni, hogy kikapcsoljon, és egy agyonhasznált kulcs is birtokunkba kerülhet (**WORN KEY**). A keletibb ládában van egy **Fagyasztás** varázslatot tartalmazó tekercs is, ha használjuk, megjelenik a baloldali listán. Mehetünk a harmadik szintre (barlangi emberek és a mérgeesebb patkányok lakják).

3. szint: Déli irányban egy rejtett gomb használata után megjelenő niche-ben is van egy **Fagyasztás**, igaz, semmivel nem jobb a kottó darab, mint az egy mérf. max. eladni lehet (ha kipróbálja valaki). Most nézzünk el a keleti irányba, a kulcsyukba nyomjuk be az agyonhasz-

Pirososzágas ember (?), pamposz szolgálva. A csaj le is dekkol, nekünk meg kell adnunk egy ajándékot ahhoz, hogy jóslhasson a király meggyógyulásáról. Kiikk egy képre, és nyomjuk be mondjuk az ezüstserfeget a lukba. Ok, már mondja is a dolgot.

Tybal elixíreire lesz szükségünk (na, ki emlékszik egy másik **Tybalte**, aki véletlenül két l-hel írta a nevét és az **Urhima UW #1**-ben gonoszkodott?), előállítás csak egy ősi, fehértoronyban lehetséges. A hozzávalók:

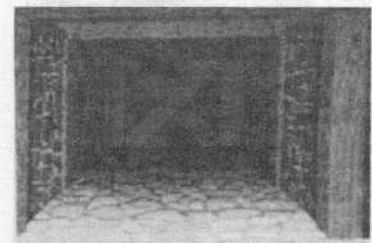
- 1 kg az ellenségek kedvességéből
- 1 csipet a halálos mélységből
- 1 méter olyan ellenfél legyőzése, akinek húsa sosem élt
- 1 liter por anyánk sziveiből

Ki hitte volna, hogy azonnal világos választ ad, számlával együtt? No problem. Ki. Mászáljunk vissza a várba. Az erdő tele van orkokkal. Furcsa, nem? Az egyik általában legyilkolt orknál pedig olyan pénzterca van, amire rá van írva, hogy **TIMOTHY** RULES: Hm, hogy kerül ez egy ilyen koszos manópfához? Jé, nem **Timothy** őt ott, felrajzozogezve egy öreg tölgyre? Bugybog, serken a vére, **Gladstone** meg elesett a **Setét Sereg** csapásaitól. **Richard** test napá, hogy elvitték. Keressük a tanácsot! Atmentek **Opinerdó**-ba. A tavon esetleg a tengerészeti vállalatnál felhútnak hajót, de amint odaérünk, egy vigyor eleresztése mellett hagyhatjuk a fenébe. Akkor fojtuk bele magunkat a tóba. Szerencsénkre **Victor** kiugrik a bokorból, és egy hosszúkard átnyújtása után csónakot hlv, amivel átkelhetünk. Neki még itt kell maradnia egy kicsit...

Bent is vagyunk az **Opinerdó**-ben, először is menjünk tovább a **Gorkha** mocsárba (észak felé). Bűdös egy hely, nem árt sűrűn menteni, mert lehet, hogy a mocsárgáz megmérgez valakit, de van rá esély, hogy nem kell **ginseng**et pazarolni. Sok süllyesztő (bugyborekoló pocsolyka) van. Fehéres bőrű mocsári nép lakja ezt a területet, pár kunyhójukba érdemes bekukkolni. Van ilasz/nyúlász, fegyverkovács, boszorkánydoktor. Időzzünk el egy kicsit a tükörnél. Száz ezüstért segít a rejtvényben. Ezszen tehát 400 ezüstre lesz szükségünk, ha mindent meg akarunk vele fejteni, de az egyikkel kapcsolatban segít majd **Dawn** is ingyen. 300 koronánál az egyik tűzgölyvesszejtőtől is hajlandó megszabadulni.

Erzékünk. Egyelőre nem forgassuk meg a kezeiket, így a 2. szintre leessünk, majd onnan a harmadikra.

A kulcsot vegyük fel. Hamarosan köszörnyekre akadhatunk, ezeket is csak a hajgálos módszerrel vagy kalapáccsal lehet útni (a kalapáccsal se nagyon). Megöltünk ugyan egyöt, de „bizonyíték” hiányában meg várhatunk azzal az elixir-összetevővel. A ládából szedjük ki az aranyékszert. Hamarosan egy bezárt kapura lelünk. Illesztjük a megfelelő helyre az aranyékszert (**GOLDEN JEWEL**), és egy csillót látunk. A sin váltoit a jobb oldalra lévő karokkal kezelhetjük: bal kar lent -> nyugatra, jobb kar le -> keletre, mind a kettő le: nem megy (tehát ha mind a 2 fent: dél).



A déli irányban van két rejtett átjáró, és egy szénér, amiből a csákánnyal szenet kapathatunk. Tegyük el egy darabot, ki tudja, mikor lehet szükségünk a fűtőértékére. Kezre nincs semmi. Nyugatra egy ajtót kizárva (**LOCKPICKER**) lemehetünk a negyedik szintre. Az itt utunkba akadó köszörny már elejt egy **BLOODSTONE**-t, amit tegyükünk zsebre. Találkozhatunk egy olyan hellyel is, ahol majdnem minden fal tele van kerekkel, és egy pörgő forgat meg. Ha mindegyik kereket lefele állásba helyezük, a forgo/pörgő megszűnik. Ahol az út el van zárva kőekkel, ott használjuk a csákányt, majd keressünk egy szellemet, aki egy kulcsot nyom a kezünkbe. Innen nem messze van egy fogaskerék (**GEAR**). Is a lehető egyszerűbben kerüljünk vissza az első szintre, ott futás a masinához. Illesztjük a fogaskereket a hiányos helyre, nyissuk ki a kis ajtócskát, lapátoljuk be azt az egy darab szenet a kazánba. Csukjuk vissza, és húzzuk meg a kar. Működik!

Menjünk akkor vissza arra a helyre, ahol le szoktunk ugrani a 3. szintre, de most forgassuk a kereket míg egy teleport meg nem jelenik. Hopszi, bele. Ah, ez a második szint.

Egyik helyen furcsa gázzagot lehet érezni, de hogy biztosak legyünk a dologban, miszerint az gáz, löjünk oda a távolból egy tűzlabdát. Bum, a fal berobb. Odabent az 5-ös számú kulcs.

A skoplatós helyen fussunk végig, egy tűzgolyó-vesző lehet a miénk. Hadd szóljunk most arról a helyről, ahova először kerülünk. Mintha mind a négy oldalon fal venne körül, de mind a négy fal csak illúzió. Északra indulván egy veszélyes helyre jutunk, már egy óvatlan lépés is a végünk okozhatja, kettő meg aztán végképp. Van két kar és egy taposó. A karok közül a balt le, a platót pakoljuk meg, és a túldolai ajtó kinyílik. Odabent a láda kifosztását követően nyomjuk be a falon lévő gombot, és hamar bele is halunk. A most megjelenő menüből válasszuk az **EXIT GAME**-et, és akkor írjuk be, hogy **COV RULES**. A reakálás jobb gépeken nem **Bad command or file name**. Ha a **LOAD GAME**-et választjuk, akkor keressünk egy állást a játék elejéről és ugorjunk a leírás letelejére.

Az elzár folyosóból kijutás viszont így történhet: a ládas teremtől 1-2 mezővel nyugatabbról egy cuccot dobunk, ami a falon benyomja a gombot, majd csak a megfelelő állást kell a falon megkeresni (segítség: nem a balt kell lent tartani, hanem...) Egy

másik ládában észak, északrafele irányban megtalálhatjuk a villám-varázslatot. Déltre a négy áfalas mezőtől a négyes számú bányakulcsot szerezhethetjük meg, nyugatra meg egy csillógolyó kulcsot (**SHINY KEY**). Keressük meg azt az ajtót, amit az ötös kulcs nyit (ez is a nyugati ágban), és mögötte egy új feljáró bontakozik ki, amely az egyes szintnek egy új ágába visz. Hamarosan egy táblát olvashatunk, miszerint tegyük le fegyvereinket, de ez csak egy ócska kobold-trükk. Itt a kettes számú bányakulcs megszerzése a feladat, amihez egy lukas és kerekos ágban juthatunk hozzá. Ha megvan, keveredjünk vissza az első szint másik felére, és nyissuk ki a kettes számmal a bezárt kaput. Juhaj, forgassuk a korongot, essünk le a második szintre. Ezen a helyen a platóra tegyükünk valamit, így tovább tudunk zuhanni. A harmadik szinten nagy halálórási arány lesz, tűzgolyó-veszők ajánlottak, vagy nagyon-nagyon sok **MP**. Halomra kell ötni a lebegő kigyókat. Ha megvan, egy újabb (akár egyes erősségű) **fireball** ajánlott a fészkek kiegészítésére (fekete színű lesz). Keressünk egy rejtett gombot, és az így nyílt útton jussunk el olyan közel az északrafele teleporthoz, amennyire csak lehet. Szénerek kifejtése is segíthet a továbbjutásban. Újabb csoport kigyó megfojtása, és keressünk megint egy titkos gombot, hogy a teleportos részhez kerülhessünk. Innen fussunk le a negyedik szintre, ahhoz az ajtóhoz, amit nem tudtunk kinyitni, és két oldalon volt két kulcslyuk. A lentebb lévő...

Ezen a folyosón a friss levegő biztosítása érdekében szabályos időközönként tüzes gömbök suhannak tova. Várjuk ki a megfelelő pillanatot, rohanjunk az ajtóhoz, de vegyük figyelembe, hogy 180U-kal elforgat. Ajtót ki, mi be. Odabent rábukkanhatunk harmadik társunkra, **Paulsonra**, aki éppen iratát rendezi. Vigyorogva csatlakozik, a tetraéder-kulcsát ott ne felejtjük. A cuccal helyre is felfedi, szorlekezzünk fel. **Vaulson** kockáját (**VAULSON'S CUBE**) se felejtjük ott. Már csak ki kell innen jutni, ehhez egy teleportálás mód a leggyorsabb, az odavezető ajtóhoz való kulcs már megvan. Válasszuk az északi gombót, mert a déli a kettes szintre visz, a keleti meg egy mezővel nyugatabbra. Ki az erdőbe, keressük meg **Skócia** kerítését, és használjuk a kockát, mindjárt kényszer.

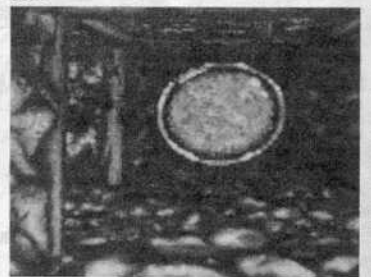
Vidáman fel északra. Az **yyveli** erdőből főleg **Yvelbe** juthatunk el, igaz, azal meg kéne várni egy kicsit, mert ismét kerítések állják utunkat. Itt található az a fehér torony is, ahol az elixirt kell elkészítenünk. Van meg a **Kimmeria Vár**, ahova a hidat **orkot** tömege zárja el, mellesleg le is égették. Onnan nem messze a **Sötét Sereg** elit harcossal (ogrék vagy olyasminek gondolhatták?) dorbózol, ha az ottani nagyobb csapatot leütjük, egy újabb **VAULSON'S CUBE** is új gazdára talál. Má mehetünk is **Yvelbe**.

**Yvelben** érdemes végigkutatni minden egyes házat, ahova be lehet lépni, mert ellenfelek nem jönnek (egyelőre), és pár házban hasznos kacatokat szórhat szét. Egy házat kell csak kulccsal kinyitni, azaz van meg kettő másik bezárt is, de azokhoz nem találtuk a megfelelő kulcsokat. Mindenképpen szerezzük meg a **Dwarvish plate mail**-t és a **Halberd „Widow” S. Sadia**, egy patikus boltja is a városban leledzik, menjünk el hozzá. Ha érdeklődünk nála az anyaföld porról, rögvost oadaaja. Eleg nehéz sumakért diagnosztizálni is tud, sőt, meg is gyógyíthat (csak ahhoz túl drágára tartja, hogy hasznát is vehessük). Még két boltos van itt: egy lüsz/nyilász/nyulász, meg a dagadt **Victor**. **Victornál** kivételesen rulez anyagok vannak, a **GREAT SWORD OF JUSTICE**-t előbb-utóbb mindenképpen be kellene szerezni (425 ezüst).

Az északi soron két másik hasznos intézmény van, az egyik ahol a tanács ülészik. **Geron** is köztük vigad, ám minket nem túl

szívesen üdvözlő, mondván, hogy addig ide ne dugjuk a képünket, míg az elixír nincs meg. A másik hely sokkal érdekesebb. Na, ki fogja kitalálni? Visszatérő motívum mind a **COV** hasábján, mind az **RPKG** nagy tömegében, mind pedig 200 méterenként az utcákban... A kocsmá, kitalálások. Az öreg palit végig lehet halgatni, de mivel sort nem fizet érte, az ötlet megvalósítása fakultatív. Koldus barátunk is itt elmélkedik, hogy vajon miért pont erre adott minket a sora, amikor észra az összekolduit pénz. Kinos helyzetéből úgy menti ki magát, hogy ránszög egy inget, aminek a neve **Cape of Concealment**, és segít elérkezni. Kombinálva a **Shield of Stealth**-tel meg a **Shoes of Silence**-szel biztosan hatásos lehet. A harmadik tag nagyon ismerős, amin odanézőnk, elkezd panaszkodni, hogy abszolút kiszárad az utóbbi két percben, és hogy nem vagyunk-e hajlandóak venni neki egy italt. Majdnem beugrottunk a trükknek...

Itt most csak az anyaföld volt a fontos, el is indulhatunk a **Fehér Toronyhoz**. Lépjünk be...

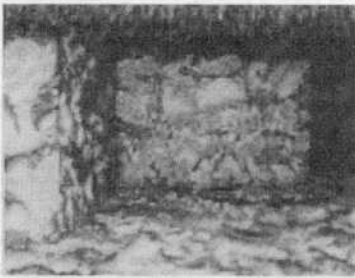


Odabent van egy megjegyzés, miszerint **RING FOR ADMITTANCE**, ami jelentheti azt is, hogy csengess, hogy beengedjenek, meg azt is, hogy gyűrűt a beengedés végett. Esetleg azt is, hogy elgurult a pöttyös labdám. Az utóbbi nem egészen biztos. Az első szinten nem fogunk nagyobb nehézségeket utközni, a **MYSTIC KEY**-s ajtókat **MYSTIC** kulccsal kell nyitni. Ha a keletre nyíló lépcsőkön felkutyagolunk, ott is találunk egyet.

A barna **MYSTIC** kulcs a legdélebbi ilyen zárat nyitja, az attól pár mezővel északra lévő kulcslyukot meg simán ki lehet nyitni a **LOCKPICKER**l. Ettől nem messze van egy másik normál zár, de ehhez mindenképpen kell egy kulcs, amiért fel kell mennünk egészen a harmadik szintre. Van két csoportnyi amazon, akiknek kipusztítása után is csőrén a földön egy-egy új kulcs. Északra van egy rács, ami nem akar kinyitni, pedig a kulcsot beillesztettük a zárba. Vizsgálódjunk egy kicsit az onnan délebbre lévő nyugati falakon... Odabent **Lyle** nevű tolvaj ismerősünk van vasra verve, akire úgy emlékszik **Baccata**, hogy nemrég tiltották ki **Gladstone**-ból lopás miatt. További sorsáról döntösn mindenki maga, mert a következményeket nem tudjuk, ugyanis a játék végére elmentel utam szabadítottuk ki, és sammi kedvünk nem volt emiatt a tag miatt újból küszködni.

Van egy ezüstös **MYSTIC** kulcs, amivel semmire nem jutunk, egy **MYSTIC** zárral egyetemben. A kettő viszont nem illeszkedik, ezért másszunk fel a második szintre, most már a nyugati irányból. A második szinten amolyan küklöpsz-beholder-tyúkra számíthatunk. Klassz a digiti kockodás, ám a pillantásukkal jobb vigyáznunk, igen erős tűzgolyók. Legelőször keressünk olyan termet, ahol a padlónak majdnem minden tagja egyben taposó is. Rohanjunk be, vegyük fel egy északra lévő niche-ből a kulcsot, és rohanjunk vissza. Egy **fireball scroll** is van a déli oldalon. Az íment megszerzett kulccsal menjünk le, és **De Bianca** oltára mar

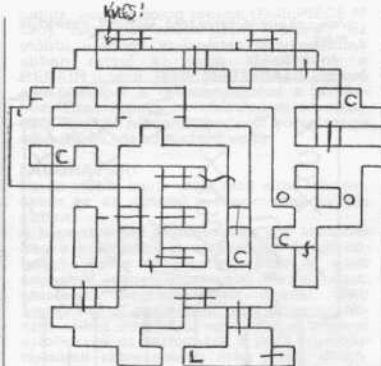
nyitva is áll előtűnt, csakohy FEJ nélküli a mellszobra. Ha nyaka meg valia sem lenne, akkor tényleg egy 100% mellszoborra redukálna...



Vissza a másodikra. Az első szinten belülről zárt ajtókhöz úgy kerülhetünk oda, ha a másodiktól lehuppanunk (azért tényleg jó gyakorlat volt a **WESTWOOD**nak az **EOB**). A legváltozatosabb helyekre abból a teremből juthatunk, ahova **lockpick** útján kerülünk be. A padló tele van likakkal, ha valaki gondolja, akkor most próbálkozhat a leugrással. Az ajtó bezáródott mögöttünk, a szoba másik sarkában meg egy kulcsot lehet érné látni. A következő útvonalon haladva el lehet érné (ugyanis a lyukak egy része csak illúzió): E, K, K, E, E. Ahelyett, hogy visszahoznánk, és bologdon elpazarolnánk a kulcsot, keressünk gombokat a falakon, és nyomogassuk be mindegyiket. Ha már el tudnánk gyalogolni az északkelti sarkába a szobának, tegyük azt, és lám! A fal csak illúzió. Odabent sok madarat szoríthatunk keblünkre, és minden valószínűség szerint meg többet, ha nagyon babrálni akarunk az utunkba kerülő gombokkal. A vermes tereméből a kijutásban **Gravi Tació** nevű barátunk segít. Nyomatékosított felszólítás: **NE HASZNÁLJUK EL A KULCSOT!** Ez volt mondjuk a legszemétebb húzás **Westwood**októl, mert ott egy kinyitandó zár, van egy kulcs, bele is passzol, csakohy késsőbb olyan helyen is szükség lesz erre a kulcsra, ahol máshogyan nem lehet továbbjutni.

A második szinten kb. ennyi volt az érdekes, ideje felélné a harmadikra. Ez lesz az egész játékban a legnehezebb rész, nem csodálánk, ha valaki a berheléshez folyomna. A lehető leggyorsabban kell végigharanni, mert ha leállunk harcolni, akkor biztosan kampec. Az elején mondjuk nem árt egy kicsit tisztogatni, ami nem sokat használ, mégis valami. Keressük meg a legközelebbi szellemeket, csalogassuk őket magunk után, és harcoljunk velük a lépcsőnél amíg tudunk, aztán, ha szorul a kapca, fussunk le a lépcsőn. Néha nem jön be, mert ugye a szellemek a falon is képesek átmenni, mi több, onnan is harcolhatnak. Ezt a lépcsőt jelölő blokkra is érthetjük. Egy dolgot kell mindenképpen megszerezni erről a szintről, a kulcsot. Erről adtunk egy térképet is. A kulcsoshz nyíló ajtót a már említett **MYSTIC** kulccsal nyithatjuk.

Odatelér száguldás közben el ne felejtünk beárni a két vermet, mert leessünk egy minotauruszhoz, ami önmagában nem gond, de amikor újból felmegyünk, és át akarunk rohanni a kulcsoshz, sok-sok szellem fogja az utunkat állni. Az átjutáshoz a tuloldira is kell vetni egy kavicsot. Visszafelé váltázás közben viszont pont kapóra jön a luk, osszünk is le. A minotaurusz lenyomása után useful tárgyak maradnak, meg a szarva. A szarvát használva kijuthatunk a madaras részre. Le az elsőre jó nagy pihenés után a harmadikon szerzett kulcsal kinyithatjuk az idáig zárt ajtót, és lemászhatunk a pincébe.



A **FACE YOUR GREED** arra utal, hogy nem lenne jó a cuccokat zsebre tenni, legalábbis most. Mindegyik tárgyat a megfelelő niche-be helyezve a niche-ek eltűnnek, de mindegyik tárgyat megtalálhatjuk egy nem sokkal távolabban. Az újonan kinyílt járat végén egy **MYSTIC** kulccsal zárt ajtó, amelybe a világoskék kulcs illik. Odabent szellem-anyó ugrik elő hetvenhatedik szoknyája rancából, és egy nagy-nagy ködöt kérdez. Mondjuk meg neki a magunkét, a szobortel már miénk is lett. Vissza az otthárhoz, nyomjuk rá a fejet, dobjuk bele a hozzávalókat, a fej villog, az elixír megvan. Fussunk vissza **Yvelbe**, **Geronhoz**, aki szívesen odaadná az ő kulcsát is, csak előbb vigyük oda **Dawrt**.

**Dawn** felé (a kocsiszhz) indulva felúton abba botlunk, ahonnan indultunk. Elmeséli, hogy rajtukötöttek **orkok**, és ez addig tartott, míg a kocsisba bele nem pusztult. Ajánlatokat tesz, csak hát minden mezei játékos azonnal kitálatja: egy újabb **Scotia**-nak. Tehát **ATTACK**. Persze **Scotia** megint átalakul, most egy sárga hulló formájába. A legegyszerűbb használni az **ACE OF OBLIVION**-t vagy **DOMINION**-t, mert jó erős ellenfél. Most már megduplázott sebességgel rohanunk a kocsiszhz, és valóban, a kocsis haldoklik, a lovat meg már megették. **Dawrt** persze elrabolták.

Puff, akkor vissza **Yvelbe**, a tanácsoshz. **Geron** nagyon cidrizik: a város milíciaja elcsélt, rajtuk a sor, hogy megmentsük **Yvelt**. Odakint a már ismert orék meg a most megismerhető lovagok akadékoskodnak. A lovagok nem túl veszelésesek, de ha sok orék gyűlt össze, hogy fűszert daráljon az orron alá, ne késlekedjünk, használjuk a **Halálavész**öt (amit a **Féher Torony** alagsorában találtunk). Pihenni úgy lehetséges, hogy bemelegünk a házakba. Bizonyos kiló hús ledöglesztése után a város megmenekült. De a tanácsoterm ajtájan egy cedula van csak: valaki ellopta a kulcsát, a tolvaj a **Macskaséta Barlangosza** menekült. **Pompás**, ez a barlangrendszer a kosmánkeresztül érhető el, így a következő utunk oda vezet. Ott le az ajtón, nyomjuk le az orékra és keressünk egy elrejtett gombot.

Odalent pár lovagokon keresztül elérhetünk egy tanácskozótérre. Ez a **Sötét Sereg** főhadiszállása, és éppen megbeszélést tart **Mylek**, a parancsnokuk, meg a kedves, dagi **VICTOR!** Megkérnek minket, hogy csatlakozzunk, persze a program jószívűen dönt helyettünk: nem. Oljuk le **Mykelt**, és a miénk lesz: **Sötét Kesztű** (sok helyen kulcsként funkcionál) **szobor** és **Geron kulcsa**. A szobort tegyük bele egy északra levő niche-be, és kinyílik egy új hely, de az ott továbbvezető ut két kulccsal nyitható. Két kezünk is van egymás mellett, ezeken menjünk tovább. Az északra vivő úton hamarosan kis kislésesekkel találkozhatunk, amik pár pillanat alatt elszívnak minden **MP**-t. Sebezni rajtuk a **SPARK** és a **LIGHT**

**NING** tud. A lejáratot nem érdemes megnezní, mert valójában csak egy feljáró arra az esetre, ha leessenék. Keressünk egy ládat, mert ebben nagyon fontos dolgok vannak: **sárga kulcs**, egy **tekerés** a **MIST OF DOOM**ról, meg pár másik hasznos dolog (amiket azért nem irunk, mert sokszor van olyan, hogy a program véletlenszerűen változtat). Középen egy niche, egy karra és egy felirattal: aktíválé és duplikál. Ahhoz, hogy működjön is, mind a három zapperes ágba kell, hogy legyen egy-egy zapper. Mindenki rájön, hogy melyik fegyvert vagy pincélt érdemes duplikálni (kulcsokat meg ilyenek nem lehet). Innen kijutni egy hosszú hosszú úton lehet, vissza a kétzáras ajtóhoz. Most ismét induljunk el a **KESZTŰ**ös zárhoz, de ezúttal a másik irányba menjünk. Vigyázzunk, mert tele van illúziófalakkal, és jopár csak egyirányú. Egy két kulcsot kell megszerezni, aminek segédével kinyithatunk egy ládat, és felvehetjük azt a kis kulcsot, ami a párja a sárgának.

Visszük ki a két zárat... Meglepő fordulat: valami két trutyifejt idegen veszekszik egymással, és fút-fát ígérgetnek, ha mellettük döntünk, ugyanis egy ősi prófécia jövőelése szerint nekünk kell eldöntönnünk ennek a két népnek a sorsát. A végeredmény ugyanaz, bármelyiket választhatjuk, de valamivel könnyebb lenyomni az emberfejeket. El leszünk teleportálva egy börtönbe, ami már a **Kiméria Vár** része. Egy halom ellenfelet le kell ölni, a következő kulcsokat meg össze kell szedni: aranykulcs (ellenfeleket lenyomva, sok ébenkulcsot is elejtene), **Nathaniel** kulcsa (delebbre, egy északra néző rejtett járatban), gyémánt (egyik ládában). Az egyetlen nehezebb feladat az, amikor a sokafős celláknál vagyunk, a falon van egy kar, egy teremben meg egy láda. Ez a láda sokszor elteleportál, ha hozzáérünk, de ha az ajtót magunkra csukjuk, a kinti kar meg átállítjuk, egy újabb helyre kerülhetünk.

További tennivaló: elmegyünk a legdélynyugatabb sarokba. Itt van egy láda, amit nem változánk, hogy ki tudunk nyitni (nem tartalmaz létfontosságú dolgokat), onnan nem messze meg egy ajtó, mögötje teleportál. A másik lények otthonába visz, akik akadékoskodnak, hogy meg mindig élnek a **Tudákosokból**. Valószínű, hogy mindig is fognak, mert újatarmelődnék. A legjobban, ha most **ATTACK**, Párat le kell nyomni a visszamaradó **Valael kockát** és a **Xeob** kulcsot. A kulccsal menjünk el a középtájt levő celiakomplexumba, ahol volt egy északra néző bezárt ajtó. Emögött rejlik a feljáró **Scotia** varába...

Odatelér vagyunk? OK, ha jön egy szellemlovag, támadjunk, és öljük meg. Nem lehet? Ciki. Tavolról forró tűzgyölkkel intget, közélről meg borotvaes kardjával csapdok. Etfaláni nem nagyon fogjuk, a varázslatok közül is egyedül a **MIST OF DOOM** hat rá valamelyest. Akkor mitévők legyünk? Próbáljuk csak a **VAELAN**'s **CUBE**-ot, ugye, hogy hamar belepustul? A báttas ellenfeleket pedig simán is meg lehet gyilkolászni.



3.szint: Egy nagy körfolyosón állunk. Keletre van egy kloifolós hely, amin túl egy olyan ajtó van, amit mindmáig nem tudtunk kinyitni. A körfolyosó északnyugati sarka felé vigyázni kell, mert bezáródik mögöttünk a fal, és kijárat csak felé van. Egyszer mindenképpen fel kell keresni, menjünk be, nézzünk be a vakágba, ott egy gombot megnyomva megjelenik egy viaszból készült kobraszobor. A kiutat innen már említettük.

Ezekből a szobrokból még össze kell szednünk egy sárkányt, egy humanoid figurát, valamint egy unikornist. Az első szinten keletre van még egy ajtó, amit a bányában használt módszerrel lehet kinyitni (külső ajtó le, belső fel). Odabent egy üvegömb, amiben ki más, mint Dawn duzzog. A gyémántot használva ki is surranhat. Megigéri, hogy azonnal küldi a **gladstone**-i seregeket.

Egyik helyen egy nagy gomb van a falon, amelyet megnyomva egy polcnyi balta veti magát a csapatra. Innen nem messze egy másik gombot benyomva teleportra lelünk, ahova ugorjunk be.

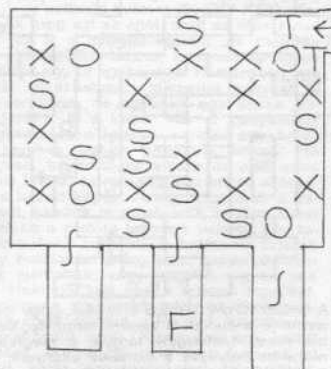
Lesz egy ajtó meg egy vermes hely. Az első vermet úgy lehet bezárni, hogy a falor másik oldalán lévő gombok közül a felsőt benyomjuk. A második verem bezárásához fel kell áldoznunk egy tárgynak. Odabent egy niche meg egy kar lesz, amit beteszünk a niche-be, és érteke is van, átváltja ezüstbe (visszafelé nem megy).



Most nézzük meg az ajtót. Oldalt mindenféle kutyafejek vannak, állítható nyelvekkel. Pár lépéssel arrébb az **Atlasz** el-tűnik, az iránytű észvesszeten forogni kezd. Erről is adunk egy térképet (bár később lehet csinálni róla, ha a 2. szint-ről leessünk). A T betűk teleportot jelentenek, amik attól függően teleportálnak, hogy a nyelvek milyen állásban vannak. Három helyre vihetnek: a mező közepébe, ki az ajtón és le a dungeonbe. Ertelemszerűen köztépre kell vitétni magunkat. Mivel a kombinációk változnak, nem adunk értéket, de nem csak egy megoldása van, hanem kb. 5 (és a 16 lehetségesből így nem is olyan nehéz, csak mentegessünk szorgalmasan).

Odabent az S forgatót jelöl, a karika taposót. Tegyük mind a 4 taposóra valamit, menjünk be a titkos átjárós helyekre. Az egyikben gombokat láthatunk (ha alaposan keressünk). Nyomjuk meg, egy niche nyílik, benne egy viaszszarkány. Ha meg-

van, akkor a felvezető lépcsőt keressük meg.



2.szint: Itt szerezhetjük be az unikornis figurát. Egy zárt ajtót kell hozzá **kilockpickelni**. Az **ADDER kulcs**hoz egy gombot kell benyomni, majd egy platóra tegyünk nehezeket, és északra megjelenik egy gomb, aminek használata már tényleg ezt a kulcsot eredményezi. Errefelé van egy ládában a **WESTWOOD STICK** is. Az északnyugati sarokban ha a kutyányelvet meghúzzuk, kinyílik egy verem, amit csak úgy tudunk becsukni, ha a rébbi lépünk. Ettől nem is olyan messze a **NOIR kulcs**ot vehetjük fel, amit középtájt használhatunk, ahol sok ajtó van (ajtókat nyitnak két folyosó közt). Utána húzzuk meg az ottlévő kutyafej nyelvet, és egy teleport jelenik meg, amibe belelépve felugorhatunk a harmadik szintre. Mivel még egy figura hiányzik, tegyük azt.

3.szint: Ide kell egy **DULL KEY** és egy **GOLDEN KEY**. A délnyugati sarokban van egy hely, ahol a szokásos adakozást kell megcsinálni. Ahova az van írva, hogy **LEAVE WEAPONS HERE**, oda fegyvert kell tenni, ahova **LEAVE ARMORS HERE**, oda páncélt, a **LEAVE JEWELRY**-hez nyakláncot, a **LEAVE MEDICINES**-hez meg gyógyírt. Mi úgy csináltuk, hogy minden mast ledobtunk, csak egy fegyvert és egy mellvert volt minden karakteren, majd bementünk ebbe a terembe, és minden cuccot letettünk. Jutalmunk a **DULL KEY**, amivel siessünk el észak felé, ahol is van egy bezárt láda. A ládat kinyitva egy ezüstkulcs a miénk. Már csak a szobor kéne. Ez a délkeleti sarokban van, ahová akkor nyílik ajtó, ha valamit csinálunk. Oó, már annyira nem is emlékszünk, mi volt az a cselekedet, mert valamikor még zárva volt, aztán következő alkalommal, amikor néztük, már tárva állt. Valószínűleg az innen nem messze lévő gombot kell benyomni, ami előtt egy verem áll. Csak hajtsunk valamit, az a gombot benyomja, majd leesik.

Odabent van a figura, de amint belépünk, a fal bezáródik. Tegyük valamit cserébe a niche-be, és így nyomogassuk

a kis helyiségben elrejtett gombokat. Ha kikerültünk, hamarosan elérhetjük a játék végét. Vissza a másodikra (zuhanással). Van egy rejtett gomb, aminek el kell mennünk a legészakabb járatba, onnan meg délre. Sőt, mellette van egy másik, még rejtettebb gomb is. Nyomjuk meg a kelet felé a délit nyomnak, az lepotyvaszóhoz vezetne. Ezen az új úton két helyre juthatunk el, **Richard király** koporsójához, de itt még zárva áll az ajtó, meg a zárhoz illő kulcsához, ami a koporsóteremtől délre van.

Dobjunk el valamit keleti irányba, mire délre a verem mögött megjelenik egy teleport. Ugorjunk oda. A verem persze csak illúzió volt. Kapjuk fel a kulcsot, és tegyük valamit a niche-be, majd gombot be, hogy a verem eltűnjön. A király ott fekszik. de a varázskoporsó valami szurke rondasággal van bevonva. A kopórt mágiát megtörhetjük, ha a kopórt körül lévő négy alványra megfelelő sorrendben feltesszük a viaszszobrokat. A bal alsó legyen a kobra, aztán (a fény vetődésének sorrendjében) a humanoid, a sárkány és végül az unikornis. A koporsó tisztá. Most a négy sarkára tegyük rá a négy kulcsot, majd a királynak adjuk be a finom elixirt. Tataaaa! Felkel. Egy fejvert kuncsizik, majd odaadja a gyűrűt, aminek segítségével legyőzhetjük **Scotia**-t. Siessünk fel a harmadik szintre, a kettős ajtóhoz. Mielőtt belépünk, illesszük a tárgyilistában lévő **SHARD OF TRUTH**-hoz a **RUBY OF TRUTH**-ot és miénk lesz a **WHOLE TRUTH**. Nyissunk be (használva az ajtót) a **SILVER KEY**-t és a **GOLDEN KEY**-t, oda **Scotia**-hoz, ajtónyitás, duma, csata. Amint átalakulna a hőlgy (kék körvonalak), használjuk a **WHOLE TRUTH**-ot, így valódi formájában kénytelen szembeállni velünk. Erre sem hat ugyan a **WESTWOOD STICK** különleges képessége, de legalább le lehet nyomni.

Halálakor egy nagyot átkozódik: „Nem menekültök meg a bosszúnk elől!” Vajon ki lehet a másik? Az majd a következő részben, de addig is egy kis utalás a végén: a förtelmes **Dracule** bajjóslatú arca...



Egy nagy bocsanatot a szokatlanul tomor és száraz írásért, csak tudjátok, nem akartunk ebből is éves sorozatot csinálni. Reméljük, segített a nem túl részletes leírás abban, hogy magatokénak érezteket a győzelmet!

• HáPi

# EXODUS

Nem hisszük, hogy a **DEMONWARE** név említésére emberek százai ugrálnának fel lelkendezve, mivel ez a csapat is azok közé a group-ok közé tartozik, akik leginkább a budget kategóriában dobálják meg prógyk-kal a nagydémóit. Ez az alkotás azonban meghazudtolja saját kategóri-

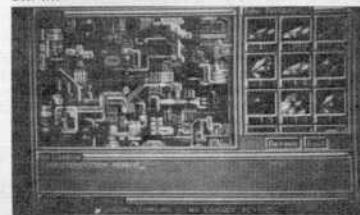
áját: ha értékelnünk kellene azt mondanánk rá, mint **Laci** - akinek közudottan jók a fogai: **SZUPER!** (Akinek még nem esett le: egy **Blend-Ah-med** nevű paszétáról volt szó...) A kerettörténet olyannyira farszós, hogy nem is lopjuk itt a helyet az infok elől: úgyhogy akár kezdetjük is.

Egy kis töltés után a főképernyő táru csodálkozó szemek elé. Mielőtt azonban vadul ugrálnánk a menüpontok között, nem árt itt sem körbenézni. A bal felső sarokban a **LOCATED OBJECT** felirat alatti ablakban tekinthetjük meg az apahajónkat, illetve az e körül keringő izeket. Iztéken egyébként azokat az **Alien** (légező) lényeket értjük, amik meg szokták látogatni a hajót. Ha például most ráclickelünk a mozgó micsodára, megtudhatjuk, hogy néhány meteoritól van szó. Ezeknek a dolgoknak a képtől egyébként meg is nézhetjük: elég ehhez a jobb-



alatt lévő **ALIEN OBJECTS** ablakra nyomni egy jobb clicket, ezt követően pedig egy bal A „micsodák” ismertetése az **INFO WINDOW** ablakban történik, illetve ha beszélgetünk valakivel az is itt íródik ki.

A képernyő alján lévő keskeny csíkban (**IMPORTANT MESSAGE**) a fontosabb üzenetek landolnak majd, például ha sikerre feleltünk a labort, az is itt íródik ki!



#### PILOTS

A pilótákat végezhetünk különböző műveleteket. Itt is van **INFO WINDOW**, de ez most az aktuális pilóta adatait tartalmazza (név, súly, magasság, stb...). Az **AVAILABLE PILOTS** ablakban egy csomó függőleges vonalat láthatunk: ezek a pilóták. Bármelyikre ráclikelve megjelenik a **PILOT** felirat alatt az aktuális humanoid arcképe. Ha ez kék, akkor az illető még a **Zanussi** hibernátorában fekszik, ha nem kék, akkor ő az aktuális. Egyszerre csak egy manust alkalmazhatunk, tehát ne is próbáljuk az egész bandát föléleszteni! (Ja, vannak nők is közöttük, de CoVboy megnyugtatósára közüljük, hogy egyik sem a *Libresse-lady*.) **(Há-há — CoVboy)**.

Mielőtt fölélesztenék egy ípsét, rendelünk kell neki egy előre rögzített tulajdonságot, amit a **TAPE WINDOW** ablakban lévő vonalakból választhatunk.

#### Ezek pedig következnek:

**Aggression** — milyen minőségű harcoss legyen; **Pilot** — ugyanez, csak pilótával; **Aggression** — forrófejűség értékének beállítása; **Imprv.** — rögtönzési képesség (reflex, vagy lysesmi); **Courage** — bátorság; **Average** — átlag (ezt vegyük figyelembe leginkább); **Thaw** — ezzel tudjuk a kiválasztott ípsét fölölvasztani. Az olvasztás után egy csomó adat megjelenik az adott pilótáról az **INFO WINDOW**-ban. **Freeze** — meggondoljuk magunkat, a manus **(OH SORRY!!!!)** vagy a **nóci** mehet vissza a hűtőbe... **Exit** — fogalmunk sincs...

Ennek a képernyőnek az alján láthatunk még három ablakot, ezek pedig a következők:

**Intelligence** — Kamikaze pilótánk IQ-ja; **Tape Data** — A fentiekbe leírt tulajdonságok grafikus ábrázolása;

**Result** — Eredmény *(Ha egy jobban tetszik vehetitek át)*.

Mint már említettük: egyszerre csak egy csavát, vagy csajszit olvashatunk fel. KI-VEVE ha már több űrhajót gyártottunk (ezekről később!)

#### ENGINE

Híjjijnye Carrambal Belépve ide akkora kavarodást láthatunk, mint délelőtti 11h-kor az Oktogonon. A személyiás elkerülése végett érdemes gyorsan elvezetni a javításokat a motorban, mer' különben eléggé megcsappan szemünk egészségi állapota.

Bármelyik izgó-mozgó alkatrészre ráclikelve infokat kaphatunk róla. Ekkor meg-

tudjuk, hogy a dolog robizik *(THIS PIECE IS OK!)*, vagy elsztródot *(DONT WORK)*. Ez utóbbi esetben szükséges ténykedésünk abban mer' ki, hogy rákattintunk a **REPAIR** ikonra. **RAW MATERIALS** címszó alatt láthatjuk a nyersanyagokat a javításhoz. Ezek hiánya természetesen az alkatrészek további hibás működését vonja maga után (húúú, de szakszerű volt).

#### LABORATORY

Ha az előbbi kavarodást még lehet fokozni, akkor ez az almenü a maximumot nyújtja ebben.

A képernyő bal oldali részén egy táblázatban a különböző nyersanyagok képét láthatjuk, illetve minden kép alatt az adott anyagból rendelkezésre álló mennyiséget. Mindenki megnyugodhat: sokkal több anyag van a game-ben, mint amennyi látszik: ehhez elég ha az egér jobb gombjával scrollozzuk az oszlopokat. A játék folyamán raadásul szerezhetünk meg újabb dolgokat, amik a most éppen üresen lévő helyekre fognak bekerülni.

#### Lassuk hát jelenleg miből élünk:

1 ton Oil = Olaj (not Júing)  
Anti-Matter = Ellenanyag  
Bar of Gold = Aranysáv  
Bar of Iron = Vas  
Black P. Fight = Űrhajó  
Block of Granite = Gránitdarab  
Blue G. Fight = Űrhajó  
Bottle of Air = Egy üveg levegő  
Camouflage = Mecha  
Alcázóberendezés  
Carbon = Szén  
Computer = (Ha elakadtál írj!)  
Copper = Vörösréz  
Crystal Alloy = Kristályötvözet  
Diamond = Gyémánt  
Drone = Zümmögő (l. Tipp)  
Dynamite = Dinamit  
Energy Changer = Energia-átalakító  
Frequency Changer = Frek. Váltó  
Grey Laser = Szürke lézer  
H. C. S. Battery = Elem  
Impulse Sys. = Indítórendszer  
Metal Alloy = Fémötvözet  
Mine = Akna  
Plutonium = Plutónium  
Protection Shield = Védelmi pajzs  
Reactor = Reaktor  
Red A. Fight = Űrhajó  
Ruby = Rubinkő  
Sensor = Érzékelő  
Silicon = ??????????????  
Standard Missile = Rakéta  
Steel = Acél  
Synth. Material = Mesterséges Anyag  
Uranium = Uránium

Ahhoz, hogy valamilyen kocktét keverjünk, először ki kell választanunk az elegy résztvevőit: röviden először clickeljünk valame-lyik nyersanyagra, ezután a jobb felső sarokban lévő három üres ablak egyikére. Ha ez megvan pakoljuk ide a kocktét többi résztvevőjét, majd clickeljünk a **REACTION** ikonra. A „közösülés” megtörténik, a kottvasztás eredményét az **INFO WINDOW** ablakban olvashatjuk le.

Ha valami értelmeset is akarunk csinálni, akkor a **PRODUCTS** menüt használjuk, ha már sikerült valamit összehozni (lásd **PRODUCTS**), ime egy példa: **PLUTONIUM+COPPER+1 TON OIL = MEGALAUGH (from Pinball Fantasies)** — hihihi...

#### PRODUCTS

A képernyő bal felső részén lévő ablakban (**RAW MATERIALS**) a rendelkezésre álló nyersanyagokat láthatjuk, az ettől jobbra lévő helyen (**PRODUCTS**) pedig azt, hogy egyelőre mit lehet előállítani ezekből a híres nyersanyagokból.

A képernyő bal felének alján a **COMPONENTS** ablakban pedig szemrevételezhetjük, hogy az előállítható anyagok,

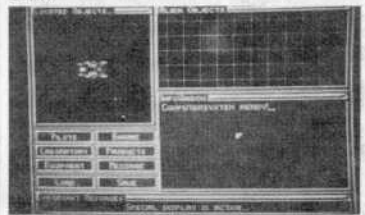
gépek, fegyverek legyártásához mi szükséges (világos nem?!). Például, ha (számító-gépet (computer) akarunk csinálni, clickeljünk a computer rajzára, ekkor alul megjelennek az összetevői.

Ezután lépünk ki ebből az almenüből és menjünk be a **LABORATORY**-ba, majd kotyvaszunk össze a computer összetevőit és léptessük őket reakcióba. Ha ez megvan menjünk vissza a **PRODUCTS** menübe és nyomjunk egy bal clicket a **PRODUCE** ikonra. A computer így elkészül, tessék boldognak lenni vele. **FIGYELEM!** A **PRODUCE** ikonra csak akkor clickeljünk, ha a laborban már reakcióba léptettük az anyagokat az adott recept szerint.

#### EQUIPMENT

Na itt aztán a készítőknél sikerült maximálisan túlbonyolítani a dolgot: majd fél órát szenvedtünk, mire kilőtűk azt a nyomorult űrhajónkat, de azért megpróbáljuk leírni, hogy hogyan azertűt.

Első dolgunk az legyen, hogy válasszuk ki a megfelelő űrhajót (**ADD BLUE.**, **ADD RED.**, **ADD. BLACK.**), amivel rendelkezünk.



#### Azutan hajrá:

**SUB. SHIP** — Indítás törlése (csak ha nincs bent pilóta)

**EQUIP** — Felül megjelenik a fegyverkép-ernyő, kiválaszthatjuk, hogy mit pakolunk fel a derék madárra!

**REPAIR** — Szerintünk javítás, de mi még nem nagyon használtuk.

**START** — Mielőtt távoznánk a FŐKÉPERNYŐN ki kell jelölnünk a célpontunkat (legyen ez mondjuk most a meteorit-mező, ezután clickeljünk az űrhajó rajzára, mire a gép betölt egy rajtot arról — a továbbiakban ezt nevezzük nagy rajznak — az objektumról amit kiválasztottunk. Clickeljünk rá! Így a pilóta beszáll a gépbe (újabb clickre pedig elhagyja az űrhajót). Ezután a kis rajza nyomjunk rá a jobb egér gombbal (ilyenkor a szerkezet készen áll az apahajó elhagyására), majd végül kattintsunk a **START** ikonra.

#### KINT A (Z)ŰRBEN

Egy kis lemezcsen után megjelenik egy csomó kis ablak a képernyőn, illetve egyikét ikon. Ablakokból két fajta van:

**GENERAL VIEW** — Az űrhajó(k) helyzetét jelzi az apahajóhoz viszonyítva.

**TOBBI WINDOW** — Az egyes űrhajók helyzete.

#### Valamit még az ikonokról:

**FIGHT** — Küzdelem (automatikusan elkezdí lóni az ellenfelet).

**WAIT** — Várnak (tapsra!). Sok értelme nincsen, legfeljebb arra használjuk, hogy a gépeink (mert sajnos a pilótáink ilyen szempontból elég birkák) ne menjenek egymáshoz. Utközet után ajánlatos az összes gépet leállítani, mielőtt kaszkádörkődni kezdenének.

**RETURN** — Vissza az apucira.

**HELPS** — Segítség (hogy mirek?).

**ALL** — Ez mindégység ikonra vonatkozik. Ha például a **RETURN**-re clickeljünk, akkor csak az aktuális űrhajó fog visszatérni, ha viszont a **RETURN** mellett **ALL**-ra, akkor az összes.





A karakter osztályának kiválasztása nagyobb feladat, mint hinnénk. Gondoljunk csak rá: ha nem papot választunk, nagy valószínűséggel sok kaját és időt fogunk elpazarolni alvása, az élőholtak sokkal veszélyesebbek lesznek. Ha nem magüst vagy bardot, akkor hogy fogjuk beazonosítani a tárgyakat a SCRYING GLASS nélkül? Ha meg nem harcos, akkor elveszítjük a legnagyobb lehetőséget, a könnyű meszárlást. Meg kell mondani, a fő úterő a harcosok kezében maradt, a tolvajok pedig továbbra is abszolút használhatatlanok a többihez viszonyítva. Egy már kiesett. A bard szerepeket tud varázsolni, meg egész jó pánccéja és fegyvere is lehet, néhány hangszer társaságában kellemes meglepetéseket okozhat a szemberohano szörnyűségeknek. De tolvajképességei meg senkit sem érdekelnek, és így sem lesz belőle igazi harcos, túl magas a THACO, nem elég az erő, amíg 18 fölé nem megy. Akkor nezzük a varázslót. Jó pont, hogy ők 5. szinten indulnak, és ezzel az SS! is rátapintott a lényegre, hogy hiába van egy, esetleg kétfő MAGIC MISSILE-ünk, ha jön ötvenkilenc ork. De mindjárt rátapintunk a másik lényegre: magasabb szinten sem leszünk bebiztosítva. Még jó, hogy BEHOLDER nem jön a DH-ben... Puff, odaállna a 20. szintű magus pl. a DAGGER +4-evel, és nekállhat ledarálni azt a min. 40-50 HPI. Hétféhe. Azért jön elég hasonlóan kellemetlen szörny, pl. a szeretett UNDEAD BEAST. En-

nel is jobb feladni, ha nincs WAND OF SMITHING +3. A pap sajnos egyszerre két fegyvert nem forgathat, varázslatai legtöbbször meg elmehet akartottnak. Aká a lehető leghamarabb akar tenni a programon, így annak egy harcos-magüst ajánlhatnánk (a magus részt leginkább csak az IMPROVED IDENTIFY miatt), ám azoknak, akik szeretnek egy kicsit több időt beelőlni a dungeon-ökbe, a többi sem árthat meg, ha idővel kvárja. Az egész játék folyamán a varázstárgyakat is a karakternek megfelelően kapjuk, és minél jobban koncentrártunk egy osztályra a választáskor, annál kiválóbb anyagok közül válogathatunk a varázstárgyak közül. Varázstudóknak megjegyzés, hogy mind a papi, mind a varázslói varázslatok hetedik szintig vannak, ami egy kicsit kiszűrés a magusokkal, de segíthet, hogy kilenccedik szintig scrollok azért találhatók, csak nem lehet beírni a varázskönyvbe. Paladineknak pedig egy nagyon rossz hír: nincs benne HOLY AVENGER.

Fajok tekintetében sokat segít a választásban az osztály meghatározása, azonkívül örömhír: minden jel szerint nincs szintkorlátos! Gyors kezdés esetében óvakodjunk a fél és hasonló törzseretelőtől. A DUNGEON-szerkesztés titkaiba tekintethetünk, ha a már ismerős scannet kép alatt egy CUSTOM-re kattantunk. Két oszlop áll rendelkezésünkre, a DUNGEON GENERATION és a GAME ENVIROMENT. Szép sorjában, melyik mire is jó:

- **DUNGEON DEPTH:** egyértelmű, a lezúdzendő dungeon mélysége, és egyben a fő meghatározója játéknak. Mi összesen (nem egy játékban) végigszenvetünk vagy 40 level-t, túl sok különbséget a játék jellegéből fakadóan csak a szörnyek erőssége okozott. A huszonöt szinten játéknak egyáltalán nem lesznek hatalmasabb szörnyek a vége felé. Mindössze XP miatt éri meg lemenni a 25. emelet mélységre.
- **MONSTER AMOUNT:** A szinten lévő szörnyek számát adja meg, az EOB részben kb. a maxon lehetett mindig.

- **TREASURE AMOUNT:** Valami, amit nem érdekes HI alá tenni. Érdekes dolgoknak lehetünk tanúi. Velünk például a következők történtek. Eppen beléptünk a dungeon első szintjére, amikor mi akadt a kezünkbe: egy ROBE OF THE ARCHMAGI (főmagusok köpenye, aki nem ismeri, az kezdeni el csodálkozik és hűledezni). Pár lépéssel arébb egy-két könyv, ami tulajdonosságunkat növelte. A második szinten egy Titánkalapács. A huszonötödik szinten pedig már egész normális gyűjteményre tettünk szert, és pár felesleges dolgotól meg is kellett szabadulnunk: volt hat tűztorlaszó-készítű, negy üggyesség készítűje, három Titánkalapács, két WAND OF SMITHING, egy ELVEN CHAIN MAIL +3, RING OF REGENERATION, IOUN kavicsok, stb.
- **FOOD AVAILABILITY:** Mennyi kaja lesz elrejtve az egyes szinteken, a másik oszlop FOOD CONSUMPTION részével nem árt összehangban lennie.
- **ILLUSIONARY WALLS:** illúziófalak, amiket nem fogunk túl nagy valószínűséggel megtalálni. Sokat ebből sem érdemes tenni, mert hamar unalmassá válik.
- **KEY FREQUENCY:** A másik unalom. Túl egyszerű megtalálni az egyes kulcsokat, és ha magasra állítjuk, akkor csak a klassz varázstárgyaktól szedjük el az időt, meg az aftók keresésével. Csak gyorsabb, de nem nehezebb lesz a játék, ha LO-n van.
- **PITS FREQ:** A lyukas padlók gyakorisága, GRAPPLING HOOKK és pehelyéssel csak időpazarlás, anélkül boszszantó.
- **MAGIC TRAPS:** A már megszokott MAGIC MISSILE-t, FIREBALL, LIGHTNING BOLT-ot és tsait kópókód fejek, amelyek varázslatai az ellenfélre is hatnak.
- **HINTS:** Valamikor előttünk ez egy bentlakásos gimnázium volt maguslányok számára, akik rendszeren vezették a kis titkos naplójukat. Egy lányka írása fent is maradt, de halistennek a malac részeket már rég széthordták az ork hordák, így maradt az unalmas, de hasznos bejegyzések tömege varázstárgyakról és szörnyekről. Egyszerűbb (XP szempontjából jobb), ha inkább a HACK RES-ben olvassuk el. Ott sorba is vannak rakva az egyes feccik.
- **MAGICAL ZONES:** Ez is ismerős kell, hogy legyen, pár újabbfajta hatással. Az történik, hogy egyes helyeken meglepő események lehetnek tanúi: lelassulunk, míg az ellenfél persze nem tesz ilyet, nem műkszik a mágia, minden lépés fáj, fagy az erőnk, és a legrosszabb: fagy az XP. Néha ad elég izgit.
- **WATER LEVEL:** Sok magyarázat nem szükséges, víz alatti legzézt lehetővé tevő varázstárgy és varázslat van elég. Még jó, hogy kihagyták a megismert csapókat és vízaromokat...
- **MULTI-LEVEL PUZZLE:** A puzzle alatt annyit kell érteni, hogy többi szinten keresztül sem árt cipelni a kulcsokat.



Dungeon	Generation	Game Environment
<input type="checkbox"/> Dungeon Depth	<input type="checkbox"/> Food Availability	<input type="checkbox"/> Monster Difficulty
<input type="checkbox"/> Monster Amount	<input type="checkbox"/> Treasure Amount	<input type="checkbox"/> Treasure Power
<input type="checkbox"/> Treasure Amount	<input type="checkbox"/> Key Frequency	<input type="checkbox"/> Magic Traps
<input type="checkbox"/> Key Frequency	<input type="checkbox"/> Illusory Walls	<input type="checkbox"/> Magic Zones
<input type="checkbox"/> Illusory Walls	<input type="checkbox"/> Monster Amount	<input type="checkbox"/> Water Level
<input type="checkbox"/> Magic Traps	<input type="checkbox"/> Treasure Amount	<input type="checkbox"/> Multi-Level Puzzle
<input type="checkbox"/> Treasure Power	<input type="checkbox"/> Key Frequency	<input type="checkbox"/> Food Availability
<input type="checkbox"/> Magic Traps	<input type="checkbox"/> Illusory Walls	<input type="checkbox"/> Treasure Power
<input type="checkbox"/> Magic Zones	<input type="checkbox"/> Monster Amount	<input type="checkbox"/> Treasure Amount
<input type="checkbox"/> Water Level	<input type="checkbox"/> Treasure Amount	<input type="checkbox"/> Treasure Power
<input type="checkbox"/> Multi-Level Puzzle	<input type="checkbox"/> Key Frequency	<input type="checkbox"/> Magic Traps

- **ENCOUNTER UNDEAD:** Sok érdekes dolog elveszne, ha ki lenne kapcsolva. A következő élőholtakkal találkozhatunk: GHOUL (ami egy olyan fajta, aki nem tanulta meg eléggé, hogy bénítására az elfek immunisak), SHADOW, SHADE

**WIZARD, WARRIOR, WRAITH, MUMMY, WIGHT, SPECTRE, GHOST, WARRIOR, LICH, UNDEAD BEAST, WATCH GHOST.**

- **FOOD CONSUMPTION:** A karakter éhségének mértéke.
- **MONSTER DIFFICULTY:** A szörnyek HP-ja. Nagyon nagy hatással van az értük kapott XP-re is.
- **MAGIC POWER:** A magia erőssége alatt azt kell érteni, hogy Hl fokozata egy mező LIGHTNING BOLT is leszedhető akár 100 HP-t is, és nemcsak az állományról, hanem rólmuk is, legyen a kilövő alkalmatlanság egy pálca, csapda, vagy egy szörny.
- **POISON STRENGTH:** A mérég erőssége, azaz mennyit szed le meghatározott időközönként, ugyanúgy hatással van az ellenfelekre is. A baj az, hogy áldásos hatását a szörnyike nem tudja kivárni, míg mi ráerünk.
- **CHARACTER DEATH REAL:** Ha most túl szigorúak lennénk, azt mondanánk csak róla, hogy nézd meg a kézikönyvben, de addig is mindig tartsd ON állásban. Csak hogy mi mindig is az olvasók érdekeit igyekeztünk követni, ezért elmondjuk, hogy milyen jól mulattunk magunkon, amikor kipróbáltuk ON állásban, és úgy a dungeon nyolcadik szintjén meghaltunk. Oh, seba, gondoltuk, és már indultunk is a RESTORE-hoz. Hmm, hmm. A következő pár percben a ház ablakait fénytőlű sikolyok szaggatták, a vakolat leomlott, mert az a meglepetés ért minket, hogy a jószívű masina szépen **letörte minden egyes kimentett állásunkat, majd felülírta, hogy visszaállítsa egy fikarcnyi esély se legyen.** Megoldható a probléma úgy, hogy nagyon rossz helyzetek esetében rögtön visszatöltsünk, nem várjuk meg a halált, és időnként a SAVEGAME könyvtár nagy részét archiváljuk. Így nagyobb az esély a sikerre.
- **ENEMY SPELLS:** Ha kikapszoljuk, a játék nagyon leegyszerűsödik, szupereffektív a MAGIC POWER HI-jal.



Felhívniánk a figyelmet arra, hogy minden beállításnak van szerepe, és talán nem csak a generálásban, hanem az egyes szörnyekért kiutalt XP-ben is. Az XPk értéke széles, kb. 10 és 160 százalék között mozoghat az MC-okban javasolt értékhez viszonyítva. Legfőképpen a MONSTER DIFF. a döntő. Tessék csak belegendolni, hogy mi kb. 1.2 millió XP-t kerestünk 25 szinten keresztül csak szörnyezéssel, de a kiérdemelt XPnek csak egytizedét vághattuk zsebre. Legnehezebb fokozatban ez akár 20 milliót is megérthetett volna. Ez egy 64. szintű mágus lehetne, ha menne hűs fölé...

A játék elkezdéséhez már elég segítséget adtunk, de az elindulás után is találhatunk valamit. Nézzük a játék újdonságait, amik homályosak lehetnek az EOB-ben edzettek számára is.

Ilyen a karakterre pakoltuk kockák közül az a három, amely a fej felett helyezkedik el. Idővel találhatunk ún. **IOUN kavicsokat**, amelyek közül a szürken kívül mindyegiket érdemes jól megvizsgálni, mert sok előnyös magia lett belejüknyomva. A szürke azért nem használható, mert megalkotásakor a PERMANENCY-hez nem megfelelő

mínőségű elemet használtak (tudjátok, az a dobolós tehen, aki néha kakazik is!), és a dungeonben ki szeretné kivenni a zseblámpájából a telepet? A többi viszont igen hasznos, és nem kell megijedni, ha időnként hűségeen tesz egy tisztelőtört a koponyánk körül, ez a dolga VAN, amelyik kevésbé tartós, ilyenek a varázslatszívó drázkék, a kisebbek és a nagyobbak is. Bizonyos szintnyi magia után OVERLOAD felirat villogása közben elkezd füstölni. A többi viszont maradvánian segít, mondjuk nem kell többé kajálni (ez a legolcsóbb, és alkoholt azért lehet mellette inni, azt nem szűtyöli el). A tulajdonságokat növelő példányok kivételesen nem emelnek semmit 18 fölé. Ejszünk akkor pár szót az arra érdemes új vagy módosított varázstárgyairól. Ha egy szimpla osztályú karakterrel indulsz, jó esély lehet arra, hogy egy teljes névvel ellátott ruha-garnitúra birtokosává váljunk. Meggrészlél pár ember ithagya fereselését, és jótékonyági cédóból egy darab gatyában zúvotok. Mindegyikük a saját osztálya számára nagyon is előnyös képességekkel rendelkezik, pl. *Ghreu tolva* volt, *Myrth főpaplakatos*, *Ravenna* nőstény varázsló, stb. A teljes grabancszétel egyes tagjai lehet, hogy nem kifejezetten a bűsték a témában, ám ki a megmondhatója, hogy rossz izlésű volt az említett személyeknek. Fő a harmónia. Nincs izlésebb, mint *Ravenna* zöld színű **halosikpája** mellé, ami titokban eggyel növeli az intellektuális képességeket is, *Ravenna* díszes **Gyorsaság Botja**. Egyébként *Ghreu* túl hasznos a tolvajok számára ahhoz, hogy szó nélkül elmenjünk a legkülső tárgy mellett, ami olyan zárnyitó szerkő, hogy megszerűsíti esetén automatikusan becsomagolja magát, megveszi a bélyeget, és felkeresi a legközelebbi postát, ahonnan feladja a csomagot a legközelebbi zárnyitójavító szaküzletbe. Egy másik fontos tárgyat már említettünk, nevében nevezze a **SCRYING GLASS** (vagy ahogyan először kézbévéve találkoztunk vele, a **”turcsa tükör”**), aminek szerepe a mindig is feledhetetlen **93/94-es Evkönyven** lefutott **EOB III** leírásban csak halványan mellőbeszélésekkel utaltunk, kifejezetten azzal a cézzalatt, hogy megbecsült olvasótoimegeinket kétségeken hagyjuk funkcióját illetően, ami nem is volt véletlen, tudniillik pontos szerepének ismerete kiesett akkori érdeklődésünk fő mezőjéből, ám az az idő forlása nem hagyta változatlanul ezt az ítm-térmet sem, megvilágosítván elémeket az univerzális jóakarát gyökerének kutatásában játszott pótolhatatlan szerepéről, konkrétulva a dolgot, a felhasználható tárgy-erőforrások optimalisabb kihasználását lehetővé tevő elengedhetetlen információk közkincsévé tette (42 – Bryan). Szóval beazonosítja, amit kell. Vannak a már ismerős pálcák közül is újdonságok ilyen a **MUNDANE WAND**, ami a **CREATE NEST 3.** szintű papi varázslat (állati szféra, azon belül a madár szektor csuri cikkelye) legfontosabb materiális komponense. A **HASTEN FOE** a **HINDER FOE** inverze, és annyit is el lehet róla mondani, hogy káros az egészségre. A módosított tárgyak közül csak kettőről szólnánk, az egyik a **Titánkalapács (TITAN'S MAUL)**, amit csak hajgálálni lehet, kézben használni nem (valamennyire meg is lehet érteni, hiszen a normál használatához a nagy erőn kívül a G méret is szükséges), a másik meg a **főmágusok köpenye (ROBE OF THE ARCHMAGI)**. Ezt felvéve a varázsló karakter abba a kínos szituációba kerülhet, hogy a szabása ugyan elsőrendű, de sajnos csak épp varázsolni nem lehet benne. Ennek ellenére minden bizonnyal főmágusoknál CSAK ezt illik viselni. A színtekről nem érdemes mást mondani, mint hogy egy szinten két fajta szörny van, plusz egy, amelyiket nevezhetnénk főszörnynek is. Az elsőkön **goblinok**, **orkok** és **hobgoblinok** közül kettő rogatja az arra érdemeseket, legjobb sokkal rátermettebb

és változatosabb fajttakkal is összehadhat a bajszunk. Előfordulhat, hogy a főszörny gyengébb, mint a szinttől többi figurája, és hogy ugyanaz a figura jóval lejjebb lévő szinteken is fíckándozik. A legutolsó szinten is csak ugyanez van, de a főfőfőfőellen a következő három közül az egyik: **BLUE DRAGON, ELEMENTAL LORD, TANARI** – **BALOR**. A többi szörnyek közül a legveszélyesebbek a **DEATH KNIGHT**-ok és a **LICH**-ek lehetnek, bár van, akinek az **UNDEAD BEAST**-ok sem fognak túlságosan tetszeni (hell, *Harr Dalmar!*). Utóljára a tipp: ha az ajtó a felistelenek sem akar kinyitni, nagy izmuk előnyben. Az idégi fűhéreg játéktechnikát ne felejtsetek: ússz éss fűs. Szubjektív véleményünk, hogy a fegyverösszeállításban nekünk a legjobban két **WAND OF SMITING** jött ki, és ideges lett a **kéksarkány**. Hosszúkidort és rövidkidort egyszerűre a fene tudja, hogy miért, de nem használhatunk, mellesleg azokból a legjobban, amit a már említett x szintnyi játéku után találtunk, egy +3-as rövidkidort volt Páncélból sima harcoknál és papoknak a **DRAGONSKIN ARMOR** +2 számít non-pluszultárnak, a többieknek mind az **ELVEN CHAIN MAIL** +3. A legjobb sisak egy +3-as volt, a legjobb karperec szintén. Gyűrűkből, ha van, a regenerálósat mindenképp viseljék legalább pihenéskor, nem papok számára a másik ujjra meg áldásként jöhet egy **XY Pecsétgyűrűje**, ami korlátozott számú papi varázsképségre ad lehetőséget, fetteve, hogy szent szimbómmal is rendelkezünk. Egyes varázsművelés és erősítő előhottak kedvéért felpróbálhatjuk a **SUSTAIN STRENGTH**-et is. A pajzs csak helypazarlás a második fegyver vagy a varázskönyv/szimbólum elől. Megjegyzésnek annyit mondanánk, hogy sokan elkészerülnék a második szintre lépést megelőző pillanatokban, ugyanis egy kódot kérdez: Az úgy nem súlyos, megijedni nem kell. Jópár DOC-CHECK kérdésre kipróbáltuk, hogy mi lenne, ha megpróbálnánk kitálatni a megoldást. Elsőre bejött. Annak, aki esetleg nem annyira ismerős a kérdézet témakban, ajánljuk a csodálós **HACKERS** file-t, mert az egyik legolvasmányosabb file, benne vannak, persze tömörítés, védés nélkül a kérdések, és rájuk a megoldások. Mit érdekel az a bűnös: **GENERATING CHAR: ATTRIBUTES CHARACTER BASICS: INHABIT CLASSES: CHARACTERS ALIGNMENTS: FICTIONAL ABILITY SCORES: SUMMARY RACIAL ADVANTAGES: WANDERING AFTER SELECTING: SELECTED CRASH COURSE IN SPELLCASTING: EVIL EXAMINE CHAR: APPEARS READY AN ITEM: MOVE PRAY FOR SPELLS: EXAMINE SHOW NUMBERS: COMMAND DUNGEON DEPTH: ENDURE ENEMY SPELLS: SHADOWS DAMAGE: LOSS GO ON: FAILS XILL: BRAUNY COCKATRICE: INFAMOUS GOBLIN: GREED GOLEM, FLESH: HUMANOID OTYUGH: GULGUTHRA WATCH GHOST: SOMETIMES** (csak a szavakra figyeljünk, a számok nem jelentenek semmit, a szokásos módon csak jjesztgetnek. Köszönet jár **Szigetvári Zsuzs** felolvasónknak of Maroshegy). Ha valaki megnézné a lekasabott szörnyekinek számának listáját, mindjárt eszébe fog jutni, hogy ez egy SZEREPjáték, s nem mondjuk a **DOOM**. Elégedettek lehetnek odaát, jól meg sikerült alkotni a stuffot, az, hogy a DUNGEON járhatóan lenne (értsd: nincs meg a lejárt), ritka. Az 'F1'-gyel meg lassú 386-son is elmehet a móka, így mi is befűjezzük az írást, és pontot teszünk az egész **SSI/EOB** dungeon végére. **PONT!!!!!!**

● HáPi

**Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:**

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

**Kereskedelmi jellegű hirdetések**

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám; írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetőket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetés nem közzélre, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai után történő kereskedelmi tevékenység 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 belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)**

**Egyéb szolgáltatások:**

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

**64 software**

- C64 lemez, kazetta olcsón eladó. Listát küldök! **Botos Zsolt**, Vasad, Bem út 12, 2211
- 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kázin. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u. 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481
- C64-en kazettán utantöltés és egyrészes programok csereiek. Listát körek és küldök. Címem: **Hartwig András**, Vép, Rákóczi u.139. 9751.

C64 lemezek! Színvonalas, válogatott szuperprogramok eladók! Válaszbortékt listát (bővülő). Precíziós! **Magyar Csaba** of **TURBO BYTE SOFT**, Dicsőszent, Dózsa György út 93. 2643.

- C64-es programok eladása kazettán, lemezen. Felblyegzett választéktért lista. **Kardos Zsolt**, Paks, Puskás T. 6. 7030
- Ne hagyjátok ki! C64-es lemezes és kazettás klub indult. Ha érdekel, felblyegzett választéktért részletes ismertetőt küldök. Erdőkölöni lehet. **Tárnok László**, Paks, Barits M.u. 12. 71. 7030
- C64-re, lemeze keresem a következő programokat: **ROCKSTAR ATE MY HAMSTER**, **TWO ON TWO**, **LORDS** és más jó prg-okat. Ezeket meg is venném, vagy csereimem. Címem: **Lóz János**, Solt, Posta u.53. 6320

**64 hardware**

C64 vadonatúj, 1541/III. drive-val, Profex magnóval, HELP cartridge-zsel, joystick-okkal, kazettákkal, lemezekkel kiegészítve csereéledő. Asztal külön is! Ár megegyezés szerint. **Eperjesi András**, Komló, Vértanúk u.4. 7300. Tel.: (06-72) 484-355.

- Eladó: C64 + floppy + nyomtató + 100 db. lemez + micro joystick + 100 db-os lemeztartó + 1 kiló nyomtatópapír. Csak egyben, mindössze 47.000,- Ft-ért. Esztét. 2-szeri részletre is! ++ Nyomtatóhoz ajándelek! **Bacsa J. Csaba**, Mindszent, Kossuth L.u. 69. 6630
- Eladó: C64 + 1541/III. drive + 175 db. lemez + 1 eredeti program + 1 tape tuds + 5 joy (2 garanciális) + magnó + 1 játé cartridge + 31 db. kazetta + 5 gyári + szakirodalom + újságok. Ár: 35.000,- Ft. **Bago Attila**, Aszód, Podmaniczky út 5. 2170
- Eladó egy C64 + 1541 floppy + magnó + Seikosha GP-100 nyomtató + 43 lemez főleg játékokkal teli + 5 kazetta (4 gyári) + 2 joystick + a Commodore Újság számai 94/1-ig 26.000,- Ft-ért, a nyomtató 8.000,- Ft-ért. A többi csak egytt 15.000,- Ft. Erdőkölöni. **Varga József**, Ménkerék, Tel.: (06-66) 452-467
- Eladó: kitűnő állapotban lévő C64/III. + 1541/III. (garanciális) floppy drive + kb. 150 lemez, teli a legjobb programokkal + egy db. 100-as lemeztartó + 2 db. mikrokapcsolós joy + 1 db. Super Games kártya + 1 db. gyorsítóhó, másoló/promogető kártya + C = magnó + 11 db. kazetta + gépbe épített CPU STOP/RESET gomb + szakirodalom. Ár: kb. 30-35 ezer Ft. Erdőkölöni, levélben. **Kiss Csaba** Törökszentmiklósi, Delibab út 44. 5200

Eladó egy C64 + 1541 floppy drive + 120 lemez + MPS 1250 nyomtató + színes monitor + joy + magnó kazettákkal + felhasználói kézikönyvek. Újságok: lánryár: 40.000,- Ft. **Lőrincz Lajos**, Bánhorvati, Népköztársaság út 7. 3642. Tel.: (06-48) 344-211.

- Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sürgöns. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 1763-680 (**Kaulics Zoltán**)
- C=64/III. Floppy drive, monitor, Seikosha SP180 nyomtató, magnó, 2 joystick, 35 db. 64ER magazin, könyvek, lemezek 45.000,- Ft-ért. **Tiszaváry Péter**, Kaposváry, Rómahegyi u.5. 7400. Tel.: (06-82) 315-840.

**Amiga**

- Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbert**, Budapest, III. Csobánka tér 2., II/17. 1039. Tel.: 18-2184
- A500-ra programokat ingyen cserélek. Listát kérek és küldök. Cím: **Kassai Károly**, Ujfehéret, Puskin út 14. 4244
- Olcsón eladó Amiga 2000, úszerő állapotban. 1 MB RAM, 20 MB HDD, PC/XT emulátor, Philips színes monitor, egér, joystick, lemezek, magyar, angol, német és francia nyelvű könyvek. **Besze György**, Budapest, Tel.: 1752-900.
- Amiga programok hatalmas választékban az AMIGA CENTER-ben. Cím: **Tóvári Gábor**, Budapest, III. Vízimolnár út 2. V/56. 1031. Tel.: 180-37-38
- Amiga és PC számítógépes klub minden pénteken 15-18 óráig. Cím: **Óbudai Művelődési Központ**, Budapest, III. San Marco u.81. 1032. Tel.: 188-73-70.
- A500, A1200-es programok nagy választékban eladók **Sandor Attila**, Budapest, IX. Bakáts tér 2. I/6. 1092. Tel.: 2178-812

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.

**PC**

- Legjobb PC programok széles választékban eladók. **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ády Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-60) 33-20-30.
- Legújabb IBM programok eladók! Válaszbortékt listát. **PC-Informatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16)
- Eladó IBM PC-re SOUND ZAPPER PRO sztereó hangkártya 9.000,- Ft-ért. **Sandoly Szabolcs**, Hatvan, Horváth M út 23. III/11. 3000. Tel.: (06-37) 34-046.
- A programok az országban legolcsóbban! 1 HD = 30 forint. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
- Eladó egy Soundblaster 2.0. Vennék SB 2 Pro-t! Áránlatokat a következő címre: **Toth Gábor**, Pusztaföldvár, Rákóczi u.43. 5919. Ugyanitt programcsere, adás-vétel.
- Eladó 286-os alaplap 1 MB RAM-mal 4.500,- Ft-ért. Cím: **Szirtes Krisztina**, Budapest, II. Riadó u. 10/A. 1026.

- PC-s programok INGYEN!!! Válaszbortékt listát küldök! Cím: **Kéves János**, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)
- A legjobb és a legújabb programok a GAME-ől, Felblyegzett választéktért listát és tájékoztatót küldök. Cím: **GARG (Tamás László)**, Budapest, XVIII. MARGÓ T.u.180. 1186
- PC-re programok nagy választékban! Lista = választéktér és lemez. **Vaszluka András**, Telekberényes, Munkás 37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.
- IBM programok nagy választékban, kedvező áron kaphatók. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Armfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 173-0086.
- MOOO PC DUDE! Még mindig cserélek, nem eladok, csak nincs sok időm mostanában! Minden contactomnak felhívom a figyelmeztetést, a lemezeket visszaküldöm, NEM NYELEM LEI!!!! **Cool'er, Forgacs Viktor**, Eger, Veres Péter út 7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.
- Programcsere! Főleg RPG-re megy ki a játék! A MOEDIT 2.01 még mindig aktuális. Válaszblyeg kötelező!!! Na, Hi! **Cool'er, Forgacs Viktor**, Eger, Veres Péter út 7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.

**Plusi és társai**

- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92-93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán, Minőség, megbízhatóság. Válaszbortéktért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100
- Mély fájdalommal tudatom, hogy a +4-es gépem elhalálozott. A benne lévő alkatrészeket eladom, hogy lelke további életet éljen. Részletek a következő telefonszámon. **(06-36) 322-248.**

**Egyéb**

- Eladó: CoV 2-36: 1.500,- Ft-ért, CoV Év-könyv '91: 250,- Ft-ért, C.Mánia 1-5: 500,- Ft-ért, 576 KByte 1.-92/12-ig: 1.500,- Ft-ért, poszterek (T2, Powermonger stb.). **Erdel Péter**, Kazincbarcika, Mörizs Zs. tér 4. 1/3. 3700.
- PC klubunkba további tagok jelentkezését várjuk. Cím: **PC-KLUB** (Toth Gábor, Sárközi Zoltán), Pusztaföldvár, Pf.: 8. (Rákóczi u.43.), 5919.
- Megjelent a P-MAGAZIN 1. száma lemezen! Van benne játékleírás, humor és sok más érdekesség, hirdethetsz is! Az első szám mindenképp ingyenes, csak a lemezt és a postaköltséget kell fizetni. Felblyegzett választéktért küldj! (Lang Oszkár) **P-MAGAZIN**, Komárom, Igmándi u.22. 2900
- ENTERPRISE 128-as számítógéphez jatkészleteket keresek! **Barna Norbert**, Nagykőrös, Dankó P.u.5. 2750
- Eladó egy 1 MB-os ATARI ST, színes monitor, 100 db. lemez, lemeztartó 40.000,- Ft-ért. Cím: **Kovács Gábor**, Budapest, III. Csobánka tér 2. V/50. 1039.

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

## Kiegészítő lista 1994/I. negyedév

● ALIEN III. akció - 1SD / Archon - stratégia - 186 /  
 ● BARBARIEN LAIE - akció - 128 / BUNDESLIGA 2 (angol)  
 manager - 123 / BUNDESLIGA 2 (nemet) manager - 117 /  
 ● CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / ● CAR WARS - ügyességi - 168 /  
 ● CASTLE - akció - 177 / ● CODENAME MAT II. - akció - 137 /  
 ● COLDITZ - kaland - 213 / ● CORYA - szövegkaland - 252 /  
 ● CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / ● DETONATOR - ügyességi -  
 228 / ● DO OR DIE - stratégia - 222 / ● FRED'S BACK II. akció -  
 165 / ● GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / ● Gianna Sisters Remix  
 ügyességi - 178 / ● HANSE - kereskedő - 205 / ● HEAVENBOUND  
 ügyességi - 144 / ● HERMETIC - úrhajós - 2SD / ● HOLIDAY COPS  
 II. - akció - 111 / ● INT SPORT CHAMP - sport - 149 / ● ISLAND OF  
 THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / ● KAPAMALZ CUP - jégkorci -  
 1SD / ● KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / ● LETHAL  
 BOMBS - ügyességi - 283 / ● LIVERPOOL. foci - 173 / ● MAYHEM  
 IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / ● MEGA THRUSTERBALL  
 lövöldözős - 330 / ● MIGHT & MAGIC III. - kaland - 6SD /  
 ● ORMUS SAGA II. - RPG - 3SD / ● OSTFRIESLAND GAMES  
 ügyességi - 1SD / ● PARSEC - lövöldözős - 1SD / ● PLAY A  
 MATCH - tenisz - 137 / ● PLIS - logikai - 141 / ● POKER THE GAME  
 - kártya - 123 / ● PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / ● PUNICA  
 GAME - ügyességi - 410 / ● QUADRANT - logikai - 1SD / ● Real  
 Ghostbusters - akció - 1 old / ● REEDEREI - kereskedő - 124 /  
 ● Rick Dangerous II. - ügyességi - 186 / ● SESAME ST. nyomtató -  
 1SD / ● SMART - tenisz - 1SD / ● SOCCER CLUB - menedzser  
 156 / ● SPACE DUEL II. lövöldözős - 1SD / ● SPACE QUIZ 101%  
 vetélkedő - 1SD / ● SCEPTRE OF BAGHDAD - akció - 1SD /  
 ● Street Fighter II. - verekedős - 1SD / ● SYSTEM - látatoló -  
 280 / ● TALES OF BOON - akció - 335 / ● TAU OMEGA - lövöldözős  
 - 126 / ● TENRAC 2 - lövöldözős - 278 / ● TORSION WARRIOR II.  
 akció - 123 / ● TRAIL WEST - stratégia - 149 / ● WINGS OF CIRCE  
 - ügyességi - 1SD

## Aktuális

DIZZY 5. (Spellbound Dizzy) - mázskálós - 199 / ● DIZZY 6.  
 (Prince of Yolkfolk) - mázskálós - 142 / ● F1 MANAGER -  
 manager - 1SD / ● F1 MANAGER 2. - manager - 2SD / ● HUDSON  
 HAWK - akció - 1SD / ● LOGAN - kaland - 1SD / ● NORTH &  
 SOUTH - stratégia - 1SD / ● STAR TREK - stratégia/kaland - 193 /  
 ● ULTIMA VI. - RPG - 6SD

## HOT STUFFZ

40 db. rövid program - 4 old / ● AB Cricket - sport - 151 /  
 ● Alienator - lövöldözős - 112 / ● Astatin - logikai - 199 /  
 ● BALLFEVER - ügyességi - 189 / ● BATTLE - akció - 360 / ● 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 / ● Cyberlock - tenis - 1 old / ● Dark Tower - szöveges - 119 /  
 ● DARK TOWER - szöveges - 119 / ● DAVE JONES LOCKER  
 szöveges - 122 / ● Drox - ügyességi - 150 / ● DJ Puff - ügyességi -  
 172 / ● DREAMBALL - TV foci - 126 / ● EXPLOSION - mázskálós  
 146 / ● Experience - szókitaláló - 102 / ● Explosion - falbontó - 104 /  
 ● Fighting Racer - lövöldözős - 152 / ● Fred's Back 3. - mázskálós -  
 200 / ● FRONTBALL - logikai - 131 / ● Game Set & Fire - lövöldözős  
 - 108 / ● GET IT - ügyességi - 134 / ● Golden Pyramid - ügyességi  
 1 old / ● Gothic Attack - akció - 131 / ● He Man jr. - lövöldözős -  
 168 / ● HYPERSPACE WARRIOR - úrhöv. - 1 old / ● King -  
 stratégia - 178 / ● KLEMENS - ügyességi - 143 / ● Kullon in  
 Demonland - mázskálós - 231 / ● League - menedzser - 133 /  
 ● LIONS OF THE UNIVERSE - úrhöv. - 330 / ● Mercenary -  
 lövöldözős - 181 / ● Move - logikai - 189 / ● Muehle - macsk. - 102 /  
 ● Omni Play Basketball - kosárlabda - 2 old / ● Operation Merkur -  
 stratégia - 2 old / ● Pac Family - pacman - 127 / ● PERFECT  
 SYMMETRIE - 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 / ● Scouts  
 of Darkon - szöveges - 136 / ● Spanish Treasure - szöveges - 192 /  
 ● Splitter - puzzle - 290 / ● Stargate - kereskedő - 163 /  
 ● SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / ● Super Nibby - logikai -  
 252 / ● Super Strike - lövöldözős - 102 / ● Vietnam - akció - 106 /  
 ● WLADZY CIEMNOŚCI - kaland - 260 / ● X-Fighter - lövöldözős  
 118 / ● ZILLION - nyelvtan - 108 / ● Zytan - lövöldözős - 151 /  
 Hot-Hot: Genloc - akció - 300 / ● Mercenary 2. - lövöldözős -  
 176 / ● Fajova Gra - szöveges - 114 / ● Session - látatoló -  
 410 / ● Zybex - úrhöv. - 199 / ● Tau Zero - lövöldözős - 128 /  
 ● Car Wars 2. - akció - 180 / ● Codename Mat 2. - lövöldözős -  
 137 / ● Cabro Connection - szöveg - 145 / ● Rutgers World - akció -  
 102 / ● Sub Burner - úrhöv. - 182 / ● LEMMINGGS - log.ügy. - 55D

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát is blokkban mervé. Egy lemezoldalra (1SD) 664 blokkot tudunk felvinni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal az külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

## AMIGA

## Lista 1994/1.:

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

## Aktuális:

CHAMPIONS OF KRYNN - kaland - 3 lemez  
 DEATH KNIGHTS OF KRYNN - kaland - 1 lemez  
 DARK QUEEN OF KRYNN - kaland - 3 lemez  
 EXODUS 3010 - úrhajós - 2 lemez  
 GOBLINS 3. - mázskálós - 6 lemez  
 LEMMINGGS - ügyességi - 2 lemez  
 NORTH & SOUTH - stratégia - 1 lemez  
 ULTIMA VI. - kaland - 5 lemez

## Ajánlatunk:

1000 Miglia - autóverseny - 1 lemez  
 Alien Breed II. - ügyességi - 3 lemez  
 Antstoss - foci - 5 lemez  
 Batman Returns - akció - 2 lemez  
 Blob - ügyességi - 1 lemez  
 Brutal Sport Football - foci - 2 lemez  
 Burning Rubber - autóverseny - 4 lemez  
 Burntime - stratégia - 3 lemez  
 Campaign II. - stratégia - 2 lemez  
 Conflict over Bosnia - stratégia - 2 lemez  
 Cyberpunks - mázskálós - 3 lemez  
 Disposable Hero - akció - 3 lemez  
 F117A Stealth Fighter - repülőgépszimulátor - 3 lemez  
 Fantastic Dizzy - ügyességi - 2 lemez  
 Goblins 3. - mázskálós - 6 lemez  
 Jet Strike - repülő - 2 lemez  
 Jurassic Park - akció - 5 lemez  
 Knax - ügyességi - 1 lemez  
 Lemmings Olympiade - ügyességi - 2 lemez  
 Mortal Kombat - akció - 3 lemez  
 Oxyd II. - akció - 1 lemez  
 Penthouse Hot Numbers DeLuxe - logikai - 4 lemez  
 Rules of Engagement 2. - stratégia - 4 lemez  
 Settlers - stratégia - 3 lemez  
 Simon the Sorcerer - kaland - 9 lemez  
 Suburban Commando - akció - 1 lemez  
 Theatre of Death - akció - 2 lemez  
 Uridium II. - akció - 2 lemez  
 When Two World War - stratégia - 2 lemez  
 Zool II. - ügyességi - 3 lemez

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

1519 BUDAPEST, Pf: 363.

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

# GAMES CENTER

## AJÁNlja SZOLGÁLTATÁSÁT C64 ÉS AMIGA TULAJDONOSOK SZÁMÁRA

### A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

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

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot: **MIB 218-98428/45224-9.**

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

A szolgáltatás díjtételei:	másolási díj
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 lemezoldalas 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 kért 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 küldtél a 2 db. lemezt, akkor 4 x 50 = 200,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be! Ha küldtél 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 PÓSTABELYEGET**, 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 felblyegzett és megcímezett választórtekerért 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!!!

**HELIX**  
computer

BP1133 Kárpát 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

**AKCIÓ!** 2.5"-2.5" HD kábel 2.400 Ft. ÁFÁ-val  
AMIGA 3.5 külső drive 7.500 Ft.



**ELSŐSEGÉLY**  
Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)

Yo, Joe! Mondá egy game címe, Yo-Yo, DoT! Mondá mindenki, aki Elsősegélyt bepötyögés közben az orcámra pillant, S, hogy ez most hogy jött ide? Azt én sem tudom, de maris 3-4 sornyi kóddal kevesebb kell bepötyögnöm, hi-hi.

### C64 elsősegély

**Vince Gábor** Szigethalomról fantasztikus CoVboy tehének mellett elsősegélyt is becsempészett hozzánk:

**Moonfall:** A kimentett állás 1. blokkja nagyon érdekes dolgokat tartalmaz \$10-\$20: Itt van a money. Mindegyik Byte értéke max. 9 legyen!, \$30-\$33. byte A fegyverek. Értékük max. 09!, \$02-03. byte Rang. Az első byte az IRON, SILVER, stb., a második byte a DOVE, RAVEN. Értékük max. 04. Ha mindkét byte 04, akkor SUPERNOVA a rangunk!

**Street Rod:** A kimentett állások a 2. oldalon a SAVE AREA nevű fileban találhatók. Az állások a következő pozíciókban kezdődnek: (sav/sec) 1. 01/04, 2. 01/10, 3. 01/16, 4. 02/04, 5. 02/10, 6. 02/16, 7. 03/04, 8. 03/10, 9. 03/16, 10. 04/04, 11. 04/10. Mindegyik állásban \$23-\$25-ig található a money. Mind a három értéket írjuk át \$99-re, így megkapjuk a maximális pénzt.

**Fly Harder** kódok: UNIVERSITY, HIGHLANDER, NINJA, RISIKO, UNO75IE, OGGERSHEIM, BERLIN. Az Endseq kódja: SHOWTHEEND (ugye milyen nehéz?). Az örökélet kódja: FROENDENBERG.

**Hatvagner Attila** veszprémi olvasónk levelében egy kis 64-es helpeket is jutott hely. **Space Crusade:** írjuk be a következő kódot: BEBB364A38A.

Még tavaly nyáron **Gábor-the King** Veszprémből elküldte nekünk az **F1 GP Circuits** kódját:

	A	B	C	D
1	XCV5	SD5H	G59K	8JD4
2	GF57	SDR3	A3JB	7GVZ
3	JN65	TREW	F94C	8LVC
4	SF26	235H	6G7K	MRIC
5	20K0	4EDF	DYH6	ESTD
6	3AWG	DGHR	WD43	ERR3
7	3FHY	4T5G	H5RG	E3E3
8	7UHN	JT74	HFDD	ERYD
9	QWER	3VGR	AAXV	GFHR
10	NTN0	ZZ39	TER5	AZR3
11	Z329	TRES	TNN0	3Z29

12	JON7	AZRB	BRU7	NGJ7
13	ERT5	NNT0	GRR1	RUB7
14	CMX8	URB7	XMC8	Y9W7
15	RZ3A	WY97	HQJ7	NNT0
16	BUR7	GVR1	HDF5	DF53
17	W9Y7	JNQ7	HFG7	FG33
18	RRG1	DFRH	FG56	FG4D
19	NNT0	SHT4	FG5D	DFG4
20	A133	A321	BC39	PE70
21	D2A0	A1E0	DA20	GH7J
22	C389	B3C9	31A3	P4H8
23	E1A0	AD20	BC39	BHVZ
24	FDG4	DFB5	FFG4	FG43
25	3RG6	56R4	FG43	ER43
26	RB64	ERF4	DF43	ER32
27	FN67	FG53	ERG4	TR64
28	EV56	DKU7	ERF3	RTT5
29	FG53	BNM7	ER42	RTY5

**Pirók László** Kétpórol a **Creatures II**-ben talált egyhány bonus pályát. Most megosztja velünk, hogy, s miként: Tehát a bonus pályákra úgy lehet átmenni, hogy megnyomjuk a 'C' gombot. Vegyük például a **Snow Problem** c. pályát. Induljunk el jobbra, ugorjunk át a medence fölötti szakadékot és menjünk a högolyócsinató gép tölcseréhez. Nyomjuk meg a 'C' gombot, és villámgyorsan beugrunk a tölcserébe, majd a joy-t jobbra húzzuk. Egy olyan pályán találjuk magunkat, ami tele van vigyorgó és szomorú pófokkal. Ha az összes vigyort összeszedtük, lepotypanhatunk a pálya aljára. Ha lejár az időnk, visszakerülünk a normál játékba. Bonus pályák találhatók tehát: *It's Snow Problem*, *Acid Antics* (jobb oldalt a kettő mellett), *Creeby Chaos* (a baltsz manu mellett balra 'C' gomb). Lehet, hogy van még, de én nem találtam.

### AMIGA segély

**Kovács István** Püspökladányból keresett től bennünket.

**Populus II**: Karakter kódok írjuk be: 'ADKISCIBSNSEDIW'. Minden ismeret maximális.

**Chaos Engine pályakódok**: 1. player/2 player world: LQ2M00SFS7M6 / V0KR6WYLCBHC / world 2: LV70KMDZRB09 / 07VBQGGH3YDM; world 3: SDWBTRFTR8YV / ???

**Egri Csaba** Dunaújvárosból is megküldte a maga adagját.

**Alien III**: Nyomjuk meg a 'SPACE+N' billentyűket egyszerre, és a következő pályán találjuk emberünket. Nem biztos, hogy minden verzióban működik!

**Action Replay III**: A CoV Egykőny/92-ben lévő leíráshoz: Az 'SQ' parancs működik '1MB-on is, csak a 'Memory Control'-nál állítsuk a 'Fast mem'-et No Fast-ra, majd reseteljünk.

**Trodders**: Solo mode: 0 — PREMIERE, 1 — BUILDIT, 2 — NOSWEAT, 3 — PYRAMID, 4 — CLEAROUT, 5 — SPHINX, 6 — QUARTET, 7 — CENTERIN, 8 — REDGEMS, 9 — CROSSED, 10 — SKIPAROUND, 11 — PACKEDUP, 12 — PILLARS, 13 — BZZZZZ, 14 — FIVEROWS, 15 — TIGHTTIME, 16 — EASYONE, 17 — TWOTRIBES, 18 — HELPMOUT, 20 — MEANONES, 21 — NOPROBLEMS, 22 — TREASURES, 23 — STOREROOM, 24 — UPANDDOWN, 25 — TECHNO (Jeezet — DoT) 26 — ONEONONE, 27

### PC segély

**Kiss Ákos** debreceni versenyzőnk KGB, tippalmazza hirtelen véget ért az előző számban. Valahol itt tartottunk: The key to Goltsin's drawer, go door... use small key in drawer, go door use small key on Cognov, use batteries on recorder, use microcassette on recorder. Go department

**Rucz Gyula** Békéscsábán ugyancsak C64-es játékokat berhelget.

**Shadow Dancer**: POKE 17063,173 — örökelet: POKE 7367,173 — örök magic  
**Ghostbusters II**: POKE 2261,173 — örökelet

**BoP n Runbie**: POKE 2452,165: POKE 5968,165 — örökelet

**Elite**: POKE 14010,173 — örök rakéta  
**Task Force**: POKE 37859,173 — örökelet  
**Test Drive II**: POKE 25875,165 — örökelet  
**Out Run**: POKE 34700,173 — örökidő  
**Tetris PV**: POKE 2968,173 — örökelet  
**Giana Remix**: POKE 8257,173: POKE 6377,173 — örökelet

**Montezumas**: POKE 36190,165: POKE 44710,181: POKE 61415,181 — örökelet

**The Power kódok**: 2 — LEVEL2, 3 — VISUAL, 4 — COWBOY, 5 — URGENT, 6 — OOPSUP, 7 — TOPTEN, 8 — O14OH7, 9 — ASOFGH, 10 — SOLONG, 11 — SURFIN, 12 — RACKET, 13 — BULLIT a folytatás a ZZAP — ből: 14 — GRAZZY, 16 — UNLINK, 18 — EUROPE, 20 — FREEZE, 22 — M7MS49, 23 — GALVAN, 24 — KLOWWN, 25 — INDIGO, 26 — JINGLE, 27 — JOGGER, 28 — INSIDE, 29 — SPLSPS, 30 — KNIGHT, 31 — HINBON, 32 — NOBODY, 33 — GOODIE, 34 — OQZAYB, 35 — ELTRIC, 36 — 187293, 37 — QROUVY, 38 — DOUBLE, 39 — ROLLER, 40 — CLOSET, 41 — SLOWLY, 42 — BIZNEZ, 43 — 124816, 44 — TARGET, 45 — AMZING, 46 — VODOOH, 47 — Z97531, 48 — WOODYS, 49 — YZX3WS, 50 — XUQZOXD

— SIXROOMS, 28 — THETOWER 29 — GOFORHEART, 30 — NEWTHING, 31 — BOULDER, 32 — CRUELWORLD, 33 — CRUELCOBES, 34 — SLIPSLIDE, 35 — KEYX, 36 — COLDCROSS, 37 — STONEM, 38 — HARDROUND, 39 — FIRSTGUINS, 40 — CROSSFIRE, 41 — RUNFORIT, 42 — NORULES, 43 — NOFARFALL, 44 — RUNAROUND, 45 — BADBIRD, 46 — COVERTHEM, 47 — SAVEDLOCKS, 48 — GLAMOUR, 49 — HACKBACK, 50 — ALLTODDO, 51 — UPSIDEOUT, 52 — DROPEMIN, 53 — POSSIBLE, 54 — CLOUSEUP, 55 — FOOLSRUN, 56 — JEWELPUSH, 57 — GUIDETRY, 58 — WOTAUSGO, 59 — LOOSEM, 60 — YOURSOR, 61 — SACRIFICE, 62 — BOOMPARADE, 63 — WAITFORIT, 64 — ROCKBLAST, 65 — NOWASTEALL, 66 — FORMABOVE, 67 — SMASHRUSH, 69 — FIRSTFIRE, 70 — BURNOUT, 71 — RUMBLEHOT, 72 — COCKTALK, 73 — SPININHARD, 74 — MOREFUN, 75 — BUBBAROUND, 76 — LETITOUT, 77 — ALLABOUT, 78 — BOUNCEIT, 79 — RAINDROPS, 80 FIREANDICE, 81 — SLOWBURN, 82 — STALLEM, 83 — BADBBOUMS, 84 — SOLOMAN, 85 — HELLSDITCH, 86 — FIRSTFIRST, 87 — GOODLUCK, 88 — TIMEHUNTER, 89 — NODELAY, 90 — NOPULLPLUG, 91 — GUNZONE, 92 — BELTZENRUN, 93 — BRIDGEMIN, 94 — FALLOUT, 95 — COLOURRUN, 96 — AUTOFIRE, 97 — SWEETHEAT, 98 — HEAVYOUTY, 99 — TWEAKY, Team Mode: 0 — BEGINNERS, 1 — ROOKIES, 2 — HOPALONG, 3 — BRACKETS, 4 — SPARKLES, 5 — DOUBLEPLUGS, 6 —

**Most Békési Zoltán** olvasónk — aki egyébként budapesti — örökeletet következnek, mármint amelyek szerinte még nem volt, hát ééén nem is tudom. Mindenesetre lusta voltam megnézni, hogy voltak-e má...

**AUTOMANIA**: 15489,48 (ez nem örökelet, hanem sérthetőség)

**BATTLEZONE**: 8909,100  
**HERO**: 13865,0: 19131,0 (örökelet); 9906,25: nincsenek ellentétek  
**HXPERT**: 21875,173: 21872,173  
**LOCO**: 26944,77

**Toth Csaba** Budapestről a **SPACE ROGUE**-hoz küldött némi segítséget. (Mar megint? CoVboy)

Akinek az eredeti program lenne meg, íme a belépési kódok PAGE/WORD formában: 1. SCOUT, 2. DECADE, 3.BETTER, 4.BENEATH, 5. LONGER, 6.TARGET, 7.HAVE, 8.WHEN, 9.SEASONED, 10.DOCK, 12.SHOWN, 13.RECHARGING, 14.FIRE, 15.THREE, 16.OPTIONAL, 18.ISTANCE, 19.DEADLY, 20.SHIELDS, 21.CONTROL, 22. HELM, 24. GATES, 25. QUICKLY, 27. TITANS, 28.FLASHY, 31.WORKERS, 35. SUICIDAL, 37.IMPERIAL, 39. SHOULD, 41.COLONIZATION, 42.PIRACY, 44.WRENCH, 46.CHAMBERS

**Egy kis könnyítés a játékhöz**: Töltsük be az A oldalról a 'SAVED' nevű file-t '1403-ra. \$151D/1E címeken a pajzs energiáját, a \$172B/29-es címeken a pénzünket tartsuk also/földi byte formában. A módosítás után mentünk ki az eredeti névvel '1403-tól \$1802-ig, majd írjuk vissza a töltési címet \$0403-ra valamilyen lemezmonitornal.

LONGJUMP, 7 — RIGHTWAY, 8 — TRIDENT, 9 — GUIDERIGHT, 10 — JUSTDOIT, 11 — ZOMBIGEO, 12 — BADLAX, 13 — TIMEAROUND, 14 — TOOMUNCH, 15 — SPLITED, 16 — RUSHIT, 17 — MIXUP, 18 — NOPANIC, 19 — THEMACHINE, 20 — TEAMWORK, 21 — DIVIDED, 22 — ROCKITOUT, 23 — CLEARAWAY, 24 — LOOKUP, 25 — ONEOFTREE, 26 — WUICKBRICK, 27 — FROSTY, 28 — SURRUDED, 29 — BOOMER, 30 — SPLITUP, 31 — TARGETS, 32 — SLOWQUARE, 33 — FLAKPASS, 34 — THEWALL, 35 — ROCKBOX, 36 — TWINGUNS, 37 — GETHIMDOWN, 38 — DROPTURN, 39 — TUFFJOB, 40 — NOFALLDOWN, 41 — ICEBABY, 42 — SWIFTLY, 43 — TAKTURNS, 44 — DELAYNPLAY, 45 — FELLHOUSE, 46 — TWORANKS, 47 — TRAPANDZAP, 48 — GRINDSLIP, 49 — QUICKCUBES, 50 — WORKOUT, 51 — TRAXMIX, 52 — HELLTRAX, 53 — GETDABLUES, 54 — SHOOTNBLOW, 55 — SLOWFLOW, 56 — COOPERATE, 57 — DENNISFVA, 58 — FINALE, War Mode: 0 — ZERO, 1 — ONE, 2 — TWO, 3 — TREE, 4 — FOUR, 5 — FIVE, 6 — SIX, 7 — SEVEN, 8 — EIGHT, 9 — NINE, 10 — TEN, 11 — ELEVEN, 12 — TWELVE, 13 — THIRTEEN, 14 — FOURTEEN, 15 — LOOKUP, 16 — ONEOFTREE, 17 — QUICKBRICK, 18 — FROSTY, 19 — SURRUDED, 20 — BOOMER, 21 — SPLITUP, 22 — TARGETS, 23 — SLOW SQUARE, 24 — FLAKPASS, 25 — THEWALL, 26 — ROCKBOX, 27 — TWINGUNS, 28 — GETHIMDOWN, 29 — DROPTURN

P. — Did you listen to this tape? re 'Naturay' a válasz. Go Kurst street, Beer bar, talk barman, talk Romeo/Vladimir (kiveve: buyer, 2, holywood-dal kapcsolatosak). Apartment 2: talk intense young man (fotó)lára: ask for a glass of tea/vodka (ez jól hangzik — CoVboy). Apartment 1.: talk elderly man/woman Door 3. I'm a private detective... I'm

investigating a criminal... Door 8: I'm a private detective... Door 7: I'd like to ask, Would you be willing to part. Door 5: 2/knock door — Local citizens stamp... Exactly! I'm looking for... talk woman, talk Belussov (kiveve talk about) Door 6: — Local citizens... These are dangerous... Bocs Ákos, hogy mindig téged lélek le, de mit csináljak? Folyt. köv... — DoT.





# Legend of Kyrandia 2.

**Kyrandia** eitonofélben van... *Kő* kö után, fa után, adószakértő pénzügyminiszter után hagyja el rejtélyes módon az országot, amely mindig is híres volt magas GNP-jéről, valamint királyi varázslóiról, akik békeidőben a napot lopták, krízishelyzetben meg csak hápogtak, hogy időre van szükségük a megoldás megtalálásához. Szerencsére a **Kéz** tapasztalt volt ilyen problémákban, és elmondta a jelenlévő varázslóknak (valamint az 1 db jelenlévő sárkánynak, hogy valakinek el kellene utaznia a Föld (???) Nem tudja véletlenül valaki, hogy **Kyrandia** milyen bojgón található?) középpontjába, és szerznie kell egyet a varázslatos **Horgonykövek**ből, és nevezett **Kő** megoldást fog nyújtani a problémákra: Az összegyűjtött varázslók (valamint az 1 db sárkány) hangos tapsal jutalmazták a szabatos kiselőadást. Egyetlen kérdés napirendi pont volt még hátra, mégpedig a hős vállalkozó (új emberfajta van kialakulóban... **bocs**) személye. A **Kéz** választása **Zanitha-ra**, a varázslók legifjabbikára esett. A reményteljes ifjú hölgy némi tiltakozás után belátta, hogy jobb, ha elindul a Föld (???) belseje felé. Persze nem gyalog, így előzőleg valami varázsszer után nézett a házában, és rezignáltan kellett tapasztalnia, hogy valaki kirámolta otthonos kis fészket...



Körülbelül ez derül ki a játék meglehetősen debil introjából, természetesen képekkel és animációkkal alátámasztva. Ha valakit nem rémített el a játék mérete (több, mint 17 mega), és felpakolta a winchesterére, az egy rendkívül jó kalandjáték tulajdonosának érezheti magát. Ne téveszen meg senkit a játék irányítása (nincsenek igék, csak mutogatni kell a nyíljal, valamint néha ugyanezt kell cselekedni valamelyik tárgygyal a kezünkben), szó sincs egyszerű és könnyen végigjátszható kalandról. E leírás szerzője többször az idegromba határán ácsorgott, csak sajnálta volna összetörni a számítógépet, és betöltötte a Mortal Combat-ot, hogy még idegesebb legyen...).

A kalandozások közepette a legmeglepőbb helyeken fogunk időtelenebbnél időtelenebb poénokkal találkozni, gyengébb idegzetűeknek nem ajánlott a játék. Míután az irányítást egy pár zárójel keretein belül már letargyaltuk, kezdődhet a játék (remélem, az **OPTIONS** menü nem szorul részletezésre...).

**Zanitha** házikójából indulunk. Vegyük fel az áfonyát, majd menjünk ki (kilépés előtt a kisasszony kosztumot vált...) Kint is gyűrsük be az áfonyát, majd clickelünk a vízre ott, ahol néha egy kis szampár jelenik meg. Előjön egy kedves kis békuci (ugyanaz, aki **Brandon** az első részben oly kedvesen tudta felfalni), és gyomorkorgató vágyakkal néz **Zanitha-ra**, majd megpróbálja eljarsítani ugyanazt a nyelvet trükköt, mint **Brandon** esetében. **Zanitha** azonban résen van, félreugrik, és elkappa a brekusz nyelvet, majd, miután a nyelvre egy csomót kötött, elküldi a szerencsétlen ketétűt a fenébe.



Setajunk el észak, majd nyugat felé. Itt egy rendkívül érdekes növény van, de sokkal érdekesebb dolog a fatuskó, amelyben **Zanitha** megtalálja varázskönyvét — azért, hogy ne legyen olyan könnyű az életünk, pár lap hiányzik belőle. Irány tovább észak, ahol az érdekesen kigyózó növényből torhetünk egy darabkát, valamint az úton helyet foglaló hagymát is kihúzzhatjuk. Ismét észak, és végre ráelünk a kompra, amellyel **Zanitha** néni szeretne átruccanni **Morningmist Valley**-be. A kompos azonban köszívű (azonkívül pókhasú, de ez most lényegtelen), és csak némi arany fejében hajlandó minket átvenni. Amikor érdeklődünk, hogy mégis honnan szedjünk aranyat, pimaszul közli, hogy alkímista létünk-re igazán nem lenne nagy megerőtetés csinálni...

Hagyjuk itt ezt a leketlen hápacnit, és keressük fel **Herb** barátunkat (nyugat, észak, észak) Itt több érdekes dolog is van: első sorban vegyük fel az üveget, a kisszekt és a zsákban található trágyát (manure), másodszorban ne beszéljünk el a békával,

hanem menjünk a moocsár felé (dél, dél, nyugat) Itt némi akadály áll utunkba: tútohomok. Ifjú alkímisták persze könnyedén veszik az ilyen akadályokat... Azzal nincs is probléma, de a homokból kiemelkedő kéznek megtetszik **Zanitha** bokája, és némi markolászás után közelebbi szemlére is berántja a hölgyet. Ennek elkerülésére inkább próbáljunk valahogy egy hidra szert tenni. A majdnem teljesen kivágot fa alkalmasság látszik e nemes célra. **Zanitha** szerint ez könnyű lesz, majd némi nyögdecseles után megállapítja, hogy ez mégsem lesz olyan könnyű, mert ez egy varázslattal állvatartott fa, amely... éppen ebben a pillanatban dől ki. Szabad az út, persze ne felejtünk ott a kulcsot a kéz kezében (micsoda hülye megfogalmazás...). Tovább tehát nyugatra, ahol egy érdekes fat, valamint egy még érdekesebb alligátor találunk. Nézzük először a fat — írás csodát, **Zanitha** megtalálja benne az 5 kis hordozható kempingustét. Ez egy igen érdekes üst, mert mindig tiszta víz van benne, kivéve azt az esetet, amikor valmit beledobunk, mert ekkor az is benne van, amit beledobtunk. Ezen az állapotban az üst oldalán lévő láncol lehet változtatni — hangkártyával (nem **Adlib**) rendelkezők előnyben...

Fordítsuk most megítzelő figyelmünket a ronda hüllő felé. Ha ráclickelünk **Zanitha** idetlen rhögés közepette megpiszkálja a dögöt, majd hátraugrik, és közli, hogy szert veszélyesen élni. Ujjabb clickre **Zanitha** idetlen üvöltés közepette eltűnik a hüllő torkában, és nem közli, hogy valószerűleg nem ez volt a helyes lépés. Piszkálgatás helyett inkább nyújsunk át szegény hüllőnek egy hagymát. Ennek hatására ektelen bögésbe kezd (hangkártya...), és némi könny gyűlik össze mellette, ezt gyűjtsük össze az üveggel, és rögtön öntsük az üstbe. Most akkor rövid gyaloglúra következik: 5-ször kelet, majd 5-ször nyugat. A kettő között persze megállunk egy kicsit, és feldzünk egy hagymát, valamint elcsevegünk **Marko**-val, aki mindenképp segíteni akar, csak éppen fogalma sincs, hogy hogyan. Színrelejt a **Kéz** is, mi pedig befejezzük az itteni ténykedésünket. Miután visszértünk az alligátorhoz, menjünk északra, és vegyük fel a kénos követ, valamint az üveget, amit forró vízzel. Most el lehet gondolni azon, hogy a **Swampness Potion**-nek már elég sok eleme rendelkezésünkre áll. Azaz:

- **Windy Wool** — jó kérdés, de kiderült, hogy a tekerdő növényről van szó
- **Smell of Eggs** — erre a nemes célra megfelel a kénos kavics
- **Onion** — magyarul hagymának is hívják
- **Reptile Tears** — már az üstben van
- **Toadstool** — a békától lopott szék

Ezeket dobáljuk bele az üstbe, és öntsük hozzá adaléként a forró vizet, eredményül meg töltjük meg forró vízzel, majd irány a békák háza előtti helyszín (dél, kelet, kelet, észak) Itt van egy Firebry-bokor — ezek az első részben igen hasznosak voltak. Most is azok lesznek, csak előbb le kell hűteni őket egy csöppel. A forró víz eddigre szépen lehűt, úgyhogy öntsük rá a növényzetre, és máris magunkhoz vehetünk egyet (egy elég, és nem kell agódnni, nem fog a töltete). Most akkor irány a barlang, de még nem megyünk be, hanem a bejáratról délre levő helyszínt tekintjük meg (dél, 3xkelet, dél). Itt egy nagy fat látunk, amin mindenféle színű bogarak foglalnak helyet, ha valamelyikre ráclickelünk, akkor az felviláml (meg ilyen érdekes hangot is ad), és egy másik válaszol rá. Viszont, ha a kénos oadaquk az egyik alligátor, akkor szép sorban megyszólam mind (a sorrendet célszerű lejegyezni, mert játékról játékra változik, nekünk sárga-piros-kék-zöld-világoskék-narancs-lila volt). Most már tényleg irány a barlang (észak, kelet). Itt ujjabb akadály állja utunkat: egy bazi nagy eger, aki

egyrészt méltatlanok, hogy felkészültek, másrészt közli, hogy b. ik. minket átengedni, ne is próbáljunk. Rendben, kispap, te akartad... Töltsünk kis üvegünkbe a **Swapsnake Potion**-ból, és nyútsuk át az egerenyűnek, **Zanthia** átnyújtás helyett leteszti a földre, és hamarosan egy hatalmas, kigyózó kigyó kigyózik elő, és kigyógyítja az egeret az aluzékonyságból. A kis piszkos tehát elsöpört, szabad az út a kincshez. Itt a Fireberry-nek köszönhetően látunk is valamit. A terem jobb oldalán egy hatalmas koponya trónol, felfelétől ő őrzi a kincset. Érdekes fogásra van: minden fogás más színben villan fel, ha megbirizgáljuk. Ússuk be a bogarakot! kapott sorrendet, és máris kinyílik a kopti alkápcsa. Egy ládát fejtgett, amely a változatosság kedvéért ismét be van zárva. Nem baj, a nálunk lévő kulcs egészen véletlenül passzol a zárba.

A ládában az **Alkimisták Mágnesét** találjuk (továbbiakban **Mágnes**, mindig nagy betűvel). Ez egy érdekes kútyu: egyrészt bármilyen ölomtárgyat aranyra tud változtatni (és vissza), másrészt, ha emberi lénnyre cickelünk vele, akkor az mondani fog valamit, és az a szintizista igazság lesz. A **Mágnes** után találunk meg egy darab sajtot is a ládában. Ezen kincs birtokában már felkereshetjük a horgászokat (3Xnyugat). Némi társalgás után kiderül, hogy igen régóta nem fogtak semmit. Logikus megoldásként adjuk nekik a sajtot, amelynek segítségével sikerül is egy halat kifogniuk, és eltávoznak a folyón lefelé. **Zanthia** morog egy kicsit a köszönetnyilvánítás elmaradása miatt, de aztán megnyugszik. Keressük most fel a játék elején megismert, igen szimpatikus növényt (nyugat, dél, dél). Az egyik feje épp **Marko** lóbalásával van elfoglalva. **Marko** közli, hogy segíteni jött, meg hogy le ne szedjük onnan, mert milyen jól éri magát, de azért csak segítsünk rajta. Ismét egy logikus lépés: dobjuk meg a növényt másik fejet a trágyával. A kis falánk meg is eszi, majd kirabban beleharap a másik fej száraiba, aki erre elégedni **Marko**-t. Ne foglalkozunk szerencsétlen varázslósrúnk hűlésével, haladjunk inkább keletre. Itt találjuk a pecások csónakját, amelyből ellopjuk az **OLOMhorgonyt**. Természetesen változtassuk aranyra, és menjünk a komphoz.

Itt érdekes kép fogad: a megszokott pókhasú helyett egy dallas sárkány úcsórój a komp romjain, és csendesen szípoz. **Zanthia** kérdésére közli, hogy véletlenül porrá égette a kompot. Ráadásul elvesztett 4 levele, azok nélkül nem mehet tovább (persze, eszébe nem jutna megkeresni őket). Szedjük össze a leveleket: **Zanthia** háza előtt, a bogaraknál, a futóhomokos helyen a kézben, valamint a forró vizes helyszínen van egy-egy (ennyi játék után remélhetőleg senki sem fog eltévedni...). Adjuk oda a leveleket a sárkánynak, aki hálaából elvisz minket **Morningmist**-be. Persze, azért némi kis gond adódik: a sárkány túl nehéznek találja **Zanthia**-t (aki közönsi szépen a bókot), úgyhogy meg kell szabadulnunk az aranyhorgonytól. Ezután a sárkány megkér, hogy a **Morningmist**-be szülő levelet kézbesítsük (csak természetesen...), és máris szállunk úticélunk felé.

Az érkező kisse sajátosra sikerül: egy szénakazalba érkezzünk, és egy kiálló vasvilla kisse letépi hősönkről a ruhát (nem kell örülni, a kazal eltakarja a lényeket), úgyhogy miután kikászálódik, újabb átozást követ el.

Vegyük fel a közelünkben landoló levelet, majd vizsgáljuk meg a kazlat, egy üveget találunk. Menjünk délre, ahol megtaláljuk a levél címzettjét, amint éppen sziesztazik. A ház előtt felszik a házisárkánya (nem a feleség, **Zanthia** szerint a házról lerívó rossz izlésből látjuk, hogy agglegnyő), neki van egy jópofa tálkája, amit elcsenünk — őrösi bögés az eredmény... Vegyük fel a polcra

az esetet, majd adjuk farmernek a levelet. Ezek után már hajlandó értelmesen beszélni velünk, kihuzhatjuk belőle például a mustár receptjét: összemorzsolj retekre öntsünk egy kis ecetet (**hát ez cool, ez ki fogom próbálni — Bryan**). A **Mágnes** azt mondhatja vele, hogy ügysem mozdul innen, legfeljebb az esetben, ha a madárjlesztője felkerelkedne... Ezt meg megtájtjuk, most menjünk nyugatra. Itt egy érdekes szerkezet van: egy malomkerék, hozzácsatolva pedig egy hatalmas kéz. Ez lenne a malom? Ez... A malom azonban pillanatilag működésképtelen, mert a malomkerékkel valami ág megakasztotta. Húzzuk ki az ágot, mire a „malom” megindul. Nyissuk meg a jobb oldalán látható csapot, majd menjünk kétszer keletre. Itt látható az ómionózus madárjlesztő (később...), valamint egy sajátos öntözőcső, amelyből előbbi tenyékűsűl eredményeképpen ömlik a víz. Szedjük fel a **Mágnes**, majd kapjuk fel a csövet, mire **Zanthia** megöntözi a kertecskéket, és igen gyorsan kinő egy csomó zöldség — hősünk furcsájlla is, hogy milyen termékeny a talaj. Vegyük fel egy salátát és egy retket, majd vissza a malomhoz. A kéz alá tegyük be a retek, majd az összetört növényt szedjük ki a sárkány tálkájával. Öntsük rá az ecetet, és máris kész a mustár. Menjünk most vissza a kazalhoz (kelet, észak). Itt egy szellemnek kell lennie, amint éppen előgomolyog a kazalból (ha nincs, akkor dél és észak). A szellemmel el lehet cseverészni, de egyszerűbb, ha gyorsan palackozzuk. Menjünk vissza a madárjlesztőhöz, és eresszük bele a szellemet (újabb reális lépés...). A hatas frenetikus: a madárjlesztő boldogan övítőve elrohan. Keressük fel ismét a farmert. A madárjlesztő is betöppan, a farmer pedig elég sajnos arcot vág, majd elrohan az egykori alkalmazóját után (később meg majd feltűnnek egy-két helyszínen). Végre szabad az út a pincébe. Itt nagyon érdekes stufok vannak: például egy oló (szedjük fel), 4 lopátkó (ezeket is), valamint egy sajtkelesztő gép (ezt ne...). Ennyi elég is lesz a pincéből, távozzunk, és irány a malom. Itt a kéz forgatta tengely által termelt áramhoz közelítsük az egyik patkót (az egyik lefelé fordult), mire a patkóból patkomágnes keletkezik (ajajjjjjj). Menjünk vissza a kazalhoz, és fordítsuk figyelmünket az eddig méltatlanul mellőzött juhok felé. Először megnyírjuk az egyiket az olóval, szert vele egy kevés gyapjura, majd az üveg segítségével meg is fejjük. Szakítsunk meg egy szál búzát is, és most újra irány a pince. A sajtgépbe öntsük bele a tejet, majd húzzuk meg a kart, erre a gép természetesen generál egy sajtot nekünk. Menjünk a malomhoz, és „örölkög meg” a búzát. Az eredményt a tálkával kellene kiszéni, de az éppen foglalt, öntsük tehát a mustárt az üstbe (ha az üst nem üres, akkor előzőleg ürítsük ki). Ismét megvizsgálhatjuk kedvenc varázskönyvünket: ezúttal a **Sandwich Potion** ragadhatja meg fantáziánkat. Ehhez kell:

- **Ground Wheat** — az éppen akad
- **Cheese** — az is
- **Mustard** — már az üstben vár a sorsára
- **Lettuce** — van raktáron



Csináljuk meg a varázsitalt, majd töltsük az üvegbe, és az üveggel **Zanthia**-ra cickelve, a hölgy megcsinálja a szendvicset (csinálhatunk meg egy szendvicset, de nem fontos). Mindjárt találunk rá madarat is... Előbb azonban menjünk a farmer házához, és adjuk vissza a tálkát a sárkánynak, majd

vegük újra el. Most már összegyűjtöttük a könyvetek az üvegbe. A kazlas helyszínről keletre van a város bejárata, de a marcona örök nem akarnak beengedni (nökét csak feokével engednek be, ami érthető elvívagyatosságg). Ki lehet viszont széni belőlük, hogy márhára éhesek. Tegyük a szendvicset kb. a faránk elé, és **Zanthia** el is bujjk, az örök pedig kirohannak — a jövőben nem lesz velük gond, ugyanis az 1. b. szendviccsen fognak vitkozni...

Végre bejutottunk a városba. Itt elsősorban a kutat vegyük szemügyre. **Zanthia** nem örülne neki, ha a napi vízadagja egy döglött lovon keresztül érne el hozzá... Az illető néhai háts szájában viszont egy faag van, ami egyrészt elzárja a víz útját, másrészt nekünk is kelien fog. A faag begyűjtése után menjünk be a házba. Itt nagyon érdekes dolgok vannak, csak éppen a tisztviselő éppen mély transzban tartózkodik, úgyhogy semmit nem tudunk e helyszínen csinálni. Irány tovább: nyugat felé. A **Részeg Sárkány** vendéglátóipari egység bejáratalán vagyunk. Az ajtó szerencsére zárva van, viszont a mellette lévő tönkörn merő véletlenségből van hét darab gomb, amelyek nyomásra egy-egy szint mutatnak, és szinten merő véletlenségből ezek is a bogaras kombinációt várják. Ha sikerült beadni, akkor bemehetünk. Itt először is magunkhoz vesszük a parlagon heverő sörösörköt, és megtöltjük a plafonról lógó hordóból. A bal oldalán lévő hordóból vegyünk fel edességet, és tegyük a sárkány tálkájába. Erre öntsünk ecetet, keletkezik **Sweet and Sour Sauce**. Remek... Most próbáljunk meg távozni. Nem fogunk sikerrel járni, mert minden kilépőnek egy verset kell előadnia. Epp most kerül sor egy kissé szegyeilős egyen produkciójára, amely elsöprő sikert arat. Menjünk a podiumra, és adjuk elő magunkat. Háááát... **Zanthia** produkciója nem arat annyira osztatlan sikert, de legalább távozhatunk. Jöjjünk vissza rögtön: A kocsmában pillanatnyilag önefedt tömegverekedés folyik, kiváló oka természetesen művészi produkción. Pótosabban nem is annyira tömeg a verekedés, ugyanis két ípse akarja egymást agyonütni, további kétöt pedig viszályozni őket. Próbáljunk csevegteni a bal oldali kasszával, aki néhány kísérelt után a figyelemfelvonás következtében kap egy óriási malfást, és kiesik az aranyfoga. Mivel egy aranyfog azért értéket képvisel, nem engedji, hogy elvegyük: viszont ha előbb ölomná változtatjuk, akkor felvehetjük. Változtassuk vissza aranyra, és ugorjunk el a malomhoz, ott pedig préseljük össze a fogat: most pontosan úgy fog kinézni, mint egy pénzérme (**Még felirat is van rajta — talán a Kyrandia Fogvosok Egyesülete? B\*\*\*\*\*med...**). Most vizsgálja a kocsmá elé, és vizsgáljuk meg az időközben megjelent polipot, aki, itt a borsó, hol a borsó-í jászák az arrajrók ostobákkal. Sok hűléséget beszél, de kiszédtehet belőle, hogy ha nyerni akarunk, akkor igen császorulunk valami szerencsés búbjára... Ez a búbj egy patkó lesz (olyan, amely felelve van fordulva), amit tegyünk a főlő kagyló mellé. Adjuk a pénzt ennek a nyolclábú idiótának, aki erre megkeveri a dolgot (3 lábbal — ettől meg a Magyarországon működő gáz... kispaprosok is tanulhatnak...), és felszólít, hogy válasszunk. A felső kagylót válasszuk, és így nyerünk. Nyerünk tőle meg egy pénzt (többet ügysem lehet), majd folytassuk a város felfedezését (dél, kelet). Itt találunk egy lapot a varázskönyvbe, egy újabb üveget, egy narancshéjat és egy csomagolópapírt, valamint egy újabb transzban lévő személyt, aki a serif, ha éppen magánál van. Ha lent elmeignyunk keletre, akkor megtekinthetjük a Kéz rejtélyes megjelenését, valamint találhatunk egy újabb transzos egyént, de egyéb értelmes dolgot itt nem tudunk tenni. Ha viszont fent megyünk el keletre, akkor találunk egy bazi nagy nyúl-szobrot, amely **Zanthia** szerint akár a **Hus-**

**élti Nyuszi** is lehetne. A nyúl nem tud találni neki sarat, amivel lenyomható vehetünk a tapafüves lábáról. Ismét megvannak az összetevők egy varázslathoz, mégpedig a **Skeptic**-hez:

- **Sweet and Sour Sauce** — van
- **Rabbit Footprint** — tozse
- **Lucky Horseshoe** — egy felfelé fordított lópatkó
- **Reptile Tears** — ez már régóta van



Ez azonban még nem kész varázslatot ad, csak egy szürmöt, ebből varázslat csak a **Késég Otáranál** lesz. Menjünk tovább keletre. Itt egy kötelet látunk egy szakadék felett. Megpróbálhatunk **Tarzan** módjára átugrani, de nagyon nem lesz jó vége (a program szerint **Zanitha** fogycórája nem volt olyan sikeres, mint azt ő gondolta), úgy-hogy csalogassuk magunkhoz a kötelet a bottal (a közlekedés ezen módját a jövőben nem részletezzük). Így sikeresen átjutunk, és az üvegekbe töltött **Skeptic Serum**-ot tegyük az oltára. Menjünk tovább, és itt van valami érdekes a vízben, ez tulajdonképpen egy kulcs, amit a patkomágnessel használhatunk elő. Most menjünk be a házba (a seriff időközben eltörtött a bejárat elől). A börtönben meglepő módon **Marko-t** találjuk, aki közli, hogy segíteni jött (má' megint...), de valaki közben leütötte, és nem ártana, ha kieengednénk. Nyissuk ki az ajtót a kulccsal. Nem nyertünk, bejött a seriff, és lesittelte **Zanitha-t** is. Sebaj, a kulcsot a **Zanitha** cellájával szemben lévő horogra akasztotta, úgyhogy ideérthetjük a patkomágnessel. Ismét nem nyertünk, megint bejön a seriff, és kidobja a kulcsot az ablakon, egy épp ennyire repülő láb pedig beeryeli. A megoldás a cella sarkában található **pricos (?)** adja, némi próbálkozás után ugyanis **Zanitha** egy mozdullal felfejti az egészet. **Marko** ad egy horgot, úgyhogy kész is a horgászcuca (a csali meg majd én leszek...). Az ablakon keresztül ki lehet fogni a halat (úgy látszik, az ablakon kirepülő tárgyak valami reflexet váltanak ki a lókört uszonyosnál), akiből **Zanitha** sajátos mozdullal kivessi a kulcsot. Végre feltáruhá a kapuk, és mehetünk tovább. Felkereshetjük most a hajós mókust, aki viszont az istennek se hajlandó elvinni minket **Volcania-ra**, és a **Mustár-szigetre** is csak abban az esetben, ha váltunk jegyet. Jegyet a kocsmá közelében tanýzódó tisztviselőtől lehet venni 3 aranyért — annyi véletlenül van nálunk. Váltjuk meg a jegyet, és menjünk a hajóhoz. Adjuk a jegyet a kapitánynak, mire beszállhatunk és indulás...  
...ami úgy történik, hogy leereszt a ludakról úgy kukacokat, és a hajó orrához ráadásul halak a kukacok után indulnak... A hajón dobjuk a patkomágnessel az irányító mellett kötelcsomóba, így sikeresen eltérítjük a hajót **Volcania** felé (ha nem dobjuk be a mágnessel, akkor tényleg a **Mustár-szigetre** kerülünk, ahol fényes vannak kannaiból; déli felé indulva tényleg találkozunk is velük, és én mindig megfőzök minket, a játék pedig tényleg végetér — kivéve, ha a maradék szendvicset odaadjuk a főnöknek, ekkor leléphetünk...). Ahogy közelírnék **Volcania-hoz**, a legénység teljesen betojtik, és jó ráérzéssel a vízbe dobják **Zanitha-t**, aki a partra úszik  
**Volcania** nagyon érdekes hely: 16 helyszín van, körbe lehet menni. Van egy csomó

tengericsillag, homokgyöngy és kagyló, valamint 3 tisztviselő, akibe ezeket lehet tölteni, minden eredmény nélkül. A kezdőhelyszíntől kettővel keletre van az egyik, ezzel beszélve kapunk egy tollat, a kezdőhelyszíntől 3 képpel nyugatra van egy másik, ez 2 tengericsillag lefejtése után ad egy piros bördösszít. Körbe-körbe járhalva találnunk kell még két nehéz követ, valamint találhatunk egy botot és egy üveget. Találkozunk egy őrut jellegű, mas országbeli varázslóppival, aki szintén a lejáratot keresi (és szintén nem találja). A kezdőhelyszínen van egy levegőfújú lyuk, ahonnan az üvegbe forró levegőt tölthetünk. A forró levegő, a vörös bórkönyv és a toll segítségével készíthető **Repülő Cipő** varázslat, csak éppen semmit nem tudunk vele kezdeni. A kezdőhelyszínen lévő lyukba beleugorhatunk, és ha van nálunk legalább két nehéz kő, akkor sikerül lejutni a föld gyömrába.

Ez ismét egy roppant bonyolult hely: legalább 5 helyszínből áll... A kezdőhelyszínen találnunk egy nehéz követ, valamint egy tengericsillagot. Balra van egy újabb kő, meg egy üveg. A kezdőhelytől jobbra újabb kavics vár ránk, valamint egy bot, a pálmafáról (?) pedig szedhetünk kristálybolyhot (de szép szó...). Menjünk tovább, ahol ismét egy kőre leljünk, valamint egy ólomdarabra, ami kis (nagy) fantáziával egy szivre is hasonlíthat, változtassuk arannyá. Az itt rezidens sazuraszt most kiskutyaként fogja kezelni: dobjuk oda neki a botot, mire ő visszahozza. Dobjuk oda még egyszer, de most **Zanitha** huncutul elrejtja az ágat a háta mögé, a "kutyulí" pedig töprengés közben nekimegy ennek-annak, és némi mennyezetomlás után a két kis levegőgejzírből egy nagy lett. Ebbe már beleugorhatunk, és két fekete kavics lesz a jutalmunk. Itt az ideje a **Teddy Bear Potion** elkészítésének, össze-tevel:

- **Fuzz**
- **Heart of Gold**
- **Two Black Pebbles**

A macskát szedjük elő az üvegből, majd menjünk vissza a **T-Rexes** helyre, és ugorjunk a gyík hátra. Barátunk végigcipel x helyszínen, annyi haszna lesz a dolognak, hogy begyűjthetjük az egykori piros ruhá egy darabját. A kezdőhelyszínrre jutunk vissza, irány balra. Eszre lehet venni, hogy amikor újra meglátogatjuk a helyszínt a **Triceratops** (vagy valami hasonló) mindig másképp áll. Ha a nagy ajtó felé néz, az nekünk jó; lengessük meg előtte a piros szövetdarabot, és ókélme szépen nekirohan az ajtónak. Mi pedig végre bemehetünk a **Horgonykövek** termébe.

**Horgonykőben** nincs is hiány, csak éppen megjelenik a felszínen megismert dilis varázslón, és kötekedni kezd. Ez meg a kisebbik baj, de megjelenik **Marko** is egy portálban, és közli, hogy minden eddigi cselekedetünk teljesen fölösleges volt (nem kellett volna kiszabadítani a börtönből?), mert a probléma igazi forrása a **Sors Kerekéinél** van, amelyek től vannak még az **Elvarázstalt Erdőn** is... Kb. eddig jut, amikor a portálban megjelenik a Kéz, és elviszi **Marko-t** magával. A dilis pipi is elmegy egy portalan keresztül, sőt mi is rögtön távozunk, csak előbb felvesszük a **Marko** által elejtett lapot, amely a mi varázskönyvünk-ből való. A távozást az innen egyvel visszább lévő helyszínen lévő platform fogja elősegíteni (az, amelyik a távában áll). Az őt helyszínen közül negyen található egy kis kúpcoska, amelyben láva foryog, valamint van nálunk 4 db nehéz kő is... A kijutást innen már mindenkinek a fantáziájára bíz-zuk...

**Zanitha-nak** tehát sikerült egy kijutnia a földalatti világból. Takaros repülőse után egy X-formájú növényzeti elemben landol, majd némi sopánkodás és ruhacsere után visszazakunk az iránytást. Az

reprezentáló lyukból vegyük fel az üveget, majd a fák meglátást (azt a fákkal folytatott rövid párbeszéd után tesszi meg hős-nünk). Ránduljunk át a nyugatra található helyszínrre, itt egy szigorú lovagot leljünk, valamint egy rakas tárgyat. A pisai-jellegű terde toronyban egy diót találnunk, jobb oldalon fent pedig némi mohát. A mohából készser is vegyünk, ekkor az alatta lévő kő megindul, majd rövid showmúsor után megáll, ezt is gyűjtjük be. Jobb oldalt lenn néhány gallyat, a lovag mellől pedig havat vehetünk fel (remélhetőleg a havat mindenki felismeri...). Menjünk most vissza a fákhöz, és tegyük a gallyakat a középtájon lévő nagy kő mellé, majd csiholjunk szikrát a kavicssal. A gallyak elnének, és szenet kapunk (a buta Természetenek meg ehhez év-milliókra van szüksége...). Újabb varázslat következik: **Hagyományos Höember**.

- **Snow** — a hógolyó meg fog felelni
- **Charcoal** — éppen most csinálunk
- **Moss** — ilyenünk is van



Menjünk vissza a lovaghoz, és adjuk neki a varázslatot, amely egy szép kis höember generál előtte. A lovag méltatlankodik, úgyhogy manapság már ki mindenki nem bók-lászik erre, elviszi a höembert, majd lelép. Szabad az út nyugatra. Ez ismét egy érdekes helyszín: két ember, valamint egy minimum 300-as méretű láb játszik fogoskát. Minket azonban jobban érdekel a bal oldalon lévő, elég rossz kondícióban leledző szobor. Az egyik varázslat (valami "Jó tett helyébe semmi jót ne várj" jellegű) azt mondja, hogy jöteményként fényesítsünk ki egy szobrot. Rongyunk ugyan nincs a fényesítéshez, viszont a **Mágnes** talán segíthet az erősen ölmös színű szobron... Láss csodát: a szobor aranyt változott, és megjelenik mellette egy kinyitott láda. A ládában találnunk egy dobót, valamint egy valamit. Mielőtt visszamennénk a fákhöz, vegyük magunkhoz a macskát a szobor melletti fáról. A fák szórtenének újra táncolni, de ebben megakadályozza őket valami varázslat. Talán a dob segített rájuk? Tegyük a hangszert a fák (fűk) melletti tönkre (egy szorgalmas favágó munkájának eredményére), és a pergő ritmusra az egyik fa rögtön táncba is kezd (érdekes látvány...), most már szabad az út kelet felé. Itt egy rendkívül érdekes, mokus-meghajtású sifelvonaló találkozunk. A munkaerő természetesen pont akkor akar ebédelni menni, amikor mi beszállnánk, de a **Mágnes** segítségével kideríthetjük, hogy korantsem véletlenről van szó, csak a szemtelen rágszólónak nem vagyunk szimpatikusak. Adjuk oda neki sorban a tobotz, a diót és a makot, mire erőse utálkozás közben elfogyasztja őket, aztán hátalóbb íthagy minket édes kettesben a felvonóval. Megpróbálhatjuk a felvonót **Zanitha**-meghajtással átdefiniálni — ez működik is, de ilyenkor kicsit nehezen tudna a hölgy beszállni a kocsiába... A megoldás az állandóan mozgó kavics adja: dobjuk a kerekébe, és máris beszállhatunk a felvonóra. Kb. feluton parázs jelenetnek lehetünk tanúi: az egyik lefelé jóval kocsiaban **Marko** éppen szemére hany a Kéznek, aki viszont szépen lebillenti a kétkébalikes varázslót. **Zanitha** reménykedik, hogy tükkel-üttől kollégájának nem esett baja, majd rezignáltan tapasztalja, hogy a Kéz megállította a felvonót, és a továbbiakban masznia kell. Fel is mászik szépen — mi csak az utolsó métereket látjuk... Well, nem szivesen futnánk össze egy ilyen jó erőben lévő hölgy-

pel. A hűvös klíma miatt *Zanthia* német átöltözik, majd folytatódhat a játék. Vegyük fel a házikó oldaláról a seprűt és a tollseprűt, majd beszéljünk a gyerekére vizgató anyával. *Zanthia* ámuldozik, hogy milyen szép gyermeke van az asszonyságnak, az asszonyság pedig biztosítja *Zanthia*-t, hogy sem a gyermek, sem ő nem állnak szóba idegenekkel. Hűlye képmutató... Annál is inkább, mert a **Mágnes** azt mondhatja vele, hogy az őt egyetlen igazán érdeklődő dolog az óriási ékszer. Na, olyat majd kapsz... Szédülj fel egy kis havat a szakadék széléről, majd menjünk be a házba. Itt nem lesz sok dolgonk (ugyanis a két időtöltőt hiába is konyeralánál maszófelszerelést), vegyük magunkhoz a polcról az üveget, vegyük fel egy ágyugolyót (a bal oldalon van 3 db), vakarjunk le a bal oldali törőleárról egy kis pézsmát, és már távozhatunk is. Változtassuk aranyát az ágyugolyót — ez is meg fogja tenni ékszer gyanánt... Ahogy odaadtuk, anyuka rögtön megszűnik gondos anyukának lenni, így elvehetjük a gyerektől a nyalokát. Ujabb varázslathoz érkezünk, ez a **Förtelmes Höember**:

- **Snow** — a hógolyó, úgybar
- **Musk** — ez lenne a pézsmá
- **Feathers** — a tollseprű jó lesz ilyen célra
- **Sugar** — a nyálakó cukortartalmát hivatott ellátni e feladatot



A varázslattal igyuk meg — hat, hőembernek tényleg elég förtelmes, inkább egy yettire hasonlít... Menjünk be a házba. *Zanthia* felveszi a rémítő-pózt, a két vadász pedig éktelen rághásban tör ki. Hamarosan azonban lefagy a vgyor az ajkukról, mert *Zanthia* mozgót megjelenik egy szerelmitás yeti (ez most valódi). A havasi ember nem is tévovázik sokat: némi csokolgátás után elviszi *Zanthia*-t a barlangjába.

A barlangban tovább folytatódik a kexjelent, egészen addig, amíg *Zanthia* jól pofon nem vágja a yetit, és vissza nem vedlik emberré. Nincs mese azonban, a yetinek így is nagyon szimpatikus (sőt, a yeti is nagyon szimpatikus *Zanthia*-nak, csak éppen nagyon rosszkor jött a dolog, nem szabad most késlekedni...). Vegyük fel a lent látható párnából a tollat, a pezgő mellől pedig az édeséget. A tükör előtt találunk parfümöt, a yeti mellett pedig egy üveget, és most távozhatunk a barlangból. Elég átmeneti távozás lesz... A barlang előtt jégcsapok lógnak lefelé, valamint a földön is van egy pár, szédülj össze min. 3 darabot. Próbáljunk most felmászni a jégfalra. Nem fog menni: túl sikos és túl meredeken ivel felel. Visszant a házigcsapat próbáljuk maszószerszámként alkalmazni, akkor már másznunk is fellel (*Zanthia* ismét tanúbizonyságot tesz kiemelkedő fizikai képességeiről), de rögtön megjelenik a yeti, és lezsed minket. Sebaj, próbálkozzunk ismét! *Zanthia* ugyan nem hajlandó még egyszer megpróbálni, de megérkezik a két lököt vadász. Természetesen eszük ágában sincs bemenni a barlangba, úgyhogy ismét nekünk kell kitalálni valamit. Következik a játék 2. legdurvább ötlete: ismét összedobunk egy **Förtelmes Höembert**, de most más összetevőkkel:

- **Snow** — egy jégcsap
- **Musk** — a parfüm (ez volt igazán vad)
- **Feathers** — tollunk éppen van
- **Sugar** — a dobozos édeség

(Ez volt egyébként a kizárásos alapon elkészült varázslat...) *Zanthia* még egyszer nem hajlandó beöltözni yetinek, de beol-

tóztathetjük a vadászokat. Nagyon szépen fognak kinézni, a yeti be is lobbán, és ezáltal őket viszi el babusgatni (hogy az elsőleges nemi jeleiknek hogy fognak megegyezni, az kérdéses...), mi pedig a jégcsapos megoldással távozhatunk. Az egész affér értelme egyébként az volt, hogy feljuttassuk a hegy tetéjére. Az út kelet felé vezet. Itt egy furcsa házat találunk, lépjünk be. Nos, ez lesz a játék legdurvább ötlete: a híres **Szivarvány-Szoban** vagyunk, ahol a híres **Szivarvány-Gép** található, csak sajnos valaki kissé megrongálta, és az üvegek, amelyekben a hétéfélé színű folyadékoknak kellene lenniük, üresek. Természetesen a mi dolgonk az, hogy megtöltsük őket. A szobában a következő specialitások vannak: a padlóra nem tehetünk le tárgyat, ha valamitől meg akarunk szabadulni, azt dobjuk bele a **Feneketlen Szemetesbe**. Ha kilépünk a házból, a **Mágnesen** kívül minden tárgyunk elveszik. Van a jobb oldalon egy 3x3-as polc, amivel mellett van 3 kétállású kapcsoló. Ennek megfelelően a polc 8 darabos, az aktuális 9-rekeszes részlet a kapcsolók állásától függ. Itt megtalálható majdnem minden tárgy, amivel eddig a játékban találkozunk, és ha valamit felveszünk, az a polc el, majd visszafordítása után újratermelődik. Cél a következő: össze kell dobunk 6 db varázslattal és még egy lötyöt. Mivel ezek mind különböző színűek lesznek, ezeket fogjuk a **Szivarvány-Gép** üvegeibe tölteni. Akkor hát keverjünk egy jó nagyot (üres üveget úgy szerezhetünk, hogy valamit beleöntünk az üstebe, majd az üstöt kiürítjük, vagy úgy, hogy megitatjuk *Zanthia*-val a forró vizet).

- **Zöld Swampsnake Potion**
- **Világoslila Skeptic Serum**
- **Sárga Abominable Snowman**
- **Piros Flying Shoes**
- **Narancs Sandwich Potion** (a mestárt ismét nekünk kell generálnunk a retakörből és az ectóből)
- **Kék Teddy Bear Potion** (csak olomszív van, ismét aranyra kell változtatnunk)
- **Sötétlila Amethyst + Blueberry**

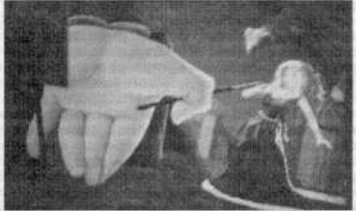


Ha ezzel megvagyunk, akkor öntsük bele a színes lötyököt a megfelelő üvegekbe. Lehet próbálkoznunk a kombinációk száma mindössze 71 (az anyni, mint 5040). Talán azonban megkönnyíti egy kicsit a dolgot az a tény, hogy a jó helyére öntött folyadékok nem vehetjük vissza kis üvegünkbe... Ha sikerült mindent a helyére önteni, akkor végre elindul a **Szivarvány-Gép**, és egy hatalmas szivarvány (ki hitte volna...) tör ki a házból, és elkigyózik a messzegebe. Hagyjuk el a házikót. A tárgyaink ugyan elvesznek (kivéve a **Mágnes**), de a ház jobb oldali sarkánál szerezhetünk jégcsapat, amely segítségével felmászhatunk a ház tetéjére. *Zanthia* némi szerencsétlenkedés után elindul a **Szivarványhidon**... majd némi kellemetlenség akad a Kéznel, aki miatt kénytelen elveszteni egyetlen jégcsapat, és ezért nagyon dühös lesz (vajh miért?). Ujabb átöltözés: ezúttal tiszta **Rambo**, csak női kiadásban. Irány tovább, egészen addig, amíg egy jó nagy házhoz nem erünk. Itt a bemenetet megakadályozza egy sugárnyaláb, amit némi tükrözéssel egy arany parabolaantenna (?) közvetít elénk. A **Mágnes** viszont örmöl fogja a kellemetlenkedő műszert olompa változtatni, és máris szabad az út. Bent először a jobb felé található kőarcokhoz menjünk, amelyek egytől egyik *Zanthia* ismerősei. Itt

ismét lehet szidni a készítő anyukáját: Ez itt lényegében a **Hanoi Torony** feladvány, csak kissé megfordítva. A dolog lényege, hogy egy torony (itt lyukban) van x (itt 5) eltérő méretű tárcsa nagyság szerinti sorrendben, és ezt úgy kell áttenni egyik üresre a kető közül, hogy egy lépésben egy tárcsa kerülhet át egy másik oszlopra (lyukba), és egy tárcsára sem kerülhet nálánál nagyobb (itt kisebb) tárcsa. A tárcsák áthelyezése itt úgy történik, hogy kijelöljük a tárcsát tartalmazó lyukat (a szobor szeme kinyílik), és kijelöljük a célhelyet. Lehet próbálkoznunk... (akinek nem kenyere a logika, annak egy very quick guidance: E fogja jelölni az eredeti lyukat, C a célpontot, K pedig a harmadikat, a kétbűvés jelölések természetesen honnan hova alapon mennek: a megoldás: EC, EK, CK, EC, KE, KC, EC, EK, CK, CE, KE, CK, EC, EK, CK, EC, KE, CK, EC, KE, CK, EC, KE, CK, EC, EK, CK, EC, KE, CK, EC). Először pakoljunk át az első lyukból a másodikba, ekkor kinyílik a szobor szája, és kapunk egy fogaskereket, aztán rámozgunk át a harmadikba, most kapunk egy nagyon ismerős botot. Hagyjuk el a helyet, és menjünk most a bal oldalon található géptembe. *Zanthia* női ösztöne, varázslói képességei, valamint az ajtón lévő felirat segítségével megállapítja, hogy **Kyrandia Kerekéi** ebben a szobában vannak. Ott is vannak középen, és az egyik tengelyről hiányzik egy fogaskereket. Tegyük vissza a hiányzó alkatrészt. Természetesen ez nem elég: a szerkezet alapsan be is van ragadva. Ezen a bottal segíthetünk. Ahogy a gépezet megindul (és *Zanthia* nagyon örül magának), megjelenik a Kéz, aki magával hozza a csinosan összekötött **Marko**-t. Ime, a végső összecsapás. Igen dráma!

Clickeljünk a **Kézre**, mire *Zanthia* hőiesen nekiugrik **Kyrandia** rémének, de egy kiadós potontól visszarepül kiindulásihelyzetbe. Akkor próbáljuk **Marko**-t kiszabadítani. *Zanthia* el is indul, de a Kéz kissé összelapítja. Reload game... Esetleg megpróbálhatnánk kikerülni a **Kéz**et, click például az egyik botocsán. Első forduló sikeres. Most click a **Kéz**en, ismét egy sikeres kikerülő hadművelet. Újra click a **Kéz**en, és végre az időközben kiszabadult **Marko** segítségével előléjük az a rohad Mancsot. Rövid idő múlva szépen felszállunk a maradványai — a fogaskerekék megtették a magukat. *Zanthia* öklendezik egy jót, **Marko** pedig partfogásába veszi a holgyet, de ez a holgynek nemigen tetszik, közben jól elvitatkoznak. Happy end...

Ezek után elolvashatjuk a credits-listát, valamint megcsodálhatunk néhány debil jelenetet a játék szereplőinek részvételével. A végső képek teljesen horror jellegűek. Sötét van, és egy elhagyatott kastély mellett egy szobor ácsorog. Fején jellegzetes sapka: **Kyrandia**-ban minden udvari bolond ilyet viselne, ha nem lenne betitva. Hirtelen villámlani kezd, és az egyik villám belesap a szoborba, amelynek lassan megmozdulnak az ujjai... Na mi van, mi van, csak nem a 3. rész előzetesét láttuk?



Ismét egy játék, amelyről némileg vegyes érzelmeikkel kell nyilatkoznunk. A grafika gyönyörű (bár a teljes végjátás után némileg 17 mega alá lehetne tippelni), a poénok rendkívül blódek, a zenék vi-

szont... Egész jók, de véleményünk szerint túl sok van belőlük, az egyes zenék pedig nem fordítottak elég figyelmet. A játékmenet nem némi közelműség jellemző: az első két rész (Kyrandia és Morningmist Valley) véleményünk szerint nagyszerű, jól leléptett, viszont a többi hely-

szin kismértékű (ezért is maradozott el egyre inkább az egtájak szerinti utbaigazítás), rövid, és általában egy-két (szertűnk) igen nehezen kitalálható trükkre épül.  
No mindegy. Erreletté csaham volt szokás agyondicsérni a játékokat, a részle-

tesebb kritika inkább a hibákra vonatkozik. Mindent egybevéve a Kyrandia 2 nagyszerű játék, érdemes végigjátszani — de megnézni (és meghallgatni) mindenképpen.

• Bryan

# Fantázy rout

Nos, akkor folytassuk ott, ahol abbahagytuk a múltkor:

• **GNOM (Gnome):** A törpek rokona, bár azoknál alacsonyabbak. Nagyon sokáig, akár 650 évig élnek. Ennek megfelelően okosak. Hajuk fehér, bőrük sötét. Mint a törpek, ők is szeretik és szakértőik a drágaköveknek. Minél jobban elkerülik a lakott területeket, nem kedvelik az embereket és tündéket, de NEM ROSSZAK, a törpökkel viszont IOI-ban vannak. Mivel a sziklás erdők hegysegeinek uregeiben, barlangjaiban élnek, ezért az ottani állatok nyelvét megértik. A varázslatokkal a törpökhöz hasonlóan ellenállók, infralátásuk is van. Egyébként intelligensek, talán a legintelligensebb faj (ezzel vagy úgy találkozhattunk, hogy technikailag fejlettek és állandóan kutatnak, kísérleteznek, vagy hogy remek és hatalmas illuziómesterek, mágusok...). Humorosak és sokszor komolytalanok, veszelýzeret-nélküiek. Göblöknk és koboldok ellen előnnyel támad, ellenben a murmusok (BUGBEAR) és az előzőek hátánnyal támadhatnak rájuk. Vannak Felszíniek és Földalattiak.

• **FÉLTÜNDE (Half-Elf):** Ez a legelterjedtebb kevert faj. Inkább a tündékhez hasonlítanak, mint az emberekhez, de mindkét faj tulajdonságait magukba egyesítik. Ez nagy előny, csakohgy lassabban fejlődnek, mint egykomponensű társaik, legalábbis lelki értelemben „zavartabbak”. Magasságuk több mint 175 cm, körülbelül 250 évig élnek. A természet szeretik, ugyanohgy, mint tünde öseik, művészi hajlamaik vannak, de nagy adag tudásvágy és ambíció is szorult beléjük. Nem formálnak közösségeket, inkább ideális vezetők, sokrétűségük miatt. A legtöbb kaszt közül ők választhatnak, de nincsen saját nyelvük, örökre kívülálló, igazából nem tartozhatnak sehova. 30% esélyük van ellenállni a bájoló és altató varázslatokra. Rejtett bejáratokat képesek felfedezni, főleg akkor, ha keresik is. Ugyanez vonatkozik a véletlenül takart és természetes akadályokkal (nem direkt) fedett bejáratokra is: EZ A TUNDEKNEL IS IGY VAN!

• **FÉLORK (Half-Ork):** Brutálisan erősek, robusztusak, nem túl magasak. Orruk tömpe, arcuk ronda, agyaráik sárgák. Széles lapátújuk van, nagy karmokkal. Viszonylag rövid ideig élnek, barlangokban és föld alatti odukkban. Nem feltétlenül gonoszak, sokuk egészen máshohgyan élnek, mint ők öseik. Néha szintén kívülállóak és vezetők. Előnyben részesítik a buzagányt, bunkót, csaphadarót, korbácsot és lándzsákat, hajítottardákát. Speciális védelem vastag bőrük, ezért védteik a rovarok ellen, legalábbis egy szintig. Hallásuk igen IOI, és megadható nekik 27.5m infralátás. Az ételmegőzes nem nagyon fogja, ellenálló a rothadt étellekkel és bizonyos mérgekkel szem-

ben... nem csoda, mert Q\*VÁRA BIRJA A SÓRT és az EROS SZESZKET, a nagy farú ork nőket, a COOL! bulikat, stb. Ezen kívül hirdethet büdösek, habár ebben különböznek a hétköznapi orkóktól, akik SOHASEM mosakodnak... nna, ők egy évben kb. kétszer is!!! Megőrzik szaglás útján valaki közeledését, főleg akkor, ha figyelnek is rá. Esetleg meg is mondják, ki az illető, ha IOI! ismerték.

A BESOROLÁS néhol magát a jellemet, de általában annak alapvető részét jelenti. Két egymást kiegészítő részre osztható:

- Hogyan viszonyul a pofa az élethez, a törvényekhez. Tehát lehet: **törvényes (Lawful)**, **semleges (Neutral)** és **törvénytelen (Chaotic)**. **Jellemzők:**
- **TÖRVENYES:** Betartja az előirt és ésszerű törvényeket, sőt, a rendet és a fegyelmet szereti és arra it törekszik. A környezetet maga fölé helyezi, lelkiismeret, a Rend magából a Minden-ségből ered...
- **SEMLEGES:** Az „arany középut”, a két ellentét között. Nem a közös érdekeket követi, de ha kell és ésszerű, akkor igen. Racionalis és nem elvakult vagy fanatikus. A Középut a Harmónia létfeltétele...
- **KAOTIKUS:** Érdéktelen és zsnaróki. Mindenkinek az ő s\*ggét (—tojását?) kell „nyelvrendszerezéssel erítenie”. Éljek En, azután Senkiiii!
- Másik fontos besorolás az érzelmi és talán a lelki beállítottságot is jelenti: 1xhűben a Jó (GOOD) és a gonosz (EVIL) dolgairól van szó. Itt is van **semleges (NEUTRAL)** osztály. Az első kettő tulajdonság lényege érthető, utóbbi esetében arról van szó, hogy az illető szinte az állatok szintjén is egyszerűségével él — nem kell osztályozni, ösztönyszerűen kell élni!!!

**MEGPRÓBÁLOK VALAMIFÉLE LEÍRÁSSZERŰBÉGET ÖSSZEDOBNI:**

- **Törvényes Jó:** A szervezett társadalmi létre törekszik. Ilyen pl. egy NAGYON vallásos pap, vagy egy uralkodó...
- **Törvényes Semleges:** Szintén a szervezett társadalom a „lételeme”, de inkább irányított, mint irányító. Pl. egy bíró, vagy hűséges katona...
- **Törvényes Gonosz:** Saját érdekei szerint alakít és irányít. Pl. diktátor, parancsnok...
- **Semleges Jó:** Az egyetemes egyensúlyért képes áthágni törvényeket. Pl. egy helytartó, aki felülbírálja az uralkodó ítéletet a saját lelkiismerete szerint.
- **„Semleges semleges”, vagy Valódi semleges:** Elkerüli az ítélezést és bíráskodást, de az egyensúlyért képes valamelyik oldalnak segíteni — ha nem felel meg neki, akkor képes átállni. Nem gyakori. Pl. egy tolvaj, aki megtrá bármelyik társaságban...
- **Semleges Gonosz:** Saját magával történik és onon érdekeit helyezi előtérbe. Pl. \*\*\* rosszindulatú kereskedő...

- **Kaotikus Jó:** Saját utukat járó erős egyéniségek, maguk módszerével írtják a „másik oldalt”. Pl. egy szeretőtű lovag, vagy egy magányos kőszó.
- **Kaotikus Semleges:** Szabályok és érdekek nélküliek, semelyik oldalt sem ismerik el — egyszerűen tesznek mindenre. Pl. „kissé” hibbant egyének, bolondok... (Mi van már megint? Szólt valaki? CoVboy)
- **Kaotikus Gonosz:** Senki más nem létezik és nem érdekes számára, csak a saját érdekei — ezért mindent elvesz, amit tud. Pl. kalózok és/vagy alacsony intelligenciájú lények...

Természetesen azért mindenkinek lehetnek lelki problémái és ezért megeshet, hogy egy gonosz mágus nem áldoz fel egy szépformájú kis szüzcsekkét (ekkor örültséget!!! Most vagy áldozza fel, vagy... bezzégesen vele. Vagy EGYSZERRE mindkettő...). Természetesen az ilyen bold cselekedetek lehet ellensúlyozni pl. egy falu kiirtásával... Ha valakinek megváltozik a besorolása, akkor az addigi képességeit elveszíti, csomó dolgot újra kell tanulnia, barátját elveszítheti, és egyéb ilyen nyálankóságok.

## KASZTOK

### • FEGYVERFORGATÓK (Warriors)

Minden fegyvert és vértet használhatnak, erősek és bátrak...

### Harcos (Fighter):

Legfontosabb tulajdonsága és meghatározója az ereje. Bármilyen besorolásra lehet és minden fegyvert, pajzst és vértet használhat, mágikus változatban is. Specializálódhat, az egészség HP-plusz pontjait specialisan kapja. Minél magasabb szintet ér el, annál több kísérő lesz és annál nagyobb haitama. Ameddig sikeres, hűséges követők lesznek, később különlegesen képzett stőfőrei is — egyre erősebb fegyverekkel, vértézettel és kiegészítőkkel (nyílpuskák, harci mének, mágikus cuccok...). Hogy toboroz, nem árt földbírtok és kastély, vagy vár. No meg hírnév.

### Lovag (Paladin):

Besorolásként CSAK Törvényes Jó ember lehet. Az Erő számít nála is a leglényegesebben, de a Karizma (nem a karizma?) is fontos. Az igazság, hűségesség, bátorság és a nemesség az alapelvei, ezeket fejleszti. Speciális dolgai vannak: érzékelni a gonosz szándékát-öt és magát a rosszindulatú lényt-eket, ha arra koncentrálnak. Immunusnak a betegségekkel szemben, gyógyíthatnak, gonosz lények támadása esetén védő jellegű aura veszi körül — ennek egyetlen hibája az, hogy ha még erőfejtők is, akkor is felfedezik!!! Mondjuk egy lovag ritkán (—szinte SOHA) bujlik el. Az előhalottakat el bírja úzni, mint egy nála két szinttel alacsonyabban lévő pap. Nem gyűjthet viszont vagyon és nem lehet bírtoka, jóvedelmének 10%-át saját rendjére kell fordítania.

Hát ennyit erre a hónapra. Olyan ismerős ez a duma, az ULTIM VI-nál már mekőttam, hogy mire beletendünek, mindjárt le is lőnek.

• JAHNY (Mr.ACEface, stb.)

**KÖZÉRDEKŰ:** a PLUS/4 ellátottsága szépen lecsúszott ama hulló affele alá. Ezért ha nem készülnék programok, kénytelenek leszünk „becsukni a boltot”. Vagyis a PLUS/4 SAROK könnyen ellátná az újságiból!!! Tehát, készítsétek illebet írjatok át programokat, akár terjesztésre is — magyarul: ha elkészítesz egy programot, akkor pénzért terjesztheted (pl. velem). Aktualitás lehetne pl. a GALYA átírása. Ez nem vicc, Olassák maestro is benne van a dologban. Nos, várom a jelentkezéseket a CoV címén (COM-WARE Kft., Bp., Pf. 363., 1519), a borítékra NE FELEJTSD el ráírni, hogy PLUS/4 SAROK! A másik dolog, hogy egyre kevesebben küldték be valamire való használható anyagot a Plusi témában, vagyis, ha nem csipkedtek magokat, és a kérdőívek eredménye is azt mutatja, akkor biztos, hogy lehuzzuk a rolót, csak azt nem tudjuk még, hogy mikor.

**SAJNOS,** összesen kb. 3 program maradt, amiről normális leírást lehetne készíteni: elsősorban a MAGIC CANDLE, valamint a SCAPEGHOST, és a CORRUPTION — csak hogy ezekhez magasabb szintű angol nyelvtudás szükséges, mint az eddigi adventure-ökhöz, ezért kevesen is játszanak velük. Az a megoldás maradt, hogy most egy rövidebb jellemzést/leírást adunk az egyikről... a következő számokban pedig — ez még nem biztos — a MAGIC CANDLE LEÍRASA következik, térképpel egyetemben!!! Vagy „utolsó rugásként”, vagy egy szép kis bevezetőként (azt hiszem itt arról van szó, hogy ha nem készülnék játékok, akkor egy szép kis elbűcsúsás lesz, ha meg igen, akkor hajrá!).

A COV MOOO! NEWS a fenti indokok miatt „megszűnt” (kemény egy szám után, amit nem tettünk közé...), a COV SUN NEWS viszont megrendelhető... remélem már mindenki tudja, hogy mi is ez a két 1 fős CoV-kiegészítő újság...

És akkor a... **NEWS**

A mostani anyag összeállításában Ifj. Somogyvári Zoltán segédkezett. THANX!!!

**WILDFIRE [TCFS]** — Ez egy bonus játék a Nukepaper-hoz (news). Lövéldözni kell egymásra, vagy a géppel párbajozni. Kezeldőse: 'F1' — egy játékos;



'F2' — két játékos;  
'F3' — pályabeállítás, 1-9  
'HELP' — zene k/bs;  
Indulás után különféle falak választják el egymástól a játékosokat. A szint növelésnek megfelelően egyre több új száll fel a pályán (akadályozzák a lövöldözést).

**BUBBLE TROUBE [WLS]** — készület...

**TETRIS [TIGER]** — egy egész lemezoldalás QLI játék;

**DAME [DCD]** — logikai játék;

**MINDBREAKER [TIGER]** — szép kis memória-játék. Kezelése:

'F1' — hány játékos (1-2) gyűrődik a gépen;  
'F2' — a kártyák felvillantása;  
'F4' — ??? ideje (1-9 mp.);  
'F5' — hány perc (1-20);  
'F3' — idő;  
'HELP' — hány joy van (1-2);  
'F6' — újabb menüpont;  
'1' — új kártyák;  
'2' — directory;  
'SPACE' — menü;  
'RESET' — menü...  
A kártyákat saját magunk is megszerkeszthetjük, a KOALA PAINTER-rek vagy az AMIGA PAINT-tel. A kártyának a ?PIC MIND-CARDS nevet kell adni és utána le-

het is betölteni. A kártyáknak két oldala van, (el sem hiszem!!!) erre nem árt odafigyelni... a PLUS4-es verzió használja a bitférképet a 8000-en és a táblázatot A000 címen. VERY COOOL'n YIKES GAME!!!

**STAR WARS [GOTU]** — A cél az, hogy kiűzzük a gonoszt és összegyűjtünk 500 coins-t. Kezelés: kurzor, Space, Shift és 1-6. ELMÉGY. Ja, a kódja: ANTIMCHRIST — ezeket a betűket kell egyégyriszint lenyomogatni.

**M.A.C. [MAC]**

Ifj. Somogyvári Zoltán a tettes. Ezzel egy 8\*8 animációt lehet szerkeszteni. Kezelés:

Kurzor, Shift...  
RUN STOP — kilépés a rajzolóba;  
—1, 2, 3 — a színválasztáshoz;  
—kurzor, Shift, C= — a rajzolóhoz ill. töröléshez.

1. MENÜ — FILE -NEW, LOAD, SAVE, EXIT

OPTIONS — COLOURS-CHANGE (színválasztása), SWAP (címeke választása); COPY (másolás); GO TO (ugrás egy fázi-ra); SPEED (sebesség, kurzornyílak + Return); HIRES/MULTI; CURSOR, PLAY (lejátás x-y fázig. ESC-pel megszakítható...).

ABOUT M.A.C.: angol nyelvű infó.  
• Jahny (Mr. Aceface, Xinó stb.)

## SCAPEGHOST [CSORY]

A „leírás”, vagy inkább „jellemezés” lényegi mondanivalóját XY küldte YX városból, faluból, községből stb. A cím elvesztett (ezek a rohadt sötét kis kocsmák...), a névvel együtt — nna, „kissé” átráztam. Tessék:

A LEVEL9 játéka amOítan „DEJA VU”-szerű érzést kelt az emberben. Mint a CoV#36-ban leközölt játékukat (INGRID'S BACK), ezt is '89-ben készítették el. Elég cooolt képeket tartalmaz. Mondandó sem kell, úgye, hogy LEMEZES (2 oldal + egy formázott álláslemez), FONTOS, hogy valamelyik rész betöltése után fordítsuk meg a lemezt, ugyanis a másik oldala tartalmazza a grafikákat!!! „Küszült a fejem, Körbenéztem és ott találtam magamat sötét ruhás tög-mag között egy tetemesen... Mi kezdődött e/?” (emm, csak egy újabb örül játék... egyébként illysmi erzesek felvödnek minden normális „kocsmálta” élelény-

ben. A kocsmá után.) Egy papí szöveget láttunk a kapu felett, s miután kellően elcsodálkoztunk a helyzeten, elolvastuk a nevet a koszorún... enyhe meglepetés, hogy a saját sirunk előtt álltunk. Láttunk néhány gyszalót, egy nyomozót... egy új koszorút és egy dombot keletre. Egyébként poenből minden mondat múlt időbe van téve (nagyon gnaccerú!) „Amint a gyszalók menni készültek, figyelembe se véve engem, még mindig földbe gyökerezett a lábam.” Szóval szépen-éppen szerelek magyunk (LOOK MYSELF) és a gyszalók húznak el, egy rendőr azt mondja, hogy kissé szomorú... gyűlöli a munkánkat ezt a részét. Különösen temetésre menni hülye pökökhöz, akik meggyilkolják magukat és lefoglalják a partnereiket (a kis szemét! Rögton menne „felszabadítani”)... Nem ártana megnézni a potáját (LOOK POLICEMAN) Sok gyszaló alig bírja visszatartani a könnyét, de a zsaruk köpo-

fák. A kavics (LOOK PEBBLE) egyébként tűzők, de nem vagyunk elég erősek a cipeléséhez. HE-HE. A koszorút (LOOK WREATH) megnézve talátnk rajta egy cetlit (LOOK CARD), ezt elolvastva kiderül hogy hőnszeretett rendőrtiszt voltunk, akit szolgálat alatt gyilkoltak meg. Egyre jobb. Nyugatra (W) az egyik rendőr elhagy egy gyufasdobozt... nos, ezt sem vehetjük fel, mert egy szellem „zsebtelen”. Vagyis földi cuccokat nem tud magához venni (HUH! Boldogtalan sörtelenség...) ...és most lehet, hogy kissé drasztikus, de nem adom meg a játék leírását, csak pár infót, mivel EZT NEM LEHET KIHAGYNI!!! Marmint szeretném ha játszanátok IS vele.

Joe Danby elég kellemes figura, ha találkoznunk vele: údvözöl, mosoOítog, azután bemutatkozik... „Joe Danby vagyok... 5 éve mrdeltem meg, sajnos nem tudok visszamenni a Kocsmába!!!), mert ott

nem szolgálhat ki (nna, ez ismferes ezért nem lehetnek nekem törzshelyeim!) szellemeket (Jesusi! Ez már nem egy 1szerű baromság, hanem szadista és véres horror!!!)... Ezután lesz Ollan rendes és bemutatja társainkat. „Gyere és kövess. Bemutatom Neked néhány szellemrokonomat.” Ezzel elmegy saját különbejáratú sírházhoz. Szélesen mosóillog és elmagyarázza: „Itt az én sírom. Látnom, jó szomszédok leszünk.” Kissé északabbra a sírjától van Bert és Edna Willmot, sírjukon zöldkoszorú. „Ez a Willmotték sírja — sutogja halkán — ...nem árt őket megismerni.” Ezek a keményfűk... izé, és lányok. Bert rögtön el is kezd üvöltözni, hogy mi is

van, stb. Joe besz\*rt gyomorhangon csak annyit mond, hogy el akartamondani az új csáknak, hogy ők egy szeretetre méltó pár (—streber) Tovább követe Joe-t láthatjuk David Ridge-t és egy kőkoporsót. „David szeretne találkozni a készítőjével de mégis önálló akar lenni.” Húzzunk tovább, ekkor Colonel Rycroft látható, aki a múltban él. Megfogja kívül a kezét, de a miénk keresztülmegy rajta, amikor kezét akarunk vele fogni. „Nincs több gerincprobléma, hehe.” ...na iÓ! inkább hagyjuk. Látogassuk meg Violet Conway-t, aki a legrégebbi helyi menő szellem (-HMSz) életében vak volt és most nem fogja elhagyni a koporsóját, nem találja a visszautat. Ez természetese-

sen baromság, mert ugyebár a szellemeknek nincs szükség szemre ahhoz, hogy lássanak...

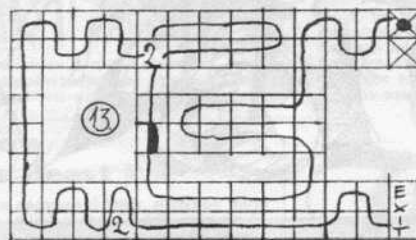
Eddig kb. ennyit erről a játékról. Nem néz ki rosszul, meg ilyesmik, ha lesz rá időm (—...), akkor szépen végig is megyek rajta.

#### Rádasként egy CHEAT

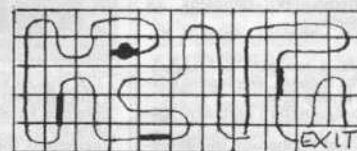
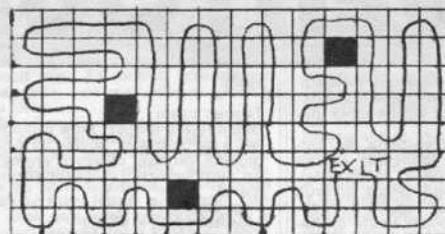
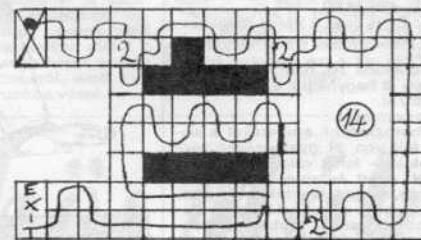
**BARD'S TALE III:** a Shadow Shiv egy fontos cucc, mert a tolvaj mindig be tud ugrani az árnyékba, ha viseli!!! A keményebb ellenfeleknél és főleg TARJAN-nál van állati NAGY jelentősége.

● Jahny (Mr. Aceface, Xinó stb.)

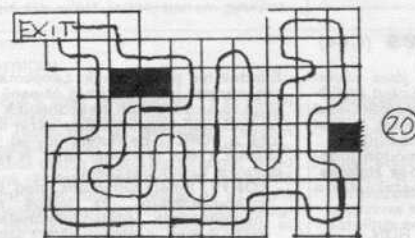
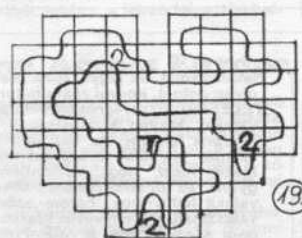
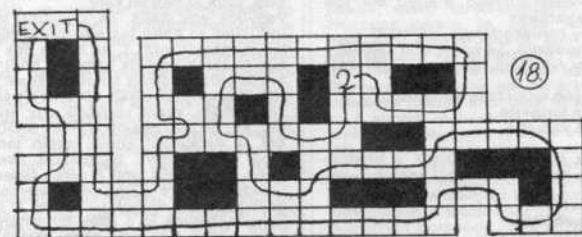
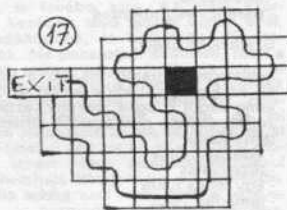
## SENSITIVE (A térképek tolytatása)



15



16



## Rings of Medusa (C64)

Vót egyszer egy jó kis ország, amit XYFöldenek hittak. Aztán gyűtt egy Medusa nevű sósvízi szerzet, és magáéva tette az országot. Persze az anarchia révén a nemesek egyből kiskirályok lettek, és egymásnak is estek annak rendje és módja szerint. Aztán gyűtt meg egy ember, akinek feladata az volt, hogy meggazdagodva lépjen... illetve saját sereggel rendet teremtsen az országban.

Keretörténet gyanánt ennyit; nézzük a játékot.

A kezdet kezdetén egymagunk állunk a nagy kietlen pusztában, főként északra van egy város, celozzuk meg.

### Városok:

Mindenféle házak vannak itt, bővebben:

- Palota:** Ide csak akkor jöhetünk, ha már miénk a város, az emberektől behajított adókat szedhetjük itt fel.
- Kaszárnya:** Ez is csak a város megszerzése után látogatható, ide helyőrséget pakolhatunk
- Bank:** Itt vehetünk fel hitelt, és kedvezőbb esetben itt hagyhatjuk az anyagi javakat kamatozni.
- Áruház:** No comment...
- Park:** Itt toborozhatunk embereket a seregbe. Sokféle van, pl. gyalogság, tüzérség, varázslók — lehet válogatni egyéni ízlés szerint. Azért érdemes figyelembe venni a 3 db megadott értéket is, ezek sorban erő, morál, sebezhetőség — minél magasabbak, annál jobbak (a harmadik szerintünk így inkább védettség).
- Fegyverkereskedés:** Felfegyverezhetjük a katonákat (fegyverek, páncélok és egyéb cool cuccok).
- Istálló:** Kocsikat vehetünk ezen a helyen.
- Ékszerész:** Erre a madárra a kibányászott (ld. később) ércet, ékköveket szöghatjuk rá, elég rendes áron.
- Kocsma:** Itt lehet pénzben kártyázni (pi-álini nem? ptj...)
- Templom:** Infokat kaphatunk mindenféle kincsekről, arról, hogy kié a város, mennyien lakják, valamint az általunk eddig megtalált gyűrűk számáról.
- Kikötő:** (lehetőleg csak víz melletti városokban keressük...): Itt egy újabb menü szakad a nyakunkba:
  - Hajó vásárlása:
    - a) Kis kereskedőhajó, 8 ágyú, 800 tonna teherbírás
    - b) Nagy kereskedőhajó, 16/4000
    - c) Kis hadihajó, 14 ágyú, 800 katoná
    - d) Nagy hadihajó, 24 ágyú, 100 zsoldos
  - Legénység toborzása a hajóra
  - Kifutás a tengerre
  - Vissza a városba

Ha városon kívül megnyomjuk a tűzgombot, akkor a következő menüt kapjuk:

- IO
- Kincskeresés
- Vissza a menüből
- Egy érdekes kérdőjel, ennek funkcióját mindmáig homály fedi
- Bányászás

## Sherlock Holmes (C64)

Most pedig egy jó kis magyar játék következik, az **ISCH Crew** által elkészített **SHERLOCK HOLMES**. A játék a **Killed Until Dead** 'koppintása', de van benne egy-két új ötlet is. No, nézzük, mi is lesz a feladatunk: A játék betöltése elég furcsa módon történik. Először indítsuk el **'Sherlock Holmes'** nevű file-t, majd miután újra visszakaptuk a kurzort, írjuk be a következőt:

LOAD "ISCH",8,1 ; majd RUN.



# ADVENTOUR

- Egy jópofa konnektor, mindenkinek ajánljuk, aki már órák óta nem mentett állást. Ennyit a kezeléssel, most következnek néhány tipp:

Kezdetben menjünk egy városba, és kártyázzunk a **'legnyugobb telt/nyeres eseten mentas, vesztés eseten teltis'** módszerrel. Ha megfelelő mennyiségű pénzt sikerült összeharcolnunk, akkor tegyük a bankba, és nézzünk körbe a többi város áruházaiban kereskedési céllal (kicsit **Elite**-szaga van a dolognak, de se baj: lopni nem bűn, csak jó helyről kell).

Vegyünk egy hajót, és szálljunk tengerre. Induljunk el balra (ez egy földrajzilag pontos meghatározás...), és a 160. fok környékén találunk egy kis szigetet, ahol minden áru ára többszöröse a normálisnak.

Ha sikerült már olyan 40 millió pénzt összegyűjteni, akkor vegyünk egy erős sereget: kb. 20.000 gyalogos, meg a többi fajtából is nagyjából ennyi, aztán támadjunk meg egy kastélyt, elfoglalása esetén kapunk egy menüt, ami a sereg fejlesztésére szolgál, persze némi pénz ellenében (egész kellemes dolgok sültethetnek ki belőle). Bányászhatunk is a játék folyamán, ehhez szükségünk lesz egy gepre (kissé borsos az ára), meg némi szerencsére, hogy rátaláljunk valamire a kietlen pusztaságban.

### Harc

#### Tengeri csata:

Betöltődik a tenger, mi a baloldalon, az elen a jobboldalon. Miután az ágyuk a hajók oldalán vannak, célszerű ennek megfelelően manőverezni, valamint sűrűn tüzelni. A menü:

- ágyuzás
- fordulás fel (+ ????)
- vitorla fel
- vitorla le
- fordulás le
- parancs végrehajtása

#### Szárazföldi csata:

Felleges ugrálni, inkább a tüzérséggel és az íjászokkal lőjük addig az ellenfelet, amíg végül ő ugrik nekünk, aztán, ha közeljött, essünk neki minden lehetséges módon. Menü:

- visszavonulás
  - tüzelés
  - egy lépés hátra
  - támadás
  - egy lépés előre
- Hát ennyi...

• Varsányi Viktor

Elindult hát programunk. Lenyomatja a keret-történetet (mindenképp tud olvasni), majd a szint választása után elkezdhetjük játszani. Az irodában kezdünk. Egy kezét irányíthatunk a PORT 2-be dugott Joy-Jak. Kijelölni valamint a 'tűz' gombbal lehet. A következő dolgokat tudjuk használni:

- **KÖNYV:** Innen tudhatunk meg infokat a gyanúsítottokról. Ez fontos része a nyomozásnak. Minden telefonálás előtt itt nézzük meg a felhívni kívánt személy te-

lefonszámát, és jegyezzük meg egy-két olyan dolgot, amivel zsarolhatunk.

- **TELEFON:** Ezzel lehet felhívni a gyanúsítottakat. Miután kiválasztottuk, hogy kit akarunk felhívni, be kell ütni a telefonszámát. Ha nem jó számot hívtunk, azt hiszik majd, hogy telefonbetárolók valakitt felhívunk, három szöveg közül választhatunk, amivel el szeretnénk kezdeni a csevegést. Itt valami olyat mond-





junk, ami kínos a másik számára, vagy amivel zsarolni tudjuk (pl. *Nyomott Lénánál* a könyvben azt olvastuk, hogy egy

kiszt-hülye. Tehát telefonálások ezzel kell próbálkozni. Jelen esetben azzal, hogy már megint nem érti a főnöke zseniális tervét.) Ezután — ha jól választottunk — kérdezősködhetünk a gyilkos személyéről, fegyveréről, és szándékáról. Mindegyiknél három lehetőség van. Ki-választva egyet, a vonal másik végén lévő gyilkosjelölt elmondja róla a véleményét. Összesen három kérdezősködhünk, tehát ahhoz, hogy mindent végigkérdezzünk, egy személyt legalább háromszor kell felhívunk. Ha valamelyik kérdésünkre nem adnak konkrét választ, inkább el akarják terelni a szót, akkor a választ arra a kérdésre igennel vehetjük.

**KULCSSOMÓ:** Ezzel tudunk betörni valahová, és bizonyítékokat gyűjteni. Akkor kell majd használnunk, amikor már sejtjük, ki a gyilkos, mi a fegyver és az indék, de meg a konkrét okot nem tudjuk. Kilenc kulcsot próbálhatunk ki az ajtón, majd, ha megtaláltuk a megfelelőt, egy műveletész-tesztelő kérdést kapunk, amit ha nem találunk el, kezdezhünk elől a betörést. Ha eltaláltuk, egy képet és egy szöveget kapunk a szövegről, amit próbálunk meg jól az agyunkba vésn.

**NOTES:** Elvileg a választások felírások szolgáira, de inkább használjunk papírt, mert minden telefonálás után tördölkö (programozási baki — nem gondolt a fiú a tötéssel járó dolgokra.)

**MAGNO:** Erre kell bemondani, amit tudunk. Meg kell mondani a gyilkos nevét, fegyverét és indékát. Ez utóbbit bővebben is ki kell fejteni, amit a gyilkos lakásán látott dolgokból kell kikövetkeztetnünk.

Ha sikerül a dolog, akkor eléregelik a teljes történetet, majd megköszönik részvételünket a nyomozásban és kész, vége, a játékot megnyertük. A játék nem rossz (azért a *Killed Until Dead némileg jobb volt...*). A grafika és a zene a "még tűrhető" cím érdekel, de jó szórakozás lehet minden olyan embernek, aki a krimikben szereti előre kitálatni, hogy ki volt a gyilkos, és miért őt. Sajnos azért meg kell említeni két negatívumot is. Az egyik az, hogy túl könnyű. Bemelegítőnek jó, de nem a teljes játéknak. A másik pedig az, hogy kevés az a két pálya, legalább 10-15 kellene. Mindezek ellenére azért érdemes azt a kis időt rászánni, ami alatt végigjátszható.

SCORPIO

## Shadow of the Beast (C64)

Íme, itt ez a nagyszerű játék, melynek mind a grafikája, mind a zenéje, sőt, még az élvezhetősége is szinte a maximumot nyújtja C64-en. Talán akkor szólnánk róla pár szót.

A játék elején, a készítő névsora olvasgatása közben az 'S' billentyű lenyomásával állíthatjuk be, hogy zenét (a bal felső sarokban egy hangjegy van), vagy hanghatásokat (ugyanott egy FX felirat) szeretnénk hallgatni a játék közben. Fire-re (Port2) kezdődik a játék.

Az irányítás könnyű, nem fogjuk elmagyarázni, majd rájön mindenki magától. Induljunk el balra, s az 'ajtós' fába menjünk be (Joy Fej). Itt induljunk el jobbra, a létrán le, balra, újra le, tovább jobbra, a jobboldali létrán le, és az itteni létrán is le, aztán balra. Itt egy árok van, amit ugorjunk át, s a másik oldalon vegyük fel a kulcsot. Ugorjunk vissza, és induljunk el jobbra, majd gyerünk kétszer fel. Potyanjunk le balra, s menjünk is tovább erre. Az itteni szörnyecske kezében lévő labdát verjük szét, amittől feltöltődünk, és különleges lövedéket lövünk. Ne pazaroljuk semmire, mert a lövedékek száma véges, nélkülük viszont nem tudjuk végigvinni a játékot. Gyerünk jobbra, és érjünk hozzá a 'dobozhoz'. Elteportálódunk egy másik helyre, de mi azért csak másszunk 2x fel, és induljunk el jobbra. Hirtelen egy fal nő ki a földből mögöttünk. Innen nincs visszaút! Rádásul egy szellemhajú libeg ki-be a képernyőn, ami — ha addig zsetet nem löjük a fegyverünkkel — harmadik belibbenésre hozzánk ér (ha közelebb megyünk, akkor hamarabb is), és fittyet hánnya az örök energiának, megöl. Tehát nyomkodjuk a tűzgombot zaporán! Miután elintéztük, vonuljunk tovább jobbra, a létrán fel, aztán bal-

# Tökös Mákos

ra. Itt kapcsoljuk át a kapcsolót, és másszunk továbbra is felfelé. Gyerünk balra, ahol egy újabb kulcsra leljünk. Ezután vissza le, és megint le. Innen jobbra kodorogjunk, és másszunk a létrán fel, a másikon pedig teljesen le. Most az egyetlen lehetséges irány a bal, tehát cammogjunk is arra, lehetőleg lehajolva a sárkánykopések elől. Az itteni létrán le, és essünk le jobbra. Folytassuk is utunkat erre, majd a létrán le. Aztán újra jobbra és le, majd balra és le. Potyanjunk le balra, és tartjuk is az irányt. A létrán másszunk fel, a másikon meg le, s a harmadikon (a hosszún) újra fel. Egy kis gyaloglás jön jobbra, ahol a 'Szuper Erő' titulat felhírpontja, csodák-csodájára szupererősek leszünk (ki gondolta volna?). Egyébként, ha nem kapottuk volna át a kapcsolót, az üvegszét lézerek védének, és nem bírnák felvenni. Ezután másszunk le teljesen a hosszú létrán, és caplassunk jobbra, vigyázza a tűvóvakák kitével. Elérkezünk egy nagyrametereztett orszárvészűrésséghez, aminek a szarvát kell letörnünk (Ütögetnünk). Ha nem lennénk 'szupererősek', akkor nagyon sokáig kellene itni, így viszont néhány másodperc alatt megvan az egész. A kulcs segítségével kijutunk a szörny mögötti ajtón. Vagyishogy bejutunk... A kutba... Másszunk ki (Joy Fej), majd induljunk el hosszú utunkra jobbra. Egy kis sétálás (és némi töltögetés) után egy mókember-szerűség ugrik elének, akit kötelező kijárni, különben az utána következő szobort nem bírnák szétvenni. Nemsokára elérjük a várat, de ne menjünk be, mert tók sötét lenne, hanem gyerünk

inkább tovább, és ott, ahol megszakad az út, ugorjunk fel. Ezzel felvettük a falon lógó faklyát, ami jó világítóeszköz, tehát fáradjunk be a vár ajtaján. Itt induljunk el balra, a létrán másszunk fel, és rohanjunk jobbra. A létrán le, aztán megint jobbra, és az itteni létrán fel. Potyanjunk le balra, és az esés után is maradjunk ennel az iránynál. A létrán le fel, majd haladjunk jobbra. Vegyük fel a franciulcsot, majd induljunk vissza balra. A létrán másszunk le, és haladjunk jobbra, aztán a létrán megint le. Jobbra le, libbenve induljunk balra. Tovább le, jobbra, és megint le, majd balra. Vegyük fel a lézert, és caplassunk át a jobboldali zárhoz. Itt használjuk a franciulcsot (tűz+le), a mögötte lévő létrán másszunk fel, majd balra lepotyanjunk egy újabb létrához jutunk, amin természetesen felmászunk. Húzzunk jobbra, le, balra, és megint le. Haladjunk tovább jobbra, ahol egy háromfejű sárkány vár elintézésre. Miután kinyitvük, menjünk ki a mögötte található ajtón (ha most nem lenne nálunk a kulcs...). Egy temetőbe jutunk, ahol csak rohanjunk jobbra. A sirokat ne bántssuk, mert olyan is van, amittől kiülhatunk. A szint végén megtaláljuk a főgonoszt, akinek levette a szarvát (nem egy útsére) megnyerjük a játékot. ENNYI! Még megemlékezhünk a hangulatos endsequence-ért, és boldogan tehetjük el lemezünket a többi végigjátszott, fél éve a dobozban porosodó játék közé (vagy lefor-mazzuk, úgy meg jobb). A leirasban nyújtott segítségért köszönet jár *Simon Attilának* jászberényből.

• SCORPIO

## Storm Across Europe (C64, Amiga)

Most egy kis segítség jön azoknak, akik csalás nélkül próbálnak játszani a *Strategic Simulation Inc.* talán legjobb stratégiájával. Leírás már volt róla a CoV #18-ban, ighyhat csak ötleteket szolgáltathatunk a követendő stratégiával kapcsolatban. Hát rajta...

Az első két körben foglaljuk el Lengyelország hátsó három szektorát, és nyomul-

junk előre a balti államokban. A kimaradt hadseregekkel támadhatjuk Jugosziáviát, Dániát, Hollandiát és Belgiumot. Miután ezzel megvagyunk, foglaljuk el Lengyelország többi részét és Görögországot, majd induljunk Franciaországgal. Itt elegendő elfoglalni a két nagy csillaggal és az egyik kis csillaggal jelzett szektort, és máris megadják magukat. Két hadsereg foglalja el

Spanyolországot és Portugáliát, míg a többiek nekirentanak Oroszországot. A CoV-ban ismertetett módszerrel ellentétben ne várjunk, míg erősödnek a hadseregeink, mivel addig az oroszok hadseregei is erősödnek. A szektor front-féle támadás sem célravezető. Inkább 2-3 erősebb hadsereg egyszerre történő mozgatasával foglaljuk el Sztalingrádot, Moszkvát, és Kijevet (a há-

rom nagy csillagjal jelzett szektort), mindig úgy, hogy egy hadtestet hátrahagyunk helyőrségnek, nehogy közben *Sztálin* elváltars visszafoglalja tőlünk. Ezután jön a legnehezebb rész: egy újabb együttmólgatott 2-3 erős seregnek el kell jutnia **Oroszország** legválsó (kis csillagjal megjelölt) szektorába, és el kell foglalnia azt. S lám, máris el van foglalva a nagy birodalom. Közben belépek a szövetségesek is, akikkel **Franciaország** partitát védelmezzük. A németekkel tovább folytatjuk hódító hadjáratainkat: nekirontunk a **közép-keleti** államoknak, majd ráfordulunk **Észak-Afrika**ra, és azt is bekebelezük. Eközben a *Production* fázisokban egyre több hajót kezdünk el gyártani, mert szükségünk lesz rá, meg

már amennyi is jó szám utánpótlásunk lett **Oroszország** elfoglalásával. Miután végeztünk **Észak-Afrika**val, szálljunk partra minden szigetben vagy felszigeten (pl. **Svédország, Norvégia, Kréta, Ciprus**, stb.). Ehhez le kell gyengíteni hadseregeinket, hogy felérjenek a hajókra. Ezt úgy tehetjük meg, hogy csinálunk egy csomó üres hadsereget, és belepakoljuk a felesleget. Így az erő is ugyanannyi marad, és a hajókra is felérünk. Ha valahol nem tudunk partraszállni (ül erős az ellenfél flottája), oda küldjünk hajókat, és tengeralattjárókat járőröztet, majd azok elintézik őket. Miután kivégeztük a szigeteket, jön az utolsó nagy csata: **Partraszálljunk Angliában!** (Nem baj, ha közben a gép már minden kör után megkerde-

zi, hogy folytatjuk-e a játékot, mi mindig feleljünk igennel!) Itt is lehetséges egy erősebb flotta, bár az iparát (remélhetőleg) ekkorra már szinte teljesen leromboltuk V2-ekkel és atombombákkal. Ha sikerül partraszállni, foglaljuk el a nagy csillagos fővárost, és a fölötté levő szektort, és már miénk is **Anglia!** Ezek után már csak egy dolog marad hátra. Partra kell szálljunk az I partokon is (csak **Angliából** lehet). Ezt könnyedén elvégezzük, és már kész is vagyunk! Miénk az egész térkép (a partizánizadásokat leszámítva)!

Te úristen! Mi lett volna, ha ezt *Hitler* is megcsinálja??!

• SCORPIO

## Syndicate (Amiga, PC)

**HáPi Syndicate** leírása nagy port kavart fel. Először **Soth** értekezik a kimaradt dolgokról, majd **Cifka Miklós**, alias **Cifu** szid le bennünket, hogy „az Amigát le se sz\*\*juk”. Hat ez sajnos manapság így van. Sokkal kellemesebb a WC-n egy fél kiló CoV társaságban... Végül Molnár Pityus kiegészítései következnek.

**Szóval:** A leírásból valóban az tűnik ki, hogy mi az 1.0-s verziót teszteltük, de már megjelent az 1.8-as is, ami szinte maga a tőkely. Ez már nézi a fegyverek állapotát (teli vagy üres), és ettől függően osztja értük a pénzt. Kevésbé lett az esély, hogy valamelyik társunk kimarad a csobából, és a többiek előttük. Azonkívül az 1.0-as pitániér volt a pénz ügyében: (pl. 1.0: Chest V3: 25000, 1.8: M0001), ergő az összes cucc többé kerül. Míg az 1.0 22MB a wincsin, az 1.8 14MB (a mission disk-kel együtt, ld. később). Tehát 8 megát lefaragtak, és a prógi csak jobb lett! Egyébként ha az 1.0-ban egy teljesen üres fegyvert leteszünk a földre a küldetés közben, majd felvesszük, teletöltődik! Az 1.0-ban lehetett bármilyen páncélnak, ha bekaptunk egy lézerfóvást, kampec, az 1.8-ban csak a 3-tól ter meg a CYBORG a gyártóhoz. (**Gauss** **gun**ból kettő is elég, tehát az elsőt ki lehet bérni.) Az új verzióban a **Shield** töltődik, ha nem használjuk, és a **Long Range**-dzel akár 2-3 képernyőnyire is el lehet löni. Szóval a **persuaderon**-t (amit mi állandóan **Chip Gun**-nak nevezünk) úgy kell használni, hogy ha valamilyen komolyabb embert/cyborgot el akarunk „téríteni”, ha csak simán oda megyünk, le se sz\*\*r minket, előtte még néhány civilen/rendőrnél kell mutatnunk a tudományukat. (ld. később a táblázat) **Energy Shield**-et mindenképpen vigyünk magunkkal minden küldetésre, mert az ellenséges ügynökök kedvenc szokása, hogy a falhoz szorítanak és úgy pumpálnak minket, hogy nem tudunk visszálni, ilyenkor csak bekapsoljuk a **Shield**-et és már húzunk is el, megállunk a következő ház mögött és négy csőre töltött **MINI GUN**-t nyomunk a minket követő ügynökök szájába. Egyébként egy **COOL** ötletet bővítetek az 1.8-at: egy küldetésben nem csak 2 syndicatus van, hanem 4-5 és ezeket fel lehet használni egymás ellen is. Erre sok trükk van, a szeritünk két legjobb az, hogy vagy felmegyünk egy ház tetejére (folyosóra), lent pedig elkezd gyülekezni a nép, és ők lent egymást ölik, mi meg a felfelé terekvőket, vagy (ez a nehezebb) megvárjuk míg elég sok ügynök gyűlik össze, falteszünk egy **Shield**-t és úgy helyezkedünk, hogy egymásra löjjenek. A kulőntébe ügynököket úgy lehet felismerni, hogy a fejüket más színnel jelzi

a gép (a miénk olyan amilyet a logonál választottunk), az övék kék, piros, sárga, stb...

Nagy problémája sokaknak, hogy a szép 3D miatt nem látnak a házak mögé, ilyenkor a scanneren nyomassuk a mouse-t. Fontos, hogy ház mögött sohasé harcoljunk, mert mire a mouse-zal megtaláljuk az ellenfelet, addigra már általában vége a partynak! Ha olyan személyt kell megölni aki a házban van, és nem akar kijönni, akkor menjünk be, és mouse-zal húzzunk egy kört (jobb gombbal). A hatás garantált. A tulajdonásokat nem csak felhúzni lehet, van egy **Fast** mód is, a bal és a jobb egérgombot nyomjuk meg egyszerre, mire minden maxra megy és az emberünk(-eink) kezükbe veszik a legjobb fegyverüket. Sok küldetést érdemes ezzel kezdeni. A CoV 39-ben leirt küldetések közül elég sok nem található meg az 1.8-ban. Mikor ezt írjuk, már megjelent az első küldetéslemez (mire lemegek, addigra már lehet, hogy jön a következő), amivel csak az az egy gond van, hogy dojsse, és még egy, hogy rohadt nehéz. Ebben már kezdéskor mindenképp V3-as. Van két új kifejlesztett cucc, az egyik egy álcázógép, amely civilekkel varázsol bennünket, a másikkal légi bombázást kérhetünk a területre. A küldetések rendkívül nehezek, 1-2 percen belül jön a **Mission Failed**, vagy valami ilyesmi, nem emberi nyelven. Az ellenségek is **Chest V3**-uk van (**Gauss Gun**-t meg se érzik). A másik szemét trükk, hogy nem jönnek ki a ház mögül teljesen, csak annyira, hogy löni tudjanak — a megoldás: figyelni kell a scannert, és hamarabb löni.

Amíg nincs autómep.

**Pár jótanács:** vegyünk embereinknek **V2**-es vagy **V3-as Chest**-et, és ha már igen közel állunk a mennyországhoz, akkor egy gyors **Ctrl-D**, és a csakó felrobban a körülete levőkkel együtt. Ja, hasznos, ha nem **Group** módban követjük el. Ha egy csakót távolról kell lölni, célozzuk be lézerral, és V3-as szemmel. Kis szerencsével el is találjuk.

Most pedig a már ígért „kábítás”. Tehát ahhoz, hogy egy komolyabb ellenfelet elpersuadáljunk, előbb néhány civilt kell „magunkéval tennünk” -), ez a mennyiség az agyunkkal van összefüggésben, íme egy táblázat:

Agy	nincs	V1	V2	V3
Civil	nincs megkötés!			
őr	4	2	1	1
rendőr	8	4	3	2
ügynök	32	16	11	8

Tehát van pl. **V2**-es agyunk és egy rendőrk akarunk leszólitani, mi kell hozzá? 3 civil. Erthető? Ehhez még annyit fűznék hozzá, hogy minden emberünknek van egy értéke, ami szintén beleszámít: civil-1, őr-3, rendőr-4, ügynök-32. Tehát van már 5 civil+1 őr, ez 5+3=8, tehát már befoghatjuk Józsi bá-t (rendőr). Ja, ez a példa a V0 agyra vonatkozik. (Tehát amikor „nincs agyunk”.)

És akkor az utolsó küldetés: **THE BIG BLACK**.

A legnehezebb küldetés az egészben. A lényege az, hogy minden ügynököt ki kell nyírni, aki él, és mozog. Érdemes ellenük lézert használni. Lézert minden emberünknek vegyünk, ugyanúgy pajzsot is, és az utolsóknak flameret. Mikor a küldetés elkezdődik, csak egy embert irányítsunk, és rögtön vegyük elő a flameret. Az ellenség először Keletről és Deiről támad. Ha mind kiirtottuk, akkor menjünk Keletre, és ott itrunk ki mindenkit. Ezután az egyik emberünkkel induljunk el Északkelet felé, és úgy oltunk helyet keressünk, ahol a ház előtt vagyunk, tehát látjuk magunkat. Figyeljük a térképet, és ha látjuk, hogy jön egy eleméges ügynök, akkor vegyük fel az energia-páncélt. Menjünk olyan közel hozzá, hogy a flamerrel le tudjuk löni, majd menjünk vissza a helyünkre. Ezt így folytassuk addig, amíg nem rohan felénk egy ügynök sem. Menjünk tovább keletre, löjük le a fakabátot. Mostanra csak két ellenséges agent maradt, és a szemetek nem akarnak kijönni a házakból. A hozzánk közelebb esőhöz akkor próbáljunk meg bemenni, ha közel van az a főtűző. A másik ügynökön kopogtassunk **Gauss gun**-al, de ha nem jönne össze, akkor is egy kis idő múlva megkapjuk a **Mission Completed** feliratot.

**A végére egy pár segítség:**

- 1) Az autókba sok ember belefél.
- 2) Ha elfogyott a löszernk, érdemes az embereket persuadálni, mert a program ezt úgy veszi, mintha kinyituk volna őket.
- 3) Ha rendőrt vagy ügynököt akarunk persuadálni, akkor előtte civileket kell. No meg persze kell hozzá egy normális agy.

Ennyi lenne a SYNDICATE utolsó pályája. Az endsequence-nél valószínűleg mindenki nagyon fog örülni!!

**Soth, Cifu** és **Molnár István** nyomán rendeztedte.

• DoT

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

# 064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
MOLNÁR ZSOLT (DoT)

## Intromaker-ből sosem elég

A múltkor a TCC Intromaker rejteimbe sikerült bepilantani. Ezúttal két másik alkotás kerül terítékre.

### INTRO+DEMO DESIGN V1.

- A) A demo meglökölése. 'SPC': EXIT;
- B) A textet írhatjuk be vele a 'RETURN' lenyomása után. 'F1': EXIT;
- C) Charset választása az 'A-H' billentyűkkel. 'RETURN': EXIT;
- D) Színusz megadása az 'A-D' billentyűkkel. 'RETURN': EXIT;
- E) A betűszín megadása. Nyílmozgatók: kurzorral, színválasztás pedig a '+/-' billentyűkkel;
- F) Annak a keretnek a színmegadása, ami között a szöveg scrollozódik (+/- billentyűkkel);
- G) 'RETURN' után a koporsón lévő csillagok

mozgatása a kurzorral. Minden csillag helyének megadása után 'RETURN', és ugrik a következő csillagra, vagy exitál...

- H) Demo zene választása az 'A-F' billentyűkkel;
- I) I/O menü;
- J) Mentés (gy.k. szév);

### ANNEX INTRO DESIGNER 1.1

- A) A nagy felirat szerkesztése;
- B) A nagy felirat színének és mozgatásának meghatározása. Először a háttér, majd maga a felirat. A '6' billentyű lenyomására nincs mozgás és tehát a háttér;
- C) Az intro szövegének beírása. Exit a '@' billentyűvel;
- D) Először a futó felirat pattogási sebességét

aduk meg (z a legmagasabb), majd a scrollozási sebesség;

- E) A textet feliratot adhatjuk meg itt;
- F) A Presents átírása;
- G) A scrollozódozó szöveg felett lévő felirat megadása;
- H) A program indítási címe;
- I) Másik intro betöltése;
- J) Az aktuális intro elmentése;
- K) Prg.-ok összefűzése;
- L) Ezen intro lookálása;
- M) Ilyen nincs a programban;

Figyelem! A program hajlamos a kifagyásra, ha nem létező file nevet írunk be. Erre jobb ügyelni!

• Széplaki András, Debrecen

## Ikonvezérlés #XYZ

Tudjuk, tudjuk volt ilyesmí már a CoV-ban, de hadd említsünk meg pár dolgot, amivel ez az eddigiekénél is többet tud:

- Hasztermegskatásban fut, tehát szinkronban van a képernyőfrissítéssel. Így nem rángatózik a sprite, mint a hagyományos rutinoknál. Azonkívül az sem hátrány (ha van egy kis kátrány — CoVboy), ha mozgatás közben mást is csinál a gép.
- A sprite-nak állítható gyorsulása van.
- A rutin a koordináta vizsgálatot is elvégzi, nekünk csak annyit a dolgunk, hogy lekérdezzük a lenyomott ikon számát.

Az itt ismertetett rutint célszerű pl. a Turbo Assembler 6.0-val lefordítani, de bármilyen aszi megteszi. \$8000-re fordítja a prg-t (\*=\$8000). Ha máshova akarjuk fordítani, nyugodtan átirhatjuk, de \$9000 felé csak úgy tudjuk, ha közvetlenül lemezre fordítunk ('<-'+5+'filenév') mivel az assembler nem szereti, ha felülírják fordítás közben.

### Néhány szó a működésről:

A nyíl gyorsulva mozog: 1,2,3,4,5, illetve lassulva 5,4,3,2,1,0 sebességgel (5-ös a maximális sebességnél). A program külön kezelt, így a mozgás nem a megszokott 'szögletes' lesz, hanem kicsit egyszerű. Az ikonnak meg kell adni a bal felső és jobb alsó sarak koordinátáit (ebből ki lehet találni, hogy az ikonok téglalap alakúak lehetnek). Ikonvizsgálatnál a prg először ellenőrzi a tűzgombot. Ha le van nyomva, akkor következhet a koordináták ellenőrzése:

- Nagyobb a nyíl y koordinátája a bal felső sarak y koordinátájánál?
- Nagyobb a nyíl x koordinátája a bal felső sarak x koordinátájánál?
- Kisebb a nyíl y koordinátája a jobb alsó sarak y koordinátájánál?
- Kisebb a nyíl x koordinátája a jobb alsó sarak x koordinátájánál?

Ha ezen feltételek mindegyike teljesült, akkor ez az ikon lett lenyomva. Ha nem, akkor jöhet a következő ikon ellenőrzése.

### A program használata:

A lista végén található a program paramétereit. Ezeket átirhatjuk.

### Jelentésük:

- **orig:** A nyíl gyorsulása. Minél kisebb, annál jobban gyorsul. Legkisebb értéke: 1 lehet, az alapértelmezés: 4.
- **ikonszam:** Nevével ellentétben az ikonok számát adja meg. Vele párhuzamosan ne felejtjük el az ikonok koordinátáit is beírni a koord címektől kezdődően.
- **max:** A nyíl maximális sebessége. Erre fog gyorsulni a nyíl. Ezután már egyenesen mozog. Figyelem! Ha ezt megváltoztatjuk, ne felejtjük el a max2 címkehez beírni ennek kettes komplementjét (magyarul: 256-érték), különben a nyíl ellentétes irányban más sebességgel fog gyorsulni. Ja, és ne adjunk meg túl nagy sebességet, mert a nyíl kiszaladhat a képernyőről (Tell VIII meg rohanhat utána, mi? — CoVboy). Az alapértelmezés egyébként: 5.
- **max2:** Ez az a byte, amiről már beszélünk (mit tudhat egy férfi a...)
- **actual:** Ide írja be a program a lenyomott ikon számát, tehát ezt kell lekérdezni egy PEEK utasítással. A rutinban 'ismétlés elleni' védelem van, tehát ha a tűzgombot nyomva tartjuk, akkor csak egyszer jelez a rutin. Nem törli ki a lenyomott ikon számát, tehát mindaddig 'megjegyzi', amíg lekérdezésre nem kerül. Ebből következik, hogy a lekérdező programnak 'kézzel' kell kitörölnie. Célszerű lekérdezés után nullát tölteni ide egy POKE-kal, mivel ilyen számú ikon nem lehet. Ja, és ha lekérdezés előtt újabb ikonlenyomás történik, akkor ennek száma felülírja a régebbi értéket.

- **sprite:** Ha nem tetszik az eredeti nyíl, akkor ide írhatjuk be a saját sprite-ot. Fontos, hogy mind a 63 byte-ot beírjuk.
- **koord:** Ide írjuk be a saját ikonjaink koordinátáit, a következő alakban: bal felső sarak x koordináta alsó byte; felső byte (0 vagy 1); y koordináta; jobb alsó sarak x alsó byte; x felső byte; y koordináta. Tehát ez összesen 6 byte ikonként. A koordináták beírása után az ikonszam byte-ot is módosítsuk az ikonok számának megfelelően. Figyelem! Ikonok átvedése esetén az alacsonyabb sorszámu lesz a magasabb prioritású (lenyomáskor ennek a számát kapjuk meg).

A többi byte-ot ne nagyon piszkáljuk, mivel ezek 'belső' használata vannak fenntartva (Szigorúan Ttkos! — CoVboy) Ha ezeket a paramétereket beállítottuk, akkor következhet a fordítás, pl. a Turbo Assembler-nél '<-'+3'. Ne felejtjük el, hogy a \$9000 felé csak lemezre fordítsunk!

Az elhelyezéssel kapcsolatban néhány dolog: Mint tudjuk, a BASIC memória \$0800-tól \$A000-ig tart. Mivel a BASIC nem tudja, hogy \$8000-nél nekünk van egy szép kis programunk, esetleg felülírhatja azt. Mondani sem kell, hogy ennek azonnali lefagyás lesz a következménye. Ennek érdekében, ha BASIC-et használunk, akkor vagy \$C000-hoz fordítsuk (\*=\$C000 és '<-'+5+'filenév'), vagy pedig a BASIC RAM végét állítsuk a program elejére (55; alsó byte; 56; felső byte). Jelen esetben a POKE 55,0; POKE 56,8\*16: NEW utasítás-sorozattal. Fordítás után jó lenne tudni, hogy a paraméter byte-ok jóvá kerültek a memóriába (legfontosabb az AKTUAL nevezetű). Erre szolgál az assembler list label funkciója ('<-'+ 'U', majd a list label kérdésre a válasz: '\* /képernyő /?' /nyomtatott/ vagy filenév /lemez/). Ez kilírja a program címkeinek jelenlegi helyét a memóriában. A számunkra fontosakat jegyezzük fel (orig, max, max2, ikonszam, actual stb.), ezeket már csak át kell számitani decimálisba, és futás közben is átirhatjuk a paramétereket egy megfelelő POKE utasítással.

### A teendők összefoglalása:

- 1) A program beírása egy assemblerbe.
- 2) Fordítás a memóriába vagy lemezre;
- 3) A paraméter byte-ok memóriacímek megkeresése ('<-'+ 'U' list labels) és kilépés az assemblerből ('<-'+ '1');
- 4) Ha szükséges, akkor a BASIC RAM végének módosítása (POKE 55,...);
- 5) Ha lemezre fordítottunk, akkor betöltés;
- 6) A rutin indítása saját programunkból, vagy BASIC-ből a megfelelő SYS-szel. Jelen esetben SYS 32768.
- 7) Ha szükséges, menet közben is átirhatjuk a paramétereket (ikonok koordinátái, sebesség stb.);
- 8) 'Figyelés!' megkezdése, tehát a programunkból a megfelelő PEEK-ek kiolvas-

suk az **ACTUAL** byte-ot bizonyos időközönként. Jelen esetben PEEK(33314);  
 9) Ha lenyomást észleltünk (a byte nem nulla), kitoroljuk a byte-ot (POKE 33314,0), és végrehajtjuk a saját feladatot, majd folytatjuk a figyelmet;  
 10) Ha szükséges, a nyilat kikapcsolhatjuk a POKE 53269,0 utasítással. Visszakapcsolás: POKE 53269,1 vagy a SYS 32768-cal lehetséges.

A listán szereplő rutin paramétereit az alábbiak:  
 Sebesség: 5.  
 Gyorsulás: 4.  
 Ikonszám: 5.

A rutin végére mellékelünk még egy rövid BASIC példaprogramot is (a koordináták hozzá vannak állítva).

**Végül egy tipp:**

A koordinátákat úgy tudjuk a legkönnyebben kinyomozni, hogy először megrajzoljuk a képernyőt az ikonokkal. Elindítjuk a programot (pl. SYS 32768), majd a nyilat az első ikon bal felső sarkára állítjuk és kiadjuk a következő parancsokat: PRINT PEEK(53248);

PEEK(53264);PEEK(53249)  
 Felírjuk a számokat, majd az ikon jobb alsó sarkához mozdítjuk a nyilat és ismét kiadjuk az előbbi parancsokat, s persze ezeket a számokat is felírjuk. Ezt megismételjük az összes ikonnal, majd ezt az X\*6 (gy.k. x=ikonok száma) számot beírjuk az aszemblér listába (**koord** címkétől kezdődően). Természetesen az **ikonszám** byte-ot is ennek megfelelően módosítjuk.

Nos, akkor lássuk a medvét:

```

* = $8000
video = $0400
8000 78          SEI
8001 A9 01      LDA #1
8003 8D 1A d0   STA $D01A
8006 A9 7F      LDA #$7F
8008 8D 0D DC   STA $DC0D
800B A9 1B      LDA #$1B
800D 8D 11 D0   STA $D011
8010 A9 2F      LDA #$2F
8012 8D 12 D0   STA $D012
8015 A9 4A      LDA #<IRQ
8017 8D 14 03   STA $0314
801A A9 80      LDA #>IRQ
801C 8D 15 03   STA $0315
801F AD 15 D0   LDA $D015
8022 09 01      ORA #1
8024 8D 15 D0   STA $D015
8027 A9 0D      LDA #13
8029 8D F8 07   STA VIDEO+1016
802C A9 32      LDA #50
802E 8D 01 D0   STA $D001
8031 A9 18      LDA #24
8033 8D 00 D0   STA $D000
8036 A9 01      LDA #1
8038 8D 27 D0   STA $D000+39
803B A2 00      LDX #0
803D BD 24 82   CIK1 LDA SPRITE,X
8040 9D 40 03   STA 832,X
8043 EB        INX
8044 E0 3F      CPX #63
8046 D0 F5      BNE CIK1
8048 58        CLI
8049 60        RTS

804A EE 19 D0   IRQ INC $D019
804D AD 00 DC   LDA $DC00
8050 29 03      AND #3
8052 C9 03      CMP #3
8054 D0 1D      BNE FEL
8056 CE 19 82   DEC SZAML
8059 D0 4D      BNE A2
805B AD 1B 82   LDA ORIG
805E 8D 19 82   STA SZAML
8061 AE 20 82   LDX YSP
8064 F0 42      BMI A3
8066 30 04      BMI A3
8068 CA        DEX
  
```

```

3069 4C 6D 80   JMP A4
806E EB        INX
806D BE 20 82   A3 STX YSP
8070 4C A8 80   JMP A2

-----
8073 29 01     FEL AND #1
8075 D0 1A     BNE LE
8077 CE 19 82   DEC SZAML
807A D1 2C     BNE A2
807C AD 1B 82   LDA ORIG
807F 8D 19 82   STA SZAML
8082 AE 20 82   LDX YSP
8085 EC 1E 82   CPX MAX2
8088 F0 1E     BEQ A2
808A CA        DEX
808B 8E 20 82   STX YSP
808E 4C A8 80   JMP A2

-----
8091 CE 19 82   LE  DEC SZAML
8094 D0 12     BNE A2
8096 AD 1B 82   LDA ORIG
8099 8D 19 82   STA SZAML
809C AE 20 82   LDX YSP
809F EC 1D 82   CPX MAX
80A2 F0 04     BEQ A2
80A4 EB        INX
80A5 8E 20 82   STX YSP

-----
80AB AD 01 D0   A2  LDA $D001
80AB 18        CLC
80AC 6D 20 82   ADC YSP
80AF C9 32     CMP #50
80B1 B0 02     BCS A6
80B3 A9 32     LDA #50
80B5 C9 F0     A6  CMP #F0
80B7 90 02     BCC A7
80B9 A9 F0     LDA #F0
80BB 8D 01 D0   A7  STA $D001

-----
80BE AD 00 DC   LDA $DC00
80C1 29 0C     AND #90C
80C3 C9 0C     CMP #90C
80C5 D0 1D     BNE A8
80C7 CE 1A 82   DEC SZAML2
80CA D0 4D     BNE A9
80CC AD 1A 82   LDA ORIG
80CF 8D 1A 82   STA SZAML2
80D2 E0 1F 82   LDX XSP
80D5 F0 42     BEQ A9
80D7 30 04     BMI A10
80D9 CA        DEX
80DA 4C DE 80   JMP A11
80DDE B        A10 INX
80DE 8E 1F 82   A11 STX XSP
80E1 4C 19 81   JMP A9

-----
80E4 29 04     A8  AND #4
80E6 D0 1A     BNE A12
80E8 CE 1A 82   DEC SZAML2
80EB D0 2C     BNE A9
80ED AD 1B 82   LDA ORIG
80F0 8D 1A 82   STA SZAML2
80F3 AE 1F 82   LDX XSP
80F6 EC 1E 82   CPX MAX2
80F9 F0 1E     BEQ A9
80FB CA        DEX
80FC 8E 1F 82   STX XSP
80FF 4C 19 81   JMP A9

-----
8102 CE 1A 82   A12 DEC SZAML2
8105 D0 12     BNE A9
8107 AD 1B 82   LDA ORIG
810A 8D 1A 82   STA SZAML2
810D AE 1F 82   LDX XSP
8110 EC 1D 82   CPX MAX
8113 F0 04     BEQ A9
8115 EB        INX
8116 8E 1F 82   STX XSP
8119 AD 1F 82   A9  LDA XSP
811C 30 22     BMI A13
811E 18        CLC
811F 6D 00 D0   ADC $D000
8122 AA        TAX
8123 90 08     BCC A14
8125 AD 10 D0   LDA $D010
8128 09 01     ORA #1
812A 8D 10 D0   STA $D010
812D AD 10 D0   A14 LDA $D010
8130 29 01     AND #1
8132 F0 06     BEQ A15
8134 E0 50     CPX #80
  
```

```

8136 90 02     BCC A15
8138 A2 50     LDX #80
813A 8E 00 D0   A15 STX $D000
813D 4C 6D 81   JMP TUX
8140 AD 1F 82   A13 LDA XSP
8143 49 FF     EOR #$FF
8145 18        CLC
8146 69 01     ADC #501
8148 8D 21 82   STA PUF
814B AD 00 D0   LDA $D000
814E 38        SEC
814F ED 21 82   SBC PUF
8152 AA        TAX
8153 B0 08     BCS A16
8155 AD 10 D0   LDA $D010
8158 29 FE     AND #$FE
815A 8D 10 D0   STA $D010
815D AD 10 D0   A16 LDA $D010
8160 29 01     AND #1
8162 D0 06     BNE A17
8164 E0 18     CPX #24
8166 B0 02     BCS A17
8168 A2 18     LDX #24
816A 8E 00 D0   A17 STX $D000

-----
816D AD 00 DC   TUZ LDA $DC00
8170 29 10     AND #16
8172 F0 03     BEQ A18
8174 4C 0E 82   JMP A20
8177 A9 63     A18 LDA #<KOORD
8179 85 FB     STA $FB
817B A9 82     LDA #>KOORD
817D 85 FC     STA $FC
817F A2 00     LDX #0
8181 A0 01     A19 LDY #1
8183 B1 FB     LDA ($FB),Y
8185 29 01     AND #1
8187 D0 13     BNE A21
8189 AD 00 D0   LDA $D000
818C A0 00     LDY #0
818E D1 FB     CMP ($FB),Y
8190 B0 07     BCS A22
8192 AD 10 D0   LDA $D010
8195 29 01     AND #1
8197 F0 61     BEQ QUIT
8199 4C AC 81   A22 LDA #AC
819C AD 00 D0   A21 LDA $D000
819F A0 00     LDY #0
81A1 D1 FB     CMP ($FB),Y
81A3 90 55     BCC QUIT
81A5 AD 10 D0   LDA $D010
81A8 29 01     AND #1
81AA F0 4E     BEQ QUIT
81AC A0 02     A23 LDY #2
81AE AD 01 D0   LDA $D001
81B1 D1 FB     CMP ($FB),Y
81B3 90 45     BCC QUIT
81B5 A0 04     LDY #4
81B7 B1 FB     LDA ($FB),Y
81B9 29 01     AND #1
81BB D0 13     BNE A24
81BD AD 00 D0   LDA $D000
81C0 A0 03     LDY #3
81C2 D1 FB     CMP ($FB),Y
81C4 B0 34     BCS QUIT
81C6 AD 10 D0   LDA $D010
81C9 29 01     AND #1
81CB D0 2D     BNE QUIT
81CD 4C E0 81   JMP A26
81D0 AD 00 D0   A24 LDA $D000
81D3 A0 03     LDY #3
81D5 D1 FB     CMP ($FB),Y
81D7 90 07     BCC A26
81D9 AD 10 D0   LDA $D010
81DC 29 01     AND #1
81DE D0 1A     BNE QUIT
81E0 A0 05     A26 LDY #5
81E2 AD 01 D0   LDA $D001
81E5 D1 FB     CMP ($FB),Y
81E7 B0 11     BCS QUIT
81E9 AD 23 82   LDA NYOM
81EE D0 09     BNE KI
81F0 AD 10 D0   LDA #1
81F1 8D 23 82   STA NYOM
81F3 EB        INX
81F4 8E 22 82   STX ACTUAL
81F7 4C 31 EA   KI  JMP $EA31
81FA 45 FB     QUIT LDA $FB
81FC 18        CLC
81FD 69 06     ADC #6
81FF 90 02     BCC A25
  
```

8201 E6 FC	INC \$FC		
8203 B5 FB	A25 STA \$FB		
8205 EB	INX		
8206 EC-1C 82	CPX IKONSZAM		
8209 FO 03	BEG A20		
820B 4C 81 81	JMP A19		
820E A9 00	A20 LDA #0		
8210 8D 22 82	STA ACTUAL		
8213 8D 23 82	STA NYOM		
8216 4C 31 EA	JMP \$EA31		
8219 04	SZAML	BYTE 4	
821A 04	SZAML2	BYTE 4	
821B 04	ORIG	BYTE 4	
821C 05	IKONSZAM	BYTE 5	
821D 05	MAX	BYTE 5	
821E FB	MAX2	BYTE 256-5	
821F 00	XSP	BYTE 0	
8220 00	YSP	BYTE 0	

8221 00	PUF	BYTE 0	
8222 00	ACTUAL	BYTE 0	
8223 00	NYOM	BYTE 0	
8224 FE 00 00 FC 00 00	SPRITE		
	BYTE \$FE, \$00, \$00, \$FC, \$00, \$00		
822A F8 00 00 F0 00 00			
	BYTE \$F8, \$00, \$00, \$F0, \$00, \$00		
8230 E8 00 00 C4 00 00			
	BYTE \$E8, \$00, \$00, \$C4, \$00, \$00		
8236 82 00 00 01 00 00			
	BYTE \$82, \$00, \$00, \$01, \$00, \$00		
823C 00 80 00 00 40 00			
	BYTE \$00, \$80, \$00, \$00, \$40, \$00		
8242 00 20 00 00 00 00			
	BYTE \$00, \$20, \$00, \$00, \$00, \$00		
8248 00 00 00 00 00 00			
	BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00		
824E 00 00 00 00 00 00			

8254 00 00 00 00 00 00			
	BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00		
825A 00 00 00 00 00 00			
	BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00		
8260 00 00 00 00 00 00			
	BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00		
8263 60 00 72 80 00 8A			
	COORD		
	BYTE \$60, \$00, \$72, \$80, \$00, \$8A		
8269 90 00 72 B0 00 8A			
	COORD		
	BYTE \$90, \$00, \$72, \$B0, \$00, \$8A		
826F C0 00 72 E0 00 8A			
	COORD		
	BYTE \$C0, \$00, \$72, \$E0, \$00, \$8A		
8275 F0 00 72 10 01 8A			
	COORD		
	BYTE \$F0, \$00, \$72, \$10, \$01, \$8A		
827B 20 01 72 40 01 8A			
	COORD		
	BYTE \$20, \$01, \$72, \$40, \$01, \$8A		

• Dörögdi András, Budapest

# AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
TÖRÖK CSABA (CSIKA)

„Magyarok! Férlák és Asszonyok! Hallgassátok Csika vezért!”

A rovatot most egy kis levélreagálással kezdeném. Igaz, hogy a Levelezési rovatban is válaszolunk rá, de olyan témát érint, amire úgy gondolom, hogy itt is kell egy pár sort írnom. Igencsak meglepődtem, amikor egy eléggé durva hangvételű levelet kaptunk Bryan mesterrel. A rám vonatkozó része természetesen mi lehetne más, mint a különböző Amigák közötti különbség felmagyarázása, és egy-két géptípus kritizálása. Namármost, ha egy gép nem „tud” annyit annyit, akkor eleve a másik gazdája rosszabb számítógépnépeknépeknépe a egyik számítógépet. De! Nem hiszem, hogy a szenvedő alanyoknak akinek kevesebbet tud a gépe, emiatt, hogy negatív kritikát kapott, álmattán éjszakai lennének, fel-fel sikít néha aljában, hogy „Anyuci, vegyél egy jobb gépet, mert már nyugit bántanaki!” (Hacsak nem akkor lamer, hogy csak játéka használja az Amigát). De ha valakinek esetleg beletapostam volna a lelkivilágába azzal, hogy egyes gépeket keményen(?) kritizáltam, azoktól elnézést kérek, de egy idő után lehet hogy rájönnek, hogy nem csak játékból áll a világ. Az ilyen tartalmú levelek írói szerintem nem tudják, hogy milyen örömet okoz az, amikor egy minimum 25 képkockából álló animációt egész képernyőn, trace-ben kiszámol az Imagine. (Ja, hogy az meg mi??? Bocsi!) vagy FLI-et konvertálnál, vagy visszahoznál a véletlenül letöltött file-okat, vagy defragmentálnál a winchestert stb... Általában ezeknek az embereknek csak annyira terjed ki a „felhasználói kapacitásuk”, hogy hol van a Df0, és mennyi pontot kell elérni, hogy új pályára jussanak. Az is igaz, hogy senki sem tehet arról, hogy a szülők milyen gépet vettek neki, de nem lehet mi tenni, ha olyan masinát kapott, amivel kevesebb dolgot lehet megcsinálni mint egy jobb géppel (itt most nem a játéka gondolok.) Ezekkel a gépekkel is meg lehet csinálni jó pár olyan dolgot amit a többi géppel, csak próbálkozni kell, mivel nem hiszem hogy csak a design kedvéért raktak az Amigákra billentyűzetet. En is szoktam játszani, de nekem nem ez tölti ki az egész életemet. Nekem is van olyan barátom, akiknek PC-j-e van, és sokszor kritizálta az 1200-asomat. (Zabotari!) én vice versa a PC-jét, mégsem rohantunk anyucinkhoz, és nem vágunk egymáshoz integrált áramköröket. Az az ominózus rovat többek között azért is

született, hogy azoknak nyújtson segítséget, akik az Amiga mellett kötelezték el magukat, és csak azt nem tudják eldönteni, hogy melyik típust vegyék meg, mert nem akarják feleslegesen kidobni a pénzüket. Azt hiszem itt be is lehet fejezni ezt az igencsak felesleges vitát. A többit a Postánál.

.....

A témához kapcsolódik még egy másik levél is, amelyet **Köté Tibor** írt, és a pozitív kritika mellett segítséi szándékkal írt az A1000-ról, mivel neki olyanja volt. Tehát következzen egy kis **A1000 kiegészítés:**

Az A1000-es is 7.14 MHz-en ketyeg, nincs benne belső memóriabővítő hely, régi chipkészlet van benne, max. fél megányi chip ramja lehet, a ROM-ol lemezről tölti be minden bekapcsolásnál. Ennyi lenne. Kösz szépen Tibor! Remélem továbbra is olvasunk maradsz, mert sok ember azzal fenyegetőzik, hogy elpártol az újságtól.

Egy másik kiegészítés. Azt írtam ugye, hogy 24 bites képet 256 színben jelenít meg. Namármost, ha 24 bites egy kép, akkor eleve 16.7 millió színben jeleníti meg. Bocsi. És akkor vágjunk a közepibe. Először az Image FX-ről egy kicsit.

## IMAGE FX

Nem lesz teljes, mert egy-két opciónszere meg nem jöttünk rá Buthavál és IQ 10-zel. Tehát az **Image Fx** egy összetett grafix utility. Minimum 1.3-as gépet igényel. Memóriaszükséglete 2Mb Chip, 2Mb Fast, de 2mb Chipnél is elindul. A gyorsaságán egy 68882-es koprociál segíthetünk leginkább. Ha kevés a memóriánk, akkor a következőképpen toltuk be:  
Prefs —> Virtual memory —> Virtual memory nevét  
Path plusz méret.  
Buffer (főképernyő) —> Create Buffer —> A memóriatípust állítsuk át virtuálisra. —> LOAD AS —> Betöltendő GFX vagy ANIM fajta. Ha elég memóriánk van, akkor simán LOAD a főképernyőn.

## OTHER OPTIONS (SAME)

**HOOK:** Különböző grafix funkciókat tölthetünk be, amit a gép vegrehaft. (Pl. Black-hole: A kép egy része „be lesz szippantva”)

**AREXX:** Na vajon?..  
**ALPHA, FILTER:** Erre a két funkcióra az istennek nem tudunk rájönni.  
**ROTATE:** Egyértelmű. (X-szögben is forgatható!)

**TRANSFORM:** Tükrözések stb.

## PREFS

**PREVIEW OPTIONS:** Az **Image FX** egy cseles proggy, ugyanis a betöltött képet memóriaspórolás végett fekete-fehérben mutatja meg. Persze a kimentett kép színes lesz. Tehát itt lehet beállítani, hogy a kimentett kép milyen formátumú legyen. (HAM; LORES; HIRES)

**FILE REQUESTER:** ASL, ARP, REQ, TOOLS (Ablakok)  
**SCANNER:** Innen a képek digitalizálását kezdeményezhetjük.  
**TOOLBOX:** Magyarul a kezdőképernyő és a rajzkonok, ugyanis vele is lehet rajzolni, akárcsak a **DPaint**-tel.

## BUFFER

**CREATE BUFFER:** Ha virtuális memóriát használunk, ezzel foglálhatjuk le az X Mb-nyi helyet a képeknek.  
**DELETE BUFFER:** Ezzel törölhetjük a buffer tartalmát.  
**CLEAR BUFFER:** Ezzel tisztíthatjuk.  
**LOAD AS:** Virtuális memóriánál a grafix formátumot ki kell jelölni. (FLI, GIF, JPEG, IFF, RETINA, TARGA, BMP, ICO, PCX, PCTV, IV24, stb...)  
**GRAB SCREEN:** Kilválaszthatjuk az éppen futó proggyk screenjét lopás céljából.  
**COUNT COLORS:** Egyszerű színszámolás.

Az **Image FX**-hez nem gyökeresen, de hozzátartozik az **AmiFlick** nevezetű program. Ez az a program, ami az FLI-ket lebontja IFF pic-ekre, amit aztán az **Image FX**-szel lekonvertálunk 24 bitről 18-ra HAM-be, majd pedig bármelyik rajzprogrammal összerakhatjuk őket. Bővebben a paramétereit lásd lejjebb. Az **Image FX**-nek itt vége szakad, sajna ez a szük két oldal erre a témára igen kevés! Remélem elnéztek ezt nekünk.

## AmiFlick

Gondolom sok olyan ember van, akinek az a vágya, hogy FLI-ket nézzon Amigán. Na, hát az **AmiFlick** ezt tudja. Lejátssza az FLI-ket (és FLC-ket). Minimum 1.2 kell hozzá.

zintizálás: **AmiFlick [-v] [-d <delay>] [-c] [-h] [-g] [-g] [-m <mode>] [-s] [-l] [-b] [-b] file [outfile]**

- v: Néminemű file információ.
- d <delay>: Milyen időközönként köves-sék egymást a frame-k (1/70 sec).
- c: Színes mód (AGA kell hozzá).
- h: HAM(i) mód.
- g: A szürke 256 árnyalatai (AGA).
- m <mode>: Milyen képernyómódot aká-runk használni. Ha a <mode> 0x-szel kezdődik, akkor hexadecimálisan.
- s: Csak scan file.
- l: Betölti a file-t a memóriába mielőtt le-játsza.
- b: Dupla buffer visszajátszás.
- d file: Képernyőinformációt ad a file-ról, hogy hány kockából áll. A 16 árnyalatu szürke az alap.

Ha a kimenő file-t kiválasztottuk, 256 színű ILBM file-ként **kimenőfile.nnn** vagy **kimenőfile.nnnnn** formátumba kimentti attól függően, hogy hány frame-ből áll a file. Ha a frame-t ki akarjuk menteni IFF-ként, csak írjuk be:

**AmiFlick file outfile**, ahol a 'file' az FLI és az 'outfile' a 256 színű IFF kép neve. Lejátszásánál csak írjuk be, hogy: **AmiFlick 'file'**. A szürke 16 árnyalataiban jeleníti meg az FLI-t. A lejátszás alatt a következők billentyűket használhatjuk:

- 'ESC': Kilépés az animációból.
  - 'Balra nyíl': Lelassítja az animációt.
  - 'Jobbra nyíl': Felgyorsítja az animot.
  - 'SPACE': Megszünteti az animációt, vagy képernyőre lépőt.
  - 'RETURN': Ismételt indítás.
- Ha a kép nagyobb mint a képernyő, az egérral autoszorolozhatunk.
- Összefoglalásként:** Az **AmiFlick** a legjobb HAM algoritmust használja. az FLI animot IFF képhez vagy animba menti.
- A grafikanál maradvá meg, van egy olyan kis proggy, amivel GIF képeket nézhetünk meg Amigán. A neve **FastGIF II**.

#### FastGIF II.

- A kis ablakban kiválaszthatjuk a következőket:
- **LOAD:** Egy GIF kép betöltése. (Szokásos filekereső ablakot nyit meg.)
  - **VIEW:** Megnézhetjük a képet.
  - **OPTIONS:** Egy másik ablakot kapunk, ahol beállíthatjuk a megjelenítendő kép formáját, felbontását, stb....
  - **ABOUT:** A program készítőinek neve.

• **ICONIFY:** Na vajon mi?

#### DSO:

Nem tudom, hogy hallottatok-e olyanról, hogy DSO? Nem? Akkor itt az ideje, hogy megtudjátok róla egy pár dolgot. Szóval ez az "izé" azt tudja, hogy "sztenderd" DD-s lemezt 960 Kb-ra formáz. Tényleg! Hidd már el. En már csak tudom. A használata rém egyszerű. Vagy a **DEVS**, vagy a **STORAGE** fiókban elindítjuk. (Remelem tudjátok, hogy mi a különbség a kettő között), és ha berakunk egy lemezt, oly módon jeleníti meg mint a **PCO**-t, azaz a kis eltéréssel, hogy jelen esetben **DSO**???? lesz a lemez alatt. Ez csak addig lesz ilyen állapotban, ameddig meg nem formázzuk a lemezt. Ezt a műveletet a szokásos vorbkéscses formázással csinálhatjuk meg a legegyszerűbben. Hasznos kis kutyú, ennél már csak a HD-s meghajtó a jobb, de ez már hardware, úgyhogy inkább hagyjuk. Ja, majdnem elfelejtettem! A **DEVS**-ben meg kell lennie az **mfm.device**-nak, a **diskspare.device**-nak és az **fmsdisk.device**-nak, mert egyébként nem működik!

#### SCANNER-ek

Léteznek az Amigákhoz olyan hardware tartozékok, amikkel fényképeket, szöveget, tehát bármit megjeleníthetünk a képernyőn IFF formátumban. Ezek a **Scannerek** (A Skinheadek mások). Ezekkel (már mint a scannerekkel) tudjuk a papírról "bevilágítani" a képet a képernyőre (Azért értelmes ez a mondat). Az egyszerűbb scannerek fekete-fehérben nyomják, a menőbbek színesben. A következőkben most egy fekete-fehér (plusz a szürke árnyalata) scanner használati útmutatót írjuk le (a funkciók nagyjából megegyeznek a többi scanner-ével). A tesztelt scanner a **Pyramid** cég 400 DPI-s kézi scannere (van asztali is). Van onnál jobb is, de most ez volt kéznél. Használata nem nagyon különbözik a többiétől.

#### Tulajdonságai:

Szkenelési szélesség: 105 mm +/-3%  
Vonalsűrűség: 400-100 DPI  
Szín: Fekete-fehér, szürke 64 árnyalata.  
Scannelési sebesség: 22 mm/sec-től 89 mm/sec-ig.

A printer portra kell csatlakoztatni. Egy lemezt is kapunk hozzá, amelyen a Scan

program található. Miután elindítottuk, adatait különözön funkcióikonokat találhatunk, amelyek megegyeznek a pull-down menüben lévőkével. Jelentéseik a következők:

- **SIZE:** Itt beállíthatjuk a DPI-t, de csak akkor, ha a scanneren is átkeposítottuk. A képernyő méretét, negyed, fél stb.... és a scannelési időt.
- **SCAN:** Szinte ugyanazt a menüt kapjuk, mint az előbb, azzal a különbséggel, hogy innen a 'SCAN' gombbal indíthatjuk a scannelését.
- **LOAD:** Loading file...
- **SAVE:** Save kép...
- **GVIEW:** Egy másik menüt kapunk, ahol beállíthatjuk a kép megjelenítésének formáját. Aztán csak klikk a **view**-ra.

A kezelése egyszerű, akárcsak az összes többi scanner-nek.

A végére ismét egy levél. **Gézi Gergely**nek válaszolok egy-két kérdésére. Az 500-asba bármelyik kickstartot be lehet szerelni kapcsolóval, de csak az alap OS és a beszerelt OS között kapcsolgathatsz. (Pl. Ha 1.3-asod van és beszerelték egy 2.0-ás kicket, akkor ezokzt a kettő között kapcsolgathatsz.) Az 1200-asban garílag 3.0-ás Kickstart van, és felesleges beletakni egy alacsonyabbat. Így majdnem minden program fut. Namármost a 600-asban alapban 2.0 van, és abba is felesleges 1.3-at rakni. Viszont teljesen megegyezik programfutási szempontból egy olyan 500-asal, amelyikben van egy 2.0-ás atkapsoló, és egy mega (csak a numerikus billentyűzete hiányzik a 600-asnak!). A külső drive-ok arra valók, hogy gyorsabban tudj egy lemezt átmásolni, vagy ne keljen egy többlemezis programnál állandóan cserélni a lemezeket, vagy kölcsön tud adni a barátainak. Tehát, ha a véleményemre vagy kíváncsi, akkor inkább az 1200-as vedd meg, aztán utána lehet tunningolni, de ha nincs annyi pénzed, és csak játszani akarsz a géppel, akkor inkább az 500-as javaslom. Ázzel ird majd meg, hogy egy döntöttél (inkább a sör, ugye?)

Lassan búcsúzom, mivel megrövidítik a rovatomat a PC-s rovat javára (sicc DADA!!!). Legközelebb a jövő hónapban. **Immer nur SKA!** (Csak azért köszönök el így, mert pont ez a szám jött)

# PC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:  
WERNER ZSOLT (DADA)

#### Az (S)VGA kártyák programozása (2.rész)

Üdvözlünk mindenkit, aki még bízott abban, hogy folytatjuk eme kimeríthetetlen témát. Szóval az előző rész nagy "sikert" aratott, kaptunk (jőpár levelet "szépjókirályfantaszticseszki nehogyabba-hagyjátok, denemértékambelőleegyukkotse" tartalommal. Nem tudjuk, mi bajotok vele, én értem (DADA: talán meg kéne tanulni az aszfalt-t, gyerekek! >:>)). Na, de félre a tréfálat (juj), ez olyan hülyen hangzik, na mindegy, szóval majd megpróbálunk kissé világosabban leírni mindent (DADA: De ne feledd: ez itt nem óvodai!). A másik gond (a levelek alapján)

az assembly nyelv hiányos/nem ismerete. No, ez egy nagyobb téma annál, hogy magánlevelekben magyarázgatssuk. Viszont ilyen sorozat nem várható, több okból is: 1. ha így haladunk, az egész CoV-ot elfoglaljuk, 2. megint a C-nyelv sorozatos példa. Havi fél oldalon (kb. ennyit tudnánk neki szorítani) senki nem tanulná meg. (Egyértékű. Kapható egy halom vastkos könyv a PC-assemblyről (P. Norton, Pethő), aztán ott van a RESOURCER, a debuggerek (nem szegyen mas programjának debugo-lása/visszafeltése), a Norton Guide-ok (ASM, INT, EGA), a Video Routines (szövegfille-ban is! A Dúne 2 BBS-en, és a 129.171.68.2-n az /upload/public könyvtárban (anon FTP site) fenn van!)

a HELP 4.X... Ennek a rovatnak, ha jól tudom, nem az a célja, hogy megtanítsa a PC-s assembly-t, mert az egy irdatlan nagy téma. Tudom, hogy ezzel utálkozást fogok egyesekben kiváltani, de aki nekem göze sincs a PC Ass.-ról, az először is tanulja azt meg, bármilyen nehéz és a kezdők számára illogikus is, valamint legalább 1 felsőszintű nyelvet, és csak aztán kezdjen világmegválto tervekbe. Tölem is sokan érdeklődnek, hogy hogyan írjanak GW-Basic-ben úrhajozsimulátort (ez nem vicc! A múltkor valami fél órát magyaráztam egy sracnak a BASIC overlay-ét — pont úrhajozsimulátort írt BASIC-ben!). Tessek megérteni, hogy ha valaki **hatékonyan** akar bármit is kódolni, az nem árt, ha pár nyelvet megismer. Az

alap természetesen a Pascal — ha ennek a logikáját megértjük (paraméterátadás, változók helye és szerepe), akkor a C és az assembly már könnyen tanulható. Pascal-témában egyből iránt a Dr. Pengor György: Szabványos Pascal c. Novotrade-könyvet ajánlom, a nyelv LOGIKÁJÁT, ami mindennél a legfontosabb, remekül elmagyarázza. Talán egyedül a Prolog-ot nem ajánlom nem matematikus beállítottságúaknak — őszintén szólva, egyetlen előtér volt az a felsőszintű nyelv, amivel nagyon keményen felsőtem, aztán csak az egyetem 2 évnyi kemény matek — és felsőfokú infotanulása (számítógépes nyelvészet, automatak stb...) után voltam csak képes felogni a logikáját és a Pascalnál esetenként százszor hatékonyabban alkalmazni is — főként a természetes nyelvekkel, Turing-gépekkel kapcsolatos témákban. Szóval, próbáljatok meg 1-2 könyvet beszerezni, gyerekek, és nem patogni, hogy nem értetek valamit, ha nem tudjátok jól az assembly és a BIOS alapjait! — DADA) Ehelyett ha lesz rá (2-nél több) érdeklődő, akkor talán a csodálatos, fantasztikus stb. CoV Ekvönyv '94/95-ben (igeen, lesz!) talán írhatunk erről a témáról is párszáz kilobyte-ot.

Elsőzr kezdjük egy kis helyreigazítással. Aki vette magának a fáradságot, és bepötyögte a pontrajzot rutin táblázatból kikereső változatát, az rájehett, hogy nem igazán működik. Tapasztaltabbak bizonyára ki is tudták javítani, tehát az SHL AX, 1 helyett SHL SI, 1 kell! Sorry. A hiba abból adódott, hogy abban a cikkben a rutinokat „emlékezetből” írtam (ráadásul éjfélok), tehát nem lettek kipróbálva. Nos, a lustaságomból rögtön hibuzi(k) adódtott(ak), ezért a továbbiakban leközlésre kerülő rutinokat mind ki fogom próbálni. Még egyszer sorry.

A másik dolog egy „szépséghiba”: a táblázat nem byte emlekből áll, hanem word emlekből. Erre Tevesz Tamás hívta fel a figyelmemet, ugyanis (talán szegyen), de ott-ott olvasgatóskodtam alatt sem vettem észre. (Ezek után csak zárójelben jegyezném meg, hogy Tamás a kijavításnál kétszer is előrontotta a dolgot. Hihi. (DADA: muszáj illandóan egymást lamerezni, gyerekek?)) Egyébként a konstans tábla bepötyögése tényleg marhaság, jobb ha ezt egy egyszerű FOR ciklusra bizzuk (mármint az elkészítést). Ekkor viszont nem CONST-tal, hanem VAR-ral kell deklarálni a Pascalnak a helyesen 0..199 indexhatárokkal a SzorzoTábla tömböt. Ugyancsak az első részben írtam, hogy az SVGA módot nem sok stílusban lehet alkalmazni. Bevallom, azt csak azért mondtam, mert nem is konyítottam a programozásához, és hogy el tudjam mímásolni. Eme tudáshiányt azóta bepötyögtem, s meg is csztánam veletek (DADA: megint egy igen cool forrasra hivatnám fel a T. társaság figyelmét: a 3style diskmag 5. számában megjelent a témában egy PD forrás TSC/PHM úrtól! Nagyon kawli).

Nos, mint azt már említettem, az SVGA módok programozása a VESA drivereken keresztül történik, mivel a tisztelt gyártók nem voltak képesek egységes programozási utat kialakítani. Így ez már eleve egy fokkal lassabb hozzáférést tesz csak lehetővé. A VESA drivert azért találták ki, hogy ezt az egységet az egyszerűbb software úton megteremtse, különben legalább akkora (ha nem nagyobb) kőosz lett volna a videokártyák között, mint ami a hangkártyáknál van. Az ugye stimmel, hogy nem minden program kezel pl. Pro Audio Spectrumot (DADA: azt az FM sz\*r?r SB kompatibilis, mi kell még? GUS (Gravis UltraSound) rulez!), de az azért elég lenne, ha a Pirates Gold nem menne mondjuk OAK SVGA kártyán (sajnos azért akadnak kivételek). Szóval a VESA driver betöltése után az

felülírja az INT 10H megszakítást, úgy-mond „belekapcsolódik”, és kiegészíti azt a saját 4Fh kódú rutinjával. Ez ismét úgy néz ki, mint a palettakezelésnél már megismert al-mal funkciócsoport, szóval lehet örülni.

Az AH-ba kell tehát tenni 4Fh-t, és AL-be az al-al kódot. Ez 00-05-ig (egyves VESA drivereknél 06-ig) terjed, de ebből számunkra csak a 02-es és a 05-0s érdekes. Az előbbivel lehet módót váltani, míg az utóbbi a kártya memóriájának \$0A000-tól való belapozaásáért felel (ld. később). Tehát a módváltás. Itt BX-be kell tenni a mód kódját. A régi, standard módokat is beállíthatjuk e rutin segítségével, mint ahogy az AH=0-s kódú rutinnál láttuk (előz-2 rész). Ekkor nem árt, ha a BH-t nullázzuk. A VESA SVGA módok kódjai 100H-tól kezdődnek. Sajnos a 100H-s kapásból nem csinál semmit nálam, amúgy az elvileg a 640X400-256c mód kódja lenne. Ezt tehát ne használjuk (lehet, hogy egyes kártyákon működik, de ha az enyemen nem, akkor nem szabad használni!!! :-). A 101H az a bizonyos mások által is használt 640X480-256c mód. A 102H az a 800X600-16c kódja, ennek és a többi 16 színű módnak a memóriakezelése eltér a chunky módszertől (DADA: azért van bennük rácó, só! Felettebb logikusak!), ami a 256 színű módnaknál használt. A továbbiakban nem foglalkozom vele (megintcsak nem tudom, hogy kell programozni, de őszintén szólva nem is érdekel (DADA: igaz, ma már nem sokan kódoznak nem chunky-ban. Egyébként is, ott a Video Routines, az alapon elmagyarázza a nem 256-módokat! Az OMIKK-ban (Országos Műszaki Könyvtár, ill. a BME Központi Könyvtárában megtalálható!)). A 103H a 800X600-256c mód kódja, no eddig birta az én fél megás kártyám. Persze kísérletezhettek, valószínűleg ezután jön az 1024X768-16c/256c, s még lehet, hogy van tovább is. A mostani példák a változóság kedvéért nem a már tölem megszokott pascal-és assembler kódban írtam, hanem tisztán assemblyben. Váltakoz az idő, azonoskivül valami házi feladányt mindig ki kell találni, nem? (DADA: Mi ebben a feladat?))

A darabonkénti példázgatást most elhagyom, egy idő múlva majd egyszerre zúdítom rátok a rutinyűteményt, mint egy kis interfacé-t. A másik gond az, hogy írni kéne valamit a screen-re. Nos, ez már nem lesz olyan egyszerű, mint az MCGA módban (320X200-256c), mivel az egész screen tartalma nem fér el a 64K-s szegmensben. Itt most konkrétan a 640X480-256c móddal foglalkozunk, a többi is ehhez hasonló, a meretek-től eltekintve. Szóval a mostani módnakban 307200 byte írja le a teljes screen-t, amelyek a video memben sorfolytosan helyezkednek el, és mi mindig csak egy 64K-s részt láthatunk belőlük. Sajnos azt nem mi adjuk meg, hogy honnantól kezdve lássunk (itt pl. byte pontosságra gondol-tam), csak választhatunk, hogy hanyadik 64K-t akarjuk látni. Ezt tehetjük meg az AX=4F05H kódú rutinnal. Ekkor BH-t nullázzuk (lapszám, 256 színű módnaknál mindig 0 — sajnos), és DX-ben kell megadni annak a bizonyos 64K-s szeletnek a sor-számát, jelen esetben 0-5-ig, de az utolsóknak már csak kb. a fele van a screen-en. Ezt nem ám 0-5-ig kell sorszámozni, hanem 4 bittel balra eltölve, tehát 10H-50H-ig, 10H-s léptekkel. Na, ezt kell a DL-be pakoinunk hívás előtt. Tapasztalataim szerint egy képpont DL-be olvasása nem olyan egyszerű dolog, soha nem azt adta vissza a mem olvasásnál, amit előzőleg beírtam, de valószínűleg csak én voltam a béna.

A palettaműveletek természetesen ugyan-úgy használhatóak, mint MCGA módban, sőt, azok a 16 színű VGL (I) módokban is jók, persze csak 16 színnel lehet dolgozni.

És ennyi magyarázat után jöjjen a paletta-hoz. Mint azt Amiga vonalon MACI is emlí-tette (CoV Ekvönyv '93/94), igen előszere-telt alkalmazni minden grafikát használó programban képernyő elotétítést, és kivi-lágosítást. A probléma egy kicsit purtá-

#### SVGA.INC file:

```
; This file contains SVGA 640X480/256color routines
; (C)copyright 1994.04.26 by DoT
; Ha más 256 színű SVGA módban akarjuk használni, csak az alábbi konstansokat, és a módot (a bekapcsolásnál) kell átírni
Screen_Width EQU 640
Screen_Height EQU 480
; Switch to the 640X480/256 color graphics mode
; Changed : ax, bx
```

#### SVGA1\_GrOn PROC

```
mov ax, 4f02h
; bekapcsolja a 640X480-256c módot
mov bx, 101h
int 10h
ret
```

#### SVGA1\_GrOn ENDP

```
; Switch to the 80X25/16 color text mode
; Changed : ax, bx
```

#### SVGA1\_GrOff PROC

```
mov ax, 4f02h
; visszatér a normál 80X25-16c módba
mov bx, 3
int 10h
ret
```

#### SVGA1\_GrOff ENDP

```
; Draw a pixel to graphics screen
; Argument : cx - X coordinate
; dx - Y coordinate
; al - color byte
; Changed : bx, dx, di
```

#### SVGA1\_DrawPixel PROC

```
push ax
; AL-t elmentjük, mert abban van a színkód
; (simán PUSH AL v. POP AL NINCS!)
mov ax, Screen_Width
; kiszámítjuk, a kérdéses pont hanyadik
mul dx
; byte a video memben
; AX-ben az alsó word. DX-ben a felső,
; szorzás után
add ax, c
; X koordináta hozzáadása
adc dx, 0
; Itt C64 módra bővüszkedni kell- látszólag
; nem csinálunk semmit, de ha az előbb
; volt átvitel, azt is hozzáadjá
shl dx, 4
; A már említett 4 bittel balra ábrázolás mód
; MI a francnak?
mov di, ax
; Ez lesz majd az eltölés a 64K-s *ablakon
belül
```

#### SVGA1\_DrawPixel ENDP

```
mov ax, 4f05h
xor bh, bh
int 10h
; megfelelő rész belapozaatása
pop ax
; a színkód visszatöltése
push es
push 0a000h
pop es
mov es:[di], al
; és beírása a mem-be
pop es
; A szegmens regisztert azért elmentjük
ret
```

#### SVGA1\_DrawPixel ENDP

E kis kitérő után térjünk vissza a paletta-hoz. Mint azt Amiga vonalon MACI is emlí-tette (CoV Ekvönyv '93/94), igen előszere-telt alkalmazni minden grafikát használó programban képernyő elotétítést, és kivi-lágosítást. A probléma egy kicsit purtá-

abb megoldás láthatókat alant (azért valami illyesmit használt a FC a hajdani UNREAL demojukban (DADA: az Unreal 1.1 verzióját 1-2 hónapja adták ki, GUS hanggal, ami eszméletlen szuper!)) az egyes részek közötti logo-k eltüntetésére). A megoldás kulcsa, hogy az elsötétítésnél folyamatosan csökkentjük az RGB értékeket, míg mindegyik 0 (fekete színű) nem lesz. A kivilágítás ennek a fordítottja. Mindaddig növeljük az RGB értékeket 0-tól kezdve, míg a megfelelő értéket el nem éri az összes. (Mostanában használnak olyan rutint is, amely minden értéket 255-ről indít (fehér képernyő), és folyamatosan csökkenti, míg el nem éri a megfelelőt. Ez kis átalakítással könnyen megvalósítható. Ez a megoldás azért nem olyan szupi, mert megeshet, hogy a szín egyes összetevői nem ugyanabban a pillanatban érik el a 0-t (ill. „magukat” a kivilágításnál), ezért kicsit „mutálnak” a színek. Ennyi külön magyarázat talán elég is lesz a forráson kívül.

#### FADE.INC file:

```

; This include file contains two VGA mode
; palette routines
speed dw 0
; Fade Out - elsötétítés
; Arguments: dx - the first pal reg
;           bx - how many pal regs to fade
;           ds:si - points to the RGB palette
;           di - fade speed
FadeOut PROC
push dx
mov ax, 3
mul bx
pop dx
mov bx, ax
cld
mov speed, di
mov di, 1
FU_Loop2:
push dx
mov al, di
mov dx, 3c8h
out dx, al
inc dx
xor ah, ah
push si
mov cx, bx
xor bp, bp
FU_Loop1:
lodsb
cmp ax, di
ja FU_Ok1
mov al, 0
inc bp
jmp FU_Ok2
FU_Ok1:
sub ax, di
FU_Ok2:
out dx, al
dec cx
jcxz FU_Next1
jmp FU_Loop1
FU_Next1:
pop si
pop dx
inc di
mov dx, speed
FU_Wait2:
mov cx, 0fffh
FU_Wait:
dec cx
jnz FU_Wait
dec dx
jnz FU_Wait2
cmp bp, bx
jb FU_Loop2
ret
FadeOut ENDP
; Fade In - felvilágítás
; Arguments: dx - the first pal reg
;           bx - how many pal regs to fade
;           ds:si - points to the RGB palette
;           di - fade speed
FadeIn PROC

```

```

push dx
mov ax, 3
mul bx
pop dx
mov bx, ax
cld
mov speed, di
mov di, 1
FI_Loop2:
push dx
mov al, di
mov dx, 3c8h
out dx, al
inc dx
xor ah, ah
push si
mov cx, bx
xor bp, bp
FI_Loop1:
lodsb
cmp di, ax
jae FI_Ok1
mov ax, di
xor ah, ah
jmp FI_Ok2
FI_Ok1:
inc bp
FI_Ok2:
out dx, al
dec cx
jcxz FI_Next1
jmp FI_Loop1
FI_Next1:
pop si
pop dx
inc di
mov dx, speed
FI_Wait2:
mov cx, 0fffh
FI_Wait:
dec cx
jnz FI_Wait
dec dx
jnz FI_Wait2
cmp bp, bx
jb FI_Loop2
ret
FadeIn ENDP

```

Úgy érzem, talán mégsem elég az a kis info az elején. Az egyik az én angolul nem tudásomból fakadhat, a biztonság kedvéért leírom a paramétereket, amiket a rutinok várnak: DX-be kell tenni az első színregiszter számát, amelyiktől kezdve sötétítünk. Ez pl. akkor lehet hasznos, ha mondjuk egy játékban csak a játékeret akarjuk elsötétíteni/kivilágítani, és az attól független ikonsort pl. nem akarjuk bántani. Ez megvalósítható, ha a játékeret megrajzolásához mondjuk CSAK a 32-355-ig terjedő színeket használtuk, és az ikonokhoz pedig CSAK a 0-31-es színeket. Ebben az esetben DX-nek 32-es értéket adjunk.

A következő paramétert BX-ben várják a rutinok. Ez azt adja meg, hogy a DX-től kezdve hány színregisztert kezeljen a rutin. Ez azért van, hogy pl. a 16 színű VGA módoznál is lehessen használni, ill. az előbbi probléma megoldását is segíti.

A DS:SI 32 bites pointer az RGB paletta megfelelő kezdő elemére mutat (a DX-edikre, de ne felejtjük el, minden elem 3 byte-ból áll).

Es végül a DI a sebességet határozza meg. Kb. 0Fh-5F-ig elfogadható, ezen kívül túl gyors, ill. lassú. (Minél nagyobb DI, annál lassabb).

A második probléma az, hogy eddig még nem beszéltem a palettaállítást leggyorsabb módjáról, bár már Sasvári József a raster trükkjénél megemlítette: A 3C8h portra kiküldjük a kezdő színregiszter számát (itt nem kell 3-mal szorozni!), majd a 3C9h portra sorban egymás után kiküldjük az R, G, B értékeket. Ezek után mehet a kiküldés folyamatosan. Innen le is tudjuk olvasni a megfelelő értéket az OUT DX, AL-1 IN AL, DX-re cserélve, szintén sorban.

No, egyszerre talán ennyi elég is lesz, viszont legkezelebb. Az előkövetkezőzd számokban bemutatnám a hajdani PCX Viewer kicsit feltuningolt változatát, valamint olvasói kérésekre vonalhúzó, körrajzoló, fillező stb. rutinokat fogok boncolgatni (DADA: Addig is mindenkinek ajánlom a C= újság azt hiszem '87/7-8-as (keresetek meg a könyvtárban!) számában C64-re közölt, PC-re könnyűszerrel átirható grafikai rutinokat (Gárdonyi Gergely), mert pl. jobb körrajzoló és fillrutinokkal meg PC-n sem találkoztam).

Horváth Andrásnak Zalaegerszegre üzenem, hogy nálam a PICLOAD működik úgy, ahogy le lett közölve (máskülönben nem lett volna). Sajnos más konfiguráción nem próbáltam ki, de nem is sok szükség volt rá (szerintem). Annál inkább lett volna most, a VESA drivereké, hogy más kártyákon is ki tudjam próbálni, szóval ha valami error van, rögtön szóljátok! Egyébként én Borland Pascal 7.0-val fordítottam. Továbbra is várom ötleteiteket, problémáitokat stb., és át is adom a szót a házigazdának :(

• DoT

#### Mán Megint Az A Fránya IRC&Internet...

Rövid leszek, mert van abban igazság, hogy ezek az InterNet-es témák hazánkban sajnos még inkább csak a jövőnek szólnak-de legyen akkor a CoV az úttörő, ha már ilyen k00l dudák írják (khem...): Az állandó kérdés: hogy férjen az ember az InterNet-hez? Ha egyetemista/főiskolás valaki, akkor általában nyert ügye van. Bemegy a sulit fő számítógépes koordinátorához, elmondja neki, hogy gyakorlatilag az ország ÖSSZES egyetem/főiskolája rá van már köve az Internet-re (akár csak egy moden át is (Greg/PHM (IRC: GRG) egyetemén egyetlen modem van Szegeden... Csoda, hogy az IRC még épp elmegy rajtall), szóval jobb, ha ad sürgősen valami elérési lehetőséget, és ha nem, akkor jó lenne, ha utánajárna a témának, mert InterNet&IRC nélkül nem élet az élet (ez így van! En már csak tudom!).

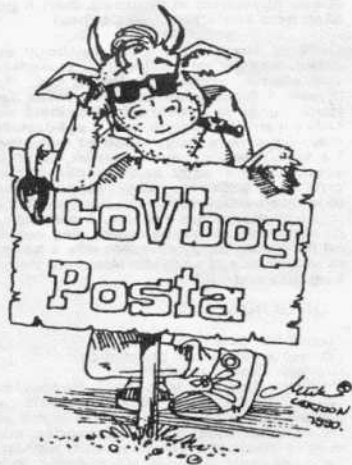
Ha valaki nem jár még ilyen helyekre, akkor a magyar Fido-t ajánlom — itt állandóan tudósítunk a hazai Internet scene változásairól, hireiről (ez szintén szólv a magyar Fido-n már hetek óta nem jartam, mert az Internet, az IRC és a különböző külföldi Fido-k olvasása minden erőmet lekötö, de igyexem majd bekukkantani néha!).

Aztán az IRC. Az orsztrák kliens nyomdokába léptünk kliensgyártásban. Bejelentettük, hogy VM/CMS alatt is működésbe lépett az IRC kliens, a Közgáz IBM 3090-esén, azaz az URSUS.BKE.HU hoszton (tehát akinek ilyen az Internet-címe a kukac után — kb. 1300 user, a legutóbbi népszámlálásom szerint!), az egy ACCESS KRISZ.PUBLIC Q és egy IRC parancs után már nem kell, hogy az örökké foglalt Daemon-ra (131.130.39.10 6668) próbáljon felkerülni. VM/CMS alatt egyebiránt az LNAME parancsal változtathatjuk meg az IRC Name-et (amin elég sokan csodálkoztak, hogy mi a csudát jelenthet, és hogyan raktam ki az E-mail címem mellé, hogy Tietysti má pidán DOUGLAS ADAMSistal!) és az automata IRC NICK-et. A Schönerherz kolecs BALU szerverén, valamint az ELTE ludens.elte.hu-ján is él már az IRC parancs. A hosztnk kliensének cselekvésleírása egyébként többnyelvű, ha a szokott kifejezések (/BOW, /SMILE stb...) elé egy F(inn), E(észti), H(na ezt mindenki találja ki magától) vagy G(ermán) betűt rakunk, akkor az adott nyelven írja ki a parancshoz rendelt textet (pl. ha azt íróm be az IRC-ben: /FCON, akkor ezt látjuk a channel userel: \*DirkGent on tytytyyanyen!).

• DADA (MTTT022@URSUS.BKE.HU)



A minap a levelek rendszerezése közben hálom az ablak mellett, hogy A, B, C, D, E... mi ez? Gondolkodtam magamban, hiszen én nem vagyok hasbeszélő! Feiláltam, körbenéztem, de nem láttam senkit, így visszatértem az asztalhoz. Kis idő elteltével csak hálom, hogy A, B, C, D, E, F, G, H... K-ig birtam, aztán meguntam, megint feiláltam, körülnéztem, benéztem az ágy alá, a szekrénybe, de csak nem találtam még egy bekapcsolva hagyott magnót sem. Alighogy visszatértem, megint megszólalt az a jellegzetes hang, most már hirtelen a hang irányába szaladtam, ami egyértelműen az ablak felől jött, a akkor beugrott a CoVboy szikra (hiszen isten vagyok, vagy mitfene), hogy lehetek ilyen marha, hát BETÜZÖTT A NAP! Így kellett rádobbanom, hogy már megint nyakamon a nyár, és én már megint itt szenvedek egy kimondhatatlan mennyiségű vikupac tetővel. Az már biztos, hogy a kiválasztott levelekre csak a következő számban tudok válaszolni. Ennek elsősorban az az oka, hogy megint megrövidítettek a postákat, nem is akarhogyam, sőt! 1.0 állítása szerint a kérdőívek eredménye azt fogja mutatni, hogy nem a posta növelése mellett fog a többség szavazni. Hiszem, ha látom – mondtam, s nesze! Nekem is mindig akkor kell ajánlatot tennem, amikor nem kéne. Meg is ígérték, hogy besegíthetek a kérdőívek feldolgozásában. Van öröm a háznál. Nem baj, már úgy is évek óta levelekkel takarózom, WC papírt 5 éve nem vettem, a MEH belőlem el, cserébe mezet kapok. Mi? Hogy mifele mezet? Hát 3 dimenziós mezet. Ja, hogy az nézet? Na nem baj, ennél hülyebb már úgysem leszek.



## Aktuális téma!

(Most a WASTED TIME helyett annak szerzője kerül teretkőre, egy másik jómadárral együtt.)

**CoVboy:** A most következő levél a hónap levele kintütdő címet nyerte el. Műtán a dologban érintett szerzők kötelességüknek érezték, hogy válaszoljanak, és ne én alkossak véleményt a dologról, ezért helyt adtam a kérésnek, a válaszadás jogát Bryan-t és Csikát illeti.

Tisztelt Felelőtlen Szerkesztő!

Elnézésért kérem, hogy levelemmel rabolom az idejét, de kénytelen vagyok mondanivalóm miatt „tollat ragadni”. Fiam harmadik éve előfizetője Újságjainknak és magam is néha beleolvasztam cikkükbe.

Legutóbbi (42) számunknál telt be a pohár, ez volt az a bizonyos utolsó csepp.

Meggyőződésem, hogy tartalom és forma egysége még az Önök újságjánál is törvényeszerű (l). Azt éretem ezáltal, hogy fogalmazási sílaga és nyelvtanilag (l) hajmerszű hibák (hiába szánták viccesnek), előbb utóbb a szakmai hiteltelenség romlásához vezetnek (Lehet... de meg mernék esküdni, hogy azok megjelentek CoV-ok egyikében sem szerepelt olyan szó, hogy „fogalmazási-lag” – Bryan). Információik hibát hibára halmoznak. (pl. Bors Gábor rovatai) (Hmmm, de biztos, hogy nem hibátlanok a cikkeim, de azt nem hiszem, hogy hibát hibára halmozniék. Perze semmi sem zárt, de ez esetben örülnék, ha néhány példát is sziveskedne említeni – Bryan). Főként Török Csaba „Amiga felhasználói” rovata miatt habordotam fel, hogy veszi a batorságot, hogy (akár tréfából is!) az Amiga 500+600-as gépeket krétén nyomoréknak kiáltja ki (Valószínűleg úgy, hogy ez az én saját véleményem, és még sok olyan emberé, akik valamilyenre is értenek az Amigákhoz – Csika)! Kíváncsi lennék, hogy e két (ill. három) fajta gép tulajdonosai között mennyi előfizetője van, vagy valószínűleg akad újabbak is. (Lehet, hogy még több az Amiga 500-as, mint a másik kettő – Bryan). Az Öpézzük talán kevesebbet ér a többinél? (Ez kizárk logikátlan, a gépek tulajdonosait nem érte egy rossz szó sem – Bryan). Jól sejtji, az én fiannak is Amiga 500+-a van. Nagyon sok örömöt és szórakozást nyújtott eddig ez a gép Neki, és sok olyan program tud rajta, ami Önök szerint nem használható ezen a típuson. (Pl. Windows, CorelDraw – Csika). Nem a gép, hanem a felhasználó kapacitása a döntő (Akkor egy programozó matematikus üljön le egy ZX81 elé, és alkosszon meg egy egész képernyős vektorrutint... Erdekes lenne... – Csika)!!!

Azért öröm mindezt Önnek, mert mindkét említett cikkirő kijelentette, hogy ellenvéleményre nem kíváncsiak (Már elnézésért, de mikor írtnak ílyet???? – Bryan&Csika). Talán az Ön közvetítésében meghallgatják (Mit??) Ha nekem CoVboy azt mondja, hogy valaki elküldött melegebb égtájakra, attól én ezek után nem fogok hibázni? – Bryan).

Ezen kívül mégegyszer hangsúlyozom, hogy a slendrian módú fogalmazást zargonozásról hiányos szakmai felkészültségről rejlők munkatársai cikkeiben (Mit takar ez a felengzős fogalmazás? – Bryan). Jópofászkodni klubban kellene és nem egy ilyen jel-

legű újságban (Ilyen jellegű? Tudtommal a CoV-ra kezdettől fogva a bohém stílus volt jellemző – Bryan).

(Ha ilyenfajta igényt elégítenek ki, ilyen fajta „szakemberek” lesznek a jövőben (ki mondta, hogy mi szakemberek vagyunk? – Bryan), ez Önökön is múlik!!!) Irom (l) ezt abban a tudatban, hogy soraim végülis egy Felelőtlen (?) szerkesztőhöz jutnak el. Amennyiben ez a jelzője komoly mottó, úgy minden rábeszélő képességemmel (és anyagi érveléssel) azon leszek, hogy fiamat lebeszéljem erről az újságról.



Előbb-több tapasztalati fogja, hogy: aki úgy viselkedik, mint egy gyengelemejű(l), aki úgy ír(l), mint egy gyengelemejű(l), aki úgy olvas, mint egy gyengelemejű(l), aki úgy beszél, mint egy gyengelemejű(l), ... az gyengelemejű(l)!!! (Már elnézésért, de honnan tudja Kegyed, hogy a szerkesztőség tagjai hogy viselkednek, hogy olvasnak, valamint hogy hogyan beszélnek? – Bryan). Oszintén remélem, hogy soraim mögött megérti a jószándékot (Hm, hát lehet, hogy én hülye vagyok, de ebből a levélből nem sok jószándékot éreztem ki – Bryan) és még hosszú(l) ideig FELELOS szerkesztője lesz egy magasabb színvonalra törekvő újságnak.

Figyelmet megköszönve, Tisztelettel: Sziklai Szabolcsné (egy felelős Anya) Bryan: Hát ez igazan szép alkotás! Felmerülhet a kérdés, hogy miért én válaszolok. Azért, mert én bontottam ki a kedves hölgy levelét, és mivel érintett vagyok a dologban, azonnal nekiltam bepotyogni, valamint válaszolni (közben beesett Csika is). Nos: Igen tisztelt Felelős Anya (aki a saját unszempátija miatt gyakorlatilag eltitlana a fiát az újságot!) Köszönjük a „jószándékú” kritikát, de a felhozott indokokat (Csika Amigas dolgain kívül) csak sárdobalásként (nem akarok erősebb kifejezést használni) tudnám definiálni, miután konkrétumokat a levél nemigen tartalmaz (illetve egyet igen, csak az nem igaz). Szóval, ha a leíratakat komolyan gondolja, akkor talán lesz szíves még egy levelet küldeni olyan dolgokra vonatkozóan, hogy pl. hol „halmozok hibát hibára a rovataimban”, és egyebek. Elég érdekes motívum

nb. levelében az is, hogy CoVboynak panaszkodik arra, hogy az újságban egyes emberek nem állnak jópofászkodni (sajnáljuk, mi humorunk szántuk). Felhívnam szíves figyelmét továbbá arra is, hogy a Commodore Világ nem a Szép Szó című irodalmi lap, itt senkit nem zavar a „slendrian módon fogalmazást zargon”. A „gyengelemejű(l)” kritéltre most érdemben nem válaszolnék, mert abból lehet, hogy csunya dolog lenne, csak annyit lehetne meg, hogy a stílust kritizáló levelekben csak a megszólítást és az elköszönést lehet kulturátnak nevezni (a többi mind fogalmazás, mind stílus terén kissé kritikán aluli, valamint vannak a hejesírás(i) hibák, többnyire az írógep miatt, ezeket valószínűleg nagy munka lett volna kijavítani).

Végeztél még egy dolog: a CoV megalakítóiról szólvta túlzás lenne „komoly szakembereket” emlegetni, mert 1.75-ön és CoVboy-on kívül senki nincs 22 év fölött a stábnban (a két emlegetett egyén: Csika 21, én pedig 19). Viszont: a cikkirők közül mindenki min. 4-5 éve foglalkozik komolyan számítógépekkel, tehát azért valószínűleg utatjuk valamennyire a témát. Arról nem tehetünk, hogy a levél írója nálunk sokkal nagyobb hozzáértéssel rendelkezik, és gondot okoz neki leereszkednie erre a szintre...

Tisztelettel a szerkesztőség nevében:

Bryan

Akkor egy pár szót én is színeék. Először is: Nem hiszem, hogy ha valamelyik témában helyesírasi hiba van, akkor arra a témára nem igaz az, amit leírtunk róla. Egyébként az Ön magasszintű levelében is annyit helyesírasi hiba van, hogy egy kezemen nem tudtam megszámolni, Sőt! Ha nem írógéppel írja hanem kézzel, szerintem el sem lehetett volna olvasni! A 600-as és 500-+os kritikához meg csak annyit, hogy nagy nemzetköz megnagyobb demokráciájában tudtommal szólásszabadság van, éppen ezért engedések meg az, hogy azt írjam, ami az én véleményem. (Es másé is – Más). A gyengelemejű megfogalmazásra pedig mi is reagálhatnánk úgy, hogy szerintünk Ön a gyengelemejű, mivel a fia helyett ír levelet. Erre egy konzultáció után két magyarázatot találtunk:

- 1) A fiának akkora lelki traumát okozott a cikkem, hogy hetekre, talán hónapokra depresszióba esett, és így nem tudott nekünk levelet írni.
- 2) A fiát annyira lekötö a sok órára és szórakozás, hogy nem ért rá fogalmazni. Ezen kívül nem azért szerkesztünk az újságban mert jól tudunk sakkozni. Oszintén remélem, hogy soraim fölött, alatt, közben, előtte, utána, benne stb. megérti a jószándékot, és még hosszú ideig venni fogja a fiának az újságot.

Tisztelettel a nevében: Evli Csika

Getto egyébként itt vigyorg, mi a grafikánk nem érte kritika... — CoVboy)

**CoVboy:** No tessék, most valahogy úgy érzem magam, mint aki egy kutyaavadalón volt, ahol az arenába bedobták a T.hőgy levelét, s most Csika és Bryan veres szájából lógnak ki a level meg fellelhető maradványai. Tanuláságo volt. Legközelebb, majd ügyelek rá, hogy előbb az én kezemb kerüljenek az ilyen levelek, nem hiszem, hogy a nagy alkotómunka közben arra van szükség, hogy felidegesítsék munkatársaimat. Idegesen nem lehet normális alkotómunkát végezni. A nemnormális alkotómunkára meg éppen elég vagyok én is. Huhh. Ahogy énezzem erre a hónapra már csak egy nagyobb lélegzetű Forgó-kínpadra maradt hely.

## FORGÓKÍNPAD

Tisztelt Szerkesztőség!

Itt magunknál vannak programok?

Gregorik Zsolt, Szombathely

**CoVboy:** Hogyne lennének! Reggel ebresztő, majd reggeli tornának felkelés az ágyból. Utána reggeli, 2 feles, 1 cigi, 1 kávé. Nyújtózkodás, majd körömcsodás, mert megint elhajtotta valaki az auto jobb-ható gumijának szelepét. Kerékcsera, indulás a HQ-ra. Levélválogatás, sörözés, majd a változatosság kedvéért sörözés és levélválogatás... Folytassam? 10-telt CoV-aneK Ur!

1-5-let: A sárga lapokra kéne tenni a postát, akkor nem kéne az egész útságot a haverhoz vinni, elég egy rántás... Finom volt a RUM? Mikor is küldtük? Annak már egy éve...

Forgács Viktor, Cooler of Wilds Crew™

**CoVboy:** Neked elég egy rántás? Nem semmi! Akkor már értem, miért sárgák azok a lapok. A RUM egyébként finom volt, már éppen irni akartam, hogy mi a fené van, lassan egy éve nem küldték a folytatást. Mondjuk az 5 éves jubileumra megírtszelhetesz. Azóta a whiskey-re szoktam.

Hello CoVboy!!!!!!

Többször kerestem a ....i APEX (ez itt a reklám helye lett volna) üzletben a meghirdetett WASTED TIME c. progit. Közölték, hogy valamikor '93 Karácsonya előtt volt 10 (gy.k.tiz) db. belőle, de már nincs remény rá, hogy kapnak. Postán meg nem merem megrendelni, ismervé eme "hivatal" (?) szolgáltatásait! Még egy kérdés, akinek megvan a Southern Belle c. program, jelezzem már vissza és küldök egy lemezt. Kéne nekem a program, mint egy falat kenyérke! Üdvösek! Gácsi Vilmos, Nagyréde, Hunyadi u.16. 3214

**CoVboy:** Helló Vilmos! 1.0-át mindjárt ráusztottam arra a bizonyos üzletre, mivel ők döntik el, hogy kének-e a programból vagy sem. Kiderült, hogy valóban elfogyott náuk a prog, így mindjárt rendeltek is, szóval hamarosan ismét lesz abban a bizonyos üzletben. A címedet közzétet-

tem, S.B.témában segíts már neki valaki...  
Haj!-asj CoVboy!+others

Az apu kocsit hajjt! — Az apu hajtja a kocsit, hajtja a kocsit az apu! O.K.E? Most mi van? — En is el. Szóval jó van má! Figyelsz? — Fi-figyelsz?! — Hé! Ja! A posta nagyon frapesz! Most mi van má?! Benézett a ló? Ki beszél itt a postáról, szó sincs a rádióban az... — apu! Az apu kocsit hajtja a kocsit az apu a garázsban! Az apu hajtja a kocsit a garázsban! Az apu nem idegeskedik! — Az apu hajtja a garázsban a kocsit, az apu kocsit hajjt. Hú az apu rákapcsolt! Az apu a garázsban a kocsit hajtja. Tényleg nem kell szimulátor leírás? Most kell vagy nem kell? Na, mostmár tényleg vezeti — ja! Hajtja az apu a kocsit, hajjt! Hajtja a kocsit, a kocsi hajtja az apu a kocsit!

By-Te! Nagy C.Péter (Lewis), Debrecen

**CoVboy:** Te szentségsé apaszomorító! Nem kell szimulátorleírás! Érted, szimulátorleírás neem keesé! Nem kell szimulátorleírás, érted? Szimulátorleírás nem kell. Nem kell szimulátorleírás. Szim... nem kell... neem... neem... nnn... tóled nem! Hi CoVboy!

A CoV Évkönyv'91 utánnyomásában ez áll: „Változtatlan Utánnyomás”. Ez nem igaz, mivel az előző kiadásban az a mondat nem szerepelt! Na SZEGASZI! Karetka Bernát, Budapest

**CoVboy:** Na, mindjárt sejtettem hogy miféle fajta vagy. Há-há, ismét jól neveltünk! Mellesleg ahhoz, hogy kukacoskodj, elég lett volna a két Évkönyvet megfordítanod és az árara rápillantanod...  
Ejnye!

Ha jól emlékszem, a CoV-ban között Steel Thunder leírásból kimaradt a jobb-SHIFT funkciója: Ezzel lehet a torony forgatásának sebességét szabályozni. Ez egyébként C64-re vonatkozik. Opsz! Még valami, létezik még a FOLENY-c. lemezűjság? SZIJJAZTOK, Lord, Lucifer, alias Liktör János, Bélapáttalva

**CoVboy:** Nem szíjjazunk, de azért a tippet közzé. A FOLENY lemezűjság egyébként már megszünt, úgy ahogy a MONITOR NEWS is. Emlékeket szívünkben őrizük.  
Hali CoVboy!

Drága CoVboyom, ezt a hirdetést tedd már be a 64 HW rovatra: Eladó egy MPS 801-es nyomtató és egy VIC-20-as (nem vicc) computer. Ár megegyezés szerint (He-he). Érdeklődni: Pásztor Miklós, Tapolca, Simon l.u.15. 8300

**CoVboy:** Igen, igen a mi king-ünk, pontosan MIKI-NG-ünk hirdetéséről van szó. S hogy mit keres itt? Miután a levele nálam állt, a hirdetés kimaradt volna a hirdetés rovatból, ezért így találtam tisztességesnek. Engem senki ne szidjon, hogy a levélén ütem. Ennek ellenére már ezerszer leírtam, hogy a hirdetések vagy külön levélben, vagy a levélben belül külön papíron küldjétek el, mert a 4-6-8-200 oldalas levelekből káspóbel nem derül ki, hogy hirdetés is van bennünk.  
Hi boy!

Az újság fa\*\*a, de még mindig nem tudom, hogy mi az a COV-MOÓD!

Berecz Béla, Miskolc

**CoVboy:** Most fogodkódj meg! Én sem tudom, mi az. Legvalószínűbb az a Plus/4-es szekció saját témája, s még egy példány sem járt itt benn a HQ-n. Talán ez lehet az oka annak, hogy meg is szűnt, még azt is elképzelhetem tartom, hogy Jahny@™-ek sem láttak belőle egy példányt sem, csak valami jópota poen volt az egész. Itt már semmit nem lehet kizárni!

Helló CoVboy!

Egy nagy problémám van! Megszereztem a BURNTIME c. játékot PC-re, és csak a felinstallálás után derült ki, hogy kódot kér a program a kézikönyvből. Ilyet hol szerettek? Meghálálnam, ha elküdenének a kézikönyvet, vagy másolatát. Előre is köszönöm! Nagy István, Miskolc

**CoVboy:** Kedves, aranyos stb. István! Szinte hihetetlen, hogy ilyen aljas dolgokra vetemedett egy PC-s játégram, még hogy kódot kér! Miféle időköt elünk, S mit csinálnak a crackerek, lazsálnak, lustálnak, vagy mi van? Nos, kedves István! A kézikönyvet az eredeti játégrammal együtt tudjuk csak elküldeni, de ird meg, hogy hajlandó vagy-e kifizetni érte azt a 6.900,- Ft-ot, amennyit nekünk is ideadják. Az ebben lévő kézikönyv biztos segít a problémádon. Ja, hogy sokkalod a 7 rongyot? Pedig arra fele halad a világ, már nincs sok hátra, hogy végérvényesen sárba tiporják törvényes eszközökkel a kalózkodást, akkor esetleg olcsóbb is lehet majd egy PC-s prog. Ne feledd, az ár mindig függvénye a keresletnek. Julci 5-10 Ft-ért másolat Pista bácsi, Julcsi néni, adnál valóban eladhatatlan lesz a 7 ezer forintos játék. Ha majd a Julcsi neik eltűnnek a színről, akkor talán többen kinyitják majd a pénztárcájukat, a kereslet megnövekedése pedig lejjebb szoríthatja a jelenleg még megfizethetetlen PC-s játégram árakat. Ez egy hosszú folyamat eredményeképpen született meg, amire egyelőre még venni kell...

Izza CoVboy!

Szia Wincent! Azt szeretném megkérdezősködni, hogy hol van olyan bolt, ahol lehet válogatni a fegőbb CoV-ok és SpV-k között? Ya, és van-e, vagy lesz-e a CoV-nak Elsőségy könyve, tehát olyan, amiben csak POKE-ok, hintek, tippek lennének.

Thanks: Wincent, alias Verga Vince, Budapest, V

**CoVboy:** Kedves Van Gogh! Az V.kerületben lakozol, így nem lesz nehéz a VI.-ba átetátni, a Liszt Ferenc tér 9. szám alá, a Műszaki Könyvaruházba. Itt válogathatsz kedved szerint, azokból, ami még kapható. POKE-os könyv tervben van, ha minden igaz, még az idén lesz belőle valami. Természetesen ez is előegyezhető a levélpon, a Getto's Greatest Hits és a CoVboy összes levelezése c. jubileumi kiadványokkal együtt!

Vizslát a CoV 45-ben...

# COV BOY'S TOP 10

## C64

LEMMINGS

Wasted Time

The Curse

A Gálya

Mayhem in Monsterland

Logan

Shadow of the Evil

A kastély

A gonosz herceg

Wlady Ciemnosci

## Amiga

Elite 2. - Frontier

Exodus 3010

Goblins 3.

Puggys

Liberation

Lamborghini

T.F.X.

Jurassic Park

Theatre of Death

Mortal Combat

## PC

UFO

Kyrandia 2.

Lands of Lore

Syndicate

Sam & Max

Goblins 3.

Shadow Caster

Elite 2. - Frontier

Flight Simulator 5.

Jurassic Park

## Plus/4

Scapeghost/CSORY

Magic Candle/CSORY

Dizzy (P.o.Y.)/TGMS

Sensitive

FISH!/Csory

JINXTER/Csory

Battery 2./TCFS

Erik the Viking/Pigmy

Flipper Editor/TCFS

Bard's Tale III./Pigmy



# A Gályra

VÉRENGZŐ TROLLOK ÉS ÖNURALMUKAT VESZTETT KISHIVATALNOKOK DÜLIÁK ATHAR FÖLDJÉT. ISZONYÚ VECÉSNÉNIK TARTJAK RETTEGÉSBEN AZ ORSZÁG BECSÜLETES ÁLLAMPOLGÁROKBÓL ÁLLÓ LAKOSSÁGÁT, ÉS SZESZÉLYES ORKBANDÁK RABOLNAK ÉS FOSZTOGATNAK GÁTLÁSTALANUL CSATTOGÓ PROTÉZIS, A FOGATLAN VÁMPÍR VEZETÉSÉVEL...



EGY MINDEN EDDIGINÉL VÉRESEBB HÁBORÚ VAN KÉSZÜLŐBEN: A KIRÁLYI PALOTA ODON TÖLGYFAKAPUJÁRA VALAKI FESTEKSZÓRÓVAL FELÍRTA, HOGY "LE A KIRÁLYVALI" - ÉS SENKI SEM VETTE MAGÁNAK A FÁRADSÁGOT, HOGY ELTÜNTESSE ÖNNÉT...

Kiadja és forgalmazza C64-re mágneslemezen: COM-WARE Kft.  
A program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel együtt)  
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. Ára: 699,- Ft (ÁFA-val, postai és kezelési költséggel együtt, vagyis ennyit kell fizetni a postásnak!)

Júniusban végre megjelenik!

## PC-s 2. játékok

A sikeres első kötet nyomdokain haladva ismét számos 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 terjedelemmel jelentkez 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 TökösMáros jellegű, játékmertetőket felölelő fejezet, rövid összefoglaló a PC-s autózsimulátorokról, no meg ami még közben az eszünkbe jut.

A könyv fogyasztói ára: 599,- Ft. Akció! Fél éves előfizetéssel együtt 200,- Ft-ot megspórolhatsz! Ez esetben csak 399,- Ft-ba kerül. Ha az újságra nem akarsz előfizetni, válaszd a másik csekket, úgy is nyersz egy százast! Bent van még a csekk az újságban?

# ACOMP

## Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhagyó utca 2. Tel: 156-6790  
 1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165  
 1191 Budapest, Katica utca 9. Tel: 280-4267  
 Fax: 251-2385, 220-1643  
 Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.  
 Szervizünk: 1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165

Commodore Számítógépek	Árak
Commodore Amiga 600	27992 Ft.
Commodore Amiga 1200	42392 Ft.
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47992 Ft.
Commodore Amiga CD-32 + 2 Játék	31992 Ft.
Commodore Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/OMB	239200 Ft.
Commodore Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/OMB	135200 Ft.
Commodore A-520 TV-Modulator	5592 Ft.
Commodore C-64 Terminator set	11192 Ft.
Commodore Datasette	2392 Ft.
Commodore Amiga -> Eurocart kábel.	1592 Ft.
Memóriabővítők	
512 Kb-os órási bővítő Amiga 500-ba	3992 Ft.
1.0 Mb-os órási chip bővítő Amiga 600-ba	6392 Ft.
0.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	9592 Ft.
1.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	13592 Ft.
2.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	19192 Ft.
4.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	30392 Ft.
8.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	50392 Ft.
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	15992 Ft.
4.0 Mb-os ram modul Amiga 4000-be	22392 Ft.
Árak	
Sega Termékek	
Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	19192 Ft.
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft.
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	42392 Ft.
Sega MegaCD II. + 1 CD játék	35192 Ft.
Sega Game Gear + 1 Játék	11192 Ft.
Mágneselemek	Árak
NoName 3.5" DSDD lemez	392 Ft.
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft.
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152 Ft.
Maxell 3.5" MF-2HD lemez	792 Ft.
BASF 5.25" DSHD lemez	552 Ft.
Wonderlife 5.25" DSHD lemez	256 Ft.
Polaroid 3.5" DSDD lemez	552 Ft.
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792 Ft.
Polaroid 5.25" DSDD lemez	360 Ft.
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft.
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	472 Ft.
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	632 Ft.
Profex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.)	280 Ft.
G.V.P. Termékek	Árak
G.V.P. G-Lock S-VHS genlock	47920 Ft.
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	95920 Ft.
G.V.P. A1291 SCSI Option	11920 Ft.
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal	159120 Ft.

Joystickok	Árak
Quickshot OS-113 IBM	952 Ft.
Quickshot OS-123 Warrior IBM	1112 Ft.
Quickshot OS-146 Intruder IBM	2392 Ft.
Quickshot OS-151 Aviator IBM	3032 Ft.
Quickshot OS-172 Raider IBM	1400 Ft.
Quickshot OS-189 Pythor IBM	1112 Ft.
Quickshot OS-191Starfighter IBM	1032 Ft.
Quickshot OS-101 I	440 Ft.
Quickshot OS-111A II Turbo	792 Ft.
Quickshot OS-128 Maverick	1192 Ft.
Quickshot OS-130M Python2 Nintendo	792 Ft.
Quickshot OS-130F Python1	952 Ft.
Quickshot OS-149 Intruder	2152 Ft.
Quickshot OS-155 Aviator	2312 Ft.
Dynamics Competition Pro IBM	3192 Ft.
Dynamics Competition Pro 5000	952 Ft.
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1352 Ft.
Dynamics Competition Star Mini	1752 Ft.
Dynamics Competition Special Mini	1352 Ft.
Dynamics Competition Transparent Mini	1352 Ft.

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792 Ft.
Noris porvédő C-64-re	120 Ft.
Noris porvédő C-64 II-re	632 Ft.
Noris MB 80 3.5" lemezartó doboz	344 Ft.
Noris DB 100 5.25" lemezartó doboz	344 Ft.
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	992 Ft.
Swiftly Mouse Amigához	2000 Ft.
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2000 Ft.
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft.
Midl Amiga Interface	2800 Ft.
Handycanner Fekete/Fehér Amigához	14392 Ft.
Stereo hangdigitalizáló Amigához	5992 Ft.
Sound Enhancer Amigához	2800 Ft.
Trackball Amigához	2800 Ft.
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19992 Ft.
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13592 Ft.
2.5"-2.5" Hard disk kábel	2392 Ft.
Mouse pad	152 Ft.
C-64 midl szoftverrel	5200 Ft.
Action Replay MK VI Pro C-64-hez	4720 Ft.
Képdigitalizáló (színes) C-64-hez	1592 Ft.
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	7992 Ft.
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2400 Ft.

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592 Ft.-9592 Ft.-ig!  
 Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkorai változtatásának a jogát fenntartjuk!

## ACOMP Kft. 1135, Budapest, Szent László út 74/a. Tel/Fax: 149-6165 — PC AJÁNLATA

Alaplapok	Árak
386SX-40 Mhz	6992 Ft.
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache	10984 Ft.
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache + koprocesszor	17400 Ft.
486SLC-33 Mhz	9360 Ft.
486SLC-33 Mhz + koprocesszor	12320 Ft.
486SLC2-50 Mhz + koprocesszor	15360 Ft.
486DX-SX 256 Kb Cache VESA	9992 Ft.
Processzorok, koprocesszorok	Árak
387DX-DLC-40 Mhz koprocesszor	2992 Ft.
486DLC-40 Mhz TEXAS	8120 Ft.
486DX-33 Mhz CYRIX	22492 Ft.
486DX-40 Mhz AMD/CYRIX	23492 Ft.
486DX2-50 Mhz AMD	24992 Ft.
486DX2-66 Mhz INTEL	39992 Ft.
486DX-4100 Mhz INTEL	87992 Ft.
Processzor-ventilátor	792 Ft.
FDD, CD-ROM, Keyboard, Mouse, Hangkárttyák Árak	
1.2 Mb FDD	4792 Ft.
1.44 Mb FDD	3750 Ft.
Sony CD-ROM dupla sebesség	18992 Ft.
Goldstar CD-ROM dupla sebesség	17500 Ft.
101 gombos angol keyboard	1800 Ft.
Micro mouse + pad	1280 Ft.
True mouse + pad	1592 Ft.
Sound Blaster Pro-2 (eredeti)	11992 Ft.
Sound Blaster 16 ASP Value (eredeti)	23992 Ft.
Sound Blaster 32 AWE (eredeti)	39992 Ft.

Ramok, Winchesterek	Árak
256 Kb SIMM 70 ns	1296 Ft.
1 Mb SIMM 70 ns	3792 Ft.
4 Mb SIMM 70 ns	15992 Ft.
170 Mb Hard Disk	20792 Ft.
210 Mb Hard Disk	21792 Ft.
270 Mb Hard Disk	23492 Ft.
420 Mb Hard Disk	29992 Ft.
540 Mb Hard Disk	43392 Ft.
1.8 Gb SCSI Hard Disk	119992 Ft.
Számítógépházak	Árak
Babyház + 200 W tápegység	4200 Ft.
Minitorony + 200 W tápegység	4200 Ft.
Miditorony + 200 W tápegység	5700 Ft.
Nagytorony + 200 W tápegység	6992 Ft.
I/O kártyák	Árak
IDE + HDD / FDD 2S1P1G	1192 Ft.
IDE + HDD / FDD 2S1P1G VESA	2292 Ft.
Trident 8900 VGA kártya 512 Kb ram	5292 Ft.
Tseng ET-4000 VESA kártya 1 Mb ram	10992 Ft.
Tomahawk VESA, 1Mb, ACCELE	11500 Ft.
Monitorok, Nyomatékok, Szoftverek	Árak
14" Mono SVGA monitor	9500 Ft.
14" SVGA (1024 * 768) monitor	24880 Ft.
HP Deskjet 510	33500 Ft.
HP Deskjet 550c	55492 Ft.
MS-Dos 6.2	6992 Ft.
MS-Windows 3.1 Angol / Magyar	10192 Ft.

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk!  
 Ajánlatunk: 386 DX-40 Mhz 128 Kb Cache, 4 Mb ram, 210 Mb Hard Disk, 1.44 Floppy drive,  
 14" SVGA színes Monitor, IDE +, Babyház + táp: CSAK 89.000,- Ft!!!  
 Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkorai változtatásának a jogát fenntartjuk!

C64 képdigitalizáló - csak 1.592,- Ft + ÁFA (a következő CoV-ban bővebben szólunk róla)