

40 oldalon

100%

COMMODORE!!!

Különszám

1995/nyár.

ISSN 1218-7933



Ára: 225,- Ft



9 771218 793015

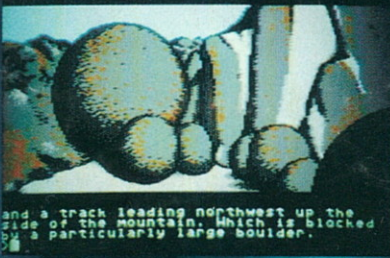
COOL

Commodore Világ

COMPUTER VILÁG KÜLÖNSZÁM

Storm Across Europe

THE DAWN



and a track leading northwest up the side of the mountain, which is blocked by a particularly large boulder.

MINDFIGHTER

AMBER MOON



ZU BELT ENTFFENT.



You are Frodo.

You go west. You are in a large grassy square, planted with beds of flowers and shady trees. There are no hills.

36, S.M.N.

Lord of the Rings 1-2

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

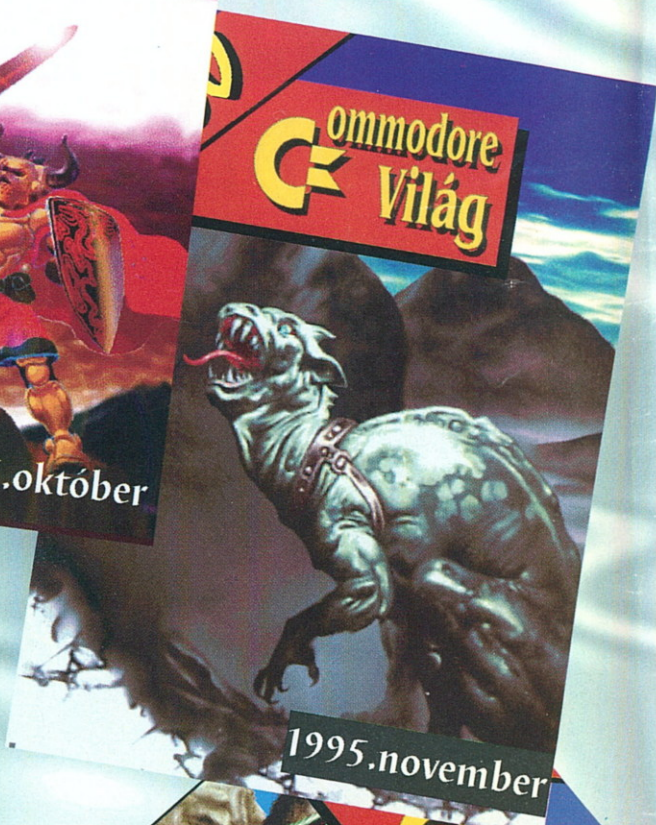
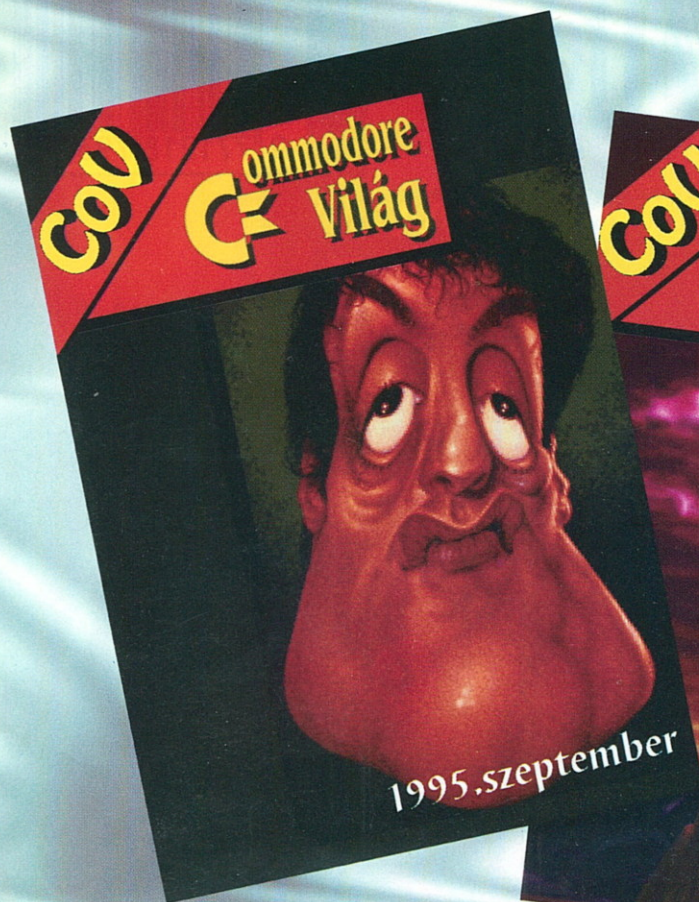
COMPUTER VILÁG

COOL

VIGYÁZAT! JÖNNEK A

Commodore Világ

FÜZETEK



Zsuperr régiség, zsuperr újdonság!

A régi CoV emléket felidézve jönnek a Commodore Világ füzetek!

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

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

Az ősszel megjelenő kiadványok ára:

199,- Ft

Előfizetéssel viszont csak:

169,- Ft!

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

Tartalom

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

Épp ez jutott eszünkbe...

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

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

Ősztől felkészítjük a Commodore Világ-ot! Szeptembertől havonta jelenik meg a Compu-

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

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

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

CoV

Computer Világ
Commodore Különszám
1995/nyár

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

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

Terjeszti:

ACOMP Kft., (címek ld.a borítón),
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp.
XI.Etele u.68.,
Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI.
Liszt Ferenc tér 9.,
ALKU Kft., Székesfehérvár, József
A.u.25. 8000,
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,
Szt.Bertalan u.2.,
CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
KORALL Kft., Tatábánya, Köztársaság
u.44/A.,
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csa-
pó u. 15.,
BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.,
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.,
COMPUTER SysTeam Kft., Mohács,
Vörösmarty u.6.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolá-
nyi u.41., ill. RAMORG GM., Nagy-
kanizsa, Dél-Zala Áruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő
hirdetések tartalmáért nem vállal
felelősséget!

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

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

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



Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

A COMMODORE JÖVŐJE

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

1995. 04. 20. csütörtök:

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

1995. 04. 21. péntek, délelőtt:

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

Péntek ebéd közben:

- Az **ESCOM** 10 millióra emeli ajánlatát.

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

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

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

Amiga Oberland:

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

Black Legend:

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

Macrosystem GMBH:

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

Magic Bytes:

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

Maxon Computer GMBH:

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

Ocean Software:

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

Phase5 (Blizzard):

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

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

SCALA AS, Norvégia:

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

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

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

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

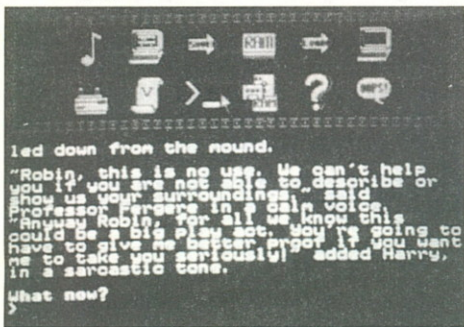
Még ehhez a cikkhez szeretnénk hozzáfűzni azt, hogy most ugye megvan mentve az AMIGA, de ha nem szerez be sürgősen mindenki az AMIGÁJÁHOZ egy nyamvadt winchestert, és ha a jövőben is mindenki ész nélkül másolni fogja a programokat, akkor azt hiszem nem lesz sokáig AMIGA...

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

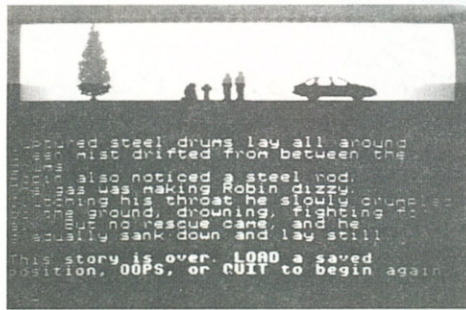
FRANKIE & Ernie



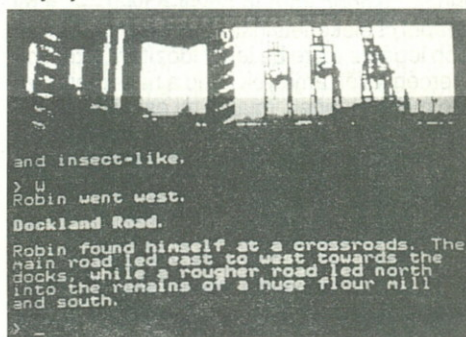
A Commodore 64-es számítógépet eltemetni kívánó vészmadarak (akik rendszeresen szidják a jelenlegi silány programtermost, de nekik maguknak eszközbe sem jutna tenni valamit érte) méltánytalanul figyelmen kívül hagyják a kis gépre írt rengeteg kiváló szöveges játék létezését — melyekről pedig még mindig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



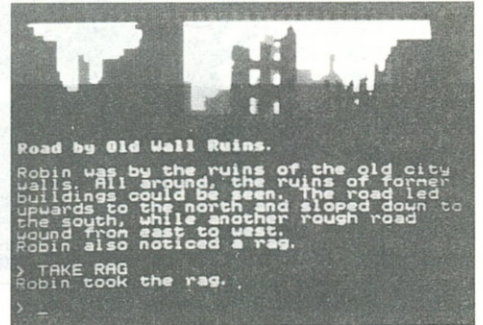
A most ismertetésre kerülő **MINDFIGHTER** ("Elmeharcos") című programról ez sajnos fokozottan is elmondható; énnekem legalábbis ezidáig még nem igen sikerült zöldágra vergődnöm vele. (Kb. hat éve van meg — az azóta elért eredményem teljes 2 pont.) Mindazonáltal a játékra és annak tágabb környezetére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



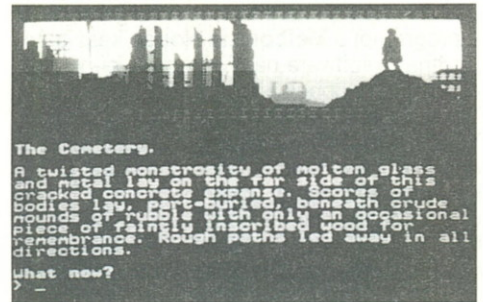
A teljesen monokróm grafika első ránézésre szegényesnek tűnhet, ám csakhamar kiderül, hogy ezek a fekete-fehér képek (egynémely filmes alkotáshoz hasonlóan, mint amilyenek *A per* vagy *Az elefántember*) meglepően jól érzékeltetik a program által ábrázolt környezet komorságát és elhagyatottságát: mindenfelé kieseltek romok, oszlófélben levő, félig eltemetett hullák, nyomasztó, lepusztult épületroncsok fogadják a gyanútlan szemlélődőt, szeméttelpek, börtönök és temetők... Egyszóval a kalandjátékok íróitól megszokott beteges fantázia valamennyi jellemző termékét megtaláljuk itt — az egész játék hangulata egy *Lovecraft*- vagy *Kafka*-novellára emlékeztet. (Esetleg bizonyos *Orwell* nevű úriember regényére...) Hamarosan megtudjuk azt is, hogy már legalább egy hete nem ettünk egyetlen falatot sem (poshadt vízzel és döglött kutyával csillapíthatjuk éhségünket), időnként pedig kezünkkel szórakozottan végigsimítunk a fejünkön... És ilyenkor csomókban jön ki a hajunk... Egyéb kedves kis epizódok is tarkítják a vándorlást: útközben kegyetlen kinézetű őrszemek — akiket a program a *Rendszer Öreinek* nevez — kötnék belénk néha, egy romos kapualjban pedig éhező emberek egy csoportja fadarabokkal halálra kínoz egy kóbor kutyát. Másutt hidegvérű gyilkosság szemtanúi lehetünk: érdeklődve végignézzük, amint az áldozatát kivégző hóhér (szintén valamiféle őr) az incidens után — bámszokodók népes gyűrűjétől körülveve — pengéjéről élvezettel lenyalja a vért...



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



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

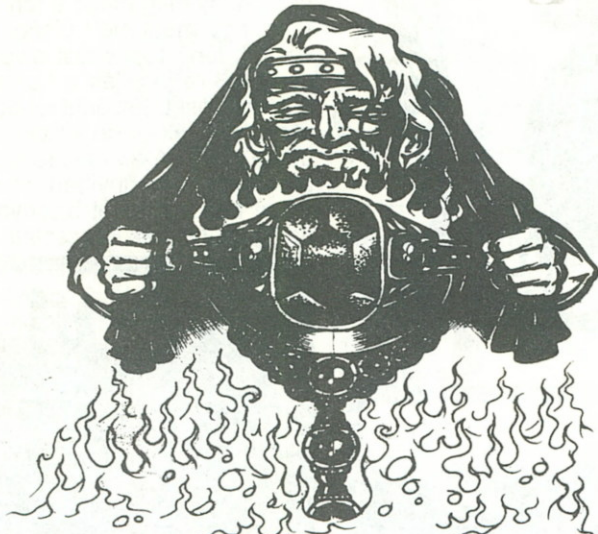


A pluszfunkciók közé tartozik, hogy átkapcsolhatunk a helyszínleírások rövid és hosszú megfogalmazására ("BRIEF" és "VERBOSE") utasítással a **Magnetic Scrolls** és egyéb kiírási formátumai közt, valamint hogy a program nemcsak a tárgyaink listáját vezeti rólunk, hanem erőnlétünk és lelkiállapotunk (!)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

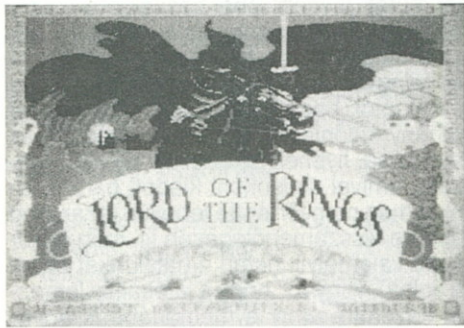
Érdeklőség, hogy ezek a funkciók nemcsak szövegben kiadott utasítással, de egy ikonmenüből is kényelmesen elérhetők, amely egy üres inputra (csak <RETURN> lenyomása) jelenik meg a képernyőn.

Olessák Róbert

Lord of the Rings 1-2



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



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

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

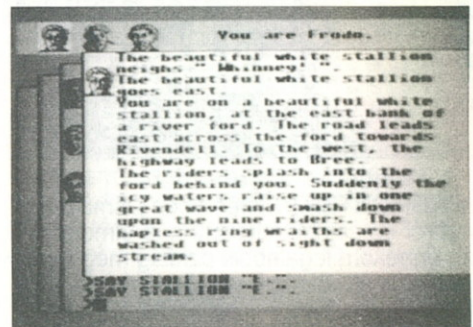
Mindjárt a játék elején sorsdöntő választás elé kerülünk: négy darab hobbit közül kell kiválasztanunk azt a négyet, amelyet irányítani akarunk. A neveket vesszővel elválasztva kell beírni, és majd a későbbiekben is ugyanígy — azaz neveik begépelésével — hivatkozhatunk rájuk. Aprópó, a program **A Gyűrűk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

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

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

Ilyesmire mindjárt a játék elején kiváló alkalom nyílik: a **Zsákos** család otthonában vagyunk, egy kényelmes kis babólyukban, körülöttünk leendő útitársaink közül kettő — **Samu** és **Pippin** -, valamint berendezés gyanánt egy bárszekrény, egy fiókos szekrény és egy láda. Adjuk ki sorban a következő parancsokat: SAY PIPPIN "OPEN CUPBOARD, DRAWER, CHEST", majd: SAY SAM "TAKE MATCHBOX, OPEN MATCHBOX", és végül: TAKE FOOD AND BOTTLE, OPEN DOOR, E, S — ezt követően nincs is egyéb dolgunk, mint a fotelban hátradőlve figyelni, amint a derék félszerzetek szépen kipakolják az összes fiókot, és magukhoz veszik a használatosabb cuccokat. A többi tárgyat — mint amilyenek a különféle pipák — nyugodtan itt hagyhatjuk, a játék során nem lesz rájuk szükség. Az enniváló különösen fontos, mivel hobbitjaink bizonyos időközönként megéheznek, és ilyenkor enni-inni kell velük (EAT AND DRINK): az éhező hobbit ugyanis folyton le-lemaradozik a többitől, ha pedig mi vagyunk túl fáradtak, akkor egészen egyszerűen leragadunk valahol, és nem tudunk továbbmenni — ami, érthetően, igencsak kellemetlen állapot. Ezt megelőzendő mindig legyen nálunk pár adagnyi elemőzsia, amit egyébként a játék különféle pontjain bőséggel találunk majd (lehetőleg elosztva, azaz minden hobbitnál egy-egy). Nyugatra **Hobbitfalva** fötterére jutunk, ahonnan egy hobbit-örsem nem hajlandó továbbengedni minket a tisztás szélén álló ún. **Mathom**-múzeumba. Sebjaj, a lát-hatatlanná tevő **Gyűrű** felhúzásával könnyűszerrel segítünk a gondon (WEAR RING). Vigyázat, a **Gyűrűt** nem szabad túlságosan sokszor és hosszú ideig viselni, mivel könnyen gyűrűlidérrccé válhatunk!

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



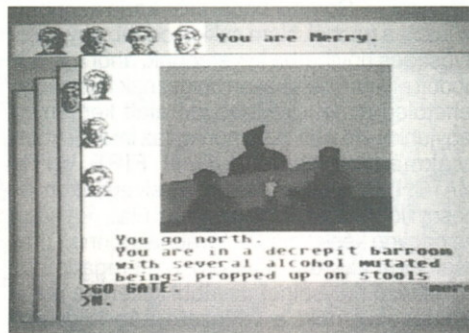
Ötletes húzás volt a program készítői felől, hogy **Tolkien** világának olyan helyszíneit is beleillesztették a játékba, amelyek a könyvben csupán utalások formájában, vagy a mellékelt térkép bejegyzéseiként szerepelnek. Megcsodálhatjuk például az **Esthajnal**-tavat, vagy az északnyugat felé elterülő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

Frodó nevet még véletlenül sem szokás *Sir Gawain*nek becézni -, ám ennek előfeltétele van: lehetőleg csak *Frodóval* merészkedjünk ide egyedül (erre való a *Gyűrű*), máskülönben az ingerlékeny bácsi szépen egymás után elteszi láb alól az egész kompániát; azután csatlódtán remeteségbe vonul — de ezzel rajtunk már nem segít. Így viszont csak mosolyogni fog "pitiáner próbálkozásainkon" (ahogy ő nevezi a mi ATTACK KNIGHT parancsainkat), azután jószándéka jeléül egy törött medalliont pottyant a lábaink elé, és eltűnik egy füstfelhőben (TAKE MEDALION). Ezzel kell fölkeresnünk a *Vörös Hölgyet*, aki az eriadori Kékhegységben található *Vörös Toronyban* lakik; nincs is túl messzire innen. A pajzán néni (aki a jelek szerint alighanem a legősibb mesterséget űzi) megpróbál becsalogatni minket a tornyába, azonban nem kötelező bedőlni a trükknek — mint hamarosan kiderülne ugyanis, a hobbitok nem az esetei. Szóznak inkább oda neki egyet (FIGHT LADY), mire porba hull a gaz csábító, és mi elzsákmányolhatjuk tőle színarany medallionját (TAKE MEDALION). A procedúra végén a kicsivel távolabb épült hegyi kolostorban tengődő *Radagast* barátunk — megpillantván medallionjainkat — egy pompás kis *Tündekövel* ajándékoz meg bennünket, amiből azért még található egy-két darab itt-ott, úgyhogy ne nagyon örüljünk a dolognak.

A kelet-nyugati irányban húzódó kövezett országútra lehetőség szerint ne is nagyon merészkedjünk vissza ezután, mivel ott komoly veszélyt jelentenek ránk a többnyire hármas csoportban ide-oda cirkáló *Fekete Lovasok*, akik ha a *Gyűrűvel* a tarsolyunkban megcsípnék, akkor bizony nem kegyelmeznek nekünk. Persze csak a *Gyűrűt* akarják: ha nincs nálunk a *Gyűrű* — pl. egy mellékszereplőt alakítunk éppen a többiektől külön -, akkor általában nem nagyon szoktak belénk kötni. Nem akármilyen trükk, ha mindjárt a játék elején eldobjuk a *Gyűrűt*, és az egészet úgy csináljuk végig: így is minden további nélkül a végére jutunk, és nem fognak bántani közben a lovasok... Az *Esthajnal*-tónál tehát forduljunk előbb északkelet, majd délkelet felé, ahonnan ugyancsak délkelet felé továbbhaladva a folyó túloldalán — legnagyobb örömünkre — *Borbak Trufiádok* nevű barátunkat pillantjuk meg némi meleg vacsora bizalomgerjesztő társaságában. Amennyiben délkelet helyett dél felé vesszük az irányt, a tanyasi életere berendezkedett *Zsizsik* gazdával szerencsétlen minket a sors, aki először — roppant vendégszerető módon — ránk akarja uszítani a vérebeit, de aztán kevéske unszolásra valahogy megmondolja magát (SAY MAGGOT "FRODO"), és hajlandó lesz vendégül látni az egész díszes társaságot az otthonában. Újabb jóízű falatozásra nyílik kilátás, azután ő is figyelmeztet rá, hogy tartózkodjunk az úttól, miáltal kikísér bennünket egész a földje határáig. Hogy ez mennyire fölösleges kitérő volt, csak most értjük meg, ugyanis a folyón való átkelésre itt egy komphajó szolgál, amit nekünk magunknak kell hajtánunk — más szóval az elfogyasztott lakomát mindjárt ledolgoztatják velünk. (TURN HANDLE sokszor egymás után, amíg a tákolmány partot nem ér, azután GET ABOARD FERRY, majd újfent TURN HANDLE következik, és végül GET OFF.) Így megintcsak *Trufánál* kötünk ki végül, akivel kis csapatunk létszáma ezennel négy főre emelkedik. (Hogya *Trufát* nem mi irányítjuk, hanem a gép, és sokat késlekedtünk, akkor előfordulhat, hogy helyette már csak egy sajtécédulát látunk az asztalon, amelyen azt üzeni: keresésünkre indult az úton.)

Mihelyt jóllaktunk, nincs más hátra: irány az *Öregerdő*! Ehhez először is egy sötét alagúton kell keresztküzdenünk magunkat, ami a Nagykerítés alatt vezet át — mielőtt ide belép-nénk, okvetlenül gyújtsunk gyertyát (LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH),

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



Ami viszont az *Öregerdőben* zajlik, az már korántsem hiba, hanem sokkal inkább a programozók huncut mesterkedésének a gyümölcse: a fák ugyanis folyvást mozognak és a helyüket változtatják, miáltal az ösvények iránya is állandóan változik... Ami azt eredményezi, hogy gyakorlatilag sosem lehet tudni, merre megyünk és hová jutunk éppen; vég-eredményben pedig — látszólag — minden-fajta tájékozódás lehetetlenné válik. Ettől azért nem kell mindjárt sírva fakadni, hiszen megoldás itt is akad — csupán meg kell találni azt. Akárcsak más, "normális" helyeken, az erdő helyszínein közt is létezik az ösvényeknek egy előre lerögzített térképe, ami a lehetséges haladási irányokat határozza meg: a különbség csak annyi, hogy ezek az irányok közül itt egyszerre mindig csak az egyik él — s hogy ez éppen melyik lesz, az annak a szabálynak megfelelően dől el, hogy minden lépésben az aktuálistól az óramutató járásával megegyező irányban található legközelebbi válik szabad-dá egyedül. (Vigyázzunk, mert ha körültekintünk, az is lépésnek számít, ergo amit a kép-erőre kiírt, az már nem, hanem csak a következő lesz "érvényes"!)

Ez így leírva ugyan egy kissé kacifántosan hangzik, de minden-esetre eléggé megkönnyíti az ösvények feltér-képezését, valamint azt, hogy kereszttalál-junk az erdőn. Útközben látunk valahol egy fát, ami még hobbitszettel nézve is megmász-hatónak tűnik (CLIMB TREE) — ennek tetején megtaláljuk a *Lovasok* elpusztításához szük-séges második *Tündekövet*. Amennyiben vá-runk egy csöppet, *Samu* magától fölveszi; azu-tán a fa alatt megint külön ki kell várni, amíg lekászálódik róla ő is — majd végül közli velünk a hatalmas fölfedezést, miszerint egy vá-rost pillantott meg valahol messze kelet felé. (Ha mi irányítjuk *Samut*, akkor természetesen semmi ilyesmi nem történik.)

Innen továbbhaladva — a könyvnek megfelelően — az ismert fűzfás jelenet következik: a patakparton összes útitársunkat foglyul ejti a korlátolt, öreg *Fűzfa Apó*. Újdonság, hogy a fűzfa belsejében két darab újabb *Tündeköre* bukkannak, amit a mohó *Pippin* tüstént magá-hoz is vesz (ha mi irányítjuk őt, persze ezt is nekünk kell megtennünk általa); de az már megint a regényhez kapcsolódik, hogy a kö-zelben lakó *Bombadil Tomát* kell segítségül hív-nunk a bentragadtak szabadítását illetően (SAY TOM "HELP"). Kérésünk parancs, ami-képpen az övé is az: vezessük el a tett színhelyére, ahol aztán szépen kinyitja nekünk a szenilis fűzfát, és mi — ahogy az ebben a játé-kban lassanként már megszokottá válik — ismételen mehetünk zabálni a házba. (Min-

den jel szerint a programozók is hobbitok vol-tak...)

Kiszabadulásunk öröme mehetünk is to-vább kelet felé, ahol egy cserépből kiemelve a virágot megleljük az ötödik, és egyben utolsó *Tündekövet*. Itt az idő elregegni, miféle hata-lommal rendelkezik ez a néhány mágikus ka-vics: *Elbereth Gilthoniel* nevét kiáltva villámok csapnak le az égből, és valamennyi ékkő el-pusztít egy-egy *Fekete Lovast*. De erre csak a vége felé lesz majd szükség, ahol is hárman állják el a továbbvezető utat — egyelőre aka-dálytalanul battyoghatunk tovább az eddigiek-ben is tartott keleti irányban. A következő szo-bában egy "heavy metal orc band" húzza a talp-alávalót (amennyiben véletlenül *Aragorn* is velünk volna, ő innen vélységes undorral tá-vozik), még eggyel arrébb pedig már egy ked-ves és jóindulatú buckamanóval lesz dolgunk, aki viszont nem hajlandó kiengedni minket az ajtón. Átjutni itt is ugyanúgy lehet, amiképpen a hobbit strázsánál tettük: WEAR RING, azu-tán ha kint vagyunk, TAKE OFF — és a többi-ek akadálytalanul jönnek utánunk.

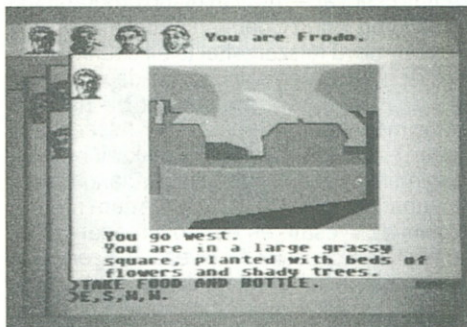
Egy hatalmas fakapuhoz érünk, *Bri* városa előtt (ezt látta *Samu* a fáról). Illedelmes ko-pogtatásunkra (KNOCK GATE) a kuckuskáló-ablakon kipislog ránk egy álmos őrszem, és tapintatosan a nevünk után érdeklődik (SAY "FRODO"). "Zsákos van itt! Megjött Zsákos!" — ezt kiabálva vidáman szalad a kocsmá felé; mi pedig kissé szorongva araszolunk beljebb az udvaron békésen ultizó *Fekete Lovasok* mellett... (Meglehetősen illúzióromboló, hogy éppen ezek a lovasok nem tesznek ellenünk semmi csúnyát — nyilván újabb programhiba esete forog fenn.) Odabenn a kocsmában egy *CoVboj* nevű félszerzetel találkozunk — va-lamivel beljebb meg egy különös idegennel, aki aztán "Kózsza"-ként mutatkozik be nekünk. (Vagy másnéven *Aragorn*, de ezt mi még nem tudjuk.) Inycsiklandó finomságokkal lehetne itt megtönni a bendőt (sültökkel, banánnal, marcipánnal), csak kár, hogy Kózsát nem nagyon érdeklí az ilyesmi, és eszelősen azonnal indulni akar. Kövessük őt: elvezet a *Széltetőre*, ahol madarakkal társalog, azután megcsodá-lunk egy rúnákkal teleírt lapos követ. Ennyi elég is lesz — vegyük vissza a kezdeményezés jogát (SAY STRIDER "FOLLOW ME"). Vissza-térve az útra, átkelünk az *Utolsó Hidon*, ahol az első résznek hamarosan vége szakad: vi-dáman, ha van nálunk három darab *Tündekő* (csak három kell, a többire nincs szükség), és szomorúan, ha nincs. Akárhogy is történjen a dolog, a folytatást — a "Csináld magad!" moz-galom jegyében — mindenképpen nekünk magunknak kell betöltenünk, azazhogy követ-kezzék a



Második rész, mely — az előzőhöz hason-lóan — a *II. Könyv* eseményeinek feldolgozá-sát jelenti — azzal a különbséggel, hogy eb-ben a "Menekülés a Gazlhoz" című fejezet is benne foglaltatik. Kezdetben *Trollháza* környé-kén bolyongunk éppen, ahonnan északra — *Csavardi Samu* legnagyobb öröme — egy barna póni csatlakozik a társasághoz, valamint egy barlangban, az elhagyott troll-odú mélyén egy mithrilből készült páncélinget lelünk: ezt véletlenül éppen *Pippin* méretére *Gazlóhoz*" szabták. *Glorfindel*, a tünde a következő, aki-

vel találkozunk; ő egy gyönyörű, hófehér paripát vezet kantárszáron, amit mintha direkt nekünk hozott volna ide (RIDE STALLION). Ameddig a lovon ülünk, gyaloglás helyett a pacinak kell kiadnunk a parancsainkat: SAY STALLION "S" stb. A folyóparton, a gázlónál mind a kilenc Gyűrűlédérc felvonul az üdvözlésünkre: "A Gyűrű! Add ide a Gyűrűt!" — kiált ránk a kapitányuk, és mi örülten vágta az előlük a vizeken át (SAY STALLION "E,E"). A túlpartra érve aztán örömmel konstatáljuk, hogy a megáradt folyó szépen magával vitte a sarkunkban lihegő romlott bácsikat — leszálltunk a lóról (GET OFF).

Nem sokat kell már kutyagolnunk, hogy Völgyzugolyba, Elrond udvarába érjünk, ami innen keletre található. A Tűz Csarnokában a jó öreg Bilbó koma vendégel meg minket az elmaradhatatlan vacsorával, majd pedig ünneplésen közli velünk, hogy egy kis meglepetése van a számunkra — csak előtte ugyan adjuk már oda neki azt a gyűrűt egy percre... Sajnos nem lehet: a Drágaság a miénk (SAY BILBO "NO"), mire erőszakoskodni próbál, de mivel mi hajthatatlanok vagyunk (SAY BILBO "NO" és megintcsak SAY BILBO "NO" — de a hármat akár egyben is be lehet írni: SAY BILBO "NO,NO,NO"...), végül lehiggad, és elszégyelli magát. Ezt követően átkísérteti magát a szobájába, ahol kapunk tőle egy ragyogó mithril páncélt (ez már Frodó mérete lesz), valamint egy rövid kardot. (Ha ellenben megingunk, és odaadjuk neki a Gyűrűt, a szerencsétlen tüstént az ujjára húzza azt, és eltűnik vele szem elől. A játék pedig hamarosan véget ér...)



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

mivel a tesztelt verzióval ezt eddig nemigen sikerült véghezvinni, Mória bányáinak titka egyelőre — a szó legszorosabb értelmében — sötétségben marad. Azért akinek működő verziója van, az nyugodtan próbálkozhat... (Gyaníthatóan ugyanez magyarázza azt is, hogy Aragorn ebben a részben miért nincs velünk.)

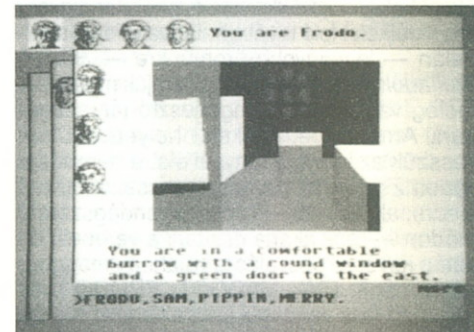
Tiszta szerencse, hogy itt — megintcsak a könyvvel ellentétben — egy másik út is vezet a Kódhegység túlsó oldalára: mégpedig egy veszedelmes ösvény a hófödte Caradhrason át. Útközben találunk egy halomnyi tűzfát, később Pippint kis híján elnyeli valami csúnya gleccser — Boromir bácsi erős karja azonban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

A túloldalon található völgybe leereszkedve, az Ezüstér mentén hamarosan megérkezünk Lórien elvarázsolt erdejébe. Arany- és ezüstlevelű szent fák fogadnak itt minket, és gyönyörű, apró kis virágok a fűben — nomen egy seregnyi harcias tünde, akik a legcsekélyebb gyanús mozdulatra nyílvesszők ezreit röpitik a testünkbe... Egy szűkszavú fickó, aki az átlagosnál valamelyest vendégszeretőbbnek látszik, mindenesetre hajlandóan mutatkozik keresztülkalauzolni minket az erdőn: ameddig ő velünk tart, addig teljes biztonságban érezhetjük magunkat itt. Persze mindig akad olyan, akinek valami nem tetszik — ez alkalommal Gimli lesz az, aki megmakacsolja magát: néminemű perpatvart követően — hacsak meg nem akadályozzuk ebben — fejszével elegánsan felaprítja a tündét. A vérengzést elkerülendő utasítsuk ki a törpöt a színről (SAY GIMLI "NW"). Csapatunk létszáma ugyan megint egy fővel csökkent, de azért töretlen lelkesedéssel haladunk tovább: kisvártatva a Nimrodel nevű patak partján találjuk magunkat, ahol első ízben önkéntes idegenvezetőnk segítségére szorulunk (SAY ELF "HELP"). Píllanatokon belül kifeszül egy kötél a patak partjai közt, amelyen ügyesen átevickélhetünk az átenső oldalra. Itt ismételtelen tünde-tanácsadónk segítségét kell kérnünk, aki erre elvezet bennünket Galadriel úrnő és hitvese, Celeborn lakosztálya elé; emellett bolyonghatunk még egy sort az erdőben, ahol egy tisztán táncoló tündelányokon legeltethetjük a szemünket, valamint zabálhatunk egy jót és ihatjuk a kiváló tünde bort. Csakhogy mindezek a dolgok kivétel nélkül eldwarfulnak a nagy-szerű esemény jelentősége mellett, miszerint ezzel a játék második része is véget ért: hajóra szállunk az Anduin partján, ahol Galadriel úrnő egy rahedli ócska szuvenírt a nyakunkba sóz, és már tölthető is a harmadik rész...

Azaz hogy csak tölthető, ha lenne — a program elterjedéséért felelős cracker atyák ugyan-

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

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



Végezetül nem szabad elhallgatni, hogy a játék számos hibát tartalmaz (különösen egyes igék kiértékelése terén), ám ez megbocsátható, hiszen abból az időből származik, amikor még az ötlet és az eredetiség számított inkább, és nem annyira a kicsiszolt profizmus meg a lemezoldalok száma. Az viszont már tényleg bosszantó, hogy a program mennyire lassú (minden egyes lépésre hosszú másodpercekig kell várni, holott még csak nem is töltőget közben), de még ezzel együtt is kellemes pillanatokot szerez (szerzett?) a műfaj kedvelőinek Tolkien papa csodálatos világának meglevenítésével. És aki elegendően sok fantáziával rendelkezik, azt gyakorta nem is a technikai tökély, hanem éppen ellenkezőleg: a hiányok és a töredékesség képes a leginkább lázba hozni — nincs szüksége látványos külsőségekre.

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

Olessák Róbert

A Gályya



Tizenhét esztendeje létezik a számítógép-programok közt egy olyan kategória, mely már születése pillanatában is különösebb és egyesek számára izgalmasabb, míg mások számára érthetlenebb volt az összes többinél: a szöveges kalandjáték. Jóllehet időközben ez a játéktípus is végigment a technikai tökéletesedés — minden újdonságnak elkerülhetetlenül osztályrészül jutó — folyamatán (avagy más szavakkal élve: elveszítette az ártatlanságát), valamint egyedfejlődése során számtalan rokoni kapcsolatot létesített egyéb játékkategóriákkal, a legszebb remekműveket és a legelfajzottabb szörnyszülőtteket hozva ezzel létre, a hagyományos irányvonal mégis mindvégig megőrizte a függetlenségét — alapvető jellegét tekintve legalábbis nem sokat változott. Készíthető ez annak, hogy *Crowther* és *Woods* óta lényegében senki nem talált ki semmi igazán újat (bármennyire is szerették volna hinni), legfeljebb a programozás technikáját csiszolták egyre tökéletesebbre, és a programok váltak egyre hatalmasabbá és bonyolultabbá, szebbnél szebb grafikákkal és egyéb mesterséges kinövésekkel föl-ékesítve a növekvő elvárásoknak megfelelően. De hát ez a világon minden dologgal így van, és ha erről az oldaláról nézzük, a **GÁLYA** is csak egy a sok közül, amelyik beáll ebbe a hosszú sorba, és több-kevesebb sikerrel megkísérli fölülmúlni a korábbiakat: még akkor is, ha — lévén C64-es fejlesztés — gyakorlatilag már eleve kudarca van ítéelve. (Az üzleti oldalról tekintve legalábbis a dolgot...) Létezik azonban a kalandjáték-rajongóknak egy maroknyi csoportja, akiknek a számára még mindig nagyobb élményt jelent egy intelligens szövegértelmező, mint egy lehetetlenül túlbonyolított, vagy éppenséggel bosszantóan primitív redukált menürendszer, illetőleg nagyobb örömet okoz egy szellemesen fölépített szituáció, mint egy gyönyörű grafika vagy egy látványos mozgás. Ez a játék épp az ilyen fanatikuskoknak készült! Külső formáját tekintve

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

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

Az áltörténelmi eszme-futtatásért és az eltúlzott öntömjezésért ezennel mindenkitől ünnepélyesen elnézést kérek! — Ugyanakkor ne lepődjön meg senki, amiért ez az egyszer már félig-meddig leközölt bevezető újból előbukkant kísérteni valahonnan a semmiből; de mivel szomorúan láttam, hogy a CoV Évkönyv '95-ben megjelent **GÁLYA**-leírásomban, különös tekintettel annak első oldalaira, néminemű etnikai tisztogatást végeztek bizonyos elvetemült bácsik: egész mondatokat kihagytak belőle, és a meglévőket is átírták, megcsönkítették, széttördelték és összekuszálták — és mindezt azért, hogy nyavalyás egy-két oldallal rövidebb legyen: emiatt lettek olyan suták és bénák bizonyos mondatok —, úgy döntöttem, legalább ezt a (most már értelmes magyar szöveggel visszakódolt) bevezetőt kimenekítem a romhalmazból. Nemcsak azért, mert egy egész délutánt töltöttem vele, amíg meg-

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

De nem szaporítom tovább a szót, mert a cenzorok még megint akcióba lépnek, ami nem lenne egy pozitív dolog — ehelyett inkább induljunk el újra a megoldás zezugos ösvényein! Amennyiben pedig ezen ösvények véletlenül épp a leírásnak arra a pontjára vezetnének, ahová — elméletileg — ennek a mostani fejezetnek kellene becsatlakoznia (azaz egy elájult konyhásnéni mellett állunk egy fokhagymával a kezünkben), az kiváló kiindulási alapot biztosít a folytatás számára: tudniillik ismételtlen a fővárosban akad egy kis dolgonk. (Éppenséggel vezethettek volna máshová is, hiszen a játékban tetszés szerint lehet csapongani, egy ilyen "lépésről lépésre" recept csak mankó gyanánt vagy útmutatásul szolgál.) Legelőször is egy ásóra lesz szükség, amit azonban már korábban megvásároltunk, így nem kell vesződnünk vele most. Ha már úgyis erre járunk, vehetnénk viszont egy zacskó szárított vízbőlhat — ami szintén a vegyesboltban kapható -, azután a városka temetője felé húz bennünket kicsike szívünk. A temető igen lepusztult állapotban van, és az errefelé vezető utakat is fölverte már a gyom: ami annak köszönhető, hogy a városlakók jó ideje nem mernek kijárni ide meglátogatni elhaltolt szeretteiket. Aminek természetesen szintén oka van: szeretteik földi maradványai ugyanis — a hely szelleméhez egyáltalán nem illő módon — pajkos kisgyermekként szaladgálnak és vihángolnak a sírkövek közt. Hogy ennek mi az oka, azt már nem tudjuk megállapítani (talán csak az, hogy ne legyen túl egyhangú a játék); az viszont tény, hogy egyikük mindjárt véletlenül nekünkrohan, és beletaszít bennünket egy nyitott sírgödörbe, a többiek pedig — szintén merő véletlenségből — sebesen a fejünkre kaparják a földet — aminek eredményeként legközelebb már eggyel többen fognak itt randalírozni... Mindezt elkerülhetjük, ha még idejkorán barátaink fülébe suttogjuk egyik kedvenc kifejezésüket (MONDD "HUVUOR"), amittől olyannyira megsértődnek ezek az infantilis zombik, hogy duzzogva elvonulnak, s így nem zavarnak bennünket a további hullagyalázásban (ASS). A kutatás nem várt eredménnyel zárul: legnagyobb sajnálatunkra ugyan senkit sem sikerül exhumálnunk, ellenben fájdalomdíjjal találunk egy egyszerű kis horgot (VF HÖRGOT). A várost a domboldaltól délnyugatra fekvő kukoricáson keresztül célszerű elhagyni, mivel így összekötjük a kellemeset a hasznossal, azazhogy útközben törhetünk magunknak egy cső kukoricát (VF KUKORICÁT), amire hamarosan szükségünk lesz majd. Hogy mennyire hamar, az attól függ, nem mulasztottunk-e el megtenni néhány érdekesnek tűnő dolgot a játék folyamán: egyfelől megadni a "kegyelemhúzás" szegény, balsorsú, karóba húzott felebarátunknak az aranybánya mélyén (HÜZD KI KARÓT), másfelől meglátogatni *Kunigundát*, aki a szülőfalunk örömlányaként funkcionál, és akinek szép, hosszú, ám jobb sorsra érdemes haja egész a földet söpri. Kedveskedjünk neki valami apró ajándékkal (ADD KARÓT KUNIGUNDÁNAK), aminek olyképpen megőrül, hogy nemcsak zokon,

de egyáltalában még csak észre sem veszi, amikor egy kicsit megrázkóztatjuk a hajzát (TÉPD HAJSZÁLAT). Ezáltal birtokunkba került egy karó, egy horog és egy hajszál, avagy másképpen mondva egy hajszál, egy horog és egy karó — de mit lehet ezekkel kezdeni? (KÉSZÍTS HORGÁSZBOTOT) Csodás kezdeményünket akárhol kipróbálhatjuk, amerre víz van, csupáncsak a tengerpartot kerüljük el — tehát legyen ez mondjuk a tópart (HORGÁSSZ). Legnagyobb örömünkre nem fogtunk semmit — ami nem is túlságosan meglepő, tekintve, hogy elfeledtük a csalit is alkalmazásba venni (TEGYÉL KUKORICÁT HOROGRA). Csakhogy ez még mind nem elég: egy SZÖRD VÍZIBOLHÁT VÍZBE is szükségeltetik az elsöprő sikerhez (HORGÁSSZ): a procedura végén egy méretes guppi vergődik a horgon... Ne dobjuk vissza a zsákmányt, vagy legalábbis még ne: valamelyik tengerparton ugyanis még jó lesz majd további csalinak (HORGÁSSZ). Második áldozatunk már egy valamivel figyelemreméltóbb teremtés lesz, a táplálkozási lánc egyik hinárba gabalyodott csúcsragadozója (V SELLO), aki most ráharapott a halacsánkra, és így horogra került szegény. Megpróbálhatunk szóba elegyedni vele (BESZÉLJ VELE), mire nagy nehezen elárul nekünk egy rejtélyes varázsigt ("Gworin"-nak írják, s hogy mire való, azt nemsokára megtudjuk), aztán egy ingerült uszonycsapással visszacsobban a vízbe, és végérvényesen eltűnik a szemünk elől.

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

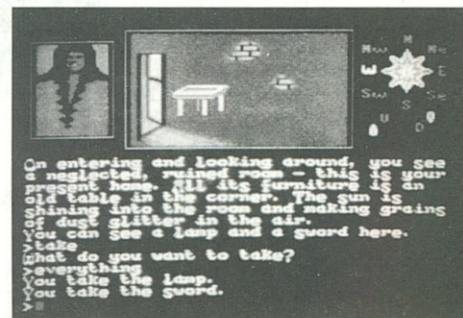
Délinyugatra innen a kikötőben egy hajót ringatnak a tenger hullámai, ami korábban gazdátlanok látszott, ám azóta mégis elfoglalta őt a visszatérő tulaj: *Sam Sung* nevű barátunkat találjuk itt (BESZÉLJ SAMMEL), aki ezennel meghív bennünket egy kis tengeri sétahajózásra. Természetesen nem utasítjuk vissza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

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



Ákárcsak a gólemnél, itt is célravezetőbb, ha nem szaladunk utána, hanem a tengerparton megvárjuk őt Tongrakkal (LÓDD DÍSPINTYET NYÍLLAL). A nyílvessző megsebzí a szárnyát, mire a madár kiejti csőréből az ékkövet — amelyet mi (VF KRISTÁLYT) röptében elkapunk -, azután szárnyal tovább a tenger felé: s ezzel végre letudtuk ezt is...

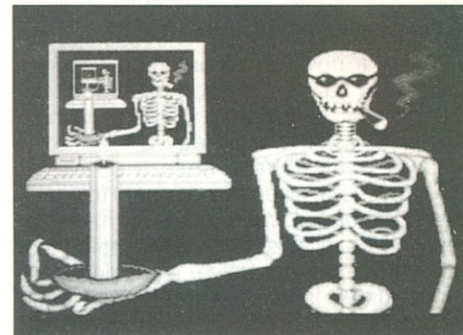
Túóirat gyanánt még hadd essék pár szó a fényképekről. A következő fotó — merem feltételezni — tanúskodik róla, hogy a programból holmi angol nyelvű verzió is készült: ennél többet beszélni róla fölösleges, mivelhogy mindenben megegyezik a magyar nyelvű változattal, azonkívül alighanem mindörökre fiókban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



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



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



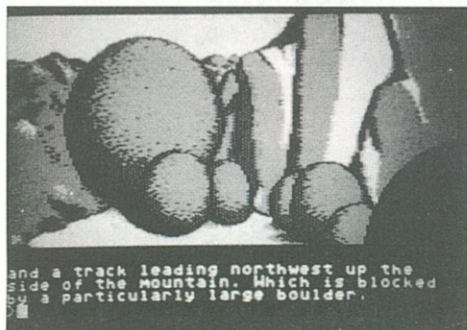
Ja, és még valami: annak ellenére, hogy a hirdetés a CoV-ból egyszer csak eltűnt, a **GÁLYA** természetesen továbbra is megrendelhető az újság címén, postai utánvéttel, ugyanúgy, mint eddig — van még belőle párszáz darab, úgyhogy jut mindenkinek... Búcsúzóul pedig annyit, hogy: Xrúmpf!

Olessák Róbert

THE PAWN

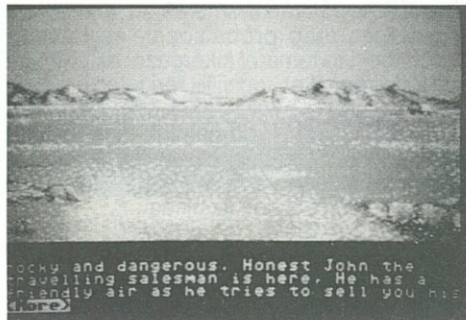


Amikor az — akkor még — ismeretlen Rainbird 1986-ban kiadta egy **Magnetic Scrolls** nevű amatőr társulás **THE PAWN** című alkotását — játék és forgalmazó egycsapásra világhírűvé váltak. Mindenféle "Év Játéka"-típusú díjakat söpörtek be vele, a programot a "szöveges kalandjátékok koronázatlan királyának"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



Mint ahogy az a **Magnetic Scrolls**-hívek körében már-már közhelynek számít, a játék parancsértelmezője páratlanul briliáns egy darab: azon túlmenően, hogy összetett vagy hiányos mondatokat is elfogad, valamint mellékneveket, határozókat és névmásokat is használ (sőt, még a főnevek nemét is megkülönbözteti: egymástól függetlenül kezeli az "it", "him", "her" és "them" személyes névmásokat), olyan elvont nyelvi fordulatokat is megért és kiértékel, mint például az angol nyelvben használatos kétféle birtokos eset (apoztrófós és of"-os szerkezet). Példának okáért egy "EXAMINE GUARD'S KEY"-re a válasz: "But the guard doesn't have a key." Ezeket a programokon kívül ezt eddig még semmilyen más játékban nem tapasztaltam. Számítlan apró fogást alkalmaztak még a készítő a program világának minél elevebb és valóságosabb

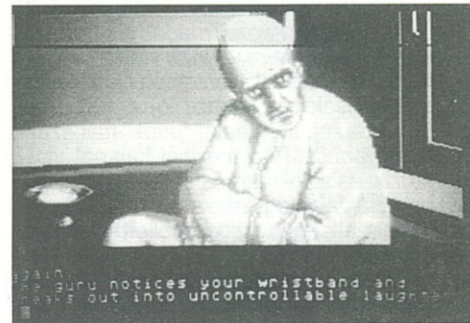
megjelenítésére (tárgyak többszörös egymásba ágyazódása, sokoldalú társalgási lehetőség a királyság lakóival stb.), ám ezeket itt fölösleges volna részletesebben bemutatni, hiszen akit érdekel a dolog, az előbb-utóbb úgyis magától fölfedezi őket (vagy jobb esetben ezen már rég túl van), és a játék legnagyobb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



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

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

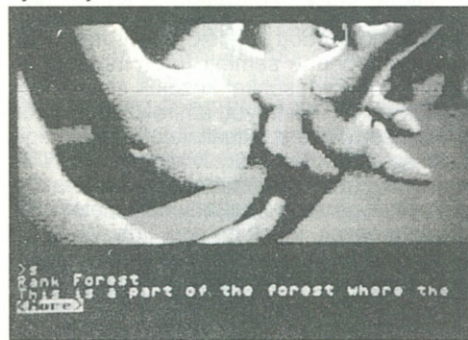
Ami előtt még bármilyen komolyabb cselekvésbe bonyolódnánk, azért nem árt tisztába jönnünk még valamivel — a program egy rendkívül huncut tulajdonságáról lesz szó. Arról tudniillik, hogy mi történik ama sokak által szidott 100. parancs után... Tapasztalatlanabak kedvéért: a képernyő jobb felső sarkában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



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

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

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



A kalandort (nem mirőlünk van szó...) többnyire egyenes és bátor embernek tartják, aki a királyi várban él, ahol gyaníthatóan bajvívással és lovagi tornákkal űti agyon az időt (meg mindenki mást, aki nem ért vele egyet). *Honest John* látta őt nemrégiben lelkesen ide-oda nyargalászni a pusztában, de azt nemigen tudta kitalálni róla, vajon miben törheti a fejét. (Mindenesetre nagyon elszántsak látszott.) A többiek ezt azzal magyarázzák, hogy elindult a (később említendő) királykisasszony kiszabadítására, akibe egyébként forrón (bár korántsem reménytelenül) szerelmes — mint ahogyan azt tőle magától is megtudhatjuk később. *Kronos* véleménye róla sem valami rózsás: "Hatalmas hősnek képzeli magát, ám nem tudja még, miféle terveim vannak vele..."

A ló (aki *Kronos*szal ellentétben nem varázsló, hanem csak egy varázs ló) egy roppant különös szerszám: mindenkit "punk"-nak szólít, azonkívül poncsóts és mexikói kalapot visel, szivarozik, és az őt vagy a cimboráját molesztáló barátságatlan egyedeket egy *Magnum*mal teszi ártalmatlanná... Mindamelllett — eredetileg — a kalandor hátsául szolgál. *John* véleménye a lóról: "Az a szörnyeteg egy fikarcnyit sem ér az én *Stumpy* számamhoz képest." *Kronos* szerint le kellene lőni azt az idéltlen állatot.

Kronos (a *Gonosz*), akit nyugodtan nevezhetnénk akár *Szarumánnak*, *Hókuszpóknak* vagy *Dr. Faustusnak* is, a többiek beszédéből ítélve meglehetősen közutálatnak örvendő szerte az országban — talán az egyetlen *Honest John* kivételével, aki egy értelmes pasasnak tartja őt, aki legalábbis még sosem tett neki rosszat. Egyébiránt az tartják róla, hogy igen gonosz ember (alighanem az ördöggel cimborál), akit sürget az idő, mivel a mások életére van szüksége ahhoz, hogy kimentse lelkét a kárhozát szakadékból. Valószínűleg emiatt történhetett az is, hogy elrabolta a királylányt, akit azóta a Jégtoronyba bezárva őriz. (De sebját, a kalandor már elindult, hogy kiszabadítsa őt.) *John* szerint ugyanakkor ez az egész csak merő pletyka.

Honest John (azaz "Becsületes János"), a kereskedő, aki szárfogatóú kordéjával és népes családjával *Kerovnia* pusztáit járja, vesz és elad különböző holmikat. Senki nincs különösebben jó vagy rossz véleménynyel róla. (Alapvetően békés természetű ember, de ha

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



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

A guru egy borotvált fejű ember narancsszínű öltözékben, aki a hegyek közt elvonultan tengeti az életét, miközben az élet és halál nagy kérdéseiben medítál. Ő az, aki a legtöbb kérdésben kompetens, ugyanakkor a megkérdezettek közül egyedül *John* tud róla valamit — szerinte meg egy "társadalmi rémálom". (Később a királylány is megjegyezte, hogy apjával szerette volna megtétni királyi főtanácsosnak, de a guru szerényen visszautasította a protekciót, mondván: neki nincs szüksége evilági javakra.)

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

A palota (ami nem élőlény, hanem a királyi vár) még *II. Jendah* királynő uralkodása idején épült, és nem igazán felel meg a jelenlegi király elvárásainak — *Erik* jobb híján azonban mégis benne lakik. A paci szavai: "Az egyetlen hely, amit a palotából ismerek, az az istálló."

Erdemes még próbálkozni, és minden eszünkbe jutó témáról kikérdeznünk az utunkba eső individuumokat, tudniillik rengeteg érdekes dolgot fogunk még hallani tőlük erről a *Kerovnia* nevezetű helyről — de nekünk most mégiscsak jobb lesz, ha talpunkra útilaput kötünk, és nekivágunk a kalandoknak, mielőtt a bevezetővel végleg betelne az újság...

Kezdetben tehát egy kavicsos ösvényen állunk, nyugatra erdő, keletre puszták. Dél felé egy látványos, vörös színű demarkációs vonalba ütközünk, ami a program szerint "a kaland déli határa", és semmi esetre sem hajlandó átengedni bennünket a tiltott zónán, ameddig bármilyen tárgyat is magunkkal hurocolunk. Minthogy a csuklónkon virító ezüst karperecünk teljességgel eltávolíthatatlannak bizonyul, kár volna efféle meddő próbálkozásokra fecsérelni a drága időt — irány tehát a keleti irány. A pusztában vár minket *Kronos*, aki közeledtünkre nyájasan kifejti, hogy régóta keres már egy hozzánk hasonló gyanútlan balfácánt, akire nyugodtan rábízhát egy aprócska feladatot: arról volna szó mindössze, hogy egy baráti képeslapot kellene elvinnünk a királynak. Mi sem természetesebb, mint hogy elfogadjuk a megbízatást (TAKE NOTE), azonban cserébe mi is kérdezősködnünk egy csöppet (ASK KRONOS ABOUT WRISTBAND). Újszerűtől cimboránk erre háromnegyed képernyőnyi szövegben elmagyarázza, hogy ő az egyetlen, aki képes eltávolítani rólunk ezt a kényelmetlen ruházati kiegészítőt; csak hogy mivel nem ajánlja ingyen a szolgáltatásait, újabb szívességet kell neki tennünk előbb. Arra kér, amennyiben megpillantanánk valamire a fickót, aki "láb nélkül ulti meg a lovat", ugyan tegyük már el láb alól a szerencsétlent; aztán a hullát — biztos, ami biztos alapon — mindjárt el is cipelhetnénk neki a legészakibb hegyen található otthonába. Egy ilyen csekélységet igazán nem tagadhatunk

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

Nem véletlen, hogy épp a pusztában ütött rajtunk ez a vén garabonciás, ugyanis kicsit keletebbre innen már a királyi palotát találjuk. A kertben egy szőnyeg alatt (PULL MAT) egy fakulcsra bukkanunk (TAKE WOODEN KEY), valamint szakajtunk egy rózsát a virágzó bokrokról (TAKE ROSE). Szökőkút is akad itt (LOOK IN FOUNTAIN), ami egy *Honest John* nevére kiállított váltót rejtget (TAKE CHIT): ezzel egy ízben vásárolhatunk majd nála valamit az olcsóbb cuccok közül. A kapuőrök gyanakodva méregetnek minket, amint átnyújtjuk nekik a varázsló üzenetét (GIVE NOTE TO GUARDS), de azért bevezetnek bennünket a palotába, ahol őfelsége, a király székel. Roppant sajnálatos módon az uralkodó ennél jóval csekélyebb mértékű toleranciáról tesz tanúbizonyságot: mihelyt elolvasta az irományt, céklavörös lesz a feje, aztán darabokra tépi a papírt, és tájékozva kiutasít bennünket a várból. A két darab jóra való strázsá nem habozik teljesíteni a parancsát, aminek következményeképpen hamarosan azon kapjuk magunkat, hogy szárnyaink nőttek: repülünk a falakon át kifelé. (Mit írhatott neki ez a nyavalyás mágus...) A több méter magas várfalat egyébiránt sűrű futónövények borítják, a palotakert délnyugati sarkában pedig egy lakajos kis fészker áll. Ennek ajtaja, igaz, zárva van, de a kulcsát valami különös véletlen folytán a zsebünkben megtaláljuk (OPEN DOOR WITH METAL KEY), s így mégiscsak megszemlélhetjük a tákolmányt belülről. Odabenn egy gereblye és egy kapu táruál álmélkodó szereink elé (amennyiben TAKE EQUIPMENT parancssal öleljük magunkhoz őket, bonusként egy ültetőlapátot is lelünk), valamint egy talicska, amivel viszont nem tudunk mit kezdeni, ezért rövid úton távoznunk is innen. A kertészet kedvelői azért még kukkantsanak csak be a munkapad alatt megbúvó poros sötétbe (LOOK UNDER WORKBENCH), ugyanis egy virág-cseréppel lesznek gazdagabbak. A növényke formája kísértetiesen emlékeztet a trikónkon található mintázatra, ám ettől eltekintve nem lehet tudni, mire való: a program ugyan megérti az "ültetni" igét, azonban sem elültetni, sem meglocsolni, sem pedig más, hasonló cselekvést véghezvinni vele nem sikerült. (De mivel pont jár érte, megtalálni azért mindenképpen érdemes.) Megenni, igaz, lehet, de annak meg nincs túl sok értelme.



Amíg mi a pajtában öltük az időt, addig azért a külvilágban is zajlott ám az élet, aminek ékes bizonyítéka, hogy valamikor mostanában indul útnak a várból a kalandor (nem árt tudni, hogy — nem utolsósorban — épp a mi levéllel kapcsolatban mesterkedésünk következményeképpen szánta el magát a cselekvésre: nyilván a cselszövő *Kronos* szándékozta, hogy így essenek a dolgok); ha szerencsénk van, az udvaron még éppen összefutunk vele. A gyors sikerre vágyó, türelmetlen kalandjátékos — a vén huncut instrukcióit követve — ilyenkor szokta balsorsra kizsemelt hasonmásának sebtében kezébe nyomni a Karácsonyira küldött szeretetsomagot (mire a másik kíváncsián kinyitja, aztán a mérges gázfelhőtől holtan fordul le a lóról) — ezek a kalandjátékosok azonban később meg fogják banni elhamarkodott tettüket: sohasem élvezhetik ők a királykisasszony társaságát. Egyelőre tehát tegyük csak úgy, mintha csupa barátság vezérelne

minket, és vegyük mi is utunkat arra, amerre kedves sorstársunk és névrokonunk indul: más szóval ki az ösvényre, azután tovább észak felé, ameddig a hegyek lábához nem érünk.

De előtte azért még mindenképpen tegyünk egy látogatást a keleti kultúra iránt érdeklődő ismerősünknel, akit nyugatra innen, a hegyek közt találunk. Valahonnan szólít egy hang: "Jöhetsz, fiám, tiszta a levegő!" — aztán a kunyhóban következik a csúfos felsülés: a guru megpillantja rajtunk a különös karperecet, amitől akkora röhögőgörcs fogja el, hogy egyetlen kérdésünkre sem képes értelmes válasszal szolgálni. Ezt elkerülendő tehát még belépés előtt gondosan takarjuk el valamivel a szegényfoltot — egy COVER WRISTBAND WITH SHIRT például éppen megteszi. Cselekvésünk komoly következményekkel jár, amennyiben a vendégszerető bácsi immáron tényleg vendégszeretően bánik velünk, ami azt jelenti, hogy kapunk tőle egy tálkát azzal a felkiáltással, hogy hozzuk el neki benne "minden halandók sűrített táplálékát", vagy mit, azután már mehetünk is vissza szeretett ösvényünkre. A gurunál akad még egy adagnyi rizs, azt mindenképpen vigyük magunkkal, továbbá van neki egy szekrénye is, amivel azonban megintcsak nem sikerült semmit kezdeni.

A hegyoldalon egy keskeny csapás vezet föl északnyugat felé, csak sajnos itt megint újabb akadályok tornyosulnak elé — nevezetesen egy hatalmas kőtömb torlaszolja el az utat. A kalandort ez persze nem zavarja, ő vidáman keresztüllovagol a sziklán; csak mi vagyunk olyan éheltetelnek, hogy nem vagyunk képesek ilyen apróságra... Nem kell csüggedni, azért feltaláljuk magunkat mi is — még akkor is, ha ehhez minden józan gondolkodás határait át kell hágnunk (TIE HOE TO RAKE WITH SHIRT AND LEVER BOULDER WITH HOE). Amennyiben a játék hátralevő részében is hasonlóan egyszerű feladványok várnak, úgy eszentül jobb lesz, ha be sem töltjük a programot... Most azonban még itt ülünk, és hamarosan pedig már a hegyoldalon kapaszkodunk fölfelé (CLIMB ROCKS), ahol egy sötétben ási-tozó barlangnyílást pillantunk meg kelet felé. De miután egy ösvény felfelé is vezet, és a kalandor is arrafelé iparkodik tovább, magunk is fölbattyogunk hát a hegyre. (Előtte azonban ne felejtjük el egy "GRAPHICS OFF" utasítással kikapcsolni a képet, máskülönben kellemetlen meglepetések fognak érni: a program hirtelen felindulásból a játéklemez megfordítására szólít fel bennünket — a B. oldalon található ugyanis a további grafikák. Talán fő-ösleges részletezni, hogy a THE PAWN-ból kis hazánkban csupa egy lemezoldalas törések terjedtek el...) Széles fennsíkon találjuk magunkat, amelyet minden irányban vastag hótakaró borít. Délnyugatra az elvetemült má-gus lakhelyét, a félelmetes Jégtornyot látjuk magasodni a fennsík közepén, de mivel ezen az oldalon nincsen bejárata az építménynek, kénytelenek leszünk körbekerülni hozzá (elő-ször délre, azután nyugatra kell menni). Végre megtaláljuk a bejáratot: csak hogy itt meg egy rettenethetetlen hőember strázsál buzgó igye-kezettel, úgy hogy ismétetlen elakadtunk — de most már végképp. Szegény hőembert valami rettenetes bűbájosság tartja hatalmában: va-lahányszor megpróbálunk szólni hozzá, két-ségbeesett kísérleteket tesz a normális em-beri kommunikációra, ámde mivel nem sikerül neki a dolog, így újra és újra visszazuhan a legmélyebb depresszióba. Beengedni azért csak nem akar, de sebaj: majd a kalandor szé-phen kihozza nekünk a királykisasszonyt. Akár-csak a kősziklánál, őt itt sem tartóztatja fel semminemű akadály; egy darabig ugyan de-rekasan kaszabolja azt a szerencsétlen hőem-bert, de miután a különös teremtmény a kard által rája vágott sebeket a földről felemelt hó-val minduntalan kipótolja, s ezáltal gyakorlati-lag sebezhetetlennek bizonyul, végül a kaland-or is elunja a dolgot, azaz fogja magát, és — se szó, se beszéd — belovagol a kapun. (Őt bezzeg nem tartja vissza senki...) Meglehető-sen sokáig elidőzik odabenn, ezzel szemben

kénytelenek leszünk megvárni őt, mivel hogy egyedül a lónál található lámpa, ami nélkül nemigen tudjuk földérinteni az alattunk lévő barlangrendszer. Mihelyt kijött, leszámolhatunk vele, hiszen nincs szükségünk tovább a konkurrenciára... De előtte azért még győződ-jünk meg róla, tényleg nála van-e az áhított hölgyemény (LOOK PRINCESS). Ha megvan a kislány, akkor egy GIVE CHEST TO ADVENTURER következik természetesen. A kalandor halálos görcsben fetreng a ládikából előgomolygó mérges gőzöktől, mi ugyanakkor szépen magunkra öltjük az ő csillogó pécélzatát (TAKE ARMOUR AND WEAR IT), majd lóra pattanunk (RIDE HORSE), és a hercegnővel a térdünkön vidáman tovalovagolunk... Micsoda hősies cselekedet volt! Ment-ségünkre szolgáljon mindenestre az a körülmény, hogy a királylány, úgy tűnik, a legke-vésbé sem veszi zokon tőlünk, hogy eltettük láb alól a kedvesét (de a paripának se nagyon hiányzik a megboldogult gazdi): továbbra is töretlenül boldognak látszik, és — mint jólnevelt társasági hölgyhöz illik — derűsen csacsogva társalog velünk a világ dolgairól. Kisvártatva azonban mégiscsak elunja a társaságunkat, és hazaszalad szerető apjához a várba. Hiábavaló remény arra számítani, hogy a kapu-őrök esetleg bennünket is beengednek a várba, ha a királykisasszony velünk tart — olykor-olykor sikerül ugyan elérni, hogy egészen addig velünk maradjon, amíg a kapuhoz nem érünk, ám akkor sem történik semmi érdekes: olyannyira ostobák ezek az őrszemek, hogy még tulajdon hercegnőjüket sem ismerik fel. Akár meg is gyilkolhatjuk a hölgyet, azután a hullát odaadjuk az öröknek: megköszönik, az-tán öröködnék tovább...



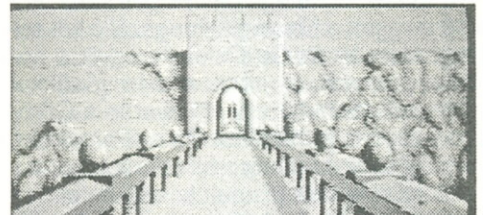
Vigasztaljon bennünket a tény, hogy van még egy egész fölfedezni való barlangrendszerünk! A geológiai képződményben kelet felé lovagolva egyre sötétebbé válik a helyszín, a talajon egy különös, ammóniaszagú töcsát látunk, a levegőben denevérek röpködnek. Még keletebbre innen egy sötét lejárát vezet le az alsóbb szintekre, ahol azonban már kénytelenek leszünk leszállni a lóról, miután nem fér be szegény a szűkebb tornáknak. Észak felé egy alkimista laboratóriumba lépünk, ahol három jóra való aranycsináló éppen azon veszek-szik, hogy melyiküket szalajtsák az ennyivaló-ért; tudniillik egyikük sem akarja itthagyni a műhelyt, nomen aztán attól is félnek ám, hogy aki elmegy közülük, az majd szépen kiárusítja valamennyiük feltve őrzött szakmai titkait. Épp jókor érkezünk, hogy igazságot tegyünk (GIVE RICE TO ALCHEMISTS). A tudós kollégák jó-ízűen befalatoznak a kapott elemőzsiából (egyébként a *Honest John*-nál föllelhető "vas-tartalékot" is elfogadják tőlünk — egészen véletlenül az is rizs), azután közlik velünk, hogy mi lesz a hála: amennyiben hozunk nekik egy kevéske ölmet, ők szíves-örömmel csinálnak nekünk belőle aranyat — már csak azért is, hogy legyen kinek elhencegniük a tudományuk-kal. Ezt sajnos újfent későbbre kell halasztanunk, mivel hogy ólomra sehol a játékban nem akadunk; de lötyög itt valami különös, almalé-illatú folyadék egy lombikban. (DRINK LIQUID — nem biztos, hogy ez volt a legjobb megoldás...)

Délre egy folyosó végén egy lezárt ajtóhoz érünk, amelyen egy papírcetli hirdeti, hogy "Rögtön jövök!" — biztos ez a fickó is ebédelni ment. KNOCK DOOR-ra érdeklődik egy kíván-

csi hang, vajon van-e rajtunk ezüst karperec. Hát hogyan lenne! (SAY "YES") No hát akkor legyünk szívesek haladéktalanul elhagyni a terepet. Fülletleni hiába is próbálnánk (SAY "NO"), ugyanis ez a nyamvadt csuklószerítő rögvést beárulna minket az alattomos csipo-gásával...

Marad tehát a keleti alagút. Széles lávafo-lyam hömpölyög előttünk, igaz, nem valami sokáig: csak ameddig mi akcióba nem lépünk... Ha minden tárgyunkat a földre ejtjük (a töré-kenyebbeket PUT DOWN-nal tegyük le!), fel-mászhatunk egy függőleges szelőlőzőknába, aminek tetején már nem a láva-, hanem az igazi folyó vizét látjuk elrekesztve holmi rozoga fal-lal (KICK WALL). A víztömeg beárad az alag-útba, és sietőrege lehűti a feketésvörösen kavargó, izzó magmát. Most már szabad az út a barlang északi végébe, ahol valamiféle ta-lapzatot látunk, kulcs alakú bemélyedéssel a tetején (PUSH PEDESTAL), alatta pedig egy kis mélyedésben (LOOK INTO NICHE) egy kék kulcsra bukkanunk (TAKE BLUE KEY). A kulcs-ról bosszantó módon hiányzik a fogazott vég. Akad itt még egy, a program által fellengzősen "jelentéktelen"-nek titulált útvesztő is, azonban ez olyannyira "jelentéktelen", hogy jobb, ha be-se tesszük oda a lábunkat, mivel — tapasza-talaink jelenlegi szintjén — úgyse tudnánk ki-keveredni belőle...

Nos hát, nagyjából idáig sikerült eljutni a já-tékban. Létezik pár dolog, amiről még nem esett szó: az erdőben egy tisztáson egy jóko-ra fatuskó virít, ettől délre pedig egy fára fel-lehet mászni. A fatörzs belsejében található szoba ajtaját a palotakertben, a szőnyeg alatt talált fakulcs nyitja; odabenn az egyik padló-deszka egészen ki van lazulva, azonban nem sikerült vele semmi számottevő dolgot csele-kedni. Ugyanakkor viszont érdekesnek tűnik a program egyik megjegyzése, miszerint a be-járatot törpek lábai koptatták simára. Ugyan-csak az erdőben akad egy hely, ahonnan az északnyugati irányt próbálva nem azt írja ki, hogy túl sűrű arrafelé az aljnövényzet (mint máskor), hanem azt, hogy meg tudnánk ritkí-tani, ha akarnánk, de a program szerint ennek nincs értelme, és ezért visszafordul: itt sem sikerült rájönni a megoldásra.



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

Olessák Róbert, Budapest, Viola utca 4. I/9. 1094

(Ugyanitt eladó 1 db. New Model Army: "No Rest For The Wicked" CD, valamint keresem a Doors: "An American Prayer" valamint a New Model Army: "Acoustic EP" és "Brave New World EP" című lemezeit. Megvenném még Douglas Adams: "Galaxis útikalauz stoppo-soknak" című regényét is, nomen angol nyelvű Lovecraft-köteteket...)

Storm Across Europe

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

A térkép

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

Scenario Builder No.1

Először is a kezdés dátumáról: hogy próbáljuk ki legalább egyszer a többi kezdést is, a '40-'44-es kezdéseket is, mert a hadseregek nevei (funkciójukra utalnak), helye és felszereltsége tanulságos lehet. Pl.: '40 tavasán a Norvégiát megszálló két sereg: Norway és Op Oslo. Az egyik a néhány hajóval, a másik ejtőernyősökkel (ejékekkel) támad; vagy '41 nyarán a Görögországban látható 1st Para (Parachute, ejehadsereg), amely a híres krétai partraszállásra készül (Ennek köszönhetem az ejék funkciójának felfedezését). A Modify Current opcióval nézhetjük meg a kikötők, repterek, hadseregek tartalmát, szektorok adatait, és ha nem tetszik a rideg valóság, állíthatunk rajta (a haderőket itt csak tologatni lehet). A Develop new használata egyértelműen berhelés (cheat), ezzel újraállíthatjuk az egész ország (csoport) haderejét. Vigyázat, ha már kiválasztottunk egy országot ezen opción belül, annak teljes hadereje törlődött, mindent nekünk kell előlről kezdeni. Szintén fontos, hogy nézzük meg az Allies és a ruszki adatokat is összehasonlításképp. Ez pláne több játékos esetén fontos, ha mindig a németekkel voltunk eddig. Természetesen ilyenkor a berhelés megegyezés dolga (a gép ellen néha még a berhelés sem segít!), a gyengébb játékos kaphat némi "segítségét".

Scenario Builder No.2.

A három nagyhatalom egyéb erőviszonyait lehet el/átállítani, ha a realitás nem szimpatikus. A RSH. a harceszközök fejlesztési szintje, ami a következőket befolyásolja

- A szárazföldi haderőnél: A gyalogság, a motorizált egységek (ez szerintem nem

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

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

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

- A légierőnél: A légvédelem hatásfokát növeli, bombázók és a vadászok hatótávolságát növeli. A rakéta és az atombomba csak bizonyos értéktől fejleszhető ki (lásd légierő). A vadászok szintje jó, hogyha magasabb 2-3 szinttel, mert a hatótáv különbség így nem olyan nagy.

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

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

A **SUB** a kezdeti tengeralattjáró érték.

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

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

A főmenü

LAND

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

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

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

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

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

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

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

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

Ha szerencsénk van (jókor, vagy sok repülővel támadunk), kibírnak egy kört Angliában is, minél hamarabb kifüstölve az Allies-t a térképről.

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

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

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

REVV: A kiadott parancsot tudjuk visszaneézni: Atk area (szektorszám), Amp atk to (szektorszám), Nav move to (szektorszám)

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

NAVY

Az ikonok a hajóosztályokat mintázzák: csatahajók, kísérohajó, szállítóhajó, kételtű, tengeralattjáró. Alapállapotban minden országnak van flottája (bár a ruszki csak ballasztának használják).

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

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

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

Kételtű partraszálló hajó: Partraszállásakor a sereg repülni nem tudó alakulatát szállítja. A hajós partraszállásra is vonatkozik mindaz, ami a szállításra, csak itt az Amph. értéket kell figyelni.

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

AIR

A **Staff changes** ikonnal (mint a hadse-regnél) üres repteret létesíthetünk vagy szüntethetünk meg. A Strategic moveszson belül ügködhetünk a haderőkkel.

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

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

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

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

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

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

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

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

VIEW

A **Demo** a területek népét, érceit és gyárait jelzi ki. A színek az alul látható színkulcsban látható mennyiségeket jelzik. Eről csak annyit, hogy a világoskék (0-9) csalóka lehet.

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

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

COMBAT

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

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

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

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

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

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

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

inktól függenek, de a veszteségek ezt csökkenthetik (különösen az Offense halted-es elakadások). Növelni lehet pihentetéssel, de attól is nő, ha egy magasabb efficiency értékű seregből transzferálunk a fáradt csapatba. Év végén (Research fázis után) szintén nő a sikeresség értéke 5-10 egységgel.

Ha végeztünk mindennel, a gép, vagy társunk következik.

Utánpótlás

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

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

A **Production**-nal a gyártási értékeket tudjuk beállítani, és új gyárat és erődöket is építhetünk. Nézzük meg jól, mihez mennyi anyag kell, nehogy a legrosszabbkor fogyjon ki. Érdekes, hogy ejet csak 9-et lehet gyártani. (Különben a mezei gyalogságnak nem lenne értelme. Egyébként az eje kiképzés tudommal tovább tart...). A **Research** ikonnal az egyes alakulatok minőségét/mennyiségét befolyásolhatjuk (lásd a Scenario builder-nél). Ha kiválasztottunk egy alakulatot, eldönthetjük, hány adagnyi nyersanyagot ölünk a fejlesztésbe (0-9). Az adagok értékei az ikonok fe-

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

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

Tanácsok, a játék menete

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

A skálák közül maximum a hatékonyságnak van értelme, például, ha azt akarjuk, hogy ne változzon, a skálán és a Scenario builder 2-ben ugyanakkorára állítsuk be (gy.k. a skála érték szorzandó 10-zel). A SB 2 EFF. értéke egyébként az új, utánpótlás csapatok hatékonysága, a skála értéke (x10) pedig az abszolút minimum.

'39 Fall: A kezdet, amin sok múlik. A német féllel érdemes először a lengyeleket lerohanni (a gép támad is velük, ha mi nem lépünk semmit!). Lengyelország: Kezdetben vala 6 sereg. Először is hozzuk létre az összes üres hadse-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

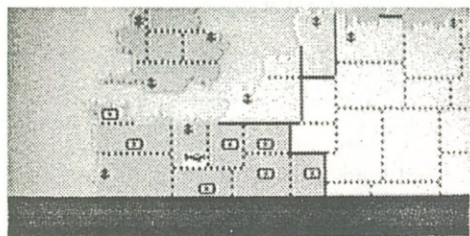
'40 Fall: A németekkel rendezkedünk be Franciaországban, azaz rakjunk helyőrséget a csatorna partjaira. Ha sikerült megszerezni Norvégiát, azonnal hozzuk vissza mindent amihez nem kell hajó (eje, repülő), ezek kellenek majd a Földközi-tengeren, vagy ha kockáztatunk, dobjuk át őket Angliába. Az összes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

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

kapunk majd gyárat is. Ekkor elkezdhetjük gyártani a többi hiánycikk egy-egyét, amit nem küldenek.

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

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



```
BASE(A) GERMANY FALL 1939 EXIT
BASED (41) (30) (00) (00)
ATTK PRDD (00) ESCRT (86)
ADNR BASEC (00) HUNT (04)
```

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

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

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

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

Még pár fontos dolog:

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

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

A játék hiányosságai:

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

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

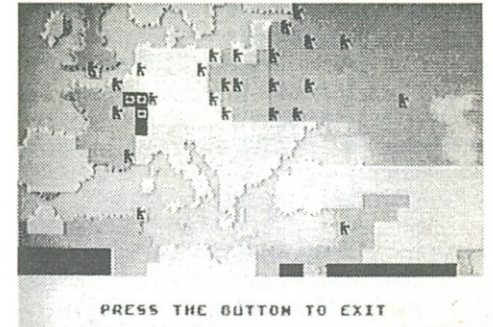
- **A bombázók:** A Bomb prod. és a Bomb base mellett lenne még Bomb. port, Sea patrol, és Bomb army. A Bomb port-tal kikötőt, a Sea patrollal a tengeralattjárókat és a konvojokat, a Bomb armyval egy szektorban a hadseregeket bombázhatnánk.

- **Szállítórepülő:** Új repülőfajta, mely hasonló lenne a szállítóhajóhoz, de persze kisebb kapacitással (csak gyalog-ságot és éjéket szállítana). Az éjéket ez dobná le. Az ellenséges vadászgépek ugyanúgy irtanák őket, mint a tengeralattjáró a szállítóhajókat. Ez ellen ezeket is lehetne escort-olni saját vadászgépekkel.

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

- **Atombomba:** Eddigi értelmetlen hatását érdemes lenne változtatni: 10 gyárat és 25 népeséget irtana ki. Szerintem emberségből ki is lehetett volna hagyni a játékból. De hát a játék az játék...

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



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

Ian Snailman "Alnotz"

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

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



TAI PAN (C64)

Szóval: Kínában vagyunk 1841-ben. A játék célja egyszerű és más játékokból már ismert: minden lehetséges tisztességes és piszkos módszerrel (legális keresedelem, ópiumcsempészet, kalózkodás, szerencsejáték) minél előbb és minél nagyobb vagyont összeharócsolni magunknak. A történelmi hátteret mellőzöm.

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

Városi almenük:

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

- *Éjjeli edény kiborítva* (azaz: erszény, kifelé mutató nyíllal): vásárolni valamit.
- Ugyanez, de befelé mutató nyíllal: eladni valamit.
- *Kéz:* felvenni vagy letenni valamit, csak a husángot, a "sui"-t lehet, keressük is meg, amint pénzünk és hajónk van már az elején, kell majd a toborzáshoz.
- *Floppy, felfelé mutató nyíllal:* állás kimentése formázott mentéslemezre, nem formáz saját magának.
- *Floppy, lefelé mutató nyíllal:* állás betöltése.

Emellett két bűvös szó, mellette számokkal, a "Cash" a rendelkezésünkre álló készpénz, a kasszánk, az "Assets" az aktívaink: hajóink, árukészletünk értéke, a kereskedelmi árak cirka felén.

Városi tevékenység és épületek:

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

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

A játékban szereplő hajók:

- *Lorha:* 150.000 ezüst áron, 10 rakományegység, 2 ágyú, 6(+1) fő crew, az elején csak erre telik, fel is kell szerelni!
 - *Klipper:* 250.000 ezüst áron, 30 rakományegység, 4 ágyú, 12(+1) fő crew,
 - *Fregatt:* 400.000 ezüst áron, 30 rakományegység, 8 ágyú, 24(+1) fő crew.
- Mindig csak az "aktuális" egyetlen hajó karaktere játszik, azaz amellyel hajóznunk, utoljára vettünk. A többi csak úgy van, rakomány, felszerelés, legénység nélkül.

- *Inn* (Kocsmá): részegeskedhetünk, fizetett legénységet toborozhatunk 100 ezüst/fő egyszeri zsoldért. A legénység toborzásának olcsóbb módja az utcán lehetséges, a "sui" nevű népi hangszerünkkel, a verbunkos-verbunkos módszerrel. A recept: végy egy husángot és egy ópiumszívó kínait (világoskék ruhások), verd fejbe, és máris kész egy tengerész, akit a fiad a hajóra cipel. Röviden: rablunk ingyen.
 - *Supplies* (ellátmány): az elején vegyünk rögtön térképet és teleszkópot, valamint idejárunk a crew uzsonnacsomagját megvenni (1 egység = 140 adag kaja)
 - *Warehouse* (áruház): legális árukkal kereskedhetünk, teát, selymet, jádét (drágakő) vehetünk és adhatunk el. Az árak folyamatosan változnak!
 - *Armoury* (fegyverraktár): ágyúgolyót, muskétagolyót vehetünk. Ha kalózkodni akarunk nem árt 2-2 dobozzal indulni, rossz tulajdonságuk, hogy használat közben fognak.
- A térkép-teleszkóp, a kaja és lőszerük ugyanúgy rakománynak számítanak, a kereskedelmi árunk karakterét csökkentik!
- *Gaol* (városi börtön): itt nyaralhatunk 30 napot egy-egy kiadós verekedésért, és

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

- *Lady's House:* magyarul többféleképpen mondják. Ki-ki hagyatkozzon a saját piszkos fantáziájára. (Divatosan: masszázsszalón. A regényben Mejmej szerint szajhaház.)
- *Falat támasztó sötét alakok:* ópiumcsempészek, seftelhetünk, ópiumot kínálnak eladásra, vagy tőlünk akarnak venni.

Tengeri almenük:

- *térkép* (ha nem felejtettünk el venni): átnevezési térkép, rajta a városokkal, hajózási utakkal, egy iránytű jelöli az aktuális helyzetünket. Ezzel választhatjuk az automatikus hajózást egy-egy hajózási úton, de előbb rá kell állni. (A hajóútra, nem a térképre.) Ekkor nem kell az irányítással kínlódnunk, magától követi a teknő az utat, amíg valami esemény nem adódik, pl. elfogyott alólunk a hajóút, elfújta róla a szél, hajóval találkozunk, elfogyott a crew kajája, lázad a legénység és egyebek. Ekkor visszkapjuk a hajó irányítását, az aktuális üzenet mellett.
- *Vitorla:* vitorla fel, vitorla le, na miért?
- *Kormánykerék* (ágyú: egymás helyett jönnek be, az egyikkel a békés hajózást választjuk, a másikkal egy hajó megtámadását, ez van felcserélve az én Hotline verziómon. Szóval: amelyekre a "Combat mode selected" varázsige jelenik meg, azzal tudunk támadni).
- *Csirke (?) tányéron:* kajaosztás a legénységnek, heti 5, 3, és 1 napos adagolásból választhatunk, mutatja a crew létszámát és a rendelkezésre álló készletet. Ha nem kapnak kaját, akkor legyengülhetnek a tengeri csatákra, éhen is halhatnak, vagy éppen fellázadhatnak és dezertálhatnak, úri kedvük és hangulatuk szerint.

Kikötőbe érve a maradék kaját a marháira mindig kiszórják a cápáknak, minden indulás előtt újat kell venni!

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

Hajókázás közben aztán egy tekercsen különböző titokzatos üzenetek jelennek meg:

- "Not have enough crew", rögtön az indulásnál: talán legénységet kellett volna toborozni. Ugyanígy tájékoztat egy üzenet arról is, hogy indulás előtt esetleg hajót felejtettünk el venni (úgy félórányi töltőgetés után, ez végig jellemző).
- A "Crew weaken with..." kezdetű üzenet esetén elfelejtettünk kaját osztani a legénységnek, azt reklamálják.
- "You are under enemy attack": műsort ad a legénység, lázadnak. (Erre írtam a jómúltkor a Nothing nevű bácsit, de azóta páratlan éleselméjűségemmel és logikámmal erre a következtetésre jutottam.) Vagy megússzuk és nem történik semmi, vagy dezertálnak, és akkor a hajó elsüllyed és vége egy életünknek, ha csak ez az egy hajónk volt, ha több is, akkor valamelyik másikkal

némi anyagi veszteséggel Kantonból folytathatjuk, majd a jós eldönti, mindnyájan az ő kezében vagyunk.

- Az "end of road" lényegű üzenetnél letérünk a hajóútról, vagy elfogyott a hajóút.

Hirtelen ennyi jutott eszembe, most jöjjön a kalózkodás:

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

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

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

A sikeres találatunkat a vitorlákon megjelenő szürke plecsni jelzi.

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

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

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

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

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

Balul sikerült vállalkozásunk esetén még mindig ott a harmadik, a hajót ábrázoló ikon, ezt választva tudunk elmenekülni.

Ha sikerült kinyírni a kapitányt (ő az, aki nem szaladgál, hanem egy szépenfejlett poroltóra emlékeztető műalkotás előtt álldogál, abban gyönyörködik, ráadásul kard-

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

(A saját crew gyengeelméjűsége nem meglepő. Akárcsak a Pirates!-ben. A marhái, ott is mentsük ami menthető megfontolásból mindig az éppen süllyedő hajónkra szokták átdobálni az aranyunk nagy részét, ott hiszik a legnagyobb biztonságban. Meg a terepharcnál, mikor 100-150 muskétásunk többszáz spanyol védőből mind ugyanazt az egy szálát pécézi ki magának és lövik szitává. Utána meg csodálkozhatnak, hogy milyen lassan fogynak egyenként ritkítva a védők.)

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

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

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

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

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

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

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

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

Ha Zsin-Kua nem kapja meg a pénzét határidőre, akkor ő rengeteg arcot veszít, mi pedig az életünket.

Hülye húzás (vagy hiányosság) a programban, hogy nem tudunk saját jószántunkból visszatérni a normális életbe, ahhoz előbb el kell haláloznunk. Időnként nagyon hiányzik egy inventory is. ("Party status", emlékszek?) Az pedig, hogy az összes pénzünket állandóan magunkkal kell hordani a legénység lázadási hajlamára hat serkentőleg.

Elhalálkozásunk után megtudhatjuk, hogy mire vittük amíg éltünk: egy Pirates-szerű értékelés szerint lehetünk rabszolgák, részegesek, csődbejutottak, vagy akár mi lehetünk a kereskedő-fejedelem, Dirk Struan, a Taipan is, a vagyonunktól függően.

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

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

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

Egy-két jótanács a végére:

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

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

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

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

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

Torba László, Gyöngyös

Doomdark's Revenge

Doomdark's Revenge (C64)

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

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

Crown of Varerand (4,39); *Crown of Imiriel* (95,30); *Crown of Carudrium* (48,50); *Spell of thigrorn* (18,60); *Runes of Finorn* (64,10).

Pár hasznos tipp:

- A legtöbb fegyvert és más stuffokat (korona, rúna stb.) a Malinane-i domboknál, és az alatta elterülő Thorthand síkságon találtam (főleg akkor, ha a közelében volt a tulajdonosa), a 29,39-es pozícióban lévő torony pedig a karakter saját fegyveréről (annak helyéről) ad infót.
- Sareth általában a serege előtt megy egyedül(!), ekkor — két vagy több seregünkkel — támadjunk rá, így a serege alaposan legyöngül (ha szerencsénk van, akkor teljesen szétverjük), és ekkor visszaballag a legközelebbi várához emberekért, így megszabadulunk tőle 10-15 körre, és nyugodt szívvel toborozhatjuk be Sareth lovagjait (már amelyiket sikerül).
- Luxorral foglaljunk el pár ellenséges karakterhez tartozó várat (pár barbárral segítsük őt ebben), és így neki is lehet(nek) vára(i). Lehetőleg siessünk e művelet elvégzésekor (és tartsuk távol a gazdáját az ostromlott erdőtől/várostól, ha netántán visszatérne), mert Sareth nagyon hamar megtalálja Luxort, és ha még nem sikerült neki elfoglalnia leendő várát (vagy még nem töltötte fel a seregeit), akkor igen hamar megsz**hatja.
- Abban az esetben, ha az ellenség nagyobb sereggel támadja a várunkat és van több várunk a közelben amiből lehetne tankolni embereket, és a helyzetet reménytelennek látjuk, akkor jól jöhet az a pont, amely lehetővé teszi, hogy lepakoljuk a várba az embereinket, és elhúzzuk a csíkot onnan (Luxor esetében a támadó sereg békén hagyja a várat, és Luxort kezdik üldözni — általában —, vagy ha nem, akkor legalább egy része ott marad a várat ostromolni), így legalább a vár megmarad, és ha közel van a szövetségesünk vára ahonnan tudunk felvenni embert, talán még meg tudjuk menteni a sajátunkat (Luxor csak saját várából vehet fel embereket, így ez a trükk csak akkor hatásos, ha több vára van).

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

Fajta: Fey

Név	Lakhely	Vízszin.	Ellenség (fajta)
	Függ.		
Berormane	9	43	Zarashand (Iceland)
Berormorn	17	17	Kahangriel (Iceland)
Carorthand	23	29	Talormane (Iceland)
Carorthane	14	21	Glormarg (Iceland)
Carorthorn	25	61	Varormane (Iceland)
Imgormand	25	43	Imgorarg (Dwarf)
Imgormiel	9	58	Kahudraki (Barbarian)
Imgorthand	8	63	Glireon (Iceland)
Imorthesh	2	49	Lorerorn (Iceland)
Imorthorn	21	32	Sareth (Heartstealer)
Lorangriel	15	55	Maliane (Iceland)
Lorangrim	6	47	Imgoril (Iceland)
Monikdrane	17	46	Tarithel (Fey)
Obireon	1	64	Carorthad (Iceland)
Tharand	3	28	Anvarorn (Iceland)
Thigrand	16	29	Malirane (Iceland)
Thormand	29	30	Kahangorn (Iceland)
Thorthand	12	50	Imgorarg (Dwarf)
Tororthane	22	36	Malormun (Iceland)

Fajta: Barbarian

Anvorthun	26	8	Berangorn (Dwarf)
Anortheon	1	15	Hagudril (Dwarf)
Careneon	8	11	Thorarg (Giant)
Carormand	40	9	Lorangrarg (Dwarf)
Firaki	17	9	Thigrak (Dwarf)
Glortharg	47	3	Torormarg (Dwarf)
Imgorad	23	3	Carangrane (Giant)
Kahudrak	24	20	Varangrand (Barbarian)
Kahudarg	15	12	Luxor (Moonprince)
Lorangorn	32	7	Imgorthand (Fey)
Thangrad	35	12	Berangorn (Dwarf)
Thorthak	29	2	Glortheon (Giant)
Thortheon	47	18	Thormuk (Giant)
Torinarg	2	3	Ulformane (Giant)
Varangrand	8	18	Thigrak (Dwarf)
Varatrarg	30	27	Ushangrane (Iceland)

Fajta: Dwarf

Carorthay	50	53	Glormarg (Iceland)
Berangorn			Carangresh (Iceland)
Gligril	36	61	Kahudarg (Barbarian)
Glormane	47	31	Talorthane (Iceland)
Gloruk	46	22	Thorthak (Barbarian)
Gludreon	46	64	Carorthorn (Fey)
Hagildrom	66	32	Berorthim (Giant)
Hagudril	53	45	Ganormarg (Iceland)
Imangruk	36	50	Morildrane (Fey)
Imelorn	30	54	Anvortheon (Barbarian)
Imgorarg	58	35	Thormand (Fey)
Imulorn	33	32	Varangrand (Barbarian)
Lorangrarg	40	48	Carorthane (Fey)
Thatrak	41	36	Torinarg (Barbarian)
Thelak	39	24	Glormeon (Giant)
Thigrak	34	45	Malirane (Iceland)
Thudruon	44	48	Imagrom (Giant)
Torelorn	41	33	---
Torormarg	57	32	Varangrim (Giant)
Ulfangrak	30	62	Obigrom (Giant)

Fajta: Giant

Anvildrak	55	8	Luxdor (Moonprince)
Asorthane	83	5	Kahudrun (Iceland)
Berorthim	71	7	Thangrarg (Iceland)
Carangrane	64	7	Glireon (Iceland)
Fenom	51	9	Carorthand (Fey)
Ganingorn	52	20	Anvorthun (Barbarian)
Glormeon	91	7	Sortharg (Iceland)
Glortheon	74	27	Malorthand (Iceland)
Imagrom	96	1	Thigrim (Iceland)
Imgenarg	62	14	Glormane (Dwarf)
Imgromad	94	12	Imildrom (Iceland)
Imatrom	84	19	Sortharg (Iceland)
Obigrom	71	14	Thatrak (Dwarf)
Obortharg	74	12	Sigrom (Iceland)
Obularg	87	13	Torelorn (Dwarf)
Sildrom	50	2	Imgorad (Barbarian)
Thangorn	63	3	Hagudril (Dwarf)
Thorarg	62	22	Imgorarg (Dwarf)
Thormuk	91	22	Imsharg (Iceland)
Torelak	57	18	Thelak (Dwarf)
Ulformane	66	25	Thortheon (Barbarian)
Varangrim	79	18	Lorerorn (Iceland)

Fajta: Iceland

Malisane	94	49	Carormand (Barbarian)
Malormun	63	46	Rothron (Wise)
Morangrim	75	31	Ganigrom (Giant)
Sigrom	79	29	Ulformane (Giant)
Sortharg	82	27	Imgormad (Fey)
Talormane	93	34	Asorthane (Giant)
Talorthane	76	54	Imgormand (Fey)
Thangrarg	71	44	Imorthesh (Fey)
Thigrim	87	29	Berorthim (Giant)
Thirium	61	55	Carorthay (Dwarf)
Tildresh	66	43	Ulfangrak (Dwarf)
Torangorn	83	61	Hagildrom (Dwarf)
Ulfangruk	74	38	Carorthorn (Dwarf)
Ushangrane	57	56	Imgorarg (Dwarf)
Ushudrarg	92	52	Obigrom (Giant)
Varormane	63	61	Kahudrarg (Barbarian)
Zarashand	82	45	Anvildrak (Giant)

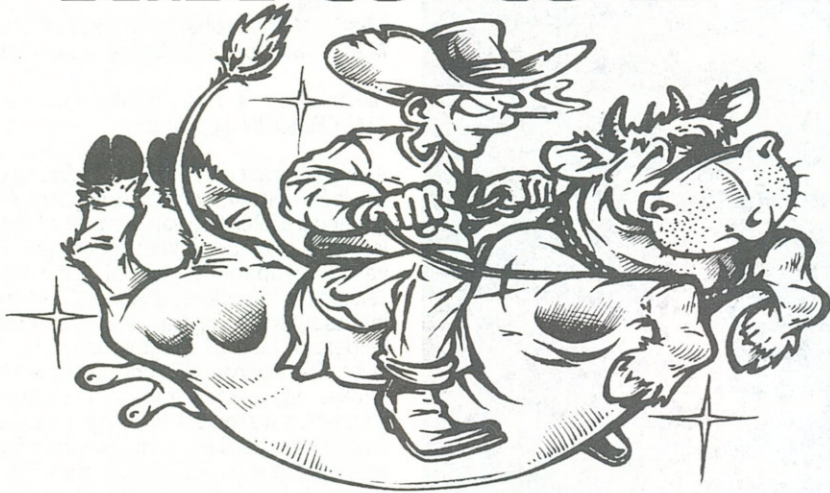
Fajta: Iceland

Anvarorn	55	49	Thelak (Dwarf)
Anvireon	93	29	Lorangorn (Barbarian)
Berudrarg	77	45	Luxor (Moonprince)
Carangresh	56	63	Imgorad (Barbarian)
Carorand	65	57	Glormarg (Barbarian)
Carorthad	93	62	Kahudrarg (Barbarian)
Fangorn	56	52	Imorthorn (Fey)
Fenarg	59	50	Gludreon (Dwarf)
Firim	71	56	Tororthane (Fey)
Ganormarg	73	62	Carorthand (Fey)
Glireon	70	48	Lorangrim (Fey)
Glormarg	65	47	Glormane (Dwarf)
Glorom			Monikdrane (Fey)
Hagudrak	78	38	Thorthand (Fey)
Iglorom	82	54	---
Imasharg	83	38	Thormand (Fey)
Imildrom	93	41	Glormeon (Giant)
Imgaril	88	57	Imgorthand (Fey)
Imgasharg	71	36	Thormand (Fey)
Imgudrom	77	60	Berormorn (Fey)
Kahangriel	69	32	Thigrand (Fey)
Kahagrom	87	48	Imgorarg (Dwarf)
Kahudruk	69	60	Tharand (Fey)
Kahudrun	67	29	Carorthane (Fey)
Lorerorn	87	36	Carangrane (Giant)
Lororthane	68	39	Obireon (Fey)
Malarorn	74	43	Berormane (Fey)
Malirane	68	47	Lorangrarg (Dwarf)
Malirarg	86	63	Imgormiel (Fey)

Dóra László, Kunfehértó

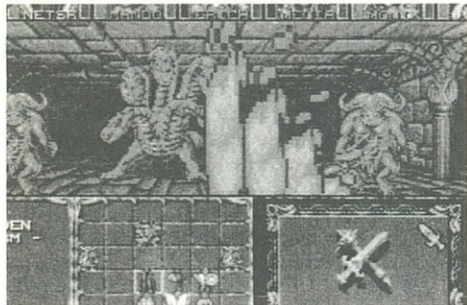
AMBERSTAR

MEMOON



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

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



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

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

Irányítás:

Egér bal gomb a karakter fején — vezetőnek kijelölni.

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

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

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

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

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

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

Numerikus billentyűzet az enter — megfelel az egér parancsváltó utasításával.

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

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

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

A karakterekről:

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

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

Kora — nem sokat jelent

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

Tapasztalatpontok — a szintjeinkre van hatással.

Név

LP — Életpontok jelenlegi/max. Életpontjaink szintlépéskor növekednek.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Alaptulajdonságok

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

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

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

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

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

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

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

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

Fejleszhető képességek:

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

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

A képességet az edzőhelyen lehet növelni.

PAR — Védekezés. Az ellenfelek támadás kivédésének valószínűségét adja.

Kiszámolása megegyezik az előzővel. Növelni szintén a trainer helyeken lehet.

SCH — Úszás. Sajáterős vízi közlekedés.

CRI — Critical Hit — Végzetes csapás. Ritka karaktereknél előforduló jó tulajdonság. Ha betalál akkor maximumot sebez az ellenfelet.

Lényegében azonnali elhalálozást von maga után. Sajnos kevés olyan szereplő van a mi sorainkban akik végzeteset tudnak csapni. TP-ért a banditák tanyáján lehet növelni.

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

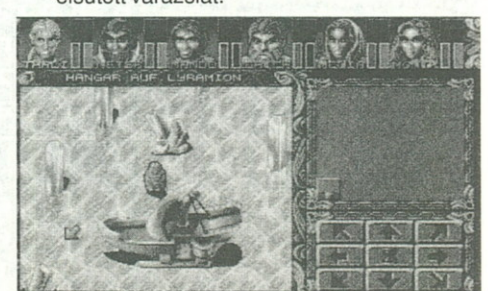
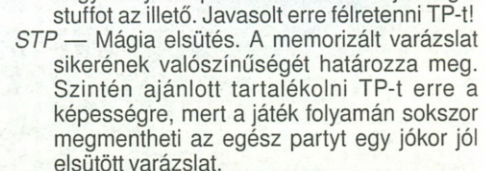
F-L — Csapda eltávolítás. Aki tudja, megpróbálja eltávolítani a megtalált csapdát. Ha nem sikerül, örüljünk ha nem halunk meg. Jó fejleszteni, mert sokszor lehet rá szükségünk.

S-R — Zárnyitás. Akit lehet fejleszteni tegyük meg, mert egy csomó álkulcsot spórolhatunk.

SUC — Méreg ellenálló képesség.

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

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



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

AMBERMOON MENÜK

Iránymenü:



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

Parancsmenü:



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

Csatamenü:



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

Zárnyítás:



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

Pihenő menü:



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

Leltár menü:



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

Disk menü:



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

Kalandozó - Memorizálhat kék színű scrollokat
Harcos - Nem alkalmazhat semmilyen varázslatot!
Lovag - Memorizálhat fehér színű scrollokat
Tolvaj - Csak felolvashat (fehér, fekete, zöld, kék színű scrollok)
Ranger - Memorizálhat zöld színű scrollokat
Gyógyító - Memorizálhat fehér színű scrollokat
Alchemista - Memorizálhat némely kék és zöld scrollt
Mystic - Memorizálhat némely kék és fehér scrollt
Mágus - Memorizálhat fekete színű scrollokat.

Akkor lássuk a medvét, akarom mondani az AMBERMOON megoldását.

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

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

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

későbbiekben rábóksza arra a karakterre akivel varázsolni akarsz, majd a varázslás ikonra, és kijelölöd az elsőtűni kívánt stuffot és végezetül a monster(ek)re. Ha pedig még kéztávolságon kívül áll az ellen, úgy a középső nyíl (vagy numerikus 5) ikonnal előre nyomulhatunk ütőtávolságra.

Szóval ott tartottunk, hogy az edzőhelyen vagyunk. Szemben a bejáratnál a védekezési képességeinket tudjuk fejleszteni (20 arany/TP=1%), balra a folyosón pedig a támadási képességünket (30 arany/TP=1%). Az utóbbi helyen magába roskadva találjuk a fiatal harcost *Egil*-t akit megkérdezve elárulja: azért lóg az orra mert nem talált olyan csapatot aki felvenné. Kérdezzük meg nincs-e kedve velünk hajtani a banditákat meg az orkokat. Erre fellelkesülve felajánlja szolgáltatásait. Ilyenkor megjelenik egy új ikonfajta a menüknél amire ha rábökünk, bevehetjük — vagy elhajt a fenébe — a csapatba azt az illetőt akivel beszélgetünk. (Elküldeni úgy lehet ha önmagunkban beszélgetve az előző helyén megjelenő ikonra bökünk). Miután megvan *Egil*, van egy kis lóvének a támadás fejlesztésére, először az induló figurát taníttassuk ki, majd a maradék pénzért *Egil*-t. (Kezdetben elsősorban a támadási képesség a fontos!) Most, hogy már jobban érezzük magunkat, indulhatunk portyázni a városba. Kössünk bele mindenkibe aki él és mozog. A jószándékú járókelőkre azért, hogy informálódjunk. Ha jól csináljuk akkor sok új névről és helyszínről hallunk. A neveket érdemes megjegyezni mert bármikor használhatóak. Menet közben hajtsuk addig a banditákat amíg szintet nem lépünk. Fontos tanács! Minden sikeres harc után mentsd el az állást mert lehet, hogy ez volt az utolsó sikeres harc. A banditák tárgyait és egyéb dolgait ne felejtésd el felvenni mert egyrészt használhatod azokat, másrészt a kereskedőnél el tudod adni. A szintlépés után ismét irány a trainer hely. Mászálás közben érdemes elmenni minden helyre három kivétellel:

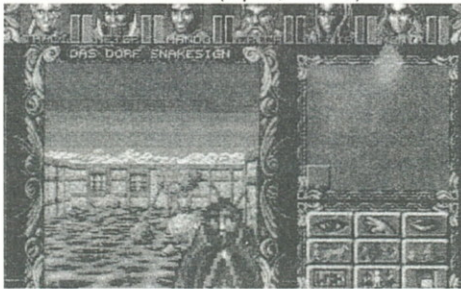
1. A temető — majd később elmondom miért.
2. A város legészakibb része — ide azért nem, mert itt szivárognak be a városba a banditák. Ha ide kerülünk kb. 5-10 banditával kellene harcolni amihez még gyengék vagyunk.
3. A kocsmá — ide azért nem mert még nincs nálunk egy tárgy, ami a temetőből kell, másrészt mert nem a pénztárcánknak való az itt található fogadó. Ha nagyon meggyepáltak minket a banditák, menjünk inkább a gyógyítók házába, ahol olcsón kapunk szállást. (5 gold / éjszaka / fő)

Ha megvoltunk az edzéssel, menjünk a gyógyítók házába. Beszéljünk mindenkivel, akivel lehet, de vigyázzunk, ha a vezetőnőt kérdezzük, mert ha rossz sorrendben adagoljuk a kérdéseket, nem kapunk meg egy kulcsot. Tehát a kérdés úgy szól, hogy **SABINE**. Erre az öreglány elmondja lánya rövid életrajzát, miszerint most **Burnville** nevű város főgyógyítója és régen nem látta. Ad egy kulcsot amivel a ládáját tudjuk kinyitni. (Játszottál az **Amberstar**-ral? Ha igen, gépeld be a szájról bökés után a kislány macskája nevét!) Kérdezzük tovább a háznépét, kiderül, hogy a pincébe zárva nagyon egy mágus potom 20 éve, mert mindenféle tűzlabda varázslatot csinált félig leégetve a várost. Ezért enyhén becsavarodott és csak a mestere tudta megfékezni majd bezárni a pincébe. Mindezeket követően ne igen menjünk — egyelőre — a mágus közelébe. Kapunk egy olyan infót is, hogy van egy sziget tőlünk délre ahol megtalálható az említett **Burnville** város. Az irány fontos! A gyógyítók házában található egy bizonyos **Antonius** atyó is. Igaz, jelenleg valahol kujtorog az öreg, ezért nem áll szolgálatunkra — tudhatjuk meg a segédjétől — amint bemegyünk a templomocskába.

A gyógyítók háza után indulás a szabadharcos kéglíjéhez, ami a város északi városrészben található. Belépve két pöffeszkedő alakkal beszélhetünk. Az egyik **Freiherr Georg**, aki csak amolyan szerényen megjegyzi, hogy ő "A város pajzsa". Röhögünk neki, mert kiderül, olyan csekély problémát sem tud megoldani, mint a

várost sanyargató ork hordák és a jónépet cseszegető banditák megfékezése. Megemlíti, hogy segíthetnénk neki ezeket a gondokat megszüntetni, némi jutalom ellenében. Természetesen erre visszatérünk. A másik alak **Lady Heidi**, aki nem fogja vissza magát és enyhe egyszerűséggel közli velünk: utalom a pofátokat. Mi is utáljuk! Mármint az ilyen nőket. Hagyjuk faképnél és keressük meg az É-Ny-on található köznép házait. Mindegy melyikbe araszolunk be. Kezdjük mondjuk az északról nyílóval. A nagy Hoho-horgász házába jutunk aki a lánya ágyánál aggódik. Kérdésünkre elmondja szomorú történetét a mérgezőes örökölhetőségéről és a lánya haldoklása megállításának módjáról. Az ellenmérget (**Gegenmittel**) megszerzését bizza ránk, szintén jutalom ellenében. Vállaljuk — másként nem is tudnánk végigmenni! Szembe is menjünk be az ajtón, a város polgármesteréhez, aki laza egyszerűséggel elhajt minket. Felesége viszont kész felvilágosítással szolgálni: férje hangulatát a magyarázza, hogy a banditák betörték hozzájuk és elvitték a féltve őrzött arany boroskupájukat. Kérés nélkül vállaljuk annak visszaszerzését. Ki. Irány a lovarda. A főkaputól jobbra az első utca után balra az első ajtó. Ismét egy ötlet. Ha gyorsan akarunk valahova eljutni, a városban belül — ahol már jártunk — hívjuk le a térképet és a villogó pötytyöknél bökünk oda ahova menni akarunk és a progri kérésére igeneljük. A lovardában vegyünk 2 lovat — mivel ketten vagyunk. Ez bőven elég akár 6 ember részére is. Az eladó felvilágosít, hogy a pacikat a város előtti szőlőnál leljük. A következő dolgokat gyűjtsük szorgalmasan:

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



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

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

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

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

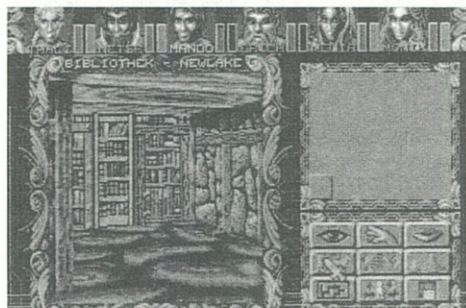
de a későbbiekben az ő jelenléte elengedhetetlen. Most menjünk be a szemközti ajtón. A szaladgáló öregembert leszólítva elmondja történetét miszerint a gaz és bűzlő élőhalottak ellopták a csodás gyűrűjét ami nélkül nem tud olvasni ezért nem nyitja ki a könyvtárat amiben jó sok értékes varázstekercset vehetnénk, meg a varázssital boltot sem engedi kinyitni amíg a gyűrűcskáját vissza nem szolgáltatjuk neki, ezért odaadjuk a szomszédos kriptá kulcsát ahova elbujdokoltak a tolvajok. (Jó kis mondat mi?) Tehát vegyük magunkhoz a kulcsot és induljunk kifelé a toronyból. Nézzük meg ezt a sokat emlegetett kriptát ami jobbra azaz keletre található. A kulcs használata után menjünk be. A kriptában egyelőre csak két ajtó van nyitva. Mindegy melyik mögötti teremben kezdjük meg a lényezetek likvidálását, mert ugyanazok az ellenfeleink. Keressük meg a ferde keresztet és a kéz ikonnal matassunk egy kicsit, amivel azt érjük el, hogy helyre áll a kereszt és északra megnyílik egy-egy ajtó. Vigyázzunk mert az első ajtó mögött forgató van és mivel még nincs iránytűnk ezért elvedhetünk. Tehát menjünk északra és a keleti illetve a nyugati falon nyomjuk be a gombokat. Erre az előző szobában keletre és nyugatra megnyílik az eddig rejtett ajtó. Mindegy melyikbe megyünk be. Hajtsuk fel a zombikat és gyilkoljuk le őket. Az észak-nyugati falnál találunk egy illúzió falat, mögötte egy ládát, a ládában öt különböző varázspont visszaállítót és egy Gala botot. A bot marad, a többi jöhét. A teremben keressük meg a sírköveket és matassuk meg mind mert ezek valamelyikei titkos ajtók nyitói. A terem közepén lévő koporsókat matassuk meg. Az egyikből finom lényezet lép előnk. A **Ghul** lenyomása az első nehéz feladat de megéri. Csináljuk végig mind a két terem úgy, hogy pihenjünk is néha. Egyelőre a kriptából ennyi. Menjünk ki és irány folyamatosan a dél-keleti széljárt azaz a banditák főhadiszállása. Mentsük el az állást és menjünk be. Odabent látszatra nincs semmi, ám amint beljebb megyünk feltűnik négy csoport bandita akit le kell gyűzni. Pihenjünk és irány az emelet, itt ha tudunk húzzunk be a kemencébe és vegyük fel a tárgyakat.

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

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

Kezdjük az utolsó előttel. Ehhez először a kocsmai tolvajnak kell elhozni a temetői főmufti brossát, hogy megmondja a jelszót. Irány a temető. Készüljünk fel rendszeren mert nem könnyű menet lesz. Bemelegítésképpen két skeleton fogad, ha legyűrűk őket ne menjünk pihenni mert mindig ott lesznek! Tovább a temetőben, ahol a

zombimester fogad kis csapatával. Most jön az említett jó fegyver, használd a kardot a leltárműből és irányítsd a varázslatot a főnökre. A többiekkel elterelő manőverekkel ellépkedni a nyílazás elől. Miután a tűzlabda kivégezte a maestrót a többiek könnyű prédák. Felvenni mindent és az órát használjuk. Irány a gyógyítóház, ahol lakrészbérlés előtt menteni kell. Ez utóbbi azért fontos, mert most fog a mágus új stuffokat tanulni. A *Necromanten dagger*-t a kezébe kell rakni (+40 SLR). Először a kötözés varázslatot adagojuk be, ha nem sikerül visszatölteni, ha sikerül kimenni és menteni. Amíg a következő varázslatokat (Hegyo mlás, mágikus nyíl) meg nem tanulja, nem érdemes fukarkodni a 15 pénzzel. A félelemre már nincs elég SLP-nk, ezt tegyük félre (egyébként sem igazán jó, mert ha betalál a monster menekül és elveszi a felszerelést és ha van pénze azt is.) Szóval pihenés után irány a fogadó. Keressük meg a tolvajt és beszéljünk vele. Adjuk át a brosst és jegyezzük meg a jelszót. A fáklyát kapcsoljuk be, és menjünk le a pincébe. Fel kell deríteni mindent, és a kérdezőnél be kell nyögni a jelszót (**SILK**). A tolvajok céhe tehát látogatható. Derítsünk fel mindent, és nyissuk ki az ajtókat az álkulcsokkal. Ha akarjuk induló karakterünk betörői képességét fejleszteni, akkor elsőnek a csapdakeresést tudom ajánlani. Van két speciális kulcs amit meg kell szerezni, az első nem probléma, a másodikhoz úgy jutunk, hogy az első kulccsal ki kell nyitni az északra nyíló ajtót és meg kell nyomni a gombot. Fel kell deríteni a kinyitott területet (kicsi harc), és a kutat meg kell vizsgálni. Abban úszkál a második speciális kulcs. Megszerzéséhez ki kell szorítani a vizet a kútból valahogy, nagy ötlet a kavicsokat behajigálni, mindössze 150 darabot kell magunkkal vinni. (Érdemes kapásból úgy menni, hogy 95 nálad van, 55-öt még találsz odalent). A kulcsot abban a délre nyíló ajtóba kell tenni amibe minden álkulcsodat beletörted (he-he-he).



A gyíkokat és idomárjaikat lenyomod és kirámolsz a ládából. A csákány mindenféleképpen kell, és nem árt a szerencsepénz sem, mert a városi csodakútnál az erődöt növelheted vele. (Vagy mást) Ha mindent jól csináltál megtalálod a második **Windperle** nevű gyöngyöt (ebből már csak 10 darabot kell megtalálnod). Ki a pincéből pihenni, és ha van miből a támadási képességet növelni. Mivel mágusunk tudja a kötözés varázslatot irány vissza a kriptába. Ott ugye félbehagytuk a felderítést. A gyűrű a cél. Tehát a **ghul**-okat kiheréltük, már csak a sirköveket kell megsimogatni (hátha mi vagyunk az *Aladdin* és előjön a dzsinn), amire csilingelést hallunk. Biztosak lehetünk abban, hogy a négy csilingelés 4 újabb ajtó nyitását jelezte. Irány észak. Mindent új helyszínen takarítsunk, pihenjünk, állást mentsünk és piszkálgassuk a keresztekét illetve a koporsókat. Ha megtelt a tároló kapacitásunk nyugodtan menjünk vissza a városba eladni mindent ami nem kell. Ha jól csináljuk akkor megjelenik egy új lényezet a *Banshee* (no nem egészen az Amigás lövöldöző játék) hanem egy durva képességekkel rendelkező egyed. (Még eléggé a játék elején járunk ezért mindenki kemény aki új.) A páncélját érdemes a gyengébb képességű harcosunkra rakni, majd a falon található gombok megnyomása után a telepportokat használva megkeresni a másik két nyomógombot. A kriptá téképét átnézve nem lesz túl bonyolult megérkezni ennek az etapnak a csúcsához. Előrebocsátom, hogy ez első próbálkozás biztos nem sikerül ezért menteni kell az utolsó helyszín felderítése előtt. Ahogy belépünk szaladjunk!

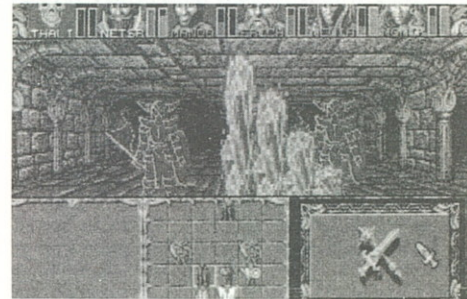
Balra, amíg a gyűrűt fel nem vesszük, olvassuk el az infót (baromira nem mond semmit), majd tegyük fel a jó öreg *Nelvinre* a Ringet. Meghatva tapasztaljuk az SP pontok hirtelen növekedését +50! töltsük fel maximumra az SP értéket a manna-visszaállítóval. Ha kilépünk a leltárműből máris egy elitgárda fogad minket a **LICH LORD** vezetésével (ezt úgy kell érteni, hogy minden valamire való főnök a leghátsó sorban áll). Ismét nagy hasznát vehetjük a tűzlabda varázslatnak ami a kardban van, de előtte *Nelvimmel* — minden körben amíg ki nem dől — altassuk a főnököt. (Durva a játék bemelegítésénél, hogy máris villámokat szórnak ránk.) A többi már rutinmunka. A **LICH** korona és a többi mágikus eszköz — azért mágikus mert a halott mágusról cibáljuk le — nagyon sok plusz tulajdonságot ad annak aki viseli, ezért rakjuk mind (korona, dobókasza, mágus köpeny) *Nelvinre*. Kész passz. Kriptá ennyi. A megtalált gyűrűt ne siessünk visszaadni a vak apónak, mert sok jó hasznát látjuk még! Irány a kereskedő páncélt, fegyvert eladni. Pihenni és irány a szinten befejezetlen bandita tanya. Otthagytuk abba, hogy a pincelejárót kinyitottuk és várnak ránk a csúnya fiúk. *Nelvimmel* indítsunk egy kötözés varázslattal a Banditakapitányra irányozva, mert egyrészt mágikus nyílveszőket lő, másrészt kritikal hitet is tud hinteni. A többi már nudli. A kapitánytól elvett cégyulkán akad egy megfélemtető szöveg ami már a fordított szövegben így néz ki: Balra, Jobbra, Középen, Jobbra. Elég unalmas szakasz következik, gyilkolni mindenkit akit érünk, felhordani a cuccot a felső szinti ládába és a szint végén jön a lényeg. Az utolsó ajtót kinyitva — természetesen álkulccsal — jön egy kis szövegrész, ami után a kérdésre, miszerint elfogadjuk-e a barátkozási szándékot — válaszoljuk, hogy **JA**. (Ellenkező esetben dicstelen véget ér kalandunk). Ekkor a banditák nagyfőnökétől — akinek egyébként már tele a hócipője az állandó fosztogatástól — átadja lemondó nyilatkozatát amit a város pajzsának kell átadnunk, valamint oadaadja az ereklje gyűjtő ládájának kulcsát amiben megtaláljuk az egyik ellopott aranykupát, a szélgöngyök (**Windperle**) harmadik darabját, szerencsepénz stb. Ha minden igaz, akkor már szép lassan felaraszoltak karaktereink a 3-5. szintig de itt tovább növelhetjük tapasztalati pontjaikat, ha nem az ajánlott útvonalon megyünk be a telepörtökbe, hanem mindegyiket kipróbálva és minden gombot megnyomva, felderítjük az egész kóceráját. (A pincébe egyébként már csak akkor kell visszajönni ha van olyan karakterünk akinek a Kritikal Hit névre hallgató titkos tudományát kell/lehet fejleszteni.)

Első dolgunk az legyen, hogy a városban vigyünk el a boroskupát a szépasszonynak, akitől egy aranybrosszt kapunk. Figyelem, varázstárgy mert ha valakire feltesszük, a vonzereje szépen megnő, ezáltal kb. 20%-al magasabban tudjuk eladni az összgyűjtött szajrét a kereskedőnek. Az előző fellelőrlésből már csak a következők maradtak

1. Az orkok.
2. Nagypó pincéje
3. Ellenméreg
4. Déli sziget.

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

kizárja a regenerálódást. Itt nem sok tudnivalóról kell szót ejteni, mert csak a levezető létrákat (4 darab) kell megkeresni, és onnan lejutva meghúzni a karokat. A terem közepén minden kar megbizirgálására megnyílik egy-egy ajtó. Cél, hogy az alsóbb szint közepére lejutva kinyírjuk a gigapókot (szerényen *Gigantula*) és kiássuk nagyapónk rejtett kincseit. Végre induló karakterünknek is találunk jónak mondható memorizálható varázslatot. Lehetőség szerint vegyünk fel mindent (kivéve a tájolót ha megvetted a tolvajoknál) és menjünk fel a házba nagyapónk ágyához. Rossz hír fogad. Nagypó megmurdelt és erről öreg barátja *Antonius* — nem ismerős valahonnan? — értesít. Ilyen formán, hogy — Merre kolbászoltok mikor a szerencsétlen öreghaver feldobja a tappancsát? Ti hálátlan dögök! Szerencsétlen öreg pedig rátok hagyott mindent és erről végrendeletet is hagyott a ládácskájában, aminek kulcsa a te szobádban van az asztalon. Utolsó szavaival pedig megkért, kössem a lelketekre, hogy mindenféleképpen menjetek el a sírjához a temetőbe. (Nagyon fontos!)



Ha rám a továbbiakban szükségetek van akkor megtalálók a templomban. Na csó! Kulcs felvesz, szerény kinyit, végrendelet elolvas, értelmez. (ja ez nem egy távirat?) Szóval a végrendeletből megtudhatjuk, hogy a lakás hátsó felében a baloldali kandalló mögött újabb titkos helyre jutunk. Bejutni csak úgy tudunk ha használjuk a vödör vizet. A ládát kinyitva valamicske anyagot találunk, leginkább ez a hely a különböző segédanyagok tárolására tesz jó szolgálatot. A varázsbomban csak iránytű varázslat leledzik. Tehát irány a temető. Újabb szöveggyűjtemény de érdemes megjegyezni, hogy a pincében talált **Shandra** követ ne felejtss el. Mivel *Antonius* fater már visszatért a templomba látogassuk meg. Beszéd közben kérdezzünk rá az ellenméregre (**Gegenmittel**), mire ő elmondja a recepthoz szükséges két dolgot. Megszerezni elég munkás dolog, ezért egyelőre hanyagoljuk. A templom rejt még egy meglepetést, gyógyító erejű faterunk megkezdte praktizálását és ha nagyon sebzettek vagyunk némi pénz fejében visszaállítja a találati pontjainkat a maximumra. Szóval ellenméreg ejtve irány az orkok fészke. Karakterek fejlesztése után irány a nyugati hegység. Mindjárt a hegylábánál megtaláljuk az első csapatot. A győzelem után keressélgünk a déli feljárónál a fenyőfa lábánál. A talált háromszöget kulcs gyanánt őrizzük meg. Vigyázzunk az orkokkal mert egy körben kétszer támadnak! Érdemes mindjárt lekötözni a piszkokat aztán adni nekik. Két területet kell errefelé kipucolni az első az ún. Sylphen barlang ahol a főnökasszonnyal kell beszélgetni. Ajtaján a furcsa háromszögletű kövel jutunk be.

Beszélgetés, aminek a végén megtanítja az egész partyt saját nyelvére. Nem minden hátsó szándék nélkül, mivel az a kérése, hogy fogságban tartott lányát szabadítsuk ki az orkoktól. Ezért elárulja, hogy a kőfejnek milyen nevet kell mondani a továbbjutáshoz. (**OKNARD**). A barlangrendszer érdemes teljesen kivesézni, mert sok EXP-t kapunk valamint többször fordulva a városi kereskedő és a barlang között egy egész vagyont gyűjthetünk. Ha úgy érezzük, hogy felkészültünk egy jó menetre akkor induljunk a hegy mentén északra az igazi orkbázis felé. A *Sylphen*-től hallott nevet használva beljebb jutunk. A nagyméretű gongokat megszóllatva kihívhatunk egy-két csapatot szkanderözni. A ládát ne igen próbáljátok felfeszegetni, mivel mindegyik csapdat rejt és gyors halált jelenthet, inkább az álkulcsokat pazaroljuk. A jelzett helyen

csak kulccsal nyitható zárka van ezt későbbre hanyagoljuk. Ha gongolgattunk rendszeresen megtaláljuk a fővezért aki irányítja az orkokat. Legyűrészéhez mindjárt altassuk el, és a segédeivel végezzünk. Legtiszább módszer ha *Nelvin* altat, a többiek pedig cséphadarnak a fején. Figyelem nagyon lényeges, hogy erre a helyre 10 Kg üres teherbíró képességgel jöjünk, mert a városba kell vinni a főnök fejét (Nem nagyon vízfejű mi?), és csak akkor látható, amikor leverése után a tárgyak között túrkálunk. A ládájából előszedett kulcs nyitja az előbb említett cellát. Beszélgessünk a *Selena* névre hallgató tolvajjal. Vegyük be a csapatba, majd induljunk a városba a fejjel. *Freiherr* nagyon örül a problémái megoldásának, és átadja második ládájának kulcsát. A ládában egy töltött kardot találunk. A cuccok eladása miatt párszor fordulunk kell. A pénzen lehetőség szerint mindenkit fejlesszünk amennyire lehet, elsősorban a támadási képességre. Ha minden igaz kb. 8-12. szintű karakterekkel rendelkezünk. Felkészültünk tehát a komoly problémák megoldására, irány az *Antonius* által említett *Gala* temploma. Megkeresése úgy a legkönnyebb, hogy a banditák házától keletre (Jobbra) haladva a hegyeket követve észak felé megkeressük az egyetlen tengerpartra vezető utat, majd délre fordulva a bejárati ajtót. Tehát bent vagy a templomban. A jobbra nyíló ajtó mögött az asztalon keresgélve vedd fel a tűzkövet. Készüljetek fel kemény küzdelmekre mivel a templomot Kő- illetve Gránit Gólemek őrzik. A tűzkövet a gyertyákon használva megnyílik az északra vezető út. (Érdesem a falakat végigkeresgélni mert van itt épp elég álfal.) Az elágazásnál — forgatás után! — keletre és nyugatra a Gránit Gólemekből megmaradó követ vegyük fel! A kövek használata nyitja meg északra a továbbjutást. Északra, majd keletre és az elágazásnál délre vigyük a csapatot. A telepörtök használata — no meg rengeteg Gólem — után szintén az elágazás után keltre. Most következnek a tipikus dörszóltság esete mivel a falakra kell tapadni, hogy az illúziófalakat megtalálva végigmenjünk a termeken. (Nem olyan fontos ez a rész.) Ha az elágazásnál északra megyünk akkor olyan terembe jutunk ahol 7 telepört szaladgál össze-vissza, de csak az egyik a helyes helyre. Próbálgassuk ki mindaddig, amíg a jót meg nem leljük. (Ajánlott a sűrű mentetetés.) Ha a jó úton járunk akkor feljutunk a tetőre ahol az élet vízére lelünk, de mit csináljunk vele, ha nincs üres üvegünk. Megoldjuk. A kapcsoló meghúzásra a kerülő út megnyitását eredményezi. Most már indulhatunk az ellenmérgek második alkotóelemének megszerzéséhez. Irány az alchimisták tornya. Innen északra a tengerpartra jutunk, majd keletre egy ingoványos területre, ahol belelegezhetjük a mocsári gázokat. A mocsár közepén megjelöljük a "*Sumpflilie*" névre hallgató növényt. Ebből vegyünk fel egyet, majd vissza a toronyba ahol most kényeszerűségéből adjuk vissza a gyűrűt a jogos tulajának. Kinyitja a varázslat — és az italnagykereskedést. Vegyünk annyi dolgot, amennyit jónak látunk, de mindenképpen legalább 2 üres üveget. Az üvegekkel vissza a templomba a tetőre, ahol használjuk azokat. A virággal és az életvízzel *Antonius* atyó a következő hely, ahova menni kell. Oda kell adni mindkét dolgot, és át kell venni az ellenmérget, amivel irány a halászs. Az italt használni a lány ágya mellett, majd beszélgetni kell az apával és át kell venni *Sobek* gyűrűjét, amiről megtudjuk, hogy tud úszni az aki ezt viseli. Mellesleg megkapjuk az apától a *Windperle* gyűjteményünk újabb darabját. Menjünk arra a helyre ahol a Burnville Kulcsa leledzik és vegyük fel a Nyitás Gömbjével együtt. Traineljünk a csapatot és irány a móló.

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

ugyanakkor a legyőzött ellenfél dolgait nem tudjuk felvenni. A sziget közepe táján megtaláljuk a várost. A hely teljesen elhagyatott, ahogy ezt megtudjuk a varázslatot tanító treainer helyen. Ja, nem írtam meg merre van. Hát a főkapuval szembeni épület túloldalán a fal meglökése után. Akinek van TP-je és varázsolni tud, azoknak a Varázslat Tanulási "SRL" és a Varázslat Használati "M-B" képességüket lehet — kelli!!! — növelni. A harmadik helyiségben fekete — mágus — scrollokat lehet venni. A város teljes felderítésének eredménye egy gyanús kulcs. A kulcsot a gyógyítók házában, a dél-nyugati könyvespolcon találjuk *Sabine* Könyvével együtt. A könyvben leírja a hölgy, hogy a város lakosságát elrabolta egy sárkány és csak legyőzése után járhatják újra utukat. Sejtteni lehet, hogy valahova megint menni kell. Így is van. Irány a sziget déli fele ahol a **Bolgar** csatornát kell megkeresni és végig puhatolni. A barlang másik felén a toronyba való bejutás a cél. Elsőnek a Kinyitás Gömbjét kell használni a kisházban. A torony sok érdekes tulajdonsággal rendelkezik.

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

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

Amit még javaslok: mivel a tolvaj fel tud olvasni fekete varázslatokat, vegyünk minél több altató tekercset. Ha kb. 6 újratöltés után sikerül földbe döngölni a dögöt, akkor megjelöljük a pincébe sennyvedők kiszabadítását jelentő kulcsot. Le a pincébe, ajtó kinyit. Fogadjuk a halás köszöneteket és irány a város. Járjuk végig az összes helyiséget és beszéljünk mindenkivel. A leletek a következőknek kell lenni — már ami kell.

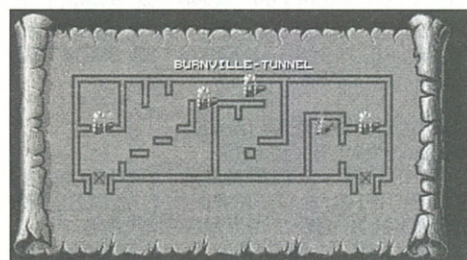
- Rubin, windperle.

- Ambermoon Bild.
- valamint a koordináta kijelző amit a kováccsal kell megjavíttatni.

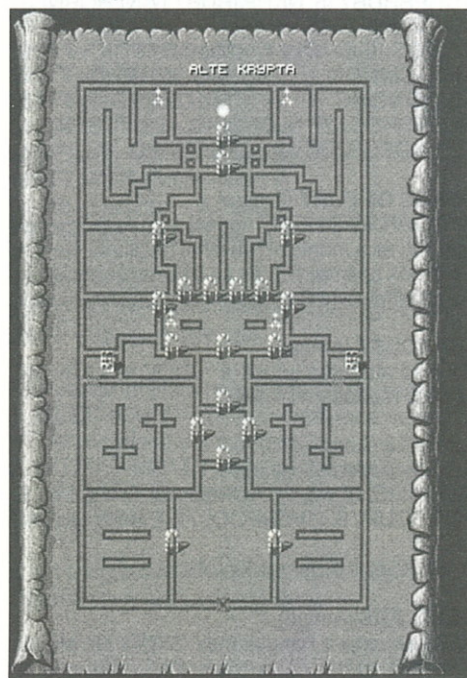
Most a vége felé már csak koordinátával fogok hivatkozni a helyekre. (persze az új helyek neveit leírom). Irány a kikötő 521/541 majd 563/483 és a város 584/478. Vegyük elő megspórolt mindössze 2000 aranyunkat és vegyünk egy hajót. Van még egy kis dolgunk a gyógyítók háza pincéjében. Van még egy sötét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

Zárszóként pár térkép a játékból:

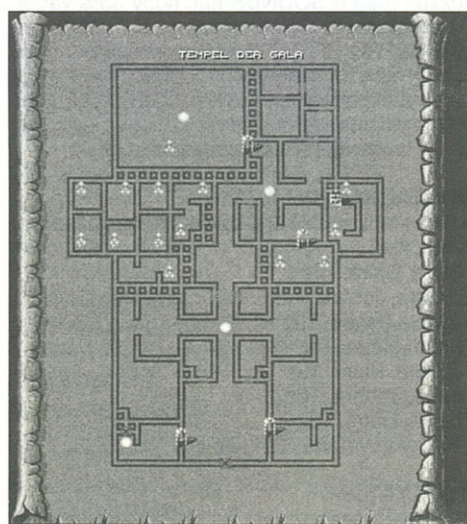
Burnville Tunnel



Alte Crypta



Tempel der Gala



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

CSIKA

ELŐSÖ SeGÉly



DEATH MASK (Amiga)

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

BUBBLE'N'SQUEAK (Amiga)

A szintkódok a következők:
2. LDRSJJGB / 3. LDRJBJCB / 4. LGRJJNCB / 5. LLRKRPHB / 6. LDFKNHHB / 7. MLFLBDDDB / 8. MDGLNHDB / 9. MGGMBJHB / 10. NLGMNJHB / 11. NLGNBNDB / 12. NLGNNJDB / 13. NKGTBHHB / 14. TCHTJPHB / 15. TDHPBHDB / 16. NKHPJHDB / 17. NLHQRNHJ / 18. NLHQJLCC / 19. TDQGBGK / 20. TGQBSJGK / 21. MGQCFFCK / 22. MGQCMNDC / 23. MGQDRPHC / 24. MLQDNHDC / 25. MKQRBPCD / 26. NLQRSHDC / 27. NLQFQBHC / 28. TCBFNNHC / 29. NDBGBJDC / 30. LKBGNFDC

WINGS OF FURY (Amiga)

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

STARDUST (Amiga)

Az első alagútba jutunk a "BDQQAAAAAHEN" kóddal, ráadásul 4 élettel.

LOTUS II (Amiga, PC)

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

SETTLERS (Amiga)

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

MORTAL KOMBAT II. (Amiga)

A titkos mozdulatokat a következő mozgásokkal érhetjük el:

- Balra, Balra, Tűz
- Jobbra, Jobbra, Tűz
- Jobbra+Hátra, Tűz
- Balra+Hátra, Tűz
- Jobbra, Balra, Tűz
- Balra, Jobbra, Tűz
- Hátra, Hátra, Tűz
- Tűz nyomvatartás 3-4 sec-ig

A GÁLYA (C64)

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

boltot, és *Raernort* is kiválthatjuk a börtönből. Ehhez az erdőben meg kell keresni a tornyot, ahol a trollnak 397 ruppót kell leperkálni. Ráadásul *Raernon* most minden varázsigét ismer, így a játékok jelentős részét átugorhatjuk. A pénzt csereberélni is lehet egymás közt, pl. FIZESS TONGRAKNAK.

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

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

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

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

Zeldának odaadhatjuk az öregasszonytól elrabolt varázssítalt, kapunk érte néhány pontot. A macskának is vihetünk whiskast.

A mocsárban lévő kupola ajtaját az URX nyitja. Ha a kupolában ásunk, egy rubintot lelünk.

A nyugati hegyoldalban a hasadéknál BE lehet menni a barlangba.

Érdekes beírkalni különböző szavakat, pl. "csimpánz", "szatír", vagy "bodzabogyó", így elég jól kiismerhetjük a játék szókincsét.

A havas hegycsúcson gyúrhatunk hógolyót, de ha elmelegyünk onnan, hirtelen elolvad...

Amikor átmegyünk a kastélyba, elég *Raernort* átvinni, *Tongrak* úgysem csinál semmit. A cseréket meg le lehet bonyolítani a stégen is.

A pipázás helyesen: LE (kődös völgy), DK, GYÚJTSD GYUFÁT, GYÚJTSD VELE PIPÁT, SZÍVD PIPÁT (addig pőfőgjünk, amíg ki nem fogy), TÖMD GYÓGYNÖVÉNYT PIPÁBA, GYÚJTSD GYUFÁT, GYÚJTSD VELE PIPÁT, SZÍVD PIPÁT, OLTSZ PIPÁT

LONG LIFE (C64)

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

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

SCUMM (C64)

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

BAT'90 (C64)

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

Lydiát jó lenne kitancoltatni. Nem árt végigjátszani a GAMES-ben a BIZZY névre hallgató csodajátékot.

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

PIRATES! (C64)

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

és amikor leáll a program, RUN, immár bekapcsolt floppyval. Bent találjuk magunkat a városban.

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

WRESTLEMANIA (C64)

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

S.S.WRESTLING (C64)

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

DUCK TALES (C64)

A játékot úgy is meg lehet nyerni, hogy állandóan fényképezgetünk, és a pénzt befektetjük. Ez mindhárom nehézségi fozozatban tuti tipp.

ALCATRAZ (C64)

\$99D3-9A22-re \$EA - sérthetlenség

MASTER HEAD (C64)

\$007B,életek száma

STARWARS (C64)

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

TERRY STRIKES BACK (C64)

\$77A5,AD - sérthetlenség

CAPTAIN CLOSS (C64)

\$8A8A,A6: \$F5F8,A6 - nincs érzékelő

MAYHEM IN MONSTERLAND (C64)

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

PARSEC (C64)

\$00F1, életek száma

HEARTLOND (C64)

\$A0B4,05 - idő, \$91CF,05 - energia

EPSILON 4 (C64)

\$A900,EA - sérthetlenség

SUPERNUOGE (C64)

\$9421,pénz

SPACE TOWER (C64)

\$18D0-DF,AE - idő
\$40004,élet

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

CANON RIDER (C64)

\$292A,A9 - sérthetlenség

MOVE ON (C64) - \$00A3,idő

C64 felhasználói programok

CHAR EDITOR

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

PRESS H - FONT EDITOR INFO

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

↑ - beállíthatjuk a használni kívánt terület nagyságát

M - tükör mód beállítása

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

F7 - a grafika HIRES/MULTI beállítása gombnyomásra

=/RETURN - egy karakterhez egy másikat elvenni/odarakni

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

_1/2/3 - multi grafikánál a kívánt szín kiválasztása:

<- - fekete (tehát pixel törlés)

1 - világosszürke

2 - világoskék

3 - sötétkék

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

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

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

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

SHIFT + CLR HOME - karakter törlése a képernyőről

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

^ - JOY 2# mozgásának erőssége:

1 - naaagyon gyors

2 - naagyon gyors

3 - nagyon gyors

4 - lassabb

5 - lassú

P.W.Smith

DEMO CREATOR V3.1

Betöltés után a főmenü tárul elénk:

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

1: SPRITE pozíciója

2: a SCROLL szövegének beírása:

F1-re a képernyő bal felső sarkába megy a CRSR.

RUN STOP-ra vissza a főmenübe.

3: Lementett ARTIST PIC. file töltése: P megnyomása után írható be a file neve.

4: Zene választás:

1: Mario Brothers

2: Nemesis The War Lock

3: Shockway Rider

5: SCROLL színeinek a választása:

1. Bal SCROLL szín

2. Pulzáló szín

3: CHOICE színe (keretszínváltoztatás SPACE-szel)

4: nem tömeg (UNBLOCK) sprite-ok (?)

5: tömeg (BLOCK) sprite-ok (?)

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

1. karakterkészlet töltése

2. készített demo mentés

3. lemez directory

7: speciális FX menü:

Return: FX átállítás

Space: vége

1: SPRITE FX alatt

2: SPRITE FX fölött

vége:

1: keret szín

2: háttér szín

SPACE: vége (vissza a főmenübe)

P.W.Smith

DEMO-DEMON

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

DIR: Directory.

HLP: Kapunk némi infót ánglius nyelven.

SHOW: Megnézhetjük a kész művünket.

LOAD: Erre megjelenik egy álmenü:

HIRES: Kép betöltése. Ni, újabb álmenü:

KOALA: Koala Painter típusú kép betöltése.

PADDLE: Blazing Paddles típusú kép betöltése.

MAGIC: Magic Painter típusú kép betöltése.

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

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

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

SETUP: Itt is egy álmenü:

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

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

X-DISTANCE: A sprite-ok horizontális távolsága.

X-SPEED: A vízszintes mozgás sebessége.

Y-DISTANCE: A sprite-ok vertikális távolsága.

Y-SPEED: A függőleges mozgás sebessége.

A tűzgombbal visszakanyarodhatunk a főmenübe.

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

FULL SINUS: Telt szinusz-mozgás.

HALF SINUS: Félszinusz mozgás.

MIXED SINUS: Kevert szinusz-mozgás

NO MOVEMENT: Nincs mozgás.

Ras.FX: A rasztercsikkal ügyködhetünk itt:

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

2. **LÉPÉS**: Raszter-effektek megadása.

3. **LÉPÉS**: A rasztercsík helye (kettő kell megadni).

TEXT: Itt kell begépelni a scrollszoveget:

SHIFT+* - Pár másodperc szünet.

SHIFT+A-G - Sebesség

SHIFT+L - Rizsa betöltése

SHIFT+S - Rizsa elmentése.

SHIFT+O - Minden effekt be.

SHIFT+K - Minden effekt ki.

F1/F2 - Rasztercsík ki/be.

F3/F4 - Sprite-ok ki/be.

F5/F6 - Kép ki/be.

F6/F8 - Zene ki/be.

SAVE: A kész demo elmentése (129 blokk).

QUIT: Kilépés BASIC-be.

A lemezen találtam még két segédprgramot is:

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

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

E két program nem szorul magyarázatra.

Háááát ennyi volt a demó-démon!

P.W.Smith

Demo Maker V1.0 (By. WOD)

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

A: SCROLL fajták kiválasztása

B: SCROLL pályá(k) kiválasztása

C: SCROLL színek erőssége

1. kék-tábla

2. szürke-tábla

3. vörös-tábla

4. zöld-tábla

5. arany-tábla,

majd a második SCROLL színtábla kiválasztása. Ugyanazon öt tábla közül lehet választani.

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

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

Multi colour

Singlecolour

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

az első színes SCROLL címét kell kiválasztani:

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

F: hátsó karakter beállítás

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

+/-: változtatás 1 (alias: betűk távolsága)

CRSR fel/balra: változtatás 2 (alias: betűk rendezettsége)

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

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

F: színusz hullámok változtatása (ez is alias)

,/: változási erősség (alias: gyorsaság/lassúság a színuszra vonatkozik)

RETURN - befejezés

H: file töltése

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

J: X, Y sprite-ok kiválasztása

X - ne legyen X mozgás

N - semmi se mozogjon

Y - ne legyen Y mozgás

B - minden mozogjon

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

Ugyanez N-re, Y-ra.

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

Ha Yes akkor:

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

L: SCREEN készítés...

1. GRAFIKA + multi szín

2. "HIRES" színes grafika

3. Normál karakter beállítás

4. Multi színű karakter beállítás

...majd mégegyszer ezek közül kell választani

M: képernyő átírása (1/2)

1 - üres képernyő "át"írása

2 - az eredeti kar. átírásai

RETURN - vége

N: SCROLL szöveg átírása

F1 (igen) / Return (nem)

Ha F1 akkor:

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

O: BACKGROUND színek kiválasztása

P: Zene töltési lehetőség

Q: Kép töltési lehetőség

R: Karakter töltési lehetőség

S: A művünk megnézése

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

Hááát ennyi lenne! Jó szórakozást!!!

P.W.Smith

Dirmaster V3.0

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

Tehát:

CRSR - Mozgatás fel/le a file-ok között

DEL - File törlés

INST - Két file közé üres beszúrás

I - Két file közé vonal és jel beszúrás

R - Directory olvasás

W - Directory átírás

M - File mozgatása (SPACE-re elhelyezés)

E - Filenév átírás

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

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

SHIFT+P - Lemez védés

H - Lemez név átírás

^ - Lemez ID átírás

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

TT - Az utolsó választott típusra a file-ok átírása

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

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

Z - Utoljára beállított blockszámra file átírása

F - Lemez formázása

V - Lemez validatálása

D - Lemez dir kilistázása

@ - Lemez command

S - Directory ABC sorrendbe rendezése

A - File track/sector átírása

SHIFT + A - File kezdőcím töltés

HOME - Vissza a dir elejére

CLR HOME - Dir törlés

F1 - I-nél használatos vonalak és jelek kiválasztása

F3 - STAMP editor

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

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

SHIFT+I - Insert STAMP

P.W.Smith

FILE COPIER

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

1. COPY FILES (file-ok másolása)

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

F1 - vissza a főmenübe

F3 - összes file másolása

F5 - vissza a kiválasztás előtti állapotba

C - kiválasztott file-ok másolása

A fenti 4 pont alatt olvashatóak a következők: NUMBER OF FILES (lemezen található file-ok száma)

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

2. SCRATCH FILES (file-ok törlés)

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

F1 - vissza a főmenübe

F3 - összes file törlése

F5 - vissza a kiválasztás előtti állapotba

S - kiválasztott file-ok törlése

A fenti 4 pont alatt olvashatóak a következők: NUMBER OF FILES (lemezen található file-ok száma)

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

3. DIRECTORY (lemez listázás)

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

4. FAST FORMAT (lemez formátálás)

RETURN lenyomás után:

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

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

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

5. VALIDATE DISK (lemez validálása)

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

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

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

7. CHANGE DEVICE (lemez változtatás)

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

8. CHANGE DRIVES (drive változtatás)

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

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

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

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

9. CHANGE MODE (mód változtatás)

1-szeri RETURN-re: SUPER DOS

2-szeri RETURN-re: NORMAL

P.W.Smith

LOGO EDITOR V1.2

Betöltés után elénk tárul a főmenü. Az utasítások közt egy nyíllal választhatunk, amit a JOY port 2-vel irányíthatunk.

Tehát a főmenü:

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

EDITOR - Rajz készítés, azon belül is több parancs:

ZOOM - (12x12-es) nagyításban rajzolás.

COPY - Egy bizonyos rajzkészlet átmásolása a képernyő valamely részére.

FILL - Az elkerített részen belüli kifestés.

CIRCL - Kör rajzolás, a sugár megadásával.

VIEW - Rajzolás az egész képernyő területén.

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

LINE - Szakas rajzolás a két végpont megadásával.

DRAW - Vonall rajzolás

MOVE - A képernyő görgetése.

MENU - Vissza a főmenübe.

UNDO - Az előző állapot visszaállítás.

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

- 1 - Rajzolt vonalak színe. Ha ráclickelünk a mellette lévő szöveg is fehér lesz, ami a színt jelenti. A JOY jobbra/fel mozgásával válthatjuk a színeket.
 - 2 - Az 1. befestett képernyőrész színe, színkiválasztás az 1-esnél.
 - 3 - A 2. befestett képernyőrész színe, színkiválasztás a 1-esnél.
- B - A háttér színe, színkiválasztás az egyesnél.

LOAD PICTURE - Koala kép töltése

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

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

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

LOAD FONT + SCREEN - Képernyő és karakterkészlet töltés

MULTI → **HIRES** - HIRES grafika bit színei

HIRES → **FONT** - BYTE-ok beállítás

DISK COMMAND - Ezek valószínűleg benne vannak valamelyik CoV-ban.

CHANGE BITS - Bit-ek átállítása

SAVE PICTURE - Kép kimentése lemezre

LOAD SPRITES - SPRITE töltése

SAVE FONT + SCREEN - Képernyő és karakterkészlet kimentése lemezre

FREE CHARS - Karakterek beállítása

CREDITS - A készítőik üzenetei és a címük

P.W.Smith

OUTLAW GAME MAKER

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

EDIT SPRITES - S

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

EDIT OBJECTS - O

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

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

SPEED: A mozgás sebessége

POINTS: A legyilkolásáért járó bonus.

HITS TO KILL: Hány lövés kell a másvilágra hessegetéshez.

FIRE TYPE: A lövés típusa:

R = véletlenszerű

D = halvány lila gőzöm nincs, hogy mi a fene lehet ez, mer' nekem mindig felélelő.

+ = 4 irányba ló az ipse.

x = ugyanaz, csak átlósan.

nyíl = amerre mutat, arra ló.

FIRE RATE: A lövések közötti idő.

BULLET SPEED: A lövedék sebessége (0-3).

EXPLOSION SFX: Ha véletlenül eltalálnánk, akkor a halálhörgése az itt megadott effekt lesz.

BULLET SFX: A golyó hangja.

EXPLOSION OBJECT: A robbanás objektuma.

BULLET OBJECT: A golyó objektumának sorszáma.

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

EDIT BACKGROUND - B

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

EDIT SFX - F

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

WVE: Hullámforma

- zaj

- négyzöghullám

- fűrészfoghullám

- háromszöghullám

ATK: felfutás/lecsengés

DEC: kitarás/elengedés

PIT: a hang magassága

RISE SPD: az emelkedés sebessége

RISE TIM: az emelkedés késleltetése

FALL SPD: a süllyedés sebessége

FALL TIM: a süllyedés késleltetése

A hangok típusa a következő lehet:

FIRE: a tüzelés hangja

EXPL: halálhörgés

START: ha meghal a játékos, akkor ez lesz a belépője.

X-LIFE: ha kapunk egy életet, akkor a levegőrezgések ezt a hangot alkotják.

EDIT PLAYER LIMITATIONS - P

Itt állíthatjuk be a játékosok tulajdonságait:

F1 - PLAYER 1

F3 - PLAYER 2

PLAYER ENABLED: játékos engedélyezése

NUMBER OF LIVES: életek száma (1-7)

SPEED: sebesség (1-5)

AMOUNT O BULLETS: a lövedék mennyisége (1-3)

DIRECTIONAL FIRE: iránytüzelés engedélyezése

BULLET DURATION: lövedék tartam(?) (0-99)

COLLISION WITH CHAR...: ha a megadott, vagy annál nagyobb sorszámú karakterrel ütközünk

...AND PLAYER WILL: akkor megálljunk (**STOP**), vagy meghaljunk (**DIE**).

EXTRA MAN AT 10000: minden tízezredik pontnál kapunk egy életet

EDIT PLAYER AREA: a játékos által bejárható terület a képernyőn

EDIT START POSITION: ha meghalnánk, akkor a képernyő itt megadott részén jelenünk meg.

EDIT ATTACK WAVES - A

Itt helyezhetjük el a játéktérben az ellenlábainkat.

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

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

EDIT LEVELS - L

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

PUSH: A Joy felfele rángatásával lehet haladni.

STILL: A DURATION-nál megadott ideig vár, majd átlép PUSH üzemmódba.

SCROLL: A pálya folyamatosan scrollozódik. A típus mellett látható a scroll sebessége (1-2). Emellett pedig a DURATION érték látható. Jobb oldalon a pálya végében típusát adhatjuk meg:

CONTINUE: Folytatólagosan jön a következő pálya.

REDRAW: TOP SECRET!!!

LOOP: Nem tudunk továbbmenni.

EDIT FRONT END - G

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

TEST GAME - T

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

STORAGE - D

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

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

Dr. WHO of The Prodigyz!

C64 programozástechnika

IN MEMORIAM C64...

Halihó Mindenkinék!

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

YO 64 FREAKS!

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

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

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

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

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

PS/Coma

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

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

-JOE-

FELIRAT ELTÜNTETÉSE

A rutin a következőket követi el a képernyőn: megjelenít egy bizonyos szöveget és szépen eltünteti. Nem vagyok egy DEMO-szakértő, az már kiderült. Szóval a fekete-szürke-fehér, fehér-szürke-fehér színösszeállítás egy csomó DEMO-ban benne van (Ezt az elsőtétítődít még a következő színek árnyalataival is eljátszhatjuk: piros, kék, zöld, és ahogy te is írtad a fehér-JOE).

Ja, még a zenék rippelésével kapcsolatban annyit, hogy nem szükséges hozzá ACTION vagy FINAL MK-akármennyi. Egyszerűen betöltjük a prg-t amiből kéne a zene. RUN, ha beindult RESET (Igen, ehhez kell a CARTRIDGE, ugyanis az újabb gépeknél már nem akarózik műkszeni a soros-port resetje, ott már csak a meghajtott reseteli — JOE), betöltjük rá a MONITORT, és ha szerencsénk van, kb \$1000-tól ott is lesz (És ha szerencsénk van, akkor a MONITORT nem pont a zenére töltjük rá, ezért az sem hátrány, ha a MONITOR nem foglal helyet a memóriából a' la CARTRIDGE — JOE). Ez főleg DEMO-kra igaz. Ugyanígy lehet SPRITE-ot kiszedni. A memóriában \$A000-tól keresgéljünk (Nem tudom, halottál-e már olyanról, hogy videobank? Akkor elmondom: a VIC önállóan egyszerre csak 16 Kb-nyi memóriát (bank) tud megcímezni, a C64-es gép 64 Kb-jában így 4 ilyen bank fér el. Azt, hogy a 4 közül melyiket használja a VIC a \$DD00-ás cím 0. és 1. bitjei írják le (11: \$0000-\$3FFF, 10: \$4000-\$7FFF, 01: \$8000-\$BFFF, 00: \$C000-\$FFFF); így a sprite-ok a 4 bank bármelyikében lehetnek, ezért is jó a CARTRIDGE. Ja, és így 4 db grafikus képernyőt, 4 db karakteres képernyőt, 32 db karakterkészletet használhatunk; az aktuális karakteres képernyőt a \$0288-as cím 6. és 7. bitjeivel állíthatjuk be (00: \$0400, 01: \$4400, 10: \$8400, 11: \$C400). Na jó, mostmár tényleg a proggi következik — JOE)

```
$080D LDA #$00
      STA $D020
      STA $D021
      STA $D016
      STA $0286
      LDA #$15
      STA $D018
      LDA #$03
      STA $DD00
      JSR $E544
      LDX #$26
      LDA $0826, X
      STA $05E1
      DEX
      BPL $082A
      LDX #$00
      LDA $0852, X
      LDY #$00
      STA $D9E0, Y
      INY
      CPY #$28
      BNE $083A
      LDY #$FF
      DEY
      JSR $088F
      BNE $0844
      INX
      CPX #$0E
      BNE $0835
      RTS
```

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

; VAGY

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

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

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

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

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

Zádor István (ISV)

HAVAZÁS

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

```
*= $1000
LDX #$00
V6 TXA
   STA $0400, X
   STA $0500, X
   STA $0600, X
   STA $0700, X
   INX
   BNE V6
   SEI
   LDA #$7F
   STA $DC0D
   LDA #$81
   STA $D01A
   LDA #<IR
   STA $0314
   LDA #>IR
   STA $0315
   LDA #$00
   STA $D012
   LDA #$1B
   STA $D011
   LDA #$7F
   STA $D015
   STA $D01D
   LDX #$06
V2 LDA #$00
   STA $D027, X
   LDA #$A0
   STA $07F8, X
   TXA
   ASL A
   TAY
   LDA CR, X
   STA $D000, Y
   DEX
   BPL V2
   LDA #96
   STA $D010
   LDA #$00
   STA $D020
```


STA	\$D021	.BYTE \$AA, \$AA, \$AA, \$55, \$55, \$55	C03E	C9	FF	CMP	#\$FF	
	LDA #6	.BYTE \$AA, \$AA, \$AA, \$55, \$55, \$55	C040	F0	03	BEQ	T1	
	STA JL	.BYTE \$AA, \$AA, \$AA, \$55, \$55, \$55	C042	4C	CD	JMP	KI	
	LDA #4	.BYTE \$AA, \$AA, \$AA, \$55, \$55, \$55	C045	A5	93	LDA	\$93	
	STA JK	.BYTE \$AA, \$AA, \$AA, \$55, \$55, \$55	C047	C9	01	CMP	#1	
	CLI	.BYTE \$AA, \$AA, \$AA, \$55, \$55, \$55	C049	F0	08	BEQ	T2	
VI	JMP VI	.BYTE \$AA, \$AA, \$AA, \$55, \$55, \$55	C04B	EE	2C	INC	OO+2	
IR	INC \$D019	.BYTE \$AA, \$AA, \$AA, \$EE, \$11, \$11	C04E	E6	93	INC	\$93	
	DEC JK	.BYTE \$11, \$44, \$44, \$44, \$11, \$11	C050	4C	CD	JMP	KI	
	LDA JK	.BYTE \$11, \$44, \$44, \$44, \$11, \$11	C053	CE	2C	DEC	OO+2	
	BNE T1	.BYTE \$11, \$44, \$44, \$44, \$11, \$11	C056	C6	93	DEC	\$93	
	LDA #4	.BYTE \$11, \$44, \$44, \$44, \$11, \$11	C058	4C	CD	JMP	KI	
	STA JK	.BYTE \$11, \$44, \$44, \$44, \$11, \$11	C05B	A5	FB	LDA	\$FB	
	LDA JL	.BYTE \$11, \$44, \$44, \$44, \$11, \$11	C05D	29	07	AND	#7	
	BEQ T2	.BYTE \$11, \$44, \$44, \$44, \$11, \$11	C05F	85	FD	STA	\$FD	
	DEC JL	.BYTE \$11, \$44, \$44, \$44, \$11, \$11	C061	AD	16	LDA	\$D016	
	LDX #\$06	.BYTE \$11, \$44, \$44, \$44, \$11, \$11	C064	29	F0	AND	#\$F0	
V1	INC \$07F8, X	.BYTE \$11, \$44, \$44, \$44, \$11, \$11	C066	05	FD	ORA	\$FD	
	DEX	.BYTE \$11, \$11, \$10, \$10, \$10, \$00	C068	8D	16	STA	\$D016	
	BPL V1	.BYTE \$00, \$00, \$01, \$01, \$01, \$00	C06B	A5	FB	LDA	\$FB	
T1	LDA #50	.BYTE \$00, \$00, \$10, \$10, \$10, \$00	C06D	4A		LSR		
	STA V3+1	.BYTE \$00, \$00, \$01, \$01, \$01, \$00	C06E	4A		LSR		
	LDY #\$09	.BYTE \$00, \$00, \$10, \$10, \$10, \$00	C06F	4A		LSR		
V4	LDA #40	.BYTE \$00, \$00, \$01, \$01, \$01, \$00	C070	38		SEC		
V5	CMP \$D012	.BYTE \$00, \$00, \$10, \$10, \$10, \$00	C071	E9	07	SBC	#\$07	
	BNE V5	.BYTE \$00, \$00, \$01, \$01, \$01, \$00	C073	B0	02	BCS	U2	
	LDX #12	.BYTE \$00, \$00, \$10, \$10, \$10, \$00	C075	C6	FC	DEC	\$FC	
V3	LDA #50	.BYTE \$00, \$00, \$01, \$01, \$01, \$00	C077	85	FB	STA	\$FB	
	STA \$D001, X	.BYTE \$00, \$00, \$10, \$10, \$10, \$EE	C079	A9	04	LDA	#4	
	DEX	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	C07B	85	02	STA	\$02	
	DEX	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	C07D	A2	00	LDX	#0	
	BPL V3	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	C07F	A0	00	FG	LDY #0	
	LDA V3+1	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	C081	8A		DG	TXA	
	CLC	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	C082	91	FB	STA	(\$FB), Y	
	ADC #21	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	C084	E8		INX		
	STA V3+1	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	C085	C8		INY		
	SEC	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	C086	C0	14	CPY	#\$14	
	SBC #4	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	C088	D0	F7	BNE	DG	
	STA V4+1	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	C08A	C6	02	DEC	\$02	
	DEY	.BYTE \$00, \$00, \$00, \$00, \$00, \$00	C08C	A5	FB	LDA	\$FB	
	BPL V4		C08E	18		CLC		
RT	JMP \$EA7E		C08F	69	28	ADC	#\$28	
T2	LDA #6		C091	90	02	BCC	EG	
	STA JL		C093	E6	FC	INC	\$FC	
	LDA V1		C095	85	FB	EG	STA \$FB	
	CMP IC		C097	A5	02	LDA	\$02	
	BNE T3		C099	D0	E4	BNE	FG	
	LDA DC		C09B	AD	42	C1	LDA XX	
VS	STA V1		C09E	C9	D8	CMP	#\$D8	
	JMP T1		C0A0	90	14	BCC	U1	
T3	LDA IC		C0A2	A2	13	LDX	#\$13	
	JMP VS		C0A4	A9	50	LDA	#\$50	
JL	.BYTE 0		C0A6	9D	28	04	VX	STA \$0428, X
JK	.BYTE 0		C0A9	9D	50	04	STA	\$0450, X
DC	DEC \$07F8, X		C0AC	9D	78	04	STA	\$0478, X
IC	INC \$07F8, X		C0AF	9D	A0	04	STA	\$04A0, X
CR	.BYTE 24, 72, 120, 168, 216		C0B2	CA		DEX		
	.BYTE 8, 56		C0B3	10	F1	BPL	VX	
			C0B5	60		RTS		
			C0B6	C9	38	U1	CMP	#\$38
			C0B8	B0	10	BCS	QV	
			C0BA	A2	13	LDX	#\$13	
			C0BC	A9	50	LDA	#\$50	
			C0BE	9D	14	04	VY	STA \$0414, X
			C0C1	9D	3C	04	STA	\$043C, X
			C0C4	9D	64	04	STA	\$0464, X
			C0C7	CA		DEX		
			C0C8	10	F4	BPL	VY	
			C0CA	60		QV	RTS	
			C0CB	00		NOP		
			C0CC	00		NOP		
			C0CD	A9	03	KI	LDA #3	
			C0CF	8D	21	D0	STA	\$D021
			C0D2	AD	16	D0	LDA	\$D016
			C0D5	09	10	ORA	#\$10	
			C0D7	8D	16	D0	STA	\$D016
			C0DA	A9	19	LDA	#25	
			C0DC	8D	18	D0	STA	\$D018
			C0DF	A9	FF	LDA	#\$FF	
			C0E1	8D	12	D0	STA	\$D012
			C0E4	AD	12	D0	V2	LDA \$D012
			C0E7	C9	5A	CMP	#\$5A	
			C0E9	D0	F9	BNE	V2	
			C0EB	A2	09	LDX	#9	
			C0ED	CA		V3	DEX	
			C0EE	D0	FD	BNE	V3	
			C0F0	A9	15	LDA	#21	
			C0F2	8D	18	D0	STA	\$D018
			C0F5	A9	00	LDA	#0	
			C0F7	8D	21	D0	STA	\$D021
			C0FA	A9	C8	LDA	#200	
			C0FC	8D	16	D0	STA	\$D016
			C0FF	A9	00	LDA	#\$00	
			C101	8D	12	D0	STA	\$D012
			C104	AD	16	D0	LDA	\$D016

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

-JOE-

LOGO-SWINGER

A program egy csodálatos COV LOGO-t (copy-right-os) mozgat, lenget a képernyő felső négy sorában. A proggi a LOGO-t a keret mögé is kitolja; a program végén lévő néhány BASIC rutinocskák egy-két példát tartalmaz különböző ívű/stílusú SWING-elésre; mindegyik külön ív, tehát egyszerűen csak az egyik szükséges. A LOGO méretét egyébként egyszerűen meg lehet növelni; a C07A-s címen lévő értékkel határozhatjuk meg a LOGO magasságát, a C087-esen pedig a szélesség található, de a kettő szorzata nem lehet nagyobb 256-nál (\$100). Ha az értékeket növeljük, akkor vigyázni kell a megszakítás hosszúra és a törlésre is. Akkor jöhet a proggi:

```

C000 .OPT OO
C000 *= $C000
C000 4C 26 C1 JMP IN
C003 A9 00 VS LDA #0
C005 85 93 STA $93
C007 78 SEI
C008 A9 7F LDA #$7F
C00A 8D 0D DC STA $DC0D
C00D A9 81 LDA #$81
C00F 8D 1A D0 STA $D01A
C012 A9 23 LDA #<HL
C014 8D 14 03 STA $0314
C017 A9 C0 LDA #>HL
C019 8D 15 03 STA $0315
C01C A9 00 LDA #0
C01E 8D 12 D0 STA $D012
C021 58 CLI
C022 60 RTS
C023 EE 19 D0 HL INC $D019
C026 E6 92 INC $92
C028 A6 92 LDX $92
C02A BD 00 50 OO LDA $5000, X
C02D 8D 42 C1 STA XX
C030 85 FB STA $FB
C032 20 0F C1 JSR TR
C035 A9 04 LDA #$04
C037 85 FC STA $FC
C039 20 5B C0 JSR KR
C03C A5 92 LDA $92

```

```

C107 29 F8      AND  #F8
C109 8D 16 DO   STA  $D016
C10C 4C 31 EA   JMP  $EA31
C10F A2 27     TR   LDX  #F27
C111 A9 50     LDA  #F50
C113 9D 00 04 V4 STA  $0400,X
C116 9D 28 04   STA  $0428,X
C119 9D 50 04   STA  $0450,X
C11C 9D 78 04   STA  $0478,X
C11F 9D A0 04   STA  $04A0,X
C122 CA        DEX
C123 10 EE     BPL  V4
C125 60        RTS
C126 A9 08     IN   LDA  #8
C128 A2 9F     LDX  #F9F
C12A 9D 00 D8 IG STA  $D800,X
C12D CA        DEX
C12E D0 FA     BNE  IG
C130 A9 02     LDA  #2
C132 8D 22 D0  STA  $D022
C135 A9 07     LDA  #7
C137 8D 23 D0  STA  $D023
C13A A9 00     LDA  #0
C13C 8D 20 D0  STA  $D020
C13F 4C 03 C0  JMP  VS
C142 00        XX   .BYTE0

```

A BASIC listák:

```

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

```

```

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

```

```

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

```

```

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

```

```

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

```

```

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

```

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

```

*= $2000
.byte $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
.byte $00,$00,$01,$01,$05,$06
.byte $16,$17,$5a,$69,$67,$59
.byte $f6,$9f,$69,$f6,$bd,$ad
.byte $55,$d5,$75,$b5,$b5,$97
.byte $57,$5d,$5d,$75,$75,$d5
.byte $d5,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$56,$5a
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $aa,$aa,$55,$55,$55,$55
.byte $56,$56,$56,$96,$55,$55
.byte $55,$a5,$79,$db,$db,$db
.byte $55,$55,$55,$66,$aa,$bb
.byte $bb,$bb,$55,$55,$55,$56
.byte $9a,$bb,$bb,$bb,$55,$55
.byte $55,$65,$a9,$bb,$bb,$bb
.byte $55,$55,$55,$69,$9e,$b6
.byte $b6,$b6,$55,$55,$55,$5a
.byte $67,$ed,$ed,$ed,$55,$95
.byte $b5,$b6,$b9,$bb,$bb,$bb
.byte $55,$55,$55,$96,$e5,$6d

```

```

.byte $6d,$6d,$55,$55,$55,$69
.byte $af,$bd,$b5,$b5,$55,$55
.byte $55,$69,$9e,$ba,$a7,$bd
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$d5
.byte $d5,$55,$00,$00,$00,$00
.byte $00,$00,$ff,$ff,$01,$01
.byte $05,$05,$16,$5a,$5b,$5b
.byte $6d,$6f,$6b,$fa,$96,$55
.byte $57,$db,$6d,$6d,$ed,$a5
.byte $95,$57,$57,$5d,$5d,$75
.byte $75,$d5,$d5,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$6a,$6a,$ab,$af
.byte $ad,$ad,$ad,$ad,$aa,$ff
.byte $d5,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $b6,$b5,$75,$6a,$6a,$6a
.byte $5f,$55,$db,$a7,$7d,$a5
.byte $bd,$f5,$d5,$55,$bb,$bb
.byte $77,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $bb,$bb,$77,$55,$a9,$6f
.byte $6d,$6d,$bb,$bb,$77,$55
.byte $a9,$6f,$6d,$6d,$b6,$69
.byte $5f,$55,$55,$65,$5d,$a5
.byte $ee,$d9,$57,$55,$a5,$6d
.byte $6d,$6d,$bb,$b6,$75,$55
.byte $5a,$5b,$57,$6a,$6d,$9d
.byte $f5,$55,$55,$d5,$55,$55
.byte $b5,$b5,$75,$55,$55,$55
.byte $55,$6a,$b6,$69,$5f,$55
.byte $55,$55,$95,$75,$55,$d5
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff
.byte $ff,$ff,$5a,$56,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$fb,$a9
.byte $a5,$55,$55,$57,$57,$5d
.byte $5d,$75,$75,$d5,$d5,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $ad,$ad,$ad,$a9,$6a,$6a
.byte $5a,$56,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$aa,$aa,$aa,$6a,$6a
.byte $6a,$5f,$95,$b5,$b5,$f5
.byte $55,$95,$a5,$fd,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$6d,$59
.byte $5b,$5b,$56,$56,$55,$55
.byte $6d,$9d,$b5,$b5,$75,$d5
.byte $d5,$55,$6d,$6d,$6d,$6d
.byte $6d,$a9,$7f,$55,$6d,$6d
.byte $6d,$6d,$6d,$a9,$7f,$55
.byte $9f,$7a,$67,$9d,$b6,$69
.byte $5f,$55,$95,$b6,$b6,$b5
.byte $b5,$a6,$7e,$55,$9e,$76
.byte $d6,$96,$69,$5f,$96,$a9
.byte $d5,$d5,$d5,$95,$b5,$b5
.byte $75,$d5,$55,$55,$55,$55
.byte $55,$55,$55,$55,$ff,$ff
.byte $ff,$ff,$ff,$ff,$ff,$ff
.byte $55,$55,$55,$55,$55,$57
.byte $57,$5f,$5d,$7f,$7a,$ef
.byte $ef,$ef,$fa,$ff,$55,$ff
.byte $fa,$ef,$eb,$ee,$fb,$ff
.byte $55,$ff,$fe,$fa,$ee,$ea
.byte $fe,$ff,$55,$ff,$ff,$ff
.byte $fb,$ff,$ff,$ff,$55,$ff
.byte $fb,$ee,$ea,$ee,$ee,$ff
.byte $ff,$ff,$ee,$ea,$ee,$ee
.byte $ee,$ff,$d5,$ff,$ef,$ee
.byte $ee,$ee,$ef,$ff,$55,$ff
.byte $af,$fe,$fe,$ee,$be,$ff
.byte $55,$ff,$bf,$ef,$af,$ef
.byte $ef,$ff,$55,$ff,$fe,$fe
.byte $be,$fe,$fe,$ff,$55,$ff
.byte $be,$ee,$be,$fe,$fe,$ff
.byte $55,$ff,$fe,$fe,$fe,$fe
.byte $af,$ff,$7f,$ff,$ef,$ee
.byte $ef,$ef,$be,$ff,$55,$ff
.byte $af,$ff,$bf,$ee,$be,$ff
.byte $55,$ff,$ef,$ef,$be,$fe
.byte $ff,$ff,$ff,$ff,$ef,$af
.byte $ef,$af,$ef,$ff,$00,$00
.byte $00,$00,$00,$00,$00,$00

```

sába, és ez a prg. majdnem fele olyan hosszú mint a MP. A prg. CF00-CFFF-ig terjed.

1. SPR. MOVER - Mozgató rutin CF00-
2. Inicializálás - Alaphelyzet CFA0-

```

1.      *=$CF00
        LDA $DC00
        CMP #F7B
        BEQ $CF16
        CMP #F77
        BEQ $CF35
        CMP #F7E
        BEQ $CF56
        CMP #F7D
        BEQ $CF66
        JMP $CF8E
        LDA $D00E
        BEQ $CF26
        CMP #F02
        BEQ $CF2E
        DEC $D00E
        DEC $D00E
        RTS
        LDA #F00
        STA $D010
        JMP $CF1F
        LDA $D010
        BNE $CF1F
        RTS
        BRK
        LDA $D00E
        CMP #FE
        BEQ $CF47
        CMP #F56
        BEQ $CF4F
        INC $D00E
        INC $D00E
        RTS
        LDA #F80
        STA $D010
        JMP $CF40
        LDA $D010
        BEQ $CF40
        RTS
        BRK
        LDA $D00F
        CMP #F1E
        BNE $CF5E
        RTS
        DEC $D00F
        DEC $D00F
        RTS
        BRK
        LDA $D00F
        CMP #F08
        BNE $CF6E
        RTS
        INC $D00F
        INC $D00F
        RTS
        JSR $CF56
        JMP $CF35
        JSR $CF66
        JSR $CF35
        JSR $CF66
        JMP $CF16
        JSR $CF56
        JMP $CF16
        BRK
        CMP #F76
        BEQ $CF75
        CMP #F75
        BEQ $CF7B
        CMP #F79
        BEQ $CF81
        CMP #F7A
        BEQ $CF87
        RTS
        LDA #F00
        STA $D010
        LDA #F80
        STA $D015
        LDA #F00
        STA $07FF
        LDA #FAA
        STA $D00E
        STA $D00F
        RTS
        JSR $CFA0
        SEI
        Megszakítás MOVE-ra
        (LDA #<MOVE
        STA $0314
        LDA #>MOVE
        STA $0315 ; - JOE)
        LDA #F00
        STA $D012
        CLI
        RTS
        JSR $CF00
        JMP $EA31

```

-JOE-

MOUSE POINTER #2

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

MOVE

Kovács Zoltán

AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

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

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

1. Az árról. Nos én a levelet tavaly májusban írtam meg, amikor még — ahol lehetett kapni, igenis DRÁGÁBB volt az 500-as, mint a 600-as. Szerintem nem vall józan logikára az sem, hogy két gép árát úgy hasonlítjuk össze, hogy az egyiknek a használt, másiknak meg az új árát vesszük figyelembe (biztos sok sört ittál thon, ha már kanadában nem volt elég...). A 78 ezer az nem az én bakim volt, hanem a tiétek, ugyanis felöltetlenül kiszedegették a kötőjeleket, (hogy miért, arról 1.0 tudna mesélni...) és úgy látszik eme két szám közül is sikerült eltüntetni. Nos azóta változott a helyzet, egy Commodore nyilatkozat szerint újra gyártják az 500-at (hogy ebből mi igaz, mi nem, azt nem tudom, mostanában úgyis olyan nagy a káosz a Commodore körül), aminek — talán — az ACOMP KFT. újraárusítása (már-mint 500-as terén) az eredménye. Per pillanat ugye hatezer forinttal drágább a 600-as, de mindjárt jönnek a hátulütők. Nos, érdekes, hogy aki csak számítástechnikai újságban hirdet, mind 5000 forintért kínálja a TV-modulátort, de biztos pont azok nem hirdetnek, akik 3500-ért árulják. Akinek meg van pénze monitorra az 1200-est vegyen!!! Tehát az ACOMP árlista szerint: A500 (30.000,- Ft) + TV-modulátor (5.000,- Ft) + 512kb-os memóriabővítő (5.000,- Ft) + wincsi-vezérlő (8.000,- Ft) = 48.000,- Ft!
A600 (35.000,-Ft) + 1.3 Kickstart (5.000,-Ft) = 40.000,- Ft! Na most vitatkozz az árakról! (Hopp, azóta megint eltelt egy kis idő, megint nem lehet 500-ast kapni, de a használt 600-asokat pont olyan árakban hirdetik, mint a használt 500-asokat.)

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

3. Válaszok a beszúrásaidra. Nagyon poénos a Primó és a TVC lehordása.

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

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

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

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

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

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

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

ANYSTONE

Szia Makk Marci!

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

Csika

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

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

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

Zenelejátszók

A zeneformátumok közül Amigán legelőször a Noise-, Protracker típusúakkal találkozhatunk, mivel ezek a legelterjedtebbek. Ha viszont zenerippelésre (magyarul lopásra) adjuk a fejünket, akkor (feltéve ha elég "intelligens" a ripper programunk) megdöbbenünk, [Döbb, Döbb ...GIZMO] hogy micsoda sokféle zeneformátum létezik.

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

Címszavakban azért megemlítem ezeket is.

Ripperek:

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

Lejátszóprogramok:

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

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

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

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

AM Trackerek (a C64-en is jellemző ADNR hullámformát használják):

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

Soundtracker típusúak:

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

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

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

Speciális és 8 csatornás zeneformátumok

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

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

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

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

Zeneformátumok, ahol a modul tartalmazza a lejátszót:

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

Effektcsatornás formátumok, és effektlejátszók:

- **IFF-8SVX**
- **RIFF-WAV**
- **SoundFX** = A Linel Software az írója, 15 sample, kicsit megváltoztatott FM SoundTracker formátum + effektek.
- **Digital Mugician** = Playertípus hangeffektekkel.
- **IFF-SMUS** = Effektcsatornás lejátszótípus.

Ezt a kis felsorolást senki se tekintse teljesnek, hiszen csak a legsűrűbben előfordulókról írtam. Kb 75 féle van pillanatnyilag (amely napról-napra bővül) és akkor még a verziókat meg sem számoltam.

Létezik még egy program, amit az írás elején levő felsorolásban nem említettem meg, pedig ez is egy lejátszó.

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

Tökös Mákos

ALTERNATIVE WORLD

GAMES (C64, Amiga)

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

Ha mindezen túl vagyunk, beállíthatjuk a játékosok nevét és hogy milyen országot óhajt képviselni.

ENTER YOUR NAME: (Üsd be a neved, majd nyomj RETURN-t!) Ezután a JOY fel-le mozgatásával kiválaszthatjuk a kívánt országot. Amennyiben kell még játékos a név beírása, ha nem egyszerűen csak RETURN.

Ezután főmenü:

- 1 - zsákbatűtés
- 2 - egyensúlyozás tányérokkal
- 3 - csizmahajítás
- 4 - folyó átugrás
- 5 - rúdmaszás
- 6 - futás fel a falon
- 7 - párna csata
- 8 - rúdugrálás
- 9 - játék indítása

Itt kiválasztjuk, hogy a 8 pálya közül melyikkel óhajtunk játszani. Ha a megfelelőket kiválasztottuk, clickeljünk a 9-esre, ezután töltögetés, majd kezdődik a GAME.

Most pedig nézzük a megoldásokat:

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

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

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

JOY-jal verekedés:

- fel + balra - ütés fejre
- balra - ütés az ellenfélre balról
- bal + le - ütés az ellenfélre jobbról

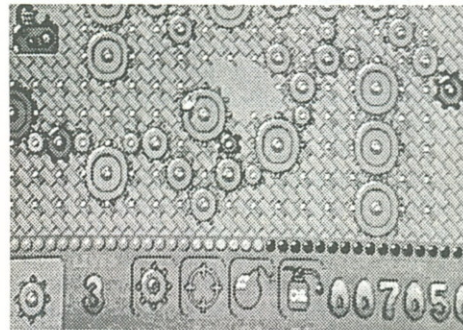
8. A romokon megjelenő lufikat kell kidurantanunk úgy, hogy egyszerűen ráugrunk. Irányítás egyszerű, JOY:

- balra - balra fordulás
- jobbra - jobbra fordulás
- fel - előre ugrálás
- le - hátra ugrálás

P.W.Smith

CLIK-CLAK (C64, Amiga)

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



Anystone

THE CYCLES (C64, Amiga)

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



Választhatunk a következők közül:
Időre motorozunk - stopperóra
Helyezésre - pálya
Indulhatunk kupában - kupa

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

- 125cc
- 250cc
- 500cc

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

Befejezésül:

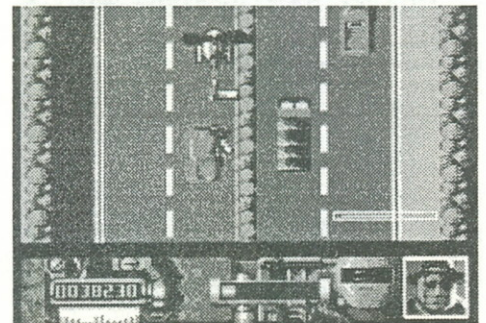
Ezt a programot nevezhetjük a **TEST DRIVE** sokadik részének. A grafika átlagos, a zene úgyszintén. A program nem nyújt sokat az elődökhöz képest, de ez az egyik legjobb szimulátor.

Füzesi Zsolt, Debrecen

DARKMAN (C64, Amiga)

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

1. pálya: Néhány emberrel kell megküzdünk. Nehezítésül az ipsék már lőnek, majd ninjátákat küldenek ránk, akik már surikent is dobna ránk.
2. pálya: Egy mászkálós rész. Egy épület tetejére kell kijutnunk. Feladatunkat ám néhány ember akadályozza meg. Néhány ütés után elterülnek, de pár másodperc múlva felkelnek.
3. pálya: A tetőre kijutván, egy helikopter keseríti meg életünket. Ha eltalál, akkor egy nagyot ugrunk vissza, amely a halálunkat is okozhatja.
4. pálya: Hasonló a második pályához. Az épület aljára el kell jutnunk. Majd egy bizonyos időn fel. Az emberek itt is keserítik életünket, de néhány ütés után meghalnak!
5. pálya: Egy helikoptert irányítunk és egy autópálya felett kell küldetésünket teljesíteni.
6. pálya: Az utolsó pálya. Hasonló a második, és a negyedik pályához. Ez is egy mászkálós rész. Fel kell itt is az épület felső részéhez. Az emberek, miután levertük őket, pár másodperc múlva felkelnek. Na, ha feljutottunk, menjünk a szakasz végére, csak lökjük le a géppuskás fazont és már mehetünk is álmaink hölgyéhez (Vagyis akit kiszabadítunk, és a főhősünk magától odatalál).

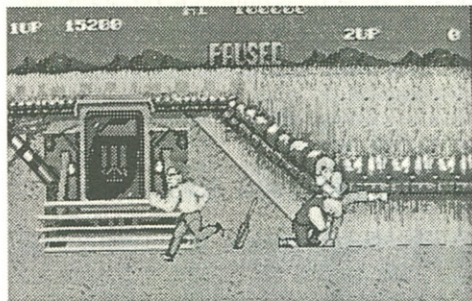


A pályákon gyakran látunk szép képeket: pl. a második pályán, mikor látjuk a kijáratot. A negyedik pályán, mikor az épület aljára leérünk. Az ötödik pályán, mikor a helikopterrel a falnak megyünk. Egyes pályák után fényképezős rész van. Itt azokat a srácokat kell fényképeznünk, amelyek feje elfordul.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

Füzesi Zsolt, Debrecen

Double Dragon II. (C64, Amiga)

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



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

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

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

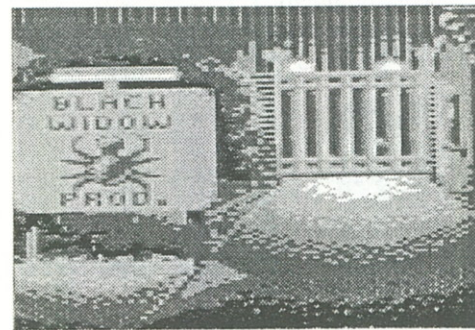
Erősségi sorrend: 3; 5; 2; 6; 1; 4; (3-astól gyengül!)

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

P.W.Smith

ELVIRA II. (C64)

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



Íme:

Először leírom a változásokat, utána meg a varázslatokat.

- Kezdekör megfordulva megtaláljuk a követ. Az út másik oldalán pedig egy fura gombát.
- A kocsi csomagtartójában csak egy drótvágó van. Rendelgetése ismeretlen számomra.
- A varázskönyv nem a számítéchn. teremben van, hanem nálunk (eredetileg). Nálunk van még egy kereszt + egy tör is.

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

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

- A spejzba ne a tálalóablaknál menjünk! Ott ránk esne egy hulla, és kivenné a fél szemünket. A konyha előtt forduljunk balra. Előre. Egy zombi van itt, őt hősünk Elvirának nézi. A zombi leüt, és elvisz a konyhába.

- A spejzből nem jutunk ki hajsütővel, mivel az nincs is. Inkább lőjük a hőszabályzóra egy Fireball-t. A GHL-t üssük le, és szabad az út.

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

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

- Az emeleten (a legyilkolt kísértet után) a hullától felvehetünk egy fényképet (kezeből) és egy díszes bronzkulcsot (bal váll). Én megnyomtam a gombot, de a titkos ajtót nem találtam.

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

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

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

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

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

- Több segítségem nincs.

Varázslatok:

név	level	P.P.
Ice Dart	1	4
Bless	1	5
Enchant Weapon	3	6
Fireball	4	8

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

1. támadó varázslatok:

Ice Dart	1	4
Bless	1	5
Enchant Weapon	3	6
Fireball	4	8

Ice Dart: jégdárda - semmi
Bless: szentelt víz + kereszt - nagyobb sebzés élőholtakon
Enchant Weapon: smaragd (barlang) + körömrészle lő (Elvira szobája) - extra sebzés + könnyebb kardforgatás
Fireball: éghető anyag: szövetdoboz (Elvira sz.) vagy gyufa (kísértetház)

Holy Blast	5	6
Lighting Bolt	7	11
Freezing blade	8	9
Nova	9	15

gyertyák (templom) - "Szent Szél" varázslat
ametiszt (katakomba) + tányér (konyha) - elektr. lövés
2 hideg tárgy - nagyobb sebzés
gyúlékony folyadék (?) - mindenkit megöl

2. Védekező varázslatok:

Unseen Shield	1	3
Protection	2	6
Unholy Barrier	3	5
Resist Fire	5	7
Magical Armour	7	12
Absorb magick	8	8

semmi - pajzs
1 db fazék (konyha) - pajzs
biblia (páncéloknaál a szobában) - védőfal
tűzoltó készülék (aula) - véd a tűztől
2 db nemesfém tárgy (?) - varázspáncél marázslat ellen
gránátkő (katakomba) + szivacs (fürdő) - leállít minden varázst - Ugymond "csendvarázs"

3. Vegyes varázslatok:

Luck	2	4
Caurage	3	8
Magic Muscles	5	7
True Flight	8	9
Brain Boost	3	6

szerencsetárgy: amulett (Elv. szobája) vagy patkó (nappali) vagy szerencse cica (hullás szoba) - szerencse
borosüvegek (spejz) vagy whiskey (rendezői sz.) vagy brandy (Rendezői szoba) - bátorság
3 db fazék (konyha) - varázslatos izmok
párna (hálószoba) - igazi repülés!
floppy disk-tartó (titkárnői szoba) - memória és észélesítő varázslat

4. Különleges varázslatok:

Fear	6	7
Turn Undead	3	12
Resurrect	10	20
Bind Demon	9	15
Summon Storm	7	9

boszi szeme (kosztümszoba) - az ellenfél rettegni kezd
agy (labor) - megöli az élőholtakat
agy + szív + kéz (labor) - feltámasztás (A könyvtárban olvashatuk (occult), hogy ehhez 3 test rész kell.)
? kötél(?) + tekercs(?) - megköti a démon
barométer(?) - viharidéző

5. Gyógyító varázslatok:

Healing Hands	1	3
Revive	4	6
Herbal Healing	5	6

semmi - gyógyítás, szerintem semi értelme
sajt (spejz) - felélesztő varázs
ehető gombák (barlang?) - teljes testrész gyógyítása

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

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

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

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

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

Enyedi Gyula, Mátészalka

FLIPPER MAKER (C64)

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

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

- LOAD: Töltés
- SAVE: Mentés lemezre
- QUIT: Kilépés
- MAKE: Valaminek a töltése
- GAME: Játék
- PLAY: Ez is játék
- GAME: A változatosság kedvéért...
- FORMAT: Lemezformázás
- DISK: Mint az előző

Valamint az funkcióbillentyűkkel ('F1', 'F3',
'F5', 'F7') lehet az összes szint (keret, hát-
tér stb.) beállítani.

Sok sikert!

Dzsambo Steven

GAZZA II. (C64, Amiga)

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

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

Start:

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

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

X - sárgalap

I - sérült

Ez a kettő egyébként játék közben is lát-
ható:

ságalap - booked

lesérült - injured

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

Cseh Levente (MaX)

"Hacker" (C64)

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

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

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

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

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

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

mányos módszer, papír, ceruza, próbálgatás: ha azt mondja, hogy "ok", akkor azt megjegyezzük, ha "incorrected"-nek nevez, akkor próbálkozunk tovább mással. Ha sikerült mindent kitotóznunk, akkor hurrá, kezdődik a játék.

Kapunk egy nagyatlaszból kimásolt térképet, rajta egyes világvárosok, nagyvárosok, ezekben fogunk ténykedni, valamint a térkép be van hálózva, a háló vonalaiban fogunk közlekedni. **(Valami alagútrendszer-szerűség lehet — Ez szép szó)**

Időnként megszólít egy-egy sötét alak a töksötétben, valamint ha feljöttünk az egyes városokban a napvilágra **(hogy honnan, azt játékokny homály fedi — homály) (Homály? Teljes sötétség! — fedi)** itt is megszólít egy-egy gyanús alak, akik ezt-azt, tücsköt-bogarát kínálnak fel eladásra vagy csereberére. Ezekből kell majd valamit összeszedni, összeállítani, hogy valamihez komplett legyen. Ha igaz, egy titkos iratról van szó. És valószínűleg a jelszó áll össze rajta. Legalábbis így logikus. Mindenesetre tárgyakért pénzzel kell fizetnünk, az iratrészeket tárgyakért adják cserébe.

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

Gyanítom, hogy a játék célja az lehet, hogy Radar Ernőt kicselezve összeszedjük a jelszóhoz szükséges összes akármít, és ha ez megvan, akkor lehet betörni vele a számítógéprendszerekbe, ahol kedvünk, vagy a program lehetőségei szerint "Neuromancerkedhetünk". **(De szép szavak, ha ezt Grétsy tanár úr látná! — Grayschi)**

Ha esetleg egyszer sikerül valami értelmeset is produkálni benne, lehet, hogy meg is írom!

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

Torba László, Gyöngyös

KOLUMBUS (Amiga)

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

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

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

A játék gyakorlatilag két részből áll:

- kereskedelem
- felfedezés-hadakozás

Kereskedni a következőképpen lehet:

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

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

0-100 — bódé

100-500 — kis házikó

500 felett — kis házikó melléképülettel

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

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

- *Lager errichten:* raktár létrehozása. A már meglévő alapraktárt (100T) bővíti fel 100 tonnával. Nagyon hasznos, ára 800,-D.

- *Kirche:* templom. Ez a népszaporulatot növeli, mivel a telepések szaporodnak is az új városban. Nem lényeges, ára 2000,-D.

- *Fort:* erőd. Ez a városunk védelmét szolgálja. Építése után külsőleg is megváltozik a szimbóluma, fallal körülvett tornyos település lesz. Csak akkor építhetjük meg, ha a szimbólum előtte már kis házikó-melléképület volt. Elég hathatós, katonákkal megrakva kisebb hajók ellen, ára 5000,-D.

- *Hafen:* kikötő. Nem sok értelmét találtam. Csak erőd megléte után építhetjük, ára 10000,-D.

Ültetvények

Jótanács: ültessük vízbe a növényeket, nagyobb lesz a termés. Ezen ültetvényeket a városunk körül úgy tudjuk telepíteni a felderített területekre,

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

- *Zuckerplantage:* cukorrépa ültetvény. Az ára 5000,-D. Általában jól termel évi 15-30 tonna között. A kereskedő 1 tonnát 34,-D-ért vesz meg.

- *Tabakplantage:* dohányültetvény. Az ára 8000,-D. Termelése 11-25 tonna között mozog, évente. A kereskedőnél 1 tonnát 55,-D-ért értékesíthetünk.

- *Baumtollplantage:* gyapotültetvény. Ára 10000,-D. 10-23 tonna között termel évente, általában. 1 tonna 66,-D a kereskedőnél.

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

Bányák

Hegyekbe (nem sziklás területre) telepíthető.

- *Erzmine:* ércbánya, ára 15000,-D. 1 tonna ára 100 D a kereskedőnél. Termelése általában 8-15 tonna között van évente.

- *Silbermine:* ezüstbánya. Ára 25000,-D. Termelése 2-5 kg(!). Ez azért lényeges, mivel raktárunkból 1000 kg-ig 1 tonna helyet foglal el. Az eladás ára 363,-D.

- *Goldmine:* aranybánya. Ára 40000,-D. Termelése 2-5 kg, évente. Ez ugyanaz mint az ezüsthénel, ára a kereskedőnél 565,-D.

A bánya ill. ültetvénytelepítéskor nem árt figyelembe venni, hogy ha azt a partra telepítjük, az ellenfeleink hajóinkat könnyű prédája lesz.

A városokból a cuccokat a hajóra úgy tudjuk feljuttatni, hogy a városból expedíciót küldünk a hajóra és ezzel elküldjük a szajrét. Egy városba maximum 5 bánya és ültetvény telepíthető. Ha elfoglaljuk az ellenfél városát akkor az ahhoz tartozó bánya is a tulajdonunkba kerül és termel is, ha a városban van ember is a termeléshez.

Egy-két hajótípus főbb adatai:

- *Galleon:* 800 tonnás, sebessége 8 lépés és 30 ágyúval rendelkezik. Kb. 1530 körül találják fel.

- *Karache:* 200 tonnás, sebessége 7 lépés és 18 ágyúja van. Kb. 1500 körül találják fel.

- *XVI. századi galleon:* 1000 tonnás, 10 csomó a sebessége és 10 ágyúja van. Kb. 1580 körül találják fel.

- *Indiánjáró:* 700 tonnás, 11 csomó a sebessége és 20 ágyúja van. Kb. 1570 körül találják fel.

- *Pinnance:* 400 tonnás, 13 csomó a sebessége és 50 ágyúja van. Kb. 1580 körül találják fel.

- *XVII. századi, hadi galleon:* 1200 tonnás, sebessége 10 csomó és 72 ágyúja van. Kb. 1600 körül találják fel.

- *Fleute:* 1000 tonnás, sebessége 9 csomó és 12 ágyúval rendelkezik. Kb. 1600 körül találják fel.

- *Fregatt:* 2000 tonnás, sebessége 12 csomó és 120 ágyúja van. Kb. 1630 között találják fel.

- *Sorhajó:* 2500 tonnás, sebessége 11 csomó és 160 ágyúja van. Kb. 1660 körül találják fel.

Végül néhány tipp:

Mindenfajta egységhez lépni úgy a legegyszerűbb, ha a nyilat az egység előtti "véltető" négyzetre visszük és jobb click. Így egyesével lépegethetünk. A lehorgonyzott, letáborozott egységeinket úgy aktivizálhatjuk, ahogy a városba lépünk be.

Detrich Péter

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- 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 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett 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 impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.** 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.

C64 software

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

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

C64-en kazettán eladók eredeti programok: Rastan Saga, R-Type. **Pintér Balázs**, 2030 Érd, Petőfi S. 113. Tel.: 23-365-106

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

C64 hardware

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

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

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

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

Amiga

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

Amiga 500, vagy 1200 számítógépet keresek. **Csernát Zoltán**: 256-17-40

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

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

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

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

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

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

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

Amiga 1200 vagy Amiga 500 számítógépet keresek. Arájanlatokat telefonon kérek. **Csernát Zoltán**: 256-17-40

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

Eladó Commodore Amiga 500 Plus, RGB színes monitorral, lemeztartóval, egérrrel, 2 db. joystick-kal és rengeteg újsággal (CoV, 576 Kbyte, C-Mánia) Cím: **Spillenberg György**, 2254 Szentmártonkát, Öregszőlő dűlő HRSZ-2358/13.

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

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

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

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

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

HELIX
computer

BP. 1133 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! Amiga külső drive: 9.400,- Ft (ÁFA-val)
2.5"-3.5" HDD kábel: 3.000,- Ft (ÁFA-val)

COMMODORE GYORSSZERVÍZ

Budapest, 175-10-24

Direkt telefon:

(06-20) 348-246

XT/AT tápegység

javítás és

VIDEO szervizelés is!

AMIGA SZERVÍZ:

1999 Technics

Tel.: 18-48-845

Ugye tudod, hogy

nyelvtudás és nyelvvizsga, a magyar helyesírás tudása, számítástechnikai alapismeretek és matematika nélkül jól fizető állásba kerülni szinte lehetetlen? E sok tudnivaló elsajátításához kiváló eszköz kedvenc számítógéped, ha például nyelvoktató programjaink (IBM-re CD-n is!) segítenek a nyelvvizsgára való felkészülésben! Hogy hogyan? Ebben segít a

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

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

Speciálisan C64-es ajánlataink:

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

C64-es és PC-s programajánlat:

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

Mindenkit szeretettel várunk:

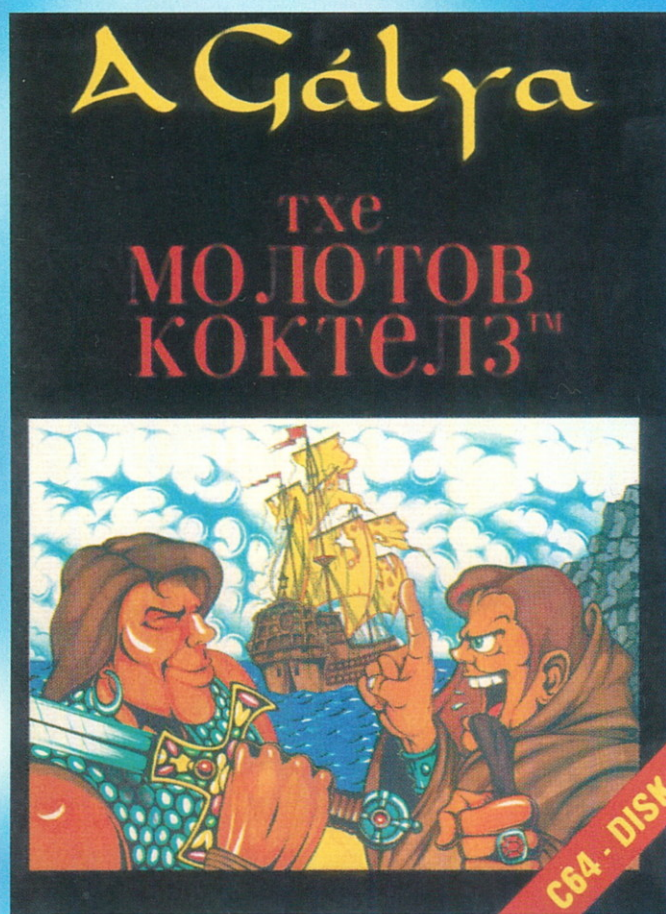
- a HUNGARODIDACT'95 kiállításon 1995.X.25-28. között a BNV területén (bővebb információt a HUNDIDAC Szövetség Információs Pultja ad majd)
- állandó számítástechnikai szaktanácsadásunkon (programbemutató és vásárlási lehetőséggel) a Bp. IV. Munkásotthon u.33-39.sz. alatti Gyermekkönyvtárban minden hétfőn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

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

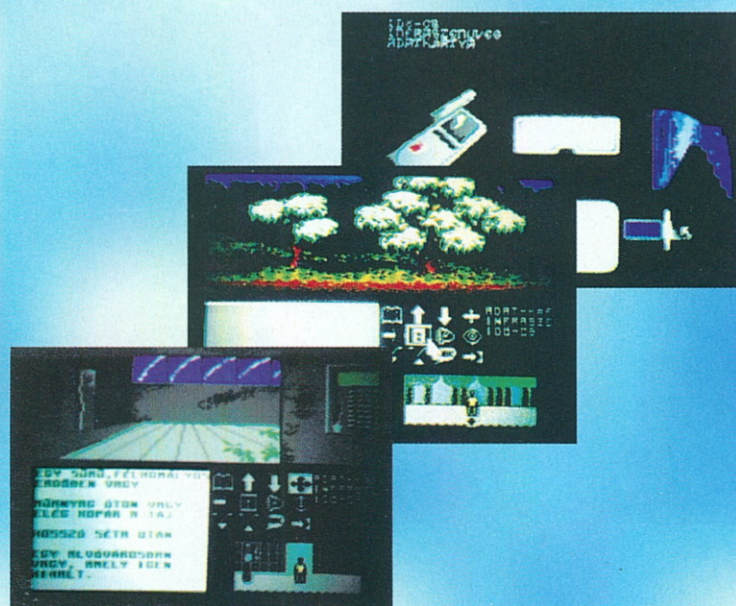
(Amennyiben postán kér információt, mindig küldjön felbélyegzett válaszborítékot!) Szállítás utánvétellel.

Rendeléskor kérjük a géptípus, és az adathordozó pontos megadását!

C64-es programajánlatunk:



599,- Ft



399,- Ft

A 2 játék megrendelhető postai utánvétellel.

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

NEWCOMER

Üdvözöllek, Jövevény! Készülj a végső kalandra!



Üdvözlünk, Jövevény, a Szigeten, az első magyar fejlesztésű, igazán színvonalas kaland- és szerepjátékban.

Több, mint négy évig tartó fejlesztés után a Valhalla gondozásában végre napvilágot lát minden idők talán legélvezetesebb és legszebb programja kedvenc C64-esedre!

A játék megrendelhető a Valhalla Holding címén,
1088 Budapest, Rákóczi út 11. IV/4., postai utánvétellel.
Viszonteladók jelentkezését is várjuk a 138-0921-es telefonszámon.

Kapható november végétől
a Valhalla Páholy könyvesbolt-hálózatában,
az 576Kbyte boltjaiban,
valamint minden komolyabb szakkoltban és áruházban.

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

CID

PolyForm Kft.
Budapest, 1091
Óllói út 73.
Tel/Fax:
215-50-87
218-61-80

Polaroid Centrum

