

COMMODORE VILAG • Nr. 37 • V. évfolyam • 1993/7. szám • A legnépszerűbb (sz) ábrítástechnikai magazin

COM

ommodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 37.

V. évfolyam • 1993/7.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

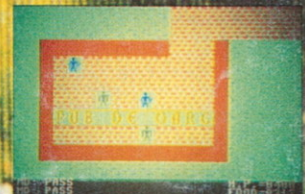
Ára: 99,- Ft



JULIUS CAESAR HANSE



ULTIMA II.



STRIKE FLEET



CELTIC LEGENDS GALDREGON'S DOMAIN

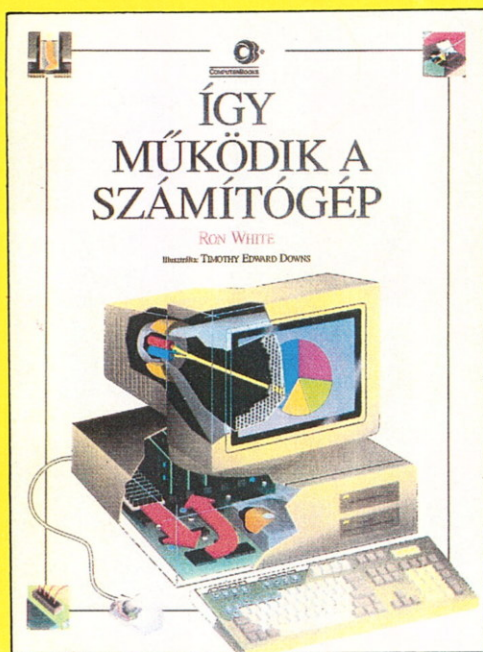


MIGHT & MAGIC 4.



THE LEGACY

ommodore Világ
C64 • AMIGA • PC • Plus/4



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

SENZÁCIÓ!

Szeptembertől a COMPUTERBOOKS Kft. kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?
- Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred” fel egy PC?
- Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?
- Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?
- Esetleg azt tekintened át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

Ron White: Így működik a számítógép című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a PC Computing felelős szerkesztője, és az „Így működik...” c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.

A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikus elemekre bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség

Megrendelhető postai utánvétellel a COM-WARE Kft-től, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.

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

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN CoV Évkönyv '93/94.

Na, nem kell megijedni, '94-ben is lesz Évkönyv...

Nos, csak úgy címszavakban, hogy mire számíthatok:

- Végre egy teljes Bard's Tale III. leírás térképekkel, amiből a C64-esek végre megtudhatják, hogy teleportáljanak Arboria-ba...
- EOB II+III. szintén térképekkel
- 6-8 egyéb nagy játékleírás C64-re, Amigára és PC-re (ez a része még finomítás alatt áll, de nem fogtok csalódnii!)
- Megint lesz MEGA-TökösMákos, várhatóan úgy 30-40 játék összefoglalójával és térképekkel
- Plus/4 sarok, felhasználói résszel kibővítve
- Elsősegély rovat, legalább 10 oldal, a PC-s rész bővül
- DEMOLOGIA, ismét áttekintjük az elmúlt év terméseit, a PC-s demokkal való kiegészítés egyeztetés alatt áll
- Programozástechnika, 64-re több apróbb rutin mellett Star Turbo, Amigára pl. IFF képformátumok kezelése, valamint demo rutinok, és ezúttal PC-re is lesznek hasznos ötletek á'la PC Info
- BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok
- Felhasználói programok, pl. C64-re Interword, Interpaint, Amigára copy-összefoglaló stb., vagy PC-re Norton Commander 4.0...

Na, most már szépen levághatod a lapba befűzött sárga csekkecskét, és elvonulhatsz vele a legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be! Ha a tartalom mégsem győzött volna meg, akkor most figyelj!

Az Évkönyv árát idén nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát **az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis **csak 398,- Ft-ot kell befizetned!** Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg **az előző két Évkönyv árát is csökkentettük**, mindkettő **a továbbiakban csak 298,- Ft.** Extra kedvezmény: **az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv egyidejű megrendelése esetén már 200,- Ft-ot megspórolsz**, 847,- Ft helyett csak 647,- Ft-ot kell befizetned, s mindezek tetejébe a mellékelt csekk(ek) befizetése esetén **nem kell a feladáskor kezelési költséget fizetned!** Ja, és majdnem elfelejtettük, a '93/94-es Évkönyvre 1993. október 30-ig előfizetők között **értékes ajándékok is kisorsolásra kerülnek...**

COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94



C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

Commodore Világ V.évfolyam, 1993/7.szám

Megjelenik: '93.szeptembertől havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Diggy Pigs/Silents demo (Amiga)

Készítették: 1.75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Elsőségy és

prg.technika rovat: Molnár Zsolt (DoT)

Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Munkatársak: Bors Gábor

Frank Tamás (DOKI)

Homoki Péter (HáPI)

Hosszú Péter

Rácz István (Steven McC.)

Zajonskovsky Zoltán

(Ian Snailman)

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcimen!

Bankcím: (ezt a címet felejtse el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelés újtságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117

(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyenek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Terjeszti:

A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárúsító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és áruhelyeken:

ACOMP Kft., Bp., XIII. Szent László u.74/A.

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

Kelenföld Kft. (SZAMALK) Könyvesboltja, Bp. XI.Szakasits A u.68.

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.

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

MEGÁPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.

MEGÁPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.

QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rakóczi u.2.

COMPLAN STÚDIO Kft. üzlete, Békéscsaba, Andrassy u.50.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.

Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (38.) száma
a november 15-én
kezdődő héten jelenik meg.

Tartalomjegyzék, nyerevények és egyebek...	1
NEWS (64, Amiga, PC)	2
JULIUS CAESAR (64)	5
HANSE (64, Amiga)	6
ULTIMA II. (64, Amiga, PC)	7
GALDREGON'S DOMAIN (64, Amiga)	8
STRIKE FLEET (64, Amiga, PC)	11
LEGACY (PC)	15
CELTIC LEGENDS (Amiga, PC)	21
MIGHT & MAGIC IV. — Clouds of Xeen ([Amiga], PC)	24
Tökös-Mákos	28
Spirit of Adventure (64)	28
The Great American Cross Count Road Race (64)	28
LOTUS III. — The Ultimate Challenge (Amiga)	28
Programozástechnika	29
Zenék rippelése (64)	29
Szinkeverés (64)	29
Elsőségy (64, Amiga, PC)	30
Plus/4 sarok	31
Mindenféle/NEWS	31
Bard's Tale III./Pigmy-CSORY	32
Kérdőív	32
Elsőségy	32
PC-Info	33
A hangkártyák programozásáról	33
Észrevételek a .PCX megjelenítő rutinhoz	35
Hirdetések	36
CoVboy Posta	38

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bencze Gábor, Százhalombatta (64)
Hanula Zsolt, Vác (64)
Kószó József, Szeged (64)
Kovács Róbert, Budapest VII. (64)
Matalik Krisztián, Gyöngyöspata (Am)

Papp Attila, Vác (64)
Széplaki András, Debrecen (64)
Temesvári Tamás, Budapest VI. (PC)
Turán Zsolt, Kiskőrös (Plusi)
Vedelek Tamás, Baja (64)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Fodor Tamás, Ceglédbercel
Hajdu Zoltán, Budapest I.
Horváth János, Szombathely
Koncz Szilveszter, Kálló
Orbán Tamás, Budapest XV.

Pintér György, Kiskunhalas
Rajnai Csaba, Tokod
Rusz Gergely, Budapest XI.
Szente Attila, Orosháza
Várhelyi Balázs, Gödöllő

Nyerevényeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV KSZ-ben megjelent rejtvényre helyes megfejtést beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bencze Zoltán, Dömsöd
Farkas Zoltán, Budapest XI.
Kolovrát Attila, Budapest IV.
Szántó Tibor, Budapest XXII.
Szabó Balázs, Solt

Vörös Viktor, Dunaújváros
Zsigrai Csaba, Szolnok
Asztalos Arnold, Budapest XVIII.
Tallián Emese, Miskolc
Rassó Kálmán, Mezőtúr

A CoV 36-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése: a közös szórész a **SPACE...**

A nyertesek neveit a CoV 38-ban tesszük közzé.

Épp ez jutott eszünkbe...

Mindig olyan kevés hely marad erre a közérdekű infohalmazra, hogy most az egyszer úgy döntöttünk, addig tart a bevezető, ameddig tart, majd egy kicsit szébbnyomjuk a NEWS-t, így legalább mindenről szólhatunk ami a szívünket nyomja, és CoVboy-tól sem kell ellopunk 1 négyzetcentimétert sem. Akkor vágjunk is bele.

Múlt havi csekkes örületünk nem egyedi alkotást kívánt szimbolizálni. Előfizetőink kivételével most ismét mindenkinek abban az örömben lehet része, hogy önkiszolgálja magát, ha valamire szüksége van. Ugy gondoljuk a régi számok és egyéb dolgok megrendelését könnyítő csekk kitöltése már eddig sem okozott gondot a számotokra.

de két dolgot változtatlanul ne felejtsetek el:

- ...ráírni a csekkre — főleg a középső szelvényre — az irányítószámotokat is,
- ...valamint fontos, hogy a megrendelés átfutása az eddigi 3-4 hétről 1-2 hétre csökkenthető, ha nem a legközelebbi Postára, hanem a legközelebbi OTP-be slattyogtok be, és ott adjátok fel a pénzt.

Aktuális téma: Évkönyv'93/94.

Sok levelet kaptunk, melyből azt hámoztuk ki, nem világos ez az évszámjelzés. Nos, mindazoknak, akik ezt egy kicsit nehezen fogták fel, elmondjuk, hogy jövőre ilyenkor az Évkönyv'94/95

fog megjelenni és így tovább. Egyszóval aggodalomra semmi ok, nem akarunk egy évet kispórolni.

Az Évkönyvet beharangozó hirdetés végén már jeleztük, hogy az Évkönyvre 1993. október 30-ig előfizetők között ajándéksorsolást tartunk.

A sorsoláson részt vesz minden csekk, amelyet — a bélyegzőnyomat tanúsága szerint — október 30-ig feladtak, függetlenül attól, hogy az esetleg csak november közepén fut be hozzánk.

A beérkezett előfizetők között kisorsolásra kerül:

- 3 db. 8 nyelvű elektronikus zsebszótár, mintegy 100 ezer szóval és kifejezéssel (értéke egyenként kb. 10 ezer forint),
- 5 db. Quickshot joystick,
- 5 db. CoV póló a választott méretben,
- 10 doboz mágneslemez,
- valamint 10 előfizető visszanyeri előfizetése árát.

Ha még nem adtat volna fel a csekket, akkor most már semmi sem tántoríthat el ettől az elhatározásodtól!

Újabb téma — jövő év

Nos, ami a legfontosabb, jövőre is lesz CoV. Sőt, az eddigi évi 9 megjelenésről átállunk a havi megjelenésre, vagyis 1994-ben már 12 alkalommal próbáljuk csillapítani az olvasók információéhségét. Korai lenne arról beszélni, hogy mennyibe fog kerülni jövőre a CoV, hiszen év eleje óta két olyan adóterhet hoztak be az egyéb költségek emelkedése mellé, ami nem volt betervezve, és még csak októbert irunk, tehát év végéig sok minden történhet. Terveink szerint jövő hónaptól meghirdetjük 1994 évi előfizetési akciónkat. Az biztos, hogy az éves előfizetési díj magasabb lesz, mint tavaly volt, hiszen 9 helyett 12 számra kell majd előfizetni, viszont semmiképpen nem lesz több, mint az újság jelenlegi ára. Egyszóval ismét érdemes lesz előfizetni, mert azt még mi sem tudjuk hogy alakul az 1994-es végleges kalkulált ár, no meg számoljunk csak egy kicsit: akik tavaly előfizet-

tek, mennyivel is kapják most olcsóbban a lapot? Hát úgy 22,- Ft-tal darabonként. Ezt idén sem érdemes elfelejteni! Erről a jövő hónapban részletesen szólnunk.

A tartalmi dolgokról

Nevetséges, de tavaly ilyenkor minden második levél azzal foglalkozott, hogy kezdünk el-PC-esedni, s ha nem teszünk ellene valamit, elvesztünk egy olvasót. A sors iróniája: most, hogy nagyobb figyelmet fordítunk a C64-esekre, minden második levél azzal foglalkozik, hogy kezdünk el-64-esedni. Nos, nekik erre egyszerű választ tudunk adni: Erdekes lenne, ha csak most kezdenénk el-64-esedni, akkor 1989-től mit csináltunk? A körmünket hegyeztük? Mellesleg egyelőre még úgy tudjuk, hogy a lapot *Commodore Világ*-nak hívják és nem *PC Világ*-nak, és szerény véleményünk szerint a jelenlegi tartalom pontosan az olvasók géptípus szerinti tagozódásának megfelelő. Azt már egyszer kiveséztük, hogy személy szerint mindenkinek úgysem tudunk a kedvére járni.

A NEWS-béli filmcsíkot ejtettük. Sugallta ezt az, hogy valahogy az utolsó pillanatban mindig lemaradtak a nyilak, így azután jó kis rejtvényt okoztunk mindenkinek, vajon melyik kép melyik ismertetőhöz tartozik. Ezek figyelembevételével visszaállítottuk a tavalyi állapotot.

Az előző számokban divatossá vált „előzetes” sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A múltkor elmaradt a *LEGACY*, most pótoljuk, viszont most beigértük a *BETRAYAL AT KRONDOR*-t, az meg majd legközelebb jön. Ezért hát mellőznénk a fellelőtlen ígéreteket, a tartalmi összeállítás gyakran az utolsó napokban, a nyomdai leadást megelőzően véglegesedik. Annnyit azért elárulhatunk, hogy *M&M V.* lesz a következő számban, folytatódik az *ULTIMA* sorozat, lesz C64-re *CENTAURI ALLIANCE*, a többit meg majd meglátjátok.

Változatlanul rengetegen vannak, akik pl. 1-2 héttel az adott szám megjelenése előtt

adják fel hirdetésüket, kérve, tegyük má' be ha kifizették az expressz díjat. Nos, sokszor elmondtuk már, a nyomdai átfutás 4 hét, s mivel minden számunkban olvasható a következő várható megjelenés időpontja, nem neheze kiszámolni, mi az a legkésőbbi időpont, ameddig garantálni tudjuk, hogy bekerüljön a hirdetés a „következő” számba. Felvetődhet a kérdés, akkor mire jó az expressz szolgáltatásért fizetendő külön díj? Erre egyszerű és prózai a válasz. Akkor garantáljuk, hogy betesszük a következő nyomdába kerülő számba. Mivel előfordul bizonyos hullámokban, hogy igen sok a hirdetés, a nem expressz kategóriába tartozó hirdetések egy része terjedelmi okok miatt átsúszhat 1 hónappal későbbre. Ez kerülhető el az expressz különdíj befizetésével. Most már érthető, ugye?

A CoV pólórról

Miután a CoV 36 levelezésében felvetett dolog többszáz érdeklődő levelet eredményezett, mindenkit megnyugtathatunk, ha ekkora az érdeklődés, akkor legyen CoV póló. Nos, a hátsó/belső borítón található minta — amit már megismerhettek a '91-es Évkönyv borítójáról — indítja a sort, ez a P01-es, de Getto művész Úr már dolgozik a folytatáson, hogy örült pólóválasztékkal álljunk a rendelkezésükre. Miután ebben az ügyben csak lapzártakor született döntés, a levélről lemaradt. Zéért aki pólót akar rendelni, az a levél elején a bal/ alsó üres részen tegye meg ezt, pl. a következőképpen:

P01 megrendelés

S — 1 db.

M — 1 db.

XL — 2 db.

Rendelésre álló méretek: S, M, L, XL, XXL, mindegyik egységesen 499,- Ft + postaköltség. Ha több darabot rendelsz, értelemszerűen a postaköltség 1 darabra vetítve alacsonyabb lesz, vagyis előnyösebb egyszerre többet rendelni.

Huh, ennyi elég is lesz most, a következő pár oldalt meg osszátok be valahogy november közepéig!

C64 HÍREK

- A *PARADISE* dolgozik a *CREATURES 3.* c. játékon!
- A *ZEPPELIN* nem fejezte be a C64-es játékok kiadását, fejlesztését, mint ahogy az kőszá hírként elterjedt.
- Az *OCEAN*-nek nem a *SLEEPWALKER* volt az utolsó játéka C64-en, ugyanis megvásárolták a *JURASSIC PARK* konvertálási jogát..., készül egy *DEEDS* nevű adventure és a *POPEYE 4.* is.
- Év végéig a következő játékok megjelenése várható C64-re:
 - The Addams Family 2.
 - Arsenal FC
 - Buggy 3 — The Revenge
 - Chuck Rock 2.
 - Henry
 - LEMMINGS!
 - Liverpool Football Manager
 - Lotus E.T.Ch. 2.
 - MTV — The Game
 - Nigel Mansell's World Ch.Ship
 - Schwert und Magic



- Space Max
- Sturmtruppen
- Super League
- Titus the Fox

• A magyar programozók sem tétlenkedtek az elmúlt hónapban, hiszen 3 újabb alkotás került ki honfitársaink kezei közül. Az egyik a *MAGIC BALL*, ami a *Humanoid Software* jövőtől jelent meg. Ez egy falbontó tenisz, ám sajnos semmi új ötlet nincs benne az elődökhöz képest. A *MARBLOID* már színvonal-

sabb játék, az *Eye Mind Design* követte el. A code-ért és a grafikáért *Bújdosó Arthur* a felelős, míg a pályákért és a kellemes hanghatásokért *Koka Attila*. Lényege, hogy a négyzetekből álló alakzatokat egyszerűen változtassuk, amit emberként mozgathatunk tudunk végrehajtani, ha egy négyzetre rálépünk, mindig más lesz a színe. A harmadik játék címe: *VARI*, de sajnos erről nincs bővebb információ, mert lapzártakor kaptuk a „fülest”, hogy ez is megjelent.

Adventure/RPG

— 64 —

Kezdesnek mindjárt egy — várhatóan — igen nagy „durranás”. *MIKE DORAN* és *ANDREA METZNER* produkciója, az *ORMUS SAGA II.*, melynek már az alcíme is sokatmondó: *Guild of Death* (A Halál Szövetsége). A stílus hamisítatlan RPG, hatalmas bebarangolható területekkel, mági-

kus ellenségekkel, varázslatokkal. Lényegesen nagyobb lehetőségek rejlenek a programban, mint a nemrég megjelent, és nem kevésbé színvonalas *The Examination*-ben, ami persze nem csoda, ha figyelembe vesszük, hogy ez a stuff a megtört verzióban is három oldal terjedelmű. Itt jegyezzük meg, hogy aki ezt a változatot szerzi be, az ne keresse a 2. oldalt, annak tartalma az első oldalon található, vagyis akár az 1., akár a 2. oldalt kéri a

program, hagyjuk bent az első oldalt és nyomjuk le a 'RETURN'-t!

— 64 —

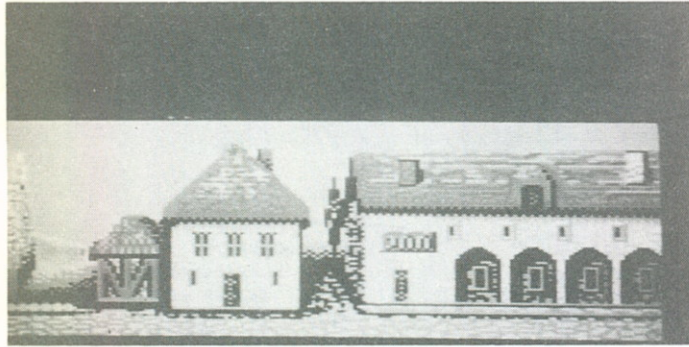
Az *OTHIS Software* szeptemberre a *Bűnös idők* c. játékot ígérte be nekünk, helyette viszont egy új kalanddal nyomult ki a piacra. A *GONOSZ HERCEG* egy igen színvonalas magyar nyelvű kalandjáték, a kelet világból. A játék reklámszlogenje: „A kereskedőkaravánok sosem voltak biztonságban”, izgalmas kalandot ígér...

— (Amiga), PC —
Ritkán fordul elő, hogy egy játék második része egyidejűleg jelenik meg az elsővel, ráadásul úgy, hogy nem is egy szoftverház hozza ki a piacra. Nos, ez persze csak a PC-s verzióra igaz, mivel a *Spectrum Holobyte* jóvoltából a **STAR TREK: The Next Generation** már jónéhány hónapja megjelent Amigára. Igaz, már önmagában is ritka 1993 végén, ha egy játék előbb jelenik meg Amigán, mint PC-n, de ez nem vicc, a PC-s változat csak most készült el. A második rész (**STAR TREK 2: Judgement Rites**) jogait az *Interplay* vette meg, s mivel ők egy kicsit siettek, akár hisszük, akár nem egyszerre lepik meg a piacot a két részzel. Ez utóbbi viszont Amigán egyelőre nincs. A **STAR TREK 2**-ben 15 küldetést kell végrehajtanunk *Enterprise* űrhajónk se-

gítségével. Semmi sem lesz könnyebb, mindenképpen érdemes kipróbálni! Az Amiga változatról egyelőre nincs hírünk.

— (Amiga), PC —
Régebben közhelyszámba ment, hogy szinte minden számban beszámolhattunk egy-egy *Sierra* stuff megjelenéséről. Nos, az utóbbi hónapokban nem nagyon erőltették meg magukat a PC-s játék-fejlesztők aggastyánjai, talán ezért is döntöttek úgy, hogy most mindjárt három legyet is ütnek egy csapásra. Első kalandjuk a **GABRIEL KNIGHT**, egy új sorozat kezdetét fémjelzi. A *Dark-Fantasy-Stories* (Sötét-fantasy-történetek) első darabja igazi nyomozós kalandot ígér. Új főhősünk *Larry*-től, a humoros pacáktól eltérően komoly alak, aki éppen egy gyilkossági összeesküvés kellős közepébe csöppen New Orleans egyik sötét ke-

rületében. Hogy miképpen sikerül kímásnia a csávából? Ezt megtudhatjuk a játékból... Természetesen új sorozatok elindítása mellett a jó öreg sorozatok folytatását sem adták fel. A **KQ VI**, és a **SQ V**. után végre itt a **POLICE QUEST 4**. is! A játék minőségéről elég annyit emlitenünk, hogy a digitális képeket egy *KODAK DCS 200ci* digitális kamerával rögzítették Los Angelesben, még életszerűbbé téve főhősünk *Lytton* városbéli kalandzásait. A harmadik, na vajon mi lehet? Nem, nem a **LARRY IV**, azt már egyszer kihagyták, most miért tőnének be azt a lyukat? Hát persze, hogy a **LARRY VI**-ról van szó, újabb poéntengerek várhatók tehát *Larry* barátunk ténykedései során. Természetesen előbb vagy utóbb mindkettőt tüzetesebben nagyító alá helyezzük!



A gonosz herceg otthona az **OTHIS** programjában



A *Sierra* mánia újabb tagja — **POLICE QUEST 4**.

Arcade

— 64, —
Az arcade sort kezdjük mindjárt három olyan C64-es programmal, amely méltán vívhatná ki a „hónap bukása” címet. A **MISSION POW**-val 'P' betűket kell gyűjtenünk egy labirintusban. A **KILL YOUR STICK** segítségével, mint a neve is mutatja, a 2-es porton lévő joystick-et tehetjük tönkre. Aki viszont a régi szép időkre ('83) vágyik, az töltsse be a **CAR WARS**-t, mely csak nevében hasonlít a **STAR WARS**-hoz, minőségét tekintve vad sikítésre és **RESET**-elésre ösztönözheti a belekukkantó kíváncsiskodókat.

— 64, —
A **BOMB SQUAD** valószínűleg a PC-s **DYNA BOMB** C64-es változata, csak itt két játékos küzd egymás ellen. A feladat: a másik játékos megsemmisíteni. Időzített bombák segítségével juthatunk egyre előbbre. Ha kalapácsot találunk egy kő alatt, akkor bombánk nagyobbat fog robbanni. Ha villogó bombát, akkor már nem csak 1, hanem több bombát is robbanthatunk.

— 64, Amiga —
Néhány hónapja igen szép sikert ért el a **Holiday Games** című anyag, mely a sportjellegű ügyességi játékok családját gazdagította. Most újabb taggal bővült a familia. A proggy címe: **OSTFRIESLAND GAMES**. A „sportág-ötletek” jók, a grafika és az animáció tőzse. Kár, hogy az eredményes játékhöz legalább 3-4 tartalék botkormánnyal kell rendelkezünk, ugyanis a program az úgynevezett joystick-ölő stílust képviseli.

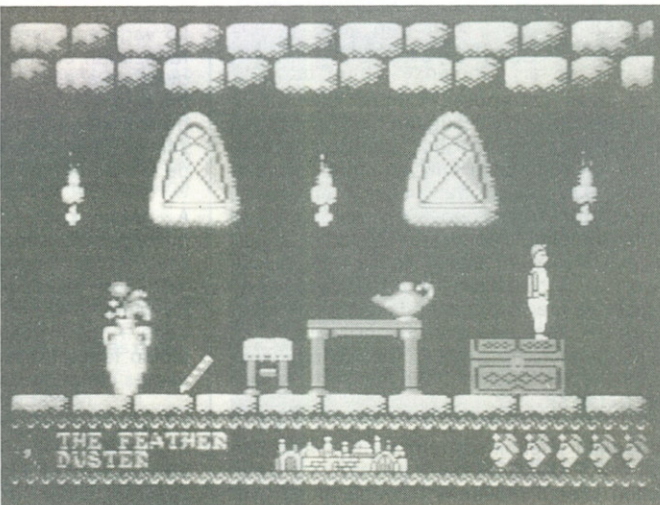
— 64, Amiga —
Akció-hősök és kalandvágók figyelmébe ajánljuk a **SCEPTRE OF BAGHDAD** című *Psytronic Software* által kiadott programot. Mint a címből is kiderül, a történet az ókori kelet egyik nagy központjában játszódik, ahol szinte minden megtalálható — a repülő szőnyegtől Aladdin csodalámpájáig —, ami az *Ezeregy éjszaka meséit* minden más népmesétől megkülönbözteti. Magát a programot az emeli hasonló társai fölé, hogy nem elég csak kiirtani az összes ellenséget, hanem meg is kell találnunk minden olyan tárgyat, amelynek más és más rendeltetése van. Hm... Szórakoztató!

— 64, Amiga —
A *Dynafield Software* követte el a **SWORD OF HONOUR** című akció-kalandjátékot. Kaland csak annyiban, hogy különböző tárgyakat vehetünk fel és ami a legfontosabb: a játéknak van célja, azon kívül, hogy mindenkit szétverjünk. A játék fő hibája, hogy a háttér grafikus képernyő, és ezért minden egyes képernyőt külön tölt. Emiatt hiányzik a játékból a gördülékeny akció. Ezzel sokat is veszít a színvonalából.

— Amiga —
A *Factor 5* csapat neve úgy önmagában nem mond semmit, főként hogy az *Accolade*-nek dolgoznak, ám ha azt mondjuk **TURRICAN**, többen felkapják a fejüket. Nos, úgy látszik, hogy ez a téma is a *Shadow of the Beast* babérjaira pályázik, ha másért nem, legalább abból a szempontból, hogy az immáron harmadik részt a jó öreg C64-re már nem sok ingerenciája van *Factor*-éknak kiadni. Egyszóval a **TURRICAN 3**. legalább akkora sikervárományos, mint az első kettő, no persze egyelőre csak Amigán, a C64-es verzió megjelenéséről semmit sem hallottunk.



Galamb helyett disznóra lövünk — *Ostfriesland Games*



Kapjuk el a bagdadi tolvajt — *Sceptre of Baghdad*

Szimuláció/Sport

— 64, Amiga —

Egy igazi sportjáték: **KARAMALZ CUP**. A címből ugyan nem derül ki, de mi eláruljuk: egy remek jégkorong programról van szó. A **Powerplay Hockey**, és a **Blades of Steel** óta (amelyek még az elmúlt évtizedben láttak napvilágot) nem született ennek a sportágnak ilyen remek számítógépes verziója. C64-en is megjelent ugyan másfél éve egy **Face Off** című főmérvevény, ez az anyag viszont főlényesen veri. Sajnos a mi verzióinkból a készítő és a forgalmazó neve nem derül ki, a crackereknek sikerült

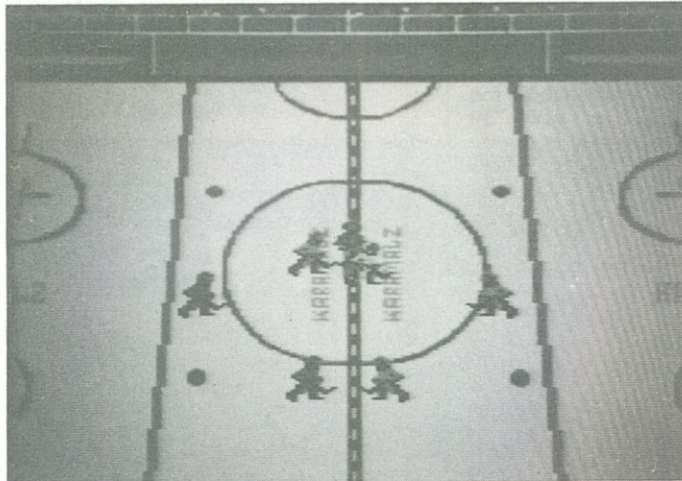
minden felesleget eltávolítani a szoftverből. Hááát?! — PC —

A PC-sek joggal moroghatnak, ha jég-hoki program nélkül maradnának, talán ezt figyelhette ki az **Electronic Arts**, amikor gyorsan piacra dobta **NHL HOCKEY** című szimulációját. Mit is nyújthat többet ez a játék, mint az **EA HOCKEY**, vagy az **NHLPA HOCKEY**? Nos, ebben egy teljes amerikai kupaküzdelmet szimulálhatunk végig, 24 csapat összeállításával. A szimulációban új a kiállítás funkció, a gyorsbeugrók alkalmazása, valamint az ütő-manipulációk is változatosabbak. Sőt, a beépített Export/Im-

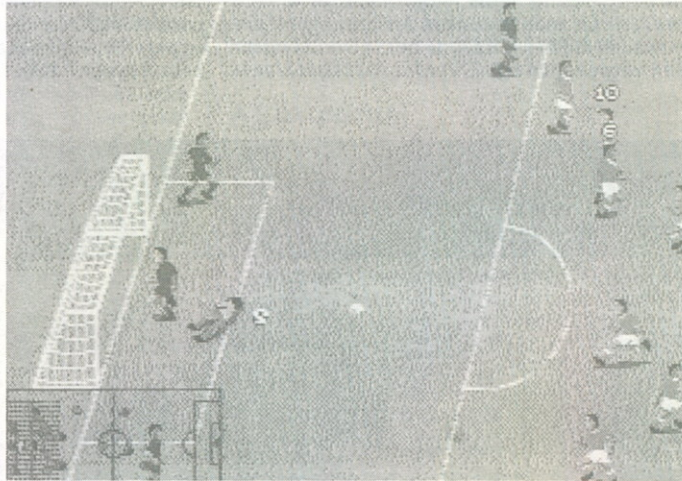
port funkcióval átpakolhatunk csapatokat és állásokat a fentebb említett két programból/ba. Az EA szerint most ez a jegeslegjobb.

— Amiga, PC —

No persze nem csak a téli, hanem a többi évszak sportkedvelői is megtalálják az e havi csemegéjüket. Az **Ocean** nem tétlenkedett, új fociprogrammal lepte meg a nagyérdeműt. A **LOTHAR MATTHÄUS** című játék a 93/94-es Bundesliga összeállítás alapján készült. 2 és 3 dimenziós variálható pályakép, taktikai variációk, gyors menükezelés jellemzik az ötleteiben sok újat nem hozó fociprogramot.



Karamella helyett hokiütő — KARAMALZ CUP



Matthäus sem lőtt volna jobbat — LOTHAR MATTHÄUS

Stratégia

— PC —

Jó napot „Csillag Úr” köszönhetett be valaki a **Microprose** HQ bejártánál, amikor meglátta **Mike Singleton**-t, aki legújabb játéka előtt töprengve olvasta a **STARLORD** képregény-sorozat legújabb epizódját, hát-ha eszébe jut valami frappáns cím, amivel elvezethetné új stratégiáját. S ekkor kipatantant fejből az isteni szikra: „Ez az! **STARLORD**!” A **Lords of Midnight** és **Doomdark's Revenge** kusza világából kinőtt programozó igen színvonalas alkotásával állunk szemben, ha felinstalláljuk és elindítjuk ezt az igazán aprólékosan megszerkesztett játékot. A fejlett univerzumban bolygók és életformák sokaságában kell kialakítanunk egy optimális egyensúlyt, kereskedelmi és diplomáciai kapcsolatok kiépítésével, állandó alakítgatásával. A bonyolult menürendszerek a **Wing Commander** vagy **X-Wing** c. játékokból megismert 3D grafika felé listázódnak, és nem takarnak el egy talpalatnyi felületet sem a játékból, ezzel téve folyamatosan élvezetessé és izgalmassá a háttérben történ-

teket. Mi is lehet a játék célja? Taktikázásainkkal el kell érünk azt a címet, hogy mi legyünk a világegyetem URA!

— PC —

Már egy ízben beharangoztuk a **SIM CITY** „klónok” egy újabb változatának készülését, és az ígéretet tettük. A **Maxis** végre elkészítette a **SIM CITY** átdolgozását, mely a **SIM CITY 2000** nevet kapta. Hogy miben más ez mint az elődje? Nos, elég, ha csak címszavakban összehasonlítjuk a PC-s verziót:

Sim City	Sim City 2000
2D perspektíva;	3D perspektíva;
	+ 3 féle zoom;
16 szín;	256 szín;
utca, autók,	+ aluljárók, alagutak,
teherkocsik;	buzsmegállók;
vasút;	+ földalatti, és állomások
szén és atomerőmű;	+ szél-, vízi-, olaj-,
	és fúziós erőművek;
kertek, stadionok;	+ parkok, állatkertek,
	yachtklubok...;
házak;	+ iskolák, egyetemek...;
8 pálya, katasztrófa	+ pályaszervező,
szimuláció;	variálható pályák,
	új katasztrófák;

Huh! Nem semmi. CD-ROM változat is jön, de Amiga változatról egyelőre nincs információ!

— PC —

Nagyon hódít mostanság a tájkún mánia. Ennek bizonyosságát támasztotta alá a múlt hónapban bemutatott **Railroad Tycoon DeLuxe**, és most az **MCCS** segédelmével kiballagott a piacra a **DINOPARK TYCOON**. Ez a Jurassic láz megfertőzte a szoftvercégeket is, hiszen a játékokban öslényparkokat kell kreálnunk. Te jószágos ég, mennyi saurus?! Kezdőknek elmondjuk, nem árt a témában való tájékozottság, esetleg egy lexikon idevonatkozó fejezeteinek előzetes áttanulmányozása. Akkor talán érthető is a játék...

— PC —

Szintén csak PC-n jelent meg egyelőre az **Omnitrend** nagyszerű programjának a **RULES OF ENGAGEMENT**-nek a 2. része, melyet ezúttal az **Impressions** vett kezelésbe. Alaposabb szerkesztő, bonyolultabb vezérlés, még nagyobb variációs lehetőségek teszik szinessé az amúgy is színvonalas stratégiát, melyhez átlagosnál valamivel magasabb IQ is szükséges.

Logikai/egyéb

— 64 —

Egy olyan szerencsés hónapot sikerült kifognunk, melyben ugyan kevés igazán színvonalas újdonsághoz sikerült hozzájutnunk, mégis szinte minden stílus kedvelőjének tartogathatunk valami érdekeseget. Lássuk először a **Xenon Designs** által kreált **MATRIX** című programot. Az ötlet: a már jól bevált sikkeli bűvös kocka, kiegészítve azzal a már szintén ismert ideával, hogy egy előre meghatározott alakzatot kell létrehozunk. A megszokott átlagból az emeli ki a programot, hogy mind grafikailag, mind úgynevezett 'designe'-ban megveri hasonló társait.

— 64 —

A logikai játékok szerelmeseinek ajánlhatjuk a **P.P.DIGGER** nevű alkotást. Az ismeretlen szerző művének lényege, hogy gyémántokat kell gyűjtögetnünk a föld alatt való ásással, de vigyáznunk kell, mert ha egy

kő vagy egy gyémánt alá ásunk, akkor az ránczuhan és meghalunk, vagy ha a kő a gyémánt alá esik, azt már nem áshatjuk ki, mivel a kővön nem tudunk átásni. A dolgunkat még egy futkározó szellem is nehezíti. Az ötlet jó, a kivitelezés már kevésbé, de azért érdemes kipróbálni.

— 64 —

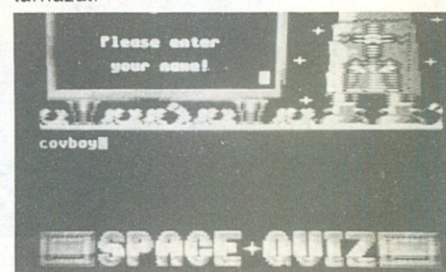
A napjainkban C64-re kiadott játékok mintegy 50%-a logikai. Így van ez a **STYX**-szel is! A feladat: különböző kereteket 'tetris'-es alakzatokkal kitölteni. Irányítás: joy hátra + tűz = alakzat lerakása; joy oldalra + tűz = alakzat forgatása; SPACE = utolsó lépés törlése. Ennél többet nem érdemes elmondani róla.

— 64 —

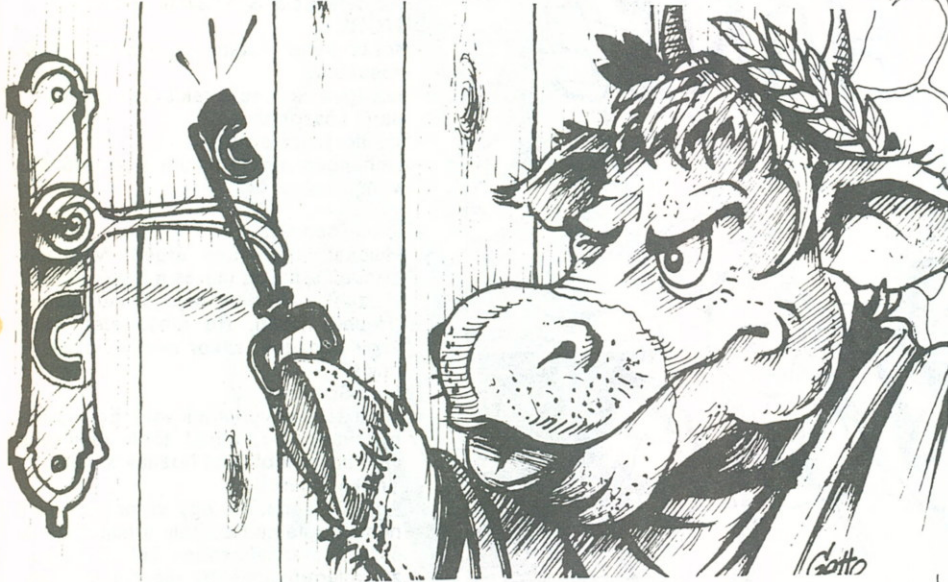
Ha már így belejöttünk, még egy „csoda”! A **KONCEPT**-ben a gép által megadott alakzatokat kell kirakni. Az alakzatok négyzetekből állnak, a négyzeteken pedig számok vannak, ezért a kirakás sorrendje is számít!

— 64 —

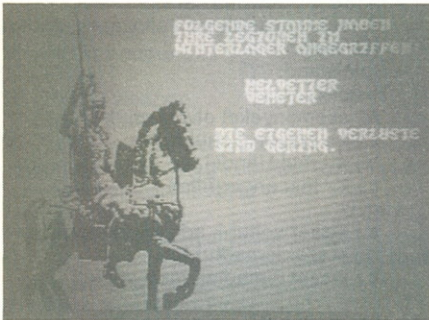
A fejlett IQ-val és némi angol nyelvtudással rendelkezők feltétlenül szereznek be a **Twice Effect** által létrehozott és a **CP WERLAG** által forgalmazott **SPACE QUIZ** című intelligencia-fejlesztő vetélkedőt. Ha nem is tudunk minden kérdésre válaszolni, akkor is érdemes belenézgetni a programba, mert rengeteg érdekes (és hasznos) információval gazdagíthatjuk műveltségünk tárházát.



JULIUS CAESAR



A program nem a legújabb (ez egy kicsit túlzás — CoVboy), de azért megér néhány gondolatot (s jónéhány órát is, amíg végignyomatjuk). A játék tulajdonképpen stratégia, nagyjából a **DIPLOMACY**-hoz lehet hasonlítani. Ahogy a cím is mutatja, a történet az ókori Rómában játszódik, s a nagy hadvezér hálás (vagy hálátlan?) szerepében tetszeleghetünk. Egy nagy hátrány, hogy sajnos német nyelvterületre készült, és angol verziónak se híre se hamva. A feladat: egyesíteni a 30 városból álló „birodalmat”. S ha valaki most azt kérdezné, hogy „csak ennyi?”, akkor azt kell válaszolnunk, hogy ez nem is olyan könnyű. Ja, és még valami. Ennek a játéknak semmi köze az Amigás/PC-s **CAESAR**-hoz...



Kezdetben 1 azaz 1 ellenségünk van (HELVETIER), valamint 3 várossal van jó kapcsolatunk (CADURCER, HAEDUER és REMER). A többi város vagy semleges, vagy rossz szemmel tekint ránk.

Ezek a kapcsolatok romlanak, ha egy velünk nem hadban álló (KRIEGERISCH) várost támadunk meg vagy ha van ellenségünk, mégsem támadjuk meg (ha több van, akkor elég egyet is), illetve ha adót vetünk ki (növelünk) egy városra vagy a túszaikat megöljük (csatában szerezhetjük őket). Az első két esetben az összes várossal romlik a kapcsolatunk, az utóbbi kettőben pedig csak a kérdéses várossal.

Javulhat (csak egy-egy várossal szemben), ha pénzzel támogatjuk őket, elengedjük a túszaikat vagy az adókat, illetve ha egy velünk jó kapcsolatban álló várossal „konferenciát tartunk”. (Mostanában az ilyen jellegű megbeszéléseket csúcstalálkozóknak hívják...)

Ezenkívül változik, ha egy várost elfoglalunk, ilyenkor minden esetben semleges (NEUTRAL) lesz velünk szemben, valamint békeszerződést (FRIEDENSVERTRAG) köt velünk.

A játék főképernyőjén három pont közül választhatunk. Ezek sorban: **Információ, Tárgyalás** (? — vagyis delegáció küldése), illetve **Tovább** (harc). Az első kettő választása esetén még ki kell jelölni egy várost is.

Az információ a következő:

(sorban lefelé)
BEVÖLKERUNG: népesség
KRIEGER: a harcosok száma
GEISELN...: a birtokunkban levő túsok száma

TRIBUTE...: éves adó (Rómának)
KRIEGE...: Róma elleni háború (azaz hány-szor támadtak meg)

...NIEDERLAGEN: hány-szor verték vissza a támadásunkat

ANSEHEN...: milyen szemmel tekintenek ránk; Ez lehet:
háborús (KRIEGERISCH),
rossz-ellenséges (FEINDSELIG),
semleges (NEUTRAL),
jó (WOHLGESONNEN),
barátságos (FREUNDSCHAFTLICH).

Mellette ugyanez hőmérőszerűen jelezzé (pontosabban, kis változások is láthatók rajta.) Itt még jelezve van, ha béke- vagy barátsági szerződésünk van a kérdéses várossal.

Ha a második pontot (WERHANDLUNG) választjuk, egy újabb menüt kapunk. Ez sorban a következő:

1. **Barátsági szerződés** (csak baráti kapcsolat esetén ha sikerül, ezek után segítik csapatainkat katonákkal)
2. **Pénztámogatás**. (Zárójelben a pénzünk mennyisége, s nem annyival kell támogatni! Ezt bármikor megtehetjük, de az ellenségeink általában csak elteszik, de semmi eredménye nem lesz. A többiek-nél általában „segít”. Az összeg nem mindegy, hogy mennyi, a mennyiségétől (és a fennálló kapcsolat minőségétől) függ az eredmény.)
3. **Konferencia**. (Csak jó kapcsolat esetén. Kb. 50% az esélye, hogy sikeres lesz.)
4. **Túsok elengedése**. (Feltéve, ha van.)
5. **Adócsökkentés**. (Az eredmény: nagyon sikeres.)
6. **Adóemelés**. (Az eredmény: katasztrófalís!)
7. **Túsok kivégzése**. (Ld. előbb)
8. **Nincs tárgyalás**. (Erthetőbben: GOTO FÖMENU)

A 8. pont lép életbe akkor is, ha olyan pontot akartunk használni, aminek technikai akadályai vannak (pl. nemlétező túsokat

szeretnénk kivégezni vagy egy nem-barátnak akarunk barátsági szerződést ajánlani stb.)

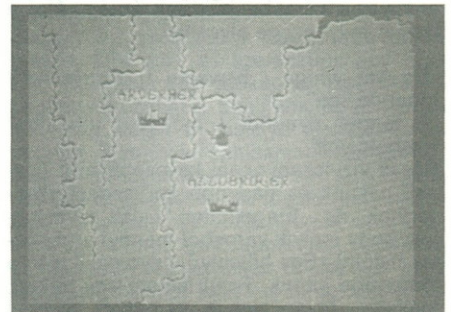
Ha jó a választás, akkor értesítést kapunk, hogy a „tárgyalás” sikertelen (ERFOLGLOS) vagy sikeres (ERFOLGREICH). Ez utóbbinak lehetnek fokozatai, pl. csúcs-nagyon (HOCHST), illetve már az előbb említett katasztrófalís eredmény lehet.

Visszatérve a főmenübe vagy azonnal látjuk az eredményt (barátsági szerződés, vagy negatív eredményél, ha „vérig sértettük” őket — változik a város színe), vagy csak info-kérés után.

Ha minden tárgyalást lefolytattunk (max. 5 lehet egy évben), válasszuk a 'tovább' menüpontot, s a következőkben kiválaszthatjuk valamelyik légiókat, s már trappolhatunk is valamelyik (közele) város felé. A várost elérve választhatunk a harc vagy a továbbgyaloglás között. Itt láthatjuk még a város nevét, lakosságát, harcosainak számát, valamint a szóbanforgó légióknak létszámát is. Ha a harcot választjuk, a két „csapat” elkezd vívni egymással. Folyamatosan láthatjuk a harcoló felek létszámát, s ha úgy döntünk, hogy megfutamodunk, tűzgombra bármikor kiléphetünk (=vereség). A város egy idő után (ha nem menekülünk el vagy nem redukálódik, minimumra a seregünk létszáma) megadja magát, s megjelöli, mennyi tüsszal és dinárral próbálják meg „kiszúrni” a szemünket. Választhatunk, hogy elfogadjuk (nem lesz több veszteségünk!) vagy, hogy továbbharcolunk. Ha ezután is legyűzzük őket, mi dönthetjük el, mennyi tüsszal s mennyi dinárt teszünk el. (Ha mindent elviszünk, a város elpusztul — nem lesz rá több gond, de nem is fog adózni, esetleg katonákkal segíteni, s a többi város szemében sem egy jó pont. Ha vége a harcnak, a következőkben „prémiumot” adhatunk harcosainknak (moráljavító tényező), ha jobb a morál, újonczásnál több embert vehetünk fel. Itt egyébként az 'M' alatt a kedv (morál), mellette a csaták, mellette a győzelmek, majd a veszített és a jelenlegi katonák száma látható.

Ha végeztünk az összes légióval, válasszuk a „téli tábor” menüpontot (legalsó), azután a gép jelzi, kik támadtak meg minket (ellenségeink), s hogy mekkora a veszteségünk. (GERING — elenyésző, GROB — nagy stb.)

Ezek után be kell számolnunk az éves ténykedéseinkről a szenátusnak. (Itt: VERMOGEN — vagyon, TRIBUTE — adó, FIXKOSTEN — fixköltségek, a seregek számától függ, GESAMIT — összeg). Következhet a légiók erősítése. (VETERAN — megmaradt létszám, HILFSTROPPEN — „segítők”, a baráti városokból, alatta pedig az újoncok. A sereg maximális létszáma 9000 lehet. Alul jelzi a gép, hogy max. mennyi újonccal rendelkezhetünk. Ha ez is megvolt, jöhet a következő év...



Hát tulajdonképpen ennyi, lehet hogy nem túl sok, de 1 oldalban mit is lehetne rövidebben elmondani. Jó taktikázást!

• Steven McCar



És most a bevezető stratégia után következék egy kereskedelmi szimuláció. Előzetes beharangozásunk után derült ki, hogy Amigás változat is van, bár a 64-es jóval előbb megjelent. Vágjunk is bele.

A sztori az 1300-as évek derekán játszódik (vagyis akkor kezdődik és folytatódik, amíg élnek a leszármazottjaink. Tiszta *Civilization*!!!) A helyszín a Skandináv félsziget és környező részei. Célja: meggazdagodni a városok közti árukereskedelemből és feljebb lépni a ranglétrán. Kezdséskor dönthetünk, hogy új játékot kezdünk (N) vagy egy régit folytatunk (J). Ha újat kezdünk, először be kell állítani a játékosok számát (1-6), meg kell adni a nevét (max. 8 karakter) és a nemét (männlich = férfi / weiblich = nő). Ezután kapunk egy engedélyt a szenátustól, amiben engedélyezik, hogy részt vegyünk a kereskedelemben, majd láthatjuk a család címerét. Ezután egy térkép rajzolódik ki ('F7'-tel megszakíthatjuk), felül kiíródik rangunk és a dátum, a térképen bejelölődnek azok a városok, amelyekkel kereskedhetünk, mellette pedig a hajóink száma, ahányat a városba küldünk áruért. Alul a tenger milyensége olvasható:

„Es war whige / bewegte / stürmische / tobende see”

„A tenger nyugodt / mozgó / viharos / tomboló volt”

Rossz vízviszonyoknál kevesebb árut hoznak hajóink és nagyobb károsodást szenvednek. Az „Eingetrotten:” alatt olvashatjuk, hogy melyik városból mennyi árut hoztak hajóink. Egy billentyű lenyomása után a főmenübe jutunk. Felül látható egy térkép, mellette, hogy melyik városban mennyi raktárunk van, alatta pedig:

- Schiffe: hajóink száma
- Zustand: ezek állapota
- Mark: készpénzünk
- Index: részvényeink árfolyama

HANSE

A kis házikóban látható, hogy melyik áruból mennyi van (1 zsák 100 egység).

A menüpontok közt a 'SPACE'-szel lapozgathatunk, egy menübe a 'RETURN'-nel léphetünk be. Kilépés: 'F1' (minden menü esetén).

HANDEL:

Felül fel van sorolva, hogy melyik áruból mennyi van a raktáron (WAREN AUF LAGER): Salz: (só); Petze: (bunda, szőrme); Leinen: (len); Tran: (zsír); Honig: (méz); Wolle: (gyapjú); Mellette látható 1 egység ára (TAGESPREIS), alatta pedig a só ára (SALZ PREIS).

- Warenverkauf:

Kijelöljük, hogy melyik áruból mennyit adunk el. Az 'ALLE' választására mindent eladunk, ami a raktáron van (kivéve a sót);

- Salz kauf:

Sót vásárolhatunk. Annyit vegyünk, ahány hajónk van (x100), mert különben nem tudunk hajót indítani.

BÖRSE

Részvényeket vehetünk (Kaufen) és adhatunk el (verkaufen). A saját részvényeket mindig megvesszük meg, mert különben tönkre megyünk a kamatfizetésben (Zinsen).

SCHIFFE

A hajókon végezhetünk javításokat vagy vehetünk újakat.

- Schiffe: hajóink száma
- Schiffswert: 1 hajó értéke
- Takelage: a vitorlázat állapota
- Rumpf: a hajótest állapota
- Bauauftrag: 1 hajó építési költsége

- Takelage trimmen:

A vitorlázat meghatározott százalékát javíthatjuk.

- Rumpf ausbessan: A hajótestet javíthatjuk.
- Bauauftrag: Hajó építését végeztethetjük el, 1 év alatt készülnek el a hajók.
- Verkaufe Schiffe: Hajóeladás a 'Schiffsvert' áron.

KONTORE

- Besitz: kereskedelmi jog ezekben a városokban
- ház/ágyú ikon: raktárak/ágyúk száma
- Mark: készpénz
- Schiffe: hajók száma
- Lachengen: ennyi hajóra elegendő áru van.

- Schiffe senden:

Hajókat küldhetünk áruért. Meg kell adnunk a helyet (at) és a hajók számát (Anzahl). Minden hajóért kell vámot (Heuer) fizetni. Ha nincs elég sónk vagy pénzünk, akkor nem küldhetünk hajót.

- Neue Speicher:

Új raktárakat vehetünk vele. Egy városban max. 5-t. Minél több raktárunk van, annál több árut hoznak a hajók.

- Landkanonen:

Ágyúkat vehetünk egy városban, mert néha megtámad a király a hajóhadával és akkor védekeznünk kell. Az ágyúzás a legunalmasabb része a játéknak. El kell helyezni az ágyúkat, azután a csata automatikus (és rohadt sokáig tart).

- Kontor eröffnen:

Új kereskedelmi engedélyeket vásárolhatunk. Erdemes megvenni Novgorodban, Rigában és Tönsbergben.

Az áruk: Bergen - prém / Tönsberg - zsir / Warberg - méz / Malmö - gyapjú / Visby - méz / Riga - Len / Novgorod - prém

Egy városba csak azután küldhetjük a hajókat, ha van kereskedelmi engedélynk.

- Speicherverkauf:

Raktárakat adhatunk el.

CHRONIK

- Index:

A részvényárfolyam változásait nézhetjük meg.

- Spielstand: ???

- Historie:

Az eseményeket olvashatjuk el.

- a.) x - mal im Schuldturm
- b.) x - mal Händel.....
- c.) x - mal angegriffen...

vagyis

- a.) x-szer voltunk adósok börtönében
- b.) x-szer támadtunk
- c.) x-szer támadtak meg minket.

Az 'F1'-gyel befejezhetjük tevékenységünket és következhet az új év.

Ekkor különféle események jöhetnek (házasság, csempészés, adomány, nyereség stb.), amit majd mindenki lefordít magának. A „Händel”-el megtámadhatunk egy másik kereskedőt, az „Unterbrechung”-gal, pedig állást menthetünk. A rangok (eddig ennyit sikerült elérni):

M/W

Bürger/-rin: polgár

Händel/-rin: boltos

Kaufmann/-frau: kereskedő

Gr.kaufmann/-frau: nagykereskedő

Partizier/-in: ???

Bruder/Schwester: testvér

Junker/-in: gazdag

Diplomat/-in: diplomata

Ha meghalunk, akkor gyerekekünk folytathatja a kereskedést. Ha nincs gyerek, vége a játéknak (Huh! Micsoda Hitleri logika, csak ó a kereskedés helyett inkább háborúzott — CoVboy). Cool ez a game, csak a grafikája C64-en enyhén szólva gyatra!!!

● Hosszú Péter

ULTIMA III.



A második rész — **REVENGE OF THE ENCHANTRESS** — az első vége után nem sokkal játszódik. Ebben kiderül, hogy *Mondain* barátunknak volt egy tanítványa, egy *Minax* nevű nőszemély, aki természetesen bosszút akar állni a maestro halála miatt. Ezt persze nekünk kéne megakadályozni, ismét teljesen kezdőként. A játék kezelése, a karakter generálása szinte teljesen megegyezik az első résszel.

Kezelőbillentyűk (az újakra kitérünk):

- 'Q' - Quit/save
- 'W' - Wear armour
- 'E' - Enter
- 'R' - Ready weapon
- 'T' - Transact
- 'Y' - Yell (Valamit odakiáltunk a szomszédos pozícióba. Meg kell adni az irányt és be kell pötyögni a szót.)
- 'U' - Unlock
- 'I' - Ignite torch (fáklya alkalmazása)
- 'O' - Offer gold (Pérez felajánlása. Meg kell adni az irányt és az összeget.)
- 'P' - Pass (egy lépés kihagyása)
- '@' - North
- 'A' - Attack
- 'S' - Steal
- 'D' - Descend (mászás lefelé létrán)
- 'F' - Fire
- 'G' - Get
- 'H' - HyperJump (hiperúgrás, itt kell minden ugráshoz egy tri-lithium)
- 'J' - Jump (ugrás)
- 'K' - Klimb (mászás létrán, itt csak felfelé)
- 'L' - Launch/land (Légijármű elindítása vagy landolás. Repülőgépet elindításához kell egy koponya-kulcs (skull key) és egy rézgomb (brass button), űrhajóhoz pedig egy tri-lithium és űruha (power armor) viselése, különben meghalunk. Leszállni csak fűvön lehet (hegyen még meg is halunk). Űrhajót a következmény-időzónában (2112) találunk, egy félszigeten, a jelenlegi Oroszország helyén. A hely neve *Pirate's Harbor*.)
- '-' - West
- '.' - East
- 'Z' - Ztats
- 'X' - Exit
- 'C' - Cast spell (Varázslás. Itt kell hozzá varázspálca vagy varázsbót (wand or staff) is.)

'V' - View (Madártávlati képet ad a jelenlegi faluról, városról, kastélyról, időzónáról vagy bolygóról. Csak akkor működik, ha van sisakunk (helm), amit legegyszerűbben ellenséges harcosoktól szerezhetünk.)

'B' - Board (Beszállás járműbe. Ha fregattba akarunk, akkor szükségünk van egy kék bojtra (blue tassel).)

'M' - Ready Spell

'N' - Negate time (Rövid időre megállítja az időt. Szükséges hozzá egy furcsa érme (strange coin).)

Mint az első részben, itt is a fő problémát a kaja és a HP jelenti.

- Kaját vehetünk a falukban és városokban, vagy akár lophatunk is.
- A HP-t most csak *Lord British* tudja növelni. Őt Angliában találjuk i.e.300-ban vagy i.sz.1990-ben. Az északi középső részen van egy kastély, ahol barátunk egy „British” feliratú tábla alatt tanyázik. **Transact** parancsra elvesz 50 aranyat, és ad érte 300 HP-t. A játékban előrehaladva később már csak 200, majd 100 HP-t kapunk.

Új az első részhez képest, hogy egyes páncélok és fegyverek használatához bizonyos tulajdonság bizonyos értékére van szükség (fegyver — agility, armor — strength). A tulajdonságokat viszont növelni lehet. 1990-ben Észak-Amerikában van egy *New San Antonio* nevű város Új-Mexikóban, amelynek délnyugati sarkában van egy *Hotel California* nevű épület. Az épület déli részén van egy kereskedő (A kereskedő déli részén van egy zseb. A zseb déli részén van egy lyuk. A lyuk déli részén... telefonkártya! — *CoVboy*). A kereskedőnek adjunk 100 aranyat. Kétféle válasz lehetséges:

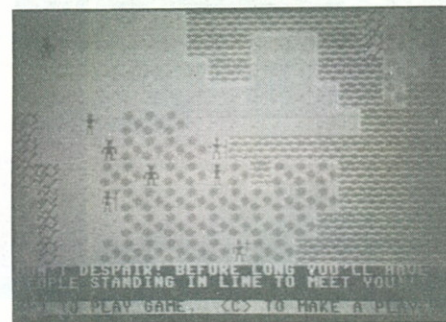
- Thank you very much (semmi sem történt)
- Alakazam! (valamelyik (véletlenszerűen kiválasztott) tulajdonság nő négy ponttal)

Van még egy kellemes dolog a játékban: az ún. mezők. Ezek a HP-t csökkentik, a játék vége felé már igen jelentős mértékben. Ez elleni védekezésre a gyűrű szolgál (megszerzését ld. később).

Akkor most a játék megoldásához néhány hasznos tipp:

Szükségünk lesz egy *Quicksword* nevű fegyverre — ez az egyetlen, amely *Minax*-szel végezni tud. Ez a jópofa fegyver *New San Antonio*-ban leledzik, a bal-felső sarok *Repülőtér (Airport)* nevű épületében. A bejutáshoz 3 kulcs szükséges (mészároljunk le pl. 3 őrt *Pirate's Harbor*-ben, lopjunk el egy hajót, és pucolás). Ha bentvagyunk a reptéren, akkor gyilkolásszuk meg a tulajdonos harcost, aztán a repülővel tűnés. Ezután keressük fel a város keleti részén lévő börtönt. A börtön előtti fűvön landoljunk, menjünk az ajtóhoz, nyissuk ki (kulcs!), és nyírjuk ki az őrt. A repülőből az ajtóban szálljunk ki. Menjünk a cellákhoz, és engedjük ki az egyikben raboskodó harcost (újabb kulcs...), és adjunk neki 500 aranyat, mire miénk a *Quicksword*. Menjünk a kijáratához, és mivel az ajtóban hagytuk a repülőt, a kint állomásozó hadsereggel (se este? *CoVboy*) sem kell megküzdeni (mellesleg, ha máshol hagytuk, akkor a hadsereg utánunk jön a börtönbe...) - bye-bye... (mi van, kiteszik a megtett táblát? *CoVboy*)

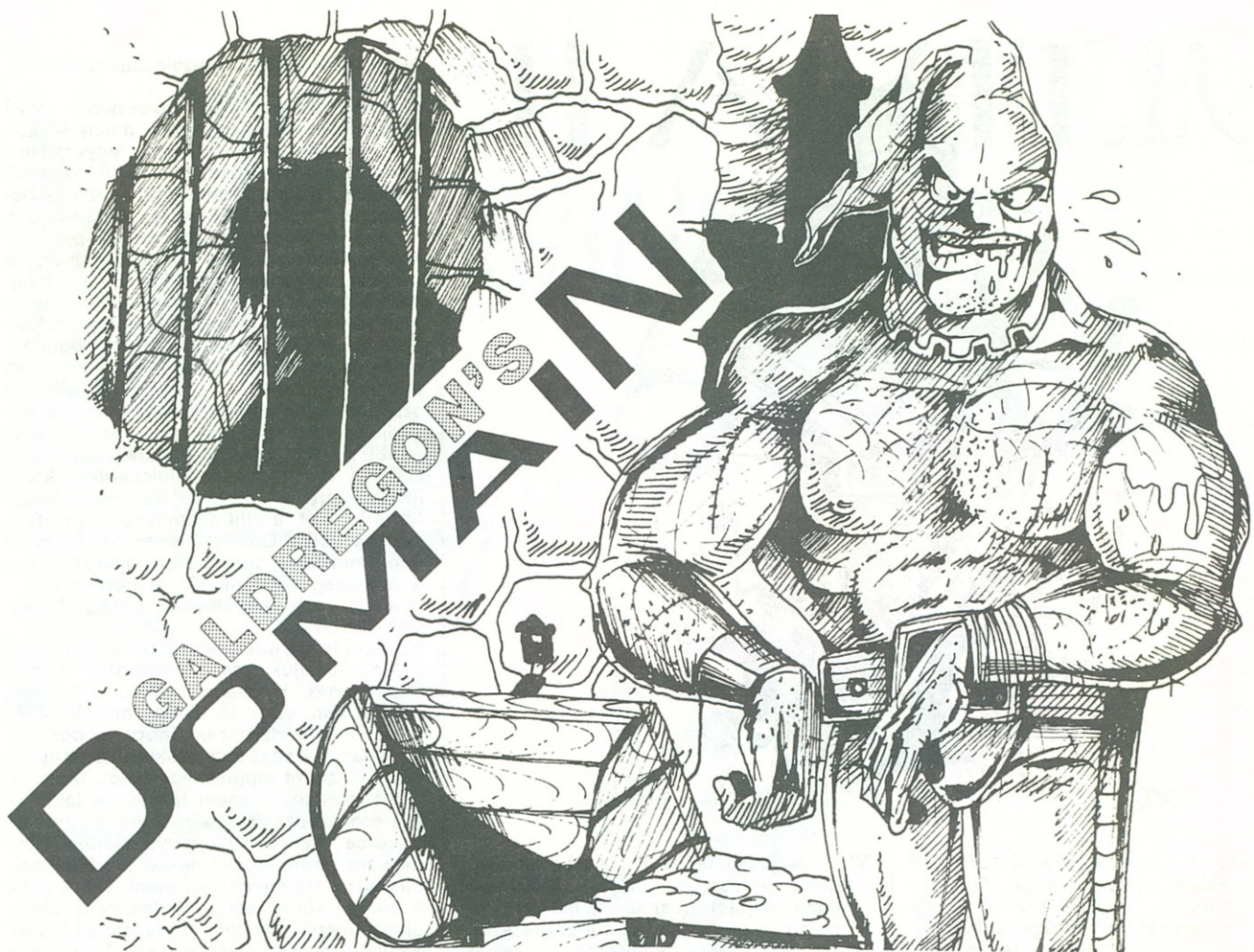
Ezután elmegyünk némi űrsétára (az űruháat ne feledjük, mert kellemetlen dolgok történhetnek...). Erre csak akkor induljunk, ha van min. vagy 15 tri-lithium-unk. Menjünk *Pirate's Harbor*-be, abba a dokkba, ahonnan a lakosságot szoktuk riogatni, és szokás szerint lopjunk egy hajót. Most ne lefelé menjünk, hanem felfelé, és találunk egy csomó rakétát. Szálljunk be, és indulás az űrbe. Az orbitális pálya elérése után hajtsunk végre hiperúgrást a 9-9-9 koordinátákra. Ha minden jól ment, akkor most X bolygó körül keringünk (ha nem, akkor újabb ugrás). Landoljunk, lehetőleg fűvön. Szálljunk ki, és keressük meg a kastélyt (a View parancs hasznos lehet). A kastély felső részén visszaszerezhetjük elvesztett életerőnket. A baloldali űvesztőben keressük meg *Antos* papát (*Father Antos*), és *Transact*-eljünk (ahhoz mondjuk, hogy megtaláljuk, át kell kelniünk egy mocsáron, és el kell kerülnünk egy támadást). Az űrge megáld minket, mehetünk a gyűrűért. Menjünk vissza a Földre (koordináták: 6-6-6). Menjünk a jelenbe. Ismét *New San Antonio* az úticél. A fegyverbolt felett van egy ajtó, ami egy erdőbe vezet. Az erdőben van egy tábla 'A TREE' felirattal. A fa alatt van egy öregember, aki 900 aranyért cserébe odaadja a gyűrűt.



És végül a megnyerés:

Elsősorban igyekezzünk maximumra tölteni a HP-t, XP-t stb., és szerezzünk egy repcsit. Menjünk egy időkapun keresztül a *Legends* időzónába. Szálljunk fel, és keressük meg délen a kastélyt. Belépés után minden bizonnyal ránk támad két őrdög. Meg is verhetjük őket, de akkor ránszabadul az őrség, célszerűbb időstoppal tiltujtani rajtuk. Menjünk az északnyugati szobába, ahol egy csomó erőcsapoló van, valamint az űvesztő végén *Minax*. Pofozzuk meg rendesen, ha már kevés a HP-je, akkor teleporthat a másik szobába. A másik szobáig majd a nyakunkba szakad egypár (jópár) szörny, de a szobában ott van *Minax*, akít ezúttal tényleg kinyírunk, és meg is nyertük a játékot.

• BORS GÁBOR



A játékot a mittudjukmilyen-software adta ki kitudjahányban. Alapvetően kalandnak minősíthető, bár van benne némi (enyhe) RPG-beütés is. A kaland célja az, hogy keresztbetegyünk egy Azazel nevű gonosz bácsinak, mielőtt elpusztítaná Mezron földjét. Keresztbe úgy tudunk tenni, hogy Mezron királyának elvisszük Zator (Zetor?) ékköveit, szám szerint 5 darabot. Alkalmassint ezek az ékkövek különféle kellemetlen személyeknél leledzenek, szóval némi kötekedésre van kilátás...



Mint már említettük, igen halovány az RPG-jellege a játéknak, úgyhogy ilyen apróságokra, mint pl. XP, szintek, senki ne számítson (ez mondjuk a játék egészét tekintve kissé furcsa, de hát ez van...). A játék elején a király summázza a feladatot, majd elküld a fenébe.

A kezelés:

A képernyő felső részén látható az adott nézeti kép és az abban az irányban levő élőlények (meg a hullák is...). A kép alatt az üzenetsor van elhelyezve. Az alsó rész három további részre tagolható. Baloldalon vannak a parancs-ikonok, középen a „paraméter-ablak”, mellette pedig a mozgást elősegítő nyilak.

- **Nyilak:** A felfelé mutató ugebár előre, a lefelé mutató a tolatás, a bal/jobb pedig fordulás a megfelelő irányba.
- **„Paraméter-ablak”:** Itt jelennek meg a parancsok almenüi (vagy információi). A mellette levő kis nyilakkal lehet a listát fel-le scrollozni, ha nem fér ki.

• Parancs-ikonok:

- **Kard:** Támadás, először ki kell jelölni a fegyvert, majd a játéktérben rá kell clickelni az áldozatra. Megjegyzendő, hogy a fegyverek elég rövid használat után eltörnek.
- **Iránytű:** Sok magyarázatra nem szorul (vagy van, aki nem érti?).
- **Italok:** A megjelenő listából ki kell választani az elfogyasztásra szánt italt (italokat lásd később).
- **Info:** Megjelennek a karakter adatai (**Health** — életerő, **Stamina** — itt jóllakottság, **Strength** — erő), amelyek nullára redukálódása halált eredményez (az erő nem), valamint két fontos info: ha az **Objects** felirat mellett van két kis izé, akkor az aktuális pozícióban van valamilyen tárgy, a **Characters** felirat mellett megjelenő nyilak pedig azt mutatják, hogy az aktuális pozícióban hozzánk képest milyen irányban van valamilyen szereplő.
- **Parancs:** További parancsok:

- **Close/Open:** Ajtó becsukása/kinyitása.
 - **Lock/Unlock:** Az előző, csak kulcs segítségével.
 - **Talk:** A játéktérben kijelölt lényel történő beszélgetés.
 - **Run:** Nyúlópó. A program kavarog egy sort, és végül megáll, általában valami nyugisabb helyen. Csak végveszélyben van némi értelme használni.
 - **Buy food/Buy healing:** Kaja (Stamina+) vagy gyógyítás (Health+) vásárlása és felhasználása. Mindkettő 1 pénzbe kerül.
- A beszéd és a támadás aktuális marad, amíg a másikkra utasítást nem adunk, tehát a képernyőre történő clickelés az aktuális parancs végrehajtását vonja maga után.
- **Tekercsek:** A nálunk lévő varázstekercsek közül használhatunk fel egyet.

A tárgymenü:

A 'Space' megnyomására egy másik képernyőre kerülünk, ahol a tárgyakkal kapcsolatos dolgokat bonyolíthatjuk le. A jobb alsó sarokban látható az aktuális fegyver, mellette a pajzs (ha van). A baloldalon egy

igen szimpatikus kinézetű barbárt láthatunk — na ezek lennének mi. A különféle védőfelszerelések az ürgén jelennek meg. Fent van két csik 'YOU' és 'HERE' felirattal, amelyekre clickelve egy-egy ablakot kapunk (újra click-re bezárja). Az első gyakorlatilag az **inventory** (igen jó, hogy nem lehet scrollozni...), a másik pedig a helyszínen lévő tárgyak listája (ezt sem...). Ha egy tárgyra hosszan ráclickelünk (**miért, lehet keresztbe is? CoVboy**), akkor azt fuvarozhatjuk az ablakok között. Rövid click a tárgy kinyitását (új ablak) eredményezi (láda, zsák, varázskönyv, valamint hulla esetén). A tárgyakat általában akkor tudjuk használni, ha nálunk vannak, kivéve a védőcuccok és a kaja: ezeket a helyszín-ablakból rá kell vinni a harcos felsőtestére (az inventory ablak legyen csukva). Az inventory-ban a tárgyak számára nincs limit, de a kalandor csak egy bizonyos súlyt bír elcipelni. A 'Space' ismételt használatával visszakapjuk az előző képernyőt.

A játék során fellelhető tárgyak:

- **Fegyverek** (kb. erősségi sorrendben): Dagger, Rapier, Short sword, Mace = Scimitar = Axe = Long sword = Ritual dagger, Magic sword, Wand (ez utóbbi egy ütőessel ől)
- **Védőfelszerelések:** Leather helm (sisak), Boots (csizma), 2 Arm mail (karvédő), 2 Leg mail (lábvédő), Body mail (páncél), Shield (pajzs), Elven cloak (az elfek varázsköppönyege)
- **Italok:** Healing (használatra némi gyógyulást eredményez), Extra healing (mint az előző, de általában több töltettel), Stamina (növeli a Stamina értékét), Strength (az erő rövid időre maximális lesz, de utána a minimumra esik vissza), Invulnerability (rövid időre sérthetetlenek leszünk)
- **Tekercsek:** Light (világítás sötétben), Shield (ld. Invulnerability ital), Strength (ld. Strength ital), Fireball (támadó hatású varázslat az előttünk lévő ellenségek-re), Firestrike (ld. előző), Poisoncloud (ld. előző), Death (halálvarázs az egyik előttünk álló élőlényre), Parchment (az

eddig varázslatok közül az egyik, csak a felhasználásakor derül ki, hogy melyik). A további fontos tárgyra kitérünk a leírásban.

Akkor nézzük a megoldást:

Az első helyszínről nem rajzoltunk térképet, remélhetőleg csak kevesen tévednek el a 3x3-as szobában. Szedjük fel a ládából a lámpát, és már mehetünk is tovább a déli ajtón.

A kastélyban először is szerezzünk egy jobb fegyvert (egy magányos ór leápolása nem rossz ötlet...), majd keressük meg a papot. Neki érdekes cuccai vannak, a kereszt nagyon fontos. Felkereshetjük a varázslókat is a túlvégén, a déli kettő közül a jobboldalinak érdekes tekercei vannak. Ezután irány az északi folyosó, ahol először a középső *Wraith* likvidálása után megtaláljuk a fehér kulcsot, azután a folyosó végén meglátogatjuk *Lich* bácsit. Mivel nálunk van a kereszt, nem halunk meg azonnal (sőt, nem is támad), mi viszont annál inkább. Ha felfordult, akkor szedjük fel a maradványai közül a cuccokat, és már távozhatunk is a kastélyból a kijáraton keresztül.

A második helyszín a labirintus. Itt első sorban két minotauruszt keresünk, akiknél az aranykulcs és a tükör van. Ezek ide-oda mászkálnak, de valószínűleg a térképen felkiáltójellel jelölt termekben megtalálhatók. Ezután menjünk az aranyajtón keresztül *Medúza* asszonyához. A tükör megvéd a káros (szem)sugaraktól, és így felapríthatjuk ónagyságát (wand használata ajánlott). Ha összeszedtünk mindent, akkor akár távozhatunk is.

A harmadik rész a templom. A (viszonylag) nagy térkép ellenére alig lesz dolgunk. Ahol a térkép a zöld kulcsot jelzi, ott nyifantsuk ki a középső papot, és a maradványok között ott lesz a zöld kulcs. Ezután keressük meg a főpapot (ld. térkép), az a *High Priest* az, amelyik beszélgetési kísérletre azt mondja, hogy ő Set (a marha...). Szedjük fel az áldozati tört, és irány a lépcső. Az alsó szinten keressük meg a démont, majd miután a női formájából átváltozott igazi (?) démonná, nyírjuk ki. Az ogret se kíméljük, a sas maradhat. Az ékkő begyűjtése után már mehetünk is tovább. A templom két szintjén egyébként van egy-egy(?) kígyóisten (hogy ezek hogyan egyeznek meg...), ezeket azonban nem szükséges hidegre tenni.



A következő rész az elfek erdeje. Azt mondják, hogy békével fogadnak, és a lord segíteni fog. Keressük fel a lordot, akiből viszont sehogy nem lehet kiimádkozni a köpönyeget, így agyonütjük, és már távozhatunk is.

Most jön az orgyilkosok erdeje. Sok dolgunk itt sincs, a főnököt kell megölni (lila ruhát visel, és két kardot tart keresztbe maga előtt). Ez is mászkál, de ha sietünk, akkor az északkeleti sarok környékén összefuthatunk vele. Szedjük fel az ékkövet, és irány a kijárat.

Végül jön a bánya. Itt először meg kell keresni a törpék főnökét (az a kis ürge, amelyik feltartja a kardját, általában a térképen jelölt láda környékén császka), és el kell szedni tőle a gyémántját. Ezzel már felkereshetjük a kőszörnyet, amelyet két(!) pálcacsapással ártalmatlanná teszünk, és máris miénk az utolsó gyémánt. Irány a kijárat...

...és ezzel véget is ér a leírás, ugyanis a játék nálunk itt szépen kifagy. Mindegy, itt már valószínűleg csak a megnyerés van hátra, mindenki érezze magát győztesnek. Szép befejezés, nem?

Végül némi értékelés:

A játék újszerű kezelése (főleg tárgyak terén) érdekes, és egész jó. A grafika nagyon szép. Sajnos, maga a játék C64-en kissé egysíkú, ráadásul szinte lehetetlen az elején életben maradni (aki már emiatt végképp elkeseredett, annak javasoljuk a következőket: a játék kezdése előtt RESET, majd POKE13361,173: POKE17117,173: POKE17792,173: SYS3371, így könnyebb lesz a dolog). Ha valaki mégis megpróbálja trainer nélkül, annak javasoljuk, hogy csak a feltétlenül megöleendő lényekkel köteked

jen, és sűrűn használjon scrollokat, illetve italokat. A súlyosabb egyénekhez pedig ott a varázspálca (wand) vagy a halálvarázs (Death scroll).

Amíg egy kicsit más a játék menete: nem sorban jönnek a helyszínek, hanem egy fő-térképről lehet elérni őket, valamint kicsit több helyszín van. A feladatok szinte megegyeznek, de vannak kisebb különbségek. Itt jön néhány tipp az Amiga verzióhoz **Dancs Akostól**, Nyíregyházáról, egyidejűleg köszönetünk fejezzük ki a beküldött térképekért is. Tehát a tippek:

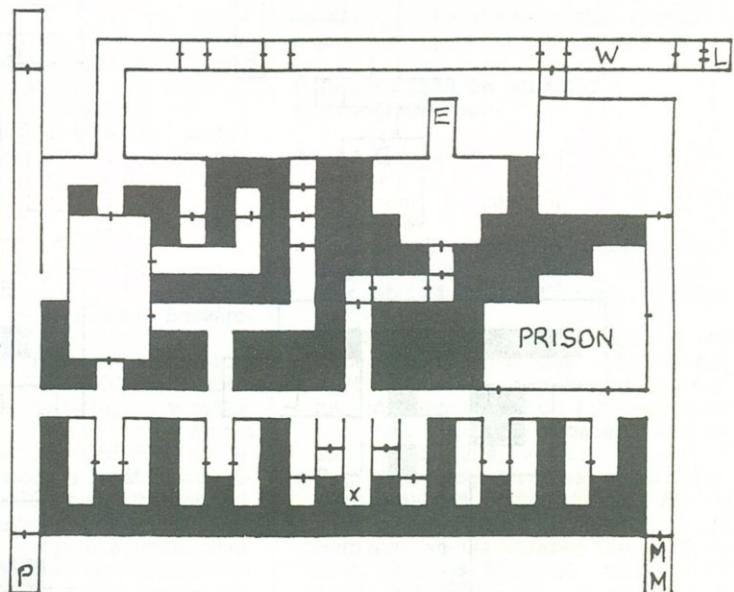
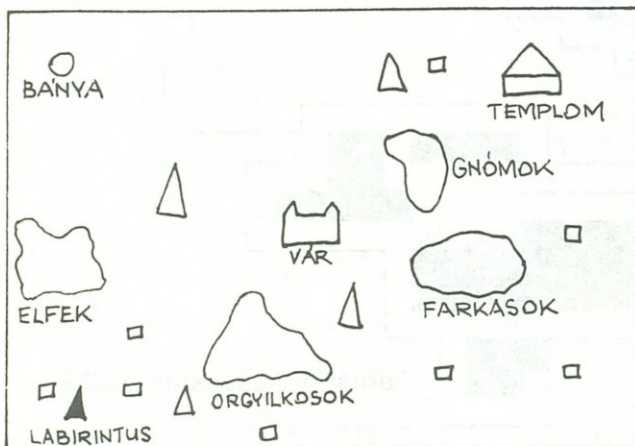
- Csak azokkal harcoljunk, akik megtámadnak
- A templomban, az orgyilkosok és a gnómkok erdejében, az aranybányában és a három toronyban mindenki ellenség
- Az öt gyémántból három került meg. Egy a templom démonjánál (az a kis alakváltós — BG), egy a vár legerősebb varázslójánál (szerintem a Lich-ről van szó — BG), egy pedig az aranybánya kőszörnyénél van. (A többi valószínűleg a 64-es változattal megegyezően az orgyilkosok főnökénél és a labirintusban a medúzánál van. A labirintus Akos térképein ugyan nem szerepel, de bizonyos forrásból tudjuk, hogy délnyugaton van. Itt jegyeznék meg, hogy a leírás nem a bizonyos forrás alapján készült... — BG)
- A legdélebbre lévő házban egy varázskönyvet találunk (a varázslót ne bántssuk).
- A legkeletibb házban van a teleportgyűrű (a bakót kíméljük meg).
- Az egyik nyugati házban a viking magától nekünk adja a kardját.
- A templom legnagyobb termében sok jó cucchoz juthatunk a ministránsok és a papok legyilkolásával (ez igaz a 64-es változatra is — BG).
- A ládába sok cucc fér (viszont nehezek — BG).
- A bányában is van sok érdekes dolog.

Ennyi. Mint már említettük, az Amiga és a C64 verzió között alig-alig van különbség, tehát valószínűleg Amigásoknak is jó a leírás. A térképek teljesen megegyeznek (az mondjuk lehet, hogy egyes illetők más helyen vannak).

• BORS GÁBOR

Mezron hozzávetőleges térképe (csak Amigán):

- - Ház
- △ - Torony
- ☁ - Erdő



The Castle:

- E - Entrance
- X - Exit
- M - Archmage(s)
- P - Priest
- W - 3 Wraith
- L - Lich (Gem)

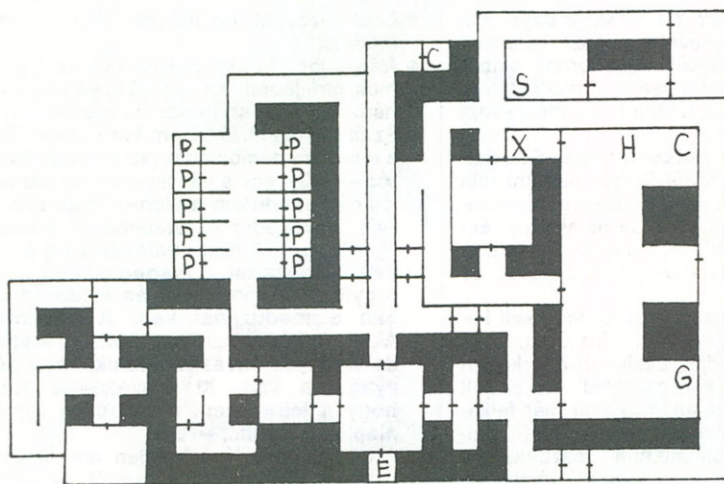
†, + - Door

‡ - Locked door (White key)

Temple level 1:

- E - Entrance
- X - Exit (Stairs down to level 2)
- C - Chest
- S - Snake God I.
- H - High priest (Ritual dagger)
- G - Priest with green key + chest
- P - Prisoners

†, + - Door

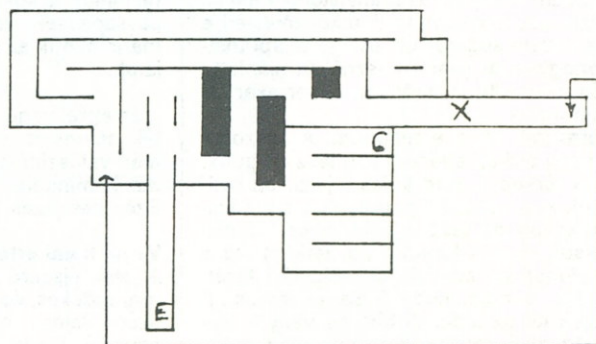
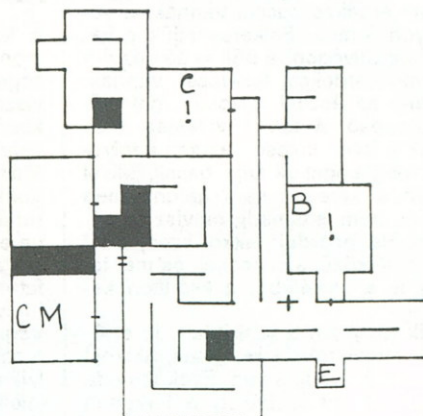


The Labyrinth

- E - Entrance/Exit
- B - Bag
- C - Chest
- M - Medusa (Gem)

†, + - Door

‡ - Locked door (Golden key)

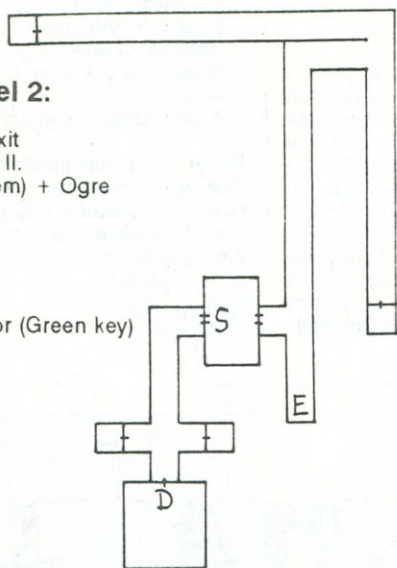


Temple level 2:

- E - Entrance/Exit
- S - Snake God II.
- D - Demon (Gem) + Ogre

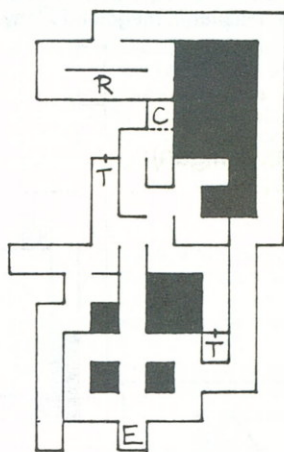
†, + - Door

‡ - Locked door (Green key)



Forest of Assassins (C64):

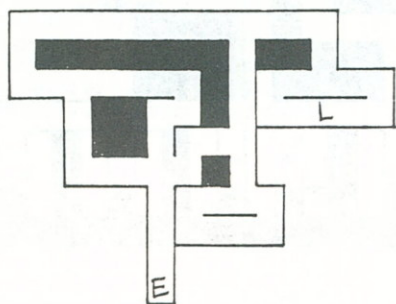
- E - Entrance
- X - Exit
- C - Chest



The Goldmine:

- E - Entrance/Exit
- C - Chest
- R - Rock Monster (Gem)
- T - Teleport

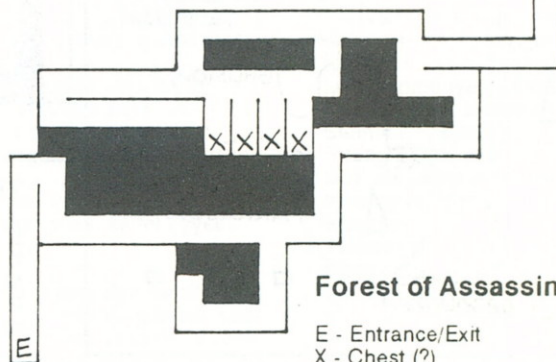
† - Door



The Sacred Forest of Elves:

- E - Entrance/Exit
- L - Elf Lord

Amigán ugyanilyen a gnómok és a farkasok erdeje is, csak lord nélkül.

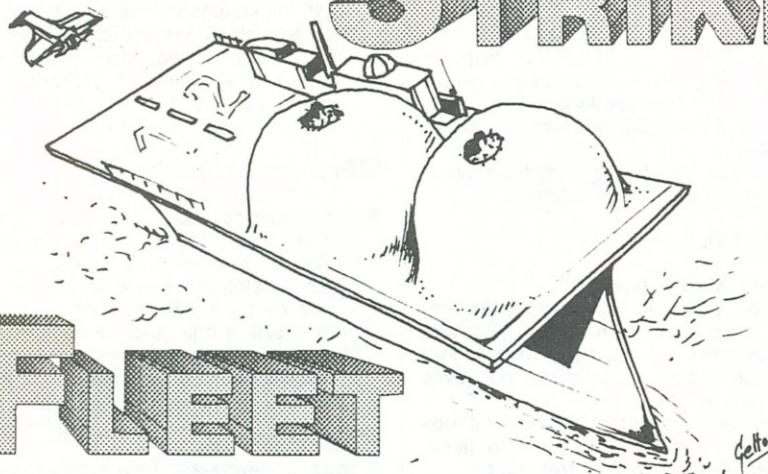


Forest of Assassins (AMIGA)

- E - Entrance/Exit
- X - Chest (?)

STRIKE

FLEET



Ez egy STRIKE FLEET leírás lesz, ha nem jött volna rá még valaki. Ez a szimulátor még C-64-en is egyedülálló, de Amigán és PC-n sem utolsó. Az 1001/5 játék c. könyvben megjelent ismertető csak a legalapvetőbb funkciókkal foglalkozott, sok funkció kezelése hiányzott, vagy hibásan volt megfogalmazva (pl. Chaff=viziakna stb.). Ezúttal egy teljes leírást zúdítunk a nyakatokba, elnézést kérünk ha nem marad hely pár játéktörténetre, de a leírásra kapott 4 oldal nem valami sok, így minden helyet hasznosan kívánunk kitölteni.

A küldetések és kiválasztásuk

- Stark realities:** Egyszerű küldetés a Perzsa-öbölben.
Feladat: Orjázatozás meghatározott ideig: 1 óra (valós idő szerint mert ezt időgyorsítással jócskán le lehet/kell rövidíteni, tehát csak a játékban telik le az egy óra.)
Várható célpontok: Oiltanker (kuwait): civil, ne lőjünk rá! Mirage (Irak): támadó repülő két Exocet rakétával. Saam-osztályú rakétás űrnaszád: ellenség, de el is menekülhet. Patrol-örhajó (Omán): arab neve megtévesztő lehet, de ne lőjünk rá, mert szövetséges!
Hajóösszetétel: Itt nincs sok választás, csak egy OHP-FFG-t vihetünk; a küldetéshez illően a Stark nevűt.
- Enemy below:** A játék legrövidebb küldetése a Falkland-szigetekenél.
Feladat: Két argentin dízel tengeralattjáró megsemmisítése
Ellenség: Guppy II. és Type 209. tengeralattjárók
Hajóösszetétel: Itt sincs sok választás, mindössze két Broadsword osztályú angol fregattot vihetünk.
- Road to Kuwait:** Erőfölény demonstráció a Perzsa öbölben.
Feladat: Három tankhajó kísérete a Hormuz-szoroson keresztül a nyílt tengerig.
Ellenség: 2-3 hullám Patrol-örhajó; a szoros bejáratánál két Saam-űrnaszád
Hajóösszetétel: (sorrendben: első a zászlóshajó) Belk-CG, három Peg-PHM, három Oil-ADT tanker. Erdemes a kis Pegazus-örhajókat vinni, mert így kevesebb pontértékért cserébe sokkal több Harpoon-t kapunk.
- Falklands defense:** Zűrös küldetés a Falkland szigetek mellett.
Feladat: Három fregatt kikészítése, akik jobban örülnének, ha a szigeteknek Malvinas volna a neve.
Ellenség: Három Type A69-osztályú fregatt; két Etandard támadó repülő Exocet-tel.
Hajóösszetétel: Egy Sheffield-osztályú romboló, egy Broadsword-fregatt. Ha biztonságra megyünk és csak a fregatokat akarjuk lelőni, két Broadsword-ot vigyünk, így 8 Exocet-ünk lesz. (A küldetés így is sikeres lesz, de nem

100%-osan). Ha mindent le akarunk lőni, muszáj Sheffield-et vinni, akármilyen béna is, mert kell a SeaDart rakétája.

- Dire Strait** (szűk szorosok): Rakétaözön a Perzsa-öböl partjairól.
Feladat: Most az öbölbe befelé kell ki-sérni a tankhajókat.
Ellenség: 4-6 db ASM-Launcher (Parti Silkworm-kilövő), 8 Patrol-örhajó, két Saam-rakétanaszád.
Hajóösszetétel: Három OHP-FFG, két Peg-PHM, négy Oil-ADT tanker. Inkább három fregattot vigyünk, így több légvédelmi rakétához jutunk, mintha egy Kid-DBG-t vittünk volna.
- Operation Cork:** Kétféle küldetés az Északi-tengeren.
Feladat: Egy csatacirkáló kötelék és néhány tengeralattjáró exterminálása.
Ellenség: Két Kashin-romboló, két Slava-cirkáló, egy Kirov-csatacirkáló(!), Alfa, Victor és November tengeralattjárók (2-6 db), Backfire-bombázók Kingfish-rakétákkal.
Hajóösszetétel: Két Tico-CG/1 és két Spru-DD a hajók ellen, három Spru-DD és két OHP-FFG a tengeralattjárók ellen.
- Surprise invasion:** Mi inkább az Impossible Mission nevet adtuk volna...
Feladat: A partraszállító hajók „távoltartása” a norvég partoktól, de a kísérőhajókat és a tengeralattjárókat is ki kell nyirni.
Ellenség: Három Kashin romboló, három Kynda-cirkáló, egy Kirov-csatacirkáló(!), öt Ropucha-csapatszallító, 5 Polnocsnij-hk-deszanthajó, egy Victor és egy November tengeralattjáró.
Hajóösszetétel: (CAMPAIGN esetén, lásd még a megoldásnál) Négy Kid-DDG, hat Spru-DD. Sajnos pont itt nincs Tico-CG...
- Escape to New York:** Hosszú út keresztül az Atlanti-óceánon.
Feladat: Atkelés az USA keleti partjaira.
Ellenség: Két Kynda-cirkáló, két Kashin-romboló, 4-6 tengeralattjáró, Backfire-bombázók
Hajóösszetétel: Többféle kombináció megfelelhet (CAMPAIGN-ben több pontot is összeszedhetünk, így sokkal jobb hajókat vihetünk mint szimpla küldetés esetén), de OHP-FFG-t ne vigyünk, mert lassítja a flottát 28 csomóval. Ha Tico-CG-t nem vihetünk, Arl-DDG-t mindenképpen vigyünk, mert kell a Tomahawk-ja a Kyndák ellen. Ilyenkor viszont kell egy helikopteres hajó ez elé (természetesen egy tengeralattjáró ellen).
- Wolfpack 1990:** Partraszállás Izlandon (múltbeli jövőkép).
Feladat: A tíz partraszállító hajó kísérete Izlandig.
Ellenség: Két Kirov-csatacirkáló(!), egy Slava-cirkáló, 5 Kashin romboló, 1-3 tengeralattjáró, Backfire-bombázók

Hajóösszetétel: Szimpla küldetésnél két Tico-CG, de CAMPAIGN-ban esetleg nem jut pont, vigyünk több kisebb hajót minél több Harpoon-nal. A Trop-AP-kból mindig tizet vigyünk mert beleszámít az értékelésbe.

10. **Mopping up:** Nagytakarítás az Északi-tengeren (tényleg szemetek).

Feladat: Megtalálni és elsüllyeszteni az összes szovjet járművet.

Ellenség: Egy Slava-cirkáló, egy Kashin-romboló, négy Krivak I. fregatt, esetleg Backfire-bombázók, 3-6 tengeralattjáró.

Hajóösszetétel: Itt is sokféle lehet; mindegyre legyen olyan hajónk, amelynek van Tomahawk-ja (a Slava miatt), és emellett olyan másik, amelynek helikopterei vannak (a sok tengeralattjáró miatt).

A hadjáratról röviden

Első küldetés a 7., majd sorban egészen a 10.-ig (A 6. nem tudjuk miért nincs benne, pedig az is jó.) Az elsőre 120 pontot ad, a többire az elért eredmények függvényében ad további pontokat. Valószínűleg az elért rang és a kilőtt hajók pontjaiból kivonja a veszített hajók pontértékét, így elbénázott 7. küldetés esetén a 8.-ra kevesebbet ad.

Lemezopciók

A játék közben ('Shift+S'-sel) mentett állást a 'RESUME SCEN'-nel lehet visszatölteni. Ilyen állásból csak egy lehet egy lemezen, ezért csak a legfrissebben mentett állást tudja visszatölteni. A hadjárat egy küldetésének teljesítésekor menti ki a hadjáratot; ha ezt folytatni akarjuk, a 'RESUME CAMPGN' opcióval lehet visszatölteni (tehát a hadjárat mentés csak az elért pontértéket menti ki két küldetés között). Ebből szintén egy van: ha teljesítettük mind a négy küldetést, akkor a 'RESUME CAMPGN' nem működik (Campaign completed on this disk).

Flottaösszeállítás, hajótípusok

Flottánkat a főhadiszálláson állíthatjuk össze. Ha szimpla küldetést választottunk, akkor már látszik a gép által ajánlott összetétel. Ezt legtöbbször érdemes megváltoztatni. A flotta megváltoztatásakor mindig töröljük ki az összes hajót, mert jó, ha sorban vannak. A kikötői kilátás alatt vannak a hajóosztályok jelei (ha több is van).

A hajóosztályok jellemzői (erősségi sorrendben)

- Oil-ADT:** Olajtanker. Teljesen fegyvertelen, még Chaff-ja sincs(!). Max. seb.: 16 kts (csomó) = 28,9 km/h. Alkalmazás: Kísérendő.
- Trop-AP:** Csapatszallító. Csak védelmi fegyvere van: Phalanx 12 tárral. Max.seb.: 24 kts = 43,5 km/h. Alkalmazás: Kísérendő.
- LAMPS-Helikopter:** Fegyverzet 2 db torpedó és 10 Chaff. Max. seb.: 144 kgs = 260,9 km/h. Amerikai hajókon található. (Az angol hajókon Lynx-helikopter van, mely csak sebességében különbözik: 124 kts = 224,7 km/h.)
- Peg-PHM:** Pegazus-osztályú hordszárnnyas űrnaszád (Patrol Hidrotoil Missile craft). Hajó ellen közepesen jó (8 Harpoon), ágyúja közepes távú (600 lö-szer), 24 Chaff. Max. seb.: 48 kts = 87 km/h. Alkalmazása: Perzsa-öbölben flot-takíséretre 2 PONT.
- OHP-FFG:** Oliver Hazard Perry-osztályú fregatt (Guided Missile Frigate). Hajó ellen gyenge (4 Harpoon), de légvédelme jó (36 SMIMR), ágyúja közepes távú, tengeralattjáró ellen kiváló (24 torp., 2 LAMPS Helikopter), van Phalanx lövege is 6 tárral, 24 chaff. Alkalmazása: Járóro

zés, tengeralattjáró elleni harc, nagyobb hajó kiegészítése (pl.: *Belk-CG* és *Arl-DDG* kiegészítése helikopterekkel, *Spru-DD* kiegészítése légvédelemmel stb.) Max. seb.: 28 kts = 50,7 km/h. 5 PONT.

● **Broadsword:** Angol fregatt. Hajó ellen gyenge (4 *Exocet*), Légvédelme gyenge (12 *SaeWolf*), tengeralattjáró ellen jó (18 torp., 2 *Lynx* helikopter), *Phalanx*-ja nincs, 16 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: A falklandi küldetéseken általános támadó hajó. 4 PONT, pedig három ilyen sem ér fel egy *OHP-FFG*-vel.

● **Sheffield:** Angol romboló. Hajó elleni rakétája nincs(!), légvédelme közepes (22 *SeaDart*), ágyúja k.röv. távú, tengeralattjáró ellen közepes (24 torp., de csak 1 *Lynx*), *phalanx*-ja ennek sincs, 16 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazása: légvédelmi kísérőhajó *Broadsword* mellé. 8 PONT, ezért nyolc pontot? Ehh...

● **Spru-DD:** (*Destroyer Spruance*-osztályú romboló. Hajó ellen közepes (8 *Harpoon*), légvédelme gyenge (8 *SeaSparrow*), ágyúja hosszútávú, tengeralattjáró ellen kiváló (24 ASROC, 16 torp., 2 LAMPS helikopter), *Phalanx* 12 tárral, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: A fregatthoz hasonlóan tengeralattjáró elleni harc, *Belk-CG* és *Arl-DDG* mellé helikopter kiegészítésnek, vagy *Harpoon* kiegészítésnek *Tico-CG* mellé; általános kísérő hajó. 10 PONT.

● **Kid-DDG:** (*Guided Missile Destroyer Kidd*-osztályú romboló. Hajó ellen közepes (8 *Harpoon*), légvédelme jó (52 SMIMR), tengeralattjáró ellen jó (16 ASROC, 16 torp., 2 LAMPS Heli), ágyúja hosszútávú, *Phalanx* 12 tárral, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazása: Általános támadó-kísérő hajó, mindenre jó. 14 PONT.

● **Arl-DDG:** (*Guided Missile Destroyer Arl Burke*(?) osztályú romboló. Hajó ellen jó (8 *Harpoon*, 8 *Tomahawk*), légvédelme kiváló (70 SM2MR), ágyúja hosszútávú, tengeralattjáró ellen gyenge (12 ASROC, 24 torp., de helikopter nincs), *Phalanx* 12 tárral, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: Támadó romboló, de tengeralattjáró ellen kíséretet igényel. 20 PONT.

● **Belk-CG:** (*Guided Missile Cruiser Calk*(?) osztályú cirkáló. Hajó ellen közepes (8 *Harpoon*), légvédelme kiváló (40 SM2ER), ágyúja hosszútávú, tengeralattjáró ellen közepes (20 ASROC, 24 torp., de csak 1 LAMPS heli.), *Phalanx* 12 tár, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: Támadó cirkáló, de légvédelme miatt jó konvojvédelemre és *Backfire* vadászatra, viszont jó, ha van mellette két helikopteres hajó. Ez már kemény 25 PONT.

● **Tico-CG:** (*Guide Missile Cruiser Ticonderoga*-osztályú cirkáló.

A játékokban két változata van a *Tico-CAG/1* (*Ticon.*, *T. Gates* stb.), és a *Tico-CG/2* (*B. Hill*, *Antietam* stb.), habár ezt a gép csak a fegyverzetükkel jelöli. Az első változat: Hajó ellen jó (8 *Tomahawk*, 8 *Harpoon*), légvédelme kiváló (68 SM2MR), ágyúja hosszútávú, tengeralattjáró ellen kiváló (16 ASROC, 24 torp., 2 LAMPS helikopter), *Phalanx* 12 tár, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazása: támadó cirkáló a 6. küldetésben. A második változat: Hajó ellen kiváló (24 *Tomahawk*!), (8 *Harpoon*), légvédelme kiváló (82 SM2MR), a többi adata mint az első változaté. Alkalmazása: Általános támadó cirkáló, különösen a *Kirov*-ok ellen kell. Mindkét változat egyaránt 60(!) PONT, ez különösen az első változatért igen sok.

Csak ennyi hajóval lehetünk, de így is van elég. Mi örülnénk a legjobban, ha így folytathatnánk:

● **Iova-BB:** (*Battleship Iova*-osztályú csatahajó. Hajó ellen kiváló (32 *Tomahawk*, 16 *Harpoon*), ágyúja extratávú (40 km.), tengeralattjáró ellen kiváló (32 torp., 4 LAMPS Helikopter), légvédelme nincs ugyan, de van *Phalanx* 48 tárral...

● **Nimi-CV:** (*Aircraft Carrier Nimitz*-osztályú anyahajó)...

És így tovább. Talán egy javított-bővített változatban ezek is benne lesznek.

A fegyverek jellemzői:

Hajó elleni rakéták (víz-víz)

Tomahawk: Hatótávolsága több száz km. lehet, de pontosan nem tudjuk, 200 km-nél messzebbre még nem sikerült lőni vele. Nehezebben elhárítható, de kevés hajón van belőle.

Harpoon: Hatótávolsága 105 km. Általános víz-víz rakéta, minden hajón van ilyen, de a *Sam-6*-os könnyűszerrel leszedi.

Exocet: Hatótávolsága 32 km. Angol és francia hajókon van, ezért lőnek az argentinok is ilyet (a *Type A69* francia gyártmányú). Nem valami jó minőségű, de szerencsére nem kell olyan hajóra lőnünk vele, amely elháríthatja.

Ágyúk:

Hatótávolságuk szerint osztályoztuk őket, bár a program sem jelölésben sem tűzgyorsaságban nem tesz különbséget köztük. Kaliberükre a lőtávolság alapján következtettünk, egybevetve a hajókon általában alkalmazott kaliberekkel.

- **rövid távú:** 4500 m (*Broadsword*-on), kb. 40 mm-es;
- **közepes távú:** 16,5 km (*OHP-FFG* és *Peg-PHM*), kb. 76 mm-es;
- **hosszú távú:** 23 km (U.S. rombolók, cirkálók; *Slava*), kb. 120 mm-es;
- **közepesen rövid:** 11 km szovjet *Kashin* és *Krivak I.*, *Sheffield*, *Type A69*;

Légvédelmi rakéták:

- **SeaWolf:** *Broadsword*-on, hatótáv: 7500 m;
- **SeaDart:** *Sheffield*-en, hatótáv: 17 km;
- **SeaSparrow:** *Spruance*-on, hatótáv: 27,5 km;
- **Sm1 MediumRange:** hatótáv: 32,5 km;
- **SM2MediumRange:** hatótáv: 57 km;
- **SM2 Extra Range:** hatótáv: 96 km;

Tengeralattjáró ellen:

● **ASROC (Mk. 46 + rakétahajtás):** csak hajóról indítható, hatótáv: 8100 m. Rakétaként indul, majd a céltől 500 m-re a vízbe csapódik, és mint *Mk. 46* torpedó folytatja útját. Valahogy el tudják hárítani, de azért elég hatékony.

● **Mk. 46 torp.:** Hajóról és helikopterről indítható, hatótáv: 8100 m. Elég lassú (használatát lásd később).

● **Vulcan Phalanx Mk. 15:** 20 mm-es gépágyú (hatcsövű) rakéták elhárítására. Az amerikai hajók szériafelszerelése (6 ill. 12 tárral), csak rakéta ellen használható (a valóságban repülőek ellen is, ezt elfelejtették a programozók), hatótávolsága 2000 m.

Ha riadó van a fedélzeten, ez automatikusan lő egyet a rakétára, de azért álljunk készen a lövésre, mert lehet, hogy nem találja el elsőre (kb. minden ötödiket lövi le elsőre, és függ a hajó és a rakéta helyzetétől is. Ha nem várható támadás rövid időn belül, és már használtunk el belőle, a státuszt állítsuk **rest**-re, ekkor feltöltődik újra! (Lásd még *rest fázis*nál.) Ez persze időbe telik, 128-as időgyorsításnál kb. 20-30 másodperc (ha teljesen üres).

● **Chaff:** Alumíniumfólia-felhő kilövő (16-24 töltettel) rakéta elhárításra. Nem valami hatásos, nagyjából 10:1 arányban sikerül elhárítani. Használatára vonatkozik az is, ami a *Phalanx*-nál volt (automatika, feltöltődés stb.). A gép 1000 m körül kiszór egyet, mi azonban

csak 500 m-nél kezdjük szórni, de akkor folyamatosan. Nem sok a hatása, de ad valami kis esélyt; ha használni kell, akkor már baj van. A helikopteren is van 10 db, mivel léghárító rakéta ellen valamivel hatásosabb, ezzel 2-3 rakétát is el lehet hárítani.

Műveletek, trükkök

Flottatömörítés: (lásd még a 3. küldetésnél!) A zászlós hajónak ne adjunk parancsokat (az minden hajóra hatna); a többi hajónak jelöljük ki **Dest**-et — útirányt —, de ne túl közel egymáshoz (ilyenkor nem látszik a hajó jele; nem villog), mert forduláskor egymásba érhetnek (vagyis mindkettő süllyed!). A flotta alakja nem számít, csak a zászlós hajó legyen középén és a flotta ne legyen nagyobb, mint a **Dest** keresztje.

Flottaszétválasztás: Természetesen ezt is a legkisebb térképen kell csinálni. Válasszuk ki a kisebb afflották zászlóshajóit; ezeket **Split**-tel szakítsuk ki a flottából. Ha ezek mellé akarunk adni más hajókat, azokat **Join** paranccsal csatlakoztassuk a kiszemelt zászlós hajóhoz. Természetesen a flottát külön hajókra is fel lehet bontani, de felesleges ennyi irányba hajókat küldeni (úgyis leirtuk, merre kell menni; lásd ezt a sugaras keresésnél). Az így kialakított flottaegységek között lehet váltani a **Next TF**-fel (TF = *Taskforce*). Érdekes, hogy a helikopter is külön egység és az anyahajója alá tartozik.

Légvédelem:

A célpontokat meghatározott sorrendben adja be a gép: először a saját járműveinket, majd az ellenséges járműveket, aztán a saját rakétáinkat, végül az ellenséges rakétákat vegyesen (kilövésűk sorrendjében). A célpontok váltása a 'T' billentyűvel történik (ez előre pörgeti, a 'Shift+T' visszafelé); ha nem akarjuk az összes célpontot megnézni, ki is lehet szűrni egy részüket: Ha hajók ellen harcolunk, vagy **Backfire**-t lőünk, az 'E'-vel csak az ellenséges járműveket pörgeti végig (sajnos a radaron minden rajtamrad). Az 'M'-mel csak a lövedékeket és a **Rem**-mel kiválasztott célpontot jelzi ki a távcsőben. A mi célunk most a rakéták lelovása, tehát a 'Shift+T'-t nyomjuk le (vagy a 'Shift+M'-et, itt nem számít), így mindjárt a rakétákat adja be. Lőjünk mindegyikre egy elhárítót, majd keressük meg a legközelebbi (amelyik legközelebb van célpontjához), és ha nincs más csinálni, gyorsítsuk az időt. Ha valamilyen nem robbant fel és még 10 km-en kívül van, lőjünk rá még egy rakétát. Ha 10-en belül van, inkább várjuk be *Phalanx*-ra (ha van). Több rakétát hiába lőünk rá egyszerre, mert ha az első eltalálja, a többi tékozlás, ha elhibázza, akkor a többi is elhibázza, mer' ugyanúgy repülnek.

Helikopteres célmeghatározás:

(Lásd még 1. és 5. küldetéséknél!) Ha egy célpont megjelenik a radaron, de feltehetőleg van több is, és azok nem látszanak, szálljunk fel egy helikopterrel, és aktiváljuk a radarját. Azon meg fog jelenni a többi célpont is, ha van. Tegyük be az egyiket **Rem**-be és így már a hajóról is érzékelni lehet (ameddig fent van a 'kopter). Vigyázat, csak egyvalami lehet **Rem**-ben, ha rálőttük a rakétákat, már választhatunk másikat, a rakéta megtalálja így is.

Tengeralattjáró elleni harc:

Helikopterrel: (lásd még a 2. küldetésnél) A legbiztosabb módja, hogy kicsináljuk a **Sub**-ot. Hasonló a célpontmeghatározáshoz, de ezt fordítva kell csinálni. A hajóról érzékelt **Sub**-ot tegyük **Rem**-be, így a felszállt helikopterek is érzékelhetik (A

helikopternek is van szonárja, de csak álló helyzetben használhatja 8 km-ig). A torpedót 4-500 m-nél dobjuk le, mert a helikopter gyorsabb, mint a torpedó. Ha a tengeralattjáróra rálövünk, az legtöbbször elfordul és távolodik (nem mindig jófelé fordul el!). Ha túl közel van a hajóhoz és nincs idő közelebb menni hozzá, lövünk rá messzebről, hátha így nem közeledik tovább.

Hajóval: Nagyon kockázatos, ugyanis a tengeralattjáró torpedóját nem lehet elhárítani!!! (*Legalábbis nem jöttünk rá.*)

- Ha véletlenül engedjük közel, lövünk rá ASROC-kal vagy torpedóval, egy-két torpedótól még nem süllyedünk el remélhetőleg.
- Ha nincs helikopterünk (*Arl-DDG*, vagy lelőtték), megpróbálhatjuk a rohamot. Közeledünk hozzá addig, amíg 9000 m-re nem lesz. Ekkor állunk meg, fordítsunk neki hátat, és várjuk, amíg lőtávolságra ér. Gyorsan lövünk, majd teljes sebességgel menekülünk előle. Az ő lőtávolsága valamivel kisebb, és valószínűleg nem fog addig utolérni, ameddig odaér az ASROC. Közelharcban lehetőleg ASROC-kot lövünk, mivel sokkal gyorsabb, igaz, valahogy elhárítható. Ha a tengeralattjáró nem közeledik (lassabb v. ugyanolyan gyors), lőhetünk torpedót is. *Alfa* tengeralattjáróra mindig ASROC-ot lövünk, mert 44 kts-sel megy!!!

A közelharc nem biztonságos, ha csak lehet, helikoptert küldünk, így biztosabb. A helikopterszegény hajók mellé adjunk kiegészítő kísérő hajót. Ha a **Sub** a helikopterszegény hajóhoz van közelebb, azzal menekülünk, ameddig a másik hajó helikopterei odaérnek.

A helikopterről:

A helikopter két fő alkalmazásáról már szóltunk. Ezenkívül alkalmazható felderítésre is. Ilyenkor viszont be kell tartani néhány szabályt:

- Ha messzebbre is el akarunk menni, ezt csak ott tegyük, ahol nincs léghárító hajó. Ha mégis van, ne menjünk ki a hajónk hatósugarából, hogy el tudjuk hárítani az ellenséges rakétákat.
- Úgyeljünk a helikopter levegőben töltöttségére (3 óra és 58 perc). Ez a státusz helyén van kijelevve. Ha messzire megyünk, félidőnél kicsit hamarabb induljunk visszafelé ('Shift+H'). Ha a hajók körül maradunk, elég, ha 0:40 körül indulunk vissza a hajóra.
- Csak egy bizonyos számú (4 db.) helikopter lehet egyszerre a levegőben, tehát hagyjunk tengeralattjáró ellen is belőlük.

Az ágyú használata:

Elméletileg repülőket ellen is használható lenne, de nem érdemes csak hajókra lőni vele. A különböző ágyúfajták csak lőtávolságban különböznek (sajnos gyorsaságban és hatásban nem). Az angol hajók rövid távú ágyúinál nem annyira fontos, de a többinél feltétlenül be kell kapcsolni a célzásponzt ('G' billentyű). Az ágyú mindig a cél irányába lő, de ha tőlünk 0°-ra van, akkor a legkönnyebb célozni.

A célkereszt alapállapotban középen van; ez akkor pontos, ha a két hajó közti táv nem változik, és a célpont 0° irányban van. Ezt el kell mozdítani a közeledés-távolodás és az iránykülönbség alapján. Ha a célpont közeledik, akkor lefelé, ha távolodik, felfelé; vagy pedig oldalra, ha nem pontosan 0°-ra áll. Vigyázat: ha látszólag pontos irányzás ellenére sem talál, meg kell nézni, az milyen irányba megy (hiába van pont 0°-ra, ha nem pont egyenesen megy/jön felénk), és ehhez képest kell oldalra elmozdítani

a célkeresztet. Ezt be kell gyakorolni, így papíron nehéz is lenne leírni; majd belejöv mindenki maga.

Ez az ágyúcélzás szinte teljesen ugyan olyan mind a **PHM Pegasus** c. játékban (végülis az a program volt a **Strike Fleet** elődje), de míg ott a program külön kijelzi, merre kell módosítani, itt a becsapódások alapján lehet látni, hogy elé vagy mögé ment-e a lövedék (mégis a **PHM Pegasus**-ban nehezebb eltalálni valamit). Ha minden átmenet nélkül az *elé* átmev *mögé*-be, akkor (ahogy az előbb mondtuk) irányzóg baj van. Ha a cél mellett oldalt lesz becsapódás, nagyobbat tévedtünk oldal irányban. Gyakorolni persze lehet a saját hajóinkon is, de legjobb, ha valami más gyors hajón próbáljuk ki tudományunkat. Aki bármelyik **Patrol**-őrhajót eltalálja, az már profinak mondhatja magát!

Sugárfelderítés:

Osszuk fel a flottát külön hajókra (**Split** paranccsal), és küldjük őket annyi irányba, ahányan vannak. A hajóink ilyenkor sugarasan szétfelhaladnak. Jegyezzük meg, merre ment az a hajó, amelyik ellenséget talált és legközelebb arra menjünk több hajóval. Ezt olyankor érdemes használni, ha fogalmunk sincs, merre kell keresni az ellenséget. Mivel mi leírtuk, merre kell menni, így szükségtelen ilyet csinálni, mert csak drága szabadidőnket húzzuk el vele.

Rest és Gen q státusz:

A fedélzeten kétféle riadókészültség lehet: pihenő — **Rest** és harci riadó — **Gen.quarters**. Ha riadó van, bekapcsolódik a **Phalanx** és a chaff automatikája (lásd fegyverek jellemzői), és célpont esetén működnek is. Ha pihenő van, akkor feltöltik a **Phalanx** és a chaff kilövő tájait és kijavítják a hajó szerkezeti hibáit (sajna a fegyverrendszerek nem). A javítás is időbe telik, a sérülés mértékétől függően 128-as időgyorsításon akár 1-3 perc is lehet. Viszont ha a hajó már mozgásképtelen (sérülése **critic**), már nem javítható; fegyverei még működnek, de végülis már totálkáros.

Az értékelés:

Ha a játék valami okból véget ért (teljesítettük a küldetést, kiléptünk, meghaltunk vagy letelt az idő, esetleg elmenekült az ellenség), betöltődik az értékelési képernyő. A cápás felirat alatt jelennek meg a kilőtt járművek trófeái (ha valamelyikből kigyúlt a tűz, balra fönt látható egy nagy piros helyettük), alatta az elért rangunk és az előbbi trófeák számmal kifejezve. Ha a küldetés sikeres volt, a küldetés neve alatti zászlón az **Objective completed** felirat jelenik meg. Ha hadbírószág elé kerülünk (**Court Martial**), mind a zászló, mind a vállapunk igen roncsolódott. Az alsó fekete mezőben a küldetésre engedélyezett hajóosztályok és flottánk hajósziluettjei láthatók (a totálkáros hajók sarga színűek, az elsüllyedt hajók körül lángok vannak. A rangok csak az épp teljesített küldetésen elért eredményeinket összegzik, **CAMPAIGN**-ban nem tevődik tovább. A rangok a következők:

- **Deck mopper:** Közmatróz (fedélzetsikálós)
- **Ensign:** zászlós
- **Lieutenant jg.:** Alhadnagy
- **Lieutenant:** hadnagy
- **Lt. Commander:** Masodtiszt
- **Commander:** Elsőtiszt
- **Captain:** Kapitány
- **Rear Admiral:** Segéd(?) tengernagy
- **Vice Admiral:** Altengernagy
- **Admiral:** Tengernagy

Az ellenséges járművek:

- **Mirage és Etandard gépek:** Fegyverzetük **Exocet** rakéta. Általában 372 kts-sel

mennek, de meneküléskor akár 900-zal is mehetnek.

- **Tupolev-26 Backfire:** szuperszonikus bombázó (900 kts) *Kingfish* szárnyasrakétákkal felszerelve. Ez a rakéta elsöre elsüllyesztheti akár a legnagyobb hajókat is!
- **Ropucha és Polnocnij:** Fegyvertelen partraszállító hajók. Max. seb.: mindössze 16 kts = 28,9 km/h.
- **Patrol-őrhajók:** Rövidtávú ágyújuk van csak, max. seb.: 48 kts = 87 km/h.
- **Saam-rakétás őrnaszád:** (*Rostam, Hamraz* stb.) *Seakiller* rakéták, rövidtávú ágyú, chaff, max. seb.: 40 kts = 72,5 km/h.
- **Type A69 fregattok:** *Exocet* rakéták és k. röv. távú ágyú van rajtuk, de csak 24 kts-sel mehetnek.
- **Guppy II. és Type 209 tengeralattjárók:** 533 mm-es torpedók, max. seb.: 20 kts = 36,2 km/h.
- **ASM Launcher:** Álló objektum a szárazföldön. Rengeteg *Silkworm* rakétát tud kilőni!
- **Krivak I. fregatt:** Tengeralattjáró elleni fegyverzete van, ránk csak közepesen rövid távú ágyúja veszélyes. Max. seb.: 36 kts = 65,2 km/h.
- **Kashin-romboló:** Hajó elleni *Styx*-rakéták, *Sam-3* léghárító, közepesen rövid távú ágyú, max. seb.: 36 kts = 65,2 km/h.
- **Kynda-cirkáló:** *SSn-19* rakéták (a hatások mint a *Kingfish*-é!), *SAM-6* léghárító, rövid távú ágyú, max. seb.: 36 kts = 65,2 km/h.
- **Slava-cirkáló:** *SSN-12* rakéták (mint a *Harpoon*), *SAM-3* léghárítás hosszútávú ágyú(!), max. seb.: 32 kts = 58 km/h.
- **Kirov-cirkáló:** *SSN-19* rakéták, *SAM-6* és *SAM-3* léghárítás, rövid távú ágyú, max. seb.: 32 kts = 58 km/h.
- **Alfa tengeralattjáró:** 533 mm-es torpedók, max. seb. 44 kts = 79,7 km/h(!).
- **Victor tengeralattjáró:** 533 mm-es torpedók, max. seb. 32 kts = 58 km/h.
- **November tengeralattjáró:** 533 mm-es torpedók, max. seb. 28 kts = 50,7 km/h.

A játék irányítása (C64 verzió)

A térképen és a műszerfalon is lehet joystick-kal mozogni (PORT 1), de a műszerfalon ez igen nehézkes, billentyűkkel sokkal praktikusabb és gyorsabb (így két kézzel is lehet). A joy-t jobb, ha meghagyjuk a fegyverzet kezelésére.

- '0' — aktuális jármű állj;
- '1-4' — 1/4, 1/2, 3/4, full sebességek;
- '+/-' — időgyorsítás +/-;
- 'W és Shift+W' — fegyverváltás le/fel;
- 'Shift+Q' — kilépés;
- 'E és Shift+E' — ellenséges járművek;
- 'R és Shift+R' — radarsugár le/föl,
- 'T és Shift+T' — összes célpont;
- 'U' — szonár aktiv/passzív;
- 'I' — radar aktiv/passzív;
- 'P' — Pause;
- '*' — Rem;
- 'N' — időgyorsítás vissza 1-re;
- '< és >' — kormányzás;
- 'A' automata irányítás ki/be;
- 'S' — státusváltás;
- 'Shift+S' — SAVE;
- 'D' — rakétánk felrobbantása;
- 'Shift+E' — Split (Join nincs);
- 'G' — ágyúcélzás be/ki;
- 'H' — helikopter indítása;
- 'Shift+H' — helikopter visszahívása;
- 'Shift+L' — LOAD;
- 'X' — kijelzés radar/szonár;
- 'C' — járműveink közti váltás;
- 'V' — térkép/műszerfal;
- 'M és Shift+M' — rakéták;
- 'F1-F8' — szintén fegyverváltás;

A küldetések megoldásai

Stark realities:

Adjunk irányt a hajónak NY-felé, vagy kissé északabbra (Katar felé). Induljunk

arrafelé teljes sebességgel (innen jön a *Mirage*). A hajóhidra kapcsolva a radaron csak a tanker látszik. Szálljunk fel egy helikopterrel (lásd célmegjelölés); ennek nagyobb radarja azonnal megjeleníti az összes célpontot (a repülő kivételével, az majd később jön). Jelöljük meg a *Saam*-ot *Rem*-mel, és a hajóról már mehet is a két *Harpoon*. A helikopterrel térjünk vissza a hajóra, mert már nem kell, majd időgyorsítással várjuk meg a repülőt. Engedjük kb. 15-20 km-re közel, majd lövünk rá (SM1MR-t). Ha ezt is sikeresen lelőttük, 128-as időgyorsítással várjuk meg, míg letelik az idő. Aki „ki akarja élvezni” a hajó lelövését (vagy csak gyakorolni akarja az ágyúzást), az először a repülőt löve le, addigra a *Saam* 40-nel utolér minket, és a hajó radarján is látható lesz. Menjünk feléje, és ha lőtávolon belül ér, lövjük ágyúval. Vigyázat: a *SeaKiller* hatótávolsága ugyanennyi!

Enemy below:

Azonnal kapcsoljunk a hidra, és ne mozgjunk arrébb. A szonárra kapcsolva megjelenik a *GuppyII*. Jelöljük meg *Rem*-mel, és indítsunk két helikoptert (nem biztos, hogy elég két torpedó). Ha robbant, kapcsoljunk a másik hajóra, az eddig érzékelté a *Type209*-et (ha nem, induljunk elé E-ra, vagy várjunk), majd erre is indítsunk két helikoptert.

Road to Kuwait:

Kapcsoljunk a *Zoom*-ra kétszer, hogy látszanak a hajók külön-külön. Végezzünk flottatömörítést, mer' csak juthatunk át a szoroson zátonyrafutás nélkül (lehetőleg a hadihajók legyenek elől, menetirány szerint). Ha ezzel végeztünk, a közepes térképen jelöljük meg a zászlóshajó útirányát. Oda tegyük a keresztet, ahol egy sziget van az öböl közepén; a kis sziget és a part közé. Ha a flotta ideért, innen már egyenes az út a szoros bejáratáig. A közben akadékoskodó *Patrol*-őrhajókat szedjük szét *Harpoon*-nal, ágyúval iszonyatos nehéz lelőni őket. Ha az öböl bejáratához értünk, váltsunk a kis térképre, és az irány megadásával irányítsuk őket, hogy mindig a két part közti felezővonalon haladjanak. Fontos! a kereszt nem a flotta középpontjára fog kerülni, hanem a zászlóshajóra, tehát ha a zászlóshajó nem középen van, a flotta egyik oldala közelebb lesz a parthoz, mint a másik! További veszély: a szoros bejáratában jelenik meg a két *Saam*-rakétásnaszád!

Falklands defense:

Elég nehéz 100%-osan megoldani, mert az angol hajók igen gyengék. Kezddeskor kapcsoljunk a hidra, keressük meg a hajókat és forduljunk meg a flottával, hogy mögöttünk legyenek. Induljunk el 3/4-del (24 csomó), így nem érnek utol, amíg az *Estandard*-okkal csatázunk. Gyorsítsuk az időt, és várjuk be a repülőket. Engedjük őket minél közelebb, ameddig nem lőnek, majd gyorsan rakjuk 1-re az időt és lövünk mindkét repülőre 4-4 rakétát (lehetőleg *SeaDart*-ot), majd az *Exocet*-ekre is egyet-egyet (kell egy kis szerencse is, hogy eltalálják őket ilyen közletről). Ha megúsztuk, forduljunk a hajók felé, és lövünk mindegyikre egy *Exocet*-et. Vigyázzunk az ellenséges rakétákkal, mert az angol hajóknak nincs *Phalanx* lövegük! A sérült hajókat kapjuk szét ágyúval.

Dire straits:

Gyorsan kapcsoljunk a hidra, és a flotta körüli *Patrol*-hajókat lövjük le *Harpoon*-nal. Ha csobbantak, tömörítsük össze a

flottát, mint a 3. küldetésnél, de most a hadihajók EK-re álljanak. Haladjunk a szorosban, ameddig lőni kezd egy kilövő. Szálljunk fel egy helikopterrel és jelöljük be egy olyan kilövőt, amelyet a hajóról nem látni, majd a hajóról mehet a *Harpoon*. Kapcsoljunk vissza a helikopterre és jelöljük ki a következőt és így tovább. Ha kilőttük a kilövőt és elhárítottuk a *Silkworm*-öket, haladjunk tovább, de óvatosan, mert a két *Saam* is előjön nemsokára (fejenként két *Harpoon*).

Operation Cork:

A flottát több részre kell bontani: Két *Tico-CG*-vel és két *Spru-DD*-vel EK-re menjünk. Egy *Spru-DD*-vel és egy *OHP-FFG*-vel Izland partjai mellett elhaladva Grönlandig, egy másik *Spru-DD*-vel és *OHP-FFG*-vel a térkép felső széle és Grönland legészakibb partjának találkozási felé, egy harmadik szimpla *Spru-DD*-vel az előbbi két pont közé; így sugarasan haladnak. A cirkálóink a felszíni hajók ellen, a rombolók fregattjakkal a tengeralattjárók ellen mennek.

Először a második *Spru-DD* talál egy *Alfát*. Kijelöljük rá helikoptereket. Itt később lesz belőlük több is! Fontos, hogy ezt a köteléket figyeljük, mert ha megtalálunk egyet, azonnal nyomni kell az 'N'-t, hogy ne jöhessen túl közel. Ha a cirkáló kötelék megtalálta a két *Kashin*-t, vigyázzunk, mert ott vannak a cirkálók is a háttérben, ha nem is látszanak még. A program adás cselszöveése az is, hogy pont akkor jön a tengeralattjáró az egyik oldalán, mikor a hajók a másikon. A heliket állítsuk irányba (0° *Bearing*), majd lövjük a hajókat, de néha nézzük meg a heliket is, odaértek-e. A cirkálók közül a *Slava*-kat lövjük rakétával, mert hosszú távú ágyújuk van, és nem lehet őket megközelíteni. Ha ezek robbantak, rohanjuk le a *Kirov*-ot ágyúval. A *Backfire*-k támadása *LOCK*-ok sorozatával kezdődik, majd végül megjelennek a repülő is. Engedjük közel, amíg csak lehet, majd mehet az SM2MR (még jobb, ha ER). Megjegyzendő, ez az egyetlen küldetés, ahol látszanak a *Backfire*-k, másutt a „rakéták a semmiből” módszert alkalmazzák. Ha nem jön több hajó, ne lazítsunk, repülő bármi kor jöhetnek. Ha több *Backfire*-t akarunk lelőni, a cirkáló kötelékbe az egyik *Tico-CG* helyett tegyünk be két *Belk-CG*-t és egy *Spru-DD*-t, mert így SM2ER-ekhez jutunk.

Surprise invasion:

Start-Scen-nel lehetetlen, mivel 20 pontot ad a gép, ami négy fregatt, vagy egy *Kid-DDG* és egy fregatt „vásárlására” elég. Ez egyszerűen NEVETSEGES. Mármost a ruszkioknak.

Ha ezt a küldetést normálisan (!) akarjuk teljesíteni, hadjáratot kell kezdeni, mert ez kezdéskor 120 (!) pontot ad, ami már jobb mint semmi. Sajnos a hajóosztályok ugyanazok (jellemzően olyankor ad többet egy hajóból, amikor egyet sem érdemes elvinni).

A flotta szerkezetén nincs idő változtatni, mert az egész küldetésre 6 órát adtak. Induljunk el E-felé. Kezddesnek *Kingfish* rakéták *Backfire* módra, majd megjelennek a hajók is. A harcra röviden: Ragós lesz. Ha ellőttük az összes rakétát, a sérült hajókat ágyúzzuk szét, majd keressük meg a partraszállító hajókat és forduljunk feléjük. Kapcsoljunk szonárra, majd a jobb oldalon legszélső hajóra (itt jön a *Victor* nemsokára), majd miután robbant a tengeralattjáró, a túloldalra, a *November*

miatt. Ha mindkettő kész, jön a játék élvezetes része, a partraszállító hajók. Ezen is lehet gyakorolni az ágyúzást (lásd súak), mivel sok van belőlük. Megjegyezzük, ezen a küldetésen kapható a játékban legnagyobb rang, az Admirális (persze ha legalább a fél flotta megmaradt).

Escape to New York:

Allítsuk be az irányt, majd 128-as időgyorsítással haladjunk. Mindig a szonár legyen bekapcsolva, bármi kor legyen készenlétben az 'N' billentyű a tengeralattjárók miatt. Először a két *Kynda* jön, azután tengeralattjárók és *Backfire* támadás vegyesen (esetleg jöhet még két *Kashin* is). Lehetőleg helikopteres hajó menjen elől, így a legbiztonságosabb a tengeralattjáró védelem. Ez a küldetés a leg-hosszabb, ráadásul bármi kor jöhet valami, mindig figyelni kell. Hosszadalmas, de szerintünk mégsem unalmas küldetés.

Wolfpack 1990:

A flotta igen szétszórta alakja miatt gyűjtünk egy csomóba a partraszállító hajókat, és a hadihajókat úgy rakjuk, hogy ezektől E-ra és NY-ra legyenek. Adjunk irányt a flottának, és gyorsítsuk az időt, ha kell. Nemsokára feltűnik a *Kirov*, egy *Slava* kíséretében; később (*Backfire* támadás után) még egy, ezúttal két *Kashin*-nal; végül három *Kashin* jön (ezekre valószínűleg nem jut már rakéta, próbáljuk ágyúval). Ezután még jöhet egy-két tengeralattjáró és *Backfire* támadás.

Mopping up:

Flottánkat itt is fel kell osztani: Egyik fele (1. kötelék) Izland Keleti partjára, esetleg picit keletebbre; a másik (2. kötelék) Grönland partjai felé NY-ra, esetleg pár pixellel délebbre. Először az 1. köteléket figyeljük, mert itt hamarosan megjelenik két *Krivakl*, és egy *Kashin*. Lelövésük után nem sokkal egy *Victor* is jön (helikoptert neki). Most már nyugodtan itt hagyhatjuk ezeket, és kapcsoljunk a második kötelékhez (és maradjunk is ott). Itt is megjelenik a két *Krivakl*, de most egy *Slava*-val! Hamarosan tengeralattjárók is jönnek, három, de ha szerencsénk van/nincs, esetleg akár 5 is! Ha sok idő telt el, lehet, hogy *Backfire* támadást is kapunk.

Természetesen a küldetéseket más módszerrel, és hajókkal is meg lehet oldani, mi úgy irtuk le, ahogy sikerült megoldani. Sajnos csak tíz küldetés van a játékban, nem bannánk, ha lenne hozzá még egy Scenario disk is!

Összegezve:

A játék grafikája jó, a célpontok jól ki lettek dolgozva; az egész nagyon életszerű. A játszhatóság is nagyon jó, megfelel a témájának; nem túl könnyű, de nem megoldhatatlan. A játék sebessége is megfelel, nem kell, hogy gyorsabb legyen.

Van néhány rejtély is a játékban: az egyik, hogy mire jók a *P-3c Orion* járőrgépek az *Operation Cork*-ban? Irányítani nem lehet őket, a radar hatótávolságát sem növelik. A másik, hogy miért nem lehet egyik hajó helikoptereinek leszállni egy másik hajón? (a másik hajón van szabad hely, és hordozhat helikoptert). Talán ezekre is talál választ valaki és esetleg beküldi a szerkesztőségbe...

• Ian Snailman (alias Alnotz)

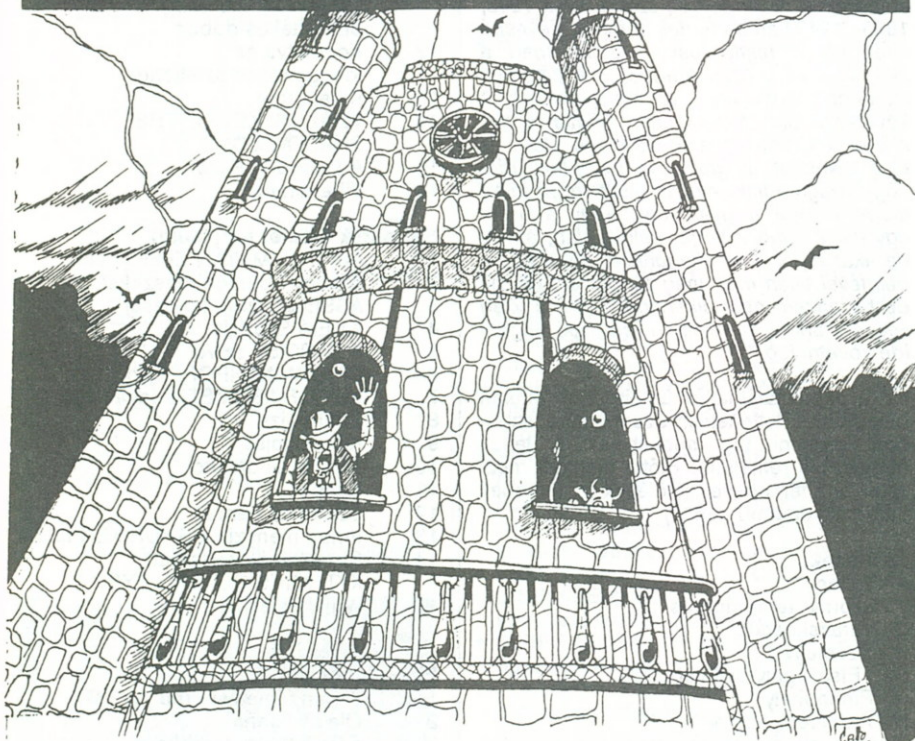
Public Domain (nem copyright-os) Amiga software-ek (demok, slideshow-k, music diskek, lemezes újságok, videodemok (!)) a legnagyobb választékból megrendelhetők:

SCOOPEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válaszboríték.

THE LEGACY



A **Microprose** végre megint valami értelmeset alkotott, valamit, ami maradandóbb élményekhez juttat, mint egy műszerfal és pár színes vektor adta kép, s meg kell hagyni, nem volt nagy baj, jól tették.

Amikor először megláttuk a címet, arra gondoltunk, hogy esetleg valahogy a **Microprose** is kapott egy morzsát a **TSR**-től, s a **Dark Elf** ciklus egy neves darabja fog feldolgozásra kerülni, mivel címük megegyezik. A tüzetesebb vizsgáló viszont hamar észreveszi, hogy a kettőnek nincs sok köze egymáshoz, s minden csak a véletlen műve. **Microprose**-ék most okkultizmusra adták fejüket, egy kis horror és RPG-s háttérrel. Kítűnő hangulat, kielégítő minőségű képek, odaillő zene, cool rendszer, szóval majd minden OK, csak épp valahogy jobban kellett volna egy kicsit az okkultizmus területén tájékozódniuk, de a hibák így sem óriásiak, s nem sokakat fog zavarni (minket mindenesetre zavart) (a **bolto sörért** — **CoVboy**). Az intro hosszú animációjának köszönhetően a játék sem lepkesúlyú, és a memóriát sem kíméli. Valami cache-t mindenképp használjunk, mert a sok apró töltögetésnek és a még több apró file-nak köszönhetően egy kis se megnyúlik az ember arca, mire bejön a főmenü. Ajánlott játékidő este, sötétedéskor vagy sötétben, a muzakot meg tekerjük csútkára, s ha már kellőképpen elnyom minden mást a sejtelmes zene, kezdhetjük felaggatni a szórós pókokat a plafonra, lepedőket a nagymamára, öcsit a gerendára, majd távolítsunk el minden kenőanyagot az ajtópántokból, s ha a kellő huzat miatt így idegborzoló nyikorgásokat is elő tudunk állítani, akkor kellőképpen felszerelkeztünk a gém játszásához. Egyedüli gon-

dot az okozhat, ha nem nagyon tudunk sötétben olvasni, mert a **CoV** ugyan így is egyedülálló, de tapasztalatból tudjuk, hogy néha egyenesen lélekemelő hatással van a **CoV**, ha az ott leírtakat el is olvassuk. Kezdődjön hát...



„Egy örökség! Szóval én lennék ennek a félelmetes háznak a jogos örököse, és a **Winthrop** család utolsó élő sarja? Különös, de azért pont jókor jött ez a kis anyagi kiegészítés. Kézpénz jobb lenne, ám ha ez van, akkor meg kell vele elégedni. Azért nem ártana körülnézni odabent, mi mindenre is lehet még alkalmas ez az öreg vityilló. Elmegek, megnézem”.

Reméljük valami hasonló játszódhatott le az örökösben, amikor megtudta a fentebb említett hírt. Ha nem, akkor meg a rossz telefonvonalakra fogunk hivatkozni.

Legjobb lenne a játékot az elején kezdeni, úgyhogy próbáljuk kitalálni, melyik menüpont is való arra. Sajnos, mi erre még nem jöttünk rá, de annyi már biztos, hogy nem a **QUIT GAME**, mert négyórás próbálkozás

után is mindig csak azt írta ki, hogy „**BAD COMMAND OR FILE NAME**”, ami rögtön gyanús volt, hiszen egy szerepjáték legalább a **HP**-t kiírja valahova. Illetve az is megtörténhet, hogy valami **DEL**-ra kiadja a **HP**-ink számát, mert ekkor valami „**ARE YOU SURE (Y/N)**”-t kérdez, s csak az „**Y**”-ra reagál, és azt írja ki utána, hogy: „**A BATTLE BEGINS...**”, majd „**CONGRATULATIONS, THE PARTY GAINS EXPERIENCE**”, ezt követően meg „**THIS SPELL CANNOT BE CAST HERE, LOSE IT?**”.

A napi sajtóban olvashatjuk a hírt (ami pont ott van, ahol szétkenyődött az a szemtelen, csokikrémes légy, amelyiket egy jól-rosszul irányzott csapással elkergettünk a tortáról), hogy megvan a **Winthrop** család élő leszármazottja, s az ügyvédek már át is adták neki a megfelelő papírokat meg kulcsokat. Odáig rendben, hogy egy fickó/nő képe mellett egy életrajz is van (bár elég jól megy a lapnak, hogy egy igéző **CoV** hirdetés helyett egy számunkra teljesen idegen, mellesleg meg nagyon is unszimpatikus ip-sének közerkölcsöt sértő terveiről írnak a házzal kapcsolatban), de az a pár nyilacska ott fent nagyon zavaró. Próbáljuk ki. Jé, több örökös is van. Tehát az a feladat, hogy minden másik örököst meg kell ölni, s mindegyik örökös egy-egy szint végén van, az a főellenfél. Csodálatosan változatos a program, mert időközben össze lehet szedni egy-egy remek tárgyat is, és így nő a fegyverarszenálunk. Az a sok szám, az a pontszám, az a még nagyobb szám pedig a **HI-SCORE**. Az a kis undorító kék sündisznó az életeink száma. Ha az elfogy, akkor lesz... Nem, mégsem ez a feladat. A feladat majd később jön. Most csak azok közül válogathatunk, hogy melyik örökös szerepét fogjuk játszani, melyik a legkevésbé unszimpatikus. Ha találunk egy furfangosnak ígérkező gombot, az minden bizonnyal segít abban, hogy közelebbi képet kapjunk emberünk képességeiről. Ezen az új képernyőn arra is lehetőségünk van, hogy egy saját magunknak kedvező, egyedi figurát indítsunk, s az előzőnek csak a fotóit tartva meg.

Ezeket lelhetjük:

KNOWLEDGE, STRENGTH, DEXTERITY:

Ezek a tulajdonságok, sorban tudás, erő, ügyesség. Alattuk sok kisebb képesség van, s mindegyik tulajdonság hatással lesz azokra. Tehát ha növeljük az erőt, akkor az összes, erő alatt lévő képesség is nőni fog valamennyivel. Az erő ezenkívül növeli a **HP**-ket is (ha nem is sokkal).

STAMINA: Ezzel **HP**-ink számát, azaz testünk szívósságát, és egyúttal varázslatpontjainkat (**MAGIC POINT**) is növelhetjük.

WILL-POWER: Akaraterő. Csak az **MP**-t, és a varázslatok alapesélyét növeli. Ez a három az **ABILITY POINTS**-okból fogyaszt, s meglehetősen sokat. Van még egy **SKILL & SPELL POINTS** is, ezzel a tulajdonságok alatt felsorolt képességek sikerének esélyét és hatékonyságát növelhetjük, vagy egy-egy varázslatot tanulmányozhatunk át jobban (tehát az is jobb/biztosabb lesz).



A képességek:

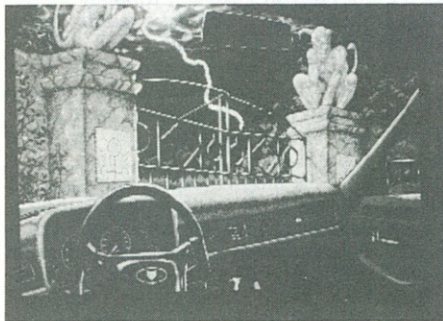
KNOWLEDGE

REPAIR ELECTRONICS: Igazán sokszor nem lesz rá szükség, mert mi csak kétszer-3x használtuk, amikor egy elromlott magnót (pontosabban GHETTOBLASTER-t) javítottunk a jobb hangzás érdekében, meg amikor a rendetlenkedő biztosítékokat tettük tisztába. Ha használni akarjuk, mindenképpen szükség lesz egy ELECTRONIC TOOL KIT-re.

FIRST AID: Hasznos! Ha van elsősegély-csomag, nem biztos, hogy mindig hibátlanul el sikerül magunkat látni, lehet, hogy egy részt a csomagból csak elpazaroltunk. Ezen lehet segíteni ezzel a skilllel.

MEDITATE: Ugyanígy a varázskristályokból sem tudunk 100%-kal kivenni tölteteket, mert elronthatjuk a kis meditativ szertartást.

REPAIR MECHANICS: Ehhez is kell egy TOOL KIT, de erre ha lehet, még kevesebb szükség lesz. Mi egyszer sem használtuk (ami persze nem jelenti azt, hogy egyszer sem lehet).



STRENGTH

BRAWLING: Eleinte hasznos, de ha nagyon magas, akkor mindig useful, mert ezzel lehet pusztakézzel jókat rászózni a zombikra, meg a kevésbé varázslatos ellenfelekre. Szellemek és kevésbé itteni anyagból valók ellen nem kifejezetten használható.

CLUB: Hamar hozzá lehet jutni egy piszkavashoz vagy baseball-ütőhöz, amikkel nyomatékot adhatunk kezünk és izmunk szándékainak, de ha a kéz nem használható, akkor az ilyenfajta ütlegezés se nagyon.

FORCE: Sok ajtó állhat bezárva előttünk, a kulcs pedig a szatyor legalján. Ha nincs kedvünk sokat vacakolni a túrkálással, akkor ezzel könnyen utat nyithatunk magunknak. Itt csak a földszint és az első emeleten elzárt faajtókon segíthetünk ezzel, a komolyabb, nehezebb nyílászárók ellen hasznosabb a 'Key of the Shadow Lord' nevű mágia.

LIFT: Cipekedés.

DEXTERITY

BLADE: Katana, kés, tőr és mindennek előtt láncfűrész kezelése (mármint a beindítás után).

FIREARMS: Pisztoly, puska, és az M16-os gazdaságos kihasználását teszi lehetővé.

THROWING: Ha magas, messzebbre és nagyobb erővel vagdoshatjuk neki az ellenséges szagú zombiknak az üres, málnaszörpös üvegeket meg azokat az egyéb dolgokat, amikhez kedvünk van.

DODGE: Hopp, egy ghoulish rohan felénk mind a négy végtagján, de nekünk nincs sok kedvünk megküzdeni vele, inkább elfutnánk. Tarapp-tarap... Csikorrrr — mondja a cipőnk talpa. Nem kellett volna. Most ZSAKUTCÁBAN VAGYUNK! — ilyenkor egy alacsony DODGE-zsal rendelkező személy tényleg komolyan megfontolhatná, hogy megküzd-e a ghoul-lal, de aki többet adott a DODGE-ra, bizhat

abban, hogy sikerül átszaltatnia felette, vagy valamilyen más módon kikerülnie. Ha nem sikerülne, akkor csak egy szép nagyot csaphat ránk az ellentél.

„En, bostoni Marcus Roberts halálom idején írom ezt, figyelmeztetés és segítségképpen mindazoknak, akik utánam lépnek a gonosz házába. Ezek óta figyelmesen hallgattam a Winthrop házról szóló rejtélyes híreket, pietykákat, tanulmányoztam a feljegyzéseket a gonosz cselekedeteiről és csakhamar egy különös, megismétlődő dolgot találtam: minden ötvenedik évben furcsa fényeket jelentenek a házhoz közel lévő Longport nevű városkából, s ekkor tűnnek el az emberek is. A rendőrség szerint ezek 1843, 1893, 1943-ban történtek. Egyéb, kevésbé hitelesíthető feljegyzések vannak még a XVII, XVIII és a XIX századból, s a dátumok majdnem napra pontosan megegyeznek. A következő dátum 1993 lesz. Miután a ház kiürült a Crentis család eltűnése után, az első alkalmat megragadva beléptem ide, hogy vizsgálódjak. Amit itt találtam, az mind megerősítette a gyanúmat, hogy a házat egy nagy gonosz tartja uralma alatt, amely be akar lépni a mi világunkba. Isten segítségével talán még meg tudom ezt előzni, de ha nekem nem sikerülne, akkor a világ végzete annak a kezében lesz, aki engem ide követni fog.”

Ezt a papírt találhatjuk az ajtó előtt miután beléptünk. Rettenetes! Szerencsére azonban segíteni fog minket ez a leírás (legalábbis reméljük). Előtte ajánljuk, nézzétek át a térképeket (jelölések itt, térképek hátul, egyértelmű nem?!).

Jelölések:

A - Töltény
V - Szörny, rém, mumus
C - Varázskristály
H - Szenteltvíz
He - Elsősegély-csomag
R - Pihenőhely
N - Papírcetli, könyv (csak információ)
K - Kulcs
L - Le
F - Fel
- Kapcsoló
nyíl - egyirányú átjárás

Földszint

1 Levágott fej, gramofon, zene és akasztott ember
2 MECHANICAL TOOL KIT
3 Juju fétis, ami megvéd az élőholtaktól
4 Rúnakő
5 Varázslat: AGGATA'S IRON FIST
6 Ez a jolly
7 Zseblámpa
8 Varázslat: SHROUD OF THE DARK WALKER
9 Pizskavas
10 Kulcsosomó
11 Széf, videokazettával
12 He, N és aktatáska
13 Kotta
14 Cartag, a démon szobra

Első emelet

1 Olajos kanna
2 Phtark szobra
3 TV és videó
4 Festmény, ami ideköti a szellemeket (Melchior képe)
5 Biztosítékok
6 Gyufásdoboz, egy doboz gyufa
7 Egy interaktív szellem és egy golyóálló-mellény
8 Múzeumi felirat: shuriken
9 Varázslat: AURA OF MYSTIC DEFENSE
10 .38-as pisztoly
11 Baseball-ütő innen balra
12 Zöld drágakő

13 Varázslat: FLAMES OF DESOLATION
14 Dokumentum-tartó

Második emelet (ideggondozó szintje)

1 Baltás rokon északabbra, itt meg egy kínai érme
2 Varázslat: DIMENSIONAL RIFT
3 Gomba
4 Kínai érme
5 Kínai érme
6 Bebörtönzött pofa a gumifalba
7 Tűzoltó-készülék
8 Fejpánt
9 Kínai érme
10 Scaruk szobra
11 Varázslat: CRIMSON MIST OF MYAMOTO és biztosítékos-doboz
12 Kódkártya az ideggondozó szintjéhez
13 Kínai érme
14 Varázslat: KEY OF THE SHADOW LORD
15 A Dicsőség Keze
16 Viharlámpa

Harmadik emelet (múzeum)

1 Állvány - MAYAN EFFIGY-vel
2 Állvány - démon maszkkal
3 ASSEGA! (zulu lándzsa)
4 Az Erő Szobája
5 A KARCIST szíve
6 CARL WINTHROP, rokon
7 KEY OF ABOMETH - nyaklánc
8 Zulu pajzs
9 Kakukktojás
10 Katana és daisho
11 Szobor
12 Szamuráj páncél
13 Innen hiányzik a SHURIKEN felirat
14 Piros izé és varázslat: XYPHON'S GUIDING EYE
15 Winchester

Első pinceszint

1 Japán temetési urna
2 Olajos kanna
3 Fém félhold-darabka (METAL CRESCENT)
4 Kapu az éteri síkra
5 Dokumentumtartó
6 Varázslat: BELGOR'S MENTAL VIOLATION
7 Konyhakés
8 Sóspuska
9 Múzeumi felirat: Key of ABOMETH
10 benzinkanna, töltet a sóspuskába
11 Varázslat: ELIXIR OF HEALTH
12 ELECTRONIC TOOL KIT, széf
13 Gyors lejárta a szőnyegen keresztül (kb 10 m/s² gyorsulással)
14 Biztosítékos-doboz
15 Koponyás szoba

Második pinceszint

1 Mongana levelek
2 VANITY MIRROR
3 Döglött polip, köpeny
4 Varázslat: ARCANE TOWER OF REASON
5 Múzeumi felirat: MAYAN EFFIGY
6 Teleport (a térkép jobb alsó sarka közelébe teleportál)
7 Mozsár
8 Smith & Wesson M29 fegyver
9 ASTROLABE
10 Katana
11 Varázslat: MAELSTORM OF THE MIND

Harmadik pinceszint

1 Gomb, ha megnyomjuk sok kis agyszívó támad le
2 M16 tölténytár, He
3 Alfal
4 Melchior
5 MECHANICAL TOOL KIT, benzineskanna

- 6 Álfal
- 7 Varázslat: SWIFT LIMBS OF MERCURY
- 8 Aldozati tőr
- 9 Gong
- 10 SERVITOR ROBE
- 11 Rúnakő
- 12 Tengeri démonok oltárja
- 13 Varázsvessző
- 14 Átjáró az asztrális síkra

Csontvázas szint

- 1 Puskával lövöldöző napszemüveges zombi
- 2 Sok jó cucc, varázslat: SIGHT OF THE DARK WALKER
- 3 Kápolna, a kotta helye, átjáró az asztrális síkra
- 4 Motoros fűrés (cool brutális fegyver)

Egyiptomi szint

- 1 A középső koporsóban múzeumi felirat a démon maszkhoz
- 2 Varázslat: MANTLE OF ENDURANCE
- 3 Csillagvizsgáló
- 4 Varázslat: OBSIDIAN SHARDS OF ANNIHILATION
- 5 5 tál a kínai érméknek, ide idézhető az Ős-Winthrop
- 6 Varázslat: MALEVOLENT COMPRESSION
- 7 Kristályfuvola
- 8 Teleport vissza a földszintre
- 9 Itt a GHETTOBLASTER (kétkazettás magnó)
- 10 Szarvas koponya
- 11 Köpeny, az E jellel

Asztrális sík

- 1 Itt van az álfal, ami mögött Aboleth vár ránk



További hasznos információk birtokába juthatunk, ha elolvassuk a most következő, varázslatokról szóló részt. Megjegyzés: Jópár varázslat hosszabb ideig tart, s ha egy ilyen aktív, akkor a fickónk aurája is kiszínesedik, valamint a varázslatot jelentő ikon is villog. Ahhoz, hogy varázsolhassunk, természetesen arra is szükség van, hogy a varázskönyv a kezünkben legyen.

- **AGGATTA'S IRON FIST:** Eddig számunkra ismeretlen erő költözik ökleinkbe, a pusztakezes harc jobb eredménnyel fog lefolyni (mármint a mi részünkről).
- **ARCANE TOWER OF REASON:** Amikor először látunk egy szörnyet, az emberünk mindig megretten, s képtelen mozdulni egy ideig. Ez sokszor igen súlyos eredménnyel járhat. Ha azonban ez a varázslat rajtunk van, akkor nem nagyon zavar majd, hogy az ott *Belthegor* vagy egy zombi (legalábbis az első pillanatokban nem, de ha harcra kerül a sor, akkor azért már nem mindegy).
- **AURA OF MYSTIC DEFENSE:** Ránklótt kellemetlen hatású mágiai erejének megtörésében nagy segítséget nyújthat.
- **BELGOR'S MENTAL VIOLATION:** Aggyal rendelkező ellenfelek tudatára lesz káros hatással. Kevésbé tudnak varázsolni (ha tudnak), egy kicsit csak szenvednek magukban.

- **CRIMSON MIST OF MYAMOTO:** Egy piros kis aura felfogja fizikai támadások egy részét (ütlegelés, golyók, balta).
- **DIMENSIONAL DRIFT:** Ha van nálunk rúnakő vagy egy kapu-rúna előtt állunk, azt kinyitván elvisz az éteri síkra.
- **ELIXIR OF HEALTH:** Ezzel egy kicsit gyógyíthatunk magunkon, s a sebeinken.
- **FLAMES OF DESOLATION:** Tüzes golyóbisok röpönnék ellenséges lelkületű járókelők felé. Van olyan szörny, amelyben nem tesz kárt, ilyen pl. az a narancssárga lebegő trutyi vagy Melchior.
- **KEY OF THE SHADOWLORD:** A leghasznosabb mágia. Ha ellőjük, nincs bezárt ajtó, ami nem nyílna ki előttünk.
- **MAELSTORM OF THE MIND:** Akit eltalál, egy ideig megkergül, pörög, forog, és fel-alá futkos, önmagát nem védvé.
- **MALEVOLENT COMPRESSION:** Jópofa varázslat, mert akire rálőjük, rögtön 3 számmal kisebb lesz, így csökkentve testtömegét, s ezzel együtt törekenyebbé is tesszük testét az újabb támadások ellen.
- **MANTLE OF ENDURANCE:** Álmos? Fáradt? Éhes? Lője el ezt a varázslatot! Továbbra is álmos, fáradt és éhes marad, de legalább még hosszabb ideig kibírja.
- **OBSIDIAN SHARDS OF ANNIHILATION:** Egy másik hasznos támadási forma, mert ott, ahol a FLAMES OF DESOLATION csődöt mond, ez hasznos lehet. A narancs trutyik ellen kiváló.
- **SIGHT OF THE DARK WALKER:** Teljes látást biztosít ott is, ahol a fény nem nagyon gyakori.
- **SHROUD OF THE DARK WALKER:** Nem mintha valami köze lenne az előzőhöz, de ez is a DARK WALKER-höz lett címezve. Segítségével egy kicsit árérbb leszünk látható, mint ahol valójában vagy (mint a CLOAK OF DISPLACEMENT). Lőfegyverek ellen igen hasznosnak bizonyulhat.
- **SWIFT LIMBS OF MERCURY:** Gyorsít, ügyesebbek leszünk és jobb lesz a koordinációnk. Kézifegyverekkel használva bizonyos előnyökhöz juthatunk, amik akár az életünket menthetik meg.
- **WIND OF DESTRUCTION:** Elég nehéz megszerezni, de támadásra ezt lehet a legjobban használni. Még *Belthegor* is kikészül egy 20-30 ilyenről (ha van rá elég energiánk).
- **XYTHON'S GUIDING EYE:** Régebben pontosabb célzást tett lehetővé íjak esetében, de úgy látszik a modern lőfegyverek esetében is használható.

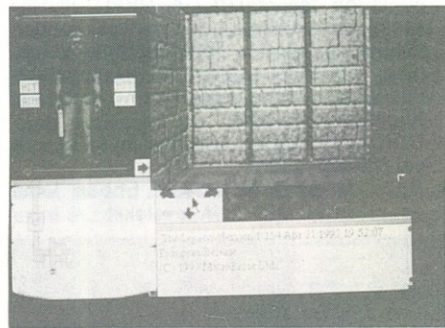
Tekintsük át még a felszedhető tárgyak sorát (csak azokról szólunk, ami nem kell feltétlenül a végigvitelhez):

Fegyverek:

- **KITCHEN KNIFE:** Konyhakés, elég nagy pengével, de azért nem a legjobb.
- **SACRIFICIAL DAGGER:** Aldozati tőr. *Melchior* ellen nem rossz.
- **WAKIZASHI:** Ki ne ismerné a samurájok kardjainak közepes tagját, ami lehet, hogy nem olyan nagy, de itt akkor is túl nagy helyet foglal el a diplomata-táskában.
- **KATANA:** Ez meg főleg. Be se lehet oda tenni, de azért nem olyan rossz fegyver.
- **SHURIKEN:** Nem sok mindenre jó, de azért el lehet hajigálni, ha már nincs tőlünk és varázsolni sem tudunk.
- **ASSEGAI:** Ez egy zulu harcos lándzsája. Keressük meg hozzá a pajzsot, majd tegyük őket egy kézbe...
- **POKER:** Nem rossz ütőfegyver.
- **BASEBALL BAT:** Ez sem.
- **CHAINSAW:** Mmmmm, ez a kedvenc, hozzánk illő brutális fegyver. Csak sajnos a program írói nem figyeltek az olyan plusz élményekre, amit egy zombi (vagy akár élő ember) motorosfűrészes feldarabolása nyújt. Itt csak simán meg

sebezzük a zombit, de igazából azért néha meg-megakad a lánc, mikor a kitépett kis húscsapatok (tudniillik nem vág, tég) egy része fennmarad a láncban, és ha már túl sok ilyen kicsi darabka van, akkor előbb-utóbb felgyülemlenek egy helyen és a lánc csak egyre nehezebben jut előre. Aztán az is nagy élmény, mikor az ember ruhája, haja és a frissen meszelt fal teli lesz vérrrel (mert az persze fröcsköl), a kis, nyers emberi húsdarabkákról nem is beszélve (mert az a hús, ami nem marad fent a láncban, nagy valószínűséggel nem a földre fog esni). Ha-ha-ha-ha...

- **BROKEN BOTTLE:** Ez is csak ideiglenes fegyvernek jó, maximum zombik ellen. A szokásos összetört üveg okozta könnyű sérülések és elfertőzések következhethetnek be.
- **WAND:** Varázsvessző. Mi ki se próbáltuk, de lehet, hogy cool.
- **SMITH&WESSON MODEL 10:** Kis kaliberű pisztoly, a hozzávaló a REVOLVER SPEED LOAD (SMALL CALIBRE). Van azért jobb lőfegyver is.
- **COLT/10:** Ez a .38-as. Már jobb pisztoly. A .38 REVOLVER SPEED LOAD való bele.
- **SAWN-OFF SHOTGUN:** Ezzel lövöldözik a napszemüveges zombi. Lefűrésztelt csövű SAVAGE 311-R-es. Sajnos kevés töltény van csak hozzá, mert amúgy nem rossz.
- **SMITH&WESSON M29:** A játék szerint az egyik legerősebb létező pisztoly. A .44 magnum-ot töltényekkel ajánlott feltölteni (cipőt a cipőboltból? CoVboy).
- **COLT M1911A1:** „Az amerikai hadsereg már több mint 70 éve használja ezt az automata pisztolyt”.
- **WINCHESTER 1894:** Jó, de sajnos túl nagy vadászpuska.
- **SAVAGE 311-R:** Ez a lefűrésztelt csövű teljes változata, de egy picit átalakítva. Kösőt lövöldöz, ami ugyan nem jut olyan mélyre, de ha beagondolunk, hogy milyen kellemes érzése lehet az ellenfélnek, ha véráramába és a bőre alá két deka só jut, akkor azért elmosolyodhatunk.
- **M16 ASSAULT RIFLE:** Ez a legklasszabb. Itt egyszerre nem egyet lő, hanem ahogy szokásos, egy eresztést (BURST). Harminc töltény van egy tárnban.

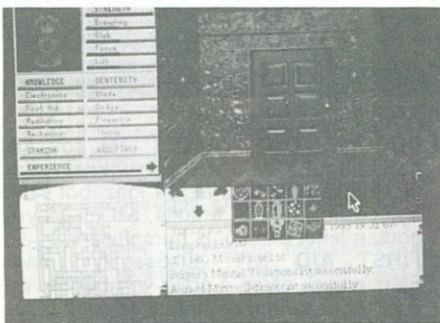


Hasznos gyakori dolgok:

- **DOCUMENTUM WALLEY:** Ha sok kis papírdarabkát akarunk magunknál tartani, szükségünk lesz rá, de igazából csak egy papír a fontos, a kotta, azt meg nyugodtan lehet enélkül is hurcolászni.
- **FIRST AID KIT:** Elsősegélycsomag. Eleinte csak olyan 4 adag van benne, de a lentebbi szinteken akár 8 adagos is lehet. Ha jól ki akarjuk használni, a legjobb ha magas a FIRST AID-ünk.
- **HOLY WATER:** Szentelt csapadék, jó hasznát vehetjük, egy kicsikét megboostolja az MP-eket és a HP-eket, de főleg az élő halottak ellen ajánlott bevetni (szellem, démon). Azonkívül a GHOULOK okozta mérgezésre is jó gyógyír.
- **MAGIC CRYSTAL:** Mint már említettük, ha MEDITATE-olunk MP-ket juttat vissza nekünk ez a kis feltöltött kavics.
- **HAND OF GLORY:** Ha egy akasztott ember levágott kezének ujjába gyertyákat

dugdosunk és meggyújtjuk, megfelelő védelemhez juthatunk, amikor át akarunk menni az éteri síkra. Ez is eléggé furcsa funkciója a HAND OF GLORY-nak, mert az igazi(bb), legalábbis az, amiről az általános okkultizmus szól, az egészen mást tud (ami mondjuk elég ismert tény, de hát úgy néz ki a **MICROPROSE**-ék ezzel nem nagyon foglalkoztak). Azt a kezét is egy akasztott emberről vették, de csak egy gyertya volt benne, az ujjai közé dugva, s ha meggyújtva feltartottuk, mindenki megbénuult. A gyertyához való zsír sem valami háziállatból származott...

- **HORNED SKULL:** Egy szobába volt a Dicsőség Kezével a múzeum szintjén, de ez nem annyira hasznos, sőt, ellenkezőleg. Volt egy idő, amikor furcsán konstataituk, hogy nem akaródzik sikerülni egy varázslat sem. Nagyon megjéjtünk, de amikor elkezdtek kipakolászni a dolgainkat, igencsak gyanús volt, hogy ha ez nincs nálunk, akkor semmi probléma.
- **JUJU FETISH:** Egy csontvázkéz és egy emberi kéz összefonódva, s egyes emberek szerint megvéd az élőholtaktól (zombi, esetleg múmia, de ez csak tipp).
- **MOGANA LEAVES:** Ennek a levélnek a szaga előnytelen a tengeri démonok számára. Legjobb, ha összetörjük a mozsárban, majd beletesszük az INCENSE BURNER-be a port, s meggyújtjuk.
- **LANTERN:** Pílács, egy kis viharlámpa képében, amit néha fel kell tölteni olajjal, ahhoz hogy tovább világítson. Ahhoz, hogy élvezhessük áldásos hatását, legalább a táskában égnie kell.
- **OIL CAN:** Na ez az, amivel fel kell tölteni.
- **FLASHLIGHT:** Ez a másik világítóeszköz, de ebbe nem olaj, hanem elem (BATTERY) kell. Lehet kapcsolgatni is.
- **GAS CAN:** Ez a nafta a CHAINSAW-ba.
- **BUBBLING RED LIQUID:** Csak annyira jöttünk rá, hogy nem mérgező. Mire ezt megszereltük, addigra már egy ghoul sem élt, szóval nem próbálhattuk ki, hogy a mérgük ellen hasznos-e vagy sem, mert az a legvalószínűbb.
- **SERVITOR ROBE** és **DEAD SQUID:** Ha a kettő rajtunk van, akkor az asztrális síkon és a harmadik szinten lévő „MIND FLAYER”-ek (talán ahhoz hasonlítanak a legjobban) nem támadnak ránk, mert hasonlítunk fajtársaikra. A DEAD SQUID szerepére véletlenül, unatkozás közben jöttünk rá, mert a fene se hitte volna, hogy azt a feje lehet húzni (legalább utalhattak volna a program írói arra, hogy üreges a bele).
- **CIRCLET:** Egy kis védelmet nyújt ez is a varázslatok ellen.
- **PESTLE AND MORTAR:** Ebben lehet összetömi a MOGANA leveleket.



A következő tárgyak szerepe nagyjából ismeretlen, nem sokat tudunk velük kezdeni, noha biztos jók valamire:

- **GHETTOBLASTER:** Amikor az egyiptomi szinten, a 9-es helyen van, nem működik még, meg kell reparálni egy ELECTRONIC TOOL KIT-tel. Utána be lehet kapcsolni, s játszik is valami idegesítő, de nagyon rövid dallamcskát, aminek ha a végére ér, újrakezd. Valószínű, hogy nemcsak erre jó.

- **MAYAN JADE EFFIGY:** Azonkívül, hogy vissza tudjuk tenni a helyére a múzeumban, nem sok hasznát láttuk, s nem is tudjuk mire jó... de mégis tudjuk. Ez is kb. annyira, mint a HAND OF GLORY (itt), szóval védelmet nyújt más dimenziókban (de nem az odajutásnál esetlegesen elszenvedett fizikai sérülésekre).
- **DEMON MASK:** Coolul mutatunk benne, s ez illik a szamurájpáncélhoz is, de hogy gyakorlati haszna mi, az nem világos.

Akkor kezdjük:

A legfontosabb, hogy legyen valamibe pakolni majd dolgokat. Erre kiválóan alkalmas az aktatáska. Pakoljuk bele az elsősegély-csomagot is, mert hamarosan úgyis nagy szükség lesz rá. Ha már ebben a szobában vagyunk, kapjuk fel a Cartag nevű szobrocskát is, amihez ki kell törni az őt óvó üvegbúrát (csupaszszékkel AIM vagy HIT).

Erről jutott eszünkbe: aki nem tudná, az AIM az célzás és lövés/ütés (lőfegyverek esetében ezt érdemes használni), a HIT meg a sima, gyors ütés vagy lőfegyver esetében a csipőből lövés. Alul az a csik pedig az „akciópontjaink” mennyiségét mutatja (ha csökken, kevésbé biztosan találunk, ha meg elfogyott, akkor nem is nagyon csinálunk semmit). Ehhez a Cartaghoz még meg kell találni kettő másikat, de ha valaki úgy itélné, hogy egy ilyen szobor sok helyet foglal el, addig nem muszáj ezeket is cipelni, s csak akkor összeszedni, ha már felmennénk a harmadik szintre. Na, de ez később lesz.

Most ajánlunk a feltankolás a földszinten, tanuljuk meg a varázslatokat (a szaggatott vonal a rejtett bejáratokat jelzi, egyszerűen csak menjünk át rajta, mintha ott sem lenne), vegyük fel a pisztolyt (Smith & Wesson M10) és/vagy a piszkavast. Irtsuk ki a zombikat, de vigyázzunk arra a zöld, sok csápos, lebegő bigyóra, amit ha meglát a fickónk, eleinte nagyon becsinál, ne támadjuk. Ártalmatlan, de ha ártó szándékról tanúsodunk, hamar otthagyjuk a fogunkat, mert kellemetlen WIND OF DESTRUCTION-öket is tud.

Erről a szintről csippentsünk: szükségünk lehet még a levágott, összeaszalt fejre a bár szekrényből, a rúnakőre és az összehajtogatott kottára. Érdemes felvenni a videokazettát is, és természetesen a kulcscsomót az összes kulccsal. Egy zseblámpa sem árthat a feljebb lévő szinten, mert sötét lesz. A JUJU FETISH-sel is elkerülhetjük a harcok nagy részét, de akkor kevesebb XP-t is kapunk (és a kapott XP-kból növelhetjük emberünk skilljeit, vagy ha már tényleg sok összegyűlt, akkor egyes tulajdonságait). Kajára jó ideig nem lesz szükségünk.

Menjünk fel egy szinttel. Vigyázzunk a vérfoltokra, ha belelépünk, akkor egy nagy adag villám sújt le ránk. A fel-alá járkáló néaninek semmi szerepe, nem ártalmas egészségünkre nézve. Am annál inkább a kis szárnyas démonok, akik nagyokat tudnak varázsolni. Az északkeleti rész felé találkozhatunk velük. A vértócsás folyosókon úgy juthatunk túl, ha pár gombot keresünk a falon. Egyet lenyomva elteleportálnak minket, de arra is ügyeljünk, hogy pár helyen visszafelé kell lépkedni, mert megfordítja a menetünket, s ha előrért nyomunk, könnyen megeshet, hogy a mögöttünk lévő vértócsában trappolva kötünk ki, ami pedig magához vonz egy szép, feltöltött elektromos nyalabot... Itt is tanuljunk meg minden varázslatot, cseréljük le a gyenge M10-et egy .38-asra, a piszkavast meg egy baseballütőre. A FLAMES OF DESOLATION-höz úgy juthatunk hozzá, ha a jelölt titkos átjáró helyén lévő kandallón megnyomunk egy gombot.

Találhatunk egy háromszöggel jelölt ajtót is, ez az a hely, ahol békésen pihenhetünk, ha majd álmosak leszünk. Utána persze

max. HP, SP, de sajnos az nekünk csak egyszer volt hajlandó aludni, ami miatt a HP és SP elég alacsony szinten maradt. Tegyük el a gyufásdobozt is. Sok szobában találhatunk rendetlenkedő szellemeket is, de egy csomó szükségtelen harcot elkerülhetünk (és így az értük járó XP-eket is), ha először elmegyünk az interaktív szellemhez. Megbeszélhetjük vele, hogy elégetjük a szellemeket idekötő festményt, amelyen Melchior és ők vannak. Ha már nála vagyunk, ne feledkezzünk meg a golyóálló mellényről sem (nagyon jól fog majd jönni a csontvázás szinten). A képet természetesen a gyufával lehet meggyújtani.

Most már nyugodtan járkálhatunk, csak a démonkák okozhatnak gondot. Tegyük el a zöld, kerek drágakövet (ez fontos) és a múzeumi feliratot. Kapcsoljuk fel (ha rossz, akkor később ha lesz már ELECTRONIC TOOL KIT, jöjjünk vissza megreparálni). Van egy ajtó, ami az istennek sem akar kinyitni (mondjuk annak talán, meg az ittlévő ördögöknek is, de nekünk nem, ergo nem vagyunk se istenek, se ördögök, tehát még élünk). Hozzájuthatunk, ha benyitunk a legészakkeletre lévő szobakomplexumba. Olvassuk el mindig az ajtók mellett lévő táblákon a feliratokat, s keressük meg azt, amire egy „ONE” van írva. Nyissuk ki, s menjünk át rajta. Aztán egy olyat, amire egy „TWO”, s így tovább egészen hatig. Hat után pedig menjünk be a kettes számmal jelzett szobába (nem azon az ajtón keresztül, ahova TWO van írva, hanem amit mi jelöltünk kettesrel). Ott van egy másik szobor, Cartag párja, Phtark. Vegyük fel ezt is. Most már odasétálhatunk a bezárt ajtóhoz (a feljártól keletre), s egy csapdába esett magányosozót lelünk, aki elég bizalmatlan velünk szemben, de érthető. Ő volt az, akit felbérelt az a cég, amelyik eladta nekünk a házat, hogy megnézzék az előző lakók sorsát. Ezen a szinten megnézhetjük a megszerzett videokazettát is, a TV-s szobában.



Ha már ilyen magasan vagyunk, menjünk feljebb. A második szint elmegegyőintézetként szolgált, most viszont tele van kellemetlen narancssárga szivacsokkal. A kiirtásukra szükségünk lehet az OBSIDIAN SHARDS OF ANNIHILATION-re, mert anélkül igen hosszadalmas. Ez a varázslat csak az egyiptomi szinten található, tehát aki nagyon akar vérengzeni, az ugorjon előbb le oda (de mivel az ottani múmiák nem nagyon könnyű ellenfelek, mi inkább ide jöttünk először erősödni).

Ha odamegyünk az egyes számmal jelzett szobától északra, akkor hamarosan belebotolhatunk egy baltás kislányba, aki távoli rokonunk. Ha valaki megnézte a videokazettát, azonnal rájön, hogy ő Nathas Prentiss, Robert Prentiss-nek, saját bátyjának gyilkosa. Mivel megérzi bennünk a Winthrop vért, azonnal rántkátmad, mert minden Winthropnak meg kell halnia. Miután leütöttük, hátrahagy egy cafatokban lógó, fehér köpenyt (csak ebben tudunk majd átmenni egy bizonyos részen a 2. szinten) és egy baltát (nem muszáj megtartani). Persze tanuljunk meg minden varázslatot, majd szedjük össze 5 kínai érmét (a beljebbjutáshoz lent keressünk kulcsot, a 12-es terem környékén). Ahhoz, hogy átjut

hassunk a középső folyosóra, keressük fel azt a termet, ami a 2-es és a töltenyt tartalmazó szobák közt van (északon, egy bejárattal, ami délre néz, három mező nagyságú). Ez etteleportál minket a középső folyosóra, s onnan már ki tudunk nyitni egy átjárót a legkülső folyosókra. Aki lóporhiányban szenved, keresse meg a Colt M1911A1-et.

Vegyük fel még a *Scaruk* nevű szobrot is (és így már megvan mind a 3), azonkívül a **CIRCLET** sem ártana (de az azt vigyázó labdacsc igen). A **CIRCLET**-es szobából csak akkor tudunk kijönni, ha az órét elintézzük. Az ötödik érméhez csak úgy lehet hozzájutni, ha ideiglenesen le vesszük a golyóálló mellényt és a szakadt köpenyt vesszük magunkra. A hármask pontnál lévő gombával sajnos még nem sokat tudunk kezdeni.

A bebörtönzött pofa azt mondja, hogy segítsünk neki kiszabadulni az éteri síkról. Igérjük meg, de ezt csak majd később. A **HAND OF GLORY**-hez csak egy kicsi trükkkel lehet hozzáférni, ha a fenti ajtón keresztül megyünk a terembe, akkor nem a sarokba fog minket teleportálni, hanem a kézhez.

Keressük fel azt a lépcsőt, ami a középső folyosók környékén van, ott menjünk fel. Pár zöld trutyi őrározkor körbe-körbe, őket kikerülve rávethetjük magunkat egy elég undorító formájú szivra, ami ósereg *Karcist*nak, a megégett boszorkánymesternek a szíve (pedig ez még félig sincs megsütve). Tegyük el, jól jön majd.

Most már elég sok cucc van nálunk, ideje lenne nagyobb részüket letenni. Mehetünk először vagy a harmadik szintre, vagy az egyiptomira. A harmadik közelebb van, induljunk feljebb.

Itt most csak egy gyors, baráti látogatást teszünk. Keressük fel az Erő Szobáját (4), tegyük le a szobrokat szép óvatosan a nekik megfelelő állványra (mindegyikre rá van írva egy név), majd ha mind 3 a helyén van, löjük le őket egy-egy **FLAMES OF DESOLATION**-nel. Azt ugyan nem tudjuk, hogy ez mire is jó valójában, de azért biztos szükséges. Ja, a zöld trutyikat mindig kerüljük, úgyse sikerül átugranunk felettük. *Carl Winthrop*ot is meg lehet látogatni, aki ugyan nem nagyon örül nekünk, de azért el lehet vele beszélgetni. Vigyázzunk, mert nagyon hamar magunkra lehet haragítani. Mesél a *Karcistról*, s hogy ne higgyünk neki, ami ideig OK, úgysem egy megbízható pofa lesz az öreg. Aztán kér egy cuccot bizalmunk jeléül (vigyünk egy felesleges tárgyat, pl papírdarab a beszélgetés ablakára), majd elkezd egy nagyon nagy titkot mondani, hogy az a fickó, aki be van börtönözve, áruló... Ekkor azonban a körvonalai elmosódnak, s persze minket fog mind azért hibáztatni, ám bosszúra már nem lesz ideje, mert eltűnik. A **SHURIKEN** feliratú állványra is tegyük fel az odavaló lemezkét, ha már itt vagyunk. Így már el lehet tenni a shurikent, amire ugyan nagy szükség nem lesz. Tanuljuk meg a varázslatokat is. Mást egyelőre nem tudunk csinálni.

Most bosszúljuk meg az ősnökön tettét! Menjünk vissza a földszintre, de előtte látogassuk meg a csontvázas szintet (második ajtó észak felé az előszobában). Bizonyosodjunk meg arról, hogy van egy pisztolyunk és golyóálló mellény. Amint leértünk, készüljünk fel arra, hogy egy-két lépés után egy renegát zombi fog visszaköszönni lefűrészelt csövű puskájával. Gyorsan intezzük el, mert ellenkező esetben pont a fordítottja fog velünk történni. **FLAMES OF DESOLATION** nem sebzí. Ha OK, kapjuk fel a puskát és a töltenyeket, jobbak azért, mint egy pisztoly. Induljunk előre. A kettessel jelölt helyre úgy juthatunk, ha a terem

falán minden gombot benyomkodunk egyszer.

Menjünk tovább. Veszélyes terem, ha egy ajtót kinyitunk (rálépünk az előtte álló platóra), akkor egy csonti viharzik ki és menthetetlenül nekünk támad. Ezeket nem elég egyszerű lenyomni, ha megint hozzáérünk (kifele menet), akkor megint felkel. Először is szerezzük be a motorosfűrészt, majd a hozzávaló benzint. Töltsük tele a fűrészt, vegyük az egyik kezünkbe és kapcsoljuk be. Most már sokkal könnyebben fog menni a mérszárlás. Vegyük fel ami kell, majd menjünk a 3. terembe. Itt egy orgona áll, meg egy fekete gyertyával megvilágított kápolna. Az orgonán van egy kottaállvány is, próbáljuk ki, mi történik akkor, ha a kottát ráteszük az állványra. Aha! Egy kapu az éteri síkra! Hagyjuk most békén.

Vissza az első szintre. Vizsgáljuk meg alaposabban azt a festményt. Hmm, valami hiányzik a festményen. Üres a medálja! Tegyük bele a zöld követ. A kő elégeti a festményt, s így egy ajtó tárul fel. Ez vezet az egyiptomi szintre.

A portál körül kampók vannak, vigyázzunk rájuk, mert jókat sebeznek (kell egy magasabb **DODGE**). Az egyiptomi szinten először szerezzük meg az E-vel jelzett köpenyt, mert ha nem lenne meg, minden E-szerű rúnával jelölt fal lódözne ránk. A köpenyt ugyan védi egy figura, de sec-perc alatt leüthetjük. Vegyük fel. Most keressük fel a varázslatokat, írjuk ki a múmiákat (velük nagyon vigyázzunk, ne engedjük őket a közelünkbe, mert túl nagyot sebeznek a karmaikkal). Az eggyessel jelölt helyen 3 koporsó van, aki akar harcolni, kinyithatja mind a hármat, de azoknak, akik inkább szeretnének jobb bőrben lenni, ajánljuk a középsőt. A benne lévő múmia mellett egy újabb múzeumi felirat lesz, amit el ne felejtünk magunkkal vinni (ez a démon maszké). Szükség lesz még a **GHETTO-BLASTER**-rel nem nagyon tudunk mit kezdeni (azon kívül, hogy megjavítottuk, és zenélt).

Itt az ideje, hogy befejezzük a dolgot *Karcist*tel. Lépjünk rá mindegyik szobában a kis platóra (4 ilyen van, mind a négy egy belső terem felé mutat), s ha ez megvan, a fal elhúzódik, újabb terembe jutunk. Itt a falon egy-egy perselyt látunk, mellettük mindkét oldalon pedig egy gombot. Dobjunk be a perselybe egy kínai érmét, s nyomjuk meg az egyik gombot. Újabb szobába jutunk, megint egy persellyel és egy gombbal, s ezt ismétéljük el, míg el nem érünk a középső szobába. Ott egy kehely jelenik meg, szedjük fel az összes kínai érmét (mert mikor eltűntek a falak, az érmék újból megjelentek), tegyük be őket szép sorban a kehelybe, s végül az ötödiket is. Ekkor megjelenik a *Karcist*. Mindenképpen rá akar minket beszélni, hogy adjuk oda neki a szívét, s egy megható mesét is kitálál arról, hogy mennyire áttett verve, de ha engedünk neki, akkor meg is kell vele küzdeni, ami annyira azért nem egyszerű. Inkább pusztítsuk el azt a nem éppen bizalomgerjesztő vérpumpáját, s így elpusztul harc nélkül. OK, meglennék, most már biztos van elég hely a bőröndben.

Ahhoz, hogy a harmadik szintet is befejezhessük, össze kellene még pár cuccot szedni, de hol lehetnek ezek? Hol nem járunk még? Keressünk egy másik lejáratot a földszintről.

Itt lesznek a veszélyes ghoulok, amik érintése életveszélyes, mert nagy eséllyel megmérgeznek minket, s életerőnk rohamos léptékekkel fog csökkenni. Sok ajtó csak egy irányú, szóval mentsünk sűrűn és legyünk óvatosak. Egy igen fontos varázslat is van a szinten, ami roppant hasznosnak bizonyulhat, az **Elixir of Health**. Ezenkívül jól jöhet még az az **ELECTRONIC TOOL KIT** is a

széfben, főleg ha az elromlott biztosítékot is ki akarjuk cserélni.

Egyéb tárgyak közül vegyük fel a **METAL CRESCENT**-et, a múzeumi feliratot (**KEY OF ABOMETH**) és az a temetési urna sem lehet rossz, de sajnos amint abba a terembe érünk, nem tudunk mozogni a félelemtől. Ezt nagyon sajnáljuk, de nem tudtuk, hogyan is kell leküzdeni. Egyes papírok szerint, az urna egy volt japán harcos hamuját tartalmazza, aki kivételes tehetség volt zsákbanugrálós versenyeken, s azonkívül ha egy holt embert az életében hozzá legközelebb álló eszközökkel együtt megidézünk, lehet, hogy szelleme azokba költözik bele. Ezért lenne szükség a katanára és a temetési urnára, mert a katanához a wakizashi már ott van a daishón (faállvány) (**Azt hiszem HáPI mester itt leereszkedett az egyszeri olvasó szintjére — CoVboy**) Csak arra a kerek kőre kellene valami.

Mondjuk enélkül is megvagyunk, szóval ennyit erről a szintről. Ha valaki le akarja menni a harmadik szintre, *Alberoth* vár rá, akinek nagyon kellemetlen tulajdonsága, hogy nem sebezhető. Viszont egy papíron valahol azt lehetett olvasni, hogy xy csillagok valamilyen állásakor *Belthegor* hamarosan belép ebbe a világba, s akkor *Alberoth*-nak nincs több dolga, elmehet. Na most, hogy ez történik-e vagy sem, csak a csillagvizsgálóban tudhatjuk meg (egyiptomi szint), de ahhoz, hogy pontosak legyünk, egy eszköze is szükség lesz, az **Astrolabe**-re. Ezzel a kezünkben menjünk a csillagvizsgálóba, s *Alberoth* nem állja többé utunkat.

Csak hogy hol van ez az **Astrolabe**? A második pincészintra, de az odavezető utat *Alberoth* vigyázza. Keressünk alternatív utat, egy szőnyeg rejtette lik formájában. A második szinten van pár kapcsoló is, ezeket csak egyszer lehet megbizsgálni.

Az **Astrolabe**-n kívül nem árt a múzeumi plakettet sem felszedni a „**MAYAN EFFIGY**” felirattal. Ha valaki nagyon megbizik **BLADE** képességeiben, az elszórakozhat a katanával is, de mivel túl nagy a diplomata-táskához, állandóan a kezében kell hogy szorongassa. A feljebb jutáshoz használhatjuk az *Alberoth* vigyázta nyílászárót is, de inkább rohanjunk egyet, ha kiértünk oda, ahol ő van. Esetleg ki lehet próbálni egy teleportot is. Fel az egyiptomi szintre, be a csillagvizsgálóba, rakjuk egyik kezünkbe az **Astrolabe**-t és kukucskáljunk bele a teleszkópba. Nini, ott repül *Alberoth* és a bőröndje!

Most megint nézzünk le, de az első pincészintra északnyugati lejáróján keresztül, s így egy olyan helyre juthatunk el, ahova az előbb nem lehetett. Itt ajánlott fakultatív program a mongana levelek begyűjtése és a porrá törésük a mozsárban. Mivel a tömjénezhető hollétéről nem tudunk bizonyosabb adatokat, magunkra is kell egy kicsit hagytatkozni. Egy döglött polip is ezen a szinten bűzölög, a hozzávaló szervet köpenyel.

Megint teli lehetünk pakolva cuccokkal, s a harmadik szint se volt még teljesen kész. Ugorjunk fel oda is. Keressük fel azt a termet, ahol a szamuráj páncélja van, s ott feltűnhet, hogy az egyik szimbólum törött. Tegyük csak bele a **METAL CRESCENT**-et, s így a páncélt óvó erőtér eltűnik. A múzeum plaketteket tegyük a helyükre. Van ahol szintén erőtér védi a cuccokat, de mind egyik helyen egy különös tábla van, egy-egy iránnyal feliratozva. Forduljunk abba az irányba (hátrafelé, jobbra, balra), s csúszunk be oda úgy, hogy a megadott irányba nézünk. Tegyük fel magunkra *Abhometh* szemét (mint nyakláncot), és a szamuráj páncéljának is jó hasznát fogjuk venni, mert kiváló.

Most már elég képzettek lehetünk egy éteri fíraduláshoz, nosza, varázsoljunk egy **DIMENSIONAL DRIFT**-et, vagy keressünk egy portált, ha nincs szándékban egy rúnakő elpazarlása (csak ekkor vigyázzunk a sérülésre). Itt egy ideig mászkáljunk (messze nem vegtelen a hely, nem kell megijedni, hogy elveszünk), s ha egy ronda *Melchior* támad, döfjük le az ökleinkkel (ha ez nem megy, akkor elég ha jól meggyomrozzuk). Közben kevésbé kellemes kétszajú idétlenségek is zargatnak minket, de ne hagyjuk, hogy ők győzzenek. Előbb utóbb egy öntényös gentleman is megérkezik, aki mindenképpen beszélni akar velünk. Segítsünk neki, adjunk energiát, mert már nagyon keskeny a szellemét itt tartó ezüstsál. Haha! Na, erre gondoltunk. Ez elég durva volt, tudniillik az nem az éteri síkon, hanem az asztrális síkon van. Az ember csak oda utazik a szellemével úgy, hogy ezüstszállal rögzítse a testébe magát. Ez persze nem csak az AD&D-ben van így, „általánosan” elfogadott „tény”. Am ez ne akadályozzon minket meg abban, hogy nem segítünk, mert cserébe kapunk egy kis biztatást, hogy *Belteghort* le lehet győzni. Azonkívül egy új varázslatot (**WIND OF DESTRUCTION**) és egy kristályszemüveget (amellyel megtaláljuk a helyes utat az asztrális síkon).

Most ugorjunk vissza a házba (keressünk egy megfelelő kockát), s le a harmadik szintre (itt igen kellemes tapéta van: emberi bőr, egy kevés zsirréteggel a felsőbb régiókból).

Eleinte csak az agyszívó-szerüeségek nyagatnak, de ha valaki úgy érzi, hogy nincs valami jó állapotban, a legjobb, ha felölti a már említett álruhát. Keressük a gongot, s gongjunk egy nagyot. Most már az álfalon

továbmehetünk, mert kinyitott. Benézhetünk az egyesbe, s meg lehet nyomni azt a gombot is, de akkor már tényleg nem árt valami kitünő kondi. Nem árt, ha a katanát vagy más fegyvert most lecseréljük egy M16-osra, igaz, hogy egy csomó varázsiényt nem sebezhetünk meg ezzel, de a katana is csak akkor jó illyennel, ha benne van a szamu szelleme is. Mindenesetre most menjünk el a négyes helyre, s ismét üssük le a gonosz *Melchior*t, aki még mindig nem fulladt a frusztrációjába, hogy mi legyőztük. Innen a sokkal kellemetlenebb tengeri démonok fognak ránk vadászni, akikben az a rossz, hogy ha lenyomjuk, nagyon is könnyen visszatérhet, tehát akinek kevés a municiója vagy az MP-je, jobb ha megkeresi a tönjénegét. Fel lehet venni a varázsvesszőt is, nehogy itt maradjon. Most csak fussunk el az oltárhoz, s ott fújjuk meg azt a régóta nálunk lévő fuvolát. Hopp, ez egy meteordarab! Tegyük el szépen, és kerüljünk fel egészen az első pincszintig.

Egy olyan szobát keressünk, ami tele van koponyákkal, és piros színben pompázik (15). Tegyük le valahova a **VANITY MIRROR**-t. Egy kis igazgatás után a fény pont jó helyre esik, s egy szerkezet bújik elő a földből. Fogjuk most az frissen szerzett meteoritdarabkát, rakjuk egy neki megfelelő helyre (lyuk). Jaj, mi történt! Egy bigyóvá alakult! Persze azonnal kapjuk fel, s most ugorjunk megint át az éterbe, onnan pedig egy olyan helyre, ahol a fal furcsa, narancssárga buborékokból áll. Ez az asztrális sík.

Ha álruhában vagyunk, a szervitorok nem fognak senkit sem bántani, de azért a kék teleport-kockáktól nagyon is óvakodjunk,

mert hamar visszavisznek a hazba. Menjünk egészen az „ajtóig”, s tegyük egyik kezünkbe a bigyót (**EYE OF AGLA**). Így továbbmehetünk (nem állja el egy lathatalan erő az utunkat). Most már nincs sok dolgunk, mint baj nélkül eljutni az egyes helyre, s ott felkészülni.

Vigyázz, raft. Cseréljük ki a tölténytárat (nagy csattanó hangokat adva), húzzuk meg a nadrágszíjunkat, igazítsuk meg a páncél csatjait, olajozzuk meg a rugószerkezetet, szedjük ki a puskacsőből a bentragadt darázsfaszket, tisztítsuk meg a láncfűrész a felesleges húsdaraboktól, cseréljük ki a láncot, állítsuk be a nyeret, lazítsunk, bemelegítés és **LÉPJ ELORE!**

Itt egy fura figura jön. Köszöntsük a legmelegebb **WIND OF DESTRUCTION**-nel, majd még egy jó huszat eresszünk rá. Urítsuk ki az M16-oshoz való összes tárjainkat, dobáljuk meg minden késünkkel, dobócsillaggal, s ha már jobb nincs, akkor öklözzük meg. Es ha meghalt volna... O (volt) *Belteghor*, a főrossz. Note: Ha megöljük, nem szétporlad, hanem úgy néz ki, mintha csak elűztük volna...

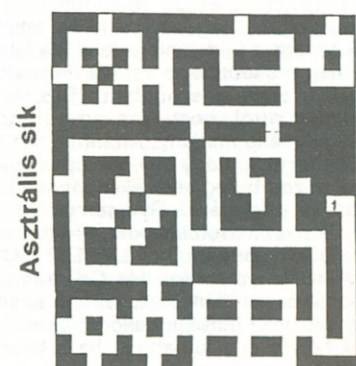
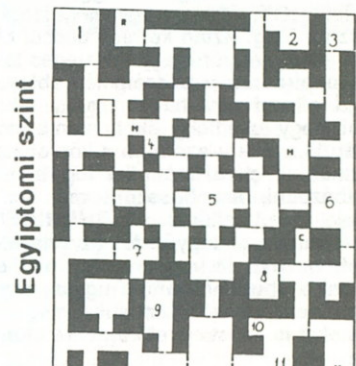
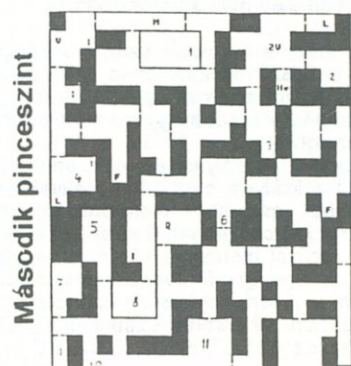
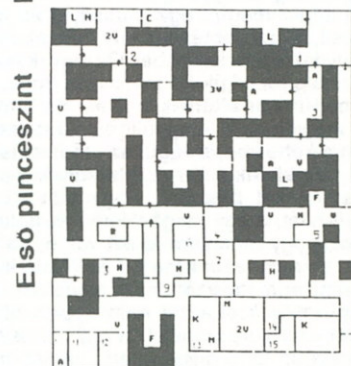
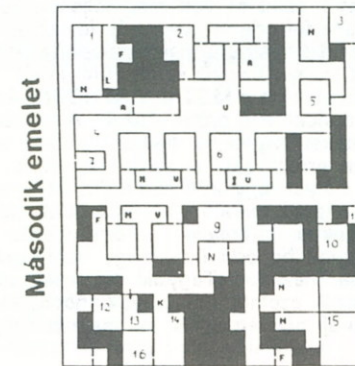
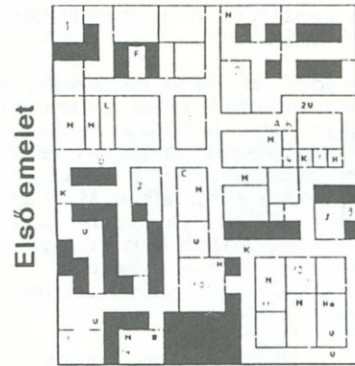
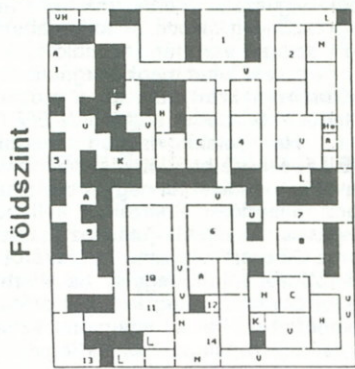
Ezután egy vidám jelenet, majd a program kiexitál egy előreutaló felirattal: **WINNER.INFO**-t is készített. Nem lehet véletlen. Tehát: — *Nem most hallottál rólam utoljára!* — s gonosz, vérfagyasztó, igen eredeti és hiteles sátáni kacaj...

Végül pár hasznos sor PC-seknek.

Berhelés:

- 148E - Max HP (2byte, előjeles)
- 1490 - Jelenlegi HP (2byte, előjeles)
- 1492 - Max MP (2byte, előjeles)
- 1494 - Jelenlegi MP (2byte, előjeles)
- 149C - XP

• *HaPI*



CELTIC LEGENDS



Hé emberek! Valaki elhagyta a... ja, az egy másik stuff. Szóval itt van a **Toyota CELTIC-a Rally**, toyota és rally nélkül, pontosabban toyott az **UBI Soft** nekünk egy jó kis stratégiát anno domini francudja hányban, de az biztos, hogy a Power Play magban úgy '91 vége felé tesztelték. Mi meg majd most fogjuk (v)izekre szaggatni, mármint a joystickot, csak az a baj, hogy ez nem sutemáp, így mégiscsak a játék kerül terítékre.

A sztori (gy.k. story) a szokásos: **Celtica** (más időkben **Celticia**) a béke, a nyugalom hazája. Pontosabban csak az volt egészen addig, amíg elő nem került, na mi, na vajon ki? Fokozódik a feszültség... szóval egy mágus, akinek a nevét **GOMED eht MORGOS**-nak olvasta mindenki, aki elfelejtette, hogy éppen a tükörben látja a monitort. Szóval és tettel, **SOGROM the DEMOG** a Noé bárkáját kívülről körülvevő közeget akarta utánozni, amikor pár ezer szörnyével együtt előzönlötte a környező szigetvilágot. Namármost van egy jó fiú is a környéken, akit **ESZKEL**-nek hívnak, feltehetőleg azért, mert **ESZKELL** ahhoz, hogy megnyerjük a gamét. Ezzel az Eszkerékkel fogunk mi varazs-lót alakítani, de ne ijedjen meg senki, semmi közünk nem lesz holmi tüzes paripához, ez csak a véletlen névazonosság, vagy talán névrokonság műve. Cé-lunk toyotától, tüzes paripától, és a hülyeségeinktől függetlenül az lesz, hogy megpróbáljuk megállítani a **SOGOROM**-at, sziget-ről-szigetre.

A játék stratégiaikalandakciójellegű, fantasyvel átszóve, R típusú Politikai Gazdaság-tannal (gy.k. RPG) fűszerezve. Elsőként azt kell eldöntenünk (a szék háttámlája mellett), hogy van-e számítógépünk. Ha nincs, tudunk ajánlani egy alig használt 4 éves Amigát, vagy egy jó öreg 4 MHz-es XT-t, gondoljátok meg, ezt nem érdemes kihagyni! Ha ezen túltettük magunkat, azt kell magunkban megrágni, hogy megvan-e a játék? Ha nincs, akkor sok pénzért megvehetjük, erre is tudunk tippeket adni, de ez itt most nem a reklám helye. Szóval gép és játék együtt, és hol az egér? Ja, hogy elvitte a macska, nem baj, tessék gyorsan egyet beszerezni, ajtót becsukni, macskát kicsukni, majd a játék végén be lehet engedni. Aproposz, Amigára van bővítőd, mi? Hogy nincs? Es Te akarsz Keltikezni? Nem vagy normális. Gyorsan szerezni

egyét! Huh, együtt a család. Rövid töltögetés és pár korty elfogyasztása után kiválaszthatjuk, hogy kikapcsoljuk-e a gépet, vagy lenyomjuk a CTRL+Amiga+Amiga (PC-n CTRL+ALT+DEL) billentyűket, esetleg akarunk játszani. A programba épített eme érdekes opcionális választás után még meg kell érdecsitenünk a játék nyelvét is, végül megjelenik a főmanus, aki 6 esélyes totótippet ajánl a kortyolgató játébaknak. Bocsánat, játékosnak:

SAVE/LOAD — állásmentés/töltés

NEW GAME — új játék

SAVAGES — A szigeten különféle szörnyekkel találkozhatunk, amelyek a szentélyekből másznak elő. Ezek semlege-sek, ám általában ők is minket támadnak meg először, viszont kitűnőek tapasztalati pontjaik gyarapítására.

START — ?!

1 PLAYER — gép ellen játszunk; mi vagyunk az **ÉSZEKELL**, a gép pedig a **SOGOROM**.

2 PLAYER — két játékos opció; mi vagyunk az **ÉSZEKELL**, a barátunk egyben a **SOGORUNK** is.

Itt mondjuk el, hogy minden figuránál a sakkban is megszokott jellemzők állnak rendelkezésünkre, úgy mint **XP** (Xerox Paintjet), **HP** (Hewlett Packard), **VP** (Ventura Publisher) stb. Ezekre most itt terjedelem és a szerzői jogok híján nem térünk ki.

Szóval ha nem fagyott le a progi, 1 csomó mindent láthatunk, a könnyebb érthetőség kedvéért jöjjön a mankó, avagy mit is láthatunk a képernyőn:

— **ÉSZEKELL** varázslatpontya

— A **SOGOROM** varázslatpontya

— (?) Az egységben a kétség mozgalom információi, avagy milyen fajtáuk, erősek sataibbi. Felül — mert eddig csak feküdt — láthatók emberkéink, rájuk cickelve megnézhetjük ki a legbénább.

Lényegesebb tulajdonságok:

Max. — max. / CU — aktuális

STR — erő, mekkorát tud csapni a karakter

DEX — ügyesség, hogy tudunk melléütni

CON — egészség, jó ha magas, akkor a HP-nk is magas lesz

ACTIONS — Ez lehet 1 vagy 2. Azt mutatja, hogy sok sör után hányat (itt nem a szó szoros értelmében) tud lépni 1 körben (harcban!) alatt. Ez jó mondat-vég volt?! Ha 1-gyel rendelkező pasi aktuális, akkor a csapat is csak 3-at léphet a nagyterképen (2-nél értelem-szerűen hatot), vagyis a sör hatott. Azt, hogy hány (hosszú-)lépés van hátra, a nagyított játéktér mellett a csizma alatt tudhatjuk meg.

MAGIC LEVEL — hány varázslatot ismer **STAMINA** (gy.k. HP) — avagy még hány-szor fejlehet le az ellenfél. Na nem egészen az, de azért életerő

EXPERIENCE (gy.k. XP) — tapasztalat-pontyaink száma. Ha ez nő, bizonyos értékek felett feljebb megyünk egy emelettel, vagyis szintet lépünk.

A karaktereket ld. később...

— (Nagyító) — Ezzel az opcióval tudunk felkészülni egy várható támadásra, rendezgethetjük söreinket, nyugodtan gyógyíthatunk, bírósági játékot játszhatunk, vagyis idézhetünk, sakkozhatunk (gy.k. beállíthatjuk a figurákat) stb.

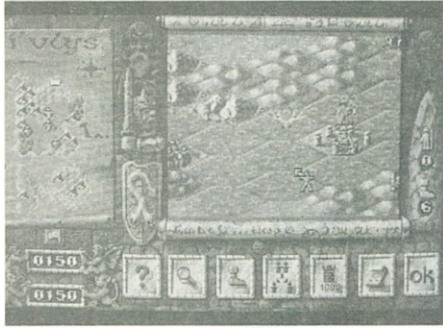
— (Csizma) — (h)egység mozgatása, de csak azért, mert a közmondás is arra utal: (h)egységben az erő. Ha egy olyan helyre akarunk lépni, ahol nem saját csapatok kolbászolnak, bejön a harcmező. Jó tanács: inkább ne a célpontot jelöljük ki, mert az biztos, hogy a progi körbe fogja bombázni az egész térképet, csak azt az egy mezőt fogja érintetlenül hagyni. Bravó **UBI Soft!**

— (Szétoztás jel) — A csapatot kettéválaszthatjuk (katonánként), vagy egyeSHIThetjük ókalmjuket. Ez a művelet aként tesz mint a Duna —10 °C-ban, úgy zajlik, hogy megjelenik a képernyő tetején a felépítés. A nyilból kiválasztjuk a közvetlen közelben lévő egyik házszöveget, ahová a csapat másik, elválasztott részét küldjük. A képernyő alján megjelent üres helyre pedig szépen átrakodhatjuk a kijelölt ürgéket és kész. (Ez kicsit bonyolult így, de a képernyőn — ha egyáltalán ül még valaki a monitor előtt — majd mindenki ki fogja találni!)

— (Vár ikon) — Várat építhetünk, de sosem lesz kész, mert mindig várat... 2000 varázslatponty. A várak birtoklása növeli VP-ink (Ventura Publisher) számát. Ha

már összejön vagy száz, szoftverboltot nyithatunk.

- (Lemez ikon) — Visszatérhetünk a főm-nushoz, szévelni vagy lódozni.
- (OK) A kör befejezése, ott ahol a CoV 15 címlapján abba hagytuk...
- Játék-tér. Jobbra, középen. A játék eredeti változatában Gém térnek hívták, de jött a rendszerváltás és átnevezték.
- Játék-tér#2. Mint az előző, de attól balra, és pár kilométerrel feljebből.



A játéktér:

A képernyő bal oldalán az aktuális sziget képét látjuk. A pirosak a sógoromé (ellen-ség), míg a kékék a mi erőinket ÉSZKELL-éket (miféle kelléket, most éket kell, vagy léket kell — En) jelentik. Alatta láthatjuk a varázspontokat, ez azért fontos, mivel a játékbán szereplő varázslatok pontba kerülnek s ha elfogynek, akkor nyista mézszik. A másik oldalon a sziget egy kinagyított része látható, az a hely, ahol éppen tartózkodnak csapataink.

A sziget hatszögekből álló részekre van osztva. Ezek lehet mocsár, hegy, mező, erdőség, a területeken való átkelés mindig mozgáspontba kerül. A mozgáspontokat a játéktér jobb szélső részében láthatjuk. Természetesen egy hegyen való átkelés jóval többbe kerül, mint egy mezőn történő! Minden körben, minden egyes csapatnak 6 mozgáspontja van.

A bal click kijelöl valamit, a jobbal az alap-pinterhez kerülünk vissza. A baloldali térképen ahova clickelünk, az kerül a nagyított játéktér középpontjába. Egy időtlen, közepén csillagos mező az idézőhely, a fehér korona a vár. Ezeket birtokolva nőhet a mézszikpontyaink száma. A már említett semleges emberkék nem kék, hanem barna. A térkép alatt található egy kapcsolót is, mely segítségével — ráclickelve — ki/bekapcsolhatjuk a csapatok kijelzését. Lejjebb pedig két teremtmény vigyorog azt jelezvén, hogy éppen ki lép.

A KARAKTEREK

A játékból résztvevő karakterek szépen megrajzoltak, bár láttam már jobbat is. A figurák tulajdonságai általában eltérőek, így maximum egy osztályba lehetne sorolni őket, most nézzük az erejük szerint:

KATONA (SOLDAT): Haragszik a katona, mert elázik az ómaga, így hát ő a leggyengébb, de jól alkalmazható például gyengébb kóbor szörnyek ellen. Sok tapasztalati pontot gyűjtve egész jó harcosok. (—20 MP)

GOBLIN: Majdnem ugyanaz, mint a katona, de neki több ereje, valamivel nagyobb energiája van. Az előzővel együtt arra jók, hogy egy várat, vagy idézőhelyet birtokoljunk +MP miatt, egyébként meg legyengítésre alkalmasak. (—20 MP)

LORD: A katonától csak jóval több energiája és ereje különbözteti meg. Egyébként nem túl rossz, de egy ork ellen gyakrabban veszt. (—40 MP)

ORK (ORQUE): Elég jó harcos, időnként fővarázslónkat is képes megizzasztani. Ok a LOR-dal igaz, hogy gyengék HP-ileg, de ügyesek, szóval egy 99 HP-s már duryoid fickónak számít! (—40 MP)

VARÁZSLÓ/ BOSZORKÁNYMESTER (MAGICIAN/ SORCERER): Önmaguk-

ban nem erősek, de ha elég tapasztalati pontot kapcsolnak össze akkor egyszintűek lehetnek a főmágussal is. Szóval egy emeleten megválthatják a világot (Mind a kettő). Gyengék, de 1 XP-ként fejlődnek. (—60 MP)

TROLL/KÜKLOPSZ (TROLL/CYCLOPE): Hogy mit lopsz? Ez a két teremtmény teljesen megegyezik, kemény fickók, de lassúak. Egyszóval lehangolóan békák. 1 ACTION pont, béna állatok. (—80 MP)

ANGYAL (ANGEL): Roger Moore már nagyon klassz harcos, erős és jó sok energiája van (illetve volt fiatalon). Az angyal már tud varázsolni is, rögtön az elején 8 varázslattal rendelkezik. Csapatban szinte legyőzhetetlen. (—100 MP)

CSONTVÁZ (SKELETON): Leesett a csontváza és széttrótt a csontváza. Átkozottul kemény fiúk, ráadásul nem lehet vampirizálni őket, mivel ez a varázslat az ő esetében fordítva sül el! Ez utóbbi kettő karakter sajnos lassan fejlődik. (—100 MP)

SÁRKÁNY (DRAGON): Nagyon erős, felettebb hatásos, mikor megkínál valakit egy lángcsóvával. (Jé, ez tisztára olyan, mint 1.0, amikor látja, hogy egy szál cigi tesz a számba — En) (—300 MP)

HIDRA: A sárkánynál valamivel erősebb, de gyakorlatilag ugyanazok a tulajdonságaik vannak. Mindkettő penge harcos, durva jellem. (—300 MP)

ARKANGYAL/ DÉMON (ARCHANGEL/ DEMON): „Crime de la crime”, bombaerősek, ha várat építünk elég egy arkangyalt/démont hagyni a kapuban és bizgás a védelem. 1 ACTION pont! —6 x 10⁻³ XP-nként fejlődik (—500 MP)

Semleges karakterek:

KOBOLD: pusztá kézzel, fél üveg sörrel is elbánunk vele

WOLFEN: szintén zenész, de pötyyot erősebb

MINOTAUR: melák disznó, 1 ACTION p-tal, hujjujuuj, sok HP-vel, ez már kevésbé hujjujuuj.

SNAKE: francos egy fickó, 15 varázslatból jó ha 3 hat rá...

A háborgó szörnyek közül egyedül az óriáskigyó említésre méltó. Előnyös, ha keresztezük a sündisznóval, mert akkor kb. 15-20 méter drótkerítéshez juthatunk, és bekeríthetjük az ellenfelet, tehát GAME OVER. Ez a lény nagyon nehéz ellenfél, rá is tettük a gépet a mérlegre. 2 maximum 3 harapással akárkit leteríti, tetézi azt, hogy ha esetleg mégis kinyirná, akkor gyakran meghal a karakterünk a kigyóharapás miatt, egyetlen ellenszer, ha ide-oda teleportálgatunk és lódózzuk fireball-lal vagy paralizáljuk (most jut eszembe van egy 2 hetes — a szívárvány színeiben játszó — extra parizerem. Igaz, ez csak prizmában látszik, normál körülmények között inkább zöldes jelleget ölt. Arájanlatokat a CoV címére kérek — En!)

Huh! Egy jó kis piccy után beslattyog a harcmező (mint már említettük volt, Amiga 512K-n irány kv-t főzni). Egy karakterre való első clickkel a tulajdonságait kapjuk meg, egy második klikkel pedig már ki is jelölhetjük a célt. Ha éppen ellenség került ténykedésünk keresztútjába, akkor most nagy csihi-puhinak nézünk elébe. Alul látható egy grafikon ahol a mérkőző felek HP-jei mérkőznek meg egymással, és a sors iróniája, mindig a győztes fog győztesként kikerülni a mérkőzésből. Ha a karakter éppen varázsló, és újabb clicket nyomtatunk feléje, akkor felül megjelenik a varázslat-ablak. Ekkor elsőként a varázslatot, majd másodikként a célt kell kijelölünk. A varázslat neve, valamint „ára” alul látható az üzenetsorban.

A VARÁZSLATOK

Varázsolni úgy kell, hogy megfogjuk a bombázó dzsekket az ujjak helyén és eny-

hén két irányba húzni kezdjük. Biztos, hogy a varázs helyén fog szétjönni. Eközben persze a figurára 2x ráclickelünk.

FIREBALL: A leggyakrabban használt támadó varázslat, biztos hogy megegyezzen abba a bálba nem fognak elhívni bennünket. Csak gyengébb, illetve vampirizált ellenfelek eseteiben érdemes használni. Ez a tűzlabda szinttől függően sebez. Ha nem sikerülne, ugrik 1 HP-nk.

WEAKNESS: Az ellenfél gyengítése majdnem ugyanaz, mint a fireball, annyira különbség, hogy ezt nem a Deep Purple adta ki 1971-ben.

CLUMSINESS: Mint az előző kettő. A célpont STR-je csökken.

INEXPERIENCE: Ezt varázstudók ellen érdemes használni, mivel tudásukat a minimálisra viszi le. Jelszó: nem oda buta!

VICIOUSNESS: Ez egy nagyon kellemes kis varázslat, az ellenfél mérgezése. A mi idősikunkban CoV-nak is hívják. Egy baja van, hogy hosszú ideig tart a lefolyási ideje (már elnézést, de hogy jön ide az én különbejáratú otthoni kis fürdőkád-
dam? — En).

CONTAGION: Fertőzés. Az egyik fertőzött a másiknak adja a betegséget. Ezt hívják nálunk rózsaszín csekknek. Ha egy ilyen betegséggel csatázunk, mi is elkapjuk a bajt! A célpont HP-je csökken 1-ig, majd sem tudunk, de legalább nem támadják.

INVISIBILITY: Láthatatlanság — ez volnék én. Sajnos a karakterrel ez után lépni sem tudunk, de legalább nem támadják.

CARE: Gyógyítás — ez meg a posta hátul. Max. 99 HP. Fontos! Saját magunkat nem lehet! Ha már nagyon gyengék vagyunk, gyógyítsunk fel egy saját karaktert és vampirizáljunk, majd gyógyítsuk fel megint.

AMNÉSIA: Az egyik legdrágább varázslat, de felettebb hatásos, az áldozat mindent elfelejt. A célpont a harc idejére nem tud varázsolni.

VAMPIRISATION: Jópofa, főleg ellenünk. A karakter HP-je a varázslóé lesz. Hatására a kiszemelt áldozat minden energiája hozzánk vándorol, s utána elég egy fireball... persze ha bömböl.

PARALYSIS: Frédit nem, csak bénít, meghozza az ellenfelet, aki ezek után még harcolni és teleportálni sem tud.

TELEPORTATION: Ez teljesen egyértelmű, főleg ha hetek óta nem volt takarítás. Ha a kör zöld, magunkat, ha piros, mást is teleportálhatunk.

TRANSFORMATION: A fignek az ura (gy.k. figura) átalakítása valami másikra. Nem feltétlenül lesz erősebb mivel jócskán függ a tapasztalati pontoktól és az erejétől. Jó vicc mondjuk SOLDAT-ból HYDRA-t csinálni, azonban ez csak harc idejére előnyös...

INCANTATION: Egy újabb lény megidézése hadseregünkbe. Az idézéshez alá kell írunk a tértivevényes lapockát, s persze egy szentélyben vagy várban kell tartózkodnunk a pentagramma mellett (ez a nagytérképen oszlopokkal körülvett csillag). A csillag mellett álló istenek eközben szépen begerjednek, és villámokat szórnak mindenféle Arra is vigyázni kell, hogy ne legyen 8-nál több saját karakter a képernyőn, és ne álljon senki a csillagon sem. Minden figura bizonyos számú varázslatpontba kerül.

DETECTION: A láthatatlanná vált ellenfelet láthatóvá teszi, vagy ezt hatástalaníthatjuk. Ez rá 6ástalan.

DIVIDE FIRE: Hatására az ellenséges horda minden tagjába sorra belecsap egy villám. Nagyon látványos! Csak azt nem tudom honnan szerzek ennyi étkészletet?

LIGHTNING: Villámcsapás csak egy ellenfélre. Persze, hogy félre megy, ha belecsapott a villám. Általában bárkit kinyír!

FATAL FIRE: Az áldozat felrobbantása tekintet nélkül minden tulajdonságára! Vagyis akció közben csukjuk be a szemünket.

HINTEK (valamit)

Elég nehéz bármit is hinteni, mivel mindenki úgy játszik, ahogy akar.

- Az első 5-8 pályát simán meg lehet csinálni minden nehézség nélkül.
- Érdekes módon a gép a fővarázslót legtöbbször egyedül hagyja és nem is várban, ahol nincs varázslási lehetőség, hanem valamelyik szentélybe. Itt szerencsés esetben már egy erősebb figura és/vagy egy varázsló le tudja győzni.
- A program taktikája hamar kiismerhető. Mindig a fővarázslónkat próbálja támadni, nem ritka, hogy egy körben 3-4-szer is. Ezért fontos, hogy mindig legyen tartalékba 200-500 varázspontunk a védekezésre. Ha pedig a mi egyik csapatunk közelít az ellenfél fővarázslójához, akkor a gép azt próbálja minél előbb kiirtani.
- Később a pályák egyre nehezebbek lesznek itt már taktikázni kell és a gyors győzelem sem biztos. Jó módszer, ha először is a fővarázslót bevisszük egy várba az ellenségtől minél távolabb és beállítunk egy erős védekező csapatot. A fővarázslót vagy legmagasabb szintű varázslót a várban rakjuk a jobb oldalra, így alkalmanként ő is be tud segíteni. A vár kapujába állítsunk be két erős figurát (hydra, arkangyal) úgy, hogy őket megkerülve ne lehessen bejutni a fővarázslóhoz. Ez azért kell, mert a program, ha teheti, a fővarázslót támadja és ha láthatatlan ellenfél is van, akkor az lazán besurran a várba és kinyírja a varázslót, míg mi a többi ellenséggel vagyunk elfoglalva. (Természetesen, ha a fővarázsló meghal, akkor lehet a pályát újra kezdeni, vagy visszatölteni az előző játékállást). A vár elé a bal alsó mezőkre 3-4-6 mágust állítsunk, ezek kapják a tűzértség szerepét. (Agyalt vagy más varázsolni tudót inkább támadásra érdemes bevetni, mert ezek ritkábban találják telibe az ellenfelet.)
- Ha jön az ellenség, akkor a mágusok az elől állókat tűzlabdákkal megszóriák. Szerencsés esetben, ha a mágusok már elég magas szintűek (néha előfordul, hogy némelyik 50-55-ig is vitte), akkor az ellenség nem tud eljutni még a vár kapujáig sem. (A sárkányok sem bírják 2-3 tűzlabdánál tovább.)
- A szigeteken mindig próbáljuk meg elfoglalni a várakat (és persze helyünket az Attila... előadásán), a szentélyeket nem érdemes elfoglalni, mivel a „semleges” szörnyek innen jönnek és ha elfoglaljuk a helyet, ez a tapasztalati pont forrás megszűnik.
- Ha nagyobb seregünk gyűlt össze, akkor érdemes megosztani azt, az ilyen seregbe mindig jó rakni egy varázspacit vagy Roger Moore-t, így azok is összekaparnak egy kis tudást (feltéve, ha nőgyógyászok).
- A gép mindig elfoglal egy várat vagy szentélyt, és elkezd „elbirkakádozni” magát egy rakás szörnyel, ezek után már elég nehéz elkapni a SOGOROM frakkját.
- Szorult helyzetbe kerülve menjünk a hegyekbe (ott védekezhetünk), mivel az itt kitörő vihar néha megtizedeli az ellenség sorait, ám esetenként minket sem kímél. Használjuk inkább a 2 player üzemmodot...
- Ha valami nem hat (pl. 7), mondjuk a vampirizáció, az rajtunk fog csattanni! Tipikus példa a SNAKE: ragályt nyomtatva rá, mi kapjuk +! Figyelem! A SKELETON-ra nem hat a vampirizálás! Na vajon miért nem?
- Az idézőhelyeken 3 szinttel magasabb varázslatokra nyílik lehetőségünk.
- A várakban érdemes már a kapuban lebéntíteni az ellenfeleket, ezután jöhet a galamblovászat. Izágédajó!

• VÁRAT TÁMADVA NEM LEHET VARÁZSOLNI! Célszerű: LORD + HYDRA összeállítás.

- Egy harcban két mágus jól támogatja 1mást. Az egyik legyengíti a szerencsétlen áldozatot, a másik pedig félkézzel kinyírhatja, és övé az XPI Erre érdemes MÁGICIEN/SORCIER-t alkalmazni.
- Csatában jól jön a vampirizáció + FIREBALL párosítás.
- Ha sok az MP, és az ellenfél, akkor legcélszerűbb teleportálgatni, bár ez valószínűleg világos.
- Ha úgy látjuk, hogy annyi a körnek, és már csak másodpercek kérdése, hogy mikor nyílnak ki a varázslónk, akkor játsszuk el a kamu idézést, jóval távol egy idézőhelytől. Ha szerencsénk van, megússzuk, de ez fordul elő ritkábban!
- A semlegesek olyan hülyék, hogy mindenkit támadnak. Jól lehet fejlődni, ha az idézőhelyekről/re ki/be lépegetünk, ezek ugyanis újratemelődnak az ilyen helyeken. Mellesleg igen hülyék, elég ha csak a mozgásukat megnézzük.
- A tűzlabdán és a vampirizáción kívül más varázslatokra nem érdemes pontot pazarolni, inkább a várak és a csapatok fejlesztésére érdemes fordítani azt. Két módszere is van a végső győzelem kivívására a helyzetüktől függően. Első a gyors stratégia:

Ez az eljárás alkalmazható, ha rossz pozícióból indultunk pl.: (nincs egy várunk sem). Meneküljünk és gyűjtsük a pontot (körönként 100). Amikor megvan a 2000, akkor építsünk egy várat és álljunk be védekezni az előbb említett módszer alapján. Ha jól csináljuk az ellenfél előbb-utóbb kifulladás (pl.: egy sárkány „előállítási költsége” 300 pont, ha mi 3 tűzlabdával (3x5) lenyomjuk, akkor a különbség 285 pont, majdnem három vár hozama egy körön belül.) Ha tisztul a terep és van már/még 2000 pontunk, akkor rakjunk ki a várból két mágust (akik ekkorra már jól kiképződtek) és sétál-gassunk az ellenfél fővarázslója felé amíg lehet. Mikor már veszélyes a terep, építsünk a két mágusnak egy várat, idézzünk meg velük még pár mágust és álljunk be védekezni. A gép minden erejével azon lesz, hogy elfoglalja az új várunkat. Ne hagyjuk, és eközben a hátszágunkba szabadon tevékenykedhetünk és az új várba is kapunk 100 pontot körönként.

Legközelebb, ha tiszta a levegő, innét az új várból toljunk előre egy következő kis csapatot és építsünk még közelebb egy várat. Ezt mindaddig lehet folytatni, amíg közvetlenül meg nem tudjuk támadni az ellenség fővarázslóját.

Mindkettő stratégiát ki lehet bővíteni azzal a taktikával, hogy megpróbáljuk elszedni az ellenségtől a várakat (a szentélyeket is lehet, de ezt megvédeni sokkal nehezebb (itt tud az ellenfél is varázsolni). Így neki csökken, nekünk nő a pontunk és mégsem kell építenünk.

- Kerüljük a „nyílt terepen” való összecsapásokat. Ha mégis elkerülhetetlen, és ha van a csapatba több varázsló, akkor mi támadjunk, mert így az első körben kihasználhatjuk a varázslatok adta lehetőségét (teleport). Fontos, hogy igyekezzünk egy körön belül kiirtani az ellenfél varázsolni tudó figurát, mert ha mi nem tesszük ezt, akkor majd az ellenfél megteszi és elegendő varázspont esetén egy varázsló akár 4-5 sárkányt is ki tud nyírni. (Vampirizáció-teleport). Ha hidrák és küklopszok vannak a csapatban, akkor ezeket gyógyítsuk fel 99-re és állítsuk a jobb oldali oszlopba sorba őket. Ha az ellenfél megtámad, akkor is mi ütünk először és legtöbbször nem tudja kihasználni a varázslatok lehetőségeit. (A gép ezt a taktikát alkalmazza.) Itt sok ellenfél ellen végső esetben célszerű alkalmazni a „sok kisvillám” va

rázslatot. Ez az összes ellenfélre hat és elég hatásos csak 150 pont.

- Mindig mi támadjunk, ha tehetjük, mert így nagyobb találatokat lehet bevinni. (Előfordult már, hogy két sárkányt is le lehetett nyomni egy(!) lorddal. (Igaz, hogy tűzlabdával előtte meg kellett dolgozni őket egy kicsit.)
- A varázslatokról csak annyit, hogy a varázslatok ugyanúgy hatnak az ellenségre, mint saját figuráinkra, tehát saját figurát is ki lehet „lőni” vagy meg lehet gyógyítani az ellenfelet!
- Néha valami miatt a fővarázslónk is „megbetegszik”, és minden kör után, ha foglalkoztunk vele (kinagyítás vagy harc, csapatosztás nem) rohamosan csökken az életeréje. Csak folyamatos gyógyítással lehet életben tartani. Talán a proggy így akarja jelezni, hogy egy-egy pályán túl sokáig tart. (Oregszik a fővarázsló?) Ilyenkor gyorsan törekedjünk a győzelmet kivívni a pályán (szigeten).
- Ha hegyen harcolunk, előfordul, hogy lecsap pár villám. Ha az ellenfél túlerőben van, akkor várjunk egy kicsit, hátha lecsapok a figuráiból párat. Természetesen a mi csapatunk is kaphat ebből az égi áldásból, így ha jobbak vagyunk, igyekezzünk győzni minél előbb.
- Ha elszúrjuk valamely varázslatunkat (pl.: várban vagy szentélyben idézés után nem rakjuk el a csillagról az idézett figurát és „ráidézzük” a következőt, vagy nyolcnál többet akarunk idézni), akkor elsötétedik az ég, és ha nem lépünk ki gyorsan (OK), akkor néha lecsap pár villám és felkelt a környéken heverészó hullák közül párat, vagy az összeset. Ez igen kellemetlen, skeletorok lesznek belőlük és elkezdnek mindenféle jópofaságokat varázsolgatni a figuráinkra. Lenyomni nehéz őket, mert előfordulhat a hulla-skeleton-hulla-skeleton... körforgás, ráadásul akit a skeletonok megölnek, azoknak a hulláját is eltalálhatja egy villám, és ezekből is skeleton lesz. Mindennek a tetejére néha a gép elveszi a varázslási lehetőségünket is, ami még tetézi a dolgot. (80%, hogy elvesztjük a várat és vele a fővarázslót is, ha benne volt.)



A program nagyon kellemesre sikerült, főként, hogy az Amiga egyfolytában az ölemben volt. Az a legjobb benne, hogy van hangulata, ami sok más játékról nem mondható el. Az egyszerű kezelhetőség és gyorsaság, valamint a 2 player játék gyakorlatilag megünhatatlanná teszik. A grafikai megoldásra sem lehet panasz, és a különböző digitalizált hangok is jól illeszkedtek az én kornyikálásaimhoz. Összességében jó volt, hogy felKELTA legenda, egy igazán pompás művel ismerkedhettünk meg. Mondjuk azért az túlzás, hogy művel, inkább mivel, vagy inkább mivel, hát hogy-mivel, a betétszámlakönyvvel. Vagy nem azt hagyta el már megint valaki? Nem? Akkor miért olvastad végig ezt a leírást?

Ja, a végére maradt pár thanx, **Berényi Balázs, Steiner Balázs**, valamint a **Drapysoft** részére Bp.-re, valamint **Szilágyi Szilárd**nak Szigetvárra beküldött hintjeikért.

• CoVboy

Might and Magic

Elementals of XEEN

Nos elérkeztünk **M&M IV.** pályafutásunk harmadik, egyben utolsó részéhez. Van öröm? Ha van, ha nincs, ezzel még nem zárul le a téma, mert legközelebb az **V.** részbe vágunk bele. Ha minden igaz, azt két részben legyűrjük, így még az idén pontot tehetünk a sorozat végére... hacsak **New World**-ék nem gondolják meg közben magukat.

Nos, hol is hagytuk abba? Mindegy, ha valakinek nem jut eszébe, majd szépen fellapozza a **CoV 36**-ot.

- Ne legyünk lenézők más humanoid fajokkal sem, segítsünk **Glorn**nak, a gnóm királynak, aki a közeli küklopszokra nehezelt, mivel azok igen gyakran súlyos testi sértést követtek el kedvenc jegesmedvéi ellen. Ehhez fel kell gyűjtanunk a táborukat.
- Ugyanigy segítségre kér minket a tünde főpap is, aki a Tündék Szent Könyvét hiányolja (**Holy Book of Elvenkind**). Erdemes segíteni rajta.
- **Halon**, a Hatékonyak is szüksége van segítségünkre. Régebben **Rivercity** városában élt, de ott mindig is túl sok ember zavargatta, úgyhogy ide költözött, a hó- és jégsivatag közepébe, ahol a legnagyobb baj az, hogy nincs időmérő eszköze (**de könnyű vele oltani — CoVboy**). Ezért szeretne egy vizórát csinálni, de a jég meg van fagyva, s ahhoz, hogy megolvassza, egy kis örökké forró lávakavicsra lenne szüksége, az viszont nagyon messze van. Ezt kell elhozniuk neki.
- **Kai Wu** régóta élt békésen (**nocsak, még hazai helyszín is bekerült a játékba? CoVboy**), egyetértésben, elégedetten, megértésben, egyedül a kis pagodájában mignem egy nap jött egy rakás számla, s kiderült, hogy sajnos épp kifogyott a pagoda-fenntartásra tartott perselyből a peták (ez a hátránya, ha valaki egy eldugott, zúzmarás, életveszélyes, elérhetetlen helyen akar a turizmusból megélni, ahol mellel semmi szívmengető vagy vérfagyasztó látvánnyal nem szolgálhat), szóval ki is kapcsolta szép sorban a telefont, a gázt, a villanyt, a bojleret. Mire észbekapott, már jöttek is az adószedők. Szépen kilakoltatták, de a Szerzetesek Önszegélyező Munkástanácsa biztosított számára egy még eldugottabb és még unalmasabb odút a hegyek közé. Am cserébe dolgoznia is kellett, növényeket termesztenie, ami aztán tényleg felháborítóan tartott. Ha odamegyünk hozzá meg is kér minket, hogy irt-

sunk ki minden nindzsát a környékről (így akar minket átverni, mert ezek csak békés adószedők, de hát honnan is tudhatná egy jámbor játékos, hogy az adószedők kísértetiesen hasonlítanak a nindzsákra, csak éppen kék színű a ruhájuk). Ha viszont mégis megtennék neki a szívességet, s a volt házába is behatolnánk, akkor cserébe telepokol minket a megtermelt kajáival.

- **Ligono**, egy szerencsétlen hulla elvesztette valahol a koponyáját, és most addig nem nyugodhat, amíg azt vissza nem hozza neki valaki.
- Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy sellő, úgy hívták, hogy **Mirabeth**. Gyönyörűen csillogott a farka, főleg ha vizes volt, s ezt meg is irigyelte pár rossz lélek, át is változtatták ronda nővé. Viszont bosszút szomjazik, s ezért a mesének itt még nincs vége. A bosszút mi segíthetünk neki betölteni, ha az egész **ANCIENT TEMPLE OF YAK**-ot kiiktatjuk, mint ezt már irtuk vala. Nem egy kellemes hely, a bent lévő ládákat csak igen magas erővel lehet kinyitni, azonkívül nem mondható kellemesnek az itt-ott megjelenő yak-lics sem, a főlicsről nem is beszélve, aki mellel halált hozó dolgokat köpköd össze-vissza. Mindenestre tegyünk magunkra pár **PROTECTION FROM ELEMENTALS**-t, főleg elektronyosság és tűz ellen. Igen nagy haszna lesz a **TELEPORT** varázslatnak, ha nem akartok esetleg kapcsolókat próbálgatni, s így sokkal gyorsabb is. Itt van pár **MEGACREDIT**, vegyünk fel mindet, mert nagy szükség lesz rá **Newcastle** felépítéséhez. Ha visszavisszük a nőnek amit akar, cserébe még nővel a személyiségünk szépségén is (nekünk is szépen csillogni fog a farkunk...).
- **Orothin** a csontsípját hagyta el valahol, és anélkül most a két varázslat-tanításra szánt szobra nem műszik. **Pitchfork Creek**-ben van, egy csontváznál. Ezt a küldetést csak alacsonyabb szinten érdemes megcsinálni, amikor még nincs **CURE DISEASE**-ünk. — **Thickberd** mindössze a környéken lévő jégtrollok halálát kívánja, ahhoz hogy elégedett legyen, el kell pusztítatunk a barlangjukat.

A **SIDE-QUEST**-ekből egyelőre ennyi elég is. Tehát a **CoV**-ban ott zártuk le ezt a témát, hogy a városok OK., a **CRUSADER** cím megvan és **Newcastle** romjait már megvettük a hozzátartozó földdel.

Három fázisa van az építkezésnek, mind-egyikhez kell 5-5 megacredit, azaz összesen tizenöt. Az összehordásukhoz látogassuk meg az **ANCIENT TEMPLE OF YAK**-ot (a kulcsot a sellő adja), ott van 8 darab. Ha ez megvan, menjünk el a **Burlock** várba, és fizessük ki az első adagnyit. A várat megtekinthetjük, de az építkezés még szinte sehol sem tart. A vár üvegeit kezelő ember viszont ad egy követ, a **'STONE OF 1000 TERRORS'**-t, amit az építkezésen találtak. Ezzel be lehet menni a **TOMB OF A THOUSAND TERRORS** nevű lukba. Elég cikis egy hely, legalább egyszer szükségünk lesz a **TELEPORT** varázslatra. Van benne **GHOUL**, **TOMB TERROR** és más csemegék, kinzoeszközök. Vigyázzunk az italokra, mert noha színük szerint ugyanúgy adnak valamilyen tulajdonságnak pluszt, mint a törpe bányákban elfogyasztott színes lötyök, ezek egy kissé megviselik a torkoskodó idegeit (**INSANE** lesz). Ha túl sokszor iszik ilyet, vagy nem kúráljuk időn belül (ezt csak városi templomokban, vagy **DIVINE INTERVENTION**-nel lehet gyógyítani), akkor elbúcsúzzhatunk kedves csapatársunktól. Itt 7 darab megacredit van, szóval már nem is lesz szükség a **GOLEM DUNGEON**-beliekre. Amikor már megvan két fázis, az építető elmondja, hogy jó lenne egy börtön is a várhoz, de ahhoz engedély is kéne, amit csak a király tanácsadójától lehet beszerezni. Ez az a fickó, aki nagyon sürget minket azzal, hogy mentsük ki **Crodot** a gonosz varázsló-báró karmai közül. Ha elhozzuk neki **Crodot**, akkor meg is adja az engedélyt, de azért ahhoz még egy kicsit ajánlott várni, mert hamar kiröhöghet minket **LORD XEEN**, ha a 18. szint előtt próbálkozunk a vízi dinoszauruszokkal.

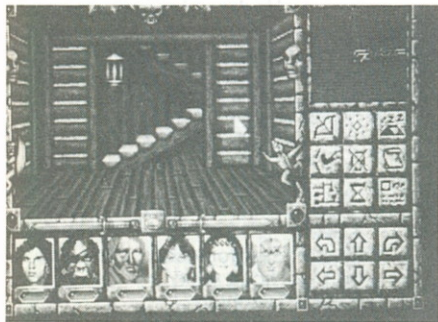
Inkább addig is nézegessük meg a várunkat. Van benne pár csodálatos szobor, azzal a felirattal, hogy a „**A Nagy Hősök Emlékére**”, meg pár másik olyasmí felirattal, hogy „**Ja**”, meg „**bo**”, meg „**ra**”. Az épületen belül van egy házi fegyverkovács, egy tréning-terem (ez vihet fel 20-ig), házi szentély, kajaraktár (20 napra tölts fel ingyen) és egy szoba, tele fejedelmi ágyakkal. Viszont pár ágynál itt is van felirat, pontosabban az, hogy „**to**” meg „**ry**”. Tehát „**Laboratory**”. Ez lesz a pince kódszava, ezzel lehet oda lejutni, ha már felépítették. Még előny, hogy évi 50.000 aranyat is hoz a konyhára.

Most nézzünk inkább valami szintugrást segítő dolog után. Csináljuk meg az összes **SIDE-QUEST**-et. Ha megvan **Arie**-től a belépő a szfinxbe, akkor látogassuk meg azt is.

Három részre van osztva. A testben kezdünk (**BODY**), ahol irtuk ki a jónépet, mindenféle kőgölemet meg pár múmiát. A fejhez kell feljutni, de ahhoz először ki kéne valahogy okoskodni a szfinx nevét. Az utalások hieroglifákon vannak, ezen a szinten csak azt mondják el, hogy 5 betűből áll, ám ezekről a betűkről is megtudhatunk valami konkrétabbat, ha lemegyünk a talapzatba (a börtönrész). Igen gyermeteg logikával is hamar rájön mindenki, hogy ez a név **GOLUX**, de nem muszáj elsietni a dolgot, mert más érdekességet is találhatunk. A sok gemen kívül ott van például az a 3 trón. Az uralkodó pár trónját csak hagyjuk szépen békén, de a „**Tolvajok Hercege**” feliratú trónra ültessük rá tolvajunkat, aki kap egy halom XP-t, azonkívül a Tolvajok Hercege címet. Mindenki ráülhet erre, de ha nem tolvaj, akkor csak sebződik egy szepet. Aztán itt vannak még a szarkofágok, amiket ugyan **ULTIMATE** erővel sem lehet kinyitni, ha nincs nyitva, de azért meg kellett említeni. A fejben is van 5 trón, legendássá teszi a törpéket, gnómokat, tündéket, embereket, s a (fél)orkokat. Ezeken kívül egy halom pénzt megtakaríthatnak embereink, ha az alagsorban és a fejben lévő könyveket tanulmányozzák, mert így

ingyen megismerhetik a 'STARBURST', 'DIVINE INTERVENTION', 'ITEM TO GOLD' és a 'TELEPORT' varázslatokat.

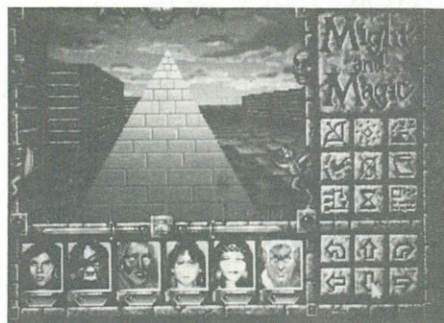
Következzék a **CAVE OF ILLUSION**. Ajánlott legalább 3000 gem és min 50-60-as erő. Annyi a dolog, hogy le kell menni a legaljára, 300 gemért megvenni a kulcsot a **TOWER OF HIGH MAGIC**-be, majd keresni egy dugót. Pontosan nem tudjuk, de olyan **MONUMENTAL** erő a minimum, amivel kijön, de nem kell megijedni, a koponyák gemmel fizetése után tuningolnak pár tulajdonságot is. Az egész barlang el van árasztva vízzel és vizgölemekkel, úgyhogy melegen ajánlott a **SWIMMER** képesség és ha pihenésre is szükség lenne, akkor egy **LLOYD'S BEACON** legalább, mert vízen aludni azért nem olyan kényelmes, tudniillik megfáznak az ember veséje, és azt még egy **DIVINE INTERVENTION** se gyógyítja meg, nemhogy a templombeli emberkék. Odafele sok kis emberaprító helyet is lehet látni, ahol lándzsákat lódóznak le a plafonból, ez tényleg csak egy látvány, mert semmit nem sebez, de ha már a dugó ki van húzva, és a víz is lefolyt, akkor ezek is valódi sebeket fognak okozni. Amúgy van itt még pár lezárt lyuk teli kincscsel, amit csak akkor lehet kinyitni, ha már lement a vízszint.



Ekkor beenged bennünket az az összefirkált képű csuklyás fickó is a Fómágia Tornya. Itt éppen *Raistlin* ismerősünk *Caramon* testvérrel baktat fel a lépcsőkön, hogy kiállja a próbát. Mészároljuk gyorsan le őket, amíg nem késő, és szegény *Takhisis* valami komolyabb gondba kerülne. Teli lesz **SORCERER**-ekkel, akik szép nagyokat ütnek le rólunk, azonkívül gyors **FLYING FEET**-ekkel is. Itt a kulcsot kell megszereznünk *Darzog* tornyához, de érdemes megtanulni a **PRESTIDIGATION** skilt is a varázslóknak, mert ezzel több SP-t kapnak szintlépéskor. Van itt még egy ingyenes **PRISMATIC LIGHTS** is. A felhős részén a gemeken kívül semmi érdekes nincs.

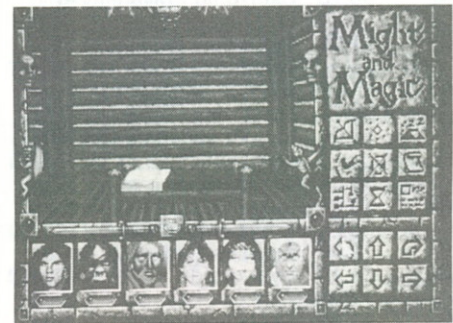
Környékezzük meg az idáig veszélyesnek minősített Földközi-tenger **Xeen** változatát. Ahhoz, hogy beljebb mehessünk, használjuk a **WATER WALKING**-ot, mert az **ETHEREALIZE**-t már forradalmasították az ilyen ügyekben, tehát nem elég a határterületet átlépni, a további haladáshoz is szükség lesz arra a 30-30 SP-hez, amit ez kíván. Van két szökőkút is, de inkább látogassuk meg azt a kis halászkunyhót. Ott a figura megkér minket, hogy irtuk ki a vízből a szörnyeket, cserébe majd ad egy kis meglepetést. Úgysem tehetünk mást, pusztítsuk el mindet, de előtte mindenképpen rakjunk fel egy kis védelmet hideg ellen, mert akkor hamar otthagynak a fogunkat. Ha megvan, látogassunk el hozzá megint, s erre ad egy **EMERALD NUNCHAKU**-t. Hoppá, ez nem semmi. Ha egy halász is tud már ilyeneket adni, akkor itt nem lehet baj a közbiztonsággal. A játékban ez az egyik legjobb fegyver a **XEEN SLAYER** nevű artifact-on és az egy darab obsziániakalapácson kívül. Ha persze nem vesszük figyelembe, hogy a *Dragon Slayer* ezüstlándzsa (félreértések elkerülése végett ez angolul **SPEAR** nem (**DRAGON**)**LANCE**)

azért a **DRAGON CAVE**-ben sokkal többet ér mint bármely másik. Na, ha ez OK, akkor fussunk be a kapun, félrelökvé az ismét előcsörtető irottképu *Cerberoszt*. Odabent nagyon vigyázzunk a kis zöld bigyókra a padlón, mert az első szinten elszívja az összes SP-t, a második szintől meg leteleportál az első szint SP-szívó mezőre. *Darzog* másolatok ugrádoznak nekünk unos-untalan, akik nem csak a tűzzel, de egyéb energiás rondaságokkal is szívesen játszadoznak. A második szintről a feljutás egy kicsit problémásabb, de egy gyűszűnyi logikával és teleporttal könnyen megoldható. Ne hagyjuk ott a kincseket se. A harmadik szinten egy nagyon gyanús faliszőnyeg hívja fel magára a figyelmet. Clickeljünk rá bátran, s ekkor egy még gyanúsabb gombot fed fel. Azt is lenyomva kinyílik a fal, és szabad az út az igazi *Darzog* szobájába. Gyűrjük le, majd keressük meg azt a rácsos ketrecet. Szabadítsuk ki a benne lévő ürgét, s ki más lehetne az, mint *Crodo*! Hősies tettünkért gratulál egy szép nagyot, majd még nagyobb öröm fog minket érni, ha meglátjuk, hogy mit kapunk: 1.000.000 XP-t! Pár szintlépésre biztosan elegendő. Ha már *Crodo* kiszabadult, menjünk fel a felhős részre, menjünk át *Xeen* birodalmába, ott van pár sátor, amiben kihívnak minket különböző játékokra (**MIGHT**, **SPEED**, **ENDURANCE** és **ACCURACY**), s ha mindenhol nyerünk (többször is lehet próbálkozni), akkor látogassuk meg a felhők északi részén lévő sátrat, ahol belépőjegyet kapunk *Xeen* palotájába. De azért annyira még ne siessünk, mivel *Xeen*t csak egy kard sebzí, amit úgy hívnak, hogy **XEEN SLAYER** (találó neve van). Szóval most vissza a **ROYAL ADVISOR**-hoz, kérjük el az engedélyt, adjuk oda a maradék megacrediteket (többré nem is lesz szükség), majd ugorjunk le a börtönünkbe, a **LABORATORY** jelszót használva. Ott sok érdekes **POTION** mellett (fele káros, a másik fele **DIVINE INTERVENTION**-t csinál, azaz **POTION OF THE GODS!**) sok érdekes falat is betörhetünk, s a terem közepén találhatjuk a **XEEN SLAYER**-t. Ha ez is megvan, akkor is inkább csináljuk meg még a **DRAGON CAVE**-t vagy nézzünk be a **GOLEM DUNGEON**-be, csak azért, hogy a végén magasabb legyen a pontszám. A **GOLEM DUNGEON** fel van osztva három részre, fa, kő és vasgölemekkel, de hogy hogyan is kéne eljutni a 4., a gyémántgölemekkel teli helyre, arra sajnos nem jöttünk rá. Azaz teleporttal oda is el lehet jutni, s ha megöltünk minden gyémántgölemet (csak kb 10 db van), ami nem valószínű, akkor odaérkezhetünk egy szobrocskához, aki mindenkinek adja a **MASTER OF GOLEMS** plecsnit és egy szintet. Azért nagyon vigyázzunk ezekkel a gyémántgölemekkel, mert 1000 HP-jük van, és néhány csapással elaltathatják az embereinket, nem is beszélve arról, ha ketten vannak. A legjobb, ha először egy pappal **MASS DISTORTION** lövünk rá, a közbenső harcokkal lehetőleg csapkodjuk (pl **HAMMER** vs **GOLEMS**-szel), s a végén a varázslónk befejezi az egészet egy **IMPLSION**-nal).



Ennél is nehezebb a **DRAGON CAVE**, ide 19-20. szinten gyérünk csak. Minden el-

ágazásban egy kis undorító úrnát találhatunk, amely mindig kiszív 2000 aranyat és 20 gemet, mint adót a sárkányoknak. Több teremre van felosztva, mindegyikben van több-kevesebb sárkány, tűz és hideg is. A hideg veszélyesebb ugyan mint a tűz, de azért a másik se kutya. A túlélés természetesen csak **PROTECTION FROM ELEMENTALS (FIRE/COLD)** segítségével valószínű. Akkor kell nagyon szívní a fogunkat, ha egyszerre két hidegsárkánnyal akadunk össze, mert az kemény dolog. **SOSE ENGEDJÜNK NEKIK TERET A LEHELLET HASZNÁLATÁRA!!!** Mindig teleportáljunk közvetlenül elé, s igencsak ajánlott az a sebesség, ahol mi ütünk először. **FIRE DRAGON**-okra elegendő egy pár **DRAGON SLAYER** és **EMERALD NUNCHAKU** csapás, de a **COLD DRAGON**-nál nem árt alkalomadtán bevetni egy **IMPLSION**-t sem. A **DRAGON SLEEP**-pel ne is próbálkozzunk, csak nagyon ritka esetekben jött be ezeknél a fenevadaknál. A legnehezebb a Sárkánykirály, s ő az egész játékban is a top monster, 2000 HP-val, valamilyen fajta mágia ellenállással, szóval ne is próbálkozzunk **IMPLSION**-ökkel. Sajnos a **PROTECTION FROM ELEMENTALS** sem segít, mert energiatámadásai vannak. Pár újratöltés után lehet, hogy sikerül. A **DRAGON CAVE**-ben van még négy kötetnyi Sárkánytan, mindegyikhez egyre nagyobb és nagyobb intelligencia kell. Mindegyik egy-egy hullófajtaról ad ismeretet, azonkívül 500.000 XP-t. Mindenki elolvashatja és megkapja rá az XP-t, akinek megvan a hozzávaló esze. Kigyó, gyík, göté és sárkányról szól. Van egy ide abszolút nem illő, amihez minimum **ULTIMATE** (azaz 250!) intelligencia kell, az Adózás Művészete. Roppant izgalmas tudomány lehet, már csak azon tűnődünk, hogy most melyik művészet magasabbrendű, az adózásé vagy az adóztatásé, ugyanis az angol **TAXATION** szó mindkettőt jelenti, de valószínűben azért nem mindegy. Mivel ekkora intelligenciát „becsületes” úton nem lehet összeszedni, nem tudjuk, hogyan is képzelték ezt a program írói. Ha átírás nélkül csináljuk, akkor max a 3. kötetig juthatunk el (talán addig se).

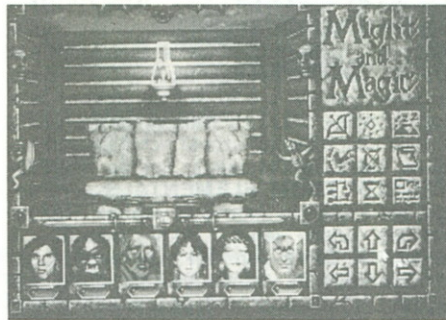


Most már minden kész, csak *Lord Xeen* maga nem. Menjünk gyorsan vissza hát a várba és vegyünk nagy levegőt, majd lépünk be a kapun. A vár őrei nem valami kemény fiúk már ilyen szinten, de nagyon nehéz megcsapni őket, mert 50-es az AC-jük. Szerencsére csak 100 HP-jük van, úgyhogy egy **LIGHTNING BOLT** vagy **FIRE BALL** is megteszi a magáét pár ellen. Ahhoz, hogy feljuthassunk a második szintre baj nélkül, maszkáljuk inkább körbe a placcot, kapcsoljuk ki a **POISON, ELECTRICITY, FIRE, COLD GENERATOR**-t (a **COLD** és a **POISON** ezen a szinten van, a másik kettőhöz pedig fel kell menni a déli részről induló „lépcsőházban”). Ha ez megvan, mehetünk a középső épületben is felfelé. A negyedik szintre érve kapcsoljuk ki az őrcsináló masinát (**GUARD MAKING MACHINE**), s készülhetünk a **FINAL DEFEAT**-re.

Először *Lord Xeen* kedvencét, a nagyranőtt, savat köpködő sárkányt kell kiirtanunk, akit az egyszerűség kedvéért nevezünk el *Jó*

násnak (tipikus sárkánynev), mivel még többször előjön a neve a leírás folyamán. Szóval Jónás megölése után (na ezért volt szükség a névre) Xeen bácsi repked felénk, de elég furcsán néz ki, mert egy felhőn úcsörög a kellemes kis jogarjával, ami ha eltalál valakit, az ERADICATED lesz. Csakis a XEEN SLAYER tudja megütni. Nagy szerencse, hogy nincs sok HP-je. Puff, legyűrtük. Jé, mi az a tükör ott? Az van ráírva, hogy a Hatodik Tükör. Ezt kereste Burlock király! Amint hozzáérnénk, az összetörik, és mi megnézhetjük az end-sequencet. Itt is felkészít minket Burlock király, hogy a Dark Side-ot meg kéne látogatni.

Meglepetés, hogy a játékot ekkor kimentí, és lehet innen folytatni (persze LORD XEEN nélkül).



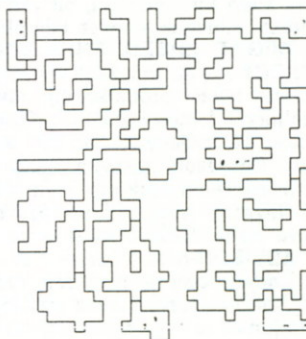
Sajnos a tükört nem hoztuk vissza a királynak, és emiatt az ígért grófságot se kaphattuk meg, de vigasztaljon a képe annak a figurának, aki akkor jelent meg, mikor Xeen vára összeomlott. Roppant sisak volt a fején, és így szólt: „Legyőzted a tábornokomat, Lord Xeen-t, s vele együtt füstbe mentek Xeen leigázásának tervéi is, de a Sötét Oldal mindig is az enyém marad! Hahahaha!” Gyengébbek kedvéért Xeennek hívják Lord Xeen-t és az egész földet is.

Koordináták:

A1	11,05	Arie, a tanonc
	08,08	Basenji vára
A2	06,13	Saul, ó ad Prayermaster skill-t (jó drágan)
	11,09	Déli szfinx (nem lehet bemenni)
A3	10,00	Glom, a gnóm király
	15,12	Kai-Wu
	15,06	Kai-Wu pagodája és a kék adószedők
	04,06	Winterkill
A4	10,08	Küklopsz szállás (Glom ezt akarja elpusztíttatni)
B1	12,08	Északi szfinx
B2	01,10	Nyár druida
	12,04	Warzone bejárat
B3	11,00	Darkstone torony
	09,06	Halon, a Hatékony
	06,03	Thickberd, aki a trollok halálát kívánja
B4	02,15	Illúzió barlangja (CAVE OF ILLUSION)
	11,09	GOLEM DUNGEON
	14,13	A Tündék Szent Könyve (ezt keresi Tito, az elf pap)
	02,07	Itt a trollok barlangja
C1	15,11	SCARAB OF IMAGING (Carlawna ezt keresi)
C2	09,15	Asp
	01,08	Barbár táborhely (elpusztítani)
	15,09	Ősz druida
	10,06	Carlawna, keresteti a SCARAB OF IMAGING-et
	08,11	Falagar, a Varázsló. Neki kell a PIEZOELECTRICITY kristály
	05,00	Ogre barlang (Nystor kapitány bizott meg a szétszedésével)
C3	14,05	Danulf a tündérkirály keresi a varázsvesszőjét

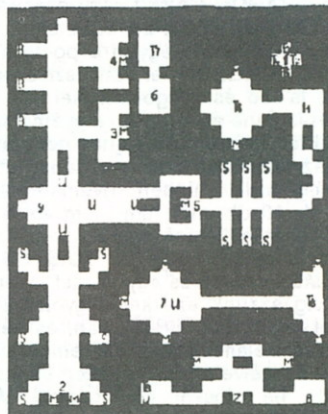
C4	06,06	Tomb of a 1000 terrors
	06,15	Főmágia Tornya (Tower of High Magic)
	01,11	Evil Ranger tábor
D1	10,05	Dragon Tower (nem lehet bemenni)
D2	08,02	Castle Burlock
	18,02	Joe, a Kereskedő (Merchant skill)
D3	10,12	Nystor kapitány, akit zavar az ogre barlang
	04,14	Darzog Tornya
D4	02,01	Ligono koponyája
	12,03	Mirabeth, a Sellő-Akinek-Olyan-Szépen-Csillog-A-Farka
	08,14	A tündérke-király hiányzó vesszeje
E1	14,12	Dragon Cave
	15,02	Vulkán-barlang (ezen belül van a 3. szinten Shangri-La)
E2	07,11	Örökké Forró Láva (elvinni Halonnak)
E3	11,12	Oslo, a Spot Secret Doors képességet árulja
	03,14	Tavasz druida
F3	10,13	Vertigo

DRAGON CAVE



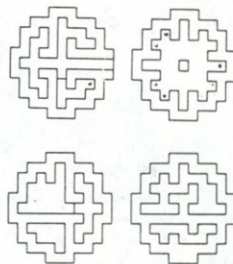
27,00	Dragon Lore Vol#2
27,01	Art of Taxation
31,31	Dragon Lore Vol#3
22,16	Dragon Lore Vol#4

GOLEM DUNGEON



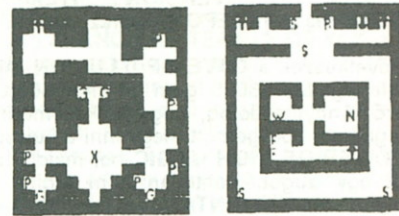
13,01	Master of Golems címet kapjuk
-------	-------------------------------

DARZOG'S TOWER



4. szint	
07,06	Crodo

NEWCASTLE - DUNGEON



Newcastle Dungeon

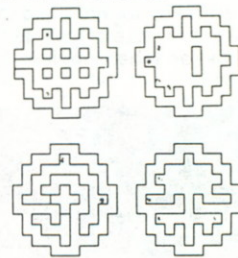
Newcastle Level 1



Newcastle Level 2

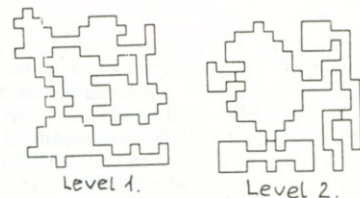
07,04	Xeen Slayer
-------	-------------

TOWER OF HIGH MAGIC



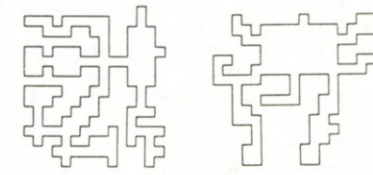
1. szint	
05,11	Elektromosság ellen +10
09,11	Hideg ellen
05,05	Tűz ellen
2. szint	
05,11	Méreg ellen
04,11	Hideg ellen
04,06	Villany ellen
05,05	Tűz ellen
3. szint	
10,10	Méreg ellen
04,10	Méreg ellen
10,06	Mágia ellen
04,06	Energia ellen
4. szint	
07,07	Prismatic Lights ingyen
06,06	Prestidigation
07,12	SKELETON KEY TO DARZOG'S TOWER

CAVE OF ILLUSION



Level 1.

Level 2.



Level 3.

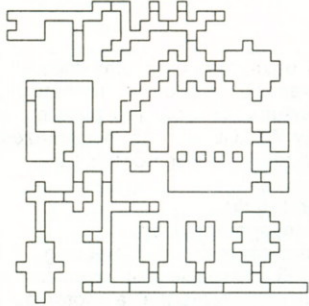
Level 4.

4. szint	
14,13	Dugó

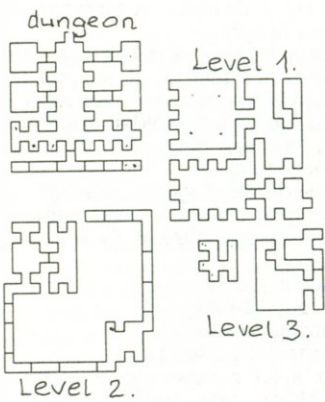
ANCIENT TEMPLE OF YAK

02,17	Oltár (5000 XP elpusztításért)
27,25	Oltár
25,07	Oltár
02,06	Oltár

- 30,25 ELIXIR OF RESTORATION (ez kell a sellőnek)
- 25,26 Yak pocsoja (belehalunk, ha beleiszunk)
- 19,08 Yak pocsoja (+5 END, de DRUNKEN lesz)
- 14,08 Yak pocsoja (+5 PER, de DISEASED lesz)
- 30,03 Hypnotize ingyen
- 02,28 YAK MASTER (főrossz)
- 27,22
- 27,09
- 18,09
- 20,09
- 27,28 Mind megacredit

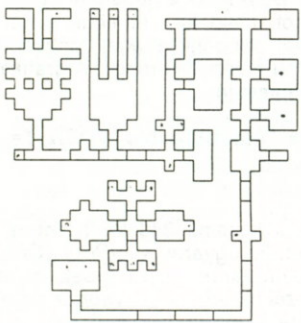


CASTLE BASENJI

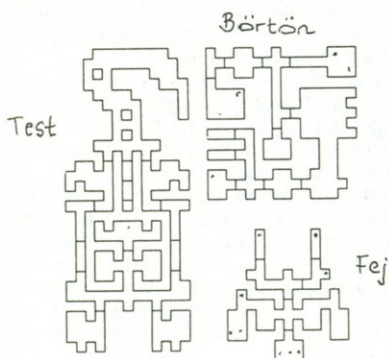


dungeon
 Password: THERE WOLF
 (a kiszabadított rab mondja el)
 3. szint
 03,09 Scroll of Insight

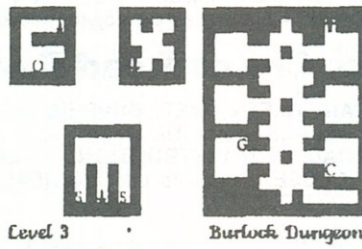
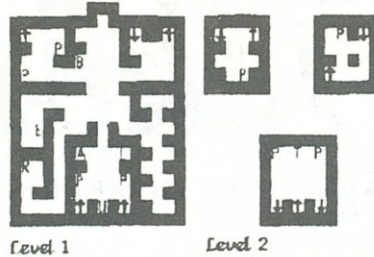
TOMB OF A 1000 TERRORS



NORTHERN SPHINX



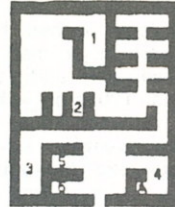
CASTLE BURLOCK



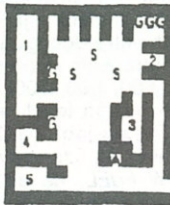
SHANGRI — LA



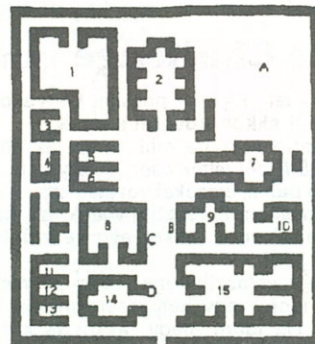
ASP



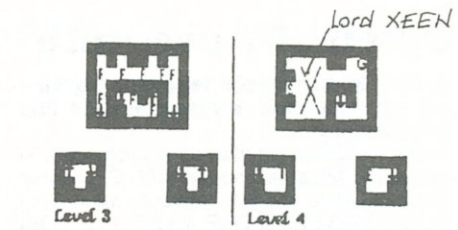
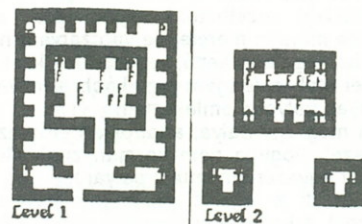
NIGHTSHADOW



VERTIGO



XEEN'S CASTLE



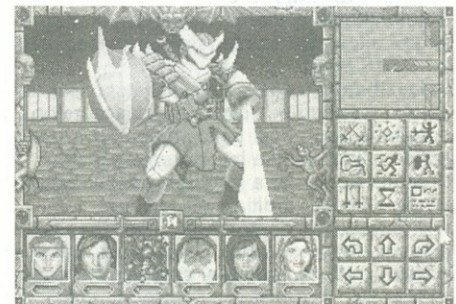
Pár szörnyecske:
 (ezek jutottak eszünkbe)

Név	HP	AC	Spec.
DRAGON KING	2000	45	Csak az, hogy energiával támad
TOMB TERROR	150	15	Atok
ACID DRAGON	220	25	Lehellet
DARZOG CLONE	30	12	Sokszor támad, villanyosát, sokat sebez
GARGOYLE	70	18	Bénít
STONE GOLEM	200	18	—
GNOME VAMP.	80	18	SP elszívás
EVIL ARCHER	75	22	Sokszor támad (5), elektromosan
YAK LICH	80	20	Eszméletlenné tesz
MUMMY	60	15	Betegség
SNOW BEAST	75	25	—
OGRE	90	17	Sokat sebzó köveket (nyilakat) hajigál
KILLER SPRITE	25	12	Atok
WEREWOLF	100	20	Betegség
EVIL RANGER	100	20	Méreg
SWAMP THING	130	23	Rangert és druidát szeret ütni
STINGERS	50	15	—
NINJA	65	25	Gyengít
FLYING FEET	40	14	Gyors és sokszor üt (4) Elaltat (szag miatt?)
GIANT SCORP.	100	14	Méreg
BAT QUEEN	50	19	Gyengít

Végül a megváltozott/új varázslatokról:

- BEAST MASTER:** Ezt még az elején nem tudtuk mire jó, de Shangri-la-ban megtanultuk, hogy ezzel egy adag állatot nyugtathatunk meg.
- HYPNOTIZE:** Ez ugyanaz, mint fentebb, de nem állatokra.
- WALK ON WATER:** Végre rájöttünk, hogy mivel lehet a sötét vizeken haladni. Ha a LEVITATE-tel nem is, de a WALK ON WATER-rel igen.
- DRAGON SLEEP:** Ugyanazt a hatást csinálja, mint a SLEEP, csak itt ez sárkányokra (ha sikerülne is néha...)
- GOLEM STOPPER:** Egy adag HP-t (max 100-at) leszed egy gölemről.
- SHARP METAL:** Egy gyenge kis támadás. Kettő HP-t szed le az ellenfélről szintenként.

Befejezésül annyit, hogy a sebesség néha ugyan egy kicsit idegítő, de attól eltekintve örült jó program, pompás animációkkal, szuper hanggal és kiváló grafikával. Esetleg azért az end-sequence-ben jobban megcsinálhatták volna a kastély összeomlását, de akkor is, ilyen jó az ötödik rész is, aki nem hiszi, 1 hónap múlva megtudhatja a CoV 38-ban...



Spirit of Adventure

A CoV 36-ban közölt leírásához következők egy életmentő kiegészítés C64 tulajdonos számára:

Képek töltésekor hajlamos a program a kifagyásra. Mivel a csodás BASIC program RUN/STOP-ra megáll, állítsuk meg, majd POKE 16034,76: POKE 16035,235: POKE 16036,62 — ezután egy RUN utasításra továbbindul?

A legjobb vicc az, hogy mentésnél is kifagy. Ezúttal RUN/STOP+RESTORE, majd: OPEN1,8,1,"DM.SAVE.GAME.(A)": PRINT#1,CHR\$(0);CHR\$(192);

The Great American Cross Count Road Race

A programot az Activision cég készítette 1986-ban. A játék lényege, hogy minél jobb időt fussunk az egyes útszakaszokon, és minél jobb helyezést érjünk el a táblázaton. A játék elején a gép demót mutat. Nyomjuk meg az 'F3'-at. Megkérdezi, hogy akarunk-e kimentett állást tölteni (YORN). Ezen azt érti, hogy az egyes helyezéseinket a táblázaton ki lehet menteni. Ebből kétféle változat van a csak a kazettára és a csak lemezre kimenthető változat. Ezek után a gép megkérdezi, hogy melyik úton akarunk menni. Felül kiírja az út nevét. Alatta van a táblázat. A táblázat alatt pedig, hogy vállaljuk-e az utat. (YORN)

Az utak:

- 1: LOS ANGELES TO NEW YORK
- 2: SEATTLE TO MIAMI
- 3: SAN FRANCISCO TO WASHINGTON
- 4: U.S. TOUR

Az első három útvonalon zászlótól zászlóig, a U.S. TOUR-on pedig minden városba el kell menni. A főmenüből kilépve ('Y') Észak-Amerika térképét kapjuk a nagyobb városokkal. Felül fut egy szöveg. Amit információ résznek is nevezhetünk. Először a leendő út jellegét írja ki (erre visszatérek az ÚT bekezdésnél). Utána a részhelyezéseinket, majd azt, hogy ki előtt vagyunk.

AZ ÚT: A városokat a sárga pöttyök jelölik. Ahol már jártunk, ott piros, ahová készülünk, oda egy nyíl mutat. Minden végvárosba több úton lehet eljutni, és mi választhatjuk ki, hogy melyik szakaszokon megyünk. (Erdemes a legrövidebbeket.) A cél a másik zászlóig eljutni. A tüzgombot megnyomva indul az út. Az utak többféleképpen lehetnek:

NORMAL ROAD CONDITIONS: Normál út vagy sivatag;
SNOW WARNING, ICY ROAD: Havas útszakasz (ÉNY-on);

LOTUS III. — The Ultimate Challenge (Amiga)

Ez a játék szerintem a legjobb az eddig megjelent Lotus-trilógiából. Ha egyszerűen akarok foglalmazni: az első két rész ötvözte a LOTUS III.

Ezúttal a demóban elmarad a bejelentkező LOTUS, amint villant a lámpájával. Helyette az országutat látjuk, amin egy rövid várakozás után egy LOTUS sötét végig. Egyet viszont a demóban meg kell jegyezni: a ZENE területén ezúttal sem vallottak szégyent GREMLINS-ék.

Bejelentkezik a menü, amely egy-két apróságtól eltekintve szinte teljesen megegyezik a LOTUS II-vel.

Választhatunk: egy vagy két játékoskal játszunk, beírhatjuk nevünket, választhatunk: automata vagy kézi váltó, tüzgombra gyorsuljon a gép vagy a joy előrenyomására. Írhatunk kódot is, a forgalomirányító lámpa pedig a játékot indítja.

A közepén található ikon első ránézésre pályaszerkesztőt sejtet, de nem az. Az első három grafikon tulajdonképpen a nehézségi fokozat. A negyedik és ötödik grafikon-

Tökös Mákos

FORA=0TO4095:
B\$=CHR\$(PEEK(A+49152)):PRINT#1,B\$;
NEXT A
CLOSE 1

Ezeket célszerű előbb 2-2 sor kihagyással beírni, majd utána csak a 'RETURN'-t nyomogatni. A filenévben a zárójelben lévő 'A'

betű lehet az ábécé egyik betűje. Ha megvan (nem rövid idő!), akkor RUN. Menteni lehetőleg csak kolostorban próbáljunk! Még egy tipp: aki nagyon unja a pénzgyűjtést a játék elején, azon segíthet egy POKE 49160,240 utasítás.

• BORS GÁBOR

(C64)

RAIN ALERT, WET, SUPPER, ROAD: Esős útszakasz (DK-en);
ROAD CONSTRUCTION, LANE CLOSE: Félpályás útlezárás (DALLAS TO HOUSTON);

Az utunkat ezeken kívül nehezítik más autók és a rendőrök. Az autók mindig más sebességgel és sűrűséggel mennek. A város határánál (PTYLIMITS) érdemes lassítani, mert itt lassabban és sűrűbben mennek. A városhatár a város előtt 120 mérföldre van. Rendőrautó csak a sivatagban az erős, havas, és félpályás utakon nincs (ezekből kevés van, max. 40). Ha rendőr jön, észrevesszük, mert eltűnik a többi autó és szírenázás hallatszik. Ilyenkor húzódnunk be középre és gyorsítsanak fel legalább 210 mph-ra, mert különben elkap. Erdemesebb, ha elkap, mintha normál sebességgel megyünk (60 mph), mert így kevesebb időnk fogy, de nem hiszem, hogy valaki is 130 alatt megy, mert ami a legkevesebb sebesség amit eddig tapasztaltam, a többi autónál 100 mph volt. Ha rendőr van, akkor a gép még kiírja, hogy **RADAR WARNING** (Radar veszély). Az autónk mivel nem örökmozgó, ezért tankolnunk kell.

Üzemanyag minden 100 mérföldön van. (Ha elfogyott, akkor 50 mérföldön belül kettőt is találunk, de ha eltöljük, akkor már mérföldön belül egy sincs). Ha elfogy az üzemanyag, akkor rakjuk a joy-t auto fire-re és így 40 mph-val eldöcögünk. A benzinkutat 20 mérföldre előre jelzi és mindig nálánál jön (Pl.: 600, 800, 500). Üzemanyag az út mindkét oldalán lehet, egyszer a bal (**GAS ON LEFT**) és a jobb (**GAS ON RIGHT**) oldalon. Ha kevés az üzemanyag, akkor kiírja, hogy **LOW FUEL**, ha elfogyott, akkor **OUT OF FUEL**. Továbbá még van éjszakai út is, ahol jó gyorsan lehet menni. Az üzemanyag időarányosan fogy. Ha 120 mph-val megyünk, vagy ha 240 mph-val,

akkor is ugyanannyi idő alatt fogy el, csak több-kevesebb mérföldet mehetünk. Ha megérkeztünk, akkor a gép zene mellett kiírja, hogy **WELCOME!** Ha megérkezés előtt elfogy az időnk, akkor **SORRY-t** ír ki.

Az autón látjuk:

- Üzemanyagmennyiség;
- Fordulatszám-mérő 600-9600-ig, ha sokáig (55 másodpercig) csúcsfordulaton járhatunk, akkor meghal a motor és a következő kútig csak autofire-vel mehetünk (kijelzés: digitális és analóg);
- A hátralévő távolság. A térképen az útszakasz hossza;
- A hátralévő időnk. A térképen a pálya lemerésére szolgáló idő. A megmaradt idő hozzáadódik a hátralévő időhöz. A játékban az idő és a mérföldek számolása jóval gyorsabban megy. (Pl.: 100 mp, kb. 30 másodperc)
- Sebességmérő (Digitális, analóg). A végsebesség 240 mph. A térképmenüben az átlagsebességet mutatja. Az autó négysebességű:
 1. fokozat: 2-30-ig
 2. fokozat: 32-62-ig
 3. fokozat: 64-126-ig
 4. fokozat: 126-240-ig.Ha az autót a sebességekben túlhúzzuk, akkor már tudjuk, mi történik (**MOTOR ENGINE DOWN**).
- Az összes eddigi eltelt időnk;
- Radarveszélykor vörös villogó;

Ha megérkeztünk a zászlóval jelzett helyre, akkor megtudjuk a táblázatból, hogy hányadikok lettünk, mennyi időt és mérföldet mentünk. Beírhatjuk a nevünket, a hónapot és a napot, majd kimenthetjük a helyezéseinket. Azt mindenki maga dönti el, hogy melyik úton mennyivel megy. A grafika és a játék szerintem jó.

• Tóth Attila (McTROT), Tapolca

nal a játék egy-egy pályáját begyakorolhatjuk. **Hát akkor induljon a játék.**

Előszörre szembe ötlük, hogy az ötletek a LOTUS II-ből lettek csenve. Ugyanis van sivatagi pálya, éjszakai vezetés stb. Ugyancsak a II. részből vették azt, hogy ha karambolozunk, akkor alig veszünk a sebességből.

Ami új: választhatunk még a menüből, hogy időre vagy helyzetre menjen a verseny. Ha időre megy, akkor is körpályán futunk. Nem mindegy, melyiket választjuk, ugyanis teljesen más pályák vannak egyikben és másikban.

Ezenkívül vezethetünk olyan úton, ahol szinte minden méreten le van zárva a négy sávból legalább kettő, vezethetünk keskeny erdei utakon (engem leginkább a rally-versenyek pályáira emlékeztet).

Van még egy pálya, ahol olyan erős az oldalszél, hogyha nem kormányzunk ellent, akkor egyszerűen felúj a pályáról.

No és itt a legelső pálya (ha időre megyünk), a kedvencem.

Van az úton egy vörös szakasz, ha ezen

megyünk a kocsink 283 km/h sebességre gyorsul fel. Ez ugyanis a **TURBO ZONE**.

Az út szélén vannak még rudak is, ezeket néha összeköti valami fénysugár időnként.

Ha ebbe belehajtunk, lelassul a kocsink. A LOTUS I-ből átmentették a tankolást, amelyet egy kicsit leegyszerűsítettek. Elég, ha úgy állunk meg, hogy a kocsit csak valamely részével áll a külső sávban és máris tankolunk. A tankolást itt egy tábla helyettesíti, amelyen rajta van a felirat.

Ujdonság még, hogy indulás előtt 3 autó közül választhatunk. Legjobban a piros színű gyorsul, 0-100-ra, 4,7 mp. alatt.

A gépeket a forgószámolyon is megcsodálhatjuk a műszaki adatok mellett.

Mindent összetevetve nem fog csatlakozni az, aki jól kidolgozott autóversenyre áhitozik, mert a LOTUS III. felülmúlja elődeit. Még annyit, hogy ezúttal sem maradt el a pályák elején beállítható magnó, amelyen 6 féle zenét hallgathatunk, ha éppen nem a motor duruzsoló hangjára vagyunk kíváncsiak.

• TURBOSOFT

Most foglalkozunk egy kicsit a különféle introkban/demokban, esetleg néhány játékprogramban lévő zenék „kicsórásával”, illetve a zeneszerkesztővel készített csörömpök saját programban való felhasználásával. A rippelést egy **Ricsi** nevű uriember küldte, de ennyi az össz. amit tudunk róla. Akkor vágjunk bele.

Tudnunk kell, hogy az utóbbi 3 évben készült játékok zömének a zenéjét valamilyen ismert zeneszerkesztővel, illetve saját, a készítő cég által házi használatra fejlesztett, de ki nem adott szerkesztővel készítették. Az introk/demok világában szinte kivétel nélkül a mindenki által ismert (és elismert) **Future Composer**-rel készített zenéket használnak, mivel itt fontos a memóriakihasználás.

Mi most főleg az efféle zenék kilopásával foglalkozunk.

Szóval a zenék introkban általában \$1000-nél, esetleg \$1800-on, illetve \$2000-en kezdődnek, a játékprogramokban viszont akárhol. A zenéket úgy lehet felismerni, hogy általában 2 vagy 3 JMP utasítás van egymás után (ha több, akkor az már nem **FuCo** zene, pl. az **Amica Paint** ugrótáblázatára pillantva ne mondja nekem senki, hogy „Ni, de sok zenéje van ennek”, pl. 1000 JMP x -init, 1003 JMP y -play, vagy stop, 1006 JMP z -stop, vagy IRQ rutin

Ha 3 JMP van, akkor általában a 3. a play, de ez néha változhat (jótékony emberi kezek által). Ha 2 ugrás van, akkor ugye nem nagy a választék.

Tehát a kicsóráshoz szemeljünk ki egy intro vagy demot, aminek tetszik a zenéje, indítsuk el, majd mikor mennek a scrollok, szól a zene, rázkódik a képernyő, füstölög a gép... szóval RESET, majd lépünk be egy monitorba (Cartridge a legjobb, mert az biztos nem írja felül a kicsórando zenét.) Először tehát keressük meg a zenét, a fent ismertetett módon. Ha meg van, keressük meg a végét. Ehhez már nem sok instrukciót tudok adni, leginkább „szemre” lehet megtalálni. Ez nem vicc, pl. AR 7 monitorjába ha 1000-tól kezdődik a zene, írjuk be: 1 1000 (RETURN), majd I* (RETURN). Ekkor a memória képernyőkódok formájában listázódik. A zenének akkor van vége, ha sok-sok-sok (de lehet, hogy annál egy kicsit kevesebb) 00-byte (megjelenítve azt hi

SZÍNKEVERÉS (C64)

Ez a rutin nem túl bonyolult, tulajdonképpen a színkeverést demonstrálja úgy, hogy a háttér színét szép fokozatosan vörösből a sárgán át, zöldbe, majd kékbe viszi át. Nem csak a gép által használt 16 színt használja, hanem ezeket keveri. Elméletileg a 16 alapszínből 120 színt lehet kikeverni, de ez gyakorlatilag jóval kevesebb, mert pl. két teljesen ellentétes színt (piros és zöld) képtelenség összekeverni úgy, hogy valami értelmes szín jöjjön ki. Tehát egymáshoz közeli színeket érdemes keverni. A keverés technikája a következő: a képernyőn a pontokat a lehető legsűrűbben sakktablaszerűen kell elrendezni. A háttérszín és a pontok színét pedig változtathatjuk. A sakktablaszerű elrendezést MULTICOLOR képernyőn nem nyelő megvalósítani, mert a 160 x 200-as felbontás nem elegendő a keveréshez, ezért vagy HIRES képernyőn 320 x 200-at használunk, vagy van egy egyszerűbb megoldás: ha be sem kapcsoljuk a grafikus képernyőt, hanem szerkesztünk egy 8x8-as sakktablakaraktert és teleírjuk vele a VIDEO RAM-ot. Ezután a színram-ot és a háttérszínét kell változtatni. Lássuk a medvét:

```
1E00 LDA #13
      STA $D018
      LDA #00
      LDX #00
```

szem @ — kukac) van egymás után, s utána egy kerek címen meg program kezdődik (sok-sok összevissza-mindenféle byte). Akkor keressük meg azt a címet, ahol kezdődik a sok-sok... 00, (ezt már jobb M-mel), s írjuk fel. Ez lesz (remélhetőleg) a zene végcíme. Ez a végcímkérés módszer többnyire csak introkban, demokban használható, (kb. 90%-ban jó), de ha a játékokban megtaláltuk a zenét, akkor már onnan is ki lehet szűrni a végét, csak egy kicsit nehezebb.

Most megvan tehát a zenénk. Először megnézzük ki, mielőtt kísérletezgetünk vele (S "zene", 08, kezdőcím, végcím).

Ha megvan, kapcsoljuk ki a gépet, majd vissza, s töltsük be a zenét, ezután lépünk újra monitorba. Gépeljük be a most következő kis programcskát:

```
033C SEI
033D LDA #$7F
033F STA $DC0D
0342 LDA #$00
0344 STA $DC0E
0347 LDA #$81
0349 STA $D01A
034C LDA #$31
034E STA $D012
0351 LDA #$67
0353 STA $0314
0356 LDA #$03
0358 STA $0315
035B LDA #$00
035D JSR $1000
0360 LDA #$1B
0362 STA $D011
0365 CLI
0366 RTS
0367 INC $D019
036A JSR $1003
036D JMP $EA31
```

A 036A-ra lehet, hogy \$1006-ot kell írni, ha 3 JMP-s a zene. Nos, ha ezt a rutint BASIC-ből futtatjuk SYS 828-cal, fel kellene hangoznia a zenének. Ha ez nem történik meg, akkor valami bibi van. Ez lehet pl. az előbb említett JMP cím, de sok más is. Ha szól a zene, minden ok, a későbbiekben is fel tudjuk használni. Néhány szó a rutinról: Ez a pár soros program a normál IRQ-t átteszi raster IRQ-ra (**CoV Évk. '91**), majd magára állítja az interrupt vektort (0351-035B), s visszatér a BASIC-be. Ezt követően minden képernyőfrissítésnél egyszer a mi

```
STA $0400,X
STA $0500,X
STA $0600,X
STA $0700,X
INX
BNE 1E09
LDY #00
LDA $9000,Y
STA $D021
LDA $9001,Y
LDX #00
STA $D800,X
STA $D900,X
STA $DA00,X
STA $DB00,X
INX
BNE 1E25
JSR $2000
INY
INY
CPY #1C
BNE 1E1A
LDY #18
LDA $9000,Y
STA $D021
LDA $9001,Y
LDX #00
STA $D800,X
STA $D900,X
STA $DA00,X
STA $DB00,X
```

programunkra (0367-036D) adódik a vezérlés. Itt a lényeg a JSR \$1003 (v. 1006), ami lejátszatja a zene aktuális hangjait a 3 csatornán.

(Nos ezzel a dolognak vége is. Hozzátenném, hogy a **FuCo 4.0**-nak van egy kevesek által ismert funkciója. Egyszerre 3 zenét lehet vele szerkeszteni. Nem úgy kell érteni, hogy 3 zene egyszerre szól, hanem mi adhatjuk meg, hogy melyik szóljon. Erre akkor jöttem rá, mikor a **Shadow Warriors**-ból szedtem ki a zenét, s meglepődve láttam, hogy nem paclerolták össze, így betölthető a **FuCo**-ba (ami nem mondható el az introkból kiszedett zenékre, mivel azokat minél kisebb helyre nyomorgatják össze a **FuCo**-val (Main menüben 'F2' — packer). Nos, mikor betöltöttem a zenét, nagyot néztem ám, mikor megláttam, hogy a 4. byte-on vége van a zenének, aztán kezdődik egy másik. Tehát a 'SHIFT'-nél attól függően, hogy mit nyomunk mellé (1,2,3) a lehetséges 3 zene közül az egyiket hallhatjuk. A szerkesztésnél az első vége után (FF, vagy FE byte-érték) közvetlenül kezdjük a következő zenét. Nem baj, ha a 3 Track-ben különböző helyen kezdődnek, a **FuCo** megkeresi őket. (Hallgassuk csak meg a **Shadow Warriors**-ból kiszedett zene (1800-on kezdődött) 3 effektjét. A 2. az introzene, a másik kettő kis melódia. Nos ezt a lejátszóknkban a 035B-n lévő LDA után írt érték változtatásával mi is elérhetjük. Mármint azt, hogy melyik melódiát játszunk le, itt adhatjuk meg. (00-az első, 01-második...))

Találkoztam már olyan játékkal is, amely introzenéje a **SOUND MONITOR**-ral íródott (pl. **LORDS OF DOOM**). Ezt (itt a 'MUSIC' nevű file-t) simán be lehet tölteni a **SM**-ba, illetve futtatni SYS 49152-vel. (Az összes többi **SM**-ral szerkesztett file-t is. Azt hiszem, a **RM**-ral készítettek is, de lehet, hogy azokat valami 9000 utáni címmel. Bár a legújabbat, az 5.3-at még nem láttam.)

A **SOUND TRACKER** file-okat C200 után valahol kell indítani (SEI-vel kezdődő értelmes program). Ezek mind beépített rutint tartalmaznak, amellyel bekapcsolódnak a megszakításba. (Az első kettő normál IRQ-t használ, a **ST** rastert, ha jól emlékszem.)

(Akkor ennyit a zenék felhasználásáról. - DoT)

• RICS

```
INX
BNE 1E4A
JSR $2000
DEY
DEY
CPY #00
BNE 1E3F
JMP $1E18
2000 STY $9FFF
      LDY #20
      LDX #01
      DEX
      BNE 2007
      DEY
      BNE 2007
      LDY $9FFF
      RTS
9000 02 02 08 02
      0A 08 07 08
      07 0A 07 07
      0D 07 0D 0D
      0D 03 03 03
      03 0E 03 06
      0E 06 06 06
0800 55 AA 55 AA
      55 AA 55 AA
```

Az 1E00-tól induló rész a főprogram. A 2000-en kezdődő rész a várakozó rutin, 9000-től tettük el a színeket, végül 0800-án található a sakktabla-karakter.

• Fábrián Sándor, Győr-Ménfőcsanak

ELSŐSEGÉLY

Wowz! E havi No.1. elsősegély témánk a C64-es **SOUL CRYSTAL** lesz. Nem is hitük, hogy ennyien fogtok nyagagatni bennünket a kódok miatt. Most **Papp Attila** (PAPA) és **Szeri Krisztián** (CHRIS) gödi olvasóink tollából következzen az info:

A legerterjedtebb törés kifagy, pontosabban nem is igazán fagy ki, csak a 4. részben a csigalépcsőnél lefelé menet nem tölt be képet és az üzenetablak is eltűnik. A teendő: Szedjük ki a floppy drive kábelét a gépből, majd tegyük vissza. A kép ugyan nem lesz tökéletes, de tovább játszhatunk és ez a lényeg. És most álljon itt pár kód azoknak, akik...

A sorrend: oldal (seite) / bekezdés (absz) / sor (zeile) / szó (wort) / és a kért betű (buchstabe).

A gyengébbek már itt el fognak bukni, mivel a német nyelv kissé keveri a dolgokat és nem ilyen sorrendben kérdez. Példa: „Usd be a 2.betűjét a 2.szónak, a 7. oldalra, a 3.bekezdés 4. sorában!” Válasz: 'B'.

4 / 1 / 2 / 2 / 2 / A
4 / 3 / 1 / 3 / 2 / S
5 / 1 / 2 / 4 / 2 / A
5 / 1 / 3 / 4 / 3 / H
5 / 2 / 2 / 3 / 7 / R
6 / 1 / 3 / 1 / 2 / R
6 / 3 / 3 / 3 / 2 / N
7 / 3 / 4 / 2 / 2 / B
10 / 1 / 4 / 2 / 3 / F
14 / 1 / 5 / 1 / 2 / U
14 / 2 / 4 / 6 / 2 / O
16 / 3 / 2 / 1 / 12 / V
16 / 5 / 3 / 3 / 3 / Z
23 / 1 / 5 / 4 / 1 / B
26 / 3 / 4 / 2 / 2 / A
28 / 3 / 3 / 2 / 2 / L

Ugyancsak **Papp Attila** (PAPA) Göd cityből elmondja a C64-es **CRIME TIME**-ban szerzett tapasztalatait:

Sokan (pl. Komáromy Zoli CoV #31) keresik a lepedőt. Ez azt jelenti, hogy ők sem jutottak be a nászutasokhoz, amikor nem voltak bent. Ugyanis a lepedő ott van (ezt xy újság írta). Gondolom ez elgépelés volt a leírásban, mivel egy zuhanyzót egyszer ronthatunk el (második próbálkozásra jön a „Valaki elrontotta...” szöveg). Szóval, mielőtt zuhanyoznánk, irány a földszint. Szerezzük meg az álkulcsot, majd zuhanyozzunk fent. Gwen ugyanis mindig utánunk megy zuhanyozni 1-2 lépéssel (4-5 lépéssel utánunk megy vissza a szobájába: elbuktuk a játékot!). Zuhanyzás után irány egyből a nászutasok szobája. Ime a lepedő. Ezzel nincs vége. Mr.Fuji kijátszásának a módja: Lent TAKE CABLE, majd ACTIVATE ROPE. Ezután go az ebédlőbe és a már itt lévő Fujinak adjuk oda a bort. Erre ad egy cuccot a poloskához (BUILDING KIT). Ja, a portást csak akkor tudjuk kicselezni, ha az emelet lépcső mellett szobájában megvizsgáljuk a telefont. És a vége: A BUILDING KIT-et használjuk a MANUAL-on, így lesz egy poloskánk meg egy lehallgatónk. A poloskát szereljük be GWENEK telefonjába (USE TOOLKIT ON PHONE, USE SENDER ON PHONE) és egy semleges helyen hallgassuk le őket (USE RECORDER ON RECEIVER), kész! Illetve egyetlen egy lépés...

Már megint egy elveszett boríték... Noname Sehonnanfalváról küldte ezeket az ötleteket a **Railroad Tycoon**hoz a fenetudjamegyik-géptípusra:

A Railroad Tycoonban könnyedén lehetünk President vagy Prime Minister: rögtön az elején kössünk össze két, egymáshoz közel lévő várost. Építsünk terminált, és fejlesszük a megfelelő építményekkel. Állítsuk



a sebességet frozenra, és kezdünk el gyarakat építeni. Amikor kb. 30-35 millió negatívnál állunk, a gép a pénzt pozitívnak veszi (elkezd a gyárápítás közben fogyni a pénz). Állítsuk vissza a sebességet, és vásároljuk fel a saját, és a konkurencia részvényeit is (ha van). Az év végi elszámolás után már Prime Miniszter vagy Presidentként mehetünk nyugdíjba.

HANCU mester Vác cityből (vagy -ról?) sem szeretne kimaradni a műsorból ezúttal két játékhoz küld kódokat:

SARAKON szintkódok: a 15 szintre: BUSTERS a 30-ra: MADNESS.

SUPER CARS szintkódok: HARVEY, ELLA és FONDLE.

XCB Debrecenből a C64-eseknek szeretne kedvezni ötleteivel:

FISH: Nekem Elite törés van és az én példányom nem találja az oltárképét, tehát a Jagged Warpnál érdemes graphic off! Valamint addig nem lehet kiszállni a furgonból (E)míg get note nem történik.

SIM CITY (C64): A kimentett állásban nem szabad a filenek olyan nevet adni, amiben szám van, mert nem hajlandó visszatölteni.

BARDS TALE III: Az egyik Conjurer varázslat nem WOFL, hanem VOHL

JET SIMULATOR: Az 'R' billentyű bekapcsolja a célkört (+4)

HEXENKÜCHE: A Cov 18 30-31. oldalán rossz volt a leírás (nyomdahibás). Természetesen őriztek még a leírást, igaz? Leközölhetnétek újra, mert nem tudok rajta végigmenni (hát akkor tedd le a földre és ballagj át rajta — CoVboy).

DOOMDARK s REVENGE: A RESTORE billentyű lenyomása: parancsok

SOUL CRYSTAL: Egy kérdés. Az ilyen és ehhez hasonló (rossz törésű) játékoknál ha nem közlitek le a kódokat, legaiabb azt mondhatnátok meg, honnan lehet megszerezni a gyári verziót... (Ha egy kicsit visszanezel a rovat elejére, akkor ez már nem kérdés — DoT)

SUPREMACY: Már a 2. fokozatban is van kezdetben légkörgyártó. Ezenkívül úgy vettem észre, hogy a nukleáris hajtóművet csak csatahajókra lehet felszerelni (C64). Nem szeretném, ha a leirtak miatt kukacoskodónak tünnék, de hátha jól jönnek valakinek ezek a dolgok, nem?

Az Amigás **SHADOW DANCER**-ben pause után írjuk be: 'GIVE ME INFINITY', majd 'return' után örök creditet kapunk.

Hakszer Igor Szlovákiából jó messzire tud dobni, ugyanis „megdob minket” egy adag tippel AMIGA-ra.

SCOOBY AND SCRAPPY DOO: Kezdünk el játszani, és haljunk meg (Na, ez is jól kezdődik — CoVboy). Amikor megjelenik a főkép, írjuk be: STIG THE RAT 2.

ROBOCOP 3: Amikor repülünk, nyomjuk le a jobb 'SHIFT'-et, és írjuk be: MY FRIEND BILLY (a végén is space)

LEANDER kódok: 2. ZXSP, 3. LVFT
ROLLING RONNY: A highscore táblába írjuk be: TRACTOR

INTERNATIONAL KARATE+: Az alábbi kódokat játék közben kell beírni: FREZ, FOOK, PAC, GLZP, FISH, GPZP, BIRD, SHAH, PERI, SIMR, ANBK, STEW, ANGL, SUNL, EDHK, TOTO

NINJA WARRIORS: Nyomjuk le a 'CAPS LOCK'-ot és írjuk be valamelyik kódot: A SMALL STEP FOR A MAN, KYLIE, MONTY PYTHON, SKIPPY, SNOW WHITE, THE TERMINATOR, STEVE AUSTIN. Nyomjuk le újból a 'CAPS LOCK'-ot, majd az 'S' betűt!

OPERATION THUNDERBOLT: Ha elérted az 50.000 pontot, halj meg és ird be a HIGHSCORE táblába, hogy SPECCY MODE.

CAR-VP: highscore táblába: R.J.TOONE
SWIV: Pause után írjuk be: NCC-1701, majd 'RETURN'

INTERCHANGE: GLEN, KRST, AIDA, SEAN, STOO, SLOP, GORE, KILL, SHOT

OUTZONE: CHARLEY, BREWSTER, RV W RAMA, THE ABYSS, J CAMERON, L BRITISH, SOUTHSIDE, HUELSBECK, B FIEDEL, BITMAPBRO, M BIEHN, FACTOR 5, J HIPPEL, R MATTHEWS, TEXAS, J BURNS, SILVESTRI, J HOLLAND, CAULDRON 2, MOORCOCK, Z, DRACULA, POLEDOURIS, STARDUST, SOON, HORROR, TALES (A megfelelő helyeken SPACE!)

JABY Miskolcra! Is meglep bennünket néhány AMIGA cheat-tel:

SUPERCARS II: player 1-nek „Wonderland”-et, player 2-nek „The Seer”-t írjunk be. Mindenféle tuning lehetséges.

TURRICAN II: Press Help, 4, 2, 2xESC. Minden unlimited lesz.

ROLLING RONNY: Nyomjuk le a 'C'-t a repülési módhoz!

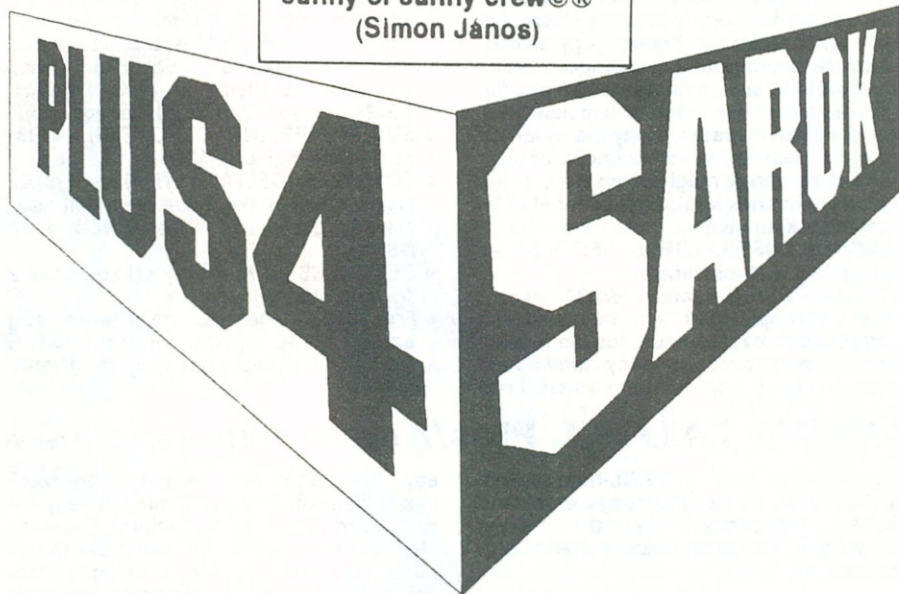
ROBIN HOOD: Játék közben nyomjuk le az 'ALT'-ot, s írjuk be valamelyik kódot:

370: szarvasvadészat, 371: Robin számkivetett lesz, 373: díjat tűznek ki Robin fejére, 441: évszakok változása, 213: a Little Johntól nem messzi szigetre kerülünk, 166: max. elszántság, 167: min. elszántság, 828: Robin legalizálása, 666: templomi szolgálat, 659: Merry Men csatlakozás hozzánk;

CHUCK ROCK: Írjuk be a címképernyőn valamelyik kódot: 'Estrano' — repülés (bal Shift-tel), 'Mortimer' — zóna választás ('F' billentyűk), 'Turn Frame' — pálya választás (számbillentyűk), 'Uncle Sams' — örökélet;

KICK OFF 2: Az ellenfél játékosait is lehet cserélni, ha megnyomjuk az 'F4'-et vagy 'F5'-öt, majd az 'F9'-et vagy 'F10'-et. A kurzorbillentyűkkel lehet kiválasztani a megfelelő játékost.

Az **UNLIMITED Cartoons Soft** jóvoltából most közkívánatra PC-re a **FLASHBACK** kódjai: Level 1 (Jungle) — BANTHA; Level 2 (New Washington) — COMBEL; Level 3 (Death Tower) — ANTIC; Level 4 (Earth) — NOLAN; Level 5 (In the Cell) — ARTHUR; Level 6 (Alien Planet) — SHIRYU; Level 7 (Alien Planet Again) — RENDER.



• **Legelső és LEGFONTOSABB hír** hogy megjelent a nyári CoV különszám... ez magát a „nyaralás” c. ökörségeket foglalja össze... vannak benne viccek, mindenféle baromságok. „Fotó” 1 szál sem, ellenben logó(k) igen... és PLUS/4-es LISTA. Most ez mit keres itt, mi?! A magyarázat egyszerű: a **texteket én** kódoltam, egy kissé koxikált állapotban elővettem valami nyolc bites gépet és... de ezt majd meglátjátok, ha megrendelitek a **COV SUN NEWS**-t!!! Aki egyéb játékokat, akár a már megirt **Bard's Tale III.** karaktereket kéri, az egyben megkapja **ezt is!!! Szerintem állati, és szép, meg ió!**, +MOOO! Ui: a prg. kazettás, illetve 1 file-os, nehogy kihagyhasd!

• **LASER SQUAD 1-2.+trained**
Hogy nehogy unatkozzatok, megint erről a játékról lesz szó... külön örömként olvashatjátok (az utolsó?) **kiegészítést, ami már TOTAL KO.** Na, TGMS szépen elkészítette a játékot a **tökunstratégák** számára is. Pár félreértés elkerülése végett, a **LASER SQUAD** tartalmazza: **The Assassins, Moonbase Assault, Rescue From The Mines, Paradise Valley, The Cyber Hordess** c. pályákat. Natúr. Szerelekre bontva. Ezután vannak még (-part#2.) a további részek: **The Star-drive, The Laser Platoon...** és az ezekhez tartozó leírások: **CoV#28, 29-30, 32, 34, 35, és eme lap, melyet kezdedben tartasz.** Most pedig pislants lejjebb, mert kiderül, hogy **nem** ez a játék, és **nem's** a **Storm Across Europe** a **legjobb stratégia** és **LEGJOBB GAME PLUS/4en, hanem a:**

• **SUPREMACY**
Elkészült... én meg ki. Ellentétben **Mr.SIZ** verziójával (*kaptam pár levelet, hogy ugyan már magyarázzam + ki is ez a pofa. Honnan tudjam?! A CoV#29/30. számban nem csak én irtam, sza**tam a NEWS c. szépséget!!! HELLOW!, nézzétek meg már az ott szereplő további nevetek!*) ténylegesen elkészült — természetesen — **TGMS maestro 100% C64es** verziója. A játékról csöndesen annyit, hogy a '91.év **BEST stratégiája C64en, de AMIGA-szinten is állati.** Választható (egyre nehezebb) ellenfelünkkel rivalizálva kell a teljes Galaktikus hatalomra törekednünk, valahogy úgy, hogy bolygókat foglaljunk el, létesítményeket építsünk és telepítsünk, beszédjük a pénzt, bolygókat foglalunk el... végül összedobunk egy pofásabb hadsereget, azután rádiózás. Egyébként nem árt védekezni sem. El ne felejtsem: **leírás a '91.évkönyvben!!!** Utólag még annyit, hogy emellé a játék mellé még képes vagyok leülni **PLUS/4en**, ugyanúgy, mint a **LS1-2.** esetében. **Köszönöm Neked, TGMS!** — **aláírás: Véres Erika.** Most tényleg tők szimpatikus, amiket (és ahogyan) itt átkonvertálgatsz... ha még esetleg szereted a sört & kocsmákat, a pipázást és a női nemű egyedek hajkurászását (betegesen), ezenkívül a jobb zenéket (**SKA... Anthrax, Panthera, Faith No More, Pearl Jam, The Cure... PUF, VHK... etc.**) akkor tényleg **ió!** „fey” vagy!!!

Most pedig Oiasmi hírek következnek, amelyek kissé felmelengetik minden **PLUS/4-es** szívét, habár én kissé laikus vagyok, és nem tudom biztosra venni a dolgokat. Ugyanis pár coder nekiallt pár kib*****t extra játék átírásának, melyek **PLUSI LISTA-TOP-on** lesznek!!!

• **SCH** tudtommal a **DEFENDER OF THE CROWN** eredeti **disk-verzióját** konvertálja, azt, amelyben van **sok-sok kép és arcade** jelenet!!!

• Nekiállt (...vagy csak át akarja írni?!) a **SIM CITY**-nek, de nem a **64es**, hanem a **PC-s (!!!)** verziót veszi alapul!!!

• Az **ALIENS crew** a **KING'S BOUNTY**-nak kezdett neki, az előbbiekkal egy kategóriába sorolható **64-es megaisten.**

• Szintén róla hallottam arról, hogy a **RAILROAD TYCOON**-t is áthozza!!! Háááát, én nem tudom, **kíváncsi vagyok, hogy sikerüljön**, akkor nem ússzátok meg, hogy további **INFO**-hegyeket adjak ezekről a **megaBEST** játékokról.

• A viszonylag új, számomra szimpatikus **DELTA SYSTEM** pedig a **CHAMPIONS OF KRYNN**-t, ezt az állati **PRG**-t, **AD&D**-t, amit még az **SSI** adott ki, és egyszerűen a **legjobb** ilyen stílusú játék lesz a gépen... a harmadik...

• Illetve a **negyedik PRG**, már ha végre-valahára elkészül a **DRAGONWARS...**

• **ROOGUE TROOPER (CSORY)** — meglepő módon azt vettem észre, hogy ennek „**action!** — **kommandós**” játéknak a (vész)híret még nem adtam le. Ez igen meglepett. Szóval ez 1 „**action! kommandós**” gém. **YA!**, egy csáköval kell kolbászolnunk, kilőni minden(ki)t, ami mozog, felszedni az elsősegélyládákat, kikerülni az aknákat és egyébbillyesmiakadályokat etc. Feladatunkban 3 biochip is segít... még annyit lehet elmondani, hogy **Freddy Hardest-Zombie** line játék, tehát nagyfelbontású grafikával és elég **cool!** kivételben készült. Szóval akinek „söre” ez a stílus, az ne bátortalankodjon tőlem felvetni, **címem** (a szokásos) **Simon János Bp., 1145 Thököly út 146/b., az összes CoV-ban megjelent PLUS/4-es stuffz szintén! Irhatsz a CoV címére is!**

• **POLICE ACADEMY 2. (KUNI)** — csak **½füllel** hallottam, hogy van egy ilyen játék, de nem valami csúcs... tényleg nem az! Itt van előttem, mindenféle pacákokra kéne lőni, de én a programot lőttem ki. Persze akinek kenyerre ez a stílus, az élvezni fogja...(!)

• **DIZZY VI.** — **Prince Of YolkFolk** ... azt hiszem be fog következni az a szörnyűséges dolog, hogy át lesz konvertálva az **összes Dizzy!!!** Mindenki sirhat... vagy örülhet; kívánt rész ki, vagy aláhuzandó tetszés szerint. A játék jényege maga a játék, kóricálni kell a **½tojgli**-figurával. Személyes tapasztalatszerzés a döntő, **de úgy is tudjátok: csak íratok/szólatok, már megy is...**

• **JERRY QUEST** — állítólag valami **TGMS-arcade**, hasonlít a **Giana Sisters**-re, de őszintén szólva jelenleg még nem láttam.

• **SCOREHUNT (TS)** — kissé régi **Tarzan**-game, de hát eddig nem volt róla semmi hír a **CoV**-ban. Mondjuk az érthető is, mert ez ritka... szóval nem egy nivós játék. Valami gömbgyóval kell kikerülnünk az ellenfél lövedékeit... közben nem árt haladni sem. **Te ió! ég, ez mit keres itt?!**

• **DIZZY MAPS** — nehogy már a **Dizzy** alá kerüljön, ez a játék térképeit tartalmazza. Nem árt... **Na, kitől?!** Plusz dolognak elmondanám, ha már így elszédültünk, hogy elkészült a **javított DIZZY 3.**, mivel az első átkonvertált verzióban nem lehetett használni a lifteket. Lehet örülni, **TGMS** szerint **99.9%**, hogy teljes a játék. Egyébként ezen kívül **traineres** is.

• **PIPEMANIA 2. (TCFS)** — Ooooooooh! **PC-n kedvenc játékom** (volt) a **logikai** termékek közül. Egyszer már volt szó az **első részéről**, de amit most **TCFS** produkált, az nem semmi. Szinte 1 az egyben a **PC (AMIGA, C64)** verzióknak felel meg... legalábbis valamiféle **CGA** stílusban (hehe, csak több színnel). A játék egy digi képpel kezdődik, azután a rajzolt képet láthatjuk (...egy vízvezetékcsatlakozás rohan a csobizó vízvezetékhez), a **TOP-list** vezetőit, végül indulhat a játék. A lényeg... a **CoV#28.** számban. Szóval jobb, mint a **Tonido. +aCOOL!**

• **SCAPEHOST, INGRID'S BACK (PIGMY)** — két ódon **LEVEL9** játék, de kib***ott **ió!** grafikával. Utóbbinak leírása a **CoV#36.** számban **volt.** Egyébként ugyanazzal a csodálatos introval indulnak, mármint hogy **Pigmy** konvertálta és hogy nagyoncsodálatosakésatöbbi&atöbbi... Szóval ezekről már egyszer volt szó, de ez mégis sokak figyelmét elkerülte, és azt sem tudták, hogy van **+4-en.** Meg hát kell hozzá egy csöpp angol tudás (&szótár). Nnna, most már van leírás; **GO!**

• **PICK IT (HJD)** — egyszerűen egy kis „szedgetős” logikai játék, hasonlít a **Blue Angel 69**-hez. A game elején kirajzol egy képet, ezt kell felszabadítanunk... de itt nem robotholgyeket, hanem digi képeket láthatunk.

• **EARTH INVADERS (KICHY)** — nehogy má ne legyen „inváderssz” nékü az embőr!!! Szóval ez is a piff-puff lövöldözős stílus, csak itt mi vagyunk baloldalt (és nem lent), az ellenséges gépek pedig jobbról jönnek (és nem fentről). **NeeeeeeW! Náccerúúú! Szjúpóóó!**

• **BALLS (EDC)** — digi zenével és szép képekkel teli logikai gém.

• **SUMMER EVENTS (DELI)** — nomen est omen, nagyon **ió!** játék!!!

• **MINOSZ LABIRINTUSA (CHARLES)** — egyszerű szöveges kalandjáték, de nekem mégis tetszik stílusa és egyedi megoldásai miatt. A történetet gondolom mindenki ismeri, Minosz király Kréta szigetének királya, Zeusz és Europe fia. Posszeidon bikaáldozatot kér tőle, de ő ezt nem teszi meg, büntetésként felesége beleesik a bikába... és a **dolog megesik.** A gyerkőc eléggé **ugly kid** lesz, a király ezért bezárja (pedig a pszihikai ráhatások biztos szolid kicscsáková tették vol-

na). Mi éppen visszautazunk a múltba, de nem azért, hogy teszermazt visszaállítsuk történelmünket, hanem hogy élve kijussunk a labirintusból gyenge 1 millió aranyért. Szóval nem rossz játék (sőt), képek nélkül is el lehet vele lenni, az meg külön plusssz, hogy ha valakivel megverekszünk, akkor számolja az élet-erőket és annak megfelelően dönt a gép a csata kimeneteléről. Egyébként el is lehet menekülni. iO!

- **MICROILLUSTRATOR16** (FOOZY) — megjelent a 16-os verzió...
- **Amóba** (TPSH) — zenéje AMIGA-renmov, brutálisan jó gitár és bassz effekts! Egyébként ez lemezes, és nem lehet tudni istenigazában, hogy játék vagy demo... pl. 1 nagyfelbontású néni képe

is becsattog (...igaz, kiéhezetteknek nem árt megfordítani a TV-t, monitor etc.), pár adag intro után végül is eljuthatunk magához a játékhoz. Egyébként más **Amoeba**-t készített már **EDC**, **OSCAR**, **TGMS's** (meg **TCFS**, erről már volt szó).

- **SUPER PIPELINE** (CORONERS) — '83-as **COOL!** (logikai?) játék.
- **TOYBALLS** (DELTA SYSTEM) — logikai, lasztival kell kirakni előre megadott alakzatokat. Szimpatikus **NEW CREW** ez a **DS!!!**
- **PETCHESS** (SCN) — egy sakkprogram a „gyengébbek kedvéért”.
- **Freescage** kiegészítés, hogy nincs meg az összes 3D a gépre, mivel a **CASTLE MASTER 2**. még várta magára. **ThanX, BAG!!!**

- **SOLITAIR, TONIDO, TRAP** (TGMS) — logikai játékok a *maestrotól*
- **Spy Vs SPY 1-3.** (BAG) — állítólag mostanra már elkészült a teljesen tökéletes lemezes verzió (a 2. részre érdekes!)
- **YA!**, kiegészítés, hogy a **Bard's Tale II-II-t** nem **TCFS**, hanem **CSORY** készítette el. Egyébként nem annyira elterjedt, de ezen én elég hamar segíteni tudok. **YA!**, az **első részhez** tuti segítség a **SpV# 22, 23, 25.** számai, **előfizetési CSEKKE** a **CoV** címén (esetleg az enyémen is lehet)... érdekesség, hogy megvan **PC-n** is, külön **Cons.Set**-ként is... de ez mit keres itt?!
- **EOROID** (PROKY) — logikai játék, +1ezik a 64es eredetivel...
- **Jahny@™** (Simon János), Budapest

BARD'S TALE III. Plus/4 (PIGMY, 1551's loaded version by CSORY)

Még egy kis infó a **BT.III.**-hoz a **CoV 36/KSZ** után, és az új **Évkönyv** előtt, ami közben eszembe jutott, mivel alapdolgok, és talán ezzel kellett volna kezdeni:

Human (ember), **Elf** (ezek eléggé jópofa lények, aki olvasta *Tolkien* apó dolgait, az azonosítsa be a tündékkal, aki meg nem, annak legyen egy tündér, mármint sokáig élő, erdőkben lakó, kiváló harcos, főleg ijász, intelligens népek...), **Dwarf** (*Tolkien* törpjéi, hegyekben lakó kistermetű, de strapabíró népség, magyarul törpék. A kalapács és harci fejsze a fő fegyverük...), **Hobbit** (*Tolkien* bábói, félszerzetek, emberi külsejű, de sokkal kisebb méretű lények, kiválóan rejtőzködnek és lopakodnak, általában elég jó tolvajok. Gyorsak és szerencsések), **Half-Elf**, **Half-Orc** (félíg emberi, félíg más lények, az effekről már volt szó, az *orc* *Tolkien* orkijainak felelnek meg, baromi erős lények, kissé gusztos mutáns kivitelben. Ezek a félkarakterek ötvözik a jó tulajdonságokat, de lassabban fejlődnek), **Gnome** (a gnóm az gnóm, mutáns dögök... viszont nagyon intelligensek, ami nem árt a vaázslóknak!).

Ezután jöhet a típusválasztás. Meg kell jelezni, hogy a típusok eltérő cuccokat használhatnak, mind fegyverben, mind tárgyban. Pl. egy harcos nem használhat

egy varázsszobrot... **Warrior** (egyszerű mezei harcos): majdnem minden fegyvert és páncélt használhat, **Conjurer** (bűvész): alapvarázsló, varázslatai inkább „közhasznúak”, védekező és gyógyító, világító. Páncélt nem használhat, **Magician** (mágus): — varázspálcákkal hadonásznak és ugyebár tudnak fejből is produkálni főként támadó dolgokat, páncélja nem lehet).

Sorcerer (illuzionista): osztályváltás után érhető el <CLASS CHANGE> varázslati többsége az illúziósobrokra épül, ezek segítségével tud megidézni szörnyeket etc., páncélja neki sem lehet), **Wizard** (varázsló): csak minimum 2 CLASS CHANGE után lehet, az összes többi varázslófajtát egybevéve fő tulajdonsága az intelligencia, fő képessége a varázslás. Bőrpáncélt viselhet, de a többi varázslóval egyetemben kevés fegyvere lehet. Egyébként egyesíti azok tulajdonságait... képes használni illúziósobrokat etc.), **Rogue** (sittes fickó, tolvaj): szarka a drága, képessége a csapdaeltávolítás és rejtőzködés, bőrpáncélt viselhet), **Bard** (bárd, énekes): csak ő használhat hangszerket, ezek ha mágikus erejűek, akkor igen kellemesek... egyébként lehet énekelteni, dalainak különböző hatásai vannak), **Hunter** (vadász): fő fegyvere a nyíl és lándzsák, de nem használhat minden fegyvert és páncélt), **Monk** (szerzetes): fegyverük a puszta kezük, páncélt nem viselhet)

Amint láthatjuk, sok megkötés van egy karakterre; az általam készített karakterekre viszont nincs... A típusok felett különböző pontszámokat láthatunk. Nos, ezek jönnek be akkor is, ha megnyomjuk a karakterhez tartozó számbillentyűt (1-7), akkor látható a karakter neve, szintje, neme, fajtája és típusa. Alatta vannak azok a bizonyos pontszámok.

ST: STRENGTH, erő; a harcban van jelentősége, az ellenfél megebzésében.
IQ: Ehhez gondolom nem kell magyarázat, a varázslóknál NAGYON fontos, több spell pontot eredményez.
DX: DEXTERITY; ügyesség, ez a védettség-nél számít be.
CN: CONSTITUTION; egészség és állóképesség, több hit pt-ot eredményez.
 Ezek mágikusak, pl. **Sir Robin's Tune** gyorsabbá és erősebbé teszi a karaktereket, értelemszerűen jól jön egy dungeonban, **Sanctuary Score** az egyik kedven-cem, nem semmi, hogy ad egy adag **ACT**, **Watchwood Melody** + egyszerűen felkapcsolja a villanyt etc.

Te iO! ég k**** sok sör lefolyt a torkomon, amíg ezt kivégeztem, úgy érzem magam, mint egy **AMSTEL**mage... még szerencs, hogy nem egy **VODKA**magának megfelelő italt ittam, mert akkor lenne **RUM2**usic.

● **Jahny@™** (Simon János), Budapest

KÉRDŐÍV Plus/4-esek számára

Ezt azért készítettem, hogy kikérjem véleményeket a **Sarokkal** kapcsolatban. Ugyanis a **NEWS**-ban megjelent hírek **nem csak újak!!!** Ennek oka egyszerű: az **átlag +4-esek NEM ISMERIK** az **újdonságokat**, és én ezért leadam a régebbieket is, hogy **legyen egy összefogó** képetek a **JOBB PROGRAMOK**ról... mindezt **nem önkényesen teszem, hanem a LEVELEIETEK** alapján... Másik probléma a **beküldött leírásokkal** volt, **EZEKET köszönöm és továbbra is várom, DE olyanokat NE küldjétek, amiknek végigjártása egyszerű**, pl. sok magyar nyelvű rövid **adventure**, és **főként a térképek közül csak használhatóakat!!!** Annak ugyanis nincs értelme, hogy kevés színteret tartalmazó játékról csináljatok térképet... csak helyet foglal. A sok szöveg után pedig a **lényeg!** Az itt látható

kérdésekre adott válaszaidat levélben postázd el a címre, vagy a szerkesztőség címére. A kérdéseket nem kell lemásolnod, elég, ha leveledben a megfelelő számok mellé csak a válaszaidat írod le. Tehát a kérdések:

1. Szerinted a **PLUS/4 NEWS**-ban megjelent hírek eléggé **frissek... és aktuálisak?! LEGFONTOSABB: számokra újak?!**
2. A leírások alapján **ált. végig tudsz menni** a játékon?!
3. A leírások **NAGY százalékban tetszenek?! Ezenkívül Neked időszerűek, tehát éppen „jól jönnek”?!... vagy NEM?!**
4. Igényled a **kisebb, egyszerűbb stb. térképeket?!**
5. Véleményed szerint **érdemes a betűket még kisebbre venni, ezzel növelve a TARTALMAT az olvashatóság rovására?!**

6. Pár **fontos** szívesen látná?! Ezek viszonylag **kisméretűek** lennének, tehát sok helyet nem foglalnának...
 7. Érdekel a **gépi kódú PROGRAM**ozás, **DE NEM ALAPSZINTEN** (kevés, de azért annyi tudással, hogy ismered az utasításokat etc. és pár rutint is tudsz...)?!
 8. A **MAGASABB szintű gépi kódolás** érdekel?! Pl. a **konvertálás... stb?!**
 9. A **felhasználói PROGRAMOK ismertetése** fontos számokra?! Itt főleg a **logorajzoló**okra, **zeneszerkesztő**kre, **converter**ekre, **digikre** stb. gondolkodni túlnyomórészt és csak **kevésbé** pl. egy **copy-program**, egyszerű rajzprogram ismertetésére!!!
 10. Egy **kevés** helyet elfoglalva mehetnek-e a **rajzaim** (**GETTO** barátom is segítené)?! **COOL&MOOOOOO graphix!**
- **Jahny@™** (Simon János), Budapest

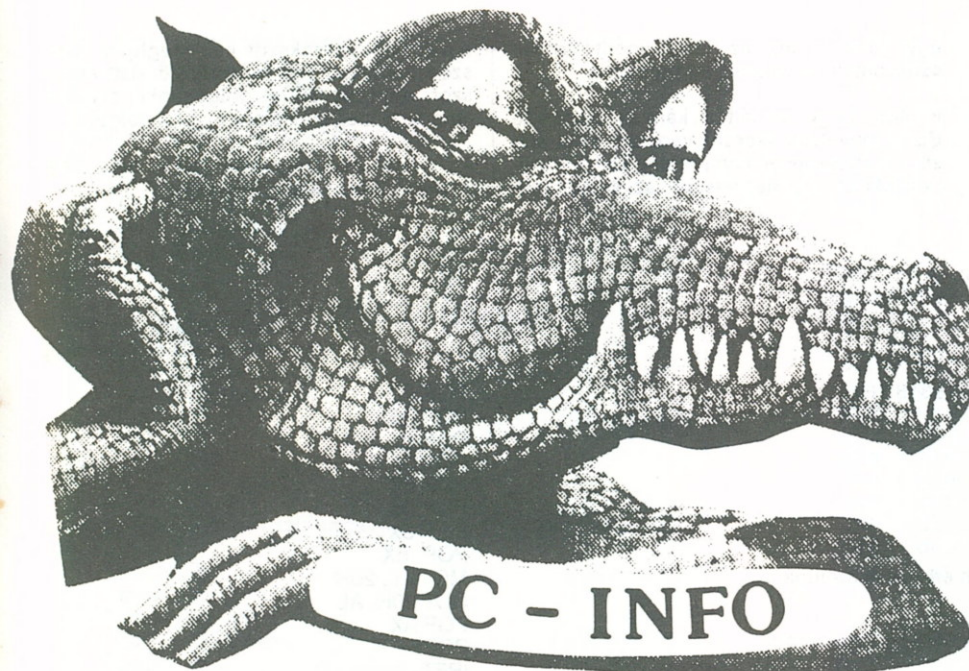
Plus/4 Elsősegély

Bard's Tale III. CHEAT: a **Chronomancer** minden egyes teleporthálásánál egy kódot kér a program, ami a felsorolt fogalmak jeleiből áll össze. A dolog egyszerű, tölts be egy **diskmonitort** (pl. **Disk Demon**), ha nincs, akkor szépen kérhetsz tőlem, de akkor egyben már ajánlom a **Mega-Toolz** c. programcsomagot! Szóval, ha betöltötted, olvasd be a **CHARACTER disk 9.track 14.sectorát** (dec). Az **E8** byte-tól ezt találod **\$20 \$XX \$YY** (szóval

ez egy JSR), ird be helyette: **\$EA \$EA \$18** (NOPx2,CLC) és visszaírod a **sector** a lemezre. **Ekkor akármit beírhatok kódoknak!!!**

A tippért **+aTHANX** a **SCN NEWS**-nak, abból is a 6.számának és egyben **CHARLES**-nak, a **Delta System** csapatból... legalábbis elküldték nekem, s az újságot olvasva (...tök véletlenül került hozzám) ott is megláttam.

Hajótörött (TMTS) CHEAT: ...a játék hibája, hogy az **intro** kissé elszabja a **BASIC** rutinokat etc. Emiatt néha kiakad a játék (Basic-ben) és sokan hagyják a francba. A megoldás a **CONT** parancs, így már végigjátszható (than?! for this!!!)
GHOSTCASLTE CHEAT: **ZORT**
S.H.I.T CHEAT: Top listába — **VERSION**
PUZZNIC CHEAT: szintén a Top listába **S.HUSSEIN**-t kell írni
 ● **Jahny@™** (Simon János), Budapest



A hangkártyák programozásáról...

Alapvetően két módon generálható hang a ma legelterjedtebb **Sound Blaster** hangkártyák segítségével: az egyik, az előredefiniált szinuszhullámformák manipulálásával (FM szintézis) vagy tetszőleges, általunk megadott előzőleg digitalizált hangok megszólaltatásával. Mindjárt tisztázni is kell néhány alapfogalmat:

A hang minősége függ a mintavételi frekvenciától, és attól hogy milyen skálán dol-

gozunk. A skála lehet 8 ill. 16 bites, természetesen a 16 bites hang jóval szebb hangzást biztosít. A mintavételi frekvencia azt jelenti, hogy 1 másodperc alatt hány értéket küldünk el lejátszásra illetve hány értéket kapunk felvételnél. Értelemszerűen tehát ha nagyobb mintavételi frekvencián (a továbbiakban **Sampling Rate = SR**) dolgozunk, szintúgy finomabb felbontást kapunk, ami szebb hanghatást eredményez.

Egy kicsit szégyelljük magunkat, hiszen beömlött a HQ-ra vagy száz levél azt követően, hogy eltértünk attól, amit beígértünk. Kém. Szóval azóta már voltunk a pusztában, hogy homokot szórjunk a fejünkre, ettől persze nem lesz utólag a Különszámban modemes cikk, és valószínűleg a CoV 36-béli memóriás kiegészítések sem fognak egyik pillanatról a másikra átváltozni hangkártya-programozási cikké. Murphy szavaival élve: ami késik az jön. A modemes cikk kicsit kiterjedt, s mivel nem akartuk 4 CoV-ban szétszeletelni, ezért hát majd egy külön fejezetet alkot a CoV Ekvönyv '93/94-ben. A hangkártya-programozással kapcsolatos cikk(sorozat) most veszi kezdetét, DOKI bátyó úgy látta, hogy egy kicsit nagy fába vágta az axejét, ezért csúsztott egy csöppet (sőt, ha a füleseink nem csinálnak, ebben a témában éppen egy többszáz oldalas szakkönyv elkészítésének gondolatai táncolnak a fejében, de pszt. mi nem hallottunk semmit...). Egyéb témák sem fognak kimaradni, ez függ attól, hogy a PC-Info 3 oldalacsájában mire és hogy marad hely.

Általában lejátszáskor, egy elég gyors számítógéppel nagyon magas SR értéket is el lehet érni, mivel ez hardware szempontjából egyszerűbb technológiát igényel. Azonban felvételnél a bonyolultabb eljárás miatt már határ szabhat a használt hardware teljesítménye.

Igy például az egyes **Sound Blaster** típusok SR értékei az alábbiak szerint változnak:

Típus

Sound Blaster 2.0 (8 bit)
Sound Blaster PRO II (8 bit)
Sound Blaster 16 és 16ASP (16 bit)

Felvétel

15 kHz
mono: 44.1 kHz, stereo: 22.05 kHz
44.1 kHz

Lejátszás

44.1 kHz
44.1 kHz
44.1 kHz

Jól látható, hogy a CD szabványt (44.1 kHz, 16 bit, sztereó), az **SB** sorozat 16-os tagjai ütik meg a digitalizált hangok esetében, míg az FM szintézis a többi típusnál is tökéletes hangzást biztosít. A nagyobb SR tehát másodpercenként több adatot igényel, vagyis a jobb minőségű hangok megfelelő háttértárat és azok igen gyors elérését igénylik. Egy CD minőséggel digitalizált

egy másodpercnyi anyag pl. közel 140 kByte hosszúságú, és legalább 300 kByte/sec adatátviteli sebességet igényel felvételnél. A digitalizált hangok hangmagassága a lejátszási sebesség függvénye. Ha tehát egy hangszert ledigizünk, akkor onnantól kezdve bármilyen hangmagasságban megszólaltatható a lejátszási sebesség megfelelő manipulálásával. Erre a metodikára épül

a MODplayerek működése is. A **Sound Blaster**ek esetében a digitalizálásnak több útja is van: digizhetünk megszakításokkal illetve használhatjuk a DMA csatornát, amelynek segítségével anélkül küldhetünk adatokat a kártyának, hogy feltartanánk a CPU-t. Az alábbiakban a megszakítás segítségével történő digitalizálási módszert mutatjuk be.

Először is kell, egy installáló eljárás.

```
InstallSoundBlaster:  MOV DX, 226H;  A 226H portot használjuk
                     MOV AL, 1
                     OUT DX,AL;  A 226-os portra 1-et küldünk
                     MOV CX,1000
@1:  LOOP @1;        Várunk néhány millisec-t
                     XOR AL,AL
                     OUT DX,AL;  A 226-os portra 0-át küldünk
                     MOV DX,22AH
                     MOV CX,100
@2:  IN AL,DX;       Várunk néhány mmp-t,
                     ezalatt $AA értéket kell
                     kapnunk.
```

```
CMP AL, 0AAH
JE @3;              Ugorj, ha megvan
LOOP @2
RET
@3:  MOV DX,22CH
     MOV AL,0D1H
     OUT DX,AL     22CH portra --> $D1
     XOR AL,AL
     RET
```

Amennyiben sikerült alaphelyzetbe állítani a kártyát az AL regiszter értéke 0 lesz.

A továbbiakban természetesen szükség van két eljárásra, egy lejátszó (az értékeket elküldi lejátszásra) és egy felvevő (a ledigizett byte-okat adja vissza) rutinra.

```
ReadyToSend:  MOV DX,22CH;
@4:  IN AL,DX
     ROL AL,1
     JB @4;     Amíg nem kész, próbáld újra
     RET
```

```
ReadyToReceive:  MOV DX, 22EH
@5:  IN AL, DX
     ROL AL, 1
     JNB @5;     Amíg nem kész, próbáld újra
     RET
```

```
SendAByteOut:  CALL ReadyToSend
               MOV DX, 22CH
               MOV AL, 10H
               OUT DX, AL;  a 22CH portra --> 10H
               CALL ReadyToSend
```

```
MOV DX, 22CH
MOV AL, ByteToSend; ByteToSend: a
küldendő byte
OUT DX, AL;  a 22CH portra --> a
küldendő byte
RET
```

GetAByte:

```
MOV DX, 22CH
CALL ReadyToSend
MOV AL, 20H
OUT DX, AL;  a 22CH portra --> 20H
CALL ReadyToReceive
MOV DX, 22AH
IN AL, DX    ;az áhított byte-ot a 22AH
portról szedhetjük le
RET
```

A ReadyToSend és a ReadyToReceive rutinok arra szolgálnak, hogy ameddig a kártya nem képes egy byte fogadására illetve küldésére, addig nem engedik tovább a programot. Amennyiben ezeken a pontokon a program kifagy (végtelen ciklusba kerül, mert soha sem jön megfelelő válasz),

úgy valószínűleg az installálás folyamán csúszhatott be valamilyen probléma.

Fontos, hogy mielőtt a kártyán bármiféle BE/KI műveletet akarunk végezni, e két utasítás segítségével konfirmálni kell a byte-tranzakciót. Természetesen az előbbi ruti-

nokat nagyon sokszor kell meghívni (egészen pontosan egy másodperc alatt annyiszor, amilyen SR-tel dolgozunk), célszerű tehát egy megszákításra bízni a dolgot.

Az alábbi kis programrészlet a 8-as megszákítást használja erre a célra.

```
SetInt8:      XOR AX,AX
              MOV ES,AX
              MOV AX,OFFSET NewInt8
              MOV ES:[20H], AX
              MOV ES:[22H], CS
              MOV AL, 54
              OUT 43H, AL
              MOV AX, 0;      18 Hz 1193181/Hz
              OUT 40H, AL
              MOV AL, 0AH
              OUT 40H, AL
              RET
```

```
PUSH DI
PUSH DS
PUSH ES
CALL NoiseMaking
;Az a procedúra,
;amelyik az SB-re küldi vagy
;onnan szedi le
;az adatokat
POP ES;
POP DS
POP DI
POP SI
POP BP
POP DX
POP CX
POP BX
MOV AL, 20H
OUT 20H, AL
POP AX
POPF
IRET
```

```
NewInt8:     PUSHF
              PUSH AX
              PUSH BX;      Minden értéket letárolunk
              PUSH CX
              PUSH DX
              PUSH BP
              PUSH SI
```

A fenti rutinok megfelelő alkalmazásával tehát megszákításon keresztül programozhatjuk a **Sound Blaster** kártyákat. A harmadik, eddig nem említett mód a CT-VOICE driver használata, amely az eredeti **SB** kártyák installációs lemezén található. Előnye, hogy sokoldalú, rajta keresztül a DMA-n át

használhatjuk a kártyát, azonban csak a VOC file-okat, a **Creative Labs** digi file-jait tudjuk lejátszani, illetve ilyen formátumban rögzíthetünk vele. Mindazonáltal rendkívül hasznos egység és a programokba is könnyen beépíthető, ha a megfelelő segédprogrammal (pl. **BINOBJ**-jal) előbb OBJ

formátumra alakítjuk. Ezután már egyszerűen bele lehet linkelni bármilyen EXE állományba. A következőkben Pascalban mutatjuk be a használatát. A szintaktika egyszerű, a BX regiszter különböző értékeivel programozható.

Tehát a forrás:

```
Unit Voice;
Interface
var   SoundFile: Array[1..10000] of byte;
      {a VOC file max. méretét itt lehet beállítani}
      sgSBDriver, ofSBDriver: word;
      SBDriver: Pointer;
      Status: Word;
Procedure LoadDriver(fi:string);
      {a fi változóban kell megadni az útvonalat}
Procedure CloseDriver;
      {a program végén kell meghívni, lezárja a driver-t}
Procedure LoadVoice(f:string;start,size:word);
      {betölti a memóriába az f-ben megadott VOC file-t Start-tól,
      Size méretben. Ha Size 0, akkor az egész file-t tölti be.}
function sb_getversion:integer;
      {A CT-VOICE driver verziószámát adja vissza}
function sb_init:integer;
      {Alaphelyzetbe állítja a SB-t,
      a különböző visszaadott értékek jelentése:
      0 - sikeres
      1 - az adott hangkártyával nem sikerült
      2 - I/O hiba miatt nem sikerült
      3 - DMA miatt nem sikerült
      az alaphelyzetbe állítás}
procedure sb_output(sg,os:word);
      {A már betöltött hangsort megszólaltatja. az sg:os területen.
      Ha VOC file-t használunk akkor az offset értékhez 26-ot kell hozzáadni.}
procedure sb_setStatus(sg,os:word);
      {Megadja a Status változó helyét. Ez a harmadik dolog, amit
      tennünk kell, a driver letöltése és alaphelyzetbe állítása
      után. A Status változó értéke 0FFFFH, amíg lejátszás/felvétel
      van, és 0 amikor ez kész.}
procedure sb_speaker(mode:word);
      {A hangszórót kapcsolja ki/be (0 - ki, 1 - be), ez a negyedik
      dolog inicializálás után.}
procedure sb_uninstall;
      {Leszedi a meghajtót a memóriából. A CloseDriver parancs
      használja.}
procedure sb_setIOaddress(add:word);
      {Uj I/O címet ad meg a driver számára.}
procedure sb_setinterruptnumber(intno:word);
      {Uj megszákítást ad meg a driver számára. (3,5,7 és 9
      lehet)}
procedure sb_stopoutput; {A folyamatban lévő lejátszást leállítja.}
function sb_pauseoutput: integer;
      {A folyamatban lévő lejátszást felfüggeszti, 0-át ad vissza,
      ha sikerült, 1-et ha nem.}
function sb_continueoutput: integer;
      {A folytatja a felfüggesztett lejátszást. A visszaadott értékek
      jelentése mint fent.}
function sb_breakloop(mode:word): integer;
```

```
{A folyamatban lévő ismétlődő ciklusból kilép az alábbiak
szerint: Mode:
0 - lejátsza a teljes kört, majd kilép
1 - rögtön kilép
A visszaadott értékek jelentése fent.}
```

```
implementation
uses DOS;
procedure Abort(s:string);
begin
  writeln('Az alaphelyzetbe állítás sikertelen
  az alábbi hiba miatt: ',s);
  halt(1);
end;

procedure loaddriver(fi:string);
var   f: file;
      k: integer;
      t: string[8];
begin
  assign(f,fi+'CT-VOICE.DRV');
  {$I-} Reset(f,1); {$I+}
  if IOResult <> 0 then
    Abort('Cannot Open '+fi+'CT-VOICE.DRV');
  blockread(f,Mem[sgSBDriver:ofSBDriver],filesize(f));
  close(f);
  t:='';
  for k:=0 to 7 do
    t:=t+chr(Mem[sgSBDriver:ofSBDriver+k+3]);
  if t <> 'CT-VOICE' then
    abort('Invalid CT-VOICE Driver!');
end;

procedure closedriver;
begin
  sb_uninstall;
  if dalloc(sbdriver)=0 then
    abort('Uninstall Error!');
end;

procedure loadvoice(f:string;start,size:word);
var   fi: file;
      k: word;
begin
  assign(fi,f);
  {$I-} Reset(fi,1); {$I+}
  if IOResult <> 0 then
    abort('Cannot Open '+f+');
  k:=0;
  seek(fi,start);
  if size=0 then size:=filesize(fi);
```

```

blockread(fi,Mem[seg(soundfile):ofs(soundfile)],size);
close(fi);
end;

function sb_getversion: integer; assembler;
asm
    push bp
    mov bx,0
    call SBDriver
    pop bp
end;

procedure sb_setIOaddress(add:word); assembler;
asm
    push bp
    mov bx,1
    mov ax,add
    call SBDriver
    pop bp
end;

procedure sb_setinterruptnumber(intno:word); assembler;
asm
    push bp
    mov bx,2
    mov ax,intno
    call SBDriver
    pop bp
end;

procedure sb_stopoutput; assembler;
asm
    push bp
    mov bx,8
    call SBDriver
    pop bp
end;

function sb_init: integer; assembler;
asm
    push bp
    mov bx,3
    call SBDriver
    pop bp
end;

function sb_pauseoutput: integer; assembler;
asm
    push bp
    mov bx,10
    call SBDriver
    pop bp
end;

function sb_continueoutput: integer; assembler;
asm
    push bp
    mov bx,11
    call SBDriver
    pop bp
end;

function sb_breakloop(mode:word): integer; assembler;
asm
    push bp
    mov bx,12
    mov ax,mode
    call SBDriver
    pop bp
end;

procedure sb_output(sg,os:word); assembler;
asm

```

```

    push bp
    push di
    mov bx,6
    mov di,os { offset of voice }
    mov es,sg { segment of voice }
    call SBDriver
    pop di
    pop bp
end;

procedure
sb_input(highlength,lowlength,seginputbuff,ofsinputbuff:word);
assembler;
asm
    push bp
    push di
    mov bx,7
    mov dx,highlength
    mov cx,lowlength
    mov es,seginputbuff
    mov di,ofsinputbuff
    call SBDriver
    pop di
    pop bp
end;

procedure sb_setStatus(sg,os:word); assembler;
asm
    push bp
    push di
    mov bx,5
    mov di,os
    mov es,sg
    call SBDriver
    pop di
    pop bp
end;

procedure sb_speaker(mode:word); assembler;
asm
    push bp
    mov bx,4
    mov ax,mode
    call SBDriver
    pop bp
end;

begin {set up SB}

    if MemAvail < 2500 then
        abort('Nincs elég memória');
    {a $M direktívával más felosztást kell megadni.}
    Status:=MAlloc(SBDriver,2500);
    if Status<>0 then
        abort('Memory Allocation Error');

    sgSBDriver:=MemW[seg(SBDriver):ofs(SBDriver)+2];
    ofsSBDriver:=MemW[seg(SBDriver):ofs(SBDriver)];

    Loaddriver('c:\');
    if sb_init<>0 then
        abort('SoundBlaster Initialization Error!');

    sb_setStatus(seg(Status),ofs(Status));
    sb_speaker(1);

end.

```

A fenti **Turbo Pascal** unit segítségével tehát elég hatékonyan használható egy **SB** kártya, minden bonyolultabb DMA-n keresztüli rendszerprogramozói okítgatás nélkül. A támogatás szeretnénk folytatni, de örülnénk neki, ha leveleitekben megírnátok, a hangkártya-programozási témán belül mit vesézzünk ki alaposabban.

• DOKI

Észrevételek a .PCX megjelenítő rutinhoz

Kissé nagyképek **Twin Sectors INC**-ék! Volt a CoV 35-ben egy .PCX megjelenítő. A fejlécben DADA vagy JONES azt írta, hogy nem lehet jobb unpackert írni az ott közölt-nél! Hát ez ökörség! En rövidebb és gyorsabb unpackert írtam! Ha van rá igény, elküldhetem a forrást. Mellesleg az ő rutinjuk sok primitív elemet tartalmaz. Kezdve az első négy sorral, amikor a DS és az ES regiszterbe betesz a CS-t. A .COM kiterjesztésű programoknál ezek az alapbeállítások, és az assume sornál sem ;t kellene alkalmazni, hanem sima vesszőt! A duplázás címke után a második sor: xor, ah,ah — ez

is felesleges, hiszen az egész kitömörítő rutin során nem fordul ah-hoz, így az elején elég kitörölni az ah-t. Ez is lassítja az unpackert. A datain címkeről az xor bx,bx törli a bx-et, erre tényleg szükség van, de előtte két sorral is törli, tehát erre az előtte lévő sorra sincs szükség. Ha kicseréljük a datain utáni néhány sort:

```

-----
datain: xor bx,bx
..... egészen
.....
azas2:
      stosb

```

-ig, és helyette betesszük a következőt:

```

datain: lodsb
      test al,128
      je sima
      test al,64
      je sima
      jmp duplazas
sima:  stosb
-----

```

akkor a bx-re sincs szükség, és még jobban gyorsul a rutin.

• Csibra Gergő, Mosonmagyaróvár

KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk

Érvényes: 1993. szeptember 15-től

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

Színes felületek:

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

Belső oldalak:

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

Az árak ÁFA nélkül értendők!

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

Kedvezmények:

3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %,
5-szöri lekötés és előre fizetés esetén 20 %,
7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %.

Járulékos díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

Közületi hirdetési ügyintézés:

COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363

Tel. + FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

CD-ROM, AUDIO CD lemezek
egyedi és kisseriás gyártása.

CD-ARCHIVE Kft.

Budapest, XVI. Temesvári u.30. 1162
Tel.: (06-60) 333-781; FAX: 271-41-73

A kereskedőkaravánok sosem voltak biztonságban...

A GONOSZ HERCEG

- Teljesen magyar nyelvű, szöveges kalandjáték
- Három szabadon választható karakter • gyöngyörű grafika • rengeteg ellenfél és csapda • atmoszférikus zene
 - beépített HELP • változatos és izgalmas cselekmény
 - egyszerű és könnyű kezelés • karaktertől függő végigjatszás • komplett kézikönyv • színes díszdoboz
 - Load-Save • C64 lemez

Megrendelhető: OTHIS Software
Vác, Pf.: 342. 2601

Ára: 649,- Ft (ÁFA-val és postaköltséggel)

Legújabb C64 programok 80,- Ft/lemez áron
(másolással és adathordozóval együtt!)
Válaszborítékért bővebb tájékoztató & lista.

Cím: Hámori Dávid, Nagykanizsa,
Sugár út 34. 8800

FIGYELEM! MAGYAR NYELVŰ AMIGA SZAKKÖNYVEK eladók!

- Gépi kódú programozás,
- Hardware reference manual,
- DOS Kézikönyv
- Felhasználói kézikönyv.

Haár László

1133 Budapest, Dráva út 11.

Tel./FAX: 1732-008

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

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

A hirdetési díjat az impresszumban 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.

64 software

- 64-es kazettások és lemezesek! Program hegyek várnak itt rátok, és még mindig nálam a legolcsóbb. Válaszborítékban listát küld: **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440
- C64-es programok lemezen, kazettán, precízen, gyorsan a SU-VI Soft-tól. Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103.
- C64-re lemeze programok: Gi Joe, Elvira I-II., eladók. **Bitto Zsolt**, Abaújszántó, Arany J.u.52. 3881
- Programeladás! C64-es, Plus/4, C16-os legújabb programok olcsón eladók kazettán, lemezen, irjatok! Géptípus megjelöléssel. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500
- Hi C64-es guys!!! Legújabb és régebbi, utántöltés és egyfile-os programok eladása és cseréje kizárólag kazettán. Néhány új utántöltés: Doc Croc's, Hugo, Eon, Psych Kaos, UGH!, Sleepwalker... Ifj. **Kiséri Péter**, Nagykőrös, Orgona u.9. 2750. Tel.: (06-53) 352-946.
- C64-re programokat cserélek lemezen. Listát kérek és küldök! Minden levélre válaszolok! Cím: **Szabó Sándor**, Komárom, Barátság t.p. 1. III/15. 2900. Tel.: (06-34) 342-401.
- C64, Plus/4-es lemezeimet, kazettáimat olcsón eladom. Válaszborítékért listát küldök. **Csepányi László**, Putnok, Vásártéri út 8. 3630.
- C64-es programok eladás! A címem: **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184

64 hardware

- Eladó. C64/II + 1541/II floppy drive + magnó + 2 db. joy + 35 kazetta + 160 db lemez. Érdeklődni: **Vizhányó Zoltán**, Baja, Szenes u.12. 6500

- Soha vissza nem térő alkalom!!! Eladó egy C64 adapterrel + 1541/II floppy drive + 2 joystick. Érdeklődni lehet: **Schrott, Budaörs, Szivárvány u.6. VII/42. 2040. Tel.: 1-537-716.**
- Eladó: C64/II, 1541/II, 2db Quick Shoot Turbo joystick, lemeztartó, irodalom (20000,- Ft), 300 db lemez programokkal (25000,- Ft). **Frankó Vitya**, 5600 Békéscsaba, Andrassy 18/A. Tel.: (06-66) 328-242
- Eladó C64 + monitor + 1541 drive + magnó + cartridge + kb. 50 lemez + 4 kazetta + 2 db. joystick + szakkönyvek. Érdeklődni lehet: **Benkő András**, Pécs, Pálma u.15. 7634, ill. (06-72) 323-357 az esti órákban.
- Eladó: C64 + magnó + 2 db. joy + 300 program + 2 db. cartridge + 5 db. gyári program + könyvek + újságok. Ára: 13.000,- Ft. **Kalmár Péter**, Győr, Herman O. u. 24. 9023
- Eladó: Egy C64 + 1541/II floppy + RESET + 2 joystick + 2 lemeztartó + 200 lemez tele játékokkal. Ár: megegyezés alapján. Cím: **Molnár Gyula**, Szeged, Beretzk u.7. IV/12. 6724. Tel.: (06-62) 494-004.
- Alig használt garanciális 1541/II-es floppy drive olcsón eladó C64, C128-as számítógéphez. **Schlekmann Dániel**, Budapest, XVI. Dóra tér 9. IV/2 1165. Tel.: 271-6956.

Amiga

- Figyelem! Amigát keresel? Akkor ide figyelj! Jo állapotban lévő Amigák eladók! Minden igényt kielégíték! Minden levélre válaszolunk! Telefonszámot írj, ha van! Cím: **Amigo Club**, Eger, Blaskovics u. 3. 3300
- Amiga programok vétele, cseréje, eladása: csak 30,- Ft/lemez!!! **Keresztyén Péter**, Budapest, II. Frankel Leó u.70. I/2. 1023. Telefon: 1169-116

- Eladó 1 db. Amiga hardware Reference Manual. Árjaanlatokat kérek! **Kalmár Péter**, Győr, Herman O. u. 24. 9023

Amigára 3.5" lemezen programok! 1 lemez másolása 50,- Ft-ért! Aki 30 db-ot rendel, az 20 db-ot fizet! Válaszborítékért lista. Cím: **Nyeste János**, Budapest, IV. Virág utca 29. X/59. 1042. Tel.: 189-90-64.

- Eladó 100 db. 3.5"-os lemez Amiga programokkal, 5.000,- Ft-ért; 5 1/4"-os drive Amigához 6.000,- Ft-ért; német nyelvű „Amiga Intern” című könyv 1.000,- Ft-ért. **Bánhalmi Péter**, Miskolc, Vologda u.6. F/1. 3525. Tel.: (06-46) 349-210.
- Amiga 500+ programok cseréje, vétele! Megvan pl.: Dune 2, Dribbling stb. Keressék: Amiga 500+ géphez magyar nyelvű szakkönyvet Ugyanitt C64-es programok eladása! A címem: **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184

PC

- PC-re programokat adok. Válaszboríték előnyben. **Frankó Vitya**, 5600 Békéscsaba, Andrassy 18/A. Tel.: (06-66) 328-242
- IBM játékok és felhasználói programok eladók. Válaszborítékért listát küldünk. **PC INFORMATIC**, 1462 Budapest, Pf.: 766.
- IBM programok cseréje! Bővülő választék felhasználói- és játékprg.-ból. Válaszborítékért részletes listát küldök! Írj bátran, minden levélre válaszolok! Velem jól jársz! **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. F/2. 3200
- IBM PC programok cseréje, eladása. 30,- Ft/lemez. 5.25" és 3.5" DD, HD. Listát kérek és küldök. **Gyurján Bálint**, Nyiregyháza, Rákóczi út 32/B. 4400

• IBM programok nagy választékban kedvező áron! **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 1730-086
• IBM PC programok hatalmas választékban a legolcsóbban eladók. Kérésre ingyenes lemezes listát küldünk. **Túri Jácint**, Budapest, XIII. Berettyó u.7. IX/17. 1138
• Eladó: IBM kompatibilis 386DX, 1.2-es és 1.44-es floppy, 120-as Winchester, SVGA (28) monitor (1024K-s kártyával), baby házban, és több 100 lemezes program, akár külön is. Garanciális '94 márciusig. Irányár: 120.000.- Ft. **Frankó Vitaly**, 5600 Békéscsaba, Andrássy 18/A. Tel.: (06-66) 328-242
• Eladó! EGA 800x600/16 monitor + kártya. Irányár: 17.000.- Ft. Érdeklődni: **Kárász Norbert** (06-33) 316-108 (17-20 óráig).
• Sok program PC-re eladó 40.- Ft/db áron. **Zadavecz János**, Budapest, VIII. Mátyas tér 14. V/8. 1084. Tel.: 11-44-639.
• PC felhasználói és játékelemek 1000 lemezes választékban INGYEN! Budapest-62, Pf.: 768. 1384

Plusi és társai

• Eladó egy C16 (64K) + magno + 15 kazetta + monitor + joystickok + könyvek + a C= egyesületi lap összes száma (86/0 - 93/12), kb. 21.000.- Ft-ért. Érdeklődni lehet: **Kozma Gábor**, Méhkerék, Ady E.u.19. 5726

• Plus/4-es programok lemezen, kazettán, precízén, gyorsan a SU-VI Soft-tól: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103.
• Programeladás! Plus/4, C16-os, C64-es, legújabb programok olcsón eladók kazettán, lemezen, irjatok! Géptípus megjelöléssel. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500
• Plus/4-en programeladás. Minőség, megbízhatóság. Felbélyegzett választörítékért listát küldök. **Deák Krisztián**, Budapest, XIX. Jahn Ferenc u.21. V/13. 1195
• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszörítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100
• Plus/4-es, C64-es, lemezeit, kazettáimat olcsón eladom. Válaszörítékért listát küldök. **Csépányi László**, Putnok, Vásártéri út 8. 3630.
• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszörítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

Egyéb

• Eladó olcsón CoV 3-18-ig, 22-26-ig, 576 KByte 1990: 2-7-ig, 1991: 1,2; 1992: 3, 4. C-Mania 1990/1, 1991/1,2,3,4,5. 1001/3, 4, 5 könyvek. Erd.: Ifj. **Antal István**, Baja, Cserkész u.12. 6500

• C64-es lemezesek! Egy új CLUB alakult a számotokra, melyben fantasztikus lehetőségekhez juthattok!! Ilyen még nem volt! Bélyeges választörítékért tájékoztatást küldök. Feltétlenül irjatok, nem bánjátok meg!!! **Petrovics Zoltán**, Vereasegyház, Hársfa u.1. 2112.

AD&D \$zabálykönyv: játékosok, szörnyek, mesélők KIVONATA, 145 oldal; 140 szörny részletes leírása, kb. 400 varázstörty; faj, kasztok leírása... újdonságok: új papi osztály, vadmágia... stb. 2 féle papi oszt., gyógyító (biopontok), áldozó. Papi és varázslói varázslatok: 600-700 varázslat, szintek, iskolák, vadmágia etc. Megrendelhető: **Simon János (Jahny - Mr.ACEface)**, Budapest, XIV. Thököly út 145/b. Telefonszám: 1-636-971 ...általában este!

Exkluzív

Getto maestro árverésre bocsátja muzeális értékű C64 + 1541 drive konfigurációját. A szerencsés vásárló birtokába juthat azon - évek során elkészült - grafikai műalkotásoknak, mellyel a mester a gépeket kidekorálta. Az áránlatokat kérjük a szerkesztőség címére elküldeni.

GAMES CENTER

AMIGA

Akcio: Action Service - 1 lemez / Addams Family - 1 lemez / Air Warrior - 3 lemez / Airborne Ranger - 1 lemez / Alien Legion - 1 lemez / Aztec Challenge - 1 lemez / Baby Joe - 1 lemez / Battle Cars II. - 1 lemez / Bi-Fi - 1 lemez / Big Nose - 1 lemez / Binary - 1 lemez / Castle Master II. - 1 lemez / Charlie Chimp - 2 lemez / Cow Wars - 1 lemez / Cytron - 2 lemez / Dancing With Eggs - 1 lemez / Demmine IV. - 1 lemez / Diablík 9. - 1 lemez / Die Hard 2. - 1 lemez / Elvira Arcade - 2 lemez / Firefox - 2 lemez / Home Alone - 2 lemez / Hudson Hawk - 2 lemez / Hugo II. - 5 lemez / Hugo - 3 lemez / Humans - 3 lemez / James Pond II. - 1 lemez / Jaws - 1 lemez / Last Ninja - 3 lemez / Lionheart - 4 lemez / Lorn - 2 lemez / Lost Vikings - 2 lemez / Mad Bomber II. - 1 lemez / Matal Law - 1 lemez / Monkey Catcher - 1 lemez / Morph+ - 2 lemez / Mr. Browstone - 1 lemez / Oh No More Lemmings - 1 lemez / Pipemaster II. - 1 lemez / Poing - 1 lemez / Poo Poo Dreams - 1 lemez / Postman Pat III. - 1 lemez / Rebellion - 1 lemez / Rolling Bob - 1 lemez / Santa's Christmas Caper - 1 lemez / Silver Star - 1 lemez / Simulman 2. - 1 lemez / Simulman III. - 1 lemez / Simulman IV. - 1 lemez / Sink or Swim - 1 lemez / Smurf Hunt - 1 lemez / Son of Blogger - 1 lemez / Star Control - 2 lemez / Super Cauldron - 2 lemez / Swibble Dibble - 1 lemez / Sword of Honour - 2 lemez / Tag Team Wrestling - 1 lemez / Telecommando - 1 lemez / Terminator III. - 1 lemez / Venice End - 2 lemez / Wabes - 1 lemez / Worlds of Legend - 2 lemez / Xmas Lemmings - 1 lemez ***
Kaland *:** Covert Action - 3 lemez / De Ja Vu 2. - 2 lemez / Dick Tracy Adventure - 3 lemez / Duck Tales - 2 lemez / Fish! - 1 lemez / Galdregon's Domain - 2 lemez / Heroes of the Lance - 2 lemez / Ishaar II. - 3 lemez / Jonathan - 10 lemez / King's Quest V. - 8 lemez / Legend - 2 lemez / Lord of the Rings - 3 lemez / Lords of Doom - 2 lemez / Neuromancer - 1 lemez / Odyssee - 4 lemez / Plan 9 from Outer Space - 4 lemez / Schelober's Quest Babe - 4 lemez / Spirit of Adventure - 3 lemez / Universal Monster - 1 lemez / Wizardry VI. - 6 lemez ***
Szimuláció *:** A320 Airbus - 2 lemez / AV 8B Harrier Assault - 2 lemez / Battlehawks 1942 - 2 lemez / Birds of Prey - 2 lemez / Deathbringer from Space - 1 lemez / Dungeon Flipper - 1 lemez / F/A 18 Interceptor - 1 lemez / Gee Bee Air Rally - 1 lemez / Gunship 2000 - 4 lemez / Hoyle III. - 2 lemez / Kennedy Approach - 1 lemez / Magic Fly - 1 lemez / Mig 29 Sowiet Fighter - 1 lemez / Red Baron - 3 lemez / Silent Service 2. - 2 lemez / Silent Service - 1 lemez / Skyflíer II. - 1 lemez / Strike Fleet - 1 lemez / Wing Commander II./demo - 1 lemez / Wing Commander - 3 lemez ***
Sport *:** 3D World Boxing - 1 lemez / 3D World Tennis - 1 lemez / Championship Manager'93 - 3 lemez / Diego Maradona's F.Manager - 1 lemez / Football Tactician II. - 2 lemez / Gazza II. - 1 lemez / Goal! - 2 lemez / Graham Taylor Soccer - 2 lemez / Karamalz Cup - 1 lemez / Leeds United Championship - 2 lemez / Match of the Day - 2 lemez / Roll Or Die - 2 lemez / Skate of Art - 1 lemez / Soccer Boss - 1 lemez / Soccer Rivals - 1 lemez / Superliga - 1 lemez / Tactical Football - 2 lemez / Tom Landry Football - 2 lemez / Treble Champion II. - 1 lemez ***
Stratégia *:** Air Support - 2 lemez / Ancient Art War In Skies - 4 lemez / Balkan Conflict - 2 lemez / Ballistic Diplomacy - 2 lemez / Battle Isle II. - 2 lemez / Celtic Legends - 2 lemez / Conquest & Dominion - 1 lemez / Defender of the Crown - 2 lemez / Diplomacy III. - 1 lemez / Dune 2. - 6 lemez / Hanse - 1 lemez / Kingdoms of England - 2 lemez / Ragnarök - 2 lemez / Rampart - 1 lemez / Realms - 2 lemez / Syndicate - 4 lemez / Viking - 1 lemez ***
Logikai *:** Goliath - 1 lemez / Oktogon - 1 lemez / Ramify - 1 lemez / Tetris Pro - 1 lemez.

C64

Játékelemek: ACID RUNNER - lode runner - 118 / BEE - 52 - ügyességi - 205 / BUNDESLIGA 2. - focimanager - 123 / BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / CENTAURI ALLIANCE - kaland - 7 SD / CORYA - kaland - 252 / CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / DESTROYER ESCORT 100%, ágyúval - szimuláció - 1 SD / DETONATORS - ügyességi - 228 / DRIBBLING - foci - 230 / ELITE - úrkereskedő - 226 / EXAMINATION - kaland - 1SD / GALDREGON'S DOMAIN - kaland - 1 SD / HANSE - kereskedő - 205 / HOLIDAY COPS - akció - 102 / JIMMI'S SUPER LEAG. - menedzser - 139 / JULIUS CAESAR - stratégia - 259 / KARAMALZ CUP - jégohoki - 1 SD / KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / LENITIVE - lövöldözős - 222 / LORDS OF CHAOS - kaland - 344 / LORDS OF CHAOS 2. - kaland - 273 / McDONALD LAND - gyűjtő.ügy. - 2 SD / MEGA STARFORCE - invaders - 1 SD / MORIBUND - logikai - 1SD / NOBBY THE AARDVARK - mászk.ügyes. - 2 SD / ORMUS SAGA II. - RPG - 3 SD / OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1 SD / PILE UP - logikai - 220 / PIPELINE RAT - labirintus - 103 SD / PLIS - logikai - 141 / PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / PUNICA GAME - ügyességi - 410 / QUARX - logikai - 222 / ROBOO - mászkálós - 110 / SLEEPWALKER - ügy. akció - 2 SD / SMASH - tenisz - 1 SD / SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD / SPACE QUIZ - vetélkedő (német) - 1 SD / SPECTRE OF BAGHDAD - akció - 1 SD / SPIRIT OF ADVENTURE - kaland - 4 SD / STARSHIP COMMANDER - úrhajós - 1 SD / STONOPHOBE - tetris - 189 / STRIKE FLEET - szimulátor - 2 SD / SYSTEM - látatologató - 280 ***
Felhasználói *:** AMICA PAINT - rajzprg. - 1SD / ART STUDIO 2.0 - rajzprg. - 1SD / BEAT BOX CREATOR - zeneszerk. - 1SD / DEMO DEMON - demokészítő - 2SD / DISK DEVIL - user csg. - 2SD / GAME MAKER - játékkészítő - 2SD / GIGA PAINT - rajzprg. - 4SD / HOME VIDEO PRODUCER - felh. - 2SD / MINI OFFICE - rendszerező - 1SD / NEWSROOM - újs.szerk. - 6SD / PRINT FOX - grafikus szövegszerk. - 2SD / ROCKMONITOR 5.3 - zeneszerk. - 1SD / SHOOT'EM UP CONSTR.KIT - ját.kész. - 2SD / VIDEO FOX - videofeliratozó - 1SD

PC

Akcio: Back to the Future III. - 1HD - EV / Badblood - 1HD - CEVH / Bruce Lee Lives - 1HD - EV / Cadaver - 1HD - CEV / Cool world+trainer - 1HD - V / Covert action - 1HD - CEV / Crystal caves - 1HD - E / Dizzy in fantasy world - 1DD - CEV / Dragon's lair 2. + trainer - 2HD - CEV / Dragon's lair 3. - 3HD - V / Dylan dog - 1HD - V / Eternam - 5HD - V / First samurai - 1HD - V / Flashback - 3HD - V / Freddy Pharkas - 2HD - V / Future wars - 1HD - CEVH / Galactic empire - 1HD - V / Golden eagle - 1HD - EV / Gremlins II. - 1HD - EV / Jetsons - 1HD - EV / Lamers - 1DD - V / Lemmings - 1HD - CEV / Lode runner - 1DD - C / Monthly Phiton's flying circus - 1HD - E / Nicky Boom+trainer - 1HD - V / Robocoop 2. - 1HD - E / Robocoop 3. - 4HD - V / Samurai - 1HD - EVMH / Scorched Earth - 1DD - V / Sleepwalker - 3HD - V / Star Control 2. - 4HD - V / Startrek - 5HD - V / Street fighter II. - 2HD - V / Super space invaders - 2HD - CEV / Teenage mutant turtles 2. - 2HD - CEV / Terminator 1. - 2HD - CEV / Ugh !! + trainer - 1DD - V / Untouchables - 1HD - CEV / Uridium - 1DD - CE / Wacky funsters - 6HD - V / Wrath of the demon - 2HD - CEV / Xenon 2. - 1HD - CEVH ***
Kaland *:** Betrayal at Krondor - 8HD - V / Black crown - 2HD - EV / Bush Buck - 1HD - E / Codename Iceman - 2HD - EV / Colonel's bequest - 3HD - E / Conan the cimmerian - 3HD - V / Conquest of the Longbow - 6HD - V / Cruise for a corpse - 2HD - V / Crystals of Arborea - 1DD - V / Darkeed - 5HD - V / Day of the Tentacles - 7HD - V / Death knight of krynn - 1HD - CEV / Dragon strike - 1HD - CE / Dungeon master - 1DD - V / Eco quest - 3HD - V / Eco quest 2. - 6HD - V / Fascination - 3HD - CEV / Floor 13 - 2HD - V / Golden Axe - 1HD - CEH / Heart of China - 6HD - V / Hero quest - 1HD - EV / KGB - 3HD - V / Les monley Lost in LA - 3HD - EV / Lord of the rings 2. - 3HD - V / Lure of the temptress - 2HD - V / Megatraveller II. - 3HD - EV / Riders of Rohan - 2HD - V / Secret of Monkey Island 2. - 6HD - V / Shadow worlds - 1HD - V / Spirit of adventure - 2HD - V / Twilight 2000 - 2HD - V / Valhalla - 2HD - V / Vengeance of excalibur - 3HD - V / Waxworks - 4HD - V / Weird dreams - 1HD - CEV / Wizardy 6. - 1HD - E / Wizardy 7 - 2HD - V ***
Szimuláció *:** / 1000 Miglia - 1HD - V / 688 attack submarine - 1HD - CEV / A-10 tank killer 2 - 2HD - HCVEV / A.G.E. - 2HD - V / B-52 Megafortress - 1HD - CEV / Big fishing game - 1HD - CEV / Birds of Prey - 1DD - CEV / Car & driver - 5HD - V / Cisco heat - 1HD - EV / Crazy cars 3. - 1HD - EV / F-15 Strike Eagle 2. - 1HD - CEV / F-18 - 1DD - C / F-29 Falcon Patrol - 1HD - CEV / Knight of the sky - 1HD - V / Lombard rally - 1DD - CE / Midwinter 2. - 1HD - V / Secret weapons of Luftwaffe - 1HD - EV / Task force 1942 - 6HD - V / Top gun 2. Danger zone - 2HD - V / Toyota rally - 1HD - V ***
Sport *:** California games - 1DD - CEVH / California games II. - 1HD - CEVH / Espana '92 - 2HD - V / Games: Summer Edition - 1HD - CEV / Games: Winter Challenge - 1HD - EV / Gazza 2. - 1HD - V / Killerballs - 1HD - V / TV-Sports: Basketball - 1HD - V ***
Stratégia *:** 1869 - 1HD - V / Airbuck - 1HD - E / Carriers at war - 1HD - V / Defender of the crown - 1DD - C / Der Patrizier - 2HD - V / Global Conquest - 1DD - E / History Line - 4HD - V / Jeanne D'arc - 1HD - CEH / Megalomania - 1HD - CEV / Patriot - 3HD - V / Patton strikes back - 2HD - V / Perfect general - 1HD - V / Populous 2. - 4HD - V / Powermonger - 2HD - V / Rampart - 1HD - V / Simcity II. - 2HD - EVM / Sim Farm - 2HD - V / Storm Master - 1HD - CV / Stratego - 1HD - V ***
Logikai *:** Battle chess - 1HD - CEV / Battle chess 2 - 1HD - CE / Castle of Dr. Brain - 2HD - EV / Chessmaster 2000 - 1DD - CE / Chessmaster 2100 - 1DD - E / Chessmaster 3000 - 2HD - EV / Classic tetris - 1HD - V / Facestris - 1DD - EV / Life & death - 1HD - C / Locomotion - 1DD - EV / Rocktris - 1HD - V / Sextris - 1HD - V / Supertetris - 1HD - CEV / Welltris - 1HD - E /

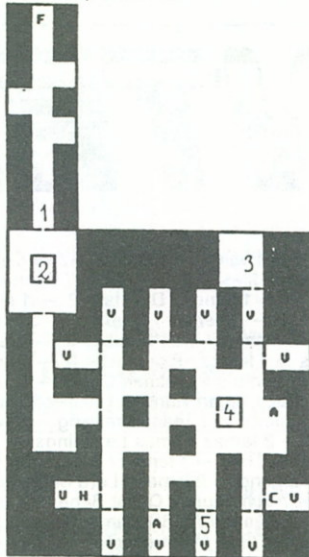
A megrendelés feltételei és az áraink nem változtak, a CoV előző számában olvashatók, vagy felbélyegzett választöríték ellenében megküldjük teljes listánkkal együtt: GAMES CENTER, Budapest, Pf.: 363. 1519.

„Hull az elsárgult levél...” cseng a fülemben ez a dalocska, melynek éppen most volna az aktualitása, de rá kellett döbennem, hogy ez a szín-teória az én esetemre nem igaz. Néhány megszállott hölgyemény alkotásától eltekintve általában fehér levelek jöttek az elmúlt hónapban is, melyek egy bizonyos hányada kivételesen most is arra a sorsra jutott, melyet a fenti idézet első szava szabott meg neki — csak még annál is lejjebb. A maradékot összezutyálva a múltkori maradékkal majd azt megszállva sikerült azért egy bizonyos hierarchiai sorrendet felállítanom azok között, akiknek van esélyük arra, hogy a CoVboy Postába kerüljenek. Na, most el kell mondanom, hogy ez még mindig kb. a tizszerese annak, ami egyfelől kisebb betűmérettel 3 oldalba belefért, s akkor még nem is válaszoltam. Egyszerűen örülök neki, hogy ennyire igyekeztek, de bármennyire is szeretném, nem tudok mindenki levelére reagálni. Többek kérdésére viszont ezúton válaszolok: nincs a tervek között „CoVboy Plusz” magazin indítása, nem vágyódom a Sanyi babéjaira, meg aztán nem tudom, hogy ezt a rémhírt ki terjesztette el, mert az ország több részéről is jöttek levelek, hogy: „Úgy hallottuk...”. Khm. pontosítanék: En legalábbis nem tudok róla... No de félre a komolyságokkal, induljon a móka!



Szót kér HáPI

Bocsánatért esedezem, de a LEGACY leírás végéről terjedelmi okok folytán lemaradt egy térképszellet, a csontvázás szinté. CoVboy bátyó néhány sör ellenében volt olyan kedves, hogy ezen mulasztásomat most itt bepótolhatom:



Csontvázás szint

Kérek egy T-Sört

CoVboy: ...vagy inkább T-Sörtöt, esetleg pólót, ha már így rákérdeztek. Csak tessék — csak tessék, négykilencvenkilencért szálát! Nem zenél a CoV póló! (...vagy nemzenél a CoV Pólóban?) Ki pólóban kel, az a zöldegeit a pólóban tárolja! Póló de fauvé nélkül! Kifordítom — befordítom, mégis póló a CoV póló! CoVboy posta, CoVboy kasztni, CoV Pólóban legjobb... a CoV-ot olvasni! Nyert a lottón? Vegyen kaszát! Vágja le az apja... azt az ötkilóst az asztalra, hogy meg tudja venni korunk legmodernebb ruhakollekciójának egyik darabját, a CoV Pólót! Fiam! Melyik lóra tettél? Hogyhogy melyikre? Hát a CoV pólóra!

Na? Melyik szlogen tetszik a legjobban? Egyik rosszabb, mint a másik nemde? Na mindegy, ez ne zavarjon benneteket annak eldöntésében, hogy hány pólót akartok rendelni: kettőt, vagy hármat. Tudjátok, elkopik, aztán meg lehet hogy közben elfogy a készlet...

No, reklámkampanyinak elég is lesz ennyi, tényleg lelövöm magam. Bizonyára felvetődik a kérdés, mi ez a nagy CoV Póló kampány. Nos, a múltkori levelezésben felvetett téma nagyobb robbant, mint ahogy azt mi gondoltuk volna. Szinte minden második levél érintőlegesen foglalkozott a kérdéssel, de olyat nem találtunk, aki ellene lett volna. Sőt. Inkább kérdőre lettünk vonva: „Micsoda dolog az, hogy a-nek, és a-eknek is van pólójuk (kipontozott rész a reklám helye, csak nem fizettek reklámdíjat), nekünk CoV-osoknak meg nincs?”. Ki így, ki úgy tette meg a témához való hozzáfűzvénylőjét, lássunk 1-2 példát:

Tisztelt Szerkesztőség!
A legutóbbi CoVboy Postában felvetett kérdés teljesen jogos! MIÉRT NINCS CoV-os PÓLÓ?!!! Le

hetnének rajta tehenek (na azért nem túl sok!), egy pásztor (pl. egy CoVboy), egy számítógép, amin CoVboy a tehén-nyilvántartást vezeti, néhány lemez (össze-vissza hevernek), pár üveg sör és egy CoV. Persze ez nem kötelező, csak úgy gondoltam. Lényeg, hogy a póló szép és menő legyen. Szóval a póló ötlet nagyon jó, és lehetne sorsolni is olvasók között. Szóval én támogatom a Póló ötletet!

Tisztelettel egy szuper póló reményében:
KÁDÁR BENCE, Budapest

Hi CoVboy!

Ez már a 15. megválaszolatlan levelem! (Na látod, már az elsóban a póló témával kellett volna kezdened! — CoVboy)

Kellkellkellkellkellkellkellkellkellkell, persze hogy kell CoV PÓLÓ.

Gyors körkérdés:

— FIUK!

— ?

— Kell CoV-os póló???

— Kell hát! Lesz? Van? Hol?

Néhányan még értetlenkednek.

— Mi a lóf*sz az?

— Póló van, rajta tehén, jó nagy, meg bazi betűkkel, hogy CoV.

Mély hördülés.

Mutatok nekik néhány Getto grafikát.

— Aargh! Kell!!! Bika nincs?

— ?!

Ebből láthatjátok, mindenkinek (még akinek gépe sincs, sőt a CoV-ot sem ismeri) szüksége van legalább 1-2 db. CoV pólóra.

Kérlek titeket, legyen minél hamarabb!

Üdv.! Nagy Gábor (alias Gidi), Alsózsola city

CoVboy: Folytathatnám a sort, de hamar megtele a Posta, a lényegét úgyis érti mindenki. Egy szóval nem volt nehéz meggyőzni a fiúkat, hogy mozduljanak má' meg ebbe az irányban. Ez a sorsolási valóban sorsol-ósi, természetesen a továbbiakban lesz póló is a nyereménytárgyak között. A levelek nagy részét egyébként átadtam Getto maestro-nak (tényleg erről jut eszembe Getto megválna C64 konfigurációját, hamisíthatatlan grafikái műalkotásokkal tündelt masina, lehet rá ajánlatokat tenni). Szóval Getto az ötleteit megpróbálja papírra, akarom mondani pólóra vetni, hogy minél szuperebb pólóválasztékkal álljunk a rendelkezésükre. Addig is, az indulási nehézségek áthidalására nyomulunk a hátsó-belső borítón is látható — már ismert — figurával, csak a billogot módosítottuk a fülében. Ebből is látható, mi nem kívánjuk 10 centis 'CoV the Best' és egyéb hasonló szövegekkel elrontani a póló elejét, hiszen nem nagyozolni akarunk, hanem egy frappány, jópofa dolgot kínálunk nektek, amiről a beavatottak úgyis tudják, hogy micsoda.

Még valami. A protoptipus tesztelése megtörtént. 3-4-szer átvartuk úgy 60°C-on, mosógépben. Meg sem kottyant neki, nem úgy mint az egyik volt barát, testvéri stb. országbeli piacon vásárolt póló, mely egyszeri mosás után úgy a felére összement és a rajta maradt minta alapján nem igazán tudtam eldönteni, hogy most éppen sokat ittam és azért nem látok rajta semmit, vagy koszos a szemüvegem. Mivel nem hordok szemüveget, és mindenki tudja, hogy nem iszok, ezért azután egyfelől nőtt az autóm csomagtartójában rendszeresített törölgetőrongyok száma. Majd' elfelejtettem! Gidinek azt üzenem Alsó-zsolcára, hogy NEM VAGYOK KÖVÉR!!! Kikérem magamnak. Bocsánatodat minimum 3 póló

megrendelésével róhatod le, máskülönben feljegyezzék a noteszembe...

History CoV-line

Monsieur CoVboy!

Az ősök, avagy így is történhetett volna...

Történelem szakra megyek (még mindig jobb, mintha lépne — CoVboy), így fantáziám meglódulva, új ősokeket talált ki a létezők helyett. Azért is, hogy (ál)tényekkel bizonyítsam azt az igenis létező tényt, hogy (ál)őseim is olyan kevésbé értettek az üzlethez, mint én. Íme a kitalált regény... (légy/csapó l).

kb.i.sz.846... Első őszám jóval Árpádék előtt letelepedett a Kárpád-medencében, és amikor a fent említett Árpád és serege honfoglalva a Balatonhoz ért, ott-tartózkodó őspapám már üzletelt, nádkunyhókat adott térbe drágán Zimmer Frei felirattal és jurta-sátor camping-et nyitott a tó partján. Ő volt az első és utolsó igazi üzletember a családban.

1046... Első őszám, kinek neve Suba volt, dédunokája 46 éves ekkor, és a pogány nevetől kikeresztelkedve (ráma vajk volt a neve) Aba Sámuel nádor, későbbi király tiszteletére felveszi a Hab a Sámuel nevet. A Hab családnevet szakmája után — fodrász volt — kapja. A '46-os Vata lázadás és szabadságharc alatt maszek fodrászatot nyit, ugyanis ekkor minden pogány kopaszra nyíratkozott. Pechje van, Val(t)a vezér betét nélkül szárnyal a túlvilágra, ősmóttól pedig megvonják az üzleti engedélyt.

1080-ban unokája 55 éves és van egy gyereke, aki egy kínai nőtől született, így kínais nevet kapott, ő volt Bicig Lee (Bicig li). A kis bohó 95-ben 40 évesen bicigliáros lett. A baj csak az volt, hogy hegyi kerékpárt árult a Hortobágyon. Nem is kell mondanai, az üzlet befuccsolt.

1241... a család disszidál a tatárok elől. Először Izland szigetere veti őket a sors, majd a „Weörös Erick tours-szal” Grönlandra hajóznak. A család vállalkozni kezd, de tönkre megy, ugyanis a fagyos vidéken Lehel hűtőkkel akarnak betörni az akkori piacra. Nemigen sikeredik.

1320... A család Skandináviába költözik. Rögön tragédia történik, a család feje, a félig magyar, félig grönlandi Thor meghal. Oslo teteme helyén épült a mai svéd főváros (Oslo). A megboldogult életében hárman voltak testvérek, Fej, Thor és Potroh. Potroh lett a vezető a választásokon, de ezt fej túrni nem tudta, és rövid tusakodás után egyszerűen lefejtette. A hatalmi puccs után a család két részre szakadt.

1350... Rövid angliai tartózkodás után a család Franciaországban él, ahol Potroh fia felveszi a Jean-Michel Service (Zsan Misel Szerviz) francia nevet és 20 évesen autószervert nyit. Am az akkori szekerek, batárok nem igényeltek mosást (még előáztatás nélkül sem), benzint, szóval semmi illet. Total csőd. Az adósságot úgy

összák meg, hogy az összes otthoni aranyat (aranyórát, aranyékszert, aranyhalat és fogat, aranyeret) elzalogosítják és Németországba költöznék.

1395... Jean 25 éves fia szintén rossz útra tér, szintén autószerelő lesz, de már németes névvel, neve Klaus Werner von Lükwerck und Rántotta. Ő sem él meg az autószerelésből, mivel a lovasgázdák igen csodálkoztak, mikor kerekelt akart cserélni a négy lábú virslihegyeken (a lovakon). A rossz anyagi helyzet viszi rá őket, hogy újra magyar földre lépjenek. Fia kb. 56 Tif(f)usz nem volt hős, csak tériszonyos és csak azért esett le, majd esés közben véletlenül rántotta le a törököt, akinek véletlenül volt zászló a kezében, és véletlenül nem ugrott félre, de ez mind hazugság, amit irt.

A Svédországban maradtak jobban jártak, ott az egyik ifjú 1567-ben Oroszországba költözött, majd felvette az Ivan Mynyom nevet és jólmenő édes-séggyárat alapított.

SZATHMÁRY ISTVÁN, Szolnok
CoVboy: Hát, nem mondom elég szépen visszanyomoztat őseid történetét, bár az a benyomásom, hogy a fejlődés nálatok fordított irányban történt, azért is hallgattad el, mi történt az 1600-as évektől napjainkig. Bár azt nem közöltem, hogy hova kívánsz történelem szakra menni — én máshová kívánlak — de abban biztos vagyok, hogy egy oktatási intézményben sem lesz hosszútávú a pályafutásod, ha a történelemnek csak ezen — általad ismert — periódusát fogod kenni-vágni, a többire meg „nem emlékszel”. Hidd el, jobban jársz, ha nem szégyelled azt, ami az elmúlt pár száz évben történt, még akkor is, ha arra a szintre sülyedtetek vissza, amiről a fenti írományod árukkodik, inkább legyen őszinte, és ha lehet, a felvételi mellé csatolt önéletrajzodat ne i. sz. 846-ban kezdjed... Mellesleg leveled másolatát elküldtem az összes olyan oktatási intézmény igazgatóságának, akiknél történelem szakon is folyik oktatás, jobb ha tudják, mire számíthatnak...

Newspaper Quest #3

Hi CoVboy!
Nagy Dánielnek hívnak, CGD Software Team tagja vagyok (nemrég küldtünk Neked anyagot) (Kösz, megkaptam, már elszívtam az összeset — CoVboy). Bátyám már írt (rajzolt) korábban a CoV 23-ba, ATARI ST számítógéppel rendelkezem (Ez egy érdekes mondat-kapcsolat, mondd nyelvtanból hanyas vagyol? — CoVboy).

E rövidke bemutatkozás után a lényegre térek (Máshol is így szoktál bemutatkozni? Nem semmi! — CoVboy).

Nincs kedvem az újságról írni, mert inkább az ország-világot zengetöl művemmel szeretnék örömet (?) szerezni a magyar nép ifjonc állampolgárainak (Akkor úgy látom, te is eltévesztetted a házszámot, az Ország-Világ Szerkesztősége valahol egészen máshol található — CoVboy).

Igen, itt van, megérkezett a nagy mű. Senki sem gondolta volna, hogy ilyen hamar V.T. után, D.R-t követve én is megírom elmém gyümölcsét. A történet bár nem történt meg, de bárkivel előfordulhat. A műnem: dráma (követve író társam D.R. alias DOMO munkájának stílusát).

1. Felvonás

1. Szín
(Otthon)

A — Mily bánat ül lelked mélyén s nyomja azt oly nagy erővel, mint CoVboy lábát a Tisza cipő? (Ezt kikérem magamnak! Barátom! Láttál már életedben Martens-t? — CoVboy)

B — Köszönöm embersarj, hogy velem foglalkozál vala, de nem mondhatád azt én meg néked.

A — S mily okból nem tehetéd meg ama cselekedetet midőn nem mondhatád meg énnekem mily kegyetlen súly próbál letaszítani tégedet a pokol mélyére.

B — A vad s kegyetlen BKV ellenőrök megfenyegeték engem.

A — S mit mondtak azok, kik oly vadak s kegyetlenekek valák?

B — Azt mondták: amíg nem vala bérleted, nem szálhatál fel a buszra és nem utazhatál azon.

A — Oh, mily szőkken ki fogad rekesziből? Hiszen csak ez a bánatod? Oh, mily csekélység, minő kicsinyiség.

B — Nem oly csekélység ez kedves bátyám ahogyan azt te gondolád.

A — Vajh, ha elmondanád énnekem, miért nem oly csekélység ez midőn azt én elmondtam vala.

B — Azért, édes bátyám, mert ha nem vala bérleted, nem utazhaték buszval, ha pedig nem utazhaték buszval, nem vásárolhatám meg a CoV legújabb számát (Itt a fokozódó feszültség közepete a drámairónak még halvány gőze sem vala arról, hogy előfizetés is van a világon — CoVboy).

A — Oh, jaj! Minő csapás! Nem vásárolhatál CoV-ot. Oh, jaj! S hogyan gondolád további cselekedtid nagy részének lefolyását?

B — Jer velem testvér, szerzek magamnak bérletet.

A — S hogyan gondolád ezt? Hisz Vasárnap vala, s zárva vala minden BKV jegyiroda.

B — Nem baj é apám fia, szerzünk mi bérletet.

A — Hogy-é?

B — Lopással.

A — Oh, hisz azt a törvény megtiltá minékünk.

B — Nem baj. CoV-ért mindent megtevének.

A — Valóban így vala, hát akkor menjünk, s szedjük gyorsan lépteinket sorjában.
(Mindketten el.)

2. Szín

(A BKV jegyiroda előtt.)

B — Látod bátyám, most már ideértünk vala.

A — Látám.

B — Most jól figyelj, és légy csendes mint egy Samsung erősítő max. hangerőre tekerve. Ha szemedet arrébb vivéd, és feljebb emeléd fejed, meglátál egy ablakot.

A — S mi dolgot szeretnél ama ablakkal kezdeni?
B — Azt mi betöréni majd, átmászáni rajt, s kihozák a benn lakozó bérleteket.

A — Hogyan gondolád eme cselekedetedet végrehajtásra ítélni vala?

B — A falon felmászáni, a tűzlétra segítségével, és betörjük az ablakot eme kövel.

(„B” elővesz egy követ.)

A — Induljunk öcsém!

B — Látom megértettél. Jer utánam a falon.

(Mindketten elindulnak felfelé. Némi nehézségek árán felérnek.)

B — Most figyelj testvér. Beütém az ablakot eme kövel, imigyen.

(Nagy csörömpülés, „B” bemászik az ablakon.)

B — Azt a kupoláját! Ez a budí!

(„A” még mindig a létrán.)

A — Oh, öcsém, mily szőhalmazzal sulykolsz engem miközben én a falon küszködöm.

(Közben „A” is felmászik.)

A — Ott leledzik egy ajtó, min gyorsan, sebesen áthaladhatánk kedvüinkre.

B — Helyes. Jer utánam.

(Mindketten ki.)

3. Szín

(A — Oh, nohiszen, ez már maga a bérlet-iroda.

B — Jómagam is úgy vevém észre. Menjünk, s keressünk érvényes bérletet.

(Elkezdi keresni.)

A — Itt vala egy. Nézd mily szépséges. Minő nyomdatechnikai magaslat lehetett vala eme bérlet elkészítése.

B — Jer bátyám, fussunk innét, mert úgy hallám jön valaki emberfia, és mindjárt észreveszéd galád cselekedetünket.

(Mindketten el.)

3. Felvonás

1. Szín

(Ismét otthon.)

A — Most már el mehetsz CoV-ot vásárolni, megdebár testvérem?

B — De igen, valóban.

(Eközben valaki csenget. „B” kimegy a bejárati ajtóhoz. „A” bennmarad a szobában. Kis idő elteltével „B” visszamegy a szobába.)

B — B**** meg! Elfelejtettem, hogy előfizető vagyok...

(Függöny.)

Vége.

Ez lett volna az alkotásom. Remélem, tetszett. Szerintem elmenne egy CoV reklámnak. Na, most már abbahagyom a pötyögést.

DANIEL OF STIMES (ex COMA&BOMBA) ATARI ST DISKMAG, Nagy Dániel, Budapest XI. ker.

CoVboy: Legtisztelenebb drámairók sarja! Hát hogy képzeled te ezt? Betörni valahova egy CoV érdekében? Mélységesen le vagyok sú(ly)tva. Hát erre tanítjuk mi a népet? Bűnözö-

ket, tolvajokat, gazfickókat, betörőket nevelünk? A mű irodalmi részével semmi bajom, még lehet belőled valami (mondjuk BKV bérletpénztáros), de a tartalom, az színvonal alatti. Hát hogy lehet minket kapcsolatba hozni holmi betöréssel? Gyanús vagy te nekem! Aki képes leírni, az képes megtenni is, ezért értesítettem a XI. ker. főkapitányságot, az összes bérletpénztár mellett megkészszerzik az őrséget, neked pedig gratíus küldünk minden hónapban 1-1 példányt, de könyörgöm, ne tedd meg. Hát akkor én hol fogok bérletet venni?

B**** meg! Elfelejtettem, hogy autóval járok! (Függöny!)

FURA VILÁG...

CoVboy: Én nem tudom, hogy mi történt az elmúlt hetekben, talán az árthatott meg nektek, hogy elkezdődött az iskola, mindenestre ez az irodalmi láz most nagyon megfertőzött mindenkit. A FURA VILÁG... c. alkotást azért részesítetem előnyben, mert lírai mondanivalója jól tükrözi egy vérbeli COV olvasó lelki világát. Nevelésem talán mégsem volt hiábavaló.

...Éjfél volt. A hold kerek, mint egy nagy sajt, s a sötétké égbolt mint a ravasz róka, aki éppen a bekapására készül. Amde valami megzavarta az éj csöndjét. A kis Fábis volt az, a ronda drakulagyerek. Éppen esti állatrigatását végezte, amikor egethasító bömbölés hallott. Nem tudni, hogy mi volt az. Egy biztos: ez a hang irritálta nevető izmait. Akkorát röhögött, hogy torzszülött szülei rögtön keresésére indultak. e sajnos nemcsak ők hallották meg a gúnyos kacajt, hanem az erdő sátána is, aki már a kis drakula hátsó fertáját szagolta. Hogy mit érzett rajta? Bizonyára, annak a friss őrsz*rnak a szagát, amibe Fábis éppen az előbb rogyott bele. Node ő is megérezte, és közvetlen Mübris karvalyorra alá nyomtatta.

— Te röhögte az előbb? — kérdezte felelősségzavaróan Mübris.

— Természetesen. — Válaszolta a kis drakula... igen nagyra nőtt apja — és jobban tennéd te is, ha kacagnál ezen, hogy milyen kicsi szíved van, illetve volt — ugyanis éppen az iment tépte ki.

Mübrisre rájött a röhögőgörcs, mondván: jól átvertelek a házi készítésű műszívemmel. Kalvin már csak azzal vigasztalódhatott, hogy nem csak őt tette lóvá. Pedig tudta, hisz híre jár az erdőben. Mekkora szégyen! De tudta a kötelességét...

Fábis járt a mocsaras-lápos vidékeket, de nem találta meg az üvöltés gazdját. Addig járt-kelt, amíg mndmáig ismeretlen tájra tévedt. Ott nem volt útjelzőtábla, sőt még út se. Nagyon megjégedt, hiszen ő csak egy védtelen gyermek. Menekült is vissza, csak hogy a háta mögött nem volt semmi. Úgy gondolta, ilyen körülmények közepette nincs sok értelme visszamenni. Elindult, bolyongott, tudatlanul.

Egyszer csak egy palotát pillantott meg. Mivel este is volt, fáradt se volt, jónak látta közelebb menni... Kalvin megragadta Mübris görcsös kezét, és halálgyors iramot diktálva cibálta maga mögött, egészen addig, míg a legközelebbi étterem véres ajtaja elé érték, melyre ez volt kiírva:

„Belépés ingyenes,

Kilépés bizonytalan”

Bementek, megették a — Soklé sütötte tetovtatintás kacsasz*rt, és nem jöttek ki...

Fábis közelebb is ment, csak hogy ott nem volt semmi, ugyanis délibábot látott. Háta mögött ott volt az oly kedves, meleg otthon. Éppen göthős kutyasz*rszag csiklandozta meg orrocskáját. Biztos az anyja főzött valami nassolni valót. Betért a házba, kivette csontos szemüregéből két szemét (pupillával együtt), jól s*ggbe rúgta édesanyját, és lefeküdt. Az anya égtelen ordítást préselt ki vérvörös torkán: — Mi a jó k****a anyádat képzelsz te magadról?! És büntetésből elkezdte énekelni az orosz drakulák forradalmi dalát...

Csak Kalvin a ravasz drakula. A száját szélesre nyitva a friss őr a pompázó színe. Keble dagadt a büszkeségtől. Elbánt a nagypofájú Mübrisrel, a sátánok hülye királyával. Igen, csak hogy rögtön elállt a fehérfolyása, mikor meglátta a sátánt enni maradék csontjait, akarom mondani, műcsontjait. Kalvin igazán feldühödött, gondolta, szétcsapja azt a vidám fejét. Igen ám, de Mübris után még hat mü-Mübris jött. Így aztán senki sem tudhatta, hogy melyik az igazi. Ezzel végleg betelt a pohár. Oroszlánnyá változva, lekasabolta mind a hét sátánt...

A drakulaházba csengettek. Grünvald nyitott ajtot, és egy szabályt pillantott meg a saját fejében.

Kálvin, miután learatta az összes babért, jönnek látta hazamenni. Szörnyűséges látvány fogadta. Le is hányt halott kedvesét. Fábis éppen akkor rohant ki, és félreértve a helyzetet, apjának esett. Kálvin igyekezett féken tartani lüke porontyát. Fékező tárgyat azt az ósbarokk szekrényt választotta, mely a szoba túlsó végében állt, s úgy vágta hozzá fiát, hogy ez miután kiköpte állkapcsát, ráharapott az ajtófélfá sarkára.

— Állítsd le magad asszloh! Ki ölte meg a jó édes k***a anyádat?

— Te, te...

— Ácsi, ácsi! Nincsen neked ilyen galád-apád, hogy megöljem az anyósom lányát, gyermekem anyját!

— De te voltál! Láttam a vért a szád szélén!

— Ez nem az ő vére, hanem Mübrisé. Képzeld el, hogy miután megebédeltünk én desszertnek még megettem őt is, de miután kijöttem, meglátam őt hatod magával. És ekkor fogtam magam, és mindet felnyársaltam. És most halljam; ki követte el ezt a szörnyű gyilkosságot!?

De Fábis már nem válaszolt. Önkezeléssel vetett véget (amúgy is hosszú) életének. Kálvin egyedül maradt a lakásban, két döglött drakulával. Ráadásul az egyik bűzlött is. Ismét kopogtak az ajtón. Élővagyatosságából visszakopogott, hogy nem ő az, ugyanis nem akarta látni véres, elkecseregett pofáját. Szerencsére nem ő volt az, hanem a város vezetői, akik gratulálni jöttek hőstetteiért. Kálvin fél óra múlva a rendőr-főkapitányságon volt, teliafgatva a „Legbátrabb állat”, „Vérszomjas család”, az ő tiszteletére készített nemzeti kitüntetésekkel. Hős lett belőle, de nem örült a megtisztelő címeknek. Alig várta, hogy kikerüljön ebből a fűtött, kátrányos búzbarlangból, és iszonytató mézszárlásba fogjon. Kereste családja gyilkosát. Par nap múlva a lapok tele voltak vele.

„A merész hazafi megölte báró Frankenstein, az erdő köztiszeletben álló polgárát.”

„Megölte a farkasemberek takonyiszinű fejedelmét, ezért ők a világ legbátrabb állata címet adományozták neki.”

Lassan az egész erdőt elpusztította volna, ha egy merész, ámde iszonyú ronda álarcos lovag ellene ne szegült volna. Sorozatosan mentette meg az ártatlan rémfigurákat. őt Csótánynak nevezték, és megutáltatták a békés polgársággal. Riportokat készítettek velük.

— Büszke vagyok, hogy a dicső Kálvint körömben üdvözölhetem. Ön már egy jó ideje nemzeti hős. Pontosan mióta is?

— Jól emlékszem arra a gyalázatos napra, akkor pillantottam meg először halott hitvesem tetejét.

— Ön miért köp folyton Kálvin úr levesébe, mint egy elvetemült giliszta, miért menti meg jövőendő áldozatait?

— Nincsen rá más okom, mint ártatlan lelkeket megölni, és törleszteni régi adósságomat.

— Magáról azt tartja a közvélemény, hogy egy féreg, amit el kell tiporni.

— Tudom jól, mit gondolnak rólam...

Nyilvános beszédekben sértegetik egymást. Kálvin különleges névjegye: megöli a riportereket. Az álarcos kutyának nem marad más dolga, mint hitvány életét mentse. Néhány alávaló szolgálja megpróbálja utánozni a nagy drakulát, ám azok titokzatos módon elhullanak. Az egész birodalom romokban hever. Két lény csap össze állandóan élet-halál küzdelmekben, de egyiknek se sikerül győzni. A bűntény még mindig felderítetlen maradt: vajon kicsoda az álarcos lovag? Nos ő nem más, mint az eget hasító bömbölés tulajdonosa: Asztrid, a félig kutya, félig hal, aki miatt az egész herce-hurca kezdődött. A következő napon, mennydörgések közepette két meghabórodott állat vív elkecseregett, és kegyetlen harcot. Már odáig eljutnak, hogy egymásra támaszkodva szidják egymás anyját. Ekkor felmerül az ősi kérdés: Ki ölte meg Grünvaldot? Ha nem az álarcos lovag, akkor ki?

— Hát én — kiáltja a levegőbe Mübris a göthös sátn!

— Te szemét!

— Te szemét!

— Te miért utálod őt?

— Ebből a szemétből már kiteptem egy szívet, és nyolc példányban megettem. Az nem lehet, hogy még mindig él! És te miért utálod?

— Hogy miért, miatta ordítottam. Ez a görény kivette az utolsó szót is a számból.

— Akkor mi most miért veszekszünk egymással? Irány Mübris!

— Öljük meg a szemetet!

Azzal mind a ketten, mint a veszett vadak rárohanának, és átöfik a torkát. De Kálvin kardja „véletlenül” átszúszik Asztrid nyakába. Ám egy másik Mübris fölülről lecsapott Kálvinra egy tuskóval. A drakula agyveleje szétfroccsent a romokon. Csak a sátn élte túl ezt a borzalmas korszakot. Az akkori időkben nagyon kegyetlen diktatúra bontakozott ki. Ez a Mübris olyan kegyetlen volt, hogy képes volt saját magukat is munkába fogni, pusztán, hogy királyi többesben beszélhessünk róla. á'la K.G., vagyis KOZMA GERGELY, Bp. X.ker.

CoVboy: Helló Mübris! Te milyen szakra jársz? Erőszakra? Ezt a sztorit mennyi idő alatt sikerült összeütnöd? Nekem egyébként tetszett, bár volt egy-két dolog, ami nem volt egészen tiszta. Pl. nem volt tiszta a rom, miután ráfröccsent a drakula agyveleje, vagy pl. nem volt tiszta Kálvin kardja, amikor átszúzott két nyakon keresztül és folytathatnám. Ezenkívül nem tudtam kapcsolatba hozni az álarcos lovagot Grünvald fehérfohlásával, nem érttem, hogy emelhette fel Kálvin az ósbarokk bútort, ha közben megválni kényeszerűt egyik karjától, Fábis miért kereste az útjelző-táblákat, ha valóban nem volt út, és ha a két drakula bűzlött, Kálvin miért nem fogta be az orrát. Nem lehetetlen, hogy a második részből ezek is ki fognak derülni, de attól tartok erre már nem a CoVboy postában fog sor kerülni.

Forgókinpad

Szia!

(Na neee! Talán Yikes! — CoVboy)

Bemegy Piroska az erdőbe. Találkozik a farkassal. A farkas elhatározza, hogy mielőtt megenné a lányt, 3 kívánságát teljesíti. Piroska 1. kívánsága: kis enyeme-penyeme (SZEX). Megtörténik, a farkas 1/3. részt kifárad. 2. ugyanaz — 2/3. rész kifáradás. 3. ugyanaz, de a farkas félúton megdöglik. Mi ebből a tanulság? Profi kurvak ne menjenek az erdőbe, mert kiirtják az állatokat. A tanárunk szerint ez a vicc szégyenbe hozza az iskolánkat. Hát istenem, ha hülyék?! Na csá! Ja, ez az első levelem számítógépes újsághoz, tudom, hogy örülsz! MÉSZÁROS MELINDA ANDREA, Gyöngyös
CoVboy: Kedves Mel(!)us! Hát hogyan örülnék, a farkas is csóváljam? Mert úgy vettem észre te a farkasokat szereted. A cimedet inkább nem írom ide, mert szerintem egy farkas rohamozná meg a házatokat. Várjunk csak, mit is akartál? Most én találjam ki helyetted? Profi farkasok jelentkezését várja Mel(!)us a szerkesztőség címen. A borítékra ne felejtsetek el ráírni a jelíget: 'Menjünk az erdőbe!'. A leveleket majd én továbbítom! Jaj, hogy milyen hülye vagyok én! Hát marad egyáltalán a CoV-nak olvasója?

Hello CoVboy!

Nem kaptam meg a CoV nyári dupla különszámát!!!! Pedig befizettem a 200.- Ft-ot, és már egy hete meg kellett volna neki jönni!!! Kérem, minél hamarabb küldjétek el a címre! Kösz!
FARKAS PÉTER, Karácsond

CoVboy: Álljon meg a menet! Itt most valami nagyon nem stimmel. Farkas is vagy, meg Péter is, akkor minek kellett volna megjönnie? Mel(!)us ügyis várja a vállalkozó farkasok jelentkezését, úgyhogy inkább rábízom eme probléma kiderítését...

Hello CoVboy!

Nagyonörülök (külön), hogy megjelent az AW leírásom a CoV-ban! Mondjuk „kicsit” sok volt benne a gépelési hiba (én nem írtam ilyeneket, hogy *tökömugós*, meg *óis*), ez még nem is lenne nagy probléma, max. sokan hülyének néznek, a nagyobb baj az, hogy én *TARBY®* vagyok és nem csak olyan snasszul *Tarby*. Kéretik legközelebb így írni! *TARBY®, TARBAJ PÉTER*, Budapest, III.ker.
CoVboy: Ezer bocsánat, az is gépelési hiba volt! Azt azért eláruhathadnád, milyen számon lettél bejegyezve a Találmányi Hivatalnál?

Haj CoVboy!

Szeretnék én lenni az

1.

aki Kellemes Karácsonyi Ünnepeket kíván neked. Egy rajongó: JOE, Szabadbattyán
CoVboy: Hello JOE! Erre mondják azt, hogy ez telitalálat volt. Vedd úgy, hogy visszapattant! Szóval neked is!

A hónap TOP listái:

C64

ULTIMA sorozat
Centauri Alliance
Sleepwalker
Examination
Strike Fleet
Pirates!
Star Commander
Cool World
Fly Harder
The Ormus Saga II.

Amiga

Battle Isle
Dune II.
Walker
Civilization
Fate Gates of Dawn
Steel Empire
History Line '14-18
Trex Warrior
Ishar II.
Syndicate

PC

Might & Magic IV/V.
Ultima Underworld II.
Eye of Beholder 3.
Dune 2.
Day of the Tentacle
Ishar 2.
Betrayal at Krondor
Larry 6.
Strike Commander
The Legacy

Plus/4

Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Grand P.Circuit/TCFS
Supremacy/TGMS
Goonies/Muffbusters
Logy/Sex'n'Spirit
Karateka/Ceekay
Bard's Tale III./Pigmy
Laser Squad I-II./TGMS
Battle Chess/Pigmy
Cloud Kingdoms/TCFS

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók!
Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. Tel./FAX.: 137-3193.

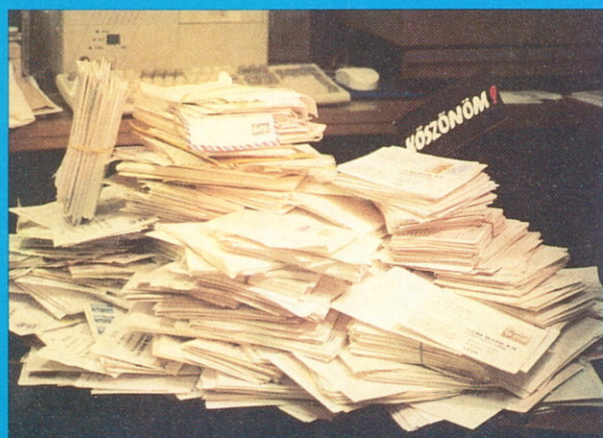
PÁLYÁZATI REJTVÉNY

A címünkre 1993. június 20. és szeptember 01. között beérkezett összes levelet, levelezőlapot, képeslapot összeszedtük, megszámoztuk, majd „ráborítottuk” a HQ-n egy asztal tetejére. Ezúttal arra kell tippelnetek, vajon mennyi levelet kellett a postafiók mélyéből nyáron nap mint nap kisöpörnünk?

- 1) 0 — 1000 db. között
- 2) 1000 — 2000 db. között
- 3) 2000 — 3000 db. között

Csak a megfelelő számot (1, 2 vagy 3) kérjük levelezőlapon beküldeni 1993. november 15-ig. A helyesen tippelők között 5 nyertesnek 1-1 CoV pólót sorsolunk ki. A levlapra írjátok rá a méreteket is (S, M, L, XL, XXL).

A helyes megfejtést a CoV 38-ban, a nyertesek neveit pedig a CoV 39-ben tesszük közzé.



Indul a ZZZUPERRR CoV Póló akcióóó!!!

A jövő hónaptól bővülő
mintaválaszték!

S, M, L, XL és XXL méretben

Induló minta: P01



Ára: 499,- Ft
+ postaköltség
(mérettől és
mintától
függetlenül)

A megrendelésről
szólunk a
bevezetőben!

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

*Kalandozók, Fantasy-, AD&D-,
SCI-FI kedvelők csatlakozzatok!*

TERRA 2531 IDŐUTAZÓK

*Levélen keresztül játszható
multi-play szerepjáték*

- Fantasy és Sci-Fi dimenziók,
- 8 napos fordulók,
- Fordulatos kalandok, szabad cselekvési lehetőség,
- Interaktivitás a többi játékkal,
- Havonta egyszer minden játékos által
igénybe vehető Üzenetlap,
- Számítógép által kontrollált szabályos játékmenet,
- Konstruktív világmodellezés,
- Teljesen szabad karakter generálás,
- 160 000 mérföldnyi játéktér, az induló világban,
- Több száz ismeretlen szörny, néhány tucat N.P.C.,
- rengeteg varázslat,
- Jelenleg 40 tájtípus,
- reálisan kivitelezett domborzat és vízrajz,
- 50 féle képesség-, képzettség közül választható
karaktered kialakításához,
- 40 oldalas kézikönyv és grafikákkal kísért játékmenet,
- 50 parancs és 30 feltételes utasítás.

**Még soha, sehol sem kapcsolódhattál bele egy
ennyire szerteágazó kalandba.**

**Címünk: Terra 2531 — Időutazók,
1399 Budapest, Pf.: 701/606.**

CORNELIUS

AMIGA Winchesterek AMIGA Winchesterek

Amiga 500 (+)-hoz, 600-ashoz,
Amiga 1200-ashoz és PC-hez winchesterek:
2.5": 40 MB — 13.900,- Ft 60 MB — 16.900,- Ft
80 MB — 21.900,- Ft 120 MB — 23.900,- Ft
3.5": 120 MB — 20.900,- Ft 170 MB — 23.900,- Ft
210 MB — 24.900,- Ft 320 MB — 32.900,- Ft
A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással: 3.000,- Ft

A1200 4 MB 32 bites memóriabővítő RAM nélkül: **11.900,- Ft**
(4 db. SIMM RAM-mal bővíthető, 2-szeres sebességnövekedés!)

AT-Bus Winchester Controller
A1000/A500/ A500+ gépekhez: **6.900,- Ft**
(AutoBoot, FFS, Speed: 400-800 KB/s)

Külső memóriabővítő RAM nélkül
A1000/A500/A500+ gépekhez: **6.900,- Ft**
(20-30 % sebességnövekedés)

Kickstart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson; A 500+
gépen és A 600-ason
V1.3 ROM-mal: **4.500,- Ft**
V2.x vagy V3.x ROM-mal: **5.900,- Ft**

1 MB-os SIMM modul: **6.000,- Ft**

*Az ACOMP Kft. hivatalos szerve,
beépítések garanciavesztés nélkül.
Az árak az ÁFA-t és az egy év garanciát tartalmazzák!
Commodore számítógépek teljes körű javítása.*

Régius Kornél
Budapest XXI. Kossuth Lajos 122. IV/28. 1212
Telefon: 276-6637.
Nyitva: H,K: 15-19; Sz,Cs,P: 9-14 óráig

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.

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

1135 Budapest, Szent László út 74/A.

Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.

Tel.: 147-0625, FAX: 177-9419

Commodore Amiga 500	22.990,- Ft	4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	22.990,- Ft	Képdigitalizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Commodore Amiga 600	22.990,- Ft	Mouse-joystick automatikus kiválasztó	1.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.990,- Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábel	21.990,- Ft	C-64 / C-128 Joystick Mouse	1.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábel	28.990,- Ft	C-64 / C-128 C1351 Mouse	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábel	36.990,- Ft	Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	1.990,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	269.000,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
+4MB RAM modul	29.000,- Ft	C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	4.990,- Ft	Amiga Action Replay Mk.III. + kézikönyv	9.990,- Ft
Commodore C-64/II	????,- Ft	NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	385,- Ft
Commodore C-64 + joystick + játék	????,- Ft	NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	385,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive	5.990,- Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Commodore 1802 monitor C64-hez	24.990,- Ft	Noris háló 14" monitorfilter	395,- Ft
Commodore Datassette	????,- Ft	Noris porvédő Amiga 500/500 Plus	890,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	18.990,- Ft	Noris porvédő C64/II.	590,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	25.990,- Ft	Mouse pad	200,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	25.990,- Ft	Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	17.900,- Ft
Commodore 1940 Multisync monitor	44.990,- Ft	Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	31.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	51.990,- Ft	Rocgen Genlock for Amiga	9.900,- Ft
512 Kb órás memóriabővítő	3.200,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
2.0 Mb órás memóriabővítő	9.900,- Ft	Roctec-332 3.5" Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.500,- Ft	Roctec-382 3.5" Ivory antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 600-ba	5.900,- Ft	Roctec-382 3.5" Black antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	445,- Ft	Roctec-362 3.5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	685,- Ft	Rochar HD kontroller A500/A500 +	17.900,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	179,- Ft	+ 80 MB Hard Disk	24.990,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	345,- Ft	+ 1 MB Simm RAM	5.990,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	645,- Ft	Midi Amiga Interface	3.490,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.195,- Ft	Handy-scanner + Interface Amigához	14.900,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	645,- Ft	Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	350,- Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.490,- Ft
Fuji 5.25" MD 2HD lemez	595,- Ft	Trackball Amigához	3.590,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	995,- Ft	Amiga Magazin (német) újság	450,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	380,- Ft	Power Play (német) újság	450,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + könyv	9.990,- Ft		
JOYSTICK-ok:			
Quickshot QS - 113 IBM	950,- Ft	Quickshot QS - 130F Python1	795,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1.045,- Ft	Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.	845,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.690,- Ft	Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.790,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.390,- Ft	Quickshot QS - 149 Intruder1	2.590,- Ft
Quickshot QS - 141 Quicktrac 100 IBM	2.690,- Ft	Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	890,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	395,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000	1.090,- Ft
Quickshot QS - 102N II.	535,- Ft	Dynamics Competition Pro IBM	3.990,- Ft
Quickshot QS - II.Plus mikrokapcs.	595,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.490,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.	745,- Ft	Dynamics Competition Star Mini	1.990,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.290,- Ft	Dynamics Competition Special Mini	1.690,- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	690,- Ft	Dynamics Competition Transparent Mini	1.690,- Ft

Viszonteladónak óriási árkedvezmény!

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!

Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.

Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat! (Átfutási idő: 1-2 hét)