

COM

ommodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 44.

VI. évfolyam • 1994/5.

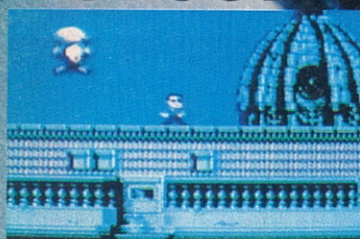
ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1994

Ára: 139,- Ft



F1 MANAGER HUDSON HAWK



KYRANDIA 2.



NORTH & SOUTH



EXODUS 3010



DUNGEON HACK



ULTIMA SOROZAT FANTASY ROVAT



Lands of Lore

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

WASTED TIME



A XXV. SZAZAD VÉGE FELÉ A FÖLDET KÜLÖNÖS KATASZTRÓFA FENYEGETI, ÉS AMI MÉG KÜLÖNÖSEBB, NEM IS AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL...



A TELJÉSEN DEMILITARIZÁLT BOLYGÓ ABSZOLÚT VÉDTELEN, A CSAPÁSSAL SZEMBEN. AZ EGYETLEN RÉMÉNYT A KÍSÉRLETI STÁDIUMBAN LÉVŐ IDŐGÉP JELENTI, AMELLYEL EGY BÁTOR (ÉS ALULINFORMÁLT) SZEMÉLYNEK EL KELL UTAZNIA A MÚLTBA, HOGY ELHELYEZZEN EGY FIGYELMEZTETÉST, ÉS AZ EMBERISÉG FÉLKÉSZÜLHESSEN A KATASZTRÓFA ELHÁRÍTÁSÁRA.

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

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

Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.).

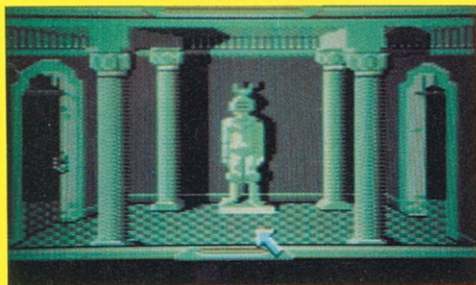
Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

A GAMES CENTER C64 ajánlatából (bővebben a hirdetések között)

Curse (257 blokk)

LEMMINGS (5SD)

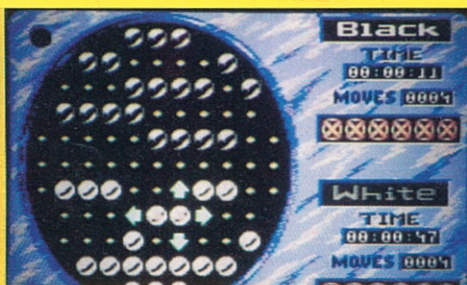
Crazy Sue Plus (320)



Fred's Back 3. (200 blokk)

Black & White (227 blokk)

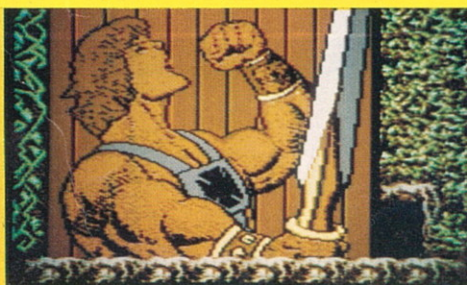
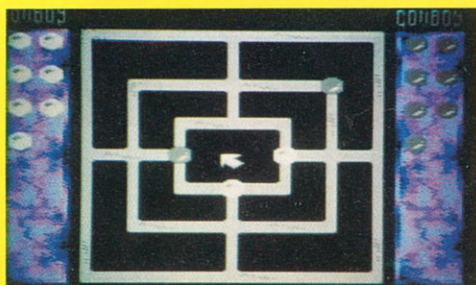
Super Nibbly (252 blokk)



Muehle (102 blokk)

Splitter (290 blokk)

Golden Pyramids (1SD)



CoV 44

Commodore Világ VI.évfolyam, 1994/5.szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Party Graphics demo (Amiga)

Összeállították: En és a többiek

Belső grafika: Müller Mihály

Elsősegély és C64

felhasználói rovat: Molnár Zsolt (DoT)

Plus/4 sarok és

Fantasy rovat: Simon János (Jahny)

Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)

PC felh. rovat: Werner Zsolt (DADA)

Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)

Homoki Péter (HáPi)

Külső munkatársak:

Kis Róbert (SCORPIO)

Pándi Zsolt

Sir Beast

Sitku Tibor (TIBSOFT)

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI.Vásárhelyi P.u.8.

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

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

Terjeszti:

Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a **HIRKER** Rt., és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárúsító szaküzletekben és pavidonokban, valamint:

ACOMP Kft., (címeik ld.hátul)

SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.

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

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

MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi u. 21.

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

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.

QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.

TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Patria Nyomda Rt.

Felelős vezető: Bokor Gábor

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

Törzsszám: 940020237

TARTALOMJEGYZÉK

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	1
NEWS	2
UFO (PC)	4
Hudson Hawk (C64)	5
F1 Manager (C64)	6
North & South (C64 [Amiga])	7
ULTIMA VI. — 3.rész (C64, Amiga, PC)	8
LANDS OF LORE (PC)	9
EXODUS 3010 (Amiga, AGA, PC)	15
DUNGEON HACK (PC)	17
Hirdetések	19
Elsősegély (C64, Amiga, PC)	21
KYRANDIA 2. (PC)	23
FANTASY rovat	27
Plus/4 sarok	28
Közérdekű	28
SCAPEGHOST	28
SENSITIVE térkép (13-20. szintek)	29
ADVENTOUR	30
Rings of Medusa (C64)	30
Sherlock Holmes (C64)	30
Tökös-Mákos	31
Shadow of the Beast (C64)	31
Storm Across Europe (C64, Amiga)	31
Syndicate (Amiga, PC)	32
C64 (felhasználói rovat)	33
Intromaker-ből sosem elég	33
lkonvezérlés #XYZ	33
Amiga (felhasználói rovat)	35
Image FX	35
AmiFlick	35
FastGIF II.	36
DS0:	36
Scanner-ek	36
PC (felhasználói rovat)	36
Az (S)VGA kártyák programozása (2.rész)	36
IRC Info	38
CoVboy Posta	39

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

Gábel Krjsztián, Miskolc (940010009)

Molnár Akos, Egyh.kesző (940010070)

Pintér Lóránt, Kaposvár (940010700)

Prajda Thomas, Cssh.tomaj. (940011275)

Sallai András, Bp.III. (940020340)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Májusi eső CoV-ot ér, mondja a közmondás, meg azt is, hogy nem mind CoV, ami fénylik, persze akkor, ha valaki letépte a borítóját. Egy olvasónk beküldött hozzánk egy fotót, melyen ő látható, a háttérben pedig kb. 20 CoV letépett borítója díszítette a falat. Elnézést kért, hogy megcsonkította a lapokat, de megbocsátottunk neki, mert mindjárt rendelt is egy teljes sorozatot. Ha már a sorozatnál tartunk (ULTIMA? — CoVboy), többen kérdezték, nem akarunk-e a jubileumra gyűjteményes CoV sorozatot kiadni, pl. bőrkötésben stb. Nos, ami a gyűjteményes kiadást illeti, annak több akadályja is van. Egyrészt az 1-16-ig terjedő számok már szinte teljesen elfogytak, s nem kívánunk 16 számból utánnomást készíteni. Ha lenne is annyi maradék példány, amiből gyűjteményes kiadást tudnánk prezentálni, akkor is megemelné az előállítási költségeket az alacsony példányszámú kötetesi munka és a bőrkötés relatíve magas ára. Szóval nem rossz az ötlet, szerintünk mindenki élhet vele, aki rendelkezik megfelelő CoV gyűjteménnyel.

Csak bemész egy könyvkötőhöz, megrendeled, és 2 nap múlva kész. Rányomnak bármit, így pl. azt is, hogy megjelent a CoV 5 éves jubileumára. Na, mit szólnak hozzá? Ja, és két fontos dolog. Az egyik, hogy célszerű a CoV-ot Évfolymonként beköttezni, az összes számot egyébként sem vállalnák, mert túl vastag lenne. Másrészt, ha beköttezed, nem kell attól tartani, hogy elkeveredik egy szám. Igaz, ha a haver azt kéri tőled, ugyan vidd már át a 12. meg a 18., és a 34. számot is, mert abban volt a... stb., akkor gondban leszel, honnan szerezz hirtelen egy talicskát? Ezt a problémát is áthidalhatod, ha egy-egy külön számot megrendelsz tőlünk, amíg a készlet tart. Sokan morogtak is, hogy lemaradtak pár szám megvásárlásáról, mert már csak a 17. számtól kapható a lap, ehhez természetesen azt kell hozzáfűznünk, hogy a régebbi számokból rendelkezésre álló készletünk lineáris függvény szerint emelkedik, vagyis értelemszerűen a 17-esből van a legkevesebb, a 44-esből a legtöbb, s mivel általában kiegyenlített a régebbi számok

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

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

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

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

FONTOS!!!

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

Ismét a C64-es játékok megrendeléséről! Nos, hiába írtuk le a múltkor is mi is az a kereskedelmi árrés stb., továbbra is azt az információt továbbítják felénk viszonteladónk, hogy a vásárlók zöme szabályosan MOROG: „Pénzéhez rablók! Hogy tehetnek rá ekkora hasznot! A kiadónál csak ennyibe kerül...” stb. Nos, mi nem kívántuk és nem is kívánjuk terjesztőinket kellemtelen helyzetbe hozni, de a probléma mindenképpen megoldást kíván! Gondoljuk, azt már mindenki észrevette, hogy a programok ára és az, amit a postásnak kell kifizetni az átvételkor, lényegesen eltér egymástól, miután a postaköltség külön került felszámításra. Viszonteladónkkal egyetér-

tésben korrigáltuk az ajánlatot! A postai és kezelési költségeket beépítettük a programok áraiba, így a továbbiakban mindenkinek annyit kell fizetni postai megrendelés esetén átvételkor, amennyiért a viszonteladónknál beszerezheti a programot, vagyis:

WASTED TIME

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

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

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

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

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

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

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

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

Adventure/RPG

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



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

— C64 —
 És egy kaland-akció előzetesről C64-re: az *Inflexion* által kreált *Lazarus* még csak a kezdeti stádiumban van, de már látható, hogy nem fog hiányozni belőle semmilyen kellék egy jó kis barangolóshoz. Van itt géppisztoly, teleport — mely csak a kódot ismerve működtethető — mindenféle felvehető vagy eldobható hasznos és haszontalan tárgy, stb. Allítólag, még az idén a boltokba kerül. Majd meglásszssuk!!!

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

juk, aki lezuhan egy helikopterrel, majd meglép a fogvatartói elől, és elindul, hogy kiderítse ki is Ő valójában és hol van. „*Tiszta Cyber*.”

— Amiga, AGA, PC —
Psygnosys-ék két új kalanddal rukkoltak ki. Az egyik az *Innocent Until Caught*, amit PC-ről írtak át. Itt a Tayte system-ben vagyunk, amikor elrabolnak minket az adóbehajtók a nagy tartozásunk miatt. A játék célja, hogy kifizessük a számlát, és tönkretessük a I.R.D.S.-t. A másik game, amit egyébként kis hazánk programozói írtak, a *Perihelion*. Ez is cyber, sőt RPG. Hat emberrel különböző feladatok mellett különböző ellenfeleket kell kinyírni elhagyatott jövőbeli városokban. Bővebben majd a leírásban (Ha lesz valahol...) — C64 —

WASTED TIME és **GÁLYA**: még kapható!

Arcade

— C64, [Amiga, PC] —

Végre! Végre! Az örült természetfilmesek jóvoltából öngyilkosnak kiáltott rácsálók serege (Lemmus lemmus) öt oldalán, száz pályán, tíz különféle indulóra a jó öreg készülékekbe is bemerítve. A *Psychosis* jóvoltából az *E&E Software* készítette a C64-es verziót, mely a készülék teljesítményéhez képest nem sok kívánivalót hagy maga után. Megarambó-Szupermosi! Nem látod, te hülye! Hát ez a izé, a LENINS! Mi? Lemmings...? Annak semmi értelme...

— C64 —

Már-már régi ismerősként köszönhetjük *Fred*-et, aki úgy tér mindig vissza, hogy közben el sem megy. Ujabb kalandjainak mégis és továbbra is a **FRED'S BACK** címet adták az alkotók (*Cosmos Designes*), csak egy 3-t biggyesztettek mögé. Ritka dolog, hogy rövid egy év leforgása alatt egy játékból három önálló rész készüljön el, ebben az esetben azonban talán kissé értetlenebb, ha figyelembe vesszük a konzolos gépeken taroló **Super Marió**, és hasonlóinak hatalmas sikerét, valamint a C64-re kódolókat szorító időt.

— C64 —

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

— C64 —

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

— C64 —

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

— C64 —

Még egy lengyel stuff! **Najemnik!** Ez az eredeti címe, angolul **MERCENARY**. Nem, nem. Semmi köze az egykor óriási sikert aratott úrkalmárkodó játékhöz. Itt most a másodlagos fordítást kell alapul vennünk, amely a 'zsoldos'-t fedi. S aki zsoldoskodni akar, annak először bizonyítania kell képességeit a céllövés területén. Ezért egy lőtérre kezdődik a játék, ahol célkeresztes megoldással kell egy bizonyos szintet elérnünk. Mit ne mondjunk? „*Sötét hajunk ószbe vegyül/! már*” mire a küldetési szintet teljesítettük, és az a tenyérbemászó pofa végre nem titulált mezei lémernek. Aki bírta az *Operation Wolf*-ot (az első farkak aki

(el)sütni tud!), az ezt is imádni fogja. Pacifisták kíméljék magukat!

— C64 —

Michak Balik — **Arc Doors**-a a mődlett primitív **Frogger** ötletét dolgozza majd fel, ha megjelenik. Ebben a játékban nem lesz elég csak az egyik partról a másikra átgátni, hanem az ellenfeleket elkerülve különféle hasznos tárgyakat is meg kell majd szereznünk a pálya teljesítéséhez. Ha az alkotót tartja ígérte, a minimum 50 pálya teljesítése jókora gondot okoz majd.

Stratégia

— Amiga, AGA —

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

— PC —

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

A játék lényege: a földi államok pénzén bázisokat kell mindenfelé építenünk, hogy onnan minél előbb befoghassuk és elintézhessük a fel-feltűnedező **UFO**-kat. Rendkívül sokrétű program, így csak az alapfogásokat, meg az *alaphat*-eket írjuk le.

Először is, egy kis hiba a gyári programban (**DADA: szerencsére fél órán belül elküldte a Microprose a javítási útmutatót, amikor kiszúrta a dolgot — közi fiúk!**). Amennyiben a program kifagy, adjuk ki a következő parancsokat (persze csak ha a default *directory*-ba installáltuk a programot):

C:

CD /MPS/UFO/MAPS

COPY UBASE_10.MAP UBASE_07.MAP

Természetesen bázisaink elhelyezkedésének kérdése nem mindegy. Ajánlott a grafikonokon szemmel tartani, hogy melyik földrészen milyen gyakorisággal jelentkeznek az ufók, és a frekvenciában melyekre (persze nem túl közel egymáshoz) bázisokat építeni, mindenképpen legalább egy hangárral, és persze lakóterületekkel. Ezt már kezdetben érdemes megtenni: építsünk, amilyen gyorsan csak lehet, legalább hármat, és szereljük őket fel **nagyhatótávolságú** radarokkal. Kezdetnek a Déli-sark és az Északi-sarkot ajánljuk (*Norvégia* pl. kitűnő hely).

Eleinte ne építsünk drága bázisokat: a legfontosabbak, mint említettük, a raktár, a hangár, a nagy radar és a lakóterületek. A bázisépítéshez, a népek idehozatalához persze idő kell. Arra vigyázzunk, hogy a bázis új épületeit csak a már felépített épületek tőszomszédságába telepíthetjük!

Példajáték:

1) Helyezzük el valahova a fő-bázist. Lehetőleg **Európa** közelébe, mert anyagilag az támogat leginkább, tehát nem árt, ha az Európába betolakodókat pillanatok alatt fülön tudjuk csipni.

2) Ha a program kiírja, hogy valahol **UFO**-t észlelték, akkor válasszuk az **UFO** képe alatti felső menüpontot (odalépés, 5 sec-es időmúlás; figyelem, ha a pont *piros*, az azt jelenti, hogy nem szállt le az ufo, tehát lényegesen nehezebb lesz elfognunk — **Interceptor**, **Agressivo** ikon; ha *zöld*, azaz leszállt, akkor **Skyranger**, és felszíni harc!), majd, amennyiben van használható csapatszallítónk és/vagy elfogónk, akkor válasszuk az **Intercept** pontot (fő képernyő, jobb felső pont). Válasszuk a felső csapatszallítót (mivel csak az van. Ennek legénységét érdemes már kezdetben felemelni a max. 14-re, mert már közepes méretű ufóknál is előfordulhat, hogy mindenki otthagya a fogát, és akkor aztán a repülőnknek is lőttek!). Ezután click az ufo pontjára (a screen közepén van), és nem árt újra

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

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

- **balról a második két pont:** a látkép szintjeit kapcsolgatja (városban nagyon hasznos, hogy lássuk, pl. a tetőn, vagy a házak különböző szintjein van-e ellenség).

- **balról a harmadik, fenn:** térkép; **lenn:** terdelés/állás.

- **jobb felül (behajtani tilos):** ha már az adott lépésben elhasználtuk minden lépéslehetőségünket, ez lépteti tovább a játékot (ill. ha mindenkit kinyirtunk, ez hozza az elismerést/feddést). **Alatta abort mission:** lásd a fenti kitételeket.

- **a csapattagok közti váltás a mozgás/lövés között:** jobbról a harmadik, felső pont. Egy lépésben igyekezzünk mindenkinek kihasználni a maximális lépés/lövéslehetőségét! Ugyanitt az *alsó* pont akkor célszerű, ha már egy karakter minden akciólehetőségének lőttek egy menetben; ilyenkor csak akkor adódik rá újra vezérlés az adott menetben belül, ha ráclikkolunk a játéktéren.

- **lövés:** click a jobb alul levő fegyver-screenre. Az *aimed*, célzott lövés, pontossága ellenére, általában nem ajánlott, mert túl sok időt vesz igénybe; inkább használjuk a gyorsabb, és egy menetben többet lövő módszereket, ugyanis ezt egy menetben, futással is kombinálhatjuk! A *throw*-ot, azaz kiürült fegyverünk ellenséghez vágását csak végszükségben használjuk! Kiválasztva a célzó módszert, ha nincs terepakadály (*line of fire*-kitétel!) közöttünk, akkor a megjelenő célkereszttel mozgás az ellenségre (ha van köztünk fa, fal, akkor a rakétát ajánljuk!).

Pár hint:

● A *rocket tank* remek a csapat védelmére & szállítására (amíg jópár találatot nem kap).

● Válogassuk meg a csapatot. Ha valaki benn, rosszul célozva lő, azt ne sajnáljuk urambocsá' lenőni sem, mert 40 rongyért kaphatunk esetleg sokkal jobbat is.

● Nem sok értelmét találtuk annak, hogy a hullákból többet őrizgessünk: minden fajtaból elég egyetlen, a többi adjuk el, csakúgy, mint az **UFO** többi felszerelését (ennek az egyik fő bevételi forrásunknak kell lennie!).

● A helyvereket tekintve: ha rendszeren el akarjuk csipni az ufókat, már az elején az **Avalanche**-eket ajánlom (ekkor sokkal kevesebb **Target lost**-üzenetet kapunk a vadászpülőkötől, ami ugyebár lényegesen növeli ázsiónkat a fináncnépek szemében).

● Ha egy házból kell kifüstölni egy ufonautát, nem árt tekintettel lenni az egy menetben igénybe vehető időre, és ilyenkor ajánlott a csapatmunka, és a kézigránát használata. Az egyik figurával lépünk be, majd gyorsan vissza a bejáraton, és ha van benn valaki, ekkor biztosítjuk ki a gránátot valamelyik másik, ott álló csapattaggal. A következő lépésben nyissuk ki az ajtót, és dobjuk be a gránátot. Persze házakba (főleg, amikor nagy tömegben ellepik a városokat a hivatlan és bárátságatlan vendégek) bűt ellenségek ellen ajánlatos lehet még a *rakéták* használata is, ami aztán rendszeren kifüstöli ökelméket (nagyon szép látvány, ahogy égő hacukában rohangásznak a dögök! >:> -I'm Evil!).

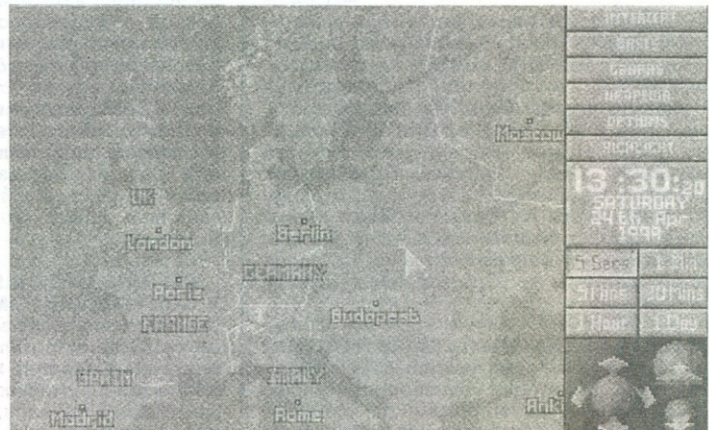
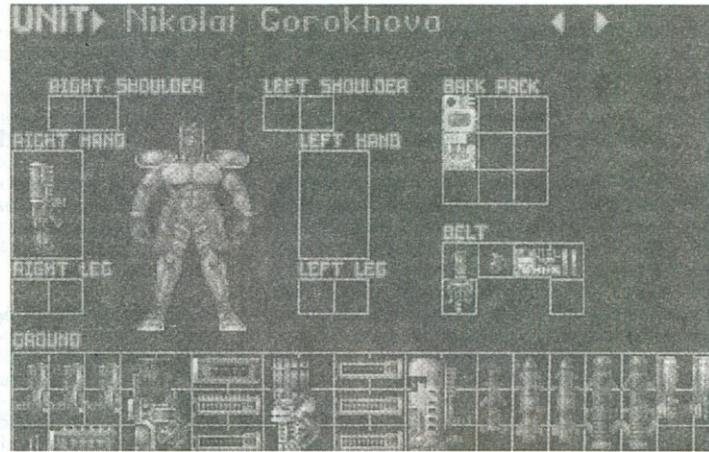
- Van egy felettebb hasznos kis bug a programban: ha agyunkra megy, hogy elfogy az **elerium-115**-ünk, akkor egyszerűen engedjük, hogy megtámadják & végigdűlják a bázisunkat, mert néha ilyenkor annyi 115-öt kapunk, hogy alig

tudunk majd tette megszabadulni! A múltkor, 2 raktárban, valami 10000 darab 'jött létre'!

- Nem árt, ha vannak laborjaink és tudósaink — de ennek kezdetben nem lesz sok

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

• DADA



Logikai

— C64 —

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

— C64 —

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

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

— C64 —

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

— C64 —

Egy ritka jó logikai játék a *Kokomo*-tól, a **Black & White**. Szerencsére semmi köze a gyermekrontó *Májkell Dzsokszon?*-hoz, sokkal inkább az ázsiai táblás játékokhoz. Ha ügyesen rakosgatjuk kövecskéinket, az ellenfelecske egyszerűen leszorítható a játékterecskéről. Szóval, einstandocská. Mi meg betegeske...

— C64 —

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

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

— C64 —

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

— C64 —

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

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

Már javában üzemel CSEREPESHÁZBAN a PC KLUB!

Nyitva: MINDEN KEDDEN 16-20h-ig; Cím: CSEREPESHÁZ (ZUGLÓI MŰVELŐDÉSI HÁZ; Bp., XIV. Vezér út 28/B.; Megközelítés: Az Örs Vezér térről a 180-as busszal, 82-es trolival 2 megálló, 131-es, 144-es busszal 1 megálló; PARKOLÁSI LEHETŐSÉG VAN!

HUDSON HAWK



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

Nos, az irányításról: JOY port 2-ről játszhatunk. Jobbra-balra tipegünk, fel ill. ferdén fel ugrabugrálunk, le és ferdén le pedig hasrafekszünk és küszünk. Néha (helyszüke miatt) *Hawk* bátyó magától küszik. Tűzre egy labdát hajít (ez fegyver), hosszú tűzre pedig fejel. Egyelőre ennyit az irányításról, lássuk a játékot:

Legelőször *Leonardo da Vinci „Sforza”* névre hallgató löszobrárt kell megszerezni. A kutyát ajándékozzuk meg egy lasztival, vagy csak simán ugorjuk át (fejelés nem hat rá). Ezután ugráljunk végig az asztalokon (hogy *Dog* bátyó ne okozzon több gondot), majd fel a póznáig (kötélíg?). A madárkákba négy focit kell hajítani, úgy, hogy olyan távol csimpaszkodjunk tőlük, hogy pont eltaláljuk. Ha leesünk a kötélről (madár lesz*r), vagy *Dog* bácsi hajít le minket, akkor nem halunk meg, csak a lenti ajtón bebillegve kezdhetjük előlről. Továbbhaladva ugorjuk át a ládikókat, és likvidáljuk a kutyulit. Magyarul: adjunk neki lasztit, s amíg a csillagokban gyönyörködik, fejeljük meg. Visszafelé, toljuk az első ládát az álvány széléhez, majd libbenjünk át fölötte. A következő ládát úgy toljuk a liftre, hogy még mi is elférjünk. Fent toljuk ezt a ládikót a másik tetejére, majd liftezzünk le. A toronykát toljuk az ablak alá (gy.k. az alá, amelyik legalul van). Ha minden igaz, így még nem tudunk ráugrani. Alljunk mellé, és sima fellel ugorjunk, de a végén toljuk egy kicsit jobbra a kart. Így már fel tudunk ugrani a tetejére, de csak az előbb ismertett szaltótechnikával. Innen már el tudunk totyogni a nyitott ablakhoz, és behelyezni magunkat (fel). Vigan töltődik a következő pálya (coast).

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

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

Rendőrkét úgy intézzük el, hogy álljunk a fotel szélére, és várjuk meg, míg a szakadék szélére ér (közben nem árt ugrabugrálni a lövedékeit). Most felugorva (és kézilasztizva) el tudjuk távolítani.

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

Lehuppanva nyírjuk ki zszaru-barut, kerüljük ki riasztókat, és be a csöbe!!!

Töltögetés után tanúi lehetünk, ahogy *Hawk* mester lecsúszdázik a csövön. Pénz a zsebbe, *Hawk* a létrára. Fel és jobbra másszva kikerülve a flámékat fel a legközelebbi létrán. Felmászva a létrán, (lehetőleg nem sült állapotban) kapcsoljuk át a kapcsolót (fejelés), majd le. Most jobbra haladva már nem kell elektromos kisülésektől tartanunk. A flambirozást mellőzve fel a létrán, fejeljük meg *Switchikét*, majd loholjunk vissza oda, ahol az előbb kapcsolóztunk.

Most már szabad az út (húsdarálóka leállt)! Balra újabb létrát találunk, még újabb láncokkal. Itt van egy csel: miután az első (felettünk lévő) kipirózta magát, húzzuk fel. Jobbra menve, pattanjunk a rúdra (*Hawk* még mindig utálja, ha 10.000 voltot vezetnek bele) és másszunk át. Pirókát kikerülve ugorva kapcsolózzunk, majd az ex-kisülést átugorva, lehetőleg gyorsan, gyarapítsuk pontunkat (a kapcsoló villogása azt jelenti, hogy nemsokára visszakapcsolódik). Piróka 2-t kikerülve irány: le. Lehetőleg fokrólfokra essünk, így át tudjuk ezt a kapcsolót is kattintani (má őz es vellug!!!). Zuhanjunk le, és rohanjunk minél hamarabb darálóka túoldalára. Ha megpróbáljuk felvenni a pénzt, erre már nem lesz idő (nem baj, úgys itt van a gödörben 4 másik...), le a létrán. Már megint egy villogás kapcsolóba ütközünk! Átkattintva és leesve húzzunk át ex-10000 voltikák felett, még mielőtt magukhoz térnek. Tovább (jobbra-le-balra-le) haladva 5 pirókát látunk. Ezeket párosával is (tehát egy után kettőn) áthúzzatunk (kár, hogy az 5 páratlan szám). Vidáman nyugtázhatjuk, hogy újabb töltés jön. Már megint egy normál szoba! Az áramot és a riasztókat nem árt kikerülni (creatúrának laszti). A fotel segítségével pattanjunk szekrenyovics másik oldalára. Itt egy ideig haladva lehet riasztót kerülgetni, és rendőrt nyírni. Aztán pénzszedés és áramkerülőgetés közepette bemenni a liftbe.

Itt egy új zszaru! De most sem szakadék, sem áram nem keseríti a kinyírását. A riasztót jobb kikapcsolva hagyni, és baktatásunk közben előkerülő *CoPBoyt* (hmmmm) likvidálni. Ládikó szekrényke mellé, *Hawk* a szekrény tetejére, majd a másik tetejére (nem árt nekifutni... hacsak nem tetszett az előző szint...). A szembejövő fotelkécskén két pénzi-béni várja, hogy felvegyük (azon ne múljék). Ládát láda mellé, *Hawk* ládán túlra, zszarukat sirba, riasztót sehova. Szóval... az itt kukuló moneyt is vegyük fel, majd be az ajtón!

Újabb szoba. Ládákon túl edzőcreatúrával és 3 egész (!) riasztóval. Ezeket nem árt átugrani, likvidálni és kikerülni. A fotelkék (kék fotelek) segítségével mönnyünk át a riasztún. Itt lehet rendőrt nyírni (van nélkül is elég)! Majd ládára fel, kötélen át, ládikókon át. At az áramkák alatt, ellenségeket kinyírni, lyukon (?!?!?!?!(be) a lift szivatas!!!).

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

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

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

Sir Beast

Ui: PAUSE: SHIFT LOCK. Itt látható az élet száma, eredmény, energia...

F-1 MANAGER



Simulondo. Egy olasz cég. Olaszok. Ki más is csinálhatna egy **Forma-1 menedzsert**, mint a 'száguldó cirkusz' legnagyobb imádói, az olaszok? Meg hát ez a cég amúgy is a különböző sportok menedzsereiről híres. Volt már tőlük **kosárlabdamenedzser**, **focimenedzser**, **teniszmenedzser**, **motormenedzser**, és még sorolhatnám. Nem meglepő, hogy egy **F1-menedzsert** is kiadtak. A játék elején kiválaszthatjuk, hogy egy sima futamot (**Circuito Unico**), vagy egy világbajnokságot (**Championato**) játszunk, vagy esetleg egy régi, kimentett állást folytatunk. (**Caricamento** — ilyenkor egy háromjegyű számkódot kell beírunk, ugyanazt, amit az állásmentéskor adtunk meg). Majd megválaszthatjuk, hogy egyedül (**Un. Giocatore**), vagy ketten (**Due Giocatori**) versenyzünk. Ezek után kiválaszthatjuk a nekünk megfelelő versenyzőt, a következőképpen: A Joy fel-le húzásával mozoghatunk a nevek között. Jobbra húzáskor információt kapunk a versenyzőről:

- Coraggio** — bátorság
- Abilità** — képességek
- Tattica** — taktika
- Costo** — a versenyző ára

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

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

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

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

Természetesen minél magasabbra állítunk egy adott értéket, annál többbe kerül a motor. Teszteléskor a jobb alsó sarokban a le-

endő motor egy-néhány tulajdonsága jelenik meg:

- Potenza** — a motor ereje
- Resist.** — a motor ellenállása
- Effettivo** — a motor teljesítménye
- Consumo** — a motor fogyasztása
- Surrisc** — a motor felhevülése
- Costo** — a motor ára

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

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

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

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

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

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

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

kopik, mint a D. Ezért hát hosszú pályához inkább a tartósabb D-t tegyük fel. Alul még beállíthatjuk a vezetészárnyak (**Wings**) és a felüggesztés (**Suspensions**) erősségét, amit mindenki kísérletezzon ki magának (**Rear**: első, **Front**: első, **Inc**: meglés, **Dec**: csökkentés). Az **OK** választásával elkezdhetjük a qualificationot. Alul baloldalt a következőket láthatjuk:

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

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

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

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

- hátsó kerekünk állapota
- sebvátlónk állapota
- a motor hőmérséklete
- az üzemanyag mennyisége
- első kerekünk állapota

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

A program üzenetei futam közben:

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

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

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

SCORPIO

NORTH & SOUTH



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

A készítő névsorának megtekintése közben trombita által keltett effekteket hallgathatunk (a háttérben meg az effektek kreaőja dobálózik a hangszerével), de ez ne akadályozzon meg minket abban, hogy a tűzgombot megnyomjuk. Némi töltötetés után elénk tárul a főmenü:

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

A felső sor képeinek jelentése (sorban):

- Az **indiánt** ábrázoló képpel azt állíthatjuk, hogy legyen-e indián (logikus, nem?). Az a jelentősége, hogy játék közben néha fogja magát, fölmeleg a hegyekbe füstöt eregetni, majd lejön, és elhajtja a csatabárdját. Ha a csatabárd útjába kerül egy sereg, akkor annak búcsút mondhatunk.
- **Villám**: egy zivatarfelhő fog a játék alatt ide-oda mozogni a terepen. Ha alatta áll egy csapatunk, akkor azt abban a körben nem mozgathatjuk.
- **Hajó**: csapatokat szállít (ingyen) annak az oldalnak, amelyik elfoglalja azt az államot, amelyikben — mindig ugyanabban — kiköt (ez így bonyolult hangzik, de a játékban világos lesz, hogy miről is van szó).

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

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

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

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

Nézzük az akció-részeket.

- **Csata**: Betöltődik a csatamező képe a szembenálló seregekkel (ha egy seregben több katona, lovas, ágyú van, mint a default — a képernyőre csak 6 katona, 3 lovas és 1 ágyú fér ki —, akkor az még nem fog látszani, csak ha az ő látható csapatrészt már kiirtották).

Az aktuális csapatrészt fent egy kis mezőben láthatjuk. A csapatrészek között Északnál a 'Run/Stop'-pal, Délnél pedig az 'F5'-tel válogathatunk. Északnál a 'W', Délnél pedig a (főnyíl) fű visszavonulót (ezután a csapat szépen lelép, és a térképen visszalép abba az államba, ahonnan idelépett). A joystick mozgásaihoz érdekes alakzatok tartoznak. Ezeket (és a billentyűs irányítást) nem írogatjuk le, mert hamar rá lehet jönni. Célszerű, ha mondjuk távolról megkritikjük az ellenfelet a lövésekkel (de az sem rossz taktika, ha a hidat, már ha van, lelövöldözzük, és az ellenfél valóban meg fog lepődni, ha majd bőszen rohamozó csapatainak útjában egy szép kis szakadék tátong... Ja, ha lebombáztuk volna a hidat, és mégis át akarnánk menni, akkor az egyik pályán van egy vékony földcsík... nem véletlenül..., szóval a taktika lelövöldözni, majd egy lovasrohammal elsöpörni a maradékot. A gazda nélküli lovak néha mókás dolgokat művelnek... Az ágyú használatáról azért nem írok, mert kezelése egy kicsit nehézkes, szerintem a gyalogosok és egy lovasroham többet érnek (Az ágyúnál a teljes csik hossza értendő a teljes képernyőhossznak. Ennek segítségével már majdnem biztos a találat...)

- **Erődfigyelés**: Csak végig kell szaladnunk a pályán, és leoldósni/kikerülni az utunkba akadó tagokat (az előbbihez 4-5 kés is rendelkezésünkre áll) ... hmmm, nem túl bonyolult..., ha végigértünk, akkor diadalzene közepette felhúzzák (zúk) az új zászlót.

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

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

A játék elején beállított nehézsétek ellen védekezni nem tudunk, a hajó kikötési pontjában lévő tartományt célszerű elfoglalnunk, mert ez egy új csapattal gazdagít minket (négyhavonta jár, ha minden igaz). A szóbanforgó tartomány pedig a jobb oldali legkisebb tartomány felett van. A nehézségi fokozat beállítása hatással van az ellenfél összes cselekedeteire, pl. a csatában gyorsan elkezd lövöldözni, tehát a játék egyre élvezetesebb lesz. Ha a játék véget ért, akkor egy képet láthatunk magunkról (családi körben, vagy a csatáterén kimúlva, izé, ööö... meghalva), és fönt egy scrollban összegezve láthatjuk ténykedésünk eredményét, valamint néhány jó tanácsot a jövőre nézve (érdemes lefordítgatni!) Ha pl. nyerünk, akkor a következő lehet:

„Jó munka volt, százados! A déliek megverésével X hónap alatt pontot tettél ennek a véres háborúnak a végére. Itt az idő, hogy hazatérj, és Amerikát újra a szabadság országává tedd!”

Hát, ennyit tudunk összehozni az **North and South**-ról, szerintünk a grafikai kivitelezés elég látványos, és a harci jelenetek sem lettek annyira rosszak... Mindent egybevetve: ha szeretod a látványos és egyszerűen kezelhető stratégiákat, akkor vedd fel! Érdemes...

• Pándi Zsolt

Ultima VI



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

Addig is némi **HELP**, a következő bontásban:

Kör v. Szint, alatta **VARÁZSLAT**: Megidézési Neve, hatása — ÖSSZETEVŐK.

The 5th Circle

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

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

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

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

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

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

PICKPOCKET: *Por Ylem*, majdrájtökövagnem?! Na iÓ!, a célpont cuccából el lehet venni egy stuffot — BLOOD MOSS, SPIDER'S SILK, NIGHTSHADE.

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

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

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

The 6th Circle

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

The 7th Circle

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

The 8th Circle

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

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

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

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

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

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

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

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

TREMOR: *Vas Por Ylem*, szép kis földrendést csinál, a közelben lévőknél eléggé háborogni fog a gyomruk (**ilyenkor kell tovább inni...**) — BLOOD MOSS, SULFUROUS ASH, MANDRAKE ROOT.

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

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

• **JAHNY** (Mr.Aceface, Xinó, stb.)

Lands of Lore



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

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

Szeretnénk ezt most egy részben befejezni, emiatt ne várjátok túl sok mesét. A kezelést is röviden, nem lehet rá túl sok szót vesztegetni:

A tárgyak felvétele/letétele/használata a leg-egyszerűbb módon történik, szintúgy a cuccok egymáson **USE**-olása (csak ha felvehető a két tárgy, akkor legalább az egyiknek a tárgyszalagon van a helye). Bal oldalt fent majd később megjelenik a **varázslatlista**, ahonnan kiválaszthatjuk az ellöendő mágiát, jobbra fent meg spéci cuccok lesznek: **lámpa** (rákattogtatva megtudhatod, hogy mennyire van tele: **FULL** -> **EMPTY**), az **irányító**, a **pénzeszsák** és a **Mágikus Atlasz**. Ezt az atlaszt érdemes jobban megvizsgálni (de mint mondtuk, csak később kapjuk meg). Hmm, nemcsak az **EOB** tapasztalatait használták fel, hanem megtetszett nekik az **Ultima Underworld** ötlet is, az automatikus térképezés. Előny. Ez jóval nagyobb méretű helyet derít fel azzal, hogy odalépünk, azonkívül maradt a szigorú **dungeon**-elrendezés, a kettő együtt pedig annyira megkönnyíti a dolgot, hogy csak két helyről adtunk térképet, mert a

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



Ha egy fizimiskára clickelünk, sok újdonság bukkan elő meglovagolván az elektrokokat. Láthatjuk a fickó körvonalait, sok új helyet, ahova az odaillő tárgyakat pakolhatjuk, és három csíkot három felirat mellett. Mi több, a csíkok után áll egy-egy szám is ácsorog, ez karakterünk szintjeit mutatja az adott anyagban. Ha a csík eléri a túlsó végét, abban az osztályban szintet lép a fazon. **Harcosként** lépni egyszerű, főleg a játékok első szakaszaiban lesz rá lehetőség, mert ehhez csak ütögetni kell az ellenfelet. Jóval kevesebbszer lesz példa arra, hogy mint *tolvaj* lépünk előre, ebben vagy kézben lévő tárgyak elhajítása, vagy bezárt ládák kinyitása fog segíteni. A varázslóval lépéshez természetesen varázsbuborékokat kell fújni. Minden egyes szintlépéssel nő a **HP** és a **MP** maximuma. A **HP** és a **MP** magyarázata nem hinnénk, hogy szükséges. Utni a karakter kezében (**Baccata** esetében kezeiben) lévő fegyverrel a rúna-szerű rajz fölötti gombbal lehet, varázsolni meg a rúna-szerű rajzzal. A megfelelő varázslat kiválasztása után nyomjuk be, utána megadhatjuk, hogy mekkora legyen az erőssége. A játék kezdetén csak egy varázslatunk van, így ekkor még nem tudunk válogatni, de a végére már akár 7 is rendelkezésünkre állhat. Imhoh a varázslatok, majd a táblázatban erősség szerinti **MP**-fogyasztásuk:

- **SPARK**: Kezdetben is van. Az erősségtől függő darab elektromos szikra pattan az ellenfél alfelére. Egyes erősség esetén egy, és így tovább a négyesig.
- **HEAL**: Gyógyítás. Az egyes és kettes erősséget annyiszor használhatjuk, ameddig futja a **MP**-ből, de a hármas és négyes esetében egymás utáni **HEAL**-eknek nincs hatása. A hármas erejű már a mérgezést is semlegesíti, a négyes pedig mindenkin gyógyít egyformán. Annyi még az előnye a természetes gyógyulással szemben, hogy a hullára vertet is visszahozza, még akkor is, ha csak az egyes erejűt tudjuk. Az első kb. 20 **HP**-t gyógyít, a második 40-50-t, a harmadik és negyedik 50 felett, változó értékben.
- **FREEZE**: Fagylaltgatás. A mocsárban párszor muszáj lesz használni. Azonkívül ez az első megszerezhető varázslat, ami már területre, vagy több szörnyre is hat. A kettes és hármas erejű hóvihart is támaszt, a négyessel pedig egy jó időre elzárhatunk bizonyos utakat (de hamarosan felolvad).
- **LIGHTNING**: Szokásos. Minden egyes erősséggel más látvány és hang.
- **FIREBALL**: Az abszolút ismeretlen varázslat. Hármas erősségig darabonként jönnek a kis tűzgolyók, míg négyesnél négy helyett két nagyobb jön.

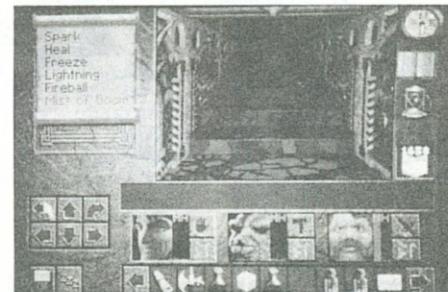
- **HAND OF FATE** (nocsak, nocsak, **Kyrandia 2** reklám?): Szemeinket bűnbocsánatért esedezve a hatalmas égre emeljük, mert meg kell hogy fosszuk a **CoV** olvasóit ettől a varázslattól. Valahol meg lehet találni, az biztos, de hogy mégis merre? Negyedik fokozatának hatása megegyezik az **ACE OF DOMINION**nel.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

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

Egy kicsit még a hétköznapi tárgyakról:

Gyógyítás

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

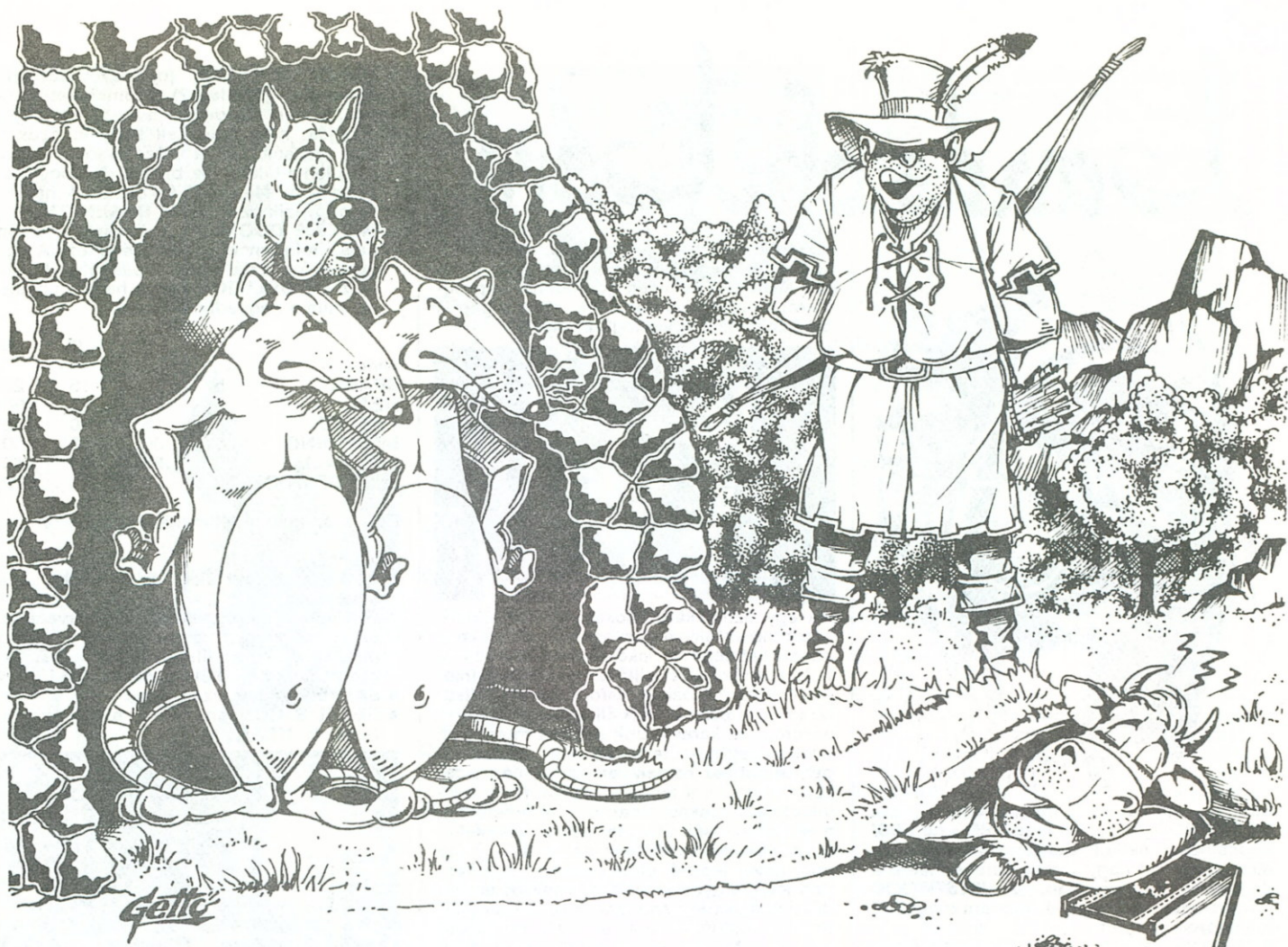


Varázslatokkal telítőködött:

- **SWARM**: a varázslat szó egy kicsit erős rá, mindössze annyit csinál, hogy hozzá lehet vágni az ellenfélhez, mire a sok bogár jól összeszúrkalja azt.
- **BEZEL'S CUP**: miért is ne? Mondhatjuk azt is, hogy egy **HEAL** van benne. Ahány kő, annyi szokás.
- **BANNON'S RESERVE**: szép kék, visszanyomja a **MP**-t
- **EBONY WAND**: sok **SWARM**ot lehet belőle előhívni
- **WAND OF LIGHTNING**: ebből meg villámokat (az erősségük a használatától egyre jobban csökken)
- **WAND OF FIREBALL**: mint az előbbi, tűzgalacsinokkal
- **DEATH WAND**: lásd **WAND OF LIGHTNING**, csak **MIST OF DOOM**-mal
- **ACE OF INFINITY**: ua, mint a **BANNON'S RESERVE**, csak ez maxig viszi
- **ACE OF OBLIVION**: mint egy IV. erősségű **MIST OF DOOM**
- **ACE OF DOMINION**: mint 1 IV. erősségű **HAND OF FATE**
- **VAEL'S CUBE**: varázslat-semlegesítő hatású (**Scotia** kerítése és szellem-lovagjai ellen)
- **GUARDIAN**: egy csapásába majd belehal az ellenfél

Fegyverek

A fegyverek erősségét úgy a legjobb megnézni, ha betesszük a karakter kezébe, majd megnézzük, hogy mennyivel változott a **MIGHT** értéke. Vannak olyan esetek is, amikor a **MIGHT** nem valami jó értékben változott, de a fegyver attól még kitűnő. Ez legjobban a fegyverért kínált árból ítélhető meg. Pár gyilkol arra is képes, hogy a **PROTECTION** növelje. Ilyen az összesajtja **RAPIER**, meg a **DAGGER „RIPOSTE”**.



Legerősebbek a HALBERD-ek mágia nélkül. Lőfegyverek is ismeretesek, BOW, CROSSBOW, ARBALEST. Közöljük a mi általunk kiválasztott legjobb fegyvereket, amivel Skócia ellen ugrottunk? Mivel három emberrel ment, azok közül az egyik kettőt is tudott egyszerre kezelni, íme a négy általunk klasszsnak ítélt cséphadaró:

WESTWOOD STICK: nehezen találunk vele, de sikeres ütés esetén 1000 HP-t visz le róla

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

Védelem

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

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

Ideje belekezdeni a játékba:

Az ör elmondja, hogy már várnak ránk a trónszobában, siessünk. Az aranyszínű ajtó mögött a király, tanácsadója és udvari mágusnője tanakodnak azon, hogy mit is lehetne tenni. Bár egyedül a király borúlátó, azért minket felfogadnak: meg kell szereznünk az Igazság Rubinját, mert a király gyűrűjével együtt hatástalaníthatja az Alvilági Maszkot. Egy írást kapunk, amely feljogosít a királyságbeli közlekedési járművek ingyenes használatára. Még a királytól kapunk egy kulcsot a könyvtárba és elmondja, hogy a Rubin a Délvidéken, Roland házában van. Az írást Geron adja, keressük fel az irodájában, tegyük el. Amíg itt vagyunk, vegyük magunkhoz a Varázs-atlaszt a könyvtárból. A várban Geronon, a könyvtáron és a trónszobán kívül még két helyre érdemes elnézni: Victorhoz, a fegyverkovácsához és a gyógyfűvész Natália-hoz. Victor nagyon kedvesnek néz ki, nem?

Ha tudnánk... Ki a palotából.

Geron beszélt egy Timothy nevű ipséről, aki biztosan segít majd. Járjunk egyet az erdőben! Az északnyugati csücsökben egy vaddisznó fog ránkrontani, onnan délre pedig egy bandita (akit csak megtámadni lehet). Draracle barlangjába bejáratot egyelőre nem lelünk, onnan nem messze, délebbre van egy pár felvételre érdemes tárgy.

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

Az erdőben menjünk délre, a házhoz. A néinek elmondjuk problémánkat, mire elkéri az igazoló papirost. Hajókézzünk tova.

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

dóban az ilyet komolyan gondolták, amíg fel nem találják a vízóblítéses budít), egy tag bátorságunkért iránytűvel ajándékoz meg. Lépjünk ki, Timothy csatlakozik.

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

A Szürke Sastól délebbre egy sorral különös, sárga hulló fogja ránkölni fojtos nyelvét. Azon kívül, hogy mindenféle fegyverünk ráragadhat, rosszabb esetben meg is rongálja. Mielőtt nekiállnánk verni, nem árt menteni. Ideje elindulni a Rubinért, Roland házába.

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



Vissza is mehetünk északra. Az út így már nem lesz ingyenes, kétszáz ezüstkronánk bánja. Fussunk vissza **Gladstone**-ba, be a trónterembe. Jé, az ott a gonosz **Skócia!** A boszi épp a királyt boszogatja, de **Dawn** se rest, és a végén mégis megmenti a görbe karmoktól. A lényeg az, hogy egy kicsit azért megmérgezte, ezért egy koporsóba zárták, amíg nem szerezzük be az elixírt. Az elixír receptjét **Draracle** adja majd meg, akihez **Baccata** fog elkísérni, **Timothy**-ra addig szükség lesz a várban. Végre megkapjuk a **HEAL** varázslatot (észveszejtő animáció!). Menjünk el **Draracle** barlangjához, **Baccata** kinyitja a bejáratot. Itt egy kicsit sürítjük az eseményeket:

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

Megint a lukakhoz. Itt mind a három színes gombot nyomjuk be, a vermek eltűnnek. Tovább. Egy taposó egy ajtó mellett, ha rálépünk, a már említett kutyafejű tatarok roharnak. Tovább keletre. A taposóra tegyünk valamit, amit ott is hagyhatunk, majd fussunk vissza, mert csillagokat fogunk látni a fájdalomtól (dobócsillagokat). A keleti helyiségben a patkányokon kívül a zöld smaragdszem érdekes, meg egy omladozó fal. Az omladozó falakat mindig ki lehet bontani, de csak ha a kalapács (**SLEDGE** vagy **MAUL**) kéznél van. Meg is találhatjuk a lefelé vezető vermet (kapcsolót be).

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

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

nált kulcsunkat. A fal bezáródik mögöttünk. Nemsokára megnézhetjük, hogy is néz ki egy illúzió-verem. Vegyük fel az üres üveget, csak visszaváltják majd valahol. A titkos fal mögött a már megismert szövőhüllők dorombolnak. A piros zártól nyugatra van egy láda, amiben többek között a zárhoz tartozó kulcs is benne van. Az ajtót kinyitva egy újabb niche-hez is lehet szerencsénk, de a lejáratot is meglelhetjük a negyedik szintre (szűnyogos hely).

4. szint: Telis-tele van olyan helyekkel, ahol hamar belerohanhatunk egy vagy több száguldó tűzballonba. Nyugatra egy láda, nem túl hasznos tartalommal. Gyenge fal dél felé, ugorjunk előre, aztán félre, mert jön a **fireball**. Egy olyan termet keressünk, ahol egy savcsiga trutyizik. Nyomjuk le azt, majd egy gombot a falon, de jaj! Egy tűzlabda belénk is csapott. Félre sem árt ugrani... Akkor vissza, és repedések jelentek meg a falon! Nosza, kapjuk elő a kis kalimpácsunkat, és adjunk neki. Máris miénk a láda tartalma. Találhatunk még pár ezüstkronát egy niche-ben és még több tűzgolyót a kémpükben. Hamarosan egy új feljáróra lelünk a harmadik szintre, ami persze új helyre is vezet. Onnan megint egy lejárót, és már bent is vagyunk a hatalmas **Draracle**-nél. A negyedik szinten lévő savcsigákkal arra kell vigyázni (meg minden savat használó kreatúránál), hogy ne szedje szét a páncélunkat.

Pirosposzgás ember (?), pampogó szolgálval. A csaj le is dekkol, nekünk meg kell adnunk egy ajándékot ahhoz, hogy jóslhasson a király meggyógyulásáról. Klikk egy képre, és nyomjuk be mondjuk az ezüsterleget a lukba. Ok, már mondja is a dolgot:

Tybal elixírjére lesz szükségünk (na, ki emlékszik egy másik **Tybalre**, aki véletlenül két l-lel írta a nevét és az **Ultima UW #1**-ben gonoszkodott?), előállítás csak egy ősi, fehér toronyban lehetséges. A hozzávalók:

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

Ki hitte volna, hogy azonnal világos választ ad, számlával együtt? No problem. Ki. Mászáljunk vissza a várba. Az erdő tele van **orkokkal**. Furcsa, nem? Az egyik általunk legilyikolt **orknál** pedig olyan pénztárca van, amire rá van írva, hogy **TIMOTHY RULES**. Hm, hogy kerül ez egy ilyen koszos manópfához? Jé, nem **Timothy** ül ott, felrajzozgelve egy öreg tölgyre? Bugybugy, serken a vére, **Gladstone** meg elesett a **Setét Sereg** csapásaitól. **Richard** testét napá, hogy elvitték. Keressük a tanácsot! Átmentek **Opinerdőbe**. A tavon esetleg a tengerészeti vállalatnál lehetünk hajót, de amint odaérünk, egy vigyor eleresztése mellett hagyhatjuk a fenébe. Akkor fojtuk bele magunkat a tóba. Szerencsénkre **Victor** kiugrik a bokorból, és egy hosszúkard átnyújtása után csónakot hív, amivel átkelhetünk. Neki még itt kell maradnia egy kicsit...

Bent is vagyunk az **Opinerdőben**, először is menjünk tovább a **Gorkha** mocsárba (észak felé). Bűdös egy hely, nem árt sűrűn menteni, mert lehet, hogy a mocsárgáz megmérgeze valakit, de van rá esély, hogy nem kell **ginseng**et pazarolni. Sok süllyesztő (bugyborékoló pocsolka) van. Fehéres bőrű mocsári nép lakja ezt a területet, pár kunyhójukba érdemes bekukkolni. Van ijász/nyulász, fegyverkovács, boszorkánydoktor. Időzzünk el egy kicsit a fickónál. Száz ezüstért segít a rejtvényben. Összesen tehát 400 ezüstre lesz szükségünk, ha mindent meg akarunk vele fejtenni, de az egyikkel kapcsolatban segít majd **Dawn** is ingyen. 300 kronáért az egyik tűzgolyóveszejétől is hajlandó megszabadulni.

Az összetevők:

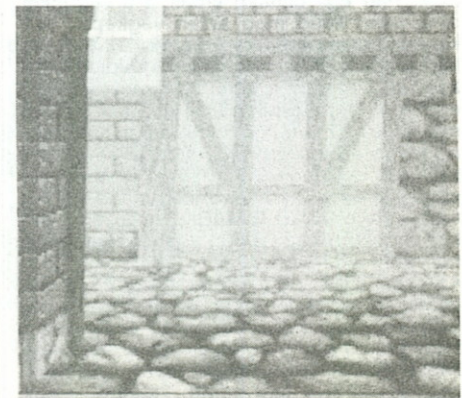
- halálos mélységből: egy adag a mocsárból (süllyesztőkből)
- ellenséged édessége: óriásméh-méz (méhkasból)
- legyőzni... legendák szólnak olyan lényekről, amelyek kőből vannak
- por anyánk szívéből: anyaföldnek nevezett mágikus összetevő, **Yvelben** kapható

Nézzünk most el a főnökhez. Egy szép csecsebecsét mutat, amit nekünk is ad, ha elhozzuk a ceremóniamaszkot. Ezt a maszkot az élő fák lopták el. Keressük fel őket, gyilkoljuk mindet halomra. Ha az utunkat bugyborékolók állnak el, fagyasszuk egy nagyot, és mehetünk tovább. Ha megvan, vissza, és meg is kapjuk az **IGAZSÁG RUBINJÁT!** Végre valamivel előbbre is jutottunk... Nézzünk át most a másik erdőbe! Ez **Felső-Opinerdő**, ahol zombik és darszak laknak. Itt találhatunk méhkaszt is, amiből kinyerhetjük az üres üvegekbe (ha még van) az ellenség édességét.

Scotia egyszer megjelenik, és egy piros kerítést varázsol az **Yvel** felé vezető úton. A tanács pedig **Yvelben** van! Akkor keressünk egy koldust, adjunk neki pénzt (ehhez már vissza kell menni **Alsó-Opinerdőbe**), aztán meg egy kocsiat. A kocsiat mutassuk a **Rubint**, így bejuthatunk **Dawn**-hoz, pontosabban **Dawn** jön ki hozzánk. Odaadja a kulcsát (még három ilyen kell szereznünk, hogy felolvashassuk a védőrejtet **Richardon**), és pár üres üveget. Nézzünk akkor el a bányába, ha már nincs más hátra.

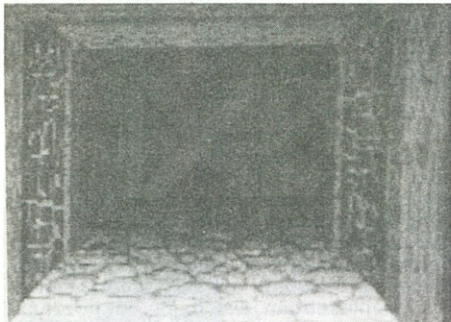
Láthatólag egy gyorsabb átjárót is biztosít a két **Opinerdő** közt. De van egy gomb a falon — használjuk. Valami főmedvény veti magát a nyakunkba, és embertelenül nehéz megöli, mert általában kiveri a fegyvert karaktereink kezéből, rajta viszont nem sokat lehet sebezni, a varázslatokra meg jórészt (a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

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



érkezünk. Egyelőre ne forgassuk meg a kereket, így a 2. szintre leesünk, majd onnan a harmadikra.

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



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

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

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

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

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

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

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

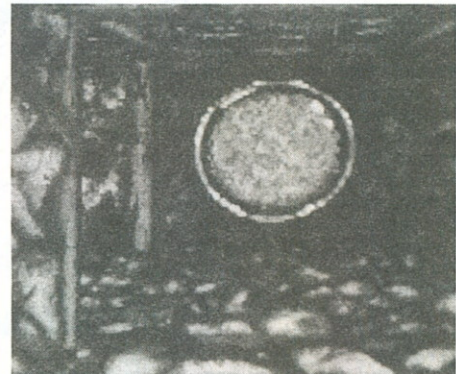
Vidáman fel északra. Az **yveli** erdőkből főleg **Yvelbe** juthatunk el, igaz, azzal még kéne várni egy kicsit, mert ismét kerítések állják utunkat. Itt található az a fehér torony is, ahol az elixírt kell elkészítenünk. Van még a **Kimméria Vár**, ahova a híd **orkok** tömege zárja el, mellest le is égtek. Onnan nem messze a **Sötét Sereg** elit harcosai (ogrék vagy olyasminek gondolhatták?) dorbézol, ha az ottani nagyobb csapatot leütjük, egy újabb **VAULSON'S CUBE** is új gazdára talál. Má' mehetünk is **Yvelbe**.

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

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

szívélyesen üdvözöl, mondván, hogy addig ide ne dugjuk a képünket, míg az elixír nincs meg. A másik hely sokkal érdekesebb. Na, ki fogja kitalálni? Visszatérő motívum mind a **CoV** hasábjain, mind az **RPgk** nagy tömegében, mind pedig 200 méterenként az utcákban... A kocsma, kitaláltatok. Az öreg palit végig lehet hallgatni, de mivel sört nem fizet érte, az ötlet megvalósítása fakultatív. Koldus barátunk is itt elmékedik, hogy vajon miért pont erre sodort minket a sors, amikor issza az összekoldult pénzt. Kínos helyzetéből úgy menti ki magát, hogy ránszól egy inget, aminek a neve **Cape of Concealment**, és segít elrejtőzni. Kombineálva a **Shield of Stealth**-tel meg a **Shoes of Silence**-szel biztosan hatásos lehet. A harmadik tag nagyon ismerős, amit odanézőnk, elkezd panaszkodni, hogy abszolút kiszáradt az utóbbi két percben, és hogy nem vagyunk-e hajlandók venni neki egy italt. Majdnem beugrottunk a trükknek...

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



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

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

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

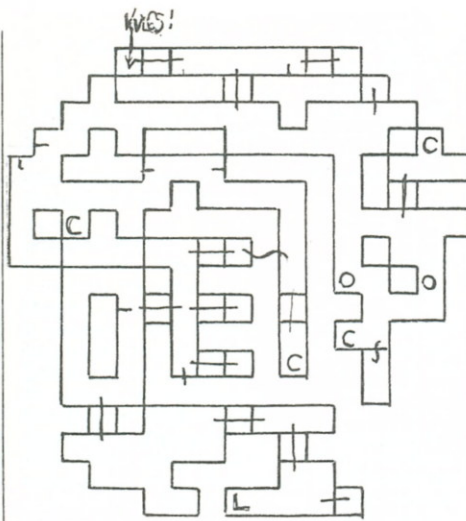
nyitva is áll előttünk, csak hogy FEJ nélküli a mellszobra. Ha nyaka meg válla sem lenne, akkor tényleg egy 100% mellszoborrá redukálnánk...



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

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

Odafelé száguldás közben el ne felejtjük bezárni a két vermet, mert leesünk egy minotauruszhoz, ami önmagában nem gond, de amikor újból felmegyünk, és át akarunk rohanni a kulcsot, sok-sok szellem fogja az utunkat állni. Az átjutáshoz a túlóldalra is kell vetni egy kavicsot. Visszafelé vágtaás közben viszont pont kapóra jön a luk, essünk is le. A minotaurusz lenyomása után usefűl tárgyak maradnak, meg a szarva. A szarvát használva kijuthatunk a madaras részre. Le az elsőre. Jó nagy pihenés után a harmadikon szerzett kulccsal kinyithatjuk az idáig zárt ajtót, és lemászhatunk a pincébe.



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

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

Puff, akkor vissza **Yvelbe**, a tanácshoz. **Geron** nagyon cidrizik: a város milíciája elesett, rajtuk a sor, hogy megmentésük **Yvelt**. Odakint a már ismert ogrék meg a most megismerhető lovagok akadékoskodnak. A lovagok nem túl veszélyesek, de ha sok ogra gyűlt össze, hogy fűszert daráljon az orruk alá, ne késlekedjünk, használjuk a **Halálvevőzt** (amit a **Fehér Torony** alagsorában találtunk). Pihenni úgy lehetséges, hogy beme gyünk a házakba. Bizonyos kiló hús ledöglesztése után a város megmenekült. De a tanácssterem ajtaján egy cédula van csak: valaki ellopta a kulcsát, a tolvaj a **Macskaséta Barlangokba** menekült. Pom-pás. Ez a barlangrendszer a kocsmán keresztül érhető el, így a következő utunk oda visz. Ott le az ajtón, nyomjuk le az ogrékat és keressünk egy elrejtett gombot.

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

NING tud. A lejáratot nem érdemes meg nézni, mert valójában csak egy feljáró arra az esetre, ha leesnénk. Keressünk egy ládát, mert ebben nagyon fontos dolgok vannak: **sárga kulcs**, egy **tekerics** a **MIST OF DOOM**ról, meg pár másik hasznos dolog (amiket azért nem írunk, mert sokszor van olyan, hogy a program véletlenszerűen válogatja). Középen egy niche, egy karral és egy felirattal: aktiváld és duplikál. Ahhoz, hogy működjön is, mind a három zapperes ágban kell, hogy legyen egy-egy zapper. Mindenki rájön, hogy melyik fegyvert vagy páncélt érdemes duplikálni (kulcsokat meg ilyeneket nem lehet). Innen kijutni egy hosszú-hosszú úton lehet, vissza a kétzáras ajtóhoz. Most ismét induljunk el a **KESZTYŰS** zárhoz, de ezúttal a másik irányba menjünk. Vigyázzunk, mert tele van illúziófalakkal, és jópár csak egyirányú. Egy kék kulcsot kell megszerezni, aminek segédelmével kinyithatunk egy ládát, és felvehetjük azt a kis kulcsot, ami a párja a sárgának.

Nyissuk ki a két zárat... Meglepő fordulat: valami két trutyifejú idegen veszekszik egymással, és fűt-fát ígérgetnek, ha mellettük döntünk, ugyanis egy ősi prófécia jövőndőlése szerint nekünk kell eldöntenünk ennek a két népnek a sorsát. A végeredmény ugyanaz, bármelyiket választhatjuk, de valamivel könnyebb lenyomni az emberfejeket. El leszünk teleportálva egy börtönbe, ami már a **Kimméria Vár** része.

Egy halom ellenfelet le kell ölni, a következő kulcsokat meg össze kell szedni: aranykulcs (ellenfeleket lenyomva, sok ébenkulcsot is elejtene), **Nathaniel** kulcsa (délebbre, egy északra néző rejtett járatban), gyémánt (egyik lábában). Az egyetlen nehezebb feladat az, amikor a sokajtós celláknál vagyunk, a falon van egy kar, egy teremben meg egy láda. Ez a láda sokszor eteleportál, ha hozzáérünk, de ha az ajtót magunkra csukjuk, a kinti kart meg állíthatjuk, egy újabb helyre kerülhetünk.

További tennivaló: elmegyünk a legdélnyugatibb sarokba. Itt van egy láda, amit nem valószínű, hogy ki tudunk nyitni (nem tartalmaz létfontosságú dolgokat), onnan nem messze meg egy ajtó, mögötte teleportál. A másik lények otthonába visz, akik akadékoskodnak, hogy még mindig élnék a **Tudákosokból**. Valószínű, hogy mindig is fognak, mert újratelemelődnék. A legjobb, ha most **ATTACK**. Párat le kell nyomni ezekből a légyfögőkből, majd felvehetjük a visszamaradó **Vaelan kockát** és a **Xeob kulcsot**. A kulccsal menjünk el a középtájt lévő cellakomplexumba, ahol volt egy északra néző bezárt ajtó. Emögött rejlik a feljáró **Scotia** várába...

Odafent vagyunk? OK, ha jön egy szellemlovag, támadjunk, és öljük meg. Nem lehet? Ciki. Távolról forró tűzgolyókkal intget, közelről meg borotvaes kardjával csapkod. Eitalálni nem nagyon fogjuk, a varázslatok közül is egyedül a **MIST OF DOOM** hat rá valamelyest. Akkor mitévők legyünk? Próbáljuk csak a **VAELAN'S CUBE**-ot, ugye, hogy hamar belepusztul? A baltás ellenfeleket pedig simán is meg lehet gyilkolni.



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

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

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

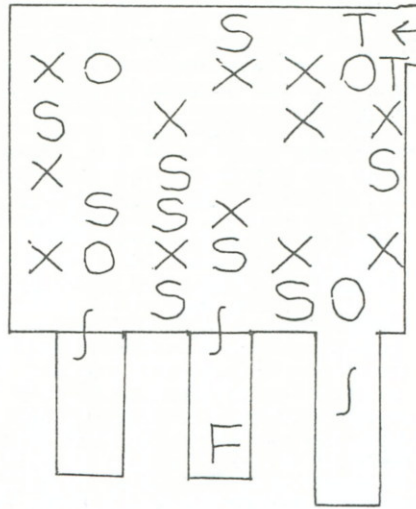
Lesz egy ajtó meg egy vermes hely. Az első vermet úgy lehet bezárni, hogy a fal-sor másik oldalán lévő gombok közül a felsőt benyomjuk. A második verem bezárásához fel kell áldoznunk egy tárgyunkat. Odabent egy niche meg egy kar lesz, amit beteszünk a niche-be, és értéke is van, átváltja ezüstbe (visszafelé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



Most nézzük meg az ajtót. Oldalt mindenféle kutyafajek vannak, állítható nyelvekkel. Pár lépéssel arrébb az **Atlasz** eltűnik, az iránytű észveszeszten fogogni kezd. Erről is adtunk egy térképet (bár később lehet csinálni róla, ha a 2. szintről leessünk). A T betűt teleportot jelentenek, amik attól függően teleportálnak, hogy a nyelvek milyen állásban vannak. Három helyre vihetnek: a mező közepébe, ki az ajtón és le a dungeonbe. Értelemszerűen közepre kell viténi magunkat. Mivel a kombinációk változnak, nem adunk értéket, de nem csak egy megoldása van, hanem kb. 5 (és a 16 lehetőségéből így nem is olyan nehéz, csak mentegessünk szorgalmasan).

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

van, akkor a felvezető lépcsőt keressük meg.



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

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

a kis helyiségben elrejtett gombokat. Ha kikerültünk, hamarosan elérhetjük a játék végét. Vissza a másodikra (zuhanással). Van egy rejtett gomb, amihez el kell mennünk a legészakibb járatba, onnan meg délre. Sőt, mellette van egy másik, még rejtettebb gomb is. Nyomjuk meg a keletit (ha a délit nyomnánk, az lepattanás-hoz vezetne). Ezen az új úton két helyre juthatunk el, **Richard király** koporsójához, de itt még zárva áll az ajtó, meg a zárhoz illő kulcs, ami a koporsóteremtől délre van.

Dobjunk el valamit keleti irányba, mire délre a verem mögött megjelenik egy teleport. Ugorjunk oda. A verem persze csak illúzió volt. Kapjuk fel a kulcsot, és tegyük valamit a niche-be, majd gombot be, hogy a verem eltűnjön.

A király ott fekszik, de a varázskoporsó valami szürke rondsággal van bevonva. A sötét mágiát megtörhetjük, ha a koporsó körül lévő négy állványra megfelelő sorrendben feltesszük a viaszszobrokat. A bal alsó legyen a kobra, aztán (a fény vetődésének sorrendjében) a humanoid, a sárkány és végül az unikornis. A koporsó tiszta. Most a négy sarkára tegyük rá a négy kulcsot, majd a királynak adjuk be a finom elixirt. Tataaaa! Felkel. Egy fegyvert kuncsizik, majd odaadja a gyűrűjét, aminek segítségével legyőzhetjük **Scotia**-t. Siessünk fel a harmadik szintre, a kettős ajtóhoz. Mielőtt belépünk, illesszük a tárgylistán lévő **SHARD OF TRUTH**-hoz a **RUBY OF TRUTH**-ot és miénk lesz a **WHOLE TRUTH**. Nyissunk be (használva az ajtón a **SILVER KEY**-t és a **GOLDEN KEY**-t), oda **Scotia**-hoz, ajtónyitás, duma, csata. Amint átalakulna a hölgy (kék körvonalak), használjuk a **WHOLE TRUTH**-ot, így valódi formájában kénytelen szembeszállni velünk. Erre sem hat ugyan a **WESTWOOD STICK** különleges képessége, de legalább le lehet nyomni.

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



Egy nagy bocsnat a szokatlanul tömor és száraz írásért, csak tudjátok, nem akartunk ebből is éves sorozatot csinálni. Reméljük, segített a nem túl részletes leírás abban, hogy magatoknak éreztétek a győzelmet!
● HáPi

EXODUS

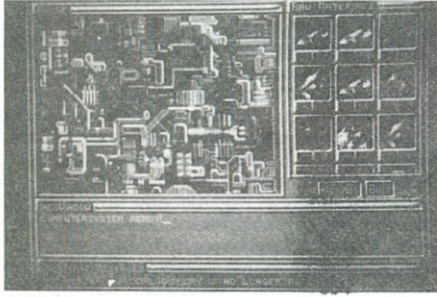
Nem hisszük, hogy a **DEMONWARE** név említésére emberek száza ugrálnának fel lelkendezve, mivel ez a csapat is azok közé a group-ok közé tartozik, akik leginkább a budget kategóriában dobálják meg proggyk-kal a nagyerdeműt. Ez az alkotásuk azonban meghazudtolja saját kategóri-

áját: ha értékelnünk kellene azt mondanánk rá, mint **Laci** — akinek köztudottan jók a fogai: **SZUPER!** (Akinek még nem esett le: egy **Blend-Ah-med** nevű pasztáról volt szó...) A kerettörténet olyannyira faszító, hogy nem is lopjuk itt a helyet az info-k elöl, úgyhogy akár kezdetjük is.

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

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

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



PILOTS

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

Mielőtt felélesztenék egy ipsét, rendelünk kell neki egy előre rögzített tulajdonságot, amit a **TAPE WINDOW** ablakban lévő vonalakkól választhatunk.

Ezek pedig következnek:

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

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

- Intelligence** — Kamikaze pilótánk IQ-ja;
- Tape Data** — A fentiekbe leírt tulajdonságok grafikus ábrázolása;
- Result** — Eredmény (*Ha úgy jobban tetszik vehetitek átlagnak*).

Mint már említettük: egyszerre csak egy csávót, vagy csajszit olvashatunk fel, KÍVEVE ha már több űrhajót gyártottunk (ezekről később!)

ENGINE

Hiiiiijnye Carramba! Belépve ide akkora kavarodást láthatunk, mint délelőtt 11h-kor az Oktogonon. A szemfolyás elkerülése végett érdemes gyorsan elvégezni a javításokat a motorban, mer'különbösen elégé megcsappan szemünk egészségi állapota.

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

tudjuk, hogy a dolog robizik (*THIS PIECE IS OK!*), vagy elsz*ródott (*DON'T WORK*). Ez utóbbi esetben szükséges ténykedésünk abban merül ki, hogy rákattintunk a **REPAIR** ikonra. **RAW MATERIALS** címszó alatt láthatjuk a nyersanyagokat a javításhoz. Ezek hiánya természetesen az alkatrészt további hibás működését vonja maga után (húúú, de szakszerű volt!).

LABORATORY

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

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

Lássuk hát jelenleg miből élünk:

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

Ahhoz, hogy valamilyen koktélt keverjünk, először ki kell választanunk az elegy részvevőit: röviden először clickeljünk valamelyik nyersanyagra, ezután a jobb felső sarkban lévő három üres ablak egyikére. Ha ez megvan pakoljuk ide a koktélt többi résztvevőjét, majd clickeljünk a **REACTION** ikonra. A „közösülés” megtörténik, a ketyvasztás eredményét az **INFO WINDOW** ablakban olvashatjuk le.

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

PRODUCTS

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

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

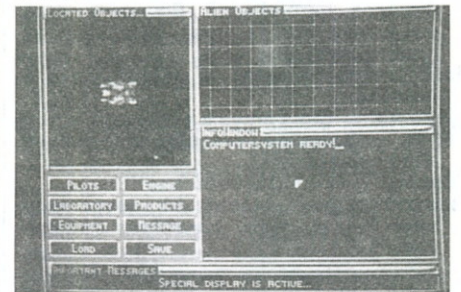
gépek, fegyverek legyártásához mi szükséges (világos nem?!). Például, ha (számítógépet (computer) akarunk csinálni, clickeljünk a computer rajzára, ekkor alul megjelennek az összetevői.

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

EQUIPMENT

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

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



Azután hajrá:

- SUB. SHIP** — Indítás törlése (csak ha nincs bent pilóta).
- EQUIP.** — Felül megjelenik a fegyverképernyő, kiválaszthatjuk, hogy mit pakolunk fel a derék madárra!
- REPAIR** — Szerintünk javítás, de mi még nem nagyon használtuk.
- START** — Mielőtt távoznánk a FŐKÉPERNYŐN ki kell jelölnünk a célpontunkat (legyen ez mondjuk most a meteoritmező, ezután clickeljünk az űrhajó rajzára, mire a gép betölt egy rajzot arról — a továbbiakban ezt nevezzük nagy rajznak — az objektumról amit kiválasztottunk. Clickeljünk rá! Így a pilóta beszáll a gépbe (újabb clickre pedig elhagyja az űrhajót). Ezután a kis rajzra nyomjunk rá a jobb egér gombbal (ilyenkor a szerkezet készen áll az apahajó elhagyására), majd végül kattintsunk a **START** ikonra.

KINT A (Z)ŰRBEN

Egy kis lemezcsere után megjelenik egy csomó kis ablak a képernyőn, illetve egy-két ikon. Ablakokból két fajta van: **GENERAL VIEW** — Az űrhajó(k) helyzetét jelzi az apahajóhoz viszonyítva. **TÖBBI WINDOW** — Az egyes űrhajók helyzete.

Valamit még az ikonokról:

- FIGHT** — Küzdelem (automatikusan elkezd lőni az ellenfelet).
- WAIT** — Várnak (tapsra!). Sok értelme nincsen, legfeljebb arra használjuk, hogy a gépeink (mert sajnos a pilótáink ilyen szempontból elég birkák) ne menjenek egymásnak. Utközet után ajánlatos az összes gépet leállítani, mielőtt kaszkádorködni kezdenének.
- RETURN** — Vissza az apucira.
- HELPS** — Segítség (hogy minek?).
- ALL** — Ez mindegyik ikonra vonatkozik. Ha például a **RETURN**-re clickeljünk, akkor csak az aktuális űrhajó fog visszatérni, ha viszont a **RETURN** melletti **ALL**-ra, akkor az összes.

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

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



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

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

Ilyen a karakterre pakolható kockák közül az a három, amely a fej felett helyezkedik el. Idővel találhatunk új. **IOUN kavicsokat**, amelyek közül a szürkén kívül mindegyiket érdemes jól megvizsgálni, mert sok előnyös mágia lett beléjüknyomva. A szürke azért nem használható, mert megalkotásakor a PERMANENCY-hez nem megfelelő

minőségű elemet használtak (tudjátok, az a dobolás tehén, aki néha kajazodik is!), és a dungeonben ki szeretné kivenni a zseb-lámpájából a telet? A többi viszont igen hasznos, és nem kell megjedni, ha időnként hűségesen tesz egy tiszteletkört a koponyánk körül, ez a dolga. Van, amelyik kevésbé tartós, ilyenek a varázslatszívó drazsék, a kisebbek és a nagyobbak is. Bizonyos szintnyi mágia után OVERLOAD felirat villogása közben elkezd füstölni. A többi viszont maradandóan segít, mondjuk nem kell többé kajálni (ez a legcsúcsabb, és alkoholt azért lehet mellette inni, azt nem szűtyöli el). A tulajdonságokat növelő példányok kivételesen nem emelnek semmit 18 fölé. Ejsünk akkor pár szót az arra érdemes új vagy módosított varázstárgyakról. Ha egy szimpla osztályú karakterrel indulunk, jó esély lehet arra, hogy egy teljes nével ellátott ruha-garnitúra birtokosaivá váljunk. Megörzésül pár ember itthagya felszerelését, és jótékonsági célból egy darab gatyában távoztak. Mindegyikük a saját osztálya számára nagyon is előnyös képességekkel rendelkezett, pl. *Ghreu tolvaj* volt, *Myrh főpap/lakatos*, *Ravenna nőstény varázsló*, stb. A teljes grabanckészlet egyes tagjai lehet, hogy nem kifejezetten a bestek a témában, ám ki a megmondhatója, hogy rossz ízlésük volt az említett személyeknek. Fő a harmónia. Nincs izlésebb, mint *Ravenna* zöld színű **hálósipkája** mellé, ami titokban eggyel növeli az intellektuális képességeket is, *Ravenna* diszes **Gyorsaság Botja**. Egyébként *Ghreu* túl hasznos a tolvajok számára ahhoz, hogy szó nélkül elmenjünk a legkülönbözőbb tárgya mellett, ami olyan zárnyitó szerkő, hogy megsérülése esetén automatikusan becsomagolja magát, megveszi a bélyeget, és felkeresi a legközelebbi postát, ahonnan feladja a csomagot a legközelebbi zárnyítójávit szaküzletbe. Egy másik fontos tárgyat már említettünk, nevével nevezzük a **SCRYING GLASST** (vagy ahogyan először kézbevéve találkozunk vele, a **"fucska tükör"**), aminek szerepe az a mindig is feledhetetlen **93/94-es Évkönyvben** lefutott **EOB III** leírásban csak halvány mellébeszélésekkel utaltunk, kifejezetten azzal a céllal, hogy megbecsült olvasótömegeinket kétségekben hagyjuk funkcióját illetően, ami nem is volt véletlen, tudniillik pontos szerepének ismerete kiesett akkori érdeklődési körünk fő mezőjéből, ám az idő forgása nem hagyta változatlanul ezt az intim témát sem, megvilágosítván elmenket az univerzális jóakarát gyökerének kutatásában játszott pótolhatatlan szerepéről, konkretizálva a dolgot, a felhasználható tárgy-erőforrások optimálisabb kihasználását lehetővé tevő elegendhetetlen információk közkinccsé tétele (**42 — Bryan**). Szóval beazonosítja, amit kell. Vannak a már ismerős pálcák közül is újdonságok, ilyen a **MUNDANE WAND**, ami a **CREATE NEST 3.** szintű **papi** varázslat (állati szféra, azon belül a madár szektor csuri cikkelye) legfontosabb materiális komponense. A **HASTEN FOE** a **HINDER FOE** inverze, és annyit is el lehet róla mondani, hogy káros az egészségre. A módosított tárgyak közül csak kettőről szólnánk, az egyik a **Titánkalapács (TITAN'S MAUL)**, amit csak hajgálni lehet, kézben használni nem (valamennyire meg is lehet érteni, hiszen a normál használatához a nagy erőn kívül a G méret is szükséges), a másik meg a **főmágusok köpenye (ROBE OF THE ARCHMAGI)**. Ezt felvéve a varázsló karakter abba a kínos szituációba kerülhet, hogy a szabása ugyan elsőrendű, de sajnos csak épp varázsolni nem lehet benne. Ennek ellenére minden bizonnyal főmáguséknál CSAK ezt illik viselni. A szintekről nem érdemes mást mondani, mint hogy egy szinten két fajta szörny van, plusz egy, amelyiket nevezhetnénk főszörnynek is. Az elsőkn **goblinok**, **orkok** és **hobgoblinok** közül kettő riogatja az arra érdemeseket, lejjebb sokkal rátermettebb

és változatosabb fajtákkal is összeakadhat a bajuszunk. Előfordulhat, hogy a főszörny gyengébb, mint a szint többi figurája, és hogy ugyanaz a figura jóval lejjebb lévő szinteken is fickándozik. A legutolsó szinten is csak ugyanez van, de a főfőfőellen a következő három közül az egyik: **BLUE DRAGON**, **ELEMENTAL LORD**, **TANAR'RI — BALOR**. A többi szörnyek közül a legveszélyesebbek a **DEATH KNIGHT**-ok és a **LICH**-ek lehetnek, bár van, akinek az **UNDEAD BEAST**-ek sem fognak túlságosan tetszeni (heil, *Herr Dalamar!*). Utóljára a tipp: ha az ajtó a felístennek sem akar kinyitni, nagy izmúak előnyben. Az idáigi fehéregér játéktechnikát ne felejtjük: üss és fuss. Szubjektív véleményünk, hogy a fegyverösszeállításban nekünk a legjobban két **WAND OF SMITING** jött ki, és ideges lett a **kéksárkány**. Hosszúkartot és rövidkartot egyszerre a fene tudja, hogy miért, de nem használhattunk, mellesleg azokból a legjobbat, amit a már említett x szintnyi játékunk után találtunk, egy +3-as rövidkart volt. Páncélból sima harcosoknak és papoknak a **DRAGONSKIN ARMOR +2** számíthat non-pluszultának, a többieknek mind az **ELVEN CHAIN MAIL +3**. A legjobbat sisak egy +3-as volt, a legjobbat karperec szintén. Gyűrűkből, ha van, a regenerálósat mindenképp viseljük legalább pihenéskor, nem papok számára a másik újra meg áldásként jöhet egy **XY Pecsétgyűrűje**, ami korlátozott számú papi varázsképességre ad lehetőséget, feltéve, hogy szent szimbómmal is rendelkezünk. Egyes varázsmzők és erőszívó élőholtak kedvéért felpróbálhatjuk a **SUSTAIN STRENGTH**-et is. A pajzs csak helypazarlás a második fegyver vagy a varázskönyv/szimbólum elől.

Megjegyzésül annyit mondanánk, hogy sokan elkeserednek a második szintre lépést megelőző pillanatokban, ugyanis egy kódot kérdez. Az úgy nem súlyos, megjedni nem kell. Jópár DOC-CHECK kérdésre kipróbáltuk, hogy mi lenne, ha megpróbálnánk megtalálni a megoldást. Elsőre bejött. Annak, aki esetleg nem annyira ismerős a kérdéses témákban, ajánljuk a csodálatos **HACK.RES** file-t, mert az egyik legolvasmányosabb file, benne vannak, persze tömörítés, védés nélkül a kérdések, és rájuk a megoldások. Mit érdemel az a bűnös:

GENERATING CHARS: ATTRIBUTES
 CHARACTER BASICS: INHABIT
 CLASSES: CHARACTERS
 ALIGNMENTS: FICTIONAL
 ABILITY SCORES: SUMMARY
 RACIAL ADVANTAGES: WANDERING
 AFTER SELECTING: SELECTED
 CRASH COURSE IN SPELLCASTING: EVIL
 EXAMINE CHAR.: APPEARS
 READY AN ITEM: MOVE
 PRAY FOR SPELLS: EXAMINE
 SHOW NUMBERS: COMMAND
 DUNGEON DEPTH: ENDURE
 ENEMY SPELLS: SHADOWS
 DAMAGE: LOSS
 GO ON: FAILS
 XILL: BRAWLY
 COCKATRICE: INFAMOUS
 GOBLIN: FLEED
 GOLEM, FLESH: HUMANOID
 OTYUGH: GULGUTHRA
 WATCH GHOST: SOMETIMES

(csak a szavakra figyeljünk, a számok nem jelentenek semmit, a szokásos módon csak ijesztgetnek. Köszönet jár **Szigetvári József** olvasónknak of Maroshegy). Ha valaki megnézné a lekaszaolt szörnyeink számának listáját, mindjárt eszébe fog jutni, hogy ez egy SZEREPJÁTÉK, s nem mondjuk a **DOOM**...

Elégedettek lehetnek odaát, jól meg sikerült alkotni a stuffot, az, hogy a DUNGEON bejárhatatlan lenne (értsd: nincs meg a lejárat), ritka. Az 'F1'-gyel még lassú 386-oson is elmehet a móka, így mi is befejezzük az írást, és pontot teszünk az egész **SSI/EOB** dungeon végére. **PONT!!!!!!**

● HáPI

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

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

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

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

64 software

- C64 lemez, kazetta olcsón eladó. Listát küldök! **Botos Zsolt**, Vasad, Bem út 14. 2211
- 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazin. **Deutsch Szabolcs**, Zala-karos, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481
- C64-en kazettán utántöltős és egyrészes programokat cserélek. Listát kérek és küldök. Címem: **Hartwig András**, Vép, Rákóczi u.139. 9751.

C64 lemezesek! Színvonalas, válogatott szuperprogramok eladók! Válaszborítékért lista (bővülő). Precízség! **Magyar Csaba of TURBO BYTE SOFT**, Diósjenő, Dózsa György út 93. 2643.

- C64-es programok eladása kazettán, lemezen. Felbélyegzett válaszborítékért lista. **Kardos Zsolt**, Paks, Puskás T.6. 7030
- Ne hagyjátok ki! C64-es lemezes és kazettás klub indul. Ha érdekel, felbélyegzett válaszborítékért részletes ismertetőt küldök. Érdeklődni lehet: **Tárnok László**, Paks, Babits M.u.12. 7/1. 7030
- C64-re, lemezeze keresem a következő programokat: **ROCKSTAR ATE MY HAMSTER, TWO ON TWO, LORDS** és más jó prg-okat. Ezeket meg is venném, vagy cserélném. Címem: **Lóz János**, Solt, Posta u.53. 6320

64 hardware

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

- Eladó: C64 + floppy + nyomtató + 100 db. lemez + micro joystick + 100 db-os lemeztartó + 1 kiló nyomtatópapír. Csak egyben, mindössze 47.000,- Ft-ért. Esetleg 2-szeri részletre is! ++ Nyomtatóhoz ajándék! **Bacsa J. Csaba**, Mindszent, Kossuth L.u.89. 6630.
- Eladó: C64 + 1541/II. drive + 175 db. lemez + 1 eredeti program + 1 tape tods + 5 joy (2 garanciális) + magnó + 1 játék cartridge + 31 db. kazetta + 5 gyári + szakirodalom + újságok. Ár: 35.000,- Ft. **Bago Attila**, Aszód, Podmaniczky út 5. 2170
- Eladó egy C64 + 1541 floppy + magnó + Seikosha GP-100 nyomtató + 43 lemez főleg játékokkal teli + 5 kazetta (4 gyári) + 2 joystick + a Commodore Újság számai 94/1-ig 26.000,- Ft-ért, a nyomtató 8.000,- Ft-ért. A többi csak együtt 15.000,- Ft. Érdeklődni: **Varga József**, Méhkerék, Tel.: (06-66) 453-467.
- Eladó: kitűnő állapotban lévő C64/II. + 1541/II. (garanciális) floppy drive + kb. 150 lemez, teli a legjobb programokkal + egy db. 100-as lemeztartó + 2 db. mikrokapcsolós joy + 1 db. Super Games kártya + 1 db. gyorstöltő, másoló/epromégető kártya + C= magnó + 11 db. kazetta + gépbe épített CPU STOP/RESET gomb + szakirodalom. Ára: kb. 30-35 ezer Ft. Érdeklődni: **lelvben, Kiss Csaba**, Törökszentmiklós, Délibáb út 44. 5200

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

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

Amiga

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

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

PC

Legjobb PC programok széles választékban eladók. **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-60) 33-20-30.

- Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Informatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)
- Eladó IBM PC-re SOUND ZAPPER PRO sztereo hangkártya 9.000,- Ft-ért. **Sandoly Szabolcs**, Hatvan, Horváth M.út 23. III/11. 3000. Tel.: (06-37) 341-046.
- PC-s programok az országban legolcsóbban. 1 HD = 30 forint. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zala-karos, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
- Eladó egy Soundblaster 2.0. Vennék SB 2 Pro-t! Arajánlatokat a következő címre: **Tóth Gábor**, Pusztaföldvár, Rákóczi u.43. 5919. Ugyanitt programcsere, adás-vétel.
- Eladó 286-os alaplap 1 MB RAM-mal 4.500,- Ft-ért. Cím: **Szirtes Krisztián**, Budapest, II. Riadó u. 10/A. 1026.

- PC-s programok INGYEN!!! Válaszborítékért listát küldök! Cím: **Kévés János**, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka M.u.22.)
- A legjobb és a legújabb programok a GAME-től. Felbélyegzett válaszborítékért listát és tájékoztatót küldünk. Cím: **GAME (Tamás László)**, Budapest, XVIII. Margó T.u.180. 1186
- PC-re programok nagy választékban! Lista = választék és lemez. **Vaszula András**, Telekgerendás, Munkás 37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943.
- IBM programok nagy választékban, kedvező áron kaphatók. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 173-0086.
- MOOO PC DUDE! Még mindig cserélek, nem eladok, csak nincs sok időm mostanában! Minden contactomnak felhívom a figyelmemet, a lemezeket visszaküldöm, NEM NYELEM LE!!!! **Cool'er, Forgács Viktor**, Eger, Veres Péter út 7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.
- Programcsere! Főleg RPG-re megy ki a játék! A MODEDIT 2.01 még mindig aktuális. Válaszbélyeg kötelező!!! Na, Hi! **Cool'er, Forgács Viktor**, Eger, Veres Péter út 7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.

Plusi és társai

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

Egyéb

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNÓD: ADRY

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

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

64

Kiegészítő lista 1994/I. negyedév

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

Aktuális

DIZZY 5. (Spellbound Dizzy) — mázskálós — 169 / • DIZZY 6.
(Prince of Yolkfolk) — mázskálós — 142 / • F1 MANAGER -
manager - 1SD / • F1 MANAGER 2. - manager - 2SD / • HUDSON
HAWK - akció - 1SD / • LOGAN - kaland - 1SD / • NORTH &
SOUTH - stratégia - 1SD / • STAR TREK - stratégia/kaland - 193 /
• ULTIMA VI. - RPG - 6SD

HOT STUFFZ

40 db. rövid program - 4 old. / • AB Cricket - sport - 151 /
• Alienator - lövöldözős - 112 / • Astatin - logikai - 199 /
• BALLFEVER - ügyességi - 189 / • BATTLE - akció - 360 / • Black
& White - logikai - 227 / • Border Blast 2. - lövöldözős - 112 /
• Catch 2. - ügyességi - 179 / • CHEEKY TWINS - ügyességi - 185 /
• CRAZY SUE PLUS - ügyességi - 320 / • Crossfire - lövöldözős -
147 / • Curse - kaland - 257 / • CURSE OF VOLCAN - szöveges -
141 / • Cyberblock - tetris - 1 old. / • Dark Tower - szöveges - 119 /
• DARK TOWER - szöveges - 119 / • DAVY JONES LOCKER -
szöveges - 122 / • Dinox - ügyességi - 150 / • DJ Puff - ügyességi -
172 / • DREAMBALL - TV foci - 126 / • EPSILON - mázskálós -
146 / • Experience - szókitaláló - 152 / • Explosion - falbontó - 104 /
• Fighting Racer - lövöldözős - 102 / • Fred's Back 3. - mázskálós -
200 / • FRONTBALL - logikai - 131 / • Game Set & Fire - lövöldözős
- 108 / • GET IT - ügyességi - 134 / • Golden Pyramids - ügyességi
- 1 old. / • Gothic Attack - akció - 131 / • He Man jr. - lövöldözős -
168 / • HYPERSPACE WARRIOR - úrh.löv. - 1 old / • King -
stratégia - 178 / • KLEMENS - ügyességi - 143 / • Kulfon in
Demonland - mázskálós - 231 / • League - menedzser - 133 /
• LIONS OF THE UNIVERSE - úrh.löv. - 330 / • Mercenary -
lövöldözős - 181 / • Move - logikai - 189 / • Muehle - malom - 102 /
• Omni Play Basketball - kosárlabda - 2 old / • Operation Merkur -
stratégia - 2 old / • Pac Family - pacman - 127 / • PERFECT
SYMETRIE - logikai - 101 / • PERPLEX 2. - logikai - 223 / • PUZZLE
MASTER - puzzle - 290 / • Rampart - logikai - 1 old / • Reactor -
logikai - 1 old / • Retro Torque - dodgem - 166 / • Santaclaus
Helper - lövöldözős - 113 / • Silver Axe - lövöldözős - 119 / • Souls
of Darkon - szöveges - 136 / • Spanish Treasure - szöveges - 192 /
• Splitter - puzzle - 290 / • Stargate - kereskedő - 163 /
• SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / • Super Nibbly - logikai -
252 / • Super Strike - lövöldözős - 102 / • Vietnam - akció - 106 /
• WLADCY CIEMNOSCI - kaland - 260 / • X-Fighter - lövöldözős -
118 / • ZILLION - nyeregép - 108 / • Zytron - lövöldözős - 151
Hot-Hot: Genloc - akció - 300 / • Mercenary 2. - lövöldözős -
176 / • Fajowa Gra - szöveges - 114 / • Session - látatologató -
410 / • Zybex - úrh.löv. - 199 / • Tau Zero - lövöldözős - 128 /
• Car Wars 2. - akció - 180 / • Codename Mat 2. - lövöldözős -
137 / • Cairo Connection - szöveg. - 145 / • Rutgers World - akció -
102 / • Sub Burner - úrh.löv. - 182 / • LEMMINGS - log.ügy. - 5SD

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

AMIGA

Lista 1994/1.:

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

Aktuális:

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

Ajánlatunk:

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

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

1519 BUDAPEST, Pf: 363.

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

GAMES CENTER

AJÁNlja SZOLGÁLTATÁSÁT C64 ÉS AMIGA TULAJDONOSOK SZÁMÁRA

A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

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

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot: **MNB 218-98426/45224-9.**

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

A szolgáltatás díjtételei:	másolási díj
C64 file-os programok esetén (204 blokkig)	20.- Ft/program
C64 file-os programok esetén (204 blokk felett)	50.- Ft/program
C64 1 vagy több lemezoldalas programok esetén	50.- Ft/lemezoldal
Amiga (3.5" DS/DD)	
az első 5 lemez	100.- Ft/lemez
minden további lemez	50.- Ft/lemez
Adathordozók ára (ha kérted adathordozót):	
C64 (5.25" DS/DD)	50.- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	75.- Ft/db.

Pl. C64-re 2 db. 180 blokkos program és 1 db. adathordozó megrendelése esetén: $2 \times 20 + 50 = 90$.- Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha külditek a 2 db. lemezt, akkor $4 \times 50 = 200$.- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be! Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 80.- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kérjük a **GÉPTÍPUS** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszbörítékért cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

FIGYELEM! A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatást a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen **MÁSOLÁST SORON KÍVÜL NEM VÁLLALUNK!**

**A PC PROGRAMOK
MÁSOLÁSA
MEGSZÜNT!!!**

HELIX computer

BP:133 Kárpát u.7/a
Tel./Fax:149-7909

COMMODORE, AMIGA,
PC, ENTERPRISE, TVC
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA
(1-3 NAP ALATT)
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

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



ELSŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)

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

C64 elsősegély

Vincze Gábor Szigethalomról fantasztikus CoVboy tehének mellett elsősegélyt is becsempészett hozzánk:

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

Street Rod: A kimentett állások a 2.oldalon a SAVE AREA nevű fileban található. Az állások a következő pozíciókban kezdődnek: (sáv/sec) 1. 01/04, 2.01/10, 3.01/16, 4.02/04, 5.02/10, 6.02/16, 7.03/04, 8.03/10, 9.03/16, 10.04/04, 11.04/10. Mindegyik állásban \$23-\$25-ig található a money. Mind a három értéket írjuk át \$99-re, így megkapjuk a maximális pénzt.

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

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

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

	A	B	C	D
1	XCV5	SD5H	G59K	8JD4
2	GF57	SDR3	A3JB	7GVZ
3	JF65	TREW	F94C	8LCV
4	SN26	235H	6GTK	MRIC
5	20K0	4EDF	DYH6	E5TD
6	3AWG	DGHR	WD43	ERR3
7	3FHY	4T5G	H5RG	E3E3
8	7UHN	JT74	HFDD	ERYD
9	QWER	3VGR	AAXV	GFHR
10	NTNO	ZZ39	TER5	AZR3
11	Z3Z9	TRE5	TNNO	3ZZ9

12 JQN7 AZR3 BRU7 NQJ7
 13 ERT5 NNT0 GRR1 RUB7
 14 CMX8 URB7 XMC8 Y9W7
 15 RZA3 WY97 HQJ7 NNT0
 16 BUR7 GVR1 HDF5 DF53
 17 W9Y7 JNQ7 HFGF RFG3
 18 RRG1 DFRH FG56 FG4D
 19 NNT0 5HT4 FG5D DFG4
 20 A133 Q321 8C39 PE70
 21 D2A0 A1E0 DA20 GH7J
 22 C389 83C9 31A3 P4H8
 23 E1A0 A2D0 8C39 6HVZ
 24 FDG4 DFB5 FFG4 FG43
 25 3RG6 56R4 FG43 ER43
 26 RB64 ERF4 DF43 ER32
 27 FNG7 FG53 ERG4 TR64
 28 EV56 DGKU ERF3 RTT5
 29 FG53 VBNM ER42 RTY5

Pirók László Kétpóról a **Creatures II**-ben talált egynehány bonus pályát. Most Megosztja velünk, hogy, s miként: Tehát a bonus pályákra úgy lehet átmenni, hogy megnyomjuk a 'C=' gombot. Vegyük például a **Snow Problem** c. pályát. Induljunk el jobbra, ugorjuk át a medence fölötti szakadékot és menjünk a hógolyócsináló gép tölcseréhez. Nyomjuk meg a 'C=' gombot, és villámgyorsan beugrunk a tölcserébe, majd a joy-t jobbra húzzuk. Egy olyan pályán találjuk magunkat, ami tele van vigyorgó és szomorú pofákkal. Ha az összes vigyort összeszedtük, lepattanhatunk a pálya alján. Ha lejár az időnk, visszakerülünk a normál játékba. Bonus pályák találhatóak tehát: *It's Snow Problem*, *Acid Antics* (jobb oldalt a ketrec mellett), *Crebby Chaos* (a baltás manus mellett balra 'C=' gomb). Lehet, hogy van még, de én nem találtam.

AMIGA segély

Kovács István Püspökladányból keresett fel bennünket.

Populous II: Karakter kódoknak írjuk be: 'ADKISCIBNSSEIDIVX' Minden ismeret maximális.

Chaos Engine pályakódok: 1 player/2 player world: LQ2M00SFS7M6 / VOKR6WYLCBHQ; world 2: LV70KMDZR8Q9 / 07VBQGGH3YDM; world 3: SDWBTRFR8YV / ???

Egri Csaba Dunaújvárosból is megküldte a maga adagját.

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

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

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

PC segély

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

Rucz Gyula Békéscsabán ugyancsak C64-es játékokat berhelget:

Shadow Dancer: POKE 17063,173 — örökélet: POKE 7367,173 — örök magic
Ghostbusters II: POKE 2261,173 — örökélet
Bop'n Runble: POKE 2452,165: POKE 59868,165 — örökélet

Elite: POKE 14010,173 — örök rakéta
Task Force: POKE 37859,173 — örökélet
Test Drive II: POKE 25875,165 — örökélet
Out Run: POKE 34700,173 — örökidő
Tetris PV.: POKE 2968,173 — örökélet
Giana Remix: POKE 8257,173: POKE 63777,173 — örökélet
Montezumas: POKE 36190,165: POKE 44710,181: POKE 61415,181 — örökélet

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

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

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

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

AUTOMANIA: 15489,48 (ez nem örökélet, hanem sérthetlenség)
BATTLEZONE: 8909,100
HERO: 13865,0: 19131,0 (örökélet); 9906,25: nincsenek ellenfelek
HXPERT: 21875,173: 21872,173
LOCO: 26944,77

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

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

Egy kis könnyítés a játékhoz: Töltsük be az A oldalról a 'SAVED' nevű file-t \$1403-ra. \$151D/1E címeken a pajzs energiáját, a \$1728/29-es címeken a pénzünket tárolja alsó/felső byte formában. A módosítás után mentsük ki az eredeti névvel \$1403-tól \$1802-ig, majd írjuk vissza a töltési címet \$0403-ra valamilyen lemezmonitorral.

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

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



Legend of Kyrandia 2.

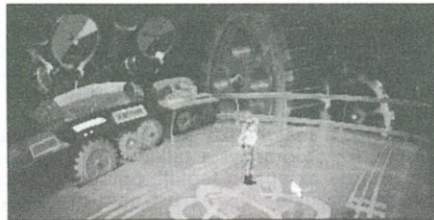
Kyrandia eitunofélben van... Kő kő után, fa fa után, adószakértő pénzügyminiszter után hagyja el rejtélyes módon az országot, amely mindig is híres volt magas GNP-jéről, valamint királyi varázslóiról, akik békeidőben a napot lopták, krízishelyzetben meg csak hápogtak, hogy időre van szükségük a megoldás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



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

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

Zanthia házikójából indulunk. Vegyük fel az áfonyát, majd menjünk ki (kilépés előtt a kisasszony kosztümöt vált...). Kint is gyűjtünk be az áfonyát, majd clickeljünk a vízre ott, ahol néha egy kis szempár jelenik meg. Előjön egy kedves kis békuci (ugyanaz, aki **Brandot** az első részben oly kedvesen tudta felfalni), és gyomorkorgató vágyakozással néz Zanthia-ra, majd megpróbálja eljátszani ugyanazt a nyelvis trükköt, mint **Brandon** esetében. Zanthia azonban résen van, félreugrik, és elkapja a brekus nyelvet, majd, miután a nyelvre egy csomót kötött, elküldi a szerencsétlen kétélűt a fenébe.



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

Hagyjuk itt ezt a lelketlen hájpacnit, és keressük fel **Herb** barátunkat (nyugat, észak, észak). Itt több érdekes dolog is van: első sorban vegyük fel az üveget, a kisszéket és a zsákban található trágyát (manure), másodsorban ne beszélgessünk el a békával,

hanem menjünk a mocsár felé (dél, dél, nyugat). Itt némi akadály áll utunkba: futóhomok. Ifjú alkimisták persze könnyedén veszik az ilyen akadályokat... Azzal nincs is probléma, de a homokból kiemelkedő kéznek megtetszik Zanthia bokája, és némi markolászás után közelebbi szemlére is berántja a hölgyet. Ennek elkerülésére inkább próbáljunk valahogy egy hidra szert tenni. A majdnem teljesen kivágott fa alkalmasnak látszik e nemes célra. Zanthia szerint ez könnyű lesz, majd némi nyögdecseles után megállapítja, hogy ez mégsem lesz olyan könnyű, mert ez egy varázslattal állvatartott fa, amely... éppen ebben a pillanatban dől ki. Szabad az út, persze ne felejtsek ott a kulcsot a kéz kezében (micso-da hülye megfogalmazás...). Tovább tehát nyugatra, ahol egy érdekes fát, valamint egy még érdekesebb alligátort találunk. Nézzük először a fát — láss csodát, Zanthia megtalálja benne az ő kis hordozható kempingüstjét. Ez egy igen érdekes üst, mert mindig tiszta víz van benne, kivéve azt az esetet, amikor valamit beledobálunk, mert ekkor az is benne van, amit beledobtunk. Ezen az állapotban az üst oldalán lévő láncsal lehet változtatni — hangkártyával (nem **Adlib**) rendelkezők előnyben...

Fordítsuk most megtisztelő figyelmünket a ronda hulló felé. Ha ráclickelünk, Zanthia idétlen röhögés közepette megpiszkálja a dögöt, majd hátraugrik, és közli, hogy szeret veszélyesen élni. Ujabb clickre Zanthia idétlen üvöltés közepette eltűnik a hulló torakában, és nem közli, hogy valószínűleg nem ez volt a helyes lépés. Piszkalgátás helyett inkább nyújsunk át szegény hullónak egy hagymát. Ennek hatására éktelen bögésbe kezd (hangkártya...), és némi könny gyülök össze mellette, ezt gyűjtsük össze az üveggel, és rögtön öntsük az üstbe. Most akkor rövid gyalogtúra következik: 5-ször kelet, majd 5-ször nyugat. A kettő között persze megállunk egy kicsit, és felszedünk egy hagymát, valamint elcsevegünk **Marko**-val, aki mindenképp segíteni akar, csak éppen fogalma sincs, hogy hogyan. Szinrelép a Kéz is, mi pedig befejeztük az itteni ténykedésünket. Miután visszértünk az alligátorhoz, menjünk északra, és vegyük fel a kenes követ, valamint az üveget töltsük meg forró vízzel. Most el lehet gondolkodni azon, hogy a **Swampsnake Potion**-nek már elég sok elemre rendelkezésünkre áll. Azaz:

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

Ezeket dobáljuk bele az üstbe, és öntsük hozzá adalékként a forró vizet, eredményül egy szép zöld lötyöt kapunk. Az üveget ismét töltsük meg forró vízzel, majd irány a békák háza előtti helyszín (dél, kelet, kelet, észak). Itt van egy **Fireberry**-bokor — ezek az első részben igen hasznosak voltak. Most is azok lesznek, csak előbb le kell hűteni őket egy csöppet. A forró víz eddigre szépen lehűt, úgyhogy öntsük rá a növényzetre, és máris magunkhoz vehetünk egyet (egy elég, és nem kell aggódni, nem fog a töftete). Most akkor irány a barlang, de még nem megyünk be, hanem a bejáratától délre levő helyszínt tekintjük meg (dél, 3xkelet, dél). Itt egy nagy fát látunk, amin mindentéle színű bogarak foglalnak helyet, ha valamelyikre ráclickelünk, akkor az felvillan (meg igen érdekes hangot is ad), és egy másik válaszol rá. Viszont, ha a kéknek odaadunk az egyik áfonyát, akkor szép sorban megszólal mind (a sorrendet célszerű lejegyezni, mert játékról játékra változik, nekünk sárga-piros-kék-zöld-világoskék-narancs-lila volt). Most már tényleg irány a barlang (észak, kelet). Itt újabb akadály állja utunkat: egy bazi nagy egér, aki

egyreszt méltatlankodik, hogy felébresztetük, másrészt közli, hogy b...ik minket átengedni, ne is próbálkozzunk. Rendben, kispajtás, te akartad... Töltsünk kis üvegünkbe a **Swampsnake Potion**-ból, és nyújtuk át az egerentyűnek. *Zanthia* átnyújtás helyett leteszi a földre, és hamarosan egy hatalmas, kígyózó kígyó kígyózik elő, és kígyógyítja az eget az aluszékonyaságból. A kis piszkos tehát elsőpört, szabad az út a kincshez. Itt a Fireberry-nek köszönhetően látunk is valamit. A terem jobb oldalán egy hatalmas koponya trónol, feltehetőleg ő őrzi a kincset. Érdekes fogsora van: minden foga más színben villan fel, ha megbirizgáljuk. Ussük be a bogarakról kapott sorrendet, és máris kinyílik a kopi álkapcsa. Egy ládat rejtegetett, amely a változatosság kedvéért ismét be van zárva. Nem baj, a nálunk lévő kulcs egészen véletlenül passzol a zárba. A ládában az **Alkimisták Mágnesét** találjuk (továbbiakban **Mágnes**, mindig nagy betűvel). Ez egy érdekes kutyú: egyrészt bármilyen ólomtárgyat arannyá tud változtatni (és vissza), másrészt, ha emberi lényre clickelünk vele, akkor az mondani fog valamit, és az a szintiszta igazság lesz. A **Mágnes** után találunk még egy darab sajtot is a ládában. Ezen kincs birtokában már felkereshetjük a horgászokat (3xnyugat). Némi társalgás után kiderül, hogy igen régóta nem fogtak semmit. Logikus megoldásként adjuk nekik a sajtot, amelynek segítségével sikerül is egy halat kifogniuk, és eltávoznak a folyón levél. *Zanthia* morog egy kicsit a köszönetnyilvánítás elmaradása miatt, de aztán megnyugszik. Keressük most fel a játék elején megismert, igen szimpatikus növényt (nyugat, dél, dél). Az egyik feje épp *Marko* lóbalásával van elfoglalva. *Marko* közli, hogy segíteni jött, meg hogy le ne szedjük onnan, mert milyen jól érzi magát, de azért csak segítsünk rajta. Ismét egy logikus lépés: dobjuk meg a növény másik fejét a trágyával. A kis falánk meg is eszi, majd kínjában beleharap a másik fej szárába, aki erre elengedi *Marko*-t. Ne foglalozunk szerencsétlen varázslótársunk hülyeségeivel, haladjunk inkább keletre. Itt találjuk a pecások csónakját, amelyből ellophatjuk az **OLOMhorgonyt**. Természetesen változtassuk arannyá, és menjünk a komphoz.

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

Az érkezés kissé sajátságosra sikerül: egy szénakazalba érkezünk, és egy kiálló vasvilla kissé letépi hősnőnköt a ruhát (nem kell örülni, a kazal eltakarja a lényegét), úgyhogy miután kikészülődik, újabb átöltözést követ el.

Vegyük fel a közelünkben landoló levelet, majd vizsgáljuk meg a kazalt, egy üveget lelünk. Menjünk délre, ahol megtaláljuk a levél címzettjét, amint éppen sziesztázik. A ház előtt fekszik a háziasárkánya (nem a felesége, *Zanthia* szerint a házról lerívó rossz izlésből látszik, hogy agglegény), neki van egy jópofa tálkaja, amit elcsenünk — óriási bógés az eredmény... Vegyük fel a polcra

az ecetet, majd adjuk a farmernek a levelet. Ezek után már hajlandó értelmesen beszélni velünk, kihúzhatjuk belőle például a mustár receptjét: összemorzsoltsolt retekre öntsünk egy kis ecetet (**hát ez cool, ezt ki fogom próbálni — Bryan**). A **Mágnes** azt mondatja vele, hogy úgysem mozdul innen, legfeljebb az esetben, ha a madáríjesztője felkerekedne... Ezt még meglátjuk, most menjünk nyugatra. Itt egy érdekes szerkezet van: egy malomkerék, hozzácsatolva pedig egy hatalmas kéz. Ez lenne a malom? Ez... A malom azonban pillanatnyilag működésképtelen, mert a malomkereket valami ág megakasztotta. Húzzuk ki az ágat, mire a „malom” megindul. Nyissuk meg a jobb oldalon látható csapot, majd menjünk kétszer keletre. Itt látható az ominózus madáríjesztő (később...), valamint egy sajátos öntözőcső, amelyből előbbi ténykedésünk eredményeképpen ömlik a víz. Szedjük fel a **Mágnes**et, majd kapjuk fel a csövet, mire *Zanthia* megöntözi a kertecskét, és igen gyorsan kinő egy csomó zöldség — hősnőnk furcsállja is, hogy milyen termékeny a talaj. Vegyük fel egy salátát és egy retek, majd vissza a malomhoz. A kéz alá tegyük be a retek, majd az összetört növényt szedjük ki a sárkány tálkájával. Ontsuk rá az ecetet, és máris kész a mustár. Menjünk most vissza a kazalhoz (kelet, észak). Itt egy szellemnek kell lennie, amint éppen előgomolyog a kazalból (ha nincs, akkor dél és észak). A szellemmel el lehet cseverészni, de egyszerűbb, ha gyorsan palackozzuk. Menjünk vissza a madáríjesztőhöz, és eresszük bele a szellemet (újabb reális lépés...). A hatás frenetikus: a madáríjesztő boldogan üvöltve elrohan. Keressük fel ismét a farmert. A madáríjesztő is betoppan, a farmer pedig elég sajátos arcot vág, majd elrohan az egykori alkalmazottja után (később még majd feltűnnek egy-két helyszínen). Végre szabad az út a pincébe. Itt nagyon érdekes stuffok vannak, például egy olló (szedjük fel), 4 lópatkó (ezeket is), valamint egy sajtkészítő gép (ezt ne...). Ennyi elég is lesz a pincéből, távozzunk, és irány a malom. Itt a kéz forgatta tengely által termelt áramhoz közelítsük az egyik patkót (az egyik lefelé fordított), mire a patkóból patkómágnes keletkezik (ajjjjjjjjj). Menjünk vissza a kazalhoz, és fordítsuk figyelmünket az eddig méltatlanul mellőzött juhok felé. Először megnyírjuk az egyiket az ollóval, szert téve egy kevés gyapjura, majd az üveg segítségével meg is fejjük. Szakítsunk meg egy szál búzát is, és most újra irány a pince. A sajtgépbe öntsük bele a tejet, majd húzzuk meg a kart, erre a gép természetesen generál egy sajtot nekünk. Menjünk a malomhoz, és „öröljük meg” a búzát. Az eredményt a tálkával kellene kiszedni, de az éppen foglalt, öntsük tehát a mustárt az üstbe (ha az üst nem üres, akkor előzőleg ürítsük ki). Ismét megvizsgálhatjuk kedvenc varázskönyvünket: ezúttal a **Sandwich Potion** ragadhatja meg fantáziánkat. Ehhez kell:

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



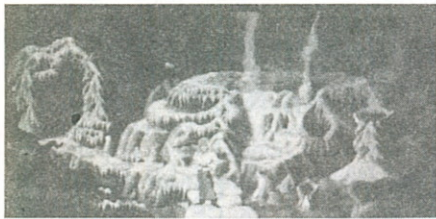
Csináljuk meg a varázsitalt, majd töltsük az üvegbe, és az üveggel *Zanthia*-ra clickelve, a hölgy megcsinálja a szendvicset (csinálhatunk még egy szendvicset, de nem fontos). Mindjárt találunk rá madarat is... Előbb azonban menjünk a farmer házához, és adjuk vissza a tálkát a sárkánynak, majd

vegyük újra el. Most már összegyűjthetjük a könnyeket az üvegbe. A kazlas helyszíntől keletre van a város bejárata, de a marcona örök nem akarnak beengedni (nőket csak kecskével engednek be, ami érhető elővigyázatossággal). Ki lehet viszont szedni belőlük, hogy marhára éhesek. Tegyük a szendvicset kb. a farónk elé, és *Zanthia* el is bújik, az örök pedig kirohannak — a jövőben nem lesz velük gond, ugyanis az 1 db szendvicset fognak vitatkozni...

Végre bejutottunk a városba. Itt elsősorban a kutat vegyük szemügyre. *Zanthia* nem örülne neki, ha a napi vízáradaga egy dögöltt lovon keresztül érne el hozzá... Az illető néhai háts szájában viszont egy faág van, ami egyrészt elzárja a víz útját, másrészt nekünk is kellene fog. A faág begyűjtése után menjünk be a házba. Itt nagyon érdekes dolgok vannak, csak éppen a tisztviselő éppen mély transzban tartózkodik, úgyhogy semmit nem tudunk e helyszínen csinálni. Irány tovább, nyugat felé. A **Részeg Sárkány** vendéglátóipari egység bejratánál vagyunk. Az ajtó szerencsére zárva van, viszont a mellette levő tönkös merő véletlenségből van hét darab gomb, amelyek nyomásra egy-egy szint mutatnak, és szintén merő véletlenségből ezek is a bogaras kombinációt várják. Ha sikerült beadni, akkor bemehetünk. Itt először is magunkhoz vesszük a parlagon heverő söröskorsót, és megtöltjük a plafonról lógó hordóból. A bal oldalon lévő hordóból vegyünk fel édességet, és tegyük a sárkány tálkájába. Erre öntsünk ecetet, keletkezik **Sweet and Sour Sauce**. Remek... Most próbáljunk meg távozni. Nem fogunk sikerrel járni, mert minden kilépőnek egy verset kell előadnia. Epp most kerül sor egy kissé szegyéllős egyén produkciójára, amely **elsőprő** sikert arat. Menjünk a pódiumra, és adjuk elő magunkat. Hááááát... *Zanthia* produkciója nem arat annyira osztatlan sikert, de legalább távozhatunk. Jöjünk vissza rögtön. A kocsmában pillanatnyilag önfeladt tömegverekedés folyik, kiváló oka természetesen művészi produkciónk. Pontosabban nem is annyira tömeg a verekedés, ugyanis két ipse akarja egymást agyonütni, további kétő pedig visszafogni őket. Próbáljunk csevegni a bal oldali kakassal, aki néhány kísérelt után a figyelemelvonás következtében kap egy óriási malfaszt, és kiesik az aranyfoga. Mivel egy aranyfog azért értéket képvisel, nem engedni, hogy elvegyük; viszont ha előbb ölomma változtatjuk, akkor felvehetjük. Változtassuk vissza arannyá, és ugorjunk el a malomhoz, ott pedig préseljük össze a fogat; most pontosan úgy fog kinézni, mint egy pénzérme (**Még felirat is van rajta — talán a Kyrandiai Fogorvosok Egyesülete? B*****med...**). Most vissza a kocsmába elé, és vizsgáljuk meg az időközben megjelent polipot, aki „itt a borsó, hol a borsó”-t játszik az arrajáró ostobákkal. Sok hülyeséget beszél, de kiszedhetjük belőle, hogy ha nyerni akarunk, akkor igazságot rászorulunk valami szerencsés búbárra... Ez a búbáj egy patkó lesz (olyan, amelyik felfelé van fordulva), amit tegyünk a fölső kagyló mellé. Adjuk a pénzt ennek a nyolclábú idiótának, aki erre megkeveri a dolgot (3 lábbal — ettől még a Magyarországon működő gaze... kisiparosok is tanulhatnak...), és felszólít, hogy válasszunk. A felső kagylót válasszuk, és így nyerünk. Nyerünk tőle még egy pénzt (többet úgysem lehet), majd folytassuk a város felfedezését (dél, kelet). Itt találunk egy lapot a varázskönyvbe, egy újabb üveget, egy narancshéjat és egy csomagolópapírt, valamint egy újabb transzban lévő személyt, aki a seriff, ha éppen magánál van. Ha lent elmegyünk keletre, akkor megtekinthetjük a Kéz rejtélyes megjelenését, valamint találhatunk egy újabb transzos egyént, de egyéb értelmes dolgot itt nem tudunk tenni. Ha viszont fent megyünk el keletre, akkor találunk egy bazi nagy nyúl-szobrot, amely *Zanthia* szerint akár a **Hús-**

véti *Nyuszi* is lehetne. A nyúl mellett találnunk némi sarat, amivel lenyomatot vehetünk a tapsifüles lábáról. Ismét megvannak az összetevők egy varázslathoz, mégpedig a **Skeptic**-hez:

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



Ez azonban még nem kész varázslatot ad, csak egy szérumot, ebből varázslat csak a **Kétség Oltáránál** lesz. Menjünk tovább keletre. Itt egy kötelet látunk egy szakadék felett. Megpróbálhatunk *Tarzan* módjára átugrani, de nagyon nem lesz jó vége (a program szerint *Zanthia* fogyókúrája nem volt olyan sikeres, mint azt ő gondolta), úgyhogy csalogassuk magunkhoz a kötelet a bottal (a közlekedés ezen módját a jövőben nem részletezzük). Így sikeresen átjutunk, és az üvegekbe töltött **Skeptic Serum**-ot tegyük az oltárra. Menjünk vissza, és itassunk meg két transzban lévő egyént, majd jöjünk vissza a második körét, és rendezzük le a harmadik transzos személyt is. Most akkor irány a seriff háza. Itt van valami érdekes a vízben, ez tulajdonképpen egy kulcs, amit a patkómágnással halászhatunk elő. Most menjünk be a házba (a seriff időközben eltántorgott a bejárat elől). A börtönben meglepő módon *Marko*-t találjuk, aki közli, hogy segíteni jött (má' megint...), de valaki közben leütötte, és nem ártana, ha kieengednénk. Nyissuk ki az ajtót a kulccsal. Nem nyertünk, bejött a seriff, és lesíttette *Zanthia*-t is. Sebaj, a kulcsot a *Zanthia* cellájával szemben lévő horogra akasztotta, úgyhogy ideránthatjuk a patkómágnással. Ismét nem nyertünk, megint bejön a seriff, és kidobja a kulcsot az ablakon, egy éppen arra repülő hal pedig beeryeli. A megoldást a cella sarkában található pricc (?) adja, némi próbálkozás után ugyanis *Zanthia* egy mozdulattal felfejti az egészet. *Marko* ad egy horgot, úgyhogy kész is a horgászcucc (a csali meg majd én leszek...). Az ablakon keresztül ki lehet fogni a halat (úgy látszik, az ablakon kirepülő tárgyak valami reflexet váltanak ki a lökött uszonyosnál), akiből *Zanthia* sajátos mozdulattal kiveszi a kulcsot. Végre feltáruhnak a kapuk, és mehetünk tovább. Felkereshetjük most a hajós mókust, aki viszont az istennek se hajlandó elvinni minket **Volcania**-ra, és a **Mustár-szigetre** is csak abban az esetben, ha váltunk jegyet. Jegyet a kocsmá közelében tanyázó tisztviselőtől lehet venni 3 aranyért — annyi véltlenül van nálunk. Váltuk meg a jegyet, és menjünk a hajóhoz. Adjuk a jegyet a kapitánynak, mire beszálhatunk és indulás... ami úgy történik, hogy leeresztik a rudakra kötött kukacokat, és a hajó orrához láncozott halak a kukacok után indulnak... A hajón dobjuk a patkómágnest az iránytű melletti kötelcsomóba, így sikeresen eltérítjük a hajót **Volcania** felé (ha nem dobjuk be a mágnest, akkor tényleg a **Mustár-szigetre** kerülünk, ahol tényleg vannak kannibálok; dél felé indulva tényleg találkozzunk is velük, és tényleg megfőznek minket, a játék pedig tényleg végetér — kivéve, ha a maradék szendvicset odaadjuk a főnöknek, ekkor leléphetünk...). Ahogy közelünk **Volcania**-hoz, a légénység teljesen betojik, és jó ráérzéssel a vízbe dobják *Zanthia*-t, aki a partra úszik. **Volcania** nagyon érdekes hely: 16 helyszín van, körbe lehet menni. Van egy csomó

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

Ez ismét egy roppant bonyolult hely: legalább 5 helyszínből áll... A kezdőhelyszínen találunk egy nehéz követ, valamint egy tengericsillagot. Balra van egy újabb kő, meg egy üveg. A kezdőhelytől jobbra újabb kavics vár ránk, valamint egy bot, a pálmafáról (??) pedig szedhetünk kristálybolyhot (de szép szó...). Menjünk tovább, ahol ismét egy kőre leülünk, valamint egy ólomdarabra, ami kis (nagy) fantáziával egy szívre is hasonlíthat, változtassuk arannyá. Az itt rezidens sauruszt most kiskutyaként fogjuk kezelni: dobjuk oda neki a botot, mire ő visszahozza. Dobjuk oda még egyszer, de most *Zanthia* huncutul elrejtí az ágat a háta mögé, a „kutyuli” pedig tőprengés közben nekimegy ennek-annak, és némi mennyezetomlás után a két kis levegőgejzírrel egy nagy lett. Ebbe már beleugorhatunk, és két fekete kavics lesz a jutalmunk. Itt az ideje a **Teddy Bear Potion** elkészítésének, összetevői:

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

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

Horgonykövekben nincs is hiány, csak éppen megjelenik a felszínen megismert dilis varázslónő, és kötekedni kezd. Ez még a kisebbik baj, de megjelenik *Marko* is egy portalban, és közli, hogy minden eddigi cselekedetünk teljesen fölösleges volt (nem kellett volna kiszabadítani a börtönből?), mert a probléma igazi forrása a **Sors Kerekéinél** van, amelyek túl vannak még az **Elvarázsoló Erdőn** is... Kb. eddig jut, amikor a portalban megjelenik a *Kéz*, és elviszi *Marko*-t magával. A dilis pipi is elmegy egy portalen keresztül, sőt mi is rögtön távozzunk, csak előbb felvesszük a *Marko* által elejtett lapot, amely a mi varázskönyvünk-ből való. A távozást az innen eggyel visszább levő helyszínen lévő platform fogja elősegíteni (az, amelyik a lávában áll). Az öt helyszín közül négyen található egy kis kúpcoska, amelyben láva foryog, valamint van nálunk 4 db nehéz kő is... A kijutást innen már mindenkinek a fantáziájára bizzuk...

Zanthia-nak tehát sikerült egy kijutnia a földalatti világból. Takaros repülés után egy X-formájú növényzeti elemben landol, majd némi sopánkodás és ruhacsere után visszkapjuk az irányítást. Az érkezesünket jól

reprezentáló lyukból vegyük fel az üveget, majd a fák mellől a tobozt (ezt a fákkal folytatott rövid párbeszéd után teszi meg hősnőnk). Ránduljunk át a nyugatra található helyszínre. Itt egy szigorú lovagot leülünk, valamint egy rakas tárgyát. A pisa-i jellegű ferde toronyban egy diót találunk, jobb oldalon fent pedig némi mohát. A mohából kétszer is vegyünk, ekkor az alatta lévő kő megindul, majd rövid showmúsort után megáll, ezt is gyűjtsük be. Jobb oldalt lenn néhány gallyat, a lovag mellől pedig havat vehetünk fel (remélhetőleg a havat mindenki felismeri...). Menjünk most vissza a fákhoz, és tegyük a gallyakat a középtájón lévő nagy kő mellé, majd csiholjunk szikrát a kavicssal. A gallyak elégnek, és szentek a punk (a buta Természetnek meg ehhez évmilliókra van szüksége...). Újabb varázslat következik: **Hagyományos Hőember**.

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



Menjünk vissza a lovaghoz, és adjuk neki a varázslatot, amely egy szép kis hőember generál előtte. A lovag méltatlankodik, hogy manapság már ki mindenki nem bók-lászik erre, elviszi a hőembert, majd lelép. Szabad az út nyugatra. Ez ismét egy érdekes helyszín: két ember, valamint egy minimum 300-as méretű láb járszik fogócskát. Minket azonban jobban érdekel a bal oldalon lévő, elég rossz kondícióban leledző szobor. Az egyik varázslat (valami „Jó tett helyébe semmi jót ne várj” jellegű) azt mondja, hogy jótéteményként fényesítsünk ki egy szobrot. Rongyunk ugyan nincs a fényesítéshez, viszont a **Mágnest** talán segíthet az erősen ólmos színű szobron... Láss csodát: a szobor arannyá változott, és megjelent mellette egy kinyitott láda. A ládában találunk egy dobót, valamint egy valamit. Mielőtt visszamennénk a fákhoz, vegyük magunkhoz a makkot a szobor melletti fáról. A fák szeretnének újra táncolni, de ebben megakadályozza őket valami varázslat. Talán a dob segíthet rajtuk? Tegyük a hangszert a fák (fuck) melletti tönkre (egy szorgalmas fágató munkájának eredményére), és a fergő ritmusra az egyik fa rög-tön tancba is kezd (érdekes látvány...), most már szabad az út kelet felé. Itt egy rendkívül érdekes, mokus-meghajtású sífelvonóval találkozzunk. A munkaerő természetesen pont akkor akar ebédelni menni, amikor mi beszállnánk, de a **Mágnest** segítségével kideríthetjük, hogy korántsem véletlenről van szó, csak a szemtelen rágcslónak nem vagyunk szimpatikusak. Adjuk oda neki sorban a tobozt, a diót és a makkot, mire erős utálkozás közben elfogyasztja őket, aztán hálából itthagy minket édes kettesben a felvonóval. Megpróbálhatjuk a felvonót *Zanthia*-meghajtására átdefiniálni — ez működik is, de ilyenkor kicsit nehezen tudna a hőlgy beszállni a kocsiba... A megoldást az állandóan mozgó kavics adja: dobjuk a kerékbe, és máris beszálhatunk a felvonóba. Kb. félúton parázs jelenetnek lehetünk tanúi: az egyik lefelé jövő kocsiiban *Marko* éppen szemere hány a *Kéz*nek, aki viszont szépen lebillenti a kétbalkezes varázslót. *Zanthia* reménykedik, hogy tökkell-ütött kollégájának nem esett baja, majd reznignáltn tapasztalja, hogy a *Kéz* megállította a felvonót, és a továbbiakban másznia kell.

Fel is mászik szépen — mi csak az utolsó métereket látjuk... Well, nem szívesen futnánk össze egy ilyen jó erőben lévő hölgy-

gyel... A hűvös klíma miatt *Zanthis* ismét átöltözik, majd folytatódhat a játék. Vegyük fel a házikó oldaláról a seprűt és a tollseprűt, majd beszéljünk a gyerekek vigyázó anyával. *Zanthis* ámuldozik, hogy milyen szép gyermeke van az asszonyságnak, az asszonyság pedig biztosítja *Zanthis*-t, hogy sem a gyermek, sem ő nem állnak szóba idegenekkel. Hülye képmutató... Annál is inkább, mert a **Mágnes** azt mondhatja vele, hogy az őt egyetlen igazán érdeklő dolog az óriási ékszer. Na, olyat majd kapsz... Szedjük fel egy kis havat a szakadék széléről, majd menjünk be a házba. Itt nem lesz sok dolgunk (ugyanis a két idiotától hiába is kunyerálnánk mászófelszerelést), vegyük magunkhoz a polcra az üveget, vegyünk fel egy ágyugolyót (a bal oldalon van 3 db), vakarjunk le a bal oldali tróféáról egy kis pézsmát, és már távozhattunk is. Váltakozunk arannyal az ágyugolyót — ez is meg fogja tenni ékszer gyanánt... Ahogy odaadtuk, anyuka rögtön megszűnik gondos anyukának lenni, így elvehetjük a gyerektől a nyalókát. Újabb varázslathoz érkezünk, ez a **Förtelmes Höember**:

- **Snow** — a hógolyó, ugyebár
- **Musk** — ez lenne a pézsma
- **Feathers** — a tollseprű jó lesz ilyen célra
- **Sugar** — a nyalóka cukortartalma hivatott ellátni e feladatot



A varázsitalt igyuk meg — hát, hőembernek tényleg elég förtelmes, inkább egy yetire hasonlít... Menjünk be a házba. *Zanthis* felveszi a rémítő-pózt, a két vadász pedig éktelen röhögésben tör ki. Hamarosan azonban lefagy a vigyor az ajkukról, mert *Zanthis* mögött megjelenik egy szerelemittas yeti (ez most valódi). A havasi ember nem is tévovázik sokat: némi csókolgatás után elviszi *Zanthis*-t a barlangjába.

A barlangban tovább folytatódik a kexjeleget, egészen addig, amíg *Zanthis* jól pofon nem vágja a yetit, és vissza nem vedlik emberré. Nincs mese azonban, a yetinek így is nagyon szimpatikus (sőt, a yeti is nagyon szimpatikus *Zanthis*-nak, csak éppen nagyon rosszor jött a dolog, nem szabad most késlekedni...). Vegyük fel a lent látható párnából a tollat, a pezsgő mellől pedig az édességet. A tükör előtt találunk parfümöt, a yeti mellett pedig egy üveget, és most távozhattunk a barlangból. Elég átmeneti távozás lesz... A barlang előtt jégcsapok lógnak lefelé, valamint a földön is van egy pár, szedjük össze min. 3 darabot. Próbáljunk most felmászni a jégfalon. Nem fog menni: túl sikos és túl meredeken ivel felfelé. Viszont ha a jégcsapot próbáljuk mászószerszámként alkalmazni, akkor már mászunk is felfelé (*Zanthis* ismét tanúbizonyságot tesz kiemelkedő fizikai képességeiről), de rögtön megjelenik a yeti, és leszed minket. Sebaj, próbálkozzunk ismét! *Zanthis* ugyan nem hajlandó még egyszer megpróbálni, de megérkezik a két lökött vadász. Természetesen eszük ágában sincs bemenni a barlanga, úgyhogy ismét nekünk kell kitalálni valamit. Következik a játék 2. legdurvább ötlete: ismét összedobunk egy **Förtelmes Höembert**, de most más összetevőkkel:

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

(Ez volt egyébként a kizárásos alapon elkészült varázslat...). *Zanthis* még egyszer nem hajlandó beöltözni yetinek, de beöltöztethetjük a vadászokat. Nagyon szépen fognak kinézni, a yeti be is lobbant, és ezúttal őket viszi el babusgatni (hogy az elsődleges nemi jellegeken hogy fognak megegyezni, az kérdéses...), mi pedig a jégcsapos megoldással távozhattunk. Az egész affér értelme egyébként az volt, hogy feljuttatunk a hegy tetejére.

Az út kelet felé vezet. Itt egy furcsa házat találunk, lépünk be. Nos, ez lesz a játék legdurvább ötlete: a híres **Szivárvány-Szobában** vagyunk, ahol a híres **Szivárvány-Gép** található, csak sajnos valaki kissé megrongálta, és az üvegek, amelyekben a hétféle színű folyadékoknak kellene lenniük, üresek. Természetesen a mi dolgunk az, hogy megtöltsük őket. A szobában a következő specialitások vannak: a padlóra nem tehetünk le tárgyat, ha valamitől meg akarunk szabadulni, azt dobjuk bele a **Feneketlen Szemetesbe**. Ha kilépünk a házból, a **Mágnesen** kívül minden tárgyunk elveszik. Van a jobb oldalon egy 3x3-as polc, amely mellett van 3 kettős kapcsoló. Ennek megfelelően a polc 8 darabos, az aktuális 9-rekeszes részlet a kapcsolók állásától függ. Itt megtalálható majdnem minden tárgy, amivel eddig a játékban találkozunk, és ha valamit felveszünk, az a polc el, majd visszafordítása után újratermelődik. Cél a következő: össze kell dobunk 6 db varázsitalt és még egy lötytyöt. Mivel ezek mind különböző színűek lesznek, ezeket fogjuk a **Szivárvány-Gép** üvegeibe tölteni. Akkor hát keverjünk egy jó nagyot (üres üveget úgy szerezhetünk, hogy valamit beleöntünk az üstbe, majd az üstöt kiürítjük, vagy úgy, hogy megitatjuk *Zanthis*-val a forró vizet).

- **Zöld: Swampsnake Potion**
 - **Világoslila: Sceptic Serum**
 - **Sárga: Abominable Snowman**
 - **Piros: Flying Shoes**
 - **Narancs: Sandwich Potion** (a mustárt ismét nekünk kell generálnunk a retekporból és az ecetből)
 - **Kék: Teddy Bear Potion** (csak olomszív van, ismét arannyá kell változtatnunk)
 - **Sötétlila: Amethyst+Blueberry**

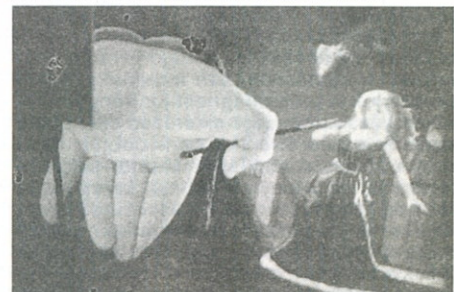


Ha ezzel megvagyunk, akkor öntsük bele a színes lötytyöket a megfelelő üvegekbe. Lehet próbálkozni: a kombinációk száma mindössze 7! (az annyi, mint 5040). Talán azonban megkönnyíti egy kicsit a dolgot az a tény, hogy a jó helyre öntött folyadékot nem vehetjük vissza kis üvegünkbe... Ha sikerül mindent a helyére önteni, akkor végre elindul a **Szivárvány-Gép**, és egy hatalmas szivárvány (ki hitte volna...) tör ki a házból, és elkigyózik a messzeségbe. Hagyjuk el a házikót. A tárgyaink ugyan elvesznek (kivéve a **Mágnes**), de a ház jobb oldali sarkánál szerezhetünk jégcsapot, amely segítségével felmászhatunk a ház tetejére. *Zanthis* némi szerencsétlenkedés után elindul a **Szivárványhidon**... majd némi kellemetlensége akad a **Kéz**zel, aki miatt kénytelen elveszteni egyetlen jégcsapját, és ezért nagyon dühös lesz (vajh miért?). Újabb átöltözés: ezúttal tiszta **Rambo**, csak női kiadásban. Irány tovább, egészen addig, amíg egy jó nagy házhoz nem érünk. Itt a bemenetelt megakadályozza egy sugárnyaláb, amit némi tükrözéssel egy arany parabolaantenna (??) közvetít elénk. A **Mágnes** viszont örömmel fogja a kellemetlenkedő műszert olommá változtatni, és máris szabad az út. Bent először a jobb felé található kőarcokhoz menjünk, amelyek egytől egyik *Zanthis* ismerősei. Itt

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

Clickeljünk a **Kéz**re, mire *Zanthis* hősiesen nekiugrik **Kyrandia** rémének, de egy kiadós pofontól visszarepül kiindulólé helyzetbe. Akkor próbáljuk **Marko**-t kiszabadítani. *Zanthis* el is indul, de a **Kéz** kissé összelapítja. Reload game... Esetleg megpróbálhatnánk kikerülni a **Kéz**et, click például az egyik botocskán. Első forduló sikeres. Most click a **Kéz**en, ismét egy sikeres kikerülő hadművelet. Ujra click a **Kéz**en, és végre az időközben kiszabadult **Marko** segítségével lelőjük azt a rohadt Mancsot. Rövid idő múlva szépen felszálldosnak a maradványai — a fogaskerek meggyógyult, a magukat. *Zanthis* öklendezik egy jót, **Marko** pedig pártfogásába veszi a hölgyet, de ez a hölgynek nemigen tetszik, közben jól elvitatkoznak. Happy end...

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



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

szont... Egész jók, de véleményünk szerint túl sok van belőlük, az egyes zenékre pedig nem fordítottak elég figyelmet. A játékmenetet némi kettősség jellemzi: az első két rész (Kyrandia és Morningmist Valley) véleményünk szerint nagyszerű, jól felépített, viszont a többi hely-

szin kisméretű (ezért is maradozott el egyre inkább az égtájak szerinti útbaigazítás), rövid, és általában egy-két (szertünk) igen nehezen kitalálható trükkre épül.

No mindegy. Errefelé sohasem volt szokás agyondicsérni a játékokat, a részle-

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

● Bryan

Fantasy rovat

Nos, akkor folytassuk ott, ahol abbahagytuk a múltkor:

- **GNÓM (Gnome):** A törpék rokonai, bár azoknál alacsonyabbak. Nagyon sokáig, akár 650 évig élnek. Ennek megfelelően okosak. Hajuk fehér, bőrük sötét. Mint a törpék, ők is szeretik és szakértők a drágaköveknek. Minél jobban elkerülik a lakott területeket, nem kedvelik az embereket és tündéket, de NEM ROSSZAK, a törpökkel viszont **IO!**ban vannak. Mivel a sziklás erdők hegységeinek üregében, barlangjaiban élnek, ezért az ottani állatok nyelvét megértik. A varázslatokkal a törpökhöz hasonlóan ellenállók, infralátásuk is ua. Egyébként intelligensek, talán a legintelligensebb faj (ezzel vagy úgy találkozhatunk, hogy technikailag fejlettek és állandóan kutatnak, kísérleteznek, vagy hogy remek és hatalmas illuziómesterek, mágusok...). Humorosak és sokszor komolytanok, veszélyérzet-nélküliek. Goblinok és koboldok ellen előnnyel támad, ellenben a mumusok (BUGBEAR) és az előzőek hátránnyal támadhatnak rájuk. Vannak **Felszíniek és Földalattiak**.
- **FÉLTÜNDE (Half-Elf):** Ez a legelterjedtebb kevert faj. Inkább a tündékhez hasonlítanak, mint az emberekhez, de mindkét faj tulajdonságait magukba egyesítik. Ez nagy előny, csak hogy lassabban fejlődnek, mint „egykomponensű” társaik, legalábbis lelki értelemben „zavartabbak”. Magasságuk több mint 175 cm, körülből 250 évig élnek. A természetet szeretik, ugyanúgy, mint tünde őseik, művészi hajlamaik vannak, de nagy adag tudásvágy és ambíció is szorult beléjük. Nem formálnak közösségeket, inkább ideális vezetőket, sokrétűségük miatt. A legtöbb kaszt közül ők választhatnak, de nincsen saját nyelvük, örökök kivételével, igazából nem tartozhatnak sehova. 30% esélyük van ellenállni a bájoló és altató varázslatokra. Rejtett bejáratokat képesek felfedezni, főleg akkor, ha keresik is. Ugyanez vonatkozik a véletlenül takart és természetes akadályokkal (nem direkt) fedett bejáratokra is. EZ A TÜNDÉKNEL IS IGY VAN!
- **FÉLORK (Half-Ork):** Brutálisan erősek, robusztusak, nem túl magasak. Orruk tömpe, arcuk ronda, agyaraik sárgák. Széles lapátkezüik van, nagy karmokkal. Viszonylag rövid ideig élnek, barlangokban és föld alatti odúkbán. Nem feltétlenül gonoszak, sokuk egészen máshogyan élnek, mint ork őseik. Néha szintén különállóak és vezetők. Előnyben részesítik a buzogányt, bunkót, cséphadarót, korbácsot és lándzsákat, hajítódárdákat. Speciális védelem vastag bőrük, ezért védettek a rovarok ellen, legalábbis egy szintig. Hallásuk igen **IO!**, és megadható nekik 27.5m infralátás. Az ételmérgezés nem nagyon fogja, ellenálló a rothadt étellel és bizonyos mérgek szem-

ben... nem csoda, mert Q*VÁRA BÍRJA A SORT és az EROS SZESZEKET, a nagy farú ork nőket, a COOL! bulikat, stb. Ezen kívül *hírhedten bűdösek*, habár ebben különböznek a hétköznapi orkóktól, akik SOHASEM mosakodnak... nna, ők egy évben kb. kétszer is!!! *Megérik szaglász útján valaki közeledését, főleg akkor, ha figyelnek is rá. Esetleg meg is mondják, ki az illető, ha IO!* ismerték.

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

- Hogyan viszonyul a pofa az élethez, a törvényekhez. Tehát lehet: **törvényes (Lawful)**, **semleges (Neutral)** és **törvénytelen (Chaotic)**. **Jellemzők:**
- **TÖRVÉNYES:** Betartja az előírt és ésszerű törvényeket, sőt, a rendet és a fegyelmet szereti és arra it törekszik. A környezetét maga fölé helyezi, lelkiismeretes. A Rend magából a Mindenségből ered...
- **SÉMLEGES:** Az „arany középút”, a két ellentét között. Nem a közös érdekeket követi, de ha kell és ésszerű, akkor igen. Racionális és nem elvakult vagy fanatikus. A Középút a Harmónia létfeltétele...
- **KAOTIKUS:** Érdektelen és zsarnoki. Mindenki az ő s*ggét (—tojását?!) kell „nyelvrendszerével érintenie”. *Eljék Én, azután Senki!!!*
- Másik fontos besorolás az érzelmi és talán a lelki beállítottságot is jelenti: **1x**übben a **JÓ (GOOD)** és a **Gonosz (EVIL)** dolgairól van szó. Itt is van **semleges (NEUTRAL)** osztály. Az **első kettő** tulajdonság lényege érthető, **utóbbi** esetében arról van szó, hogy az illető szinte az állatok szintjén és egyszerűségével él — nem kell osztályozni, ösztönszerűen kell élni!!!

MEGPRÓBÁLOK VALAMIFÉLE LEÍRÁSSZERŰSÉGET ÖSSZEDOBNI:

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

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

Természetesen azért mindenkinek lehetnek lelki problémái és ezért megeshet, hogy egy gonosz mágus nem áldoz fel egy szépformájú kis szüzcskét (**ekkora örütséget!!! Most vagy áldozza fel, vagy... beszéljessen vele. Vagy EGYSZERRE mindkettő...**). Természetesen az ilyen bolond cselekedetek lehet ellensúlyozni pl. egy falu kiirtásával... Ha valakinek megváltozik a besorolása, akkor az addigi képességeit elveszti, csomó dolgot újra kell tanulnia, barátjait elveszítheti, és egyéb ilyen nyálánkságok.

KASZTOK

● FEGYVERFORGATÓK (Warriors)

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

Harcos (Fighter):

Legfontosabb tulajdonsága és meghatározója az ereje. Bármilyen besorolású lehet és minden fegyvert, pajzsot és vértet használhat, mágikus változatban is. Specializálódhat, az egészség HP-plusz pontjait speciálisan kapja. Minél magasabb szintet ér el, annál több kísérője lesz és annál nagyobb hatalma. Ameddig sikeres, hűséges követői lesznek, később különlegesen képzett testőrei is — egyre erősebb fegyverzetel, vértézzel és kiegészítőkkal (nyilpuskák, harci mének, mágikus cuccok...). Hogy toborozzon, nem árt förtök és kastély, vagy vár. No meg hírnév.

Lovag (Paladin):

Besorolásként CSAK **Törvényes Jó** ember lehet. Az Erő számít nála is a leglényegesebben, de a Karizma (nem a karizma?) is fontos. Az igazság, hősiesség, bátorság és a nemesség az alapelvei, ezeket fejleszti. Speciális dolgaik vannak; érzékeli a gonosz szándékát/ot és magát a rosszindulatú lényt/eket, ha arra koncentrálnak. Immunisnak a betegségekkel szemben, gyógyíthatnak, gonosz lények támadása esetén védő jellegű aura veszi körül — ennek egyetlen hibája az, hogy ha még elrejtőzik is, akkor is felfedezik!!! Mondjuk egy lovag ritkán (=szinte SOHA) bújik el. Az élőhalottakat el bírja úzni, mint egy nála két szinttel alacsonyabban lévő pap. Nem gyűjthet viszont vagyont és nem lehet birtoka, jövedelmének 10%-át saját rendjére kell fordítania.

Hát ennyit erre a hónapra. Olyan ismerős ez a duma, az ULTIM VI-nál már meXoktam, hogy mire meletendülnek, mindjárt le is lönek.

● JAHNY (Mr.ACEface, stb.)

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

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

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

És akkor a...

NEWS

A mostani anyag összeállításában ifj. Somogyvári Zoltán segítkezett. THANX!!!

WILDFIRE [TCFS] — Eez egy bonus játék a Nukepaper-hoz (news). Lövöldözni kell egymásra, vagy a géppel párbajozni. Kezelése:
'F1' — egy játékos;



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

BUBBLE TROUBE [WLS] — készülget...

TETRIS [TIGER] — egy egész lemezoldalas QL! játék;

DAME [DCD] — logikai játék;

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

'F1' — hány játékos (1-2) gyűrődik a gépen;
'F2' — a kártyák felvillantása;
'F4' — ??? ideje (1-9 mp.);
'F5' — hány perc (1-20);
'F3' — idő;
'HELP' — hány joy van (1-2);
'F6' — újabb menüpont;
'1': új kártyák;
'2': directory;
'SPACE' — menü;
'RESET' — menü...

A kártyákat saját magunk is megszerkeszthetjük, a KOALA PAINTER-rel vagy az AMIGA PAINT-tel. A kártyának a ?PIC MIND-CARDS nevet kell adni és utána le-

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

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

M.A.C. [MAC]

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

Kurzor, Shift...
RUN STOP — kilépés a rajzolóba;
— **1, 2, 3** — a színválasztáshoz;
— **kurzor, Shift, C=** — a rajzoláshoz ill. törléshez.

1. MENÜ — **FILE -NEW, LOAD, SAVE, EXIT**

OPTIONS — **COLOURS-CHANGE** (színválasztása), **SWAP** (címekválasztása); **COPY** (másolás); **GO TO** (ugrás egy fázisra); **SPEED** (sebesség, kurzoronylak + Return); **HIRES/MULTI**; **CURSOR, PLAY** (lejátszás x-y fázisig. ESC-pel megszakítható...).

ABOUT M.A.C.: angol nyelvű infó.
● **Jahny (Mr. Áceface, Xinó stb.)**

SCAPEGHOST [CSORY]

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

A LEVEL9 játéka amO!ian „DEJA VU”-szerű érzést kelt az emberben. Mint a CoV#36.-ban leközölt játékukat (INGRID'S BACK), ezt is '89.-ben készítették el. Elég coool! képeket tartalmaz. Mondanom sem kell, ugye, hogy LEMEZES (2 oldal + egy formázott álláslemez). FONTOS, hogy valamelyik rész betöltése után fordítsuk meg a lemezt, ugyanis a másik oldala tartalmazza a grafikákat!!! „Kitisztult a fejem, körbenéztem és ott találtam magamat sötét ruhás tömeg között egy temetésen... Mi kezdődött el?” (semmi, csak egy újabb örült játék... egyébként ilyesmi érzések felvetődnek minden normális "kocsmalátta" élőlény-

ben. A kocsmá után.) Egy papi szöveget láttunk a kapu felett, s miután kellően elcsodálkoztunk a helyzeten, elolvastuk a nevet a koszorún... enyhe meglepetés, hogy a saját sirunk előtt álltunk. Láttunk néhány gyászolót, egy nyomozót... egy új koszorút és egy dombot keletre. Egyébként poénból minden mondat múlt időbe van téve (gnagyon gnáccerú!) „Amint a gyászolók menni készültek, figyelembe se véve engem, még mindig földbe gyökerezett a lábam.” Szóval szépen-éppen szellemek vagyunk (LOOK MYSELF) és a gyászolók húznak el, egy rendőr azt mondja, hogy kissé szomorú... gyűlöli a munkának ezt a részét. Különösen temetésre menni hülye pökökhoz, akik meggyilkolják magukat és lefoglalják a partnereiket (a kis szemét! Rögton menne „felszabadítani”...). Nem ártana megnézni a pófáját (LOOK POLICEMAN). Sok gyászoló alig bírja visszatartani a könnyeit, de a zsaruk kópo-

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

Joe Danby elég kellemes figura, ha találkozunk vele, üdvözlő, mosoO!og, azután bemutatkozik... „Joe Danby vagyok... 5 éve murdeltem meg, sajnos nem tudok visszamenni a kocsmába (!!!), mert ott

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

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

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

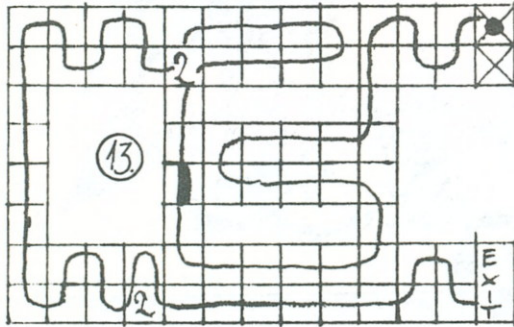
Eddig kb. ennyit erről a játékról. Nem néz ki rosszul, meg ilyesmik, ha lesz rá időm (—...), akkor szépen végig is megyek rajta.

Ráadásként egy CHEAT

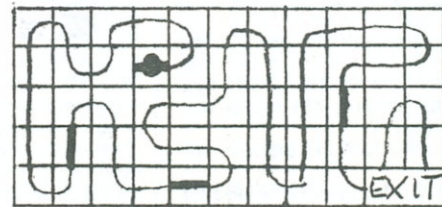
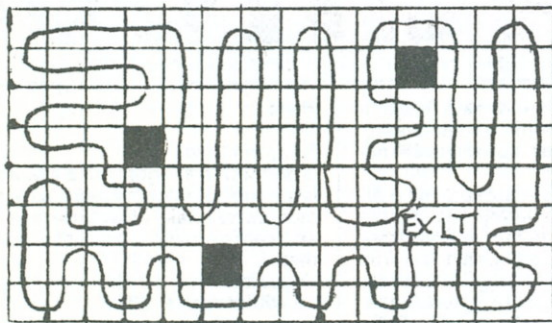
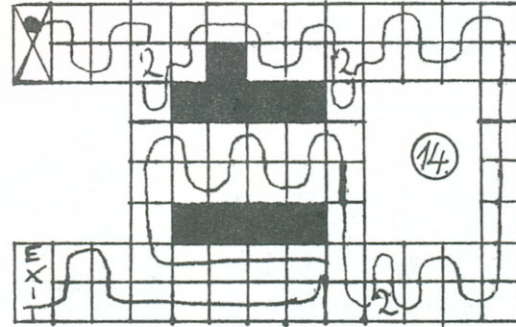
BARD'S TALE III.: a **Shadow Shiv** egy fontos cucc, mert a tolvaj mindig be tud ugrani az árnyékba, ha viseli!!! A keményebb ellenfeleknél és főleg **TARJAN**-nál van állati **NAGY** jelentősége.

• **Jahny** (Mr. Aceface, Xinó stb.)

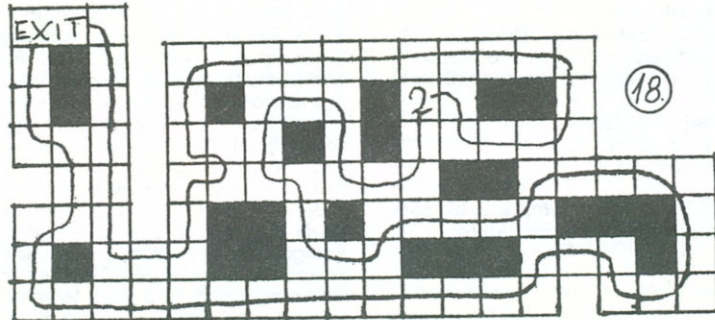
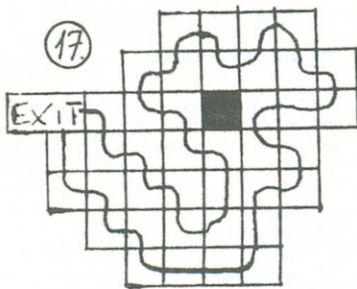
SENSITIVE (A térképek folytatása)



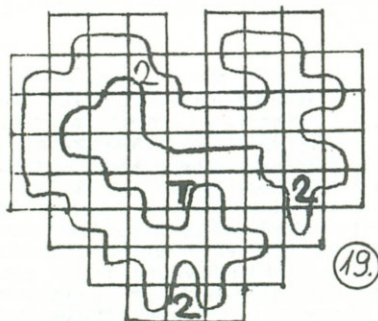
15



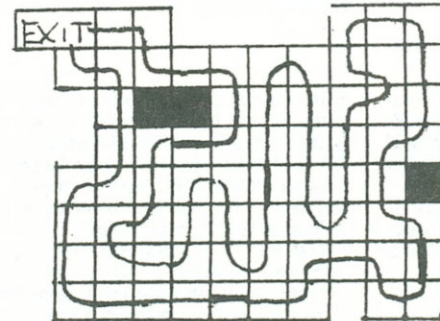
16



18



19



20

Rings of Medusa (C64)

Vót egyszer egy jó kis ország, amit **XYFöld**-ének hittak. Aztán gyűtt egy *Medusa* nevű sósvízi szerzet, és magáévá tette az országot. Persze az anarchia révén a nemesek egyből kiskirályok lettek, és egymásnak is estek annak rendje és módja szerint. Aztán gyűtt még egy ember, akinek feladata az vala, hogy meggazdagodván lelé... illetve saját sereggel rendet teremtsen az országban.

Kerettörténet gyanánt ennyit, nézzük a játékot.

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

Városok:

Mindenféle házak vannak itt, bővebben:

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

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

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



ADVENTOUR

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

Kezdetben menjünk egy városba, és kártyázzunk a „Jegnagyobb tét/nyerés esetén mentés, vesztes esetén töltés” módszerrel. Ha megfelelő mennyiségű pénzt sikerült összeharócsolnunk, akkor tegyük a bankba, és nézzünk körbe a többi város áruházaiiban kereskedési céllal (kicsit *Elite*-szaga van a dolognak, de sebaj: lopni nem bűn, csak jó helyről kell). Vegyünk egy hajót, és szálljunk tengerre. Induljunk el balra (ez egy földrajzilag pontos meghatározás...), és a 160. fok környékén találunk egy kis szigetet, ahol minden áru ára többszöröse a normálisnak. Ha sikerült már olyan 40 millió pénzt összegyűjteni, akkor vegyünk egy erős sereget: kb. 20.000 gyalogos, meg a többi fajtából is nagyjából ennyi, aztán támadjunk meg egy kastélyt, elfoglalása esetén kapunk egy menüt, ami a sereg fejlesztésére szolgál, persze némi pénz ellenében (egész kellemes dolgok sühetnek ki belőle). Bányászhatunk is a játék folyamán, ehhez szükségünk lesz egy gépre (kissé borsos az ára), meg némi szerencsére, hogy rátaláljunk valamire a kietlen pusztaságban.

Harc

Tengeri csata:

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

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

Szárazföldi csata:

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

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

• Varsányi Viktor

Sherlock Holmes (C64)

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

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

Elindult hát programunk. Lenyomatja a kerettörténetet (mindenki tud olvasni), majd a színt választása után elkezdhetünk játszani. Az irodában kezdünk. Egy kezét irányíthatunk a PORT 2-be dugott Joy-jal. Kijelölni valamit a 'tűz' gombbal lehet. A következő dolgokat tudjuk használni:

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

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

- **TELEFON:** Ezzel lehet felhívni a gyanúsítottakat. Miután kiválasztottuk, hogy kit akarunk felhívni, be kell ütni a telefonszámát. Ha nem jó számot hívtunk, azt hiszik majd, hogy telefonbetyárok vagyunk, és jól lehordanak... Mikor sikerül valakit felhívni, három szöveg közül választhatunk, amivel el szeretnénk kezdeni a csevegést. Itt valami olyat mond-



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

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

- **KULCCSOMÓ:** Ezzel tudunk betörni valahová, és bizonyítékokat gyűjteni. Akkor kell majd használnunk, amikor már sejtjük, ki a gyilkos, mi a fegyver és az indíték, de még a konkrét okot nem tudjuk. Kilenc kulcsot próbálhatunk ki az ajtón, majd, ha megtaláltuk a megfelelőt, egy műveltség-tesztelő kérdést kapunk, amit ha nem találunk el, kezdhetjük előről a betörést. Ha eltaláltuk, egy képet és egy szöveget kapunk a szobáról, amit próbáljunk meg jól az agyunkba véteni.

- **NOTESZ:** Elvileg a válaszok felírására szolgálna, de inkább használnunk papírt, mert minden telefonálás után törölődik (programozási baki — nem gondolt a fiú a töltéssel járó dolgokra.)

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

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

SCORPIO

Shadow of the Beast (C64)

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

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

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

Tökös Mákos

ra. Itt kapcsoljuk át a kapcsolót, és másszunk továbbra is felfelé. Gyerünk balra, ahol egy újabb kulcsra lelünk. Ezután vissza le, és megint le. Innen jobbra kódorogjunk, és másszunk a létrán fel, a másikon pedig teljesen le. Most az egyetlen lehetséges irány a bal, tehát cammogjunk is arra, lehetőleg lehajolva a sárkányköpések elől. Az itteni létrán le, és essünk le jobbra. Folytassuk is utunkat erre, majd a létrán le. Aztán újra jobbra és le, majd balra és le. Pottyanjunk le balra, és tartsuk is az irányt. A létrán másszunk fel, a másikon meg le, s a harmadikon (a hosszún) újra fel. Egy kis gyaloglás jön jobbra, ahol a 'Szuper Erő' italát felhőrpintve, csodák-csodájára szupererősek leszünk (ki gondolta volna?). Egyébként, ha nem kapcsoltuk volna át a kapcsolót, az üvegcsét lézerek védenék, és nem bírnánk felvenni. Ezután másszunk le teljesen a hosszú létrán, és caplassunk jobbra, vigyázva a fúvókák tűzével. Elérkezünk egy nagyméretű orrszaru-szerűséghez, aminek a szarvát kell letörnünk (ütögetnünk). Ha nem lennénk 'szupererősek', akkor nagyon sokáig kellene ütni, így viszont néhány másodperc alatt megvan az egész. A kulcs segítségével kijutunk a szörny mögötti ajtón. Vagyishogy bejutunk... A kútba... Másszunk ki (Joy Fel), majd induljunk el hosszú utunkra jobbra. Egy kis sétálás (és némi töltögetés) után egy mókuserber-szerűség ugrik elénk, akit kötelező kinyírni, különben az utána következő szobrot nem bírnák szétverni. Nemsokára elérjük a várat, de ne menjünk be, mert tök sötét lenne, hanem gyerünk

inkább tovább, és ott, ahol megszakad az út, ugorjunk fel. Ezzel felvettük a falon lógó fáklyát, ami jó világítóeszköz, tehát fáradjunk be a vár ajtaján. Itt induljunk el balra, a létrán másszunk fel, és rohanjunk jobbra. A létrán le, aztán megint jobbra, és az itteni létrán fel. Pottyanjunk le balra, és az esés után is maradjunk ennél az iránynál. A létrán fel, majd haladjunk jobbra. Vegyük fel a franciakulcsot, majd induljunk vissza balra. A létrán másszunk le, és haladjunk jobbra, aztán a létrán megint le. Jobbra lelibbenve induljunk balra. Tovább le, jobbra, és megint le, majd balra. Vegyük fel a lézert, és caplassunk át a jobboldali zárhoz. Itt használjuk a franciakulcsot (tűz+le), a mögötte lévő létrán másszunk fel, majd balra lepotyanva egy újabb létrához jutunk, amin természetesen felmászunk. Húzzunk jobbra, le, balra, és megint le. Haladjunk tovább jobbra, ahol egy háromfejű sárkány vár elintézésre. Miután kinyírtuk, menjünk ki a mögötte található ajtón (ha most nem lenne nálunk a kulcs...). Egy temetőbe jutunk, ahol csak rohanjunk jobbra. A sírokat ne bántsuk, mert olyan is van, amitől kimúlhatunk. A szint végén megtaláljuk a főgonoszt, akinek leütve a szarvát (nem egy ütésre) megnyerjük a játékot. ENNYI! Még megszemléljük a hangulatos endsequence-t, és boldogan tehetjük el lemezünket a többi végigjátszott, fél éve a dobozban porosodó játék közé (vagy leformázzuk, úgy még jobb). A leírásban nyújtott segítségért köszönet jár Simon Attilának jászberényből.

● SCORPIO

Storm Across Europe (C64, Amiga)

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

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

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

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

rom nagy csillaggal jelzett szektort), mindig úgy, hogy egy hadtestet hátrahagyunk helyőrségnek, nehogy közben *Sztálin* elvtárs visszafoglalja tőlünk. Ezután jön a legnehezebb rész: egy újabb együttmozgató 2-3 erős seregnek el kell jutnia **Oroszország** leghátso (kis csillaggal megjelölt) szektorába, és el kell foglalnia azt. S lám, máris el van foglalva a nagy birodalom. Közben belépnek a szövetségeseik is, akiket **Franciaország** partjait védelmezzük. A németekkel tovább folytatjuk hódító hadjáratunkat: nekirontunk a **közel-keleti** államoknak, majd ráfordulunk **Észak-Afrikára**, és azt is bekebelezük. Eközben a *Production* fázisokban egyre több hajót kezdünk el gyártani, mert szükségünk lesz rá, meg

már amúgy is jó sok utánpótlásunk lett **Oroszország** elfoglalásával. Miután végeztünk **Észak-Afrikával**, szálljunk partra minden szigeten vagy félszigeten (pl. **Svédország, Norvégia, Kréta, Ciprus**, stb.). Ehhez le kell gyengíteni hadseregeinket, hogy felférjenek a hajókra. Ezt úgy tehetjük meg, hogy csinálunk egy csomó üres hadsereget, és belepakoljuk a felesleget. Így az erő is ugyanannyi marad, és a hajókra is felférünk. Ha valahol nem tudunk partraszállni (túl erős az ellenfél flottája), oda küldjünk hajókat, és tengeraltjárókat járőrözni, majd azok elintézik őket. Miután kivégeztük a szigeteket, jön az utolsó nagy csata. Partraszállunk **Angliában!** (Nem baj, ha közben a gép már minden kör után megkérd-

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

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

● SCORPIO

Syndicate (Amiga, PC)

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

Szóval: A leírásból valóban az tűnik ki, hogy mi az 1.0-s verziót teszteltük, de már megjelent az 1.8-as is, ami szinte maga a tökély. Ez már nézi a fegyverek állapotát (teli vagy üres), és ettől függően osztja értük a pénzt. Kevesebb lett az esély, hogy valamelyik társunk kimarad a kocsiból, és a többiek elütik. Azonkívül az 1.0-ás pitiánér volt a pénz ügyében: (pl. 1.0: Chest V3: 25000, 1.8: 80000!), ergó az összes cucc többre kerül. Míg az 1.0 22MB a winsin, az 1.8 14MB (a mission disk-kel együtt, ld. később). Tehát 8 megát lefaragtak, és a progi csak jobb lett! Egyébként ha az 1.0-ban egy teljesen üres fegyvert leteszünk a földre a küldetés közben, majd felvesszük, teletöltődik! Az 1.0-ban lehetett bármilyen páncélunk, ha bekaptunk egy lézerlővést, kámpet, az 1.8-ban csak a 3-tól tér meg a **CYBORG** a gyártójához. (**Gauss gunból** kettő is elég, tehát az elsőt ki lehet bírni.) Az új verzióban a **Shield** töltődik, ha nem használjuk, és a **Long Range**-dzzsel akár 2-3 képernyőnyire is el lehet löni. Szóval a **persuadertron**-t (amit mi állandóan **Chip Gun**-nak nevezünk) úgy kell használni, hogy ha valamilyen komolyabb embert/cyborgot el akarunk „téríteni”, ha csak simán oda megyünk, le se sz*r minket, előtte még néhány civilen/rendőron kell bemutatnunk a tudományunkat. (ld. később a táblázatot) **Energy Shield**-et mindenképpen vigyünk magunkkal minden küldetésre, mert az ellenséges ügynökök kedvenc szokása, hogy a falhoz szorítanak és úgy pumpálnak minket, hogy nem tudunk visszalöni, ilyenkor csak bekapcsoljuk a **Shield**-et és már húzzunk is el, megállunk a következő ház mögött és négy csőre töltött **MINI GUN**-t nyomunk a minket követő ügynökök szájába. Egyébként egy **COOL** ötlettel bővítették az 1.8-at: egy küldetésben nem csak 2 syndicatus van, hanem 4-5 és ezeket fel lehet használni egymás ellen is. Erre sok trükk van, a szerintünk két legjobb az, hogy vagy felmegyünk egy ház tetejére (folyosóra), lent pedig elkezdi gyülekezni a nép, és ők lent egymást ölik, mi meg a felfelé törekvőket, vagy (ez a nehezebb) megvárjuk míg elég sok ügynök gyűlik össze, felteszünk egy **Shield**-et és úgy helyezkedünk, hogy egymásra löjjenek. A különféle ügynököket úgy lehet felismerni, hogy a fejüket más színnel jelzi

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

Nagy problémája sokaknak, hogy a szép 3D miatt nem látnak a házak mögé, ilyenkor a scanneren nyomassuk a mouse-t. Fontos, hogy ház mögött sohase harcoljunk, mert mire a mouse-zal megtaláljuk az ellenfelet, addigra már általában vége a partynak! Ha olyan személyt kell megölni aki a házban van, és nem akar kijönni, akkor menjünk be, és mouse-zal húzzunk egy kört (jobb gombbal). A hatás garantált. A tulajdonságokat nem csak felhúzni lehet, van egy **Fast** mód is, a bal és a jobb egérgombot nyomjuk meg egyszerre, mire minden maxra megy és az emberünk(-eink) kezükbe veszik a legjobb fegyverüket. Sok küldetést érdemes ezzel kezdeni. A CoV 39-ben leírt küldetések közül elég sok nem található meg az 1.8-ban. Mikor ezt írjuk, már megjelent az első küldetéslemez (mire lemeget, addigra már lehet, hogy jön a következő), amivel csak az az egy gond van, hogy dojcsé, és még egy, hogy rohadt nehéz. Ebben mér kezdéskor mindenünk V3-as. Van két új kifejleszhető cucc, az egyik egy álcázógép, amely civilekké varázsol bennünket, a másikkal légi bombázást kérhetünk a területre. A küldetések rendkívül nehezek, 1-2 percen belül jön a **Mission Failed**, vagy valami ilyesmi, nem emberi nyelven. Az ellenségnek is **Chest V3**-uk van (**Gauss Gun**-t meg se' érzik). A másik szemét trükk, hogy nem jönnek ki a ház mögül teljesen, csak annyira, hogy löni tudjanak — a megoldás: figyelni kell a scannert, és hamarabb löni.

Amigán nincs automap.

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

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

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

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

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

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

A végére egy pár segítség:

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

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

Soth, Cifu és **Molnár István** nyomán rendbeszedte:

● DoT

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

064

(F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
MOLNÁR ZSOLT (DoT)

Intromaker-ből sosem elég

A múltkor a TCC Intromaker rejtelmeibe sikerült bepillantani. Ezúttal két másik alkotás kerül terütekre.

INTRO+DEMO DESIGN V1.

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

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

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

ANNEX INTRO DESIGNER 1.1

- A) A nagy felirat szerkesztése;
- B) A nagy felirat színének és mozgatásának meghatározása. Először a háttér, majd maga a felirat. A '6' billentyű lenyomására nincs mozgás és fehér a háttér;
- C) Az intro szövegének beírása. Exit a '@' billentyűvel;
- D) Először a futó felirat pattozási sebességét adjuk meg (z a legmagasabb), majd a scrollozási sebességet;

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

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

• Széplaki András, Debrecen

Ikonvezérlés #XYZ

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

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

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

Néhány szó a működésről:

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

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

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

A program használata:

A lista végén található a program paramétereit. Ezeket átírhatjuk.

Jelentésük:

- **orig**: A nyíl gyorsulása. Minél kisebb, annál jobban gyorsul. Legkisebb értéke: 1 lehet, az alapértelmezés: 4.
- **ikonzam**: Nevével ellentétben az ikonok számát adja meg. Vele párhuzamosan ne felejtjük el az ikonok koordinátáit is beírni a koord címkétől kezdődően.
- **max**: A nyíl maximális sebessége. Erre fog felgyorsulni a nyíl. Ezután már egyenletesen mozog. Figyelem! Ha ezt megváltoztatjuk, ne felejtjük el a max2 címkéhez beírni ennek kettes komplementjét (magyarul: 256-érték), különben a nyíl ellentétes irányban más sebességgel fog felgyorsulni. Ja, és ne adjunk meg túl nagy sebességet, mert a nyíl kiszaladhat a képernyőről (Tell Vili meg rohanhat utána, mi? — CoVboy). Az alapértelmezés egyébként: 5.
- **max2**: Ez az a byte, amiről már beszéltünk (mit tudhat egy férfi a...)
- **actual**: Ide írja be a program a lenyomott ikon számát, tehát ezt kell lekérdeznünk egy PEEK utasítással. A rutinban „ismétlés elleni” védelem van, tehát ha a tűzgombot nyomva tartjuk, akkor csak egyszer jelez a rutin. Nem törli ki a lenyomott ikon számát, tehát mindaddig „megjegyzni”, amíg lekérdezésre nem kerül. Ebből következik, hogy a lekérdező programnak „kézzel” kell kitorólni. Célszerű lekérdezés után nullát tölteni ide egy POKE-kal, mivel ilyen számú ikon nem lehet. Ja, és ha lekérdezés előtt újabb ikonlenyomás történik, akkor ennek száma felülírja a régebbi értéket.
- **sprite**: Ha nem tetszik az eredeti nyíl, akkor ide írhatjuk be a saját sprite-ot. Fontos, hogy mind a 63 byte-ot beírjuk.
- **koord**: Ide írjuk be a saját ikonjaink koordinátáit, a következő alakban: bal felső sarok x koordináta alsó byte; felső byte (0 vagy 1); y koordináta; jobb alsó sarok x alsó byte; x felső byte; y koordináta. Tehát ez összesen 6 byte ikononként. A koordináták beírása után az ikonzam byte-ot is módosítsuk az ikonok számának megfelelően. Figyelem! Ikonok átfedése esetén az alacsonyabb sorszámú lesz a magasabb prioritású (lenyomáskor ennek a számát kapjuk meg).

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

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

A teendők összefoglalása:

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

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

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

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

Végül egy tipp:

A koordinátákat úgy tudjuk a legkönnyebben kinyomozni, hogy először megrajzoljuk a képernyőt az ikonokkal. Elindítjuk a programot (pl. SYS 32768), majd a nyilat az első ikon bal felső sarkára állítjuk és kiadjuk a következő parancsokat: PRINT PEEK(53248); PEEK(53264);PEEK(53249)

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

Nos, akkor lássuk a medvét:

```

      * = $8000
      video = $0400
8000 78      SEI
8001 A9 01  LDA #1
8003 8D 1A D0 STA $D01A
8006 A9 7F  LDA #$7F
8008 8D 0D DC STA $DC0D
800B A9 1B  LDA #$1B
800D 8D 11 D0 STA $D011
8010 A9 2F  LDA #$2F
8012 8D 12 D0 STA $D012
8015 A9 4A  LDA #<IRQ
8017 8D 14 03 STA $0314
801A A9 80  LDA #>IRQ
801C 8D 15 03 STA $0315
801F AD 15 D0 LDA $D015
8022 09 01  ORA #1
8024 8D 15 D0 STA $D015
8027 A9 0D  LDA #13
8029 8D F8 07 STA VIDEO+1016
802C A9 32  LDA #50
802E 8D 01 D0 STA $D001
8031 A9 18  LDA #24
8033 8D 00 D0 STA $D000
8036 A9 01  LDA #1
8038 8D 27 D0 STA $D000+39
803B AD 20 00 LDX #0
803D BD 24 82 CIK1 LDA SPRITE,X
8040 9D 40 03 STA 832,X
8043 E8      INX
8044 E0 3F  CPX #63
8046 D0 F5  BNE CIK1
8048 58      CLI
8049 60      RTS
-----
804A EE 19 D0 IRQ INC $D019
804D AD 00 DC LDA $DC00
8050 29 03  AND #3
8052 C9 03  CMP #3
8054 D0 1D  BNE FEL
8056 CE 19 82 DEC SZAML
8059 D0 4D  BNE A2
805B AD 1B 82 LDA ORIG
805E 8D 19 82 STA SZAML
8061 AE 20 82 LDX YSP
8064 F0 42  BEQ A2
8066 30 04  BMI A3
8068 CA      DEX

```

```

8069 4C 6D 80 JMP A4
806C E8      A3 INX
806D 8E 20 82 A4 STX YSP
8070 4C A8 80 JMP A2
-----
8073 29 01  FEL AND #1
8075 D0 1A  BNE LE
8077 CE 19 82 DEC SZAML
807A D) 2C  BNE A2
807C AD 1B 82 LDA ORIG
807F 8D 19 82 STA SZAML
8082 AE 20 82 LDX YSP
8085 EC 1E 82 CPX MAX2
8088 F0 1E  BEQ A2
808A CA      DEX
808B 8E 20 82 STX YSP
808E 4C A8 80 JMP A2
-----
8091 CE 19 82 LE DEC SZAML
8094 D0 12  BNE A2
8096 AD 1B 82 LDA ORIG
8099 8D 19 82 STA SZAML
809C AE 20 82 LDX YSP
809F EC 1D 82 CPX MAX
80A2 F0 04  BEQ A2
80A4 E8      INX
80A5 8E 20 82 STX YSP
-----
80A8 AD 01 D0 A2 LDA $D001
80AB 18      CLC
80AC 6D 20 82 ADC YSP
80AF C9 32  CMP #50
80B1 B0 02  BCS A6
80B3 A9 32  LDA #50
80B5 C9 F0  A6 CMP #$F0
80B7 90 02  BCC A7
80B9 A9 F0  LDA #$F0
80BB 8D 01 D0 A7 STA $D001
-----
80BE AD 00 DC LDA $DC00
80C1 29 0C  AND #$0C
80C3 C9 0C  CMP #$0C
80C5 D0 1D  BNE A8
80C7 CE 1A 82 DEC SZAML2
80CA D0 4D  BNE A9
80CC AD 1B 82 LDA ORIG
80CF 8D 1A 82 STA SZAML2
80D2 AE 1F 82 LDX XSP
80D5 F0 42  BEQ A9
80D7 30 04  BMI A10
80D9 CA      DEX
80DA 4C DE 80 JMP A11
80DD E8      A10 INX
80DE 8E 1F 82 A11 STX XSP
80E1 4C 19 81 JMP A9
-----
80E4 29 04  A8 AND #4
80E6 D0 1A  BNE A12
80E8 CE 1A 82 DEC SZAML2
80EB D0 2C  BNE A9
80ED AD 1B 82 LDA ORIG
80F0 8D 1A 82 STA SZAML2
80F3 AE 1F 82 LDX XSP
80F6 EC 1E 82 CPX MAX2
80F9 F0 1E  BEQ A9
80FB CA      DEX
80FC 8E 1F 82 STX XSP
80FF 4C 19 81 JMP A9
-----
8102 CE 1A 82 A12 DEC SZAML2
8105 D0 12  BNE A9
8107 AD 1B 82 LDA ORIG
810A 8D 1A 82 STA SZAML2
810D AE 1F 82 LDX XSP
8110 EC 1D 82 CPX MAX
8113 F0 04  BEQ A9
8115 E8      INX
8116 8E 1F 82 STX XSP
8119 AD 1F 82 A9 LDA XSP
811C 30 22  BMI A13
811E 18      CLC
811F 6D 00 D0 ADC $D000
8122 AA      TAX
8123 90 08  BCC A14
8125 AD 10 D0 LDA $D010
8128 09 01  ORA #1
812A 8D 10 D0 STA $D010
812D AD 10 D0 A14 LDA $D010
8130 29 01  AND #1
8132 F0 06  BEQ A15
8134 E0 50  CPX #80

```

```

8136 90 02  BCC A15
8138 A2 50  LDX #80
813A 8E 00 D0 A15 STX $D000
813D 4C 6D 81 JMP TUZ
8140 AD 1F 82 A13 LDA XSP
8143 49 FF  EOR #$FF
8145 18      CLC
8146 69 01  ADC #$01
8148 8D 21 82 STA PUF
814B AD 00 D0 LDA $D000
814E 38      SEC
814F ED 21 82 SBC PUF
8152 AA      TAX
8153 B0 08  BCS A16
8155 AD 10 D0 LDA $D010
8158 29 FE  AND #$FE
815A 8D 10 D0 STA $D010
815D AD 10 D0 A16 LDA $D010
8160 29 01  AND #1
8162 D0 06  BNE A17
8164 E0 18  CPX #24
8166 B0 02  BCS A17
8168 A2 18  LDX #24
816A 8E 00 D0 A17 STX $D000
-----
816D AD 00 DC TUZ LDA $DC00
8170 29 10  AND #16
8172 F0 03  BEQ A18
8174 4C 0E 82 JMP A20
8177 A9 63  A18 LDA #<KOORD
8179 85 FB  STA $FB
817B A9 82  LDA #>KOORD
817D 85 FC  STA $FC
817F A2 00  LDX #0
8181 A0 01  A19 LDY #1
8183 B1 FB  LDA ($FB),Y
8185 29 01  AND #1
8187 D0 13  BNE A21
8189 AD 00 D0 LDA $D000
818C A0 00  LDY #0
818E D1 FB  CMP ($FB),Y
8190 B0 07  BCS A22
8192 AD 10 D0 LDA $D010
8195 29 01  AND #1
8197 F0 61  BEQ QUIT
8199 4C AC 81 A22 JMP A23
819C AD 00 D0 A21 LDA $D000
819F A0 00  LDY #0
81A1 D1 FB  CMP ($FB),Y
81A3 90 55  BCC QUIT
81A5 AD 10 D0 LDA $D010
81A8 29 01  AND #1
81AA F0 4E  BEQ QUIT
81AC A0 02  A23 LDY #2
81AE AD 01 D0 LDA $D001
81B1 D1 FB  CMP ($FB),Y
81B3 90 45  BCC QUIT
81B5 A0 04  LDY #4
81B7 B1 FB  LDA ($FB),Y
81B9 29 01  AND #1
81BB D0 13  BNE A24
81BD AD 00 D0 LDA $D000
81C0 A0 03  LDY #3
81C2 D1 FB  CMP ($FB),Y
81C4 B0 34  BCS QUIT
81C6 AD 10 D0 LDA $D010
81C9 29 01  AND #1
81CB D0 2D  BNE QUIT
81CD 4C E0 81 JMP A26
81D0 AD 00 D0 A24 LDA $D000
81D3 A0 03  LDY #3
81D5 D1 FB  CMP ($FB),Y
81D7 90 07  BCC A26
81D9 AD 10 D0 LDA $D010
81DC 29 01  AND #1
81DE D0 1A  BNE QUIT
81E0 A0 05  A26 LDY #5
81E2 AD 01 D0 LDA $D001
81E5 D1 FB  CMP ($FB),Y
81E7 B0 11  BCS QUIT
81E9 AD 23 82 LDA NYOM
81EC D0 09  BNE KI
81EE A9 01  LDA #1
81F0 8D 23 82 STA NYOM
81F3 E8      INX
81F4 8E 22 82 STX ACTUAL
81F7 4C 31 EA KI JMP $EA31
81FA A5 FB  QUIT LDA $FB
81FC 18      CLC
81FD 69 06  ADC #6
81FF 90 02  BCC A25

```


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

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

A másik dolog egy „szépséghiba”: a táblázat nem byte elemekből áll, hanem word elemekből. Erre Tevesz Tamás hívta fel a figyelmemet, ugyanis (talán szégyen), de otthoni olvasgatások alatt sem vettem észre. (Ezek után csak zárójelben jegyezném meg, hogy Tamás a kijavításnál kétszer is elrontotta a dolgot. Hihi. (DADA: muszáj állandóan egymást lamerezni, gyerekek?)) Egyébként a konstans tábla bepötyögése tényleg marhaság, jobb ha ezt egy egyszerű FOR ciklusra bizzuk (mármint az elkészítést). Ekkor viszont nem CONST-tal, hanem VAR-ral kell deklarálni a Pascalnak a helyesen 0..199 indexhatárokkal a SzorzoTabla tömböt.

Ugyancsak az első részben írtam, hogy az SVGA módot nem sok stílusban lehet alkalmazni. Bevallom, azt csak azért mondtam, mert nem is konyítottam a programozásához, és hogy el tudjam mismásolni. Eme tudáshiányt azóta bepötyöltem, s meg is osztanám veletek (DADA: megint egy igen cool forrásra hívnám fel a T. társaság figyelmét: a 3style diskmag 5. számában megjelent a témában egy PD forrás TSC/PHM úrtól! Nagyon kawi!).

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

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

Az AH-ba kell tehát tenni 4FH-t, és AL-be az al-al kódot. Ez 00-05-ig (egyész VESA drivereknél 06-ig) terjed, de ebből számunkra csak a 02-es és a 05-ös érdekes. Az előbbivel lehet módot váltani, míg az utóbbi a kártya memóriájának \$0A000-tól való belapozásáért felel (ld. később).

Tehát a módváltás. Itt BX-be kell tenni a mód kódját. A régi, standard módokat is beállíthatjuk e rutin segítségével, mint ahogy az AH=0-s kódú rutinnál láttuk (előző rész). Ekkor nem árt, ha a BH-t nullázzuk. A VESA SVGA módok kódjai 100H-tól kezdődnek. Sajnos a 100H-s kapásból nem csinál semmit nálam, amúgy az elvileg a 640X400-256c mód kódja lenne. Ezt tehát ne használjuk (lehet, hogy egyes kártyákon működik, de ha az enyemen nem, akkor nem szabad használni!! :-). A 101H az a bizonyos mások által is használt 640X480-256c mód. A 102H az a 800X600-16c kódja, ennek és a többi 16 színű módnak a memóriakezelése eltér a chunky módszertől (DADA: azért van bennük ráció, sőt! Felettebb logikusak!), ami a 256 színű módoznál használt. A továbbiakban nem foglalkozom vele (megintcsak nem tudom, hogy kell programozni, de őszintén szólva nem is érdekel (DADA: igaz, ma már nem sokan kódoznak nem chunky-ban. Egyébként is, ott a Video Routines, az alaposan elmagyarázza a nem 256-módoakat! Az OMIKK-ban (Országos Műszaki Könyvtár), ill. a BME Központi Könyvtárában megtalálható!). A 103H a 800X600-256c mód kódja, no eddig birta az én fél megás kártyám. Persze kísérletezhetek, valószínűleg ezután jön az 1024X768-16c/256c, s még lehet, hogy van tovább is. A mostani példák a változatosság kedvéért nem a már tölem megszokott pascal-ass öszvér kódban jönnek, hanem tisztán assemblyben. Változnak az idők, azonkívül valami házi feladványt mindig ki kell találni, nem? (DADA: Mi ebben a feladat?))

A darabonkénti példázgatást most elhagyom, egy idő múlva majd egyszerre zúdítom rátk a rutinyűjteményt, mint egy kis interface-t.

A másik gond az, hogy írni kéne valamit a screen-re. Nos, ez már nem lesz olyan egyszerű, mint az MCGA módban (320X200-256c), mivel az egész screen tartalma nem fér el a 64K-s szegmensben. Itt most konkrétan a 640X480-256c móddal foglalkozunk, a többi is ehhez hasonló, a méretek-től eltérve. Szóval a mostani módounkban 307200 byte írja le a teljes screen-t, amelyek a video memben sorfolytonosan helyezkednek el, és mi mindig csak egy 64K-s részt láthatunk belőlük. Sajnos azt nem mi adjuk meg, hogy honnantól kezdve lássunk (itt pl. byte pontosságra gondoltam), csak választhatunk, hogy hanyadik 64K-t akarjuk látni. Ezt tehetjük meg az AX=4F05H kódú rutinnal. Ekkor BH-t nullázzuk (lapszám, 256 színű módoznál mindig 0 — sajnos), és DX-ben kell megadni annak a bizonyos 64K-s szeletnek a sor-számát, jelen esetben 0-5-ig, de az utolsóknak már csak kb. a fele van a screen-en. Ezt nem ám 0-5-ig kell sorszámolni, hanem 4 bittel balra eltolva, tehát 10H-50H-ig, 10H-s léptekkel. Na, ezt kell a DL-be pakolnunk hívás előtt.

Tapasztalataim szerint egy képpont visszaolvasása nem olyan egyszerű dolog, soha nem azt adta vissza a mem olvasásnál, amit előzőleg beleírtam, de valószínűleg csak én voltam a béna.

A palettaműveletek természetesen ugyanúgy használhatók, mint MCGA módban, sőt, azok a 16 színű VGA (!) módookban is jók, persze csak 16 színnel lehet dolgozni.

És ennyi magyarázat után jöjjön a beígért kis interface rutin, amely pl. include file-ként használható, s beépíthető saját assembly forrásfile-unkba.

SVGA.INC file:

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

SVGA1_GrOn PROC

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

SVGA1_GrOn ENDP

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

SVGA1_GrOff PROC

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

SVGA1_GrOff ENDP

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

SVGA1_DrawPixel PROC

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

```
mov ax, 4f05h
xor bh, bh
int 10h
```

; megfelelő rész belapoztatása

```
pop ax
; a színekód visszatöltése
push es
push 0a000h
pop es
mov es:[di], al
```

```
; és beírása a mem-be
pop es
```

```
; A szegmens regisztert azért elmentjük
ret
```

SVGA1_DrawPixel ENDP

E kis kitérő után térjünk vissza a palettához. Mint azt Amiga vonalon MACI is említette (CoV Evkönyv '93/94), igen előszeretettel alkalmaznak minden grafikát használó programban képernyő elsötétítést, és kivilágosítást. A probléma egy kicsit puritá-

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

FADE.INC file:

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

```
    push dx
    mov ax, 3
    mul bx
    pop dx
    mov bx, ax
    cld
    mov speed, di
    mov di, 1
Fi_Loop2:
    push dx
    mov al, dl
    mov dx, 3c8h
    out dx, al
    inc dx
    xor ah, ah
    push si
    mov cx, bx
    xor bp, bp
Fi_Loop1:
    lodsb
    cmp di, ax
    jae Fi_Ok1
    mov ax, di
    xor ah, ah
    jmp Fi_Ok2
Fi_Ok1:
    inc bp
Fi_Ok2:
    out dx, al
    dec cx
    jcxz Fi_Next1
    jmp Fi_Loop1
Fi_Next1:
    pop si
    pop dx
    inc di
    mov dx, speed
Fi_Wait2:
    mov cx, Offfh
Fi_Wait:
    dec cx
    jnz Fi_Wait
    dec dx
    jnz Fi_Wait2
    cmp bp, bx
    jb Fi_Loop2
    ret
FadeIn ENDP
```

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

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

A **DS:SI** 32 bites pointer az RGB paletta megfelelő kezdő elemére mutat (a **DX**-edikre, de ne felejtjük el, minden elem 3 byte-ból áll!). Es végül a **DI** a sebességet határozza meg. Kb. **0Fh-5Fh**-ig elfogadható, ezen kívül túl gyors, ill. lassú. (Minél nagyobb **DI**, annál lassabb).

A második probléma az, hogy eddig még nem beszéltem a palettabeállítás leggyorsabb módjáról, bár már **Sasvári József** a raster trükkjénél megemlítette: A **3C8H** portra kiküldjük a kezdő színregiszter számát (itt nem kell 3-mal szorozni!), majd a **3C9H** portra sorban egymás után kiküldjük az **R**, **G**, **B** értékeket. Ezek után mehet a kiküldés folyamatosan. Innen le is tudjuk olvasni a megfelelő értéket az **OUT DX, AL**-t **IN AL, DX**-re cserélve, szintén sorban.

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

Horváth Andrásnak Zalaegerszegre üzenem, hogy nálam a PICLOAD működik úgy, ahogy le lett közölve (máskülönben nem lett volna). Sajnos más konfiguráción nem próbáltam ki, de nem is sok szükség volt rá (szerintem). Annál inkább lett volna most, a **VESA** drivereknél, hogy más kártyákon is ki tudjam próbálni, szóval ha valami error van, rögtön szóljatok! Egyébként én **Borland Pascal 7.0**-val fordítottam.

Továbbra is várom ötleteiteket, problémáitokat stb., és át is adom a szót a házigzidának :(.
• **DoT**

Mán Megint Az A Fránya IRC&Internet...

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

Ha valaki nem jár még ilyen helyekre, akkor a *magyar Fido*-t ajánlom — itt állandóan tudósítunk a hazai *InterNet* scene változásairól, híreiről (őszintén szólva a magyar *Fido*-n már hetek óta nem jártam, mert az *InterNet*, az **IRC** és a különböző *külföldi Fido*-k olvasása minden erőmet lekötö, de igyexem majd bekukkantani néha!).

Aztán az **IRC**. Az országrák kliens nyomdokába léptünk kliensgyártásban. Bejelenthetjük, hogy **VM/CMS** alatt is működésbe lépett az **IRC** kliens, a **Közház IBM 3090**-esén, azaz az **URSUS.BKE.HU** hoszton (tehát akinek ilyen az *InterNet*-címe a kukac után — kb. 1300 user, a legutóbbi népszámlálásom szerint!), az egy **ACCESS KRISZ.PUBLIC Q** és egy **IRC** parancs után már nem kell, hogy az örökké foglalt **Daemon**-ra (131.130.39.10 6668) próbáljon felkerülni. **VM/CMS** alatt egyébiránt az **LNAME** parancssal változtathatjuk meg az **IRC Name**-et (amin elég sokan csodálkoztak, hogy mi a csudát jelenthet, és hogyan raktam ki az **E-mail** címem mellé, hogy *Tietysti má pidän DOUGLAS ADAMSista!* (=Természetesen imádom Douglas Adamsot!)) és az automata **IRC NICK**-et. A *Schönherz* kolez **BALU** szerverén, valamint az **ELTE ludens.elte.hu**-ján is él már az **IRC** parancs. A hosztunk kliensének cselekvésleírása egyébként többnyelvű, ha a szokott kifejezések (**/BOW**, **/SMILE** stb...) elé egy **F**(inn), **E**(észt), **H**(na ezt mindenki találja ki maga!) vagy **G**(ermán) betűt rakunk, akkor az adott nyelven írja ki a parancshoz rendelt textet (pl. ha azt írom be az **IRC**-ben: **/FCON**, akkor ezt látják a *channel* userrei: **DirkGent on tytytváinén!.*).
• **DADA (MTTT022@URSUS.BKE.HU)**

A minap a levelek rendszerezése közben hallom az ablak mellett, hogy A, B, C, D, E..., mi ez? Gondolkodtam magamban, hiszen én nem vagyok hasbeszélő! Felálltam, körbenéztem, de nem láttam senkit, így visszaültem az asztalhoz. Kis idő elteltével csak hallom, hogy A, B, C, D, E, F, G, H..., K-ig birtam, azután megúntam, megint felálltam, körülnéztem, benéztem az ágy alá, a szekrénybe, de csak nem találtam még egy bekapcsolva hagyott magnót sem. Alighogy visszaültem, megint megszólalt az a jellegzetes hang, most már hirtelen a hang irányába szaladtam, ami egyértelműen az ablak felől jött, s akkor beugrott a CoVboy szikra (hiszen isten vagyok, vagy mifene), hogy lehetek ilyen marha, hát BETUZÓTT A NAP! Így kellett rádöbbenem, hogy már megint nyakunkon a nyár, és én már megint itt senyvedek egy kimondhatatlan mennyiségű levélkupac tetején. Az már biztos, hogy a kiválasztott levelekre csak a következő számban tudok válaszolni. Ennek elsősorban az az oka, hogy megint megrövidítették a postámat, nem is akárhogyan, sőt! 1.0 állítása szerint a kérdőívek eredménye azt fogja mutatni, hogy nem a posta növelése mellett fog a többség szavazni. Hiszem, ha látom — mondtam, s nesze! Nekem is mindig akkor kell ajánlatot tennem, amikor nem kéne. Meg is ígérték, hogy besegíthetek a kérdőívek feldolgozásában. Van öröm a háznál. Nem baj, már úgy is évek óta levelekkel takarózom, WC papírt 5 éve nem vettem, a MÉH belőlem él, cserébe mézet kapok. Mi? Hogy miféle mézet? Hát 3 dimenziós mézet. Ja, hogy az nézet? Na nem baj, ennél hülyébb már úgysem leszek.

Aktuális téma!

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

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

Tisztelt Felelőtlen Szerkesztő!

Elnézését kérem, hogy levelemmel rabolom az idejét, de kénytelen vagyok mondanivalóm miatt „tollat ragadni”. Fiam harmadik éve előfizetője Ujságjuknak és magam is néha beleolvastam cikkeikbe.

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

Meggyőződésem, hogy tartalom és forma egysége még az Önök újságjánál is törvényszerű (!). Azt értem ezalatt, hogy fogalmazásilag és nyelvtanilag (!) hajmeresztő hibák (hiába szánták viccesnek), előbb utóbb a szakmai hitelesség romlásához vezetnek (Lehet... de meg mernék esküdni, hogy az eddig megjelent CoV-ok egyikében sem szerepelt olyan szó, hogy „fogalmazásilag” — Bryan). Információik hibát hibára halmoznak. (pl. Bors Gábor rovata)

(Hmmm, az biztos, hogy nem hibátlanok a cikkeim, de azt nem hiszem, hogy hibát hibára halmozóknak. Persze semmi sem zárta, de ez esetben örülnék, ha néhány példát is szíveskedne említeni — Bryan). Főként Török Csaba „Amiga felhasználói” rovata miatt háborodtam fel. Hogy veszi a bátorságot, hogy (akár tréfából is!) az Amiga 500+600-as gépeket kretén nyomoréknak kiáltja ki (Valószínűleg úgy, hogy ez az én saját véleményem, és még sok olyan emberé, akik valamennyire is értenek az Amigákhoz — Csika)! Kíváncsi lennék, hogy e két (ill. három) fajta gép tulajdonosai között mennyi előfizetője, vagy vásárlója akad újságjuknak (Lényegesen több az Amiga 500-as, mint a másik kettő — Bryan). Az O pénzük talán kevesebbet ér a többinél? (Ez kissé logikátlan, a gépek tulajdonosait nem érte egy rossz szó sem — Bryan). Jól sejti, az én fiamnak is Amiga 500+ a van. Nagyon sok örömet és szórakozást nyújtott eddig ez a gép Neki, és sok olyan program fut rajta, ami Önök szerint nem használható ezen a típuson. (Pl. Windows, CorelDraw? — Csika). Nem a gép, hanem a felhasználó kapacitása a döntő (Akkor egy programozó matematikus üljön le egy ZX81 elé, és alkosson meg egy egész képernyős vektorrutint... Érdekes lenne... — Csika)!!!

Azért írom mindezt Önnek, mert mindkét említett cikkíró kijelentette, hogy ellenvéleményre nem kíváncsiak (Már elnézést, de mikor írunk ilyet???? — Bryan&Csika). Talán az Ön közvetítésében meghallgatják (Mit?? Ha nekem CoVboy azt mondja, hogy valaki elküldött melegebb égtájakra, attól én ezek után nem fogok hibáznai? — Bryan).

Ezen kívül még egyszer hangsúlyozom, hogy a slendrián módon fogalmazott zsargon mögött hiányos szakmai felkészültség rejlik munkatársai cikkeiben (Mit takar ez a felengzős fogalmazás? — Bryan). Jópofáskodni klubban kellene és nem egy ilyen jel-

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

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



Előbb-utóbb tapasztalni fogja, hogy: aki úgy viselkedik, mint egy gyengeelméjű(!), aki úgy ír(!), mint egy gyengeelméjű(!), aki úgy olvas, mint egy gyengeelméjű(!), aki úgy beszél, mint egy gyengeelméjű(!), ...az gyengeelméjű(!)!!! (Már elnézést, de honnan tudja Kegyed, hogy a szerkesztőség tagjai hogy viselkednek, hogy olvasnak, valamint hogy hogyan beszélnek? — Bryan).

Oszintén remélem, hogy soraim mögött megérti a jószándékot (Hm, hát lehet, hogy én hülye vagyok, de ebből a levélből nem sok jószándékot éreztem ki — Bryan) és még hosszú(!) ideig FELELŐS szerkesztője lesz egy magasabb színvonalra törekvő újságnak.

Figyelmét megköszönve, Tisztelettel: Sziklai Szabolcsné (egy felelős Anya)

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



nb. levélben az is, hogy CoVboynak panaszkodik arra, hogy az újságban egyes emberek nem átnak jópofáskodni (sajnáljuk, mi humorak szántuk). Felhívnam szíves figyelmét továbbá arra is, hogy a Commodore Világ nem a Szép Szó című irodalmi lap, itt senkit nem zavar a „slendrián módon fogalmazott zsargon”. A „gyengeelméjű(!)” kitétele most érdemben nem válaszolnék, mert abból lehet, hogy csúnya dolog lenne, csak annyit jegeznék meg, hogy a stílust kritizáló levélkésben csak a megszólítást és az elköszönést lehet kultúrának nevezni (a többi mind fogalmazás, mind stílus terén kissé kritikán aluli, valamint vannak a hejesírási(!) hibák, többnyire az írógép miatt, ezeket valószínűleg nagy munka lett volna kijavítani).

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

Tisztelettel a szerkesztőség nevében:

Bryan

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

1) A fiának akkora lelki traumát okozott a cikkem, hogy hetekre, talán hónapokra depresszióba esett, és így nem tudott nekünk levelet írni.

2) A fiát annyira lekötö a sok öröm és szórakozás, hogy nem ért rá fogalmazni. Ezen kívül nem azért szerkesztünk az újságban mert jól tudunk sakkozni! Oszintén remélem, hogy soraim fölött, alatt, közben, előtte, utána, benne stb. megérti a jószándékot, és még hosszú ideig venni fogja a fiának az újságot.

Tisztelettel a nevében: Evil Csika

(Getto egyébként itt vigyorog, mert a grafikáit nem érte kritika... — CoVboy)

CoVboy: No tessék, most valahogy úgy érzem magam, mint aki egy kutyaviadalon volt, ahol az arénába bedobták a T.hölgy levelét, s most Csika és Bryan véres szájából lógnak ki a levél még fellelhető maradványai. Tanulságos volt. Legközelebb, majd ügyelek rá, hogy előbb az én kezembe kerüljenek az ilyen levelek, nem hiszem, hogy a nagy alkotómunka közben arra van szükség, hogy felidegesítsék munkatársaimat. Idegesen nem lehet normális alkotómunkát végezni. A nemnormális alkotómunkára meg éppen elég vagyok én is. Huhh. Ahogy elnézem erre a hónapra már csak egy nagyobb lélegzetű Forgópádra maradt hely.

FORGÓKÍNPAD

Tisztelt Szerkesztőség!
Ott maguknál vannak programok?

Gregorik Zsolt, Szombathely

CoVboy: Hogyne lennének! Reggel ébresztő, majd reggeli tornának felkelés az ágyból. Utána reggeli, 2 feles, 1 cigi, 1 kávé. Nyújtózkodás, majd káromkodás, mert megint elhajtotta valaki az autó jobb-hát-só gumijának szelepét. Kerékcseré, indulás a HQ-ra. Levélválogatás, sörözés, majd a változatosság kedvéért sörözés és levélválogatás... Folytassam?

10-telt CoV-anek Ur!

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

Forgács Viktor, Cool'er of Wilds Crew™

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

Hello CoVboy!!!!

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

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

tem, S.B.témában segítsen már neki valaki...

Háj(-as) Covboy!+ others

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

By-Te! Nagy C.Péter (Lewis), Debrecen

CoVboy: Te szentséges apaszomorító! Nem kell szimulátorleírás! Érted, szimulátorleírás neeem keeeell! Nem kell szimulátorleírás, érted? Szimulátorleírás nem kell. Nem kell szimulátorleírás. Szim... nem kell... neeem... neeem... nnn... tóled nem!

Hi CoVboy!

A CoV Évkönyv'91 utánnomolásában ez áll: „Változatlan Utánnomolás!”. Ez nem igaz, mivel az előző kiadásban az a mondat nem szerepelt! NA SZEGASZ!

Karekta Bernát, Budapest

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

Ejnye!

Ha jól emlékszem, a CoV-ban közölt Steel Thunder leírásból kimaradt a jobb-SHIFT funkciója: Ezzel lehet a torony forgatásának sebességét szabályozni. Ez egyébként C64-re vonatkozik. Opsz! Még valami, létezik még a FOLENY c. lemezújság?

SZIJJAZTOK, Lord, Lucifer, alias Liktör János, Bélapátfalva

CoVboy: Nem szíjjazunk, de azért a tippet köszö. A FOLENY lemezújság egyébként már megszűnt, úgy ahogy a MONITOR NEWS is. Emléküket szívünkben őrzük.

Hali CoVoy!

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

CoVboy: Igen, igen a mi king-ünk, pontosan MIKI-ng-ünk hirdetéséről van szó. S hogy mit keres itt? Miután a levele nálam állt, a hirdetése kimaradt volna a hirdetési rovatból, ezért így találtam tisztességesnek. Engem senki ne szídjon, hogy a levélén ütem. Rnnek ellenére már ezerszer leírtam, hogy a hirdetéseket vagy külön levélben, vagy a levélben belül külön papíron küldjétek el, mert a 4-6-8-200 oldalas levelekből kapásból nem derül ki, hogy hirdetés is van bennünk.

Hi boy!

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

Berecz Béla, Miskolc

CoVboy: Most fogózkodj meg! Én sem tudom, mi az. Legalábbis ez a Plus/4-es szekció saját témája, s még egy példány sem jött itt benn a HQ-n. Talán ez lehet az oka annak, hogy meg is szűnt, még azt is elképzelhetőnek tartom, hogy Jahny©™-ék sem láttak belőle egy példányt sem, csak valami jófopa poén volt az egész. Itt már semmit nem lehet kizárni!

Helló CoVboy!

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

CoVboy: Kedves, aranyos stb. István! Szinte hihetetlen, hogy ilyen aljas dologra vetemedett egy PC-s játékprogram, még hogy kódot kér! Miféle időket élünk. S mit csinálnak a crackerek, lazálnak, lustálkodnak, vagy mi van? Nos, kedves István! A kézikönyvet az eredeti játékprogrammal együtt tudjuk csak elküldeni, de ird meg, hogy hajlandó vagy-e kifizetni érte azt a 6.900,- Ft-ot, amennyiért nekünk is ideadják. Az ebben lévő kézikönyv biztos segít a problémádon. Ja, hogy sokallod a 7 rongyot? Pedig arra felé halad a világ, már nincs sok hátra, hogy végérvényesen sárba tiporják törvényes eszközökkel a kalózkodást, akkor esetleg olcsóbb is lehet majd egy PC-s prog. Ne feledd, az ár mindig függvénye a keresletnek. Amíg 5-10 Ft-ért másolat Pista bácsi, Julcsi néni, addig valóban eladhatatlan lesz a 7 ezer forintos játék. Ha majd a Julcsi néniék eltűnnek a színről, akkor talán többen kinyitják majd a pénztárcájukat, a kereslet megnövekedése pedig lejjebb szoríthatja a jelenleg még megfizethetetlen PC-s játékok program árakat. Ez egy hosszú folyamat eredményeképpen születhet meg, amire egyelőre még várni kell...

Szja CoVboy!

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

Thanks: Wincent, alias Varga Vince, Budapest, V.

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

Viszlát a CoV 45-ben...

COV HQ'S TOP 10

C64

LEMMINGS
Wasted Time
The Curse
A Gálya
Mayhem in Monsterland
Logan
Shadow of the Evil
A kastély
A gonosz herceg
Wladcy Ciemnosci

Amiga

Elite 2. - Frontier
Exodus 3010
Goblins 3.
Puggsy
Liberation
Lamborghini
T.F.X.
Jurassic Park
Theatre of Death
Mortal Kombat

PC

UFO
Kyrandia 2.
Lands of Lore
Syndicate
Sam & Max
Goblins 3.
Shadow Caster
Elite 2. - Frontier
Flight Simulator 5.
Jurassic Park

Plus/4

Scapeghost/CSORY
Magic Candle/CSORY
Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Sensitive
FISH!/Csory
JINXTER/Csory
Battery 2./TCFS
Erik the Viking/Pigmy
Flipper Editor/TCFS
Bard's Tale III./Pigmy



A Gályra

VÉRENGZŐ TROLLOK ÉS ÖNURALMUKAT VESZTETT KISHIVATALNOKOK DULJÁK ATHAR FÖLDJÉT. ISZONYÚ VÉCÉSNÉNIK TARTJÁK RETTEGÉSSEN AZ ORSZÁG BECSÜLETES ÁLLAMPOLGÁROKBÓL ÁLLÓ LAKOSSÁGÁT, ÉS SZESZÉLYES ORKBANDÁK RABOLNAK ÉS FOSZTOGATNAK GÁTLAGTALANUL CSATTOGÓ PROTÉZIS, A FOGATLAN VÁMPÍR VEZETÉSÉVEL...



EGY MINDEN EDDIGINÉL VÉRESEBB HÁBORÚ VAN KÉSZÜLŐBEN: A KIRÁLYI PALOTA ÓDON TÖLGYFAKAPUJÁRA VALAKI FESTÉKSZÓRÓVAL FELÍRTA, HOGY "LE A KIRÁLYYAL!" - ÉS SENKI SEM VETTE MAGÁNAK A FÁRADSÁGOT, HOGY ELTŰNTESSE ÖNNÉT...

Kiadja és forgalmazza C64-re mágneslemezen: COM-WARE Kft.
 A program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel együtt)
 Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.). Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

JÖN - JÖN - JÖN

SINGLE EXTREME FREEDOM

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



Előjegyezhető a CoV címen keresztül. Ára: 699,- Ft (ÁFA-val, postai és kezelési költséggel együtt, vagyis ennyit kell fizetni a postásnak!)

Júniusban végre megjelenik!

PC-s 2. játékok

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

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

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

Üzleteink: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165

1191 Budapest, Katica utca 9. Tel: 280-4267

Fax: 251-2385, 220-1643

Nyitvatartás: H-P: 9-17 óráig, Sz: 9-13 óráig.

Szervizünk: 1135 Budapest, Szent László út 74/a. Tel: 149-6165

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

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

Egyéb kiegészítő termékek	Árak
Noris porvédő Amiga 600-ra	792 Ft.
Noris porvédő C-64 I-re	120 Ft.
Noris porvédő C-64 II-re	632 Ft.
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	344 Ft.
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	344 Ft.
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	992 Ft.
Swifty Mouse Amigához	2000 Ft.
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2000 Ft.
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft.
Midi Amiga Interface	2800 Ft.
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához	14392 Ft.
Stereo hangdigitalizáló Amigához	5592 Ft.
Sound Enhancer Amigához	2800 Ft.
Trackball Amigához	2800 Ft.
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19992 Ft.
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13592 Ft.
2.5"-2.5" Hard disk kábel	2392 Ft.
Mouse pad	152 Ft.
C-64 midi szoftverrel	5200 Ft.
Action Replay MK VI Pro C-64-hez	4720 Ft.
Képdigitalizáló (színes) C-64-hez	1592 Ft.
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	7992 Ft.
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2400 Ft.

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

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

Alaplapok	Árak
386SX-40 Mhz	6992 Ft.
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache	10984 Ft.
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache + koprocesszor	17400 Ft.
486SLC-33 Mhz	9360 Ft.
486SLC-33 Mhz + koprocesszor	12320 Ft.
486SLC2-50 Mhz + koprocesszor	15360 Ft.
486DX-SX 256 Kb Cache VESA	9992 Ft.

Processzorok, koprocesszorok	Árak
387DX-DLC-40 Mhz koprocesszor	2992 Ft.
486DLC-40 Mhz TEXAS	8120 Ft.
486DX-33 Mhz CYRIX	22492 Ft.
486DX-40 Mhz AMD/CYRIX	23492 Ft.
486DX2-50 Mhz AMD	24992 Ft.
486DX2-66 Mhz INTEL	39992 Ft.
486DX-4-100 Mhz INTEL	87992 Ft.
Processzor-ventilátor	792 Ft.

FDD, CD-ROM, Keyboard, Mouse, Hangkártyák	Árak
1.2 Mb FDD	4792 Ft.
1.44 Mb FDD	3750 Ft.
Sony CD-ROM dupla sebesség	18992 Ft.
Goldstar CD-ROM dupla sebesség	17500 Ft.
101 gombos angol keyboard	1800 Ft.
Micro mouse + pad	1280 Ft.
True mouse + pad	1592 Ft.
Sound Blaster Pro-2 Value (eredeti)	11192 Ft.
Sound Blaster 16 ASP Value (eredeti)	23992 Ft.
Sound Blaster 32 AWE (eredeti)	39992 Ft.

Ramok, Winchesterek	Árak
256 Kb SIMM 70 ns	1296 Ft.
1 Mb SIMM 70 ns	3792 Ft.
4 Mb SIMM 70 ns	15992 Ft.
170 Mb Hard Disk	20792 Ft.
210 Mb Hard Disk	21792 Ft.
270 Mb Hard Disk	25492 Ft.
420 Mb Hard Disk	29992 Ft.
540 Mb Hard Disk	43392 Ft.
1.8 Gb SCSI Hard Disk	119992 Ft.

Számítógépházak	Árak
Babyház + 200 W tápegység	4200 Ft.
Monitorony + 200 W tápegység	4200 Ft.
Miditorony + 200 W tápegység	5700 Ft.
Nagytorony + 200 W tápegység	6992 Ft.

I/O kártyák	Árak
IDE + HDD / FDD 2S1P1G	1192 Ft.
IDE + HDD / FDD 2S1P1G VESA	2292 Ft.
Trident 8900 VGA kártya 512 Kb ram	5292 Ft.
Tseng ET-4000 VESA kártya 1 Mb ram	10992 Ft.
Tomahawk VESA, 1Mb, ACCELE	11500 Ft.

Monitorok, Nyomtatók, Szoftverek	Árak
14" Mono SVGA monitor	9500 Ft.
14" SVGA (1024 * 768) monitor	24880 Ft.
HP Deskjet 510	33500 Ft.
HP Deskjet 550c	59992 Ft.
MS-Dos 6.2	6992 Ft.
MS-Windows 3.1 Angol / Magyar	10192 Ft.

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk!

Ajánlatunk: 386 DX-40 Mhz 128 Kb Cache, 4 Mb ram, 210 Mb Hard Disk, 1.44 Floppy drive, 14" SVGA színes Monitor, IDE +, Babyház + táp: CSAK 89.000,- Ft!!!

Araink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Araink mindenkorai változtatásának a jogát fenntartjuk!

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