

40 oldalon

COMMODORE!!!

Cool

100%

Commodore Világ

COMPUTER VILÁG KÜLÖNSZÁM

Storm Across Europe

THE PAWN



MINDFIGHTER

AMBER MOON



Lord of the Rings 1-2

Különszám

1995/nyár.

ISSN 1218-7933

Lap- és Könyvkiadó Kft.



COM-WARE

Ára: 225,- Ft



9 771218 793015

COMPUTER VILÁG • COMMODORE KÜLÖNSZÁM • 1995/nyár • Számítástechnikai magazin

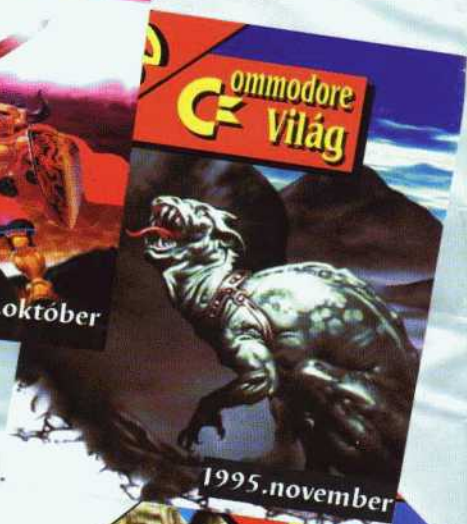
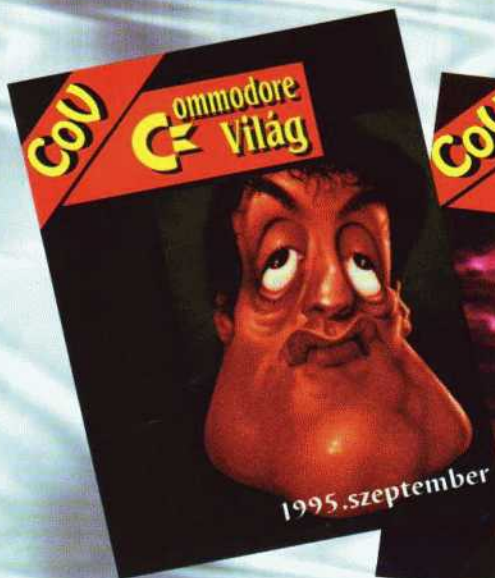
COMPUTER Világ

100%

VIGYÁZAT! JÖNNEK A

ommodore Világ

FÜZETEK



Zzuperr régiség, zzuperr újdonság!

A régi CoV emléket felidézve jönnek a Commodore Világ füzetek!

B/5 formátumban, 32 + 4 oldalon, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak.

Játékleírásokkal, ismertetőikkel, elsősegéllyel, felhasználói programleírásokkal, programozástechnikával és persze TökösMákossal.

Az ősszel megjelenő kiadványok ára:

199,- Ft

Előfizetéssel viszont csak:

169,- Ft!

Így ha a 4 kiadványt együtt fizeted elő, 796,-Ft helyett csak 676,-Ft-ot kell fizetned!

Tartalom

Tartalom, bevezető...	
Avagy éppen ez jutott eszünkbe.....	1
A Commodore jövője	
ESCOM + COMMODORE = ESCOMMODORE.....	2
Mindfighter (C64)	
Egy szöveges elmeharcos.....	3
Lord of the Rings 1-2 (C64, Amiga)	
A HOBBIT nyomdokain, kevésbé szép köntösben.....	4
A Gálya (The Galleon) (C64)	
Erről sem lehet elég bőrt lehúzni.....	7
The Pawn (C64)	
Egy örök darab a Magnetic Scrolls híveknek.....	9
Storm Across Europe (C64, Amiga)	
Ami a CoV 18-ből kimaradt.....	12
Tai Pan (C64)	
Ez is volt már a CoV 27-ben, de az csak egy tippalmaz volt! 18	
Doomdarks Revenge (Plus/4, C64)	
Egy kis varázslatlista a CoV 20/21-ben leirtakhoz.....	20
AMBERMOON (Amiga)	
Semmi köze az 'Ambör a holdon!' kezdetű felkiáltáshoz.....	21
ELSOEGÉLY	
Ami a Tippek Lexikonja c. könyvből kimaradt.....	26
C64 felhasználói programok	
Char Editor.....	27
Demo Creator V3.1.....	27
Demo Demon.....	27
Demo Maker V1.0.....	27
Dirmaster V3.0.....	28
File Copier.....	28
Logo Editor V1.2.....	28
Outlaw Game Maker.....	29
C64 Programozástechnika	
In Memoriam C64.....	30
Felirat eltüntetése.....	30
Havazás.....	30
Logo Swinger.....	31
Mouse Pointer #2.....	32
Amiga felhasználói rovat	
Zenelejátások.....	33
TökösMások	
Alternative World Games (C64, Amiga).....	35
Clik-Clak (C64, Amiga).....	35
The Cycles (C64, Amiga).....	35
Darkman (C64, Amiga).....	35
Double Dragon II. (C64, Amiga).....	36
Elvira 2. (C64).....	36
Flipper Maker (C64).....	37
Gazza II. Soccer (C64, Amiga).....	37
Hacker (C64).....	37
Kolumbus (Amiga).....	38
Hírdetések	
14 éves C64-esek eladó sorban.....	38

Épp ez jutott eszünkbe...

Hosszú várakozás előzte meg ezen Külön-számunk megjelenését. Tavasszal még az is kétséges volt, hogy megjelenik-e valaha, azonban mi is meglepődünk azon, hogy milyen sokan előjegyezték a kiadványt.

A Computer Világ c. lapban már év elején is igen kevés volt a Commodore info, ott elsősorban a PC-szek nyomásának engedünk, akik általában azért morogtak, hogy az a pár oldal Commodore csak a helyet foglalja a PC-s infók elől. A Commodore tulajdonosok pedig azért morogtak, mert szeritünk nem ér meg a lap kétszáz forintot azért a pár oldal Commodore oldalért. Végül is mindenkinek igaza volt, ezért a Computer Világ 100% PC lett, a Commodore-osoknak itt van 40 oldal tömény Commodore info, és a lényeg csak most jön:

Ösztöi felélesztjük a Commodore Világ-ot! Szeptembertől havonta jelenik meg a Compu-

ter Világ mellett a Commodore Világ, B/5 formátumban, 32+4 oldalon, csak C64 és Amiga tulajdonosoknak. A Commodore Világ füzetei ára 199,- Ft lesz, ami előfizetéssel csak 169,- Ft, így a szeptember-december hónapokban megjelenő 4 szám együttesen 676,- Ft-ért fizethető elő.

Arra még nem tudunk egyértelműen választ adni, hogy december után is lesz-e Commodore Világ, nyilván addig még sok minden ki fog derülni, ez egyrészt függ a TI érdeklődésektől, másrészt attól is, hogy a Commodore mennyire fog szárnya kapni az ESCOM berkeiben (erről bővebben a 2. oldalon olvashattok).

A szerkesztőség nevében ezúton köszönjük meg azt a rengeteg anyagot, amit az elmúlt időszakban küldtetek be hozzánk (és amiből a TökösMásokban is tallóztunk), jelezzé azt a szándékot, hogy a Commodore-nak élnie kell!

CoV

Computer Világ
Commodore Különszám
1995/nyár

Kézirat bezárva: 1995.07.03.
Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Chaos demo (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály (Getto)
Munkatársak: CSIKÁ, Dóra László,
DoT, Frankie & Ernie,
Ian Snailman "Alnotz", JOE,
Oléssák Róbert, Torba László
Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI. Vásárhelyi P.u. 8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV)
Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezni!
Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod ha postahivatalban kérsz átutalási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelés újságot, Evkönyvet vagy egyéb papírust. Ez esetben azt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk közpéso szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!).

Terjeszti:
ACOMP Kft., (címek ld. a borítón),
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp.
XI.Étele u.68.,
Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI.
Liszt Ferenc tér 9.,
ALKU Kft., Székesfehérvár, József
A.u.25.8000,
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,
Szt.Bertalan u.2.,
CILI-BAZAR, Nyiregyháza, Kossuth u.25.
KORALL Kft., Tatabánya, Kőztársaság
u.44/A.,
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csa-
pó u.15.
BIT-STOP Bt., Kecskemét, Rákóczi u.2.,
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.,
COMPUTER SysTeam Kft., Mohács,
Vörösmarty u.6.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi
u.41., ill. RAMORG GM., Nagy-
kanizsa, Dél-Zala Aruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A Computer Világ c. lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 1.908, fél évre: 1.014, negyedévre: 507 Ft. A kiadótól a CoV regebbi számai is megrendelhetők.

A Commodore Világ 1995/szeptember-október-november-december hónapban megjelenő füzetei előfizethetők a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj a 4 kiadványért: 676,- Ft.

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**
Levélváltás: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1218-7933
Pátria Nyomda Rt., Budapest
Munkaszám: 504.307
Felelős vezető: Füleki Lajos
vezérigazgató

Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

A COMMODORE JÖVŐJE

Több, mint egy évvel ezelőtt hivatalos csődjelzést indított a Commodore cég a Bahama-szigeteken. Azóta igen sok minden történt, sajnos negatív értelemben, de most már biztosítva van az AMIGA jövője: 1995 április 21-én egy elektronikai világ-cég, az ESCOM megvette a Commodore maradványait és az összes jogot 10 millió amerikai dollárért. Az aukción részt vett az Escom, a CEI (Amerikai AMIGA forgalmazó) a DELL (Amerikai számítógépgyártó cég) és a CCC (Computer Connection of California). Érdekes módon David Pleaseance — a Commodore UK elnöke — nem jelent meg az árverésen, arra hivatkozva, hogy túl nagy tőke áll az ESCOM és a DELL cég mögött. Ennek ellenére egy évig hitegette az egész AMIGÁS piacot, hogy majd a jövő héten biztosan megveszi az egész Commodore-t, mert egy nagy tőkéjű cég áll mögötte, csak nem árulhatja el a nevét. Hát igen, az árverés óta meg is hozta magát rendesen. Ezenkívül jelen volt még 65 néző is, többek között a Prudential Insurance (a Commodore biztosítója) a Microsoft, és két kínai mammutvállalat a New Star és a Tietin Trust képviselői.

1995. 04. 20. csütörtök:

- A liquidátorok bejelentik, hogy csak azok vehetik meg a céget akik minden egyes feltételt betartanak, és legfőképp továbbbizvik az AMIGA vonalat.
- A CEI ezért nem is ad ajánlatot.
- A CCC ajánlatot ad, de túl keveset ezért elutasítják.
- A DELL is ad egy ajánlatot, de nem felel meg minden feltételnek, ezért őt is elutasítják.
- Az egyedüli elfogadható ajánlatot az ESCOM adja: 5 millió dollár. Ráadásul minden feltételnek megfelel, és már hetekkel ezelőtt 5 millióért megvette a Commodore logót a jogokkal, amiért a DELL be is perelte. A bíróság úgy döntött, hogy azért lesz a logó, aki az egész aukciót megnyeri. Mindenesetre ez eléggé elriasztotta a többi céget, hogy egyáltalán ajánlatot tegyen.
- Még aznap este a Commodore UK egy hivatalos közleményben tudatja a liquidátorokkal, hogy kiszáll a versenyből.

1995. 04. 21. péntek, délelőtt:

- Az eladással kapcsolatos ellenérveket meghallgatják.
- Az IBM-et, a Commodore Niederlandet (holland divízió) és a Commodore US hitelezőit meghallgatják, de nem jutnak előbbre.
- A DELL 15 millióra emeli ajánlatát, de mivel nem felel meg minden feltételnek ezért a liquidátorok, a hitelezők és a bíró beleegyezésével keddre akarják halasztani az aukciót.

Péntek ebéd közben:

- Az ESCOM 10 millióra emeli ajánlatát.

1995. 04. 21. péntek, délután, bírósági tárgyalás:

- A bíróság és a liquidátorok elfogadják az ajánlatot. A Commodore cég most már gyakorlatilag az ESCOM tulajdona.

A hír gyorsan terjedt a cégek között, akik igen pozitívan reagáltak.

Amiga Oberland:

"Nagyon örülünk annak, hogy tovább fog élni az AMIGA. Mi még a legnehezebb időszakban is bízunk benne, és a jövőben mindent megteszünk azért, hogy a legjobb számítógépet az érvelnyesüléshez segítsük, amit megérdemel."

Black Legend:

"Az utóbbi hónapokban meglátszott, hogy ha az AMIGA piacon nem történik semmi, akkor nem fog sokáig élni. Ezért sok tervekkel inkább vártunk egy kicsit. De most az eladásra szeretnénk sok magas színvonalú játékkal reagálni."

Macrosystem GMBH:

"Szerintünk az ESCOM vétele volt a legideálisabb. Ilyen piaci, és pénzbeli háttér párosítva az AMIGA technikai előnyeivel — mi történhetett volna ennél jobb? Mindenestre fejlesztési fogjuk az eddigi termékeinket, és újdonságokat is be fogunk mutatni. A DRACO-Computerrendszerünk továbbra is befolyásoló tényezője lesz az AMIGÁS piacnak, de el tudunk képzelni egy együttműködést az ESCOM-mal is."

Magic Bytes:

"A Commodore megvétele csak az első lépés az AMIGA jövőjében. Az ESCOM-nak gyorsan nyilvánosságra kéne hoznia jövőbeli terveit, hogy végre nyugalmat öntsen ebbe a piacrészebe."

Maxon Computer GMBH:

"Mi soha sem kétekedtünk az AMIGA felsőbbrendűségében, ezt mutatja a nemrég kiadott programjaink nagy száma. A jövőben is teljes erővel fogunk AMIGA software-eket gyártani, mert az AMIGA egy különleges gép, ami ugyanúgy, mint a felhasználója magasan kiemelkedik a tömegből."

Ocean Software:

"Régebben sok jó AMIGA játékot készítettünk, és a jövőben is bízunk az AMIGÁS piaccal. Minden jót és sok sikert kívánunk az ESCOM-nak, hogy az AMIGA olyan helyzetbe kerüljön amelyet megérdemel."

Phase5 (Blizzard):

"Nagyon pozitívan látjuk az AMIGA jövőjét, mert az ESCOM-nak megvannak a

szükséges források a gyártáshoz, és a terjesztéshez. Nekünk, mint gyártó és forgalmazó ez egy új, bővülő piacot jelent, amelyben megévő termékepalettánkat javíthatjuk, bővíthetjük. Ez egyben azt is jelenti, hogy a legjobb technológiára alapuló innovatív terveinket még jobban sürgetni tudjuk, amiket 1995 második felében fogunk kiadni."

SCALA AS, Norvégia:

"Nagyon örülünk ennek a híreknek, ez egy új piacot jelent a számunkra. Nagyon szeretnénk a jövőben szorosan együttműködni az ESCOM-mal."

Az ESCOM-nak nagy tervei vannak az egész Commodore-ral. Ezt könnyen el is érheti hiszen egy világcég, ráadásul olyan részvényesek vannak, mint a Siemens (10%) és a Quelle (25%). Központjuk Hollandia lesz, melynek vezetője az exCommodore elnök-helyettes Bernard van Tienen, és Manfred Schmidt az ESCOM egyik elnöke. Az AMIGA-gyártás amilyen gyorsan csak lehet meg fog kezdődni. Az A1200 kb. 3-4 hónap múlva ismét kapható lesz gyorsabb processzorral és monitorral 999 márkáért!! Az A4000-at teljesen újratervezik, és leviszik az árat is. Az A600-asból 20.000 darabot fognak kiárúsítani — elsősorban a szegényebb országokban. Ezenkívül tervezik a legendás C64 kelet-európai (főként Román, Ukrajna és Orosz területekre irányuló), és ázsiai terjesztését. Tervezik még AMIGAHOZ PC és MACHINTOSH emulátor kártyák, valamint PC-hez és MAC-hez AMIGA emulátor kártyák kiadását. A jövő AMIGÁJA mindenképpen RISC alapú lesz, csak még az nincs eldöntve, hogy az olcsó Hewlett Packard chip vagy a Motorola csúcsprocesszora — a Power PC (számálói egység, szemmi köze az IBM PC-khez!!!) chip — legyen a gép lelke.

Az év végéig 160 saját üzletet akarnak nyitni Németországban, és 170 Quelle üzletet alakítanak át ESCOM üzletté. Angliában 230 Thorn Emi üzletet alakítanak át ahol csak AMIGAT lehet majd kapni. A napokban állítanak össze egy 5-10 emberből álló kutatócsoportot akik majd az új AMIGA-modellek tervezői lesznek. Egy biztos, az AMIGAK nagyon kelendőek, hiszen csak a németek 300.000 darab A1200-ra adtak le megrendelést. Ezért lehetséges, hogy először Európában, aztán Amerikában, és végül Kinában fogják gyártani az AMIGÁKAT és talán a Commodore PC-ket.

Az AMIGA jövőjét majd a július közepén Párizsban megtartandó sajtókonferencia után fogjuk tisztábban látni. Az ott történelmi természetesen értesíteni fogunk titeket. Addig is reménykedjünk, hogy az AMIGA tényleg a megérdemelt helyét fogja elfoglalni a számítógépek világában.

Még ehhez a cikkhez szeretnénk hozzáfűzni azt, hogy most ugye megvan mentve az AMIGA, de ha nem szerez be sürgősen mindenkit az AMIGÁJÁHOZ egy nyamvadt winchestert, és ha a jövőben is mindenki egész nélkül másolni fogja a programokat, akkor azt hiszem nem lesz sokáig AMIGA...

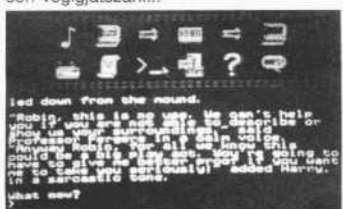
Itt szeretnénk megjegyezni, hogy az Amiganak most volt a 10. születésnapja. Boldog születésnapot Amiga!

FRANKIE & ERNIE

MINDFIGHTER



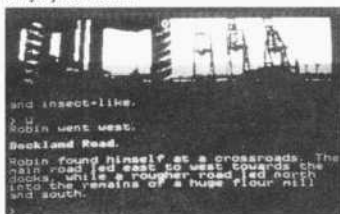
A Commodore 64-es számítógépet eltemetni kívánó vészmadarak (akik rendszeresen szidják a jelenlegi silány programtermost, de nekik maguknak eszükbe sem jutna tenni valamit érte) méltánytalanul figyelmen kívül hagyják a kis gépre írt rengeteg kiváló szöveges játék létezését — melyekről pedig még mindig bőségesen lehetne egész CoV-okat megtöltő leírásokat készíteni. E tekintetben (a réa fejlesztett hagyományos adventure-ök mennyiségét és minőségét nézve) a "jó öreg" alighanem a földkerekség bármelyik egyéb géptípusával szemben bátran fölveheti a versenyt: PC-n vagy Amigán például gyakorlatilag nem is igazán létezik valamire való szöveges játék — kivéve természetesen a **Magnetic Scrolls**-féle játékok átiratait (amelyek pedig egy az egyben meggyeznek a 64-es verzióval), meg még egy-két kevésbé jelentős alkotást. (A *Sierra On Line* és hasznosórú címőrként által piacra dobott stufok most nem számítanak ide, mivel azok nem igazi szöveges játékok, hanem, az alapvetően grafikus játék pedig egy egészen más kategória.) Talán ez lehetne a C64 egyik utolsó útközjárója — csak hát a probléma ugyeabb ott van, hogy tulajdon programozók kivételével senki emberfia nem képes ezeket tisztességesen végigjátszani...



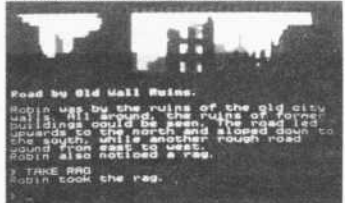
A most ismertetésre kerülő **MINDFIGHTER** ("Elmeharcos") című programról ez sajnos fokozottan is elmondható; énnekem legalábbis ezidáig még nem igen sikerült zöldágra vergődnöm vele. (Kb. hat éve van meg — az azóta elért eredményem teljes 2 pont.) Mindazonáltal a játékra és annak tágabb környezetére vetett tüzetesebb pillantások világossá és egyértelművé teszik az elfogulatlan szemlélő számára, hogy egy igen színvonalasan kivitelezett, azonban hazai körökben ügyszólván csaknem teljesen ismeretlen programmal állunk szemben. A **MINDFIGHTER**-t 1988-ban kezdte forgalmazni egy bizonyos **Abstract Concepts** nevezetű cég.



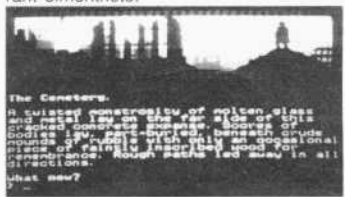
A teljesen monokróm grafika első ránézésre szegényesnek tűnhet, ám csakhamar kiderül, hogy ezek a fekete-fehér képek (egy némely filmes alkotáshoz hasonlóan, mint amilyenek *A per* vagy *Az elefántember*) meglepően jól érzékeltetik a program által ábrázolt környezet komorságát és elhagyatottságát; mindenféle kiégett romok, oszlópályában levő, félig eltemetett hullák, nyomasztó, lepusztult épületronszok fogadják a gyanútlan szemlélőt, személtelések, börtönök és temetők... Egyzével a kalandjátékok íróit megcsókolt beteges fantázia valamennyi jellemző termékét megtaláljuk itt — az egész játék hangulata egy *Lovecraft*- vagy *Kafka*-novellára emlékeztet. (Esetleg bizonyos *Orwell* nevű úriember regényére...) Hamarosan megtudjuk azt is, hogy már legalább egy hete nem ettünk egyetlen falatot sem (poshadat vízzel és döglött kutyával csilapíthatjuk éhségünket), időnként pedig kezünkkel szórakoztattunk végigsimított a fejünkön, és ilyenkor csomókban jön ki a hajunk... Egyéb kedves kis epizódok is tartkítják a vándorlást: útközben kegyetlen kinevezetű őrzemek — akiket a program a *Rendszer Öregek* nevez — kötnék belénk néha, egy romos kapujában pedig ehezöz emberek egy csoportja fadarabokkal halálra kínoz egy kőor kutyát. Másutt hidegvérű gyilkosság szemtanúi lehetünk: érdeklődve végignézzük, amint az áldozatát kivégző hóher (szintén valamiféle ör) az incidens után — báméskodók népes gyűrűjétől körülvéve — pengéjéről élvezettel lenyalja a vért...



A helyszínelírásokból azután apránként kiderül, hogy tulajdonképpen Dél-Anglia (*London, Southampton*) utcáit rójuk 1987-ben (?), de hogy mi is a játék célja, és egyáltalában mi a fene történik itt, azt egyelőre jótékony homály fedi. (Könnyen elképzelhető, hogy még maga a főhős sem tudja.) Igaz, egy megtépett újságdarabon érdekesnek tűnő tudósítást olvasunk: a salátán 1988-ra jósolják a harmadik világháború kitérését. Eszerint tehát jelenleg még előtte volnánk — de akkor mi lesz itt majd utána?! (*Nostradamus*-rajongók lehetnek a szerzők, amennyiben az örömteli esemény bekövetkeztét bizonyos *Oból* viselt dolgaival hozzák kapcsolatba.)



A kérdésre alighanem azok a boldogtalanok kapják csak meg a választ, akik — valamiféle csodának folyamányaképpen — egész a játék végéig sikerrel elvergőnek; mi itt most elegendjünk meg azaz, hogy a **MINDFIGHTER** egy eredeti stílusban megírt kalandjáték, mely néhány alapvető tulajdonságban ugyan komoly hiányosságokat mutat (pl. nem lehet beszélgetni a szereplőkkel és megvizsgálni is csak alig néhány dolgot lehet), ám ezért — a félelmetes világéveg-atmoszféra mellett — azaz is kárpótol, hogy a megszokottól képest néhány különleges extrával kiegészült az irányítása. Ilyenek például az "OOPS" utasítás, amivel utolsóként kiadott parancsainkat meg nem történte tehetjük (akár több lépésre visszamenőlegesen is, még akkor is, ha valamelyik netán a halálunkat okozta volna), vagy az, hogy a játékkáll lemezre, kazettára vagy a memóriába is egyaránt elmenthető.



A pluszfunkciók közé tartozik, hogy átkapcsolhatunk a helyszínelírások rövid és hosszú megfogalmazása ("BRIEF" és "VERBOSE") utasítással a **Magnetic Scrolls** és egyéb kiírási formátumai közt, valamint hogy a program nemcsak a tárgyaink listáját vezeti rólunk, hanem erőnlétünk és lelkiállapotunk (!) különféle változásait is nyilvántartja éppugy, mint a pontos időt és dátumot — amivel ugyancsak az illúzió valószerűségét és hitelességét növeli.

Érdekeség, hogy ezek a funkciók nemcsak szövegben kiadott utasítással, de egy ikonmenüből is kényelmesen elérhetők, amely egy üres inputra (csak <RETURN> lenyomása) jelenik meg a képernyőn.

Olessák Róbert

Lord of the Rings 1-2



Ez egy remekbeszabott kis adventure még a homályos időkben (valamikor a '80-as évek elejéről), amikor a C64 a tündekéhez hasonló legendás virágkorát élte. A program népszerűségét látva, valamint azt, hogy mennyi ideje forog már közkézen, érthetetlennek tűnik, hogy a különféle hazai újságok — a CoV-ot is beleértve — az esztendő folyamán egyetlen sorral sem emlékeztek meg róla. Ezen a helyzetben most változtatni fogunk.



Mindenekelőtt nem szabad elhallgatni, hogy a programot a **Melbourne House** készítette: ugyanaz a software-ház (vagy szoftver-house), amelyiknek többek között a **HOBBIT**-ot és a **WAR IN THE MIDDLE EARTH**-t is köszönhetjük — tudniillik nekik van hivatalos szerződésként a **Tolkien**-témák feldolgozására. Grafikai megvalósításban ugyan nemcsak a '90-es évek csodáival, de még kora termékeivel sem igen állja a versenyt (a **HOBBIT**-é például sokkal szebb és hangulatosabb volt — noha a "babók" portréit is eléggé szépen kidolgozták, és a jelenlétük nyilvántartására alkalmazott "lapozgató" módszer is igen eredetinek tűnik), de ez természetesen semmit sem von le az élvezhetőségéből. Sőt! A program érényei közt említenem azt, amit én a kalandjátékomból legjobb megvalósításának tartok (és aminek az említett **HOBBIT** is iskolapéldája lehet), nevezetesen hogy a cselekménye nem egy lezárt és egybefüggő valami, hanem éppen ellenkezőleg: szétszórt, különálló epizódokból áll, amelyek többnyire meglehetősen lazán kapcsolódnak egymáshoz. A játékban így bármire szabadon lehet kolbászolni, és valahányszor újrajrunk, mindig újabb részletekre bukkanunk valahol — amit az intelligens szövegértelmező is támogat azzal, hogy ugyanazt az eredményt rendszerint többféle módon is el lehet érni. (Pl. megkérünk rá egy másik szereplőt, hogy tegye meg helyettünk stb.) Összetett játék sokféle lehetőséggel, és a játékost mégsem kényszeríti semmi arra,

hogy mindig ugyanazon az útvonalon haladjon végig: véleményem szerint ez adja az efféle játékok igazi varázsát, és részben ez magyarázza azt is, hogy míg a legújabb CD-s marhaságok hónapok alatt elavulnak, addig egy ilyen "ősregi" 8-bites játék még mindig keményen tartja magát a ringben. (Nemeg persze az is, hogy mint a legnagyobbaknak általában, ennek a programnak is **STILUSA** van!)

Mindjárt a játék elején sorsdöntő választás elé kerülünk: négy darab hobbit közül kell kiválasztanunk azt a négyet, amelyet irányítani akarunk. A neveket vesszővel elválasztva kell beírni, és majd a későbbiekben is ugyanígy — azaz neveik begépelésével — hivatkozhatunk rájuk. Apróbb, a program *A Gyűrűk Ura* című regény számítógépes adaptációja, de ezt egyébként is fölösleges magyarázni, hiszen feltehetően mindenki kellő részletességgel ismeri a témát...

Az első rész teendői nagyjából a regényben az *I. Könyv* cselekményével egyeznek meg: eljuttatni *Bribe* a *Gyűrű*-t, azután még egy kicsivel tovább is — egészen a gázlógig, ahol majd a *Fekete Lovasok* várnak ránk nagy-nagy szeretettel. Célserűl itt egyedül *Frodót* kiválasztani, mivel így útitársaink is automatikusan követik majd az általunk mutatott jöpelédet (ha támadunk, akkor ők is támadnak, ha eszünk, akkor ők is esznek), míg ellenkező esetben valamennyit egyesével, külön-külön kellene irányítani. (Esetleg *Trufát* — akit a program, ki tudja, milyen megfontolásból, *Merynek* hív — kiválaszthatjuk még mellé másodikként.) Ne aggodjunk: így is marad jócskán lehetőségek társaink manipulálására. (Pl.: **SAY PIPPIN "OPEN THE CHEST"** stb.) Ezt akár odáig is vihetjük, hogy minden egyes társunknak különböző, több parancsból álló utasításokat adunk, amit aztán lépésről lépésre fognak végrehajtani — vagyis nem egyszerre, hanem minden körben egyet-egyét! — a mi további cselekedeteinkről függetlenül. Ezáltal több lépésre előre be lehet időzíteni bizonyos eseményeket, amelyek majd a háttérben szépen megtörténnék, miattal mi esetleg valahol egészen másutt tartózkodunk, és valami egészen mással foglalatlankodunk éppen: és ezt akár az összes szereplővel **EGYSZERRE** is meg lehet tenni! A játék egyik nagy erőssége ez, vagyis hogy a különféle szereplők nem mint falra festett néma díszetek vesznek részt a játékban, hanem valódi, eleven lényként önállóan cselekednek is — amivel sokszor bizony nem várnak meg minket. Amennyiben nem mi

irányítjuk őket, a kísérőnk néha önállóan bízjuk magukat, és bizonyos helyszíneken bizonyos dolgokat a "saját akaratukból" tesznek; ráadásul mindenféle megjegyzéseket is fűznek a történetekhez közben. Az egyes hobbitok abban is különböznek egymástól, hogy míg a készséges *Samu* szinte minden kívánságunkat teljesíti (és *Pippin* is csak ritkán mond nemet), addig *Truta* egy kissé szórakozott alkat, akinek a figyelmét folyvást el-elkoborol, és akinek ezért mindent kétszer kell mondani.

Élyes mire mindjárt a játék elején kiváló alkalom nyílik: a *Zsákos* család otthonában vagyunk, egy kényelmes kis babólyukban, körülöttünk leendő útitársaink közül kettő — *Samu* és *Pippin* -, valamint berendezés gyantán egy bárszekrény, egy fiókos szekrény és egy láda. Adjuk ki sorban a következő parancsokat: **SAY PIPPIN "OPEN CUPBOARD, DRAWER, CHEST"**, majd: **SAY SAM "TAKE MATCHBOX, OPEN MATCHBOX"**, és végül: **TAKE FOOD AND BOTTLE, OPEN DOOR, E, S** — ezt követően nincs is egyéb dolgom, mint a foteleban hátradőlvé figyelni, amint a derék felszereltek szépen kipakolják az összes fiókot, és magukhoz veszik a használhatóbb cuccukat. A többi tárgyat — mint amilyenek a különféle pipák — nyugodtan itt hagyhatjuk, a játék során nem lesz rájuk szükség. Az ennyival különösen fontos, mivel hobbitjaink bizonyos időközönként megéheznek, és ilyenkor enni-inni kell velük (**EAT AND DRINK**): az éhező hobbit ugyanis folyton le-lemaradozik a többőtől, ha pedig mi vagyunk túl fáradtak, akkor egészen egyszerűen leragadunk valahol, és nem tudunk továbbmenné — ami, érthetően, igencsak kellemetlen állapot. Ezt megelőzendő mindig legyen nálunk pár adagnyi elemózsia, amit egyébként a játék különféle pontjain bőséggel találunk majd (lehetőleg elosztva, azaz minden hobbitnál egy-egy). Nyugatra *Hobbitalva* föterére jutunk, ahonnan egy hobbit-ország nem hajlandó továbbengedni minket a tisztsá len álló ún. *Mathom*-múzeumba. Sebaj, a lát-hatatlanná tevő *Gyűrű* felhúzásával könnyűszerrel segítünk a gondon (**WEAR RING**). Vagyazat, a *Gyűrű* nem szabad tulságosan sokszor és hosszú ideig viselni, mivel könnyen gyűrűlédreccé válhatunk!

Eppen ezért, mielőtt a múzeumba léptünk, hamar húzzuk is le az ujjunkról (**TAKE OFF RING**). Útitársaink erre utánunk jönnek (őket bezzeg beengedte az a fránya őrszerm), mi pedig közben magunkhoz vesszük az itt megtalálható gyertyacsonkot — voltaképpen emiatt jöttünk be ide. Jutalmul egy nagy könyvben olvashatunk valamit bizonyos *Tündekövekről*, amelyek — mint az írás mondja — kizárólag együtt használhatóak valamire.



Ötletes húzás volt a program készítői felől, hogy *Tolkien* világának olyan helyszíneit is beillesztették a játékba, amelyek a könyvben csupán utalások formájában, vagy a mellékelt térkép bejegyzéseiként szerepelnek. Megcsodálhatjuk például az *Esthajná*-tavat, vagy az északi nyugat felé elterülő *Toronydombok* útvesztőjén átverekedve magunkat, kellemes kirándulást tehetünk a *Kékhegység* lábainál, ahol *Harald* városa áll. Elméletileg itt a *Zöld Toronyban* élő *Zöld Lovagot* kellene beledöngölnünk a földbe — függetlenül attól, hogy a

Frodó nevet még véletlenül sem sikós *Sir Gawain*nek becézni... ám ennek előfeltétele van: lehetőleg csak *Frodóval* merészkedjünk ide egyedül (erre való a *Gyűrű*), máskülönb az ingerlékeny bácsi szépen egymás után elteszi láb alól az egész kompániát; azután csaldódtan remeteségbe vonul — de ezzel rajtunk már nem segít. Így viszont csak mosolyogni fog „pitiáner próbálkozásaink” (ahogyan 6 nevezti a mi ATTACK KNIGHT parancsainkat), azután jószándéka jeléül egy törött medalion pottyant a lábaink elé, és eltűnik egy füstfelhőben (TAKE MEDALION). Ezzel kell fölkeresnünk a *Vörös Hölgyet*, aki az eriadori Kékhegyesben megtalálható *Vörös Toronyban* lakik; nincs is túl messze innen. A pajzán néni (aki a jelek szerint alighanem a legősibb mesterséget (úzi) megpróbál becsalogtatni minket a tornyába, azonban nem kötelező bedölni a trükknek — mint hamarosan kiderülne ugyanis, a hobbisták nem az esetei. Szóznunk inkább oda neki egyet (FIGHT LADY), mire porba hull a gaz csabító, és mi elzsákmányolhatjuk tőle sznarajny medalionját (TAKE MEDALION). A procedúra végén a kicsivel távolabb épült hegyi kolostorban tengődő *Radagast* barátunk — megpillantván medalionjainkat — egy pompás kis *Tündekövel* ajándékozik meg bennünket, amiből azért még található egy-két darab itt-ott, úgyhogy ne nagyon örüljünk a dolognak.

A kelet-nyugati irányban húzódó kövezett országúta lehetőség szerint ne is nagyon merészkedjünk vissza ezután, mivel ott komoly veszélyt jelentenek ránk a többnyire hármas csoportban ide-oda cirkáló *Fekete Lovasok*, akik ha a *Gyűrűvel* a tarsolyunkban megcsipnek, akkor bizony nem kegyelmeznek nekünk. Persze csak a *Gyűrűt* akarják: ha nincs nálunk a *Gyűrű* — pl. egy mellékszerelptől alakított éppen a többiekétől külön — akkor általában nem nagyon szoktak belénk kötni. Nem akármilyen trükk, ha mindjárt a játék elején eldobjuk a *Gyűrűt*, és az egész ügytől csinaljuk végig: így is minden továbbé nélkül a végére jutunk, és nem fognak bántani közben a lovasok... *As Esthajnal-tónál* tehát forduljunk előbb északkelet, majd délkelet felé, ahonnan ugyancsak délkelet felé továbbhaladva a folyó tölvaldán — legnagyobb örömuinkre — *Borbak Trufiadok* nevű barátunkat pillantjuk meg némi melé vascora bizalomgerjesztő társaságában. Amennyiben délkelet helyett dél felé vesszük az irányt, a tanyási életre berendezkedett *Zsizsik* gazdával szerencsételt minket a sors, aki először — roppant vendégserető módon — ránk akarja uszítani a vérebet, de aztán kevéske unszólásra valahogy megmondolja magát (SAY MAGGOT "FRODO"), és hajlandó lesz vendégül látni az egész díszes társaságot az otthonában. Újabb jóízű falatozásra nyílik kitévés, azután ő is figyelméletet rá, hogy tartózkodjunk az úttól, miáltal kikisér bennünket egész a földje határáig. Hogy ez mennyire fölösleges kitérő volt, csak most értjük meg, ugyanis a folyón való átkelésre itt egy komphajó szolgált, amit nekünk magunknak kell hajtajunk — más szóval az elfogyasztott lakomát mindjárt ledolgoztatják velünk. (TURN HANDLE sokszor egymás után, amíg a tálakomány partot nem ér, azután GET ABOARD FERRY, majd újítan TURN HANDLE következik, és végül GET OFF.) Így megintcsak *Trufánál* kötünk ki végül, akivel kis csapatunk létszáma ezennel négy főre emelkedik. (Hogyha *Trufán* nem mi irányítjuk, hanem a gép, és sokat kisélekedünk, akkor előfordulhat, hogy helyette már csak egy sajtdékáldt látunk az asztalon, amelyen azt üzeni: keresésünkre indult az úton.)

Mihelyt jóllaktunk, nincs más hátra: irány az *Öregerdő!* Ehhez először is egy sötét alagutat kell keresztülküzdenünk magunkat, ami a Nagykerítés alatt vezet át — mielőtt ide belépünk, okvetlenül gyújtunk gyertyát (LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH),

mert ha ezt elmulasztjuk megtegnni, a sötétben már semmit sem tudunk csinálni majd: irreális módon még gyufát gyújtani sem enged a program. Mivelhogy minden körben a cselekvésben *Samura* esik utolsóként a sor, az alagútban nála legyen a gyertya; ha ugyanis a gyertyával a kezünkben kimaszorzunk a túlvégen, a többiek nem fognak követni minket (eltűvednek a sötétben); de ha *Samu* mutatja nekik az utat, akkor már minden rendben lesz. Apró hibái ezek a programnak, nyugodtan szemet hunyhatunk fölöttük... Bár lehet, hogy csak a crackerek keze van a dologban.



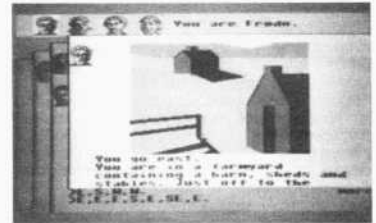
Ami viszont az *Öregerdőben* zajlik, az már korántsem hiba, hanem sokkal inkább a programozók huncut mesterkedésének a gyümölcse: a fák ugyanis folyvást mozognak és a helyüket változtatják, miáltal az ösvények iránya is állandóan változik... Ami azt eredményezi, hogy gyakorlatilag sosem lehet tudni merre megyünk és hová jutunk éppen; végéreményben pedig — látszólag — mindenfajta tájékozódás lehetetlenné válik. Ettől azért nem kell mindjárt sirva fakadni, hiszen megoldás itt is akad — csupán meg kell találni azt. Akárcsak más, "normális" helyeken, az erdő helyszíneit közt is létezik az ösvényeknek egy előre lerögzített térképe, ami a lehetséges haladási irányokat határozza meg: a különbség csak annyi, hogy ezek az irányok közül itt egyszerre mindig csak az egyik él — s hogy ez éppen melyik lesz, az annak a szabályoknak megfelelően dől el, hogy minden lépésben az aktuálitól az óramutató járásával megegyező irányban található legközelebbi vállik szabadá egyedül. (Vigyázzunk, mert ha körültekintünk, az is lépésnek számít, ergo amit a képernyőre kiírt, az már nem, hanem csak a következő lesz "érvényes")! Ez így leírva ugyan egy kissé kacifántos hangzik, de mindenestre eléggé megkönnyíti az ösvények feltérképezését, valamint azt, hogy keresztútáljunk az erdőn. Últözében látunk valahog egy fát, ami még hobbiszemmel nézve is megmáshatónak tűnik (CLIMB TREE) — ennek tetején megtaláljuk a *Lovasok* elpusztításához szükséges második *Tündekövet*. Amennyiben várunk egy csöppet, *Samu* magától fölveszi; azután a fa alatt megint külön ki kell várni, amíg lekászálódik róla ő is — majd végül közli velünk a hatalmas fölfedezést, miszerint egy várost pillantott meg valahol messze kelet felé. (Ha mi irányítjuk *Samu*t, akkor természetesen semmi ilyen sem történik.)

Innen továbbhaladva — a könyvnek megfelelően — az ismert fűzfás jelenet következik: a patakparton összes útitársunkat foglyul ejti a korlátolt, öreg *Fűzfa Apó*. Ujdonság, hogy a fűzfa belsejében két darab újabb *Tündekövet* bukkannak, amit a mohó *Pippin* tőstent magához is veszi (ha mi irányítjuk őt, persze ezt is nekünk kell megtegnünk általa); de az már megint a regényhez kapcsolódik, hogy a közelben lakó *Bombadil* Tomak két segítségével hívünk a bentragadt kiszabadítását illetően (SAY TOM "HELP"). Kérésünk parancs, amiképpen az övé is az: vezessük el a tett színhelyére, ahol aztán szépen kinyílna nekünk a szennilis fűzfát, és mi — ahogy az ebben a játékban lassanként már megszokottá válik — ismétetlen mehetünk zabálni a házba. (Min-

denen jelet szerint a programozók is hobbisták voltak...)

Kiszabadulásunk öröme mehetünk is tovább kelet felé, ahol egy cserépből kiemelve a virágot megleljük az őtődik, és egyben utolsó *Tündekövet*. Itt az idő elregejt, miféle hatalommal rendelkezik ez a néhány mágius kavics: *Elbereth Gilthonil* nevét kálvta villámok csapnak le az égőből, és valamennyi ékkő elpusztít egy-egy *Fekete Lovast*. De erre csak a végé felé lesz majd szükség, ahol is hárman állják el a továbbvezető utat — egyelőre akadálytalanul battyoghatunk tovább az eddiegekben is tartott kelet irányban. A következő szobában egy "heavy metal orc band" húzza a talpalávalót (amennyiben véletlenül *Aragorn* is velünk volna, ő innen mélységes undorral távozik), még egyelőre pedig már egy kedves és jóindulatu buckamanóval lesz dolgunk, aki viszont nem hajlandó kiengedni minket az ajtón. Ájtjuti itt is ugyanúgy lehet, amiképpen a hobbistátránsánál tettük: WEAR RING, azután ha kint vagyunk, TAKE OFF — és a többiek akadálytalanul jönnek utánunk.

Egy hatalmas fakapuhoz érünk, *Bri* városa előtt (ezt látta *Samu* a tárol). Illedelmes kopogtatásunkra (KNOCK GATE) a kukucskálóablakon kipislog ránk egy álmos őrszem, és tapintatosan a nevünk után érdeklődik (SAY "FRODO"). "Zsákos van itt! Megjött Zsákos!" — ezt kiabálva vidáman szalad a kocsmá felé; mi pedig kissé szorongva araszolunk beljebb az udvaron békésen utlizó *Fekete Lovasok* mellett... (Meglehetesen illúziórömböl, hogy éppen ezek a lovasok nem lesznek ellenünk semmi csúnyát — nyilván újabb programhiba esete forog fenn.) Odabent a kocsmában egy *CoVboy* nevű felszerzettel találkozunk — valamivel beljebb meg egy különös idegenel, aki aztán "Kőszá"ként mutatkozik be nekünk. (Vagy másnéven *Aragorn*, de ezt mi még nem tudjuk.) Inycsilandó finomságokkal lehetne itt megötmni a bendőt (sülttökkel, banánnal, marcipánnal), csak kár, hogy Kőszát nem nagyon érdeklí az ilyesmi, és eszelősen azonnal indulni akar. Kővessük őt: élvezet a *Zseltérőre*, ahol madarakkal társalog, azután megcsodálunk egy runákkal teleírt lapos követ. Ennyi elég is lesz — vegyük vissza a kezdeményezés jogát (SAY STRIDER "FOLLOW ME"). Visszatérve az útra, átélünk az *Utolsó Hídon*, ahol az első résznek hamarosan vége szakad: vidáman, ha van nálunk három darab *Tündekövet* (csak három kell, a többire nincs szükség), és szomorúan, ha nincs. Akárhogy is történjen a dolog, a folytatást — a "Csináld magad!" mozgalom jegyében — mindenképpen nekünk magunknak kell betöltenünk, azazhogy következzük a



Második rész, mely — az előzőhöz hasonlóan — a II. Könyv eseményeinek feldolgozását jelenti — azal a különböző című, hogy ebben a "Menekülés a Gazlöhöz" címu fejezet is benne foglaltatik. Kezdetben *Trollháza* környékén bolyongunk éppen, ahonnan északra — *Csavardi Samu* legnagyobb örömeire — egy bama pói csatlakozik a társasághoz, valamint egy barlangban, az elhagyott troll-odú mélyén egy mithrilből készült páncéltinget lelünk: ezt véletlenül éppen *Pippin* méretére *Gazlöhöz*" szabták. *Glorifindel*, a tünde a következő, aki-

és találkoznak; ő egy gyönyörű, hőriené paripát vezet kantárszaron, amit mintha direkt nekünk hozott volna ide (RIDE STALLION). Ameddig a lovon ülünk, gyaloglás helyett a pacinkát kell kiadnunk a parancsainkat: SAY STALLION "S" stb. A folyóparton, a gázlónál mind a kilenc Gyűrűldérc felvonul az üdvözlésünkre: "A Gyűrű! Add ide a Gyűrűt!" — kiált ránk a Kapitányuk, és mi örülten vágatunk előlük a vizeken át (SAY STALLION "E.E."). A túlpartra ére aztán örömmel konstataljuk, hogy a megáradt folyó szépen magával vitte a sarkunkban líhegő romlott bácsikat — leszállhatunk a lórol (GET OFF).

Nem sokkal kell már kutyaogolnunk, hogy Völgyzugolyba, Erond udvarába érjünk, ami innen keletre található. A Tűz Csarnokában a jó öreg Bilbo koma vendéglét meg minket az elmaradhatatlan vacsorával, majd pedig ünneplésen közli velünk, hogy egy kis meglepetés van a számunkra — csak előtte ugyan adjuk már oda neki azt a gyűrűt egy percére... Sajnos nem lehet: a Drágaszág a miénk (SAY BILBO "NO"), mire erőszakoskodni próbál, de mivel mi hajthatatlanok vagyunk (SAY BILBO "NO" és megintcsak SAY BILBO "NO") — de a harmat akár egyben is be lehet ím: SAY BILBO "NO,NO,NO,..."), végül lehangod, és elszegyei magát. Ezt követően át kísérteti magát a szobájába, ahol kapunk tőle egy ragyogó mithril páncélt (ez már Frodó mérete lesz), valamint egy rövid kardot. (Ha ellenben megingunk, és odaadjuk neki a Gyűrűt, a szerencsétlen tüstént az ujjára húzza azt, és eltűnik vele szem elől. A játék pedig hamarosan véget ér...)



Időközben a Nagyteremben összegyűlt a Tanács — egyedül miránk várnak, úgyhogy ne nagyon várakoztassuk meg őket. Rendkívül hasznos információkra teszünk itt szert: megtudjuk, hogy Kóza valódi neve Aragorn, továbbá hogy Trúla és Pippin éhesek, és kiadós ebédre vágyunk... Ennél valamivel érdekesebb, hogy híreket kapunk bizonyos Gollam nevű úriemberrel, aki megszállottan utánunk szimatolgat és a nyomunkban kullog; amennyiben kujtorgásunk során időnként halványan csillogó szemeket pillantunk meg az árnyékban — azok bizony Gollam bábói szemek lesznek. (Elkapni bezzeg nem lehet — olyankor mintha ott se lenne.) A Tanács döntése, hogy a Gyűrűt haladéktalanul bele kell hajjítani Mordorban a Végzet Szakadékába; az egyetlen helyre, ahol az megsemmisül, és nem jelent többé veszélyt a világra nézve. Csakhogy odáig el is kell ám jutni, s hogy ne menjenek túlságosan simán a dolgok, további kísérőktársakkal gyarapodunk: csatlakozik hozzánk Boromir, Gimli, Legolas és Gandalf — ezáltal még tovább lassítva a játékot, s végeredményben teljesen fölöslegesen. Némi elégtételt jelent legalább, hogy a pónit is felmálházva Erond bátyánk egy kis rácsátnivalóval — három csomag lembast, azaz tündekenyertet kapunk tőle, s azzal neki-vágunk az útnak. Mória kapujánál azonban nem várt nehézségeink adódnak: a kapun a jól ismert varázslégyt tudunk bemenni (SAY DOOR "FRIEND"), csakhogy odabent töksötét van, és a könyvvel ellentétben itt még Gandalf botja se világít... Világítási célra nyilván az első részben szereplő gyertyatartót kellene "áthozni" a második részbe egy kimentett állás révén, de

mivel a tetszett verzióval ezt eddig nem sikerült végezhivünk, Mória bányájának tilka egyelőre — a szó legrosszabb értelmében — sötétségben marad. Azért akinek működő verziója van, az nyugodtan próbálkozhatsz... (Gyaníthatóan ugyanez magyarázza azt is, hogy Aragorn ebben a részben miért nincs velünk.)

Tiszta szerencse, hogy itt — megintcsak a könyvvel ellentétben — egy másik út is vezet a Kódhéység túlsó oldalára: mégpedig egy veszedelmes ösvény a hófödté Caradhrason át. Utközben találunk egy halomnyi tűzfát, később Pippint kis híján enyeli valami csúnya gleccser — Boromir bácsi erős karja azonban kihúzza a pácából. Nem sokkal odébb egy szörnyesűgös hóviharba keveredünk, ahol a felüldöhdött elemek derekasan dolgoznak rajta, hogy lehetőleg minél rövidebb idő alatt keményre fagyjunk — itt válik hasznunkra az iméntiekben zsákányolt tűzfáta (LIGHT FIRE WITH MATCH). A felcsappó lángnyelvek egyetlen lépésnyi időre szabaddá teszik az utat, úgyhogy ne nagyon késlekedjünk továbbálni innen (ha csak nem akarunk mindörökké itt ragadni). A következő helyszínen további kellemes meglepetések érnek: a változatosság kedvéért ezúttal egy csinos kis hólavina zúdul le a hegyről, és sodorja magával valamennyi kísérőtársunkat... Utunkat tehát vagy egyedül folytatjuk, vagy még jókor megelőzzük a katasztrófát azzal, hogy mindenkit egymás után keresztülkötünk a veszélyes útszakaszon (SAY PIPPIN "E.E,SE,SE" stb.), s csak ha már valamennyien biztonságban ájtuttak, akkor indulunk utánuk — utolsóként — magunk is, igaz, némelyik szereplő, mint például Boromir, állandóan önféjűven visszafordul, s aztán rendszeresen bele is pusztul a dologba: ám ezen már segíteni nem tudunk, s így ezektől a forrójüketől többnyire képtelenek leszünk fájdalmas búcsút venni.

A túlóldalon található völgybe leereszkedve, az Ezüstér mentén hamarosan megérkezünk Lórien elvarázsolt erdejébe. Arany- és ezüstlevelű szent fák fogadnak itt minket, és gyönyörű, apró kis virágok a fűben — no meg egy seregnyi harcias tünde, akik a legcsekélyebb gyanús mozzulatra nyílvesszők ezreit röplítik a testünkre... Egy szűkszávú fickó, aki az átlagosnál valamelyest vendégzeretöbnek látszik, mindenesetre hajlandóan mutatkozik keresztülkalauzolni minket az erdőn: ameddig ő velünk tart, addig teljes biztonságban érezhetjük magunkat itt. Persze mindig akad olyan, akinek valami nem tetszik — ez alkalommal Gimli lesz az, aki megmakacsolja magát: néminemű perpatvart követően — hacsak meg nem akadályozzuk ebben — fejszéjével elegánsan felaprítja a tündét. A vérengzést elkerülendő utasítjuk ki a törpöt a színről (SAY GIMLI "NW"). Csapatunk létszáma ugyan megingt egy fővel csökken, de azért töretlen kelleméssel haladunk tovább: kisorsvátva a Nimrodel nevű talak partján találjuk magunkat, ahol első ízben önkéntes idegenvezetőnk segítségével szorulunk (SAY ELF "HELP"). Pílanatokon belül kifeszül egy kötél a patak partjai közt, amelyen úgyesen átevíkelhetünk az átenső oldalra. Itt ismételtlen tünde-tanácsadónk segítségét kell kérnünk, aki erre elvezet bennünket Galadriel úrnő és hitvese, Celeborn lakosztálya elé; emellett bolyonghatunk még egy sort az erdőben, ahol egy tisztáson táncoló túndélokonyon legethethetjük a szemünket, valamint zaboláhatunk egy jót és ihajtuk a kiváló tündeport. Csakhogy mindezek a dolgok kivétel nélkül eldwarfulnak a nagy-szerű esemény jelentősége mellett, miszerint ezzel a játékkal második része is véget ért: hajóra szállunk az Anduin partján, ahol Galadriel úrnő egy rahedli ócska szuvenirt a nyakunkba sóz, és már töltődhet is a harmadik rész...
Azazhogy csak töltődne, ha lenne — a program elterjedéséért felelős cracker atyák ugyan-

is valamiképpen elfelejtették mellékelni a folytatást. Amennyiben a szerzők következetesen végigtették rajta az eddigiekben tapasztalt módszert — más szóval minden egyes rész a regénynek egy-egy Kőnyvvet dolgozza fel -, úgy a teljes játék éppen hat részből kell hogy álljon: amiből eszerint még nem kevesebb, mint négy darab van hátra.

Érteklés gyánárt elmondható, hogy az itt leírtak túlnyomó része alternatív megoldást tűkrő, ami magyarrá fordítva kb. annyit jelent, hogy a játék voltalképpen teljesítéséhez az összes megoldásnak csak viszonylag kis hányadára van szükség. Megtehetjük akár azt is, hogy szinte sehová sem térünk be, csupán egyenesen végigmasírozunk a tájon, miközben kizárólag a legzűksűgesebb cselekvésekre szorítokozunk. Eközben garantáltan elvesztjük útitársainkat, az az igaz, ám mivel nélkülük is elérjük a célt, ez nem olyan nagy veszteség — az viszont már annál inkább, hogy így maga a játék is érdekeségtől vesztül. Kicsit egyhangúvá teszi a vándorlást a helyszínek primitív elrendezése, az, hogy folyton kelet felé kell továbbhaladni; igaz, hogy ezt az alaptéma — részben legalábbis — már eleve meghatározza (hiszen a regényben is állandóan kelet vagy délkelet felé mennek a szereplők), de azért ezt egy kicsit változatosabban is meg lehetett volna oldani. A program nyelvezete egyszerű, a leírások tömörek és viszonylag kevés ritka kifejezést tartalmaznak, valamint a kiadandó parancsok is többnyire egyszerű alapigékből tevődnek össze, így az angol nyelvet csak kevés ismerősről számárna is élvezetes szórakozást nyújthat: szótárazásra szinte egyáltalán nincs szükség. (Ami kevés hasonló játékról mondható el) Ja, és még valami: alapvetően kazettára készült, így ne lepődjünk meg, ha a kimentett állásainkat is csak kazettára tudjuk fölvenni (akárcsak a HOBBIT esetében); rosszabb, hogy visszatölteni pedig egyáltalán nem képes őket... Legalábbis a meglévő tőrés nem. (Ehhez képest már csak hab a tortán az elhalálozásunkkor is megjelenő "Press play on tape" felirat.)



Végezetül nem szabad elhalgatni, hogy a játék számos hibát tartalmaz (különösen egyes igék kiértékelése terén), ám ez megbocsátható, hiszen abból az időből származik, amikor még az ötlet és az eretiség számított inkább, és nem annyira a kicsiszolt profizmus vagy a lemezoldalak száma. Az viszont már tényleg bosszantó, hogy a program mennyire lassú (minden egyes lépésre hosszú másodpercegek kell várnai, holott még csak nem is töltőtel közben), de még ezzel együtt is kellemes pillanatokot szerez (szertelt?) a műfaj kedvelőinek Tolkien papa csodálatos világának megjelenítésével. És aki elegeden sok fantáziával rendelkezik, az egykorta nem is a technikai tőkely, hanem éppen ellenkezőleg: a hányok és a töredékesség képe a leginkább lázba hozni — nincs szüksége látványos külsőségre.

Persze lehet, hogy kicsit elfogult vagyok a játékkal és a könyvvel való régi ismeretségem miatt — végülis mindenki téjje meg maga!

Oleassák Róbert

A Gálya



fogalmaztam ezt a két kis bekezdést, hanem azért is, mert ezek továbbra is aktuális maradtak: alább következik ugyanis a játék hiányzó részének leírása, amivel a megoldás végre teljessé válik — más szóval mindaz, ami az utolsó, kék kristály megkaparintásához szükséges. (Féltreírtekes elkerülése végett: ez a rész kivételesen nem maradt ki a leírásból — ugyanis eredetileg sem volt benne.)

De nem szaporítom tovább a szót, mert a cenzorok még megint akcióbá lépnek, ami nem lenne egy pozitív dolog — ehelyett inkább induljunk el újra a megoldás zegzugos ösvényein! Amennyiben pedig ezer ösvénynek véletlenül épp a leírásnak arra a pontjára vezetnének, ahová — elméletileg — ennek a mostani fejezetnek kellene becsatlakoznia (azaz egy eljárt konyhasnéni mellett állunk egy fokhagymával a kezünkben), az kiváló kiindulási alapot biztosít a folytatás számára: tudniillik ismételen a fővárosban akad egy kis dolgom. (Eppenséggel vezethettek volna máshová is, hiszen a játékban tetszés szerint lehet csapongani, egy ilyen "lépésről lépésre" recept csak mankó gyanánt vagy útmutatással szolgál.) Legelőször is egy áóra lesz szükség, amit azonban már korábban megvásároltunk, így nem kell vesződnünk vele most. Ha már úgyis erre járunk, vehetünk viszont egy zacskó szárított vizibólhat — ami szintén a vegyesboltban kapható -, azután a városka temetője felé hűz benűntek kicsike szívünk. A temető igen lepusztult állapotban van, és az errefelé vezető utakat is fölvette már a gyom: ami annak köszönhető, hogy a városiak jó ideje nem mernek kijárni ide meglátogatni elhaltait szeretteiket. Aminek természetesen szintén oka van: szeretteik földi maradványai ugyanis — a hely szelleméhez egyáltalán nem illő módon — pajkos kisgyermekként szaladgálnak és viháncolnak a sírkövek közt. Hogy ennek mi az oka, azt már nem tudjuk megállapítani (talán csak az, hogy ne legyen túl egyhangú a játék); az viszont tény, hogy egyikük mindjárt véletlenül nekünkrohan, és beletaszít bennünket egy nyitott sírgödörbe, a többiek pedig — szintén merő véletlenségből — sebesen a fejünkre kaparják a földet — aminek eredményeként legközelebb már egygyel többen fogunk itt randalírozni... Mindezt elkerülhetjük, ha még idejeinken barátaink felébe suttogjuk egyik kedvenc kifejezésüket (MONDD "HVUJOR!"), amítől olyannyira megsértődnek ezek az infantilis zombik, hogy duzzogva elvonulnak, s így nem zavarnak bennünket a további hullagyalázásban (ASS). A kutatás nem vált eredménynyel zárul: legnagyobb sajnálatunkra ugyan senkit sem sikerül elhűmálnunk, ellenben fájdalomdíjjal találunk egy egyszerű kis horgot (VF HORGOT). A várost a domboldalról délnyugatra fekvő kukoricáson keresztül célszerű elhagyni, mivel így összekötjük a kellemes és hasznossal, azazhogy útközben tőretünk magunknak egy cső kukoricát (VF KUKORICÁT), amire hamarosan szükségünk lesz majd. Hogy mennyire hamar, az attól függ, nem mulasztottunk-e el megtenni néhány érdekesnek tűnő dolgot a játék folyamán: egyfelől megadni a "kegyelemhűzást" szégyen, balsorsú, karóba húzott fejebarátunknak az aranybánya mélyén (HUZD KI KARÓT), másfelől meglátogatni *Kunigundát*, aki a szülőfalunk örömlányaként funkcionál, és akinek szép, hosszú, ám jobb sorsra érdemes haja egész a földet söpri. Kedveskedjünk neki valami apró ajándékkal (ADD KARÓT KUNIGUNDANAK), aminek olyképpen megőrül, hogy nemcsak zokon,

Tizenhét esztendeje léteznek a számítógépprogramok közt egy olyan kategória, mely már születése pillanatában is különösebb és egyesek számára izgalmasabb, míg mások számára érthetlenebb volt az összes többinél: a szöveges kalandjáték. Jöjjehet időközben ez a játéktípus is végigment a technikai tökéletesedés — minden újdonságnak elkerülhetetlenül osztályrészüül jutó — folyamatán (avagy más szavakkal élve: elveszítette az ártatlanságát), valamint egyfejűdése során számtalan rokoni kapcsolatot létesített egyéb játékkategóriákkal, a legszebb remekműveket és a legfejűzöttabb szörnyszűtőket hozva ezzel létre, a hagyományos irányvonal mégis mindvégig megőrizte a függetlenségét — alapvető jellegét tekintve legalábbis nem sokat változott. Közönhető ez annak, hogy *Crawther* és *Woods* óta lényegében senki nem talált ki semmi igazán újat (bármennyire is szeretett volna hinni), legfeljebb a programozás technikáját csiszolták egyre tökéletesesbbrre, és a programok váltak egyre hatalmasabbá és bonyolultabbá, szebbnél szebb grafikákkal és egyéb mesterséges kinövészekkel fölékesítve a növekvő elvárásoknak megfelelően. De hát ez a világban minden dologgal így van, és ha erről az oldaláról nézzük, a **GÁLYA** is csak egy a sok közül, amelyek beállt ebbe a hosszú sorba, és több-kevesebb sikerrel megkísérik fölűlmúlni a korábbiakat: még akkor is, ha — lévén C64-es fejlesztés — gyakorlatilag már eleve kudarcra van ítélve. (Az üzleti oldalról tekintve legalábbis a dolgot...) Létetik azonban a kalandjáték-rajongóknak egy maroknyi csoportja, akiknek a számára még mindig nagyobb élményt jelent egy intelligens szövegteremtő, mint egy lehetetlenül túlbonyolított, vagy éppenséggel bosszantóan primitív redukált menürendszer, illetőleg nagyobb örömet okoz egy szellemesen fölépített szituáció, mint egy gyönyörű grafika vagy egy látványos mozgás. Ez a játék épp az ilyen fanatikuskoknak készült! Külső formáját tekintve

is tetszetőse sikeredett, az igaz, de ha ezt a burkot lehántjuk róla — sok más alkotással ellentétben -, a belsejében is gyémántokra lelünk; azaz kikapcsolt grafikával is tökéletesen élvezhető marad a játék. Emellett tanúskodik az a tény, hogy — a levelek visszajelzéseiből ítélve — a játékosok többsége is hasonlóképpen vélekedik; igaz, teljes létszámukat tekintve nincsenek valami sokan. Jelentőségében nem mérhető ugyan az adventure-történelmen olyan klasszikusaihoz, mint a **Bard's Tale 3**, vagy a **Times of Lore** (ezeknél látvány és tartalom olyannyira egybeforrott, hogy lehetetlen azokat elválasztani egymástól), de a hagyományos szöveges stílus megdőlőnek igényes szorakozást nyújt. (A **Magnetic Scrolls**-féle játékokkal tehát igenis fölveszi a versenyt.)

Mivel a program nagyjából a másfeledik születésnapját éli, ezt az előbbi tizenhettel párosítva kétszeresen is kerek évfordulót ünnepelünk; elkerülhetetlennek látszik tehát, hogy egy teljes leírás meg ne jelenjék róla...

Az áltörténelmi eszmefuttatásért és az elűtöltött öntömjenezésért ennel mindenkitől ünnepélyesen elnézést kérek! — Ugyanakkor ne lepődjünk meg senki, amiért ez az egyszer már félig-meddig leköztölt bevezető újból előbukkant kisérteni valahonnan a szimból: de mivel szomorúan láttam, hogy a CoV Evkönyv '95-ben megjelent **GÁLYA**-leírásomban, különös tekintettel annak első oldalaira, néminemű etnikai tisztogatást végeztek bizonyos elvetemült bácsik: egész mondatokat kihagytak belőle, és a megfűtöket is átirított, megcsönkítették, szétfűrdelték és összekuszáltak — és mindezt azért, hogy nyavalyás egy-két oldalal rövidebb legyen: emiatt lettek olyan suták és bának bizonyos mondatok —, úgy döntöttem, legalább ezt a (most már értelmes magyar szöveggel visszaközdölt) bevezetőt kimenekítem a romhalmazból. Nemcsak azért, mert egy egész délutánt töltöttem vele, ami meg-

de egyáltalán még csak észre sem veszi, amikor egy kicsit megirritjuk a hajzatát (TEPD HAJSZALÁT). Ezáltal birtokunkba került egy karó, egy horog és egy hajszál, avagy másképpen mondva egy hajszál, egy horog és egy karó — de mit lehet ezekkel kezdeni? (KESZÍTS HORGASZBOTOT) Csodás kezdeményünknek akárhol kipróbálhatjuk, amerre víz van, csupáncsák a tengerpartot kerüljük el — tehát legyen ez mondjuk a tópart (HORGASSZ). Legnagyobb örömünkre nem fogtuk semmit — ami nem is túlságosan meglepő, tekintve, hogy elfeledtük a csailt is alkalmazásba venni (TEGYEL KUKORICAT HOROGRRA). Csakhogy ez még mind nem elég: egy SZORD VIZIBOLHÁT VÍZBE is szükségeltetik az elsőprő sikerhez (HORGASSZ): a procedúra végén egy méretes guppi verődik a horgon... Ne dobjuk vissza a zsegményt, vagy legalábbis még ne: valamelyik tengerparton ugyanis még jó lesz majd további csalinak (HORGASSZ). Második áldozatunk már egy valamivel figyelemremélőbb teremtés lesz, a táplálkozási lánc egyik hinárba gabalyodott csúcsragadozója (V SELLO), aki most ráharapolt a halacsánkra, és így horogra került szegény. Megpróbálhatunk szóba elegyedni vele (BESZÉLJ VELE), mire nagy nehezen elárul nekünk egy rejtélyes varázsigt ("Gworn" -nak írják, s hogy mire való, azt nemokára megtudjuk), aztán egy ingerült uszonycsappal visszacsobban a vízbe, és végérvényesen eltűnik a szemünk elől.

Következő utunk a rabszolgapiacra vezet, ahol újabb hölgytársaságra teszünk szert: egy leprás goblin és egy rokkantnyúgdiás ogre bízalomgerjesztő társaságában egy *Mona Lisaura* nevezetű albinó rabszolgalány várakozik itt, bágyatag mosollyal belátóróduve elkerülhetetlen sorsába (VEDD MEG A LÁNYT). A kereskedő kereken 163 tmorghot követel érte tőlünk, alkuindí pedig nem lehet — a leprást, igaz, egy huszasért is odaadná, de az meg nekünk nem kell... Ha tehát nincs nálunk ennyi készpénz, akkor kénytelenek leszünk előbb különféle érték tárgyainkat pénzzé tenni, olyanokat, amire már nincs szükségünk: a lantot, a pipát, a kardot, valamint egyéb ingóságainkat. Szükség esetén akár még a ruhadarabjainkat is elkötvyetvelhetjük, de ha nem akarunk egyiktől se megválni, akkor sincs semmi vész: a bányában egy aranyrógre, a mocsári kupolaépületben (némi áskálódás után) egy szép darab rubinkőre bukkanunk — vagy ha már minden kőtel szakad, még mindig eladhatjuk az egyik kristályunkat (200 tmorghot kapunk érte!), hisz nekünk úgyis csak öt darabra lesz szükségünk a készletből, és éppen most készülünk magunkhoz venni a hatodik példányt... A lehetőségek tehát rendkívül változatosak: ki-ki úgy jut pénzhez, ahogyan csak akar, a lényeg csupán az, hogy meglegyen a kívánt összeg — ennyi pénzből még *Raemont* is ki lehetne váltani, ha nem volna máris szabad.

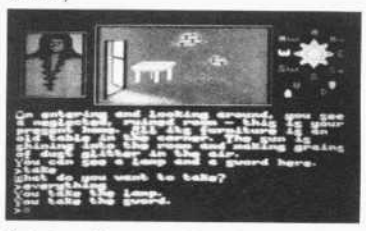
Délnyugatra innen a kikötőben egy hajót ringatnak a tenger hullámai, ami korábban gazdátlannak látszott, ám azóta mégis elfoglalta őt a visszatérő tulaj: *Sam Sung* nevű barátunkat találjuk itt (BESZÉLJ SAMMEL), aki ezennel meghív bennünket egy kis tengeri sétahajózásra. Természetesen nem utasítjuk vissza (MONDD NEKI "IGEN"), de csak ha már mindkét fíverrel a fedélzeten állunk, mert hogy a következő epizód újfent csapatmunkát igényel majd. Az országunktól délre elterülő kisebb

Langerhans-zsigetek egyik példányán érünk partot, a sziget beisejét sűrű bozót borítja. Valohal a bozót mélyén egy kunyhóban egy teleport-démonra lelünk, de ahhoz előbb még meg kell találunk a rézkulcsot is, ami a viskó ajtaját nyitja. Sok sikert a kereséshez (a "KERESD" parancs ismeretében nem lesz túlságosan nehéz), mi most inkább nyugat felé vesszük utunkat — ahol a bokrok közül egy szilárd kőfal magaslik elénk, és zárja el a további utat. Túristalátványosság gyanánt egy hatalmas, faragott kőarc diszti a falat (V ARCOT). Mondjunk neki valami szépet (MONDD "GWORIN"), mire a kőarc elmosolyodik, ráncakcsint, azután rést nyit nekünk a kőfalon, amelyen keresztül a sziget elkerített, belső területére jutunk. Ez egy roppant különös vidék: örökös jég és hó fedi a földeket egészen a kőfal határáig. Nem is hiányzik ahhoz sok, hogy záros határidőn belül keményre fagyjunk; ámde szerencsére idejekorán megérkezik a felmentő szer: egy puffajkás röhög rohan felénk rikoltozva, a patái nyomán porzik a hó... A különös szerezet haladéktalanul felnyársalna bennünket idétlen keszkarvaival — hacsak mi nem foganatosítunk ellene bizonyos óvintézkedéseket (GYÚRJ HÖGÖLYÖT ÉS DOBD VELE SZATÍRT). Épp a szeme közé találunk: a rokonszenves úriember ajánlat terül el a keményre gyúrt "ajándéktól". Az öltözéke nekünk éppen megfelel (VF PUFFAJKAT ES HORDD AZT), s így nem kell dideregnünk immár a fagyban — mehetünk tovább az innen délnyugatra található jégbarlang felé. A jégbarlang mélyén újabb megrendítő találkozásban lesz részünk: egy csimpánz vállán egy papagáj üldögél itt (V PAPA-GAJT) — a madár fejé búbját pedig egy gyönyörű kék kristály ékíti! Óvatosan puhatólőzni kezdünk a témával kapcsolatban (BESZÉLJ MAJOMMAL), mire megtudjuk, hogy a sziget kormányzójával és kedves nejevel van dolgunk személyesen — valaha legalábbis ezt a tisztséget töltötték be itt, egészen addig, amíg valami rosszindulatú mágus állítatta nem varázsolta őket... (Véletlenül éppen a sziget "lefagyasztása" is az ő felkén szárad.) A zavaros elbeszéléseiből aztán kiderül, hogy a kislányukat is elrabolta tőlük az ördögös bácsi; de ha a lány visszatérne ide, akkor egészen biztosan megötrné a varázs, és őök ketten újra szabadok lennének. Mi már szóhoz se jutunk a párbeszédben, ugyanis ebben a percben mosolyogva előlép a hátunk mögül *Mona Lisaura*, az albinó rabszolgalány... "Kislányom!" — kiált fel a csimpánz meghatótan, azonban várakozásaival ellentétben valami egészen másféle dolog történik: hitvesével egyetemben mindketten lisztkukacá válnoznak, a lány ugyanakkor díszpintyre; majd — alapvetően mágévó természetének fittyet hányva — jóízűen felcspopegeti balsorsú szüleit a földről; végül csőrbe kapja a gazdátlan kristályt, és nagy pimaszul elrepül vele a kijárat felé...



Ákarcák a gölemnél, itt is célra vezetőbb, ha nem szaladunk utána, hanem a tengerparton megvárjuk őt Tongrakkal (LÖDD DISZPINTYET NYILLAL). A nyílvesző megebezi a szárnyát, mire a madár kiejti csőréből az ékkövet — amelyet mi (VF KRISTÁLYT) röptében elkapunk -, azután szárnyal tovább a tenger felé: s ezzel végre letudtuk ezt is...

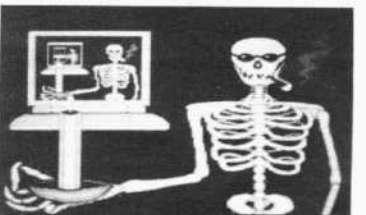
Utóirat gyanánt még hadd essék pár szó a fényképekről. A következő foto — merem feltételezni — tanúskodik róla, hogy a programból holmi angol nyelvű verzió is készült: ennél többet beszélni róla fölösleges mivelhogy mindenben megegyezik a magyar nyelvű változattal, azonkívül alighanem mindfőkre fiókban marad. (Bár már van rá érdeklődő, csak hát ugye a medve bőre...)



Érdekesebb ugyanakkor, hogy javában készülget a folytatás, ami **HORSEKILLER** (azaz "Lőgyilkos") címmel várható, és a következő két kép erről készült.



Ez a "javában" alatt persze azt kell érteni, hogy egyelőre egy nyamvadt kis intró van belőle készen, sőt, most már az is kétségtelenné vált, hogy elkészül-e egyáltalán valaha is — de minthogy könnyen meglehet, ez az utolsó alkalom, amikor még szólni lehet ilyesmirel, nem maradtak híradás nélkül az amúgy is kisemizett olvasótábor...



Ja, és még valami: annak ellenére, hogy a hirdetés a CoV-ból egyszer csak eltűnt, a **GALYA** természetesen továbbra is megrendelhető az újság címén, postai utánvétel, ugyanúgy, mint eddig — van még beelőle párszáz darab, úgyhogy jut mindenkinek... Búcsúzól pedig annyit, hogy: Xrúmpf!

Olessák Róbert

THE DAWN



Amikor az — akkor még — ismeretlen **Rainbird** 1986-ban kiadta egy **Magnetic Scrolls** nevű amatőr társulás **THE PAWN** című alkotását — játék és forgalmazó egycsapásra világhírűvé váltak. Mindenféle "Ev Játéka"-típusú díjakat söpörtek be vele, a programot a "szöveges kalandjátékok koronázatlan királyának" kiáltotta ki a sajtó (kis hazánkban is — lásd *Commodore Újság*, *Mikro Magazin* korabeli számai), és úgy általában véve mindenki dicsimuszokat zengett róla. Jóllehet, inkább csak előfutára volt a későbbi legendás **Magnetic Scrolls**-áradatnak (**GUILD OF THIEVES**, **JINXER**, **CORRUPTION FISH!** — valamint az általam mindmáig ismeretlen **MYTH**), de azért mégiscsak ez volt az első, és az embernek mindig az elsőről vannak a legkellemesebb emlékei. Még akkor is, ha mindössze 75 pontot sikerült benne összekaparnia az elérhető 350-ből... Amiből már sejt-hető, hogy amit az alábbiakban elterülni látok, az nem megoldás lesz, hanem csak egy rövidke tippalmaz, afféle futó pillantást vetünk benne a játékra — de azért fogyassza mindenki jó étvágygally!

megjelenítésére (tárgyak többszörös egymásba ágyazódása, sokoldalú társalgási lehetőség a királyság lakóival stb.), am ezeket itt főlételeg volna részletesebben bemutatni, hiszen akik érdekel a dolog, az előbb-utóbb úgyis magától fölledezi őket (vagy jobb esetben ezen már rég túl van), és a játék legnagyobb öröme éppen az az önálló fölledezés adja — meg aztán ez különben is csak egy tippalmaz. (Erdeklődők azért föllapozhatják a CoV 14-beli **FISH!**-leírast; néhány érdekesebb tündő dolog abban is szerepel.) A grafika minőségét pedig szavak nélkül is kellőképpen dicsérik a mellékelt fotók.



A játékban betöltött szerepünket sokatmondóan jellemzi a cím: a sakkjátékban a gyalog (vagy tapintatosabban: a parasztot) hívják angolul "pawn"-nak — de jelenti azt is, hogy "eszköze, játékszere valakinek". Esetleg áttelesen utalhat arra is, hogy ez volt a legelső **Magnetic Scrolls**-játék... (Ahogy a sakkban is többnyire gyaloggal nyitnak — de azért ez inkább csak belemagyarázás.)

A történet valahol ott kezdődik, hogy egy szép, napsütöses augusztusi reggelen madárdallal ébredünk valami árokszálen, és — gyötörő másnaposságunkat legyűrve — megpróbálunk visszaemlékezni rá, vajon mi mindent csináltunk az elmúlt éjszaka folyamán. Emléktöredékeink mozaikjaiból azután összeáll a kép: hazafelé tartottunk éppen, megejtően és e hely bevasárlást a sarki szupermarketban, amikor egyszer csak egy fehér kabátos idegenre letünk figyelmesek az utcán, aki ráadásul egyenesen mifelénk tartott. Szemüveges volt a fickó, bozontos szakállal az állán; aztán amint a közelünkbe ért, valami fojtott, vihogó nevetést hallattunk — mi pedig éles üstét éreztünk a fejünkön, és a következő emlék már az, hogy itt ülünk a fűben és a madarakat hallgatjuk. Dehát hova is kerülünk? Ráadásul mellőss végtagjainkat valami különös, ezüst kezelő borítja, amelyet levenni se nagyon tudunk...

Am mielőtt még bármilyen komolyabb cselekvésbe bonyolodnánk, azért nem árt tisztába jönnünk még valamivel — a program egy rendkívül huncut tulajdonságáról lesz szó. Árrol tudniillik, hogy mi történik ama sokak által szidott 100. parancs után... Tapasztalatlanab-bak kedvéért: a képernyő jobb felső sarkában látunk két darab számot, ezek közül az egyik az eddigiekben elért eredményünket mutatja, a másik pedig a kiadott parancsaink számát (ami természetesen minden meggett lépésünk hatására eggyel nő). Nos, amennyiben ez utóbbi véletlenül elérné a százat, úgy igen érdekes meglepetésben lesz részünk: a program egyszerre csak fogja magát, és bizonyos szavakat kezd el kérdegetni az eredeti, gyári verzióhoz mellékelte, "*Kerovnia meséje*" című kis novella szövegéből. A miénkhez hasonló, kopipartis éghajlat alatt született felhasználói egézséget (amennyiben lehetetlen az eredetihez hozzájutnia) az ilyesmi egészen komolyan megsínyli — mindenféle huncut trükkökkel eszel ki hát a védelmi rendszer kicselezésére. Esetünkben ez a következőképpen történik. Mihelyt betöltődött a játék, és mi még nem csináltunk benne semmit (üres input se legyen!), ténykedésünket kezdjük azzal, hogy leütjük az 'F1' billentyűt, amire szépen kigördül a képernyőről az aktuális kép. Ezután négyszer egymás után adjuk ki egy-egy WAIT parancsot (mindig új sorba, elírás és üres input nélkül; mindig a balranyállal ismétélhető). Ha ez megvolt, írjunk be egy 7 db. WAIT-ból álló mondatot (vesszőkkel elválasztva, szóközök nélkül), azután ezt a balranyállal addig ismétéljük, míg el nem érjük a 100. lépést. Ha mindent jól csináltunk, ilyenkor mindig pontosan a 30. oldal 14. sorának 13. szavát fogja bekérni a program — amire a válasz egészen véletlenül: "*Kerovnia*". Ezután többé már nem akadékoskodik, nyugodtan játszhatunk vele, a kimentelt állásokat is vissza lehet tölteni, meg minden — az egyetlen kellemetlenség, hogy a játék betöltése és elindítása után minden esetben el kell játszanzunk ezt a kis ceremóniát. (Más parancsokat is be lehet írni persze, ilyenkor más szavakat fog kérni, de ugyanarra a parancssorozatra mindig ugyanaz a szó következik. Csak éppen ez az egyetlen olyan szó, amelyet eddig vakszerencsével sikerült eltalálni.)



Thank you — and now back to the plot... Van még egy érdekes dolog a játékban, amiről ezidáig nem esett szó, és ami szintén a **Magnetic Scrolls**-játékok általános jellemzője: a játék különféle szereplőit a legkülönbözőbb témákról ki tudjuk faggatni "ASK SOMEBODY ABOUT SOMETHING" típusú utasításainkkal. Ezek a "legkülönbözőbb témák" alatt többnyire egymás személyét szokás érteni (úgy mint **ASK GURU ABOUT PRINCESS** stb.), de időnként tárgyakról is helyszínekről is szolgálnak érdekes felvilágosítással az emberké. (Csak érdekességképpen: a **GALYA**-ban is történetik ilyen irányú próbálkozások, de miután a program kétségbeelző gyorsasággal bekebelezett minden rendelkezésre álló kapacitást, el kellett vetnem, hogy következetesen végiggyerem rajta ezt a módszert. Helyenként azért megmaradt benne egy-két ilyen, úgy mint **KERDEZD MAGUST CHEMOTOXROL** stb.) Ezen a módon aztán apránként megismerjük az ország életét, miközben szórakoztató leírásokot kapunk a figurák jelleméről. Ez nagyban hozzájárul a

program varázsláshoz, ahhoz, hogy már-már tényleg úgy érezzük: megelevenedik ez a mesebeli világ. A legszellemesebb válaszokat általában Kronos adja, a mágius, aki — született rebellis lévén — rendszeren mindenről a többiekkel ellentétes véleményt alakított ki magának. (Már csak emiatt is megérdemli, hogy helyenként külön is ismertessük az állásponjtát.) Mellesleg így tűnik, csekélységünk mellett ő lesz a játék egyik központi figurája — a program készítői nyilván erősen rokonszervezték a teremtőmenyükket, ha egyszer ennyit foglalkoztak vele. Es akkor most lássuk, mit sikerült eddig kideríteni az egyes szereplőkről:

Erik királyról megtudjuk, hogy felvilágosult, bölcs és igazságos uralkodó, aki a parasztoktól és a nemesembereket egyenlőként kezeli, és ráadásul *Kerovina* valahát a legjobb uralkodója; az elmúlt évben 50%-os árkedvezményt adott *John*nak a felvásárlásokkal illetően. *Kronos* szerint ugyanakkor egy szemellenzős bugris, akit az erzelmei és a hagyományok teljesen vakká tesznek.



A kalandort (nem mirolunk van szó...) többnyire egyenes és bátor embernek tartják, aki a királyi várban él, ahol gyaníthatóan bajviszással és lovagi tornákkal üli agyon az időt (meg mindenki mást, aki nem ért vele egyet). *Honest John* látta őt nemrégiben felkesni ide-oda nyargalásni a pusztában, de azt nemigen tudta kitalálni róla, vajon milyen törheti a fejt. (Mindenesetre nagyon elszántnak látszott.) A kalandort ezt azzal magyarázzák, hogy elindult a (később említendő) királykisasszony kiszabadítására, akibe egyébként forron (bár korántsem reménytelenül) szerelmes — mint ahogyan azt tőle magától is megtudhatjuk később. *Kronos* véleménye róla sem valami rózsás: "Hatalmas hősnék képzelte magát, ám nem tudja meg, miéle terveim vannak vele..."

A lo (aki *Kronos*szal ellentétben nem varázsló, hanem csak egy varázsló) egy roppant különös szerzet: mindenkit "punk"-nak szólít, azonkívül poncsót és mexikói kalapot visel, szivarozik, és az őt vagy a cimboráját molesztáló barátságatlan egyedeket egy *Magnum*mal teszi ártalmatlanná... Mindamelllett — eredetileg — a kalandor hátszálló szolgálat. *John* véleménye a lóról: "Az a szörmetyeg egy fikarcnyit sem ér az én *Stumpy* számaramhoz képest." *Kronos* szerint le kellene írni azt az időtlen állapotot.

Kronos (a Gonosz), akit nyugodtan nevezhetnénk akár *Szarumán*nak, *Hokus*zpóknak vagy *Dr. Faust*usnak is, a többiek beszédéből ítélve meglehetősen közülatlankan örvend szerzte az országban — talán az egyetlen *Honest John* kivételével, aki egy értelmes pasasnak tartja őt, aki legalábbis még sosem tett neki rosszat. Egyébiránt az tartják róla, hogy igen gonosz ember (alighanem az ördöggel cimborál), akit sürget az idő, mivel a mások életére van szüksége ahhoz, hogy kimentse lelkét a kárhozott szakadékból. Valószínűleg emiatt történhetett az is, hogy elrabolta a királylányt, akit azóta a Jégtoronyba bezárva őriz. (De se baj, a kalandor már elindult, hogy kiszabadítsa őt.) *John* szerint ugyanakkor ez az egész csupa csak merő pletyka.

Honest John (azaz "Beccületes János"), a kereskedő, aki szamárfogottú kordéjával, és népes családjával *Kerovina* pusztáit járja, vesz és elad különböző holmikat. Senki nincs különösebben jó vagy rossz véleményén róla. (Alapvetően békes természetű ember, de ha

felaprikázzuk őt, akkor azért előkerül a kés a csizmaszárból.)



A királylány a varázsló szerint egy rendkívül elragadó ifjú hölgy (egyébként pedig a király leánya volna), akinek adottságai éppen megfelelővé teszik őt arra a feladatra, amelyet neki szán. (Hogy ez mit is jelent közelről, arról nem nyilatkozik.) A közvélemény ellenben, a kedves papával neme a hősszerelmeivel az élen, sokkal szívesebben tudná őt a palota falai közt.

A guru egy borotvált fejű ember narancsszínű öltözkében, aki a hegyek közt elvonultan tengeti az életét, miközben az élet és halál nagy kérdéseit meditatál. Ő az, aki a legtöbb kérdésben kompetens, ugyanakkor a megkérdézetek közül egyedül *John* tud róla valamit — szerinte meg egy "társadalmi rémálom". (Később a királylány is megjegyezte, hogy apjával szeretne volna megtétetni királyi főtanácsosnak, de a guru szerényen visszautasította a protekciót, mondván: neki nincs szükségére előlji javakra.)

A hőmberől egyedül a guru nyilatkozik, és ő is csak annyit, hogy teljes szívéből szánja a szépen nyomorultat.

A palota (ami nem előlény, hanem a királyi vár) még *Il. Jendah* királytól uralkodása idején épült, és nem igazán telet meg a jelenlegi király elvárasainak — *Erik* jog a palotában mégis benne lakik. A paci szavai: "Az egyetlen hely, amit a palotából ismerek, az az istálló."

Erdemes megpróbálkozni, és minden eszünkbe jutó témáról kérdezzé az utunkba első individumokat, tudnillik rengeteg érdekes dolgot fogunk még hallani tőlük arról a *Kerovina* nevezetű helyről — de nekünk most mégiscsak jobb lesz, ha talpunkra ülüptek kölünk, és nekivágunk a kalandoknak, mielőtt a bevezetővel végleg betelne az újság...

Kezdetben tehát egy kavicsos ösvényen állunk, nyugatra erdő, keletre pusztá. Dél felé egy látványos, vörös színű demarkációs vonalba ütközünk, ami a program szerint "a kaland déli határa", és semmi esetre sem hajlandó átengedni bennünket a tiltott zónán, ameddig bármilyen tárgyat is magunkkal hurocolunk. Minthogy a csuklonkon virító ezüst karperecünk teljesességgel eltávolíthatatlank bizonyul, kár volna eféle meddő próbálkozásokra feccsereálni a drága időt — irány tehát a keleti irány. A pusztában vár minket *Kronos*, aki közleledtünkre nyájasan kifejti, hogy régtó keres már egy hozzáján hasonló gyantútan balfácant, akire nyugodtan rábízhát egy aprócska feladatot: arról volna szó mindössze, hogy egy baráti képeslapot kellene elvinnünk a királylány. Mi sem természetesebb, mint hogy elfogadjuk a megbízatást (TAKE NOTE), azonban cserébe mi is kérdezősködünk egy csöppet (ASK KRONOS ABOUT WRISTBAND). Újstüeti cimboránk erre háromnegyed képernyőnyű szöveggel elmagyarázza, hogy ő az egyetlen, aki képes eltávolítani rólunk ezt a kényelmetlen ruházati kiegészítőt; csakhogy mivel nem ajánlja ingyen a szolgáltatását, újabb szívesseget kell neki tenünk előbb. Arra kér, amennyiben megpillantánánk valamerre a fickót, aki "láb nélkül ül meg a lovat", ugyan tegyük már el láb alól a szerencsétlent; aztán a hullát — biztos, ami biztos alapon — mindjárt el is cipelhetnénk neki a legészakabb hegyen található otthonába. Egy ilyen csekélységet igazán nem tagadhatunk

meg tőle (TAKE CHEST), különösen ha a szabadságunkat reméljük a dologért cserébe.

Nem véletlen, hogy épp a pusztában üttőt rajtunk ez a vén garabonciás, ugyanis kicsit keletebbre innen már a királyi palotát találjuk. A kertben egy szőnyeg alatt (PULL MAT) egy fakulcsra bukkanunk (TAKE WOODEN KEY), valamint szakajunk egy rózsát a virágzó bokorról (TAKE ROSE). Szökőkút is akad itt (LOOK IN FOUNTAIN), ami egy *Honest John* nevére kiállított váltót rejteget (TAKE CHIT); ezzel egy ízben vásárolhatunk majd nála valamit az olcsóbb cuccok közül. A kapuőrök gyakran kóvda méregetnek minket, amint átnyújtjuk nekik a varázsló üzenetét (GIVE NOTE TO GUARDS), de azért bevezetnek bennünket a palotába, ahol öfedezze, a király székel. Roppant sajnálatos módon az uralkodó ennél jóval csekélyebb mértékű toleranciáról ismertetés: mihelyt elolvasta az irómányt, céklavórós lesz a feje, aztán darabokra tépi a papírt, és tajtékozva kiutasít bennünket a várból. A két darab jóvalóvá strázsza nem habozik teljesíteni a parancsát, aminek következményeképpen hamarosan azon kapjuk magunkat, hogy szárnyaink nőttek: repülünk a falakon át kifelé. (Mit írhatott neki ez a nyavalás mágius...) A több méter magas várfalat egyébiránt sűrű futónövények borítják, a palotakert délnyugati sarkában pedig egy lakajos kis fészer áll. Ennek ajtaja, igaz, zárva van, de a kulcsát valami különös véletlen folytán a zsebkönyben megtaláljuk (OPEN DOOR WITH METAL KEY), s így mégiscsak megszemlélhetjük a tákolmányt belülről. Odabenn egy gerelybe és egy kapu táru álímódokú szeméink elé (amennyiben TAKE EQUIPMENT parancsall öleljük magunkhoz őket, bonusként egy ültelőlapot is lelünk), valamint egy talicska, amivel viszont nem tudunk mit kezdeni, ezért rövid úton távozzunk is innen. A kerteszel kedvelő azért még kukkantsanak csak be a munkapad alatt megbúvó poros sötétbe (LOOK UNDER WORKBENCH), ugyanis egy virág cseréppel lesznek gazdagabbak. A növényki formája kísértetiesen emlékeztet a trikonkon találatú mintázatra, ám ettől eltekintve nem lehet tudni, mire való: a program ugyan megérti az "ültetni" igét, azonban sem elültetni, se meglocsolni, sem pedig más, hasonló cselekvést véghezvinni vele nem sikerül. (De mivel pont jár érte, megtalálni azért mindenképpen érdemes.) Megenni, igaz, lehet, de annak meg nincs túl sok értelme.



Amíg mi a pajtában öltük az időt, addig azért a külvilágban is zajlott ám az élet, aminek ékes bizonyítéka, hogy valamikor mostanában indult utnák a várból a kalandor (nem árt tudni, hogy — nem utolsó sorban — épp a mi levéllel kapcsolatos mesterkedésünk következményeképpen szánta el magát a cselekvésre: nyilván a cselszövő *Kronos* szándékozta, hogy így essenek a dolgok); ha szerencsénk van, az udvaron még épp összefutunk vele. A gyors sikerre vágyó, túrelmetlen kalandjátékos — a huncut instrukcióit követve — ilyenkor szokta balsorsra kiszemel a Karácsonyának sebtében kezébe nyomni a Karácsonyára küldött szeretetsomagot (mire a másik kíváncsián kinyitja, aztán a mérges gázfelhőtől holtan fordul le a lóról) — ezek a kalandjátékosok azonban később meg fogják bántni elharmadkodott tettüket: sohasem élvezhetik őket a királykisasszony társaságát. Egyleőre tehát tegyük csak úgy, mintha csupa barátság vezérelne

kedves, és végük is útunkat aram-merre keresdes sorstársunk és névrokonunk indul; más szóval ki az ösvényre, azután tovább észak felé, ameddig a hegyek lábához nem érünk.

De előtte azért még mindenképpen tegyünk egy látogatást a keleti kultúra iránt érdeklődő ismerősünknek, akit nyugatra innen, a hegyek közt találunk. Valahonnan szólít egy hang: *"Jó-hetsz, Iam, tiszta a levegő!"* — aztán a konyhában következik a csúfos felülés: a guru megpillantja rajtunk a különös karperecet, amitől akkora röhhögőgörcs fogja el, hogy egyetlen kérdésünkre sem képes értelmes választással szolgálni. Ezt elkerülendő tehát még belépés előtt gondosan tájékozunk el valamivel a szegény-FOHRT — egy COVER WRISTBAND WITH SHIRT például éppen megteszi. Cselekvésünk komoly következményekkel jár, amennyiben a vendégszerető bácsi immáron tényleg vendégszeretően bának velünk, ami azt jelenti, hogy kapunk tőle egy tájkát azzal a felkiáltással, hogy hozzuk el neki benne *"minden halandók sürített táplálékát"*, vagy mit, azután már mehetünk is vissza szeretett ösvényünkre. A gurunál akad még egy adagnyi rizs, azt minden-képpen vigyük magunkkal, továbbá van neki egy szekrénye is, amivel azonban megintcsak nem sikerült semmit kezdeni.

A hegyoldalon egy keskeny csapás vezet fel északnyugat felé, csak sajnos itt megint újabb akadályok tornyosulnak elénk — nevezetesen egy hatalmas kötömb torlaszolja el az utat. A kalandort ez persze nem zavarja, ő vidáman keresztülválogat a sziklán: csak mi vagyunk olyan elhetetlenek, hogy nem vagyunk képesek ilyen apróságra... Nem kell csüggedni, azért feltejlünk magukat mi is — még akkor is, ha ehhez minden józan gondolkodás háta-rait át kell hágnunk (TIE HOE TO RAKE WITH SHIRT AND LEVER BOULDER WITH HOE). Amennyiben a játék hátralevő részében is hasonlóan egyszerű feladványok várnak, úgy ezentúl jobb lesz, ha be sem töltjük a programot... Most azonban még itt ülünk, és hamarosan pedig már a hegyoldalban kapaszkodunk felfelé (CLIMB ROCKS), ahol egy sötéten ájszó barlangnyílást pillantunk meg kelet felé. De miután egy ösvény felfelé is vezet, és a kalandor is arrafelé iparkodik tovább, magunk is főbattogunk hát a hegyre. (Előtte azonban ne felejtsük el egy "GRAPHICS OFF" utasítással kikapcsolni a képet, máskülönben kellemetlen meglepetések fognak érni: a program hirtelen felindulásból a játéklemez megfordítására szólít fel bennünket — a B. oldalon található ugyanis a további grafika! Talán fő-ösleges részletetni, hogy a **THE PAWN**-ból kis hazánkban csupa egy lemezoldalas töré-sek terjedtek el...) Széles fennsíkban találjuk magunkat, amelyet minden irányban vastag hótakaró borít. Délnyugatra az elvetemült má- gus lakhelyét, a félieltem Jégtornyt látjuk magasodni a fennsík közepén, de mivel ezen az oldalon nincsen bejárata az építménynek, kénytelenek leszünk körbekerülni hozzá (első- szőr délre, azután nyugatra kell menni). Végre megtaláljuk a bejáratot: csakhogy itt meg egy rettenthetetlen hőember strázsál buzgó gye- kezettel, úgyhogy ismétletlen elakadtunk — de most már végképp. Szegény hőembert valami rettenetes bubájosság tartja hatalmában: va- lahányszor megpróbálunk szólni hozzá, ket- ségbeesett kísérleteknek tesz a normális em- beri kommunikációra, ármdé mivel nem sikerül neki a dolog, így újra és újra visszazuhan a legmélyebb depresszióba. Kalandor aztért csak nem akar, de sebai: majd a beandor szé- pen kihozza nekünk a királykisasszonyt. Akár- csak a közsiklánál, őt itt sem tartóztatja fel semminemű akadály: egy darabig ugyan de- rekasan kaszabolja azt a szerencsétlen hőem- bert, de miután a különös teremtmény a kard által rajta vágott sebetől a földről felemelt hó- val minduntalan kipótálja, s ezáltal gyakorlati- lag sebezhetetlennek bizonyul, végül a kaland- or is elunja a dolgot, azaz fogja magát, és — se szó, se beszéd — belovagol a kapun. (Őt bezzeg nem tartja vissza senki.) Meglehető- sen sokáig elidőzik odabenn, ezzel szemben

kénytelenek leszünk megvárni őt, mivelhogy egyedül a lónál található lámpa, ami nélkül nemigen tudjuk földeríteni az alattunk lévő barlangrendszer. Mihelyt kijött, leszámolha- tunk vele, hiszen nincs szükségünk tovább a konkurenciára... De előtte azért még győződ- jünk meg róla, tényleg nála van-e az áhitott hölgymény (LOOK PRINCESS). Ha megvan a kislány, akkor egy GIVE CHEST TO ADVENTÜRER következik természetesen. A kalandor halálos görcsben felfreg a ládikából előgomolygó mérges gőzöktől, mi ugyanakkor szépen magunkra öltözünk az ő csillógo pécélzattal (TAKE ARMOUR AND WEAR IT), majd lóra pattanunk (RIDE HORSE), és a her- cegnővel a térérdünk vidáman tovalogat-junk... Micsoda hősies csalekedet volt! Men- ségünkre szolgáljon mindenesetre az a körü- mény, hogy a királylány, úgy tűnik, a legke- vésbé sem veszi zokon tőlünk, hogy eltejtük láb alól a kedvesét (de a párjának se nagyon hiányzik a megboldogult gazdi): továbbra is förtelenül boldogok látszák, és — mint jónévelt társasági hölgyök illik — derűsen csacsoga- rásalog velünk a világ dolgairol. Kísértatva azonban mégiscsak elunja a társaságunkat, és hazaszalad szerető apjához a várba. Hiá- bavaló remény arra számítani, hogy a kapu- rókól esetleg bennünket is beengedjen a vár- ba, ha a királykisasszony velünk tart — oly- kor-olykor sikerül ugyan elérni, hogy egészen addig velünk maradjon, amíg a kapuzhöz nem érünk, ám akkor sem történik semmi érdekes, olyannyira ostobák ezek az őrszemek, hogy még tulajdon hercegnőjüket sem ismerik fel. Akár meg is gyilkolhatjuk a hölgyet, azután a hullat odaadjuk az öröknek: megköszönik, az- tán örködnék tovább.



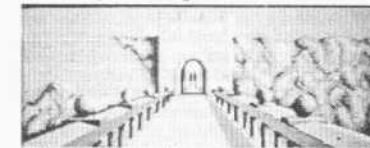
Vigasztaljon bennünket a tény, hogy van még egy egész fölfeledni való barlangrendszerünk! A geológiai képződményben kelet felé lovagol- va egyre sötétebbé válik a helyszín, a talajon egy különös, ammoniaszátt töcsát látunk, a levegőben deneyérek ropkádnek. Még kele- tebbre innen egy sötét lejárót vezet le az al- sőbb szintekre, ahol azonban már kénytele- nek leszünk leszállni a lórol, miután nem tér- be szegény a szűkebb tárnaiba. Eszak felé egy alkímista laboratóriumba lépünk, ahol há- róm jóvalvaló aranycsináló éppen azon vesze- szik, hogy melyiküket szalasztja el az ennvál- eozó, tudniillik egyikük sem akarja ithagyni a műhelyt, neme azután attól is félnek ám, hogy aki elmegy közülük, az majd szépen kiürítjaja valamennyiük feltve őrzött szakmai titkait. Epp jókor érkezünk, hogy igazságot tegyünk (GIVE RICE TO ALCHEMISTS). A tudós kollégák jó- zúven befelatoznak a kapott elemzösiából (egyebként a *Honest Jahrmál* fölfelelt "vas- tartaleket" is elfogadják tőlünk — egészen ve- letlenül az is rizs), azután közlik velünk, hogy mi lesz a hála: amennyiben hozunk nekik egy kevéske ölmöt, ók szíves örömezt csinálnak nekünk belöle aranyat — már csak azért is, hogy legyeny kék elhencegnük a tudományuk- kal. Ezt sajnos újfent későbbre kell halaszta- nunk, mivelhogy ölmora sehol a játékban nem akadunk; de lötyögött it valami különös, almalé- illatú folyadék egy lombikban. (DRINK LIQUID — nem biztos, hogy ez volt a legjobb megol- dás...)

Délre egy folyosó végén egy lezárt ajtóhoz érünk, amelyet egy papírceitl hirdeti, hogy *"Rögtön jöve"* — biztos ez a fickó is abedelni ment, KNOCK DOOR-ra érdeklödik egy kíván-

csal hogy, vajon van-e rajtunk ezüst karperec. Hát hogyan lenne! (SAY "YES") No hát akkor legyünk szivesek hadeládeltanul elhagyni a terepet. Fülletlen hiába is próbálnánk (SAY "NO"), ugyanis ez a nyarvadti csuklószorító rögvést beárulna minket az alatomos csipó- gásával...

Marad tehát a keleti alagút. Széles lávafö- lyam hömpölyög előtünk, igaz, nem valami sokáig; csak ameddig mi aköciba nem lépünk... Ha minden tárgyunkat a földre ejtjük (a töré- kenyebeket PUT DOWN-nal tejtük le!), fel- mászhatunk egy függöleges szellözöknéba, aminek tetéjén már nem a láva-, hanem az igazi folyó vizét látjuk elkesztvize holmi rozoga fal- tal (KICK WALL). A vízötme beárad az alag- útba, és sísterege lehúti a feketesvörösvör- kavargó, izzó magmát. Most már szabad az út a barlang északi végébe, ahol valamiféle ta- lapzatot látunk, kulcs alakú bemélyedéssel a tetéjén (PUSH PEDESTAL), aiatta pedig egy kis mükedbesben (LOOK INTO NICHE) egy kek kulcsra blyekadunk (TAKE BLUE KEY). A kulcs- ról bosszantó módon hiányzik a fogazott vég. Akad itt még egy, a program által felfelengző- sen "jelentéketlen" nem titulólt ütvesztő is, azonban ez olyannyira "jelentéketlen", hogy jobb, ha be se tesszük oda a lábunkat, mivel — tapasztal- taink jelentegi szintjén — úgyse tudánk ki- keveredni belöle.

Nos hát, nagyjából idáig sikerült eljutni a já- tékban. Létezik pár dolog, amiröl még nem esett szó: az erdőben egy tisztáson egy jókora fatuskó virít, ettöl délre pedig egy fára fel lehet mászni. A fatörzs belsejében található szoba aajtajt a palotakertben, a szönyeg alatt talált fakulcs nyitja; odabenn az egyik padló- deszka egészen ki van lazulva, azonban nem sikerült vele semmi számottevő dolgot csele- kedni. Ugyanakkor viszont érdekesnek tűnik a program egyik megjegyzése, miszerint a be- járatot törpek lábai kopattak simára. Ugyan- csak az erdőben akad egy hely, ahonnan az eszaknyugati irányt próbálva nem azt írja ki, hogy túl sürü arrafelé az aljnövényszet (min maskor), hanem azt, hogy meg tudánk ritki- tani, ha akarnánk, de a program szerint ennek nincs értelme, és ezért visszafordul: itt sem sikerült rájönni a megoldásra.



Rendkívül sajnálatos, hogy ilyen kurtán-fur- csán fényesrülünk véget vetni ennek a kis leírás-félszégnek, de bizony ez van. Szemé- lyes véleményem szerint a **THE PAWN** a **GUILD OF THIEVES** után a második legjobb **Magnetic Scrolls**-alkotás (a **CORRUPTION** és a **FISH!** sokkal kevésbé volt élvezhető egy- részt a gyengébbben sikerült grafikaik, másrészt a roppantmód lassú töltötéles miatt), és mivel kedvenc programjaim közé tartozik a darab, igencsak fájjalnám, ha soha nem tudnám meg, mi lett a vége. Eppen ezért kérek mindenkit, akinek birtokában van a megoldás kulcsa, vagy esetleg a játéklemez hiányzó B. oldala, hogy írjon a következő címre! Az is írjon, akinek bir- tokában van bármelyik **Magnetic Scrolls**-já- ték EREDETI, GYAFI verziója (dobozzal, ké- zikönyvvel együtt természetesen), és némi pénzmag ellenében hajlandó lenne megválni tőle (vagy legalábbis kölcsönadni, hogy néhány sóvár pillantást vehettek rá...).

Olessák Róbert, Budapest, Viola utca 4. 1/9. 1094
 (Ugyanitt eladó 1 db. **New Model Army**: "No Rest For The Wicked" CD, valamint keresem a **Doors**: "An American Prayer" valamint a **New Model Army**: "Acoustic EP" és "Brave New World EP" című lemezeit. Megvenném még **Douglas Adams**: "Galaxis utikalauz stoppo- soknak" című regényét is, no meg angol nyelvű **Lovecraft**-köteteket...)

Storm Across Europe

Tudom, hogy erről is volt egy csomó info a CoV-ban, de szerintem itt az ideje, hogy a sok jó és rossz ötletet összegezzük. Az igazán jó játékokról (pl: *Laser Squad*) nem lehet eleget írni. Így hát miért ne lehetne még pár oldalt írni a Stratégiák királyáról? Hát lime egy kis utánpótlás (**REINFORCEMENT**), és egy kis fejlesztés (**RESEARCH**).

A térkép
Mellékeltem egy térképet a szektorszámokkal, egyrészt a teljesség kedvéért, másrészt nem árt ha tudjuk a számkódokat. Ennek oka: Az ellenség flottamozgásainál és a partizánlázadásoknál fontos, hogy tudjuk hol történt az eset. ez utóbbiaknál csak akkor látszik, ha elfoglalták a szektort. Ha a helyőrség győzött, át kell felszíni az országot, hog fogyott belütk. (Például mint azon a bizonyos fekete tavaszon, amikor egyszerre 8(!) helyen lázadtak fel. Ez a fűrer morálját annyira felzabta, hogy a joystickjének két rugóját is szét-törte egyszerre.)

Scenario Builder No.1
Először is a kezdés dátumáról: hogy próbáljuk ki legalább egyszer a többi kezdést is, a '40-'44-es kezdéseket is, mert a hadseregek nevei (funkciójukra utalnak), helye és felszereltsége tanulságos lehet. Pl.: '40 tavasán a Norvégiai megszálló két sereg: Norway és Op Oslo. Az egyik a néhány hajóval, a másik ejtőernyősökkel (ejékkal) támad; vagy '41 nyarán a Görögországban látható 1st Para (Parachute, ejehadsereg), amely a híres krétai partraszállásra készül (Ennek köszönhetem az ejék funkciójának felfedezését). A Modify Current opcióval nézhetjük meg a kikötők, repterek, hadseregek tartalmát, szektorok adatait, és ha nem tetszik a rideg valóság, állíthatunk rajta (a haderőket itt csak tologatni lehet). A Develop new használata egyszerűen berhelés (cheat), ezzel újraállíthatjuk az egész országot (csoport) haderőjét. Vigyázat, ha már kiválasztottunk egy országot ezen opción belül, annak teljes haderője törölődött, mindent nekünk kell előlről kezdeni. Szintén fontos, hogy nézzük meg az Allies és a ruszki adatokat is összehasonlításképp. Ez pláne több játékos esetén fontos, ha mindig a németekkel voltunk eddig. Természetesen ilyenkor a berhelés megegyezés dolga (a gép ellen néha még a berhelés sem segít!), a gyengébb játékos kaphat némi "segítség"t.

Scenario Builder No.2.
A három nagyhatalom egyéb erőviszonyait lehet el/átállítani, ha a realitás nem szimpatikus. A RSH, a harceszközök fejlesztési szintje, ami a következőket befolyásolja - A szárazföldi haderőnél: A gyalogság, a motorizált egységek (ez szerintem nem

szállítójáróm, mert önmagában is harc-képes, és a gyalogságra semmi hatása sincs. Inkább egy teherautón szállított gépkocsizó alakulatnak illik be), tankok, ejék utánpótlását szaporítja a gyártási szám függvényében (ha magas a research szint, akkor is kaphatunk utánpótlást, ha nem gyártottunk). A harci repülőknél ennek látszólag semmi kihatása sincs, valószínűleg a hatékonyságot javítja valahogy.

- A tengerészetnél: A tengeralattjárók, csatahajók, kísérőhajók hatáskörét növeli, a szállító- és partraszálló hajók kapacitását növeli (lásd a táblázatot lent).

(Ennyi szállító/kételtű hajó kell ahhoz, hogy ezekből az alakulatokból 10-et elszállítsunk. A repülővel önmagában nem lehet partraszállni, egyébként nem kell neki kételtű. Ha annyi eszünk van, mint egy repánk, és az ejéket gyalogosan szállítjuk partra, azoknak is annyi kételtű kell, mint a gyalogságnak.)

- A légerőnél: A légvédelem hatáskörét növeli, bombázók és a vadászok hatótávolságait növeli. A rakéta és az atombomba csak bizonyos értéktől fejleszthető ki (lásd lejjebb). A vadászok szintje jo, hogyha magasabb 2-3 szinttel, mert a hatótáv különbség így nem olyan nagy.

A **REN**. A kezdeti utánpótlás mértéke a különböző csapatoknál. Ezek a legközelebbi Research fázisig érvényesek, de ezeket még nem befolyásolja a RSH. szint.

Az **EFF**. a szárazföldi csapatok kiindulási "morálja", sikeressége. Az itt beállított értéktől kisebb-nagyobb eltérések lehetnek (átlag).

A **SUB** a kezdeti tengeralattjáró érték.

A **FORT**-tal plusz erődöt építhetünk valamelyik szektorba. Erre is a berhelés szó illik... Ezután még be kell állítani néhány apróságot: Először dönteni kell, a gép vagy fajtársunk ellen játszunk. Ha a Randomize Pap/Raw kérdésre igent klickeünk, akkor az aktuális ország népe/nyersanyaga randomszerűen el lesz hintve a területen. Szerintem ez elég nagy répaság, sokkal jobban az eredeti földrajzi viszonyok. Végül a kezdőértékeket (ami a gép, vagy a

mi realizálásérdeként szintet lelt beállítva) módosíthatjuk egy durva skála segítségével: A Strength szint minden haderőnköz (az üresekhez is, de a légvédelemhez és a helyőrséghez nem) hozzáad a szintenként 1-2 egységet. Az Industrial cap. a gyáraink számát növeli szintenként 10-zel. Ezek a fővárosban jelennek meg. A következő skála tényezőinek (nézeteltérések hiánya, szövetséges haverság, Sztálinimádát) szintjével egységesen javíthatjuk a seregek Efficiency étéket, így az teljesen ugyanolyan lesz minden seregénel. Ez szinten berhelés, az eredeti arányoka jól elállítja, minden skála legrealitásabb értéke a 0. Ha minden nagyon szép, minden nagyon jó, akkor végre a játék következik. Ha ezzel az állással máskor is kezdeni akarunk, érdemes menteni az állást, majd, mivel a játék lemezét már nem veszi vissza a gép, töltsük be újra a programot (F4CG Verzió, lásd később).

A főmenü

LAND

A *Str. moves* választásával tudunk parancsot adni egy seregnek, a Staff changes opcióval fiktív hadseregeket tudunk létrehozni-feloszlalni. Ha németekkel vagyunk, előbb választani kell German és G.minor hadseregek között.

A *Staff Changes* opció használta: Üres hadsereg létrehozása helyet teremt az utánpótlás tárolására, nagyobb sereg megosztására. A tengeren ezek segítségével tudunk utánpótlást szállítani: Egy üres seregbe nyomassuk be az erre szánt egységeket, majd rakjuk hajóra, és irány a túlpárt. Ha a következő körben odaérnek, az egységeket transzferáljuk a célserégbe majd oszlassuk fel a kiürült sereget, és eredeti helyén létrehozva kezdhettük előlről. Sajnos a seregek száma korlátozott: a németeknél és a szövetségeseknél 14 (ID betűik A-O), a ruszkiaknál 19 (A-T).

A *Move army* választása (Stg moves-szon belül) után tudunk mozogni-támadni, vagy átcsoportosítani a hadseregeinkkel. Ha kiválasztottunk egy hadsereget, megjelenik annak tartalma, ill. azoknak alkalmazási módja.

MOVE: A hadsereg áthelyezése egy másik területre. Ha tengeren akarunk (át)szállítani, menjünk vele egy olyan kikötőbe, ahol van elég szállítóhajó (ha nincs, pengó hang és a Land move complete/naval not available felirat jelzi), és jelöljük ki a célkikötőt, majd a végső szektort. A konvoj a következő körben ér oda. Ebben a körben a Naval fázis tudósít arról, ha megtámadták a konvojt.

ATTK: Támadni tudunk az ábrával jelzett szomszédos, vagy a partraszálláskor az elérhető szektorokba. Szárazföldön többet is támadhatunk: Tavasszal csak egyet, nyáron hármat, össze és télen kettő-kettőt. Sivatagok terepen vagy

RSH	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Gyalog	8/10	6/10	6/8	6/8	4/8	4/6	4/6	2/6	2/4	2/4
Moto	8/12	8/10	8/10	6/10	6/8	6/8	4/8	4/6	4/6	2/6
Tank	10/12	10/12	8/12	8/10	8/10	6/10	6/8	6/8	4/8	4/6
Eje	8/0	6/0	6/0	4/0	4/0	4/0	4/0	2/0	2/0	2/0
Cs.rep	8/**	8/**	8/**	6/**	6/**	6/**	4/**	4/**	4/**	2/**

azzal szomszédos területen mindig hármat. Ha csak repülőből áll a sereg, az csak egyet támadhat (nyáron kétfőt). A csapatok először az első lépést teljesítik az azonosító (ID) betűjelük abc sorrendjében (így pontosan lehet időzíteni), azután következnek a többi lépés. Ezekkel igen változatos "mintákat" kaphatunk. Például a bekerítés: Ha egy hadsereget leaverünk, az visszavonul egy saját szektorába. Ha egy (vagy több) csapatnál elfoglaljuk a mögöttes lévő szektor(oka)t, majd ezután támadjuk meg a sereget egy olyan csapatunkkal, melynek ID-je hátrább van az abc-ben mint az előző két (bekerítő) seregünké, az nem tud visszavonulni, és teljesen megsemmisül. Ezt a harmadort elsősorban kisebb hadseregek ellen érdemes használni, egyeztetve a többi támadással. Ha egy erős ellenséges sereg álltörte vonalainkat, vagy becsúszott egy résen, akkor ugyanígy zárjuk el a visszautját, de ilyenkor sokkal erősebb mészárló sereg kell. Ha széles fronton hadakozunk (különösen a Szovjetunió területén), fontos, hogy ne legyen rés seregeink közt, mert itt legtöbbször betör az ellenség, és a támadáson kívül még ezeket is vissza kell szorítani. Az összes támadó sereget össze kell hangolni, időzíteni, hogy a sikertelenül támadó sereg helyén se maradjon lyuk. Természetesen az üres szektorok, szabadon maradt részek nekünk is alkalmat adhatnak a betérésre. Ha nincs erőnk az egész fronton támadni, vonalaink egyik felét töltjük fel helyőrséggel (az erőviszonyoknál megfelelően), és hagyunk minden szektorban egy gyengébb sereget, és a front másik felén koncentrált erővel törjük át az ellenséges vonalakat. A seregeik mögött szinte teljesen üres szektorokban könnyen lehet terjeszkedni, erőmegosztásra kényszerítve a seregeiket. Az is hasznos lehet, ha támadás előtti vonalainkat megerősítjük némi (99) helyőrséggel, így csak időig tartólag visszaszorítani minket.

Ha kikötőben adjuk ki ezt a parancsot, eldönthetjük, közönséges szárazföldi ill. speciális (hajós vagy ejtőernyős) partraszállást kívánunk-e. Ha van kétélű, már támadhatunk is. Ilyenkor persze az ellenséges flotta rendet vág közöztük, ha hagyjuk. Ha kockáztatunk, vagy nincs túl erős ellenség a túlparton, sokkal takarékosabb ejéket átdobni. Ez a következőképp történik: A seregen csak ese (drop módban) és csatarepülő (ennek se kell kétélű, de önmagában nem lehet vele partraszállni), ami tökéletes támogatás az amúgy nem túl erős ejéknél, rakjuk őket egy kikötőbe (sajnos csak innen indulhatnak, pedig nem is kell hajó) és válasszuk a Spec. Attackot. Ha egis elutasítást kapunk, lépünk ki a seregéből, majd vissza, így már menni fog (ha nem úszva küldtük el őket...). Az ejtőernyős különben teljesen egyenértékű ugyanannyi gyalogsággal. Ha az első kört kibírják, tegyünk elegendő helyőrséget a hídfőbe, ameddig nem sikerül a többi sereget átjuttatni szállítóhajóval (ezért jó kikötőt elfoglalni). Az ilyen légi partraszállás kiválóan alkalmas a német félnél a Földközi-tenger szigeteinek, kikötőinek felszámolására, mivel itt nincs egy szál kétélű se (nem tudunk küldeni a Faterlándból...).

Ha szerencsén van (jókor, vagy sok repülővel támadunk), kibírnak egy kört Angliában is, minél hamarabb kifutósak az Allies-1 a térképről.

CHNG: Az ejék és csatagépek harmadort állíthatjuk át. Az ejéket partraszállás után állítsuk gyalogszóra. A csatarepülők Ground support üzemmódban nem szenvednek veszteséget, Hunt üzemmódban ellenséges társaikat apríthatják repává (ilyenkor viszont fogyhatnak). Mivel nem vesznek el, önálló csapatként kiválóan alkalmasak partizánok ellen, nagyobb számban kis és közepes seregek felőrésére. Ez a két alakulat együtt a leghatékonyabb, soha nem kell nekik hajó, bárhol szabadon mozoghatnak. Ha csak szorosan akarunk átkelni velük, ne rakjuk hajóra őket, hanem tegyünk úgy mintha partraszállnánk, csak most saját szektoradjunk meg.

TRF: Haderő átcsoportosítás egyik seregből a másikba. A Staff changes-szel kapcsolatosan is van rá szükség. Segítségével különböző hadsereg típusokat (eye, páncélos, gyalogos, vegyes főszereg, csatarepülő, raktározó, szállító stb.) alakíthatunk ki.

INFO: Hasznos adatok a hadseregről: Azonosítója, neve, hatékonysága, továbbá az átkeléshez szükséges szállítóhajók és a partraszálláshoz szükséges kétélűek száma. Az ikonokkal átirhatjuk a nevé (célja, helye, tartalma alapján ezt érdemes megtenni, mert a magunk által kitalált, beirt nevek között jobban eligazodunk), átnézhetjük a kikötők hajóit és a szektorok tartalmát.

REWV: A kiadott parancsot tudjuk visszanezni: Attk area (szektorszám), Amp attk to (szektorszám), Nav move to (szektorszám).

A **Transfer** (Helyőrség) opcióval a helyőrséget rakosgathatjuk. Érdemes használni, mert védekező csapatainkat jelentős értékben támogatja. Létréhozhatunk több gyűrű belüli országokban, ahol visszavonuláskor megállíthatjuk az ellenséget. Ne csak a vonalainkra rakjunk (még ha 99-et is), hanem mögé is, mert ha áttörnek, mögöttes üres szektorok maradnak. Inkább fokozatosan csökkenjen a helyőrség a fronttól távolodva. A partizánveszélyes szektorokra kb. 30-35-öt telepítve megakadályozható a lázadás sikere (90%). A helyőrség önmagában is sikeres lehet, de hadsereggel megkésztereződik a védelem? Egy 99-es helyőrséget egy erős (30-40-es) sereg 10-15%-os veszteséggel áttör, de ha azon egy legalább 10-es erőségi csapat áll, akkor az 0-15%-os veszteséggel (ami a helyőrségből fogy) visszaveri. Egy erődített 99-es helyőrség kb. ezt teszi, de mint mindent ezt is át lehet törni.

NAVY

Az ikonok a hajóosztályokat mintázzák: csatahajók, kísérőhajó, szállítóhajó, kétélű, tengeraltató. Alapállapotban minden országnak van flottája (bár a ruszák csak ballasztjak használják).

Csatahajó: Patrol-la a kikötő körzetébe tévedt ellenséget 1/10-elik (a transferrel küldözgetett, szállító és partraszálló konvojokat), Gnd. suppot-tal a partraszállást támogathatjuk. Raid-del az Atlanti-óceánon közlekedő összes konvoj támadják.

Kísérőhajó: Megnövelik kikötőjükből induló konvojok biztonságát. A transfer használatakor gyakran meglepik a költözökő hajókat, ez ellen a kiindulási kikötőben lévő kísérőhajók számát és/vagy research szintjét kell megnövelni. Ha egy egész kikötőt lakoltatunk ki, ezeket küldjük utoljára, hogy a többi típus addig védjük. A szövetséges félnél ezek nagyon fontosak, ne hanyagoljuk el őket.

Szállítóhajó: Hadseregeinket tudjuk tengeri úton átvinni egy másik kikötőbe ezzel a típusal (kétélű ehhez nem kell!). A tengeri szállítás lépésnek számit a hadseregek, egy kör múlva ér oda a konvoj (a hajók nem maradnak a célkikötőben, visszatérnek). Ha több sereget is át akarunk vinni, nem kell annyit több hajó, elég, ha a legnagyobb csapat Naval értékével egyezik. A hajók így is elviszik az összeset, amihez elegendő vannak, persze szintén egy kör alatt. Vigyázzat, ha az egyik menetben hajót vesztettünk, a csökkentett számú flotta már nem biztos, hogy elég lesz a következő seregre (ID sorrendben), ilyenkor az ilyen sereg a kikötőben marad, és a helyi győreők forrását látogatja (a fűrer angliai látogatósokor 6 seregéből 5 a stég végénél visszafordult...) A Combat fázisban jön az üzenet, ha megtámadták a konvojot. Ha flottánk veszteségeinél a Troops were lost with the transport felirat jelenik meg, akkor a kilőtt hajókkal elveszték az azokon szállított egységeket (minden fajtából egyenlően). Ez akkor következik be, ha az éppen szállított csapat veszteségek hatására már nem fér fel a flottára, tehát a különbség a tenger mélységét csökkenti. Ha kevés hajónk van, vagy túl erős az ellenséges flotta (Enemy navy too strong...), utóbbi esetben a több kis konvoj jobban átcuszik a random függvények szövevényén - osszuk fel a sereget annyi kisebbre, amekkorák még felférnek a hajókra. A célterületen azután újra összetranszferálhatjuk őket. Ezt a módszert a gép az Allies-szel gyakran használja (ezért van "annyi hajó").

Kétélű partraszálló hajó: Partraszálláskor a sereg repülni nem tudó alakulatait szállítja. A hajós partraszállásra is vonatkozik mindaz, ami a szállításra csak itt az Amph. értéket kell figyeln.

Tengeraltató: Nincs fix kikötőhöz kötve, egyes tengerekre kirendelt munkálkodik. A tengereken áthaladó konvojokat és a járőröket támadják. Ezek segítségével lezárhatunk egy tenger-szert, ha 50-80 db-ot küldünk ki egy helyre. Ilyenkor az ellenséges konvojok jelentős veszteségeket szenvednek, vagy el sem indulnak. Ennek legtöbb értelme az Északi-tengeren és az Atlanti-óceánban van, ahol a legtöbb angol konvoj áthalad. Ha túl erős az ellenség, ezzel kiharcolhatunk egy-két kör enyhülést, ami elég lehet arra, hogy néhány konvoj átjusson csapatainkkal. A lezárással nem jut elég utánpótlás az ellenségnek, bár a gép, vagy ügyes ellenfelünk tesz róla, hogy az arány az ő javára változzon (a szembenálló hajótípusok research szintkülönbsége is számít!)

A Staff changes ikonnal (mint a hadsergegnél) üres repteret létesíthetünk vagy szüntethetünk meg. A Static move-szon belül ügködhetünk a haderőkkel.

Transfer (Légvédelem): Ugyanaz, mint a helyőrség, csak repülők ellen. Itt átrendezhetjük szektorok szerint. Ha a szektorok védelmét növelni akarjuk, vagy az ágyúk számát kell megfelelő szintre hozni, vagy a research szintjét kell növelni. Szerintem inkább a kevesebb (35-40), de jobb (9-es) ágyúk jobban megfelelnek, mint a 99 ócskavas (amúgy sincs annyi ágyú, mint gyár). A légvédelem persze nem elég, de azért 5-10-et az üres szektorokban is hagyjunk, mert a bombázók az ország összes elérhető területét lebombázzák, így itt is szenvedhetnek veszteséget. Ezt jól meg lehet játszani a ruszikkal, mert rengeteg a szektor, de csak némelyikben van gyár (ott is csak egy), ezt a kevés ipart jobb, ha elrakjuk az egyik hátsószági szektorba (Urál), odáig nemigen tudnak elmenni a német bombázók. A légvédelmet a vadászgépek egészítik ki a legjobban, fejlett vadászkok mellett nem kell sok légvédelem. A leegyszerűbb mégis az ha az ellenség bombázókat még a repterükön elintézzük.

Move: Repterünket tehetjük kedvezőbb területre. Támadás esetén lehetőleg olyan közel rakjuk a célhoz, hogy a vadászkok is elérjenek odáig. Védekező repteret oda tegyünk, ahonnan az illető ország minél több szektorát elérjük a vadászkok. Ha a reptér szektorát elfoglalják, akkor a repülőter visszakerül a fővárosba (az egyik központi szektorba), de ha ott már van egy, vagy nincs központi szektor (ruszikknál), akkor elveszik. Néha előfordul, hogy a fővárosba két reptér is visszakerül, de csak egy látszik ott. Ilyenkor Move-val hozzuk el onnan az egyik repteret, erre megjelenik a másik is.

Attack: A különböző fegyvernemekkel támadhatunk: bombázók, vadászkok, rakéták, atombomba.

- Bombázók: Kétféle alkalmazásuk van (csak): gyárak és repterek ellen. A Bomb prod.-dal bombázhatjuk a gyárakat. Először a célországot kell megadni (fővárosával), erre a gép megmutatja a célország bombázható (hatótávon belüli) területeit. A tűzgomb megnyomása után a bombázók számát kell beállítani. A bombázók az összes szektort lebombázzák! Ha egy idő után nagyon rossz teljesítményűk lesz, akkor túl sok az üres, vagy légvédelemmel túlszűrt szektor. A Bomb base választásával a hatótávolságunk belüli reptereket bombázhajuk (egyszerre csak egy országot, de mindet). Minden repülőterőről csak egy támadást indíthatunk mindkét fajtából, de reptér ellen összesen csak egy támadás lehet, így bombázóink összeadódnak.

- Vadászgépek: Ezeknek is két módja (ill. három) van: Kísérő és támadó (+ az elfogás, ami automatikus). Az Escort-tal a bombázókat kísérhetjük, így az elfogó vadászkok keve-

sebb kárt tehetnek bennük. Először azok a szektorok jelennek meg, amelyekben a vadászkok kísérni tudnak. Az a jó, ha minél több egyezik a bombázókéval. Tűzgomb után beállíthatjuk a vadászkok számát. Ha a ruszikkal bombázzuk, kíséretre nincs szükség, mert orosz légi-erő nincs (hacsak adáz játékos-társunk nem fejlesztette ki). Ezért jobb, ha a vadászkokat egy másik reptéren Németországban hagyjuk, ahol passzív hasznuk a bombázók elleni harc (nem kell parancsba adni, elég őket csak állomásoztatni). Hatótávolságukkal fedjük be minél tökéletesebben az országot (az se baj, ha több reptérrel). A másik funkció a támadó (Hunt). Ilyenkor a másik fél vadászgépeivel intéz- nek merényletet (azaz végiggép-puskázzák a másik repteret), ha a légvédelem ezt hagyja. Ezt csak akkor alkalmazzuk, ha legalább kétszeres túlerőben vagyunk, és ki akarjuk irtani az ellenség vadászait. Erdemes lehet bombázás előtt is megjátszani, így kevesebb vadász kerül szembe az escorterekkel. A másik fél vadászait egyébként a bombázók és az erős vadászkíséret összetűze irtja leginkább. Ha sikerül kiirtani az összes vadászt (vagy bombázót), azért időnként ajánlott utánanézni, nem gyártottak-e újakat (mondjuk időnként egy gyengébb hunt-tal).

- Rakéta: Bárki kifejlesztheti, ha akarja, 7-es szintől már lehet gyártani. Jóval '44 előtt is kifejleszthetjük (elég adag nyersanyaggal), de ha csak '44-ben kezdünk hozzá, akkor is 7-esre emelkedhet a szintje. Az ipar legjobb ellenszere. Akár minden rakétának külön cél adható, ezáltal betervei az országot. Minden rakéta 3 gyárat tesz repávba, ha egyáltalán van annyi a szektorban.

- Atombomba: Ezt nehezebb kifejleszteni, de sok értelme nincs, túl sok anyagba kerül. Használata (és hatása) hasonló, csak ez 5 gyárat irt ki. Érdekes, hogy a népet nem irtja, ez kissé (nagyon) nem reális.

VIEW

A Demo a területet néphet, érceit és gyárait jelzi ki. A színek az alul látható színkulcsban látható mennyiségeket jelzik. Erről csak annyit, hogy a világoskék (0-9) csálóka lehet.

Az Oper-rel a szektorok számszerű adatait nézhetjük meg. Sajnos az ipart és a helyőrséget csak saját szektorainkban nézhetjük láthatjuk.

A Strat.-tal az egész térképről kapunk képet. Kellemes az egészet egyszerre látni, különösen az ellenség csapatait, mert nem mindig jut eszünkbe utánanézni a távolabbi csapatoknak. Láthatjuk az erődöket is. A gép ellen többnyire a sajátjainkat látjuk, bár néha a gép is erődít a fővárosokban, vagy a szigeteken.

COMBAT

Ha mindenki a helyén, minden elrendezve (fotelbeli helyzetünk is), akkor kezdődhet a műsor. Első felvonás a légiér:

Str. Air combat: Legelőször a vadászgép támadásról jön hír (ha volt). Minden

hatótávon belüli repteret megtámadnak, majd megjelennek a veszteségek. Azután a gyártás következik (a repterek ID sorrendjében): az ellenség elfogóvadász (CAP = Capture fighter) és gyár veszteségei, és a mi bombázó ill. vadászeszteségeink. Ezután következik a reptér bombázás eredménye (mint az előbbi, csak itt a gyár helyett bombázó szerepel). A németeknél először Angliát érdemes bombázni, de csak akkor, ha vadászaink átérhetnek a túlpartra. Ha a légierejüket sikerül elnémítani, vagy bombázzuk a távolabbi (Málta) reptereiket, vagy gyűjtünk erre a Szovjetunió ellen. Csak akkor bombázzuk a ruszikkat, ha már általános támadást indítottunk ellenük (lásd még később). Ha van rakétánk újra elkezdhetjük Anglia és (ha még nem foglaltuk el) az orosz ipar maradékának pusztítását. A szövetségesekkel várjuk ki míg elénk repülönk lesz (közben vadászaink folyamatosan harcolnak a németekkel), ha a repülőterünket is bombázzák, rakjuk el a bombázókat egy távoli elérhetetlen repterre (néhány vadászt is gyűjthetünk ide tartaléknak, ha Angliában elfogynak). Ha sikerül visszaverni a bombázásokat, vagy a németek áttáltak a ruszikkra, elkezdhetjük a támadást mi is Németország ellen. De ha olyan alkalom adódik, hogy frissen belép egy csatlósállam, vagy a németek elfoglaltak egy országot, gyorsan szedjük szét az iparát, mielőtt áttranszferálják. Az oroszokkal nincs légi-erő gondunk, de ha mégis megpróbáljuk, inkább vadászkokat gyártunk (fejlesztünk), mert bombázni ügysem tudánk mit, mire lenne elég bombázó. Jó kitolás, ha a kíséret nélküli német bombázók hírtelen vadászkokkal akadnak össze.

Str. Naval combat: A németeknél a Lend lease konvojok elleni csata végeredményei: Az angolok kereskedelmi- és kísérőhajó vesztesége (ez utóbbi a célkikötőből fog), és a németek tengeraltató veszteségei (a raiderek nem ilyenkor fogynak, azokra vadászni kell). Utána a tengeraltatóink és a járőrök közti "találkozások" eredményei következnek (Allied, ill Soviet ships have been spotted in (tengerrész)). A veszteségek természetesen az arányoktól függenek. Végül a különféle szállítókönvojok elleni csaták: a veszteségek itt a kísérőhajóktól függenek leginkább. Csapataink akkor vesznek el a hajókkal, ha a hajómennyiség a sereg Naval (Amph) értéke alá csökken. Ennek megelőzésére ajánlott tartalékajókat tartani. Nem feltétlenül éri támadás minden konvojunkat, ez csak a véletlen (és az arányok) műve. Még egy fontos dolog: A kétélteuk részt vesznek a szárazföldi csatában, ezért ugyanannyi %-ot vesztenek, mint a sereg.

A szövetséges félnél először a kereskedelmi hajók jelentése fut be, hogy melyik tengeren vannak német tengeraltatók, és hogy vannak-e raiderek az Atlanti-óceánon (ezért ők mindig tudják hol és mit csinálnak). Ezután a raiderek és üldözőik közti csetepaté végeredményei. Végül mint a németeknél, a konvojok veszteségeit láthatjuk. Az orosz flotta sem ér többet két

meter repánál, ha van hajónk sem tudjuk mire használni (0-ás RSH szint, kevés kikötő).

Str. Land combat: A szárfőzők csatáiban győnyörködhetünk (vagy ellenfeleink számzását elemezhetjük). A csata színhelyét, és a csata utáni infokat láthatjuk: a csapatok nevét (ha több van akkor szagát), a csata hosszát hetekben (tuggya a rák, hogy ennek mi a szerepe, lehet, hogy a lépések számától függ), és a veszteségeket %-ban. A százalékok sokféle arányt mutathatnak. Ezek közül írok le néhány jellegzetes variációt (az első szám a támadóé). 00/65-90 akkor, ha volt helyőrség a szektorban, vagy egy elég gyenge csapat állt ott. 30/35-65 körül van, ha egy erős helyőrség, vagy egy közepes sereg áll a szektorban (vagy kombinációjuk). 45/20-55 ekkor már közel egyenlők az arányok. 60/15-45 akkor, ha egy meglehetősen erős sereget támadunk, vagy erődített szektorba beadott gyenge hadsereget ill. 99-es helyőrséget. 75/05-20 ez már húsdaráló, kisebb méretű túlerő, vagy igen erősen erődített szektor közepes hadsereggel. 25/00, 10/00, 00/00 akkor lesz, ha az ellenség erőik túli erősek, ilyenkor csapataink nem rohannak bele a húsdarálóba, hanem kis veszteséget szenvedve visszatérnek állásaikba, természetesen eredmény nélkül. Érdekes esemény, ha az ellenségnek 45-60%-os veszteséget okozva mégis elakad a támadás (ha oroszokkal ill. G. minorral vagyunk), ilyenkor a mi seregünk marad, de az ellenség visszavonul, ezáltal a támadott szektor végülis üresen marad. Hadsereg csak akkor semmisül meg, ha nincs hová visszavonulnia, különben csak az üres, vagy csak repülőből álló sereget tolja maga előtt a támadó. A gép nem nagyon szokta helyőrséggel tulzsfólni vonalait, így szerencsére nem kell hatalmas túlerővel támadni, de azért jó, ha sok a hadseregünk. Ha a gép támad, nem biztos, hogy az összes hadseregét beveti, így biztosan nem lehetünk seregek számában, de ki lehet következteni. Igazán nagy túlerő csak a központi szektorok ellen kell (ezekben fehér csillag van), mert ezeket különösen védeni kell, mert ezeket és a hátsó szektorok egyikét (ezeket fehér pont jelöli) elfoglalva az illető ország megadja magát. Ekkor minden hadereje eltűnik, kivéve a légvédelmet, és a helyőrség tizedrészt az olyan szektorokban, amelyek területén még nem volt ellenség (2-3 kör óta nem volt idegen kézen), ez mind a megszóló zsákmanya. Ha minden hadmozdulat megtörtént, a veszteséglisztát nézhetjük át. Bárkivel is vagyunk, a mi veszteségünk-nél ki van jelezve az évi és összes veszteségünk is. Az ellenséges veszteségek becslőt (Estimated) értékek, 5-10%-os eltérés lehetséges. Ezután a hadseregeink listáját láthatjuk. Csapatok ardatai: ID, név, állapot (aktív, inaktív), helye (szektorszám), hatékonysága és erősségi értéke. Ez utóbbit a gép az alakulatokból számolja ki: 10 db gyalogság 2-es, 10 gépkocsizó alakult 3-as, 10 tank 4-es, 10 eje 2-es, 10 csatarepülő 3-as erősségű. A hatékonyság értékek elsősorban beállítása-

inktól függenek, de a gyártások, de a veszteségek ezt csökkenthetik (különösen az Offense halled-es elakadások). Növelni lehet pihentetéssel, de attól is nő, ha egy magasabb efficiency értékű seregből transzferálunk a fázis csapatba. Ev végén (Research fázis után) szintén nő a sikeresség értéke 5-10 egységgel. Ha végeztünk mindennel, a gép, vagy társunk következik.

Utánpótlás

Ha gyártottunk ilyet, azt kiosztjuk/telepítjük. Ha nem tudjuk kiosztani az utánpótlást seregeinknek, vagy elég erősek így is, rakjuk az "anyagot" egy üres ünh. raktárseregbe, ahonnan bármikor kiosztathatjuk transferrel. Erdemes a hadseregeket kerek számokra (és a hadsereg típusának megfelelően) adott arányokra feltölteni, hogy lássuk miből mennyi fogyott. Ennek a segítségével mindig pontosan annyit tudunk belerakni, amennyivel az eredeti szint tartható. Még annyit, hogy a szövetségeseknek Anglia E-i és K-i kikötőjébe rakhatjuk az új hajókat, a ruszkiakat Leningrádba, és Szevasztopolba. A német csatlós-államok seregei az anyaországtól kapnak utánpótlást függetlenül attól, hogy hol is vannak éppen. Utánpótlásuk értéke kb. 2-3 egység körönként minden fajtából, ami a seregben van. A tavaszi utánpótlásiosztás és lépés között még be kell állítani a következő évi utánpótlásunkat, és a fegyvernemek fejlesztését. Ha a szövetségesekkel vagyunk (és a németek már megtámadták a Szojvetuniót), akkor ez előtt még a Lend lease fázis következik. Ennek lényege nem teljesen tisztázott, néhány dolgot azért erről is kell tudni, mivel lényeges. A konvojok két kikötőből indulhatnak (Northern és Southern route), hogy melyikből hova mennek a hajók, azt nem sikerült kideríteni. A Trf. Industry-val a gyárakat parkolhatjuk az előbbi két kikötőbe, ahova előzőleg ugyanennyi hajót is kell transzferálni. A Lend lease-zel a kiválasztott kikötőben hajóra rakhatjuk az ipart. Ezek után a hajók másra felhasználhatók. Észlelt hatása: a ruszki utánpótlása sokszorosára növekszik (valamennyit enélkül is nő), az angol ipar egy része, vagy az egész átkerül az USA-ba (azaz research kor van ipar, de a térképen nincs rajta...). Ha valakinek van csomó ideje és gyorstöltő cartridge-je, kísérletezzék ki ezt a fontos, de igen bonyolult funkciót! Ha ez megvan, utána már mindenkinél egységes a folytatás.

A Transfer industry-val az ipart rendezhetjük át. Az eltranszferált ipar ebben a fázisban már nem használható, ezért lehetőleg csak akkor pakoljunk, ha nagyon muszáj (nincs légvédelem, elfoglalhatják stb.).

A Production-nal a gyártási értékeket tudjuk beállítani, és új gyárakat és erődköket is építhetünk. Nézzük meg jól, mihez mennyi anyag kell, nehogy a legrosszabbkor fogjony ki. Érdekes, hogy éjé csak 9-et lehet gyártani. (Különben a mezei gyalogságnak nem lenne értelme. Egyébeként az eje kiképzés tudommal tovább tart...).

A Research ikonnal az egyes alakulatok minőségét/mennyiségét befolyásolhatjuk (lásd a Scenario builder-nél). Ha kiválasztottunk egy alakulatot, eldönthetjük, hány adagnyi nyersanyagot ölnék a fejlesztésbe (0-9). Az adagok értékei az ikonok fe-

lett láthatók, mint a gyártásnál. A fejlesztés sikere véletlenszerű, és természetesen a befekettett anyagot is függ. Például 9-es esetén legalább egyet ő, de ez kettő, sőt ritkán három is lehet.

Speciális esetek: Ilyen például a rakéta és az atombomb, melyek 7-es ill. 8-as RSH értékűt gyárthatók, de tovább fejlesztéssel növelhető a hatótávuk, az eje gyártása max. 9, a csatahajó 1 évig épül (azaz mindig az előző fázisban beállított értéket gyártják!).

Tanácsok, a játék menete

Kezdjük a legelejéről. New game. 1939 Fall. A Scenerio Builder 1-ben a Develop new, a Modify current/"országnév"/demo és a neutral/mod. demo pontoknál ne törődjünk, ha nem berhelünk. A Scenerio Builder 2-t egy az egyben hagyjuk, esetleg a németek csatahajó utánpótlását igazíthatjuk 3-ra vagy 5-re (ez még elmegy, az angolnak úgyis 5-20 ezer annyi hajójuk van(!)). Alítsuk be a játékosokat/gépet, a random népet-iptart (akkor kell alkalmazni, ha valaki már betéve tudja a térkép értékeit), de a skálákat hagyjuk a nullánn!, különösen a Strength level-t, mert mint korábban leírtam, ez MINDEN haderőértékhez hozzájárak egy csomót. Példa: 9-esre raktuk. Van egy 3/00/05/00/10-es (gys.k. gyalog/moto/tank/eje/repülő) gyenge seregünk. Ez 9-es levelen kb. így fest: 50/15/25/15/30. Na neee. Ha eredetileg csak gyalogság volt benne, mér' rák bele ennny tankot, sőt még ejét is? Így minden seregünkben lesz 10-15 eje, ami 10 sereg esetén már 100-150! Ennyivel minden nehézség nélkül megvethetnénk lábunkat Angliában! Sőt, ha ejehadseregünk volt, tank is lesz benne, és így milyen nehéz lesz őket ledobni! Ha Modify currentben csupán jöhismességéből kreáltunk a meglévő mellé három üres reputer Berhelés? AAA dehogyl! felkiáltással, meglepődünk majd, mert mindegyiken lesz 15 bombázó és 20 vadász. Minden kikötőben lesz mindenből 10 (!), ha Allies-szel vagyunk). Na erről annyit. Ha az ellenség skáláját is beállítjuk, ott is ez lesz a helyzet, így sokkal erősebbek lesznek. Pl.: A szövetséges flotta nagyobb lesz (több kikötő, többet tesz hozzá), a ruszki minden seregében lesz tank (még hozta sok) és eje, stb. A CoV 18-ban említtet 9-7-5 arány sem teljesen köser, mert adjuk csak össze, 7+5=12 > 9. De ez még nem volna baj, hanem ott van még az, hogy a gép tudja használni a Lend lease-t és agyontámogetja a ruszkiakat és elhurcolja az ipart az USA-ba, és hiába lövünk le 68 Lend lease hajót, ha egyszer nem tudjuk mit számít, ha lelőjük, mert nincs hatása, meghogy a ruszkiaknak 19 seregük lehet, stb.

A skálák közül maximum a hatékonyságnak van értelme, például, ha azt akarjuk, hogy ne változzon, a skálán és a Scenerio builder 2-ben ugyanakkorára állítsuk be (gy.k. a skála értéke szorozandó 10-zel). A SB 2 EFF. értéke egyébként az új, utánpótlás csapatok hatékonysága, a skála értéke (x10) pedig az abszolút minimum. **'39 Fall:** A kezdett, amin sok múlik. A német féllé érdemes először a lengeleket lerohanni (a gép támad is velük, ha mi nem lépünk megint). Lengyelország: Kezdetben vala 6 sereg. Először is hozzuk létre az összes üres hadse-

geget. Célzerű az utolsó C-betűjű sereget raktárnak használni, és ilyen nevet adni neki. A többi üres sereg csak időlegesen kell a csapatok rendezésére. Ha lesz ejehadseregünk, olyan jeleket adjunk, amelyek egymás mellett vannak, de lehetőleg az A-t és B-t adjuk nekik, hogy az ő akciójukat lássuk először. Ha még nincs elég eje, szüntessük meg ezt a kettőt, hogy fenntartsuk a helyet. A többi jelet alkalmazzuk tetszés ill. szükség szerint. Most a hat sereg sorrendjét kell megváltoztatni. A 167-es szektorban lévő A-s sereget csak akkor bántuk, ha kell az A jel, különben jó úgy ahogy van. A 166-ban lévő B-ből viszont vegyük ki az ejéket, nehogy elveszzenek (az -ben (169) jó helyen lesznek), majd tegyük át a B-t a 178-ba. A C-nek a tartalmát cseréljük ki a D-vel, és a C-t (az eddigi D-t) szintén rakjuk a 178-ba. A D-t és az E-t szintén rakjuk a 178-ba. Na most a támadás! A: 75,77; B: 76,78; C: 76,79; D: 76,73; F: tartalék; O: raktár. A többi üres hadsereget szüntessük meg, és érdemes kitérőlni a nevüket is (jobb nék ki a csapatlístá). Ha féltünk a tankokat, az összes seregből rakjuk át a raktárba őket (kb. 50 db), és így egy szál se fogy belőlük. Jobban fogy viszont a gyalogság, de a csatát így is megnyerjük. Mégis melyikből jön több utánpótlás? Es melyik a drágább?

A Baltikumot ne támadjuk meg, mert ezek lerohanása egyenlő a Szovjetunió megtámadásával! Azaz jön a Lend lease az angloknak, és feltápolják a ruszkiakat. Az Allies-szel téltérségre vagyunk kényszerítve, azaz nem érdemes támadni, mert a németek erősebbek, ezért inkább várjuk meg, míg ők támadnak.

Az Angliában lévő BEF (British Expedition Force) hadsereget vigyük át Franciaországba, de egy kis részét hagyjuk Angliában (pl. az O-ban), hogy ne álljon üresen. Az 1. Gyarmati hadsereget szállítsuk át Egyiptomba, egyrészt erősítsenek, másrészt Tunisissal együtt el is vesztet, ha a franciák megadják magukat. A másik fontos dolog a flotta rendezése. Gyűjtsük oda a szállító- és kísérőhajókat, ahonnan szállítani akarunk.

Ha Lend lease-zelni is akarunk, oda is kell hajó. A francia hajókat is elhozhatjuk onnan, biztos ami biztos. Az oroszokkal sem sokat lehet csinálni, igen gyengék és rosszul képzettek a csapatok. Inkább gyűjtsük, rendezzük, pihentessük a csapatokat. Létrehozhatunk repertet, ha másért nem is, félrevezetésnek. A Moszkvában lévő seregből vegyük ki az ejéket és alapítsunk új sereget nekik.

'39 Winter: A németekkel ebben a körben hozhatjuk helyre esetleges hibáinkat, ha elszurkult Lengyelország lerohanását. Ha pedig sikerült (az előbb leírt módon 100%), még ne támadjuk meg a franciákat, inkább gyűjtsünk erőt, mert sokkal jobban járunk, ha csak '40-ben tesszük. Hogy miért? Pár sokkal lejjebb leírom. Az Allies-szel szintén nem sok teendőnk van, legfeljebb a gyarmati seregeinkkel elfoglalhatjuk Irakot, de Egyiptomi csapatainkat meg is erősíthetjük támadás helyett. Az oroszokkal csináljuk azt, amit eddig, erősítsük a védelmet.

'40 Spring: Eljött az idő, hogy támadjanak a németek. Franciaország: Két lépésben könnyen le lehet rohanni a franciákat, de egy kis szerencsével ölnünk be hullhat Észak-Afrika (néha még Szíria is). Ehhez azonban nagyon pontosan kell időzíteni. A Blitz keretén belül elfoglalhatjuk még Belgiumot, Hollandiát, Dániát, és ha van elég kettélünk és/vagy ejénk, Norvégiát is. A: legyen benne annyi gyalogság, amennyi felfér a kettélükre, és minél több csatapultó (40-50). Amp atk to 09. B: ejék, legalább 15-20, és szintén minél több repülő. Amp atk to 12. C,D: Erős seregek legyenek, kb. 50/15/25/00/20, de a csatagepéket átrahatjuk a partraszállókhöz. Ez a főerő, 124. E: Középes sereg, 29. F,G,H: Ezeknek nem kell erősnek lenni, 30/00/05/00/10 elég lesz, de repülő itt sem létkérdés. F-28, G-27, H-26. Az Allies-nek választania kell Franciaország és Norvégia között, így szinte biztosan nem küldenek túl sok haderőt Norvégia 10-es kikötőjébe. Ha nem kockáztatunk, nyugodtan elhalszthatjuk Norvégiát, de később már nem lesz annyi dolga a szövetségeseinknek, és komolyabb erőkkkel késleltethetjük egyéb műveleteinket.

'40 Summer: A második lépés. Most derül ki, sikerül-e megkaparintani Marokkót, Algériát, Tunéziát (vagy még Szíriát is). Ezek francia gyarmatok voltak, és a franciákkal együtt megadják magukat ezek is. Ennek azonban sok feltétele van és nem mindegyik tisztázott. Ezekben az országokban nem lehet ellenséges csapat, és Franciaországot a következőképpen kell elfoglalni: (Előbbi seregeink) A,B: Probáljuk elfoglalni Norvégiát (10,11). C,D,E: Főerő: C-123, 127, 126, D-123, 127, E-123, 127. F,G: Olaszország felől támadnak: F-132, 130, 129, G-132, 130. Az olasz csapatokat is beveteljük, az első és harmadik hadsereggel foglaljuk el Jugoszláviát, de a Líbiai második sereggel ne lépünk, ameddig nem derül ki miénk-e Algéria és Tunézia. A Combat fázisban a 127-es szektor csatája után megadják magukat a franciák, és ha a csata eredményeinek elnyomása előtt a képernyőt Afrikára állítjuk, megnézhetjük, mi történik. Legtöbbször nem mindegyik gyarmat áll át, sőt néha egyik sem. Hogy mikor melyik, nem tudni. Ez a rész is kutatásra vár, tessék kísérletezni, mert ez sem jelentéktelen esemény. Hiszen nem mindegy, hogy az olaszok és az Afrika Korps egy, vagy két fronton harcol...

A következő variációk követhetnek be: Mind áttál, ez a legjobb. Marokkó, Algéria, Tunisz, ez még mindig nagyon jó. Marokkó, Algéria, de Tunisz nem, ez már zűrös, gyorsan el kell foglalni a 2. olaszokkal (persze az egyiptomi határhoz 99 garrison). Csak Marokkó, hát ez már ugyanaz, mint mikor egyik sem. Itt két választásunk lehet: vagy elhozuk onnan a helyőrséget, hogy ne vesszen el, vagy 99-re feltöltjük, hogy feltartsa az addigra már odaérkező angolokat, ameddig nyomulunk Tunisz felé. Egyik sem áll át. Hát ekkor már baj van, azonnal át kell küldeni német csapatokat védekezni (két front), és mindkét oldalon 99-es védelmi vonalat

húzni. Emögé ajánlott még egy 60-70-eset is rakni, ha jut.

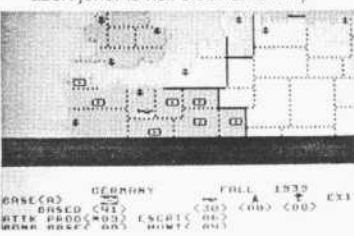
'40 Fall: A németekkel rendezkedjünk be Franciaországban, azaz rakjunk helyőrséget a csatorna partjaira. Ha sikerült megszerezni Norvégiát, azonnal hozzuk vissza mindent amihéz nem kell hajó (eje, repülő), ezek kellemen majd a Földközi-tengeren, vagy ha kockázatlant, dobjuk át őket Angliába. Az összes csatahajót küldjük ide supportolni, és teljesen töltjük fel a sereget repülővel. Ha jókor támadni az első ellentámadást kibírják, és ezután jöhet a konvoj. Probáljuk meg elfoglalni Angliát még '41 nyara előtt, mert nem lesz, aki támogatja a ruszkiakat (!). Az olasz seregekkel menjünk Görögországba: 1. 65,66, 3. 63,64. A 67-esbe valószínűleg jön majd szövetséges sereg. A 2. olasz sereget vedjük az egyiptomi határt, és küldjük át hajóval egy német sereget. Ezt akkor is tegyük meg, ha Észak-Afrika nyugati része is a miénk, mert így nyomulhatunk Egyiptomba. Ha nem akar elindulni a konvoj, küldjünk sok tengeraltjárót ide, és több kis részletben küldjük át a sereget. Ez vonatkozik a majdani utánpótlásra is. Ha még nem a miénk valamelyik francia gyarmat, a német sereggel induljunk ellene nyugatnak. Ajánlott Sziciliából ejéket átdobni Máltára, de ha nem a miénk Tunisz, a 145-be is (mert ez egy kikötő). A többi német hadsereget pihentessük, gyűjtsünk erőt, vagy ha Anglia ellen indultunk, készítsünk behajózható seregeket, hátha megmarad az eje deszant, és lesz odaát kikötő.

'40 Winter: Eddig megkezdett hadműveleteinket próbáljuk befejezni: Görögország, É-Afrika. Ha netalán sikerült volna Anglia, gyorsan erősítsük meg a hidfőt és minden erőt küldjünk át, amit csak át tudunk, az oroszok '41 nyaráig ügysem támadnak. Észak-Afrikában nyomuljunk előre Egyiptomba, majd onnan a Közél-Keletre, de a semleges államokat még ne támadjuk meg. A szövetségeseinkkel most már lesz mit csinálni: mindezt meg kell akadályozni. Mindenhova ahova csak lehet, küldjünk hajóval csapatokat, és Angliában sem baj, ha nagyobb erőket tartunk. Ezek duplán jók: Védik Angliát, előkészítik a Nagy Visszatérést, azaz a partraszállás(ok)at. Ha a németek Marokkó, Algéria és Tunézia is, partraszállhatunk ide majd Gibraltarból és/vagy Máltáról. Ha Egyiptomot és Libanont elvesztjük, oda több csapatot nem küldhetünk, de Kuvaitból még megmenthetjük a helyzetet. A szovjetekkel sem kell unatkozni, szervezhetünk légierőt, és kicsi, de annál kínosabb meglepetéseket is készíthetünk a németeknek. Ehhez kell néhány szállítóhajó Szveasztopolba és egy csomó eje. Gyártani egyébként olyat érdemes, ami nem jön majd a Lend lease-zel. Ilyenek: Repülőök, eje, motorizált gyalogság, csatapultók, hajók, helyőrség(!). A többiét ne gyártssuk, mert úgyis jön majd, ha kell. Kezdetben kevés gyárunk van, később ez magától is nő kicsit. Kezdetben ezért csak ejét, csatagepet gyártunk. A Lend lease-zel

kapunk majd gyárakat is. Ekkor elkezdhetjük gyártani a többi hiányos egységet, amit nem küldenek.

'41 Spring: Most már tényleg fel kell készülni az oroszok megtámadására. Ha Angliába átjutottunk gyorsan végezzünk velük, majd térjünk vissza, és foglaljuk el támadási pozíciókat. Kréta szigetét is elfoglalhatjuk, úgy mint Máltát. Az újonnan belépő magyarokat, bulgárokat, és a 1. és 3. olaszokat rakjuk az Atlanti part helyőrségeibe. A Norvégiaiban maradt csapatokat megerősítve, megszállhatjuk Svédországot (eső ipar és még több nyersanyag), vagy segíthetünk a finneknek, ha belépnek. Spanyolországot ne támadjuk meg egyelőre, mert nincs rá idő, meg sok Allies haderő azonnal megjelenik benne.

Az Allies feladata az eddigi, az oroszokk azonban elkészíthetjük az előbb említett meglepetést: Egy vagy két ejehadsereg szükséges, és 10-20 szállítóhajó. Ez mind legyen együtt a 197-ben. Amikor a németek megindulnak, ezekkel partraszállhatunk a 87-be, ami a románok központi szektorát(!), a hajókkal pedig utánuk küldhetünk egy két csapatot. Innen gyorsan betörhetünk a védetlen Bulgáriába, vagy hátbatámadhatjuk a betörő németeket. Ezt eljátszhatjuk Törökországgal is, több frontra kényszerítve a támadókat. Ne csak az 53 felől törjünk be, hanem éjjelkel a 47-nél is. A legjobb azonban az, ha előbb Bulgária felől elfoglaljuk a 46-ot, és így egy darabig nem jutnak be Törökországba a németek. Ilyesmít el lehet játszani a finnek ellen is Leningrádból az erősen védett 20 mögé, a 19-re is ledobhatunk ejéket, ahonnan egy lépés a 21, a finnek központi szektorra. A 23-as Lettország kikötőiből egyből a 21-re támadhatunk ilyen módon. Hát ez lett volna a "kis" meglepetés! (Ezeket azért jökor is kell eldurantani...)



'41 Summer: Megkezdhetjük a támadást az oroszok ellen, de meg is várhatjuk, míg ők támadnak (ha gép ellen játszunk ez többnyire bekövetkezik '41 nyarán), ezalatt befejezhetjük egyéb dolgainkat. A román hadseregeket szintén rakjuk az Atlanti falba, a finn hadsereget ássuk be a szövjet határon. Finnország felől is támadhatjuk Leningrádot. A Baltikumban könnyen megindulhatunk, de ha hadsereg is van ott, azt kerítsük be. Az orosz fronton konkrét támadási figura nincs, törekedjünk a központi szektorok felé, de azért ne hagyjuk, hogy az ellenség betörjön vonalaink mögé. Törökországot csak akkor támadjuk meg, ha a Közel-Keleten győztünk, így deiről is támadhatunk. A szövetségesekkel most elkezdhetjük

a Lend-lease hajók indítását. Mivel nem tisztázott ezek szerepe, elégedjünk meg szerény mennyiségű ipar elszállításával (amely ki tudja hova megy). Ha a németeket sikerül megállítani Egyiptomban, vagy másutt, igyekezzünk megszerezni Észak-Afrikát, ameddig a németek a ruszikkal szórakoznak. Ha eddig még nem foglaltak el minden szigetet a németek, ezeket erdősítsük meg, mert innen partraszállhatunk a környékre. A Közel-Keleten utolsó védőbástyánk Ciprus szigete. Angliából csak akkor támadjunk, ha nagyon erős seregekkel gyűjtöttünk össze, és éppen kényes pillanatban éri a németeket. Az oroszokkal nehéz a helyzetünk, de utánpótlás jön bőven. Csak nagyon nagy túlerőben támadjunk, mert csapataink Efficiency értéke alacsony. A hátszágban mindig hagyjunk egy-két sereget, aminek magas a sikeressége. Ebbe tegyük az utánpótlást, és ebből kiosztva magasabb értékű utánpótlást oszthatunk szét. Gyártunk minél több helyőrséget, csapatunk gyengesége ellenére hatalmas veszteséget tudnak okozni helyőrségen harcolva, ezután jobb esélyekkel tudunk ellentámadni. Vigyázzunk repertünkre, mert ha nincs már központi szektor, támadás esetén elveszik.

Hát ennyit a hadműveletekről, ezután már a győzelemig tart a játék. Ha a németek győznek, a Strategic victory for the German player, the Third Reich will last 1000 years. felirat jelenik meg, ezután a végtelenségig folytathatjuk a játékot; ill. ha győzelmiünk az idő múve (45 Summer-i nem vertek le), a végső győzelemig/vereségig folyik a játék. Ha a németek minden szektorukat elvesztették, a Strategic victory for Allies/Surria, Europe is free from the nazi oppressor felirat jelzi, hogy most már legfeljebb egymás ellen harcolhat a két győztes fél. (Kiváncsi vagyok akkor mit ír ki a gép, ha csak az oroszok győznek egyedül...)

Ha azonban nem sikerül időben teljesen kifüstölni az összes német szektort, de a főváros igen, akkor csak Marginal victory for the German player, ami szabadon fordítva döntetlenként értelmezhető.

Még pár fontos dolog:

Tengerszorosok: Szerepük egyértelmű, aki a szoros, az tud behajózni a tengerre. Gibraltar: két oldala van, az egyik az angoloké, a másik Tanger, spanyol tulajdonú. Az angolok áthaladhatnak a szoroson, ha bármelyik oldala az övék, de a németek csak akkor, ha Gibraltar ill. mindkét oldala az övék. Tehát végülis Gibraltar a kulcsa a szorosnak. Szuéz: Két kikötőből áll, a 152-es a Földközi-tenger, a 153-as a Vörös-tenger felőli oldala. Ha a 152-t elfoglalják a németek, a konvojok nem haladhatnak át rajta. Ha 153-at is elfoglalják, akkor a németek behajózhatnak a Földközi-tengerre. Ha Gibraltar és Szuéz 152-es fele a németeké, az angol hajók csak a 153-as ig közlekednek, Afrika megkerülésével. Ugyan erre mennek Kuvait felé. Skagerrak: A Balti-tenger bejárata. Hasonló, mint Gibraltar, de itt a németeké az előny. Kulcsa Dánia, tehát ha Dánia a szövetségeseké akkor tud-

nak csak behajózni a Balti-tengerre. Boszporusz: Kulcsa Isztambul. Meddig semleges, addig Románia kikötőjébe nem tudunk behajózni.

A játék hiányosságai:

Hát van egy pár és meg is említem, ne-hogy valaki megjegyezze, hogy fanatikus vagyok. Nem a játék grafikájáról lesz szó, hanem az elméleti, ötletbeli hiányosságairól.

Az első és legnagyobb a légiérő korlátozott alkalmazhatósága. Könnyen meg lehetett volna oldani néhány dolgot, amely sokkal élvezhetőbbé tette volna a programot.

- **A bombázók:** A Bomb prod. és a Bomb base mellett lenne még Bomb port, Sea patrol, és Bomb army. A Bomb port-tal kikötőt, a Sea patrolal a tengerpartokat és a konvojokat, a Bomb armyval egy szektorban a hadseregeket bombázhatnánk.

- **Szállítórepülő:** Új repülőfajta, mely hasonló lenne a szállítóhajóhoz, de per-se kisebb kapacitással (csak gyalogságot és ejéket szállítana). Az ejéket ez dobna le. Az ellenséges vadászgépek ugyanúgy irtanák őket, mint a tengerelátjáró a szállítóhajókat. Ez ellen ezeket is lehetne escort-olni saját vadászgépekkel.

- **Légvédelmi jármű:** Új alakulat, mellyel védekezni lehet a csatagépek, és a bombázók ellen. Max. 9-et lehetne belőle gyártani (Mint az ejéből).

- **Atombomba:** Eddigi értelmetlen hatását érdemes lenne változtatni: 10 gyárát és 25 népességet irtana ki. Szerintem emberségből ki is lehetett volna hagy-ni a játékból. De hát a játék az játék...

Ezeket azért írtam le, hátha valaki (aki jobban programoz, mint én) kedvet kap és átírja a programot.



Hát ennyi lett volna. Remélem hasznos lesz mindenkinek, aki nem 70-80-as seregekkel mászál! Ez a leírás nem jöhetett volna létre, ha nincs a Panasonic R540...

lan Snailman "Alnotz"

U.1.1: Nekem az F4CG verzió van meg, amely játék közben soha sem fagy ki. Egyetlen hibája, hogy mentés után be kell tölteni az egész programot újra. Na persze, aki állandóan ment/tölt, annak ez időbe telik, de jobb ha csak akkor mentünk, ha félbehagyjuk a játékot. A valóságban minden csak EGYSZER történik meg...

U.1.2: Örülnek, ha valaki elárulná, hogy MI VAN A B oldalon?? Azaz miért 2SD a program, pedig a B. oldal üres (vagy mégsem?..!)

TAI PAN



TAI PAN (C64)

Szóval: Kínában vagyunk 1841-ben. A játék célja egyszerű és más játékokból már ismert: minden lehetséges fiztességes és piszkos módszerrel (legális kereskedelem, ópiumcsempészet, kalózkodás, szerencsejáték) minél előbb és minél nagyobb vagyont összeharcolni magunknak. A történelmi háttérrel melőzöm.

A játékot joy-jal, de billentyűzetről is irányíthatjuk. Aki az utóbbira kíváncsi, nézze meg a "dox"-ban.

Városi almenük:

"Space"-szel hívhatók be, ugyanígy a tengeriek is, majd a kiválasztottan click.

- *Ejjeli edény kiborítva* (azaz: erszény, kifelé mutató nyíljal): vásárolni valamit.

- *Ugyanez*, de befelé mutató nyíljal: eladni valamit.

- *Kéz:* felvenni vagy letenni valamit, csak a husángot, a "suh"-t lehet, keressük is meg, amint pénzünk és hajónk van már az elején, kell majd a toborzáshoz.

- *Floppy, feltélel mutató nyíljal:* állás kimentése formázott mentéslemezre, nem formáz saját magának.

- *Floppy, feltélel mutató nyíljal:* állás betöltése.

Emellett két bűvös szó, mellette számokkal, a "Cash" a rendelkezésünkre álló készpénz, a kasszánk, az "Assets" az aktívaink; hajónk, árúkeszletünk értéke, a kereskedelmi árnak cirka felén.

Városi tevékenység és épületek:

- *Restaurant* (vendéglő): kajálhatunk, "rullettezhethetünk", valamint itt kapunk a pályázatúkat Zsin-Kua-tól 300.000 ezüst kamatmentes Start-hitelt, 6 havi futamidővel. A 6 hónap leteltével bármelyik kikötőbe futunk be a program automatikusan Kantonba teleportál, figyelemztetve a becsületbeli kötelességünkre. (Zsin-Kua unokáját nem kell feleslegül vennünk!)

- *Bank:* hajót vásárolhatunk és adhatunk el. (Nincs minden városban, de van ahol kettő is.)

A játékban szereplő hajók:

Lorha: 150.000 ezüst áron, 10 rakományegység, 2 ágyú, 6(+1) fő crew, az elején csak erre telik, fel is kell szerelni!

Klipper: 250.000 ezüst áron, 30 rakományegység, 4 ágyú, 12(+1) fő crew,

Fregat: 400.000 ezüst áron, 30 rakományegység, 8 ágyú, 24(+1) fő crew.

Mindig csak az "aktuális" egyetlen hajó raktere játszik, azaz amelyikkel hajóznunk, utoljára vettünk. A többi csak úgy van, rakomány, felszerelés, legénység nélkül.

- *Inn* (Kocsma): részegeskedhetünk, fizetett legénységet toborozhatunk 100 ezüst/fő egyszerű zsoldért. A legénység toborzásának olcsóbb módja az utcán lehetséges, a "suh"-i nevű népi hangszerünkkel, a verbunkos-verbunkos módszerrel. A recept: végy egy husángot és egy ópiumszivó kinaít (világoskék ruhások), verd fejbe, és máris kész egy tengerész, akit a fiad a hajóra cipel. Röviden: rablunk ingyen.

- *Supplies* (ellátmány): az elején vegyünk rögtön térképet és teleszkópot, valamint idejárnunk a crew uszonnacsmagját megvenni (1 egység = 140 adag kaja)

- *Warehouse* (áruház): legális árukkal kereskedhetünk, teát, selymet, jádét (drágák) vehetünk és adhatunk el. Az áruk folyamatosan változnak!

- *Armoury* (fegyverraktár): ágyúgolyóit, muskétagyóit vehetünk. Ha kalózkodni akarunk nem árt 2-2 dobozzal indulni, rossz tulajdonoságuk, hogy használat közben fogynak.

A térkép-teleszkóp, a kaja és lőszerek ugyanúgy rakományának számítanak, a kereskedelmi árunk rakterét csökkentik!

- *Gaol* (városi börtön): itt nyaralhatunk 30 napot egy-egy kiadós verekedésért, és

állítólag csempészetért is, de én olyat sosem kaptam. A "You send a gaol" üzenet rosszat sejt!

- *Lady's House:* magyarul többféleképpen mondják. Ki-ki hagyatkozzon a saját piszkos fantáziájára. (Divatosan: masszázsszalón. A regényben Meimej szerint szajhaház.)

- *Falat támasztó sötét alakok:* ópiumcsempészek, seftelhetünk, ópiumot kínálnak eladásra, vagy tőlünk akarnak venni.

Tengeri almenük:

- *térkép* (ha nem felejtettünk el venni): átnézeti térkép, rajta a városokkal, hajózási utakkal, egy iránytű jelölés az aktuális helyzetünket. Ezzel választhatjuk az automatikus hajózást egy-egy hajózási úton, de előbb rá kell állni. (A hajóra, nem a térképre.) Ekkor nem kell az irányítással kinlódunk, magától követi a teknő az utat, amíg valami esemény nem adódik, pl. elfogyott alólunk a hajót, elfújta róla a szél, hajóval találkozunk, elfogyott a crew kajája, lázad a legénység és egyebek. Ekkor visszkapjuk a hajó irányítását, az aktuális üzenet mellett.

- *Vitorla:* vitorla fel, vitorla le, na miért?

- *Kormánykerék* (ágyú: egymás helyett jönnek be, az egyikkel a békés hajózást választjuk, a másikkal egy hajó megtámadását, ez van felcsereve az én Hotline verziómon. Szóval: amelyikre a "Combat mode selected" varázsigé jelenik meg, azadd tudunk támadni).

- *Csirke* (?) *tányéron:* kajaosztás a legénységnek, heti 5, 3, és 1 napos adagolásból választhatunk, mutatja a crew létszámát és a rendelkezésre álló készletet. Ha nem kapnak kaját, akkor legyengülhetnek a tengeri csatákra, éhen is halhatnak, vagy éppen feláldozhatnak és dezertálhatnak, úri kedvük és hangulatuk szerint.

Kikötőbe érve a maradék kaját a marháim mindig kiszorják a cápáknak, minden indulás előtt újat kell venni!

- *Távcső* (ha nem felejtettünk el venni): körülnézhetünk, hogy mi újság a nagyvilágban, hajót azonosíthatunk. Akármilyen a horizon nevű rejtelmes üzenet tájékoztat arról, hogy mi került az utunkba.

Hajókázás közben aztán egy tekercsen különböző titokzatos üzenetek jelennek meg:

- "Not have enough crew", rögtön az indulásnál: talán legénységet kellett volna toborozni. Ugyanúgy tájékoztat egy üzenet arról is, hogy indulás előtt esetleg hajót felejtettünk el venni (úgy felőrlényi töltötés után, ez végig jellemző).

- A "Crew weaken with..." kezdetű üzenet esetén elfelejtettünk kaját osztani a legénységnek, azt reklamálják.

- "You are under enemy attack": műsort ad a legénység, lázadnak. (Erre irtam a jóműltkor a Nothing nevű bácsit, de azóta párállan élesemjűségemmel és logikámmal erre a következtetésre jutottam.) Vagy megúszunk és nem történik semmi, vagy dezertálnak, és akkor a hajó elsüllyed és vége egy életünknek, ha csak ez az egy hajónk volt, ha több is, akkor valamelyik mássikkal

nemi anyagi vesztéssel. Antantól folytathatjuk, majd a jós előtti, mindnyájan az ő kezében vagyunk.

- Az "end of road" lényegű üzenetnél térünk a hajóútra!, vagy elfogyott a hajóút.

Hirtelen ennyi jutott eszembe, most jöjjön a kalózkodás:

Itt megpróbálom leírni részletesen, hogy mit mikor kell nyomni, mert kezdetben igen-csak bele lehet gabalyodni.

Szóval, ha "combat mode selected"-et váltottunk hajóval találkozással (de lehet folyamatosan erre állítva is hajózni), akkor az ágyú tüzelésre kész.

A tűzgombot megnyomva kapunk egy képet, melyen balról jobbra, oldalnézetben beanimál a megtámadott hajónk, ezt kell majd eltalálni. A joy.-jal válogatunk az ágyúink között, ha több is van, mindig csak egy fog tüzelni. Csak lőtávolságot tudunk állítani, az ágyú oldalirányba nem forgatható el. A hullámokra célozva és a becsapódást figyelve állítsuk is be rögtön egyik lövéssel a lőtávolságot, majd amikor az ellenséges hajó kezd az ágyúink elé érni, akkor tűz. (A joy.-jal jobbra-balra az ágyúk között váltogatunk, előre-hátra mozgata a lőtávot változtatjuk, a tűzgombbal tüzelünk.)

A sikeres találatokat a vitorlákon megjelenő szürke pletcsni jelzi.

Ha áthalad az ágyúink előtt, akkor "Space" nyomásra újra a tenger képét kapjuk, és "tűz"-zel ismétlődik az előbbi műsor. Egy alkalommal kettőtől többet nemigen sikerül beledurrantani, ezér többször is kell támadni.

Közben mi is kapunk tőle is rendszeres találatokat, ha elég sokat, akkor a mi hajónk is leáll, és egy ideig nem is fogunk továbbhaladni, egy kicsit szobrozunk kell, míg kijavítja a legénység a sérüléseket.

Ha kellően sok találatot kapott az ellenséges hajó, akkor megáll. Ekkor megint "space", és a tengeren mellé kell ügyeskedni magunkat, hogy jó kalózmódszerrel megcsáklázhassuk. Nem is olyan egyszerű, mert ha nem jóléveletlen, párhuzamosan akarunk mellé állni, akkor mindig vissza fog lökdödni. Ha sikerült melléállni úgy, hogy közben nem indult még el, akkor újra "tűz"-gomb, és a "Boarding enemy ship" üzenet tájékoztat arról, hogy sikerült átkecmeregnyünk a fedélzetre, miénk a terep.

Kapunk három ikont, amik között a "space"-szel válogathatunk, a kard vagy pisztoly az aktuális fegyverünk, az utóbbi csak akkor működőképes, ha löszérünk is van hozzá. A feladat: a fedélzeten megkeresni és kinyírni az ellenséges kapitányt.

Hogy ez azért annyira egyszerű ne legyen a fedélzeten a korlátok, a rakomány és a feljárók labirintusának vannak kialakítva, és ott a hajó saját legénysége is. Velük nem sok gondunk lesz, mert egyszerűen mindig a mi mozgásunkat követik, másrészt a mi emberkénk sokkal gyorsabb, úgyhogy nem muszáj mindenki halomra gyilkolnunk. Egy fogó vonal jelzi az erőnlétünket, a még megmaradt végénységünkkel.

Balul sikerült vállalkozásunk esetén még mindig ott a harmadik, a hajót ábrázoló ikon, ezt választva tudunk elmenekülni. Ha sikerült kinyírni a kapitányt (ő az, aki nem szaladgl, hanem egy szépenfejlett poroltóra emlékeztető műalkotás előtt áll-dogál, abban gyönyörködik, ráadásul kard-

dál csak orvul, hátulról lehet lecsapni), akkor biztos ami sicher, erről a "You have killed..." kezdetű üzenet is tájékoztat. Ugyanebben kapjuk meg a munkánk vég-eredményét is, ott a végén: ha kevés embert vesztettünk és az övét sem koncoltuk fel teljesen, akkor a miénk a hajója, "The ship now joins of your fleet", hurrá, egygyel több hajónk lett! A hűlye crew pedig örömeiben a rajta lévő teljes rakományt, pénzt, felszerelést valószínűleg a tengerbe szórja, mert az üres hajón kívül semmit sem kapunk.

(A saját crew gyengeelméjűsége nem meglepő. Akárcsak a Pirates!-ben. A marhá, ott is mentünk ami menthető megfontolással mindig az éppen süllyedő hajónkra szokták át dobálni az aranyunk nagy részét, ott hiszik a legnagyobb biztonságban. Meg a terepharcnál, mikor 100-150 muskétásunk többszáz spanyol védőből mind ugyanazt az egy szálát pécezi ki magának és lövik szitává. Utána meg csodálkozhatnak, hogy milyen lassan fognak egyenként ritkíva a védők.)

Ha sok emberünket elvesztettük, vagy az övéből gyilkoltunk le túl sokat, akkor "Not have enough crew" mellett a miénk a rakományából annyi, amennyi üres rakterünk van. Jó esetben.

Időnként előfordulhat, hogy hiába vettük meg az Armoury-ban a muskétagyólyót, amikor kéne nincs egy darab sem. Avert a kereskedő? Ellépte a crew? Na ja, ezektől minden kitelik.

Ha túl sokat és kevés eredménnyel szörökoztunk az ágyúzással, akkor majd a "Your ship begin..." kezdetű üzenet fog tájékoztatni arról, hogy az ellenfél megunta a szerencsétlenkedésünket, fordult a kocka, a vadászból vadkacsák lettünk. Megcsákláozt, és már ugrálnak is át a kockafejű LEGO emberkék. Na, ekkor szórtak a seregem mindig kinyírni, annyian jönnek.

Ha a kalózkodáskor szűk öböl vagy kikötő kijáratánál támadunk meg valakit, és sikerül állóra lönnük, a partink sajátos véget ér: bosszúból úgy el fogja állni az utunkat a szerencsétlen, hogy sem csáklázáshoz mellé állni, sem otthagyni a fenébe, elmenni mellette nem fogunk tudni, nem lesz hozzá helyünk. Ilyenkor egyetlen megoldás segít, a "Press reset to continue", az éppen folyó partink továbbjásztatatlanná vált.

Ha a támadáskor a tűzgomb sűrű nyomkodásakor az ágyúlévések helyett "Run out of cannon shot" üzenet tapasztalható, akkor elfogyott az ágyúgolyók (vagy anélkül indultunk). Spórolni kell vele, egy rakományegységben ha jól emlékszem csak 8 db van! Mi van még, vagy mi nincs a meg-szokottakhoz képest?

Legnagyobb sajnálattal bár, de nem lehet városokat megtámadni, így pl. Peking vagy Kanton történet szerinti megarcolására sincs lehetőségünk. Nem tudjuk Hongkongot sem megalapítani, Sir Longstaff (kinaia: "Undorító Pénisz") szuperintendáns bácsi sem jelentkezik, hogy ezt-azt örködjön.

Csóró éhenkórászként megérkezve az étteremben üres szobbel is kajálhatunk, csak utána fognak kidobni, de a kocsmában és a lányoknál nincs lehetőség potyázásra. Nincs választáshoz nehézségi fokozat, valamint csak egyetlen életünk van, amit elvesztve "Game over".

Ez többféleképpen is megtörténhet velünk. Kalóztámadás, vagy a crew dezertálása után a teknőnk elsüllyed, mi pedig a tengerbe fulladunk (drown at sea), vagy berugunk a kocsmában és részegen miniket is elrabolnak, ugyanígy elrabolnak akkor is, ha a lányoknál túl sok (a regény szerinti virárgyvelven) tili-tolival fásasztjuk le magunkat.

Ha Zsin-Kua nem kapja meg a pénzét határidőre, akkor ő rengeteg arcot vesztel, mi pedig az életünket. Hűlye hűzás (vagy hiányosság) a programban, hogy nem tudunk saját jószántunkból visszatérni a normális életbe, ahhoz előbb el kell haláloznunk. Időnként nagyon hiányzik egy inventory is. ("Party status", emlékszek?) Az pedig, hogy az összes pénzünket állandóan magunkkal kell hordani a legénység lázadási hajlamára hat serkentőleg.

Elhalálozásunk után megduthatjuk, hogy mire vittük amíg eltűnt egy Pirates-szerű értékelés szerint lehetünk rabszolgák, részegesek, csődbejöttök, vagy akár mi lehetünk a kereskedő-fejedelem. Dirk Struan, a Taipan is, a vagyonunktól függően.

(Kínai-magyar szótár: Tajpan = Legmagasztosabb férfi, a neje a Tajtaj, a Legmagasztosabb Legmagasztosabbja, a tajfuk pl. a legmagasztosabb vihar, a zössz pedig a sors, szerencse. A hűlye kínai városneveket már jómúltkor is magyarosítottam. — TL)

A regény és a belőle készült film között egyébként (Sheavan kisasszony minden látható és sejthető bája ellenére) kb. akkora a különbség a regény javára, mintha ezt a játékok hasonlítottam a Pirates!-hez. (Nem lesújtó kritika, ettől ez egy jó játék!) De azért még mindig a kategóriája egyik klasszikus, "standard"-je, amit kár lenne a mai játékdömpingben is elfelejteni. Mert azért olykor még az Ocean is tudott jó játékokat kiadni, nem csak futószalag pil-paffot. Csak lassú. Meg olykor randa.

Játékdömping a 64-en? Te jó ég, ezt tényleg régen írtam, ennyi idő telt el a levelmem két vége között!

Egy-két jótanács a végére:

- Júniusban rossz joss Japánba indúlni, megérkezve úgyis Kantonban találjuk magunkat, a Japánba szánt áruval a nyakunkon.

- A fejbvert ópiumszívók igen látványosarc csuklanak össze, kupacba verve is szépen mutatnak, de ezért is gaol jár!

- Szótárazza nem érdemes a leírás-filet-nekiállni böngészni. Olyan hosszú, hogy talán nyugdíjaskorára végez is vele az, aki még nem több 15 évesnél, ha addigra a nyugdíjkorhatárt is felemelik! (74 bokkocskányi. A regény 927 oldal, de magyarul.)

- A minket ért kalóztámadás mindig úgy kezdődik, hogy a másik visszatámad. (Az eredeti történet szerint kalózvadászat lenne.)

- A "jólévelet" csáklázáshoz egy poén, hogy mennyire kell vigyázni: egyszer adódott úgy, hogy szemből ferden sikerült belemennem. A program rögtön díjazta a produkciót, a két hajó úgy összeragadt (micsoda szex lehetett!) (Shippeszex — Shipboy), hogy csak egy jólirányzott resettel lehetett szét-szedni őket.

Torba László, Gyöngyös

Doomdark's Revenge

Doomdark's Revenge (C64)

Ez a lista hatásosan csak a CoV 20/21-es számával együtt alkalmazható, ezek együtt nem csak a karakter várának helyét mutatják meg (ami abban az esetben jó, ha az illető seregét teljesen szétverték, és egyedül áll neki keresni az erődöt, és az arra tébláboló ellenséges egységek nyírják ki), hanem segít felállítani egy jó stratégiát a toborzásakor, majd pedig a Jégbirodalom elfoglalásakor.

A listában leírtakon kívül van még 5 erőd, amely nem tartozik karakterhez, ezek a játékot segítő eszközök (koronák, spell, rúna) nevét viselik (általában elfoglalják már mire odaérünk):

Crown of Varerand (4,39); *Crown of Imrieli* (95,30); *Crown of Carudrium* (48,50); *Spell of thigrom* (18,60); *Runes of Finom* (64,10).

Pár hasznos tipp:

- A legtöbb fegyvert és más stuffokat (korona, rúna stb.) a Malinane-i dombonánál, és az alatta elterülő Thorhand síkságon találtam (főleg akkor, ha a közelében volt a tulajdonosa), a 29.39-es pozícióban lévő torony pedig a karakter saját fegyverelő (annak helyéről) ad infót.
- Sareth általában a serege előtt megy egyedül(!), ekkor — két vagy több seregünkkel — támadunk rá, így a serege alaposan legyöngül (ha szerencsénk van, akkor teljesen szétverjük), és ekkor visszaballag a legközelebbi várhoz emberekért, így megszabadulunk tőle 10-15 körre, és nyugodt szívvel toborozhatjuk be Sareth lovágait (már amelyiket sikerül).
- Luxorral foglaljunk el pár ellenséges karakterhez tartozó várat (pár barbárral segítsük őt ebben), és így neki is lehet(nek) vára(i), Lehetőleg siessünk e művelet elvégzésekor (és tartuk távol a gazdjától az ostromlót erdőtől/vároستól, ha netántán visszatérne), mert Sareth nagyon hamar megtalálja Luxort, és ha még nem sikerült neki elfoglalnia leendő várát (vagy még nem töltötte fel a seregeit), akkor igen hamar megsz**hatja.
- Abban az esetben, ha az ellenség nagyobb sereggel támadja a várunkat és van több várunk a közelben amiből lehetne tankolni embereket, és a helyzetet reménytelennek látjuk, akkor jól jöhet az a pont, amely lehetővé teszi, hogy lepakoljunk a várba az embereinket, és elhúzzuk a csikot onnan (Luxor esetében a támadó sereg békén hagyja a várat, és Luxort kezdik üldözni — általában —, vagy ha nem, akkor legalább egy része ott marad a várat ostromolni), így legalább a vár megmarad, és ha közel van a szövetségeseink vára ahonnan tudunk felvenni embert, talán még meg tudjuk menteni a sajátunkat (Luxor csak saját várából vehet fel embereket, így ez a trükk csak akkor hatásos, ha több vára van).

- Tarithellel használjuk a Spellt, és toborozzuk be Mokrint, akinek a pozíciójába kerülünk (ne adjuk oda neki a Spellt, mert akkor elvesztjük mindkettőt — Mokrint és Tarithelt is).

Fajta: Fey

Név	Lakhely Füg.	Vizszin.	Ellenség (fajta)
Beromane	9	43	Zarashand (IceLord)
Beromorn	17	17	Kahangriel (IceLord)
Carorhand	23	29	Talormane (IceLord)
Carorthane	14	21	Glormarg (IceLord)
Carorhorn	25	61	Varomane (IceLord)
Imgormand	25	43	Imgorarg (Dwarf)
Imgormiel	9	58	Kahudraki (Barbarian)
Imgorhand	8	53	Gliron (IceLord)
Imorsheth	2	49	Lorernom (IceLord)
Imorhorn	21	32	Sareth (Heartstealer)
Lorangriel	15	55	Malane (IceLord)
Lorangrim	6	47	Imgorli (IceLord)
Morikrane	17	46	Tarithel (Fey)
Obireon	1	64	Carorhand (IceLord)
Tharand	3	28	Anvaron (IceLord)
Thigrand	16	29	Malirane (IceLord)
Thormand	29	30	Kahangrang (IceLord)
Thorhand	12	50	Imgorarg (Dwarf)
Torothane	22	36	Malormun (IceLord)

Fajta: Barbarian

Anvorhorn	26	8	Berangorn (Dwarf)
Anorhorn	1	15	Hagudril (Dwarf)
Carerion	8	11	Thorag (Giant)
Carormand	40	9	Lorangrag (Dwarf)
Firaki	17	9	Thigrak (Dwarf)
Glortharg	47	3	Toromarg (Dwarf)
Imgorad	23	3	Carangrane (Giant)
Kahudrak	24	20	Varangrand
Kahudarg	15	12	Luxor (Moonprince)
Lorangorn	32	7	Imgorhand (Fey)
Thangrak	35	12	Berangorn (Dwarf)
Thorhak	29	2	Glorthorn (Giant)
Thortheon	47	18	Thormuk (Giant)
Torinarg	2	3	Ullormane (Giant)
Varangrand	8	18	Thigrak (Dwarf)
Varatrag	30	27	Ushangrane (IceLord)

Fajta: Dwarf

Carorhand	50	53	Glormarg (IceLord)
Berangorn			Carangresh (IceLord)
Gligril	36	61	Kahudrag (Barbarian)
Glormane	47	31	Talorthane (IceLord)
Glornuk	46	22	Thorhak (Barbarian)
Gludreon	46	64	Carorhorn (Fey)
Haglidrom	66	32	Berorhim (Giant)
Hagudril	53	45	Ganormarg (IceLord)
Imanguk	36	50	Morikrane (Fey)
Imelom	30	54	Anortheon (Barbarian)
Imgorarg	58	35	Thormand (Fey)
Imulom	33	32	Varangrand (Barbarian)
Lorangrag	40	48	Carorthane (Fey)
Thatuk	41	36	Toninarg (Barbarian)
Thelak	39	24	Glormeon (Giant)
Thigrak	34	45	Malirane (IceLord)
Thudrun	44	48	Imgormarg (Giant)
Torelom	41	33	---
Toromarg	57	32	Varangrim (Giant)
Ullangrak	30	62	Obigrom (Giant)

Fajta: Giant

Anvidrak	55	8	Luxdor (Moonprince)
Asorthane	83	5	Kahudrun (IceLord)
Berorhim	71	7	Thangrag (IceLord)
Carangrane	64	7	Gliron (IceLord)
Fenom	51	9	Carorhand (Fey)
Ganormarg	52	20	Anvorhorn (Barbarian)
Glormeon	91	7	Sorharg (IceLord)
Glorthorn	74	27	Malorhand (IceLord)
Imagrom	96	1	Thigrim (IceLord)
Imgenarg	62	14	Glormane (Dwarf)
Imgormad	94	12	Imldrom (IceLord)
Imatrom	84	19	Sorharg (IceLord)
Obigrom	71	14	Thatuk (Dwarf)
Oborhand	74	12	Sigrom (IceLord)
Obularg	87	13	Torelom (Dwarf)
Sildrom	50	2	Imgorad (Barbarian)
Thangrom	63	3	Hagudril (Dwarf)
Thorag	62	22	Imgorarg (Dwarf)
Thormuk	91	22	Imasharg (IceLord)
Torelak	57	18	Thelak (Dwarf)
Ullormane	66	25	Thortheon (Barbarian)
Varangrom	79	18	Lorernom (IceLord)

Fajta: IceLord

Malisane	94	49	Carormand (Barbarian)
Malormun	63	46	Rothorn (Wise)
Moramgrim	75	31	Ganormarg (Giant)
Sigrom	79	29	Ullormane (Giant)
Sorharg	82	27	Imgormad (Fey)
Talormane	93	34	Asorthane (Giant)
Talorthane	76	54	Imgormand (Fey)
Thangrag	71	44	Imorsheth (Fey)
Thigrim	87	29	Berorhim (Giant)
Thimium	61	55	Carorhand (Dwarf)
Tildresh	66	43	Ullangrak (Dwarf)
Torangrom	83	61	Haglidrom (Dwarf)
Ullangrak	74	38	Carorhorn (Fey)
Ushangrane	57	56	Imgormarg (Dwarf)
Ushudrag	92	52	Obigrom (Giant)
Varomane	63	61	Kahudrag (Barbarian)
Zarashand	82	45	Anvidrak (Giant)

Fajta: IceLord

Anvarom	55	49	Thelak (Dwarf)
Arnireon	93	29	Lorangrom (Barbarian)
Bendrag	77	45	Luxor (Moonprince)
Carangresh	56	63	Imgorad (Barbarian)
Carorand	65	57	Glormarg (Barbarian)
Carorhad	93	62	Kahudrag (Barbarian)
Fangrom	56	62	Imorhorn (Fey)
Fenarg	59	50	Gludreon (Dwarf)
Firim	71	56	Torothane (Fey)
Ganormarg	73	62	Carorhand (Fey)
Gliron	70	48	Lorangrim (Fey)
Glormarg	65	47	Glormane (Dwarf)
Glorn			Morikrane (Fey)
Glorthak	78	38	Thorhand (Fey)
Iglorn	82	54	---
Imasharg	83	38	Thormand (Fey)
Imldrom	93	41	Glormeon (Giant)
Imgaril	88	57	Imgorhand (Fey)
Imgasharg	71	36	Thormand (Fey)
Imgormand	77	60	Beromorn (Fey)
Kahangriel	69	32	Thigrand (Fey)
Kahagrom	87	48	Imgorarg (Dwarf)
Kahudruk	69	60	Tharand (Fey)
Kahudrun	67	29	Carorthane (Fey)
Lorernom	87	36	Carangrane (Giant)
Lororhane	68	39	Obireon (Fey)
Maloron	74	43	Beromane (Fey)
Malirane	68	47	Lorangrag (Dwarf)
Malirarg	86	63	Imgormiel (Fey)

Dóra László, Kunfehértó

AMBERSTAR

MEON



Kezdetben vala az **Amberstar**, jó ideig meg is maradt azon Amigások táborában akik szeretik a komolyabb logikai feladványokat és az esetleges több heti játékok.

Telt múlt az idő és eljött a második rész, ami a maga nemében rengeteg forradalmának számító újdonságot hozott. Nagyobb játék felület, jobban kidolgozott grafika, Amigán elsőt ízben tökéletesnek mondható navigátorútna a labirintusokban, szabadabb mozgáster. Tehát ami elsőre elmondható, hogy az utóbbi évek táian legjobb programja ez, egyetlen hibával (ami a többséget érinti), hogy ékes német nyelven szól hozzánk.



Az előző részből megismert harcos — aki most 70 év távlatában már nagyapó — elindít minket egy igen hosszú és veszedelmes küldetésbe. Nagyapótló kapunk néhány utatitást a reánk váró megpróbáltatások mibenlétéről.

A komplett leírás előtt nézzük a játék irányításának és a karakterek fő tulajdonságának "rövid" bemutatóját.

Irányítás:

Egér bal gomb a karakter fején — vezetőnek kijelölni.

Egér jobb gomb a karakter fején — az adott karakter leltár felhívása.

Egér bal gomb a játékmezőn — az éppen aktuális irányba menni.

Egér jobb gomb a játékmezőn — menni, megnézni, beszélni gyors váltása.

Egér bal gomb a parancs ikonokon — az adott parancs aktivizálása.

Egér jobb gomb a parancs ikonokon — másodlagos parancs ikonok. A parancs ikonok pontos leírása a mellékletben megtalálhatóak.

Funkció billentyűk F1-F6 — megfelel az egér jobb gomb a karakter fején című utasításnak.

Numerikus billentyűzet az enter — megfelel az egér parancsváltó utasításával.

Numerikus számok — megfelelnek a parancsikonokon az egér bal gomb nyomásával.

Kiegészítő nyilak a leltárban — lapozás, a játék mezőn irányítani a csapatot az adott irányba.

A kérdezőnél a válasz első betűjét keressük ki a saját billentyűzetünkről (Pl. -JA- J -NEIN- n). Javasolom, hogy játék előtt állítsuk be a német keymap-et mivel szükség lesz különböző szövegek német beírására.

A karakterekről:

Ha lehívjuk a karakterünk leltárát akkor többféle információt kaphatunk róla. Ezek a fej mellett fölről lefelé:

Faja (mensch-ember, elf, gnome-gnóm, stb.)

Kora — nem sokat jelent

Besorolás és a szint megjelölése — (abent. -kalandozó, dieb-tolvaj...)

Tapasztaláspontok — a szintjeinkre van hatással.

Név

LP — Életpontok jelenlegi/max. Életpontjaink szintlépéskor növekednek.

SP — Varázslat pontok (mana, mentál vagy amit akartok) jelenlegi/max.

Szintén szintlépéskor kapunk egy adagot. (Itt kell megemlítenem, hogy karaktereink közül csak azok memorizálhatnak varázslatot akiknek van SP-jük. Viszont akadnak olyanok akik előlvasással el tudnak sütni akármiyen varázslatot. Ilyenek a tolvajok — tehát tanulni nem tudják csak felolvasni. Olvasott varázslatok az SP nem csökken csak az adott terekos tűnik el.)

SLP — Varázslat tanulási pontok. Memorizáláskor a varázslat szintjétől függően 5-30 pontra van szükség. Szintlépéskor kapunk valamennyit.

TP — (Train Point) Fejlesztő pontok. A megszerezett képességek fejlesztéséhez szükséges (ld. később). Szintlépéskor kapunk x-et.

Gold — Pénz. No comment. (Szaga nincs de súlya igencsak van. Néhány ezer arany jópár kilóval megterhel a jóbért. 1 Gold = 25 gram)

R — Kaja. Eleinte mindenkinek kell ennie valamit elavulás előtt, mert csak így pótolhatják az esetleg elvesztett LP-t és SP-t, valamint hatással van a kondíciókra is.

Stilizált kard — A felszerelésünk összegzett támadó értéke. Minél magasabb a + érték annál nagyobb hatásfokú.

Stilizált pajzs — A felszerelések összegzett védekező értéke, szintén minél magasabb annál jobb. Az alaptulajdonságok után lehvatható a részletezett tulajdonságok listája az egér bal gomb a leltármenü bal felső ikonon vagy numerikus 7-essel. Tulajdonságok: Itt az elért és a maximum tulajdonságainkat valamint a fejleszthető képességeinket láthatjuk a következő felosztásban. (Megjegyzendő, hogy a tulajdonságokat és a megszerzett képességeket valamilyen mágikus eszköz megváltoztatja. Ezekre nem

térünk ki külön — csak a fontosakra — mert mindenki észreveheti a változást ha figyel egy kicsit).

Alaptulajdonságok

STA — Erő. A teherbíró képességünket határozza meg. Növelni szerencse pénzzel lehet a csodakutaknál vagy varázslóttá ivással.

INT — Intelligencia. A tanulásra és a tudásra valamint a reakciókra van hatással.

GES — Közérzet. Evés nélkül és fáradtan nem jó élni!

SCH — Gyorsaság. Ez az érték határozza meg, hogy csata esetén ki támadhat először. Csodakutaknál nem árt növelni.

KON — Kondíció. Többnapig gyaloglás pihenés nélkül mázsás teher lehet.

STA — Vonzerő. A kereskedésnél jó szolgálatot tehet a magas vonzerő, mert magasabb áron adható el ami nem kell.

GLU — Szerencse. Sokrétű hatása lehet ennek a tulajdonságnak mivel sokszor nagy bajból húzhat ki a magas szerencse. Ilyen például ha csapdára lépünk vagy leesünk valahonnan esetleg a mocsárban a gázokat beelőlegezzük. Szintén a kutaknál növelhető.

ANM — Anti Mágia. Az ellenünk bevett varázslat kivedését jelenti a magas érték.

Fejleszhető képességek:

ATT — Támadás. A támadás betelálási valószínűségének meghatározása százalékos arányban. Rövid számolási példával bemutatnám, hogy mit értünk ez alatt.

Pl. 80%-os maximból 45%-os megszerzett képességnél 100 támadásból valószínű, hogy -36 fog betelálni.
 $((100 \cdot 80\%) \cdot 45\%) = 36$
vagy 35%-os max. 35%-os képességnél 100-ból -12-13 fog ülni.

A képességek az edzőhelyen lehet növelni.

PAR — Védekezés. Az ellenfelek támadás kivedésének valószínűségét adja. Kiszárolása megegyezik az előzővel.

Növelni szintén a trainer helyeken lehet.

SCH — Úszás. Sajátérés víz közlekedés.

CRI — Critical Hit — Végzetes csapás. Ritka karaktereknél előforduló jó tulajdonság. Ha betelál akkor maximum sebez az ellenfelet. Léryegében azonnali elhalálozást von maga után. Sajnos kevés olyan szereplő van a mi sorainkban akik végzetesnek tudnak csapni. TP-ért a banditák tanyáján lehet növelni.

F-F — Csapda keresés. A megtalálási esély számát adja meg. A tolvaj céhben növelhető TP-ért.

F-L — Csapda eltávolítás. Aki tudja, megpróbálja eltávolítani a megtalált csapdát. Ha nem sikerül, örüljünk ha nem halunk meg. Jó fejleszteni, mert sokszor lehet rá szükségünk.

S-R — Zárnyítás. Aki lehet fejleszteni tegyük meg, mert egy csomó álcúlsot spórolhatunk.

SUC — Méreg ellenálló képesség.

SLR — Mágia tanulás. Aki memorizálni tud varázslatot annak ez az érték határozza meg, hogy hanyadik próbálkozásra tanulja meg a stuffot az illető. Javasolt erre félretenni TP-t!

STP — Mágia elsűtés. A memorizált varázslat sikerének valószínűségét határozza meg. Szintén ajánlott tartalékolni TP-t erre a képességre, mert a játék folyamán sokszor megmentheti az egész partyt egy jókor jól elsűtött varázslat.



Most felsorolom a játékban előforduló különböző karakter típusokat aszerint, hogy tudnak-e valamilyen varázslatot alkalmazni.

AMBERMOON MENÜK

Iránymenü:

1. Fordulás balra
2. Előre
3. Fordulás jobbra
4. Balra
5. Pihenés x ideig
6. Jobbra
7. 180° fordulás balra
8. Hátra
9. 180° fordulás jobbra



Parancsmenü:

1. Megnézni
2. Megnyomni v. használni
3. Beszélgetést kezd
4. Járműre szállni
5. Varázsolni
6. Pihenés v. tanulni
7. Auto térkép
8. Karakter pozíció
9. Disk menü



Csatamenü:

1. Menekülni
2. Disk menü
3. Fordulót elindít
4. Hely váltás
5. Nyomulás előre
6. Támadás
7. Védekezés
8. Varázslás



Zárnyítás:

1. Zárnyító képesség megpróbálása
2. Kulcs használata
3. Kilépés
4. Csapdakeresés
5. Csapda eltávolítás



Pihenő menü:

1. Varázslás
2. Kilépés
3. Varázslat tanulás
4. Alvás



Leltár menü:

1. Személyi lap
2. Tárgy használat
3. Kilépés
4. Tárgy lerakása
5. Pénz lerakása
6. Kaja lerakása
7. Megnézés
8. Pénz átadása
9. Kaja átadása



Disk menü:

1. Kilépés a játékból
2. Kilépés
3. Opciók
4. Mentés a meghajtóra
5. Betöltés



Palandó - Memorizálhat kék színű scrollokat
Harcos - Nem alkalmazhat semmilyen varázslatot!
Lovag - Memorizálhat fehér színű scrollokat
Tolvaj - Csak felolvashat (fehér, fekete, zöld, kék színű scrollok)

Ranger - Memorizálhat zöld színű scrollokat
Gyógyító - Memorizálhat fehér színű scrollokat
Alchemista - Memorizálhat némely kék és zöld scrollt

Mystic - Memorizálhat némely kék és fehér scrollt
Mágus - Memorizálhat fekete színű scrollokat.

Akkor lássuk a medvét, akarom mondani az AMBERMOON megoldását.

A végigjátszást a helyiségek leírásával és az ott fellelhető dolgokkal próbálom segíteni. A lépéseket sorrendje a játékosra van bízva én csak ajánlatot teszek a saját tapasztalataim alapján. Indulánk vala nagyapánk kéglijéből. Első lépéséknél váltunk a beszélgetést szimbolizáló szájra és mutassunk az ágyban fekvőre. Fiatalosan kérdezzük meg az öregöt, hogy hogy ityeg a fityeg. Erre elpanaszolja sanyarú fiatalkorát és ellát minket egy csomó infóval. Ha meguntuk a karattyolást szedjük ki mindent a szekrényből és amit lehet viselünk is. Húzzunk az előszobába, és akasszuk le a falról a képet. Használjuk, így a napszak jelző megjelenik az extra ikonok ablakában. Ha megvagyunk, menjünk saját szobánkba, vegyünk ki mindent a szekrényből és a ládából a kötél kivételével. Keressük meg a könyhát és a kisszekrényből vegyük ki a tört és a konyhát, a pincelejáróban a hordóban türkálva találunk egy adag fátylát. (A továbbiakra is alkalmazható ötlet, ha valamiből sokat akarunk felvenni akkor az egér jobb gombjával mutassunk rá az illető tárgyra, így a lehető legtöbb szerszerre kézbe vehető.) A fátyla után keressünk a kosarakban egy kis kaját. Egyelőre ne menjünk le a pincébe mert nem biztos, hogy túlélünk. A könyvespolcra vegyük le a könyvet, melyben kis előényhatározót lelünk. Leírja a közeljövőben velünk szorosabb kapcsolatba lépő pókok tulajdonságait és az ellenük alkalmazható különböző trükköket. A könyvet elolvass után nyugodtan berakhatjuk valamelyik ládába mert más közvetlen haszna nincs. Tolassunk a ház elé és induljunk keletre — vagy ha jobban tetszik balra — át a hidon a város felé. A városkapuban egy öreg főszer fogad aki elpanaszolja, hogy veszélyes helyen járunk mert tele — no nem a hócipőre hanem — a város mindenféle kellemetlen banditával. Ezen a híren elgondolkodva menjünk az edzőhelyre. (A városkapunál balra a falig, jobbforduló egyenesen, balra egy kicsit majd megint egyenesen és a kis mellékutcában balra és jobbra.) Ha út közben banditába ütközünk sor kerülhet az első harcra.

A harcról röviden leírom mit kell csinálni. Adva vagyon a kis csapatod, mely a kiskép alján foglal helyet az alsó két sorban. A karakterek elhelyezkedését a parancsikonoknál beállíthatod még a csata előtt. Nos ha az ellenfelet valamelyik szomszédos kockán áll négy lehetőség van a cselekvésre.

1. **Megtámadás** — Rábóksz, akivel támadsz, majd arra akire támadsz, vagy kijelölöd az emberkédet és a kard ikont és utána azt akire támadni akarsz. Támadáskor az ATT érték a mérvado. Kis szerep ut csak a PAR értéknek. A találat nagyságát a fegyverzet pozitív értéke határozza meg.
2. **Védekezel** — Emberkét kijelöl és a pajzs ikon. Ekkor csak az ellenfél támadását próbálja kivédeni. Itt csak, és csakis a PAR értéket figyeli a program.
3. **Ellepsz vagy menekülsz** — Csak ha a legalsó sorban állsz akkor tudsz menekülni, egyébként csak a kijelölt részre léphetsz. Kezdetben ez körönként egy lépést jelent. Ahogy fejlődik az illető és fejleszted a gyorsaságát, ill. a szintlépéseket követően lehetővé válik, hogy egy körben többször támadj, úgy ez a lépés akár 5-7 kocka is lehet.
4. **Varázsolj** — Kezdetben sajna nincs még varázslatod és varázslóid is kevés. A

későbbiekben rábósz arra, a traktáris akivel varázsolni akarás, majd a varázslás ikonra, és kijelölőd az elsőlti kívánt stufát és végeztül a monster(ek)re. Ha pedig még kéztávoiságon kívül áll az ellen, úgy a középső nyil (vagy numerik 5) ikonnal előre nyomulhatunk úttávoiságra.

Szóval ott tartottunk, hogy az edzőhelyen vagyunk. Szemben a bejáratnál a védekezési képességeinket tudjuk fejlesztetni (20 arany/TP=1%), balra a folyosón pedig a támadási képességünket (30 arany/TP=1%). Az utóbbi helyen magába roskadva találjuk a fiatal harcost *Egill*-takit megkérdve elurálja: azért lóg az orra mert nem talál olyan csapatot aki felvenné. Kérdézzük meg nincs-e kedve velünk hajtani a banditákat meg az orkokat. Erre lelkesülve felajánlja szolgálatait. Ilyenkor megjelenik egy új ikonfajta a menükénl amire ha rábóközünk, bevehetjük — vagy elhajt a fenébe — a csapatba azt az illetőt akivel beszélgetünk. (Elküldeni úgy lehet ha önmagunkban beszélgetve az előző helyen megjelenő ikonra bókünk). Miután megvan *Egill*, van egy kis lövén a támadás fejlesztésére, először az induló figurát tanítassuk ki, majd a maradék pénzért *Egill*. (Kedzettel elsősorban a támadási képesség a fontos!) Most, hogy már jobban érezzük magukat, indulhatunk portyázni a városba. Kóssúnk bele mindenkébe aki él és mozog. A jósandékú járólétkébe azért, hogy informálódjunk. Ha jól csináljuk akkor sok új névről és helyszínről hallunk. A neveket érdemes megjegyezni mert bármikor használhatóak. Menet közben hajtunk addig a banditákat amíg szintet nem lépünk. Fontos tanács! Minden sikeres harc után mentsd el az állást mert lehet, hogy ez volt az utolsó sikeres harc. A banditák tárgyait és egyéb dolgaiat ne felejtsd el felvenni mert egyrészt használhatóak azokat, másrészt a kereskedőnél el tudod adni. A szintlépés után ismét irány a trainer hely. Mászkalás közben érdemes elmenni minden helyre három kivétellel:



- Winperle
- Különféle ékkövek (topáz, rubin...)

Tehát fel a lovakra és irány az alchemisták tornya a sziget északi-keleti részében. Ha menetközben úgynevezett *Hohlenmolch*-okkal találkozunk, jobb ha nem állunk velük komolyabb csatába, inkább meneküljünk ha lehet. A torony megközelítése úgy a legegyszerűbb, ha elindulunk a tengerpartot követve északra és ahogy nyugatra kanyarodik végig fel az E-Ny-i irányt. A kapuban gyűjtsünk fényt a fáklyással (használni kell az ikon és a fáklyát). Ha fény nélkül megyünk be, két dolog történik, ill. nem történik. Egyrészt nem látunk, ami igen kellemetlen, másrészt az autotérkép funkció sem működik. Ez utóbbi mindenhol igaz ahol elvileg sötét van! Tehát a toronyban az első pár lépés után képpókkal találkozhatunk. A nagyobbikra kell igazán koncentrálnunk mert kellemetlen mérgezés varázslatot tud hintoni rák. Lenyomások után megjelenik az első kérdéző köfej.

- Ki az öreg barátunk aki küldött ?
- Nem mondom meg.
- Akkor nem mész tovább!
- Na ne hülyülj! Inkább mondom, azaz írom
- ANTONIUS
- Ugye, hogy ismered a havert mehetsz dolgodra, én eltűnök.

Miután szertefoszott, járjunk be minden helyet és gyűjtsük a pókokat. Az emeletre feljutva a jobbra nyíló folyosón válasszuk a baloldali ajtót és hajtunk fel a kolbászoló müköt. Beszélgetést kezdeményezve megtudjuk, hogy ő egy mágus és értékes információk hordozója. Miután megkérdésztünk tőle mindent, ajánljuk fel az egyik üres helyet a csapatban. Szívesen fogadja az invitálást így talán a leghasznosabb karakterre tehetünk szert NELVIN atyánk személyében.

Eleinte vigyázzunk rá, mivel elég gyenge a találati pontértéke és kevés jó varázslatot ismer,

de a későbbiekben az ő jelenléte elengedhetetlen. Most menjünk be a szemközti ajtón. A szaladgáló öregembert leszólítja elmondja történetét miszerint a gaz és búzó előhalottak ellopokta a csodás gyűrűjét ami nélkül nem tud olvasni ezért nem nyílik ki a könyvtár(amiben jó sok értékes varázstekercset vehetünk, meg a varázssítal botot sem engedni kinyitni amíg a gyűrűcsécsé vissza nem szolgáltatjuk neki, ezért odaadja a szövetséges kriptá kulcsát ahova elhúdojkoltak a tolvajok. (Jó kis mondat mi?) Tehát végyük magunkhoz a kulcsot és induljunk kifelé a toronyból. Nézzük meg ezt a sokat emlegetett kriptát ami jobbra azaz keletre található. A kulcs használatá után menjünk be. A kriptában egyelőre csak két ajtó van nyitva. Mindegy melyik mögötti teremben kezdjük meg a lényezetek likvidálását, mert ugyanazok az ellenfeleink. Keressük meg a ferde keresztet és a kéz ikonnal matassunk egy kicsit, amivel azt érjük el, hogy helyre áll a kereszt és északra megnyílik egy-egy ajtó. Vigyázzunk mert az első ajtó mögött forgató van és mivel még nincs iránytűnk ezért eltévedhetünk. Tehát menjünk északra és a keleti illetve a nyugati falon nyomjuk meg a gombokat. Erre az előző szobában keletre és nyugatra megnyílik az eddig rejtett ajtó. Mindegy melyikbe megyünk be. Hajtunk fel a zombikat és gyűjtsük le őket. Az észak-nyugali falnál találunk egy illúzió falat, mögötte egy ládát, a ládában öt különböző varázspont visszaillesztés és egy Gala botot. A bot maradv, a többi jöhet. A teremben keressük meg a sűrűvéket és matassuk meg mind mert ezek valamelyiket titkos ajtóként nyitja. A terem közepén lévő koporsókat matassuk meg. Az egyikből finom lényezet lép előnk. A *Ghul* lenyomása az első nehéz feladat de megéri. Csináljuk végig mind a két teremt úgy, hogy pihenünk is néha. Egyelőre a kriptából ennyi. Menjünk ki és irány folyamatosan a dél-keleti széljárát azaz a banditák főhadiszállása. Mentsük el az állást és menjünk be. Odabent látszatra nincs semmi, ám amint beljebb megyünk feltűnik négy csoport bandita akit le kell gyúrti. Pihenjünk és irány az emelet, itt ha tudunk húzzunk be a kempencébe és végyük fel a tárgyakat.

Már csak a maradék bandita csapatokat kell lenyomni, majd a sarokban álló ládát nyissuk ki a tolvajkulcsokkal. Nagyon értékes gyevvert találunk amire érdemes vigyáznunk. (**FIREBRAND** — 4 tűzlabda varázslat, újratölthető) Az arany patkókkal amiket találunk én nem tudtam mit kezdeni (ha valakinek van valami tippje sügja meg). A lenti helyiség bal oldalán van egy kandalló, keresgéljünk benne. A titkos kapcsoló meghúzására kinyílik a lejárati ajtó a pincébe. Nem árt elmenteni mielőtt elindulunk mert mindjárt az ajtóban keménynek mondható ellenfelek várnak. Ezért is érdemes előtte elmenni a városba (dél-nyugat) és a már kb. 3. szintű karaktereknek a támadási képességet megővelni, az addig összegyűjtött felszereléseket eladni. (*NELVIN* legyen az eladó mert neki a legmagasabb a vonzereje). A pénzzel menjünk a kúthoz és keressük meg az elf nőt, akitől végyük meg a **MONSTER EYE** nevű kézi-készüléket, majd használjuk azt. Az extra ikonok között megjelenik a monster jezt. (ugye nem kell magyarázni mi az). Most már mehetünk a város északi részére ahol a banditák beszívárognak a városba, nyomjunk le mindenkit akit érünk, adjunk el mindent amit felvesszünk, és pihenjünk. Végyük sorra mit tudunk eddig.

1. Meg kell szerezni a halásznak az ellenmérget.
2. Vissza kell lopni az aranykupát a szépasszonyok.
3. A vak mágusnak a gyűrű. Tehát kipucolni a kriptát.
4. Az orkok csibészkedését leállítani.
5. Forderikni nagyapánk pincéjét.
6. Megtalálni a tolvajok céhét.
7. Eljutni a déli szigetre.

Kezdjük az utolsó előttel. Ehhez először a kocsmait tolvajnak kell elhozni a temetői főmüti brossát, hogy megmondja a jelszót. Irány a temető. Készüljünk fel rendezen mert nem könnyű menet lesz. Bemelegítésnek képpó skeleton fogad, ha legyűrűt őket nem menjünk pihenni mert mindig ott lesznek! Tovább a temetőben, ahol a

A győgyítők háza után indulás a szabadharcos kégljéhez, ami a város északi városrészen található. Belépvé két pófészkedő alakkal beszélhetünk. Az egyik *Freiherr Georg*, aki csak amolyan szerényen megjegyzi, hogy ő "A város pajzsa". Röhögünk kell, mert kiderül, olyan csekély problémát sem tud megoldani, mint a

mbíster fogad kis csapatát. Mire jön az említett jó fegyver, használna a kardot a leltármenüből és rányitja a varázslatot a főnkre. A többiekkel elterelő manőverekkel élépkédni a nyílzás elől. Miután a tűzlabda kivezette a maestrót a többiek könnyű prédák. Felvennünk mindent és az órát használjuk. Irány a gyógyfőház, ahol lakrészből előtt menteni kell. Ez utóbbi azért fontos, mert most fog a mágus új stufkolt tanulni. A *Necromant dagger*-t a kezébe kell rakni (+40 SLR). Először a kötözés varázslatot adagjuk be, ha nem sikerül visszatölteni, ha sikerül kimenni és menteni. Amíg a következő varázslatok (Hegymolás, mágius nyíl) meg nem tanulja, nem érdemes lukarkodni a 15 pénzéle. A félelme már nincs elég SLP-nk, ezt tegyük félre (egyébként sem igazán jó, mert ha betalál a monster menekül és elviszi a felszerelést és ha van pénze azt is.) Szóval pihenés után irány a fogadó. Keressük meg a polvát és beszéljünk meg. Adjuk át a brosst és jegezzük meg a jelszót. A fáklyát kapcsoljuk be, és menjünk le a pincébe. Fel kell deríteni mindent, és a kérdézőnél be kell nyúgni a jelszót (**SILK**). A tolvajok céhe tehát látogatható. Derítsünk fel mindent, és nyissuk ki az ajtókat az álkulcsokkal. Ha akarjuk induló karakterünk betörői képességet fejleszteni, akkor elsőnek a csapadékérés tudom ajánlani. Van két speciális kulcs amit meg kell szerezni, az első nem probléma, a másodikhoz úgy jutunk, hogy az első kulccsal ki kell nyitni az északra nyíló ajtót és meg kell nyomni a gombot. Fel kell deríteni a kinyit területet (kicsi harca), és a kutat meg kell vizsgálni. Abban úszkál a második speciális kulcs. Megszerzéséhez ki kell szorítani a vizet a kútból valahogy, nagy ötleit a kavicsokat behajgálni, mindössze 150 darabot kell magunkkal vinni. (Érdemes kapásból úgy menni, hogy 95 nálad van, 55-öt meg találsz odalet). A kulcsot abban a délre nyíló ajtóba kell tenni amibe minden álkulcsodat beletörtél (he-he-he).



A gyíkokat és idomárikaikat lenyomod és kirámolsz a ládából. A csákány mindenféleképpen kell, és nem art a szerencsépénz sem, mert a városi csodakútnál az erődöt növelheted vele. (Vagy mást) Ha mindent jól csináltál megtalálod a második **Windperle** nevű gyönygyöt (ebből már csak 10 darabot kell megtalálnod). Ki a pincéből pihenni, és ha van miből a támadási képességet növelni. Mivel mágyusunk tudja a kötözés varázslatot irány vissza a kriptába. Ott ugye félbehagytuk a felderítést. A gyúró e két. Tehát a **ghul**-okat kiheréltük, már csak a sarkócéket kell megismogatni (hátha mi vagyunk az *Aladdin* és előlön a dzsinn), amire csilingelést hallunk. Biztosak lehetünk abban, hogy a négy csilingelés 4 újabb ajtó nyitását jelezte. Irány észak. Mindent új helyszínen takarítsunk, pihenjünk, állást mentünk és piszkálgassuk a kereszteteket illetve a koporsókat. Ha megtejtél a tároló kapacitásunk nyugodtan menjünk vissza a városba eladni mindent ami nem kell. Ha jól csináljuk akkor megjelenik egy új helyzet a *Banshee* (no nem egészen az Amigás lövöldöző játék) hanem egy durva képességekkel rendelkező egyed. (Még elégsé a játék elején járunk ezért mindenki kemény aki új). A pánccélját érdemes a gyengébb képességű harcsonkra rakni, majd a falon található gombok megnyomása után a teleportokat használva megkeresni a másik két nyomógombot. A krypta térképét átvézne nem lesz túl bonyolult megérkezni ennek az etapnak a csúcsához. Előrebocsátom, hogy ez első próbálkozás biztos nem sikerül ezért menteni kell az utolsó helyszínen felderítése előtt. Ahogy belépünk szaladjunk!

Balra, amíg a gyúróit fel nem vesszük, olvassuk elő az infót (baromira ne mond semmit), majd tegyük fel a jó öreg *Nelvinte* a Ringet. Meghatva tapasztaljuk az SP pontok hirtelen növekedését +50! Töltsük fel maximumra az SP értéket a manna-visszaállítóval. Ha kilépünk a leltármenüből máris egy elitgárda fogad minket a **LICH LORD** vezetésével (ezt úgy kell érteni, hogy minden valámire való főnök a leghatos sorban áll). Ismét mágyus használni vehetjük a tűzlabda varázslatnak ami a kardban van. De előtte *Nelvinte* – minden körben amíg ki nem dől – altassuk a főnököt. (Durva a játék belemegítésébe, hogy máris villámok szornak ránk.) A többi már rutinnunk. A **LICH** korona és a többi mágius eszköz – azért mágius mert a halott mágyusról cibáljuk – az nagyon sok plusz tulajdonságot ad annak aki viseli, ezért rakjuk mind (korona, dobókásza, mágus köpeny) *Nelvinte*. Kész passz. Kripta ennyi. A megtalált *Nelvinte* ne siessünk visszaadni a vak apónak, mert sok jó hasznát láthatjuk még! Irány a kereskedő pánccél, legyverti eladni. Pihenni és irány a szinten befejeztelen bandita tanya. Otthagytuk abba, hogy a pinceajartó kinyitottuk és várunk ránk a csúnya tíuk. *Nelvinte*l indítsunk egy köztes varázslattal a Banditakapitányra irányozva, mert egyrészt mágius nyílveszteséketől, másrészt kritikai hitet is tud hirtelen. A többi már nudli. A kapitánytól elvett cégyulánk akad egy meglejtendő szöveg ami már a fordított szövegben így néz ki: Balra, Jobbra. Középen, Jobbra. Éleg unalmas szakasz következik, gyilkolni mindenkit akit érünk, felhordani a cuccot a felső szintű ládákba és a szint végén jön a lényeg. Az utolsó ajtó kinyitva – természetesen álkulccsal – jön egy kis szövegész, ami után a kérdésre, miszerint elfogadjuk-e a barátkozási szándékot – vácszoljuk, hogy **JA**. (Ellenkező esetben mindenlet véget ér a kalandunk). Ekkor a banditák nagylőnökötől – akinek egyébként már tele a hócipője az állandó fosztogatástól – átadja lemondó nyilatkozatát amit a város pászjának kell átadnunk, valamint odaadja az erekllye gyűjtő ládájának kulcsát amiben megtaláljuk az egyik ellopott aranykupát, a szelgyöngyök (**Windperle**) harmadik darabját, szerencsépénz stb. Ha minden igaz, akkor már szép lassan felaraszoltak karaktereink a 3-5. szintig de itt tovább növelhetjük tapasztalati pontjainkat, ha nem az ajánlott utvonalon megyünk be a telepörtökba, hanem mindegyiket kipróbálva és minden gombot megnyomva, felderítjük az egész kócerajt. A pincébe egyébként már csak akkor kell visszajönni ha van olyan karakterünk akinek a Kritikai Hit névre hallgató titkos tudományát kell/lehet fejleszteni.)

Első dolgunk az legyen, hogy a városban vigyük el a boroskupát a főzészonyznak, akitől egy aranybrost kapunk. Fizegyelven, varázstárgy mert ha valakire fellesszük, a vonzereje szépen megnő, ezáltal kb. 20%-al magasabban tudjuk eladni az összegyűjtött szajrát a kereskedőnek. Az előző felszerelésből már csak a következők maradtak

1. Az orkok.
2. Nagypap pincéje
3. Ellenmereg
4. Dél sziget.

Javasolom a nagypap pincéjét. Legyen nálunk a csákány, fáklya vagy lámpás és kaja. A házban keressük meg a pinceajartó és menjünk le, miután fegyő gyűjtöttünk. Első lépésként derítsük fel a bejáratú területeket (nézzünk bele a kútba is), nyissuk ki a talált ládát és hordjuk fel a scrollokat a ház valamelyik ládájába. Az induló karakterrel tanultassuk meg az eddig talált összes (kékszínű) scrollt. Ismét le a pincébe és mondjuk a kérdézőtőlnek **WEIN**. A gombot meg kell nyomni és irány le a létrán. Keresgélj meg mindenhol, amíg megtaláljuk a nemeskő gyűjtemény egyik darabját. A kőmlánál segítségünk a csákánnyal, hogy megnyíljon a további út. (Továbbra is áll a sokszori mentési javaslat!) Valamelyik karakterünk megjegyzi, hogy érzi a pokol lehelletét. Van benne valami mert ha rossz helyen állsz le pihenni, akkor mérgeződik az egész csapat és igazság szerint nem tudnak aludni, ami

kizárja a regenerálódást. Itt nem sok tudnivalóról kell szót ejteni, mert csak a levezető létrákat (4 darab) kell megkeresni, és onnan lejutva meghúzni a karokat. A terem közepén minden kar megbizrigálására megnyílik egy-egy ajtó. Cél, hogy az alsóbb szint közepére lejutva kinyirjuk a gigapókot (szerényen *Gigantula*) és kiássuk nagyapóknk rejtett kincseit. Végre induló karakterünknek is találunk jónak mondható memorizálható varázslatot. Lehetősegg szerint vegyünk fel mindent (kivéve a tájoltal ha megvetted a tolvajoknál) és menjünk fel a házba nagyapóknk ágyához. Rossz hír fogad. Nagypap megmondult és előlön öreg barátja **Antonius** – nem ismerős valahonnan? – értesít. Ilyen formán, hogy – Merre kobácsoltok minkor a szerencsétlelre őreghaver feldobja a tappancsát? Ti hátlatlógó! Szerencsétlen öreg pedig rátok hagyott mindent és erről végrendeletet is hagyott a ládácskájában, aminek kulcsa a te szobában van az asztalon. Utolsó szálva pedig megkért, kössem a leltetekre, hogy mindenféleképpen menjetek el a sírjához a temetőbe. (Nagyon fontos!)



Ha rám a továbbiakban szükségetek van akkor megkérlek a templomban. Na cső! Kicsi felvezés, szektányt kinyit, végrendelet elolvás, értelems. (ja ez nem egy távirat?) Szóval a végrendeletből megtudhatjuk, hogy a lakás hátsó felében a baloldali kandalló mögött újabb titkos helyre jutunk. Bejutni csak úgy tudunk ha használjuk a vödör vizet. A ládákat kinyitva valamicske anyagot találunk, leginkább ez a hely a különböző segédanyagok tárolására tesz jó szolgálatot. A varázsbombák csak iránytű varázslat leledzik. Tehát irány a temető. Újabb szöveggyűjteménye de érdemes megjegyyezni, hogy a pincében talált **Shandra** követ ne felejtsetek el. Mivel **Antonius** fater már visszatért a templomba látogassuk meg. Beszéd közben kérdezzünk rá az ellenmereg (**Gegenmittel**), mire ő elmondja a recepthez szükséges két dolgot. Megszerezni elég munkás dolog, ezért egyelőre hanyagoljuk. A templom rejt meg egy meglejtést, gyógyító erejű faterunk megkezdte praktizálását és ha nagyon sebzelték vagyunk némi pénz fejében visszaállítja a találati pontjainkat a maximumra. Szóval ellenmereg ejtve irány az orkok fészke. Karakterek fejlesztése után irány a nyugati hegység. Mindjárt a hegylábná megtaláljuk az első csapatot. A győzelem után keresgéljünk a déli feljárónál a fenyo fá lábánál. A talált háromszöget kicsi gyánant örizzük meg. Vigyázzunk az orkokkal mert egy körben ketszokat támadnak! Érdemes mindjárt leköztözi a piszkokat aztán adni nekik. Két területet kell erőrefele kipucolni az első az ún. Sylphen barlang ahol a főnökasszonytal kell beszélgetni. Ajtaján a furcsa háromszögletű kövel jutunk be. Beszélgetés, aminek a végén megtanítja az egész partyt saját nyelvére. Nem minden hátsó szándék nélkül, mivel az a kérés, hogy fogságban tartott lányát szabadítsuk ki az orkoktól. Ezért elarúja, hogy a köfejnnek milyen nevet kell mondani a továbbjutáshoz. (**OLKNARD**). A barlangrendszer érdemes teljesen kivészeni, mert sok EXP-ikapunk valamint többször fordulva a városi kereskedő és a barlang között egy egész vagyont gyűjthetünk. Ha úgy érezzük, hogy felkészültünk egy jó menetre akkor induljunk a hegy mentén északra az igazi orkász felé. A *Sylphen*-t hallott nevet használva bejebb jutunk. A nagyméretű gongokat megszólatatva kihívhatunk egy-két csapatot szkanderozni. A ládákat ne igen próbáljátok felleszegetni, mivel mindegyik csapdát rejt és gyors halál jelenthet, inkább az álkulcsokat pazaroljuk. A jelzett helyen

sak kulcsal nyitható zárka van ez is többre hanyagoljuk. Ha gongolattal rendszeresen megtaláljuk a fővezért aki irányítja az orkokat. Legyűréséhez mindjárt álltassuk el, és a segédeivel végezzünk. Legtízstáb módszer ha *Nelvin* alatt, a többiek pedig séphadarnak a fején. Figyelem nagyon lényeges, hogy erre a helyre 10 Kg őrös teherbíró képességgel jöjünk, mert a városba kell vinni a főnök lejtét (Nem nagyon vízfejű mi?), és csak akkor látható, amikor lefevére után a tárgyak között túrkálunk. A ládájából előszedtem kulcs nyitja az előbb említett cellát. Beszélgetssünk a *Selena* névre hallgató tolvajjal. Vegyük be a csapatba, majd induljunk a városba a fejél. *Freiherr* nagyon őrül a problémái megoldásának, és átadja második ládájának kulcsát. A ládában egy tőlött kardot találunk. A cuccok eladása miatt párszor fordulunk kell. A pénzén lehetőség szerint mindenkit fejlesszünk amennyire lehet, elsősorban a támadási képességre. Ha minden igaz kb. 8-12. szintű karakterekkel rendelkezünk. Felkészültünk tehát a komoly problémák megoldására, irány az *Antonius* által említett *Gala* temploma. Megkeresése úgy a legkönnyebb, hogy a banditák házától keletre (Jobbra) haladva a hegyeket követve északfelé megkeressük az egyetlen tengerpartja vezető utat, majd délre fordulva a bejárati ajtó. Tehát bent vagy a templomban. A jobbra nyíló ajtó mögött az asztalon keresgélni vedd fel a tűzkövet. Készüljétek fel kemény küzdelmekre mivel a templomtól Kő- illetve Gránit Gólemek őrzik. A tűzkövet a gyertyákon használva megnyitják az északra vezető ut. (Érdemes a falakat végigkeresgelni mert van itt épp elég áfal.) Az elágazásnál — forgasd után! — keletre és nyugatra a Gránit Gólemekből megmaradó követ vegyük fel. A kővek használata nyitja meg északra a továbbjutást. Északra, majd keletre és az elágazásnál délre vigyük a csapatot. A teleportok használatát — no meg rengeteg Gólem — után szintén az elágazás után keltre. Most következik a tipikus dörzsöltség esete mivel a falakra kell tapadni, hogy az illúziófalakat megtalálva végigmenjünk a termekben. (Nem olyan fontos ez a rész.) Ha az elágazásnál északra megyünk akkor olyan terembe jutunk ahol 7 teleport szaladgál össze-vissza, de csak az egyik a helyes helyre. Próbálgassuk ki mindaddig, amíg a jót meg nem leljük. (Ajánlott a sűrű mentegetés.) Ha a jó úton járunk akkor feljutunk a tetőre ahol az élet vizére leülünk, de mit csinálunk vele, ha nincs üres üvegünk. Megoldjuk. A kapcsoló meghúzása a kerülő út megnyitását eredményezi. Most már indulhatunk az ellenér meg második alkotóelemének megszerzéséhez. Irány az alchimisták tornya. Innen északra a tengerpartra jutunk, majd keletre egy ingoványos területre, ahol beleélezhetjük a mocsári gázokat. A mocsár közepén megjelenik a *"Sumpflife"* névre hallgató növényt. Ebből vegyünk fel egyet, majd vissza a toronyba ahol most kényszerűséből adjuk vissza a gyűrűt a jogos tulajának. Kinyitja a varázslat — és az italnagykereskedést. Vegyünk annyi dolgot, amennyit jónak látunk, de mindenképpen legalább 2 üres üveget. Az üvegekkel vissza a templomba a tetőre, ahol használjuk azokat. A virággal és az ételvizzel *Antonius* atyó a következő hely, ahova menni kell. Oda kell adni mindkét dolgot, és át kell venni az ellenérmet, amivel irány a halászs. Az italt használni a lány ügy mellett, majd beszélgetni kell az apával és át kell venni *Sobek* gyűrűjét, amiről megtudjuk, hogy tud úszni az aki ezt viseli. Mellestleg megkapjuk az apától a *Winderpe* gyűrűterményünk újabb darabját. Menjünk arra a helyre ahol a *Burnville* Kulcsa leledzik és vegyük fel a Nyitás Gómbjéval együtt. Traineljük a csapatot és irány a móló.

A vízbeugrás után aki nem viseli a gyűrűt, rövid úton megfullad. Az irány — ugye emlekedben el — dél. Miután megvan a másik sziget, pihenjünk le és használjuk az élet vizet, amire mindenki fitt és változatlan lesz. Irány be a barlangba, miután fényt kapszoltál. A helyiségekben két fajta lényezettel — orkokkal és tűzóriással — találkozhatunk. A barlangot rohanjuk végig — mert úgy a felvehető összes pénzt hozhatók — és nincs szabad sülycipelő képességünk.

ugyanakkor a legyűrés ellenél doigat nem tudok felvenni. A sziget közepe táján megtaláljuk a várost. A hely teljesen elhagyott, ahogy ezt megtudjuk a varázslatot tanító trainer helyen. Ja, nem irtam meg merre van. Hát a főkapuval szembeni épület fölülalán a fal megközése után. Akinek van TP-je és varázslat tud, azoknak a Varázslat Tanulási "SRL" és a Varázslat Használati "M-B" képességeket lehet — kell!!! — növelni. A harmadik helyiségben van a város — mágus — scrollokat lehet venni. A fekete teljes felderítések eredménye egy gyanus kulcs. A kulcsot a gyogyítók házában, a dél-nyugati könyvespolcon találjuk *Sabine* Könyvével együtt. A könyvből leírja a hógly, hogy a város lakosságát elrabolta egy sárkány és csak legyűrés után járhatják újra utukat. Sejtjeni lehet, hogy valahova megint menni kell. Így is van. Irány a sziget déli fele ahol a **Bolgar** csatornát kell megkeresni és végig puhatolni. A barlang másik felén a toronyba való bejutás a cél. Elsőnek a Kinyitási Gómbjé kell használni a kisházban. A torony sok érdekes tulajdonsággal rendelkezik.

1. Sok a csapat! !
2. Rengeteg az illúzió fal.
3. Veszélyesek a monsterek.
4. Az utolsó ellenfél szinte legyőzhetetlen.

A következő dolog amiért lóholatsz vissza ahol hagytad: a tűzkő, mert a továbbjutáshoz meg kell gyújtani a falon található fáklyát. Ezután következnek a feketeteleves. A megnyíló fal mögött a tűzsárkány leledzik, rengeteg exp-t kapunk minden lény után. Keresünk meg a lépcsőket, hoppa nézd csak, lengő kéksek. Kezdjük meg rák pályafutásunkat. Talossunk amíg lehet fordulás 180 fok, és tapicskoljuk meg a falat. Meleg gratulációban részesülünk, miszerint eltűnt a csapat. Irány a lépcső. Keresünk a lefelé vezetőt. A pincében megtaláljuk *Burnville* teljes lakosságát élükön *Sabine*-nel. Kis beszélgetés után vegyük be a csapatunkba. (*Sabine* egyebéknél a város főgyógyítója.) Mehet a menet fel az emeletre. Az északra nyíló ajtóban csak az orrunkat dugjuk be, addig amíg le nem támadnak. Legyűrés esetén nem kell beljebb menni. Hogy miért? Hát csak azért mert a falon található beöntő nyílásba ezeken a szinteken megtalálható **"Jégle"**-t kell betölteni. Hatására eltűnnek a padlóra a szaladgáló tűzcsapdák. Nem lényeges. A következő emeletre fenygyújtás után menjünk fel. Két doigot találunk illetve nem találunk. Első tapasztalatunkat növelhetjük ha a falakat végig keressük, ha megvan a titkos szoba, hagyjuk a fenébe a jeges lötytyöt. A másik már sokkal érdekesebb. A rúnák lefordítása után dilemma elé állunk — mi a fenét csináljunk. Kezdjük tén a kulcsokat beletörni a zárba? Nem. Feszegessük? Nem. Hát talán próbáljuk meg a már bevált kinyitási gómbjé? Nyert. Bejutva a titkok helyiségébe használjuk a keleti majd a nyugati benyilóban a talizmánokat. (Lebögő mifene.) Majd utolsónak az északra lebegőt. Furcsa érzése lesz a csapatunknak, mert egy másik dimenzióból előlép *Valdin* barátunk. (**Ez nem a reklám helye — LionHeart**) Beszélve vele nem érli mit keres itt de hajlandó velünk jönni. Cool. Irány a 4. emelet. Lift nincs. Szokásos mellékfal tapogatás és a taposócsapda semlegesítése. Be az ajtókon, lenyomni a sárkányokat, tűzóriást majd otthagyni a lötytyöt. Az ötödiken az első szobában a sárkányok után a következők tegyük, hogy túljeljük az itteni "fő csúnya bácsit" (3 éves fiam kedvenc szavajárása) — bár ez csak az én javaslatom: Mivel a sárkányok eléggé megnyomták a csapat exp-jét tén menjünk vissza a varázslat oktatókhoz majd **Spannenbergbe** és tuningolni mindenkit, ezután induljunk csak a kellemetlen *Luminors*-hoz.

Amit még javaslok: mivel a tolvaj fel tud olvasni fekete varázslatokat, vegyünk minél több általó tekercset. Ha kb. 6 újrátöltés után sikerül félbe dögölni a dögöt, akkor megjelenik a pincébe szenvedők kiszabadítását jelentő kulcsot. Le a pincébe, ajtó kinyit. Fogadjuk a halás kőszöneteket és irány a város. Járjuk végig az összes helyiséget és beszéljünk mindenkiel. A leletek a következőknek kell lenni — már ami kell.

- Rubin, windperle.

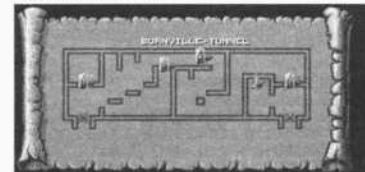
- Ambermoon. Koordinált.

- valamint a koordináták kijelölés amit a kiválasztott kell megjavíttatni.

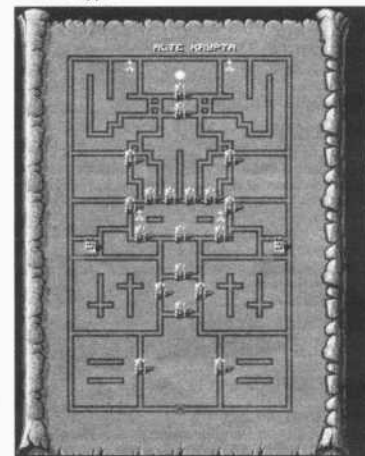
Most a vége felé már csak koordinátával fogok hivatkozni a helyekre. (persze az új helyek neveit leírom). Irány a kikötő 521/541 majd 563/483 és a város 584/478. Vegyük elő megspórolt mindössze 2000 aranyunkat és vegyünk egy hajót. Van még egy kis dolgunk a gyogyítók háza pincéjében. Van még egy sötét mágusunk. Ha van a tolvajnál áltató, használja mert a mágus elég kemény. (Bár a *Luminors* után KisMiska). A kapott 5000 exp jól jött. Training, majd irány Newlake 348/352 — nem árt felírni a koordinátát ahol a hajót hagyjuk — és az sem árt ha a nagyapó sirjánál talált követ magunkkal hozzuk.

Zárszóként pár térkép a játékból:

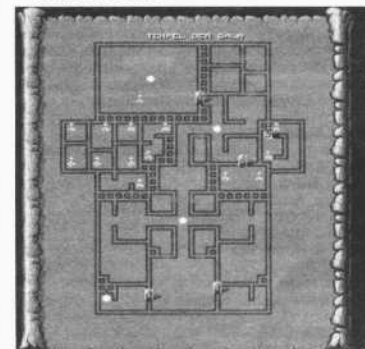
Burnville Tunnel



Alte Crypta



Tempel der Gala



Ennyi. Sok, vagy kevés? Döntsétek el. Én nagyon sokat játszottam a játékkal, és még voltam eledeve vele. Bátran ajánlhatom mindenkinek, aki szereti a kalandjátékokat! Ja, a többi térképet esetleg legközelebb lenyomom.

ELŐSÖGÉLY



DEATH MASK (Amiga)

A szintikódek a következők:
01. 00000 / 02. 52385 / 03. 22428 / 04. 84843 / 05. 22087 / 06. 38641 / 07. 06395 / 08. 33224 / 09. 35527 / 10. 48962 / 11. 65074 / 12. 62438 / 13. 28283 / 14. 85325 / 15. 10769 / 16. 25324 / 17. 43542 / 18. 62156 / 19. 84678 / 20. 57093 / 21. 29264 / 22. 47446 / 23. 75330 / 24. 82855 / 25. 58474 / 26. 38392 / 27. 55276 / 28. 68163 / 29. 75156 / 30. 70948 / 31. 54334 / 32. 39814 / 33. 52262 / 34. 73164

BUBBLE'N'SQUEAK (Amiga)

A szintikódek a következők:
2. LDRSJJGB / 3. LDRJJJCB / 4. LGRJJJNCB / 5. LLRKRPHB / 6. LDFKNHHB / 7. MLFLBDBB / 8. MDGLNHDB / 9. MGGMBJHB / 10. NLGMNJHB / 11. NLGNBNDB / 12. NLGNJDB / 13. NKGTBHBB / 14. TCHTJPHB / 15. TDHPHBB / 16. NKHPJHBB / 17. NLHQRNHJ / 18. NLHQJLCC / 19. TDQBGBGK / 20. TGQBSJGK / 21. MGQCFFCK / 22. MGQCMNDK / 23. MGGDRPHC / 24. MLQDNHDC / 25. MKQRBPDC / 26. NLQRSHDC / 27. NLOFQBK / 28. TCBFNHHC / 29. NDBGBJDC / 30. LKGBNFDC

WINGS OF FURY (Amiga)

A "COLIN WAS HERE" kódnál nem csak az energiát (D), és a municiót (M) lehet beállítani, hanem az életek számát (P), és az üzemanyagot (F) is. Az anyahályon a D megnyomása Destroy-t jelent.

STARDUST (Amiga)

Az első alagútba jutunk a "BDQAAAAAAHEN" kóddal, ráadásul 4 étellel.

LOTUS II (Amiga, PC)

A szintikódek a következők:
2. TWILIGHT / 3. PEACHES / 4. BAGLEY / 5. PEA SOUP / 6. LIVERPOOL / 7. E BOW / 8. THE SKIDS
A "DUX"-ot is érdemes kipróbálni...

SETTLERS (Amiga)

A500-on csak a hangok max. 35%-a jön elő, de ez sem magától. Először is betöltés előtt valamilyen programmal töröljük a memóriát. Betöltés után nézzük meg a SOUNDS-nál, hogy 35% van-e. Ha annyi, akkor OK. Menjünk az OPTIONS-be, és a SEPAR EFFECTS-et kapcsoljuk be, majd állítsuk maxra a HANGOT (VOLUME). Ha ez megvan, a játékban valóban 35% hangot hallunk. Igaz, hogy madárcsicsergés és vízcsobogás így sincs, de így is lényegesen élvezetesebb a játék.

MORTAL KOMBAT II. (Amiga)

A titkos mozdulatokat a következő mozgásokkal érhetjük el:
- Balra, Baira, Tűz
- Jobbra, Jobbra, Tűz
- Jobbra+Hátra, Tűz
- Balra+Hátra, Tűz
- Jobbra, Balra, Tűz
- Balra, Jobbra, Tűz
- Hátra, Hátra, Tűz
- Tűz nyomvatartás 3-4 sec-ig

A GÁLYA (C64)

Az SPP átírásához nem kell \$4B-ig átirni a byte-okat, csak \$46-\$48-ig. Ugyancsak a kimentett állás 3. blokkjában \$5C-\$61-ig írjunk 01-eket, és a varázslónk az összes létező varázsigét tudni fogja, köztük egy GWORIN nevűt is, ami ismeretlen. A pénzes trükk után felvásárolhatjuk az egész

bolto, és *Raemort* is kiválthatjuk a börtönből. Ehhez az erdőben meg kell keresni a tornyot, ahol a trollnak 397 ruppót kell leperkelni. Ráadásul *Raemort* most minden varázsigét ismer, így a játék jelentős részét átugorhatjuk. A pénzt cserberélni is lehet egymás közt, pl. FIZESSE TONGRAKNAK.

A jellemzők játék közben is átírhatók, ez FREEZE után. A pénz \$C025-\$C026-on van, az SPP-t \$C002-n találjuk, míg a gyufaszálakat a \$C033-on növelhetjük meg.

Sok pénzzel nincs szükségünk a bronzkulcsra, a Lenin-szoborra, a hajcsatra, és a gyertyatartóra, stb.

Mivel *Raemort* már szabad, nincs szükség a Szent Chemotokra — a pók nem muszáj megölni. Az óriástetőhöz se kell, hanem elég, ha rögtön odaaduk neki a kockacukrot. Igaz, hogy így a csontot sem tudjuk megszerezni, de ez nem baj, mert ha az alaprendszerben megkeressük a patkányt, és megöljük, akkor ezt is odaadhatjuk a kutyának csont helyett. Ugyanezért pl. a Lenin-szoborra sincs szükség.

A révész csapóajtóját a horoggal lehet kinyitni. Sam Sung átvész bennünket egy másik szigetre, itt KERESD RÉZKULCSOT, aztán KERESD KUNYHOT. A kunyhó ajtaját a rézkulcs nyitja.

Zelidának odaadhatjuk az öregasszonytól elrabolt varázslittal, kapunk érte néhány pontot. A macskának is vihetünk whisakot. A mocsárban lévő kupola ajtaját az URX nyitja. Ha a kupolában ászunk, egy rubintot lelünk.

A nyugati hegyoldalon a hasadéknál BE lehet menni a barlangba.

Érdemes beírkalni különböző szavakat, pl. "csim-pánz", "szatir", vagy "bodzabogyó", és elég jól kiismerhetjük a játék szókincsét.

A havas hegycsúcson gyúrhatsz hógolyót, de ha elmegyünk onnan, hirtelen elolvad...

Amikor átmegegyünk a kastélyba, elég *Raemort* átvinni, *Tongrak* úgysem csinál semmit. A cseréket meg lehet bonyolítani a stégen is.

A pipázás helyesen: LE (kődös völgy), DK, GYUJTSD GYUFÁT, GYUJTSD VELE PIPÁT, SZÍVD PIPÁT (addig pőfőgünk, amíg ki nem fogy). TOMD GYOGYONÉVNYT PIPÁBA, GYUJTSD GYUFÁT, GYUJTSD VELE PIPÁT, SZÍVD PIPÁT, OLTSD PIPÁT

LONG LIFE (C64)

A kétjátékos módban a többi játékos is választható, ha az alábbi mozgásokat végrehajtjuk a pályán.

MÉDIK: J,F,L,B,F,B,J,L
STROGOFF: F,L,L,B,F,J,L,B
SNAKE: F,J,F,J,L,F,B,B

SCUMM (C64)

A 'Z'+X'+<' gombok lenyomásával pályát ugorhatunk.

BAT'90 (C64)

A csatornában, ha a nyelvünk ALIEN, megvesztegethetjük az egyik KRAKOID-ot, aki el is fogadja a pénzt.

Lydiát jó lenne kitáncoltatni. Nem árt végigjátszani a GAMES-ben a BEEZY névre hallgató csodajátékot.

És alagsorban (csatorna) láthatunk egy szép ajtót...

PIRATES! (C64)

Ha nem engednek be egy városba, akkor kardozunk, de a tényleges vívás előtt, amikor már mindent betöltött, kapcsoljuk ki a drive-ot, veszítünk,

és amikor leál a program, RUN, immár bekapcsolt flopplyval. Bent találjuk magunkat a városban.

A kisebb városokat (pl. Barbados) érdemes havonta akár 15-ször is kirabolni, mivel így a Barbados ellenlbasainál igen szép karriert futathatunk be.

WRESTLEMANIA (C64)

Bármelyik emberrel könnyen lehet nyerni, ha beállunk arra a pontra, ahonnan ha ugrásból lerugjuk az ellenfelet, előtte nem bír elmozdulni. Ez a pont kb. a ring alsó szélével fél embernyi magasság. Itt vízszintesen nyugodtan mozoghatnak, és ha az ellenfél is lejön ebbe a síkba, akkor a joyt kétszer előre, és ha közel vagyunk az ellenfélhez, akkor tűz.

S.S.WRESTLING (C64)

Minden ellenfelet le lehet verni úgy, hogy a meccs elején, vagy közben bármikor hátat fordítunk az ellenfélnek, és amikor útátvátsalásba ér, akkor tűz+hátra. Emberünk belekanyórkol az ellenfélbe, egy pár ilyen után az ösözgönyök, és ki lehet útni.

DUCK TALES (C64)

A játékot úgy is meg lehet nyerni, hogy állandóan fényképezgetünk, és a pénz betelketjük. Ez mindhárom nehézségi fozogzatban tipp.

ALCATRAZ (C64)

\$99D3-9A22-re \$EA - sérthetlenség

MASTER HEAD (C64)

\$007B,életek száma

STARWARS (C64)

\$4E7F,AD: \$4F03,AD - pajzs

TERRY STRIKES BACK (C64)

\$77A5,AD - sérthetlenség

CAPTAIN CLOSS (C64)

\$8A8A,A6: \$F5F8,A6 - nincs érzékelő

MAYHEM IN MONSTERLAND (C64)

\$CF83,csillagok száma, \$1F83,A0 - sérthetlenség, \$3BD1,pálya

PARSEC (C64)

\$00F1,életek száma

HEARTLOND (C64)

\$A0B4,05 - idő, \$91CF,05 - energia

EPSILON 4 (C64)

\$A900,EA - sérthetlenség

SUPERNUOGE (C64)

\$9421,pénz

SPACE TOWER (C64)

\$18D0,DF,AE - idő

\$40004,élet

FROGGER'93 (C64) - \$4814,életek száma

CANON RIDER (C64)

\$292A,A9 - sérthetlenség

MOVE ON (C64) - \$00A3,idő

C64 felhasználói programok

CHAR EDITOR

Eme prg-t nevezhetjük FONT editornak is, a '91-es alkotást *CELLUX/FACES*-ék készítették. Mielőtt nekikezdenénk (minek is?) nézzük meg a használati utasításokat:

PRESS H - FONT EDITOR INFO

A CRSR-t a CRSR fel/le, bal/jobbr gombokkal illetve a JOY 2#-vel mozgathatjuk. A pixel *-ra megjelenik, SPACE-re eltűnik, ha JOY 2#-vel szórakozunk Fire-re megjelenik a pixel, SPACE-re eltűnik.

↑ - beállítjuk a használni kívánt terület nagyságát

M - tükör mód beállítása

Z - mozoghatunk az összes igénybe vehető területen — az eddig megrajzolt dolgokat RETURN-re eltüntetli

F7 - a grafika HIREs/MULTI beállítása gombnyomásra

=/RETURN - egy karakterhez egy másikat elvenni/odarakni

+/- - a karakter (vagy a rajz, amit készítettünk) balra/jobbra csúsztatása

_/1/2/3 - multi grafikánál a kívánt szín kiválasztása;

← - fekete (tehát pixel törlés)

1 - világosszürke

2 - világoskék

3 - sötétkék

SHIFT + ←/1/2/3 - multi grafikánál a 3 féle szín változtatása

I - a karakterek inverzszé változtatása (tehát a háttér fehér lesz!)

D - DIRECTORY (A Commodore 64 változtatása 486-os PC-re, a kis junosty tv-1 pedig SUPER VGA monitorral!!! (ha-ha!))

L/S - lemezről töltés/-re mentés (\$2000-2800).

SHIFT + CLR HOME - karakter törlése a képernyőről

C - karakterek (Igen, de ott van az a: "-ek"!!!)

^ - JOY 2# mozgásának erőssége:

- 1 - naaagyon gyors
- 2 - naagyon gyors
- 3 - nagyon gyors
- 4 - lassabb
- 5 - lassú

P.W.Smith

DEMO CREATOR V3.1

Betöltés után a főmenü tárul elénk:

Ha a "T"-t megnyomjuk az eddig alkotott demót csodálhatjuk meg. SPACE-re visszaléphetünk a főmenübe. Most nézzük a menüpontokat:

- 1: SPRITE pozíciója
- 2: a SCROLL szövegének beírása:
F1-re a képernyő bal felső sarkába megy a CRSR.
RUN STOP-ra vissza a főmenübe.
- 3: Lementett ARTIST PIC. file töltése: P megnyomása után írható be a file neve.
- 4: Zene választás:

- 1: Mario Brothers
- 2: Nemesis The War Lock
- 3: Shockway Rider

- 5: SCROLL színeinek a választása:
 1. Bal SCROLL szín
 - 2: Pulzáló szín
 - 3: CHOICE színe (keretszínváltoztatás SPACE-szel)
 - 4: nem tömeg (UNBLOCK) sprite-ok (?)

5: tömeg (BLOCK) sprite-ok (?).

6: Lemez: DIR/szöveg karakterkészlet töltés / demo mentés lemezre:

1. karakterkészlet töltése
2. készített demo mentés
3. lemez directory

7: speciális FX menü:

Return: FX állítás

Space: vége

1: SPRITE FX alatt

2: SPRITE FX fölött

vége:

1: keret szín

2: háttér szín

SPACE: vége (vissza a főmenübe)

P.W.Smith

DEMO-DEMON

Most pedig a DEMO-DEMON nevű csodának a leírása következik. A programot a *Digital Marketing* készítette pár éve. Betöltés után elindul a **Demo-Demon** demoja. (Micsoda allitáció!) Tűzgomb után a főmenübe jutunk. Itt a SPACE-szel beállítjuk, hogy villogjon-e a képernyő felső része. (Nem a demóban) Ennyi rizsa után jöjjön a főmenü:

DIR: Directory.

HLP: Kapunk némi infót ánglius nyelven.

SHOW: Megnézhetjük a kész művünket.

LOAD: Erre megjelenik egy almenü:

HIREs: Kép betöltése. Ni, újabb almenü:

KOALA: Koala Painter típusú kép betöltése.

PADDLE: Blazing Paddles típusú kép betöltése.

MAGIC: Magic Painter típusú kép betöltése.

FONT: Karakterkészlet betöltése. Az én lemezemen 30 db van.

SPRITE: Sprite betöltése, ebből 10 db-ot találtam. Miután betöltötte, be kell gépelni a 8 karakterből álló szöveget.

MUSIC: Új zene betöltése. Belépés után két lehetőségünk van. A lemezen található zenék közül töltsünk egyet, vagy esetleg saját (kilopott) zenét nyomtunk be. A lemezen található zenék között a 0-9 billentyűkkel szelektálhatunk. Saját zene esetében a SPACE után be kell írni a nevet, majd betöltés után az inl, a play és az initez tartozó LDA/LDX/LDY értékeket kell megadnunk. Ha **FuCo** zenét nyomtunk be, akkor gépeljük be folyamatosan: 00010218001806

SETUP: Itt is egy almenü:

COLORS: Színek kiválasztása. Először ki kell választanunk, hogy a sprite-ok, vagy a karakterek színét akarjuk állítani, utána pedig a három szint kell megadni.

S.MOVE: Itt adhatjuk meg, hogy milyen alakban mozogjanak a sprite-ok:

X-DISTANCE: A sprite-ok horizontális távolsága.

X-SPEED: A vízszintes mozgás sebessége.

Y-DISTANCE: A sprite-ok vertikális távolsága.

Y-SPEED: A függőleges mozgás sebessége.

A tűzgombbal visszakanyarodhatunk a főmenühoz.

P.MOVE: Itt adhatjuk meg a HIREs kép mozgás-effektjét:

FULL SINUS: Telt szinusz-mozgás.

HALF SINUS: Félzinusz mozgás.

MIXED SINUS: Kevert szinusz-mozgás

NO MOVEMENT: Nincs mozgás.

Ras.FX: A rasztercsikkokkal ügyködhetünk itt:

1. LÉPÉS: Meg kell terveznünk a csíkot. Felül láthatók a színek, alul pedig a rasztercsík nagyított képe. A normál C törli a csíkot. A joy fel/le rancigálásával választhatjuk ki a szerkesztendő rasztert. QUIT - 2. LÉPÉS

2. LÉPÉS: Raszter-effektek megadásá.

3. LÉPÉS: A rasztercsík helye (kettőt kell megadni).

TEXT: Itt kell begépelni a scrolszöveget:

SHIFT+* - Pár másodperc szünet.

SHIFT+A-G - Sebesség

SHIFT+L - Rizsa betöltése

SHIFT+S - Rizsa elmentése.

SHIFT+O - Minden effekt be.

SHIFT+K - Minden effekt ki.

F1/F2 - Rasztercsík ki/be.

F3/F4 - Sprite-ok ki/be.

F5/F6 - Kép ki/be.

F6/F8 - Zene ki/be.

SAVE: A kész demo elmentése (129 blokk).

QUIT: Kilépés BASIC-be.

A lemezen találtam még két segédprgramot is:

1. **MULTI-MAKER**: 16"8-as multi karakterkészlet megtervezésére szolgál.

2. **BITMAP-MOVER**: E program segítségével a HIREs képeinket függőlegesen tudjuk mozgatni.

E két program nem szorul magyarázatra. Háááát ennyi volt a demó-démon!

P.W.Smith

Demo Maker V1.0 (By. WOD)

A betöltés után egy "kis" WOD intro tárul elénk. SPACE után újabb intro, majd újabb SPACE-re a főmenü, ami a következő pontokból áll:

- A: SCROLL fajták kiválasztása
- B: SCROLL pályá(k) kiválasztása
- C: SCROLL színek erőssége

1. kék-tábla
2. szürke-tábla
3. vörös-tábla
4. zöld-tábla
5. arany-tábla, majd a második SCROLL szinttábla kiválasztása. Ugyanazon öt tábla közül lehet választani.

D: +/- segítségével a főmenü "vibrálásának" gyorsaságát ill. lassúságát, valamint színt lehet kiválasztani.

E: Kiválasztás, hogy a SCROLL multi vagy normál legyen.

Multi colour Singlecolour

E fenti kettő kiválasztása után újabb választás előtt állunk. **(Hamarabb végzünk, ha ezt nem 4 évenként csináljuk! — P.W.S.)** Ezután a változatosság kedvéért,

az első színes SCROLL címét kell kiválasztani:

1. kerekbő ki
2. kerekbe be
3. multi szín 1
4. multi szín 2
5. ne legyen szín
- ...majd a másodikat.

F: hátsó karakter beállítás

G: színusz (jó parasztosan! — P.W.S.) hullám(ok) beállítása:

+/-: változtatás 1 (alias: betűk távolsága)
CRSR fel/balra: változtatás 2 (alias: betűk rendezettség)

F1/F3: változtatás X-irányba (alias: csúsztatás balra/jobbra)

F5/F7: változtatás Y-irányba (alias: csúsztatás lefelé)

F: színusz hullámok változtatása (ez is alias)
./.: változási erősség (alias: gyorsaság/lássúság a színuszra vonatkozik)

RETURN - befejezés

H: file törlése

I: Sprite kiválasztás, hogy a SCROLL előtte vagy utána jöjjön

J: X, Y sprite-ok kiválasztása

X - ne legyen X mozgás

N - semmi se mozogjon

Y - ne legyen Y mozgás

B - minden mozogjon

ha X akkor a betűket be lehet állítani a JOY PORT 2-vel, hogy hova óhajtjuk rakni. SPACE-re vége.

Ugyanez N-re, Y-ra.

K: Be akarjuk állítani a SCROLL szint? Y/N (igen/nem)

Ha Yes akkor:

1. kék 1
2. kék 2
3. vörös 1
4. vörös 2
5. vörös 3
6. szürke
7. zöld
8. arany

L: SCREEN készítés...

1. GRAFIKA + multi szín

2. "HIRES" színes grafika

3. Normál karakter beállítás

4. Multi színű karakter beállítás

...majd még egyszer ezek közül kell választani

M: képernyő átírása (1/2)

1 - üres képernyő "át"írása

2 - az eredeti kar. átírásai

RETURN - vége

N: SCROLL szöveg átírása

F1 (igen) / RETURN (nem)

Ha F1 akkor:

SCROLL sebessége: 0-9? Ezután írhatjuk a kívánt SCROLL szöveget. Ha vége, RETURN!

O: BACKGROUND színek kiválasztása

P: Zene töltési lehetőség

Q: Kép töltési lehetőség

R: Karakter töltési lehetőség

S: A művünk megnézése

T: A demo lementése lemezre (A file neve egy karakter lehet!)

Hááát ennyi lenne! Jó szórakozást!!!

P.W.Smith

Dirmaster V3.0

Betöltés után elének táruul a nem túl szemekáprázató főmenü (ha lehet úgy hívné?). Na de nem a külső a fontos... Elsőnek nyomjuk meg a *-ot (HELP). Ezt követően a bevezetőt, majd a használatos kulcsokat (KEYS) olvashatjuk.

Tehát:

CRSR - Mozgatás fel/le a file-ok között

DEL - File törlés

INST - Két file közé üres beszűrás

I - Két file közé vonal és jel beszűrás

R - Directory olvasás

W - Directory átírás

M - File mozgatása (SPACE-re elhelyezés)

E - Filenév átírás

X - "*" jel áthelyezése (sor végére, vagy a szóveg végére)

P - <- jel kirakása a sor végére (azaz a file védes, file törölhetőség megakadályozása)

SHIFT+P - Lemez védes

H - Lemez név átírás

^ - Lemez ID átírás

SHIFT+R - file típus átírás (PRG, SEQ, DEL, REL, USR) illetve 1-6 (1:?, 2:R?, 3:L?, 4:EL, 5:SR?, 6:EL)

TT - Az utolsó választott típusra a file-ok átírása

B - File block-jának átírása (0-99999(?))

SHIFT + B - A lemezben maradt block átírása (0-99999(?))

Z - Utoljára beállított blockszámra file átírása

F - Lemez formázása

V - Lemez validálása

D - Lemez dir kilistázása

@ - Lemez command

S - Directory ABC sorrendbe rendezése

A - File track/sector átírása

SHIFT + A - File kezdőcím töltés

HOME - Vissza a dir előjére

CLR HOME - Dir törlés

F1 - I-nél használatos vonalak és jelek kiválasztása

F3 - STAMP editor

F5 - Tígen I-nél és SHIFT+I-nél használatos file-t

F7 - Mentés I-nél és SHIFT+I-nél használatos file-t

SHIFT+I - Insert STAMP

P.W.Smith

FILE COPIER

Ez a PRISM SOFTWARE 1986-os alkotása, elég jól sikerült. A file másolókat közül talán ez a legjobb, és a leggyorsabb. Töltés után a főmenüt és egyéb információkat olvashatunk. Az utasítások között a CRSR fel/le gombokkal mozoghatunk.

1. COPY FILES (file-ok másolása)

A RETURN gomb lenyomása után a bent lévő (forrás) lemeztartalmát beolvassa a gép. A listában található file-ok között a CRSR fel/le gombokkal választhatunk.

F1 - vissza a főmenübe

F3 - összes file másolása

F5 - vissza a kiválasztás előtti állapotba

C - kiválasztott file-ok másolása
A fenti 4 pont alatt olvashatók a következők: NUMBER OF FILES (lemezen található file-ok száma)

NUMBER OF FILES SELECTED (másolásra kiválasztott file-ok száma)

2. SCRATCH FILES (file-ok törlés)

A RETURN gomb lenyomása után a bent lévő (forrás) lemez tartalmát beolvassa a gép. A listában található file-ok között a CRSR fel/le gombokkal választhatunk.

F1 - vissza a főmenübe

F3 - összes file törlése

F5 - vissza a kiválasztás előtti állapotba

S - kiválasztott file-ok törlése
A fenti 4 pont alatt olvashatók a következők: NUMBER OF FILES (lemezen található file-ok száma)

NUMBER OF FILES SELECTED (törlésre kiválasztott file-ok száma)

3. DIRECTORY (lemez listázás)

Használható a betörök elleni riasztásra és a sörlopo CoVboy-ok kivégzésére (Lopóval csak bort szoktam szívní — CoVboy)!

4. FAST FORMAT (lemez formátálás)

RETURN lenyomása után:

DISK NAME (A leformázandó lemez új neve) max: 16 karakter

DISK ID (A leformázandó lemez új id-je) max: 2 karakter

Ha ezek közben meggondolnánk magunkat és mondjuk nincs kedvünk letörölni valamilyen Y prg-t, nyomjuk meg az F1-et!

5. VALIDATE DISK (lemez validálása)

RETURN lenyomása után megkér szépen a gép, hogy rakjuk be a validálni kívánt lemezt.

6. VIEW/EDIT BAN (BAN megnézése/szerkesztése)

Ha eleget néztük, nyomjuk meg az F1-et. Ha átirtuk a W-t nyomjuk meg és a lemezen is át lesz írva.

7. CHANGE DEVICE (lemez változtatás)

RETURN után kéri a változtatni kívánt számot (08 vagy 09). Ha ezt beirtuk kéri az új számot (08 vagy 09).

8. CHANGE DRIVES (drive változtatás)

1-szeri RETURN-re: SOURCE:09
DESTINATION:09

2-szeri RETURN-re: SOURCE:08
DESTINATION:09

3-szeri RETURN-re: SOURCE:09
DESTINATION:08

4-szeri RETURN-re: SOURCE:08
DESTINATION:08

9. CHANGE MODE (mód változtatás)

1-szeri RETURN-re: SUPER DOS

2-szeri RETURN-re: NORMAL

P.W.Smith

LOGO EDITOR V1.2

Betöltés után elének táruul a főmenü. Az utasítások közt egy nyíllal választhatunk, amit a JOY port 2-vel irányítunk.

Tehát a főmenü:

DIRECTORY - 10 sec múlva a gép átáll önmegsemmisítő üzemmódba és újabb 10 sec múlva a gép széfrobanni(?)

EDITOR - Rajz készítés, azon belül is több parancs:

ZOOM - (12x12-es) nagyításban rajzolás.
COPY - Egy bizonyos rajzkészlet átmásolása a képernyő valamely részére.

FILL - Az elkerített részen belüli kifestés.
CIRCL - Kör rajzolás, a sugár megadásával.

VIEW - Rajzolás az egész képernyő területén.

BOX - Négyzet rajzolás, a két ellentétes helyen lévő pontok megadásával.

LINE - Szakas rajzolás a két végpont megadásával.

DRAW - Vonal rajzolás

MOVE - A képernyő görgetése.

MENU - Vissza a főmenübe.

UNDO - Az előző állapot visszaállítása.

CLEAR - Képernyő törlés, ezután megkérdezi: töröljem a képet YES/NO? a megfelelőre kell cickelni.

- 1 - Rajzolt vonalazás színe, ha ráclikolunk a melléte lévő szöveg is fehéj lesz, ami a színt jelenti. A JOY jobbra/fel mozgatásával válthatjuk a színeket.
- 2 - Az 1. befestett képernyőrész színe, színkiválasztás az 1-esnél.
- 3 - A 2. befestett képernyőrész színe, színkiválasztás a 1-esnél.
- B - A háttér színe, színkiválasztás az egyesnél.

LOAD PICTURE - Koala kép töltése

MERGE PICTURE - NORMAL OR DUAL MERGE (1/2)? Normális vagy kettős egyestés (1/2)?

Ha 1: Üsd be az első kép nevét, majd a színek közül válassz (1/2/3/B) majd F1 (vissza a főmenübe).

Ha 2: Üsd be az első kép nevét és válassz a színek közül. Ezután üsd be a második kép nevét, és válassz a színek közül. Majd F1.

LOAD FONT + SCREEN - Képernyő és karakterkészlet töltés

MULTI → **HIRES** - HIRES grafika bit színei
HIRES → **FONT** - BYTE-ok beállítása
DISK COMMAND - Ezek valószínűleg benne vannak valamelyik CoV-ban.

CHANGE BITS - Bit-ek állítása
SAVE PICTURE - Kép kimentése lemezre
LOAD SPRITES - SPRITE töltése

SAVE FONT + SCREEN - Képernyő és karakterkészlet kimentése lemezre

FREE CHARS - Karakterek beállítása

CREDITS - A készítőik üzenetei és a címük

P.W.Smith

OUTLAW GAME MAKER

Ez egy aránylag jó játékszerkesztő C-64-en. Alkalmas *SHOOT EM' UP* jellegű játékok készítésére. Kezdjük a főmenüvel:

EDIT SPRITES - S

Itt szerkeszthetjük meg a program sprite-jait — szám szerint 127-et (000-126). **F1**-gyel kiválaszthatjuk, **F3**-mal pedig átszerkeszthetjük a sprite-ot. A **SORTE NO** után áll a sprite száma, melyet **F1** üzemmódban a joy fel/le mozgatásával változtathatunk. Alatta a 4 rajzolószínt láthatjuk, melyek között az **F7**-tel szelektálhatunk, az aktuálisat pedig az **F5**-tel változtathatjuk. A sprite-szerkesztőben (**F3**) még van egy pár billentyűzetről elérhető funkció. A **<C>**-vel átmásolhatjuk, **<S>**-sel pixelenként tologathatjuk, **<E>**-vel letörölhetjük, **<M>**-mel törlőzhetjük a joy által meghatározott irányba az aktuális sprite-ot (Hű de szép mondat volt.).

EDIT OBJECTS - O

Itt rakhatjuk össze a sprite-ok által definiált objektumot. **F1**-gyel és a joy-jal szelektálhatunk közöttük, **F3**-mal pedig a **DIRECTIONAL HOLD** típusú (ld: később) fickókat tesztelhetjük le. **<F5>**-tel változtathatjuk meg az objektum színét, **<F7>**-tel pedig megadhatjuk az obj. sprite-képeit. Az **<S>** billentyűvel az animáció sebességét állíthatjuk be, ezután **<T>**-vel a típusát.

Erről kicsit bővebben: az animáció típusa kétféle lehet: szekvenciális (**SEQUENCE**) és iránytűs (**DIRECTIONAL**). Az előbbi után egy számot láthat a szemléltető felhasználó (Na, ezt jól megasztantam!), amely azt jelöli, hogy a közepén látható táblázatból hány kép tartozik az objektumhoz. **<E>** billentyűvel az ellenséges objektum tulajdonságait adhatjuk meg:
SPEED: A mozgás sebessége

POINTS: A legyilkolásraért járó bónusz.
HITS TO KILL: Hány lövés kell a másvilágra hessegetéséhez.
FIRE TYPE: A lövés típusa:
R = véletlenszerű
D = halvány lila gőzöm nincs, hogy mi a fene lehet ez, mer' nekem mindig fel-felélő.
+ = 4 irányba lő az ipse.
x = ugyanaz, csak átlosan.
nyil = amerre mutat, arra lő.

FIRE RATE: A lövések közötti idő.
BULLET SPEED: A lövedék sebessége (0-3).
EXPLOSION SFX: Ha véletlenül eltalálunk, akkor a halálhörgése az itt megadott effekt lesz.

BULLET SFX: A golyó hangja.
EXPLOSION OBJECT: A robbanás objektuma.
BULLET OBJECT: A golyó objektumának sorozama.

Jobb oldalon az ütközéseket kezelhetjük le. A **<C>**-vel átmásolhatjuk az objektumokat egymás helyére.

EDIT BACKGROUND - B

Ebben a menüpontban szerkeszthetjük meg a pálya háttérét. Az **<F1>** billentyűvel szelektálhatunk a karakterek között, **<F3>**-mal átszerkeszthetjük az aktuálisat. Az **<F7>**-tel választathatjuk ki az aktuális rajzolószínt, melyet az **<F5>**-tel megváltoztathatunk. Az **<S>**-sel kiválaszthatunk egy blokkot, melyet az **<E>** billentyűvel karakterenként, a **<P>**-vel pedig képpontenként szerkeszthetünk át. **<M>**-mel helyezhetünk el egy blokkot a játéktérben (Pl: egy kaktusz). ****-vel blokkokat, **<C>**-vel karaktereket másolhatunk.

EDIT SFX - F

Itt a játék hanghatásait tudjuk megszerkeszteni. **<F1>**-gyel kiválaszthatjuk, **<F3>**-mal átszerkeszthetjük, **<C>**-vel átmásolhatjuk az aktuális hangot. Egy hanghatást a következő paraméterek változtatásával csálhatunk elő:

WVE: Hullámforma
 - zaj
 - négyzöghullám
 - fűrészfoghullám
 - háromzöghullám

ATK: felütés/lecsengés
DEC: kitarás/elengedés
PIT: a hang magassága
RISE SPD: az emelkedés sebessége
RISE TIM: az emelkedés késleltetése
FALL SPD: a süllyedés sebessége
FALL TIM: a süllyedés késleltetése

A hangok típusa a következő lehet:

FIRE: a tüzelés hangja
EXPL: halálhörgés
START: ha meghal a játékos, akkor ez lesz a belépője.
X-LIFE: ha kapunk egy életet, akkor a levegőrezgések ezt a hangot alkotják.

EDIT PLAYER LIMITATIONS - P

Itt állíthatjuk be a játékosok tulajdonságait:
F1 - PLAYER 1
F3 - PLAYER 2
PLAYER ENABLED: játékos engedélyezése
NUMBER OF LIVES: életek száma (1-7)
SPEED: sebesség (1-5)
AMOUNT O BULLETS: a lövedék mennyisége (1-3)
DIRECTIONAL FIRE: iránytüzelés engedélyezése

BULLET DURATION: lövedék tartam (?) (0-99)
COLLISION WITH CHAR... ha a megadott, vagy annál nagyobb sorszámú karakterrel ütközünk

...AND PLAYER WILL: akkor megálljunk (**STOP**), vagy meghaljunk (**DIE**).
EXTRA MAN AT 10000: minden tizedre kid pontnál kapunk egy életet
EDIT PLAYER AREA: a játékos által bejárható terület a képernyőn
EDIT START POSITION: ha meghalunk, akkor a képernyő itt megadott részén jelenünk meg.

EDIT ATTACK WAVES - A

Itt helyezhetjük el a játéktérben az ellenlábcsainkat.

F1: Az ipse elhelyezése. Először ki kell választanunk a hullajelölőtet, majd gombnyomás után megjelenik a játéktér, az alsó kereten pedig egy ROUGH felirat. Joy fel/le pöccintéssel mozgathatunk előre/hátra. Újabb tüzgomb után a kereten egy FINE felirat jelenik meg. Itt már csak előre mozoghatunk, viszont láthatjuk az ellenfeleket is. Mégegyszer nyomjuk meg a gombot! A hullajelölt villogni kezd. Mozgassuk a start-helyre és nyomjuk meg a tüzgombot. Jé, tudjuk mozgatni a csavóit! Az F7-tel befejeződik a felvétel és eltárolódik a mozgás.

F7: Ellenfél kitörése a játéktérből. Hasonló az előzőhöz, csak itt a FINE közben ki kell jelölni a törlendő ellenfelet és tüzgombot kell nyomni.

EDIT LEVELS - L

Itt adhatjuk meg a pályák hosszúságát, típusát, stb... **F1**-gyel a pályák paramétereit állíthatjuk be. Bal oldalon a pálya száma látható, mellette pedig a típusa:

PUSH: A Joy felfele rángatásával lehet haladni.
STILL: A DURATION-nál megadott ideig vár, majd átlép PUSH üzemmódba.

SCROLL: A pályák folyamatosan scrollozódnak. A típus mellett látható a scroll sebessége (1-2). Emellett pedig a DURATION értékét látható. Jobb oldalon a pálya végében típusát adhatjuk meg:
CONTINUE: Folytatólagosan jön a következő pálya.
REDRAW: TOP SECRET!!!
LOOP: Nem tudunk továbbmennni.

EDIT FRONT END - G

Itt valami címképszerűséget kreálhatunk. **F1** gyel szerkeszthetjük át a karakterkészletet. **F3** mal írhatjuk be a címkék szövegét, **F5**-tel pedig a szöveg villogásának szín-effektjét állíthatjuk be.

TEST GAME - T

A játék letesztelése. Választhatunk, hogy reálisan (**F1**), vagy örökélettel (**F3**) akarunk játszani.

STORAGE - D

Ebben a menüpontban menthetjük ki a sprite-okat, a háttérét stb..., és itt tölthetjük őket vissza is. C-vel az adathorozott változtathatjuk (Floppy vagy magnd).

Hát ennyi lett volna. Csak úgy érdekességként megemlítem, hogy ezzel a programmal kreáltak a **Smaragdvar** nevű főművedénynt is. Alapállapotban egy CoVboy-os játékkal sz*ra*ko*hatunk.

Dr. WHO of The Prodigy!

C64 programozástechnika

IN MEMORIAM C64...

Halhő Mindenkinél!

Bizonyára sokaknak feltűnt közületek, hogy a C64 (F)elhasználói rovat csak úgy hipp-hopp eltűnt a **Computer Világ**-ból. Gondolom, már mindenkinél világos, hogy miért. Először egy levél **PS**-től, majd egy rövid Utószó.

YO 64 FREAKS!

Emberek! Mi one? A 64 a második fénykorát éri meg ezekben a hónapokban, világszerte egyre többen veszik újra elő a jó öreg! Minden eddigit felülmúló technikai megvalósítások születnek, olyanok, amilyet a gép alkotói még csak nem is álmodtak. Elérhetővé vált a 320*200 16 color (AFL) grafika, a csúcs zeneszerkesztők minimális rastertime-mal és + digi csatornákkal. Ezek az emberek egyre többet hoznak ki a gépből, és mi magyarok SEHOL?!? (Tisztelet a kivételnek, erre legjobb példa talán a GRAFFITY)

A 64-re nem mint elavult gépre kell tekinteni, hanem mint KIHÍVÁSRA! Mi az a kód, ami ilyen sebesség és tár mellett megírható, mi az a grafika vagy zene, mely ilyen lehetőségek mellett kihozható. Az igazán tehetséges programozók, grafikusok és zenészek itt bizonyíthatják be tudásukat.

Nemzetközileg elismert tény, hogy Európa színterén is a K-közép európai guy-ok a legtehetségesebbek! A lengyelek újra aktívak. A csehek és a szlovákok is kezdik leporolagatni gépeiket. És egyáltalán: a Ny-európai, az USA, a kanadai, sőt még az ausztrál scene is teljesen felpezsdült. Hát pont ránk, magyarokra kelljen várni?!

Teljesen új perspektívák nyíltak, még az Internet is nagy mértékben támogatja a scene-t. Hát mi lesz?

Még mindig rengeteg guy van ebben az országban komoly tudással, aki csak ül a s***én! Fogjatok össze! Alakítsatok újra a régi csapatokat, csinálatok újakat! Anyway: KEEP 64 ALIVE FOREVER!

PS/Coma

Nem tudom, hogy mi lesz a C64-esek (egyre fogyó) népes táborával, de az biztos, hogy egy jó ideje lesztek azon jó szokásokról, hogy különféle hasznos rutinokat küldözgetnek a CoV-ba. Amint látjátok, a CoV egyre inkább a PC felé hajlik, ennek következménye a C64-gyel (és Amigával) foglalkozó oldalak számának csökkenése. Így szűnt meg az általam vezetett rovat is, részben igazságosan: ÉRDEKLŐDÉS HIÁNYÁBAN. Nagyon sokan áttértek PC-re, de az is lehet, hogy a jobbnál jobb trükköket nem kívánják a nyilvánosság elé tárni, mert utána az új demókban látják azt viszont. Nem lepődnek meg, ha a 2*5 ujjamon meg tudnám számolni, hogy a lap olvasói közül hányan foglalkoznak még C64-en code-olással (ha van kedvetek, megírhatjátok).

Nagyon remélem, hogy a C64 Második Fénykora hosszú ideig el fog tartani, remélem, hogy nekem ezek nem az utolsó szavaim a lapban!

-JOE-

FELIRAT ELTÜNTETÉSE

A fent a következőket követi el a képernyőn: megjelenik egy bizonyos szöveget és szépen eltűntet. Nem vagyok egy DEMO-szakértő, az már kiderül. Szóval a fekete-szürke-fehér, fehér-szürke-fekete színösszeállítás egy csomó DEMO-ban benne van (Ezt az elsőtétősidt még a következő színek árnyalataival is eljátszhatjuk: piros, kék, zöld, és ahogy te is irtad a fehér-JOE).

Ja, még a zenék ripplésével kapcsolatban annyit, hogy nem szükséges hozzá ACTION vagy FINAL MK-akármennyi. Egyszerűen betöltjük a prg-t amiből kéne a zene. RUN, ha beindult RESET (Igen, ehhez kell a CARTRIDGE, ugyanis az újabb gépeknél már nem akarodsz műkszeni a soros-port resetje, ott már csak a meghajtott reseteli — JOE), betöltjük rá a MONITORT, és ha szerencsénk van, kb \$1000-tól ott is lesz (És ha szerencsénk van, akkor a MONITOR nem pont a zenére töltjük rá, ezért az sem hátrány, ha a MONITOR nem foglal helyet a memóriából a la CARTRIDGE — JOE). Ez főleg DEMO-kra igaz. Ugyannyi lehet SPRITE-ot kiszéni. A memóriában \$A000-tól keresgéljünk (Nem tudom, halottál-e már olyanról, hogy videobank? Akkor elmondom: a VIC önállóan egyszerre csak 16 Kb-nyi memóriát (bank) tud megcímezni, a C64-es gép 64 Kb-jában így 4 ilyen bank fér el. Azt, hogy a 4 közül melyiket használja a VIC a \$DD00-as cím 0. és 1. bitjei írják le (11: \$0000-\$3FFF, 10: \$4000-\$7FFF, 01: \$8000-\$BFFF, 00: \$C000-\$FFFF): így a sprite-ok a 4 bank bármelyikében lehetnek, ezért is jó a CARTRIDGE. Ja, és így 4 db grafikus képernyőt, 4 db karakteres képernyőt, 32 db karakterkészletet használhatunk; az aktuális karakteres képernyőt a \$0288-as cím 6. és 7. bitjeivel állíthatjuk be (00: \$0400, 01: \$4400, 10: \$8400, 11: \$C400). Na jó, mostmár tényleg a proggi következik — JOE)

```

$080D LDA #500
      STA $D020
      STA $D021
      STA $D016
      STA $0286
      LDA #815
      STA $D018
      LDA #803
      STA $DD00
      JSR $8544
      LDX #826
      LDA $0826,X
      STA $05E1,X
      DEX
      BPL $082A
      LDX #500
      LDA $0852,X
      LDY #500
      STA $D9E0,Y
      INY
      CPY #828
      BNE $083A
      LDY #5FF
      DEY
      JSR $088F
      BNE $0844
      INX
      CPX #50E
      BNE $0835
      RTS

$0852 .BYTE $0B,$0B,$0C,$0C
      .BYTE $0F,$0F,$01,$01
      .BYTE $0F,$0F,$0C,$0C
      .BYTE $0B,$0B,$00,$00

;VAGY

$0852 .BYTE $0B,$0C,$0F,$01
      .BYTE $01,$01,$01,$01
  
```

```

.BYTE $0F,$0C,$0B,$00
.BYTE $00,$00,$00,$00
  
```

```

$0862 .TEXT "Ide ird a text-et"
      .TEXT "amit ki akarsz"
      .TEXT "rakni a képernyőre"

$088F JSR $089E
      JSR $089E
      JSR $089E
      JSR $089E

$089E JSR $08AD
      JSR $08AD
      JSR $08AD
      JSR $08AD
      JSR $08AD
      JSR $08AD
      RTS
  
```

Zádor István (ISV)

HAVAZÁS

Tudom, hogy foglalkoztunk már hasonló dologgal itt a rovatban, de az csak a grafikus képernyőre volt korlátozva. Ezzel a proggival bármely képernyőt pontosként havazhatjuk fel, az üzemmodon is változtathatjuk, így nem kell többé rutint a különböző képek felhavazására, és az eredeti kép is sértetlen marad. A proggiban rasztermegszakításban telepalkodunk a proggiban SPRITE-okkal (70db), és ezek területmutatóit változtatva hozhatjuk létre a havazást. A program jelenlegi állapotában ciklikus oda- visszavá havazást végez, ha fel akarjátok használni, akkor: egyszerűen közebe kell itatni egy jelzőt, amellyel azt figyelitek, hogy mikor látszik a kép illetve mikor nem, és ebben a két helyzetben fel kell függeszteni a havazást, amíg a jelző értékét kívülről (tehát nem a megszakításból) meg nem változtatjuk. Ennyi szöveg- elés után lássuk a programot:

```

* = $1000
LDX #800
TXA
      STA $0400,X
      STA $0500,X
      STA $0600,X
      STA $0700,X
      INX
      BNE V6
      SEI
      LDA #87F
      STA $D0C0
      LDA #881
      STA $D01A
      LDA #1R
      STA $0314
      LDA #1R
      STA $0315
      LDA #500
      STA $D012
      LDA #51B
      STA $D011
      LDA #87F
      STA $D015
      LDA #506
      STA $D01D
      LDA #500
      STA $D027,X
      LDA #5AD
      STA $07F8,X
      TXA
      ASL A
      TAY
      LDA CR,X
      STA $D000,Y
      DEX
      BPL V2
      LDA #96
      STA $D010
      LDA #500
      STA $D020
  
```



```

STA S0021
LDA #6
STA JL
LDA #4
STA JK
CLI
VI JMP VI
IR INC S0019
DEC JK
LDA JK
BNE I1
LDA #4
STA JK
LDA JL
BEQ T2
DEC JL
LDX #S06
INC S07FB,X
DEX
BPL V1
LDA #50
STA V3+1
LDY #S09
LDA #40
CMP S0012
BNE V5
LDA #12
LDA #50
STA S#D001,X
DEX
DEX
BPL V3
LDA V3+1
CLC
ADC #21
STA V3+1
SEC
SBC #4
STA V4+1
DEY
BPL V4
JMP SEA7E
I2 LDA #6
STA JL
LDA V1
CMP IC
BNE I3
LDA DC
STA V1
JMP T1
LDA IC
JMP VS
JL .BYTE 0
JK .BYTE 0
DC DEC S07FB,X
IC INC S07FB,X
CR .BYTE 24,72,120,168,216
.BYTE 8,56

```

```

.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55
.BYTE $AA,$AA,$AA,$55,$55,$55,$55

```

```

C03E C9 FF C180 #FFF
C040 F0 03 C181 BEQ T1
C042 4C CD CO C182 JMP KI
C045 A5 93 T1 LDA S93
C047 C9 01 C183 CMP #1
C049 F0 08 C184 BEQ T2
C04B EE 2C CO C185 INC O0+2
C04E E6 93 C186 INC S93
C050 4C CD CO C187 JMP KI
C053 EC 2C CO T2 DEC O0+2
C056 C6 93 C188 DEC S93
C058 4C CD CO C189 JMP KI
C05B A5 FB KR LDA SFB
C05D 29 07 C190 AND #7
C05F 85 FD C191 STA SFD
C061 AD 16 DO LDA S0016
C064 29 F0 C192 AND #SFO
C066 05 FD C193 ORA SFD
C068 8D 16 DO STA S0016
C06B A5 FB LDA SFB
C06D 4A LSR
C06E 4A LSR
C06F 4A LSR
C070 38 SEC
C071 E9 07 C194 SBC #507
C073 B0 02 C195 BCS U2
C075 C6 FC C196 DEC SFC
C077 85 FB U2 STA SFB
C079 A9 04 LDA #4
C07B 85 02 STA S02
C07D A2 00 C197 IDX #0
C07F A9 00 C198 FG LDY #0
C081 #A C199 D6 TXA
C082 91 FB C19A STA (SFB),Y
C084 E8 INX
C085 C8 INY
C086 C0 14 C19B CPY #514
C088 D0 F7 C19C BNE DG
C08A C6 02 C19D DEC S02
C08C A5 FB LDA SFB
C08E 18 CLC
C08F 69 28 C19E ADC #528
C091 90 02 C19F BCC EG
C093 E6 FC C190 INC SFC
C095 85 FB EG STA SFB
C097 A5 02 C191 LDA S02
C099 D0 E4 C192 BNE FG
C09B AD 42 C193 LDA XX
C09E C9 D8 C194 CMP #SDB
C0A0 90 14 C195 BCC U1
C0A2 A2 13 C196 LDX #513
C0A4 A9 50 C197 LDA #550
C0A6 9D 28 04 V4 STA S0428,X
C0A9 9D 50 04 C198 STA S045X,X
C0AC 9D 78 04 C199 STA S0478,X
C0AF 9D A0 04 C200 STA S04A0,X
C0B2 CA C201 DEX
C0B3 10 F1 C202 BPL VX
C0B5 60 C203 RTS
C0B6 C9 38 U1 CMP #538
C0B8 B0 10 C204 BCS QV
C0BA A2 13 C205 LDX #513
C0BC A9 50 C206 LDA #550
C0BE 9D 14 04 V4 STA S0414,X
C0C1 9D 3C 04 C207 STA S043C,X
C0C4 9D 64 04 C208 STA S0464,X
C0C7 CA C209 DEX
C0C8 10 F4 C20A BPL VY
C0CA 60 E4 C20B BCS QV
C0CB 00 C20C NOP
C0CC 00 C20D NOP
C0CE A9 03 C20E KI LDA #3
C0CF 8D 21 DO C20F STA S0021
C0D1 AD 16 DO C210 LDA S0016
C0D5 09 10 C211 ORA #510
C0D7 8D 16 DO C212 STA S0016
C0DA A9 19 C213 LDA #25
C0DC 8D 18 DO C214 STA S0018
C0DF A9 FF C215 LDA #5FF
C0E1 8D 12 DO C216 STA S0012
C0E4 AD 12 DO V2 C217 CMP #55A
C0E7 C9 5A C218 BNE V2
C0E9 D0 F9 C219 LDY #9
C0EB A2 09 C21A V3 DEX
C0ED CA C21B V3 BCS
C0EE D0 FD C21C BNE V3
C0F0 A9 15 C21D LDA #21
C0F2 8D 18 DO C21E STA S0018
C0F5 A9 00 C21F LDA #0
C0F7 8D 21 DO C220 STA S0021
C0FA A9 C8 C221 LDA #200
C0FC 8D 16 DO C222 STA S0016
C0FF A9 00 C223 LDA #000

```

Ezek \$2800-tól a SPRITE-ok adatai, ha valakinek nem tetszik, átszerkesztheti őket, így kitalálhat saját havazási effeket.

-JOE-

LOGO-SWINGER

A program egy csodálatos COV LOGO-I (copyright-os) mozgat, lenget a képernyő felső négy sorában. A proggi a LOGO-t a keret mögé is kitalálja; a program végén néhány BASIC rutinocsa egy-két példát tartalmaz különböző ivú/stilusú SWING-elésre; mindegyik külön iv, tehát egyszerűen csak az egyik szükséges. A LOGO méretet egyébként egyszerűen meg lehet növelni; a C07A-címen lévő értékkel határozhatjuk meg a LOGO magasságát, a C087-esen pedig a szélességet találhat, de a kettő szorzata nem lehet nagyobb 256-nál (\$100). Ha az értékeket növeljük, akkor vigyázni kell a megszakítás hátszára és a törlésre is. Akkor jöhet a proggi:

```

** $2800
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF
.BYTE SFE,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF,SFF

```

```

C000 .OPT OO
C000 ** $C000
C003 A9 00 VS JMP IN
C005 85 93 STA S93
C007 78 SEI
C008 A9 7F LDA #$7F
C00A 8D 0C DC STA SDCOD
C00D A9 81 LDA #81
C00F 8D 1A DO STA SDO1A
C012 A9 23 LDA #<HL
C014 8D 14 03 STA S0314
C017 A9 C0 LDA #>HL
C019 8D 15 03 STA S0315
C01C A9 00 LDA #0
C01E 8D 12 DO STA SDO12
C021 58 CLI
C022 60 RTS
C023 EE 19 DO HL INC SDO19
C025 E6 92 INC S92
C028 A6 92 LDX S92
C02A 8D 00 50 DO LDA $5000,X
C02D 8D 42 C1 STA XX
C030 85 FB STA SFB
C032 20 0F C1 JSR TR
C035 A9 04 LDA #$04
C037 85 FC STA SFC
C039 20 5C CO JSR KR
C03C A5 92 LDA S92

```

```

C107 29 F8 AND #511
C109 8D 16 D0 STA $D016
C10C 4C 31 EA JMP SEA31
C10F A2 27 TR LDX #627
C111 A9 50 LDA #550
C113 9D 00 04 V4 STA $0400,X
C116 9D 28 04 STA $0428,X
C119 9D 50 04 STA $0450,X
C11C 9D 78 04 STA $0478,X
C11F 9D A0 04 STA $04A0,X
C122 CA DEX
C123 10 EE BPL V4
C125 60 RTS
C126 A9 08 IN LDA #8
C128 A2 9F LDX #9F
C12A 9D 00 08 IG STA $D800,X
C12D CA DEX
C12E D0 FA BNE IG
C130 A9 02 LDA #2
C132 8D 22 D0 STA $D022
C135 A9 07 LDA #7
C137 8D 23 D0 STA $D023
C13A A9 00 LDA #0
C13C 8D 20 D0 STA $D020
C13F 4C 03 C0 JMP VS
C142 00 XX .BYTE0

```

A BASIC listák:

```

100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=80+INT(SIN(PI/180*(360/64*J))*(80/7+1))
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT

100 FORI=0TO3:FORJ=0TO128
110 A=80+INT(SIN(PI/180*(360/128*J))*80)
120 POKE20480+I*128+J,A
130 NEXT:NEXT

100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=INT(SIN(PI/180*(180/64*J))*160)
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT

100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=160+INT(SIN(PI/180*(180/64*J+180))*160)
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT

100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=INT(SIN(PI/180*(180/64*J))*(160-(160/7*I)))
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT

100 FORI=0TO7:FORJ=0TO64
110 A=160+INT(SIN(PI/180*(180/64*J+180))*(160-(160/7*I)))
120 POKE20480+I*64+J,A
130 NEXT:NEXT

```

Most pedig a LOGO grafikus adatai következnek, amit akár MONITOR-ból is bevihetünk:

```

*= $2000
.byte $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
.byte $00,$00,$01,$01,$01,$05,$05,$06
.byte $16,$17,$5a,$69,$67,$59
.byte $f6,$9f,$69,$f6,$bd,$ad
.byte $55,$d5,$75,$b5,$b5,$97
.byte $57,$5d,$5d,$75,$75,$d5
.byte $d5,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$56,$5a
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $aa,$aa,$55,$55,$55,$55
.byte $56,$56,$56,$96,$55,$55
.byte $55,$a5,$79,$db,$db,$db
.byte $55,$55,$55,$66,$aa,$bb
.byte $bb,$bb,$55,$55,$55,$56
.byte $9a,$bb,$bb,$bb,$55,$55
.byte $55,$63,$a9,$bb,$bb,$bb
.byte $55,$55,$55,$69,$9e,$b6
.byte $b6,$b6,$55,$55,$55,$3a
.byte $67,$ed,$ed,$ed,$55,$95
.byte $55,$b6,$b9,$db,$bb,$bb
.byte $55,$55,$55,$96,$e3,$6d

```

```

.byte $6d,$6d,$55,$55,$55,$69
.byte $af,$bd,$b5,$b5,$55,$55
.byte $55,$69,$9e,$ba,$a7,$bd
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$d5
.byte $d5,$55,$00,$00,$00,$00
.byte $00,$00,$ff,$ff,$01,$01
.byte $05,$05,$16,$5a,$5b,$5b
.byte $6d,$6f,$6b,$fa,$96,$57
.byte $57,$db,$6d,$6d,$ed,$a5
.byte $95,$57,$57,$5d,$5d,$75
.byte $75,$d5,$d5,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$6a,$6a,$ab,$af
.byte $ad,$ad,$ad,$ad,$aa,$ff
.byte $d5,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $b6,$b5,$75,$6a,$6a,$6a
.byte $5f,$55,$db,$a7,$7d,$a5
.byte $bd,$f5,$d5,$55,$bb,$bb
.byte $77,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $bb,$bb,$77,$55,$a9,$6f
.byte $6d,$6d,$bb,$bb,$77,$55
.byte $a9,$6f,$6d,$6d,$b6,$69
.byte $5f,$55,$55,$65,$5d,$a5
.byte $ee,$d9,$57,$55,$a5,$6d
.byte $6d,$6d,$bb,$b6,$75,$55
.byte $5a,$5b,$57,$6a,$6d,$9d
.byte $f5,$55,$55,$d5,$55,$55
.byte $b5,$b5,$75,$55,$55,$55
.byte $55,$6a,$b6,$69,$5f,$55
.byte $55,$55,$95,$75,$55,$d5
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55

```

sába, és ez a prg. majdnem fele olyan hosszú mint a MP. A prg. CF00, CFFF-ig terjed.
1. SPR. MOVER - Mozgató rutina CF00-2. Inicializálás - Alaphelyzet CFA0-

```

1. *SCF00
LDA $D0C0
CMP #7B
BEQ $CF16
CMP #57
BEQ $CF35
CMP #7E
BEQ $CF56
CMP #7D
BEQ $CF66
JMP $CFBE
LDA $D00E
BEQ $CF26
CMP #502
BEQ $CF3E
DEC $D00E
DEC $D00E
RTS
LDA #501
STA $D010
JMP $CF1F
LDA $D010
BNE $CF1F
RTS
BRK
LDA $D00E
CMP #5FE
BEQ $CF4F
CMP #55E
BEQ $CF4F
INC $D00E
INC $D00E
RTS
LDA #880
STA $D01C
JMP $CF40
LDA $D010
BEQ $CF40
RTS
BRK
LDA $D00F
CMP #51E
BNE $CF5E
RTS
DEC $D00F
DEC $D00F
RTS
BRK
LDA $D00F
CMP #508
BNE $CF6E
RTS
INC $D00F
INC $D00F
RTS
JSR $CF56
JMP $CF35
JSR $CF66
JMP $CF35
JSR $CF66
JMP $CF16
JSR $CF56
JMP $CF16
BRK
CMP #67E
BEQ $CF75
CMP #575
BEQ $CF7B
CMP #579
BEQ $CF7B
CMP #57A
BEQ $CF7B
RTS
LDA #600
STA $D010
LDA #800
STA $D015
LDA #300
STA $D07F
LDA #3AA
STA $D00E
STA $D00F
RTS
JSR $CF9A
SEI
Mospakítás MOVE-ra
(LDA #MOVE)
STA $0314
LDA #MOVE)
STA $0315 ; - JOB)
LDA #600
STA $D012
CLI
RTS
MOVE JSR $CF00
JMP $EA31

```

-JOE-

MOUSE POINTER #2
A prg. annyiban különbözik a MOUSE POINTER-től, hogy a SPRITE-ot nem engedi a keret takará-

AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

Hi Evil Csi(cs)ka (Az "elmés" szöviccért bocs — Anystone!)

A CoV 48 olvasgatása közben végre rájöttem: te csak egy jó poénnak látod ezt az 500-600 vitát, tehát ha így áll a dolog, akkor folytathatjuk is a dolgot, Igys-ügys hangkártyacsata 2. lesz belőle, meg legálább foglalja a helyet az értelmes dolgok elől. Mivel most így tűnik célszerűbbnek, pontokba szedve írom le a gondolataimat.

1. Az árról. Nos én a levelet tavaly májusban írtam meg, amikor még — ahol lehetett kapni, igenis DRÁGÁBB volt az 500-as, mint a 600-as. Szerintem nem vall józan logikára az sem, hogy két gép árát úgy hasonlíthjuk össze, hogy az egyiknek a használt, másiknak meg az új árát vesszük figyelembe (biztos sok sört ittál itthon, ha már kanadában nem volt elég...). A 78 ezer az nem az én bakim volt, hanem a tiétek, ugyanis felétlenül kiszedegettétek a köfőjeleket, (hogy miért, arról 1.0 tudna mesélni...) és úgy látszik eme két szám között is sikerült eltüntetni. Nos azóta változt a helyzet, egy Commodore nyilatkozott szerint újra gyártják az 500-at (hogy ebből mi igaz, mi nem, azt nem tudom, mostanában úgyis olyan nagy a káosz a Commodore körül), aminek — talán — az ACOMP KFT. újraírásítása (már-mint 500-as terén) az eredménye. Per pillanat ugye hatezer forint drágább a 600-as, de mindjárt jönnek a hátulütők. Nos, érdekes, hogy aki csak számítástechnikai újságban hirdet, mind 5000 forintért kínálja a TV-modulátort, de biztos pont azok nem hirdetnek, akik 3500-ért árulják. Akinek meg van pénz monitorra az 1200-est vegyen!!! Tehát az ACOMP árlista szerint: A500 (30.000,- Ft) + TV-modulátor (5.000,- Ft) + 512kb-os memóriabővítő (5.000,- Ft) + winsci-vezérlő (8.000,- Ft) = 48.000,- Ft!

A600 (35.000,-Ft) + 1.3 Kickstart (5.000,-Ft) = 40.000,- Ft! Na most vitatkozz az árról!!! (Hopp, azóta megint eltelt egy kis idő, megint nem lehet 500-ast kapni, de a használt 600-asokat pont olyan árakban hirdetik, mint a használt 500-asokat.)

2. A jogokról. Én nem azt írtam, hogy jogod van-e, vagy nem, hanem azt, hogy erkölcsileg milyen emberbe utal. Ide most azt fogod beszúrni, hogy "rendkívül gonoszra — Evil Csika". Egyébként miért ne használhatna Diós János "olyan kioktató hangvételt, mintha hülyegyerekeknek magyarulna" — állampolgári joga van hozzá! (Akkor nekem is jogom van ahhoz, hogy elküldjem a *****! — Csika) Egyébként meg ha a 600-as az 1200-hoz viszonyítva nyomorék, akkor ahhoz képest az 500-as is az! A 600-at meg ugyanúgy fel lehet tünöngölni a PCMCIA-n keresztül, mint az 500-ast! (Használtat te már PCMCIA-t? — Csika) Ézert nem túl nagy hátrány a pár kivezetés elhagyása a 600-ról, mert azt helyettesít(hé)ti a PCMCIA!

3. Válaszok a beszúrásaidra. Nagyon pontos a Primó és a TVC lefordása.

Háhá! Az 1200-ast meg örök időre kaptam kölcsönbe az ACOMP KFT.-től 53.000,- Ft lefizetés ellenében. A barátaim sok hülyeséget mondanak, de ezt éppen a saját tapasztalataim alapján írtam, mint ahogy azt fent leírtam. Igen a Fast RAM-ra gondoltam, de itt ez nem tők mindegy? Matekból még életemben nem kaptam egyebet, talán mutatja ezt az is, hogy matekos osztályba járok. A kicsodát?!-ra: Na ez tényleg elég elmés elszólás volt, de hát én is hibázhatok! Igazam pedig van! Tegnap vettem!!! (Zlotyiért? — Csika)

4. A numeric pad emulátor igenis hasznos, a játékoknál ugye nem igazán kell, a normálisabb felhasználói programok meg ugye multitaskingban futnak, tehát nem igazán akadnak össze. (Biztos vagy benne? — Csika)

5. Játék-felhasználás. Nos, aki komolyan felhasználógnak akar, az 1200-est vesz, aki meg csak a játék mellett, és kevés a pénze, annak azért jobb a 600-as, mert egyszerűt olcsóbb, másrészt winsci nélkül nem igazán lehet jól dolgozni, bármilyen nem játékprogramról legyen is szó, a 600-ba meg sokkal könnyebb beépíteni. (A nem játék-programot? Egyébként kíváncsi vagyok, hogy egy 3.5-és vinylot hogyan építesz be a 600-asba!!! Előtte kimosod??? — Csika) Egyébként bocs, hogy múltkor csak a játékokról írtam, de sajnos még az AMIGASOK nagy része is csak a játékkal foglalkozik, és én nekik szántam ezt a cikket. Egyébként én nem vagyok ám olyan nagy LAMER, ezt — azt hiszem — a felhasználói program leírásaim mennyisége is bizonyítja. (Ja, azóta nincs hiány otthon WC papírból. — Csika) (Most éppen nem. Majd legközelebb. Nem volt időm. Tudod, az iskola...)

6. A Kickstartról. Tudod mi a különbség a Software és a Hardware között? (Miért? Van különbség?? — Csika) Nos erre jó példa a 600-as modulátora és az 1200-es emulátora közötti különbség. Ha emlékezni pl. az Enterprise-Spectrum kompatibilitási kérdésekre, rájöhetsz, mekkora különbség van modulátor és emulátor között! (Az biztos, csakhogy nem én írtam ezt, hanem te! — Csika)

7. A 3.5-ös winchesterhez csak rövid kábel kaptam, így beleraktam a gépbe. Én, otthon. Nem tudom, mit értettél azon, hogy "En már láttam, mit csinálnak egy AMIGAVAL, ha 3.5-ös wincsint raknak bele.", nekem ugyanis semmi gondom nem volt a dologgal, rákötöttem, szépen elhelyeztem, összcsavartam a gépet, és máris működött! Azóta is tökéletesen működik. Ja, és azóta a számítógépem felhasználói cuccokkal való működése a bekapcsolt időhöz viszonyítva a kb. 40%-ról úgy 80%-ra nőtt. Szegény játéproggyaim egészen beporosodtak. Csak néha egy-két SENSÍ, vagy SETTLEERS, esetleg az új anyagok tesztelése hoz nekik új életet. (Azóta: MORTAL IS, FIFA SOCCER, és a PC)

Vége. Remélem még sokáig elvitatkozzatok itt. A nevem most más, már eddig is

más volt, de a CoV-ban eddig SCORPIO néven szerepeltem, ezért nem változtattam. Most viszont már unom, nevezem azóta többet ezen a nevenem ismernek, ezért célszerűbbnek találtam ezt használni. (Büdjönsz az igazság elől? — Csika) Egyébként meg tők jó, hogy mindkétőnknek 1200-ese van, és azon vitatkozunk, hogy az 500, vagy a 600 a jobb. Pedig mindkettő béna. Már lassan az alap 1200 is annak számít... (Nekem nem alap van. — Csika)

ANYSTONE

Szia Makk Marci!
Válaszom erre egyszerű, tömör és összetett lesz. Marhára nem érdekel már az 500-as és 600-as vergődései, sőt! a tied sem. Meddő vitákba sohasem szoktam belemenni. Na csá!

Csika

Okostojás Amiga felhasználók egyesületéből egy láma, (A neve GIZMO — Csika) rendes kispajtoshoz méltóan, beküldött egy-két infót az Amigára megjelent zenelejátszókról. A cikke előtti szövegélest bennhagytam, a következtélt vonja le mindenki saját maga. — Csika.

Egy gondolatot hozzáfűznék a cikkedhez Andris, ha megengeded. Láttam a Secu mountlist-ok között néhány olyan fránya DH1.: DH2: nevű egységet. Remélem nem gondold komolyan, hogy aki a Winyóját le akarja védeni, az fel is fogja haramdolni, hogy legyen 2 védett partíciója! (40 megás vinylot nem is érdemes, de 540-nél már célszerű. Működésben, ha értelmesen elolvastad volna a cikket, akkor rájöhettél volna, hogy nem kell 3 partíció. Meg lehet csinálni kettővel is, de úgy látszik, hogy nem értesz hozzá. — Csika) Másrészt pedig, ha teszem fel a Tower Assult CD32-es verziójával akarok játszani, [Már megint az a fránya játék! GIZMO! akkor az hogy fog nekem futni 1.6 Megából? (mert kb 400 kb-ot foglал le a 3 partíció) Igaz a dolog meg lehet oldani: Mondjuk 4Mb Fast-Rammal [Hi Csika! GIZMO] és még egy Wincival. Amint ezekből is látod én nem vagyok a Szeku (Secu, Security) hive, maradok az "A-Look" nevű kis PD proginál. (Ha valaki nem tudja a jelszót, akkor úgy sem tud hozzá férni a géphez, (Fogadjunk! — Csika) ha meg Startup nélkül Boot-ol, akkor meg a Szekut is fel fogja törni előbb-utóbb.)

(Azt azért megnézném, hogy hogy tudod a secu-t startup nélkül bootolással feltörni, de ha annyira nagyokos vagy, akkor a mountlist-et undeletez a RAM-ból. Kíváncsi vagyok, hogy összejön-e. — Csika)

Zenelejátszók

A zeneformátumok közül Amigán legelőször a Noise-, Protracker típusúakkal találkozhatunk, mivel ezek a legerjedtebbek. A viszont zeneipellelre (magyarul lopásra) adjuk a fejünket, akkor (feltéve ha elég "inteligens" a ripper programunk) megdöbbenünk, [Döb, Döb ...GIZMO] hogy kicsoda sokféle zeneformátum létezik.

Nos, ha valaki kutakodik a PD programokban, akkor előbb-utóbb talál lejátszót a kilopost speciális (tehát nem NT-PT) moduljaihoz. [Remélem a "modul" kifejezés értelmét azért tudja mindenki! GIZMO]

Ripperek:

- **ExoticRipper V2.17** (56-féle multitypus is-mer, extern playerek kellene a zenék kiszűrésére előtti meghallgatásához!)
- **ExoticRipper V2.24** (65-féle zeneformátum, extern players, sok plusz parancs, de többsége csak a regisztrált verzióban működik!)

Lejátszóprogramok:

- **DelTracker V1.3** (Az első multiplayer-es zenelejátszó 47 lejátszó, de tovább bővíthető. Konfiguráció, PP támogatás, volume-balance vezérlés!)
- **EaglePlayer V1.52** (Multiplayer-ek, ez is bővíthető külső lejátszókkal, több parancs, userprogramok = time, quadroscope, moduleinfo stb. Nagy konfigurálási lehetőség, program-mód lejárásnál, XPK-LHA-PP tömörítéstámogatás, arexx interfész, modulkonvertálás egy különálló programmal!)
- **DelTracker V2.01** (Arenx-, Program-, Multi-konfig módok, Genieprogramok, bővíthető külső lejátszók, XPK-LHA-PP tömörítéstámogatás, beépített modulkonvertálás!)

Az utolsó két program használatához lehetőleg több mint 2 Mb memória szükséges — nekem legalábbis kevés, ha betöltöm mind a 110 player —, de 50-60 lejátszó használatakor azért marad memória a modulnak is. Programozástechnikai oldalról a zenelejátszók úgy működnek, hogy először is rákapcsolódik egy (vagy több) megszakításra, amely biztosítja a folyamatos működést. A lejátszók 3 részből állnak.

Inicializáló-, lejátszó- ill. leállító részből. Mikor zenét hallgatunk, akkor a player általában ezeken a szakaszokon keresztül lépve működik. Először az inicializáló részt hívja meg (ahol beállítja a memóriafoglalást és a sample-k adhat). Ezután a lejátszórész következik, amelyet azonban minden megszakítás után meghív (a folyamatos működés miatt). Ha meguntuk a zenét és leállítjuk a lejátszót, akkor már csak a leállító részre ugrik és elhalgat a zene.

Tehát akkor nézzük a lejátszók típusait. Felépítésük, szerint a következő zenelejátszók léteznek:

AM Trackerok (a C64-en is jellemző ADSR hullámművet használják):

- **Activision**
- **Martin Walker**
- **Future Composer** = Általában CIA megszakítást használ, AM sample-ekkel. Rövid modulok. Írta Joachim Hippel.
- **PumaTracker** = A Future Composer újrírása, de vele nem kompatibilis. A modulok viszont meglehetősen jóbak.
- **JamCracker** = Írta M. Gemmel, AM tornátum.
- **Deltamusic** = A modulban található a lejátszó, Bent Nielsen írta.
- **Hippel** = A lejátszó a modulban található. A Future Composer alkotója, Joachim Hippel készítette ill. a nevét is róla kapta.
- **Hippel Cosso** = Hippel module lejátszórutin nélkül.
- **MCMD** = olyan mint a Hippel.
- **SoundMon** = Brian Posta zeneformátuma. Nagyon régi, de ezért bármelyik Amigán fut.
- **SIDMon** = Reiner Van Vliet írta, jó Midi-képességei vannak. Létezik a modulnak lejátszó tartalmú és nem tartalmú fajtája is.
- **ActionAmics** = SIDMon II.
- **Audio Sculpture** = A Startrekker AM lejátszó-ját tartalmazza.
- **Whittaker** = Írta David Whittaker, a modul tartalmazza a lejátszót. Subsongsos! (<-lásd a kifejezés magyarázatát később!)

SoundTracker típusok:

- **ProTracker** = 31 sample, speciális effekt parancsok, CIA-VBlank megszakítást használ. (COV Ekvönyv '91 — 152. old)
- **SoundTracker** = Van 16 és 31 sample-s változata is, speciális parancsok, CIA-VBlank megszakítás. (COV Ekvönyv '91 — 149. old)
- **DSS, Digital Sound Studio** = Egy SoundTracker klón, tipikus ST átirat.
- **GMC, Game Music Creator** = Csak kis mértékben tér el a modulformátum az eredeti ST-től. Andreas Tadic/Team 17 az alkotója.
- **IceTracker** = Soundtracker típusú, de nem tartalmazza a speciális ST effekt parancsokat.
- **ModuleProtector** = Kicsit változtatott ST modulformátum.
- **ProPacker1.0 (SB)** = Mint a ModuleProtector.
- **Unic Tracker** = Egy PT modulokóló Laxity/Kefrens-től. A lejátszó NTSC alatt fut, saját CIA megszakítást használ és önmódosító.
- **Digital Illusions** = Egy kicsit megváltoztatott ProTracker típus, *Silents Trackernek* is nevezik.

Tömörített Soundtrackerek (pld. rippelés ellen): Nem csak modultömörítők, hanem tömörítve tárolják és kitömörítés nélkül játsszák le a modulokat.

- **KRIS** = Igazi neve ChipTracker, de "4 Matt-Tracker" néven is használják. NoiseTracker formátum egy kicsit tömörítve.
- **ChipTracker** = KRIS
- **Mexx Packer** = Két megszakítást használ, TrackerPacker néven is használják. Tömörített NT formátum.
- **NoisePacker2** = Tömörített NT moduljelejtés. Megegyezik a ProRunner-ral, de ez csak NT modulokat támogat. Írója Twins/Phenomena.
- **NoisePacker3** = Megegyezik a NP2-vel, de annál jobb tömörítési algoritmust használ. A ProTracker-re hasonlít.
- **NoiseTracker Compressed** = NoiseTracker tömörítő és lejátszó. Készítette UFO/United Force.
- **The Player (P30a/P40a/P40b/P41a/P50a/P60a)** = A legjobb tömörített PT modul lejátszó, 2 megszakítást használ.
- **Promizer** = ProTracker optimalizáló Frank Hülsmann-tól, Subsong-os. Hasonló a ProRunner-hez és a ProPacker 2.1-hez.
- **ProPacker1.0a** = Azatoth/Phenomena az alkotója. Kis tömörítő algoritmust használ, és a lejátszórutin ömagát módosítja. 2 megszakítást használ és saját CIA timeről működik, ezt nevezik *Hanni Trackernek* is.
- **ProPacker2.1** = A NoisePacker3 egyik változata, lehet benne használni a speciális PT effekt parancsokat.
- **NoiseRunner** = Egy NT kódoló és lejátszó Chaos/Sanity-től.
- **Prorunner** = Cosmos/Sanity készítette. PT modul tömörítő és lejátszó.

Speciális és 8 csatornás zeneformátumok

- **Okalyzer** = Az első 8 csatornás zenelejátszó.
- **SynTracker** = Olyan mint a 4 csatornás Octalyzer.
- **FTM, Face The Music** = 8 csatornás zeneformátum, ami talán a legjobb az Amigán!
- **OctaMED** = 5-8 csatornás zenelejátszó, a MED-del kompatibilis, HQ módban az OctaMED megközelíti az FTM minőségét!
- **Music Maker** = 4-8 csatornás zeneformátum. A legszebben szól a 8 csatornásak között, még az FTM-nél is szebben szól.
- **Sonic Arranger** = Lejátszó mind a tömörítés nélküli és mind a lejátszó tartalmú Sonic Arranger modulokat. Az InStereo és SynTracker formátumok utódja.
- **StarTrekker** = Egy 4 csatornás AM lejátszórutint is tartalmaz. A rendszer meg-

alkotása Exolon/Fairlight névhez fűződik. Lehet benne 8 csatornás modulokat is írni, de nem csak AM-ben!
 - **Hippel TV** = Hétszatornás hippel formátum.
 - **TFMX** = Egy zenelejátszórendszer Chris Hülsbeck-től. 3 fajtája van
TFMX v1.5
TFMX Pro
TFMX 7
 Ez hétszatornás formátum ami 5 megszakítást használ! A legjobb teljesen professzionális zeneszerkesztő, szubjektív hangzás szerint is szebben szól mint a Trackerok (persze rajtuk kívül azért van egy-két kivétel), ezt néhány különleges effektel (pld. Surround "körbehangzás") és a sample-kiváló kezeléssel éri el.
 A zenédat az ".mdat", a sample-k pedig az ".smp1" file-ban vannak, (amelyek tömörítettek) nem egyben van az egész modul mint a PT-nél.
 - **MED** = 4 csatornás, Teijo Kinuun az írója. Minden Amigán teljesen rendszerbarát. Lehet PT-1-MED-be konvertálni (egy rövidebb lesz) és fordítva. Saját CIA megszakítását használja és a hangcsatornákat lefoglalja lejátszórak. Subsong-os és Midchéto. A TFMX után a legszebben szóló zenetípus!

Subsong-os formátumok (egy modulban több zene található):

- **TME, The Musical Enlightenment**
- **Rob Hubbard**
- **Fred** = A lejátszórutin a modulban található.
- **Ron Klaren** = Tömörítés nélküli speciális zeneformátum.

Zeneformátumok, ahol a modul tartalmazza a lejátszót:

- **Grouleff** = Rövid modul benne a lejátszórutinnal.
- **Mark II** = Írója a Cachet Software.
- **SoundMaster** = A playert tartalmazza a modul.
- **MusicAssembler** = A lejátszóhoz nagyon kevés memóriát használ. Subsongsos.
- **MON, Maniacs of Noise** = A replay-1 tartalmazza a modul. Charles Deenen/Maniacs of Noise készítette, subsongsos!

Effektszatornás formátumok, és effektlejátszók:

- **IFF-8SVX**
- **RIFF-WAV**
- **SoundFX** = A Line! Software az írója, 15 sample, kicsit megváltoztatott FM SoundTracker formátum + effektek.
- **Digital Mugician** = Playertípus hangeffektekkel.
- **IFF-SMUS** = Effektszatornás lejátszó típus.

Ezt a kis felsorolást senki se tekintse teljesnek, hiszen csak a legsűrűbben előfordulókat írtam. Kb 75 félé van pillanatnyilag (amely napról-napra bővíti) és akkor még a verziókat meg sem számoztam.
 Létezik még egy program, amit az írás elején levő felsorolásban nem említtettem meg, pedig ez is egy lejátszó.

A neve **PS3M**, csak így röviden. Az érdekessége az hogy ScreamTracker modulokat játsszik le (kiterjesztés = .s3m). Ez még nem is lenne nagy cucc, csak mint kiderült, (miután megrohoztam a PC-s haverokat néhány mega S3M-ért) ezek a modulok 4-32 csatornásak! A programban lehetőség van minden modulhoz külön beállítani a Boost szintet, a Sample keverési fokot és a lejátszási módokat. (surround, stereo, mono, real surround) Mindenki meglegen ajánlom a beszerzését, mivel olyan minőségben játssza le ezeket a speciális modulokat egy standard Amigán, hogy még a sokat dicsért **SoundBlaster**-nek is a becsületére válik!

Tökös Mákos

ALTERNATIVE WORLD GAMES (C64, Amiga)

Betöltés után elélni tárul a barlang éjszaka, majd a főcím. SPACE után az alkotók, ezek után nyomjunk újból SPACE-t! (Újabb töltőgetés!)

Ha mindezen túl vagyunk, beállítjuk a játékosok nevét és hogy milyen országot óhajt képviselni.
ENTER YOUR NAME: (Üsd be a neved, majd nyomj RETURN-t) Ezután a JOY feltehetőleg mozgatásával kiválaszthatjuk a kívánt országot. Amennyiben kell még játékos a név beírása, ha nem egyszerűen csak RETURN.

Ezután tómenü:

- 1 - zsákabfutás
- 2 - egyensúlyozás tányérokkal
- 3 - csizmahajtás
- 4 - folyó átugrás
- 5 - rúdmaszás
- 6 - futás fel a falon
- 7 - párna csata
- 8 - rúdugrás
- 9 - játék indítása

Itt kiválasztjuk, hogy a 8 pályán közül melyikkel óhajtunk játszani. Ha a megfelelőket kiválasztottuk, clickeljük a 9-esre, ezután töltőgetés, majd kezdődik a GAME. Most pedig nézzük a megoldásokat:

1. Rángassuk a JOY-t fel-le és minden ugrásnál FIRE!
2. Először be kell állítani, hogy hány tányért óhajtunk a pályá egyik végéből a másikig elvinni. A tányérok száma 1 és 50 között lehetnek. Ha egyszer elindult tányérvívó barátunk, akkor inkább ne nyúljunk a JOY-hoz, mert esetleg akkor fogja ledobálni a tányérokat.
3. Először a JOY fel-le mozgatásával be kell állítani, hogy a csizma tele legyen avagy üres. ezután a JOY körkörös mozgatásával malomkörzés jobbkézzel hátra, majd amikor el kell ejteni a csizmát: FIRE.

4. FIRE! Erre elindul a manusz újabb FIRE!, és már át is ugrottuk a folyót.
5. Rángassuk balra-jobbra a JOY-t és néha nyomjuk meg a FIRE-t. Így lassacskán feljutunk a csúcsra.
6. Kapjuk el a madár által ledobott sapkát és teljes erővel fussunk fel a falra.

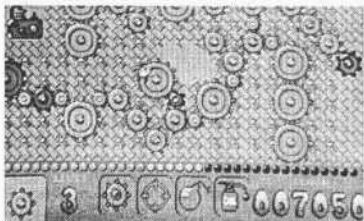
7. Az a lényeg, hogy a másikat minél több útséssel a vízbe lökjük. ("gondolám a gondolan"...)

- JOY-jai verekedés:
- fel + balra - ütés fejre
 - balra - ütés az ellenfélre balról
 - bal + le - ütés az ellenfélre jobbról
8. A romokon megjelenő lifutak kell kidurantanunk úgy, hogy egyszerűen ráugrunk. Irányítás egyszerű, JOY:
- balra - balra fordulás
 - jobbra - jobbra fordulás
 - fel - előre ugrálás
 - le - hátra ugrálás

P.W.Smith

CLIK-CLAK (C64, Amiga)

Az *Idea* dobta piacra ezt a remek logikai játékot Amigára, és C64-re még 1992-ben. Feladatunk különféle vezetes helyeken: pl. a pisai ferde toronyban, az egyiptomi Szfinx előtt stb. lévő óra-monstrumokat őszerekknek. Fogaskerekekkel kell elvezetnünk a forgómozgást a képernyő bal szélétől a jobb oldalig. Néha egy két madár libben be a képernyőre, és tönkreteszik a fogaskerekeket. Ilyenkor menjünk le az ikonokhoz, vagy nyomjunk SPACE-t, és válasszuk az olajoskannát. Menjünk a villógó fogaskerekre és tűz. Másis megjavult. Ha már sokat idegesítették a galambok, a célszerűen ikon választva vadászatot rendezhetünk közöttük. A bomba ikonnal a nem jó helyre tett fogaskerekeket robbantathatjuk fel. Ha jön az új pályá, és felesleges alkatrész is van a rendszerben, azért hibapontot kapunk, ezért érdemes azokat kiszedni. Akkor is ezt kell tennünk, ha egy rosszul elhelyezett kerék miatt leáll a rendszer forgása. Ez adóchat abból is, hogy a nyílall jelzett fogaskereket a nyílall ellentétes irányba próbáltuk forgatni. Ha egy pályát már nem tudunk teljesíteni, nyomjunk RUN-STOP-t, s csak a szint elejétől kell újra próbálkoznunk. A 64-es verzió a lehetőségekhez képest jobb mint az Amigás, tehát kár lenne kihagyni minden 64-ernek.



Anystone

THE CYCLES (C64, Amiga)

Az *ACCOLADE* dobta piacra ezt a programot, amelyben egy motorossal kell száguldozni. A program irányításban nagyon hasonlít a *GRAND PRIX CIRCUIT*-ra.



Választhatunk a következők közül:
lőre motorozunk - stopperóra
Helyezésre - pályá
Indulhatunk kupában - kupa

Beállítjuk a nehézségi fokozatot, beírhatjuk a nevünket és hogy mennyi körre fussunk. Kiválaszthatjuk, hogy melyik géptípusa nevezünk be:

125cc
250cc
500cc

Majd azt, hogy melyik pályán indulunk (természetesen a kupánál egymás után jönnek a pályák). Az is nagyszerű, hogy 15 pályá közül választhatunk.

Befejezésül:

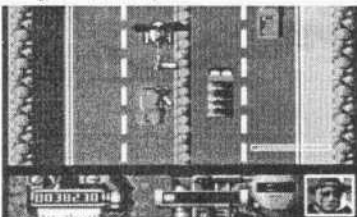
Ezt a programot nevezhetjük a **TEST DRIVE** sokadik részének. A grafika állagos, a zene úgyszintén. A program nem újított sokat az elődökhöz képest, de ez az egyik legjobb szimulátor.

Füzesi Zsolt, Debrecen

DARKMAN (C64, Amiga)

Ez egy *Ocean* termék. Csodálatos grafika. Csak sajnos túl nehéz. 6 pályán kell átvégödnünk.

1. **pályá:** Néhány emberrel kell megküzdünk. Neheztetésül az ípsék már lőnek, majd ninjákat küldenek ránk, akik már surikent is dobnak ránk.
2. **pályá:** Egy maszkalós rész. Egy épület tetejére kell juttatunk. Feladatunkat am néhány ember akadályozza meg. Néhány útés után elterülnék, de pár másodperc múlva felkelnek.
3. **pályá:** A tetőre kijutván, egy helikopter keseríti meg életünket. Ha eltálat, akkor egy nagyot ugrunk vissza, amely a halálunkat is okozhatja.
4. **pályá:** Hasonló a második pályához. Az épület aljára el kell jutnunk. Majd egy bizonyos időn fel. Az emberek itt is keserítik életünket, de néhány útés után meghalnak!
5. **pályá:** Egy helikopter irányítunk és egy autópályá felett kell kitudetésünket teljesíteni.
6. **pályá:** Az utolsó pályá. Hasonló a második, és a negyedik pályához. Ez is egy maszkalós rész. Fel kell itt is az épület felső részéhez. Az emberek, miután levertük őket, pár másodperc múlva felkelnek. Na, ha feljutottunk, menjünk a szakasz végére, csak lökjük le a géppuskás fazont és már mehetünk is álmáink hölgyéhez (Vagyis akit kiszabadítottunk, és a főhősünk magától odatalál).

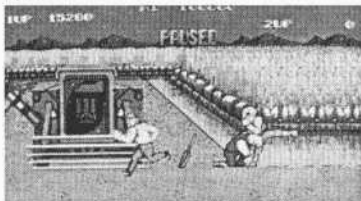


A pályákon gyakran látunk szép képeket: pl. a második pályán, mikor látjuk a kijáratot. A negyedik pályán, mikor az épület aljára leérünk. Az ötödik pályán, mikor a helikopterrel a falnak megyünk. Egyes pályák után fényképezős rész van. Itt azokat a sráccokat kell fényképeznünk, amelyek feje elfordul. Ha sikerül fényképezni, akkor azok arcát magunkra öltjük. A program egy lemezoldalas terjedelmű. Ja, és van belőle film is!

Füzesi Zsolt, Debrecen

Double Dragon II. (C64, Amiga)

Betöltés után a GP intró-t csodálhatjuk, majd SPACE után beállíthatjuk az órák életét (unlimited lives (Y/N)?), illetve az órák időt (unlimited time (Y/N)?). Ezek után a játékos(ok) számának beállítását követhetjük el. Ez úgy történik, hogy ha egy játékost akarunk beállítani a JOY #1-et nyomjuk meg, ha két játékost akarunk beállítani a JOY #2-öt kell megnyomni! Ezután az 1. pálya története következik. A lényeg mindegyik pályánál bunyó-bunyó-bunyó-bunyó...



Arra minden esetre figyelni kell, hogy az ellenség által ledobott tárgyak nem mindig jók nekünk (pl. a földről felvett gránáttal). A képernyő alján található a játékos(ok) pontjai, illetve az egyre múltó idő, mely 26-tól számol visszafelé (szerencsére nem túl gyorsan).

Utések + egyesek: (ha az ürge jobb oldalra néz!)

1. FIRE - fejtűtés előre
2. FIRE + FEL - felugrás + fejtűtés
3. FIRE + FEL + JOBB - ugrás jobbra + fejrúgás (ugrásból)
4. FIRE + LE - fejtűtés hátra
5. FIRE + LE + JBB - fejrúgás + ugrás
6. FIRE + JOBB - lábrúgás (vagy egyéb nemesebb szervek)

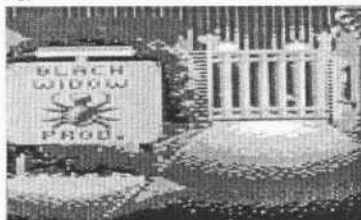
Erősségi sorrend: 3; 5; 2; 6; 1; 4; (3-astól gyengült!)

Minden pálya végén "KINGKONG-okkal" kell küzdeni, ellene inkább a 6-ost használjuk, attól hasraesnek előtűnik!

P.W.Smith

ELVIRA II. (C64)

Igaz, volt már róla leírás régebben, a '92-es Évkönyvben, ám az az Amiga verzió alapján készült, és a két verzió között van egy kis eltérés.



Íme:

Először leírom a változásokat, utána meg a varázslatokat.

- Kezdezőkor megfordulva megtaláljuk a követ. Az út másik oldalán pedig egy fura gombát.

- A kocsi csomagtartójában csak egy drótvágó van. Rendeltetése ismeretlen számomra.

- A varázskönyv nem a számítéchn. teremben van, hanem nálunk (eredetileg). Nálunk van még egy kereszt + egy törzs is.

- Elvira szobája nem is olyan gazdag tárgyakban. Csak egy szerencse-amulett, egy körömrészelő és egy szövettel teli doboz.

- A könyvtárban sok mindenkiről olvashatunk. Pl. a GHUL-ról, vagy Cerbenusról stb. És ott a recept a mergekkel is.

- A spejzba nem a tálalóalknál menjünk! Ott ránk esne egy hulla, és kiverné a fél szemünket. A konyha előtt forduljunk balra. Előre. Egy zombi van itt, őt hívunk Elvirának nezi. A zombi leüt, és elvisz a konyhába.

- A spejzről nem jutunk ki hajsütővel, mivel az nincs is. Inkább lövünk a hőszabályzóba egy Fireball-t. A GHL-t üssük le, és szabad az út.

- A laborban vegyük fel a lémcsovet, a lombkót, az agyat és szívet az üvegekben, valamint a kezét (TURN UNDEAD) és (RESURRECT).

- A már ismerős zombira lövünk rá a Turn Undead-et.

- Az emeleten (a legyilkolt kísértet után) a hullától felvehetünk egy fényképet (kezéből) és egy díszes bronzkulcsot (bal válla). En megnyomunk a gombot, de a titkos ajtót nem találtam.

- A második szobában a hangvilla a párnába van rejtve. (Hálószoba)

- Menjünk ki a stúdióból, le az alagsorba.

- A kazánhelyiség ajtaját kinyithatjuk a díszes bronzkulccsal. Benn használjuk a Resist Fire-t, majd forduljunk meg, a szörnyet úgy sem lehet megölni. Vegyük fel a rézrudat és a bronzkulcsot. Az új kulcs az itt levő másik ajtót nyitja. Onnan egy seprűt zsákmányolhatunk.

- A sminkes szobában van egy paróka és egy sisakbelső. Szórazokhatunk a ruhákkal és maskarákkal (a sisak a legjobb). Öltözzünk be úgy, hogy csak a szemüveg, a paróka és a fehér ruha legyen rajtunk!

- A többi ismerős. Végül irány a katakomba! készítsünk Holy Blastot és Bless!

- A két szörnyre nem használ a kard, a Fireball annál inkább. A térképek jók nagyjából, csak néhol van változás. Egy helyre felmászva találhatunk gránátokot, ameszitet és egy Sharp flintre keresztelt tárgyat, ami nem tudom mi. A zombik nagyon erősek, 4 Ice Dart kell nekik. A harc után néha meg kell fordulni, mert ők hátba támadnak. A csontvázaknak a lábát üssük! A kardosnál a bal lábszárától kintebb, a bárdosnál a bal combcsontját. A goblinoknak a nyakát üssük! Varázsló nincs, Elvira (ái) 2 Bless-től purcan ki, ám lándsza nincs a helyén. Ha feljutunk, írany a pók barlangja.

- Több segítségem nincs.

Varázslatok:

név **level** **P.P.**
tárgy(ak) - hatás

(A level lassan megy felfelé, 4-ről ötre írtó lassan, de aztán már gyorsan fejlődik.)

1. támadó varázslatok:

Ice Dart 1 4

Bless 1 5

Enchant Weapon 3 6

Fireball 4 8

éghető anyag: szövetdoboz (Elvira sz.) vagy gyufa (kísértetház)

Holy Blast 5 6
gyertyák (templom) - "Szent Széi" varázslat
Lighting Bolt 7 11
ametszt (katakomba) + tárgyér (konyha) - elektr. lövés
Freezing blade 8 9
Nova 9 15
gyülekony folyadék (?) - mindenkit megöl

2. Védekező varázslatok:

Unseen Shield 1 3
semmi - pajzs
Protection 2 6
1 db fazék (konyha) - pajzs
Unholy Barrier 3 5
biblia (páncélokna a szobában) - védőfal
Resist Fire 5 7
tűzoltó készülék (aula) - véd a tűztől
Magical Armour 7 12
2 db nemesfém tárgy (?) - varázspáncél marázslat ellen
Absorb magic 8 8
gránátkő (katakomba) + szivacs (fürdő) - leállít minden varázst - Ugymond "csendvarázs"

3. Vegyes varázslatok:

Luck 2 4
szerencsetárgy; amulett (Elv. szobája) vagy patkó (nappali) vagy szerencse cica (hullás szoba) - szerencse
Caurage 3 8
borosüvegek (spejz) vagy whiskey (rendezői sz.) vagy brady (Rendezői szoba) - bátorság
Magic Muscles 5 7
3 db fazék (konyha) - varázslatos izmok
True Flight 8 9
párna (hálószoba) - igazi repülés!
Brain Boost 3 6
floppy disk-tartó (titkárni szoba) - memória és észleléstő varázslat

4. Különleges varázslatok:

Fear 6 7
boszi szeme (kosztümszoba) - az ellenfél rettegni kezd
Turn Undead 3 12
agy (labor) - megöli az élőholtakat
Resurrect 10 20
agy + szív + kéz (labor) - feltámasztás (A könyvtárban olvashatuk (occult), hogy ehhez 3 test rész kell.)
Bind Demon 9 15
? kőtél(?) + tekerős (?) - megköti a démonot
Summon Storm 7 9
barométer(?) - viharidéző

5. Gyógyító varázslatok:

Healing Hands 1 3
semmi - gyógyítás, szerintem semi értelme
Revive 4 6
sajt (spejz) - felélesztő varázs
Herbal Healing 5 6
éhető gombák (barlang?) - teljes testrészt gyógyítása

Cure Wounds 9 12
üvegcsé szentelt víz (templom) -
mindent felgyógyít!! Cool!

Vannak olyan varázslatok, amik akárhány-
szor használhatók, miután elkészítettük.
Ilyenek a támadó és gyógyító varázslatok.
Egy tipp: Legyen mindig min 3 a P.P. Ha pl.
elhasználjuk az Unseen Shield-et, vesz-
tünk 3 P.P.-t. Ha újat készítünk 8-ai nő a
Power Point. Szóval ezt készítve, utána
felhasználva, majd ezt előlről kezdve 5-
öselv növelhetjük (egy kis időráfordítá-
sai) a varázserőt, akár a maximumig is.

Talán nem tiszta a készítés előtetek. Vá-
lasszátok ki a varázslatot, clickeljétek a
mozsárra, aztán a tárgylistánból vigyétek a
tárgyakat a képernyőre, és amikor minden
alapanyag ott van, újabb click a mozsá-
ron.

"Wrong ingredients" - rossz alapanyagok,
"Your level is to low to this spell" - túl ala-
acsony a szintünk (level).

Lenne hozzátok pár kérdésem (vagy a többi
CoV-oshoz): Hol a tilkos lejárát? Hol a
3. stúdió (a pók barlangja)? Hol a lándzsa,
a tomahawk, a zsák, a barométer? Hol kell
használni és mikor a Resurrectet? Ennyi.
Ha valaki be tudja küldeni a szerkesztő-
ségbe, nagyon megköszönjük!

Enyedi Gyula, Mátészalka

FLIPPER MAKER (C64)

Ha túljutottunk az intron, elének táruul az üres
asztal, illetve tartozéka. A kezét (v. nyilat)
PLAYER 1-gyel irányíthatjuk (nem inkább
Port#1 akar az lenni? — Usgy). Most a
jobb oldali oszlopot fogjuk leírni, mivel itt
parancsfunkciókat látnak el a jelek. Feül-
ről lefelé:

1. Alapkurzor.
2. Itt minden elmozdítható pontot megje-
lé a gép, és a nyíllal ezek elmozdítha-
tók. Tehát a pályát át lehet alakítani.
3. Szükíti a pályát.
4. A pályán egyenes vonalat lehet húzni,
illetve bővíteni.
5. A pálya színét lehet változtatni.
6. Itt néhány ütköző színét lehet megvá-
loztatni.
- 7,8. Itt pedig néhány további ütköző szí-
nét lehet megváltoztatni.
9. TESZT
10. Meg lehet változtatni az összes aka-
dály színét, formáját stb...
11. Meg lehet változtatni a golyó: gravita-
cióját, erősségét, visszacsapódását,
gyorsaságát.
12. Különböző ütközések hangjait, illetve
értékét lehet beállítani.
13. Új oszlop:

- LOAD: Töltés
- SAVE: Mentés lemezre
- QUIT: Kilépés
- MAKE: Valaminek a töltése
- GAME: Játék
- PLAY: Ez is játék
- GAME: A változtatosság kedvéért...
- FORMAT: Lemezformázás
- DISK: Mint az előző
Valamint az funkcióbillentyűkkel ('F1', 'F3',
'F5', 'F7') lehet az összes szint (keret, hát-
ter stb.) beállítani.

Sok sikert!

Dzsambo Steven

GAZZA II. (C64, Amiga)

Ez egy egész jó fociprogram, egy baja van
csak, hogy igen gyakran lefagy! Még az
eredeti gyári verzió is. (Pláne, ha annyit
szabálytalankodok, hogy kiállítják az
összes emberem!) Betöltés után választ-
hatunk, hogy milyen nyelven kívánunk
kommunikálni. Aki nem tud németül, vagy
olaszul, annak az angol a legideálisabb.
Itt egy menü következik:

1. Start (na vajon) PICK SQUARD
2. Restart (na vajon)
3. Megszaktított játék folytatása (ide még
visszatérek)
4. A játék típusát állíthatjuk be (PRACTICE,
JUNIOR, AMATEUR, LEAGUE,
INTERNATIONAL, TOURNAMENT),
de ezzel egyidejűleg az idő 5., és a
pálya típusa is változik.
5. Idő: 2-20 perc (mindkét féldő összesen)
6. pálya típusa: normál (füves), műanyag,
jeges, sáros stb.
7. szél: nincs nagy jelentősége
8. a joy balra húzásával csapatot, jobbra
húzásával computert v. játékosat választ-
unk.
9. taktika
10. szín: addig ne állítsuk be, amíg a má-
sik csapat nem végleges
11. másik csapat színe
12. másik csapat taktikája
13. másik csapat csapata, ki irányítja (com-
puter v. joy port)

Start:

A tüzgomb megnyomása után a játékosok
választhatjuk be a csapatba. Ez kétfé-
leképpen történhet: 1. vagy mi válogatjuk
ki, hogy melyik ember, hol játszik (pl. hát-
véd v. csatár); 2. vagy sorban az első 14
ember. Az előbbi (1) úgy érhető el, hogy a
játékos neve előtti betűt megnyomjuk. Az
utóbbi (2) az X gomb nyomva tartásával
érhető el. Ha valahol, valamit elrontottunk,
akkor a space-t megnyomjuk, a vonalat a
cserélendő játékos nevére visszük és
INSERT/DEL, majd megnyomjuk a helyes
játékos betűjét. Aki ezzel nem tölti az ide-
jét az akkor nyomja meg a tüzgombot és
kész. Utána a másik csapatban várhat-
unk, ugyanez.

Ha ezzel is végzünk, megjelenik 3 sor. A
középsőben ki van írva az egyik csapat. ő
a szerencsés, aki választhat, hogy kezdést
(KICK OFF) vagy terelet (CHOOSE
ENDS) választ. Tüzgomb megnyomása
után újabb 2 sor jelenik meg és az adott
csapat választhat terelet: keleti, nyugati,
ha ez is megvan indulhat a játék. A foci
szabályait nem magyarázom, csak annyit
mondok, hogy ha visszük a labdát tartjuk
nyomva a tüzgombot, ekkor oldalt látjuk,
hogy milyen erős lövés lenne, ha elenged-
nénk. HA! Inkább elengedés előtt húzzuk
teljesen elengedő irányba a joyt. Az erd-
mény egy szép emelés. A becuszásra
gondolom hamar rájöttök hogy lehet, ezért
csak a cserét írom le. Ha a játék áll (nem
megy az idő), akkor nyomjuk meg az =
gombot (kivéve a féldők közti szünetben.)
Ilyenkor a kép bal oldalán az emberek el-
helyezkedését láthatjuk a pályán. Hogy
melyik csapat melyik, azt a számokról (nor-
mális vagy keretes) tudhatjuk meg. Tehát
tegyük fel, hogy pl: van egy sérült emberem,
akit le akarok cserélni. Először kiválasztok
egyet a cserék közül, aki beáll, húzzuk balra
a joyt és vigyük a csikot arra az ember-
re, aki lejön, már létre is jött a csere. Egyéb-
ként itt alul láthatjuk a jelenlegi statisztiká-
kat: helyezkedés, szabálytalanság, szög-
let arány... A végére csak annyit, hogy
melyik betű, mit jelent. Csak a komoly dol-
gokat írom:

X - sárgalap
1 - sérült

Ez a kettő egyébként játék közben is lát-
ható:

ságalap - booked
lesérült - injured

Ha 1 játékosnak mind a kettő lenne, akkor
csak 1-et jelez. Nos, hát ennyi a **GAZZA**
II. mára (nem kell félni nem lesz folyta-
tás — MaX). A grafika jó, nagyjából a játsz-
hatóság is, de nagyon dobná az egészen,
ha lehetne benne világbajnokság (de nincs
- MaX)

Cseh Levente (MaX)

"Hacker" (C64)

Az *Activision* egykori, ősrégi játéka, talán
még 1984-ből. (Sőt II. is volt belőle.) Ez
éppen az I., melyet kis házánk a német
Boeder cég dobott be újra a köztudat-
ba, a 64-es Nagy Játékkönyv-vel cirka
egyidőben.

"Lépj be bárki számítógépes rendszerébe.
Néhány helyen egyáltalán nem volna sza-
bad ott lenned, de ezzel nem kell törő-
nöd, ez egy ismeretlen érzés. "LOGON
PLEASE": ez minden, amit a játék elkez-
déséhez kapsz. Ennyi. Ezután a többi már
töved fűgg. Ha elég ügyes és turlangos
vagy felledezhetsz egy világot a számító-
géppel, amit ezelőtt sosem ismertél.
Nagyon csábító."

Ez volt az "Ajánlás" a gyári lemezborító
elejéről.)

"Késő van, és te fáradt vagy az éjszakai
munkától, amit egy elektronikus bulletin
boards-ban végeztél (Mi ez,
NEUROMANCER? — Frédi) a számító-
géppel. Majdnem teljesen végeztél, de
elhatározod, hogy lebonyolítasz még egy
hívást. Egyelőre fáradtan, véletlenül egy
rossz (vagy értelmezze ki-ki saját izlése
szerint a "wrong"-ot) számot hívsz. Mielőtt
meg tudnád szakítani, a képernyő színe
kékre vált. Megjelennek a "LOGON
PLEASE": szavak. Mit tessel most? Nem
tudod a jelszót. Egyszerűsen nem tudod,
hogy kinek a számítógép-rendszerébe kap-
csoltál bele...", kezdődik az esti mese, ez-
által a borító hátoldalán, csak most sicher
ami sure, ángliusul is és dojsul is. Hehe,
az átlag magyarnak. Na jó, ez már (okta-
tás-)politika lenne.

Az addig oké, hogy a "hacker" eredetileg a
számítógépes rendszerekbe betörő és
kalózkodó jömbөр lenne, leginkább az
olyan tini, aki mindezt csak úgy heccből,
szórakozásból teszi. Ameddig azonban si-
került eljutni benne, az inkább egy zakla-
totl életű titkosügynök hétköznapi tev-
kenységére hasonlít.

Olyan "játék-játék" tudományos módszer-
rel sikerült is eljutni benne addig, hogy:
A képernyő színe kékre vált, és megjelen-
nek a "LOGON PLEASE:" szavak. (Meg-
lepő, ugye?) Erre természetesen nem tud-
juk a jelszót. Teljesen mindegy, hogy mit
írunk be, ugyanis csak annyi a válasz, hogy
"SYNTAX ERROR". Néhány sikertelen
kíséretl után segítséget kapunk: mi lenne,
ha "Help"-et kérnénk? Kérjünk, vagy há-
romszor. Ekkor pötvízszághatunk, robot-
anatómiai ismeretekkel kell brilliroznunk:
egy roboton kell ezt-azt felismernünk, azo-
nosítanunk. Nem nagy ügy, újra a tuda-

nyanos módszer, papír, ceruza, próbálgatás: ha azt mondja, hogy "OK", akkor azt megjegyezzük, ha "incorrected"-nek nevez, akkor próbálkozunk tovább mással. Ha sikerült mindent kitöztönnünk, akkor hurra, kezdődik a játék.

Kapunk egy nagyatlaszból kimásolt térképet, rajta egyes világvárosok, nagyvárosok, ezekben fogunk ténylekenni, valamint a térkép be van hálózva, a háló vonalaiban fogunk közlekedni. **(Valami alagúrendszer-szerűség lehet — Ez szép szó!)** Időnként megszólít egy-egy sötét alak a tóksötétben, valamint ha feljöttünk az egyes városokban a napvilágra **(hogy honnan, azt jótékony homály fedi — homály) (Homály? Teljes sötétség! — fedi)** itt is megszólít egy-egy gyanús alak, akik azt-azt, tücsköt-bogarat kínálnak fel eladásra vagy csereberére. Ezekből kell majd valamit összeszedni, összeállítani, hogy valamihez kompiet legyen. Ha igaz, egy titkos iratról van szó. És valószínűleg a jelszó áll össze rajta. Legalábbis így logikus. Mindenesetre tárgyakért pénzzel kell fizetnünk, az iratrészeket tárgyakért adják cserébe.

Ténykedésünket árgus szemekkel figyelni 2 db Radar Ernő, majd elindul két műhold, hogy lekapjon. **(Hoppá! Most meg átmenünk "Super Grid"-ba, csak a pókok lettek modernizálva, gépesítve! — Hoppá)** Ha sokat tökölnék egy helyen, akkor ez gyorsan be is fog következni, ha csipkedjük magunkat, akkor valamivel később, de eddig még mindig ők voltak a nyerkők, csak egy ideig sikerült ellavírozni előlük. Ha valamelyikük elkapott, akkor egy képernyőnyi angol szöveget zúdítt a nyakunkba (a kis naiv, azt hiszi, hogy van türelmem hozzá) és ebben ő is a logon iránt nyugagat. Azt azt már az elején sem tudtam, és az ismereteim azóta sem lettek bővebbek, nála pedig nincs pótvízszá, jön a megváltó "Game Over", és akinek maradt még kedve, türelme hozzá, az próbálkozhat újra, előlről, hátha sikerül valami értelmeset is produkálni benne.

Gyanítom, hogy a játék célja az lehet, hogy Radar Ernőt kicskelezve összeszedjük a jelszóhoz szükséges összes akármít, és ha ez megvan, akkor lehet betörni vele a számítógéprendszerre, ahol kedvünk, vagy a program lehetőségei szerint "Neuromancerkedhetünk". **(De szép szavak, ha ezt Grétsy tanár úr látná! — Graytschi)** Ha esetleg egyszer sikerül valami értelmeset is produkálni benne, lehet, hogy meg is írom!

Addig is jó (vagy rossz, kinek-kinek milyen) hír: van ám belőle nem csak 64-re, hanem 128-ra is Amigária is, angol és német nyelvű változat!

Torba László, Gyöngyös

KOLUMBUS (Amiga)

Ez a '95-ös évkönyv KOLUMBUS leírásának kiégszítése lenne Amigára.

Kiseb hajóinkkal, karavella, karache csak kereskedjünk, mivel ezek a hajók kis sebességűek és túl kicsik nagyobb katonai erők fuvarozására. Később ha építhetünk nagyobb hajókat, szereljük fel őket maximálisan ágyúkkal, lovasokkal (a felderítők ideálisak) és szárazföldi ágyúkkal, arra az esetre, ha hajóval az ellenfelet nem érjük el. Szükségünk lesz még pár száz emberre és élelmészükhöz szükséges mennyi-

ségű vizre és kétszeresültre, sok lőporra és ágyúgolyóra, valamint a hajó javításához fára és vitorlára. Ezután induljunk el a "feketeségbe" és derítsük fel! Ha ellenségre lelünk pusztítsuk, foglalkuk el a városait. Az így elfoglalt városokban mindig található némi pénzmag. Ha a szárazföldhöz érünk, dobjuk partra a lovasokat és derítsük fel a terepet. Találhatunk Inka palotákat a szárazföld belsejében. Ezeket elfoglalva aranyat, ezüstöt és ékszereket találhatunk, melyeket a kereskedőnél értékesíthetünk. Kirabáljuk a legénységünk végzi, de elfoglalásukat bizzuk a hadsergünkre. Hajóinkon, méretük fölöttégen legyen mindig 1-2 tonna fa és ugyanannyi vitorlavászon, mivel így legénységünk menet közben javítja a hajót, persze csak a kisebb sérüléseket. A lőpor és az ágyúgolyó aránya 1:3-hoz legyen, mivel felhasználásuk is ilyen. Kiseb hajóinkra ne tegyünk 50%-nál több tüzérséget, mivel harcra alkalmatlanokká válnak és így nem fér el rajtuk szinte semmi más. A legénység legalább háromszorosa legyen a minimumnak, mivel katasztrófa helyzetben (vihar, éhség, járványok) sem csökken létszámuk a kritikus érték alá.

A játék gyakorlatilag két részből áll:

- kereskedelem
- felfedezés-hadakozás

Kereskedni a következőképpen lehet:

Fedezzünk fel egy lehetőleg a városunk közelében (max. 15 lépés), és lehetőleg a partról közvetlenül érintkező falut. Ennek elfoglalása két-féleképpen történhet:

- hajóval, ráclickelünk a jobb gombbal és szétlőjük
- ha hoztunk magunkkal kacatokat (tand) szálljunk partra a falu mellett és jobb gombbal (a következő fordulóban) lépünk be a faluba. Ekkor egy kérdést tesz fel a gép, hogy meg akarjuk-e vesztegetni a falu vezetőjét (Handel), illetve erőszakkal kívánjuk-e elfoglalni azt. Ha a vesztegetést választjuk akkor közli, hogy hány tonna kacatért adja át a falut. Ha van nálunk megfelelő mennyiségű (általában 2 és 10 tonna között kérnek) akkor egy bódé jelenik meg betűjelekkel (S-P-H-E-F) az eddigi nádfedeles kunyhó helyén. Ezután célszerű telepeket hordani az anyaroszágából az új településre. A települést jelző objektum is a létszámtól függően változó.

- 0-100 — bódé
- 100-500 — kis házikó
- 500 felett — kis házikó melléképülettel

Igyekezzünk a kis házikó szintet mielőbb elérni, mivel ez elengedhetetlen lesz a termeléshez.

Termelés: Először pénzmagot szállítunk és azt egy expedícióval juttassuk be a városba. A város színterére vigyük a nyilat, majd a bal gombbal többször clickeljünk rá. Amikor a házikó villog nyertünk, bent vagyunk. Ezután kezdődhet az építkezés. Ez is kétféle lehet: városon belüli inprodutív ill. városon kívüli produktív létesítmények.

- **Lager errichten:** raktár létrehozása. A már meglévő alapraktárt (100T) bővíti fel 100 tonnával. Nagyon hasznos, ára 800,-D.
- **Kirche:** templom. Az a népszaporulatot növeli, mivel a telepek szaporodnak is az új városban. Nem lényeges, ára 2000,-D.
- **Fort:** erőd. Ez a városunk védelmét szolgálja. Építése után külsőleg is megváltozik a szimbóluma, fallal körülvett tornyos település lesz. Csak akkor építhetjük meg, ha a szimbólum előtte már kis házikó-melléképület volt. Elég hathatos, katonákkal megrakva kisebb hajók ellen, ára 5000,-D.
- **Hafen:** kikötő. Nem sok értelmét találom. Csak erőd megléte után építhetjük, ára 10000,-D.

Ültetvények

Jótanács: ültessük vizbe a növényeket, nagyobb lesz a termés. Ezen ültetvényeket a városunk kívül úgy tudunk telepíteni a felderített területekre,

hogy a térképen a bal clickelt úgy jelöljük ki a helyét, hogy a képernyőn együtt legyen látható a település és az ültetvény. Ez igaz a bányákra is. Így szomszédos szigetre is telepíthetünk, úgy, hogy szárazföldi összeköttetés nincs a két objektum között. A termelt áru automatikusan a városba kerül, ahonnan hajókkal vihetjük a Heimathafen-ben található kereskedőhöz, aki a cuccot "Verkaufen" módban megveszi.

- **Zuckerplantage:** cukorrépa ültetvény. Ára 5000,-D. Általában jól termel évi 15-30 tonna között. A kereskedő 1 tonnát 34,-D-ért vesz meg.
- **Tabakplantage:** dohányültetvény. Ára 8000,-D. Termelése 11-25 tonna között mozog évente. A kereskedőnél 1 tonnát 55,-D-ért értékesíthetünk.
- **Baumtollplantage:** gyapotültetvény. Ára 10000,-D. 10-23 tonna között termel évente, általában 1 tonna 66,-D a kereskedőnél.

Jótanács: csak vízbe (folyóba) illetve sík területre (egyenletesen világoszöld terep) ültessük, ellenkező esetben alig vagy egyáltalán nem fog termelni az ültetvény. Vigyázzunk a túltermelésre mert letörjük az árakat.

Bányák

- Hegyekre (nem sziklás területre) telepíthető.
- **Erzmine:** ércbánya, ára 15000,-D. 1 tonna ára 100 D a kereskedőnél. Termelése általában 8-15 tonna között van évente.
 - **Silbermine:** ezüsbánya. Ára 25000,-D. Termelése 2-5 kg(!). Ez azért lényeges, mivel raktárunkból 1000 kg-ig 1 tonna helyet foglal el. Az eladás ára 363,-D.
 - **Goldmine:** aranybánya. Ára 40000,-D. Termelése 2-5 kg, évente. Ez ugyanaz mint az ezüstnél, ára a kereskedőnél 565,-D.

A bányák ill. ültetvénytelepítőkor nem azt figyelmebe venni, hogy ha azt a partra telepítjük, az ellenfeleknek hajóinkal könnyű predálja lesz. A városokból a cuccokat a hajóra úgy tudjuk feljuttatni, hogy a városból expedíciót küldünk a hajóra és ezzel elköldjük a szájrát. Egy város maximum 5 bányá és ültetvény telepíthető. Ha elfoglaljuk az ellenfél városát akkor az ahhoz tartozó bányák is a tulajdonunkba kerül és termel is, ha a városban van ember is a bányához.

Egy-két hajótípus főbb adatai:

- **Galione:** 800 tonnás, sebessége 8 lépés és 30 ágyúval rendelkezik. Kb. 1530 körül találják fel.
- **Karache:** 200 tonnás, sebessége 7 lépés és 18 ágyúval van. Kb. 1500 körül találják fel.
- **XVI. századi galione:** 1000 tonnás, 10 csomó a sebessége és 10 ágyúval van. Kb. 1580 körül találják fel.
- **Indiánjáró:** 700 tonnás, 11 csomó a sebessége és 20 ágyúval van. Kb. 1570 körül találják fel.
- **Pinnance:** 400 tonnás, 13 csomó a sebessége és 50 ágyúval van. Kb. 1580 körül találják fel.
- **XVII. századi, hadi galione:** 1200 tonnás, sebessége 10 csomó és 72 ágyúval van. Kb. 1600 körül találják fel.
- **Flaute:** 1000 tonnás, sebessége 9 csomó és 12 ágyúval rendelkezik. Kb. 1600 körül találják fel.
- **Fregatt:** 2000 tonnás, sebessége 12 csomó és 120 ágyúval van. Kb. 1630 között találják fel.
- **Sorhajó:** 2500 tonnás, sebessége 11 csomó és 160 ágyúval van. Kb. 1660 körül találják fel.

Végül néhány tipp:

Mindenfajta egységhez lépni úgy a leggyorsabb, ha a nyilat az egység előtti "véltető" négyzetre visszük és jobb click. Így egyesével léphetünk. A leghorgonyzott, letáborozott egységeinket úgy aktiválhatjuk, hogy a városba lépünk be.

Detrich Péter

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetéseik:

Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetéseink ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések:

Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjel). Ide soroljuk azokat a hirdetőket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégekét a telephelyet

(üzlethelyiséget), magánszemélyt, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet a beföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba

biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;

ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100

% felár

A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadjunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

C64 software

C128/64-es Commodore gépre rengeteg programot kínálnak fel cserére, kazettán és lemezen. Cím: **Járóka László**, 1576 Budapest Pf.:102

C-64 eredeti játékok 100/disk, felhasználói 200/disk, számlázó, nyilvántartó, oktatók stb. Válaszborítékért lista. Programozást, oktatást vállalok. Cím: **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markotányos u. 20. Tel.: 56/420-544

C64-en kazettán eladók eredeti programok: Rastan Saga, R-Type. **Pinter Balazs**, 2030 Erd, Petőfi S. 113. Tel.: 23-365-106

C64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választborítékot kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin Krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35

C64 hardware

Eladó egy garanciális 1541/II-es drive + 240 db lemez C64-re, tele 12.000,- Ft-ért, egy hibás C64/II-es gép 2.600,- Ft-ért, 2 db cartridge együtt 1.400,- Ft-ért. Erdeklődni levélben: **Kiss Csaba**, 5200 Törökzentmiklós, Délibáb út 44. Sürgős!

Eladó C64/II, /resetgomb/ + 1541 floppy /párhuzamos port, write protect/ + datasette + grafikus printer /NLQ/ + Action 7.0/Atomic power cartridge /leírással/ + Epromégető + Eprombank /leírással/ + 100 db-os lemeztartó + 6 db joystick + tartalék kábelek, tápegység. Irányár: 55 ezer Ft. Erdeklődni lehet: **Fetter János**, 2316 Tököl, Kossuth L. u. 2. Hétköznap: 16h-tól, hétvégén; egésznap.

Eladó újszerű állapotban egy C-64 II-es számítógép és 1541 II-es floppy meghajtó drive. Együtt az irányár 15.000,- Ft. **Báder Zoltán**, 2011 Budakalász, Pacsirta u. 6.

Sürgösen eladó: C64 porvédővel + 1541 II floppy + speeddós (8-szoros lemezkézelési sebességgel) + 2 magnó + 50 lemez + 2 joy + 15 könyv + 50 újság. Irányár: 17.000,- Ft. Cím: **Duchon Jenő**, 1042 Budapest, Árpád út 119. Tel.: 1-891-933

Amiga

Eladó egy PHILIPS CM8833-II típusú sztereó színes monitor Amigához 21.000,- Ft-ért. Cím: **Kádár Zoltán**, 1113 Budapest, Bartók Béla u. 92-94 A lp. V/38

Amiga 500, vagy 1200 számítógépet keresek. **Csernák Zoltán**; 256-17-40

Amigához 3,5-ös külső drive-ot vennék. Csak gyári érdekel. **Léderer György** 1212 Budapest, Dunadűlő u. 3/b I. Tel.: 2 761-638

Keresek: A500-hoz olyan szintiprogramot amely használ MIDI-interface-t. (Nem ingyen!) Vagy: A500-as konfigurációmal plusz egy Yamaha PSR-6300 szintit, Atari 1040 STFM-re cseréném. Tel.: 06 (35) 364 241 **Kiss Gergely**

Amigához hangdíj 2.900,- Ft-ért eladó. Cím: **Riczák Ferenc**, 3104 Salgótarján, Gagarin u. 6. Tel.: (32) 316-734, 14 óra után.

Garanciális Amiga CD32 + 6 CD eladó. Erd.: ifj. **Németh László**, 5300 Karcag, Pladányi u. 27/a vagy Tel.: 19 óra után (06-59) 311-801

Eladó AMIGA 500 (1 Megabyte RAM), TV-modulátor, 2 db egér, egérpadd, lemezek, joy + egy köteg szakirodalom, íráj, megegyezünk! Áránlatokat várok. **Weigert József**, 5500 Gyomaendrőd, Bajcsy Zs. u. 28/A.

A1200 40MB HD-vel 200 lemezzel, egérral 2 joystickkal, lemeztartóval eladó vagy minimum 386 33MHz-es PC-re cseréném. Irányár: 55.000,- Ft. Cím: **Ternák Sándor**, 5231 Gyegyernek, Előre út 1. Telefon: 56(481-358)

Eladó Amiga 1200, turbókártya, 270 Mb HDD, 4Mb Símm ram, külső drive külön-külön is, vagy PC-re cserélhető. Erd.: **Finta Csaba**, 8100 Várpalota, Lilium u. 12.

Amiga 1200 vagy Amiga 500 számítógépet keresek. Áránlatokat telefonon kérek. **Csernák Zoltán**; 256-17-40

Amiga-hoz 5.25"-ös külső drive olcsón eladó! Áránlatokat a következő címre vagy telefonszámra kérek: **Fekete Gábor**, 4700 Mátészalka, Fellegvár köz 13. Tel.: /06-44/ 313-663

Eladó Commodore Amiga 500 Plus, RGB színes monitorral, lemeztartóval, egérral, 2 db joystick-kal és rengeteg újsággal (CoV, 576 Kbyte, C-Mánia) Cím: **Spillenberg György**, 2254 Szentmártonkő, Öregszőlő dűlő HRSZ-2356/13.

Kedvenc AMIGA 1200-esem korban hozzáillő winchester társaságot keresi. (170 MBőség fölöttiek előnyben!) **Kovács János**, 5516 Körösladány, Baross u. 9/1

Eladó Amiga CD32, 5 lemezzel (Microcosm, Rise of the Robots + joypad + joystick + újságok) 38.000,- Ft-ért. CASIO VDB-100 pixelképernyős korára új elemmel 9000-ért. Erd.: **Daneluszki Zsolt**, 4400 Nyiregyháza, Rajk L. u. 38.

AMIGA 1200 170MB HD tele + 50 lemez + joy + egér eladó! Esetleg külön is! Irjátok! **Nagy Péter**, Abaujszántó 3881, Petőfi út 32.

Eladó AMIGA 1200-as belső HD-s floppyval, joystickkal, egérral, egérpaddal, 40 lemezzel, újságokkal. Ár: 50.000,- Ft Erd.: **Garay Róbert**, Kisbér 2870, Rákóczi u. 10. Tel.: 06(34) 354-312

Amiga 1200, GVP 1230/II-MMU FPU 50 MHz + 4 MB RAM, SCSI-2, 1942-es monitor - Multisync eladó. Érdeklődni: 2-511-419 (Staengler Ferenc)

HELIX
computer

Bp. 1133 Kárpáti u. 7/a
Tel./Fax: 1 49-7909

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

TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ! Amiga külső drive: 9.400,- Ft (ÁFA-val)
2.5"-3.5" HDD kábel: 3.000,- Ft (ÁFA-val)

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon:

(06-20) 348-246

XT/AT tápegység

javítás és

VIDEO szervizelés is!

AMIGA SZERVÍZ:

1999 Technics

Tel.: 18-48-845

Ugye tudod, hogy

nyelvtudás és nyelvvizsga, a magyar helyesírás tudása, számítástechnikai alapismeretek és matematika nélkül jól fizető állásba kerülni szinte lehetetlen?

E sok tudnivaló elsajátításához kiváló eszköz kedvenc számítógéped, ha például nyelvoktató programjaink (IBM-re CD-n is!) segítenek a nyelvvizsgára való felkészülésben! Hogy hogyan? Ebben segít a

"TANULÁS SZÁMÍTÓGÉPPÉL" c. könyvünk kicsiknek és nagyoknak (5-99 évesig), melyhez Commodore, IBM vagy TVC gépeken futtatható lemezmelléklet tartozik.

Ára a kb. kétezer forint értékű programokkal együtt mindössze 520,- Ft.

Speciálisan C64-es ajánlataink:

- "C64 ALSÓSOKNAK" - matematika, környezetismeret, ének-zene stb.
80 program 3 lemezen, mindössze 1.600,- Ft
- "SZÓTANULÁS" - 5 ezer szavas bővíthető szótárlemezek változatos kikerdezési lehetőséggel, magyar karakterekkel (Angol I-II., Német I-II., Themen I-II.)
mindössze 1.100,- Ft

C64-es és PC-s programajánlat:

- "SYSTEM GEORGE A KÖZÉPFOKÚ NYELVVIZSGÁIG"
- programcsomagok
10 magántanári óra áráért egyénre szabott tanulási lehetőséget biztosít az egész családnak, családtagonként másfél-, 2 évig.
Angol-1, Német-1, Spanyol, Francia, nyelvenként mindössze 5.000,- Ft
- "SYSTEM GEORGE A FELSŐFOKÚ NYELVVIZSGÁIG"
- programcsomagok
a középfokú sorozat folytatása (Angol-2, Német-2)
- nyelvenként mindössze 5.000,- Ft
- "SYSTEM GEORGE" - Angol 1-2, Német 1-2 együtt - mindössze 8.125,- Ft

Mindenkit szeretettel várunk:

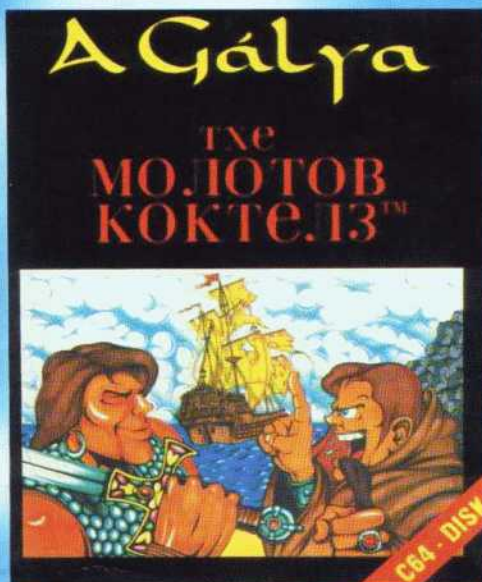
- a HUNGARODIDACT'95 kiállításon 1995.X.25-28. között a BNV területén (bővebb információt a HUNDIDAC Szövetség Információs Pultja ad majd)
- állandó számítástechnikai szaktanácsadásunkon (programbemutató és vásárlási lehetőséggel) a Bp. IV. Munkásotthon u.33-39.sz. alatti Gyermekkönyvtárban minden hétfőn du.17-18,45 között (az iskolai szünetek kivételével).

Postacímünk: SULI-SOFT, 1327 Újpest-3., Pf.: 91.

(Amennyiben postán kér információt, mindig küldjön felbélyegzett válaszborítékot!) Szállítás utánvétellel.

Rendeléskor kérjük a géptípus, és az adathordozó pontos megadását!

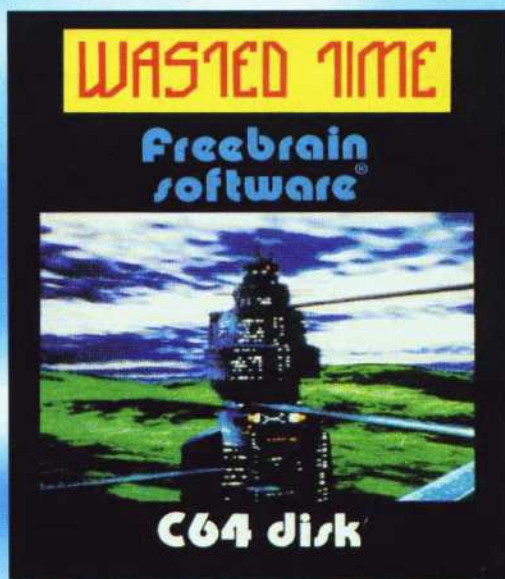
C64-es programajánlatunk:



599,- Ft



399,- Ft

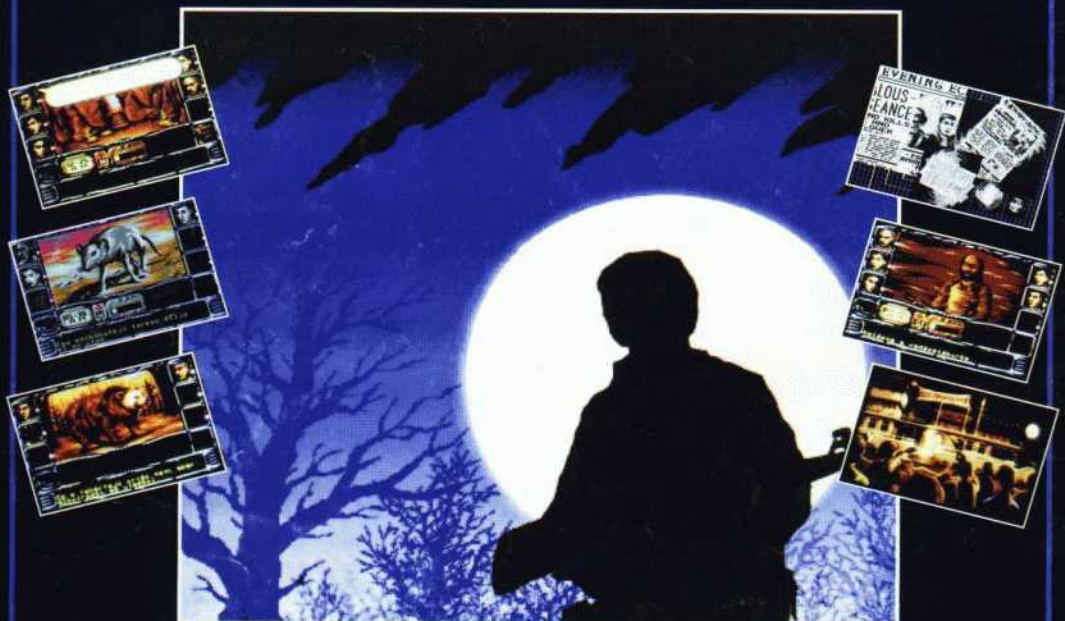


A 2 játék megrendelhető postai utánvétellel.

A programok áraihoz (amely az ÁFA-t tartalmazza) postaköltség is járul.

NEWCOMER

Üdvözöllek, Jövevény! Készülj a végső kalandra!



Üdvözlünk, Jövevény, a Szigeten, az első magyar fejlesztésű, igazán színvonalas kaland- és szerepjátékban. Több, mint négy évig tartó fejlesztés után a Valhalla gondozásában végre napvilágot lát minden idők talán legélvezetesebb és legszebb programja kedvenc C64-esedre!

A játék megrendelhető a Valhalla Holding címen, 1088 Budapest, Rákóczi út 11. IV/4., postai utánvétellel. Viszonteladók jelentkezését is várjuk a 138-0921-es telefonszámon. Kapható november végétől a Valhalla Páholy könyvesbolt-hálózatában, az 576Kbyte boltjaiban, valamint minden komolyabb szakboltban és áruházban.

Az öt teljes lemezt elfoglaló, díszdobozban kapható program ára most csak: 999 Ft.

CID

PolyForm Kit.
Budapest, 1091
Üllői út 73.
Tel/Fax:
215-50-87
218-61-80
Polaroid Centrum

