

# COV

# Commodore Világ

**KÜLÖNSZÁM**

V. évf. • 1993/július

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 200,- Ft



9 770866 080010

**C64 • AMIGA • PC • Plus/4**

## THE EXAMINATION



## SPIRIT OF EXCALIBUR



## FOCI PROGRAMOK



## SZIMULÁTOROK



## TÖKÖSMÁKOS

# ULTIMA UNDERWORLD 2.

**COV 1/2 MELLÉKLET**

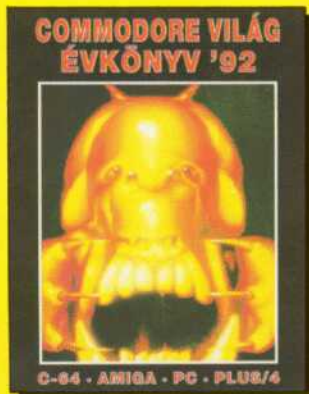


Commodore Világ  
1993. július

**FIGYELEM! AKI FELISMERI AZ ITT LÁTHATÓ KÖNYVEKET, AZOK KÖZÖTT A CoV ÉVKÖNYV'91, CoV ÉVKÖNYV'92, valamint a PC-s JÁTÉKOK CÍMŰ KÖNYVEK MEGRENDELÉSÉRE SZÓLÓ CSEKKEKET SORSOLUNK KI! NE FELEDD, ITT MINDENKI NYER!**

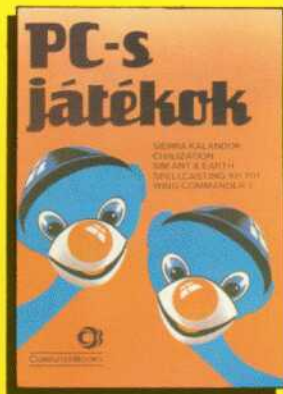


400,-



698,-

398,-



most csak  
299,-

# THIS

„TÁRS  
A JÁTÉKBAN”



**TRANS LOGIC GAME (C64)**

- megjelenik: 1993. július
- TRANS LOGIC GAME (Amiga)**
- megjelenik: 1993. szeptember
- BÜNGÖS IDŐK (C64)**
- megjelenik: 1993. szeptember
- ROWDI (C64)**
- megjelenik: 1993. október
- ??? MEGLEPETÉS (C64)**
- megjelenik: Computer Karácsonyra
- IDŐKRISTÁLY (C64, Amiga)**
- megjelenik: 1994...

Az OTHIS programokat a CoV is forgalmazza. A TRANS LOGIC GAME C64 lemezre már megrendelhető! A CoV-ban elhelyezett levelezőlap megrendeléskor 100,- Ft kedvezményt biztosít!



A programok szerzői jogvédelem alatt állnak. Engedély nélküli másolásukat a törvény bünteti!  
Az OTHIS név és az OTHIS embléma az OTHIS BT. védett márkajegye!

## Commodore Világ

V.évfolyam, 1993/július

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Diggy Pigs/Silents demo (Amiga)

Készítettek: 1.75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Elsőségi rovat: Molnár Zsolt

Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Munkatársak: Bors Gábor

Kis Simon Csaba

Homoki Peter (HáPi)

Werner Zsolt (DADA)

valamint sokan mások

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcím!

**Bankcim:** (ezt a címet lejtésd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Evkönyvet vagy egyéb papírust, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzetljé' rovatba.

**OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117**  
(A csekk közép-szervevényének hátoldalára legyetek szívesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénz mire adtat fell!)

### Terjeszti:

A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területen megtalálható hírlapárúszító szakszervezetekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és áruhelyeken:

**ACOMP Kft.**, Bp., XIV. Almos Vez. u. 17.

**ANUBIS Kft.**, Bp., XIII. Dunyov u. 5.

**Kelentöld Kft. (SZAMALK) Könyvesboltja**, Bp. XI. Szakasit A.u.68.

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

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

**MEGAPEX Kft. Szaküzlete**, Eger, Szechenyi u. 21.

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

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

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

**BIT-STOP BT. Szaküzlete**, Kecskemét, Rákóczi u. 2.

**AXIS Kft.**, Baja, Szabadság u. 2.

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

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

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

A CoV következő (36.) száma  
a szeptember 13-án  
kezdődő héten jelenik meg.

## TARTALOMJEGYZÉK

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek	1
Epp ez jutott eszünkbe	2
The Examination / Die Prüfung (64)	3
Cliff Hanger (64)	7
Spirit of Excalibur (Amiga, PC)	8
Ultima Underworld 2 — Labyrinth of Worlds ([Amiga], PC)	15
Elsőségi (64, Amiga, PC)	30

### CoV 1/2 helyett — melléklet

The Last Ninja I. (64, Amiga)	mell./2
Total Eclipse (64, Amiga)	mell./4
Sound Tracker V2.3 (Amiga)	mell./7
Games Center (64, Amiga, PC)	mell./8
Batman — Joker/Penguin (64, Amiga)	mell./11
ELITE 1-2.rész (64, Amiga, PC)	mell./14
A legelső CoVboy Posta	mell./16

### FOCIÓRÜLET A KÉPERNYÓN

Fociprogramok áttekintő táblázata	33
Bundesliga Manager Professional V2.0 (64, Amiga, PC)	36
Graeme Souness Soccer Manager (64)	37
Graham Taylor Soccer Challenge (Amiga)	37
I Play 3D Soccer (Football Champion) (64, Amiga, PC)	39
Mondial Simulation 1990 (64, Amiga)	40
Sensible Soccer (Amiga, PC)	40
World Soccer League (64)	41

### SZIMULÁTOR PROGRAMOK

ACE 2088 (64)	42
B-17 Flying Fortress (Amiga, PC)	43
Battlehawks (Amiga, PC)	43
Chuck Yeager's Air Combat (PC)	44
F-18 Hornet (64)	45
Fighter Pilot (64)	47
Gunship 2000 (Amiga, PC)	48
LHX-Attack Chopper ([Amiga], PC)	49
Silent Service (64)	49

### Plus/4 sarok

Mindentéle/NEWS	51
POKE-ok	52
Bard's Tale III./Pigmy-CSORY	52
Mission, Tutti Frutti 2, Battery 2. (terkepek)	54

### KIEGÉSZÍTŐ Tökös-Makos

Another World (PC)	55
Bard's Tale II. (Amiga)	55
Creatures 2. (64, Amiga)	56
Diplomacy (64)	56
Dragon Wars (64, Amiga, PC, Plus/4)	56
ELVIRA I-II. (64)	57
Laura Bow 2. — The Dagger of Amon RA (Amiga, PC)	57
Magic Candle (64, Amiga, PC)	58
The Mars Saga (64)	58
Medieval Lords (64)	58
Moonfall (64, Amiga)	59
Populous II. (Amiga, PC)	59
Powermonger (Amiga, PC)	59
Shadow of the Beast (64)	60
Space Rogue (64, Amiga, PC)	61
Storm Across Europe (64, Plus/4)	61
Street Rod (PC)	61
Transworld (64, Amiga)	61
Közkívánatra: JINXTER 100% (64, Amiga, PC)	62
+1 levél a hangkártya-csatához	62

### Hirdetések

Hirdetések	63
------------	----

### Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Andersen David, Budapest (64)

Brandt Ferenc, Budapest (PC)

Fabián Sándor, Győr-Ménfőcs. (64)

Fodor Csaba, Hajdúbobos. (PC)

Hálapi Zsolt, Budapest (PC)

Kovács László, Budapest (PC)

Mészáros Krisztián, Bicske (64)

Molnár Andor, Budapest (64)

Szász Bulcsú, Nyíregyháza (PC)

Vági Albert, Győr (64)

Farkas Attila, Szécsény  
Kádár Bence, Budapest II.  
Kaposvári Konrad, Füzesabony  
Kovács házy Tamás, Eger

Marosfi Gábor, Budapest III.  
Nagy Miklós Péter, Baracska  
Posta Lajos, Ózd  
Seben Zsolt, Orosháza

Takács Zoltán, Budapest X.  
Tislér Csaba, Lábatlan

## Nyereményeket postai úton juttatjuk el.

A CoV 34-ben közzölt rejtvény kérdése — mint azt a CoV 35-beli rejtvény elején közzöltük — hibásan jelent meg. A kérdés tehát az volt, hogy melyik *ORIGIN* játék nem tartozik szorosan az *ULTIMA* sorozatba. Nos, a helyes megfejtés:

### SAVAGE EMPIRE

Ez a jobb alsó képen volt. A bal felső: *ULTIMA VI. (PC)*, a jobb felső: *ULTIMA VI. (C64)*, míg a bal alsó az *ULTIMA IV. (C64)* játékokról készült.

A CoV 35-ben megjelent rejtvény helyes megfejtése: a kakukktójas a

### WORLD CUP SOCCER

A bal felső képen a *Gary Lineker's Hot Shot (Gremlin)*, a jobb felső képen a *Fighting Soccer (Activision)*, a bal alsó képen a *Microprose Soccer (Microprose)*, míg a jobb alsó képen a *Gazza's Super Soccer (Empire)* volt látható.

A nyertesek neveit a CoV 36-ban tesszük közzé.

## Épp ez jutott eszünkbe...

Na tessék, alighogy hazaérsz a strandról, máris CoV Különszámot olvasol? Arra még nem gondoltál, hogy árt az egészségednek? Na mindegy, ha már túltetted magadat azon, hogy ebben a hónapban sem nyertél semmit, olvasd el ezt a pár sort, nem olyan sok ez. Na mi van, miért kalandozik el a szemed a jobboldali lapra? Na jól van, OK, megvárjuk amíg kineveted magadat Getto maestro ihletésén...

Na itt a szemed ismét? Akkor jó. Szóval bajban voltunk, hogy milyen számozást adjunk ennek a számnak, mivel a 36-os szeptemberben jelenik meg, a 35-ös meg már megjelent. A legegyszerűbb lett volna 35,5-öt adni neki, de az sem jó, mert ez dupla szám, így a két félből megint egész lesz, ami 36. A francba, de hát ha ez a 36., akkor elcsúszik az egész, ami felborítja az előfizetők nyilvántartását, a postai szerződésünket, a lelkivilágunkat, az asztalt, a sört... Na most még mi kalandoztunk el.

A feladat tehát adott volt, kellett egy „külön” számot adni ennek a számnak. S ekkor kipattant az isteni szikra, mé' ne lehetne egyszerűen csak különszám? Így mindenki oda sorolja, ahova akarja, hát nem csodálatos?

Szóval megszületett. Mint ahogy azt beígértük arra próbáltunk törekedni, hogy a CoVboy doboza melletti doboz(ok) tartalma egy kicsit megürüljön. Nos, el kell mondanunk, hogy a kéziratot ma lezártuk, de a dobozok nem nagyon ürültek meg, szóval van még tökmák anyag bőven. Ez nem azt jelenti, hogy a jövő hónapban is lesz egy Különszám, de egy kicsit nagyobb léptekkel próbáljuk ledarálni a jövőben a dobozok tartalmát.

Mi van a Különszámban, szinte minden, és alig valami ami szokott lenni. Miért? A NEWS-felelősünk szabin van, CoVboy szabin van, prg.technika felelősünk szabin van, ma mi is szabira megyünk, de hát ezért is zúdtottuk rátk ezt az egyveleget, hogy legyen mit olvasnotok attól függetlenül, hogy mi azért szeretnénk kipihenni az elmúlt év hajszáját.

NEWS tehát nincs, pontosabban van, mert halomra jönnek hétről-hétre az új stuffok, csak az újságban nincs, majd legközelebb bepótoljuk. Sokan érdeklődtek a múltkor NEWS-ban ismertetett EXAMINATION-ról, nosza, ha olyan jónak tartjátok, tessék egy leírás róla. A Spirit of the Excalibur régebbi anyag, de meg a tavaly nyári felmérésben előkelő helyen szerepelt a kért anyagok között. Az UUW2-t már rég le akartuk nyomni, csak valahogy hosszúra sikeredett. Nembaj most elcsúszik...

A múlt havi rejtvény alapján arra a következtetésre jutottunk, hogy elég nagy a homály a fociprogramok terén, ezért készítettünk egy kis csokrot, ha valakinek nem tetszik, az majd szépen kitépi és beteszi a vázába... A táblázatot azért tartottuk fontosnak, mert a mai napig kerestek olyan fociprogramokat 64-re, Amigára, PC-re, melyek csak egy bizonyos géptípusra jöttek ki. A

táblázatban lévő adatok 95% biztonsággal fedik a valóságot. Mindent azért mi sem tudhatunk.

Az RPG-elleni pártok tagjai már régóta frocliznak bennünket, „csak egy-két szimulátor leírást... könyörgünk...”. Fohászuk ezúttal meghallgatásra talált, ez egy röpké gyűjtemény, de lesz folytatás a '93-as Evkönyvben, melyben hasonló táblázatot teszünk közzé a szimulátorokról, mint itt a fociprogramokról.

Az elsősegélyt sokan jó dolognak tartják, most nem kell bogaraszni, szétcincáltuk a témát géptípusonként.

A Plusisok a terjedelemnek megfelelően nagyobb anyagot kaptak.

A kiegészítő Tökös-Mákos anyagok az elmúlt 2 év alatt folyamatosan gyűltek össze, s most érett be a téma a leközlésre. Ezt hívják ugye hidegzuhanynak. Nem is akarjuk magunkat ismételní, ld. 4 bekezdéssel fejlebb az utolsó mondatot. Azért igyeexünk!

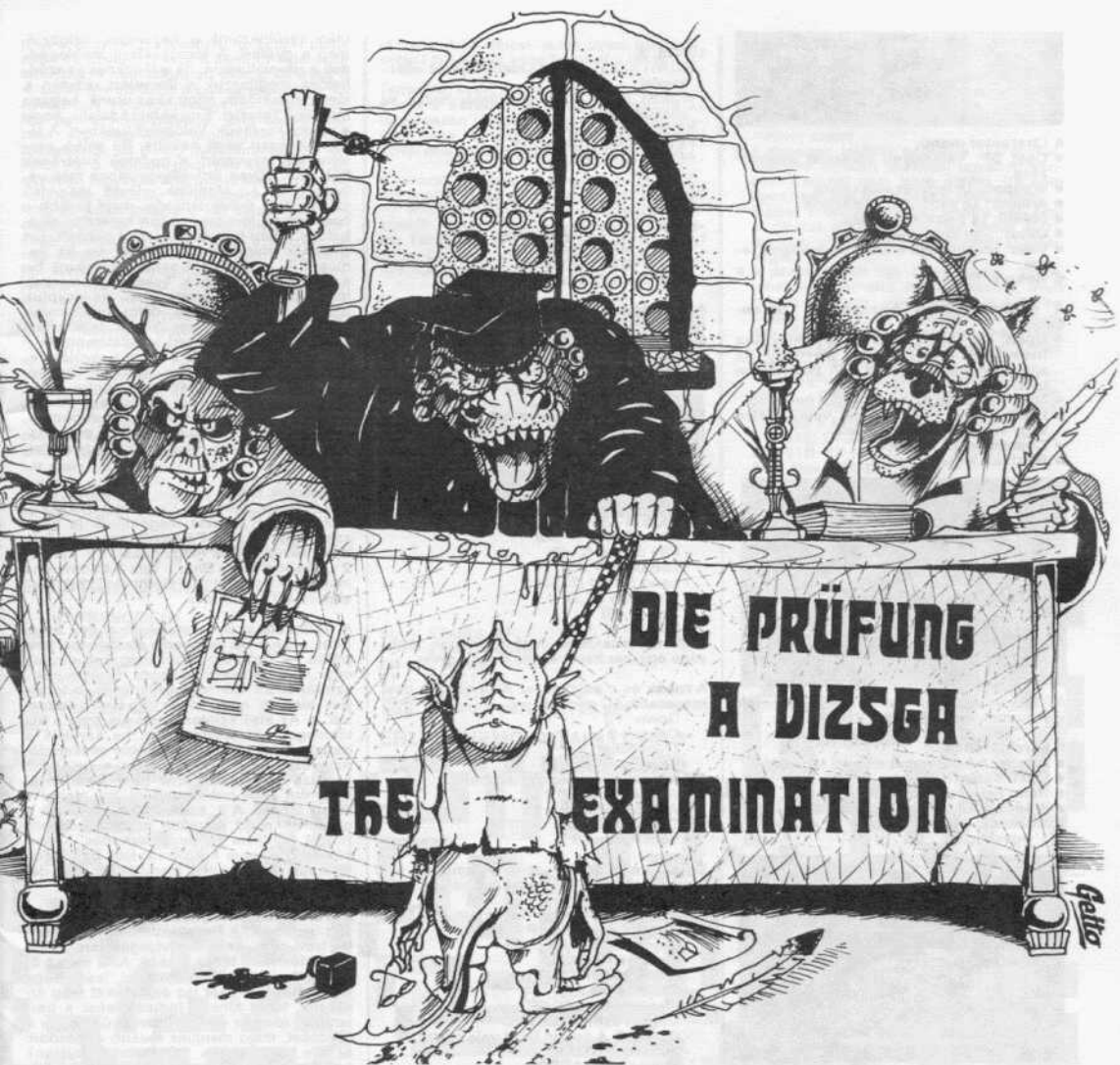
A tavalyi felmérés eredményeképpen be kellett látnunk, hogy a tervezett formában a CoV 1/2 utánnyomásból nem lesz semmi. Ki kellett hámozunk, mi az, amiért egyáltalán megrendeltétek volna ezeket a számokat — azon kívül, hogy teljes legyen a sorozat. Nos, az eredmény a mellékletben látható. Azokat a témákat szevedgettük ki a CoV 1/2 szövegarchívumából, amely leírásokat nagyon sokan kerestek a mai napig. Ezúton kérünk elnézést mindenkitől, aki hiányol a mellékletből valamit (pl. 'C' nyelv sorozat első részei), mindenkinek sajnos ezúttal nem tudtunk a kedvére lenni!

Bár a hirdetőkkel ezt nem egyeztettük, de a jelen számunk kézirat-lezárásiág beérkezett hirdetéseket természetesen leközlöljük, mivel az a véleményünk, aki hirdét valamit, érdeke, hogy hirdetése minél előbb megjelenjen. A másik oldalról azért is kevesebb az aprofhirdetések száma, mert jelen számunk nyomdábaadásakor jött ki a piacra a CoV 35, amiből a — nem előfizető — olvasó értesülhetett a Különszámról.

A CoVboy Posta szabadság miatt zárva tart, de ravasz húzással megoldottuk, hogy ezúttal se maradjatok CoVboy Posta nélkül. A CoV 1/2 mellékletből nem maradhatott ki minden idők legnépszerűbb rovatának történelmi jelentőségű No.1. fejezete, amely hajdanán a CoV 2-ben született meg először. Ezt a Postát átszerkesztés nélkül tesszük közzé. CoVboy pedig azt ígérte nekünk, hogy egy kicsit megsűjteti a hasát (kivülről és belülről is), és augusztusban teljes gőzzel zúdul rá a közben felhalmozódó levélhalomra, hogy azután a CoV 36-ban ismét dupla CoVboy Postával lépjen meg benneteket. Ezt már meigértük neki!

Mit is (s)írhatnánk a bevezető végére? További jó pihenést mindenkinek, jó olvasgatást, találkozzunk szeptember közepén a CoV 36-ban!

KATT! (Ez a HQ főkapcsolója volt)



A CoV 35-ben már ijesztgettünk benneteket holmi EXAMINATION c. kalandjáték megjelenésével. Nem hagyott nyugodni viszont minket az a tudat, hogy ti leírás nélkül maradtatok, így most minden különösebb kommentár nélkül zuttyanjunk is bele...



Nos, a játékot a KINGSOFT készítette 1993-ban, szóval elég friss anyag. Eredeti címe: DIE PRÜFUNG, ezért senki se lepődjön meg, ha ilyen néven találkozik vele valahol.

A játékban egy végzős varázslótanonc szerepét alakítjuk, akinek le kell tennie a végős vizsgát, mielőtt varázslóvá válhatna. A vizsga el is kezdődik, ám később sajátos fordulatot vesz...

A játék kezdetén elsőként saját karaktert kell generálnunk. A karakternek 4 alapvető tulajdonsága van (*strength, mental, constitution, skill*), amelyek meghatározzák a **hit-points** és a **magic points** értékét is. Az alaptulajdonságok értéke kezdetben 10, és kapunk még 10 pontot, amit eloszthatunk közöttük. Ha később folytatni akarjuk a játékot, akkor az első menüben az **Old Game** opciót kell választani. A játék egyébként teljes egészében joystick-vezérelt, ami való-

szerűleg nem csak nekünk ment az ideginkre - helyenként (az input-okra gondolunk)...

#### A játék kezelése:

A kaland két fő helyen játszódik: a főterképen és a labirintusokban. A főterkép igen egyszerű, 2 perc máskéálás után mindenki tudni fogja, mit hol keressen (van 4 egész hely, ahová be lehet menni...), így erről nem is közlünk térképet. A főterképen használható parancsok:

- **View:** A megadott irányba vizsgálódik. Így lehet bemenni az alhelyszínekre is.
- **Character:** Id. később;
- **Rest:** A pihenés maximumra tölti a HP-t és az MP-t, kimentti a játékállást, és ha a karakter tud szintet ugrani, akkor ilyenkor ugrik (egyszerre egyet). A szintugrás csak a labirintusokban történik meg.

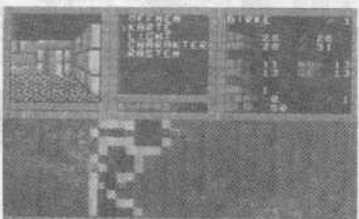


#### A Character menü:

- **Cast SP:** Valamilyen varázslat alkalmazása.
- **Weapon:** Új fegyver választása.
- **Armour:** Új védőruha választása.
- **Shield:** Új pajzs választása.
- **Other:** Egy tárgy használata.
- **View:** Megmutatja a karakter felszereltségét.
- **Return:** ???

#### A labirintusokban használható parancsok:

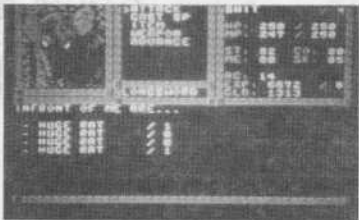
- **Open:** Az előttünk lévő ajtó kinyitása (nem lehet rajta csak úgy átsetálni). Az ajtó kinyitása rögtön az ajtó pozíciójába tesz.
- **Map:** Autómap az eddig bejárt helyekről.
- **Light:** Fényt gyűjthetünk vele (fáklya vagy varázslat segítségével).
- **Character:** Id. feljebb;
- **Rest:** Id. feljebb;



A labirintusokban mindenféle szörnyek igyekeznek megkeseríteni az életünket.

#### A harc parancsai:

- **Attack:** A kiválasztott ellenfél támadása.
- **Cast:** Varázslás.
- **Item:** Egy tárgy használata.
- **Weapon:** Új fegyver választása.
- **Advance:** Közelebb megy az ellenfélhez 1' egységgel.



A játékban szereplő varázslatok 4 szintre lettek osztva, minden szinten 5 varázslat van. Varázsláskor ki kell választanunk először a szintet, majd a varázslatot. A játékban szereplő varázslatok (zárójelben: szükséges MP, hatótávolság, hatás nagysága, hány ellenfélre hat: o - egyre, a - mindre):

#### LEVEL 1:

- MAGLI (5): Fény gyújtása.
- KOMPA (4): Iránytű.
- LEHEI (5,30): Gyógyítás.
- SCHGR (10,1',35,o): Támadó varázslat.
- EISKR (12,3',25,o): TV.

#### LEVEL 2:

- BESLI (3): Fény gyújtása.
- EIZUG (10,6',-2',a): Közelebb hozza az ellenfeleket.
- FEUKL (30,5',60,a): TV.
- GRHEI (10,80): Gyógyítás.
- SCHKO (18,3',70,o): TV.

#### LEVEL 3:

- STUWI (20,5',+3',a): Odébbtolja az ellenfeleket.
- WISOG (20,9',-5',a): Közelebb hozza az ellenfeleket.
- KOMTR (2): Iránytű.
- FEUAU (30,1',150,a): TV.
- FESTU (40,9',60,a): TV.

#### LEVEL 4:

- GEGWE (30,8',+9',a): Odébbtolja az ellenfeleket.
- HEILE (20): Gyógyítás max. HP-re.
- TOHAU (45,1',200,o): TV.
- FEZAU (60,9',120,a): TV.
- LABRO (44,7',80,a): TV.

A támadó varázslatok a megadott értékénél általában egy kicsit kevesebbet ütnek, az előhalottakra pedig néha csak a megadott érték kb. felét, vagy még kevesebbet.

#### A tárgyak:

Fegyverek (zárójelben a hatótávolság és a relatív erősség):

- Stic (1',5)
- Knife (1',7)
- Dagger (1',10)
- Javelin (4',9)
- Dart (6',2)
- Club (1',25)
- Short Sword (1',30)
- Fire Sword (2',40)
- Longaxe (5',25)
- Long Sword (2',55)
- Blowpipe (6',2)
- Axe (4',42)
- Xerador (1',65)

A 2'-nél messzebb ható fegyverek többsége egyszer használható dobófegyver.

A ruhák és a pajzsok az AC-t növelik (itt a magasabb AC a jobb):

- Gown: +2
- Cape: +3
- Trenchcoat: +4
- Leatherjacket: +6
- Armour (fantáziadus név, nem?): +8
- Weaponskirt: +10
- Wooden Shield: +1
- Ciroleschild: +3
- Ironshield: +6

Egyéb tárgyak (egyesek valamilyen varázslatot lőnek el MP-használat nélkül):

- Candle: Világítás
- Silver Key: A Silver Door-t nyitja
- Magic Gem: +50 SP
- Compass: Iránytű.
- Firestick: FEUWA
- White Staff: FEZAU
- Lifejuice: HEILE
- Magicstaff: +150 SP
- Magic Feather: GEGWE
- Gatestaff: A kapun lehet vele átjutni.
- Windstaff: STUWI
- Slimephial: LABRO

#### Kezdzünk el játszani

A játék kezdetén a Varázslók Tornyában tartózkodunk (ide kell visszatérnünk a próbák teljesítése után is). A varázslók közlik velünk, hogy a vizsga 5 próbából áll, és jó lenne, ha nem bémáznánk el. Az első próba abból áll, hogy elmegyünk az **Erlstone mountain** nevű helyre, és elhozzuk nekik az elvesztett varázskardot, a **Xerador**-t. Csekélység...

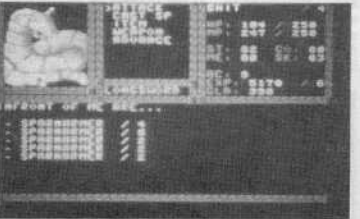
A hely első szintjén menjünk először oda, ahol a hangokat halljuk. Bújunk el, és kihallgathatjuk a gnómok beszélgetését, amelyben egy **Morangok** nevű illetőt emlegetnek, igen negatív értekeléssel. Az illető illeti is hamarosan színrelép, és nemetésének ad hangot, amibe a gnómok belehalnak. A holttestükről begyűjthetjük az ezüstkulcsot. Ezután menjünk az ajtóhoz, és menjünk le a 2. szintre a tórpókhöz. Mi-

után körülnéztünk a házakban, celozzuk meg a gyűlést. A tórpók kissé meglepődnek a jelenlétünkön, de a főnöknek köszönhetően megússzuk a lincselést. Ezután a főnök érdeklődik, hogy ki az urunk. Legyen mondjuk **Terasus**. Erre valaki kitalálja, hogy a kardot keressük, nekünk? Valóban. A főnök szívesen segít nekünk, de előbb szeretne egy szuvenirt: a gnómok királyának fejét. Jó, legyen (mivelhogy nincs más választásunk...). Menjünk vissza az első szintre, le a másik lépcsőn, majd tovább a harmadikra. Itt a titkos ajtó keresztül eljuthatunk a **Száz-hoz**, aki a jelszót kérdezi. Ezt a tórpók elárulata (**LOGRON**), de ha bemondtuk, nem történ semmi. Menjünk be a "városba", szedjük össze a cuccokat, majd menjünk a király után, és csapjuk agyon. Két pozícióval délre találkozik **Morangok**-kal, aki egy közeli találkozást emleget (hurra...), majd visszatelepül a lépcsőkhöz. Menjünk a tórpók gyűléssére, majd tovább az ajtókon. Nagyon örülnek nekünk, és leingednek a 4. szintre, hogy keressük meg a kardot (ld. térkép). Ahogy a **Xerador** a kezünkbe kerül, kitelepülődjünk a helyre elé. Menjünk vissza a varázslókhöz, akik közlik, hogy az első próbát teljesítettük.

A második próba nagyon kényelmes: odavissza telepörtálnak. Az a feladat, hogy különféle feladványokat megoldjunk (a helyszín stílszerű: a **Feladványmester Torny**ya). A rejtvények megoldása: 1 - Tanne, 2 - Shadow (ezt a **Bard's Tale** 3-ban mintha már láttuk volna...), 3 - Control. Ezzel teljesítettük ezt a próbát is.

A harmadik próba keretében el kell mennünk a **Lyuk**-ba (**Micsoda életből merített példa — CoVboy**), ahol meg kell ölünk egy "nagyon rossz" demont. Erről a helyszínről sincs sok magyarázivaló, a térképek alapján nem nehéz (kivéve a harcokat...). Az első szinten keressük meg a kis tókmagot, aki szerint jobb, ha kerüljük a harcot, keressünk inkább hátsó ajtókat. Jó. Az x-szel jelölt helyen valaki a nevünket kérdezi, de sajnós arra nem jöttünk rá, hogy mit kéne neki mondanunk, így marad a másik lépcső. A 3. szinten szedjük össze a cuccokat, majd menjünk az első teleporthoz. A kérdésre a válasz **Garnadas**. Keressük fel a demont két darabkáját, és nyírjuk ki mindkettőt. Ezután menjünk az **End**-del jelölt helyre, és kész is, mehetünk haza.

A Varázslók Tornyában nagy nyugaltság uralkodik. A **Dorstcave**-ben valami sötét lyuk nyílt, és a megvizsgálására indult varázslók nem tértek vissza. A 4. és az 5. próbánk így összevontan az lesz, hogy szabadítsuk ki őket (az életjeleiket megérzelel, tehát élnek). Indulás tehát a barlangba, ahol az első szinten gyűjtjük be a cuccokat, majd menjünk tovább a második szintre. Itt érdekes felfedezéseket találunk egy bizonyos **Morangok**-ról. Nocsak! Bárunk statisztából főszereplővé lépett elő! Nagyon vidám...



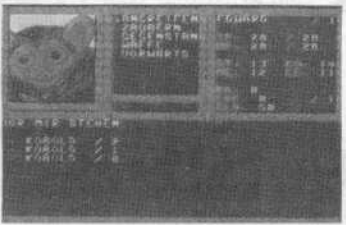
Keressük meg a varázslót, és üssük agyon. Teleportálás után menjünk valamelyik **T2** teleporthoz (mindegy, hogy melyikhez), ahol egy szem pislog kérdőn. A válaszunk teljesen nyilvánvaló(?): **Morangok**. Men-

ünk a 3. szintre. Lehetőleg az éskai titkos ajtón át, szedjük össze a Xerador-t (hősünk tanuláság monológját ad elő...), és irány a 4. szint. Menjünk be a patkányfészekbe, és nyiffantsuk ki a főpatkányt, aki igen érdekes figura: félig patkány, félig ember. Miután ezt megtettük, Morangok elviszi a Sungem-et, mi pedig mehetünk egyvel lejjebb. Az 5. szinten meg kell keresnünk az egyetlen fegyvert, ami árthat Morangok barátunknak. Először is, menjünk északkelet felé, és aztán tovább a két titkos ajtón. Ha elme gyünk az X-szel jelölt helyig (ld. térkép), Morangok közli, hogy a fegyver „a nap mögött” vár ránk (aki kíváncsi, az menjen tovább és nyugodjék bekeben). Menjünk a kapcsolóhoz, és kapcsoljuk át. Most már szabad az út a fegyverhez. Próbáljuk meg felvenni a fegyvert, mire az megsemmisül, Morangok pedig jót röhög rajtunk (a fegyvert nem lehet kihagyni, mert különben a 6. szinten nem tudunk egy helyen továbbjutni). Menjünk a 6. szintre, és keressük fel barátunkat, aki olyan epékedve vár ránk (azért a cuccokról ne feledkezzünk meg...). A szobában Morangok-on kívül megtalálható Ternados és Valaria (Ez utóbbi melyik, a Nemzeti? — CoVboy), a két maradék előőrs. Morangok némi monológ után érdekli, hogy eléggé férfiak vagyunk-e ahhoz, hogy felvegyük a Sungem-et, és megküzdjünk vele. Valaria dühösen

zárza a fejt (most mitől ilyen idages?), szóval talán nem kéne felvenni a kovot.

Ternados szerint oda kéne sózni egyet a kőnek a Xerador-ral. Morangok szerint ez nem igazán jó ötlet, de hősünk mégis odavág, mire az ékszer kettéválik, magába szívja Morangok-ot, majd újra összerául.

A varázslók szerint az Árnyék egy másik dimenzióba került (údvolt az ott lakóknak — később esetleg visszapostázzák nekünk?). Ezután visszamegyünk a Varázslók Tornyába, ahol közlik velünk, hogy nagyon ügyesek voltunk stb., szóval megnyertük a játékot.



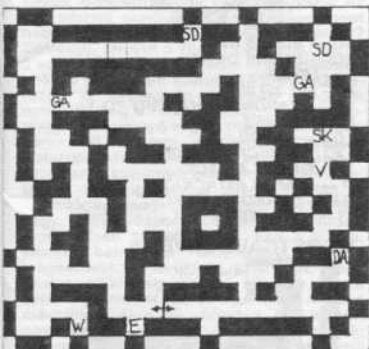
## Egy-két dolog a térképekről:

- A teleportok működése (bár egyértelmű): A T-vel jelölt pont a teleport, az X-szel jelölt pontra érkezünk. A T melletti szám mutatja az érkezési hely számát (X melletti szám).
- A térképen jelöltük azokat a szörnyeket, amelyek minden játékban ugyanott vannak. Ezeknél nem lehet elfutni, ha nem ilyen csapattal találkozunk, akkor igen.
- A játék eredetileg német nyelvű volt, úgy fordították át angolra, akinek német verziója van, az lehet, hogy talál némi különbséget.
- A játéknak van egy nagy hibája: szinte lehetetlen berheles nélkül játszani, mert már a gnómok „városában” is kemény csaták vannak, és lehetetlen XP-t gyűjteni. Az RSI-verzió van egy kényelmes karakter-készítő, akinek ez nincs, annak javasoljuk a következőt: Generáljunk egy karaktert, mentjük ki, majd reset. Töltsünk be egy diskmonitort, és keressük meg a 'PA' file-t. Ez a karakterfile, az érekek: \$15-\$18: ST, ME, CO, SK \$1A-\$1B: XP (HI/LO) \$1E: Max. HP; \$1F: HP \$20: Max. SP; \$21: SP \$2A-\$4F: Tárgyak (a számukat kell megadni)

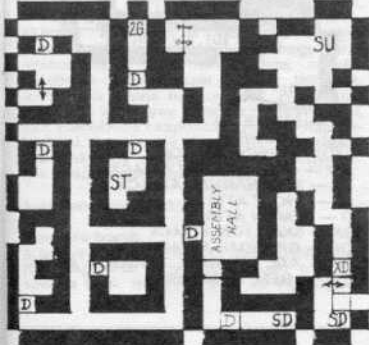
## A megváltó térképek:

### ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL 1.

- E — ENTRANCE/EXIT
- SD — STAIRS DOWN
- W — MUDDY WATER (MAX.HP, SP)
- DA — DAGGER
- V — VOICES
- GA — GNOME ATTACK
- SK — SILVER KEY
- [D] — DOOR

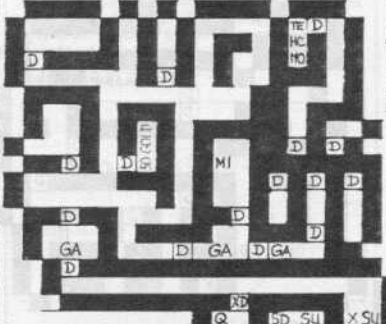


### ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL 2.



- SU — STAIRS UP
- SD — STAIRSDOWN
- 2G — 2 MAGIC GEMS
- ST — FIRESTICK
- [D] — DOOR
- [XD] — OPEN WITH SILVER KEY

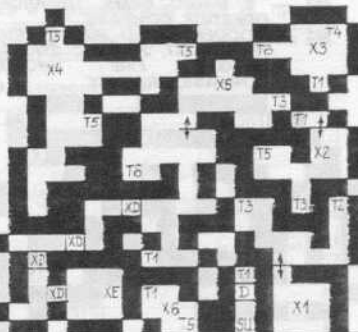
### ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL 3.



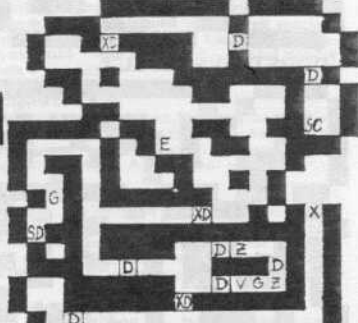
- SU — STAIRS UP
- SD — STAIRS DOWN
- GA — GNOME ATTACK
- Q — QUESTION (ANSWER: LOGRON)
- TE — TESNAK
- HC — TESNAK'S HEAD, CLUB
- MO — MORANGOK (TELEPORT TO X)
- [D] — DOOR
- [XD] — SECRET DOOR
- MI — MAGIC ITEMS (MAGIC GEM, CAPE, DAGGER, STICK, KNIFE, DART, CANDLE)

### ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL 4.

- SU — STAIRS UP
- XE — XERIDOR
- [D] — DOOR
- [XD] — SECRET DOOR
- T(A) — TELEPORT



### THE HOLE LEVEL 1.



- E — ENTRANCE/EXIT
- SD — STAIRS DOWN
- SC — SMALL CREATURE
- X — QUESTION (???)
- [D] — DOOR
- [XD] — SECRET DOOR
- Z — ZOMBIE ATTACK
- V — VAMPIRE ATTACK
- G — GHOST ATTACK
- D — DEMON ATTACK



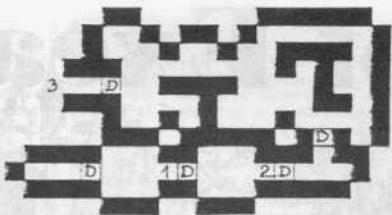


Végezetül köszönet illeti az RSI csapatot, a lemezen elhelyezett DOX igen hasznos volt (különösen az 1.feladvány megoldása...), nem kellett a kezelés és a varázslatokkal szórakozni. Ja, és még egy dolog. Nem tudja véletlenül valaki, hogy mire lehet a penzt használni a játékban ?

• Bors Gábor



- [D] — DOOR
- 1 — 1ST RIDDLE (TANNE)
- 2 — 2ND RIDDLE (SHADOW)
- 3 — 3RD RIDDLE (CONTROL)



# cliff hanger

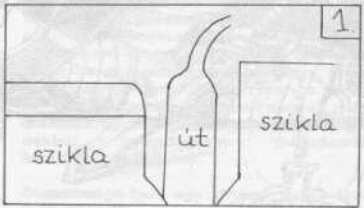


Ennek biztosan örülni fogtok, ugyanis ez egy vérbeli cowboys játék (Akkor most nem párba lesz, hanem vérbaj? CoVboy). Miután a RUN-t beütöttük, kb. 4-5 sec. múlva elindul a játék. A bevezetőben a főhős a program szerint SUPERHERO menetet. A képernyőn közepén megállva nyomjuk meg a FIRE gombot, mire továbbmegy. A képernyő végén megáll, de itt már nem kell nyomni a gombot, mert a kistesója indul el utána pár sorral lejjebb, ő azonban a képernyő közepén lemerededik, hiába nyomogaljuk a tüzet. Ezután a számítógép megkérdezi, hogy joystickkal vagy billentyűzettel óhajtunk-e játszani. Amennyiben billentyűzettel, kéri a fel, le, jobbra, balra stb. billentyűket. Ezután megkérdezi a nevünket: aztán azt, hogy akar-e valaki még játszani. Ha igen, húzza hátra a joystickot tűz és írjuk be a nevét a második játékosnak. Mind a két embert ugyanarról a pontról mozgathatjuk. (Bármelyik portról működik.) Ha egyedül játszunk, akkor csak simán nyomjuk meg a tüzet. Ezután kezdehetjük a játékot. A képernyő bal felső sarkában láthatjuk a pontszámot, jobb oldalán egy csapóteblát, a képernyő alján maga Cliff Barnes, khm. akarom mondani a nagypapa Hanger menetet, léptei nyomán kiírja, hogy mi a játékos neve, majd mikor leírta, megáll. Felette a játék típusát, fajtáját láthatjuk, most erről ejtünk néhány szót. Feladatunk elkapni a veszélyes bűnözőt EL BANDITO-t, akit különböző csapdákkal tudunk hatástalanítani. A csapdák háromféle terepen játszódnak, úgy nagyjából leírjuk, hogy melyik csapda melyikhez tartozik.

**1-es terepcsapdák:**

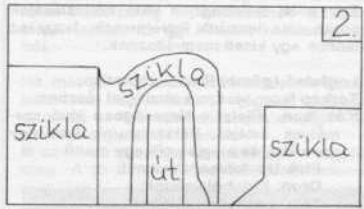
**Chuckie bomb**  
A hegyek (és a képernyő) bal oldalán találjuk magunkat. Egy bomba van a szikla szélére téve, menjünk oda, de vigyázzunk

legalább 1 lépés távolságot tartunk a bombától, és amikor El Bandito elmegy alattunk, inkább kicsit előbb, lépünk oda, akkor hősünk meggyújtja a bombát és átrobban a jobboldali sziklára. Ott robban, és ha jó időben dobjuk át a bombát, az ott lévő kő egyenesen El Bandito fejére hull. Ebben az esetben hősünk elkezd ugrálni oromében, viszont ha nem találtuk el, akkor előssa magát, most jön a következő csapda.



**Five chances**  
Ismét bal oldalon állunk, de az egykori bomba helyett egy sziklát találunk. Menjünk oda (szintén egy lépés távolság, ezt a továbbiakban 1 LT-vel fogjuk jelölni), és amikor El Bandito (EB) elmegy alattunk, lökjük le. A szikla 5 kört tesz, aztán elrepül. Elásás vagy ugrálás.

**2-es terepcsapdák**



(A terepeket senki ne értse félre, ez nem egyre nehezebb fokozat, hanem csak mi számotok meg. Egyébként véletlenülserűen váltakoznak a terepek.)

**Boulder Dash**  
Az ismerős játékcím ne tévesse meg az olvasókat, nem a földben kell rohagnálni, hanem a jobb oldali sziklán állunk és az ott lévő követ kell EB-re löknünk, amikor elmegy alattunk. Hősünk azonban nemcsak előlni tudja magát, és ugrálni, hanem amennyiben akcióknál sikeres volt, kalapját dobálja és hajlong, viszont ha elvettük, akkor elvörösödik és az öklét rázza, illetve vakarászza a fejét.

**Bounce to Boulder Dash**  
Lényegében ugyanaz, csupán annyiban különbözik, hogy a bal oldali sziklárral kell ugranunk az alatta lévő gumiasztalra és át is repülünk a jobb oldalra. Ott el kell végezni az előbbi műveletet.

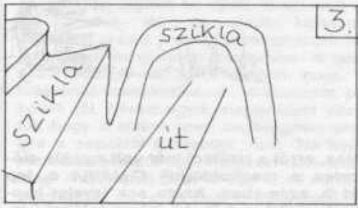
**The faraday screen**

A bal oldali sziklán találjuk magunkat és néhány lépésre tőlünk egy mágnes van. Ezt fogjuk meg, amikor már EB-t halljuk (mert úgy trappol, hogy azt még a süket is meghallja), mire a jobb oldali sziklán lévő kovacsulló odarepül az út közepére és ha jó időzítettünk, pont a fejére esik. (Isten nyújtsonja!)

**Getting your own back**

Bal oldali szikla. A szikla szélén egy bumeráng szúrja ki a szemünket, ugyanis annyira beleolvad a háttérbe, hogy alig lehet észrevenni. Szóval húzzunk oda, mint a vadlibák és automatán fölvesszük. Amikor EB a sziklakapu alatt megy el, nyomjuk meg a tüzet, mire hősünk eldobja azt az izét. Ha szerencsésen ettaláltuk, akkor elkapjuk az úton.

**3-as terepcsapdák**



**The seesaw**  
A főlső sziklán állunk, előttünk egy nagy szikla. Menjünk oda, mire automatán felvesszük. (Az automata felvételt AF-fel fogjuk jelölni) és mikor EB kijön a sziklakapun, \* ugorjunk le az alattunk elhelyezett mérleg-hintára. Ha mákunk volt, kilapítottuk. (Helyesbítünk: \*-gal jelölt rész — tüzzel dobjuk oda a sziklát.)

**The circus act**  
Hasonló az előbbihez, de annyiban különbözik az előzőtől, hogy nem kell sziklát emelgetni, hajgálni, hanem nekünk kell ráugrani a hintára. A többi már ismerős.

**The cannon**  
Az alsó sziklaszírtzen vagyok (Akarjuk mondani a bábú), mellette egy bazi nagy ágyú, menjünk oda. Tűzelní csak akkor tudunk, ha a pasi ráhajotta a fejét az ágyúra. Amikor EB jön tűz és vagy ehtaláltuk vagy nem.

**About as far as i can throw you**  
Yo! Pontosabban jó hosszú címe van, nem? Naszóvalkéremszépentecsiitudni, 1 db 2 tonnás haragot látunk. Menjünk oda, AP, amikor EB gyűjt, ugorjunk le. Bla bla bla. A többit már ismerjük.

Hát akkor jó szórakozást cowboy növendékek!

• DSOF



# Spirit of Excalibur



Nos, erről a játékról már volt egy kis előzetes a megboldogult C-MÁNIA c. lap 91/2. számában. Azóta sok levelet kaptunk, melyben bővebb információkat kértek a játékról, sőt PC-sek is érdeklődtek, megjelent-e már a játék PC-re. Nos, a PC-eknek jó hír, hogy ez is, és a folytatás (VENGEANCE OF EXCALIBUR) is megjelent azóta PC-re, sajnos azonban a C64-eseknek el kell, hogy mondjuk, felesleges keresni, nincs a jó öregre ez a prog, és valószínűleg nem is lesz.

## A játék kezelése:

A főképernyőn megjelenő térképtől jobbra találjuk meg a vezérlő ikonokat. A játék mouse-vezérelt, vagyis szigorú click-click követi végig az eseményeket.

**Legfelső (gömb) ikon:** Az aktuális főhős állapotának, fizikai tulajdonságainak jelzése;

**Pergamen ikon:** Load/Save funkció;

**Homokóra ikon:** A játékidő beállítása;

**Nagyító ikon:** Egy adott helyszín (pl. város) megtekintése;

**Lovas ikon:** Az egyes szereplők irányítása; Ez úgy történik, hogy az egérrel a kardot rávisszük az ikonra, ekkor megjelenik egy vörös nyíl. Ezt kell arra a személyre vinnünk, akitől azt szeretnénk, hogy mozduljon má' végre meg.

Normál állapotban a kartot mozgathatjuk a képernyőn. Ennek a segítségével kérho-

tünk infókat (város, személyek neve, hadsereg létszáma stb.).

Egy adott helyiségben való kóricálásaink során arra leszünk figyelmesek, hogy az ikonok egy kicsit megváltoznak.

**Legfelső (gömb) ikon:** változatlan;

**Térkép ikon:** vissza a stratégiai részhez;

**Kéz ikon:** Kijelzi a társaságban lévő személyek listáját. Választanunk kell egy személyt, és megjelenik egy menü:

**Pick Up:** felvenni valamit;

**Drop:** Eldobni valamit;

**Talk:** Beszélni valakivel;

**Search:** Keresni valamit;

**Trade:** Kereskedni valakivel;

**Request:** Kérni valakitől valamit;

**Magic:** Mágiaát alkalmazni;

**Seize:** Elvenni valamit;

**Give:** Adni valakinek valamit;

**Bribe:** Megvesztegetni valakit;

**Attack:** Megtámadni valakit.

**Kapu ikon:** Ez csak akkor jelenik meg, ha egy épület ajtaja előtt állunk. Akkor ezzel tudunk bemenni. Ezek után a termek között úgy közeledhetünk, ha az ajtóra visszük a nyilat.

## HARC

A játék során természetesen nem csak patogatott kukoricát keresünk, hanem néha harcolnunk is kell. Ehhez a következő lehetőségeink lesznek:

**Attack:** támadás;

**Defend:** védekezés;

**Use Item:** tárgy használata;

**MAGIC:** mágia

**Withdraw:** visszavonulás;

A harcoló felek állapotáról a **ROUND TABLE** és a **FOES** mezők tájékoztatnak, ez utóbbit az ellenfélt jelöli. A sérüléseket kör szimbólummal jelölték, ha sikerül ebből vagy négyet összeszednünk, akkor már tölthetjük is az előző állást!

Fontos!!! A program csak az 1-es lemezre ment, ebből nem árt pár tartalék. Normálisan csak két állás menthető ki, ha többet akarunk kimenteni, az sikertelen lesz. Viszont: A két állás bármelyikére rámenthetünk — azonos file name megadásával, persze így mindig csak az utójjára arra a helyre mentett marad meg. Ez a módszer igaz a **Vengeance of Excalibur** c. program esetében is — hiába a külön kimentési lemez.

A **C-MÁNIA** c. lapban egyébként a **Seize** opciót elfoglalni-nak jelölték. Ez tévedés, jelentése elvesz, elragad. Csak legtrikább esetben sikerül, mivel lovagjaink, jó szívük miatt, nem akarják az emberek tárgyát elragadni. Ha mégis megteszik, annak következménye, hogy csökken nobilitás pontjuk az azzal jár, hogy ha valakinek előri az 5-öt (az alsó határt). Az nem lehet tovább a keresztalst lovagja, egyszerűen eltűnik a játékból.

Mi történhetett volna, ha *Constantin*-nak sikerül összekovácsolnia *Arthur* király szét-hullott birodalmát. *Sir Thomas Malory* könyvében ez nem történt meg — no de most rajtunk a sor!



Angliát szász gazfickók dúlják fel, és a keresztes lovainak legnagyobb ellensége, *Morgan La Fay*, *Arthur* gonosz nővére is csak alkalmas pillanatra vár.

Az előzmények elolvasása után láthatjuk *Constantin*-t *King Clairance*-nek, egy baráti királynak a társaságában. Biztató szavakon kívül mást nemigen kapunk tőle. Elindulunk *Camelot* felé, ahol már várnak ránk. Dél felé haladtunkban először is eftsük útba *Lincoln* városát. Itt egy *Villars*: nevű jó lovas vivja halálos küzdelmét *Lupinus*-sal, aki persze gonosz a velejéig. Olyannyira, hogy amint beérünk a városba, azonnal vadidiszó módra nekünkront. Először eldönthetjük, végig akarjuk-e nézni a viadalt, vagy csak a végeredményre vagyunk kíváncsiak. Érdemes, mindig nézni, mert tárgyainkat csak így tudjuk használni, esetleg pác esetén elmenekülni (ennek persze *Nogility* pontjaink látják kárát). Kímélet nélkül végjük le *Lupinus*-t, mert ha ő győz, kezdhetjük elölről a játékot, a leleményesebbeknek viszont már van kimentése a harc előtt. Vonatkozik ez az egész játékkal: Nagy harcok előtt a kimentés legyen szinte kötelező feladatunk!

Szóval, ha bevittük az 5. vágást *Lupinus*-ra, kifekszik. *Villars* szépen megköszöni tettünket, és megígéri, hű emberünk lesz, ha már királlyá avattak bennünket. Nekünk egyelőre ennyi elég, egyébként *Combat Point*-unk nettó egygel — minden legyőzött ellenfél ennyit ér.

Ha most kicsit dél felé nézünk a térképen, azt látjuk, hogy egy kerek pajzs tart *Leicester* felé. Egy szász gazfickó az. Hamarosan megütöközik a várbeliekkel, de mi nem avatkozhatunk bele a harcukba, ugyanis nincs emberünk ott. Induljunk el tehát *Leicester*-be, az ostrom után a szászok erőt gyűtenek a következőre. Az úton találkozunk *Sir Bellengeus*-szal, akit csatoljunk kíséretünkhöz (*Join Forces*). Az ő embereivel már levághatjuk a szászokat, mire *Leicester* uratól ugyanolyan ígéretet kapunk, mint *Villars*-tól.

No, most már *Bellengeus*-t is irányíthatjuk. Egyelőre hadd jöjjön velünk. *Leicester*-tól keletre fekszik *Water Newton* faluja. Ha akarunk, itt üzletelhünk, seftelhetünk. Az ilyen árusoknál általában potionokat, gyógynövényeket szerezhethünk (leírásukat a végén közzöljük, a varázslatokéval együtt összesítve).

A kereskedés: Először click a két ikonra, majd a trade opció, végül hogy kivel. Ekkor egy listát kapunk, amelyn az látjuk, milye van az illetőnek. Válasszuk ki a nekünk tetsző dolgot Ekkor a mi tárgyaink listája rajzolódik ki. Válasszuk a **Gold Beasant**-ot, azután írjuk be, hányat gondolunk érdeemesnek cserébe az áruért (minimum 2-t írjunk be). Ha ennyi elég, megtudjuk, hogy az üzlet O.K., a tárgy a miénk. Ha nem elég a pénz, kiírja, ilyenkor ráigérhetünk (**Offer More**): érdemes egyesével többet igényi mindig. Elkérni is lehet (**Request**) de ez ügysem fog sikerülni. Tárgyakt nem érdemes eladni (ekkor a gold-jára kereskedünk), se cserélni vele. Másik módszert a „bevásárlásra” majd *Ninive* mutat: nála a magic opcióit választva, ott pedig a *Charm spell*-t, ezt ráirányozni a kereskedőre, barátságossá válik, és *Ninivé*-nek elég ha a **Request** opcióval sorban elkéregeltük tárgyát (az aranyat még így sem kapjuk meg!). A papoktól egyébként csak ezzel a módszerrel tudjuk elvenni a szentelt vizet (**holy water**), amiből feltétlenül sok kell majd a játék megnyeréséhez. Visszatérve a játékméntrre, egyelőre *Constantin* és *Bellengeus* három helyen vásárolhat, mielőtt bemenne *Camelot*-ba, ezek: **water newton, rochester, salisbury**. Érdemes *Bellengeus*-nál összegyűjteni a pénzt. A *vitaly potion*-okat feltétlenül vegyük meg, érdemes a *Healing Balm*-okat is, a maradékból gyógyfűveket (*belladonna, Mandrake, Hellsbane*).

**Stonehenge**-ben egy druida papot találunk, aki a jövőről mond érdeketlen infokat. őt meg lehet támadni, de ezt csak olyannak ajánljuk, akinek az a célja, hogy karakterei minél előbb legyengüljenek és meghaljanak, nem pedig a játék végigjártása. **Stonehenge** egyébként nem csak dísznek van: varázsló figuráink (a többes szám kicsit nagyvonalú, mert a játék legvégére is csak ketten vannak), itt tölthetik max-ra varázserőjüket (**Magic Point**), akkor, ha egyelőre jönnek ide be, és a **Magic**-ot választva, azon belül pedig a **performance** (szertartás)-t, isznak az így készült kondérnyi léből.

Ha már jól bevásároltunk, menjünk *Constantin*-nel *Camelot*-ba (úgyis minden utunkba kerülő ezt tanácsolta eddig — a néhai jó *Lupinus* kivételével). Itt az ór az tmondja, menjünk be — tegyük meg. A jó *sir Bedevire* már türelmetlenül

várt minket, nem pazarolják az időt, egyből megkoronázzák *Constantin*-t. Ez számára azt jelenti, hogy a neve előtt *King* áll *Sir* helyett, tulajdonságai nem változnak meg. Egyébként ha valaki nem tudná: a játék akkor ér véget, ha *Constantin* meghal, vagy *Camelot*-t lerombolják. A királyt tehát kadd pihenjen *Camelot*-ban — a többiek elvégzik helyette a piszkos munkát.

**Az első kaland:**

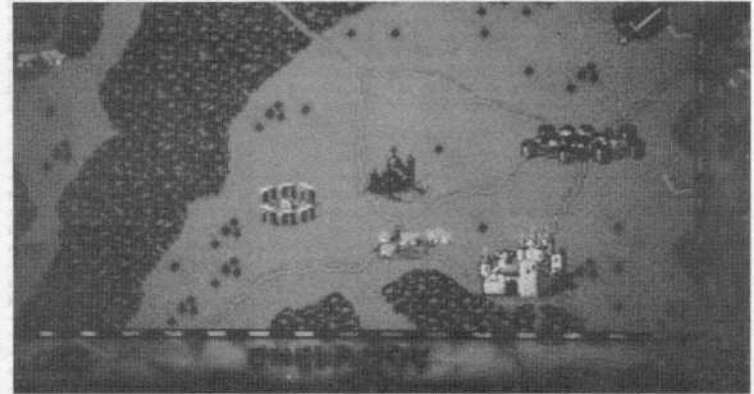
**Melehen nem alksuzik (part1); Lancelot megszabadítása.**

A koronázás után a kerekasztalt látjuk, körülötte pedig a királyt és jó lovságjait, akik a hagyományokhoz híven az ország jobbításán fáradoznak, a gonoszok elpusztításán, és az ártatlanok megsegítésén; magyarul kitalált hőstetteikkel traktálják egymást és borozgatnak napestig. A szöveg szerint gondok vannak a birodalomban, kéne pár ember szétnézni. Válasszunk ki három lovasgot. Ez a választás nem véleges, a térképről bármelyiket elküldhetjük majd *Camelot*-ból.

A kiválasztottakkal a vár csarnokában találjuk magunkat. Balra a kerekasztal terme, az ajtó a kápolnába vezet, a lépcső a toronyba, a jobb oldali ajtó pedig a vár elé. Menjünk be a kápolnába. Találkozunk *Baudwin*-nal, aki egyébként pap, és felajánlja szolgálatait csapatunknak. Csatlakoztassuk, és gyorsan szedjük fel a tárgyakat. Ha nem sikerülne visszakerülünk a csarnokba, jöjünk be újból. A szentelt vizet őrizzuk jól, az áldott keresztet (**Blessed cross**) halottat támaszthatunk fel. Ezek után menjünk fel a toronyba. Itt találkozunk *Ninivé*-vel, aki a tötündér huga. őt feltétlenül csatlakoztassuk, a cuccokat pakoljuk föl. *Ninive* egyik alapfeladata ezentúl, hogy a *charm spell* segítségével elvegye a papoktól a szentelt vizet. Ne fejezzük be kalandot úgy, hogy ezt nem tettük meg! A térképen click-re egy adott városra megtudjuk, van-e ott pap. A következő helyeken fordulhatnak elő: **St. Albans** (*Friar Thomas*), **Almesbury**, **Canterbury** (*Dubric*), **Glastonbury**, esetleg **Oxford** és **Cambridge**.

**Ninive varázslatai:**

**Performance:** Szertartás, csak **Stonehenge**-ben, a már leirt módon alkalmazható. Max-ra tölti a *magic*-et.





köszöni a segítséget, és ad egy **healing balm**-ot. Ne habozzunk, vegyük fel az asztalról. Ezután *Ninive* dolga már csak a **holy water**-ek begyűjtése (esetleg kereskedők kifosztása szintén *charm*-mal). Ebben a kalandban, a többi lovagjaink is elintézik.

Visszatérve rájuk: *Baudwin* menjen be **Arundel**-be. Itt találkozik *Sir Baldwin*-kel, aki elpanaszolja, hogy egy szász elrabolta egyetlen leányát. Ha visszahozzuk egyetlen gyermekét, rendelkezésünkre bocsátja embereit — egyébként nem. A térképen most látjuk, hol a szász kerek pajza. Észak felé menekül az úton. Itt azonban emberes akad, egy jó lovagunk remélhetőleg várja őt. Ha ezt nem készítjük elő, hosszú üldözés elé néznénk, aminek eredményeként biztosan később érünk vissza *Sir Baldwin*-hoz, mikor a szászok porig etették **London**-t. Győzzük tehát le a gazembert párbajban, ismét figyelemmel kísérve a harcot (**go there**, mikor kérdezi a program). Miután tereptőve vagdtunk az ellenséget (ha közben sebesülünk, használjuk a *healing balm*-ot), Kutasuk át. Jutalmunk 12 arany. A lány is örül, a térképet választva. Elindulunk **Arundel**-re. *Sir Baldwin* végtelenül hálás, indítsuk is el azon nyomban seregestől **London** felé...

Eközben már a **Dover** felé elindított lovagunknak is meg kellett érkeznie. Menjünk be a várba, ahol találkoznak *Sir Palomides*-szel, aki tudvalevőleg Szaracénból lett keresztény és *Arthur* idejében a keresztal „lovagjává”. Először egy kérdéssel indít a program. Később is előfordulhat, a lovagi virtus korabeli formáját juttassák el. A bal oldali opció választásával egy sobig tartó összecsapás kezdődik. Nincs sok értelme, hadd tartogassák erejüket a valódi ellenségre, válasszuk inkább a békét (**Decline**). *Palomides*, mint elmondja, azért nem mehet **London**-ba, mert egy sárkányivadék garázdálkodik a környéken (**Fell beast**). Persze, elintézésre rák marad! (A hely kilépünk a várból, kórickáljunk pár pillanatra az itt lévő útkeresztődségnél, rövid időn belül találkozunk a szörnyeteggel. Nézzük az összecsapást (**Go there**)! Amint megkapjuk a harc idején kirajzolódo menüpontokat, azonnal válasszuk az **uset** (szép, magyarosan). A megjelenő tárgylistán pedig a **dragonsbane**-t. Ugye, kéznél van? Mert ha nem, valószínűleg a sárkány győzelmeivel végződik a party.

Természetesen a **dragonsbane** a **Fell Beast**-on használatos. Miután kilehet a gyálatos lockett, siessünk vissza *Palomides*-hez. ő köszöni szépen, máris rendelkezhetünk vele, tehát irány **London**! Ha mindent jól csináltunk, akkor azok a lovagok, akiknek harcosaik vannak, már **London**-ban kolbásznak. Jól is teszik, mert ekkorra bőven leérhettek a **Norwich** felől özönlő szászok (**Saxons**). Ha a harcnak csak végeredménye vagyunk kíváncsiak, a jobb oldali pontot válasszuk. Ha irányítani akaruk őket, akkor a javasolt taktika: *Soldier*-ek és *knight*-ok rohamra (**charge**), irányítható embereink és *archers*-ek, tartóztassák fel az ellenfelet (**engage**). A mi és az ellenség veszteségeit alul olvashatjuk. Minden egységnek külön kell megadni a harcmodort! Pár kör után a program érdeklődik, hogy vissza akarunk-e vonulni a falak mögé.

Ezt csak akkor válasszuk, ha gyengén állunk, és már közel van a segítség. Ekkor rövid szünet, míg újra támadnak, addig

**Shield Spell:** Akire varázsoljuk, védettebbé válik fegyveres támadásokkal szemben. *Magic Point*-okat igényel.

**Defend Spell:** Varázslat elleni védelem megnövelése kiválasztott emberünkön. Nem csak *magic point*, denevérszárny (*bat's wing*) is szükséges hozzá, ezt esetenként árusoknál szerezhetjük be.

**Summon undine:** Ez nem varázslat, magyarázata később.

**Charm spell:** Felhasználása az említett módon. Nem csak tárgyakat szerezhetünk így potyán, de olyan esetekben is jó, ha valaki nem árul el valami fontosat nekünk. Ha nem akarjuk vesztegetni vagy nem tudjuk, pénz híján. Ez is megteszi...

**Healing spell:** A név önmagáért beszél. Gyógyítás a kiválasztott személyen (+ élet pont, mintha *Healing Balm*-ot használnánk).

*Ninivé*-nél legyen majd a varázsszerek gyűjtőhelye, neki adják le a lovagok is. Ezek: **Hellsbane**, **Mandrake**, **Belladonna**, **Bat's Wing**, **Holy Water**. ő egyébként tüzgolyókkal harcol, mindegyik 1 *magic point*-ot (továbbiakban *MP*) ér, és ha hat az ellenfele, 1 életpontot von el.

Találunk egy *elixir of lotus*-t. Ha használ-nánk valakire, azt eredményezné, mint a *charm spell*, aki azonban botor módon ezt teszi, az nem ér el a játék végére. Tehát: őrizzük, mint a szemünk fényét.

Terebélyesedő csapatunkkal menjünk tovább fölfelé. Itt egy asztal látható, rajta egy kulcs (**key**), és egy kés (**knife**). Használjuk a kulcsot (**use key**), majd menjünk be. Hurrá! Bejutottunk a kincseskamrába.

A **Runic Blade** varázskard, használatával nő a *combat point*-unk (*CP*). Csak úgy tehetjük le (használat után), ha más fegyvert használunk (pl. a kést).

A **Fascinum Luxus** varázstekercset őrizze *Ninive*. Használata később. A **Fascinum terrore** használatá valakin nullára redukálja a *Nobility* pontokat. Egyszer sem láttuk értelmét használni: az ellenség hiába veszt el, nemes(!) Pontjait, ugyanúgy küzd. Saját emberünket ellenben szépen eltávolíthatja a játékból.

Az aranyat osszuk el, és igyekezzünk elvárosolni — ugyanis minden kaland elején megközelítőleg 5-20 aranya közötti értéket, indulnak embereink, függetlenül attól, mennyivel fejezték be az előzőt. A **Fayard's Stone** kb. 10-szer használható akin használják, életerőt veszít. Az egész

játékban kétfő van belőle (a másik exoterben lesz található). Az egyikre feltétlenül szükségünk lesz a végén, úgy gazdálkodjunk velük.

Ha minden oké, válasszuk a **MAP**-et. A térképet látjuk. Amennyiben eddig nem tettük volna, az időt állítsuk át **Quickly**-re. Azt látjuk, hogy **Norwich** felől, szászok tartanak **London** felé (a következő céljuk **Camelot** lenne). Északon, **York**-tól nyugatra a pajzs egy *Melehan* nevű barbár takar, seregében *Soldier*-ek (katonák), *Knight*-ek (lovagok) és *Archer*-ek (íjászok) össze-vissza ezer és egynéhány fő. ők egyelőre pihiznek, de a szászok nem (500 körüli banda soldierekből és *knight*-okból). A feladatunk: sereget gyűjteni ezek ellen.

*Sir Lionel*-t, **London** urát még nem irányíthatjuk majd ha **London**-t már nem fenyegetik támadók, akkor közénk áll. **Lincoln**-ból *Sir Villars*-ot, valamint **Leicester** lovagját máris irányíthatjuk **London** felé. Természetesen hozzak embereiket is.

Azt a lovagot, akinél a **Camelot**-ban felvett **Dragonsbane** van, indítsuk el **Dover** felé. Egy jó lovagot helyezünk el az **Arundel**-**London** közötti útnak kb. a felénél, egyet **Arundel** közvetlen közelében (de még nem a városban!), erre jó lesz *Baudwin* is. *Ninive* induljon el **Bath** felé. Addig kórickáljunk **Bath** körül, míg a **Maiden**-nel nem találkozunk. ő elmondja, hogy az anyját elrabolta egy gonosz lovag, név szerint *Morwick*. Kéri a segítségünket. Adjuk meg hát (**Accept**). Most ők lassan elindulnak az Anglia DNY-i csücskén lévő **Lyonesse Castle** felé. *Mivel a Maiden* a vezető, nem avatkozhatunk az útjukba, de azért tartsuk szemmel őket: mielőtt célhoz érnek. *Save*-t nem az csinálni. Mivel időnk kevés, útjuk alatt foglalkozunk a többiekkel. Ha azonban odaérnek, *Ninive* összecsap *Morwick*-kel, és valószínűleg legyőzi tüzgolyóbisával. *Morwick* gúnyolódik lovagjainkat föl-aprítatná. 4 kapott sebnél elmenekülne. Ha sereggel rontunk rá, vagy a térképen várjuk ki a harc végét, úgy a nála lévő értéktárgyat nem lehetne elvenni. A tüzgolyókat olyan gyorsan elintézik, hogy nincs ideje menekülni. Kutasuk át holttestét (**Search**), ha nem találunk semmit, akkor **Pick Up**-ot próbáljunk — néha a meghalt ellenség el-ejtje a nála lévő tárgyat. Boszorkányunk juttalma + 1 *MP*, valamint a parancsolás koronája (**Crown of Command**). Menjünk be a kastélyba, ahol a megmentett hölgy meg-

kereskezhet a felmentő sereg, zükség esetén ezt többször megjászhathatjuk. Ha nem vonulunk vissza, két eset lehet: vagy győzünk, vagy nem. Az erőviszonyoktól függően. Varázslatoknak és tárgy használatnak nem sok értelme van, legfeljebb gyógyítás esetén. A harc akkor fejeződik be, ha a fővezér halott. Viszont ez csak úgy lehet, ha seregének már csak töredéke van meg. Varázslattal vagy pl. a **Fayard's Stone**-nal hiába vesszük el akár összes életpontját, úgysem fekszik ki addig, míg sok harcosa van.

Miután győztünk, megtudjuk, hogy bár most sikerrel jártunk, most leszünk csak igazán bajban...

Ez a baj **Melehen** néven jelentkezik, aki elinduló seregével az északi hegyekből, útja során elpusztítva mindenkit, felégeti a városokat. Végcélja természetesen **Camelot**. Sürghősen indítsunk valakit **Cardiff** városához, legalább 8-10 arannyal. **Cardiff** nyugaton az óból északi részén található.



Más valakit, lehetőleg a legerősebb lovagot **Ninivé**-vel megtámogatva indítsunk el északra. A **York** és **Chester** közti út felé. Ha **Ninivé** még nem kasszirozta be a papok szentelt vizét, akkor inkább azt tegye, az észak felé induló lovagnak inkább szerencsére lesz szüksége, mint varázstámogatásra.

Ha valaki eddig nem csak szigorúan a leírás szerint haladt, hanem magánszorgalmából egyéb helyeket is megvizsgált, például tárgyperesés, kereskedés céljából, esetleg betért az **Almsbury-Cirencester** közti út mentén lévő kunyhóba, akkor az ott élő öreg boszornyanytól (**old crone**) azt tudhatta meg, hogy **Lancelot** eltűnt, talán csak régi társa és barátja, **Sir Bors** tudja hol lehet. Esetleg azt is megtudjuk, hogy némelyik lovag **Sir Lancelot**-ot szivesebben látná Anglia trónján, mint **Constantin**-t, ezek a lovagok csak neki adnak segítséget és embereket...

**Sir Bors** **Glastonbury**-ben ét, pánccal fegyelt reveráttal visel. Embereinkhez attól függően viszonyul, mennyire magas a karakterlapján lévő ún. vallás-pontja. Ez alapján egy átlag lovag semmitmondó szavakat kap tőle: **Sir Lavaine** vagy **Ninivé** becsmélő szavakat, mivel pogányok (**pagan**), plusz **Bors** támad is. Viszont **Baudwin**-nek elmeséli, hogy **Lancelot** északon tűnt el, a **Grál** keresése közben...

Ha ehhez hozzátesszük azt a hirmorzást, amit akkor kapunk, mikor a már említett **Chester-York** közti úton meghalhatunk egy utazót, akkor máris kezd összeállni a kép. Ó ugyanis azt tudatja velünk, hogy kerüljük el ezt a vidéket, mert a közelben gonosz mágus várbörtöne található, alig tudott elmenekülni belőle. Mi viszont hiába kukkoljuk a térképet, csak az addigi helyszíneket látjuk rajta. De hol lehet az a vár?

Hmmm...

Miután **Cardiff**-ba érkezünk — ez **Sir Lancelot** kastélya — egy öregasszony fogad, rögtön azzal, hogy nem tudja, hol van a mester, a vár ura. Máris gyanus! Vesztessük meg (**brige**) 6 arannyal — ennyi később is mindig elég vesztegetés esetén. A segítőkész nénikének most eszébe jut, hogy egy ember esetleg segíthet nekünk: a neve **Grud** és jelenleg **Caerwent**-ben található. Menjünk oda, itt lesz egyből, **Cardiff**-tól keletre a második település. Ha a vesztegetés előtt jövünk ide, senkit sem találunk, ez a módszer egyébként vonatkozik a **Virgin** többi ilyen stílusú játékára — egy információ kell az adott valamiről, hogy a térképen jelen legyen.

**Grud** valószínűleg **Lancelot** bizalmi embere lehet, mert nála van belső termének kulcsa (**gold key**). Az már másik ügy, hogy ilyen bizalmi embert akkor sem alkalmaznánk, ha ő fizetnie érte, ugyanis az említett arany kulcsot bárkinek odaadja potom 2 aranyért (**trade**).

A kulccsal kinyithatjuk **Cardiff** zárt faajtáját, de előtte vegyük föl az asztalról az arany kelyhet (**golden chalice**), erre később nagy szükségünk lesz.

**Lancelot** elővigyázatos volt, és kutatásának várható helyét bejelölte saját készítésű térképén — talán számított valami kellemetlenségre, ami még is történt.

Használjuk a térképet (**use map**). Két kört láthatunk rajta. Az egyik a gonosz mágus, halottidéző (**necro manger**) kastélyát jelöli, a másik Anglia, **Cornwall** nevű tartományának nyugati partjainál lévő zátonyot (**turnace**), ahol egy templomban a földön egy bronz kulcs (**bronze key**) fekszik. Ezt egyelőre hagyjuk békén, egy másik kalandban lesz szerepe, csakúgy, mint a térkép mellett lévő könyvnek. A **livre osangal**-nak. Ezt se hagyjuk ott.

A **York-Chester** közti úton megjelent egy vár, benne pár ór (**guard**), szám szerint öt, valamint a gonosz **Necromancer** személyesen, aki egy zárt faajtót őriz.

Először is jó szívvel ajánlunk mindenkinek egy **save**-t. Nem az örökkel lesz probléma, azokat könnyen fel lehet abárolni, de a varázsló kemény dió lesz.

Az órák loolése után ne az ajtón menjünk be, hanem föl a lépcsőn. Nyúljunk le a **Brass key**-ért. Itt ha a lépcsőt választjuk, ugyanoda jutunk, mint a nagyterem ajtaján át. Rontsunk rá a bitangra, ne sajnáljuk tőle az acélt, vagy tűzgolyót, magunktól harc alatt a **healing balm**-ot. Mikor bevisszük

neki az ótódí találatot, eltűnik — hiába, a varázslók már csak így halnak meg. De ha esetleg elmenekül, az se baj, többet nem fog zavarni (megszállottak üldözhetik, északnak menekül) (**Hát akkor gyereidünk — CoVboy**).

Az ajtó mögött **Sir Lancelot** leledzik. Elmondja mennyire örül, bla-bla... szóval térkép.

Örömmel tapasztaljuk, hogy mennyi új pajzs jelent meg az olyan új lovagot, amely alá sereg is tartozik, irányítsuk **London**-ba, a többi nem érdemes. **Sir Bors**-ot az első adandó alkalommal valami nyugis faluba irányítsuk el, mindig csak bajt kever más lovagokkal, főleg **Sir Bedevire**-t nem kedvelni, bár ugyanez elmondható **Lancelot**-ra is. Ha mégis összefutnak, akkor **Declive**-t válasszunk — fő a békesség. Amennyiben túl lassúk lettek volna embereink, és **London**-ból csak rom maradt, vedjük **Camelot**-ot.

A nagy csata, győzelmünk után megtudjuk, hogy az ellenséges sereg levere, most jó ideig béke lesz. Az azonban furcsa és nyugtalanító, hogy **Melehen** halotttestét nem sikerült megtalálni a csata után...

## A második kaland:

**Óriás a kertek alatt, hol az excalibur? Melehen nem alszik (part 2).**

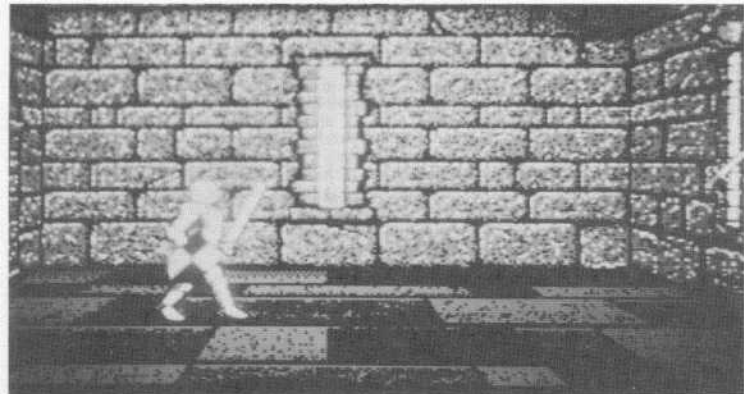
Elérkezünk végre a második kalandhoz. Intermezó következik. Először kívülről látjuk a **morgan's castle**-t (még nincs rajta a mi térképünkön), aztán belülről. Rövid párbeszéd zajlik **Morgan** boszorkány — főfelségünk, **Arthur** nővere és **Morgolan** között — az ő kastélyában már tiszteletünket tettük kedvenc **Necromancer**-ját volt szerencsénk meglátogatni.

Itt a mi időnk! — mondja **Morgan** — Induljatok. Ha gyorsak vagytok, a gömbbel megnézhetjük a két lovag adatait. Kevésbé edzett kalandjátékosok szemöldöke könnyen fölszaladhat, látva, hogy **Melehen** életerő pontja 0-t mutat, mellette pedig egy **dead** (halott) felirat virít. A gonosz boszorkány mesterkedése ez, lesz ez rosszabb is még...

Láthatjuk Anglia térképét (mint minden kaland végén), a színes területek a mieink. Hű emberünk mindig be is jelenti ezt. Célnul természetesen beszínezzni az egész térképet.

A kerekasztalnál már többen vannak, mint ezelőtt. Megtudjuk, hogy a lovagok tanácskoznai jöttek össze, híreket kaptak arról,





hogy *Melehen* még nagyobb sereggel jön, mint legutóbb. Csak hogy **Camelot**-ból nem mehet el senki sereget toborozni saját birtokára, mert egy gonosz óriás jelent meg a kapu előtt. Igaz, hogy csak bunkója van, de erős mágia védi minden varázslat, vagy fegyver ellen. Ezt lesz is alkalmunk megtagasztalni, mert a lovgi becsület védelme érdekében **Constantin** felszólítja harcosait, hogy álljanak ki az óriás ellen. Jelöljük ki két embert.

Az óriás elleni harc kezdetekor azonnal *Withdraw*-ot válasszunk. Így szégyenletesen elfutunk ugyan (-2 nobility point), de legalább túléljük a találkozást. Ez alatt a kaland alatt egyébként időnként egy-egy lovag magától próbálkozik, ezekkel is mindig menekülünk el. Szerencsére két lovag **Tintagel** felé tart „diplomáciai küldetésben”, vagyis hogy a zárt ajtó mögül fölszedjük az **Arthur's Shield** (a pajzs) és az **Arthur's Helm** (sisak) nevű védelmet adó varázstárgyakat. Ezen kívül valami úton-módon **Sir Lancelot** és **Ninine** is kint bókászik...

Dolgunkat nehezíti 3 rablóbanda, melyek az érintett települést felegetik, ebből gond lehet. A két lovag **Dolchester**-nél jár, szembe velük egy rablóbanda tart. Az első lovaggal (akinek az Iron key található) kerüljük meg őket az út mentén haladva, a másikat indítsuk **Canterbury**-be. **Ninine** és **Lancelot St. Albans**-ba, ha odaértek, **Ninine** adja **Lancelot**-nak az aranyait, ezzel **Lancelot** gyorsan induljon a **Cambridge**-től északra lévő **Hut**-hoz.

Ezek az intézkedések a következők miatt történtek (aki leírás alapján játszik, annak szükségtelen ezeket a helyeket bejárnia, sőt az idő miatt végzetes is.)

**Aimesbury** papja **St. Albans**-ba irányítana minket **Fair Thomas**-hoz (néha **Friar Albert** a neve), ai biztosan tud segíteni. Ott megtudjuk, hogy a **Friar Canterbury**-ba távozott, onnan azt a hírt kapnánk, hogy már visszafordult **St. Albans** felé. A leírt módszer szerint azonban lovagunk azonnal **Canterbury** felé tart, s mikor ott megkapjuk az infót, a **Friar** máris **St. Albans**-ban van, ahol már várja **Ninine**.  
A **Camelot**-tól ÉNy-ra fekvő **Hut** boszorkánya tudni véli, hogy **Morgan** küldte a nyakunkra az óriást, és csak a papság segíthet.

**Oxford**-ban egy öregasszony egy éppen távol lévő papról szövegel, aki a remetelak-

ban (**Hermitage**) van éppen, később jövünk vissza.

Ebben a kalandban van egyébként a játék egyik legszebb sz\*\*\*tása is (aki nyomon követi, annak végzetesen káros is), ez a következő: **Silchester guard**-ja, tudni véli, hogy az egykor **London**-t ostromló szászok vezére **Thor** kalapácsa birtokában volt, ezzel biztosan legyőzzük az óriást.

Egy szász asszony **Norwich**-ban azt mondja tud a dologról, induljunk **Colchester** felé, valamikor arra vonultak a szászok. Ott egy öregasszony irányít tovább **London** felé, ahol a helyi guard azt mondja, **Thor** kalapácsát a visszavonulók cipelték magukkal — és a nyom megszakad.

Folytatva a kalandot e kis kitérő után: **St. Albans**-ban a **Friar** csak ócsárol bennünket, hasznos infót csak akkor kapunk tőle, ha **Charm Spell**-t nyomatunk rá **Ninine**-vel. Így azt mondja, egyedül az **Excalibur** segít-het rajtunk, de azt **Arthur** a **Camliann**-i csatában, miután ledöfte vele **Mordred**-et, bedobta egy tóba, így most a tó tündérének van. Bővebb infoért menjünk **Oxford**-ba. Ezután a hasznos csuevésés után kérjük el szentelt vizet is (ugye nincs efilejtve, hogy most is kell gyűjteni?)

**Ninine** rohanjon **Oxford**-ba, **Lancelot** ha megérkezett a **Hut**-hoz vegye meg a **Dragonsbane**-t, majd induljon **Cambridge**-be, **Canterbury**-ből a lovag **London**-ba (ahol később esetleg beszélhet az ide menekülő **King Clairance**-szel). A **Tintagel**-t megjárt és az ott lévő bonusokat felszedett lovag azonnal menjen **Glastonbury**-ba.

**Ninine** most már tud beszélni az **Oxford**-ba visszatért pappal (ha van **Holy water**-je, akkor **Charm**-ot neki), aki **Glastonbury**-ba irányít minket, vagy azt mondja itt délre egy kis tó is akad (**small lake**).

Meg is jelent valóban, de nem érdemes megnézni: egy szász parancsnok + 10 száz harcosa táborozik ott. Amennyiben jól időztettünk, **Tintagel**-ből érkező emberünk mostanában ér **Blastonbury**-be. Ott felhívják figyelmünket egy újabb kis tóra innen DK-re, **Ilchester** közelében, valamint infor-helyre **Cambridge**-ben.

Innen lovagunk **Exeter**-be vágatasson. Érdeklődők kedvéért: az újabb kis tónál két evil knight pilhizik. Ők **Morgan**-szalbeszélnek, de aki nem hallott volna róluk: a keresztszal lovagjainak örökös ellenségei,

akiknek mindig sikerül kibújniuk a pácból. Bár van náluk 72 arany, mégsem érdemes foglalkozni velük: nem tudjuk elkölteni a pénzt! Ebben a kalandban úgyszint lesz még ilyen nagy fogásunk. Pusttán gondolatlat-tes céljából földobjuk a kérdést: hogy lehet, hogy **Bruse** aktív szereplője lesz az **Excalibur II**-nek, ha itt kinyírjuk? (és élő lesz, nem olyan, mint *Melehen*).  
Mégint csak az időzítéssel jövünk: **Lancelot**-nak illik **Cambridge**-ben lennie mielőtt fölegetnék a banditák. A **Guard** végre újabb két tóval ismeret meg minket: egyik **Oxford**-tól É-ra, másik **Dolchester**-től É-ra.

Kilépve **Cambridge**-ből egy utazóval találkozunk: elmondja, hogy **Cornewall** királya, az **Exeter**-i **King Andrew** elvetemült tettet akar véghezvinni, lerohanni a védtelen **Camelot**-ot.

**King Andrew** hadnagyt, **Derlick**-et az első kalandban már volt alkalma lekaszabolni a vállalkozó kedvű kalandozónak.

**Andrew** és serege azonban találkozik azonnal ide küldött hős lovagunkkal, aki kihívja a latrot párbajra.

Csak közbevetjük, hogy ezt jó lesz megnyerni, mert másodsor nem lesz alkalomunk rá — akkor **Andrew** már seregével rontana ránk.

Szóval **Andrew** ócsárolja a kerekasztal lovagjait és segítőiket, azt hangoztatja, hogy majd ő acóllal rendet terem...

Miután teperőtől vágunk, szedjük fel aranyát, kincseskamrája kulcsát (**brass key**), és főleg a varázskesztyűjét (**gaunts o'peir**), melyet majd **Lancelot** viseljen, a védelmet növeli meg kellemesen.

A kulcsal **Exeter**-ben nyissuk ki az eddig zárt ajtót, s az összes kincset markoljuk föl, majd irány a **Camelot**-tól Ny-ra fekvő **Salisbury**.

**Lancelot** menjen az **Oxford**-tól É-ra megjelent tóhoz (nehogy banditák karjába fussunk!), **Ninine** is ezt tegye, lehetőleg együtt érkezzenek meg.

A **Dragonsbane**-t használva könnyen elintézzhetjük az itt várakozó sárkányt, virtuozok máshogy is megpróbálhatják. Ezután **Ninine** alkalmazza a **Magic** pontot, ott pedig a **Summon undine** (vizitündér hívása) opciót. Válasz érkezik a hangokból... A nyitóképet láthatjuk, amint kiemeli egy kéz az **Excalibur**-t. A tó tündére átadja **Lancelot**-nak, majd visszatér lakhelyére, a tó mélyébe.

Most már besűrűsödik az akció **Sir Lancelot** siessen **Salisbury**-be, ahol a várakozó lovag adját át neki **Arthur** pajzsát és sisakját, valamint a **gaunts o'peir**-t. **Lancelot** használja ezeket (**use**), majd az **excalibur**-t is.

Igy felszerelve bátran kiállhatunk párvadalra a gyűlölt óriással, itt az ideje hogy megleckéztessük.

Világgrázdoló győzelmünk után a lovakok szétszédednek most már láthatóvá vált harcospánkért. Mindenkit irányítsunk **London**-ba.

Seregünk **King Clairance** óriási segítségével (150 soldier) másodsor is szétveri *Melehen* sereget, ezáltal végleg pokokra küldve, *persze Morgolon*-nal együtt.

## A harmadik kaland:

**Zöld erdőben jártam, démonra találtam...**  
Két hónap telt el csupán a nagy csata óta, s máris újabb gondok-bajok a bírodalomban. Aggasztó hírek érkeznek a **Sauvage**-i erdő-

ből. Állítólag démon ott tartást váhol az erdő mélyén, onnan csap ki-ki a vidékre. Ha elkezdünk kérdezősködni, érdekes hirtörzseket csíphetünk föl. Egyik arról szól, hogy egy erdőn áthaladó csapat eltűnt — meg is találták később őket kőve válna. Hallhatunk a barna lovagról (*brown knight*) is, akiről azt mondják legyőzhetően. Esetleg mi magunk is találkoztunk kőve vált emberekkel.

Küldjünk valakit **Canterbury**-be (pl. a **Dover-i Palomides-t**), ahol *Dubic* azt mondja, jöjjünk vissza később, szétnezz a könyvtárában, hatta talál valamit.

*Leicester-i* lovagunk induljon délre, ahol seregével egyből bekasztalozhat egy giant-ot, majd az itt lévő útkeresztződéstől délre, ill. inkább *Ny-ra* (az erdőben, nem az úton), egy **fell beast**-et. Ezután az úton induljon **London**-ba, ahogy megyünk, még egy **Fell Beast**-ot fel kell szabdalni.

Akinek serege van, menjen **London**-ba (a hírek szerint ugyanis megint mozgolódnak a szászok).

*Ninivé*-vel tartson *Sir Lancelot* is, induljanak **Cirencester**-be. Változtassuk át körül élővé a *Guard*-ot, majd menjünk **Water Newton**-ba, és ott is a városlakót (*Ninivé* új varázslatával a **Disenchant**-tal).

Az erdőben összekadhadtunk *Fey Knight*-ekkel (elátkozott lovagok) *Lancelot*-nak nem nagy falatok, más lovag csak sereggel rohanta meg őket, egyébként agyó!

**Water Newton** után irány a fehér torony (**white tower**) ez új helyszín a **Morgolon's castle**-től ÉNy-ra. Itt változtassuk vissza a királyt, aztán ugyanígy járjunk el a **Camelton**-tól északra megjelent kastély királyával is. Mindkettő magasztalja a kerekasztal lovagjainak hősiességét, s felajánlja jövőbeli szolgálatait.

Jövőkép most menjünk **Stonehenge**-be magic-ot tölteni, de előtte **Bath**-ban feltétlenül vegyünk **stag's bone**-t (szarvascsont). Ezután *Sir Lancelot* és *Ninive* menjen **Exeter**-be.

**Dubic Canterbury**-ben most azzal fogad, hogy talált egy ósregi könyvet, a **Heye's Book**-ot, amiben van pár info a démonokról, de persze nem adja ide, mert a papsgé nem adhatja ki soha a kezéből. Esetleg érdeklődjünk **Rochester**-ben a tudósnál (**schol ar**). Ott azt a segítséget kapjuk, hogy a démonok ellen óriási varázslatra van szükség. Amit csak a legnagyobb Druidák ismerhetnek meg, mint amilyen az öreg *Merlin* volt. **Lincoln** közelében volt kastélya.

**Lincoln**-ban egy anyóka található, ha *Sir Villars*-ot eddig nem abajgattuk, neki még itt kell lennie.

A barátságos öreganyó azt mondja, még sohasem hallott *Merlin* nevű emberről. Mivel a kard itt nem alkalmazható megoldás, mondjuk **Bride** 6 arannyal legyen.

Erre persze megjön az emlékezte: — ja, a varázsló *Merlin*? Már romos a kastélya, rég **Cornwall**-ba költözött.

**Exeter**-re nagytisztát, most. A szemtelen városi ember azzal fogad: — mennyit ér neked ez az információ? Hát 6 arannyal többel nem veszteségsük meg. Annyi biztosan elég lesz. Azt mondja, a parton van a barlangja, de őt magát már évek óta nem látták.

**Norwich**-ből már elindult a szászok serege *Sigebryth* vezetésével vagy lefelé jön, akkor **London**-ban kapjuk el, vagy nyugat felé kerül, akkor mondjuk **Almesbury**-nél csipkélj el. Pár várost biztosan feleget.

Seregünkkel könnyen elintézzük őket, ez az utolsó szász nváziót vertük le, **Norwich** és vidéke mostantól *Constantin* birodalmához tartozik.

**Exeter**-ből menjünk a parton lévő barlangba (**Merlin's Cave**). Bent semmit nem találunk. Ha azonban jobban megnézzük a jobb oldali sziklaalakzatot, mintha egy koponya és egy szakáll körvonalai derengenek.

Itt most teszzünk egy kis kiterőt. Nyilván sejtethető, hogy *Merlin* van a kristályban, hogy hogyan került oda, arra az tudja a választ, aki látta az 1980-as évek elején a moziban futó **Excalibur** című klasszikus fantasy-t. Azóta se sok készült, ami lekörözhető volna. Nos, abban a filmben láthattuk, hogy *Morgan* boszorkány cselrel és varázslattal falazta *Merlin*-t a kristályba.

Belépve a barlangba *Ninive* azt mondja, ismer egy varázslatot, ami kiszabadíthatja *Merlin*-t.

Ehhez szükséges: **Fascinum laxus** (még a játék elején, **Camelot**-ban volt található), **Stagis bone**, **Bat's wing**, **Hells-bane v. Mandrake** + 15 magic point.

#### Merlin kiszabadul a kristályból:

— *Oh, Arthur embere! Meddig aludhattam? A birodalom bajainak Morgan az okozója, de én elkapom!* — mondja. Menjünk mindenkivel **Canterbury**-be, ahol *Ninive Charm* segítségével szedje el *Dubic*-től a könyvet.

*Merlin* kapja meg és használja (*use*) mind a **helye's book**-ot, mind a **livre oisangel**-t. Az előbbiből három varázslatot tanul. Amí esetleg jól jöhet; az utóbbiból megtudjuk, hogy a szentéletű Arithmetikai József hol tengette élete utolsó éveit. (Új helyszínen jelenik meg, **Taurco**-t nyugatra a szigeten; **Holyhead** adja *Merlin*-nek az összes **Holy Water**-t, **Belladonná**-t, az **Ellixir of lotus**-t, az egyik **Fayrd's stone**-t, és a **Golden Chalice**-t.

#### Merlin varázslatai

(csak azokat írjuk le, melyek újak, *Ninivé*-nek nincsenek meg.)

**Point of evil**: A gonosz helyének meghatározása.

**Nommed Nommus**: Démonölő, kell hozzá 15 mp + 1 **Bella Donna**



A bal és a jobb oldali sor utolsó varázslatairól később.

Varázsoljunk *Merlin*-nel **Point of Evil**-t, mire ő meghatározza a gonosz helyét. *Merlin* és *Ninive* töltsön **MP**-t **Stonehenge**-ben, majd menjenek mondjuk **Bath**-ba. *Lancelot* menjen **Turnacer**-be, vagyne fel a **bronze key**-t, majd **Holyhead**-n ezzel nyissa ki a zárt ajtót és vegye fel **A-i József gyűrűjét** (**Joseph's Ring**).

Innen irföldre kell halajznia (**castle Angvish**). Baljós hely: Az ajtót a **Joseph's Ring** nyitja, mintha kulcsot hasznánánk. A

belső kápolnában megtaláljuk a **Szent Grált** (**Holy Grail**). Pihentető rész jön: minden emberünket olyan helyre vigyük, ahol az adott helynek templom alakja van: **Pl. ilyen Holyhead, St. Albans, Canterbury, Almesbury** (ha nincs lerombolva) **Glastonbury** A két varázsló ne menjen ezekre a helyekre. Ezeket ugyanis hívó pontjaik nőnek 7-10 per centenként egygel (a lovagok nem hanyagolják el lelküket sem).

Nyugodtan lekapcsolhatjuk a TV-t vagy a monitort (de ne a gépet) olyan 2-2,5 órára. Kb. Ennyi idő kell míg *Sir Lancelot* és a többiek hívó pontja eléri a 20-at (**Saintly** fokozat). E nélkül nem lehet igazán hatatosan használni a grát.

Miután ezzel megvagyunk, látogassunk el a **Sauvage**-erdő közepén lévő romba (a **rund**).

*Sir Lancelot* ne kímélje az átkozott lovagokat bent. A romban összetalálkozunk a barna lovaggal is (hogy mitől barna, azt fejtsse meg a kedves olvasó maga) (**Nekem lennének tippjeim, de most éppen reggelizem — CoVboy**). A folsó emeleten a démonnal akasztjuk össze bajszunkat, *Merlin* **Nommed Nommus**-t varázsol rá, mire visszakerül a teste és lelke a túlvilági birodalomba...

#### A negyedik (befejező) kaland:

**A gonosz tért hódít, démonok mindenhol! A végső összecsapás...**

A démon elűzése óta nem sok idő telt el, de már megint gondok vannak. Hírek szerint emberek a saját ágyukból rabolnak el éjjele, s szalak ismét a **Sauvage**-i erdőbe vezetnek.

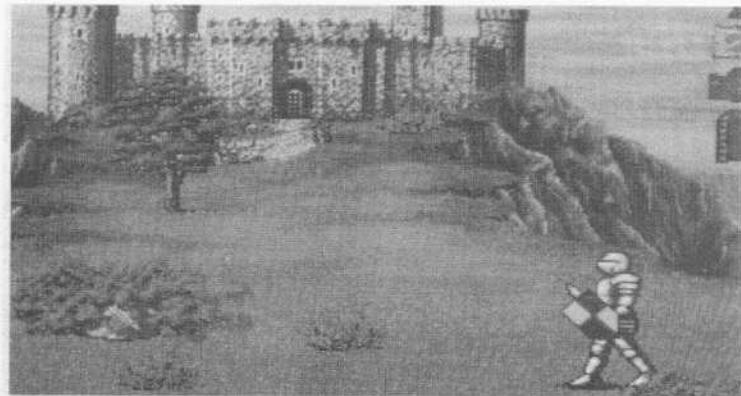
Most nagyon finoman kell takatizálni. *Ninive* gyűjtse be a szentelt vizeket a környék papjaitól, egy lovag 10-20 arannyal induljon **Brought-on-Humber**-be, s ott vegyen meg mindent. Ezután keresse meg *Merlin*-t, és adja neki oda az így szerzett **Ellixir of lotus**-t. *Merlin* egy másik lovagnak még a kaland kezdetekor adjon kettő **holy water**-t. Az így ellátott lovag menjen **Silchester**-be, ahol *Sir Owain* őrmestere kéri segítségünket (**Bergeant**). Fogadjuk el a küldetést, mire ők ketten elindulnak **Turco** vára felé — hát egy ideig eltart, míg odaérnek.

Kalandkedvelő vállalkozó szellemmel és egészséggel megáldott játékosok nyomába eredhetnek annak a hírnek, amit a **Camelot-Silchester** közötti úton tébláboló pap (**priest**) közöl velünk: A galád **Bruse** ismét feltűnt, ezúttal **Carmarthen** közelében.

*Lancelot* és *Merlin* látogassa meg a már jól ismert kedves turistaszalagot romot a **Sauvage**-i erdőben. Először egy csúnya sárkány kerül tertiére, aki más színd is erősebb, mint az eddigiek, lehetőleg karddal verjük le, aztán hajrá, tovább pár fey knight + egy újabb démon. Ezt ne *Merlin* varázslata, hanem a **holy water** használata intézze el (háromszor use a démonra, pont elég egy üveggel egy démonra).

A fenti szobában kedves leányok, valamint **Wroxeter-i Sir Peredur** felesége vár ránk. Közöni tennünk, arra kér, menjünk vele **Wroxeter**-be. Tegyük úgy.

*Sir Peredur* alig hisz a szemének, örömmel ajánlja fel földjét, blabla... ami fontos: a nyugati hegyekben éjszaka **turca** fények tűnnek föl, s egy öreg azt mesélte neki, ott van *Morgan la fay* erdője. A térképre kimenve látjuk, hogy igaza van.



Az őrmesterrel küldött emberünk amint megérkeztek **Tauroc**-ba, menjen be. **Sir Owain** elpanaszolja, hogy fiát egy szörny rabolta el, s az délre menekült zsákmányával.

**Wroxeter**-től DNY-ra új helyszín jelent így meg: egy újabb rom. Hős lovagunk menjen oda, majd intézze el az első démonát az egyik szentelt víz használatával. A megmentett fiú, hálaalkodik: szívesen velünk jönne tovább, csak hogy hiányzik a fegyvertete, de mi azért csak menjünk tovább: sikolyokat hall a romból.

A benti démon egy leányzót tart(ott) fogva. **Cardigan** urának a lánya. Kísérjük hazáig, ahol is apjától kapjuk meg a szokásos magasztaló szavakat és ígéreteket. Itt az ideje leszámolni a főboszorkánnyal, annál is inkább, mivel lassan de biztosan minden városba küld egy démonat, az első **Leicester**. Ha sokat várunk, mozdulni se lehet főül, mindent elárastanak.

A **Wroxeter**-től NY-ra lévő **Morgan's castle**-ba vigyük **Lancelot**-ot, akinél legyen ott a grál, hívó pontja 20-as. **Merlin**-t, akinél legyen **Belladonna**, 2 **elixir of lotus**, legalább 4-5 **holy water**, **golden chalice**, **hayrd's stone**, a varázspontja max.-on. Vigyük még **Ninivé**-t. Aki gyógyítja az esetlegesen kapott sebeket varázslatával. **Morgan** kastélyát 3 sárkány és 3 démon őrzi, ezekkel mindenhogy meg kell küzdeni. Ha a sárkányok előtt is dëmonba futunk, az pech — Az most indult valamelyik távoli város felé (ezért kell inkább egy **holy water** mint négy).

A sárkányokat (egy kék, két fekete) úgy győzzük le, ahogy akarjuk: **dragosbane**-nel (ügyse kell ezután), vagy **Lancelot**-al **excalbur**-ral. Az ezután következő 3 dëmon közül kettőt a szentelt vizes módszerrel, a harmadikat **Merlin** varázslattal bejuttatunk **Morgan** erdijébe.

**Ninive** varázsoljon, ha tud, **Defend spell**-t, **Sir Lancelot**-ra, hogy legyen kicsi védelme legalább a fiúnak.

**Merlin** szölvészgyorsasággal varázsolja először a jobb oldali sor utolsó, majd a bal oldali sor utolsó varázslatát.

Mikor beléptünk, **Morgan** azzal köszöntött, hogy most meg fogunk halni. **Merlin** ténykedésének köszönhetően kezd rádőbenni a valóság. Olyat sikolt, hogy az egész birodalomban meghallani az elkárhozott lelke hangját.

Ez azonban csak pokoli védelmet semmisítette meg: legyőzéséhez isten erejére van

szükség, ahogyan azt a papok tanácsolták. **Lancelot** használja a grát (use **H. Grail**). Ezzel **Morgan**-nak vége, Anglia szabad, **Constantin** király megpihenet. Csakhogy: a program a **Congratulations**-on kívül azt közli, győztünk, de nem a teljes birodalmat állítottuk vissza, ahogy az **Arthur** idején volt. **Valóban**: ha a leírak szerint haladtunk, a végső térképen **king Clairance** birodalma külön áll a miénktől (még akkor is, ha meghalt a játék alatt). Tőle nem sikerült küldetést kapni, amiért ideadta volna birodalmát, ha túlélte — nem csak **Melehan** üldözését, de a végső a támadó dëmon is elintéztük — úgy sem hódol be, ha meghalt, úgy főleg nem. Irhatnánk azt, hogy ez a kicsiség már a játékos feladata, legalább ennyit magától oldjon meg, mi már rájöttünk — de az igazság az, hogy ettől messze állunk.

A probléma talán összefügg a következőkkel: Az első kalandban a **Murwick**-től szerzett **Crown of Command**-ot soha nem sikerült használni — azt gyantítjuk, ezt csak úgy sikerülne, ha valakinek 20-as lenne a **nobility**-pontja. Nálunk ilyen nem volt (még egyszer meg ezért nem megyünk végig a játékon). Úgyhogy ebben nem lehetünk biztos, de talán összefügg a két dolog.

A másik: a kalandok közötti térképen már a legelejen látszik az összes (!) település. Azok is, amelyek akár csak legvégül jelennek meg. Egyetlen holy van, amit csak a kis térképen látunk, játékban nem: ez pont a **York**-től NY-ra lévő holy tetején kéne, hogy legyen (az első kalandban ha elmenekül a **Necromancer** vagy egy őre, erre a helyre sietnek, csakhogy ott a nagy térképen nincs semmi). Vagyis valami csak van ott, csak nem sikerült „előcsalogatni” a helyszínt. **Clairance** a végén utal is valami gondjára — bajára, de hogy az mi, azt még a **charm spell** sem szedte ki belőle. A játék így is megnyerve, de mint látható, nem 100%-os. Ha valakinek sikerül rájönnie, írja meg!

No persze, ezek után azt is el tudjuk képzelni, hogy **Virgin**-ék direktbe így fejezték be a programot, hadd törje a buksiját hiába a gyári lelras nélkül játszó magyar ember. Hát ennyi volna röviden a játék. Így leírva talán rövidnek, gyorsan megoldhatónak tűnik, de aki leírás nélkül halad, állítjuk, az nem gondolja úgy.

Ezen programom egyetlen hátránya a sok töltés, ezt csak külső floppy használatba vételével, vagy mint olvasható a töltéskor, harddiskre való másolással lehet áthidalni.

#### Végezetül a főbb tárgyak:

**Healing balm**: Általában gyógyárusoknál kapható, 3-5 adagra elég van benne (1 HP/használat), ára 2 arany.

**Mandrake, Helisbane, Bat, s wing**: Varázskomponensek **Ninive** varázslataihoz, árusoknál kapható.

**Elixir of lotus**: **Merlin** varázskomponensei közé tartoznak. Az egyik a játék elején **Camelot**-ban, a másik az utolsó kalandban a **Brought-on-Humber**-i árusnál található.

**Runic blade**: Varázskard, használata a **combat**-ot növeli, **Camelot**-ban található a játék elején.

**Holy water**: Szentelt víz, varázskomponens és démonölő minőségben használatos. A papoktól szerezhető **Charm**-mal.

**Vitaly potion**: A max. életért növeli egyel. Kezdetben lehet kapni árusoknál, később csak **Ninive** készít egy-egy darabot magától a kalandok elejére.

**Strength Potion**: A **Combat** pontokat növeli, csak találni lehet.

**Fayard's Stone**: Ez egyik **Camelot** kincstárban, a másik **Exeter** kincstereiben található. Használata 19 HP-t leveszt attól, akin használjuk, egy idő után, elfogy! Az egyikre szükségse lesz **Merlin**-nek **Morgan** ellen.

**Golden Chalice**: Aranykehely, **Cardiff**-ban található, **Merlin** egyik varázslatának komponense.

**Stag's Bone**: A harmadik kalandban **Bath**-ban vehetjük meg, **Ninivé**-nek lesz rá szükségse **Merlin** kiszabadításához.

**Fascinum Luxus**: A **Camelot**-i kincstárban található, ua. mint előbb.

**Dragonsbane**: Sárkányvégzet, használata elintézi valóban a bestiákat. Találni is venni is lehet.

**Fascinum terrere**: Akin használják, **nobility**-je 0-ra vált.

**Crown of command**: **Morwick** őrei a **Lyonesse castle**-ban, nem tudtuk használni.

**Joseph's Ring**: Kulcsként használatos **castle english**-ben.

**Holy grail**: **Castle Anguish**-ban, ezzel intézzük majd el **Morgan**-t.

**Livre O'Sangal**: Csak **Merlin** tudja elolvadni, mire megjelenik a térképen **Holyhead**. **Cardiff**-ben található.

**Heley's book**: **Dubric** fogja önként ideadni nekünk **Canterbury**-ben, a harmadik kalandban. **Merlin** olvashat ki belőle három fontos varázslatot.

**Map**: **Lancelot** térképe, **Cardiff**-ban található.

**Arthur's Shield, Arthur's helm**: **Arthur** király fegyvertete, **tintagel**-ben van, a vas-kocsal azt járt mögött.

**Gaunts o'peir**: **Andrew** király varázskesztyűje, tőle vehetjük el.

**Excalbur**: A tündértől kapjuk az **Oxford** fölötti tónál.

**Blessed Cross**: Halotton használva az föl-támad (ellenfél is!)

Akit érdekel, mi lett **Constantin**-ék további sorsa, máris elkezdhet játszani a program folytatásával: a **Vengeance of Excalbur**-rel. Sok sikert hozzá!

• Kis Simon Csaba





# ULTIMA UNDERWORLD 2.



Üdvözöllek Avatár! Már épp egy éve, hogy legyőztél az Orzót. Nem töltöttük dologtalanul időnket, mindenki azon fázadozott, hogy Britannia fénye újból a régi legyen. Az Újjáépítés jól haladt, s az evfordulót már pihenve ünnepelhetjük, s átvizsgáljuk a fáradtságos munka megérdemelt gyümölcsét. Kérlek tisztelj meg bennünket azzal, hogy Te is résztveszel öme hatalmas fesztiválon. örökké barátod: LORD BRITISH.  
Üdvözlünk Olvasó! Már épp fél éve, hogy legyőztél az első részt. Nem töltöttük dologtalanul időnket, volt aki azon fázadozott néha (már vagy február óta), hogy ezt a leírást is kezdbe vehesd. A munka jól haladt, kényelmesen, karosszékben, úgyhogy el is készült egy két hónap alatt, ami nemcsak a

program hosszának tudható be (pl. minek kellett olyan messzire tenni a billentyűzetet, minek kellett mindig eldugdosni a sörnyítót, minek van ilyen messzire innen a hűtő, minek, minek...) A többi maradhat ugyanaz, mint a fenti levélben, csak az aláírás kihúzandó.

Szóval imhol a kettedik, második rész leírása, ami most kivételesen TELJES és CSALÁS NÉLKÜL is végigjárható, tehát majd az amigások is nyugodtan vicсорoghatnak a lemezeik előtt, ha már lesz rá okuk, mert az átirat már készül. Most még mindenesetre felesleges keresni, még az első rész Amigás átirata sem jött ki a piacra. Térképek is kerekedtek valahonnan, de

azonnal méteres bocsánatkérések jönnek, mert igencsak csúnyácskák lettek szegények, mivel semmi kedvünk nem volt az ívelt részeket külön megrajzolni, azok is SNAP-elve lettek, de hát az eredményt mindenki láthatja. Viszont mindenképpen használható!

Most viszont teszünk egy kis kitérőt. Annyi visszajelzés érkezett a CoV Évkönyv '92-ben között UUV I. leirással kapcsolatban, hogy úgy döntöttünk, a legérzékenyebb, és legalaposabb „el-lenörünk” tanácsait közzé is tesszük. Következzék tehát az UUV2 előtt Brandt Ferenc budapesti olvasónk tollából egy kis UUV I. tippalmaz:



- észákra (akár 9-es driver is lehet) ilyenkor érdekes dolgokat tapasztalhatunk:
- 1: Főszereplőnk elkezd hátrafelé futkorászni, s ha háttal nekimegy valami falnak, az istennek se lesz hajlandó odébbmenni. Ez volt a leggyakoribb.
  - 2: Főszereplőnk önállóítja magát és előrefelé rohan, majd a többi ua., mint az egyes pontban. Ez igen ritka volt.
  - 3: Lépésnél meg-megáll egy pár pillanatra a játék menete, ilyenkor a SOUND OFF és/vagy MUSIC OFF segíthet. Sűrűn megeshet.
  - 4: Viccesen csak kilép és azt írja ki, hogy valamilyen ERROR. Ez a legrosszabb, mert a többinél is lehet menteni, majd kilépünk/resetelünk és visszahívjuk, szóval semmi veszteség, de itt a SAVE parancsra még csak azt kapjuk, hogy **"BAD COMMAND OR FILE NAME"**, persze Amiga esetében mást. Ezért érdekes csak kedvtelésből is sűrűn megtengetni.



A kezelést ugyan már a CoV Évkönyv '92-ben leadtuk, de azért van ami változott, főleg a rúna-kirakósdí. Vannak új szörnyek is, azt a részt is felújítjuk, mert Jóska bácsi nem tudna mit kezdeni a HORDELING-ekkel. Szóval itt is lesz, de röviden, a 4 ikonról nem is szólnunk. Nosza, rajta hát, gyérünk, tegyük meg amit kell, hamarjában, mert hogy a hely.

**KEZELÉS:** Ez egy nagy bekezdés feje, ami viszont nem elég feltűnő, próbáljuk meg inkább így: KEZELÉS: Jobb, mi?

## Mit láthatunk a képernyőn?

**FŐKÉPERNYŐ,** ami nagy és változik, itt jönnek a szörnyek, meg ide jön ki a párbeszéd ablak stb. Párbeszéd esetén felül megjelenik egy-egy kép (immáron jobban kinagyítva, részletesebben és szebben), mellettük 6-6 kis tányérka, mindegyikhez egy-egy gombocsa. Ez a csere-rész, amit oda teszünk a saját oldalunkra, s ha a gombot lenyomva piros fény gyullad ki mellette, akkor azt a beszélgetőpartnerünknek felajánljuk, persze csak akkor, ha ilyen dolgokról van szó, tehát elfohtunk neki valami tárgyat, csere-bereáni akarunk vele, esetleg fizetőszközt kíván a másik.

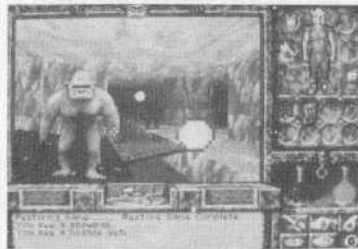
Alatta egy kis **iránytű** van, az északi irányt pirossal jelezzük. Ha erre clickelünk infor-

mációkat szolgáltat a napszakról, hasznos állapotáról (**stuffed** *full - full - well - full - fed - mildly hungry - hungry - very hungry - famined*), éberségünkről (**wide awake - tired**), és ami még hasznos is, a világ nevét is kiírja, ahol vagyunk.

Ezek alatt van egy kis **tekercs**, ahol megjegyzések, beszédnél választási lehetőségeink és parterünk választai találatok. A két kis sárkány eltűnt, ami nem is nagy baj, lentről a mongbat-nak titulatul figura pedig csak egy kicsit változott meg. A szerepe ugyanaz, az ellenfél hozzávetőlegesen energiászingtjét mutatja, a szemészimen változásával (zöld-sárga-piros). A baloldaltól mindent elszedtek, s átpakoltak a két üvegcsé alá. A jobbon a tárgylista, meg emberünk képe van. Az emberre a páncélokat rápakolhatjuk, mellett lévő 4-5 + 2 pici lyukba meg odaváló darabokat tehetünk (ne értsük félre, pl. a szebbik kezünk mellé a fegyvert, a másikra pajzst vagy rúnaszakot, jobb vállunkra teget, a balra esetleg lámpást rögzíthetünk, a két kicsibe pedig 2 gyűrűt). A figura alatt van még 8 másik lyukacska, oda egyéb cuccainkat tehetjük.

Ezek alatt van a két jól ismert palack, a piros a **VITALITY POINT**-unkat mutatja, illetve esetleges mérgezésünknél mértékét, a kék meg a manát. Rájuk clickelve megtudhatjuk mennyi az aktuális pontszám, illetve ha zöld a piros, akkor lila a sárga és kerek a narancs. Boos, szóval ha van bennünk egy kis rosszindulatú méreg, akkor annak mennyiségét is kábé megadja (**BARELY - MILDLY - BADLY - SERIOUSLY - CRITICALLY**). A legalul lévő 6 ikon most már nem írjuk le, azok olyan triviálisak.

**Lanc:** Ezt lenyomva előjönnek tulajdonságainkról az adatok. Név, kaszt: lásd a **CREATE CHARACTER**-nél, **LVL:** szint, **STR:** erő, **DEX:** ügyesség, **INT:** intelligencia, **VIT:** életör, **MANA:** varázslatpont, **EXP:** tapasztalatpont. Bővebb magyarázatra esetleg az **EXP** szóról. Ha legyűrünk egy szörnyet, illetve ha megoldunk feladatot (itt csak nagy dolgokra kapunk), akkor bizonyos mennyiséggel megjutalmaznak. Egy **CAVEBAT** megölése kb. 1-2 **EXP**, de az egész játék végére el lehet érni olyan 13000-t. A képességeink növelése érdekében is hasznos ilyet gyűjteni, mert sok **EXP**-ért kapunk egy **SKILL POINT**-ot is, amiről mindjárt szó lesz, hogy mi is az. Alatta föl-le nyíllal mozgathatjuk a képességek listáját, ami egy kicsit megváltozott. A képesség neve mellett az arra használt **SKILL** P-ből eredő ismeretünk mérete van megadva, maximálisan 30 lehet (de van olyan ismeret, amit nem is lehet növelni, a többit pedig emberek taníthatják). Ezek vannak:



**SKILL PTS:** Bizonyos **EXP** megszerzése után kapunk valamennyi képességpontot is, amit egyes tanároknál beoszthatunk valamilyen tanulmányra. Egy **SkP** elparazlása 1-3 pontnyit növekedést ad, de később egyre valószínűbb, hogy csak egyet.

**ATTACK:** Milyen agresszív támadó va-

gyunk, mennyit sebzünk. Legjobb, ha 30-ra felviszük. Britanniában **Geoffrey** oktathat ilyenre.

**DEFENSE:** Mekkora részét tudod a támadásoknak kivédeni, 18 körül már elegendő lesz. Ennek is **Geoffrey** bácsi a tanítója.

**BÁREHAND:** Pusztakézze! Milyen pontosan és hatékonyan útnak. Nincs sok értelme, bár igen gyors, de egy fegyverrel jobbat üthetünk. **Master Syria** Britanniában és a Börtöntoronyból tróttá.

**SWORD, AXE, MACE, MISSILE:** Karddal, baltával, buzógányral, löfégyverrel milyen pontosan és hatékonyan útnak. Megjegyzendő, hogy egyes kategóriába több fegyver is tartozik. Egyet favorizáljunk csak, de azt vigyük fel. **Master Syria/Brit**, a **Killorn** Erődi részeg majdnem-avatár a kardra oktathat, **Dupre AXE** és **MACE**-ben jeleskedik és a **Pits of Carnage**-beli harcosok, ha már tisztelnek minket. **MISSILE** oktatásra pedig keresve sem találhatnál jobb embert, mint a jó öreg **lolo**-t.

**MANA:** Mennyi varázslatpontot tud tárolni a testünk (ettől függ természetesen a **MANA POINT**-unk is, ami max kb. 90-100 lehet). Minden kasztnál melegen ajánlott 30 pont ráparazlása. **Nystul/Brit** és **Altara/Killorn** Erőd a jó tanára.

**LORE:** Ezt is jó, ha 21-30-ra felviszük, mert ezzel ismerhetjük csak fel a tárgyakat, varázstekercseket, varázslatokat és a fegyverek varázsképségeit. **Killorn** Erődben az öreg **Orgo**-tól vagy mianev, Britanniában meg **Nelson**-tól tanulhatjuk.

**CASTING:** Varázslataink mennyire pontosan sűtjük el. Ha alacsony, gyakran előfordul, hogy **INCANTATION FAILED**, azaz nem jól csináltuk a varázslatot, sőt, legrosszabb esetben **THE SPELL BACKFIRES**, vagyis visszacsap, elrontottuk és ráadásul elvesz egy csomó **VP-t** és **SP-t**, 23 elegendő szokott lenni a leg-hatalmasabb mágiához is. Ezt is ugyanaz tanítja, mint aki a **MANA-t**.

**TRAPS:** Csapdák felismerése és hatástalantására jó. Csak ha nem mágius rúnacsapdáról van szó, ilyen egy helyen volt ha jól emlékszünk, a Börtöntoronyban, a páncéltérmen. **Julia**, a kézműves taníthat minket erre is.

**SEARCH:** Az elrejtett dolgokat jelzi, amit szintén a sárgaruhás **Nelson** ismer. Nem szoktuk használni.

**TRACK:** 'F9'-cel kiírja, hogy milyen állatok vannak a közelben és merre, s ha elég magas meg a számukat és esetleg a fajukat is. A britanniai bezárt goblinok tudják. Itt-ott hasznosnak bizonyult.

**STEALTH:** Ez a lopokodás, azaz, hogy észrevessze-e a szörny érkezésünket. Mivel senkitől sem tanulhatjuk, valószínű, hogy 0 marad, hacsak nem adtunk a karakter-szerkesztésnél neki ilyet.

**REPAIR:** **Julia** ismeri. Megrongálódott tárgyakat javíthatjuk ki, ha találunk egy üllöt. De van egy ugyanerre jó varázslat is, úgyhogy kvázi felesleges.

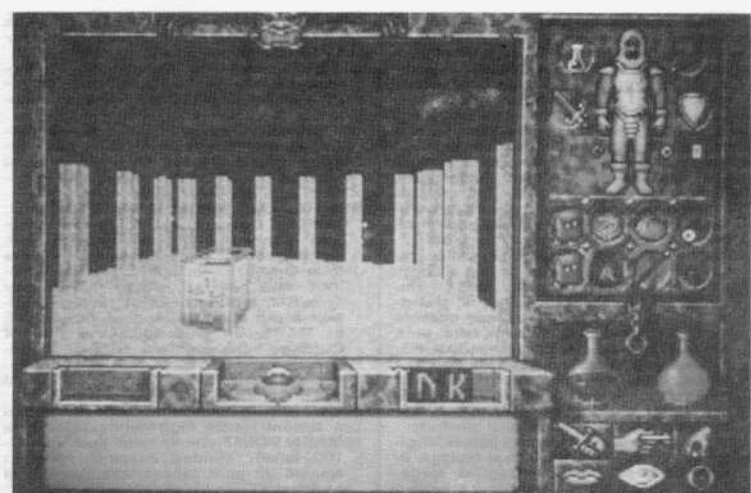
**CHARISMA:** **Lady Toril** és a gaz **Patterson** oktathat arra a képességre, hogy megnyerjük az embereket és olcsóbban adják áru. Nem fontos.

**PICKLOCK:** Természetesen erre is **Julia** taníthat minket. Elég fontos, amíg a **CUDGEL OF ENTRY-t** be nem szerezzük.

**ACROBAT:** Ugrásunk méretét befolyásolná, ha tudna valaki is minket ilyenre oktatni, csak kezdésnél lehet választani.

**APPRAISE:** Értékbecslés, hogy ne nagyon verhesse nekünk át. Ha jól emlékszünk **lolo** ismeri e tudás fortlyait.

**SWIMMING:** Minél magasabb, annál hosszabb idő után fogunk csak a vízben sebződést kapni fulladozás miatt. Hát 1-2-re azért tuningoljuk fel, mert gyakorlatban fogjuk a **WATER WALKING** varázslatot használni. **lolo** segíthet.



Mozgásunkat itt is gyorsíthatjuk a "SHIFT" lenyomásával vagy a **DETAIL** levételével. Láva és víz itt is lesz, bár igen sokszor kell megfürdözniük benne. Titkos ajtókat itt rettentő jól ki lehet szúrni, ha egy gyánusabb helyen levesszük **LOW**-ra a **DETAIL**-t, mert mindig sötétebb is a rejtett ajtós rész, mint a többi. Majd egy szem-ikkonnal megbizonyosodhatunk róla. A térképet is klasszul fel lehet ilyenre használni, mivel ott is mindig kijelze egy olyan járatot, amelyre menni lehetett volna. Később arra a **CUDGEL OF ENTRY**-re, ami a **Pits of Carnage**-i főnök kincs-szobájába volt, igen nagy szükségünk lesz, mert nem minden ajtóhoz van kulcs (főleg **Praecor** Loth első szintjén, amikor térkép-részeket kell megkeresni). Ezzel még a rácsokat (portullit) is ki lehet nyitni, csak a ládákat nem. **MASSIVE** ajtókat csak ilyenrel vagy kulccsal lehet kinyitni, kétszámjegyű ajtókat meg így se, ott mindenképpen kell valami karcszót vagy hasonlót, mert **OPEN** varázslat is van győzhetőleg, mert találhatunk egy ilyen nevű tekerőket is, de sajnos a rúnái nem ismeretek. A harcról csak annyit, mert ezt a múltkor oléggé kibeszéltük, hogy útéshez tartuk nyomva valahol a nagyképernyőn a célkeresztet, mikor a kard-ikon lett kiválasztva, ilyenkor megledíti a kezét (illetve löfegvernély egy kicsit kell várni), majd ha zöden villog az iránytűn a kis bigyó, akkor engedjék el a gombot, mert ekkor fog a legnagyobb erővel csapni. Ez a felhúzás időtartama fegyvertől függ. Ha ijjal/nyilpuskával vagy parittyával akarunk löni, akkor kell persze egy kis lövedék is, meg aztán azt is bele kell kalkulálni, hogy alacsonyabb **MISSILE** pont esetén nem mindig odaviszi a tötetet ahova kéne.

## A tárgyakról:

A tárgyaknak sajnos súlya van, ami meghatározza, hogy egyszerűen max. hány dolog lehet nálunk. Ez a mindenkor érnőktől függ. Kb. 55-60. Talán kiló. Sok felesleges dologtól kell már akkor megszabadulni, ha lemezpáncélokban szeretnénk járkalni, főleg a **PLATE LEGGINGS** a legnehezebb. Ha nem ismernék fel egy tárgyat (amirez mindenképpen kézbe kell venni és lenni egy üres lyukba), akkor csak körvonalakban írja le, pl. egy hallucináció üvegcsénéél azt, hogy üvegcsé, egy pontosság számszerijánál meg, hogy varázslatos számszerij. Tárgyaink állapotára sem árt odafigyelni, fegyver, páncél, értékes tárgy és kaja esetében: Ha egy tárgyunk megsé-

rült, azt vagy egy üllőn magas **REPAIR** ponttal vagy egy varázslattal javíthatunk ki. Üllős javítás előtt kiírja, hogy jelenlegi javítási ismereteink birtokában mennyire lesz nehéz, majd megerősítést kér. Etel esetében állagát adja meg, majd nem friss-től (**NEARLY FRESH**) egészen a poshadtíg (**STALE**, illetve hal esetében **SMELLY** — bűdös). Ékszerünk értékét jócskán lecsökkentheti, ha megsérültek, a legtöbbet a **PERFECT** ér, a legkevesebbet a **DAMAGED**. Drágák esetében a **FLAWLESS** a legértékesebb, ilyenből csak egy van, **Praecor** Loth sirjában, a legtöbb az **UNBLEMISHED**, de találhat kevésbé értékes összekarcoltat is (ennek az angol neve most speciál nem ugrik be) (**ÉS MEG IT BESZÉLTÉK TÖKELETES LEÍRÁSÓR? COVBOY**). Vannak tárgyaltat cuccok is, amik a 8 lyuk kibővítésében segítenek.

## Lássuk őket kategorizálva:

**Tárolók:** Ezek segítségével több dolog fér el emberünkél, noha megterhelhetőségek nem nővel, sőt a saját súlyával le is csökkentik. Egy nagyobb tartóba sokszor belefér egy kisebb is, mint pl. zsákba a kulcskarika, erszény, tál, de ha nem muszáj, akkor ne használjunk felesleges tárolókat, már csak a cipelt súly miatt se. Törekedjünk sok nagy tárolóra, pl 5 zsákra vagy hátizsákra, s az elengedő is lesz, esetleg eleinte egy kulcskarika az áttekinthetőség kedvéért meg talán egy erszény vagy tegez.

• **Zsák, Hátizsák:** Ezekbe lehet a legtöbb cuccot pakolni. Ha tele van ezeknél és a többi tartótárgyánál is kiírja, hogy **xx IS TOO FULL**. Több hátizsákunk is lehet egyszerre.

• **Doboz:** Kevesebb fér bele, érdemebe kicsirenlit zsákra vagy hátizsákra. Van egy spóci darab is, amelyet kinyitva egy adag kajával találjuk magunkat szembe, ami kb. 10 tötöttet használható, azaz kevesebb lehet így benne, mintha simán belepakolnánk valamennyi kaját (ez a **BOX OF CREATE FOOD**).

• **Aranydoboz:** Ebben csak értékes cuccokat szoktak tárolni, me a tartó maga is elég drága. Gyakorlati jelentőség számunkra csak esetleg az értéke lehet, de mivel jó nagy súlya van, jobb ha más értéket cipélünk helyette.

• **Kis erszény:** Ebben a drágaköveinket lesz jó helye, bár kapacitása igen-csak gyenge. **Moonstone**-k, világító

gömbök és egyéb kereked picicuccok is beleférnek. Ha olyat akarunk beletenni, ami nem való oda, akkor **THIS ITEM DOESN'T FIT**-tel megakadályozz benne.

• **Kulcskarika:** Ez új, az egyben ilyen nem volt. Indokolt is a léte, mert jópár kulcsocskával fogunk összeakadni. Viszont amikor már meglesz a **CUDGEL OF ENTRY** akár el is dobhatjuk a kulcsokkal együtt.

• **Tegez:** Nyilvesszők, számszerij-töltetek és varázsvesszők tötthetik fel. Egyáltalán nem biztos, hogy kell löfgyvert használni a játék folyamán, nincs rá sok szükség.

• **Tál:** Pár darab kisebb méretű kaja vagy növény fér bele, de mivel itt még kukacpörkölet sem lehet főzni, mert a kukacból is csak vérfőcsa marad, semmi hasznát nem látjuk.

• **Tekerőstartó:** Varázstekercsek, a térkép és egyéb papírosok, üzenetek tárolója. Valódi haszna nem sok, mert mindegyiket lehet zsákba is pakolni, és akkor a tároló nem foglal el súlyt.

**Fényforrás:** Változik mindegyik fényerőssége és a felhasználás időtartama. Lehet varázslatokból is löni őket, de csak ilyen magas mana esetén érdemes ilyenre pazarolni a varázslat-pontunkat. Meggyújtani előlanti úgy lehet, hogy ráclékelünk egyet vagy eldobjuk (pontosabban így csak előlanti lehet). Egő pilacsot lenni sem lehet, szóval ha valamilyen ottlövő egő dolgot felveszünk, azt visszatenni ugyanúgy nem tudjuk. Ha esetleg elfogyott volna a fény és nem tudánk pillanatnyilag pótolni, kapcsoljunk át **LOW DETAIL**-re, mert ott mindig is ad elég világosságot. **THAT LIGHT IS ALREADY USED UP**-ot mond, ha elhasználta az energiatorrását.

• **Gyertya:** Ez a leggyengébben világító, de talán a leghosszabb ideig használható pilács. Allig ér valamivel többet, mint ha nem is lenne bekapsolva. Nem tölthető újra természetesen.

• **Fáklya:** Ez már egész jól világít, viszont hamarabb is ég el. Akkorra fényt ad, mint az **IN LOR**. Ez sem utántöltős.

• **Viharlámpa:** Majdnem nappali fényt szolgáltat és fel is lehet tölteni kis olajos üvegcsékből.

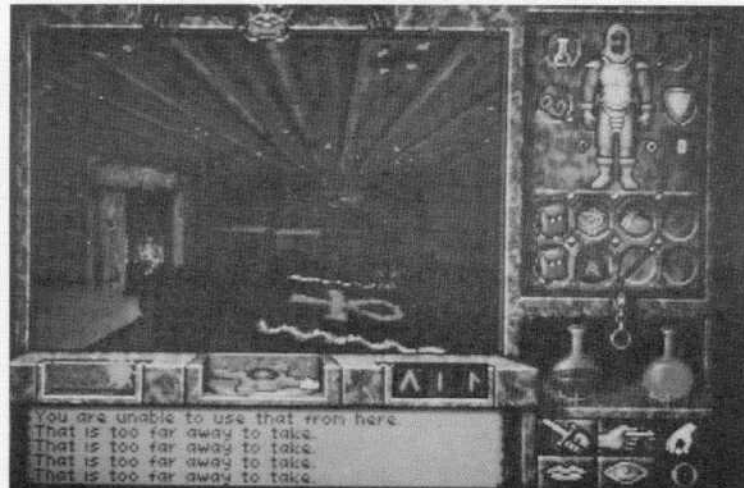
• **Fénygömb:** Ez a vorz-os világban van, teljes nappali fényt ad, ám sajnos csak viszonylag rövid ideig. Vigyázzunk rá, mert törékeny. Ugyanott ahol fel lehet őket venni, ott lehet utántölteni is. Két darab van belőle. Ennek megfelelője a **VAS IN LOR**.

**Fegyverek, varázsfegyverek:** Használhatók egyértelmű, nagyféle csoportba sorolhatók: kard-félék, balta/bárd-félék, buzogány/bunkó-félék és löfgyverek. Vannak varázspuszkok is, fokozat szerint jelölve a varázslat után. Ilyen varázslatok lehetnek:

**DAMAGE:** Ez főleg baltáknál vagy bunkóknál, sebészét növel

**ACCURACY:** Pontosság, ez pedig kardoknál/törőknél van. Ha egy fegyver varázslatos, akkor ilyet láthatunk sikeres tárgyfelismerés esetén: xx (tárgy neve) OF fokozat varázslat. A fokozatok sorrendben: **MINOR, ADDITIONAL, MAJOR, GREAT, VERY GREAT, TREMENDOUS, UNSURPASSABLE**. Azt jelenti, hogy csak a varázslat nevét írja róla, a fokozatot nem. Lehet, hogy fegyverünk el van látva kis drágakövel is az alján, ez értéket igencsak megneveli, s ilyenkor majdnem biztos, hogy magikus a fegyver. Sérültségük szerint lehetnek: **EXCELLENT — SERVICABLE — WORN — BADLY WORN** és **BROKEN** ha már meg se javítható.





**TYM** rúna nem lett meg. Bővebben a varázslatoknál.

**Rúnázás:** Feltétlenül szükséges a varázsláshoz.

**Térkép** (saját): Ebből egy van, nagyon vigyázzunk rá. Itt is mindig jegyzi a változást.

**Térkép** (nyolcad): Ilyenekből kell összerakni a Pr. Loth-i ütvészút térképét.

**Kövek:** Van sima paritya-főlelek, az a **SLING STONE**, meg színe alapján háromféle: fekete, fehér és szürke. A szürke a taloridoknál van, a másik kettő pedig az alagsori troll játéknak alapját képezi. A szürke is ennek a trollnak kell.

**Curios implement, special objects:** Meg ezekhez hasonló bizarr tárgyak sora van taloridoknál. Amelyekre szükségünk lesz, azt majd ott emondjuk.

**Hálózsák:** Mint a múltkor, alváshoz kell.

**Zsebró:** A 3. szintű tolvajnál van, ő vette el még a játék kezdete előtt tőlünk. Percre pontosan megmondja a játékbeli időt, ami az alváson kívül ugyanúgy telik, mint itt.

**Fű, növény, bogycok, gomba:** A gomba nem sok jót tesz nekünk, a növények, fű, bogycok pedig valamennyire laktatóak. A **LEECHES** itt is megvan, a szerepe is maradt, azaz mérge + egy kevés VP eltávolítása (mondjuk az nem fű, hanem póca, de most hova tegyük?).

**Farúd (POLE):** Távoli kapcsolókat nyomkodhatunk vele. Ha megesszünk egy **MEAT-ON-A-STICK**-et, a hús után is marad egy **POLE**-nak jó fadarab.

**LUMP OF WAX:** Ez a méz elfogyasztása során megmaradt viaszcsomót jelenti. Semmi haszna.

**Csont:** Ennek se lesz jelentősége. Ez a maradék a sonkából.

**Fekete tojás (BLACK EGG):** Egy darabra szükségünk lesz majd Altaránál, mellesleg a **DREAD SPIDER** fészkekben található, s ha egy ilyen elveszünk, azok támadnak.

**Holdkő:** Egy ilyenre mindenképpen szükségünk lesz. Sőt, kettőre, de csak a legvégén. Csak egy legyen nálunk! Teleportokra jó.

**Ennyit a tárgyokról.**

**Szörnyek, s kevésbé azok:**

Itt a hozzánk viszonyulásuk a **FRIENDLY** — **PEACEFUL** — **UPSET** — **HOSTILE** fokozatokban nyilvánul meg. Csak **UPSET** alatt lehet velük beszélgetni, de néha egy-egy **UPSET** is szóbaáll velünk. **HOSTILE**

meg esetleg csak egy kis rizsálásért, mielőtt nekünk támadna.

**BAT, CAVE:** Roppant könnyű ellenfél. Egy-két csapás és miénk is lehet a leolésért járó 1 EXP. A nagy barlangokban állandóan jön utánpótlásuk. Amúgy gyakori, s nem is támad mindig. Roppant jól néz ki, hogy mikor lecsapjuk, úgy ég el. Fekete színű.

**BAT, VAMPIRE:** Mint az előbbi, vörösés árnyalatokban. Nehezebb ellenfél, kevesebb van belőle, és mindig támad.

**DEMON, IMP:** Kiderült a **UUW2** folyamán, hogy ez egy alfaja a démonoknak. Repülő kis zöldes ördög. Nem lenne nagy ellenfél csak sejnös **MAGIC ARROW**-kal állandóan zargatnak minket. Az éteri mezők tele vannak velük.

**DEMON, DESPOILER:** Ez egy zöld, kétlábujáró kreatúra. A nagyobb démonok közül a leggyengébb. Erősen mérgező és savat is köpköd a távolba. Az éteri mezőkön van belőle 5-6, meg máshol egy pár.

**DEMON, HORDLING:** Ez már kellemetlen. Piros ruhás, amúgy olyan mint a **DE-SPOILER**. Mérgezni ugyan nem mérgező, de csapása veszélyesen nagyot sebez. Több helyen is van. Ezek a pokol katonái (idézett volt a játékból).

**DEMON, DESTROYER:** Ime, a játék talán legnehezebb ellenfele (a harmadik lics talán azért erősebb). Hálalistennek csak egy van belőle, az éteri mezők piros útonyalának legvégén. Speciális támadása egy tűzlabda vagy tűzszél.

**EYÉSZERŰSÉG:** A fene se tudja ennek a nevé, de az éterben rengeteg ilyen van, meg kettő **Killorn** várában. Két szem, pár csáp egy lebegő agyon. A szemei szikráznak mikor támad. Ekkor lila villanást kaphatunk, ami azt jelenti, hogy sebződünk vagy elmaszatolódik a kép, mint egy **HALLUCINATION** általánál, esetleg a látómezőnk emelkedik/süllyed.

**FIRE ELEMENTAL:** Tűzzelleg csapkodó, roppant szívós teremtet. Csak láva közelében botolhatunk ilyenbe. Veszélyes, főleg ha távol van.

**GAZER:** Két karom, egy nagy szem és villámokot szór felénk. Elég cikis, de ez is csak távolról. Ha közel kerülünk hozzá, szinte már nyert úgyünk van.

**GHOST:** Élőholt természetesen. Kicsit átlátszó, villog a szemé ha támad. Egy 5. szintűnek már le kell gyűrnie.

**GHOST, DIRE:** Mint az előző egy sötétebb és nehezebb kivételben.

**GOLEM, EARTH:** Párosalvó veszélyes. Na-

gyon rossz, ha megüt.  
**GOLEM, ICE:** Ez a leggyengébb gölemfajta, de beszélni és gondolkodni is tud. Átlátszó.

**GOLEM, METAL:** A legnehezebb mind-egyik gölem közül. Nem egy jó érzés elviseini, ha megüt.

**GUARD:** Sárga vagy zöld ruhás, attól függ hol van. Killorn Erődben sárgák, Britanniában zöldek.

**HAUNT:** Egy kis pirosas, nagyon kemény élőholt.

**HEADLESS:** Ez is nagyon gyakori, 5. szintnél előbb ne nagyon kössünk bele, ha többen vannak. Tizenötödik szinten már csak egy-két kardcsapás.

**HUMAN:** Ha férfi, akkor egy sárgásbarna kötenyű, fekete hajú embert látunk. Nincs fegyvere, csak az ökle. Nem nagy feladat legyűrni. Női párjából csak kettő van, akiknek nevük is adatot, *Nanna* és *Nell* vagy *Mell* vagy valami hasonló.

**ICECAT:** Ez a jégbarlangos világban található cica gyengébb, mint a triikhun rokona.

**LURKER:** Itt is megvan ez a viziszörny. **WATER WALK**-kal eredményesebb ellenharcolni. Nem nagy falat.

**LURKER, DEEP:** Ez mocsaras helyeken fordul elő, ahol esetleg száraz lábbal is megkúzdhatunk ellene (viszonylag száraz lábbal). Pontosabban nem a lábunkkal fogjuk rugdosni, csak annyit, hogy nem kell a víz alá menni.

**LYCH, MAGE:** Ezek a licek a legnehezebb ellenfelek közé tartoznak. Itt tenyleg Y-nal írják, mielőtt valaki kötekedni kezdene. Ez a fajta csak távolról veszélyes annyira, mert szokás szerint tüzet szelent, de azért közelebről sem fogjuk egyháram levérni 12. szint alatt. Mindig repülni szokott. Ilyenből 2-3 is van!

**LYCH, THIEF:** Gyengébb, mint a többi, de ezt is marha sokszor kell megcsapkodni. Mérgezett karddal harcol, de csak hosszúkardja van. Egy egész darabot találhatunk, mint az első a Harmakból.

**LYCH, FIGHTER:** Ebből is csak egy van, viszont szerintünk ez a legnehezebb, mert olyan jókat belénk tud útni mágikus feketekardjával, hogy az mindig csak jölesik, azoknálvinny kinosan pontos is.

**MAGE:** Nem sokszor **KELL** velük megküzdeni, de azért lehet. Távolról villammal.

**MAGIC ARROW**-val vagy tűzlabdával támad, attól függően, hogy milyen runával vannak. Miután legyőztük, a felhasználás után is felvehetjük.

**MONGBAT:** Egy nagyon gyakori akadékoskodó szárnyas majom. Nem igazán ellenfél, de idegesítő, mert gyors.

**MYSTIC CLOUD:** Egyszer jöhet elő. Kicsit csiklandoz, amikor benne vagyunk, de más bajunk nem lett még tőle.

**RAT, GIANT TAN, GRAY:** A szürke veszélyesebb, de egyik sem valami nagy valami. Ja, patkányok. Az első összetűsünk is egy ilyennel lesz.

**REAPER:** Faszárú rosszember. Jó nehéz ellenfél, nagy csapásokkal boldogíthat minket.

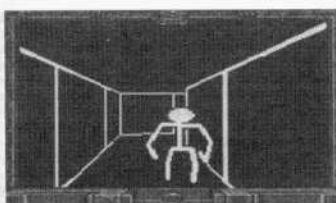
**REAPER, DIRE:** Na, ez is aztán egy kellemetlen tag, viszont csak egy ilyen van. Kicsit erősebb, mint a **REAPER**, azonkívül távolról egy-egy jó kis villámmal is megkenhet minket. Nagy látvány mikor szétverjük, a darabjai elkezdnek füstölni.

**WORM, ROT:** Talán a leggyengébb ellenfél. Csak harap. Ha sok van belőle meg az se nagy baj, alacsonyabb szinten sem.

**WORM, BLOOD:** Ez zöld és sajnos harapás mérgező. Nehezebb ellenfél, mint a **ROT**.

**WORM, ICE:** A legnehezebb feregfajta. Ez, mint az **ICECAT** is, csak a jeges barlangokban található.

**SKELETON:** Ellenlétben az első résszel, itt nem hosszúkkarddal, hanem egy darab lábszarcsonnal támad.



nyomjuk meg (persze rúnásszá kinyitása után), majd a baloldalon megjelenő kis ablakocskára clickeljünk vagy 'F8' a varázslat elcsúszásához. Az alul lévő kis zsákról kockára mutató gomb a varázslat törlésére jó. NB: Britanniában VAS-t használó mgiákat meg egy pár másikat nem lehet ellőni, mert az obszidián leánykölja a nagy varázslatokat. Még mindig 8 körre van osztva, de sajnos az újak nagy részéről nem tudjuk, hogy hova tartoznak, itt tippre hagyatkoztunk. Ha egy varázslat aktív, az jobb oldalra láthatjuk. Itt a kis képre clickelek tudhatjuk meg erősségét is (meddig tart: STABLE, UNSTABLE, NEARLY DONE).

## 5. KÖR

**LIGHTNING — ORT GRAV:** Elektromos ki-vezetés. Jó.  
**PARALYZE — AN KAL POR:** Lebenit egy csapat ellenfelet egy időre.

## 6. KÖR

**FLAME WIND — FLAM HUR:** Hatalmas tüzes szél. Magas CASTING kell hozzá, de megéri, mert hasznos.

## 7. KÖR

**CHAIN BOLT — VAS ORT GRAV:** A legjobb támadóvarázslat. Szinte mindenkire hat, aki előttünk van. Villám-csomag.  
**GATE TRAVEL — VAS REL POR:** Egy holdkőre ráclikelve elvisz a legközelebbihez.

**ENCHANCEMENT — VAS ORT YLEM:** Ez roppant hasznos. Varázsvesszőnkél 5 vagy mennyi töltetet beleteszünk még, páncélknál, fegyvereknél pedig ad nekik valamilyen varázslatjajdonságot, vagy növeli a tulajdonságának fokozatát. UN-SURPASSABLE-ig. Többször is lehet egy tárgyra rátsütni, de egy dolognak csak egy mágius plusza lehet, s ha van már neki akármilyen speciális, pl. RING OF POISON PROT, akkor nem fog menni.

## 8. KÖR

**SUMMON — ???:** Ennek előidézése pilanatnyilag nem jut eszünkbe, de van egy pentagrammas szoba (gyertyákkal meg minden), ahol ezt ellőve egy HORD-LING kerül elénk és hipp-hopp nekünk-támad. Bár az a varázslat lehet, hogy nem pont ez, de a tene se tudja pontosan.  
**TIME STOP — AN TYM:** Egy időre lefagyasztana mindent, ha lenne TYM rúnánk.

**TREMOR — VAS POR YLEM:** Ja, ez lehet, hogy jobban sebez, mind a CHAIN BOLT: de az biztos, hogy sokkal nagyobb területre hat. Viszont mindenhová nagy sziklák fognak hullani, úgyhogy nem árt egy csákány sem.

## Billentűk

Na, ez lesz az utolsó, aztán jön a játék!

'W', 'A', 'D', 'X' — Mozgás/úszás;  
'Z', 'C' — Csusszanás balra/jobbra;  
'R', 'F' — Repülés fel/le (csak FLYING közben);

'1', '3' — Nézet le/fel;  
'2' — Nézet középre;  
'ALT+Q' — Kiment egy képet, de intro alatt nem (GIF);  
'ALT+X' — Kilép;  
'F1', 'F6' — Ikonok aktivizálása gombbal;  
'F7' — Tulajdonságlista/tárgylista váltás;  
'F8' — A baloldali lukban lévő varázslat elcsúszása;  
'F9' — Nyomkeresés;  
'F10' — Zzzzzz....;

## A JÁTÉK

Ott tartottunk, hogy Lord British elküldte nekünk levelet, melyben meginvitálta a bulira. Rögön be is ugrottunk a legközelebbi kék dimenziókapuba, hogy ott is teremjünk. Nagyon jó volt este a buli, csak sajnos a tűzijátékban nem nagyon tudtunk gyönyörködni, hiszen olyan későn volt már és addigra az annyi őrös pohár látványra legyőzte örökké velünk tartó éberségünk, szóval zzz volt, de mikor a hajnal hasadt...

Sajnos ez a fekete kő, ami most mindenkit benntart a várbán, nem iger semmi kellemeset, jobb lenne, ha megszabadítanánk tőle a várat. Emögött ki más, mint az Őrző áll, aki így szeretné Britanniát szívet kvag-

## 1. KÖR

**CREATE FOOD — IN MANI YLEM:** Kajakészítés (ami előttünk jelenik meg).  
**LESSER HEAL — IN BET MANI (IBM):** Pár HP gyógyulást eredményez.  
**LIGHT — IN LOR:** Fáklyafénynek megfelelő világosságot ad.  
**RESIST BLOW — BET IN SANCT:** Fapajzs-jelű pite védelem.  
**LOCATE — BET WIS EX:** Hogy mire jó azt csak a neve alapján találgathatjuk, valami tárgyat kereshet meg nekünk, vagy az irányát mutathatja.

## 2. KÖR

**INFRAVISION — QUAS LOR:** Fekete-fé-  
hér, de sötétben messzebb látást ad.  
**MAGIC ARROW — ORT JUX:** Kis ülés.  
Kék és gyengus.  
**TELEKINESIS — ORT POR YLEM:** Minden tárgyat felvehetünk, amit látunk. Magas CASTING kell hozzá.  
**BOUNCING — UUS DES POR:** Feltűj a varázslat és jól fogunk pattogni, magasabból esve is (hacsak nem vízre esünk). Egy kis furfanggal nagyon hasznos lehet.  
**VALOR — QUAS AN CORP:** Egy amolyan áldást ad ránk, ideiglenesen megnövelve erőnket és harci kedvünket.

## 3. KÖR

**HEAL — IN MANI** — Ez már jól gyógyít.  
**FIREBALL — POR FLAM:** Jót sebez itt is. Ugye nem baj, ha a nevét már nem írjuk le magyarul?  
**DAYLIGHT — VAS LOR:** Teljes nappali fényben járhat elénk a világ csodálatos bonyolultsága.  
**THICK SKIN — IN SANCT:** Egy jobb pajzs jelzi és jobb a védelme is, mint a RESIST BLOW-nak.  
**REPEL UNDEAD — AN KAL CORP:** Elmenekülnek egy irányba a sétáló halottak. Lych-ekre eléggé valószínűtlen, hogy hatna, bár mi nem próbáltuk.  
**LEAP — UUS POR:** Ezzel sokkal hosszabbakat tudunk ugrani és sokkal magasabbra. Igen sokszor lesz rá szükség, WATER WALKING-gal kombinálva.  
**SPEED — REL TYM POR:** Gyorsít, szerintünk a mozgásunkot.  
**REPAIR — REL SANCT YLEM:** Feljavít EXCELLENT-re egy cuccot. Igen usefúl.

## 4. KÖR

**WATER WALKING — YLEM POR:** Sokszor lesz rá szükségünk. Made in Nazáret.  
**DISPEL MAGIC — AN JUX ORT:** Az akadékoskodó (lángoló) rúnákat hatástalanná teheti, így a TYM rúnába belefutva nem fogunk megbénulni. Figyelem! Nem a zsákba való rúnákra hat, hanem a levegőben lebegőkre.  
**FROST — IN AN FLAM:** Mint a FROST vessző. Elénk egy mező hópelyhet varázsol, és sebzí, aki ott van.  
**DISPEL HUNGER — QUAS MANI YLEM:** Tekintet nélkül arra, hogy mennyire vagyunk éhesek, jóllakottak (WELL FED) leszünk.

**SLUG, ACID:** Gyenge, savat köpködő mez-telelenségatrutyi-féleség.

**SLUG, FLESH:** Mint felettebb, csak ez még savat sem tud köpni.

**SOLDIER:** Nehezebb, mint egy ór. Ez csak Killorn Erdőben van a végefelé, illetve a levegőn átözönlik pár Britanniába. Amúgy ugyanúgy néz ki, mint egy ór, csak a szem-ikon segítségével vagy beszélgetéssel lehet megkülönböztetni a másiktól.

**SPIDER, DREAD:** Közepesen egy kicsit könnyebb, szürkés, közepesen mérgező izeltlábú pók.

**SPIDER, WOLF:** Mint fentebb, egy vörös és picit nehezebb kivételben.

**TALORID:** Egy különleges intelligens létyó, kis piros maggal a közepén. Támadni elég gyorsan, de gyengén tud. Csak egy ílyet kell megölni.

**TRILKHUN:** Hiúzforma állat, Killorn Erdőben, de kiderül, hogy tudnak beszélgetni velünk telepátikusan, amiről a killorniak nem tudhatnak. Nem muszáj egyet sem megölni.



**TROLL, GREAT:** Kettő darab van, mind-egyik roppant hasznos lehet nekünk. Az egyik, amelyek a Börtöntoronyban van, pusztakezés harcot is taníthat nekünk. Itt csak jók.

**VORZ:** Eleinte csúpa békás szándékú vorzal fogunk a talorid világban találkozni, de egy bizonyos tett után mindegyik támadni fog. Háromszemű, csápos, lávanyelvű ellenfél, gyorsan támad, viszonylag könnyen leutható. Nagyon ritkán mérgezni is szokott. A 2. szinten Taloridban okozhatnak csak gondot, amikor nagyon nagy számban jönnek.

**WARRIOR:** Harcosok, Pits of Carnageben. Jópár ilyennel meg kell küzdenünk, amíg el nem ismernek minket. Ha sokan vannak, bajos lehet az ügy.

**WISP:** Ebben a részben nem lehet megtámadni, de hasznos információkat szolgáltat az az egy is, ami az éteri mezőkben van.

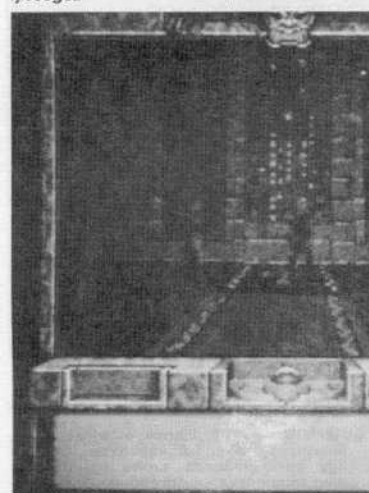
**YETI:** Ha sokan vannak, nehezék. Úgy néznek ki, mint a trollok, csak fehérek és távolról jól megfigyelőznek bennünket, amiben csak az a gond, hogy kisebb része csak hó, a nagyobb kökemény jég, és így majdnem olyan, mintha paritárával találtak volna el. Csak az ICE CAVERN-sben.

## Varázslás:

Jópár varázslat eltűnt, meg lett néhány új is, sőt újabbak vannak megkötések is, hogy melyik varázslatot melyik világban nem használhatjuk. Eltűnt két rúna is, a ZU meg a XEN. A XEN helyett általában lehet használni a KAL-t. Más változás a rúnák értelmében véve nem történt. Most is úgy kell, hogy a varázslat rúnáit szép sorban

ni, hogy emberi a legmagasabb yzedelem-kedvelő. Kezdjük el.

A szobákban vagyunk, pakoljunk fel mindent, s lesz köztük egy kis note is, hogy *Lord British* azonnal látni akar minket. Nyissuk ki a titkosajtót, ami odabent van, menjünk át rajta, ott is vagyunk fel minden hűlyeséget.



Ha kimentünk keressük a trónszobát, ahol *Lord British* van. (B-vel vagy jelzve) Elmondja, hogy be lettünk zárva. A duma közben megjelenik az Orzó is, aki természetesen az árulóknak menekvést ajánl fel. Ne dőlünk be neki, de sajnos nem is lehet. *Lord British* megbizta *Miranda*-t a vár kezelésének ügyével, menjünk mindig őhez, ha valami újat megtudunk. Ezután már a többiekkel is szóba lehet állni. Az örökkel nem érdemes beszélgetni, de a többivel igen. *Dupre* elmondja, hogy jobb lenne, ha először megvizsgálnánk a pincét meg az alagsort. Sok járat többszáz éves is lehet már. Majd ad egy kulcsot. Mindegyik emberrel lehet beszélni, eleinte egy kicsit viagyúnk *Nanná*-val, a vén felmosóranggal, aki mindig azzal pampog, hogy mi a fenét is csinálunk mi, mert őt szolgák csak dolgoznak, dolgoznak, satöbbi. Ha rosszat szólnak, még egy ideig *UPSET* is lesz. Jobb lenne, ha valamilyen rendszert tartanánk, mert így túl hosszú ideig tartana.

Most gyorsan leírjuk a játék megoldásának menetét, majd részletezzük helyileg, szemlényként meg ilyesmi. Össze kell szednünk nyolc kis darabot az obszidiánból, mindegyik más és más alakú. Egy darab egy világban van, kivétel Britannia, ahol az ótodi szinten van egy nagyobb, ami a dímenziókapu és minden oldalra egy-egy világba visz el minket, de csak akkor, ha a alapszintől különbözik, tehát egy picit világosabb (ez csak egy ideig ilyen) vagy nagyon világoskék, ami maradó és úgy érhető el, hogy *Nystul*-lel melegeitjük (szóval *Nystul* melegíti fel nekünk, valamilyen mágiával). Utána pedig *USE*-oljuk a nagy teleport-gemet, ilyenkor mindig kis földrengés, hullámlás meg kő-repedezés is szokott lenni.

A Börtöntoronyban menjünk fel a trollig, legyünk hozzá kedvesek, szabadítsuk ki, s mondjuk meg neki, hogy csapjunk csak le minden goblint. A felutashoz egy kis pénzre is lehet, hogy szükségünk lesz, mert meg kell őket vesztegetni, mivel nem tudjuk a jelszót, de ha elég erős harcosok va-

gyunk, le is nyomhatjuk őket. Halom kulcs van a goblinoán. Ha a troll elintézte mindegyiket, szedjük fel két pár fraziurn kesztyűt (sárgák), mert szükségünk lesz rá. Menjünk fel a legfelső szintre, szabadítsuk ki az ottlévő jobb kémet, csapkodjuk le a mongbatoakat, menjünk át az erőteren, szabadítsuk ki *Bishop*-ot (nyerjük meg a bizalmát). Majd le, keressük meg a gemet és ki-

**Killorn** erőd a következő hely. Menjünk el *Mystell*-hez, tegyünk úgy, mintha szót fogadnánk neki, be *Altara*-hoz, vállaljuk el a küldetést, tegyük el a tört amit ad, menjünk a konyhába, onnan pedig egy szintet le. Csapkodjuk le az egereket, nyissuk ki a titkos ajtót E-ra, le, amikor a gyertyás piros mezőre érünk szedjük fel az egyik gyertyát és dobjuk el. Onnan le, ussuk le a fejteleneket, vegyük fel a blackrock gemet, majd a kallanttyú meghúzása után ki. Most, hogy megnyerjük *Altara* bizalmát, menjünk vissza a saját világunkba, verjük ki a helyéről a *LISTENER IMP*-et, amelyik hallgatódik a lávas helyen (4/H), s vissza. Odaad egy fekete gyöngyöt s kéri, hogy szerzzünk hozzá egy *AMBER ROD*-ot meg egy fekete tojást. A tojást a pókoknál találjuk, hozzuk el. A másika egy picit még várni kell. Most, hogy megvan a gem, mehetünk a Jeges barlangokba.

Itt menjünk el a **blackrock gem**-ért, majd nyissuk ki a zsilipet, amihez egy kicsit gombokat kell nyomkodni, meg üveszünk telerégni. Ha megvan, menjünk fel az új uton (*WATER WALKING*), s keressük meg a szellemes helyet, beszéljünk a szellemmel és igérjük meg neki, hogy segítünk. Vissza egyelőre.

Most a taloridok világába jutunk el. Itt keressük meg az **AMBER ROD**-ot, vissza vele, s a tojásokkal *Altara*-hoz, Adjuk *Altara*-nak mind a három cuccot (**AMBER ROD**, **BLACK EGG**, **BLACK PEARL**). Megcsinálja a rudat, amire nagyon nagy szükségünk lesz, mert ezzel elvagható az Orzó ereje egyes világokban.

Vissza a **Jeges Barlangok**-ba, fel a szökőkúthoz a központi teremben, használjuk a rudat, s a szellem köszöni szépen, majd eloszlik. Ez is kész.

Menjünk most a taloridokhoz, majd el a **Historian**-hoz, beszéljünk vele, és a **Futurán**-tal, vagyunk fel mindent, ami a mi nevünkkel tartalmazza papir mellett van, meg a szürke kavicsot is. Menjünk egy szinttel lejjebb, szeressük meg ott az északon lévő kristályt (a sok vorral) meg a Designator is hozzuk el. Ugráljunk be a látavó közé-

pén lévő szigetre, vegyük fel a blackrock gemet, majd induljunk ki onnan dél irányban. Menjünk fel a vezér-taloridhoz, öljük meg füssünk be az I jelű terembe, s ott vegyük el amit a Data Integrator mondott (lásd lentebb). Ha jól csináltuk, megjelenik az új talorid, s ez a pálya is kész.

Most ne a varázslóakadémiába, hanem a **PITS OF CARNAGE**-be menjünk (egyvel arrébbi oldal, ami csak időnként világosodik ki), ahová már nagy harci tudás kell. Az első ember akivel találkozunk a rabszolgánk akar lenni, lehet, de semmi fontos szerepe nem lesz, meg is lehet gyilkolászni. Hívjunk ki 4-5 embert párbajra (nem egyszerrel), majd a varázslónót is. Győzzük le őket. Le a 2. szintre, a varázslóhoz, legyünk kedvesek hozzá, s mondjuk, hogy mi is ellenezzük a Vörös Titánt (Orzó). Ad egy kis mellékküldetést, amit egyelőre pazzára teszünk. Le a harmadik szintre a trollhoz, ahhoz is legyünk kedvesek, adjuk neki a szürke kavicsot. Fel, be *Dorstag*-hoz, kérjük el tőle a gemet, majd utána hívjuk ki párbajra. Nyissuk fel kincseit rejtő titkos ajtóját, vegyük fel a **CUDGEL OF ENTRY**-t. Le a harmadik szintre, ahol a titkos ajtó van, nyissuk ki, öljük le a licset meg a többi, süssük el a **REVEAL** scrollt, vegyünk fel legalább 1 **BASILISK OIL**-t. Ennyi.

A varázsló-akadémiáról sajnos nem tudunk térképpel szolgálni, mert mikor oda került volna a sor, hogy lerajzoljuk azt, amit a gép csinál, kiderült, hogy mindig elgonyólia, szóval csak szóbeli segítség lesz. Menjünk végig mindegyik szintet, egészen fel a 8-ig (ezekről később), ott pedig keressük meg a gemet, majd soron kívül a pentagrammas szobában vonjuk el az Orzó erejét (a piros mezőn kell elsütni), mert később ezért visszajönni kellemetlen lesz. A **CUDGEL OF ENTRY**-vel nyerünk belépést a kincseskamrájukba, s vegyük fel a **FLAM RÚN**-át meg a pénzeket. Valahol itt lehetne a **TYM** és a **VAS** rúnakra is szert tenni, de erre sajnos még nem jöttünk rá hogyan, viszont **VAS** rúnát egy másik helyen is találhatóunk (hogy hol, arról már halvány fogalmunk sincs, mivel egyszerű csak észrevetük, hogy van). Vissza.

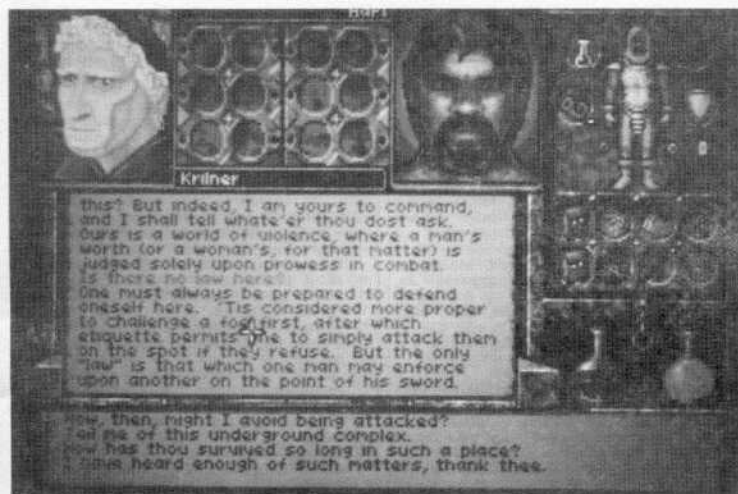
A hírhedt **Praecor Loth**-i sír fog soron következni. Szedjük fel a térép darabokat meg a gemet, majd le. Lentebb keressük fel **Praecor Loth** feleségét, faggassuk ki, s igérjük meg neki, hogy elhozzuk férjének az örök nyugodalmat. Le a labirintuson többféle irányban is túl lehet jutni, de a platós + fireball részekkel tetű inkább hagyjuk ki. A nyíl bal csúcskénél van a lejárát. A legalsó szintre már nagyon kell harcolni tudni, hogy túlélhessük. Verjük le az első licset, nyissuk ki az ajtót, majd a másodikat a gölemjeivel együtt. Induljunk el innen keletre, az ugr-bugris helyre. Verjük ki a gömb mellett lévő egyik gyertyát, s így már továbbra is szabad az út. Most jön a harc-slics, de ha győzedelmeskedtünk indulhatunk tovább, majd be keletre, hogy ki nyithassuk a kétszárnyas kaput. A kapun belül van **Praecor Loth**, akit győzzünk meg arról, hogy ő már meghalt, s akkor nekünk adja a kurtót. Majd a többi is vegyük fel, főleg a **BANNER OF KILLORN**-t vagy mit (az a két zászló). Ez is megvoina.

Az éteri mezőkön annyi lesz a feladatunk, hogy megszeressük a **SCEPTRE OF DEADLY SEEKER**-t, majd az utakat végigjárva a nyolcadik gemet is. Ha megvan a **SCEPTRE** (ez kell először, ez a voros út végén van, a **DESTROYER** mellett), akkor vissza **PITS OF CARNAGE**-be, le a varázsló fíckőhöz a második szintre. Adjuk oda neki, mire ad egy palackot, amire nagyon kell vigyáznunk, mert abban van a levegő-démon. Menjünk át most az **ICY CAVERNS**-be, el a sáros tócsához, amiben filanum van, dobjunk bele egy adag









Krillner

this? But indeed, I am yours to command, and I shall tell whatever thou dost ask. Ours is a world of violence, where a man's worth for a woman's, for that matter is judged solely upon prowess in combat.

Is there no law here?  
One must always be prepared to defend oneself here. 'Tis considered more proper to challenge a foe first, after which, a quietie permits me to simply attack them on the spot if they refuse. But the only law is that which one may enforce upon another on the point of his sword.

Now, then, might I avoid being attacked?

Ah, one of this underground complex.

How has thou survived so long in such a place?  
I have heard enough of such matters, thank thee.

**TROLL:** Nem valami jó beszédpartner, de ha már szabad és a goblinok sem éleik, jól taníthat fegyvertelen harcra. Később egyszer egy üzenetet is átad, amit *Bishop* küldött, hogy Z-t, a mágust mindenképpen látogassuk meg.

**KILLORN'S KEEP:** Ez egy lebegő erőd, mely az Örző erejének segítségével lebeg a puszta felett, hogy a nomádokat rettegésben tartsa. Nagyon lojalisok az Örzőhöz, csak egy-két csendes forradalmár akad. Az öröklet ha megkérdézzük, mindig Killorn Örző szépségéről beszélnek, de látszik rajtuk, hogy a szokványos turisztacsalogató szöveget nyomják, amit betanítottak nekik az iskolában. Hiába, az idegenforgalom és az abból befolyó bevétel nagy úr ott is.

**ALTARA:** Ő az egyik ilyen torradalmár. A zottani világ mágus-tanácsának tagja, s annak ott elhatároltázták, hogy az Örző nem sok jót csinál. Ahhoz, hogy megnyerjük segítőtársunknak, meg kell győznünk róla, hogy nem vagyunk árulók. Először egy ékszeres tört ad, amivel a britanniai kastyú 4. szintjén lévő, H pontban röp-közű kihallgató impet kell elhallgattatnunk, s csak ezzel a törtrel nyerhetünk oda bejáratát. Ha megvan, ad egy fekete gyöngyöt, s elmondja, hogy szerezük meg a hozzávalókat, amiről már írtunk. Ha a botja is elkészült, aztán csak egy segítséget fog adni, az **ENCHANTEMENT** varázslat receptjét. Mikor *Mors Gothia* megérkezik az erődbe, ő addigra eltűnik, csak egy üzenetet hagy.

**MYSTELL:** Az itteni főnök, bár amikor idejön *Mors Gothia*, eléggé megnyírbálva éri hatalmát. Ha először vagyunk az erődben, el kell hozzá mennünk. Ajánljuk is fel segítségünket, hogy ne legyünk neki gyanúsak, s azt mondja, hogy szemmel kéne tartani *Altara*-t, s ha bármi konkrét dolgot kapunk tőle, ami bizonyítana, hogy lázadó, adjuk át neki. Ha odaadjuk neki a tört, amit *Altara*-tól kapunk, egy ideig elegedett lesz, de *Altara* nem, s *Altara*-nak még azonnal le is kell csapni az órpárcansnokot, hogy ezután egyáltalán meg merjen bennünk bízni. Tehát inkább ne tegyük. Ha beszélünk vele, feltesz pár kérdést:

*neved — ami honnan jöttél — (mindegy, csak ne Szibériát válasszuk, mert arról nem is hallott melyik városnak esküdött fel — Mashan mi a 7. a 8. ére ny köző) — SILENCE*

**MORS GOTHA:** Killorn világának avatárja, ő az itteni alteregó, csak az elég sokatlan, hogy nő. Ne legyünk feministák, miért ne lehetne egy nő is avatár? Igaz, hogy le is fogjuk győzni, hehehe... Amúgy amikor találkozunk vele, felajánl egy kis szövetséget is, de sajnos nem ez a játék célja, meg különben sem elég szép nő ahhoz, hogy „szövetkezzünk” vele. Kétszer kell lecsapni, mert egyszer a *Guardian* elviszi.

**MELZAR:** Ő a boltos-mágus. Tud azonosítani cuccokat (\$15), feltölteni varázsvesszőket (\$60/5 töltet) és ami a legfontosabb, varázssitalokat árul. Ha varázssitalokról kérdezzük, háromféleből választhatunk, olcsó, drága és spekkós. Nagyon sokszor előfordult nekünk, hogy ha mint spekkós akartunk venni egy poitont, de ott nem különleges nevet gépeitünk be, hanem mondjuk **GREATER HEAL**, akkor mindössze 15 pénzért odaadtak.

**ARUSOK:** Az egyik mindenképpen le akar minket beszélni, hogy nála vásároljunk, míg a másik egy tipikus csupafof bazarárus, aki ránk akar valamit szólni, de egyiknél sincsen nagyon klassz stuff.

**KIRÁLY:** Kedves, öreg király, aki nagyon szeret a múltból beszélni, főleg arról az időről, mikor legyőzték *Praecor Loth* csapatait és hogy hogyan vesztették el a *Killorn*-i zászlót. *Thibris* a neve.

**OGRI:** Egy öreg várbeli szolga, aki nagyon sokat tud erről a helyről és nagyon örülne, ha visszahoznának neki *Killorn* zászlaját a kék sassal. Akkor elmondana nekünk nagyon titkos dolgokat is a várról.

**LOBAR:** Ez is egy jó figura. Nagyon tehetséges harcos volt valamikor, sok tornát meg is nyert, úgy emlegették már mint az ifjú *Mors Gothia*-t, s egy nap meg is kapta a *Belső Hangot*, amelyet az Örző a kiválasztottaknak ad csak. Arra kötelezte, hogy óljön meg neki egyes embereket, s a *Belső Hangot* pedig úgy lehet elérni, ha állandóan részeg, s így mellesleg nem is lesz másnapos. El tudja mondani a nyolc itteni erényt (**VIRTUE**): **SOBRIETY, PUNCTUALITY, OBEEDIENCE, VICILANCE, CONFORMITY, EVRECIENCY, SILENCE, DILIGENCE**. A hetediket kérdezni fogják egyszer, csak azért írjuk le.

**KINTARA:** Egy messzi földről jött utazó ő is, akif nem érdemes titkosabb dolgokról kérdeznietni, mert csak felizgatta magát. Beszél valamennyit egy narkóról, a **DREAMSPACE**-ról, amire sajnos a játékban nem akadtunk.

**TÉSTŐR:** Nekünk csak a végén jött elő. Ő állította fel a város mezős csapdát a második szinten, úgyhogy érezték bosszúnk tüzeit, haljon meg.

**ICE CAVERNS:** Vigyázzunk, mert van ahol beszakadhat alattunk az éteri úrben, s nem is hiszi, hogy ez itt más lenne, mint egy rémalom. Nagyon fél a yetikélt, s hasznos infót se tud sokat. Találkozhattunk vele az **ETHEREAL VOID**-ban is, ott sokkal nagyobb a szája, s **MOKPO THE MIGHTY** névvel illeti magát, sokat tud mesélni az ottani világról.

**MOKPO:** Ez a szerencsétlen egy áomvilágban él (pontosabban az éteri úrben), s nem is hiszi, hogy ez itt más lenne, mint egy rémalom. Nagyon fél a yetikélt, s hasznos infót se tud sokat. Találkozhattunk vele az **ETHEREAL VOID**-ban is, ott sokkal nagyobb a szája, s **MOKPO THE MIGHTY** névvel illeti magát, sokat tud mesélni az ottani világról.

**SZELLEM:** Ő volt ennek a birodalomnak az uralkodója, de egyszer az Örző segítségével kérték, s az meg is adta nekik, majd egy idő után elkezdte őket is kihasználni, kifermeltetett egy csomó filaniami sarat, ami csak itt terem. De egy nap arra lettek figyelmesekek, hogy nagyon rossz lett az időjárás és a szökőkút befagyott, s utána az egész város is lett maradt, hogy vihágyozzon arra, ami itt van, s hogy az Örzőtől megszabadítsa ezt a helyet.

**1. SZINT:** Egy jéggölem állja el utunkat, ha a zsiliphez akarunk menni, s azt mondja, hogy ide csak a két kezelő juthat be együttesen használva kulcsukat. Mivel azok már rég az ényészete lettek, ussük inkább le egy lépet. Beljebb, a kapcsolóhoz egy **LEAP**-pel ugorjunk át. Most az utána lévő labirintus egyes szárnyait a kapcsolók különböző állgatásával szabályozhatjuk. Szerencsén meg először egy kulcsot, majd a kapcsolókkal az ajtóhoz jussunk el, azt nyissuk ki és húzzuk meg a láncot.

**Kulcsok:** Kar fent, ketállású kapcsoló lent, gomb kint, lánc fent

**Ajtók:** Lánc fent, gomb bent, többi lent

## TALORID

Ez egy furcsa világ, emberek nincsenek, csak hatalmas sejthez hasonlító intelligens taloridok és pár futat szörnyen kinező, láb nélküli vorzók. Mivel azok nem tudnak lépcsőt mázni, vagy ugrálni, itt minden csúszdával kell dobantóknál van megoldva, a járás egy ideig még szokatlann lesz. Egy darabig nem fogják beszédünket megérteni, majd átvátnak telepatisuk kapcsolatra. Mindig kezdjük azzal a beszélgetéssel, hogy bemutatkozunk (*I am Avatar-t* értik, a másik nevüket nem). Minden taloridnak meghatározott szerepe van.

**DATA INTEGRATOR:** Ő az, akihez fordulunk a taloridok, ha nem tűzta a cél, amit el kell érniük vagy ha túl komplex a dolog. Leggyakrabban információk kristályokkal foglalkozik, meg a dolgok működésével.

**FUTURINA:** Csak aztán mehetünk be hozzá, ha már a *Historian*-nal beszélünk. Ő válaszol minden, a jövővel kapcsolatos kérdéseinkre. A raktárszobájában találhatók azok a dolgok, amikre feltehetően szükségünk lesz a jövőben. Sokszor kell igaznunk a *Futurina* és a *Historian* között.

**HISTORIAN:** A múlt ismerője, s mint ilyen ő emlékszik egyedül arra, hogy a talorid valaha egészen más volt, hatféle(!) nemel, de miután eljött a *Guardian*, a hatékonyág érdekében egy lett. Eléggé lázadó alak, ám váiláljuk el, hogy segíteni fogunk. Sok szépét tud mesélni.

**DIALOGICIANS:** Ezek akkor használhatók, ha valamit nem tudunk pontosan megfogalmazni, vagy nem tudunk helyesen feltenni kérdéseket. A raktárterület is tele



bbkát nagyon ajánlott megszerezni, ha túl is akarjuk élni. Ez a 3. szintre vonatkozik csak, a többiben más veszély leselkedik ránk. Csak a 2. szint egyedül a viszonylag nyugis.

**PR. LOTH-NÉ:** Ő aki felkér minket, hogy mint élők, szőlünk *Præcor Loth*-nak, hogy átláthassa élőholt mivoltát és megpihenhessen. Nagy jutalmat ígér.

**GUARDIAN CSATLOS:** Ez a szellem a 3. szint elején szól hozzánk, és akkor kedves, ha rajtunk van a *Guardian* pecsétygyűrűje. Mesél egy kulcsról is, amit eszakiész vesztett el, aztán pár csapdáról is, de mivel a legrövidebb út nem arra van, nem sok hasznát vehetjük se a kulcsának, se a tanácsainak.

**THE THREE:** Ez a három *Præcor Loth* halála előtt a leghűbب emberei voltak, de miután *Loth* meghalt, megátláthassa ellen fordultak. Három hivatásban a három leghatalmasabbak (pontosabban körülbelül a leghatalmasabbak), tolvaj, mágus és harcos. Mind a hármat le kell győznünk, ha el akarunk jutni *Præcor Loth*-hoz.

**PR. LOTH:** Ha hozzá beszélünk, legyünk vele kegyetlenek és mondjuk a szentiszta igazságot, még ha fájni is fog neki, mivel még mindig azt hiszi, hogy él. Ekkor inkább megért a sirjába, s nekünk hatalmas kincseket ad át. A föld megremegek, és az Őrző befolyása is megszűnik, azonkívül minden járkáló halott a mennybe/pokolba jut.

**ETHEREAL VOID:** Szép nagy vidék, ahova az emberek leggyakrabban álmukban jutnak el. Az utak színei jelentőséggel bírnak. A zöld mezők mindig visszavisznek a központi lépcsőhöz, ahonnan el lehet indulni sárga, kék, lila és vörös utakra. A fehér az egy közbenő, a piramis vezető útvonalat jelöli (ill a *Sigil of Binding*-hez). Sok imp, gazer és csápfejő

támadhat ránk, és ne lepdőjünk meg, ha esetleg hordling vagy mongbat vett minket célba. A végső célpont a *Shire of Spirituality*, amelyet a narancssárga szín jelöl. Megesik, hogy egy teleport nem mindig ugyanoda visz, ahova kéne.

**IDEGEN MÁGUS:** A két úton van, s ha megszólítjuk, kiderül, hogy nem értjük a nyelvét, de szépeket mutogat: a szemére bök, majd repülni akar, azaz egy csápfejő szemére vágjuk (2 db). Ha kettőt odaadtunk neki, vigyorgva eltűnik.

**WILL'O WISP:** Ez is ott van, ahol a mágus. Kérdésztőlünk egy információt, s megígéri, hogy ha segítünk neki, ő is elárul valamit. *Bishop*-tól kérdez, mondjuk neki, hogy kiszabadulj. Cserébe meg kérjük tőle, hogy meséljen a trikhunok őseiről, mert a trikhunok nagyon kíváncsiak rá.

**VÖRÖS ÚTVONAL:** *Mokpo* van az első kapunál, azon belépve egy kellemetlen helyre jutunk, ahol mindenképpen hajtsunk fel egy **FLAMEPROOF** potiot, mert hamar megszűnik.

**FIRE ELEMENTAL-ok, IMP-ek** és egy **DESTROYER** okozhatja a gondot. A **DESTROYER** előtt van a *Zaranthus* által keresett **MACE OF D. S.** Ha ezeket megöltük, ugorjunk fel a plató tetején lévő kapuba, s tovább. Egy folyosó jön, ahol utunkat pár denevér és egy **HORDLING** állja el. A következő hely halom **DESPOILER**-rel és pár élőholt szellemmel (**DIRE GHOST, HAUNT**) van teli. Azután csak végig kell ügyeskednünk egy lavával teli szobában és kinyitni a falban lévő ajtót, majd ki.

**LILA:** Ha ideteleportálunk, kedvenc trollunk leike is itt álmodik. Onnan tudja, hogy álmodik, mert itt nagyon okos, mindig nyer a fekete kő-fehér kő játékbán és már olyan választékosan beszél, hogy ilyenekeket is használ, mint pl tahéj (!). Induljunk

el felé a csuszós úton. Egy kis idő múlva már eszméletlenül sebességgel gyorsulunk az ottlévő Őrző-szerű fej tátott szája felé. Odabent egy roppant klassz hely lesz. Minden fekete-fehér és lesz egy-két speciális ellenfél is, pálcikaemberek. Nagyon fofásnak néznek ki. Innen ki kell kerüdnünk (nekünk kb. 2 perc alatt sikerült), s vége is. Teli lesz csuszós helyekkel, és minden nagyon gyorsan fog történni.

**KEK:** Itt nincs semmi dolgunk, mint a mozgó járdá végére elmenni, s utána megkeresni a kaput.

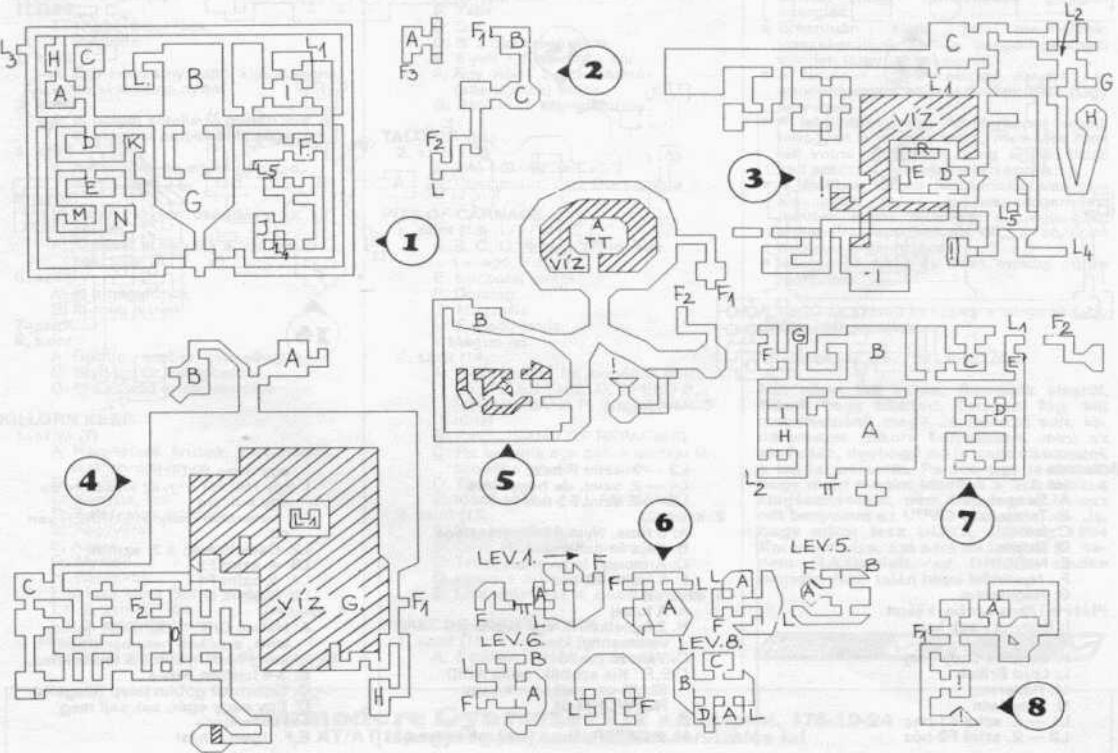
**SÁRGA:** Menjünk fel a legfelső szintre a labirintusban, ott forduljunk meg, menjünk balra, hátra, ahol egy ki-be csukodó fal van. Ugorjunk be amikor nyitva van és ki is juthatunk innen is. Sok csápagyú kellemetlenkedik.

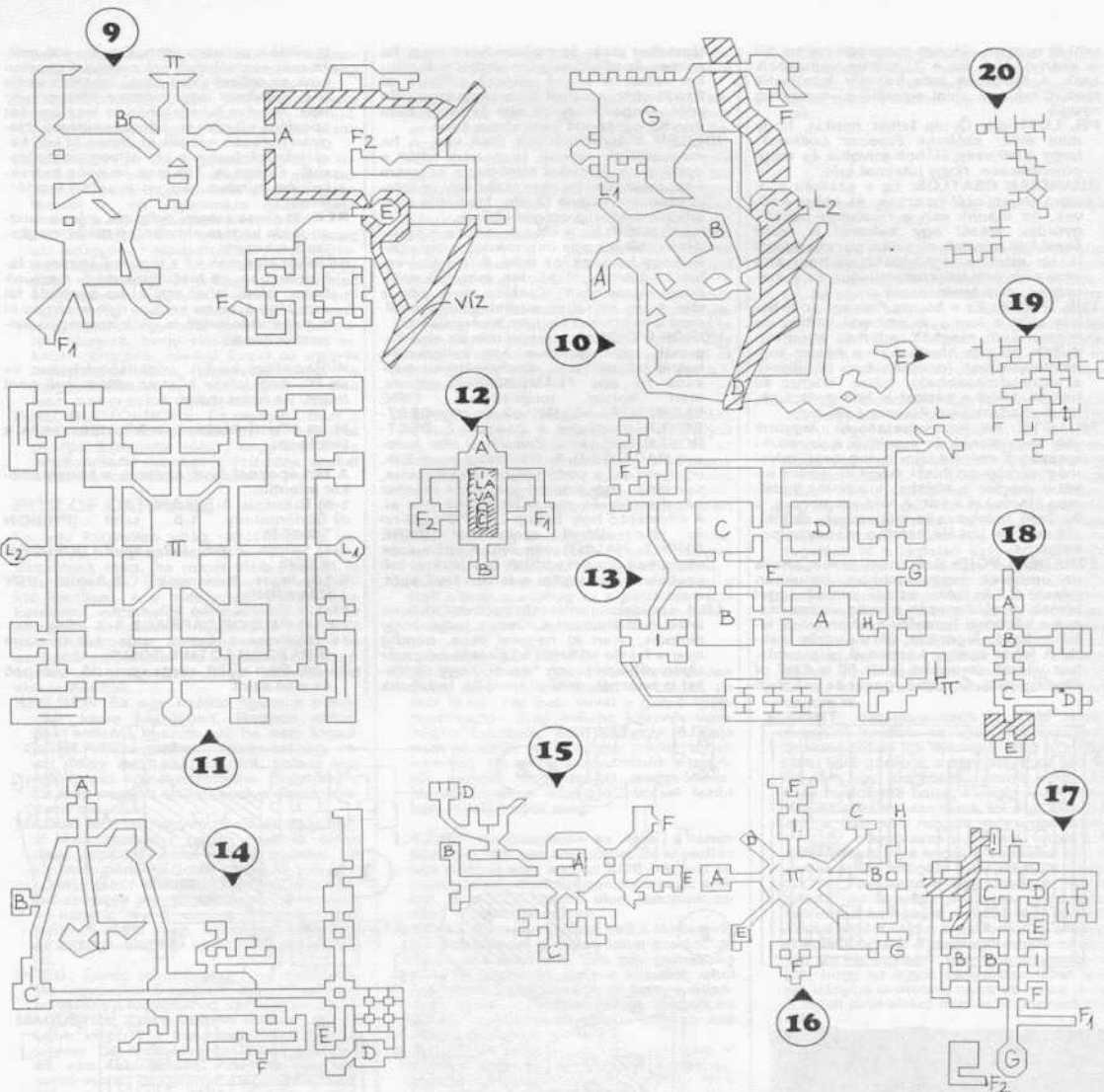
Különbséget az F/L mint feljáró/lejárát és az F/L mint jelzés közt az utána lévő pont mutat, ha nincs index.

**Most pihentetésképpen következzenek a térképek:**

**A térképeknél lévő számok a következőket jelentik:**

- 1-5) Britannia, 1-5. szint
- 6) Börtörtorony 1-8. szint (**PRISON TOWER**)
- 7-8) Killorn Erőd 1-2. szint (**KILLORN KEEP**)
- 9-10) Jeges barlangok 1-2. szint (**ICY CAVERNS**)
- 11-12) Talorid világ 1-2. szint
- 13-15) **PITS OF CARNAGE** 1-3. szint
- 16-18) *Præcor Loth*'s sirja 1,2,4. szint (**PRÆCOR LOTH'S TOMB**)
- 19-20) Eteri mező, sárga útvesztés, középső és alsó szint



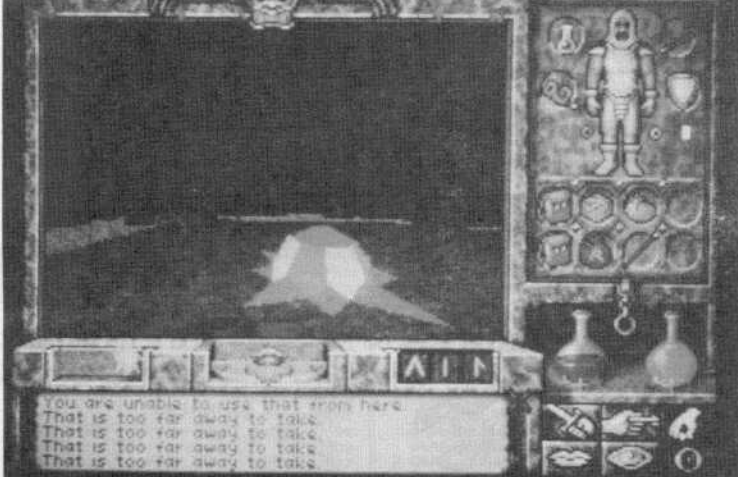


**Britannia**

1. szint (1)
- A: Te szobád
  - B: Trónterem
  - C: Iolo
  - D: Dupre
  - E: Nelson
  - F: Nystul
  - G: Nagyterem
  - H: Titkos szoba, kijárat
  - I: Konyha - sok kaja
  - J: Geoffrey
  - K: Julia és Lady Tory
  - L: Lord British
  - M: Patterson
  - N: Freydwyn
  - L1 - 2. szint F1-hez
  - L2 - 2. szint F2-höz

- L3 - 3. szint F-hez  
 L4 - 2. szint, de hogy hova?  
 L5 - 2. szint F3-hoz
2. szint (2)
- A: 3 rúna, Nystul kutatórészele
  - B: Kaja és itallerek
  - C: Armoury, fegyverterem
  - L: 5. szint F2-höz
3. szint (3)
- A: A tolvaj
  - B: 2 fejnélküli + egy patkány + valamennyi kincs
  - C: Változó padló
  - D, E, F: Kis szobák, belül ACID SLUG-ok, patkányok vagy ROTWORM-ök
  - G:
  - H: 2 GAZER, kincs (átkozott korona),

- egy üveg BASILISK OIL  
 I: Egy HAUNT vigyáz kincseire és egy kulcsra
- L1: Ismeretlen helyre, LURKER van ott  
 L2: Csak lejárát, a 3. szintre  
 L3: 4. szint F2  
 L4: 4. szint F1  
 L5: 4. szint G
4. szint (4)
- A: Halom DREAD SPIDER, fekete tojás, a pókok nem bántanak, amíg nem nyúlnak a tojásukhoz.
  - B: 3-4 fejetlen, kincs
  - C: Britanniái goblin telep (illegális)
  - D: Egy nagy egér, sok sajt meg keves kincs
  - E, F: Ilyen nincs!



G: Ide esel le felülről, a 3. szint L5-ről  
H: Egy IMP van itt, de csak ha van ékköves törőd, akkor juthatsz át a lávafalon

5. szint (5)  
A: Itt a teleport-dimenzió kapu nagy gem, Sok CAVE BAT meg LURKER  
B: 2 szellem, valamennyi kincs

#### PRISON TOWER (6)

1. szint  
TT: Kapu blackrock  
F: 2 szintre  
2. szint  
A: Egy kétszárnyú ajtó, kijárat lenne, ha ki lehetne nyitni  
3. szint  
A: Itt halom kötekedő goblin van, a 4. szintti is ember ellensége  
4. szint  
A: Két fogoly, az egyik néma, a másik nem  
5. szint  
B: Fegyverterem, csapdával az ajtaján  
A: Kovács, itt vannak a fraziium kesztyűk  
6. szint  
A: Itt a nagyfőnök  
B: Itt meg a troll  
7. szint  
8. szint  
A: Goblin - emberi kém elfogva  
B: Bishop; C: Mongbatok  
D: Itt az Örző energiaforrás

#### KILLORN KEEP

1. szint (7)  
A: Gyáserterem, árusok, árus-mágus, testőrpáncsok  
B: Trónterem  
C: Konyha, bár  
D: Trilikhunok istállója  
E: Fegyverek  
F: Altára  
G: Mystell  
H: Barakkok  
I: Itt lesz Mors Gotha a végefelő  
L1: 2. szint F1-be  
L2: 2. szint F2-be  
2. szint (8)  
A: Titkos ajtó északra, utána csapda

#### ICE CAVERNS

1. szint (9)  
A: Yeti  
B: Csontvázak  
C: ??  
D: Kincs  
E: Kapcsolók  
F: Lánc, amivel a gátat kinyitod  
F1: 2. szint L1-hez  
F2: 2. szint L2-höz  
2. szint (1)  
A: Mokpo  
B: Yeti  
C: Gát  
D: Itt a blackrock gem  
E: 3 yeti + filianimos sár  
F: Egy orb —> sok látomás (átlátható) kincs  
G: Szökőkút, energiaforrás

#### TALORID (11)

2. szint (12)  
A: Infó-kristály, sok vorz  
B: Designator, Vorz Ductosnore

#### PITS OF CARNAGE

1. szint (13)  
A, B, C, D: Arénák (Föld, Tűz, Levegő, Víz)  
E: Központi terem  
F: Dorstag  
G: Mágusfiú  
H: Fogadó-iroda  
I: Mágus-nő  
2. szint (14)  
A: Earth golem, ha megöljük kincs (JEWELLED SHIELD, SPEED P, REGAIN MANA P, drágakövek, 3 rúna)  
B: Kincs, WAND OF REPAIRING  
C: Ha leesünk egy patkányokkal teli szobába jutunk —> csata  
D: Zaranthus  
E: Idező-szoba (KAL AN MANI)  
3. szint (15)  
A: Egy kis gömb  
B: DIRE REAPER + kincs  
C: Troll  
D: Kincs + teleportos szoba  
E: Lics, élőholtak + BASILISK OIL

#### PRAECOR LOTH'S TOMB

1. szint (16)  
A: 3 gölem: 2 föld + 1 fém —>

B: FIRE ELEMENTAL —> térképdarab  
C: Bezárt ajtó mögött térképdarab  
D: Blackrock gem, előtte sok szikla  
E: Lezárt rács mögött térképdarab  
F.: Sok-sok csontváz + 1 térképdarab  
G: Ha benyitsz, bent térképdarab  
H: Csapóajtó felül  
I: Sok WOLF SPIDER  
2. szint (17)  
B: Hullá  
C: Hullá  
D: Pr. Loth élőholt óra, aki nekünk is fog támadni  
E: Szellem  
F.: Szellem, aki keresi a testét  
G: Praecor Loth felesége  
F1: Labirintusba visz le  
F2: Labirintusba visszavisz  
3. szint (18)  
A: Tolvaj-lics  
B: Mágus-lics  
C: Harcos-lics  
D: Sok démon + ACID SLUG —> kulcs és lánc a kriptá kinyitásához  
E: Praecor Loth sírja

#### Végső megjegyzéseink:

- A I nemcsak kincset, hanem kulcsokat is jelöl(het).
- A Szörnyek megtámadására vonatkozóan nem adtunk infót, de legyünk mindig óvatosabbak, mert még EASY fokozatban is hamar elszállhat a VP. Támadjunk, aztán húzódjunk vissza, ha olyan szörnyről van szó, amelyik gyengén vagy sehogy sem támad messziről, tűzgolyókat dobálók esetében pedig semmi esetre se menjünk elég távol tőle ahhoz, hogy ránkövesse pusztító energiáit.
- Britannián kívül ha megalunk, visszakerülünk a nagy teleport-gemhez minden tárgyunkkal együtt.
- A térképek ugyan elegendő rondák, de mindenképpen használhatóak kell, hogy legyenek.
- A labirintusról egy fotó-térképet adunk (ahogy őn ő rajzolta meg, mert erre nem lett volna türelmünk, meg úgyis össze kell szedni a darabjait a térképnek.
- A játékbeli térkép jobboldalán van egy kis piros mása a teleport-gemnek, minden egyes oldalával egy-egy világ térképeire lapozhatunk, ill. a középső naggal Britanniához.
- Kifagyások miatt és ellen mindig sűrűn mentsünk.

A 19-20-as számú térképek a sárga út labirintusainak rajzolata.

19 - középső rész, 20 - felső rész

Hát ennyi lett volna. Reméljük sikerül. Kösz, hogy kibírtad. Tetszeni fog. Mit mondhatnánk meg? Jó hosszú volt, kb. háromszor akkora helyszínnel, mint az első rész, úgyhogy ne is csodálkozzatok a leírás méretein. Persze úgy is tudjuk, hogy majd megint külditek a 2-3 oldalas kiegészítéseket, nem baj, legalább lesz mit benyomni az UUV3 leírás elejére. Ja, hogy mikor lesz UUV3, állítólag 1994 Karácsonyára. Ezt nem mi találtuk ki, hanem R.A.Garriott, az ORIGIN elnöke mondta. Neki talán hinni lehet...

• HáP!



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

# ELSŐSEGÉLY



A mostani elsősegély egy kicsit rendhagyó lesz. Rendhagyó azért, mert a C64, az Amiga és a PC is 1-1 oldalt kapott, a Plusosok saját elsősegélyüket a Plus/4 sarokban megtalálják. Hát akkor sok szerencsét a kódok-pókok-csútek-híntek stb. felhasználásához!

## IBM PC és klónjai

**ALZ maestro** tollából fakadnak a kódok az **Eye of Beholder 3**. c. programhoz, hátha valaki „elhagyta” a kézikönyvet...

Oldal, sor, szó / kód formátumban: 5, 5, 3-between; 8, 5, 2-guardcaptain; 9, 5, 2-stared; 12, 5, 4-charger; 18, 5, 5-though; 21, 7, 14-wilderlands; 24, 7, 12-simple; 25, 9, 4-suddenly; 28, 3, 3-complete; 29, 5, 3-occupations; 32, 4, 4-classes; 34, 7, 6-away; 35, 5, 4-paladins; 38, 9, 1-ability; 39, 2, 6-mage; 41, 6, 1-means; 42, 5, 3-polearm; 46, 4, 6-mainly; 50, 2, 4-displays; 52, 3, 1-examine; 68, 2, 4-importance; 70, 2, 4-especially; 71, 3, 3-engage; 73, 10, 1-remember;

Nem illik, szót törvénybe ütköző cselekedet mások telefonbeszélgetéseit lehallgatni. Kivétel ez alól, ha a 2 illetős BBS-en csevegészik (erről bővebben olvashatsz háttróbb), így felültök te *Iala* és *Xorn* bácsikák (**vagy** *nenikék?* **CoVboV**) eszmecserejét *X-Wing* ügyben. Ha nem haragszanak az urak, akkor most megosztjuk az infókat az olvasókkal is:

+/—: sebesség növelés, csökkentése;  
**Backspace** (ctrl/h): max speed;  
**Backslash** (ctrl/valami): 0 sebesség;  
Számok 1-9 (numerikus): nézőirányok;  
C: camera felvétel megkezdése;  
C újabb: camera felvétel abbahagyása... a végén lejátsható;  
H: hyperspace;  
ALT/E: eject;  
T/Y: next/previous target;  
U: target az, akit éppen legjobban látunk;  
I: information/target switch;  
B: mission briefing;  
M: map;  
cursor keys: mozgás, néha használni kell az egész mellé, így lehet Tio-t lőni.  
W: Weapon;  
R, T, Y, U: Különböző targeting computer funkciók;  
S: Shield control;  
D: Inflight damage and repair control;  
F: (X) Szarnyak nyit-csuk (hogy mire jó?)  
H: Hyperjump;  
: valamint **Shift/F9**, **Shift/F10**: Power transfer shield-weapon között;  
ENTER: Fire;  
B: Mission description;  
M: Mission map;  
: Műszerfal ki-be;  
/: Chase mode;  
=: Throttle;  
N: No throttle, full throttle;  
[ ]: 1/3, 2/3 throttle;  
F1-F4: Different views;  
F5-F8: Pre-selected targets;  
F9, F10: Power recharging rate, weapon, shield;  
Shift-es parancsok, wingman irányítására:  
Shift/A: Attack my target;  
Shift/I: Ignore my target;  
Shift/C: Defend my back;  
Shift/W: ?;  
Shift/F5-Shift/F8: Set pre-selected targets;  
Ctrl+left/right: Orsózás, tengely körüli forgás;

Egy trükk a **Tour 1/4-es** küldetés teljesítéséhez: Feltűnik a térkép szerint dél-keleten egy fregatt, eldob 3 T/F-t, és 3 T/B-t. A 3 T/B-t torpedóval a lehető leghamarabb el kell lőni, a T/F-ekkel nem történő, csak ha a cső elé lépnek, és hasbaszurják magukat. Fegyver energia a motorba: Padlógázon északnyugat felé Vissza a saját hajók közélebe, mert azok túloldalra jön újra az előző fregatt (időközben eljumptok). Újabb T/B-k, amiket azonnal el kell lőni. Utána már csak a T/F-ek vannak, és kész... A T/B-k előlök a Corvette-et, ezért kell őket a photontorpedókkal kilövése előtt eliminálni... A T/F-ekre sem árt figyelni, mert azok meg a shuttle-okat lövik le nagyon könnyen. A végén jön T/I is egy pár, de ad-digra kész szokott lenni a misszió.

**OGYI** Dunakesziről PC-n nyűstől a játékokat. Az első szám a programon belül a megadott byte, a második szám pedig amit be kell írni (pl. *Norton Utility*-vel)  
**RESCUE RANGERS**: RR.EXE 24628; EB 02 - kéz ellen, 27630; EB 04 - tűz ellen, 3463; EB04 - zöld tárgy ellen örökélet, 3645; EB04 - kutyák ellen örökélet  
**CISCO HEAT**: CISCO.EXE (92295 byte hosszú) 55572; EB 04 - örökidő, 32172; FF - 1. rendőrautó seb., 32179; FF - 2. rendőrautó seb.

**HARD DRIVIN' II.**: HD2.EXE 2729; EB 04 - motorzúgás ki, yeahh  
**SIMCITY**: SIMCITY.EXE 170489; FF FF FF  
**PANGO**: PANGO.EXE 3187; EB 04 - örökélet  
**DEATH TRACK**: DTRACK.EXE 167667; FF - legjobb aknából 255 db-ot kapunk, 167673; FF - rakatából 255, 167662-03 - géppuskához 1000 tölteny.

**Kiss Akos** Debrecenből már régi versenyző a PC-s elsősegély témában:  
**COLOR BUSTER LEVELCODES**: 5-EASY LAMER, 10-HUGYO SUBS, 15-ELSZALLAS, 20-GY-BEST, 25-DEKAS GECl, 30-SUPERTRAMP, 35-GOTO 35, 40-LOVE KATI, 45-CSONKA KATI, 50-INVINCIBLE  
**SPACE ROGUE** kódok Oldal, sor, szó, betű, Kód: 1, 2, 3, 1, SCOU / 2, 1, 4, 1, DECA / 3, 3, 6, 2, BETT / 4, 1, 1, 2, BENE / 5, 3, 2, 2, LONG / 6, 2, 7, 2, TARG / 7, 5, 3, 3, HAVE / 8, 4, 1, 3, WHEN / 9, 4, 2, 2, SEAS / 10, 1, 1, 2, DOCK / 12, 5, 1, 1, SHOW / 13, 4, 1, 1, RECH / 14, 3, 4, 3, FIRE / 15, 1, 3, 2, THRE / 16, 2, 1, 3, OPTI / 18, 2, 2, 3,

INST / 19, 5, 4, 1, DEAD / 20, 1, 5, 1, SHIE / 21, 1, 2, 2, CONT / 22, 3, 1, 1, HELM / 23, 2, 4, 2, GATE / 25, 4, 6, 1, QUIC / 27, 1, 1, 2, TITA / 28, 1, 3, 2, FLAS / 31, 1, 5, 1, WOKK / 35, 1, 4, 2, SUIC / 37, 2, 3, 1, IMPE / 39, 5, 1, 1, SHOU / 41, 3, 2, 1, COLO / 42, 4, 1, 2, PIRA / 44, 2, 2, 1, WREN / 45, 2, 5, 2 CHAM

**COUNTDOWN SAVEGAME FILE**: \*GAM 09/08 byte: pontszám; BCD alakban kell beírni (pl.239, akkor 08:39, 09:02) 414 byte: a riasztó bekapcsolásának ideje (FF a legtöbb idő).

**CATACOMBS 3D** savegame: 76-79:pontszám / 50-51:heals / 46-47:bolts / 48-49:nukes / 50:energy / 40 / 68:level / 42: nehézség (00=easy / 01=normal / 02=hard)

**POOLS OF DARKNESS**: \*PC / \*chr: 01-15: név / 16-29: tulajdonoságok / 176: years / 370-373: exp.point / 508: HP aktuális / 178: HP max. / 331-332: platinum / 179-305: varázslatok / meg ilyen-mik (01-re állítani) / 333-334: gems / 335-336: jewelry / 337-342: karakterek szintjei

**BUCK ROGERS**: \*WHO: 16/23: str; 17/24: dex; 18/25: con; 19/26: int; 20/27: wis; 21/28: cha; 22/29: tch; 01-15: név; 43-46: credit; 47-50: exp.point; 56: age (életkor); 227/228: HP most; 69: HP max; 54: movement point; 41: level; 184: ikon (00-23)  
**Skills**:  
**Technical**: repair electrical: 77; r.mechanical: 78; r.nuclear engine: 79/r; fire support: 80 (1E-re); r.rocket hull: 81; jury rig: 82; bypass security: 83; open lock: 84; commo oper.: 85; sensor oper.: 86; demolitions: 87; first aid: 89; repair weapon: 90

**Intelligence**: mathematic: 103; planetology: 106; battle tactics: 107; astronomy: 112; library search: 121; disguise: 126; programming: 119; astrology: 122; navigation: 123  
**Dexterity**: hide in shadows: 137; move silently: 138; pick pockets: 139; acrobatics: 140; climb: 141  
**Charisma**: act: 147; intimidate: 148; leadership: 149; befriend animal: 150; fast talk, convince: 152; singing: 153; distract: 154; etiquette: 155  
**Wisdom**: tracking: 156; shadowing: 157; planetary survival: 160

**Egyéb**: drive ground car: 129; maneuver in OG: 143; notice: 159; use jetpack: 132; treat critical wounds: 95 (1E-re); treat serious wounds: 94 (ezt is); treat light wounds: 93; pilot rocket: 127; fire suspension tech: 92; pilot fixed wing: 128; diagnose: 99; pilot rotar wing: 130; drive jet car: 135; treat stun, paralysis: 97 (1E-re); treat disease: 98; treat poison: 96 (ezeket is).

**CAMPAIGN SAVEGAME**: \*MAP: év: 112/hónap; 111; nap; 110/óra; 109: perc; 108: táj; 113 (00): temperature; 01: tropical; 02: desert; 107: nagytűz (00: 25x25; 01: 50x50; 02: 100x100; 03: 200x200; 06: 1600x1600; 07: 3200x3200)  
**MAGIC POCKETS** kódok: 1-1053; 2-3425; 3-8282; 4-4476; 5-7766; 6-1469  
**CASTLES** savegame: év: 165/166; hónap: 163; nap: 161; pénz: 167/168; levy taxes: 173/174 (8000-nél kisebbet kell beírni); food: 185/186; military wages: 201  
**SIMANT** savegame: 45744; pontszám  
**DUNE**: A játékban két helyen menthetünk állást: a várbán a tükörnél, és a SEE DUNE MAP után a földgömbre clickekve.





## Commodore 64

Egy kis SUPREMACY tippözön Szeles Áron-tól Győrből.

Fágyasszuk be a programot, majd monitor (cartridge-eri). Az alant felsorolt tárcsákat úgy kell használni, hogy 'M' utána a cím. 'Return'. Az első kétbetűs (1 byte-os) számot kell módosítani. A címek hexadecimálisban vannak.

**Ellenfel / pénz / kaja / üzemenyag / lakosság / nyersanyag / energia:**

WOTOK / 5423 / 5419 / 5411 / 5417 / 541D / 5421

SMINE / 55F3 / 55E9 / 55EF / 55E7 / 55ED / 55F1

Kratt, Rorr / 5593 / 5598 / 559F / 5597 / 559D / 5591

Van még itt némi tippalmas a STREET ROD-hoz is. Néhány kocsi ára hol van a memóriában:

1940 Chevrolet Roadster: \$64A8  
1938 Chevrolet Master Deluxe: \$64A4  
1955 Chevrolet Bel-Air Sport: \$64AC  
1958 Chevrolet Impala: \$64AE  
1956 Corvette: \$64B0  
1961 Corvette: \$64B2  
1963 Corvette: \$64B4  
1949 Olds 88: \$64CB

A használat: Pl. a '63-as Corvette árát akarjuk átírni, 1 dolcsira, akkor Freeze, majd monitor: 'M64B4. Itt át kell írni az első 4 számot: 00 01.

**Győli Róbert** Szabadszálláson másfajta módszerekkel küzd a **Supremacy**-ban: A játékban nagy gond elégszám mennyiségű pénzmag beszerzése. Erre jó módszer a leírásban szereplő tipp. Viszont ilyenkor a populáció felemezti a kaját. A következő a teendő: Amikor elkészült a Terratormer, vegyünk egyet. Küldjük át a legközelebbi bolygóra. Amint végez a munkával, repitünk oda 3-4 kertészeti állomást, és 2-3 bányagépét (no meg persze energiaátalakítót) Amint a tudósok feltalálják a csodarépat, már minden készen áll. 2-3 év alatt 20-25 ezer tonna fölét megy a kaja mindkét bolygón. Ezután ha kihal a mintha, a program kiadok, úgy értelmezi, vonhá továbbra is lenne. Ez az 1,2. fokozatban működik biztosan.

Úgy látszik, váltottunk **Pirates**-ról **Street Rod**-ra, mert **Karmovics Norbert** is küldött egy kezdő adag kiegészítést Arnótról. Na akkor kezdjük neki!

Az alábbi adatok egy kicsit megkönnyítik a játékot. A zövegek értelmezése a következő:

- (1) Ár: egyértelmű. A kocsi ára dolcsiban;
- (2) **Kocsi neve:** Ez gyaníthatóan a tragacs neve;
- (3) **Motor fajtája:** A kocsi típusa (GM, FORD, CHRYSLER);
- (4) **Utcai seb.:** A kocsi sebessége mikor a motor be van állítva, de nincs lecsontkítva a kocsi;
- (5) **Csonkítva:** Sebesség, ha le van szedve a tető, s a lókhárítók;
- (6) **Max seb.:** Amikor a kocsi minden alkatrészre "racing", s fel van tuningolva, le van csonkítva;
- (7) **Motor:** A motor fajtája mikor vesszük, vagy elnyertük: V-6: V-6 motor, V-8 gyengébb; a motor kisebb fajtája, ami nem lóg ki a motorházatéből, V-8 erősebb; a motor "racing" változata.
- (8) **Seb. váltó:** A - automata, 3 - 3 sebességű, 4 - 4 sebességű, R - 4 sebességű "racing"

Akkor kezdjük:  
(1) / (2) / (3) / (4) / (5) / (6) / (7) / (8)  
400 / Chevrolet 2-dr coupe / GM / 78 / 85 / 124 / V-6 / A  
475 / Chevrolet 2-dr / GM / 85 / 93 / 126 / V-8 gy / A  
455 / Mercury Custom 2-dr / FORD / 78 / 85 / 124 / V-6 / A

625 / Dodge Custom royal... / Chr. / 87 / 95 / 124 / V-8 gy / A  
640 / Ford Fairlane 500 2-dr / FORD / 93 / 102 / 126 / V-8 gy / 3  
900 / Mercury Monterey / FORD / 96 / 106 / 126 / V-8 gy / 3  
950 / Chevrolet Bel-air... / GM / 98 / 107 / 127 / V-8 gy / 3  
1200 / Plymouth Savoy 2-dr / Chr. / 87 / 94 / 127 / V-8 gy / A  
2050 / Dodge Polara / Chr. / 100 / 110 / 133 / V-8 R / 3  
2055 / Olds 88 / GM / 114 / 124 / 133 / V-8 R / 4  
2250 / 1961 Corvette / GM / 119 / 123 / 132 / V-8 R / 4  
3350 / T-bird / FORD / 123 / 133 / 136 / V-8 R / R  
3770 / 1963 Corvette / GM / 132 / 136 / 136 / V-8 R / R.  
A táblázat nem teljes, csak néhányat írtunk le.

**Elek Róbert** Százhalombattán nagy játékos 64-en, most megosztja tapasztalait mindenkivel:

**Oil Imperium:** Ha az íródban lenyomjuk egyszerre a **'balrainyl', 'CTRL', 'RUN/STOP'** billentyűket, kapunk a RELINE-től egy milköt zsebpénz gyantát. Ezt havonta egyszer lehet használni. A fúrásnál ez a kombináció felgyorsítja a fúrót.

**Wizball:** Ha a címképernyőn beírjuk: **'WIZBOREWIZ'**, sérthetetlenek leszünk.  
**Leaderboard Golf:** Ha ki van írva, hogy hányan akarunk játszani, nyomjuk meg az 'R'-t. Ezzel gyakori módba kerülünk, s minden ütés után megtudjuk, milyen messze ment a golyó.

**Giana Sisters:** RESET, majd POKE 8257,96, indítás: SYS 2098. Ez örökéletet eredményez, és meghalás után nem vesznek el az eddig megszerzett extrák. A **'SHIFT+ALNM'**, vagy **'SHIFT+QWAZ'** lenyomásával pályát ugorhatunk.

**King's Bounty:** Ha katapult vásárlásánál leáll a floppy, vegyük ki a lemezt, kapcsoljuk ki a floppyt, majd be, press **'RUN/STOP'** lemezb, **'RETURN'**. Ismétlegessük csak ha nem sikerül elsőre.

**Action Kids** üzeni CoVboy-nak, hogy **éksón** kizs-nak kell ejteni a nevet. Tovább, ha a **Vendéttában** olkadatnak ad némi helpet. Amikor egy helyszínrre álltünk (szoba, utca stb...) akkor egy villogó kis 'X' betű jelzi a helyet, ahol valami hasznos dolog van (pl. felvehető tárgy, vagy éppen egy látra, amin föl kell maszni). Sok szerencsét.

**Szabó Attila** Egerből egy köteg muzeális értékű C64 Póke-kal lepi meg a nagyérdeműt.

**Annihilator:** POKE 6295,11  
**Blogger:** POKE 3560,8  
**Burnin Rubber:** POKE 18432,173  
**Bungling Bay:** POKE 47465,176  
**Buck Rogers:** POKE 8825,36  
**Black Hawk:** POKE 8289,99  
**Bat Attack:** POKE 11061,234  
**Battlezone:** POKE 8909,100  
**Bruce Lee:** POKE 5686,128; POKE 5677,128; POKE 34623,234; POKE 34624,234; vagy POKE 33301,245; POKE 33457,255; vagy POKE 34634,44  
**Choplifter:** POKE 8011,173  
**Crazy Kong:** POKE 30624,173  
**Crossfire:** POKE 27625,173; POKE 5358,44  
**Chrisis:** POKE 2665,238; vagy POKE 3144,238  
**Clowns:** POKE 3560,255  
**Dare Devil Dennis:** POKE 29173,255 (Ez temporeállítás 17958,5 alapérték=5)  
**Dimension X:** POKE 8645,129  
**Dinkey Doo:** POKE 11989,99; POKE 11989,18  
**Dig Dug:** POKE 10473,255

**Donkey Kong:** POKE 11989,99; POKE 11989,18  
**Jumping Jack:** POKE 27904,173  
**Jumpman Junior:** POKE 9540,44  
**Jungle Hunt:** POKE 2242,234; POKE 2243,234  
**Jet Set Willy:** POKE 11345,33  
**Kaktus:** POKE 4564,255  
**Kid Grid:** POKE 10020,234  
**Laser Strike:** POKE 16475,173  
**Motor Mania:** POKE 8646,255  
**Neptune:** POKE 7870,60  
**Radar Rat Race:** POKE 7194,234  
**Robin to the Rescue:** POKE 6144,234  
**Sammy Lightfoot:** POKE 3678,189  
**Seafox:** POKE 7337,173  
**Space Taxi:** POKE 16911,200 (Run/Stop-Restore után)  
**GhostBusters:** Név: Martin, Account: Yes, Szám: 02203505, Erdmény: 1502005; Név: Mix, Account: yes, Szám: 6074700, Erdmény: 33000\$

**Bonyai Péter** Pécsről sem akar lemaradni a többi veterán bajtárs mögött. Lássuk a termését:

**Mikie:** POKE 2191,226; POKE 2192,252, RUN, majd RESET, POKE 7052,0 - örökélet, POKE 7011,96 - sérthetetlenység, SYS 2064

**Usagi Yojimbo:** POKE 18125,127 - sérthetetleniség

**Cauldron:** POKE 30757,5 - örökélet  
**Bounty Bob:** POKE 14817,0; POKE 12156,12; POKE 12239,12 - örökélet

**Druid:** RESET, majd POKE 35097,0 - végtelen energia POKE 35122,0 - végtelen lövedék POKE 37802,0 - végtelen kulcs POKE 35968,0 - láthatatlanság POKE 35464,0 - gölem POKE 37427,0 - robbanóanyag SYS 4379

**NEW Aliens:** RESET, majd POKE 42043,12 - végtelen lövedék POKE 42386,12 - végtelen energia POKE 38408,x - kezdő szoba (x tetszőleges)

POKE 43287,0 - halhatatlanság  
POKE 33542,48  
POKE 33543,25  
POKE 33548,48  
POKE 33549,19 - nuku sötét szoba  
SYS 32777

**Bombuzal:** Run/Stop + Restore, majd POKE 38462,0 - örökélet, indítás: SYS 2793

**Infiltrator 2:** POKE 13796,12 - végtelen gazgránát, POKE 14718,96 - sérthetetlenesség  
**PHARAOH'S CURSE:** Level 2 jelszó: SPHINX

Szűcs Szilárd Budapestről a HAGAR level kódját kívánja közzétenni. Ennek semmi akadály. Level 2: FEAFGN / Level 3: JVSAMK / Level 4: ASGAPG / Level 5: UWFXPZ / Level 6: FSXRIC / Level 7: DYAETG / Level 8: WZFILD.

**Kiss Gergely** Budapestről a **Clik-Clak** C64-es kódját küldte el:  
01: -----; 02: peschi; 03: mustre; 04: orioló; 05: natalo; 06: ciupet; 07: morala; 08: sufeis; 09: imamid; 10: piridn; 11: idrepe; 12: quaqu

**Kraker Gábor** Keszthelyről is megküldte a maga FirstAd adagját. Ez most éppen aktuális is, ha már úgy dúl a focimánia!  
**Starbyte Super Soccer (C64)**

Kezdeként az utolsó ligában találjuk magunkat, itt ne az eredményre, hanem a zsozóra összpontosítsunk! Csapatunkat fizesször be a legrágább edzőtáborba, ahány-szor csak lehet. Így nagyon sokat fejlődnek, és a legjobbjaikat drágán eladhatjuk. A pénzünk összege elérheti az 50 millió márkát. Ezután már könnyen megnyerhetjük az első ligát is!

**Viszlát a CoV 36 Elsősegély rovatában!**

# FOCIÖRÜLET



## A KÉPERNYŐN

Ha a címen egy kicsit pontosítani szeretnénk, akkor úgy kellene fogalmaznunk, hogy „FOCIÖRÜLET A MONITORKÉPERNYŐN”, mert kis hazánk legutóbbi — Izlandban összehozott VB selejtezős — versége után a TV képernyőjén inkább örület bele, ezt inkább bizzuk a sportújságíró kollegákra. Mi most inkább a számítógépes foci szemszögéből tekintjük át, mit is láthatunk a képernyőn. Sokak kérésére közzétesszünk egy áttekintő táblázatot, amely jól tükrözi, hogy a hagyományos football és az ahhoz kapcsolódó football-manager kategóriában miből válogathat a sportkedvelő játékos. Szándékosan nem vettük be a sora a rugby, illetve amerikai foci kategóriával foglalkozó programokat, mert véleményünk szerint annak még nincs olyan sikere a hazai számítógéprajongók körében, meg azután legalább annyi amerikai foci-

program jelent meg, mint sima, úgyhogy ezzel most itt nem kívántunk foglalkozni. Ha a táblázatra rátekintünk, jól látható egyfajta tendencia, ami azt mutatja, hogy a 80-as évek első felében szinte alig volt említésre méltó alkotás. A 80-as évek végefelé pezsdült fel a fociélet a számítógépeken, ami 1990-re csúcsozott, ebben az évben jelent meg a legtöbb fociprogram, köszönhetően az olasz VB-nek. Ha géptípusonként tekintjük át a táblázatot, azt láthatjuk, hogy a PC-s fociprogramok csak az utóbbi időben kezdenek megjelenni, a Spectrum ugyebár kiesett a sorból, a Plusra szinte alig jelent meg 1-2 az összes közül, a jó öregre (C64) hébe-hóba megjelenik meg egy-egy alkotás, az Amiga meg még jól tartja magát. A Manchester United PC-s átirata csak nemrég jelent meg, mellette említésre méltó focijáték az elmúlt évben csak a Sensible Soccer és a Striker volt. Ezen

programok kiadói úgy gondolták, hogy a nagy sikert meg is duplazzák, ezért mindkettőnek megjelent idén a folytatása is. Bár a Striker egyelőre PC-n nem jött ki csak Amigán, mind a Sensible Soccer, mind a Striker tartalmazza grafikaiag, hangban, és színvonalban is azt, amit 1993-ban elvárhatunk egy számítógépes szimulációtól. Az ismertebb konzolos gépekre megjelent fociprogramokat is jelöltük. Nos, a Spectrum azért került a táblázatba, mert nemely fociprogram csak Speccy-re jelent meg, ettől függetlenül sok C64-es keresi a mai napig. Ezért is érdemes az alant található táblázatot komolyan venni, az adatok több hónapi gyűjtőmunka eredménye, ez persze nem jelenti azt, hogy 100%-ban pontos, de mindenképpen irányadó!

íme a legnépszerűbbek, bár sokak véleménye ettől eltérő...

Manchester United



Sensible Soccer



Striker



Játék neve	Kiadó	Megjelent	A	B	C	D	E	
1st Division Manager	Code Masters	1992	—	X	—	—	—	
2 Player Soccer Squad	Cult	1991	X	X	—	—	—	
2 Player Super League	D&H	1989	X	—	—	—	—	
4 Soccer Simulator	Code Masters	1991	X	X	X	X	—	
Adidas Championship Football	Ocean	1990	X	X	X	—	—	
American Indoor Soccer	Mindscape	1989	—	X	—	—	—	
Amiga Footbaali	PB Intern.	1990	—	—	X	—	—	
Bodo Illgner Soccer	Empire	1990	—	X	X	—	—	
Brian Clough's Football Fortunes	CDS	1989	—	X	—	—	—	
British Super League	Cult	1990	X	X	—	—	—	
Bundesliga Manager Prof.	Software 2000	1991	—	—	X	X	—	
Calcio Mus.	???	1989	—	—	—	X	—	
Championship Football	Activision	1989	—	X	—	—	—	
Emilio Butragueno Football	Toposoft	1989	X	—	—	—	—	
Emlyn Hughes International Soccer	Audiogenic	1990	X	X	X	—	—	
England Championship Special	Grandslam	1991	X	X	X	X	—	
English Soccer	???	1992	—	—	—	X	—	
Euro Soccer'88	Grandslam	1988	—	X	X	—	—	
Euro Soccer	Flair	1993	—	—	X	X	—	
Euro Soccer	Sensible	1988	X	X	—	—	—	
European Football Championship'92	Rage	1989	—	—	X	X	—	
European Super League	CDS	1989	—	—	X	—	—	
Extra Time	Anco	1990	—	—	X	—	—	
Fighting Soccer	Activision	1988	X	X	X	—	—	
Five-A-Side Football	Silverbird	1987	X	X	—	—	—	
Football Crazy	Anco	1991	gyűjteményes kiadás					—
Football Director 2.	D&H	1990	X	X	X	X	—	
Football Manager	Addictive	1962	X	X	X	X	Plus/4	
Football Manager Expansion Kit	Addictive	1989	X	X	X	X	—	
Football Manager II.	Addictive	1989	X	X	X	X	—	
Football Manager World Cup Edition	Addictive	1990	X	X	X	X	—	
Footballer of the Year	Gremlin	1987	X	X	—	—	Plus/4	
Footballer of the Year II.	Gremlin	1988	X	X	X	—	—	
Formation Soccer	Human Creative	1990	—	—	—	—	PC Engine	
Formation Soccer	Various Mail	1990	—	—	—	—	Nintendo	
Four Soccer Simulators	Code Masters	1988	X	X	—	X	—	
Gary Lineker's Hot Shots	Gremlin	1989	X	X	—	—	—	
Gary Lineker's Superskills	Gremlin	1989	X	X	—	—	—	
Gary Lineker's Superstar	Gremlin	1990	X	X	—	—	—	
Gazza II.	Empire	1991	X	X	X	X	—	
Gazza's Super Soccer	Empire	1990	X	X	X	—	—	
Graeme Souness Soccer Manager	Zeppelin	1992	—	X	—	—	—	
Graham Taylor's Soccer Challenge	Krisalis	1992	—	—	X	—	—	
I Play 3D Soccer (Football Champion)	Simulmondo	1991	—	X	X	X	—	
Indoor Soccer	Mindscape	1990	—	X	—	X	—	
International 5A Side Football	Zeppelin	1992	—	X	—	—	—	
International Football	US Gold	1991	—	X	X	—	—	
International Manager	D&H	1989	X	—	—	—	—	
International Soccer	CRL	1987	—	X	—	—	—	
International Soccer	Microdeal	1989	—	X	X	—	—	
International Soccer Challenge	Micro Style	1990	—	X	X	X	—	
Italia 1990	Code Masters	1990	—	—	X	—	—	
Italia'90	Simulmondo	1989	—	—	X	—	—	
Italy 1990	US Gold	1990	X	X	X	—	—	
Italy Soccer'90	Hewson	1990	—	X	—	—	—	
Jimmy's Soccer Manager	Beyond Relief	1992	—	X	—	—	—	
John Barnes European Football	Krisalis	1991	—	X	X	—	—	
Kenny Dalglish's Soccer Manager	Code Masters	1989	X	X	X	—	Plus/4	
Kick Off	Anco	1989	X	X	X	X	—	
Kick Off 2 — Data: Final Whistle	Anco	1990	X	X	X	X	—	
Kick Off Extra Time	Anco	1990	X	X	X	X	—	

Játék neve	Kiadó	Megjelent	A	B	C	D	E
Kick Off 3.	Anco	1991	X	X	X	X	—
Litti's Hot Shot	Gremlin	1990	—	X	—	—	—
Liverpool	Grandslam	1992	—	—	X	—	—
Manchester United	Krisalis	1990	X	X	X	X	—
Manchester United Football Club	Krisalis	1990	—	X	X	—	—
Match of the Day	Impulze	1992	—	X	—	—	—
Matchday	Ocean	1986	X	—	—	—	—
Matchday II.	Ocean	1988	X	X	—	—	—
Microdeal Soccer	Microdeal	1990	—	X	X	—	—
Microprose Soccer	Microprose	1989	X	X	X	X	—
MISL Soccer	Mindscape	1988	—	X	—	—	—
Mondial Simulation	Simulmondo	1990	—	X	X	—	—
Multi Player Soccer Manager	D&H	1991	—	X	X	—	—
Nintendo Soccer	Nintendo	1990	—	—	—	—	Nintendo
On the Bench	Cult	1987	X	X	—	—	—
Peter Beardsley's Int. Soccer	Grandslam	1989	X	X	X	—	—
Peter Shilton's Handball Maradona	Gremlin	1988	X	X	—	—	—
Player Manager	Anco	1990	—	X	X	X	—
Player Manager 2.	Anco	1991	—	X	X	X	—
Pro Soccer	Imaginear	1991	—	—	—	—	Super Fam.
Pro Soccer Simulator	Code Masters	1988	X	X	X	—	—
Professional Soccer	D&H	1986	X	—	—	—	—
Rick Davis's World Trophy Soccer	Virgin	1989	—	X	X	X	—
Roy of the Rovers	Gremlin	1989	—	X	—	—	—
Sensible Soccer	Renegade	1992	—	—	X	X	—
Sensible Soccer'93	Renegade	1993	—	—	X	X	—
Soccer	Andrew Spencer	1982	—	X	—	—	—
Soccer 7	Cult	1988	X	—	—	—	—
Soccer Boss	Alternative	1987	X	X	—	—	—
Soccer Double	Alternative	1989	—	X	X	—	—
Soccer Double 2.	Alternative	1990	—	X	X	—	—
Soccer Double 3.	Alternative	1991	—	X	X	—	—
Soccer II.	Andrew Spencer	1984	—	X	—	—	—
Soccer King	US Gold	1990	—	X	X	—	—
Soccer Manager Plus	Starbyte	1991	—	X	X	—	—
Soccer Pinball	Alternative	1990	—	X	X	—	—
Soccer Rivals	Alternative	1991	—	X	X	—	—
Soccer Squad	Gremlin	1989	X	X	—	—	—
Soccer Stars	Empire	1992					gyűjteményes kiadás
Soccer Supremo	Anco	1990	—	—	X	—	—
Starbyte Super Soccer	Starbyte	1992	—	X	X	—	—
Street Sports Soccer	Epyx	1988	X	X	—	X	—
Striker	Rage	1992	—	—	X	—	—
Striker 2.	Rage	1993	—	—	X	—	—
Striker Manager	Cult	1991	X	X	—	—	—
Subbuteo	Goliath	1990	—	X	—	—	—
Super Cup Football	Rack It	1989	—	X	—	—	—
Super Soccer	Imagine	1989	X	X	—	—	—
Supercup Football	21st Century	1991	—	X	—	—	—
Superstar Soccer	Gremlin	1988	X	X	—	—	—
The Footballer	Cult	1990	X	X	—	—	—
Touchdown Footbaall	Ariolasoft	1989	—	X	—	—	—
Track Suit Manager	Goliath Games	1988	X	X	X	—	—
Treble Champions	Challenge	1988	X	X	—	—	—
TV Sports Football	Cinemaware	1989	—	—	X	X	—
Wembley Greyhounds	D&H	1989	X	—	—	—	—
Wimbledon	Andrew Spencer	1985	—	X	—	—	—
Wimbledon 64	Broderbund	1983	—	X	—	—	—
World Ch.ship Soccer	Elite	1991	—	X	X	—	—
World Championship Soccer	Various Mail	1991	—	—	—	—	MegaDrive
World Cup	Artic	1985	X	X	—	—	—

Játék neve	Kiadó	Megjelent	A	B	C	D	E
World Cup Carnival	US Gold	1989	—	X	X	—	—
World Cup Football Manager	Addictive	1990	X	X	X	—	—
World Cup II.	Artic	1989	—	X	—	—	—
World Cup Italy '90	US Gold	1990	X	X	X	—	—
World Cup Soccer '90 (World Trophy Soccer)	Virgin	1990	X	X	X	X	—
World Soccer	Microstyle	1990	—	X	X	X	—
World Soccer	SEGA	1991	—	—	—	—	SEGA
World Soccer League	Zeppelin	1990	—	X	—	—	—
World Soccer '90	Microprose	1990	—	—	X	—	—

A = Spectrum; B = Commodore 64; C = Amiga; D = PC; E = egyéb

## BUNDESLIGA MANAGER V2.0

C64  Plus/4   
Amiga  PC

Ez a program csak a megrögzött manager-rajongóknak nyújt élvezetet, mert grafikai-  
lag nulla az egész. Ráadásul német nyelvű  
verzió terjedt el belőle. A játék elején ki kell  
választani, hogy hányan szeretnénk játszani  
(1-4). Ezután be kell írni a játékosok ne-  
vét és ki kell választani a csapatot (van egy  
pár). (4 játékos esetén a Spieler 4-nek kez-  
désből 28-as az erőssége. Megveszi hozzá  
a Smolcereket, azután végigveri az egész  
3. osztályt...)



Most nézzük a menüpontokat.  
**SPIELER (játékosok)**

### Auto Aufstellung:

A gép automatikusan állítja fel a csapa-  
tot. Helyeseg használni. (Bekapcsolt ál-  
lapotát egy csillag jelzi.)

### Spiller Einsetzen:

Kiválasztjuk a játékost ('RETURN') és a  
kurzorbillentyűkkel elhelyezzük a pá-  
lyán.

NR — a játékos mezszáma;  
**SPIELER** — a játékos neve;  
AT — a játékos posztja (TR = kapus,  
AW = hátvéd, MT = középpályás, AG =  
csatár)

ST — a játékos tudása. Más managerek-  
től eltérően a bajnokság folyamán is  
változik.

TR — gólok száma;  
GK — Sárgalapok. 4 sárga után 1  
meccsre eltöltött játékosunkat.

S — játszik-e a csapatba;  
ENDE - kilépés a menüből;

### Transfermarkt (játékospiac)

Az alsó sorban láthatók az eladásra  
szánt játékosok, melléte: posztjuk,  
tudásuk, áruk. Ha rávesszük  
valamelyikre a csíkot, ekkor megkérdezi,  
hogy tényleg meg akarjuk-e venni a  
játékost. Ha igen (JA), ha nem (NEIN).  
Vagy, ha nincs elég pénzünk, akkor  
„SPIELER IST ZU TEUER” üzenetet  
kapunk. Felül láthatók saját játékosaink.  
Ha kevés a pénzünk, vagy sok a  
játékosunk, akkor eladhatjuk őket. Bár  
előfordul, hogy nem vesszük meg őket (ES  
LIEGT KEIN ANGE BOT VOR). Saját játé-  
kosaink közt a Spieler +/- segítségével  
lapozhatunk.  
Az ENDE-vel kiléphetünk.

### Trainingslager (edzőtábor)

A csapattal edzőtáborba mehetünk, ahol  
mindenkinek nő pár ponttal a tudása és  
a csapat morálja.

### Spieler gehälter:

A csapat heti fizetése.

### AKTUELL

#### Tabelle

**Bundesliga:** 1. osztály tabellája;  
**Zweite Liga:** 2. osztály tabellája;  
**Amateur Liga:** 3. osztály tabellája;

#### Spiele

**Bundesliga:** 1. oszt. meccsei;  
**Zweite Liga:** 2. oszt. meccsei;  
**Amateur Liga:** 3. oszt. meccsei;  
**SPIEL VOR:** Lapozás előre;  
**ABBRUCH:** Kilépés;  
**SPIEL ZURÜCK:** Lapozás vissza;

#### Teambel lanzen:

**Stadion Kapazität:** stadion kapacitás;  
**Zuschauer rekord:** nézőszám;  
**Minusrekord:** legkevesebb nézőszám;  
**Kontostend:** készpénz;  
**Schulden:** adósságok;  
**SIE SIND IN DER X. LIGA**  
X osztályban játszunk;  
**IM POKAL SIND SIE... (AUS GESCHIE-  
DEN)**  
A kupában továbbjutottunk/kiestünk;

### FINANZEN

#### Eintrittspreis:

A belépőjegy árát növelhetjük (+) vagy  
csökkenthetjük (—)

#### ENDE - kilépés;

#### Kredite von der Bank

**Kontosland:** készpénz;  
**Sie haben x DM BANKSCHULDEN:**  
X DM az adósságunk;  
**ZINSEN pro Monat:** havi kamat (10%);  
**ZINSEN pro Woche:** heti kamat;  
**Kredit aufnehmen:** Ezzel tudunk bank-  
kölcsönt felvenni (max. 200 000);  
**Kredit abzahlen:** kölcsönt visszafizetni;  
ENDE: kilépés;

#### Stadion ausbauen:

Bővíthetjük stadionunkat.  
+ 1000 férőhely 90 000 DM;  
**Cheat:** A program itt nem érzékeli, hogy  
negatívban vagyunk, ezért —90.000  
DM-ért is tudunk bővíteni.

### VEREIN

**Stärkern Bundesliga**  
**Stärkern Zweite Liga**  
**Stärkern Amateur Liga**

Csapatok erőssége a ligákban;

#### Vereinsreport:

**Höchste Heimsieg:** legnagyobb hazai  
győzelem;  
**Höchste Auswärtsieg:** legnagyobb  
idegenbéli győzelem;  
**Höchste Heimniederlage:** legnagyobb  
hazai vereség;  
**Höchste Auswärtsniederlage:** legna-

gyobb idegenbéli vereség;  
**Längste S/N Serie:** leghosszabb győze-  
lem/vereség sorozat (maganrekord: 75  
győzelem)

**Meisterschaften:** bajnoki címek;  
**DFB-Pokal Siege:** kupa győzelmek;

### PROJEKT

**Spieler Laden:** állás töltés;  
**Spiel Speichern:** állásmentés;  
**Spiel Löschen:** állás törlés;  
**Einstellungen (beállítások):**  
Beállíthatjuk, hogy meccsek után melyik  
liga meccseire (tabelláira vagyunk kíván-  
csák.

ENDE - sajnos nem tudom;

### A főmenüben látható még:

**EINSATZ:** részesezés;  
**MORAL:** csapatmorál;  
**SPIELER:** név;  
**KONTOSTAND:** KP;

A rulett(?) (vagy inkább kupa) ikonra kez-  
dődik a bajnoki (vagy kupa) meccs. A  
meccsüket igen érdekesen oldották meg...  
Meccs után kilrja, amit a **Projekt**-ben beál-  
lítottunk, majd a nézőszámot, a bevételt, a  
kiadást és a gólszerzőket (meg a sárgalapa-  
pokot).

A program egy teljes file, szóval C64-re  
megvan kezettán is, de állást csak lemezre  
lehet menteni.

Hát akkor jó csapatmenedzselést kívánok!

• Hosszú Péter, Zamárdi





**Expenditure** = egyéb kiadások;  
**Player Sale** = az eladott játékosok árából befolyó összeg;  
**Interest** = bankszámlánk utáni kamat;  
**Balance** = az időpont pénzügyi mérlege;

A lefelé mutató nyílal megnevezhetjük játékosaink korát (**age**), posztját (**pos**) és fizetését (**wage**). A fizetéseket nem lehet változtatni.

A következő ikonon sérültségeinket nézhetjük meg. Itt fel van tüntetve a nevük, a posztjuk, a betegségük, és az, hogy hány héttig játéktelelenek.

A jobb felső ikonnal a csapat összeállítását készíthetjük el. 11 kezdő és 2 cserét kell kijelölnünk. Ezt úgy tehetjük, hogy az 'F'

a játékos „ability” tehetségét és a „fitness” erőnlétét. Következő utunk a bankba vezet. Itt lehet kölcsönt fővenni. Ekkor clickeljünk a „yes”-re és egy számlológéppel beírhatjuk az összeget, majd az egyenlőségjellel véglegesíthetjük, vagyis megkapjuk a pénzt. A telexgépre clickelve megnézhetjük a **league**: bajnokság állását és a **fixtures** menüben a ránk váró 38 mérkőzést. Ide lesznek beírva később az eredmények. A bal alsó ikonnal játszhatjuk le a mérkőzést.

**Itt három menüvel találkozzunk:**  
**PLAY** = a mérkőzés elkezdése;  
**EXIT** = vissza a főmenübe;  
**HIGHLIGHTS ON/OFF** = eldönthetjük, hogy kívánjuk-e látni a mérkőzés izgalmasabb jeleneteit;

**A féldőben lehet cserélni.**  
A font jelnél lehet játékosokat venni (**buy**), illetve eladni (**sell**).



Egy játékos úgy tudunk eladni, hogy az eladónál bejelöljük és várunk. Ha a főképernyőn megjelenik egy „**SOLD**” felirat, akkor erre clickelve láthatjuk a játékos nevét és azt a klubot, amelyik meg akarja venni.

**THEIR OFFER** = felajánlott vételi ár;  
**YOUR PRICE** = általunk megállapított ár;  
**HAGGLE** = az árat lehet feljebb alkudni;  
**REJECT** = elállhatunk az egyezségtől;  
**ACCEPT** = elfogadjuk a felkínált összeget;

Az utolsó menüben lehet kimenteni és visszatölteni az állást. A játék célja megnyerni az első ligát és a kupát. Kezdetben az 5. ligából indulunk.

• Szelezky Gábor, Budaörs

Ezt a foci managert a **ZEPPELIN** készítette '92-ben. Akkor most jöjjen az ismertető.

Töltés után kiválaszthatjuk azt a csapatot, amelyet menedzselni akarunk. Ezután egy nyolcikonos menübe jutunk.

A bal felső sarokban megnézhetjük pénzügyi helyzetünket. A táblázat két részre oszlik:

**DEBIT** = kötelező kiadások;  
**CREDIT** = bevétel;

**Balance C/F** = az előző hét egyenlege;  
**Cate Money** = belépőjegyekből befolyó összeg;

**Wages** = a játékosok összefizetése;

az 'S' alá pipát rakunk. Pipát a tüzegomb egyszeri megnyomásával lehet rakni.  
**F** = kezdő  
**S** = cseré

**A játékosok posztját rövidítések jelölik:**  
**GK:** kapus; **LB:** bal; **RB:** jobbhávéd; **CD:** középhávéd; **LM:** balközépp; **CM:** közép közép; **RM:** jobbközépp; **LW:** bal csatár; **CF:** középsatár; **RW:** jobbsatár. A CG felirat alatt leolvashatjuk, hogy pályafutása alatt hány gólt rúgott, az **SG** felirat alatt pedig azt, hogy ebben az idényben hányszor talált az ellenfél kapujába. Ha a nyílal a játékos nevére visszük, akkor megnézhetjük

# GRAHAM TAYLOR SOCCER CH.

Ez a kedvenc játékom a **Sensible Soccer** után, így eléggé mellette utótt, hogy csak megszálottaknak ajánljatok és a **Bundesligát** jobbnak tartjátok! Nem tagadom, szeretem a **Bundesliga Manager**-t, de szerintem a **Graham Taylor** jobb. Ez, hogy miért? Mert ez a játék tényleg 100 %-ban szimulálja egy manager feladatát. A **Bundesliga** nem kifejezetten erre törekszik, mert hirdetés szerezni, stadiont korszerűsíteni stb. nem éppen a manager dolga. A manager az, hogy edzést vezessen, játékosok vegyen, „kémeket” küldjön egy másik meccsre! Ezek hol vannak a **Bundesligában**? Semhol! Józsi játékos lehet venni, de csak egy listáról, mig itt vehetünk átadólísteről is, vagy kölcsönkérhetünk, esetleg megvehetünk olyan embert is, aki a klubjával még szerződésben áll.

Betöltés után a program rákérdez, hogy milyen nyelven szeretnénk játszani (angol-német-francia-olasz-spanyol, én az angol verzióval készítettem a leírást). Az egér bal gombjával választhatunk. (Az egész programot egérral tudjuk kezelni).

Ha választottunk, újabb kérdés jön, új manager leszünk vagy egy régi állást töltünk-e vissza? Ha ezt beállítottuk, a következő képernyőn átirhatjuk a csapatok nevét (**Change Team Names**) a játékosok nevét (**Change Player Names**). Ha nem akarunk ezzel bibelődni, clickeljünk rá a **Start Game** felírralra. Ekkor kiír csapatokat a harmadosztályból (általában négy közül választhatunk). Itt is clickeléssel tudjuk kiválasztani, hogy kivel akarunk lenni. Ezután még egyszer rákérdez a gép, hogy új játékos akarunk-e kezdeni (**New Manager**), vagy visszatöltünk egy régi (**Restore old Manager**). Ha újat kezdünk, akkor be kell írni a nevüket és végre kezdődhet a játék! A főképernyő négy nagy részre oszlik, ezek sorrendben a következők:

## A) JÁTÉKOS

Ráclickelve egy hosszú lista jelenik meg. Ezek a következők (sorrendben):

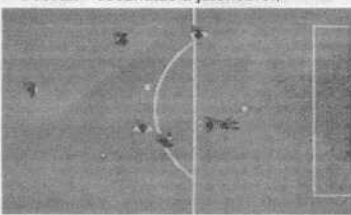
### 1. TRAINEES — FIÓKCSAPAT

Itt megnézhetjük a tartalék csapatot. A nevek mellett a játékos posztját látjuk **Goal** - kapus; **Defence** - védő; **Midfield** - középpályás; **Attack** - csatár. Egy nevet kiválasztva a következőket tudhatjuk meg (Notesz bal lapja):  
**Forename:** a játékos kezdőneve;  
**Surname:** vezetékneve;  
**D.V.B.:** születési éve hónappal, nappal együtt;  
**Age:** Kora (a „Tarcscika” 14-17 év között van!);  
**Height:** magassága;  
**Contract:** szerződése években (a tarcscika nincs!);  
**Legalul** pedig a pozíciója van (**Position**);

A Notesz jobb oldalán már jóval fontosabb információk vannak a játékosunkról:  
**Skill** - ügyesség;  
**Intelli** - intelligencia;  
**Aggression** - agresszivitás;  
**Stamina** - erőnlét;  
**Foot** - milyen lábás a játékosunk (**Left** - bal; **Right** - jobb);

Ezalatt a kapusokról a következő információk találhatók:

**Crosses** - keresztirányú mozgás;  
**Low-saves** - kis védés;  
**High-saves** - nagy védés;  
**Handling** - kézmunka;  
**Kicks** - lábunkra, rúgás;  
**Overall** - összhatás a játékosról;



A mezőnyjátékosoknál a következők vannak:

**Tackling** - szerelés;  
**Passing** - passzolás;  
**Shooting** - lövés;  
**Heading** - fejelés;  
**Speed** - sebesség;  
**Overall** - összhatás a játékosról;

Ezek mellett a következő megjegyzések lehetnek:

**Average** - átlagos;  
**Relam average** - átlagos, de fejlődésben van;  
**Alone average** - átlagos, de gyengül;  
**Strong** - erős;  
**Good** - jó;  
**Very good** - nagyon jó;  
**Excellent** - kiváló;  
(A tartalékosokban csak Average és Relam average besorolású játékos van.)

Alul három négyzet van, amik a következőket jelentik:

**Recruit** - újonc. (Ezt akkor használjuk, ha kezdene kiöregedni a játékosok a tarsi-ból és elmennek, ha nem tartunk rájuk igényt)

**Full contract** - szerződés kötés. Ezt csak 17 éves játékosoknál használhatjuk! (Egyébként a program jelzi, ha valamely játékosunk eléri a 17. életévét.) Ha mégis itt igazolunk játékos, a következő írások jelennek meg:

**Contract type** - szerződés hossza. Ez lehet:

**Monthly** - hónap, vagy

**Yearly** - év;

Bármelyiket válasszuk a következő kép-ernyőn, be kell ütnünk egy számot. (Evnél pl. 2, majd enter.) Ekkor a program rákérdez, hogy mennyi fizetést akarunk adni a játékosnak (**Players Salary**). Itt újabb számokat kell beütnünk (ifjúnak általában elég 9000 pénzt ajánlani), majd enter-t nyomni. Ha elfogadjuk, akkor **Accept**, ha nem **Rejected** feliratot kapunk.

A harmadik felirata **Release** - kirúgás. Itt kirúghatunk embereket a tartalékból. (Először ráclíckelünk a **Release** feliratra, majd a játékos nevére — nem érdemes használni!) Az **Exit** felirat a kilépést jelenti.

## 2. TRANSFERS — ÁTADÓLISTÁK

### Loan in — kölcsönvétel

Itt ki kell választanunk az osztályt (premier liga, első, második, harmad osztály), majd a csapat nevét és annak keretéből válogathatunk. Arra ne számítsunk, hogy mindenki kölcsönbe akar jönni hozzánk, ezért érdemes egy csapaton belül mindenkinél próbálkozni.

Ha elfogadják a kérésünket, akkor megkérdezik, hogy hány hétre kérjük kölcsön a játékos. (Éz max. 12 hét lehet!) Nekünk kell leütni a számot. Néha előfor-

dul, hogy valaki nem hajlandó annyi hétre jönni, mint amennyire szeretnénk. Ekkor ismét választanunk lehet (pl. 12 hétre akarjuk leigazolni, de csak 7-re akar jönni.) **Accept** — elfogadjuk, **Rejected** — elutasítjuk. Ha elfogadjuk, akkor megadjuk, mikor jár le a kölcsönbeadás ideje.

### Transfer-Player

Itt átadólísta-ra tehetjük a játékosunkat, vagy éppen visszavehetjük onnan. (Ha valaki átadólísta-n van, akkor is játszhat a csapatban!) Mielőtt azonban valakit ráerünk erre a listára, nem árt megnézni, hogy mennyit ér. (Erről később.) Ha túl kelemesen kérünk érte, akkor az igazgató nem engedí átadó listára tenni a játékosunkat.

### Bid For Player

Itt választhatunk a szerződéses focisták között. Megint ki kell választanunk az osztályt és a klubokat, majd a játékos. Szokás szerint be kell pötyögnünk a ki-nált összeget. Ha keveset ajánlunk, akkor a „**Refuse Your Bid**” feliratot kapjuk. Ha elfogadják, akkor a **Team Accept Your Bid**-et. Itt be kell ütnünk, hogy hány évre akarjuk a játékos leigazolni. Ezután a fizetésére kérdez rá. (Fontos! Figyeljünk arra, hogy nehogy a fizetése miatt ne fogadják el a szerződést a kizemelt játékos. Ezért érdemes megfigyeltetni a játékos, és a kapott adatok alapján fizetést ajánlani!) Ha ezt is bepötyögtük, a honorárium összegét kell megadnunk. Ez nem lehet kevesebb a fizetésénél!

Mindig annyit ajánljunk neki, amennyi a fizetése. (Ha nem fogadják el az ajánlatot, a kevés pénz miatt a „**Players Refuses. Your offer Wages Too...**” feliratot kapjuk. Előfordulhat, hogy az elnökünk magasnak tartja a fizetését, ekkor a „**Directors Refuse Players Wages Too High**”-ot kapjuk. Ha minden rendben, akkor: „a XY (játékos neve), agrees to sign for ...XY” (csapatunk neve).

### Examine Bids

Itt nézhetjük meg, hogy van-e árajánlat valamelyik játékosunkért (Ez nagyon ritkán fordul elő!)

### Examine Transfers — Átadólísta.

Itt is vehetünk játékos. Annyi az előnye a **Bid For Player**-rel szemben, hogy itt tudjuk mennyit kell lefizetni a játékos klubjának. Ugyanaz a fizetési folyamat, mint a **Bid For Player**-nél.

## 3. SCOUTS — JÁTÉKOS FIGYELŐ

Ha szabad a kémünk, a **Scout Available** van a számhoz írva, ha pedig kész a jelentéssel, akkor **Scout Report Available**. (Ha szabad a kémünk, akkor az zölddel látható, ha riportja van, akkor fehérel.) Kettő kémünk van. Mindkettővel ugyanazokat tudjuk tenni. Kémkedni lehet csapat (**Club Report**) vagy játékos (**Player Report**) után.

Ha játékos után kémkedünk „szokás” szerint ki kell jelölni a ligát, utána a klubot és utána a játékos. Ha kész a riport, ugyanolyan notesz táru elénk, mint amilyen a saját játékosainkról van. **Released**-del tudjuk törölni a jelentést. Ha csapatot választunk, megtudjuk az összeállításukat, stílusukat, a csapat pályájának a nevét. A bal oldalon a formáció van, és kapusról a csatárokig lebontva az erősség (pl. **Goal**, **Above Average**, **Defence Above Average** stb.).

## 4. INJURIES — SÉRÜLÉSEK

Itt tudjuk meg, ha valamelyik játékosunk sérült. Neve mellett a sérülés fajtája és gyógyulásának időtartama van hetekben megadva.

**suspensions** - eltiltás

## 5. SQUAD

### Contracts (Wages) Fee

Itt megtudhatjuk játékosunk fizetését (**wage**) és értékét (**value**). Ha ráclíckelünk valakire, megtudhatjuk: hogy mikor jár le a szerződése, mennyit ért „eredetileg”, mikor vásárolták vagy vásároltuk, és mennyi volt eredetileg a fizetése.

### Goal scorers — gólszerzők

Név mellett a ligában (**LG**), FA kupában (**FA**), Rumbeloms kupában (**RM**) és a Zenith DS kupában (**DS**) elért gójai számát. A **TOT** az összes gól számát jelzi.

### Player Report — játékos riport

Ugyanaz, mint az ifjúné (csak itt erősebbek).

### Disciplinary Points — fegyelmi pontok

A sárgalaposok és kiállítottak büntető pontjait nézhetjük meg. Erről még lesz szó.

## 6. MEDICAL RECORDS — Orvosi jegyzet

Itt megnézhetjük, hogy egyes játékosainknak milyen sérülései voltak és azok hány hétig tartottak.





## 7. RE-NEGOTIATE CONTRACT

Szerződésbontás (újítás), ahol szerződést hosszabbíthatunk játékosainkkal a szokásos formulában (év-pénz). Ha elfogadjuk **Accept**, ha nem **Refuses**.

## B) MANAGER

### 1. DIARY

Itt tudjuk az edzésnaplót vezetni. Haladni a következőképpen lehet. Alul van az **Advanced** feliratú négyzet. Erre clickelve haladunk a naptáron. Mellette a **Training** feliratú négyzet van. Ha erre clickelünk, akkor a négyzet világosabb lesz és akkor tudunk edzést berakni valamelyik napra. (Ugyanigy tudunk edzést elhagasztani azzal a kulombáccsal, hogy ott a **Training** felíratra kell ráclickelni és akkor kiviszi az edzést a naptárból.) Erdemes minden nap edzést tartani, de egy pihenőnapot próbáljunk hagyni! Az edzés kettőre módon történhet: **Team** (csapat) vagy **Player** (játékos). Ha a csapatra clickelünk, kettő edzésmodot választhatunk az öt edzésfajta közül. Ezek a következők:

**Indoor game** — teremfoglalkozás (játék);  
**Circuit Training** — körkörös (normál edzés);

**Outdoor game** — szabadban történő foglalkozás;

**Skills** — ügyességi edzés;  
**Set pieces** — támadások gyakorlása;  
Játékos módban a következők között választhatunk a kapusoknál:

**None** - semmi; **Long Runs** - hosszú futások; **Short Runs** - rövid futások;  
**Crosses** - keresztirányú mozgás; **Saves** - védés; **Kicking** - rúgás; **Handling** - kézzel való védés fejlesztése.

Mezőnyjátékosoknál a következők:  
**Long runs** - hosszú futás; **Short runs** - rövid futás; **Passing** - passzolás;  
**Shooting** - lövés; **Tackling** - szerelés;  
**Skills** - ügyesség.

Ha minden játékosunknak beállítottuk az edzést, a gép azt automatikusan egy napi edzésnek veszi. Ha másnap is van edzés, nem muszáj a játékos módot választani, hisz kell a közös edzés is, de senkinél se csináljuk azt, hogy egy gyakorlatot 2-3 napnál tovább csinálja, mert leromolhat a további tulajdonsága! (Pl. egy kapussal 5 napig a védést gyakoroltatjuk, ami neki strong-on volt, akkor az marad Strong-on,

de például a kézmunkája a Strong-ór legyengülhet Average-ra (átlagosra)!)  
Ha meccsünk jön, megtudjuk az ellenfél nevét, azt, hogy liga vagy kupameccset játszunk-e (kupánál ki van írva a kupa rövidített neve), és azt, hogy otthon (H) vagy idegenben (A) játszunk-e. A harmadik négyzet a **Friendly** — barátságos meccset jelenti. Sajnos még a bajnokság után se lehet használni.

### 2. STATUS — STÁTUSZUNK

Itt többek között megtudjuk a készpénzünk értékét (**Funds**) a kiadásoké (**Outgoings**) és a kettő között lévő különbséget (**Balance** - ez a tényleges pénzünk.)

### 3. RESIGN — LEMONDÁS

Ezt akkor használjuk, ha rosszul áll a szánánk. Itt a gép rákérdez, hogy eldöntöttük-e lemondási szándékunkat. Ha igen, akkor **Yes-I** választunk. Itt választhatunk új szerződést (**New**), vagy visszavonulhatunk (**Retire**) új szerződésnél új csapatot is választhatunk.

### 4. DISCIPLINE — FEGYELMI

Itt állíthatjuk be, hogy játékosaink hány napi fizetésüket fizessék be, ha sárga (**Yellow**) vagy piros (**Red Card**) lapot kapnak. Ha pl. 2 napra állítjuk a sárgalapnál a pénzt, akkor a fegyelmi pontoknál egy sárga lapért 2 büntető pont lesz kiírva.

### C) FIÓK

**Fixtures** — sorsolást nézhetjük meg. (Szokás szerint osztály, csapat megjelölésével.)

**Cup Draws** — Kupák sorsolását nézhetjük meg. FA Kupa, Rumbeloms Kupa, Zenith DS Kupa és az Aufoglass Trophy (ezt hármas csoportokban rendezik 2-3. osztályú együttesek között!).

**Tables** — bajnoki táblázatok;  
**Top Scorers** — Mesterlovások. Az osztályokat külön mutatja be. (Tehát a harmadosztály legjobb gólvóói nincsenek a Premier ligába belekeverve.)

**History** — csapatunk története;  
Ja, a bajnoki táblázatról a P a lejátszott meccsek száma, W a győzelem, D a döntetlen, L a vereség meccsek száma. F az

adott, P a kapott gólok száma. PIS pedig a pontok száma.

## D) LEMEZ

Itt tudunk lemezre menteni. Egy lemezre csak egy kimentés fér. Egyébként sokáig menti a játékot (min. 40 másodperc).

Már csak egy dolgot kell leírnom, a meccset. A táblázatból válasszuk ki csapatunk meccsét (sárgával van jelölve), majd állítsuk be a felállást. **Goal Keeper** - kapus. **Left Back** - balhátvéd, **Centre Back** - középső védő, **Right Back** - jobbhátvéd, **Left, Central, Right...** **Widefield** bal, középső, jobbfeledez. **Left, Centre, Right...** **Striker** - bal, közép, jobbszélő. **Substtue 1,2**. A két csere. A bal gombbal clickelünk embernél nevére, majd clickelünk arra a posztra, ahová rakni akarjuk. **Exit**-tel tudjuk elindítani a meccset, de csak akkor, ha össze van állítva a csapat cserékkel együtt! A bal gombbal tudjuk elindítani a küzdelmet. Menet közben a bal gombbal tudunk cserélni. Jelöljük ki a lecserélendő játékos és vigyük valamelyik cseréjétékosunk alá. Ha egy játékosunk megsérül, a gép automatikusan kiírja az összeállítást és a cseréket. Kilépni is a bal gombbal tudunk. Nem kell megnézni a meccset, ha a táblázatnál (a meccse mező táblázatánál) **exit**-et nyomunk, de a csapatot ugyanígy össze kell raknunk! Meccs végén nyilatkozunk kell a csapatnak a nyújtott teljesítményükről (**Team talk**).

Ezek a következők:  
**Congratulate** - gratuláció;  
**Praise** - dicséret;  
**Commiserate** - szánalmas;  
**Express Disappointment** - nyílt csalódás;  
**Hars Words** - kemény szavak;  
**Reprimand** - dorgálás.

Néha kell az elnökségnek is nyilatkozni. Ebben kettő új szó van:  
**Satisfaction** - elégedettség;  
**Disbelief** - nem hiszem el!  
**Anger** - mérges.

Hát ennyi lett volna a leírás. Ja, a játék második lemezét még soha nem kellett használnom (mivel még én is a III. osztályban szenvedek!), úgy hogy arról nem tudok nyilatkozni. Remélem, használt veszték a leírásnak!

• Paróczal Gergely, Budapest

# I PLAY FOOTBALL CHAMPION

C64 Plus/4  
Amiga PC



A program a **Simulmondo** 1991-es terméke. Elindítása után a game megérkeződi, hogy angol vagy olasz nyelvet használjon a továbbiakban, majd hogy meg óhajtuk-e nézni az intro-t? Ezután (vagy az intro után) töltögetés következik, azután bejön egy kép, amelyen be lehet állítani a riportert nemzetiségét (bár semmi szerepe nincs), azzal azt, hogy az olasz, az angol vagy a német bajnokság résztvevői akarunk-e lenni, jobboldalt pedig játékkállást lehet betölteni. Amikor mindent beállítottunk, vigyük a nyílat az OK-ra (legalul) és „tűz”. Most az adott bajnokság csapatai közt válogathat-

tunk a jobboldalt levő nyilakkal. A csapat kiválasztása úgy megy, hogy a nyílat mellett levő csapatképre clickelünk, mire egy labda jelenik meg a képen. Ha már megvagyunk, menjünk az OK-ra. Töltögetés után a bajnoki táblázatot látjuk. Hogyha a monitorra visszük a kurzort, akkor megkapjuk a következő forduló sorsolását. A monitor mellett lehet kimenteni az állást. Amint mindennel végzünk, akkor OK. Kettő pályaválasztást látunk, mindkét oldalán egy-egy játékosal. Itt lehet összeállítani a kezdő csapatot, felállást stb. A vázlaton sárga négyzökek jelzik a játékosokat a szám pedig a mezük száma. A pálya mellett van három csere is. Ha egy játékos arébb akarunk rakni, vigyük rá a kurzort és „tűz”. Ekkor lent megjelenik az adott ember neve, arképe és a képessége: **SP=**speed (gyorsaság), **ST=**strength (erő, erőnlét), **SK=**skill (ügyesség), **SH=**shoot (lövés). Középen lehet beállítani, hogy mennyi ideig tartson egy felidő. A kettőoldalt levő játékosok mezén tűzgombozva kell a színüket megválasztani. A mi játékosunk fején van lehetőség a mezszám kiválasztására (ez a mezszám mutatja, hogy a meccsen melyik játékos irányítjuk; a kapussal nem lehetünk). Ezek után, amint mindennel elkészültünk, OK,

és már töltődik a mérkőzés. Ha a gép ellen játszunk, akkor fent a riportert van, ha a társunk ellen, akkor a képernyő két részre van osztva. A jobb felső sarokban van a pálya vázlata. A fekete pont jelölő a labdát vivő játékos. A vázlat alatt van az óra (mindig 45 időegység egy felidő), alatta pedig az eredmény. Lóni a tizenhatoson belülről lehet, a következőképpen: tartjuk lenyomva a tűzgombot, húzzuk jobbra-balra a joystickot aszerint, hogy merre akarjuk lóni a labdát. Tizenegyesnél a gép megkérdezi, hogy elvállaljuk-e vagy pedig átadjuk-e inkább egy csapattársunknak a lövés jogát. A meccs után értekel bennünket a főnök. Ha nagyon elégedetlen, akkor **idő előtt búcsúztatunk**. Utána megjelennek a forduló eredményei. Ha a monitorra clickelünk, megkapjuk a bajnokság állását, majd a következő forduló sorsolását.

Aki szereti a számítógépet és a 3D-s focit, az kellemesen elszórakozhat ezzel a játékkal. A grafika ugyan lehetne jobb is, de mindenképpen ez a legjobb focus program szerintem C64-en lemezen.

• The Finnish Guy (Mészáros Krisztián), Bicske

A programot a **Simulondo** adta ki, az itáliai VB-re. Betöltés után egy képet élvezhetünk 2 játékosal és az országok zászlóival. Ezután egy furdőrűhas nőt bámulhatunk a játék készítőinek nevével. Itt jön egy kérdés, hogy Itália vagy Data Disk. Nyomjuk meg a **RETURN** gombot, az Italia-n. (Mivel Data Disk-unk nincs.) Utána a program a nehézségi szintet kéri: **facile** könnyű, **medio**-közepes, **difficile**-nehéz. (A cursor billentyűvel állíthatjuk be, a **RETURN**-nel véglegesítjük.) Ezután a program a nevéket kéri, majd egy játékos valamilyen tulajdonságát kéri. Ez eredetileg védelem lenne, de már nincs benne, így elég **RETURN**-t nyomni. Már töltődik is a játékrész. Miután betöltődött, két menüpont mosolyog ránk, **Inizio Mondial, Amichevole**. Ha az első választjuk, akkor világbajnokságot játszunk. A program érdeklődik, hogy akarunk-e a névsoron változtatni. **No**, **si**-igen. Miután elkészültünk, a program az első 4 csoport tagjait mutatja. **Return**-t nyomva az utolsó kettőt mutatja, és érdeklődik, akarunk-e másik csoportbeosztást. Miután ez is megvan, újabb 3 menüpontot kapunk, **Classifica, Squadra, Partita, Classifica**-t választva 1-től 6-ig kér egy számot a gép. A választott csoport állását nézhetjük így meg, és a soron következő meccseket. **Squadra**-t választva újabb 3 menüpontot kapunk. **Tattica, Giozatori, Formazione, Tattica**-t választva, meg kell határoznunk a csapat felállítását.

- 4-5-1
- 4-4-2
- 4-3-3
- 3-4-3

A 4-4-2 a legjobb.

Jegyezzük meg, hogy a pályán a számok hol találhatóak, mert a kezdőcsapat tagjai itt lesznek a meccs során. A megfelelő felállításra menve nyomjunk **RETURN**-t. Ezután a csapat taktikájáról érdeklődnek. A

legjobban akkor játszik a csapat, ha ezt állítjuk be:

**Marcature:** a zona  
**Nei discepin:** spazzare l'area  
**Nei calci d'angolo** retsono di un attaccante: Si  
**Effetture:** lanci lunghi  
**Normalmente:** Giocarla in fretta  
**Praticare il pressing:** No  
**Giozo aereo:** Si  
**Dribbling:** Si  
**Triangolazione:** No  
**Tiri da turtano:** No

**2. menüpont: Giocatori.**

Itt a játékosok tulajdonságai vannak.

**Anni** - életkor  
**Altezza** - magasság  
**Peso** - súly (kg-ban)  
**Presenze** - válogatottság száma  
**Gol fatti** - válogatottbeli gólok  
**Valore** - érték  
**Condizioni** - kondíció  
**Particolare abilità:** erősségek  
**Nr. alatt:** játékos sorszáma  
**Nome:** játékos neve  
**Puolo:** posztja  
 n - kapus  
 d - védő  
 c - középpályás  
 a - csatár

A visszanyil billentyűvel léphetünk ki.

**Formazione** — összeállítás. Aszerint tegyük, hogy a **Tattica**-ban hogy állapítottuk meg a felállást. (Mondjuk hátrvédnek, ne csatár tegyünk.) Visszanyilal lépünk ki.

**Partita** — játék

Felütnük a játékrét. Alatta egy csik van, ahol labda vándorog ide-oda. Időnként mókás feliratok olvashatóak. Ebből lényeges:  
**Espulsi** (1 név) kiállítottak valakit.

**Ammonito** (név) — Sárga lapot kapott valaki

**Vete di** (név) minuto (perc) — gólt lőtt valaki az X. percben.

Szűnetben 3 menüpontot kapunk:

**Sostituzioni**  
**Tattica**  
**Partita**

**Sostituzioni**-val tudunk cserélni. A számbillentyűkkel választuk ki azt, akit lecserélünk. Majd a kurzorbillentyűkkel akit lehoznak helyette, 2 cserére van lehetőség.

Ha vége van a csoportmeccseknek, akkor a **Continua** menüponttal tudunk továbbmenni. Továbbiakban minden ugyanaz, mint eddig, csak nincs **Classifica** menüpont.

**Amichevole** — barátságos mérkőzés. Itt annyi a különbség, hogy a nevek után be kell állítani az ellenfelet.



Ez egy nagyon jó játék. Aki szereti a manager játékokat, az nagyon jól fog vele szórakozni. Kár, hogy olasz nyelvű változat terjedt el!

• Szóts Zoltán, Budapest

## SENSIBLE SOCCER

A demo után bejelentkezik a menü:

**OPTIONS:** Itt tudjuk beállítani a meccsek hosszát (3, 5, 7, 10 perc), legyen-e ismétlés, milyen nyelven jelenjenek meg az üzenetek, milyen talajon játszódjon a meccs.

Ezek a következők:

- NORMAL** - ideális talaj
- ICY** - jéges
- RANDOM** - véletlenül választ a gép valamelyikből egyet
- DRY** - száraz
- HARD** - nehéz
- MUDDY** - savas
- WET** - esőzártatta
- SOFT** - sima, bársonyos fű.



Ezenkívül az **OPTIONS** menüben tudjuk a menü alatti zenét kikapcsolni, bekapcsolni, valamint, hogy automatikusan a Highlights menübe mentse-e a gólok a gép vagy sem.

Következő a menüben az **EDIT TEAM**. Itt a játékosok nevét írhatjuk át, megváltoztathat-

juk a csapat mezeit, átírhatjuk az edző nevét. Minden csapatban szinte a legújabb összeállítás van a cserékkel együtt. (Megtalálható pl. az **OMNIA NICOSIA** színeiben a ciprusi gólkirály, **Dzurjak Csopi** is.)

Minden csapatnak két meze van és annak függvényében választja ki a mezt, hogy melyik csapat a pályaválasztó. A mezek is egyébként teljesen azonosak az „igaziakkal”, tehát mondjuk a **Juventus** első számú meze a fekete-fehér csikos felső.

A következő: **HIGHLIGHTS**.

Itt tudjuk kimenteni egy formattált lemezre a gólok (1 név) és 4 meccs góljai férnek), illetve visszatérni.

A harmadik menü a **VIEW HIGHLIGHTS**. Itt a legutóbbi játszott meccs góljait lehet visszajátszani.

**LOAD/SAVE**

Ebben válszathatunk, hogy országok válogatottjaival játszunk, vagy nemzeti tizenegyek helyett inkább a klubcsapatokat helyettesítjük előnyben. Minden a **LOAD**-dal.

**SAVE**-vel az **EDIT TEAM**-ben átirított neveket tudjuk lemezen rögzíteni.

**FRIENDLY**

Barátságos meccs. Ebben a leggyengébb a számítógép, amennyiben egyedül kívánunk játszani. Beállíthatjuk a pálya talaját, a **CHOOSE FRIENDLY MATCH**

**TEAMS**-ben tudunk csapatot választani.

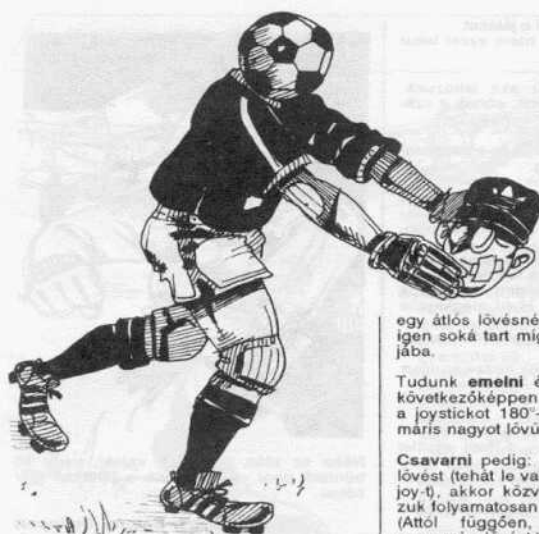
Ha a kiválasztott csapat mezeje piros, benne egy „C” betűvel akkor ezt a csapatot fogja a számítógép irányítani, ha két és „P” betűvel jelzett akkor a játékos. Két játékosnál egyértelműen mindkettő „P” betűvel kell, hogy legyen beállítva. Két „C” esetén demo van.

**CUP**

Ebben az opcióban állíthatjuk, hogy legyen-e 11-es vagy nem, legyen-e hosszabbítás vagy nem, illetve **IF REPLAY**-ben csak ismételt meccsről vonatkozzanak-e.

Tudunk még állítani a meccsszámot illetően egy dolgot, nevezetesen, hogy hány meccsben döntjön el a továbbjutás vagy a győzelem a döntőben.





Szuperlábú a lán...  
Nemzetek Tornájára, va-  
lamint a BEK-be.

Szuperlábú a lán...  
Nemzetek Tornájára, va-  
lamint a BEK-be.

### Ezek után lássuk a lényegét.

A játékban cselezni nagyon nehéz, mindig otthagya a játékos a labdát, ha fordulunk vele. Legjobban járunk, ha passzolgatva vezetjük a labdát kapura.

**Gólt lőni** általában a legkönnyebben, mert ha a kapus hártáni tud is megvárni, hogy igen soká tart meg visszatárolyog a kapujába.

Tudunk **emelni** és **csavarni** is. Emelni a következőképpen lehet: lövés után húzzuk a joystickot 180°-kal ellentétes irányba és máris nagyot lövünk.

**Csavarni** pedig: egyenesen eresztjük el a lövést (tehát le vagy fel nyomjuk lövéskor a joy-t), akkor közvetlenül a lövés után húzzuk folyamatosan jobbra vagy balra a joy-t. (Attól függően, hogy merre akarjuk csavarni a lövést.)  
A kapust csak kirugáskor tudjuk irányítani, amúgy a gép végzi helyettünk.

### Néhány ötlet:

- 11-esnél nyomjuk jobbra vagy balra átlósan a joy-t, majd tűz. Ha egy pillanatra érünk a tűzgombhoz, akkor laposan lövi, máskülönben emeli.
- Szabadrugásnál, ha felállt a sorkalunk, nyomogassuk a tűzgombot szaporán, ilyenkor valaki mindig kivetődik a sorkalóból és hárt.
- Szögletnél: Sima tűzzel passzoljuk be a labdát, majd miután vittük egy kicsit a vonal mentén, egyszerűen tűz + tekerjük

- körbe a joy-t és csodák csodája, a labda becsavarható a kapuba.
- Jéges pályán a labda nagyon csúszik, ezt ne nagyon válasszuk.
- Bátoran szabálytalankodhatunk a mezőnyben, sem sárgalap, sem kiállítás nincs.
- 'P' - pause, 'ESC' - kilépés a menübe.
- A játék Amigán fut 512 K-n is, de ilyenkor a bombasztikus szurkolás, a dobok hangja, az éneklő kórusok, a HIGH-LIGHTS menü, valamint a menü alatti zene nincs. A kórus és a dobok valódi meccs hangulatát idézik elénk.
- Lehet cserélni is (2 mezőnyjátékos, egy kapus), ha egy párszor oldalra rángatjuk a joy-t. Ekkor bejön a kispad. Ha legfőttül hagyjuk a nyilat és megnyomjuk a tűzgombot, akkor a taktikát állítjuk.
- **ATTACK** - támadó-felelőgás, **DEFEND** - védekező felállítás.
- A többi (pl. 5-4-1) a védelem, középpály, csatársor összetétele.
- Ha a nyilat lejjebb hozzuk, akkor sorrendben a következőket tudjuk cserélni:
  - kapus
  - védelem
  - középpály
  - csatársor.



- Ha a cserejátékos nem felel meg, húzzuk egyszer a joy-t a kispad irányába, majd ismételt FIRE. Ekkor másik tartalékjátékos áll készen bevetésre.

● Robi (TURBOSOFT), Gyöngyöshalász

**Legalul:**  
Ebben tud több játékos (max. 9) egymás ellen játszani, mindenki mindenkivel alapon.

Itt lehet meg, ha egyedül játszunk, 15 csapat kíséretében bajnokságot vinni, mindenki játszik mindenkivel alapon.  
Tudjuk állítani a talajt, azt, hogy hányszor mérkőzzön meg két csapat egymással egy szezonon belül, valamint hány pont járjon a győzelemért.

**SPECIAL**  
Itt tudunk labdarúgó EB-t játszani, benevezhetünk a KEK-be, az UEFA-ba, Európai

## WORLD SOCCER LEAGUE

C64  Plus/4   
Amiga  PC

Először választhatunk 6 csapat közül (*Arsenal, Celtic, Liverpool, Manchester Utd., Rangers, Tottenham*). A csapatok a játékosok ügyességében különböznek egymástól. A következőkben átírhatjuk csapatunk nevét. A program ismerteti játékosaink (mindig ugyanaz), majd választhatunk nehézségi fokot 1-5 között (1 a legkönnyebb). Megjelenik a főmenü.

**Bal főtűs sarok (DIV 1. v. 2.)** — a divízió, amelyben vagyunk  
**Jobb főtűs sarok (WEEK)** — hányadik héten játszunk éppen ki

1. **PLAY GAME** — meccs
2. **CHECK PLAYERS** — játékosaink
3. **EDIT NAMES** — a neveket változtathatjuk meg
4. **BANK** — itt sikkaszthatunk
5. **FIXTURE LIST** — az ősszel meccsünk az évben
6. **LEAGUE TABLES** — a divízió csapatainak bajnoki állása
7. **OPPONENTS DATA** — összehasonlítás az ellenfél csapatával
8. **TRANSFER MARKET** — itt vehetünk játékosokat
9. **SAVE TO TAPE/LOAD FROM TAPE** — mentés/töltés kazettára, értelemszerűen DISK-es verzió esetén disk-re

**CASH** — készpénzünk  
**SKILL LEVEL** — nehézségi szint  
**NEXT MATCH** — következő meccs (**HOME** - otthon, **AWAY** - idegenben, **NEUTRAL** - semleges pályán)  
**WORLD LEAGUE DIVISION** — ld. bal főtűs sarok!

### 2. CHECK PLAYERS

**NO** — a játékos száma  
**NAME** — neve (előtte a pozíciója; G - kapus, D - hátvéd, M - középpályás, A - támadó)

**FORM** — formája (max. 15)  
**PL** — hányszor játszott az évben nálunk  
**GL** — hány gólt lőtt/kapott az évben  
**P** — büntető pontjai (10 után nmár elittjük)  
**NAT** — nemzetisége  
Az első 11 játszik, a **SUBSTITUTES** a csere, a **RESERVES** pedig a tartalék játékosállományunkat mutatja.

**Alul:**  
1. **MENU** — vissza a főmenübe  
2. **CHANGE** — helycsere  
3. **ALTER** — pozíciócsere  
4. **SELL** — A játékos eladása. Valamelyik csapat ajánli érte x összeget, és ha akarjuk, elfogadhatjuk. Egy héten egyszer kaphatunk ajánlatot egy játékosért.

### 3. EDIT NAMES

1. **EDIT PLAYERS NAMES** — a játékosaink neveit változtathatjuk meg.
2. **EDIT TEAM NAMES** — a csapatok neveit írkalhatjuk át
3. **RETURN TO MAIN MENU** — vissza a főmenübe

### 4. BANK

**CURRENTLY LOAN** — jelenlegi kölcsönünk

**WEEKLY REPAY MENT** — heti részlet  
**MAXIMUM LOAN** — max. felvehető kölcsön

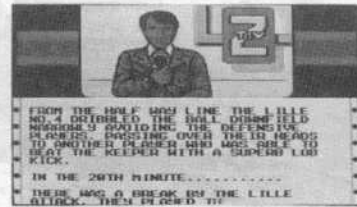
**CURRENT CASH** — pénzünk  
1. **GET LOAN** — kölcsön felvétele  
2. **REPAY LOAN** — kölcsön visszafizetése  
3. **MAIN MENU** — a főmenühoz

### 5. FIXTURE LIST

**NO** — meccs száma  
**H/A** — itthon/idegenben játszottunk/játékosunk  
**OPPONENTS** — ellenfelek  
**RESULT** — végeredmény  
**ATT** — nézőszám

### 6. LEAGUE TABLES

**P** — meccs  
**W** — győzelem  
**D** — döntetlen  
**E** — vereség



ügött gól  
A — kapott gól  
PTS — pont

## 8. TRANSFER MARKET

1. GOALKEEPER — kapus
2. DEFENDER — védő
3. MIDFIELDER — középpályás
4. ATTACKER — támadó
5. RETURN TO MAIN MENU — főmenü-höz

Ha veszünk valamit:  
**POSITION** — pozíció

**NAME** — név (pl. Q. Kocsis (?))

**SELLING CLUB** — a klub, ami eladja

**CURRENT FORM** — jelenlegi formája

**NATIONALITY** — nemzetisége

Ajánlhatunk érte valamennyit, amit vagy visszautasítanak (**YOU HAVE BEEN TURNED DOWN**), vagy elfogadunk (semmi).

## 1. PLAY GAME

A felső sorban a meccs állása látható, a csapatok alatt a góllövő (csak nálunk) és a gól időpontja. Középtájon látható a labda pozíciója, alatta az üzenetsor, hogy ki támad/lő stb. Majd következnek a büntetett játékosok (**boorel**) vagy a kiállítottak (**sent off**). 'S'-sel cserélhetünk. Az ATT mutatja a nézőszámot, a TIME az időt. Félidőben cserélhetünk.

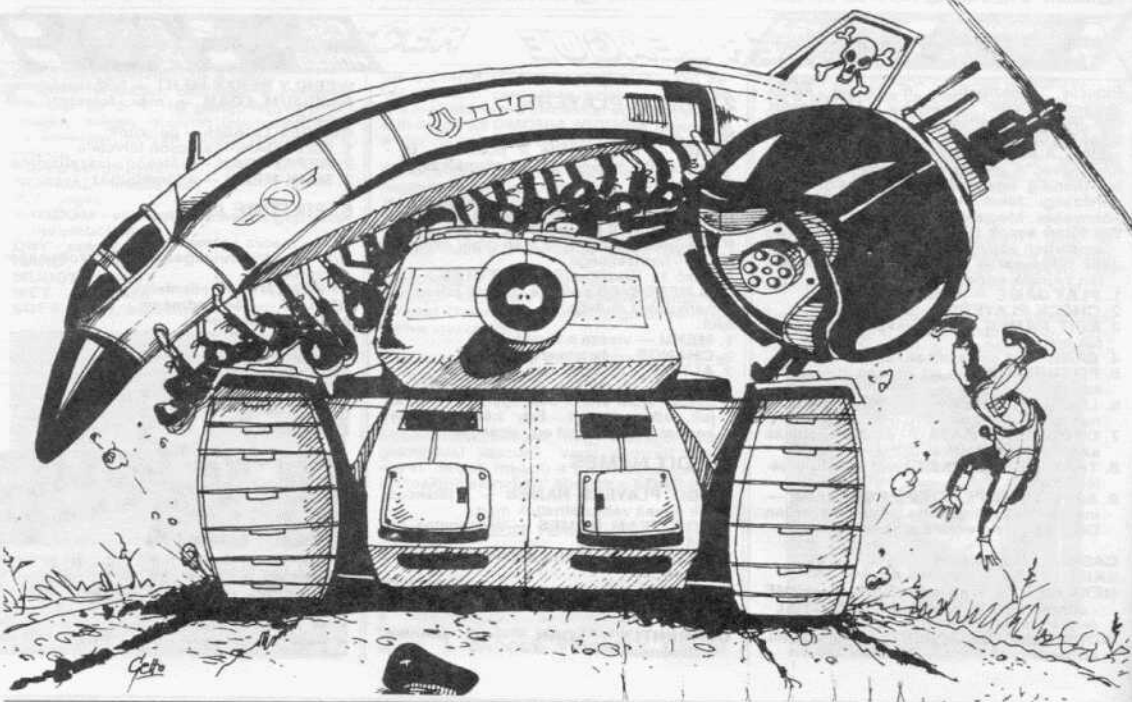
1. **PLAY GAME** — folgott a játékot
  2. **CHANGE** — helycsere (nem ezzel lehet cserélni!)
  3. **ALTER** — pozíciócsere
  4. **SUB** — csere. Először akit lehozunk, majd aztán akit beviszünk, annak a számát írjuk be!
- HALF TIME** — félidői állás  
Miótan kikaptunk, vált a kép, és a játékosaink értékelését kapjuk meg.  
**GOOD POINTS** — jó pontok  
**ERRORS** — hibák  
**RATING** — értékelés  
**MAN OF THE MATCH** — a meccs legjobbjája  
Tökmindegy, mire értékeli a játékost, ha veszünk lefele, ha nyerünk felfele módosul a formája. A következő képen láthatjuk a többi csapat eredményét. Majd megkapjuk a pénzügyi értékelést.  
**GATE MONEY** — a jegyekből befolyt összeg  
**BANK INTEREST** — a bank hozzájárulása  
**PLAYER/STAFF WAGES** — fizetések  
**POLICIAL COSTS** — a rendfenntartásért mennyit fizettünk  
**GROUND UPKEEP** — a pálya fenntartásául  
**LOAN REPAYMENTS** — a heti részlet visszafizetése  
**OVERALL PROFIT/LOSS** — nyereség/vesztés összesen  
**CURRENT BALANCE** — maradék pénzünk (már ha maradt)



Néha ez után megsérül valaki, vagy 10 büntető pont után eltiltják a játékost (pár hétre).

• Cserny Botond, Budapest

# SZIMULÁTOR PROGRAMOK





Ez egy űrhajószimulátor.

Cél: Van egy halom csillagrendszer, ezeket kell elfoglalni.

Az anyahajó fedélzete:

Egy nagy computer van előttünk. Mellette egy kijelzőtábla, melyen legalul az éppen aktuális parancs van. A parancsok között a joystick fel-le huzogatásával választhatunk most épp a főmenü látjuk. (tűzgömbbal aktiválhatunk)

**StarChart-csillagközi térkép:** A joystick balra illetve jobbra huzogatásával választhatjuk ki a csillagot ahová menni akarunk.

**System:** Bolygóközi térkép, a többi ugyanaz, mint a Star-Chart-ban, csak bolygókra vonajkoztatva.

**Fighter:** Űrhajókkal kapcsolatos dolgok állíthatása

**Tactical:** Taktikai helyzet.

**Status:** I/O opciók meg egyéb dolgok.

### Almenük

Mindegyikben van Exit, ezért azt nem irom oda külön.

**StarChart:** - Starjump, vagyis amelyik csillagot beállítottuk StarChart-ba, oda mehetünk el.

**System:** - orbit, azaz amelyik bolygót beállítottuk System-be, oda mehetünk el, felteve, ha űrhajónk a hangárba vannak.

**Fighter:** - Arm/Launch (ezeket később magyarázom el)

**Tactical:** - Allegiance, csillagközi helyzet (a képen Allied - szövetséges; Hostile - ellenséges). Ha nem kapcsoljuk be az Allegiance-t, akkor egy forgó bolygó látszik és egy szöveg: **Intrep** (adatok). Ez lehet jó (**Good**), szegényes, (**Poor**), semmi ilyen (**none**), alatta **Fighter:** kintlévő ellenséges gépek száma, **Base:** bázisok száma (egy bázison 25 gép van, ha ki-űritik a bázist, akkor az nagy baj, mert nyakunkon lesz egy halom gép).

**Status: quit** - erre szokott a játék befogni; **save** - nem mondom meg, he-he-he; **load** - a „nem mondom meg, he-he-he” betöltése;

Na, most jön a felfegyverzés (**arm**) és a támadás, illetve a harc (**launch**):

### ARM

A **Fighter**-ben választjuk ki azt a repülőt, (1-es, 2-es, 3-as), amelyikkel műveleteket akarunk végezni. Itt (mármint a fighter-ben) nem kell aktiválni a gép számát, amelyik szám villog az az aktuális gép. Ezek után kapcsoljuk be az ARM-ot. Az anyahajó monitorán belül az éppen felszerelhető fegyver neve látható:

**Long range missile** - hosszú távú célkövető rakéta;

**Fusion Bomb** - a jó öreg hidrogénbomba;

**Rear Firing Missile** - hátsó tüzelő rakéták;

**Rapid Recharger** - torpedó gyorsító (technikail rapid);

**High Shielding:** pajzs, és a név alatt

**Armoury:** az éppen kiválasztott fegyver mennyisége a raktáron,

**Fighter:** az éppen kiválasztott fegyver mennyisége a gépnél.

Miután a derék madarat felszereltük, nyomjuk meg a tüzet és menjünk a **Launch**-re.

Jöhet a buli:

### LAUNCH

Az űrbe repülünk, három ellenséges bádoglada jön felénk, teendő semmi; tanuljunk meg harcolni.

A műszerfalán a következőket találjuk:

3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
		1.					2.

- 1 - radar, vagy fegyverzetjelző
- 2 - fedélzeti computer
- 3 - idő
- 4 - bázisdetektor
- 5 - tolóerő
- 6 - ezt nem tudom, micsoda
- 7 - rongátsájelző
- 8 - torpedótöltés visszajelző
- 9 - mint, az 1-es csak kicsiben
- 10 - mint, a 2-es, csak kicsiben

### Billentőzet:

- 'T': torpedók betöltése
- 'B': hidrogénbomba
- 'W': az 1-es helyére fegyvervisszajelző be/ki
- +: tolóerő növelés
- : tolóerő csökkentés
- 'L': célkövető rakéta be/ki
- 'R': hátsó rakéták indítása
- 'M': vissza az anyahajóra
- 'N': ráállás a bolygóra

**Jótanácsok:** Először lőjük szét az összes bázist, mert ha elfognak a fenti madárkák, akkor bázisról küldi az utánpótlást (25 űrhajó hármasával). A gyűrűs bolygóra vigyünk magunkkal pajzsot, és egyébként sem árt, ha van nálunk. A **Rapid Recharger** sem elhanyagolható dolog, ha nem célkövetőket akarunk pazarolni. Egy csillagrendszert foglaljuk el az összes bolygót. Ha ezt nem tesszük meg, később az egész csillagrendszert visszafoglalják. Egyébként is a bolygók elfoglalásáért fegyvereket kapunk.

• Fábrián Sándor, Győr-Ménfőcsanak

## B-17 FLYING FORTRESS

C64  Plus/4   
Amiga  PC

A program 1943. november 1-jétől játszódik, lényege egy B-17-es gép feladatait sikeresen lassuk el. A címkep bejelentkezéssel, melyet kellemes zene fest alá, egy menüben találjuk magunkat.

**Lead/Save:** Egyértelmű. (CREATE DISK-kel gyárthatunk adatlemezt).

**Reset Bomber:** Itt a gépnek tetszőleges nevet, matricát és pilótát adhatunk. Tanácsos minden küldetés után elmenteni.

**Select Bomber:** A bombázó választása (sárga keret az aktuális). A bal felső sarokban elolvashatjuk a pilóta, bombázó nevét, státuszát, a jelenlegi dátumot, és a befejezett küldetéseket.

Select bomber után újabb menü következik, ahol gépnünket látjuk pontosabban az orrát a választott képpel és nevével az oldalaán (később sikeres küldetés után kapunk egy bombát az oldalunkra, és a lelőtt repülőket keresztet).

**Crew Photo:** A legénység fotóját és adatait nézhetjük meg.

**Crew Training:** Semmi értelme (gyakorlás). **Bomber History:** Legenda, mely gépnévről szól.

**Back To...:** Vissza az előzőbe.

**Mission Briefing:** Küldetésre megyünk, és egy újabb menübe, mely a küldetés leírásából áll.

**Mission:** A küldetés leírása, első, másodlagos célpont. Felszállás ideje, célhoz vezető út, a célpontot milyen magasról kell bombázni, az egység feladata, betöltött bombák, hazaút, szövetséges támogatás (ált. semmi), ellenséges aktivitás.

**Map:** Európa térképe. Sárga odafelé, fehér hazafelé, piros az elsődleges, fekete a másodlagos célponthoz vezető út.

**Recon:** Ebben a pontban filmet láthatunk az elsődleges, másodlagos célpontokról. (Érdeemes legalább kétszer megnézni és vizslatol készíteni róla.)

**Decline:** Visszatartás (nincs értelme).

**Accept:** Elfogadni a küldetést.

Ha az **Accept**-re clickeltünk, akkor megle-

petésként egy teljesen más menübe jutunk.

### Configuration menu

**Detail:** (felbontás High) nagyon nem számít, egy bombázó nem túl gyors;

**Turrets:** (tornyok: Fast) így fordulnak a leggyorsabban, több az esély a gépek lezsedésére;

**Time Ship:** (időgrás: 5 minutes), később kitérnek rá,

**Sound:** (hang: on);

**Difficulty:** (kockázat: Moderate), hogy legyen esélyünk;

**Landings:** (landolás: Realistic) úgyis a gép csinálja;

**Bombs:** (bombák: Faultless);

**Ammunition:** (munició: Unlimited) egyszer elfogyott, aztán galamblovészteret rendeztek;

**Flak:** (légelhárítók) és **Fighters:** (vadászok); **Average:** (átlagos), így is volt már olyan, hogy szétlőttek;

**Exit:** Belépünk a szimulációba;



- Atólétet a benzintankot, ilyenkor a kővetkezőt kell tennünk: imádkozzunk, hogy minél tovább repüljünk, gépünk meglepően sokáig marad a levegőben (ha nem mi irányítjuk) motor nélkül.
- Ha kötelekben repülünk, a sok gyagyás navigátor étvehető és általában el is téved!!! (I DOESN'T LOOK RIGHT, I THINK WE'RE LOST) Ezért állítsuk 5 percre az ugrási időt! Ilyenkor a városok alapján tájékozódni kell, 'F6' és a navigátor szobában 'F2'-vel helyesbíteni kell. Minél hosszabbat ugrunk, annál kisebb a letérés.
- Soha ne bombázzunk a gép.

#### És végül a nélkülözhetetlen billentyűk:

- 'F1': orrlövész
- 'F2': navigátor
- 'F3': parancsnok
- 'F4': másodpilóta
- 'F5': tető lövész
- 'F6': rádiós tiszt
- 'F7': gömbtorony lövész
- 'F8': baloldali lövész
- 'F9': jobboldali lövész
- 'F10': hátsó lövész
- SHIFT + F1: előre nézet
- SHIFT + F2: hátra nézet
- SHIFT + F3: balra nézet
- SHIFT + F4: jobbra nézet
- SHIFT + F5: fel nézet
- SHIFT + F6: le nézet
- SHIFT + F7: bombatér nézet
- SHIFT + F8: célpont nézet
- SHIFT + F9: vadászgép hátulnézet közeli
- SHIFT + F10: vadászgép hátulnézet távoli

#### 'F1' után, csak akkor, ha ott vagyunk és átvettük az irányítást:

- 'O' - bombázóztípus átveszi az irányítást;

#### 'F3' és 'F4' után, csak akkor, ha ott vagyunk és átvettük az irányítást:

- 'W': visszaülünk a pilótafülkébe
- 'I': műszerfal
- 'E': külső nézet
- '+' : sebesség növ./csökkentése
- CTRL + I/4 : motor be/ki
- '1' : '2' : '3' : '4' : a motornak egyenként növele a teljesítményét (nincs értelme)
- '5' : '6' : '7' : '8' : egyenként csökkenti;
- 'F' : flaps fel/le
- 'G' : kerék ki/be
- 'B' : kerékfel ki/be
- 'J' : bombavető
- '[', ']' : műszerfal jobbra, balra eltolása

#### Egyebek:

- 'E', 'Z', 'X' : külső nézeti képek
- '+' : '—' : közelítés, távolítás (NUM)
- 'INS/DEL' : jobbra/balra forgatás (NUM)
- 'PGUP/PGDN' : fel/le forgatás (NUM)
- 'ALT + D' : részletesség
- 'A' : gép sérülése
- 'C' : mint 'A', csak a szolgálatokat, ha akarjuk megváltoztatjuk
- 'M' : a géptől(-nek) átvesszük(-adjuk) az irányítást.
- 'ALT + M' : kamera ki/be
- 'ALT + S' : hang ki/be
- 'CTRL + Q' : kilépés

Az itt ismertetett billentyűközítés PC-re és Amigára egyaránt használható.

• Horváth József, Budapest

menjünk a Rádiós tiszthez (Rádiós tiszt után: 'F6', majd RADIO, azután válasszuk ki az üzenetet, és üzenünk). Az üzenetet adjuk le a hullámokkal. Válaszul kapunk egyet, majd a pilóta nyugtázza *WE'RE COMING TO LAND*, 15 perc múlva leszáll, és ezek után értekezést kapunk a küldetésről: lelőtt gépek, a találat, ami jó, ha *DIRECT HIT*. Ha *NO TARGET WAS ATTACHED*, akkor sikertelen. A sikertől függően kapunk kintünetési és előléptetési lehetőségeket, majd új küldetésre mehetünk.

#### Pár hasznos tipp:

- Harc közben az emberek megsérülhetnek. Ekkor egy palival tekerjük oda, és gyógyítsuk meg ('C', a jobb felső nyílal másszunk oda, majd vöröskereszt, és click a moksira. Ha meggyógyult az emberünk, a doktort vigyük vissza az előző munkahelyére, és adjuk ki a munkáját újból). Ha valakit etálnak, azt mondja: *„Aargh...!”*
- Előfordulhat, hogy tűz üt ki (*FIRE IN THE...*), ekkor vigyük oda a rádióst, a két pilótát, és a poroltó jelvényvel oltuk el. Legyünk gyorsan, mert a tűz átterjedhet valahova.
- Besülhet a gépágyú is. Az eljárás a szokásos: 'C', megnézni (piros az ágyú), és ott látunk egy olyan jelet, ami máskor nem szokott ott lenni.
- A motorokról: A motorokról a találat „nagyon érdekes”. Ha *„LOST FUEL PRESSURE IN ENGINE...”* az üzenet, akkor előbb-utóbb leáll a motor. *„OIL LOSING IN ENGINE”* üzenet esetén figyeljünk, mert melegszik a motor, ha kigyulladt, azonnal állítsuk le! Ha nem mi irányítjuk a gépet, a pilóta két motornal is tartani akarja a sebességet. Kapcsoljuk ki (különbben *OVER HEATING...* lesz az üzenet), és csökkentsük a fordulatot a megfelelőre.

Az egész úgy kezdődik, hogy ott vagyunk a fülkében, és várjuk az áldást. Mi a parancsnok szerepét töltötenk be (de lehetünk hátsó lövészek is, vagy rádiós tiszt), azonban ezt átadjuk a gépnek. Kapcsoljunk a navigátorhoz, és buzgón nyomogassuk az 'ALT/T' gombokat. A térképen látjuk a gépünket, amint cammog az égen, ha a *WATCH ACT FOR FLAK AND FIGHTERS* (földi, légi támadás) üzenet jelenik meg, akkor meg kell várunk a veszély elmúltát.

Amikor már a piros vonalon repülünk, akkor a másodpilótát rakjuk a bombatér nyitónak és az orrlövész a bombakidőzőnek ('C' majd 'F4', ezután a nyilakkal másképpünk addig, míg nem látjuk a bandákat és az ajtkinyitás jelet. Az orrlövésznek 'F1': helyben van a bomba jele: click: hogy világított a jel; majd 'C': a *„START BOMB RUN”* üzenet után kinyílik a bombatér, ezután vegyük át az irányítást. ('M' majd az 'O'). Most azt a célkeresztet mi irányítjuk (olyan, mint a távcsöves puská távcsöve, a jobb felső sarkban rovatkákat látunk, ezzel irányítjuk, a jobb alsó sarkban pedig, ha minden igaz, két sárga lámpa ég, a felsők). Most keressük meg a várost (a célok a város közelében vannak) és a célt. Célok találhatóak: a *Marshalling Yard* mentén, a *Power Station* út mentén, és abból kijövő leágazásánál, a víz közelében (folyó, tenger) *Docks* öbölben, és ne feledjük város közelében. Nos, tehát ha megtaláltuk, akkor ágyúznak. Ezért igazítsuk rá a célkeresztet egészen addig, míg a negyedik sárga lámpa ki nem gyullad, ekkor — ha autofire-is joy-unk van — kapcsoljuk át a gombot a joy-unk. A bombák hullanak, kapcsoljunk a hátsó lövészhez 'F10', majd 'M' és keressük meg a füsttőlgo tetemeiket. Amint elihalt az ágyútűz, irány haza: *BOMBS GONE, LET'S HEAD FOR HOME* (ne felejtsek az eredeti állapotok visszaállítani: orrlövész, másodpilóta). A reptér felett kapunk egy üzenetet, ekkor

## BATTLEHAWKS

Egy kiváló II. Világháborús repülészsimulátor a *LUCASFILM GAMES*-tól a *BATTLEHAWKS* Japán vagy Amcsi pilóták lehetünk, különböző híres történelmi helyszíneken harcolhatunk, vezethetünk vadász-, bombázó- és torpedóvető gépeket — ennyit kedvesínlőnek.

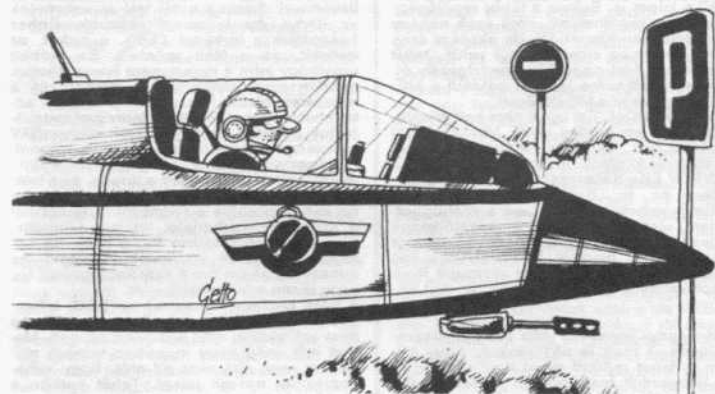
A kezdőkép után 5 menüpontot láthatunk a monitoron. Ezek felülről lefelé, a következők: - gyakorlás - éles bevezetés - repülői adatai - pilóták adatai - kilépés a programból.

C64 Plus/4  
Amiga PC

Nézzük meg részletesen!

#### GYAKORLÁS

- **Vadászat:** Le kell szedni mindenkit (örök töltény, sérthetatlenség, örök FUEL.)



- Melyik hadseregben repül (Az Amcsike jobb, mert minden gépükön min. 20 milis gépágyú van, a Japl gépeken CSAK a Zéken van külön 60 db. 20 milis golyó, a többi 7.7 milis.)
- Tipus
- Forgatás a függőleges tengely mentén
- EXIT

**PILOTÁK ADATAI**

- Pilóta választása (A nyugalmazott (RETIRED) - és a nőhai (KIA) pilótával már nem szerethetünk újabb babérokat, csak az „életerős” (ACTIVE) pilótával játszhatunk.)
- Új karrier kezdése (kezdő játékosoknak amerikai pilótát ajánlok)
- A választott pilóta adatai
- A választott pilóta átnevezése
- Pilóta törlése
- Új rekordlista készítése
- A legjobb 10 karrier
- A legjobb 10 misszió
- EXIT

**EXIT FROM PROGRAM**

Magától értődődik.

Az utolsó nagy lélegzetvétel, és a Családi fotóalbum végiglapozása után kezdődjék a móka!

A gép irányítása a megszokott. A játék sebessége elfogadható, bár „dzsojja” is billentyűzettel elég lassú, a legeredmesebb egérrel irányítani. „SPACE”-azel géppuska, „ENTER”-rel gépágyú működtetése (csak a Zéken van), illetve bomba & torpedó kioldása, ez történhet Joy-jal is, illetve egérrel, a két gombot egyszere lenyomva. A 'J'-vel búcsúzatunk gépünköt (katapult). A 'C'-vel a kamerát aktivizálhatjuk (örömes akkor bekapcsolni, amikor a hajót bombázzuk, hogy visszanézve láthassuk, hogy eltaláljuk-e). Az 'R'-rel visszanevezhetjük a felvett dolgot ('ENTER'-rel, illetve az egyik FIRE-rel lehet közelíteni). A '+' és a '-' a gázkar. Az 'F' a fékszárnak, 'B' a zuhanófék (csak bombázón van). Az 'L' a futómű (fékezésre való). Az 'S'-sel lehet mindennemű hangot kikapcsolni, az 'E'-vel pedig csak a motor zaját tudjuk elhallgattatni. A 'G'-vel a célkeresetet tudjuk elutíntetni (talán csak a kiállítás javításáért). A '2'-es a hátulvezet, illetve a farlövész (a vadászbán nincs), a '3'-mal nézhetünk lefelé, a '4'-es a balra, a '6'-os pedig a jobbra nézés, a '8'-assal a pilótafülkébe juthatunk vissza és a '9'-essel kapcsolhatjuk be a célkeresőt (lehet mindentelre nézni anélkül, hogy a gép elfordulna).

A gépben található műszerek listája a következők (balról jobbra): sebességmérő, a következőknek a nevét sajna nem tudom, a gép süllyedésének, illetve emelkedésének a mértékét mutatja, műhorizont, magasságmérő, (alatta) üzemanyagmennyiség kijelző, irányító, munició kijelző.

Összességében a grafika tűrhető, a hangeffektusok a PC verzióban az IBM-hez képest elfogadhatók, a sebesség egérrel tűrhető: a **BATTLEHAWKS** az „*első jó játék*” kategóriába sorolható. (Ja, és PC-n fut Hercules is emulátorral)

• MYOTIS from PerfAct Crew, Nyiregyháza

- **Bombázás:** Le kell bombáznai egy hajót. (1 bomba, géppuska — nem örök! — sérthetlenség, véges FUEL.)
- **Bombázó század kisérése:** Meg kell védeni „bombereinket” az ellenség vadászaiktól. (örök történet, sérthetlenség, örök FUEL.)
- **Torpedóvetés:** Egy hajót kell elsüllyeszteni, és nem árt a vadászokat likvidálni... (1 bomba, géppuska — nem örök! — sérthetlenség, véges FUEL.)
- **EXIT**

**ÉLES BEVETÉS**

Négy fajtája van: vadászat, bombázók kisérése, bombázás, torpedóvetés.

- **A vadásznál** le kell lőni minden gépet, lehetőleg még az előtt, hogy végrehajtsanak küldetésüket (lebombáznak hajóinkat).
- **A kisérő misszióban** meg kell védenünk bombázóinkat az ellenséges vadászoktól.
- **Bombázáskor** le kell bombáznai egy ellenséges hajót (csak egy bombánk van, ezért érdemes rázuhanni, és 100 méternél kioldani); az is egy jó pont, ha mellesleg leszedjük az ellenség vadászpilótát (En először ezt a fajta küldetést javaslom, mert ezekkel lehet legkönnyebben skalpotok gyűjteni).
- **Torpedóvetéskor** ugyanazt kell csinálni, mint bombázáskor (Figyelem! Csak hatós tüzérünk van!).

Ha tökéletesen végeztük a dolgunkat, akkor *Nimitz* admirális előléptet, illetve kitünt minket „*Kiváló Dolgozó*” emlékérmékkel (a kitüntetések egyébként elég szépek), és ha egészen szupermenek vagyunk, felkerülhetünk az *Akikre büszkék vagyunk*” tizes listájára (**Best mission**, illetve **Best carrier**).

Az első sikeres bevetés után még nem tünhetnek ki, majd csak a másodiktól, a további bravúros küldetést követően — a *Silver star*” kitüntetés után — egy missziót többször kell frónként végrehajtani ahhoz, hogy megjutalmazzanak.

Most lássuk a helyszíneket és a bevetés fajtáit:

(amerikai pilóta / japán pilóta)

**Coral-tivi csata:**

- 1. bombázás / vadászat
- 2. bombázók kisérése / vadászat
- 3. vadászat / vadászat
- 4. vadászat / bombázás

**Midway szigetekt:**

- 1. bombázás / vadászat
- 2. bombázás / vadászat
- 3. vadászat / bombázás
- 4. vadászat / torpedóvetés

**E. Solomosi csata:**

- 1. torpedóvetés / vadászat
- 2. vadászat / bombázók kisérése
- 3. torpedóvetés / bombázás
- 4. bombázás / vadászat

**Santa Cruz szigetekt:**

- 1. bombázás / vadászat
- 2. vadászat / torpedóvetés
- 3. torpedóvetés / vadászat
- 4. bombázók kisérése / vadászat

A helyszín kiválasztása után, megérkezünk az előkészítő szobába, ahol a képernyő felső részében különféle „irkafrkák” meg számok tárgyának, ezek balról jobbra a következők: a repülőnk rajza (alatta a típusa), töltény, FUEL, páncélat minősége (örök/normál), kezdesi magasság, ellenségünk ereje (cadet/veteran/ace).

**A misszió leírása alatt — szokás szerint — újabb menüpontok várnak ránk:**

- **misszió kezdése**
- **a misszió módosítása (FIGYELEM!** Akkor használjuk, ha CSAK GYAKOROLNI akarunk, mert nem jegyzi a kilőtt gépek számát, nem léptetnek elől) Ezen belül:
  - új repülő választása
  - töltény (örök/nem örök)
  - üzemanyag (örök/véges)
  - páncélat (sérthetetlen/hagományos)
  - kezdő magasság módosítása
  - ellenségünk ereje
  - vissza az előző menübe
- **új misszió választása** (újra választhatjuk a helyszínt)
- **EXIT:** kilépés a főmenübe

**CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT** C64 Plus/4 Amiga PC

Valami *Electronic Arts* nevű konszern adta ki '91-ben. (nem lehet valami ismert cég, hiszen még az emblémajukat is az SKC készítőtől (topák).) Elég hosszú lesz, és kicsit fárasztó, főleg ha a tehénpásztor barátunk is közbekegy, de ne féljetek srá-

kok! ez 'Csak yeager!' (Bocs, de szabin vagyok — CoVboy) Befutás után egy kellemes megjelenésű 50-és évetl dzeleki, benzinkutas sapka stb...) 50-és évetl tapsoló figura fogad bennünket, nyájas mosollyal az arcán. Ne vár-

juk meg kell kezét fog velünk és cukorkát kínál, inkább elmeséljük ki is ő. Arra talán mindenki rájött, hogy minden bizonylan *Chuck Yeager* lesz az illető, de ez még nem minden. 1948-ban a nevadai svitvátagban egy anyóka a kunyhójában tompa dörre-

és hallott, majd az üvegablák csörpölését. Nem tudhatta, hogy az a Chuck nevű főszereplő éppen akkor lépett át a világon először a hangsebességet egy X1. típusú repülőgéppel. Nos, ezek után térjünk vissza a leírásra!



A menüben 7 választható feliratot találhatunk. Ezek a következők:

**EXIT TO DOS** Talán ez a legfontosabb menüpont, sok mindent mesélhetünk arról, hogy mire is jó, de ezt inkább most elhagyjuk.

**CREDITS**: Erre a felírra klikkelve a készítő névsorát találhatjuk meg. Elég sok név van, szóval lehet kít szidni, ha valami nem nyeri meg a tetszésünket.

**FLY HISTORIC MISSION**: Ez a menüpont talán a legérdekesebb része a programnak. Itt megtörtént bevetéseket élhetünk át, a II. világháborúban, Koreában (a korai órákban és megkorábban...), és Vietnámban (Jó reggelt!). Az összes bevetést nem írhatjuk le, mert ez jó pár oldalt kitenne, ugyanis összesen 50 (l) küldetés közül választhatunk. De azért a nekünk legjobban tetsző 5-öt röviden leírjuk:

**THE ABBEVILLE BOYS (43.07.04.)**

Egy P-51-el az Adolf Galland vezette JG-26-os német vadászrezerv Me-109 és FW-190-es gépei ellen kell repülnünk.

**ACE IN A DAY (44.10.12.)**

Chuck Yeager által megélt küldetésbe élhetjük bele magunkat és a számítógépünket. Me-109-eseiktől kell megvédenünk a bombázókat.

**P-47 STRAFING ATTACK (44.04.20.)**

FW-190-el repülve meg kell védenünk repülőterünket az ádáz amik P-47-esei ellen.

**FIRST BLOOD (50.11.17.)**

Egy F-86 Sabre pilótájaként elsőként löhető a vadiúj Mig-15 Fagot vadászgépeket.

**GOING DOWNTOWN (72.05.28.)**

Mig-21-gyel repülve kell megvédeni hön szeretett fővárosunk (Hanoi) léte-  
rét az amerikaiak bombázóitól és vadászaitól.

Minden küldetés után egy értékelést kapunk a teljesítményünkről, magától Chuck Yeager-től. Ezek után a lelőtt ellenséges és barátságos gépek számát, és a találati arányt is meg tudhatjuk egy táblázatból.

**CREATE MISSION**: Ez a menüpont emeli ki az átlagból a programot. Saját magunknak készíthetünk küldetéseket. Elsőként vadászgépünk típusát, majd repülési magasságunkat állíthatjuk be. Ezek után a harc felvételének pozícióját (**JUMPED** - megtámadjuk; **SAW** - meglátjuk; **WAS JUMPED BY** - meg lettünk támadva) majd az ellenséges repülőgépek számát típusát, és pilótái tudását kell megadnunk, és a **DONE**-ra klikkelve máris a forgatógatyán találjuk magunkat (erről később).

**TEST FLIGHT**: Ebben a menüpontban a következő típusú repülőgékké repülhetünk: (természetesen és hál' Istennek *Geszti Péter* nincs közöttük...) P-51D MUSTANG FW-190A-8, F-86E SABRE, MIG-15 FAGOT, F-4E PHANTOMII, MIG-21 MF (ez nem a PRINCE szám!). Minden repülőgépről részletes információ-

ót kaphatunk, megnevezhetjük azok 3D-s képét is. Sajnos a többi repülőgéppel nem repülhetünk, ezek csak néhány küldetésben tűnnek föl, de akkor is csak úgy, hogy az ellenfél repül velük, tehát nem mi. Ami nagy kár, mert igazán élvezetes lett volna repülni például a ME-262-vel, vagy a ME-109-vel.

**LAST MISSION**: Ezt ugye nem kell magyarázni, olyan mint a LAST NINJA, abból három volt, de ezt a menüpontot annál többször fogjátok használni.

**REVIEW FIL**: Kellemes színtölt a programban ez is. Szerencsétlenkedéseinket filme vehetjük, és ebben a menüpontban visszanezethetjük. A kezelőikonok használata igen egyszerű. Aki kezelt már videót vagy magnót, az könnyen el fog boldogulni, aki még nem részesült ilyen szerencsében, az forduljon a GELKA-hoz!

Talán ennyi bevezető után (ha már össze-gyűltünk...) meg is nézhetünk, hogy milyen is lehet repülni ezzel a szimulátorral. Ha valamelyik menüpontot keresztül eljuttottunk odáig, hogy a rep. műszerfalában gyönyörködünk, talán részletesen is megvizsgálhatnánk. Mivel minden géptípusnál más és más a műszerfal, így a tájékozódás egy kicsit nehéz lesz, de ne essen senki kétségbe, minden műszer mellett fel van tüntetve, hogy melyik mit mér. Ezek a műszerek a következők lehetnek:

- SAV - navigációs irány
- SPD - sebesség
- ALT - magasság
- VSI - függőleges sebesség (vario)

Találhatunk egy iránytűt is, ami nem szúr, egészen másra való. Például tájfutók használhatják előszeretettel, de *Fa Nándor* is biztosan elég sokszor veszi igénybe, és nekünk is hasonló feladathoz lesz rá szükségünk: az irány meghatározásra. Talán mindenki el tud bologulni ezzel a problémával, nem fogunk most arról papolni, hogy egy térkép és egy iránytű segítségével hogy található meg a keresett cél.

Megtalálhatjuk a fegyverek kijelzőjét, a futómű, a kerékek, a fekszárnny lámpácskát, karocskáit. Van radar is némely gépeken (F-4 + MIG-21). Ha máshol is találunk radart, akkor vagy a monitor a rossz, vagy nem is ezzel a programmal játszunk. Hajtómű ellenőrző műszerek is vannak, de ezeket az adatokat digitálisan megjelenítve megtalálhatjuk a képernyő jobb felső sarkában. Ezek sorban a következők: magasság lábban (l láb = 0,3 m), sebesség mérföldben (1 mph = 1,6 km/h). A paszírozó G erő is itt található kijelzőre. Esetleg föl is szállhatnánk, nem? Tehát:



A tolóerőt növeljük a maximumra a számbillentyűkkel ('1'-től '6'-ig), majd géptípustól függően, egy bizonyos sebésignél (MIG-21, F-4 (kb. 140 mph; Mig-15, Sabre = kb. 120 mph; FW-190, Mustang = kb. 100 mph) emeljük el a földtől a gépet, a joy (enjoy!) vagy a klaviatúra segítségével. (az egeret nem ajánljuk túlzottan, csak macskákknak. Bár újabban még Tom és Jerry is jóba van...) Ha sikerült elemelednünk a földtől, akkor húzzuk be a futókat, felkünk, farkunkat és kapaszkodjunk a joy-ba. Próbáljunk valami egyszerű manővert kezde-

ni, például egy Immelmannnal, vagy valami ilyesmivel. Esetleg a cél felé is vehetünk az irányt, ha küldetését játszunk. Ehhez használjuk a térképet ('F9'), a radart, az iránytűt, és a NAV. műszert. Ez utóbbit ugyanúgy mint a radart, nem használhatjuk minden géptípuson, de ha felfedezük a műszerek között, használjuk ki az ezek adta lehetőségeket. A 'W' billentyűvel betajcolhatjuk a kívánt irányt, és ezek után a NAV műszeren az északi irányba lesz a célpont. A képernyőn, ha a cél közelébe érünk, megjelenik a gép mellett a típusa, és a találati valószínűsége százalékbán. (Csak ha be van kapcsolva a Flight Info!) Rakétáink a szokásos markerjelet találjuk körülötte. Éles folyamatos sipoló hang jelzi, ha befogtuk a célt, és szaggatott vészjelző, ha minket fogtak be (ha a szánkat fognak be, vége lenne a leírásnak!). A játék közben, véletlenül az 'ESC' billentyűre tévedhet a kezünk. Sajnos egyáltalán nem azt akarja, amit általában szokott. Megint egy szép nagy menüben találjuk magunkat, ami újra okot ad arra, hogy elmagyarázzuk mi mit jelent. Tehát sorban a menüpontok.



? - Ennek a menüpontnak tényleg '?' a jele. Itt a következőket találjuk.

**FILM PLAYBACK SCREEN** - A korábban már említett 'videos' menüpont, itt vehetjük filmre ténykedéseinket.

**END MISSION** - Talán nem kell magyarázni.

**EXIT TO DOS** - Kedvenc menüpontunk...

**ABOUT YEAGER** - Let's talk about yeager! (fővedések elkerülése végett nem szimpatizálunk a Salt'N'Peppával, bár étközések alkalmával szoptunk velük találkozni.)

**SYSTEM**: Ebben a menüben a hangeffekteket, a kezelőszerveket (Joy, Mouse, Keyb.) és az idő gyorsaságot állíthatjuk tetszés szerint.

**STALL** - átétes hang be/ki

**LOCK** - befogás hang be/ki

**ENGINE** - motor hang be/ki

**SOUNDS** - együtt összes breki... izé; be/ki

**VIEW**: Ebben a külső és belső részleteket állíthatjuk, amit külön is megtehetünk az 'F' gombokkal (lásd később).

**GRAPHICS**: Grafikai megjelenítések beállításai.





LOW - alacsony  
**MEDIUM** - közepes  
**HIGH** - magas (ajl Cure lemez is!)  
**SIMPLE PLANES** - ha ezt bekapcsoljuk, néhány gépen találhatunk fenségjelzést is, de mindenképpen kidoigozottabb lesz a grafikájuk.  
**DITHERED HORIZONT** - valóságú horizont  
**CLOUDS** - felhők ki/be  
**BITMAP EXPLOSIONS** - robbanások ki/be  
**FLIGHT INFO** - a műszerek szélvédőn való megjelenítése  
**HELP:** Különböző könyvtések. Ezek is behívhatók különböző gombparancsiakkal, szóval ezekről is majd később.

Hogy milyen egy légiharc? Természetesen ez mindenkinél máshogy történik. (gondolatok volna?) Próbáljuk az ellenséges gépeket időzni, és ne a sajátjainkat, mert **Chuck B** nem fog örülni. Vigyázzunk nagyon az átésésre (tehát a sebességet mindig tartjuk egy olyan szinten amiből még nyugodtan kezdehetünk manőverekre is) de ha mégis megtörténne, akkor nyomjuk a gép orrát a föld felé, és a sebességet tegyük a maximumra. Talán idő előtt visszanyerjük a sebességet, és nem csapódnak a földre. Ja, ha már itt tartunk van katapultálás is! (**CTRL+E**)

Mostmár le is szállhatnánk! Ahogy egy vérből pilóta mondaná: tegyük le a madárkát! Mivel a program megírásakor a légiharc élethűségére törekedtek, a leszállás irreális, így túl könnyű lett. Válasszuk ki az egyik leszállópályát (tökéletesen mindegy melyiket, ugyanúgy megkapjuk az értékelést, ha ellenséges reptéren szállunk le, mint a sajátunkon.) és lehetőleg annak tangelye felől végezzük a megközelítést. Ha bár tők mindég, mert a repülőter kerítéssel körbevett területen bárhol landolhatunk a megfelelő sebességgel. Talán mindenkinek sikerül, nem kell magyarázni. Ja, a futókat tegyék ki, és ha már itt tartunk a fékszárnyakat és leérkezés után a kerékféket is bekapcsolhatjuk (van egy küldetés, ahol az ellenséges bázison parkoló gépeket kell megsemmisíteniük. Sajnos ezt meg lehet oldani úgy is, hogy leszállunk, és gurulva lövjük ki a repülőket. Ez a könnytéseket bekapcsolása nélkül is megtörténhet.) Congratulations! You have completed a landing!

Ezek után szerényen értékeljük **Electronic Arts**-ék működését. Elég nagy hátránya a programnak, hogy nem lehet karriert játszani. Ez egy hatalmas hiányosság, hiszen milyen nagy élvezet

lenne, ha fokról fokra, rángólagra kerülhetnénk fel a dicsőséglistára, a különböző bevetések után... (Azáltal pedig leszálaltokolva, rokkantnyugdíjjal küldténék haza, egy két plecsnival a vállalton! - CoVboy) (Milyen jó annak, aki szabin van! - CoVboy) Ettaláltam a gondolatodot? Viszont a légiharc nagyon jól sikerült, egy-egy gép lelovása felér egy viharos szerelem vad éjszakájának beteljesülésével. (organizmus... vagy organizmus?) Nem teljes a program történelmi hűsége, mert egyes küldetésekben még nem szerepelhettek az adott típusu repülőgépek. Például: Mig-21 Mf négy rakétával meg nem volt 67-ben, csak Mig-21 PF változat két rakétával, és gépágyú nélkül. De hát végül is a laikus szemlélődő és Joybuster élnezi az ilyen dolgokat. Másik hiányosság, hogy nem lehet az általunk kreált küldetések kimenteni, bár ez annyira nem is lényeges, mert nem annyira összetettek azok a kis küldetések. Mindezt összevetve eléggé jól sikerült a program, és míg végigjárszuk az ötven küldetést tökéletesen eléggé el lehet útni az időt. Aztán jöhet DELETE parancs. Ja, különben PC-re készült a leírás, az Amiga verzióról még nem hallottunk. 64-esek figyeljétek! Nem összekeverendő a **C.Y's Advanced Flight Trainer**-rel, ugyanis csak az jelent meg 64-re (leírás a CoV 7-ben volt), ez a progi 64-re nem jött ki!  
 Reméljük használható az a leírás átalatok valamire. Jó repülést és Eredményekben gazdag leszállásokat kívánunk! Knock EM OUT OF THE SKY!!  
 És még hátra van a kezelőbillentyű leírása, meg pár hint!

**Alapvető kezelőszervek:**

- G: futómű ki/be
- F: féklap ki/be
- B: kerékfék ki/be
- R: radar ki/be
- T: időgyorsítás ki/be (2 fokozat)
- W: navigációs segítség
- D: sérülés mértéke százalékban
- CTRL+E: katapultálás
- T: től 5-ig: toloeró
- 6: utánégető
- [ ] és [ ]: fegyverválasztás
- SPACE: aktuális fegyverrel tüzel
- ENTER: célpont befogás
- 9: chaffs
- 0: flares
- ← és →: zoom (-39-ig)
- ALT+A: legközelebbi barátságos repülőgép irányra
- ALT+Z: legközelebbi ellenséges repülőgép irányra

- Könyvtések:
- TAB: sérhetatlenség
- CTRL+U: végtelen lövedék be/ki
- CTRL+E: könnyített találatok be/ki
- CTRL+L: földnek ütközve nem halunk meg
- CTRL+B: akcelerációs vakság be/ki
- CTRL+T: géptípus a repülőgép mellett be/ki
- CTRL+F: ablakon a legfontosabb adatok be/ki

- Külső belső nézetek:
- F1: Pilótáülkében-előre
- F2: Pilótáülkében-hátra
- F3: Pilótáülkében-balra
- F4: Pilótáülkében-jobbra
- F5: Pilótáülkében-föl
- F6: Pilótáülkében-le
- SHIFT+F1: repülőgépünk-hátulról
- SHIFT+F2: repülőgépünk-előlről
- SHIFT+F3: repülőgépünk-balról
- SHIFT+F4: repülőgépünk-jobbról
- SHIFT+F5: repülőgépünk-alulról
- SHIFT+F6: repülőgépünk-fölülről
- F10: repülőgépünk-egy pontból kivülről
- F9: repülőgépünk-körül körözés
- F7: célpont
- SHIFT+F7: célpont hátulról

- Bekapcsolható segédablakok:
- SHIFT+1: térkép ablak
- SHIFT+2: (az az igazság, hogy ezt mi sem tudjuk mire jó)
- SHIFT+3: célpont ablak: a célpont közel-képet mutatja, és az irányát.
- SHIFT+4: Yeager ablak: Chuck Yeager barátunk különböző segítő szándékú üzenettel szórakoztatja a fejét amúgy is ide-oda képdobó pilótát...

És a következőkben álljon még itt egy olyan segítség, amit még a program betöltésekor kell használniuk azoknak, akiknek ugyanaz a feltört verziójuk van meg mint nekem: betöltéskor egy védelem fogad minket, különböző műszaki adatokat kérdez a program tőlünk. Ehhez segítségül egy táblázat:

	F-4E	F105	DMig-21	Mig-17B-52
Wing	38.4	34.9	23.5	32.0
Lenght	62.8	67.0	48.0	36.0
Height	16.5	19.8	14.8	11.0
Weight	28000	27500	11464	9040
Max.S	1386	1226	1285	711
Climb	61400	34500	36090	12795
Ceiling	71000	48500	59460	54460
Range	786	800	683	870

• 'Ghost'n'Jaybird, Budapest

**F-18 HORNET**

Először kiválaszthatjuk a küldetéseket ('1'-9), én persze csak pár küldetést tudtam teljesíteni.

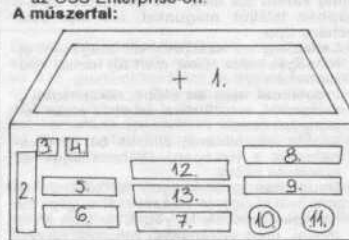
**Mission: 2**  
 Elhelyezés: NSZK  
 Európa Balti-tenger

A Varsói Szerződés tagjai rendelkeznek hatalmas erővel. Az NSZK-ban támadták a repülőterünket. Vissza kell üzni az ellenséget és közben leszállni az U.S.S. Enterprise anyahajón.

**Mission: 3**  
 Elhelyezés: Panama, Közép-Amerika, Karib-tenger

A kubai felkelők igazi betörő fegyverekkel rendelkeznek, amelyeket Közép-Amerikából szerznek. Sürgős segítséget kérnek az Izlandi Védelmi Erők. Le kell szállni az USS Nimitz-en és tankolni kell. Ezután meg kell támadni egy (gyárat) fegyvergyárat.

**Mission: 5**  
 Elhelyezés: Alaska, Bering-tenger  
 Egy hatalmas csatában MIG-29 vadászgépek elfoglalták az USS Enterprise anyahajót. A legénység sürgős segítséget kér Londonból egy repülő ledobja hozzánk a rakományt, amit el kell szállítanunk az USS Enterprise-ra. Le kell löni a MIG-eket és le kell szállni az USS Enterprise-on.



**C64 Plus/4**

Amiga PC

1. Célkereszt
2. Tolóerő
3. Viágtérkép
4. Radar
5. Sebesség Mach-ben
6. Fordulás mértéke (fokban)
7. Magasság
8. Rakéták száma
9. Üzemanyag
10. Iránytű
11. Futómű
12. Fékezőhorog
13. Kerékfék

- Billentyűk:**
- Tűz+fel: toloeró növelése
  - Tűz+le: toloeró csökkentése
  - Tűz: rakéta aktiválása
  - F1: QUIT
  - F3: Katapultálás
  - F5: Fékezőhorog ki/be
  - F7: Kerékfék ki/be

• Vági Albert, Győr



Az F-15-ös amerikai vadászrepülőgép adatai alapján készült magas színvonalú igazi szimulációs program. A repülés és a légi harc minden fontosabb eleme gyakorolható rajta különböző időjárási körülmények között.

A vezetés fő eszköze itt is a botkormány, mely azonosan működik a repülőgéppel.

Van oldalkormány is, ami főleg a földi gurulás közben nélkülözhetetlen 'Z' és 'X'. A hajtómű teljesítményét a 'Q' billentyűvel lehet növelni és az 'A'-val csökkenteni. A fékzárnny nyitás-csukását az 'S' és 'W' billentyűkkel végezhjük.

Az 'N' billentyűvel választhatjuk ki a szükséges rádió irányt. 'M'-mel előhívhatjuk a térképet. 'C'-vel válthatunk a harci üzemmódra és vissza, csak ebben az állapotban lehet a géppuskát használni. A boton lévő elsütő billentyűvel. A fedélzeti számítógép kijelzőjét az 'F7'-es billentyűvel szabályoz-

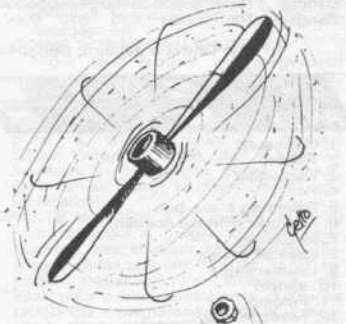
hatjuk. A futóműveket a 'V'-vel mozgathatjuk és a 'B'-vel tudjuk befekézni. A műszerfal bal oldalán található a navigációs műszer, mely harcban a radar kijelzője is. Látható rajta a gép iránya, a cél vagy a navigációs rádióadó iránya és távolsága és a géphez viszonyított helyzete. A közepén lévő sziluett jelzi a harcban elszenvedett sérüléseket. Ettől jobbra van a sebességmérő (SPEED) és a fékzárnny visszajelző (FLAP). Középen a műhorizont található, melyen baloldalt a dőlés (fordulás), míg jobbra a bőlíntás (emelkedés) látszik. Alatta a hajtómű teljesítményét jelző műszer. Jobbra a magasságmérő (ALTITUDE) és a függőleges sebességjelző (VS). Ezután következnek a fedélzeti számítógép kijelzője, mely az ellenséges gép magasságát, a rádióadó égtáj szerinti távolságát vagy a leszállító műszer információt mutatja. A jobb szélén az üzemanyag mennyiségét (FUEL) láthatjuk, alatta a futók helyzetét és legalul a löszerkészletet. A felszállást tetszőleges feklapállással és a kár a teljes teljesítményig hagyhatóan is végrehajthatjuk. Vigyazunk a gép fűrgen gyorsan gyorsul el a maximális sebességek: földön 250, nyitott futóval 300 és a fékzárnny mozgásával 470. Harc közben időnként le kell szállnunk javítás és feltöltés céljából, ilyenkor a fékzárnnyat engedjük ki. Nem csak azért, hogy a minimális sebességet, 130-ról 120-ra csökkentjük, de így tudjuk csak lassú repülésnél a sebességet stabilizálni. Földetérőskor a süllyedés sebessége ne legyen több 10-nél.

A játék meglepően reális feladatok elé állítja "pilótáit". Szinte nem jutunk olyan szintre, hogy ne lehetne a technikát tovább tökéletesíteni.

Habár könnyen meg tudjuk tanulni a felszállás és egyszerű repülés titkait, egy közben és szellőkeések közepette végrehajtott leszállás hivatásos pilótákat is megizzaszt.

• NoName Csóka

## GUNSHIP 2000



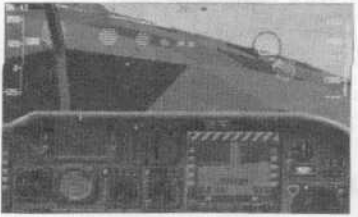
Betöltés után (egy jópofa Apache sz\*\*rá lö mindent). Egy szobába jutunk. Itt lehet beállítani, hogy küldetést v. tréninget játszunk-e, a helyszínt, a nevüket (6 mentési lehetőség van) elmentett akciókat filmszerűen visszajátszani. Magát a játékot az átlóra clikelekkel lehet elkezdni. A helikopterre mutató felül lehet bírálni a gép által beállított fegyvertípusokat, másik helikoptert választhatunk. Az alsó sorban megnevezhetjük a küldetéshez az információkat. A térképre clikelekkel beülünk a helibe. Itt be lehet állítani a nehezítések (ellenfél tudása, időjárási viszonyok stb.) és a jobb oldali kapcsolóra kétszer ráclikelekkel beindíthatjuk a turbinákat (ha valaki tudja hogy mire valóak a kis elforgatható kapcsolók a program védelmi panel alatt (azon kívül, hogy semmire) kérem írja meg. Kis töltögetés után a gépben találjuk magunkat. Ide már csak néhány tipp:

- Lehetőleg ne szálljunk túl magasra, mert túl hamar lelophetnek.
- Indulásnál nem árt előbb rákapcsolni a motorokat, a turbinára, és csak aztán felporgetni őket.
- Mielőtt felszállnánk, állítsuk be az útvonalunkat a térképen, és használjuk az automata pilótát.
- Nyugodtan gyorsíthatjuk az időt a 16-szorosára, úgy is visszaveszi a gép, ha ha valami veszély fenyeget, de nem árt figyelni, mert ugyanakkor nyugodt szívvel felken az első útbasó helyre.

Gondoltam, mivel eddig még nem jelent meg leírás nálatok a Gunship 2000-ról (pedig igazán megérdemel egy misét) én most írok egyet. A játék egyszerű grafikával, csodálatos digitalizált képekkel és effektekkel van megspékelve. Véleményem szerint a legjobb szimulátor. Pl. PC-n, csak a Falcon 3.0 veheti fel vele a versenyt... (itt további dicséretet következnének, ha ráérnék) (Ha nem lennék szabán, akkor most elkezdnék mentégetni, hogy a leírásom még jóval a COMANCE megjelenése előtt érkezett — CoVboy).

- Ha fogytán az üzemanyagunk, a muni-csok, tankolhatunk a másik bázison is, csak le kell rá szállnunk.

- Billentyűk:**
- '9': turbinák és a motorok közötti kapcsolat megteremtése
  - '-': fordulatszám növelése
  - '=': fordulatszám csökkentése
  - '0': automata emelkedés a biztonságos szintre
  - 'ENTER': tüzelés az aktuális fegyverrel
  - '1', '2', '4': annak beállítása, hogy egyszerű hány rakétát lövünk ki (nem működik minden típusnál)
  - 'SPACE': fegyverváltás
  - '[', ']': az idő gyorsítása
  - 'Z': konzol üzemmód váltó
  - 'C': biztonságos magasság kijelzőjét csökkenti



V: biztonságos magasság kijelzését növeli  
 M: CHAFF szórása  
 I: infravörös zavarás  
 N: radar zavarása  
 /: FLARES szórása  
 F1: előre nézés  
 F3: baloldali nézés  
 F4: jobbra nézés  
 F5: hátulnézet (gép mögül)  
 F7: szintén kívülről nézet, csak más nézőpontból

F8: lásd fentebb egy sorral  
 F10: térkép  
 F: wait point kijelölése (max.3 db)  
 B: bázis  
**Csak a konzol megfelelő állásában:**  
 6: wait point váltás felfelé  
 7: wait point váltás felfelé  
 5: automata pilóta  
**BACKSPACE:** célpont váltás  
**ALT+Q:** PC-n kilépés: DOS-ba  
**ALT+E:** katapultálás

'A'+'S': szünet, ha van valamilyen célpont a képernyőn, akkor információk az aktuálisról  
 'ALT+S': képernyő módozatok váltása  
 'ALT+D': a grafikai módozatok váltása  
 'ALT+V': a hang módozatok váltása

A program önmagáért beszél. A grafika csúcs különösen digitalizált és az animált képek keverése sikerült jól.  
 ● Fodor Csaba, Hajdúböszörmény

## LHX-ATTACK CHOPPER

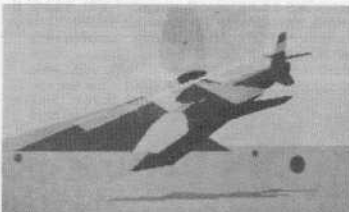
C64  Plus/4   
 Amiga  PC



Elsőnek valami kódot kérdez a gép (tetszés szerinti), majd a nevünket (ez is tetszés szerinti). Ezután megjelenik egy térkép, amiről a (nem)juteszembe) billentyűkkel kiválaszthatjuk a hadszínteret, a '+/-' jelekkel pedig a nehézségi szintet (a pilóta feje is mutatja). A következő menüből kiválaszthatjuk a küldetést, amelyeket nem írok le egyenként. Ezután elolvashatjuk a küldetés szövegét, majd kiválaszthatjuk a helikopterünket (alatta az időjárásjelentés). Kezddőknék ajánlható az Apache. Ezután jönnek a fegyverek (biztos ismerős mindenkinek), majd egy térkép.

A műszerfal (ez minden helikopternél más. En az Apach-ét írom le).  
 ● Célkereszt (az aktuális fegyvertől függ az alakja). Ha a célpontazonosító ('ENTER') befogott valamit, akkor azt egy négyzet alakú célkereszt jelzi. Ha rakétán vagyunk, és a rakéta befogta a célt (ezt a kamerán a LOCK felirat is jelzi), akkor a célkereszt alakja változik.  
 ● Egy kis négyzet, amely a helikopternél

- elmozdulási irányát mutatja.
- Iránytű.
- Magasságmérő
- Sebességmérő, alatta egy VSI felirat.
- Felül egy százelekszám látható (a befogott célpont találati valószínűsége), alul pedig az aktuális fegyver neve, és hogy hány darab van belőle.
- A nagyítás mértéke
- Először három lámpa látható, amelyek villogása arra figyelmeztet, hogy az ellenség radarirányítású rakétát lőtt ki ránk. A mellette lévő R feliratú lámpa akkor ég, ha az 'R'-rel bekapcsoltuk a rakéta zavarását. Mellette látható a CHAFF mennyisége, amelyet a 'C'-vel dobunk ki.
- Ugyanaz, mint az előbbi, csak infravészülésű rakétával, mellette a FLARE mennyisége, amely az 'F'-el használható.
- Radar



- VSI-t mutató műszer (az emelkedés mértéke: láb/sec).
- Magasságmérő műszer
- Fedélzeti computer. A választott célpont képe, alatta a távolsága (FT) és hogy milyen irányban van tőlünk. (Ha rakétán vagyunk, és az befogta, akkor ezt a célpont képe felett lévő LOCK felirat is jelzi.) Az 'A' betűt megnyomva válogathatunk a kijelzési módok között. Kamera, navigációs státusz és kárstátusz.
- Négy sáv:  
 T: motorteljesítmény  
 F: üzemanyag  
 O: olaj  
 H: ?
- Sebességműszer
- Műhorizont
- Fegyverkijelző. Legfelül a fegyver neve, alatta pedig egy kép, amely azt mutatja,

hogyan hol helyezkedik el az adott fegyver a helikopternél, és mennyi van belőle.

### Irányító billentyűk:

- 'F1': pilótafülke
- 'F3': térkép
- 'F4': bal-nézet
- 'SHIFT + F4': jobb nézet
- 'F5': hátulnézet
- 'SHIFT + F5': előlnézet
- 'F6': a földről egy adott pontból nézve
- 'SHIFT + F6': korpályán a helikopter körül
- 'F7': a gépből a célpont felé nézve
- 'F8': a célpontból a gép felé nézve
- 'F9': műhold
- 'F10': rakétából nézet
- 'SHIFT + F10': célpont képe
- +: nagyítás növelése
- : nagyítás csökkentése
- T: J: válogatás a fegyverek között
- 'SPACE' vagy bal click: tűz
- 'ENTER' vagy jobb click: célpontazonosítás
- '1': motorteljesítmény 0%
- '2': motorteljesítmény 25%
- '3': motorteljesítmény 50%
- '4': motorteljesítmény 75%
- '5': motorteljesítmény 100%

A: válogatás a computer kijelzési módjai között

'ALT+V': (csak OSPREY-nél): a válogatás a helikopter és a repülőgép üzemmódok között  
 'C': CHAFF szórása  
 'F': FLARE szórása  
 'ESC': az egy menü, ami most nem írok le.



Az irányítás kurzorral, egérrel vagy joystick-el is történhet.  
 A leírás a PC verzióra vonatkozott, az Amiga változat jelenleg még fejlesztés alatt áll.  
 ● Tarsoly László

## SILENT SERVICE

C64  Plus/4   
 Amiga  PC

Ez egy tengeralfeltáró-szimulátor, ami a 2. világháború ideje alatt játszódik a Csendes óceánban. A program 1985-ben jelent meg.

Én C64-en a kezeltés verzióval játszottam, úgyhogy lehetnek kisebb különbségek a lemezsnél! Elsőnek töltes közben egy címkép látszik, ami: ki hinné? egy tengeralfeltáró ábráról. Később egy 3 pontos menü jön be.

1. torpedó/ágyú gyakorlás
2. konvoly
3. háborús feladat

Ezután a küldetést kell kiválasztani, ami az előbbi választásnak megfelelően '1-5', illetve '1-6' gombokkal lehet. A bevetés mellett ott az óvszám, a helyszín, és az, hogy éjjeli/napnali feladat lesz. Ezután könnyítések kérhetünk (pl.: véges látási viszonyok, fel nem robbanó torpedók, cikk-cakban haladó convoy stb...).

Ja, ez előtt meg van egy azonosítás is, ahol egy bizonyos hajót kell azonosítani, a megjelenő 4 fel születt közül kell a megfelelőt kiválasztani ('1-4' bill.).

Aztán láthatjuk a hajónk metszeti képét, a műszerfalat stb.

### A műszerfal a következőket jelenti:

- Középen egy 'christmas tree' (karácsonyfa) nevű van, 10 lámpával, amik néha kialszanak
- Ettől balra a vízmélység és a víznyomás mérő műszerek vannak, balra 3 függőleges sáv az üzemanyag
- Balra főt az akkumulátor töltéskijelzője.
- Fenn középen a sebesség csomóban,

Jobbra főt a torpedóvető csővé illapota (fekete: úres, szines: megtöltve), és a periszkóp sziluetje (fekete: behúzva, fehér: kiengedve) láthatók.

- A karácsonyfától jobbra az iránytű.
- Jobbra lent pedig a vízszintező buborék található.

A parancsnoki hidról a funkcióbillentyűkkel, illetve a joy megfelelő irányba húzásával és a tűzgomb megnyomásával válthatunk át máshová. Balra az előbbi vezérlőrendszerbe jutunk ('F5'). Jobbra a navigációs térkép látható (már ha benyomjuk az 'F1'-et...).

Lent a rongálódást szemléltethetjük. Fölfele a tetőre léphetünk ki (csak ha nem merülünk le!!). Itt nézelődhetünk a joy jobbra/balra húzásával. Ha ezzel egy időben a tűzet is nyomjuk, akkor gyorsabban tudunk körbenézni. (Ez egyébként a periszkópnál is igaz.)

Középen van a periszkóp. Ezt akkor nem tudjuk használni, ha: este van, ha behúztuk a periszkópot, ha periszkópmélység alá merülünk. A periszkópot forgathatjuk tetszés szerint. A nézeti kép iránya a periszkóp alján van, fokokban. A periszkópot a 'P' billentyűvel lehet ki/behúzni. Ha a célzokeresztben egy befogott célpont van, akkor a kereszt színe fehérre vált. Ilyenkor adjunk neki a torpedóval vagy az ágyúval. A lövésnél gondoljunk a lőtávolságra és arra, hogy a cél mozog (ha mozog!!!). A torpedónál nem kell a lőtávolságot beállítani, ez ugyanis útközéskor robban, ha ugyan eltalálunk valamit... 24 torpedónk van. Ha eltalálunk valamit, alább megjelenik, hogy egy távoli robbanást hallottak, ha a hajó el is süllyed, akkor azt

meg is nézhetjük, els is olvashatjuk. Torpedó kilövése 'I'-vel. Az ágyú lőtávolságát a '+' és '-' billentyűvel változtathatjuk 25 yardonként. Ehhez a balra-középen lévő adatokat használjuk, ahol többek között: az ellenség távolsága is elolvasható. Ha minden oké, akkor 'G'-vel löhetünk egyet. Sebességet négy fokozatban állíthatunk az '1-2-3-4' billentyűkkel. A '0' (nulla) billentyűt lenyomva a motor leáll, és csendesen siktunk. Irányítást: jobbra/balra húzhatjuk a joystick (a vezérlő helyiségben... is) a kormánylapátokat állíthatjuk 2 fokozatban (left rudder, full left rudder, illetve right rudd., full right rudd.). A 'RETURN' lenyomására egyenesbe hozhatjuk a kormánylapákat. Fel/le pedig a joy fel és lehúzásával mozoghatunk. Az alsó két sorban a következő infókat láthatjuk (ez minden képernyőn látható!):

Balra, a tengeralattjáró sziluetje mellett nyíllak mutatják, hogy merre állnak a kormányok, ettől jobbra a sebesség, a mélység, és a haladási irány (nem a periszkóp nézeti iránya!!) látható.

Az infók feletti sor az üzenetsor. Itt jelenik meg, ha valamit eltalálunk, ha valami elsüllyed, ha a lőtávolságot állítjuk, meg minden. Az iránytűfőlkében elfelejtettem 2 műszert. Az egyik az óra, ami a légbuborék felett található. Ezen az időt olvashatjuk le (nahát!) A mutató a perceket jelzi, alatta a szám az órákat. Ez azért fontos, mert egy bizonyos időszakban este van (a tenger és a többi dolog fekete lesz). Ilyenkor nincs periszkóp. Ja, a küldetés alatt 15 percenként jelentést kell tennünk. Ilyenkor megjelenik az addig elsüllyesztett hajók képe, típusa, rakodótere (brt), és az eddigi összes

elsüllyesztett rakodóterület (a 2. világháború alatt ugyanis nem tonnanban mérték az elsüllyedt hajókat, hanem rakodóterben (bruttóregiszter tonna, vagy röviden BRT)). A játékot tűzzel vagy 'F7'-tel folytathatjuk. A másik műszer a motor állapotát jelzi (full, ahead, stop). Ez nem fontos.

Az időt 3 fokozatban gyorsíthatjuk az 'F' betű lenyomásával. Az 'N'-nel a normál számolást állíthatjuk vissza.

Ha mindent elküldtünk a tengertenyőre, akkor a program automatikusan végetvet a küldetésnek, és az elsüllyesztett hajókból, valamint a találati pontosságunkból (találat-mellemel torpedók száma) egy rangot számol (class N), és beírhatjuk a nevünket. Aztán valamit be kellene még tölteni. DE HOGY MIT?! Nekem itt semmit sem töltött be... csak a képernyőt az a nagy fekete-ség...

Még nem írtam, hogy a különböző nehezítések/könnyítések kerésénél lehet a számokkal nehézségi fokot választani (1-midshipman, 2-lieutenant stb... egészen captain-ig (4)).

Hát kábé ennyi lenne. Én nem találtam sajnos sem radart, sem sonart, persze lehet, hogy van, de azt majd VALAKI MÁS megírja, akinek esetleg lemezés változata van. Direkt nem írtam a játék menetéről, azt majd mindenki magának kifundálja. A program mellesleg nem túl látványos, de a kezettől számított ennyinek is örülhetnek (van gyári verzió kezettől, én is azzal 'játsszok').

Ez a C64-es leírás volt. PC-re és Amigara csak a *Silent Service II* jött ki.

• Kóvári János (Colt), Hatvan

# CompArt KFT

Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,  
(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

Tel.: 169-5155/35  
Fax: 189-3707



JÚLIUSTÓL

## COMMODORE-ra, AMIGA-ra, PC-kre RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG, ÉS HITELAKCIÓ!!!

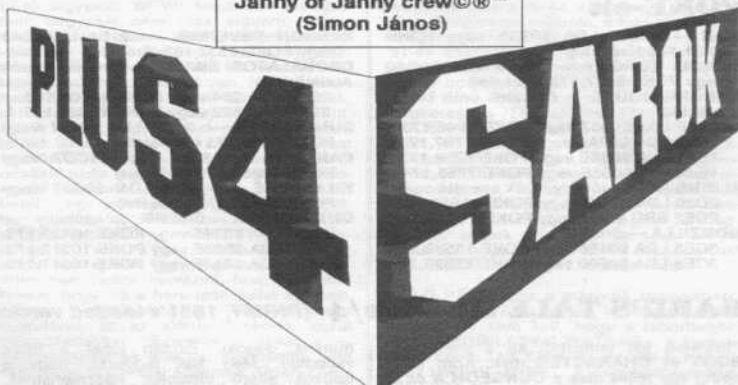
PC-s áraink:

486-os alaplap: 14.600,- Ft + ÁFA  
80 MB Winchester: 15.900,- Ft + ÁFA  
120 MB Winchester: 18.990,- Ft + ÁFA  
(Ha nem hisz a szemének, hívjon fel minket!)

Üzletünkben számítógép- és videoszervíz is működik,  
elromlott gépét garanciával megjavítjuk.

Figyelem! Az AMIGA NET klub tagjai 3% árengedményt kapnak árainkból!

Még egy üzletünk nyílt: a Bp. XIV. Fogarasi u.26-ban (DISCOUNT SZERVÍZ)



# Mindenféle NEWS

Kikötés KIS OKOSOKNAK, ami CSAK  
LEMEZEN van, az ki van külön írva!

## KRYTONITE

Szépén kidolgozott shoooot'em up!, talán az egyik legjobb, legalábbis kezdetén, magáról a programról volt már szó, csak arról nem, hogy van kezettás verziója is. **DANGER (JIMY/EDC)**

A játék lényege, hogy négy különböző irányból egyre jobban növekvő téglalozlopokat ill. sorokat a cursor billentyűvel eltüntessük... szóban kissé nehéz elmondani, de ha növekvő sorok középre érnek, akkor lesz vége a játéknak. Nyolc nehézségi szint van, egyre gyorsabb ütemben, ha az idő lefejt, akkor túljutott a következő pályára (logikus, nem?). Végül is egy nagyon COOL ügyességi játék, KIEMELT tulajdonsága: a ZENE az egyik LEGJOBB, amit hallottam! Fontos dolog, LEMEZZES!

## TOTAL ECLIPSE 2. (CSORY)

Erről már volt egyszer szó, de a leveletkezerint még NEM NAGYON ELTERJEDT. Ez tökéletes vezérlésű.

## CASTLE MASTER (TGMS)

OOOPSS!! Ugye mindenki leesett! Igen-igen, TGMS maestro újra egy állati dolgot remekelt (...régebbi dolgai közül gondolom ismerős valami LASER-SQUAD... BOBBY BEARING... kimondottan lemezeknek esetleg a STORM ACROSS EUROPE...), szóval az eddig megjelent összes FREESCAPE 3D játék megvan PLUS/4-en is! Aki nem tudná miről van szó, sorrendben: DRILLER (CoV#7), DARK SIDE (CoV#4), TOTAL ECLIPSE 1 (CoV#1) -2-, CASTLE MASTER (CoV#13)... végül is ez utóbbi a legjobban kidolgozott és talán a legjobb, leg-egyszerűbb(!). Egy kis kiterítést azért meg-egyenek, főként a billentyűzetről lenne szó, más, mint ahogyan a CoV ban írva van, meg hát kell egy kis idő, míg eljut hozzád a hön áhítót... "frissen" megrendelt CoV 13. száma, eredeti Getto GFX borítóval. Hmm... a játék lényege anyyi, hogy kiszabadítsuk testvérünket a gonosz sarkány karmaiból, ehhez megadott számú kulcsot kell megszerezniünk. Az egésznek Olyan TOTAL ECLIPSE-line kinézete van, de itt műmiák helyett patkányokat és szellemeket kell gyilkolni. A játék készítői-úgy látszik-megünhathatt az állandó lövöldözést, mert itt tárgyak mozgása, felvétele, etc. az 'A' billentyűvel történik, so X or SUCK! a meXokot FIRE funkció, ugyanis megeshet, hogy egy k... fontos tized, elveszik!

Billentyűzet ' ' vagy ' ' lépés előre, egyszerűen dupla távolságra is. 'Z', 'X', 'U' balra, jobbra és hátraforgás, ehhez 'C': 900Us forg = lépés hátra. 'A': célpontban lévő objektum fűggingolása 'P', 'L': nézőpont fel és le, ehhez 'C': egyenesen fel és le. 'R', 'W', 'C': futás -a séta - mászás választás (run-walk-clip). 'F': nézőpont középre vitele. 'I': input/output menü, az I/O menüben új funkció a 'K': megmutatja, hogy milyen szobák kulcsait sikerült megszerezni. 'CRSR' le: célponteszt üzemmód ki és bekapcsolása. 'SHIFT': fírel 'SPACE': váltás normál/célponteszt módra. Célponteszt üzemmódban: 'Z', 'X', '+', '=': balra, jobbra, fel, le

## FEASIBILITY EXPERIEMENT (CSORY)

Lehetséges kísérlet, vagy mi a fene ezen a játékon túljutni, mindenesetre azok a pókok, akik már vannak egy újabb képpel kell ARROW OF DEATH - RED

MOON line-os angol nyelvű adventure-re, azoknak ez IO hír lehet. Természetesen van kezettás is, nem ígérgetek semmit, de lehet, hogy lesz leírása, arra gondolkodok, hogy szerénytelen személyem írja stb.

## NIBBLY'92 (PLUSSYCATS... , FYC...)

Soha ennyi hülye kérdés! ...mint amennyi erre a játékra jött. Na, arról van szó, hogy az eredeti játék a Double Density keretben belül COSMOS-tól származik, ezt dolgozta fel RATT of FYC és a PLUSSYCATS nevezett női csapat... természetesen CSAK IBM PC-re vannak ezek a programok, SVGA monitoron és min. egy 386-os +4Mb kell hozzá! Szóval ez egy logikai termék, egy kigyóval kell zabálniuk, eltérően a "norma" NIBBLES-től, itt nem csak egyszerű akadályok kikerüléséről van szó, úgyhogy a snake a saját dök... ill. farkába ne haragjón, hanem előre gondolva a dolgokat kell elindulniuk. Még hozzáténném, hogy a PLUSSYCATS verzió jobb, ugyanis itt látható a kigyó feje, míg a másikban nem, s az állatira idegesítő... BRAVO lányok! Tényleg szuper egy game.

## TONIDO (TCH)

Egy PipeMania klónzású játék, de mégis más, itt ugyanis a csövek adva vannak, logikailag kell megtervezni az utat, ha a pályán van egy cső, akkor azt csak visszintezve válthatjuk, szóban zöld a dolog, ...de ha leszel Olyan okos, akkor megveszed, és megérett. COOL játék.

## OVERLOAD 2. (PROKLY/Sex'N Spirit)

Az első részéről már írtam, hát most ez a második. A zene eredetileg S ID-kártyás gépekre ment, OBSCURE ezért "felrakott" egy kedves zenekonvertert, hogy norma SID-kártya nélkül halandók is tudják élvezni!

## THE SLIPPER (REDDI/SCORPIONS)

CRATER/EXTASY másolatú játék, egy kockafejtel kell mozgatni, a pályán elhelyezett négy bogórt kell a megfelelő helyekre betoálni. Irányítás: JOY, vagy 'CRSR', az 'ESC' újrakezdi a játékot -kiköpi EXTASYt, a zene és a grafika a mai szintnek megfelelő, de hát azért mégiscsak egy k\*\*\*\* DISKIDÉ! az egész, bőven lehetne kezettás verzió is

## GOLF ROYAL (FISH & WOLF)

Sportszimuláció, enyhén szölvő nehézkes kezeléssel, de aki bírja ezt a stílust, annak biztos, hogy OK JOY1., FIRE -címképernyőből ki, 'SPACE' - tábla

megnézése. 'ESC' - távolság ki és be. Nem SHIT játék, elmegy...

## KARATEKA

MEGAF\*\*\*OFFF! Erről volt már szó valamelyik CoV-ban, nem is írnek róla, de sokan kérdezték róla, és már unalmas mindenkinek egyenként visszaválaszolni, hogy ez egy pufferekedősgém... eljuttam a második pályám, majd leragtam a pár mm-es hajamat az izgalomtól, közben PANTHERA-t hallgattam, itam egy adag sört, rendet raktam, válaszoltam a pár kilónyi leveletekre... mint látható, marha elfoglalt a játék... szóval aztán a második pályavégére már lecsaptam x emberkét, valami gusztustalan mádráhalmoz, míg UFFI, a rács alatt átköbösözve az rámesett... POTTYYI, ilyen szétesést csak pár éve láttam PC-n (igen igen PRINCE OF PERSIA). Tehát nem tudom a játék végét, hiába kérdeztelek páran, mindenesetre a gonosz shogun kezeiből kell kirángalnunk a császinak (és a P.O.P.) és kész. A billentyűzetet azért leírom '<' és '>' futás, de ha bejön a képhe egy üggyfél, akkor 'SPACE', ekkor hősünk üggyfél és... és felveszi a harcot, különben lecsapjál. Alul nyílik láthatók, nem tudom miért, de megcsapni ill. megcsapnak, akkor fogj. Természet: 'Q', 'A', 'Z' ütés és 'W', 'S', 'X' rúgás három testtágra. ENNYI!

## DOOMDARK'S REVENCE

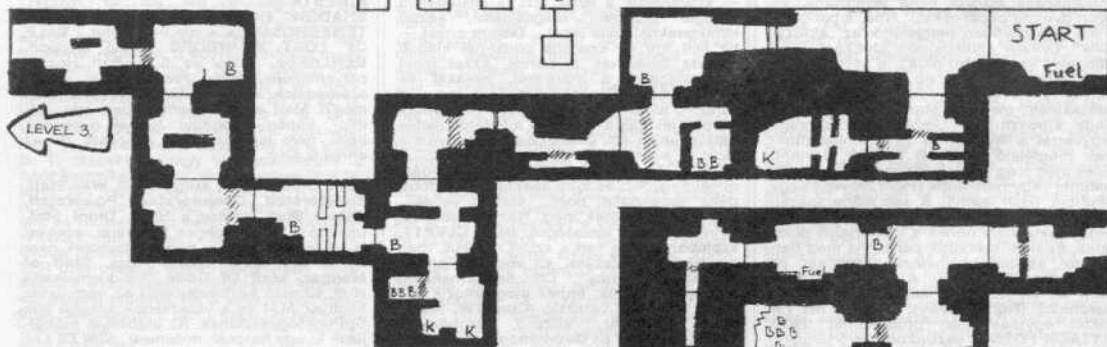
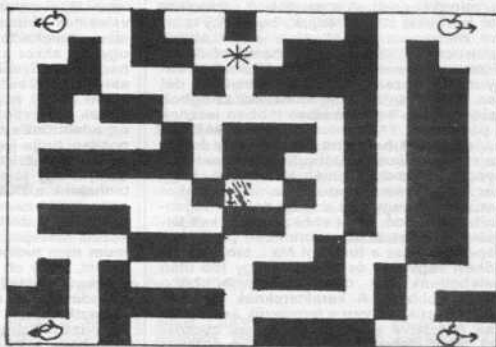
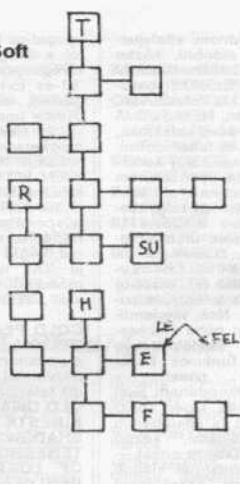
Szintén volt róla szó, a CoV#20/21. összevont számban. Természetesen sokan keresték, de - mondanom sem kell - pár tag SHOOT'EM UP-nak hiszi HUH. Ez egy állati, isteni stratégiai játék, még 1-2 éve is az angol C64-es stratégiai mezojny vezetete. 6200 helyszínt tartalmazó (a CoV#20/21ben részletes leírás és - főként - térképet találhatasz), ezért nem éppen ópercos, de izgalmas játék. Először a LORD'S OF MIDNIGHT-ról a CoV#19-ben olvashatsz, szintén térkép és leírás, PLUS/4-en nem elérhető... és a kért kiegészítések: '1'-'8' ótjárat fel fordulása, N, NE, E, SE, S, SW, W, NW a aktuális irányok. 'SPACE': lépés az aktuális irányba. 'RUN STOP': menü, pi-henhetünk, toborozhatunk, beléphetünk egy alaputba etc. PARANCSSOK 1-8 lg, a helyszínektől függően. Hát igen, végül CoV-ot '0': kor lezárása, éjszaka, az ellenfél lép. '9': hajnal, ezután lépünk mi. '+': info az aktuális karakterről. '-': info a karakter utolsó harcáról. 'CLR HOME': a karakter személyi információi. 'INST DEL': karakter kiválasztása, a főkaraktert ezen kívül az 'F1'-'HELP'-ig billentyűkkel lehet. 'L/S': töltés és mentés kezeltára, + 'SHIFT'-tel lemezre!

• Jahny©™ (Simon János), Bp.





S — Start  
 H — Ház  
 F — Faodú  
 E — End  
 Su — Sufni  
 R — Fegyverraktár  
 T — Térkép



## BATTERY 2 — [TCFS 1991]

### Írányítás:

Joy port 2. vagy  
 Fel: '3'; jobbra: '4'; tüz: 'SHIFT'  
 Le: 'W'; Bal: 'A'; Fegyverváltás: 'SPACE'  
 PAUSE: 'RUN/STOP'; Kilépés: 'ESC'  
 Antigrav. ki/be: 'C'  
 Hang ki/be: 'CTRL'

### CHEAT:

Fogyaszd az antigravitációt 5-ig, az életek számát 5-ig, a 'G' fegyvert 100-ig. Nyomd meg a 'RUN/STOP'-ot a PAUSE-hoz, majd a '0', '0', 'K', 'M', '9', 'I', 'J', 'N' billentyűket egyszerre, amíg ki nem lép a PAUSE módból. Ezután 'RUN/STOP' és:  
 'F1' — 255 minden fegyverből, max. élet és fuel, 9 antigrav.  
 'F2' és 'F3' — mint az 'F1'  
 'HELP' — Next Level

### JELMAGYARÁZAT:

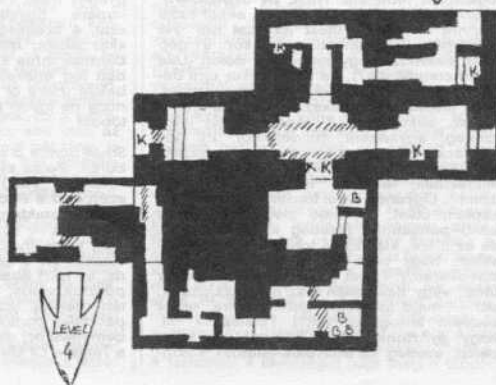
B — BONUS fegyver, élet stb.

K — Kapcsoló

|| — Kapu

/// — Szétlőhető kapu

• PROKY







Csak azokat a géptípusokat jeleztük, amely(ek)re a kiegészítések vonatkoznak!

KIEGÉSZÍTŐ

# Tökös Mákos

## ANOTHER WORLD

Lenne nekem hozzáfűznivalóm a CoV28-ban megjelent AW-höz. Nem tudom, hogy *Labancz József* milyen gépen játszotta végig, de az biztos, hogy PC-n nem egészen így van. Először is egy tipp, hogy hogyan lehet könnyebben átjutni a tökömgyász rész utáni (jobbra) 2 órson. Arról a pályáról, ahol szétrugtuk az őrt nekifutásból ugárva menjünk jobbra, át a 2 órson és így a medencével intéznek el minket, de az már a következő pálya (előtte persze nem árt elintézni a lámpát (amit rápótyantunk a máskéző őrféjére) és a többi)

Most pedig a kiegészítés. Miután a haver felgátta a mancsát és felhúzott minket, ki-kerülünk a felszínre. A barátunk elmegy jobbra (meg is szívja), mi viszont el balra egy kicsit, majd jobbra (a pasi egy plátón fog végigfutni, így bejut az épület mögé). A ház mögött lyukadunk ki. Futás be a házba, majd a pajzsoknál (2 pajzs vadi az őrköket mind a 2 oldalról) tereljük le futás közben („le” gomb) és tüzelünk (így be-

csúszunk a pajzs mögé). A haver elintézi a másik őrt, utána nyomás jobbra. Egy szakadék jön, a falán egy ponyvával. Várjuk meg, míg a haver odamegy a szelére (a szakadéknak), majd lépünk mellé, erre ő átdob majd utánunk ugrik. Ugorjunk a túloldal felé és így az 1 emelettel lejjebbi folyosón landolunk. Lőjük szét a 2 őrt, majd nyomás balra. Ahol az őrkök menekülnek, várjuk meg, míg lecsukódik a rács és ott marad az utolsó őr. Ne nyirjuk ki (egyelőre!) Menjünk oda hozzá (ne túl közel), és amikor felénk fordul, fogjuk rá a pisztolyt, de ne lőjünk! Erre lecsukja a vészajtókat. Futás jobbra, majd a következő képernyőn a lépcsőn föl.

Ugorjunk át a jobb oldalra, forduljunk az ajtó felé, csináljunk egy pajzsot és robbanás szét az ajtót. Várjuk meg, míg az ürge elereszt 4-5 engemalabdát, majd lőjük le. Menjünk át a baloldali lifthez, és menjünk le. Azonnal fejlesszünk egy „lézerbombát”, amivel szétlőjük a pajzsot, majd intőzzük el

C64  Plus/4   
Amiga  PC

az őrt is. Menjünk le a lifttel és lőjük szét a vezetőket. Ezután vissza a lépcső aljához, ahol már egy hatalmas lyuk tátong. Essünk bele. Futás jobbra (ne álljunk meg!), így a lézer nem talál el. A képernyő végén ugorjunk, így nem esünk le. Menjünk oda a karhoz és tehenkedjünk rá. Most már leeshetünk a lyukon (amit átugortunk). Hatalmas fussunk jobbra, ne törődjünk semmivel. A liften föl, majd balra. Miután a haver lejött kövessük a jobb oldali nagy lifthez, és menjünk fel mi is. Itt jobbra, és most következ a tankos rész.

Még egy megjegyzés a végéhez. Miután meghúzzuk az egyik kart, nyomban utána a másikat is húzzuk meg, így működni fog a teleport.

Röviden ennyi lett volna a hozzáfűznivalóm. Byel

• Tarby (Tarbay Péter), Budapest

## BARD'S TALE II.

A Cov 15-ben megjelent térképek a Bard's verzióhoz is jól használhatók, csupán azzal a különbséggel, hogy minden városban van egy dungeon. A bejutáshoz az ephesusi templom második szintjén levő Masterkey szükséges (potom 50000 arany) vagy egy kulcszó. A dungeonokat nem lesz nehéz megtalálni, a thessaloniaci (ha a bal felső sarok 1,1) 11,2 koordinátájú

(balról jobbra, fentről lefelé). A belépés kulcszava Dread. Az első szintje nagyon alkalmas szintzűrásra, keressünk 3 Dream Mag-t, és varázsojokunk Disrupt III-t. A mágusok illúziószörnyeket fognak varázsolni, amelyek rögtön meg is semmisülnek és a gép ezt győzelemnek veszi. Félőrára harc után hagyjuk abba, és néha akár negyed-millió EP-t kapunk. A tisztelt, aki a Cov 15-

C64  Plus/4   
Amiga  PC

ös leírást beküldte, elolvashatta volna a BT I. vagy III. leírását, és rájött volna, hogy az 'A' és 'D' billentyűkkel emeletet lehet váltani. Az a kis bigyó a földön a Dark Domain második szintjén csak szőnyeggel, a teleport varázslat mindkét irányba jó. A Dark Domain első szintjén érdemes a Phase Door-t alkalmazni, egy elzárt helyen info

gőzőik. Néhány találatos kérdés megtejtése:  
**The Tombs 1: Philippi**  
**Dargoths Tower 3: earth, compassed, fountain**  
**Dargoths Tower 5: water, lie, slave, gold, hate, rooster, large, early, bard, women,**  
 ezek után a szobornak: havok  
**Maze of Drend 2: DER**  
 A crypt neve valószínűleg *Grey crypt*. A Colosse-i mágnusnak valószínűleg *Freeze* és *Please* kell. Azért valószínűleg, mert

ezeket egy *Much More*-ral bányászást, nem ellenőrzést. Könnyörgöm, valaki küldje be, mi kell *Dark Domain 3* szintjén a szájnak (**Look at spell**), és *Dread 3* szintjén (**Say to me...**). Egyébként a cél a 8 db. **Ség** összegyűjtése, amiből biztos valami nagyon izgalmas lesz. A **Ség**-et érdemes kérdeztetni emberekről (pl. *Fanskar*) és tárgyakról (*sword of zar*). A kocsmáros különböző pénzeket mond mást. Az Amiga-verzió botjában kissé szálkás (FAK-

os) a választék a 64-éhez képest, komolyabb tárgyakat csak akkor kapunk, ha már adtuk el neki, ilyet, akkor is csak annyit darabot, ahányat eladtunk (és persze kétszer annyit!). A ritka és togyó tárgyakat (Pl. *Ag's arrows*), ha már kevés van, adjuk el és vegyük meg újra, így maximális lesz a darabszám (csak kétszer annyiba kerül (tekinthetünk ezt feltételi hozzájárulásnak).

• Takács Bálint, Selyp

## CREATURES 2

Itt jön egy kis kiegészítés az 576-ban megjelent **CREATURES II** című játékleírásokhoz. (Ugy látszik eltvesztetted a házszámot, de ha már itt van, lenyomjuk) Nem sikerült megoldani a **CREEPY CHAOS** című pályát. Nekem sikerült.

Szóval gyérünk balra. Ott van egy hülye, dagadt nyálgombóc, akít mi szépen lelövünk. Amikor eltakarodik, hogy egy kis potion-t, és valami zabát. A piát igy meg, a kaját lövöldözük el jobbra a madárhoz,

## DIPLOMACY

Egy kis kiegészítés a CoV 29/30-ban megjelent leírásához:

- A birtokolt területeket a gép minden második fordulóban nézi. Tehát, ha pont ebben a fordulóban lépünk oda (pl. vissza kellett vonulnunk), akkor az a terület a miénk lesz! Ezzel lehet taktikázni.
- Egészsen pontosan az eredeti háromhoz meg 15 **SUPPLY CENTRE**-t kell szereznünk a játék megnyeréséhez.
- Jó diplomáciai kapcsolat csak a játék elején lényeges, és csak azzal tudjuk kialakítani, amellyel egyeznek az érdekeink. Pl. ha France és Russia szövetséges, és hadat üzenünk Russia-nak, France nem lesz velünk jobban. Egyébként előbb-utóbb birodalmunk gyarapodásával mindenkiel összetűzésbe kerülünk.
- A **SUPPORT** menüpontot érdemes alkalmazni akkor is, ha egy csapatunkat veszély fenyegeti. **SUPPORT** — szomszéd csapat neve — veszélyben lévő csapat neve — veszélyben lévő csapat helye.
- Az én verzióm (*Action-törés*) néha kiakad. Ha valamelyik birodalomnak már sok haditámaszpontja van, a **MILITARY SITUATION**-ben mindenféle zagyaságo-

kat ir ki. Ilyenkor kitarotán nyomkodjuk a tűzgombot... A múltkor pedig úgy jártam, hogy Franciaországgal elfoglaltam Angliát, Olaszországot, a Spanyolokat és mentem volna Germany-ra, mikor egy **ISSUE ORDERS** után egy látványos reset tanuja lehettem. Mit lehet erre mondani?

- Belgiumot csak akkor foglaljuk el, ha legalább két egységgel vedeni is tudjuk. (Eleg rossz helyen van, ráadásul meglehetősen népszerű az angoloknál...)
- Ha nagyon zavarnak az angolok, három hadsereggel le tudjuk rombolni az angol birodalmat. Egy flotta és két **ARMY**.
- Olaszországot két **ARMY**-val, csak tessék kísérletezni!
- Nagyszerűen meg tudjuk akadályozni a kezdekkel a törökök terjeszkedését. Kezdőlépés: *Sevastopol move to Black Sea*. Es ez tég (jó hosszú) ideig ismételtetni. Mivel a ruszikkak kezdekő 4 hadsereg van, ezért ez nem okoz gondot. A törökök pedig Ankarával nem lépnek hosszú időn keresztül. Ergo: két seregük van csak.
- Néhány javasolt kérdés (néha bevállik): France: MARSEILLES MOVE TO SPAIN

C64	Plus/4
Amiga	PC

utolsó pillanatban essünk le balra. A szellem lejön utánunk, a kisbogyó eltakarodik, és a szellem is kimegy a képből. A játékerő bal felső részében van egy baltás csavó, aki a futoszalagon érkező haverunkat akarja felszelteni. Na, ide jussunk fel a baltás csavó elé és fújjunk tüzet az alatta lévő talajra. A talaj zsetésik, a baltás lecsik egy szintet és felszelte! a futoszalagot működötető embert. ENNYI!

• Gyérük Mátýas, Balassagyarmat

C64	Plus/4
Amiga	PC

BREST MOVETO MID-ATLANTIC OCEAN  
 PARIS MOVETO PICARDY  
 2. kor  
 (ha PIEDMONT-ban olaszok vannak)  
 SPAIN MOVE TO MARSEILLES  
 MID-ATLANTIC OCEAN MOVE TO PORTUGAL  
 PICARDY MOVE TO BELGIUM (úgysem sikerül)  
 Osztrák-magyar: (2 játékos esetén antant a központi hatalmak)  
 BUDAPEST MOVE TO SERBIA  
 TRIESTE MOVE TO ALBANIA  
 VIENNA MOVE BUDAPEST  
 Hajó: SERBIA SUPPORT UNIT IN RUMANIA FROM BUDAPEST  
 BUDAPEST MOVE TO RUMANIA  
 ALBANIA MOVE TO GREECE  
 Ez azért csak 2 ply-nél működik, mert ekkor Olaszország csak a harmadik körben lép le, különben jócskán keresztbe tesz nekünk ja ha már így vagyunk, akkor Turkey:  
 1. kor: ANKARA MOVE TO BLACKSEE  
 2. kor: BLACK SEA SUPORT TO RUMANIA FROM BUDAPEST

• Dajka Ádám, Orosháza

## DRAGON WARS

További tippeket szeretnék közölni a **Dragonwars** c. kreaturához, melyről eddig leírás a CoV 10-ben, tippék pedig a CoV 29/30-ban és a '91-es Évkönyvben jelentek meg.

A játék elején generáljunk 4 új karaktert, az egyiknek ezek közül feltétlenül legyen **Sword skill**-je, egy másiknak **Bow skill**-je, a harmadiknak, pedig **Axes skill**-je. Ez azért fontos, mert a **Freedom sword**-del 90 HP-t lehet ütni, a **Gatlin bow**-al pedig 70 HP-t. Ha ez a két csomó megvan lényegesen könnyebb végig menni ezen a „könnyű” kis RPG-n. Az **Axes** azért fontos, mert egy csomó jó balta található (pl. **Rusty, Magical** az stb....) a játékbán. A negyedik varázsló legyen, akit **High magic**-re specializáljunk, de más varázslati szintje ne legyen! Meg az egyik karakternek kellene a következő skill-ek: **Arcane lore, lockpick, hiding, climb, bureaucracy**, stb.... Ezeket osszuk el az egyes karakterek közt. Van egy **Power** nevű tulajdonság, amelyet a **spirit** növelésével tudunk szabályozni. Az egyik pasasunknak mindenképpen legyen 30 felett

(mondjuk az **Axes skill**-esnek), mert csak ebben az esetben tudjuk a **Mystic wood**-ban legyőzni **Enkidu**-t és így váltani valamelyik karakter **Druid**-á. Na most már van **High magic** is meg **Druid** is. **Egy trükk**: a **Bandage-skill** tő fontos, tehát ha az ilyen skill-es muki döglik értünk, akkor nem lehet köztöni, mert **USE**-olással **The character is dead** üzenettel leáll. Ha megcsináljuk azt, hogy **USE**-olunk egy élő karakternél, akkor kiírja a következő szöveget: **X.Y. uses: item, skill, attribute**. Ha ilyenkor megnyomjuk a hulla karakternek megfelelő számot, akkor váltva arra és lehet köztöni. Jöjjön aminek jönnie kell:

**Slave Estate:**  
 Egyik helyen olyanokat fírkál a program, hogy nyomok vannak a sárban. Tegyük fel, hogy egyik mukiuk van **tracker skill**-je, ezt használva ebben a pozícióban „érdekess”, vagy ismerős helyre kerülünk.

**Mystic wood:**  
 Itt szintzen nyomok találhatók, melyek a „kút”-hoz vezetnek, amin át az alvilágba juthatunk.

C64	Plus/4
Amiga	PC

**Magán underworld:**  
 Ha be szeretnénk jutni **Irkalla** birodalmába előtte legalább egyszer imatkoznunk kell hozzá, különben „kirug” bennünket. Ugyanitt még két láda is található elég jó csomókkal. Az egyik a hid körül van, amelyre **Purgatory**-ból lehet lejönni, a másik a tüzek között. Ne ijedjünk meg, inkább vizsgálassunk körül a tűzbe, de ha már kevés a HP, kötözzük be a mukiukat.

**Smuger's cave:**  
 Ide csak azután jöjjünk kalóztársra, miután már megvan az **Inferno**, mert a győzelem nehéz lesz enélkül. 100 gold-ot ajánljunk fel a kalóznak és miután benn vagyunk a bal ajtón angolosan távozunk, majd a hajó is, mely **Necropolis**-ba tart velünk. Mikor odaérünk egy állat közül levágja a party-t a hajóról, mondván, hogy nem fizettek meg a visszatart.

**Necropolis:**  
 A titkos ajtó keressük meg, másért nem érdemes követelőzni, mert nem találunk semmit. Miután kinyitjuk **Nergal** szolgáit



# MAGIC CANDLE

C64  Plus/4   
Amiga  PC

Szeretnék néhány kiegészítést fűzni a CoV 29/30 számában napvilágot látott **MAGIC CANDLE** — ugyancsak kiegészítő — leírásához:

- A *khasan* dungeon bejárata *Fubernel* szigetén az x:51, y:92 koordinátán van. Ez egy 5 szintes dungeon, ahol az ötödik szintről *Heavenly-be* jutunk. Itt él az unikornis, neki kellene valamit mondanunk, talán *Etenor* tudja, hogy mit.
- A *Dermagud* dungeon bejáratai *Uberian*-ban x:24, y:33 és x:19, y:32 a *chantja*: **ACHUNNE, RESHIPTAR, EBITONAGZI.**
- *Shadrum* tornyába a bejutás nem okoz problémát, ha van nálunk **ISHBAN** varázskönyv. A varázslatok között található a teleport varázslat, amely az egész csapatot a kívánt helyre teleportálja. Minél nagyobb a karakter *magic* levelje annál távolabb. Elég jópóta hely, 300-as staminájú ogrék őrzik többek között.
- A *Meardoom* dungeon a *King's castle* alatt van. A bejutás a következő: a hajnali órákban keressük meg *Beratt*-ot a

*Council room*-ban. Mondjuk neki, hogy *Meardoom*, erre elküld az 1. szintre a *Servants room* elé. Az általa megadott időben a fal mellett fel fog tűnni egy szög. *Greel*-eljünk neki erre kinyitja a dungeon kapuját. Belső semmi érdekeset nem találhat csupán egy obeliszket (1. **SASTAMOUNU**).

- A három vaskar helye:  
Darvale: x: 90; y: 26  
Plyan: x: 92; y: 113  
Phaleng: x: 79; y: 8
- *Fiztraz* EK-i sarkában van a 2. obeliszk: **EZBEREKENE**
- A harcokban legjobban a *Zoxirn* varázskönyv segít, leírom, hogy mire jók a varázslatai:  
**ZAPALL:** az összes ellenség sebez  
**ZENGL:** a staminát növeli az összes emberünkénél  
**ZISHOXE:** a shieldet növeli az összes emberünkénél

**ZEOFOAR:** 3x3 négyzetben mindenkin nagyot sebez

- ZUTYUN:** az összes ellenség shield-jét eltünteti
- Ha a három vaskar lenyomjuk, a tengerből kiemelkedik egy sziget *Meram*-tól délre (talán a *Sunken Isle*). Erre is csak a teleport varázslattal tudunk eljutni. Itt találunk egy varázskönyvet, amelynek bemondva, hogy **AWARENESS**, a következő választja:  
**REHEM VEREK**  
**EKLEM KENEK**  
**ELATIR GNASSAR**
  - A *Sudogur* dungeon nem 3 szintes, hanem öt. Az ötödik szinten találunk egy termet, ahol a következők olvashatók: **EKBURAMITRAL, HOX, BEGONE.**
  - *Tombul* eladta az amulettet *Faruk*-nak, aki egy gazdag kereskedő *Fubernel*-ben. Sajnos nem találhat sehol. Eddig jutottam egyelőre...

• Mátrai István, Dombóvár

# MARS SAGA

C64  Plus/4   
Amiga  PC

A CoV 31-béli leírásához íme egy kis kiegészítés:

## A fegyverek:

Legjobb az **AUTO** ezt a **WAR GAMES**-ben fejleszthetjük (csak miután beírtuk nevünket).  
Sorrendben: Model 10; UZI; ASLT (assault) Rifle; Auto Carb; Pulse LZR; Part Beam (ez egy lövéssel lenyomja a HIT MAN-t); Rifles (nem érdemes); Sniper Rifle; Target Rifle; Magnum Rifle; Laser Carabine; Pisztolok: 22-es, 9 mm-es, 357-es, 44 Magnum; Mazer, Phazer (ez király)

## Throw Weapons (ez is fontos):

**MOLOTOV** - csak egy bizonyos távon belül  
**GRENADE** - gránát  
**GRENA LAUNCHER** - végtelen számú gránát, bármilyen messzire  
**ARC GUNS** - közelharcban a legjobb, meghatározhatjuk, hogy merre hasson (E, E, K, K), és a játékos abba az irányba súlyos gázfelhőt fúj (vigyázzunk, nehogy saját társunkat találjuk el)

## SYNAPSE CHEM GUN stb.

## Legerősebb ellenfelek

- Officer, Hit Man, Agent, Roochie, Hoodlem, Razorback, Citizen (leggyengébb);
- A Mars felszínén kerüljük a harcot, de ha mégis sikerül belekeveredni, mindig maradjunk távol az ellenfelektől, mert lefújnak.
  - Érdemes minden játékosnak **SKILL**-eket elsajátítani (nem harci):  
**PROGRAMMING, ELECTRONICS** - (a legfontosabb)

**MEDICAL** - nagyon fontos  
**MINING, MECHANICS** - fontos ha a bányákban járunk, és a végén is kell  
**BTTL ARMORE, GOLUM** - páncélok viselése (fontos)  
**GAMBLE** - szerencsejáték  
Ha elég magas a szintünk, akkor a kórházban vehetünk **compress-t heal** salvet.

Ha harcost akarunk felvenni, csak **MARINE-t** érdemes!

Javaslatom: *Tom Jettand* - street, **HANDGUN, THROWING**; +3 **MARINE** - bányászat, mechanika, **AUTO, THROWING**; +1 **programozó** - programozás; +1 **orvos** - ezt **ALL GUNNAL** és **AUTO**-val fejlesszük; + **MEDICAL**-t főleg.  
Mindenkinek legyen **BTTL ARMOUR** v. **GOLUM**, de ezeket nem érdemes fejleszteni túl sokat.  
Valakinek legyen egy kis **MEDIC** skill, hogy vihessenek magukkal injekciót, kötszét (**INJECTION, BANDAGE**)

- A szerencsejáték nagy poén, van félkarú automata, és egy lottószerű valami. A félkarjval mindig lehetett nyerni.
- A végjátékszázhoz járunk el a **POLICE**-re, itt kaphatunk **BOUNTY**-t (vérdíj). El kell kapni *Cybill*-t a **parallax**-i fegyverboltban, EK-en találjuk.
- Fontos: a **TERMINAL**-t mindenképpen szerezzük meg (Ld CoV 31, 9. old. Progeny)  
Ha már nagyon erősek vagyunk (minden a **MAX-on**), menjünk **PROGENY**-be, nyomjuk be a titkárnőt az „ellenőrzési hivatalba” + a robotokat (nem kell harcolni!) és rádöbbenhetünk az igazságra, az Operátorok feje-

sek elmenekültek a Mars-ról. Ekkor valamelyik egyetemen (PROGENY?) megtaláljuk az **ABVE SIBLING**-et, aki átállítja **FINDER** (kereső)-ünket **PROSCENIUM**-ra. Pontosabban a bányájára. Elmagyarázza a storyt, hogy a **MARS-on** vannak óshonos intelligens lények, akik sokkal erősebbek, ezért hűztek el a csíkot a fejesek. Nos, ha már minden a **MAX-on**, itt a felszerelés megvan (legalább egy **MED KIT A**), induljunk. **PROGENY**-től 6-7 E + 2-3 K (a hegyek lába), itt találjuk a lejáratot.

Ezután kb. 10-15 bányászinttel lejjebb, odébb stb. látunk valami bormalmast — **PROSCENIUM** városhoz felmászva. Ha lemegyünk a bányákba, ott megtaláljuk a rejtejt kulcsát. Elmondom, hogy ki itt a 4 legnehezebb ellenfél. Nevük: **THING** (a/a *John Carpenter*) (dolog) értesítősk halálos, győgyítják sebeit stb. Mindig vagyunk hozzájuk gránátokat, így nem tudnak előrébb járni, **ARC GUN** is hatalmas +**PART BEAM**. Ha győzünk 1 **SUPERHYPER** kép. Majd a magyarázat a földiek, **PROSCENIUM** bányászai megtalálták a marslakók laboratóriumát, ahonnan kiszabadították — akaratlantul — ezeket a nehézfiúkat, akik a várost szépen elsimították.

A ti csapatotok a Mars hőse, egyesítették a marslakókat és földieket **CONGRATULACIJA** i tak dalse.

Ezután még egy profi kép. És vége. (Itt szeretnék egy dolgot megjegyezni: sokan keresték nálunk a játék PC-s verzióját. Nos, megsüggünk valamit. Úgy hívják **PC-n**, hogy **MINES OF TITAN** — CoV HQ)

• Molnár Márk (Mr. x of GBS), Budapest

# MEDIEVAL LORDS

C64  Plus/4   
Amiga  PC

A 33. számban megjelent **Medieval Lords** című program leírása miatt ragadtam tolat. Ugyanis egy-két dolog nem úgy van, ahogy Tí írták és van, amit ki is hagyatok:

## 1. WAR ACTIONS)

### RAISE ARMY

- **Feudal Levy:** 1000 embernek 1000 dukátot kell fizetni éventenként.
- **Noble volunteers:** 1000 e.; 2000 D./év
- **Mercenaries:** 1000 e.; 4000 D./év
- **Nomads:** 1000 e.; 1000 D./év

- **Household Troops:** 1000 e. 8000 D.-a kerül és 2000 D./év
- **DISMISS ARMY**
- Ha feloszlatjuk a sereget, akkor azt határozhatjuk meg, hogy hány ezer „House-hold Troops” maradjon meg.

### CHANGE FLEET

- **BUILD SQUADRONS:** 10 hajót kell építeni 2000 dukátért, és évi 500 D kiadásért lehet.
- **Lay up squadrons:** x hajót szétbontani.

## 2. DOMAIN ACTIONS:

- Egy tartomány adózását a Lakosság ereje, lojalitása, a bürokraták „ereje” és a populáció nagysága határozza meg. Például: Moldávia: 1-es populációjával 9-es lakosságával és lojalitásával sem képes 20000 D-ot adózni. Ellenben Bagdad 9-es populációjával, 9-es lakossági erejével és lojalitásával, 3-as (-)4-es bürokratájával, akár 60000 D. feletti összeget is kaphat évente a kincstárba.
- **Thanyi Zoltán, Mosonmagyaróvár**

# MOONFALL

C64 Plus/4  
Amiga PC

A CoV 29/30. számában olvastuk a **Moonfall** leírását, és küldünk pár ötletet, amivel kiegészíthetjük:

## 1. A bázisok profittjai időközönként:

Remus: 500 Lunárium  
Factory: 800 Lunárium  
Power Plant: 1000 Lunárium  
Moonbase: 1500 Lunárium

## 2. Kiegészítések a küldetésekhöz:

A 3. küldetésben ha begyűjtöttük a **Crystals** kapszulákat, és elvisszük a rendeltetési helyre, ott kapunk érte pénzt, de a kapszulákat eladhatjuk.

Az 5. küldetés teljesítéséért nem luncsikat kapunk, hanem egy készüléket, amely a térképen jelzi a **Human colony**

kat (villogó négyzet).

A 7. küldetésben 4 hajót kell megsemmisíteni. Mindegyik hajó más-más irányban mozog és ha megközelít egy bázist az megadja magát (*the city has surrendered*), ekkor az állomást nekünk nem lehet használni. Ha megsemmisítettük a hajókat akkor a bázist egy idő múlva helyreállítják.

3. Ha kimerült a **Plasma Gun**-unk, akkor egy viharba bepölvé feltölthetjük. A **Power Plant 1** és a **Power Plant 2** között mindig feltölthetjük. A **Power Plant 1** és a **Power Plant 2** között mindig vihar. A viharban bepölvé viszont nem lesz semmi bajunk.

4. A játékokban találtunk egy új anyagot,

melynek neve: **Aafuelb**. Bármely bázison 550 Lunáriumot kaphatunk érte. Miután megtaláltuk, egyre több ilyen anyaggal találkozunk, sőt a bázisokban is kinálják eladását. Ha van ilyen anyag nálunk, és sokáig tartogatjuk, akkor eltűnik, de a rakodóterben továbbra is foglalja a helyét.

5. Ha már sok pénzünk van előszeretettel használjuk a rakétákat. Engedjük magunkhoz az ellenfelet majd durantsunk bele egy vagy több rakétát (tipustól függően).

6. A **Remus base 1**-en kettő bejárat található, az egyik bejárat a **Remus base 2**-be nyílik, magyarul a két bázis egybe van. A **Moonbase**-két több bejárata van.

• **Vándor György, Békéscsaba**

# POPULOUS 2

C64 Plus/4  
Amiga PC

Amiért megzavartak magányotokban, az a **CoV 22**-ből **POPULOUS II** leírás. Szerintem a leírás szuper, csak egy-két dolog pontatlan benne. Talán érdemes azt a pár dolgot közkinccsá tenni, amire még rájöttünk.

1. Nem kell minden istent az összes bolygóján megverni. Már az 500. bolygó környékén járok és bizony még **Hermész**-től is kikaptam egyszer-kétszer.

2. A **FAL** szuper vízrázást, csak próbáld meg a felépített torony mellé húzni! Bárhol, már meglévő falból is ki lehet csatlakozni, ekkor oda is torony kerül. **Használat:** az ellenség nem tud átjönni rajta (a lovagjai sem) ott téblábolnak a fal előtt, ami különösen akkor kellemes, ha a koponya a falon belül van, a fal tövébe pe-

dig elhelyezünk mondjuk egy mocsrat... (ez pl. úgy megoldható, hogy a papot beengedjük és utána húzzuk le a papot).

Az ellenfél kb. a 300. pályától már tudatosan harcol a falunk ellen. Földrengéssel, hegyekkel, vulkánalálál lehet történi, sőt láttam már, hogy harsány csáskánykopogás kíséretében kis háromszögletű rést ütöttek rajta és ott özönlöttek befelé (amíg ki nem javítottam). A dolog veszélye, hogy a lyuk nagyon kicsi, ezért általában nehéz észrevenni (a hang azért segít).

Még néhány megjegyzés a falról: ellenfelet még nem láttam, lebontani NEM lehet, az ellentéinek a csáskányozás elég lassan megy — egy 5 zászlós úrgéj víz-zont szinte átsejtelt rajta, néha érdemes méhsejtszerűen alkalmazni — az áttörést

megnehezítenéd.

3. Kérdőjel bármire is bármire rátehető, csak pontosan kell elhelyezni.

4. A **NO SPROG WITH RIGHT MOUSE BUTTON** a következőt jelenti: a **Populous I**-ben a terjeszkedés egyetlen módja a nagyvárak melletti dobéptetés volt. Itt ha rállunk egy vár közepére és megnyomjuk a jobb gombot, a népesség egy része sétálókörútra indul. *En is csak véletlenül jöttem rá, de ezzel a módszerrel már kb. olyan gyorsan lehet terjeszkedni, mint a FAST* beborulási ellenfelek (szükség is lesz rá).

A játékról egyébként a véleményem: **ABSZOLUT SZUPER!!!** De hogy lehet ennél is jobbat írni? Mi lesz a **Populous III**-ban?

• **Peller László, Budapest**

# POWERMONGER

C64 Plus/4  
Amiga PC

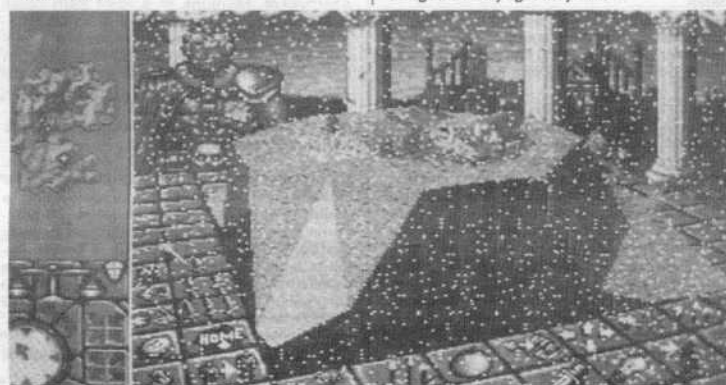
**Powermonger** (úgyis mint kiegészítés **CoV 13**-hoz) főként az **Amiga** verzióhoz:

- A nagy térkép a kereten tartott bal clickkel mozgatható le-fel. Az info-ablakok egymás alá csúszásának nincs jelentősége, mert (ez is) a kereten tartott bal gombbal mozgatható (workbench).
- Van még egy morál-állapot, a **rebellious**.
- Kommentár nem szükséges...
- Egy lemezen nem csak egy állás lehet, hanem nyolc. A kis zöld négyzetet kell állítani A-tól H-ig. A kimentett állás tárolja a jelenlegi helyzetet is, csak játék közben kell betölteni!

• Kardokat kettős agressziószinten lehet gyártani, és semmivel sem lassabban, mint a lándzsát (viszont sokkal jobb kézfegyver). Azok a városok, ahol megnyitható egy bánya, általában egy kiemelkedő platón vannak. Ha a bánya még nincs teljesen felépítve és ágyút akarunk gyártani, a bánya felépítése után adjuk ki megegyezésre a munka parancsot, mert így tapasztalatom szerint gyorsabban csinálják meg. Ez érvényes a katalpura is (többször egymás után adjuk ki a munka parancsot).

Ezek voltak a kevésbé fontos dolgok, most az igazán lényegesek jönnek.

• Az agressziószint fontosságát igencsak elhanyagolták. A juhokból több kaja nyerhető magasabb agressziószinten és a városokból is többet veszünk így fel (egyébként ez a lakók intenzív tiltakozását vonja maga után, a szarban állnak a vezér előtt egy darabig, ilyenkor jó tobozolni, mert együtt vannak. Hármas agressziósnál egy városból általában mindenki beáll a seregbe. A legfontosabb azonban, hogy a városokat **MINDIG** egyes agressziószinten támadjuk meg! Ekkor egy félnek sem lesznek általában veszteségei az esetek 99%-ában, akár nyíllal vagy katalpulttal sem (természetesen csak ha túlerőben vagyunk, ha nem, hármásban támadjunk). Így hamar tetszőleges számú sereget szedhetünk össze. Seregeket viszont érdemes hármásban támadni, mert így könnyebb győzni, másrészt a sereget és a vezért csak elzavarjuk, és ha a kiindulópontja még elleneség kézben van, később újra összefutunk vele. Néhány helyszínen — lehet, hogy az én verzióm hibája — a városok lélekszáma kétszeres, tehát 4-20-36-68. Itt, ha egy város lélekszáma a normál alá csökken, csak a normál értékig fog feltöltődni. Ha egy városból embereket tobozozunk, annak lakossága csak addig növekszik, amíg a seregünkben harcolókkal együtt eléri a max. létszámot. Egyébként a születő gyereket a golyó hozza — ez nem vicc, mindig a bal felső sarokból jön, csőre között a kisdud. Infót kérve róla megtudjuk, ki fog megszülni. (*Pigeon flying to xy.*) Egyébként a vezéreink is emiatt keselkednek, a parancs végrehajtásával, ilyenkor egy galamb indul el tőlünk (ezt a vezér feje fölött egy



- hisz a macskák is jelzi), és idő kell neki, amíg oda ér. Erről is kérhetünk infót. Az ellenes vezérek is ezt játszásk egymás közt (illetve ott Jas és Jayne küldözget galambokat, épp ezért először őket kell kinyírni, mert így a többiek nem mozognak).
- Az eldobott és a felvett élelem, a felszerelés és a sereg felosztásának elküldött emberek mennyisége is az agressziószinttől függ. Ez felhasználható arra, hogy megszabaduljunk attól a borzalmas mennyiségű csónaktól, amit az ötödik vezér megölése után cipelünk egyes pályákon, de tartalékok meg hagyni szeretnénk.
  - A szövetség hasznos lehet emberkímélési okokból. Ha egy olyan várost akarunk elfoglalni, ahol pl. sok ij van, akkor embereink bármilyen tüdőre ellenére hullani fognak, sőt, még a vezérünket is kinyírhatják. Ilyenkor kössünk szövetséget a várossal, vegyük fel a jó felszerelést, majd ezután támadjuk meg.
  - Ha egy olyan helyszínen vagyunk, ahol egy hatalmas hadsereggel kell felvennünk a harcot, jól jön a következő trükk, miszerint ha megtámadnak egy várost, amelynek közelében egy ugyanolyan

szemzettségű sereg állomásozik, az akkor „bedühödik” és megtámadja a támadó sereget, amelyik erről nem vesz tudomást addig, amíg az első katona el nem esik. Ha ez nem következik be, mert a sereg pl. csak nyilasokból áll, akkor nyugodtan ücsörögnék a táborúdvánál, miközben halomra döglének. Mivel a gép sereget soha nem támad meg, taktikánk legyen a következő: miután a nagy sereg elfoglalta az összes várost, letáborozik. Ekkor folajunk el egy várost, messze tőlük, és várjuk meg amig odaérnek (szükség szerint gyártssunk felszerelést). Miután elfoglalták a várost, seregünk nyilazni kezd. Mielőtt gyalogosaink elérnék az ellenfelet, adjunk ki egy more to akárhova parancsot (egyébként ha a mozgás célpontját a világtérképen adjuk ki, bármit kijelölhetünk, ez különösen szűk helyen hasznos). A bújócskát folytassuk, addig amíg seregünk annyira megcsappan, hogy szemtől-szemben legyőzhető. Ezzel a módszerrel elméletileg egyetlen vezérrel is nyerhetünk. Ezenkívül nálam előfordul, hogy egy birkára kb. 3000 kaja kapunk, ilyenkor ne vigyük a számlát 32768 fölé, mert a gép ezt néhány

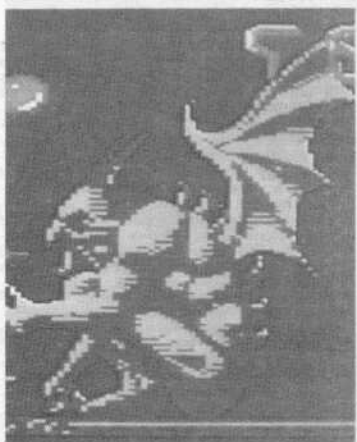
- Egyébként mindenki a foglalkozásának megfelelő tevékenységet végez, a farmerok fát vágna vagy juhászodnak a jobbakor (mibe, hogy a számot kétébte-on, előjelesen tárolja) Elég meglepő volt, amikor az addig összeszedett százhatvan fős hadseregem oszlani kezdett...
- Egyébként mindenki a foglalkozásának megfelelő tevékenységet végez, a farmerok fát vágna vagy juhászodnak a jobbakor (mibe, hogy a számot kétébte-on, előjelesen tárolja) Elég meglepő volt, amikor az addig összeszedett százhatvan fős hadseregem oszlani kezdett...
- A gyártott felszerelés minősége lehet hogy a fajtától függ. Ezt ugyan nem tudtam igazolni, de tőgyből általában kaptapultot csinálnak.
- A játékban a valószínű cél a jobb alsó sarok elérése, legalábbis akkor történik valami (noha a játék folytatható).
- Ha olyan embert is toborozunk, aki éppen birkát gyűjtött, akkor a birkák később a sereggel tartanak és így raktárnak használhatók.

• Takacs Bálint, Selyp

## SHADOW OF THE BEAST

C64 Plus/4  
Amiga PC

A minap egyik barátomtól megszereztem a **SOTB**-t. Ugyanakkor felfedeztem annak a leírását is az egyik CoV-ban (CoV 5.). Igaz, hogy **AMIGA**-ra, de engem ez akkor nem érdekelt. Eddig minden rendben ment, de mint tudjuk, nem mind arany, ami fénylik. Így volt ez nálam is. Játszottam-játszottam, de mindig valahol elakadtam. Hol itt, hol ott. Ezek után elhatároztam, hogy elindulok az elejétől és készítek egy leírást. Miért írom?: Azon **C64**-esek kedvéért, akik a **CoV** 5-béli **AMIGA** leírással nem tudtak ződágra vergődni.



Kezdetben egy **WELCOME** felirat alatt állunk. Induljunk el balra. Menjünk mindaddig, amíg az egyik fában egy **IN** feliratra nem bukkanunk. Álljunk a fához és nyomjuk előre a **joy**-t. Hopp, bementünk. A töltés után menjünk jobbra, majd az első létrán menjünk le. Most balra és le, aztán jobbra és le, majd ismét balra és le, megint balra és le, aztán jobbra és le. Ha mindent jól

csináltunk, akkor egy olyan platón állunk, ahol jobbra és balra is egy-egy létra vezet lefelé. Innen a jobboldali menjünk le, most jobbra (mert másfelé nem lehet), rögtön le, balra le (csak az első szintig) aztán balra. Itt egy gödörhöz érkezünk, amit ugorjunk át és a túoldalra vegyük fel a kulcsot. Megjelenik a **FIND DOOR IT OPENS** felirat. Most menjünk vissza addig a platóig, amelynek az oldalain egy-egy létra van. Másszunk le a baloldali és induljunk el balra, egészen addig, amíg egy szörnyhöz nem érkezünk (labdázik!). Bocsoljunk addig a labdáját, amíg el nem vesszük tőle. Most boksolás helyett villámokat fogunk löni, amit ne pazaroljunk, mert a számuk véges. Menjünk vissza a platóig, de a létrán ne másszunk fel. Sokkal izgatottabb az az ibrik ami mögötte van. Erjünk hozzá. Zsupsz eltűntünk. Ugyanakkor felbukkantunk azon a helyen, ahol a térképben a **TELEPORT HELY** felirat található. Menjünk fel a szörnyhöz és ajándékozzuk meg villámáradatunkkal. Vigyázzunk arra, hogy az illető részeg, így hát egyszer bejön a képernyőre, egyszer kimegy, viszont a harmadik felbukkanásával már nekünk jön és ebbe belehalunk. Ha végeztünk vele, a töltés után bejelentkezik a 2. pálya.

Induljunk el jobbra. Menjünk fel a létrán, aztán balra addig, amíg egy kapcsolót nem találunk. Kapcsoljuk át. Menjünk vissza és föl. Nyomás balra, míg egy kulcsot nem találunk. Menjünk vissza a bejárat színtjére. Itt jobbra a létrán föl. Megint egy olyan platóra érkezünk, amellyel már az első pályán találkoztunk. Menjünk le a jobb oldali létrán és balra, a következő létrán le. Most jobbra le, ismét jobbra le, megint jobbra le. Menjünk balra, a létrán le, balra le, jobbra és le. Ha ügyesek voltunk, akkor balra a fejünk fölött turbinákat találunk. Nyomás balra, a turbinák utáni létrán fel, majd jobbra és vegyük fel a **POWER PUNCH**-t. Menjünk vissza addig, hogy a turbinák balra legyenek tőlünk. Itt tovább jobbra, amíg egy szörnyre nem bukkanunk. Bocsoljunk bele addig, amíg meg nem döglük. Mögötte egy átvezető pályát találunk.

Hol vagyunk?? Hmm... Jó kérdés! Mindenesetre menjünk fel. Ni, ni, egy kút. Induljunk el jobbra. Gyalogoljunk mindaddig, míg egy várra nem leljünk. Itt találunk egy ajtót, amire a derék programozó bácsik **IN** felirattal festettek. Menjünk tovább. Egy folyó. Vegyük le, és menjünk be az imént látt ajtón (a szokásos módszerrel: **joy** fel). Egy kastélyba jutottunk, mely egyben a 3. pálya.

Menjünk fel az ajtó mellett létrán és haladjunk jobbra (másfelé nem lehet), amíg nem találunk egy lefelé vezető létrát. Azon le, majd menjünk jobbra a következő létráig. Másszunk fel rajta, majd potyogjunk le balra és menjünk ameddig csak lehet. Az ott talált létrán másszunk fel, és menjünk jobbra. A szint végében egy franciukulcsot találunk. Talán még jó lesz valamire... Menjünk át a szint másik végébe és a létrán másszunk le, majd jobbra egészen a szint végéig. A létrán le, aztán jobbra lepotyogva, a bal oldali irányt célozzuk meg. A következő létrán le, majd jobbra, ismét le. Menjünk a szint baloldali részébe. Itt egy ládában egy lézerfergeryer leljünk. Olé! Ezután tőhőszünk nem bokszol, hanem gyors-tűelő fegyverével intézi el az arra járó szörnyeket. Menjünk át a szint jobb oldali részébe. Egy villanyzár zárja el az utat. Lőjünk bele az alsó részébe (egészen közelről). Yeah!!! Mehetünk tovább fel a létrán. A bal oldali fel, a jobb oldali fel, majd a bal oldali fel. Innen menjünk jobbra és a következő háromfejű sárkányt a lézerfergeryerrel nyírjuk ki. A mögötte levő ajtón át az utolsó pályára jutunk.

Ez a pálya a kastély mögötti udvar, ahol a „főszörnyel” vívott ádáz küzdelemben a végső győzelem is a miénk lehet. (Vigyázzunk arra, hogy a szürke sirokat nehogy szétbocsoljunk, mert mögötte a biztos halált találjuk.) A „főszörny” szétverése után a **CONGRATULATIONS YOU HAVE FREED YOURSELF FROM THE SHADOW OF THE BEAST!** felirattal a játék véget ér.

• Molnár Andor (SYSTEM 4), Budapest

Hello űrosavargók!  
Ha még érdekel valakit a Space Rogue, akkor tudok segíteni. A CoV 25-ben megjelent leírás folytatása a következő:  
A „Griphon” rendszer első és jobb oldalt lévő leghatós helyiségében el egy *Omas Tyran* nevű bácsi, aki a káoszról és a végfeletről gagyog. Első találkozásunkkor közli velünk, hogy ő a régi *Malir* civilizáció mágiikus erejének birtokosa, és megkérdi, akarjuk-e hogy megnyugtasson minket. Ha igen, akkor a homlokunkra teszi a kezét, és elmeséli amit tud a jó öreg *Malir* világról és a megmaradt emlékeiről. Nagyon érdekes mese, és mire ezt elmondja, meg is nyugszunk, ám egy lépéssel sem jutottunk közelebb *Vilanie* néni legyőzéséhez. Amikor legközelebb arra járunk, ismét ugornivaló me hozza, ugyanis nagy szükség lesz a vigasztalásunkra. Egy borzasztó(?) tragédia áldozata lett. Elhagyta a felesége, és beállt a Fekete kéz szektájához.

Borzasztóan sir-ti, *Omas* bácsi, és megkér minket, ha találkoznunk hűtlen nevével, akkor beszéljük rá a visszatérésre.  
Ki lehet a felesége, és hol van?  
Bizony-bizony nem más, mint *Vilanie* anyócskánk leánykája a *Sigmén*. A káosz melletti helyiségben medítál éppen. Elkezd beszélni hozzánk, de elakad a szava. *Omas* küldött? Igen ő a férjecsém volt, de én már *Vilanie* anyócska, és a Fekete kéz szektája jegyese vagyok. Mondd meg neki, hogy hagyjon békén mert nem megyek vissza hozzá.  
Reménytelen eset.  
Térjünk vissza a rossz hírrel *Omas* papához, aki bánatában nekünk adja egyetlen kincsét a „*Psonic Shield*” nevű amulettet, amit rögtön a nyakunkba is akaszt.  
*Legyen a tiéd. Nekem már ugysem kell. Eddig ez védett meg Vilanie hatalmától. De most már mindegy. Jöjjen aminek jönnie*

kell.”  
Hohó! Ezt kerestük.  
Irány a *Trochal*. *Vilanie* anyánk meglepődik új ékszerünkön és javasolja, hogy dobjuk el... *Ugyan dehogy, megtartom!*  
*Vilanie* gunyos kacaj kíséretében közli velünk, hogy örültek vagyunk, hiszen ha őt legyőzzük, az örök fasírtja aprítanak minket. (Nem hallott még Bél bácsi akciójáról). Gyorsan félrelökjük a hűlye őregaszonyt, irány a hátsó helyiség, zárát felleszteni, és... *Ime a szép zöld tójas!*  
*Sir Gut* megőrül nekik, de nem tudja hogy kellene visszajuttatni a *Manchik*-nak, hiszen túl messze van a világunk. Hacsak az őt áruló professzor a *zed-N27*-ről nem tudna minket kitolni oda.  
Irány *Prasik*. Elmeséljük neki a tojás történetét és 3 segít...  
Hát ennyi! Remélem megspóroltam az ablaküveg árat.  
● **Attica (Barócsi Attila)** from Kál

# STORM ACROSS EUROPE

Már vagy egy éve nyúsztolom a „*Storm Across Europe*” c. öskövületet, de az élvezeti szintje még mindig tart a végtelen felé, mivel azonban nemrég egy 7READ ERROR 21 keretében elhalálozott, ezért úgy döntöttem, hogy amíg nem szerzek egy másikat (vagy egy királyabbat), addig küldök néhány kiegészítést a CoV 18 ömlengéséhez.

1. A *Scen. Builder* használatáa csúf dolog, nem is kell vele foglalkozni.
2. Lengyelországból elég nekünk Varsó is, de ott építsünk ki védelmi vonalat a ruszikk ellen (sok-sok erőd, mindegyikben helyőrség + hadsereg).
3. Franciaország meghódítása igen csak egyszerű, ha megvan Párizs is, akkor a hadseregek (fr.+brit) levereése után automatikusan csatlakozik az összes meg nem hódított tartomány is.
4. A szövetséges partraszállások kedvenc területé: Normandia, Calais, valamint Hollandia és Belgium. Mással nem is nagyon jönnek, de még ha partra is szállnak, egy-két román vagy bulgár hadosztály bonyomja őket a vízbe.
5. Észak-Afrikát hagyjuk a... Majd később elfoglalhatjuk.
6. Foglaljuk el Spanyolországot és Gibraltárt. Megéri. Gibraltártól indíthatjuk Tunézia ellen csapatainkat (amennyiben

- szükséges), de van elég Pop és Raw is. Nem árt tudni, hogy a spanyolok igen-csak partizánkodnak; továbbá a szövetségesek szinte azonnal partraszállnak a felfázadt területreken.
7. A Balkánon foglaljunk el mindent, és ha elég erősek vagyunk, Törökországon keresztül nyomuljunk előre a Kaukázus-Sztálingrád illetve a Sziria-Alexandria vonalakra. Két légy egy csapásra: megkapjuk Észak-Afrikát, az iraki olajmezőket, valamint lesz úgródeszkánk Moszkva felé! Vigyázni kell, mert a törökök ruszki-barátok, és ha nem építünk meg a lengyel határra védelmi vonalat, bele is nyomnak minket a germán földekre.
8. Ha megvan Gibraltár, nem sokan fognak a Földközi-tenger térségében partra szállni. (Persze még sok U-Boot-ot kell odarakunk).
9. Az ideális ruszkipusztító hadsereg nem STR 55-ös, hanem inkább 75-ös: a Kaukázusban csak úgy lehet támadni, (vagy a hegycsúban úgy sem: a gép „visszadobja” a kurzort).
10. Ha mindig, mindenhol 99 tengeraltjáró egységünk van, akkor a Land Lease=0.
11. A legvédelem csak az anyagot, fogyasztja: többre kerül gyártani, mint amennyi kárt okoznak az ellenséges

- bombázók.
12. Ugyanez fordítva is igaz: csak V2-es meg A-bombát fejlesszünk, azok repülnek maguktól is (megj.: A-bomba csak az 50-es évek közepette várható, és fejlesztéséi kell, mint az állat).
13. Szállítójárműből legalább 40-50 színt legyen minden támadó alakulatnál
14. A lengyel-román-balkán-törökországi erődrendszer birja a strapát, ha csak vedeküznek, akkor a ruszikk szívnak, s közben van időnk Angliában deszantogni (igen élvezetes, de nehéz). Ugyan: nekem sikerült eldobni 2 eftörnyős-deszantos hadsereget, de az utánpótlást elvitte a cica (*enemy fleet is too strong*).
15. Természetesen lehet a Fekete-tenger partján is pazarolni az AMPH-akat. Ha sikerül, akkor ászok vagyunk.

Hát kb. ennyi az egész. A PRG nem csak áll meg + töl, hanem néha saját magát is kinyírja (melyik bunkó írta át?) lejátszabbis az „én általam” birtokolt verzió. Nem ártott volna, ha csináltam volna még néhány biztonságai másolatot. Ha mentesül ki a gyűjtemény, akkor orgát rendez valamelyik szektorban: kitöröl mindent.  
Ajánlott továbbá: 1 db CoV Évkönyv (töltés közben lehet olvasgatni).  
● **Timár Lóric, Budapest**

# STREET ROD

A CoV 91-es Évkönyvben van egy *STREET ROAD* leírás. Ez a leírás elvű a PC verziótól. Akik még játszanak ezzel a játékkal PC-n, azoknak szeretnék néhány tippet adni:

- A rendőrautót el lehet hagyni, sőt le is lehet szorítani. Ha nem állunk meg, és mégis elkap, akkor is csak 70 dollára büntet meg. Ha nincs ennyi pénzünk, akkor jutunk börtönbe.
- A maximum elérhető sebesség a 130/mh.

- A végigjatszáshoz vegyünk két 1963-as Corvette-t. Tuningoljuk fel őket. (Racing sebáltó, Racing gumit, lökhárítót leszerelve stb.). Az egyikkel menjünk ki az utcára majd hívjuk ki a királyt. Erre ő azt mondja, hogy gyorsulási versenyt (DRAG RACE) kell meg nyernünk. Nyerjünk 4-5, majd menjünk vissza a garázsba, és a másik kocsival hívjuk ki a királyt. Először a gyorsulási versenyt, majd az utcai versenyt kell megnyernünk.

- Vigyázzunk, mert a rajt után megpróbál minket az útról leszorítani.
  - PC-n nem 4-féle matrica közül válogathatunk, hanem 8 közül, és nem is 4-féle színű lehet a kocsink.
  - PC-n nem az adatokat látjuk az ellenfél motorjáról, hanem a motor képét.
- Hát hirtelen ennyi mindent tudtam összeszedni a játékról, remélem van, akinek ezzel segítséget nyújtok.  
● **Tercs Károly, Budapest**

# TRANSWORLD

Mese a Transworldról, a lefagyásról vagy mi a franc....  
Na má' megeen *Transworld!* Nekem a *PARAMOUNT* által feltört verzió van meg, lehet, hogy csak ebben van (bocs, vannak) ilyen eltérések. Na szóval:

- Ha a dollár értéke 2 DM fölött van a játék kezdetén (ezt jól megaszondtam!), akkor

várjunk még egy kicsit, mert pár nap múlva lemegy az ára. (Ha nem várunk, akkor csodálkozhatunk, hogy 30 napi szabí után csak 0,2-0,6-ot emelkedett a dolcsi ára.) Persze vannak kivételes esetleges esetek is. Ha a dolcsi 2 aialt van, akkor mehetünk a leírás szerint.

- Pár napi szabí után (hiába fektettük be az összes pénzüket dollárba), a részvé-

nyeink még mindig 67-83-at érnek. A tenedő:  
- A saját részvényeinkből vegyünk kb. 10 db-ot.  
- A maradék pénzüket (kb. 100 részvényenként) fokozatosan elköltjük másik részvényekre. (Ja! A dolcsi eladjuk 1-2 ezer kivételével.)  
- Ha minden igaz, akkor így a részvé-

yűnk 12-13 DM-re lemeget. Akkor eladjuk az összes többi részvényt, dobsit, kivesszük az összes pénzünket az OTP-ből, ezeken saját részvényeket veszünk, kivéve rópké 50-60 ezer DM-et.

- A megmaradt pénz fedezi a *Lebenshaltungskosten*-t. (Gyöngék kedvéért a megélhetési költséget.) Most jön a naaaaaagy hadicsel. Először hirdetünk, utána „NEXT PLAYERS”. Ezután megint hirdetés, majd „NEXT PLAYERS” stb. Ha elfogy a pénzünk, akkor lehet eladni a részvényeket.

- A „SHAKER” oóóóó izé „SHARES” opció rávisszük a mi kis pici kis cukor cunori téglalapocskánkat és **RETURN**.
- Csuhiiiiit! Petytyaráé! Yikes! EXA-élvezet!!!! A részvények ára föluggott!

Ennyi pénzzel már nem csak a gygyorruak, hanem az orrszarvúk és a kettülök is végig tudják csinálni a játékot. Kivéve azokat, akiknek a PARAMOUNT fele verzió van meg. (Vagy törés???). Annak a törésnek a működési elve a következő:  
- Megvárja, míg egy kicsit jól megy az üzlet. A gyantulan játékos ráviszi az 5 kis pici kis cukor cunori téglalapocskáját a „NEXT PLAYERS”-re. **RETURN**. Kirírja a program, hogy várj egy kicsit. 561 liter vodka, 475 lada sör, 1.000.000 Ft-os villanyzámia után még mindig várjunk egy kicsit! (Közben a trafón a lecsót meletjük, és a teát főzzük a teásrumba.) A várakozásunknak az vet véget, hogy a gépből gyantús füst száll föl. Lefagyott ez a sz\*\*

-Ha egy tündérlány (CoV-nak külön tündérlény) arrajr, és azt kívánjuk tőle (miután megcsókoltuk és bekává változott), hogy a fent említett dolgok ne történjenek (ne 1/2 v. 0.5-en-je-nek) meg. A tündérke teljesíti a kívánságunkat. Hípp-hopp... van 2.000.000 DM-ünk. De csesze!!! Nem fagyott le! Gyantulan elküldi az egyik kamiont a francba, de a városok listája helyett egy „READY” jelenik meg. Előveszi a gyantulan játékos a kisbaltát, a bunkót, a láncfűrész, ráteszi a gépre a CoV 31-et, és szétveri az egészét puszta kezével. Utána pedig mehet a szervizbe.

• Piroska Lacika (GyKS), Kecskemét

## KÖZKÍVÁNYATRA: JINXTER 100% csak úgy tömörítve

LOOK TICKET, WAIT 3X, SHOW TICKET TO INSPECTOR, WAIT 2X, PRESS BUTTON, WAIT 4X, LEAVE BUS, GET KEYRING, WAIT 2X, READ DOCUMENT, OPEN GATE, N, UNLOCK DOOR WITH IRON KEY AND OPEN DOOR, N, NW, GET CASE, LOOK UNDER BED AND GET SOCK, OPEN WARDROBE AND GET SHOES, N, GET OPENER, OPEN FRIDGE AND GET BOTTLE OF MILK AND CLOSE FRIDGE, E, GET TABLECLOTH, S, GET TELEPHONE, N, UNLOCK DOOR WITH IRON KEY AND OPEN IT, GET SECATEURS AND GLOVES, N, E, SHOW TABLECLOTH TO BULL, DROP TABLECLOTH, S, WERA GLOVES, HOLD WIRE AND CUR WIRE WITH SECATEURS, E, E, GET BOTTLE, WSE, S, GET MOUSE TRAP AND CAN, N, NW, S, UNLOCK DOOR WITH RUSTY KEY AND OPEN IT, SW, OPEN TRAPDOOR, W, GET CANDLE AND MATCHBOX, S, SW, S, LISTEN TO MAGPIE, WEAR SPEC. TACLES, N, NE, N, E, D, GET CHEESE, WEAR SHOES, UP, PUT CHEESE ON MOUSE TRAP, SET TRAP, DROP TRAP, W, S, DIAL 300, N, E, WAIT, OPEN BOX AND GET MATCH AND CLOSE BOX, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, WARM THE PLASTIC KEY WITH THE CANDLE, AGAIN, NE, UNLOCK MAILBOX WITH PLASTIC KEY, GET PARCEL, OPEN PARCEL AND GET LETTER AND CHARM, READ LETTER, N, NW, W, S, W, OPEN FRIDGE AND PUT PLASTIC BOTTLE IN IT AND CLOSE FRIDGE, WAIT 19X, (UNTIL U GET 10 POINTS), OPEN FRIDGE AND LOOK IN IT AND GET BOTTLE, OPEN BOX AND GET MATCH AND CLOSE BOX, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, WARM ICE WITH CANDLE, DROP WATER, PUT OIL IN PLASTIC BOTTLE, DROP LETTER

AND PARCEL AND TICKET, E, N, N, E, SE, S, SW, LOOK TARP AND GET MOUSE, NE, N, SE, S, LOOK IN BOAT AND GET BUNG, OIL RUNNERS WITH OIL, OPEN DOOR, S, GET SACK AND LOOK IN IT, PUT WALRUS CHARM IN SACK, PUT BUNG IN SOCK, PUT SOCK IN HOLE, PUT CANOE IN LAGOON, ENTER CANOE AND GET PADDLE, S, S, LEAVE CANOE, D, OPEN CAN WITH OPENER, EMPTY CAN ON DIET, MOVE DIET, E, E, DROP ALL, DROP TROUSERS AND SHIRT AND SHOES AND GLOVES, WEAR SUIT AND MASK AND FLIPPERS, GET AQUALONG, W, W, U, N, WEAR AQUALONG, D, NW, N, OPEN HATCH, D, CLOSE HATCH AND PRESS LEFT BUTTON, TURN WHEEL, OPEN DOOR, E, D, GET COIN, OPEN DOOR, U, W, PRESS RIGHT BUTTON, E, D, E, WAIT 3X, U, GET CHARM, D, W, U, W, OPEN HATCH, U, S, SE, U, S, D, E, DROP AQUALONG, DROP SUIT AND MASK AND FLIPPERS, E, WEAR TROUSERS AND SHIRT AND GLOVES AND SHOES, GET ALL, W, U, ENTER CANOE, PUT UNICORN CHARM IN SACK, N, SW, LEAVE CANOE, DROP PADDLE AND SECATEURS, S, NW, ASK FOR: A FLOUR, D, E, OPEN FLOUR SACK, SIEVE FLOUR WITH SIEVE, GET TINY CHARM, W, LOOK TABLE AND GET BAKING TIN AND DROP TINY CHARM IN IT, OPEN OVEN AND DROP BAKING TIN IN IT AND CLOSE OVEN, PRESS BUTTON, AGAIN, OPEN OVEN AND GET BAKING TIN, GET BREAD AND DROP BAKING TIN, U, GIVE BREAD TO BAKER, GET BREAD AND BREAK BREAD, GET PELICAN CHARM, OPEN DOOR, NE, SHOW MOUSE TO MISTRESS, TURN TOP RIGHT HANDLE, TURN BOTTOM RIGHT HANDLE, AGAIN, AGAIN, TURN TOP LEFT HANDLE, OPEN

SAFE, GET CHARM, OPEN DOOR, SW, SE, OOJIMY HEARTH, GET ASH, N, D, GET COIN, U, S, NW, SW, DOOFER ENGINE, DOOFER UNICORN, DROP ALL, GET LADDER AND OPENER, KNOCK DOOR, THROW OPENER AT LAMP, SW, E, LEAN LADDER TO GIRDER, W, NE, GET ALL, SW, CAST OOJIMY SPELL ON FIRE, GET STOOL, E, DROP STOOL, GET CHARMS, PUT CASE IN SACK, CLIMB STOOL AND CLIMB LADDER, JUMP NORTH, HOLD ONTO THE RAIN WEATHERMAN IS ON THIS SIDE, HOLD TO RAIN WEATHERMAN, CAST DODDAH SPELL ON RAIN WEATHERMAN, GET UMBRELLA AND HAT, CLIMB CLOUD, CAST OOJIMY SPELL ON CLOUD, SW, SW, E, GET STOOL, W, NE, NE, DROP CAN AND MOUSE AND PLASTIC BOTTLE, PUT SACK ON STOOL, GET SADDLE AND PUT IT ON STOOL, CLIMB CLOUD, DOOFER CLOUD, E, BUY TICKET WITH TWO FERG COIN, E, E, SHOW TICKET TO INSPECTOR, WAIT, WAIT, PUT SADDLE ON UNICORN, CLIMB UNICORN, DOOFER UNICORN, D, E, DROP SHOES, N, E, D, OPEN DOOR, N, WAKE XAM, DRINK MILK, PUT CANDLE IN BOTTLE, TIE ROPE TO MANA CLES, OPEN BOX AND GET MATCH, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, DROP BOTTLE UNDER ROPE, N, WAIT, N, U, NE, OPEN DOOR, E, E, SLIDE 5, SLIDE 8, SLIDE 1, SLIDE 6, SLIDE 7, SLIDE 2, SLIDE 9, SLIDE 5, SLIDE 3, SLIDE 4, GET BRACELET, PUT CHARMS ON BRACELET, W, SW, SW, U, U, OPEN LEFT DOOR, N, GET BALL, S, D, D, SE, PUT ASH ON HEARTH, U, LOOK BALL, (SHE LOOKS AT FIREPLACE)DOOFER BALL, WAIT, PUT BRACELET ON CLAW... STRANGE END ISNT?

• CoV HQ

## Ez meg a ráadás a szépen lecsendesedő hangkártya-csatához

Nem a hangkártya-csatában megjelent lemelemre jött FT válaszra reagálnék ezt látom DADA úgy is megtette, ahhoz nem sokat tehettek hozzá.

Anyit azért mégis, hogy tényleg kár lett volna ott és akkor teljesen lezárja az ügyet, hiszen abban a FT válaszban még az első levélnél is érdekesebbek dolgok voltak, és aki nem ismeri a **SoundBlaster**-eket, az könnyen azt hittette volna, hogy ami abban a lezárásban szerepel, az úgy ahogy van kész tény.

Van azonban valami, ami módfelett idegesít, és enyhén szölvá etikátlan.

Biztos mindenki emlékszik, szerepelt még ott egy „hangmérnöki” levél is, mint a „szakember véleménye”. Abban arról volt szó, hogy igenis van digitális bemenet a SB kártyákon, és „kis

ügyeskedéssel” sikerült is erre rákötni egy DAT magnót. Ezzel csak annyi a probléma, hogy – mint azt már az előző levélben is írtam – ennek semmi értelme a mezeli, 8 bites SB-ken (már pedig ilyenről volt szó), legfeljebb ha a 16 bitesen lenne, de ott sem irnak erről.

Nos, azóta beszereztem egy 16 bites SB-t, és meglepő vagy sem, de semmilyen digitális hangbemenet nincsen ezen SEM!

A biztonság kedvéért felkerestem a hivatalos **SoundBlaster** forgalmazót is, és ott a szakértőik (csak éveik óta foglalkozik ezzel) mondta, hogy: „...nem, egyik SB sem képes erre. Bár létezik ilyen kártya, ami (énvén külön kártya) független a hangkártyától, eszméletlenül drága, idehaza nem is forgalmazzák”.

Öszintén szölvá, eddig is gyanús volt az a levél (pl. ir bizonyos „szakmai bakikról”, de bár említette meg akár egyet is!), ez azonban végképp túlcsoordított!

Ha mégis a hangmérnök lenne, akkor az isten ovjon mindenkit a Pódium Stúdiótól, ahol a hangmérnökök még a digitális és az analog közti „enyhe” különbséggel sincs tisztában (hiszen, mivel digitálisan bemenet nincs, csak az analógia köthette a „nem kuriózum” DAT magnókat).

Ilyet azonban tényleg nehezen tudnék elképzelni, marad hát az egyetlen logikus magyarázat: ez egy gagyi levél, és ki más küldhetné, mint FT!

Mivel ez nagyon durva, végképp sportszerűtlen dolog, valamiképpen utána kéne járni, és ha sikerül megtudni valamit (pl. ha esetleg nincs is Pódium Studio), akkor erről please hozzatok le valami helyreigazítást is a lapban. Leginkább az a „szakember véleménye” szöveg zavar, mert hát ez önmagában is megérne egy kiigazítást... No meg, azért ezzel mindenkit jól beugrattott...

• THK, azaz Tóth Henrik, Szeged



# Havi 80-100 MEGABYTE

## JÁTÉK, SEGÉDPROGRAM

(ha másért nem, hát mozsolózásra)

És mindez csak  
8-900 Ft-ért??!

országossá bővítjük

Válaszborítékért tájékoztatót küldünk!

# hálózatunkat!

## Program Service

Cím: Budapest, 1519 Pf. 299.

# BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

A bíborhold Magyarország első havilapja a fantasy és szerepjátékok kedvelőinek. Izeltőül a júliusi szám tartalmából:

- BUCK ROGERS szerepjáték
- AL-QADIM világa
- Cthulhu kiegészítő
- Sötét patkány újabb kalandjai
- fantasy novellák és környezetmentők
- Hogyan készítsünk varázstárgyakat
- Mitológiai ABC
- A Bölcs válaszok a Ti kérdéseitekre

Ezenkívül olvashatsz még cikket a számítógépes szerepjátékokról, és persze lesz rengeteg fantasztikus grafika, levelezési rovat és rejtély is, értékes nyereményekkel. Keresd július 18-tól a hírlapúrosoknál.

## AMIGA-NET

klubhálózat indul!

Programcsere, magasszintű vitafórum.  
Várjuk a többi klub csatlakozását is a hálózatunkhoz.  
Minden érdeklődő jelentkezését várjuk!

Csütörtökön 17 és 21 óra között a VSZM  
Közösségi Ház Centenárium termében  
(1116 Bp. XI. Fehérvári út 120.).  
Tel.: 161-2200

Klubvezető: Szakszon József (Csuri)

### APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

#### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

#### Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + AFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, irásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

#### Egyéb szolgáltatások:

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

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

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknak 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.

### 64 software

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tölem. Bélyeges boríték listát küld: Szűcs Sándor, Jánosnaima, Pf.: 18. 6440

• Helló C64-esek! Minden hónapban nyerteshz 30 kazetta és lemez nyeremény közül egyet, ha az alábbi címre elküldesz 50,- Ft nevezési díjjal! Ez tényleg nem kamu! **Kozma László**, Nyíregyháza, Széna tér 3. 8/36. 4400

• YO! C64-es programok cseréje, eladása: SWAP contact! Ha kell lista, küldj lemezt! **Tanos Krisztián (RAPPER)**, Budapest, XX. Kossuth Lajos u.36. 1204. Üzenet: este 1229-592.

• C64-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft eladók! **Csarnáth Zoltán**, Budapest, XVII. Dálnok u.5. 1171

• C64 kazettások! Szuperprogramok, szuperolcsón, szuperkedvezményekkel, garanciával, kéthavonta ajándéksorsolással! **Tókári Tibor**, Szendrő, Nagyalomás út 25. 3752

• C64-re lemezes és kazettás játékok eladók! Cím: **Metál József**, Diósd, Duna u.35. 2049

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

• A GAME OF GODS CLUB megszervezői Magyarország első nyit 64 software contact hálózatát lemezen és kazettán egyaránt. Mindig a legfrissebb programok. Tájékoztatót küldünk felbélyegzett válaszborítékért: **Oláh Gábor**, Mátészalka, Szokolay Őrs út 8./1. 4700

• C64-re szuperprogramok lemezen eladók. **Bodnár János**, Debrecen, Vargakert út 1-3. 4/71. 4031

### 64 hardware

• Kifogástalanul működő 1541/II. floppy drive + 50 lemez: 8.000,- Ft! Cím: **Horváth Zoltán**, Budapest, XI. Frankhegy u.4. 1118

• Eladó: C64 + 1 joy + játékok (14 db. lemezen), 1541 floppy drive. Irányár: 15 rongy. Call: Bp. 185-7149, 19h után (**Jani Gábor**). What a business!

• Eladó: C64/II. + floppy 1541/II. + magnó + 1 db. joy + 10 db. kazetta + 75 db. lemez + cartridge + szakirodalom mindössze kb. 20.000,- Ft-ért. **Balogh Tamás**, Budapest, IX. Ifjúmunkás u.32. 1091. Tel.: 1772-031.

Másolómodul folyamatosan megrendelhető. Ára még mindig 530,- Ft + postaköltség. **Toth Attila**, Tapolca, Egy u.66. 8300

• Eladó: C64/II. + floppy 1541/II. + Matrix PRINTER 9 tús, 4 font, NLQ, magyar betűkészlettel, könyv + Easy Script nyomtatóprogram könyvvel + 1351 Mouse programokkal + 3db. Quickshot joystick + házi RESET kapcsoló + 50 darabos lemeztartó + 80/70 lemez mindenteljes játék/tehasználó/nyomtató programokkal. Irányár: 37.000,- Ft. Cím: **Molnár Balázs**, Vác, Törökhegyi út 12. 2600. (14h-20h-ig) Tel.: 317-231, vagy 312-061.

• Eladó: C64/II. + magnó + 2 db. joystick + 9 db. programkazetta + RESET + Commodore Újságok. Ára: 11.000,- Ft. **Czifra Zoltán**, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231

• Eladó jó állapotban lévő C64/II., 1541/II-es floppyval, több, mint 100 lemezzel (hiper programokkal), lemeztartóval, joystickokkal, könyvekkel, mindez 25.000,- Ft körül áll áron. + BONUS Junoszty monitor! **Farkas Henrik**, Aldebrő 98 (központon keresztül). Tel.: Aldebrő 98 (központon keresztül).

• Eladó: C64/II. (6.900.-), Commodore VC20 programokkal (4.000.-) + 1541 floppy (8.000.-) + Junoszty TV (monitoros) (4.400.-) + Philips 80 computer monitor (4.700.-) + TDK 's Maxell lemezek programokkal (70.- Ft/db.). Cim: **Sterbach Mihály**, Budapest, XXII. VII. utca 4. 1224. Tel.: 227-22-60.

• Eladó: C64 + 1541 floppy + 1526 printer + 2 magnó + 2 joy + 35 lemez + 15 kazetta + szakkönyvek 35.000,- Ft-ért. Cim: **Havasi Zoltán**, Nyergesújfalu, Frankel Leó út 5. 2536

• Eladnám C64-es konfigurációt (C64/II., 1541/II., magnó, 2 joy), egy csomó 3M-es játéklemez és néhány kazetta! Irányár: 32.000,-, de aludhatunk is! Érdeklődni lehet: **Deák János Tibor**, Törökszentmiklós, Nyár utca 16. 5200

• Eladó: C64 + 1541/II lemezmaghajtás + Action Cartridge Mk VII. + 15 gyári játék (Crime Time, Ghostbusters II., stb.) + 70 teli lemez játékokkal + lemeztartó + 2 joystick + 10 szakkönyv + magnó + 1 kazetta 40 játékkal, egyben 25.000,- Ft-ért, amiből aludni is lehet! Esteleg külön a 64-et magnóval, játékokkal, telefon: (06-46) 363-607 (Miskolc, **Horváth László**).

• Eladó: C64 + C+4 + 1551 drive + 2 joy + 80 db. C64 lemez játékokkal. Külön is. Ár megegyezés szerint. Cim: **Horváth Zoltán**, Budapest, XX. Maros u.126. 1204. Tel.: 1172-185.

## Amiga

• YO! Amiga programok cseréje, eladása: SWAP contact! Ha kell lista, küldj lemezt! **Tanos Krisztián (RAPPER)**, Budapest, XX Kossuth Lajos u.36. 1204. Üzenet: este 1229-592.

Játékprogram készítéséhez Amiga vagy PC grafikus keresünk! **Vass Zoltán**, Várdomb, Római utca 12. 7146

• Amiga 500 (V1.3, 1 MB, óra) + MIC.JOY + Kb. 300 db. lemez program + könyvek, újságok + 3.5" külső drive + 1084S (színes, sztereo) monitor elkészítéssel olcsón 58.000,- Ft-ért eladó! Cim: **Borbás István**, Zákányzék, II.k.404. 6787. Tel.: (06-62) 381-777.

• Amiga 500 Plus 1 MB RAM V2.0 Kickstart-tal kitűnő állapotban eladó + 3.5"-os ROCTEC külső drive + 512K-s óras, kapcsolós memóriabővítő akár külön is eladó! Érdeklődni: **Baji János**, Békés, Kispince u.33. 51630

• Eladó: Amiga 500 Plus (1 MB Chip RAM, 1.3/2.04 átkapcsolható Kickstart, egér, trafo) + modulátor + joystick + 150 lemeznyi program, lemeztartóval + szakkönyvek, 0.5 év garanciával 45-50000 Ft-ért. Játék, demo és felhasználói programok külön is eladók! NoName lemezen — 65 Ft. 3M, Maxell lemezen — 105 Ft. **Daneluszi László**, Nyiregyháza, Rajk László út 38. 4400

AMIGÁHOZ 512KB-os bővítőkátya, garanciával, 2.490,- Ft. Cim: **Fekete Károly**, Buják, Lakótelep F/4. 3047. Tel.: Bp. 134-3793.

• Amiga 500, 1 MB bővítővel, TV modulátorral, 100 db. lemezzel, szakkönyvekkel, egér, joystickkal 34.000,- Ft-ért eladó! + 200 lemez nagyon olcsón! Érdeklődni egész nap: **Izsó Róbert**, Budapest, XIII. Kassák L. U.76. 9/83, 1134

• 3 1/2-es ROCTEC lemezegység Amigához eladó. Ara: 6.000,- Ft. Tel.: 1406-566 (**Lenár Barnabás**, Budapest)

• Eladó egy Amiga 500, egy MERCURY színes monitor, 512KB-s bővítő órával, kapcsolóval, egy STAR LC-10-es printer, kb. 100 lemez programokkal, egy Quickshot II. Plus joystick, egy mouse, mouse pad és újságok. Mindez 80 ezer Ft. **Glatfelder György**, Veszprém, Zrínyi út 15/C. III/8. 8200

• Amiga 3.5"-os külső drive 7.000,- Ft. 100 db.-os diskboxok 650,- Ft. 3.5"-os diskek 80,- Ft. 5.25"-os diskek 50,- Ft. MPS-1270 tintasugaras nyomtató 18.000,- Ft-ért eladó. **Jancsó Akos**, Budapest, XII. Arató u.29. 1121. Tel.: 165-65-34.

• Eladó Amiga 500 (1 MB RAM) + PHILIPS CM 8833 Stereo Monitor (SCART, TTL, RGB bemenet) + 80 db. lemez + 1 db. PRO-joystick + könyvek. Együtt: 65.000,- Ft. Érdeklődni: **Makra Tibor**, Szentés, Bálint u./A. 6600. Tel.: (06-63) 311-230

• A500-hoz trafódobozt vennék! Ha elromlott a tápegység és már nem kell a doboza, írj, megveszem! Cim: **Szabó Miklós**, Karcag, Táncsics M.u.5-11. 5300

**Figyelem! A legújabb felhasználói- és játékprogramok, demók hatalmas választéka Amigáért (AGA gépekre is!) COPY-CREW, 1188 Budapest, Damjanich u.22. hétköznap 10-16h-ig, tel.: (06-60) 325-901, levelcim: 1683 Budapest, Pf.: 88.**

• A500 (1.3) bővítővel, modulátorral, 3.5" külső drive-val, programokkal bagóért eladó. **Czikora Tamás**, Szolnok, Lovas István u.11. 5000. Tel.: (06-56) 377-190.

## PC

• A SoundBlaster programozásáról leírást keresek anyagi ellenszolgáltatásért! Fontos és sürgős! Levelcim: **Kis Zsolt**, Kaposvár, Arany J. köz 5. IV/2. 7400

• PC-re felhasználói és játékprogramok gazdag választéka. Irj bátran, minden levélre válaszolok. Válaszboríték részletes listát küldök. Velem jól jársz! Cimem: **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kocsag u.27 F/2. 3200

• Eladó: AT 386SX25 + 2 MB RAM + 85 MB HDD + 1.2 FDD + színes VGA monitor (256KB) + egér + AdLib programok (79.000,- Ft-ért) Alaplap + RAM külön 14.000,- + HDD 16.000,- Ft. **Varga Tamás**, Budapest, III. Páfkász u.4. 1031

Játékprogram készítéséhez PC vagy Amiga grafikus keresünk! **Vass Zoltán**, Várdomb, Római utca 12. 7146

• Garanciális IBM AT 386/33, 2 MB RAM, 80 MB winchester, 1.2-1.44 Floppy-k, baby ház, mono SVGA monitor + kártya 69.000,- Ft-ért eladó. Érdeklődni egész nap: **Izsó Róbert**, Budapest, XIII. Kassák L. U.76. 9/83. 1134

• Hangkártyák eladók: AdLib 3.250,- Ft. SoundBlaster 2.0: 8.000,- Ft. **Varga Tamás**, Budapest, III. Páfkász u.4. 1031

• PC-s programok az országban a legolcsóbban. 30,- Ft/lemez. Megtalálja az igényének megfelelő! **Deutsch Szabolcs**, Zalaegerszeg, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

• Programcsere PC-n! Pl. Alone, Monkey 2. Listát küldj! Cim: **Best Games Team**, Pusztaföldvár, Rákóczi u.43. vagy 148. 5919.

• IBM programok nagy választékban kedvező áron eladók. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. II/6. 1031. Tel.: 1730-086

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

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

A legújabb, legjobb IBM programok őrési választékban eladók! **STEVE SOFT**, Budapest, XX. Mártírok útja 151. 1202

## Plusi és társai

• Plus/4-re lemezek, kazetták eladók! **Csernathi Zoltán**, Budapest, XVII. Dálnok u.5. 1171

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

## Egyéb

• Keresem a Neuromancer c. program PC-s változatát. **Hajdu András**, Üllő, László u.2. 2225

Public Domain (nem copyright-os) Amiga software-ek (demók, slideshow-k, music diskek, lemezes újságok, videodemók (!)) a legnagyobb választékból megrendelhetők:

## SCOPEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

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

# KÖZLEMÉNY:

A CoVboy Posta szabadság miatt zárva tart!

Nyitás a CoV 36-ban, természetesen dupla CoVboy Postával!

## PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 4 kép egy-egy játékprogramról készült. A 4 játékból hármat angol programozók fejlesztettek és angol cég adta ki őket, a negyedik viszont német termék. Azok között, akik beküldik a kakukktójas játék nevét — vagyis azt, amely Németországból származik —, valamint a szoftverház nevét, azok között 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemez storszolunk ki. Beküldési határidő: 1993. szeptember 13. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernének...



## CoV 36 ELŐZETES

Spirit of Adventure (64, Amiga, PC)

ULTIMA I-II. (64, Amiga, PC)



Ingrid's Back (64, Amiga)

Discovery (Amiga, PC)



valamint VERMEER (64), Birds of Prey (Amiga, PC), MIGHT & MAGIC IV. folytatás, LEGACY (PC), a szokásos állandó rovatok (Programozástechnika, Adventour, Tökös-Mákos, Plus/4 sarok, PC-Info) és természetesen az elmaradhatatlan CoVboy Posta ezúttal ismét dupla terjedelemben rogotja az olvasókat!

Keress szeptember 13. után a hírlapárusoknál és az ismert üzletekben!

# ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1135 Budapest, Szent László út 74/A.

Tel.: 149-6165, FAX: 251-2523

Új üzletünk megnyitása alkalmából  
szenzációs árengedményekkel kedveskedünk vásárlóinknak!!!

Commodore Amiga 500	28.900,- Ft	Fuji 5.25" MD 2HD lemez	690,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29.900,- Ft	Profex 3.5" DS/DD lemez (11 db./form.)	760,- Ft
Commodore Amiga 600	29.900,- Ft	Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db./form.)	1.090,- Ft
Commodore Amiga 600 / 40 MB HD	49.900,- Ft	Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db./form.)	590,- Ft
Commodore Amiga 1200	49.900,- Ft	Amiga Action Replay Mk.III. + könyv	9.990,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 40 MB HD	69.900,- Ft	4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 80 MB HD	82.900,- Ft	C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB + 4MB RAM modul	269.000,- Ft	Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.500,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
Commodore C-64/II	8.890,- Ft	C64 Action Replay Mk.VI. + kézikönyv	5.900,- Ft
Commodore C-64 + joystick + játékok	9.300,- Ft	NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	390,- Ft
Commodore C-128D	24.990,- Ft	NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	390,- Ft
Commodore 1541/II Floppy	10.890,- Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Commodore 1802 monitor	24.990,- Ft	Noris halos 14" monitorfilter	590,- Ft
Commodore Datasette	1.750,- Ft	Noris porvédő Amiga 500/500 Plus	890,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	19.800,- Ft	Noris porvédő C64/II	590,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	28.900,- Ft	Mouse pad	200,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	27.900,- Ft	Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	18.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	51.900,- Ft	Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	26.900,- Ft
512 Kb óras memóriabővítő	3.200,- Ft	Rocgen Genlock for Amiga	9.900,- Ft
2.0 Mb óras memóriabővítő	9.900,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.500,- Ft	Roctec-332 3.5" Amiga slim külső drive	9.990,- Ft
1.0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600-ba	5.900,- Ft	Roctec-382 3.5" Ivory antivírus Amiga drive	9.990,- Ft
1 Mb / 4 Mb Fast bővítő Amiga 1200-ba	????,- Ft	Roctec-382 3.5" Black antivírus Amiga drive	9.990,- Ft
Quickshot II Plus joystick	650,- Ft	Roctec-362 3.5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
Quickshot QS - 123 analóg joystick	950,- Ft	Rochard HD kontrollor A500/A500 + + 80 MB Hard Disk	17.900,- Ft
The Bug mikrokapcsolós profi joystick	2.990,- Ft	+ 1 MB Simm RAM	42.900,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	450,- Ft	Midi Amiga interface	4.500,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	680,- Ft	Handy-scanner + Interface Amigához	2.990,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	190,- Ft	Boot Selector Amigához	13.900,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	360,- Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	1.490,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft	Trackball Amigához	6.900,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.550,- Ft		3.590,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790,- Ft	Amiga Magazin (nemet) újság	450,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	360,- Ft	Power Play (nemet) újság	450,- Ft

Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!

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

Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!