

# COMMODORE Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

**KÜLÖNSZÁM**

V. évf. • 1993/július  
ISSN 0866-0808  
COM-WARE ©1993  
Ára: 200,- Ft

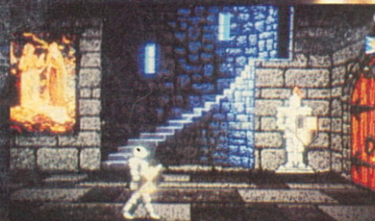


9 770866 080010

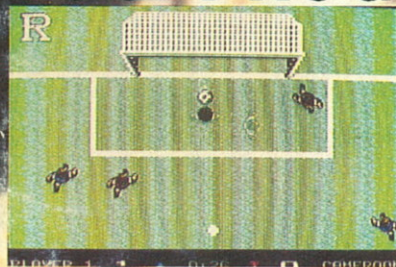
## THE EXAMINATION



## SPIRIT OF EXCALIBUR



## FOCI PROGRAMOK



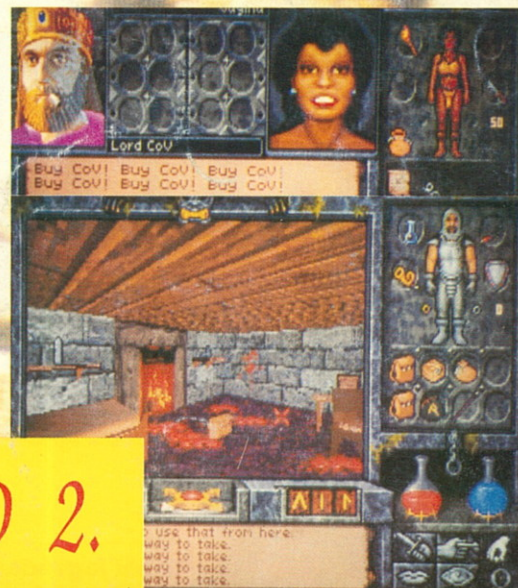
## SZIMULÁTOROK



## TÖKÖSMÁKOS

# ULTIMA UNDERWORLD 2.

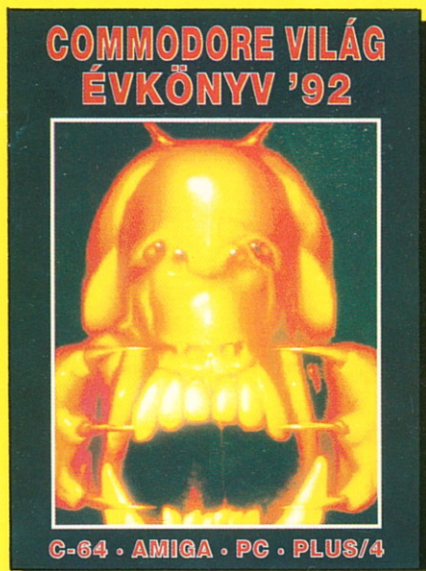
COV 1/2 MELLÉKLET



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



**400,-**



együtt csak

**698,-**

**398,-**



most csak

**299,-**

# THIS

„TÁRS  
A JÁTÉKBAN”



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

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



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

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Diggy Pigs/Silents demo (Amiga)

Készítették: 1.75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Elsősegély rovat: Molnár Zsolt

PLUS/4 sarok: Simon János (Jahny)

Munkatársak: Bors Gábor

Kis Simon Csaba

Homoki Péter (HáPI)

Werner Zsolt (DADA)

valamint sokan mások

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!

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

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117

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

#### Terjeszti:

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

ACOMP Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.

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

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

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

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

MEGAPEX Kft. Szakszervelete, Eger, Széchenyi u. 21.

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

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT. Szakszervelete, Kecskemét, Rákóczi u. 2.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

TELECOMP Kft. Szakszervelete, Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

ISSN 0866-0808 — Patria Nyomda Rt.

Felelős vezető: Bokor Gábor

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

## TARTALOMJEGYZÉK

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

#### CoV 1/2 helyett — melléklet

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

#### FOCIÓRÜLET A KÉPERNYŐN.....

Fociprogramok áttekintő táblázata .....	34
Bundesliga Manager Professional V2.0 (64, Amiga, PC) .....	36
Graeme Souness Soccer Manager (64) .....	37
Graham Taylor Soccer Challenge (Amiga).....	37
I Play 3D Soccer (Football Champion) (64, Amiga, PC) .....	39
Mondial Simulation 1990 (64, Amiga) .....	40
Sensible Soccer (Amiga, PC) .....	40
World Soccer League (64) .....	41

#### SZIMULÁTOR PROGRAMOK .....

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

#### Plus/4 sarok .....

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

#### KIEGÉSZÍTŐ Tökös-Mákos .....

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

#### Hirdetések .....

.....	63
-------	----

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

Andersen Dávid, Budapest (64)

Brandt Ferenc, Budapest (PC)

Fábián Sándor, Győr-Ménfőcs. (64)

Fodor Csaba, Hajdúbösz. (PC)

Halápi Zsolt, Budapest (PC)

Kovács Laszló, Budapest (PC)

Mészáros Krisztián, Bicske (64)

Molnár Andor, Budapest (64)

Szász Bulcsú, Nyíregyháza (PC)

Vági Albert, Győr (64)

## Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Farkas Attila, Szécsény  
Kádár Bence, Budapest III.  
Kaposvári Konrád, Füzesabony  
Kovácsházy Tamás, Eger

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

Takács Zoltán, Budapest X.  
Tislér Csaba, Lábatlan

## Nyereményeket postai úton juttatjuk el.

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

### SAVAGE EMPIRE

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

A **CoV 35-ben megjelent rejtvény** helyes megfejtése: a kakukktója a **WORLD CUP SOCCER**

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

A nyertesek neveit a CoV 36-ban tesszük közzé.

## Épp ez jutott eszünkbe...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Az **elsősegélyt** sokan jó dolognak tartjátok, most nem kell bogarászni, szétcincáltuk a témát géptípusonként.

A **Plusisok** a terjedelemnek megfelelően nagyobb anyagot kaptak.

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

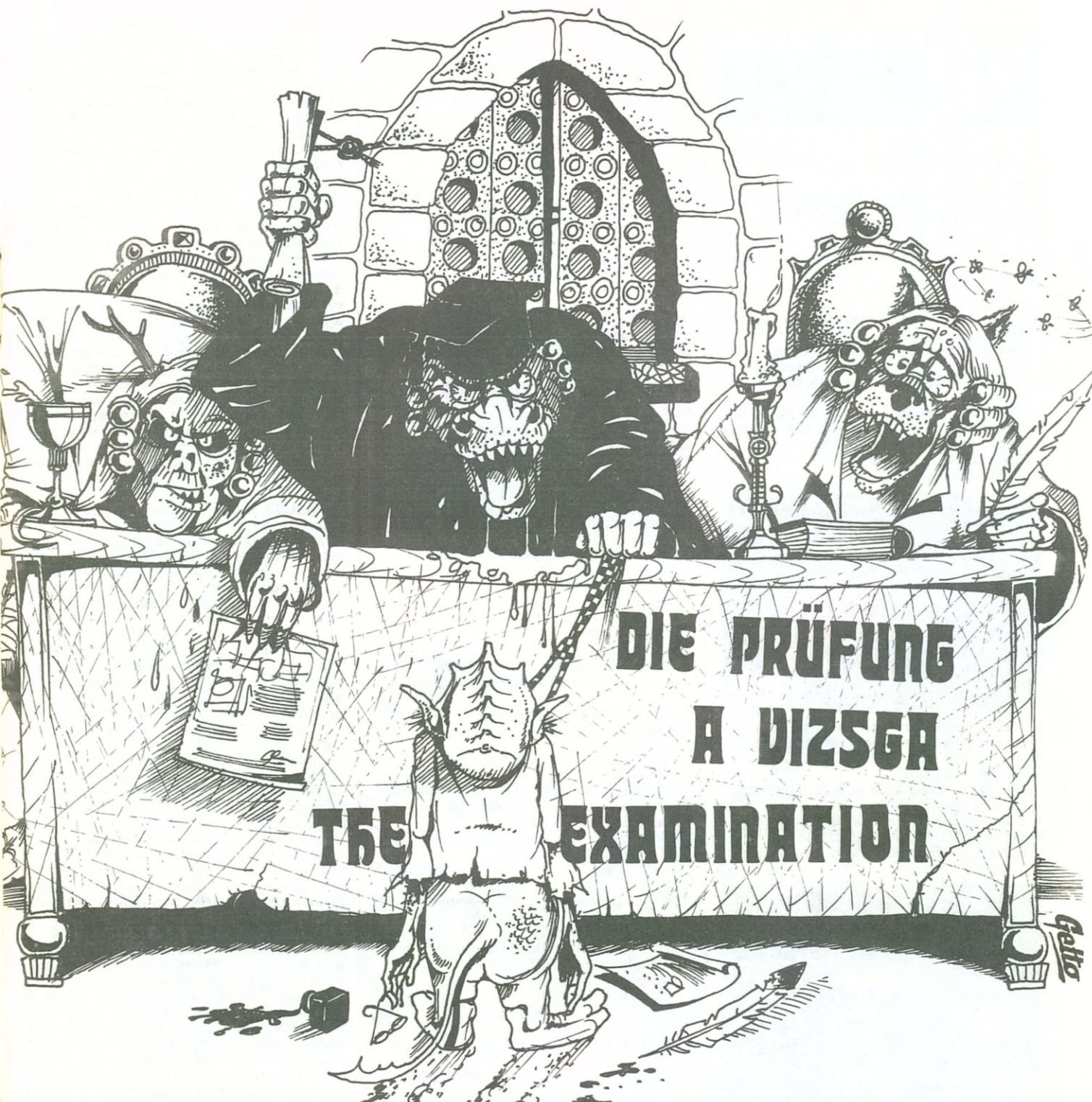
A tavalyi felmérés eredményeképpen be kellett látnunk, hogy a tervezett formában a **CoV 1/2** utányomásból nem lesz semmi. Ki kellett hámozunk, mi az, amiért egyáltalán megrendeltétek volna ezeket a számokat — azon kívül, hogy teljes legyen a sorozat. Nos, az eredmény a mellékletben látható. Azokat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

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

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

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

**KATT!** (Ez a HQ főkapcsolója volt)



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



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

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

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

színűleg nem csak nekünk ment az idegeinkre helyenként (az input-okra gondolunk)...

#### A játék kezelése:

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

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

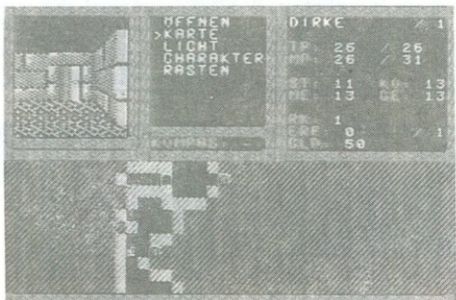


#### A Character menü:

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

#### A labirintusokban használható parancsok:

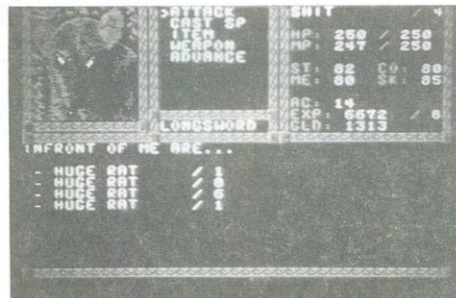
- **Open:** Az előttünk lévő ajtó kinyitása (nem lehet rajta csak úgy átsétálni). Az ajtó kinyitása rögtön az ajtó pozíciójába tesz.
- **Map:** Automap az eddig bejárt helyekről.
- **Light:** Fényt gyűjthetünk vele (fáklya vagy varázslat segítségével).
- **Character:** Id. feljebb;
- **Rest:** Id. feljebb;



A labirintusokban mindenféle szörnyek igyekeznek megkeseríteni az életünket.

#### A harc parancsai:

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



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

#### LEVEL 1:

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

#### LEVEL 2:

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

#### LEVEL 3:

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

#### LEVEL 4:

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

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

#### A tárgyak:

**Fegyverek** (zárójelben a hatótávolság és a relatív erősség):

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

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

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

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

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

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

#### Kezdjük el játszani

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

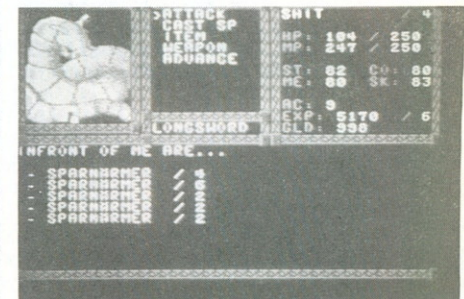
A hegy első szintjén menjünk először oda, ahol a hangokat halljuk. Bújunk el, és kihallgathatjuk a gnómok beszélgetését, amelyben egy **Morangok** nevű illetőt emlegetnek, igen negatív értékeléssel. Az illető illető is hamarosan színrelép, és nemtetszésének ad hangot, amibe a gnómok belehallnak. A holttestükről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

után körülnéztünk a házakban, célozzuk meg a gyűlést. A törpök kissé meglepődnek a jelenlétünkön, de a főnöknek köszönhetően megússzuk a lincselést. Ezután a főnök érdeklődik, hogy ki az urunk. Legyen mondjuk **Terassus**. Erre valaki kitalálja, hogy a kardot keressük. Valóban? Valóban. A főnök szívesen segít nekünk, de előbb szeretne egy szuvenírt: a gnómok királyának fejét. Jó, legyen (mivelhogy nincs más választásunk...). Menjünk vissza az első szintre, le a másik lépcsőn, majd tovább a harmadikra. Itt a titkos ajtón keresztül eljuthatunk a **Száz**-hoz, aki a jelszót kérdezi. Ezt a törpök elárulták (**LOGRON**), de ha bemondtuk, nem történik semmi. Menjünk be a „városba”, szedjük össze a cuccokat, majd menjünk a király után, és csapjuk agyon. Két pozícióval délre találkozzunk **Morangok**-kal, aki egy közeli találkozást emleget (hurra...), majd visszateleportál a lépcsőkhöz. Menjünk a törpök gyűlésére, majd tovább az ajtókon. Nagyon örülnek nekünk, és leengednek a 4. szintre, hogy keressük meg a kardot (ld. térkép). Ahogy a **Xerador** a kezünkbe kerül, kiteleportálunk a hegy elé. Menjünk vissza a varázslókhoz, akik közlik, hogy az első próbát teljesítettük.

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

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

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



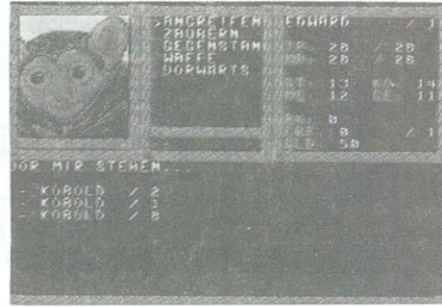
Keressük meg a varázslót, és üssük agyon. Teleportálás után menjünk valamelyik T2 teleporthoz (mindegy, hogy melyikhez), ahol egy szem pislog kérdőn. A választunk teljesen nyilvánvaló(?): **Morangok**. Men-

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

rázza a fejét (most mitől ilyen ideges?), szóval talán nem kéne felvenni a követ.

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

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



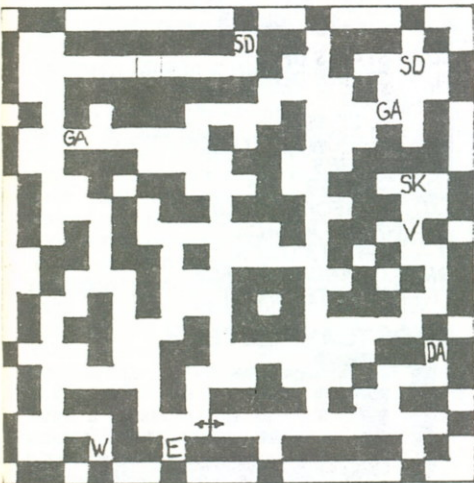
## Egy-két dolog a térképekről:

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

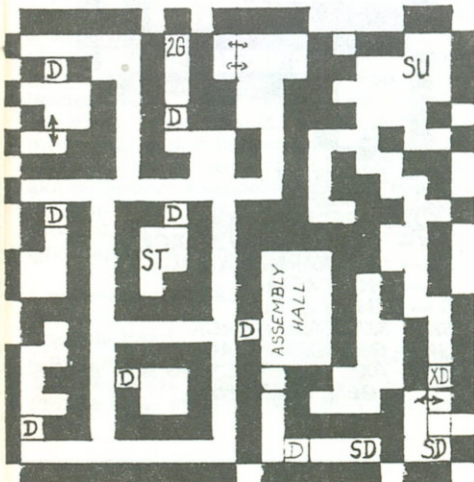
## A megváltó térképek:

### ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL1.

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

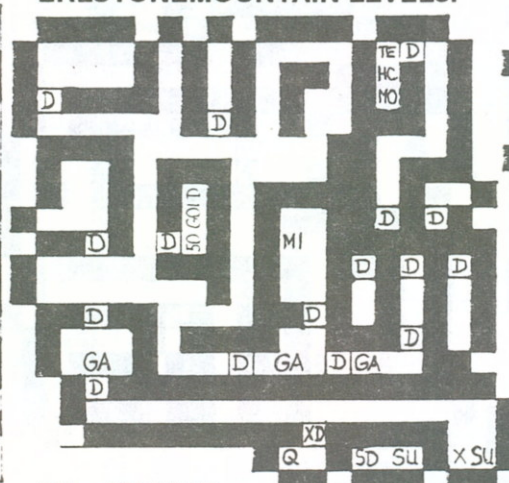


### ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL2.



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

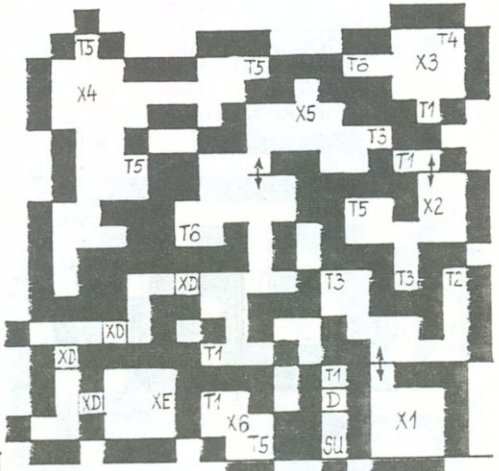
### ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL3.



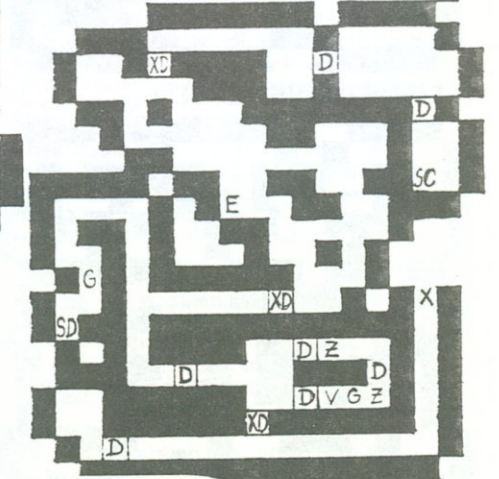
SU — STAIRS UP  
SD — STAIRS DOWN  
GA — GNOME ATTACK  
Q — QUESTION (ANSWER: LOGRON)  
TE — TESNAK  
HC — TESNAK'S HEAD, CLUB  
MO — MORANGOK (TELEPORT TO X)  
D — DOOR  
XD — SECRET DOOR  
MI — MAGIC ITEMS (MAGIC GEM, CAPE, DAGGER, STICK, KNIFE, DART, CANDLE)

### ERLSTONEMOUNTAIN LEVEL4.

SU — STAIRS UP  
XE — XERIDOR  
D — DOOR  
XD — SECRET DOOR  
T(A) —>X(A) — TELEPORT



### THE HOLE LEVEL 1.

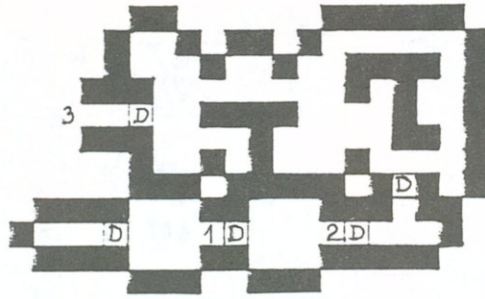


E — ENTRANCE EXIT  
SD — STAIRS DOWN  
SC — SMALL CREATURE  
X — QUESTION (???)  
D — DOOR  
XD — SECRET DOOR  
Z — ZOMBIE ATTACK  
V — VAMPYRE ATTACK  
G — GHOST ATTACK  
D — DEMON ATTACK





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



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

• Bors Gábor



# cliff



# hanger

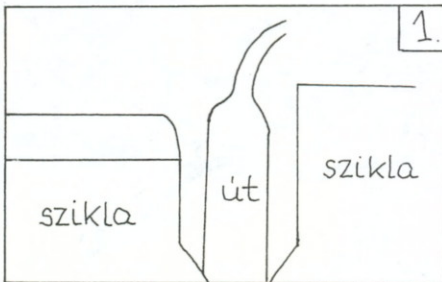
Ennek biztosan örülni fogtok, ugyanis ez egy vérbeli cowbojos játék (Akkor most nem párbaj lesz, hanem vérbaj? CoVboy). Miután a RUN-t beütöttük, kb. 4-5 sec. múlva elindul a játék. A bevezetőben a főhős a program szerint SUPERHERO menetel. A képernyőn közepén megállva nyomjuk meg a FIRE gombot, mire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

**1-es terepcsapdák:**

**Chuckie bomb**

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

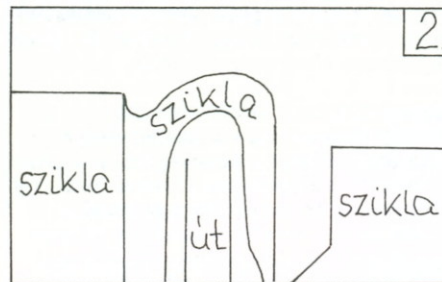
legalább 1 lépés távolságot tartunk a bombától, és amikor El Bandito elmegy alattunk, inkább kicsit előbb, lépünk oda, ekkor hősünk meggyújtja a bombát és átdobja a jobboldali sziklára. Ott robban, és ha jó időben dobjuk át a bombát, az ott lévő kő egyenesen El Bandito fejére hull. Ebben az esetben hősünk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



**Five chances**

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

**2-es terepcsapdák**



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

**Boulder Dash**

Az ismerős játékcím ne tévessze meg az olvasókat, nem a földben kell rohangálni, hanem a jobb oldali sziklán állunk és az ott lévő követ kell EB-re löknünk, amikor elmegy alattunk. Hősünk azonban nemcsak elásni tudja magát, és ugrálni, hanem amennyiben akciónk sikeres volt, kalapját dobálja és hajlong, viszont ha elvétettük, akkor elvörösödik és az öklét rázza, illetve vakaróssa a fejét.

**Bounce to Boulder Dash**

Lényegében ugyanaz, csupán annyiban különbözik, hogy a bal oldali szikláról kell leugranunk az alatta lévő gumiasztalra és át is repülünk a jobb oldalra. Ott el kell végezni az előbbi műveletet.

**The faraday screen**

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

**Getting your own back**

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

**3-as terepcsapdák**



**The seesaw**

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

**The circus act**

Hasonló az előbbihez, de annyiban különbözik az előzőtől, hogy nem kell sziklát emelgetni, hajigálni, hanem nekünk kell ráugrani a hintára. A többi már ismerős.

**The cannon**

Az alsó sziklaszirten vagyok (Akarjuk mondani a bábú), mellette egy bazi nagy ágyú, menjünk oda. Tüzelni csak akkor tudunk, ha a pasí ráhajította a fejét az ágyúra. Amikor EB jön tűz és vagy eltaláltuk vagy nem.

**About as far as I can throw you**

Yo! Pontosabban jó hosszú címe van, nem? Naszóvalkéremszépentecskitudni, 1 db 2 tonnás harangot látunk. Menjünk oda, AP, amikor EB gyün, ugorjunk le. Bla bla bla. A többit már ismerjük.

Hát akkor jó szórakozást cowboj növendékek!

• DSOFT



# Spirit of Excalibur



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

## A játék kezelése:

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

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

**Pergamen ikon:** Load/Save funkció;

**Homokóra ikon:** A játékidő beállítása;

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

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

Normál állapotban a kardot mozgathatjuk a képernyőn. Ennek a segítségével kérhe-

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

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

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

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

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

**Pick Up:** felvenni valamit;

**Drop:** Eldobni valamit;

**Talk:** Beszélni valakivel;

**Search:** Keresni valamit;

**Trade:** Kereskedni valakivel;

**Request:** Kérni valakitől valamit;

**Magic:** Mágiát alkalmazni;

**Seize:** Elvenni valamit;

**Give:** Adni valakinek valamit;

**Bribe:** Megvesztegetni valakit;

**Attack:** Megtámadni valakit;

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

## HARC

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

**Attack:** támadás;

**Defend:** védekezés;

**Use Item:** tárgy használata;

**MAGIC:** mágia

**Withdraw:** visszavonulás;

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

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

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

## A SZTORI

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



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

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

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

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

No, most már *Bellengels*-t is irányíthatjuk. Egyelőre hadd jöjjön velünk. *Leicester*-től keletre fekszik *Water Newton* faluja. Ha akarunk, itt üzletelhetünk, seftelhetünk. Az ilyen árusoknál általában *potionokat*, *gyógynövényeket* szerezhetünk (leírásukat a végén közöljük, a varázslatokéval együtt összesítve).

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

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

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

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

## Az első kaland:

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

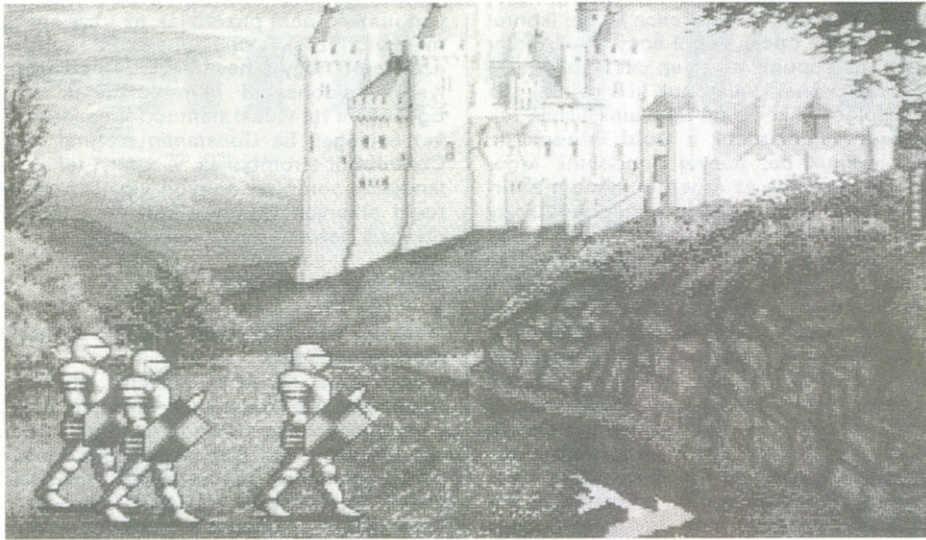
A koronázás után a kerekasztalt látjuk, körülötte pedig a királyt és jó lovagjait, akik a hagyományokhoz híven az ország jobbitásán fáradoznak, a gonoszok elpusztításán, és az ártatlanok megsegítésén: magyarul kitalált hőstetteikkel traktálják egymást és borozgatnak napestig. A szöveg szerint gondok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

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

## Ninive varázslatai:

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





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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Visszatérve rájuk: *Baudwin* menjen be **Arundel**-be. Itt találkozik *Sir Baldrick*-kel, aki elpanaszolja, hogy egy szász elrabolta egyetlen leányát. Ha visszahozzuk egyetlen gyermekét, rendelkezésünkre bocsátja embereit — egyébként nem. A térképen most látjuk, hol a szász kerek pajzsa. Észak felé menekül az úton. Itt azonban emberére akad, egy jó lovagunk remélhetőleg várja őt. Ha ezt nem készítjük elő, hosszú üldözés elé néznénk, aminek eredményeként biztosan későn érnénk vissza *Sir Baldrick*-hoz, mikor a szászok porig égették **London**-t. Győzzük tehát le a gazembert párbajban, ismét figyelemmel kísérve a harcot (**go there**, mikor kérdezi a program). Miután tereptővé vagdaltuk az ellenséget (ha közben sebesülünk, használjuk a *healing balm*-ot!),

Kutassuk át. Jutalmunk 12 arany. A lány is örül, a térképet választva. Elindulnak **Arundel**-re. *Sir Baldrick* végtelenül hálás, indítsuk is el azon nyomban seregestől **London** felé...

Eközben már a **Dover** felé elindított lovagunknak is meg kellett érkeznie. Menjünk be a várba, ahol találkozunk *Sir Palomides*-szel, aki tudvalevőleg Szaracénból lett keresztény és *Arthur* idejében a kerekasztal „lovagjává”. Először egy kérésrel indít a program. Később is előfordulhat, a lovagi virtus korabeli formáját játsszák el. A bal oldali opció választásával egy sebíg tartó összecsapás kezdődik. Nincs sok értelme, hadd tartogassák erejüket a valódi ellenségre, válasszuk inkább a békét (**Decline**). *Palomides*, mint elmondja, azért nem mehet **London**-ba, mert egy sárkányivadék garázdálkodik a környéken (**Fell beast**). Persze, elintézése ránk marad! Ahogy kilépjünk a várból, kóricáljunk pár pillanatig az itt lévő útkeresztződésnél, rövid időn belül találkozunk a szörnyeteggel.

Nézzük az összecsapást (**Go there**)! Amint megkapjuk a harc idején kirajzolódó menüpontokat, azonnal válasszuk az **uset** (szépen, magyarul). A megjelenő tárgylistán pedig a **dragonsbane**-t. Ugye, kéznél van? Mert ha nem, valószínűleg a sárkány győzelmével végződik a party.

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

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

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

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

Ez a baj **Melehen** néven jelentkezik, aki elindult seregével az északi hegyekből, útja során elpusztítva mindenkit, felégeti a városokat. Végcélja természetesen **Camelot**.

Sürgősen indítsunk valakit **Cardiff** várához, legalább 8-10 arannyal. **Cardiff** nyugaton az öböl északi részén található.



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

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

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

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

Hmmm...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Örömmel tapasztaljuk, hogy mennyi új pajzs jelent meg az olyan új lovagot, amely alá sereg is tartozik, irányítsuk **London**-ba, a többit nem érdemes. **Sir Bors**-ot az első adandó alkalommal valami nyugis faluba irányítsuk el, mindig csak bajt kever más lovagokkal, főleg **Sir Bedevire**-t nem kedveli, bár ugyanez elmondható **Lancelot**-ra is. Ha mégis összefutnak, akkor **Declive**-t válasszunk — fő a békesség.

Amennyiben túl lassúk lettek volna embereink, és **London**-ból csak rom maradt, védjük **Camelot**-ot.

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

## A második kaland:

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

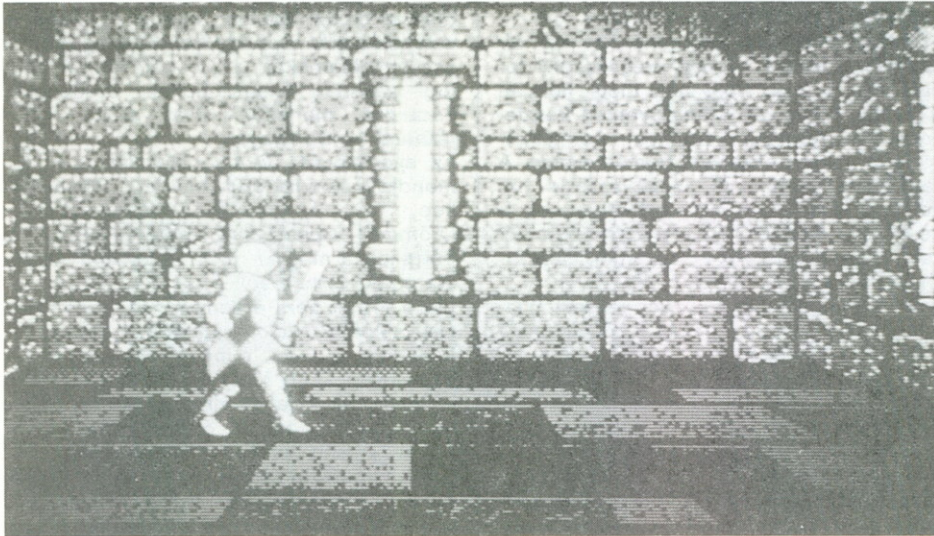
Elérkeztünk végre a második kalandhoz. Intermezó következik. Először kívülről látjuk a **morgan's castle**-t (még nincs rajta a mi térképünkön), aztán belülről. Rövid párbeszéd zajlik **Morgan** boszorkány — főlelenségünk, **Arthur** nővére és **Morgolon** között — az ő kastélyában már tiszteletünket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

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

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

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





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

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

Dolgunkat nehezíti 3 rablóbanda, melyek az érintett települést féleltetik, ebből gond lehet.

A két lovas **Dolchester**-nél jár, szembe velük egy rablóbanda tart. Az első lovaggal (akinek az iron key található) kerüljük meg őket az út mentén haladva, a másikat indítjuk **Canterbury**-be. *Ninive* és *Lancelot* **St. Albans**-ba, ha odaértek, *Ninive* adja *Lancelot*-nak az aranyait, ezzel *Lancelot* gyorsan induljon a **Cambridge**-től északra lévő **Hut**-hoz.

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

**Almesbury** papja **St. Albans**-ba irányítana minket *Fair Thomas*-hoz (néha *Friar Albert* a neve), ai biztosan tud segíteni. Ott megtudjuk, hogy a *Friar Canterbury*-ba távozott, onnan azt a hírt kapnánk, hogy már visszafordult **St. Albans** felé. A leírt módszer szerint azonban lovagunk azonnal **Canterbury** felé tart, s mikor ott megkapjuk az infót, a *Friar* máris **St. Albans**-ban van, ahol már várja *Ninive*.

A **Camelot**-tól ÉNy-ra fekvő **Hut** boszorkánya tudni véli, hogy *Morgan* küldte a nyakunkra az óriást, és csak a papság segíthet.

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

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

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

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

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

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

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

Meg is jelent valóban, de nem érdemes megnézni: egy szász parancsnok + 10 szász harcosa táborozik ott.

Amennyiben jól időztettünk, **Tintagel**-ből érkező emberünk mostanában ér **Blastonbury**-be. Ott felhívják figyelmünket egy újabb kis tóra innen DK-re, **Ilchester** közelében, valamint infor-helyre **Cambridge**-ben.

Innen lovagunk **Exeter**-be vágasson. Érdemeledők kedvéért: az újabb kis tónál két evil knight pihizik. Ők *Breuse*-Szalbreuse jól ismert figurái *Sir Thomas Malory* könyvének, de aki nem hallott volna róluk: a kerekasztal lovagjainak örökös ellenségei,

akiknek mindig sikerül kibújniuk a pácból. Bár van náluk 72 arany, mégsem érdemes foglalkozni velük: nem tudjuk elkölteni a pénzt! Ebben a kalandban úgyis lesz még ilyen nagy fogásunk. Pusztán gondolatkeltes céljából földobjuk a kérdést: hogy lehet, hogy *Breuse* aktív szereplője lesz az **Excalibur II**-nek, ha itt kinyírjuk? (és élő lesz, nem olyan, mint *Melehen*).

Megint csak az időzítéssel jövünk: *Lancelot*-nak illik **Cambridge**-ben lennie mielőtt fölégetnék a banditák. A *Guard* végre újabb két tóval ismertett meg minket: egyik **Oxford**-tól É-ra, másik **Dolchester**-től É-ra.

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

*King Andrew* hadnagyát, *Derlick*-et az első kalandban már volt alkalma lekasabolni a vállalkozó kedvű kalandozóknak.

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

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

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

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

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

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

A **Dragonsbane**-t használva könnyen elintézhjük az itt várakozó sárkányt, virtuózok máshogy is megpróbálhatják.

Ezután *Ninive* alkalmazza a **Magic** pontot, ott pedig a **Summon undine** (vizitündér hívása) opciót. Válasz érkezik a hangokból...

A nyitóképet láthatjuk, amint kiemeli egy kéz az **Excalibur**-t. A tó tündére átadja *Lancelot*-nak, majd visszatér lakhelyére, a tó mélyébe.

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

Így fölszerelve bátran kiállhatunk párviadalra a gyűlölt óriással, itt az ideje hogy megleckéztessük.

Világraszóló győzelmünk után a lovagok szétszélednek most már láthatóvá vált harcosainkért. Mindenkit irányítsunk **London**-ba.

Seregünk *King Clairance* óriási segítségével (150 soldier) másodszor is szétveri *Melehen* seregét, ezúttal végleg pokolra küldve, persze *Morgolon*-nal együtt.

### A harmadik kaland:

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

ből. Állítólag démon ütött tanyát valahol az erdő mélyén, onnan csap ki-ki a vidékre. Ha elkezdünk kérdezősködni, érdekes hirmorzákat csíphetünk föl. Egyik arról szól, hogy egy erdőn áthaladó csapat eltűnt — meg is találták később őket kővé válva. Hallhatunk a barna lovagról (**brown knight**) is, akiről azt mondják legyőzhetetlen. Esetleg mi magunk is találkozhatunk kővé vált emberekkel.

Küldjünk valakit **Canterbury**-be (pl. a **Dover**-i **Palomides**-t?), ahol **Dubric** azt mondja, jöjjünk vissza később, szétnéz a könyvtárban, hátha talál valamit.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Merlin** kiszabadul a kristályból:

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

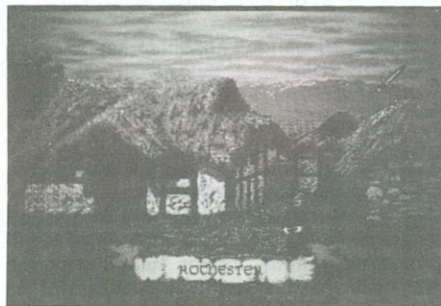
**Merlin** kapja meg és használja (**use**) mind a **helye's book**-ot, mind a **livre oisangal**-t. Az előbbiből három varázslatot betanul, ami esetleg jól jöhet; az utóbbiból megtudjuk, hogy a szentéletű **Arithmetikai József** hol tengette élete utolsó éveit. (Új helyszínen jelenik meg, **Tauroc**-tól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

**Merlin** varázslatai

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

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

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



A bal és a jobb oldali sor utolsó varázslatairól később.

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

Innen lrföldre kell hajóznia (**castle Angvish**). Baljós hely. Az ajtót a **Joseph's Ring** nyitja, mintha kulcsot használnánk. A

belső kápolnában megtaláljuk a Szent Grált (**Holy grail**).

Pihentető rész jön: minden emberünket olyan helyre vigyük, ahol az adott helynek templom alakja van: Pl. ilyen **Holynead**, **St. Albans**, **Canterbury**, **Almesbury** (ha nincs lerombolva) **Glastonbury**. A két varázsló ne menjen ezekre a helyekre. Ezekben ugyanis hívó pontjaik nőnek 7-10 percenként egygel (a lovagok nem hanyagolják el lelküket sem).

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

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

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

**A negyedik (befejező) kaland:**

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

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

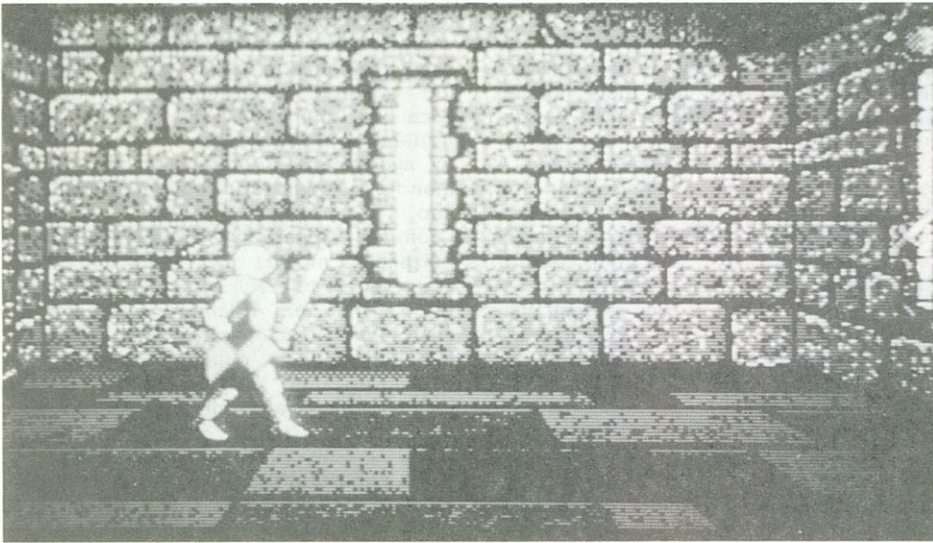
Most nagyon finoman kell taktikázni. **Ninive** gyűjtse be a szentelt vizeket a környék papjaitól, egy lovag 10-20 arannyal induljon **Brought-on-Humber**-be, s ott vegyen meg mindent. Azután keresse meg **Merlin**-t, és adja neki oda az így szerzett **Elixir of lotus**-t. **Merlin** egy másik lovagnak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

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

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

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

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



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

Az óriás elleni harc kezdetekor azonnal *Withdraw*-ot válasszunk. Így szégyenletesen elfutunk ugyan (-2 nobility point), de legalább túléljük a találkozást. Ez alatt a kaland alatt egyébként időnként egy-egy lovag magától próbálkozik, ezekkel is mindig menekülünk el.

Szerencsére két lovag **Tintagel** felé tart „diplomáciai küldetésben”, vagyis hogy a zárt ajtó mögül fölszedjék az **Arthur's Shield** (a pajzs) és az **Arthur's Helm** (sisak) nevű védelmet adó varázstárgyakat. Ezen kívül valami úton-módon *Sir Lancelot* és *Ninive* is kint bókllászik...

Dolgunkat nehezíti 3 rablóbanda, melyek az érintett települést felégetik, ebből gond lehet.

A két lovag **Dolchester**-nél jár, szembe velük egy rablóbanda tart. Az első lovaggal (akinek az iron key található) kerüljük meg őket az út mentén haladva, a másikat indítjuk **Canterbury**-be. *Ninive* és *Lancelot* **St. Albans**-ba, ha odaértek, *Ninive* adja *Lancelot*-nak az aranyait, ezzel *Lancelot* gyorsan induljon a **Cambridge**-től északra lévő **Hut**-hoz.

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

**Almesbury** papja **St. Albans**-ba irányítana minket *Fair Thomas*-hoz (néha *Friar Albert* a neve), ai biztosan tud segíteni. Ott megtudjuk, hogy a *Friar Canterbury*-ba távozott, onnan azt a hírt kapnánk, hogy már visszafordult **St. Albans** felé. A leírt módszer szerint azonban lovagunk azonnal **Canterbury** felé tart, s mikor ott megkapjuk az infót, a *Friar* máris **St. Albans**-ban van, ahol már várja *Ninive*.

A **Camelot**-tól ÉNy-ra fekvő **Hut** boszorkánya tudni véli, hogy *Morgan* küldte a nyakunkra az óriást, és csak a papság segíthet.

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

ban (**Hermitage**) van éppen, később jö-  
jünk vissza.

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

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

Folytatva a kalandot e kis kitérő után: **St. Albans**-ban a *Friar* csak ócsárol bennünket, hasznos infót csak akkor kapunk tőle, ha *Charm Spell*-t nyomtatunk rá *Ninive*-vel. Így azt mondja, egyedül az **Excalibur** segíthet rajtunk, de azt *Arthur* a **Camlann**-i csatában, miután ledölte vele *Mordred*-et, bedobta egy tóba, így most a tó tündérénel van. Bővebb infoért menjünk **Oxford**-ba. Ezután a hasznos csevegés után kérjük el szentelt vizét is (ugye nincs elfelejtve, hogy most is kell gyűjteni?)

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

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

Meg is jelent valóban, de nem érdemes megnézni: egy szász parancsnok + 10 szász harcosa táborozik ott.

Amennyiben jól időztítettünk, **Tintagel**-ből érkező emberünk mostanában ér **Blastonbury**-be. Ott felhívják figyelmünket egy újabb kis tóra innen DK-re, **Ilchester** közelében, valamint infor-helyre **Cambridge**-ben.

Innen lovagunk **Exeter**-be vágasson. Érdeklődők kedvéért: az újabb kis tónál két evil knight pihizik. Ők *Breuse*-Szalbreuse jól ismert figurái *Sir Thomas Malory* könyvének, de aki nem hallott volna róluk: a kerekasztal lovagjainak örökös ellenségei,

akiknek mindig sikerül kibújniuk a pácból. Bár van náluk 72 arany, mégsem érdemes foglalkozni velük: nem tudjuk elkölteni a pénzt! Ebben a kalandban úgyszint lesz még ilyen nagy fogásunk. Pusztán gondolatke-  
tés céljából földobjuk a kérdést: hogy lehet, hogy *Breuse* aktív szereplője lesz az **Excalibur II**-nek, ha itt kinyírjuk? (és elő lesz, nem olyan, mint *Melehen*).

Megint csak az időzítéssel jövünk: *Lancelot*-nak illik **Cambridge**-ben lennie mielőtt fölégetnék a banditák. A *Guard* végre újabb két tóval ismertett meg minket: egyik **Oxford**-tól É-ra, másik **Dolchester**-től É-ra.

Kilépve **Cambridge**-ből egy utazóval találkozunk: elmondja, hogy **Cornwall** királya, az **Exeter**-i *King Andrew* elvetemült tettet akar véghezvinni, lerohanni a védtelen **Camelot**-ot. *King Andrew* hadnagyát, *Derlick*-et az első kalandban már volt alkalmunk lekasabolni a vállalkozó kedvű kalandozónak.

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

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

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

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

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

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

A **Dragonsbane**-t használva könnyen elintézhjük az itt várakozó sárkányt, virtuózok máshogy is megpróbálhatják.

Ezután *Ninive* alkalmazza a **Magic** pontot, ott pedig a **Summon undine** (vizitündér hívása) opciót. Válasz érkezik a hangokból...

A nyitóképet láthatjuk, amint kiemeli egy kéz az **Excalibur**-t. A tó tündére átadja *Lancelot*-nak, majd visszatér lakhelyére, a tó mélyébe.

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

Így fölszerelve bátran kiállhatunk párviadalra a gyűlölt óriással, itt az ideje hogy megleckéztessük.

Világraszóló győzelmünk után a lovagok szétszélednek most már láthatóvá vált harcosainkért. Mindenkit irányítsunk **London**-ba.

Seregünk *King Clairance* óriási segítségével (150 soldier) másodsor is szétveri *Melehen* seregét, ezúttal végleg pokolra küldve, persze *Morgolon*-nal együtt.

## A harmadik kaland:

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



ből. Állítólag démon ütött tanyát valahol az erdő mélyén, onnan csap ki-kí a vidékre. Ha elkezdünk kérdezősködni, érdekes hírmorzsákat csíphetünk föl. Egyik arról szól, hogy egy erdőn áthaladó csapat eltűnt — meg is találták később őket (kővé válva). Hallhatunk a barna lovagról (**brown knight**) is, akiről azt mondják legyőzhetetlen. Esetleg mi magunk is találkozhatunk kővé vált emberekkel.

Küldjünk valakit **Canterbury**-be (pl. a **Dover**-i **Palomides**-t?), ahol **Dubric** azt mondja, jöjjünk vissza később, szétnéz a könyvtárban, hátha talál valamit.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Merlin kiszabadul a kristályból:**

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

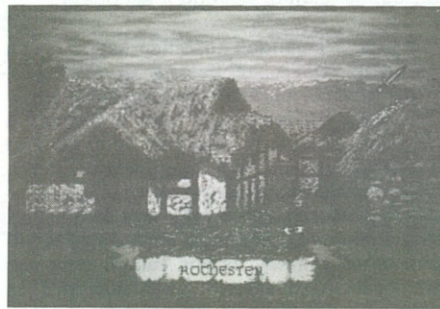
**Merlin** kapja meg és használja (**use**) mind a **helye's book**-ot, mind a **livre oisangal**-t. Az előbbiből három varázslatot betanul, ami esetleg jól jöhet; az utóbbiból megtudjuk, hogy a szentéletű **Arithmetikai József** hol tengette élete utolsó éveit. (Új helyszínen jelenik meg, **Tauroc**-tól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

**Merlin varázslatai**

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

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

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



A bal és a jobb oldali sor utolsó varázslatairól később.

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

Innen lrföldre kell hajóznia (**castle Angvish**). Baljós hely. Az ajtót a **Joseph's Ring** nyitja, mintha kulcsot használnánk. A

belső kápolnában megtaláljuk a **Szent Grált** (**Holy grail**).

Pihentető rész jön: minden emberünket olyan helyre vigyük, ahol az adott helynek templom alakja van: Pl. ilyen **Holynead**, **St. Albans**, **Canterbury**, **Almesbury** (ha nincs lerombolva) **Glastonbury**. A két varázsló ne menjen ezekre a helyekre. Ezekben ugyanis hívő pontjaik nőnek 7-10 percenként eggyel (a lovagok nem hanyagolják el lelküket sem).

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

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

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

## A negyedik (befejező) kaland:

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

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

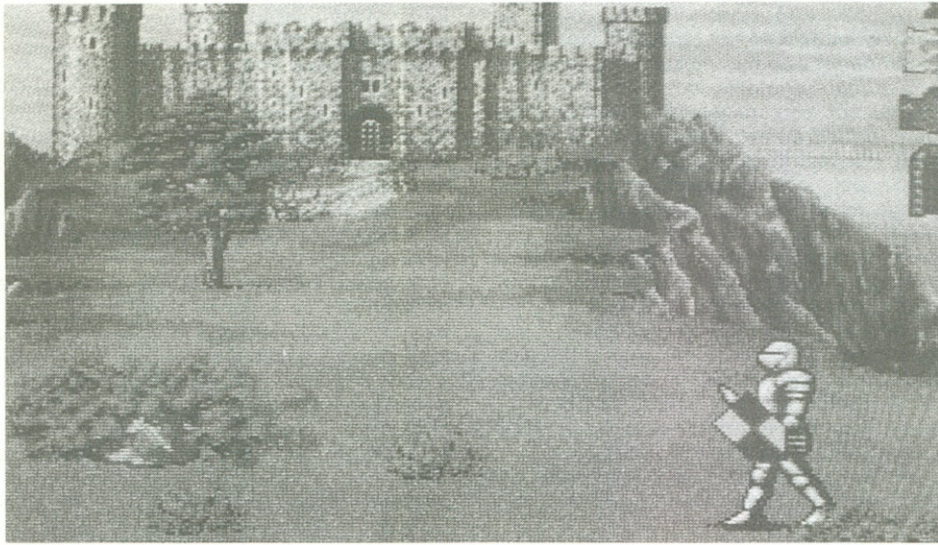
Most nagyon finoman kell taktikázni. **Ninive** gyűjtse be a szentelt vizeket a környék papjaitól, egy lovag 10-20 arannyal induljon **Brought-on-Humber**-be, s ott vegyen meg mindent. Ezután keresse meg **Merlin**-t, és adja neki oda az így szerzett **Elixir of lotus**-t. **Merlin** egy másik lovagnak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

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

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

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

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



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

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

A benti démon egy leányzót tart(ott) fogva. Ő **Cardigan** urának a lánya. Kisérjük hazáig, ahol is apjától kapjuk meg a szokásos magasztaló szavakat és ígéreteket.

Itt az ideje leszámolni a főboszorkánnyal, annál is inkább, mivel lassan de biztosan minden városba küld egy démonot, az első célja **Leicester**. Ha sokat várunk, mozdulni se lehet tőlük, mindent elárasztanak.

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

A sárkányokat (egy kék, két fekete) úgy gyógyzzuk le, ahogy akarjuk: **dragosbane**-nel (úgyse kell ezután), vagy **Lancelot** az **excalibur**-ral. Az ezután következő 3 démon közül kettőt a szentelt vizes módszerrel, a harmadikat **Merlin** varázslattal bejuttatunk **Morgan** erődjébe.

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

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

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

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

szükség, ahogyan azt a papok tanácsolták. **Lancelot** használja a grált (**use H. Grail**).

Ezzel **Morgan**-nak vége, Anglia szabad, **Constantin** király, megpihenet. Csakhogy: a program a **Congratulations**-on kívül azt közli, győztünk, de nem a teljes birodalmat állítottuk vissza, ahogy az **Arthur** idején volt. **Valóban**: ha a leirtak szerint haladtunk, a végső térképen **king Clairance** birodalma külön áll a miénktől (még akkor is, ha meghalt a játék alatt). Tőle nem sikerült küldetést kapni, amiért ideadta volna birodalmát, ha túlélte — nem csak **Melehen** üldözését, de a végén a támadó démon is elintéztük — úgy sem hódol be, ha meghalt, úgy főleg nem.

Írhatnánk azt, hogy ez a kicsiség már a játékos feladata, legalább ennyit magától oldjon meg, mi már rájöttünk — de az igazság az, hogy ettől messze állunk.

A probléma talán összefügg a következőkkel:

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

A másik: a kalandok közötti térképen már a legelején látszik az összes (!) település. Azok is, amelyek akár csak legvégül jelennek meg. Egyetlen hely van, amit csak a kis térképen láttunk, játékban nem: ez pont a **York**-tól **Ny**-ra lévő hegy tetején kéne, hogy legyen (az első kalandban ha elmenekül a **Necromancer** vagy egy őre, erre a helyre sietnek, csak hogy ott a nagy térképen nincs semmi). Vagyis valami csak van ott, csak nem sikerült „előcsalogatni” a helyszínt. **Clairance** a végén utal is valami gondjára — bajára, de hogy az mi, azt még a **charm spell** sem szedte ki belőle.

A játék így is megnyerve, de mint látható, nem 100%-os. Ha valakinek sikerül rájőnie, írja meg!

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

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

#### Végezetül a főbb tárgyak:

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

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

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

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

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

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

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

**Fayard's Stone**: Az egyik **Camelot** kincstárában, a másik **Exeter** kincstérében található. Használatá 19 HP-t levesz attól, akin használjuk, egy idő után, elfogy! Az egyikre szüksége lesz **Merlin**-nek **Morgan** ellen.

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

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

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

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

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

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

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

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

**Livra O'Sangal**: Csak **Merlin** tudja elolvasni, mire megjelenik a térképen **Holyhead**. **Cardiff**-ban található.

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

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

**Arthur's Shield, Arthur's helm**: **Arthur** király fegyverzete, **tintagel**-ben van, a vasculccsal zárt ajtó mögött.

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

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

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

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

• Kis Simon Csaba



# ULTIMA UNDERWORLD 2.



Üdvözöllek Avatár! Már épp egy éve, hogy legyőzted az Orzót. Nem töltöttük dologtalanul időnket, mindenki azon fáradozott, hogy Britannia fénye újból a régi legyen. Az Ujjáépítés jól haladt, s az évfordulót már pihenve ünnepelhetjük, s élvezhetjük a fáradságos munka megérdemelt gyümölcsét. Kérek tisztelj meg bennünket azzal, hogy Te is résztveszel eme hatalmas fesztiválon. örökké barátod: LORD BRITISH.

Üdvözlünk Olvasó! Már épp fél éve, hogy legyőzted az első részt. Nem töltöttük dologtalanul időnket, volt aki azon fáradozott néha (már vagy február óta), hogy ezt a leírást is kezdébe vehesd. A munka jól haladt, kényelmesen, karosszékben, úgyhogy el is készült egy két hónap alatt, ami nemcsak a

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

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

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

Most viszont teszünk egy kis kitérőt. Annyi visszajelzés érkezett a CoV Évkönyv'92-ben között UUW I. leirással kapcsolatban, hogy úgy döntöttünk, a legrészletesebb, és legalaposabb „ellenőrünk” tanácsait közzé is tesszük. Következzék tehát az UUW2 előtt Brandt Ferenc budapesti olvasónk tollából egy kis UUW I. tippalmaz:

## 1. Karakterek kidobása

A különböző karakterosztályok különbözőnek tulajdonságaikban, de pár szempontot mindig vegyünk figyelembe:

- az **Attack-Defense** legalább 8 legyen, mert egyébként villámgyorsan véget érhet karrierünk;
- az erő minél rosszabb legyen, mert bizony nehéz a sok páncél, s egyszerűen csak csökken a teherbírás;
- lehet, hogy programhiba, de egy verzió a 3-4. alvásnál kifagyó, amikor mággal induunk;

## 2. A törpkirály kulcsszava:

*Deco Morono*

Ezt csak egyszer tudhatja meg az ember, ha rosszul választ, akkor nem mondja meg!

## 3. Ossika

A 3. szint DK-i részén van egy kiöblösödése a víznek, s egy kis száraz rész is található ott. A gyíkcsontok mellett *Sir Labirus* megbízólevele található (*Ossiká*-nak címezve), ezt kell elvinni a gyíkok főnökének. A jutalmuk egy **WIS** rúna, egy **Electric Bolt** pálca és egy **Cure Poison** ital lesz.

## 4. Sword of Justice:

Szintén 3. szint DK-i része, de ott a K-NY-i folyosón nézzünk körül. Az északi fal egy helyen növényvel borított, ezt hajtsuk félre, nyissuk ki a titkos ajtót és húzzuk meg a kart. Ekkor lefolyik a víz az *Ossiká*-s helyről, s mehetünk D-nek az ajtón át. Az ellenfelek legyőzése után egy templomot, gyógyító vizet és egy templomot találhatunk.

A kész kard **NEM** gyors, **NEM** könnyű, nagyokat sem sebez, viszont nem sérül, ha a falat vagy gölemet csépelünk!

## 5. Kukacpörkölt:

Az 1. szinten dicsekszik egy zöld goblin szakácstudományával, s meghív egy döggkukac-lakomára. Ha rákérdezünk, leírja a receptet: 1 döggkukac, 1 zöld gomba, 1 üveg bor (port) a tányérba, majd a recept használata és már kész is.

## 6. Sárkánycsizma:

A pörköltért a troll odaadja a pikkelyeket, de szükségünk lesz még dróra is (**iron threads**), ami az 1. szinten van. A hozzávalókat adjuk oda *Marrowsuck*-nak, majd ha elkészült, fizessük ki (a franc tudja, mire gondol pontosan!), vagy mézszároljuk le és szedjük fel a csizmákat. Ha ez van rajtunk, nyugodtan mászkálhatunk a lánván.

## 7. Murgo kiszabadítása:

Az őt kaját kér a fogoly szabadon engedéséért (7 hal + 1 csirkecomb elég volt);

## 8. Spellek:

**UUS POR-leap** (nagyobbat ugorhatunk, csak a fejünket ne verjük a mennyezetbe!);

**SANCT HUR** - stealth (lopakodás);

**SANCT FLAM** - flameproof (tűzállóság, a tűzzellemelek ellen kiváló);

**VAS IN LOR** - daylight (nem **VAS LOR**, ahogy az Évkönyvben megjelent!)

## 9. Nem működik:

**SANCT LOR** - invisibility;

**VAS IN SANCT** - mass protect;

**NOX HUR** - poison wind;

**VAS POR FLAM** - explosion;

## 10. Tyball útvesztője:

Mielőtt nekiindulnánk, nézzünk körül a nyugati gödörben, ott kell lennie egy titkos ajtónak, ami egy kincstárba vezet. Ide úgy is el lehet jutni, hogy a lábából nyíló K-i ajtót kinyitjuk, lemegyünk a 8. szintre, majd felmegyünk a másik lépcsőn. A lényeg az, hogy az **IMP** ékes ri-

mekben közli, hogy elvihetünk egy koronát, ami megmutatja a helyes ösvényt az útvesztőben. Ez egy kis fehérkőves korona (**crow** of **Maze Navigation**). Mást ne vigyünk el!

## 11. Ironviz:

A tervrajzos ajtó kulcsát az aranyszínű sávon haladva érhetjük el, a fekete részek csapdák! Amúgy a tervrajzokat rejtő ajtó az egyetlen massive, amit sikerült beverni.

## 12. Pár újabb MANTRA:

**ROMM** — traps (nem missile!)

**FAHM** — missile

**AMO** — sword

**KOH** — mace

**SOL** — casting

**IMU** — mana

## Master mantrák:

Több képességet növelnek egyszerre, de az összpontszám azonos lesz

**MU AHM** — Truth (love, mana, casting)

**SUMM RA** — Courage (are, mace, sword, attack, defuse)

**OMM CAH** — Love (acrobat, swimming, charm, appraise)

Amit érdemes fejleszteni: **sword, attack, defuse, mana, casting, love.**

20 feletti attack-kal már nem gond a gólem.

A maximális érték: 30.

## 13. Love:

Arra való, hogy azonosítani tudjuk a cuccokat. *Shak*, a kovács a tárgyak értékét tudja megbecsülni (**cippraise**), de ez nekünk édeskevés. Egy tárgyról háromféleképpen tudhatjuk meg funkcióját kipróbálás nélkül:

a) A 6. szinten egy varázsló 10 aranyért beazonosít egy tárgyat;

b) Használjuk a **Name Endantment** pálcát (kék + a célkeresztje);

c) Fejlesztjük a **Love**-t, s reménykedünk abban, hogy felismeri (lehet menteni előtte, s ha nem sikerült, újrapróbálni, de 15 alatti értéknél rengeteg idő rá fog menni!);

## 14. Book of Honesty:

A 6. szint **HONY**-i részén van egy homokóra formájú rész, annak déli részétől pedig egy titkos ajtó nyílik. Kövessük a járatot tűzön-vízen-szakadékon át.

## 15. Típek és trükkök

- A 7. szinten nem lehet varázsolni (amíg *Tyball* gömbje egyben van), a medál pedig kell. A megoldás: a 6. szinten varázsoljunk egy **levitate**-et, majd irány a híd K-re! Keressük meg a medált, majd ugorjunk vissza a lejárathoz. Vigyázat, ha beszélünk az emberrel, akkor a varázslat elmúlik! Egyébként ezt eljátszhatjuk egy **walk on water**-rel is, hogy kiirtsuk a vízszörnyeket.
- Hamarabb eldönthetjük a harc kimenetelét, ha az ellenfelet a falnak nekiszorítjuk.
- Ha közel van a plafon, vegyük le a **Leap** gyűrűt, mert különben beverjük a fejünket és kisebbet ugrunk, mint gyűrű nélkül tennénk. *Rodrick* kardja és páncélja, remek varázscuccok, érdemes megtartani (a páncélt lecserélhetjük, de a kardot nem érdemes).
- A szemétkben (**pile of debris**) az esetleges sárga csillogás pénz, ékszer jelez!
- *Shak*-nál érdemes felhalmozni egy rakás pénzt, hogy ne kelljen akkor utánamászni, amikor egy cuccot javítatunk és már egy dekával többet sem tudunk cipelni. A cucc javításához szükséges időt a gép valódi időnek kalkulálja ki, tehát érdemes akkor odamenni, ha pihenni akarunk, s nincs kedvünk 10-20 percet várni.

- Az 5. szinten egy *ghoul* megtanít furulyázni, ha van hangszerünk. A darab *Sir Cibirus* kedvence volt, *Mardin's Song of Wonder* névre hallgat, s 3-5-4-2-3-7-8-7-5 a játék módja. Ja, még azt is mondja, hogy a megfelelő helyen lejátszva csodálatos dolog történik. A kérdés: **HOL?** (Amúgy a furulya a törpkirály szobájában van, kopogjunk csak bel!)

## ● Hasznos billentyűk:

(levitate, ill. fly esetén)

'J' — ugrás;

'Q' — süllyedés;

'E' — emelkedés;

- A tartós hatású varázslatokat a program ikonnal kijelzi az iránytű mellett. Ha az ikonra jobb clicket nyomunk, akkor megkapjuk a nevét és azt, hogy mennyi ideig tart még: **stable - unstable - nearly done**. Ha **stable**, akkor még bőven jó, ha **nearly done**, akkor készíthetjük a következőt. A bal click a varázslatot megszünteti, vagy a következő fázisba lépteti: **Id. Levitate** —> **Slow Fall**.
- Az első szinten van egy ezüstfa, amit felszedve és a megfelelő helyen elültetve halálunk után ott reinkarnálódunk. Az állás visszatöltése nemcsak egyszerűbb, de megfontoltabb is, mert a halál tapasztalatvesztéssel jár.
- A **Key of Love Judy** könnyéből lesz, ha odaadjuk neki *Tom* képmását.
- **Titkos ajtók keresése:**
  1. A térkép ajtónak kijelzi (az első néhány szinten, ill. magas search esetén);
  2. Ott nézzünk körül, ahol mozgás közben elakadunk;
  3. Ha valahol bizonytalan a térképen a kontúr — nézzünk körül vagy menjünk a falnak (pl. 7. szint);
  4. Ott is érdemes körülnézni, ahol gyanúsán nagy üres hely van a térképen;
  5. Vigyázat, van csak az egyik irányból átjárható ajtó is!
- Végül egy új felfedezés: a 4. szinten *Rodrick*-tól NY-ra lévő barlangrészből 3 titkos ajtó is nyílik: egy az ÉNY-i sarokba, egy DNY-n van, egy pedig délen, az előzőtől K-re. A teremben van 23 coin, egy falvédő, s egy folyosó végén egy massive ajtó + 2 kapcsoló. Itt állt meg a tudomány: az ajtót képtelenség kinyitni, pedig a lovagok infója szerint valahol arra kell lennie az aranypáncélnak. De hogy a... -ba lehet kinyitni azt az ajtót?
- Még valami: amikor *Murgo*-t kiszabadítjuk, szórén-szálan eltűnik 10 db kulcs, s a teherbírás is lecsökken. Ez most véletlen egybeesés, programhiba, v. s\*\*\*\*\*s a készítőktől?
- **ZU** nina lehet, hogy van a többi **ULTIMA**-ban, de hogy ebben nincs, az biztos!
- Ha a tűzgolyót és a villámot az ellenfél fejére irányozzuk, akkor nagyobb a hatás!

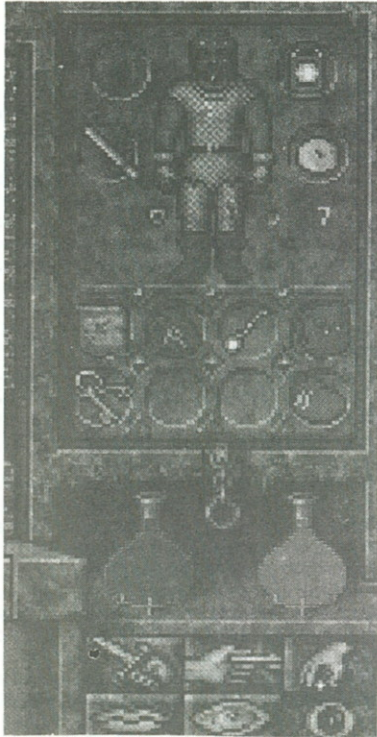
Huh! Ezt hívják hidegzuhanynak? Na mindegy, akkor most egy kicsit alapsabbak leszünk, meg ezzel a résszel egy kicsit több időt is foglalkoztunk.

## ULTIMA UNDERWORLDS II. (Labyrinth of Worlds)

A játékról annyit, hogy a grafikája mindenképpen fejlettebb, több fázis van az animációkban, nagyobb a játéktér (a két kis sárkány is lekerült a monitorról), a zene kb. ugyanolyan, több a játékbeli effekt (csobb, csámm, nyámm, nyamm, hamm, loccs, paff). Az intro is sokkal szebb, kellemesebb animációkkal, viszont nagy baja a játéknak, hogy beszélni ilyenkor nem beszél, csak a játék közben, mikor alszunk. Persze az igazat megvallva, nem is lenne annyival jobb, mert csak 1-2 személy szerepel az intro-ban/end-seq-ben, deakkoricsakazért. Két meg még mindig kell neki, viszont óvakodjunk, mert néha hajlamos a kifagyásra, főleg **Genius Mouse Driver**-ek

hatására (akár 9-es driver is lehet). Ilyenkor érdekes dolgokat tapasztalhatunk:

- 1: Főszereplőnk elkezd hátraféle futkorászni, s ha háttal nekimegy valaminek, az istennek se lesz hajlandó odébbmenni. Ez volt a leggyakoribb.
- 2: Főszereplőnk önállóítja magát és előre-felé rohan, majd a többi ua., mint az egyes pontban. Ez igen ritka volt.
- 3: Lépésnél meg-megáll egy pár pillanatra a játék menete, ilyenkor a SOUND OFF és/vagy MUSIC OFF segíthet. Sűrűn megeshet.
- 4: Viccesen csak kilép és azt írja ki, hogy valamilyen ERROR. Ez a legrosszabb, mert a többen még ki lehet menteni, majd kilépünk/resetelünk és visszahívjuk, szóval semmi veszteség, de itt a SAVE parancsra még csak azt kapjuk, hogy „BAD COMMAND OR FILE NAME”, persze Amiga esetében mást. Ezért érdemes csak kedvtelésből is sűrűn mentetni.



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

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

### Mit láthatunk a képernyőn?

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

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

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

Ezek alatt van egy kis **tekercs**, ahol megjegyzések, beszédnél választási lehetőségeink és parterünk választai találhatók.

A két kis sárkány eltűnt, ami nem is nagy baj, fentről a mongbat-nek titulált figura pedig csak egy kicsit változott meg. A szerepe ugyanaz, az ellenfél hozzávetőleges energiaszintjét mutatja, a szemszínének változásával (zöld-sárga-piros).

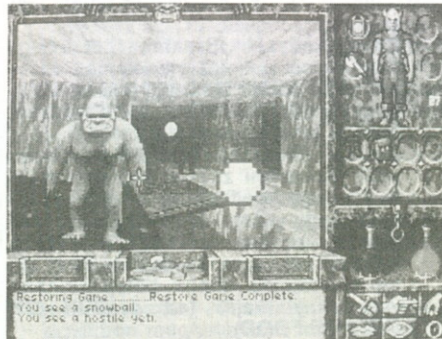
A baloldaltól mindent elszedtek, s átpakoltak a két üvegcs alá. A jobban a tárgylista, meg emberünk képe van. Az emberre a páncélokak rápakolhatjuk, mellette lévő 4-5 + 2 kicsi lyukba meg odavaló darabokat tehetünk (ne értsük félre, pl. a szebbik kezünk mellé a fegyvert, a másikba pajzsot vagy rúnaszakot, jobb vállunkra tegezt, a balra esetleg lámpást rögzíthetünk, a két kicsibe pedig 2 gyűrűt). A figura alatt van még 8 másik lyukcska, oda egyéb cuccainkat tehetjük.

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

**Lánc:** Ezt lenyomva előjönnek tulajdonságainkról az adatok. Név, kaszt: lásd a **CREATE CHARACTER**-nél, **LVL:** szint, **STR:** erő, **DEX:** ügyesség, **INT:** intelligencia, **VIT:** életerő, **MANA:** varázslatpont, **EXP:** tapasztalatpont.

Bővebb magyarázatra esetleg az **EXP** szorul. Ha legyűrünk egy szörnyet, illetve ha megoldunk feladatot (itt csak nagy dolgokra kapunk), akkor bizonyos mennyiséggel megjutalmaznak. Egy **CAVEBAT** megölése kb. 1-2 **EXP**, de az egész játék végére el lehet érni olyan 13000-t. A képességeink növelése érdekében is hasznos ilyen gyűjteni, mert sok **EXP**-ért kapunk egy **SKILL POINT**-ot is, amiről mindjárt szó lesz, hogy mi is az.

Alatta föl-le nyíllal mozgathatjuk a képességek listáját, ami egy kicsit megváltozott. A képesség neve mellett az arra használt **SKILL P**-ből eredő ismeretünk mérete van megadva, maximálisan 30 lehet (de van olyan ismeret, amit nem is lehet növelni, a többit pedig emberek taníthatják). Ezek vannak:



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

**ATTACK:** Milyen agresszív támadó va-

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

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

**BAREHAND:** Pusztakézzen milyen pontosan és hatékonyan ütünk. Nincs sok értelme, bár igen gyors, de egy fegyverrel jobbat üthetünk. **Master Syria** Britanniában és a Börtöntoronybeli troll tudója.

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

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

**LORE:** Ezt is jó, ha 21-30-ra felvisszük, mert ezzel ismerhetjük csak fel a tárgyakat, varázstekercseket, varázsitálokat és a fegyverek varázsképeit. **Killorn Erőd**ben az öreg **Orgo**-tól vagy mianeve, Britanniában meg **Nelson**-tól tanulhatjuk.

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

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

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

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

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

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

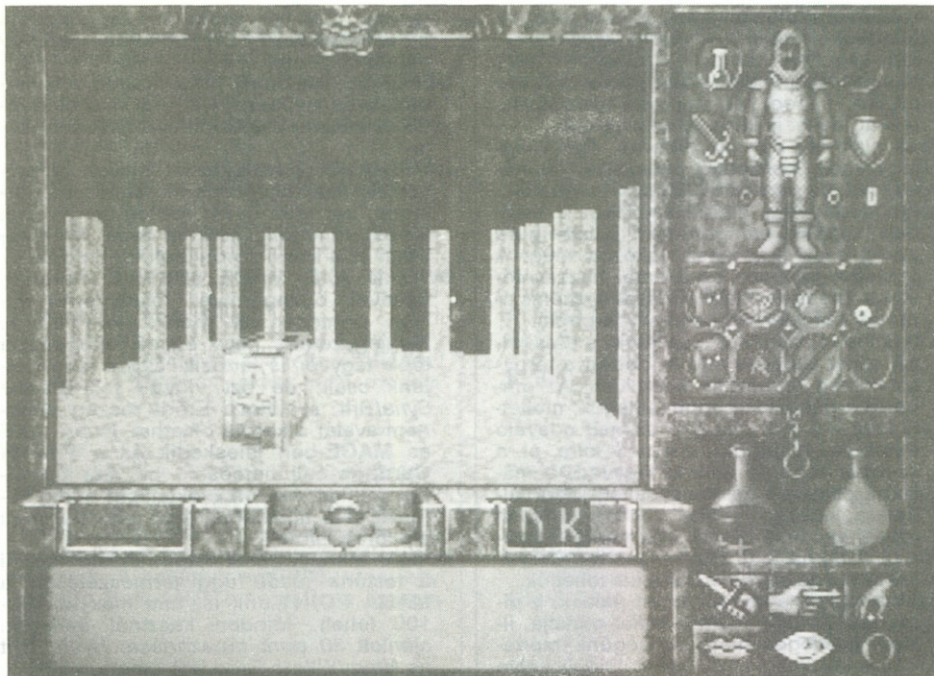
**CHARISMA:** **Lady Toril** és a gaz **Patterson** oktathat arra a képességre, hogy megnyerjük az embereket és olcsóbban adják áruit. Nem fontos.

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

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

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

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



Mozgásunkat itt is gyorsíthatjuk a 'SHIFT' lenyomásával vagy a **DETAIL** levételével. Láva és víz itt is lesz, bár igen sokszor kell megfürdőznünk benne. Titkos ajtókat itt retentó jól ki lehet szűrni, ha egy gyanúsabb helyen levesszük **LOW**-ra a **DETAIL**-t, mert mindig sötétebb is a rejtett ajtós rész, mint a többi. Majd egy szem-ikkonnal megbizonyosodhatunk róla. A térképet is klasszul fel lehet ilyenre használni, mivel ott is mindig kijelez egy olyan járatot, amelyre menni lehetett volna. Később arra a **CUDGEL OF ENTRY**-re, ami a **Pits of Carnage**-i főnök kincses-szobájába volt, igen nagy szükségünk lesz, mert nem minden ajtóhoz van kulcs (főleg **Praecor Loth** első szintjén, amikor térkép-részeket kell megkeresni). Ezzel még a rácsokat (portcullii) is ki lehet nyitni, csak a ládákat nem. **MASSIVE** ajtókat csak ilyenrel vagy kulccsal lehet kinyitni, kétszárnyas ajtókat meg így se, ott mindenképpen kell valami kart meghúzni vagy hasonlót. Egy **OPEN** varázslat is van gyaníthatólag, mert találhatunk egy ilyen nevű tekercset is, de sajnos a rúnái nem ismeretek. A harcról csak annyit, mert ezt a múltkor eléggé kibeszéltük, hogy ütöshöz tartuk nyomva valahol a nagyképernyőn a célkeresztet, mikor a kard-ikon lett kiválasztva, ilyenkor meglendíti a kezét (illetve lőfegyvernél egy kicsit kell várni), majd ha zölden villog az iránytűn a kis bigyó, akkor engedjük el a gombot, mert ekkor fog a legnagyobb erővel csapni. Ez a felhúzási időtartam fegyvertől függ. Ha ijjal/nyílpuskával vagy parittyával akarunk löni, akkor kell persze egy kis lövedék is, meg aztán azt is bele kell kalkulálni, hogy alacsonyabb **MISSILE** pont esetén nem mindig odaviszi a töltetet ahova kéne.

### A tárgyakról:

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

rült, azt vagy egy üllőn magas **REPAIR** ponttal vagy egy varázslattal javíthatunk ki. Üllős javítás előtt kiírja, hogy jelenlegi javítási ismereteink birtokában mennyire lesz nehéz, majd megerősítést kér. Etel esetében állagát adja meg, majdnem friss-től (**NEARLY FRESH**) egészen a poshadtig (**STALE**, illetve hal esetében **SMELLY** — bűdös). Ékszerünk értékét jócskán lecsökkentheti, ha megsérültek, a legtöbbet a **PERFECT** ér, a legkevesebbet a **DAMAGED**. Drágakő esetében a **FLAWLESS** a legértékesebb, ilyenből csak egy van, **Praecor Loth** sírjában, a legtöbb az **UNBLEMISHED**, de találhatunk kevésbé értékes összekarcoltat is (ennek az angol neve most speciál nem ugrik be) (**Es még ti beszéltek tökéletes leírásról? CoVboy**). Vannak tárgyartó cuccok is, amik a 8 lyuk kibővítésében segítenek.

### Lássuk őket kategorizálva:

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

- **Zsák, Hátizsák:** Ezekbe lehet a legtöbb cuccot pakolni. Ha tele van ezekenél és a többi tartótárgynál is kiírja, hogy **xx IS TOO FULL**. Több hátizsákunk is lehet egyszerre.
- **Doboz:** Kevesebb fér bele, érdeme-sebb kicserélni zsákra vagy hátizsákra. Van egy spéci darab is, amelyet kinyitva egy adag kajával találjuk magunkat szembe, ami kb. 10 tölletig használható, azaz kevesebb lehet így benne, mintha simán bepakolnánk valamennyi kaját (ez a **BOX OF CREATE FOOD**).
- **Aranydoboz:** Ebben csak értékes cuccokat szoktak tárolni, meg a tartó maga is elég drága. Gyakorlati jelentősége számunkra csak esetleg az értéke lehet, de mivel jó nagy súlya van, jobb ha más értéket cipelünk helyette.
- **Kis erszény:** Ebben a drágaköveinknek lesz jó helye, bár kapacitása igen-csak gyenge. **Moonstone**-k, világító

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

- **Kulcskarika:** Ez új, az egyben ilyen nem volt. Indokolt is a léte, mert jópár kulcsocskával fogunk összeakadni. Viszont amikor már meglesz a **CUDGEL OF ENTRY** akár el is dobhatjuk a kulcsokkal együtt.
- **Tegez:** Nyilvesszők, számszerűj-töltetek és varázsvesszők tölthetők fel. Egyáltalán nem biztos, hogy kell lőfegyvert használni a játék folyamán, nincs rá sok szükség.
- **Tál:** Pár darab kisebb méretű kaja vagy növény fér bele, de mivel itt még kukacpörköltet sem lehet főzni, mert a kukacból is csak vértócsa marad, semmi hasznát nem láttuk.
- **Tekercstartó:** Varázstekercsek, a térkép és egyéb papírosok, üzenetek tárolója. Valódi haszna nem sok, mert mindegyiket lehet zsákba is pakolni, és akkor a tároló nem foglal el súlyt.

**Fényforrás:** Változik mindegyik fényerősége és a felhasználás időtartama. Lehet varázslatokból is löni őket, de csak igen magas mana esetén érdemes ilyenre pazarolni a varázslat-pontunkat. Meggyújtani elfohtani úgy lehet, hogy ráclickelünk egyet vagy eldobjuk (pontosabban így csak elfohtani lehet). Égő pilácsot letenni sem lehet, szóval ha valamilyen otlólvó égő dolgot felveszünk, azt visszatenni ugyanúgy nem tudjuk. Ha esetleg elfogyott volna a fény és nem tudnánk pillanatszerűen pótolni, kapcsoljunk át **LOW DETAIL**-re, mert ott mindig is ad elég világosságot. **THAT LIGHT IS ALREADY USED UP**-ot mond, ha elhasználta az energiaforrását.

- **Gyertya:** Ez a leggyengébben világító, de talán a leghosszabb ideig használható pilács. Alig ér valamennyit többet, mint ha nem is lenne bekapcsolva. Nem tölthető újra természetesen.
- **Fáklya:** Ez már egész jól világít, viszont hamarabb is ég el. Akkorra fényt ad, mint az **IN LOR**. Ez sem utántöltős.
- **Viharlámpa:** Majdnem nappali fényt szolgáltat és fel is lehet tölteni kis olajos üvegcsékből.
- **Fénygömb:** Ez a vorz-os világban van, teljes nappali fényt ad, ám sajnos csak viszonylag rövid ideig. Vigyázzunk rá, mert törékeny. Ugyanott ahol fel lehet őket venni, ott lehet utántölteni is. Két darab van belőle. Ennek megfelelője a **VAS IN LOR**.

**Fegyverek, varázsfegyverek:** Használatuk egyértelmű, négyféle csoportba sorolhatók: kard-félék, balta/bárd-félék, buzogány/bunkó-félék és lőfegyverek. Vannak varázspluszok is, fokozat szerint jelölve a varázslat után. Ilyen varázslatok lehetnek:

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

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

- **Kard: tör** — rövid kard — hosszú kard — pallos (azért is így nevezzük, még ha egyeseknek nem is tetszett, mert mi azt a kardot nevezzük pallosnak, ahol a markolatnál szélesebben indul a penge a kosár után) — fekete kard. Sebzésük egyenesen, sebességük fordítottan arányos. A fekete kard sebez a legjobban a játék folyamán, hacsak nincs egy **UNSURPASSABLE DAMAGE**-es csatabárdunk. Van speciális varázslattal ellátott tör is, ez egy drágaköves tör, ami nem sérül, akár hová is csapunk vele, s van hely, ahova csak ezzel lehet bejutni. Ilyenből 2 darab van. Ezeket **DAGGER OF UNSURP. TOUGHNESS**-nek hívják. Aztán találhatunk egy **LONGWORD OF STONE** vagy mianevét, amely sebzése mellett ráadásul még kővé is változtatja az ellenfelet, de csak egy ideig. Sajnos csak túl későn lehet fel, amikor már nem sok előnyt jelent.
- **Balta:** kézi balta — bárd — csatabárd. Mágikusakból csak a már felsorolotak vannak.
- **Bunkó/buzogány:** szöges bunkó (**CUDGEL**) — könnyű buzogány — buzogány — nehéz buzogány. A sokat emlegetett **CUDGEL OF ENTRY** (bejutás bunkója) is egy speciálisan elvarázsolt bunkó (itt azt mondják állítólag ez volnék én — **CoVboy**), de van egy másik klassz tárgy is, a **MACE OF UNDEAD BANE**, amely az élőholtakat hamarjában lecsapja. Sajnos ezt csak azután lehet megtalálni, mikor már szinte semmi szükségünk nem lesz rá (Pr. *Loth* sirja).
- **Ij:** Varázslatosra nem nagyon akadunk, eleinte hasznát vehetjük néha, de komolyabb szükségünk nem lesz rá.
- **Szamszerij:** Van belőle egy mágikus is, **Pits of Carnage**-ben. Esetleg ott szorulhatunk rá néha, de enélkül is meg lehet csinálni a gémet.

**Páncélok, varázspáncélok:** Itt is van bőr-, lánc- és lemezpáncélzat, mindegyiknek egy-egy testrésze vonatkozó része:

**Fej:** korona (**CROWN**), bórsapka (**LEATHER CAP**), láncbityó meg sisak (**HELM**). A legjobb a lánchogyishívják esetleg a sisak.

**Mellvért:** Bőr — láncing — lemezing, meg ami kell.

**Kéz:** kesztyű természetesen, bőrből, láncból és vaslemezekből. Van egy speciális kesztyű is, ami arra kell, hogy erőtereken valóra juthassunk, ez a **FRAZIUM GAUNTLENTS**.

**Láb:** Csizmák széles választékban, amíg a készlet tart. Párosával találhatjuk őket, meg párosával is adja fel ránk.

**Comb/láb#2:** Ezek a lábvérték, a **LEGGINGS**-ek (Jézus Maris, csak nem egy újabb **LEGGINGS** klón — **CoVboy**). Van minden fajta.

**Pajzs:** Soroljuk ide. Van kétféle fa (kerek és egy nagyobb) és kétféle fém (**BUCKLER** és **TOWER SHIELD**). Természetesen a legnehezebb a legjobb. Itt mágikusaknál a **PROTECTION** (védelem) és a **TOUGHNESS** (szívósság). A **PROTECTION**-nél főleg minket véd, míg a **TOUGHNESS**-a sérüléstől védi a páncélt. A fokozatok itt is megvannak.

**Gyűrűk:** Ilyenből sajnos nem sok értelmeset találhatunk a programban, de van azért:

**PROTECTION** — védelem, mint a páncélokban.

**PROT. FROM MISSILES** — Nyílvesszők, számszerij töltetek lepattogzanak rólunk.

**PROT FROM POISON** — Nem engedi, hogy megmérgezzenek.

**GUARDIAN SIGNET RING** — Az Őrző pecsétgyűrűje. Ha más Őrző-hívó előtt

leölünk egy embert majd **ELVESSZÜK** a gyűrűjét, akkor a többiek is megtámadnak minket mindenképpen. Itt a **Killorn Erőd-i** testőrségi kapitányra gondoltunk, mert más esetben így is, úgy is megtámadnak minket. Sok ilyen van Pr. *Loth* katakombáiban is, és ha rajtunk van ez, akkor mint közéjük tartozónak ismernek fel minket az Őrző-hívók.

**Kaja, pia** (nem varázs): Sokfajta van, mint pl. pattogatott kukorica, hús (sonka, karaj és botra tűzött), alma, hal, kenyér, sütemény, árpaser, bor. A leglaktatóbb a hús, de szerintünk a legjobb a ser és a bor. Csak gratulálni tudunk a programozóknak, hogy viszonylag élethűen a részegséget itt is bekódolták (Ezek már megint összekeverik a játékot a **HQ-val** — **CoVboy**). Eleinte semmi, majd a harmadik üvegnél egy kicsit elkezd fogorni a világ, a negyediknél már nem is kicsit, az ötödiknél meg már józú álomba merülhetünk, még akkor is, ha veszélyes szörnyek járnak arrafelé, vagy épp vizen/láván járálunk. Mivel olyan varázslatot is találunk majd, ami elveri az éhséget (viszont olyan nincs, amivel jól be lehetne rúgni), később egyikükre sem lesz majd szükségünk. Van még üveg víz is, amiből 10 üvegni kell a Killorn-i koktél-keverőnek, hogy tűzállás varázslatát elkészíthesse.

**Értékek:** A múltkor rosszul írtuk, a koronát nem fogadják el általában fizetőszköz-ként. Itt a pénznek nagyobb a szerepe, de minden érme arany, és nincs külön **GOLD PIECE**. A legnagyobb pénzfogyasztó a **Killorn-i** mágus-árus, de a Börtöntoronyban is szükség lehet a pénzre, hogy megvesztetessük a goblin öröket. Ezenkívül természetesen cserére is jók. Drágakövekből igen sokféle lehet, nemcsak a szokásos rubint, zafir, smaragd, de kis kék kövek, nagy kék kövek, fekete gyöngyök (egy ilyen másra is kell majd, mint cseréberére). **GOBLET**-eket is találhatunk még.

**Varázsitálok:** Nagyobb szerephez jutnak, mint az előző részben. Legfőbb forrásunk a **Killorn-i** boltos mágus lehet, ő majdnem minden potion-t meg tud szerezni. Elég drágák az áru. Van:

**POTION OF LESSER HEAL:** Kis gyógyítás;

**HEAL:** Nagyobb gyógyítás;

**GREATER HEAL:** Maxra felgyógyít;

A gyógyítók mindig sárgák;

**OF POISON:** Ez megmérgez;

**HALLUCINATION:** Csak megszedülünk tőle; Ezek zöldek.

**OF THICK SKIN:** Védelem;

**IRON FLESH:** Nagy védelem, meg egyszer kell a végén is;

**MISS PROT:** Mint a gyűrűnél;

**FLAME PROOF:** Nagyon fontos, tűzállóvá tesz egy bizonyos ideig.

**INVISIBILITY:** Láthatatlanságot biztosít Ezek mind lilák.

**DISPEL HUNGER:** WELL FED leszünk;

**OF CURE POISON:** Kiszedi a mérget belőled, ez piros.

**OF BASILISK OIL:** Szerepe speciális, állatszó.

**OF MANA BOOST:** Manád növeli (nem csökkenti, mint ahogy a múltkor írtuk);

**OF RESTORE MANA:** Maxra dobja a manánkat.

**Varázsvesszők:** Jó sokféle lehet, mind-egyikben meghatározott mennyiségű töltet van, amit vagy a kereskedő-mágusnál vagy egy varázslat segítségével szépen visszatöltögethetünk. Azonban 10-20 töltet után már nagyon veszélyes új adagot belerakni, könnyen felrobbanhat. Ha nullára lecsökkent a töltetek száma, akkor egy utolsó plusz lövést ad még, de ekkor a pálcá el is török, s használhatatlan lesz. Ezért érdemes 0 töltet esetén inkább el-

tenni a táska mélyére, míg nem jutunk olyan helyzetbe, hogy feltankolhatunk. Igen sokféle van, de nemcsak vessző, hanem jogar is lehet varázslatos, amibe több is fér és 0 töltet hatására csak mágiáját veszti el, de nem török, s mivel a jogart még be is válthatjuk, mint fizetőszköz, így duplapluszjő.

● **OF DEADLY SEEKER:** Ez egy kis kellemetlen energiátöltetet lő ki, amely célkövető és ha nem egy ellenfélre irányítottuk, akkor megkeresi a legközelebbit és belécsap. Megölni nem szokta, de legalább az felindul, megkeresi minket és támad.

● **OF MAGIC ARROW:** Ez is kevéskét sebez csak, van varázslatban is.

● **OF ACID SPLIT:** Ekkor egy adag savat köp a célpontra, mintha **ACID SLUG** lennénk, csak erősebbet sebez rajta.

● **OF LIGHTNING:** Mint a varázslat. Zzzz. Villám. Jót sebez.

● **OF FIREBALL:** Ez meg a kedvenc. Ajánlott jól feltölteni.

● **OF FROST:** Ez is hasznos, és több személy ellen is jó varázslat.

● **OF PARALYZE:** Szében lebénítja ellenfelünket egy időre, ekkor szürkévé válik. Nagyon hasznos sok ellenféllel szemben.

● **OF DETECT TRAP:** Mint neve is mutatja, ez a csapdákat jelzi ki, ha egy tárgyra ráclickelünk vele.

● **OF IDENTIFY ITEM:** Nagyon hasznos, és főleg olcsóbb, mint mindent azzal a smucig varázslóval azonosítani.

● **OF REPAIR:** Ez meg javít cuccaik állapotán.

● **MANA BOOST:** Mint az ital esetében.

Van még jópár más is, de azok nem nagyon méltóak még az említésre sem

**Varázstekercsek:** Nem sok hasznuk lesz a játék folyamán. Majdnem minden varázslat megtalálható ilyen formában is, de csak a fontosabbakat és egyedieket említjük meg, amelyeket esetleg varázsolni se lehet.

● **OPEN:** Kinyit egy tetszés szerinti ajtót. **Praecor Loth** előtt lehet beszerezni.

● **TREMOR:** Van ilyen varázslat is, de mivel azt csak **VAS** rúna birtokában tudjuk ellőni, érdemes megtartani.

● **REVEAL:** Mágikusan elrejtett falakat fed fel. Egy darab van, egy lics teteménél találhatjuk, miután legyőztük. Azt ott is kell elhasználni a megtalálás színhelyén.

● **PORTAL:** Erre is szükség lesz a végigvitelhez. Teleportál a legközelebbi holdkőhöz, de nem kell a varázslathoz megéríteni egy másikat (nem úgy, mint a **GATE TR.**-lel).

● **FLYING:** Na, ez a legfontosabb. Ebből csak egy van sajnos, az éteri mezőkben, a kék szakasznál az az angolt nem beszélő varázsló adja, haadtunk neki 2 friss szemgolyót.

## Egyéb kellékek:

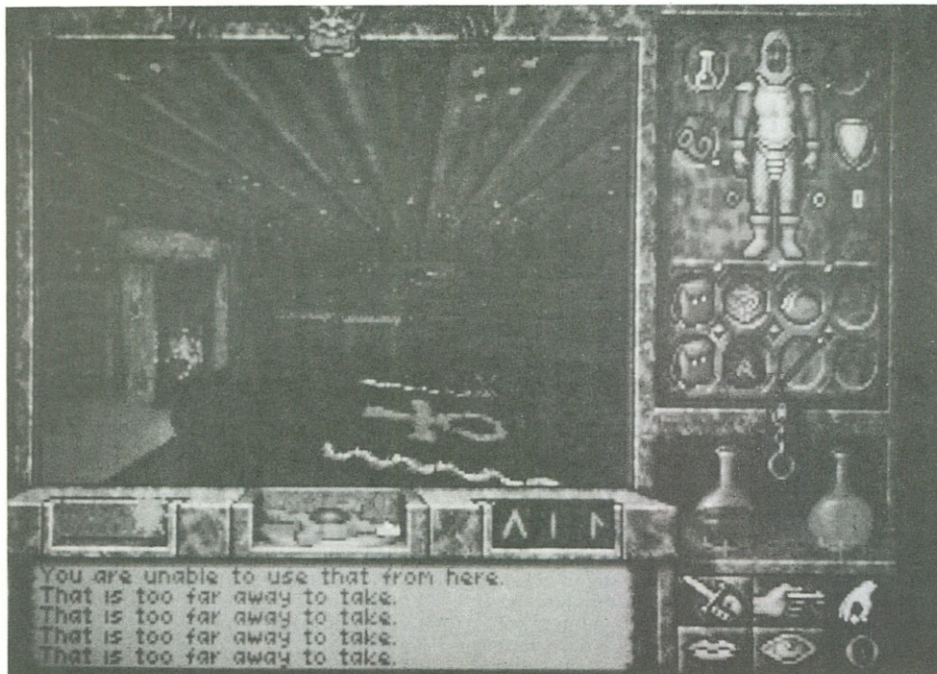
**Csákány:** Egyszer szükségünk lesz rá, de csak a végefelé. A britanniai fegyvertermekben lelhető pár. A nagy sziklákat aprítja fel

**Olajos flaska:** Ez a már említett lámpafeltöltő cumó.

**Pecabot:** Itt is lehet vizekben halakra vadászni. Sok ilyen van a britt goblinoknál.

**Álkulcs:** Ugyan nem ez a neve pontosan angolul, de hagyjuk, mert nem lehet mással összekeverni (ugyanis az **SKELETON KEY** lenne, de ez **LOCK PICKER**). Úgy 10-20 van összesen belőle, de lehet vásárolni is. Négy-öt darabnál többet nem nagyon érdemes cipelni.

**Rúnakövek:** Ezeket mindig pakoljuk be a **REL** rúnával jelzett rúnaszákunkba. Nagyon fontos, hogy megszerezzük a **VAS** rúnát. Legalábbis nagyon hasznos lenne, persze a többi is. Nekünk csak a



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

**Rúnaszák:** Feltétlenül szükséges a varázsláshoz.

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

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

**Kövek:** Van sima parittyatöltelék, ez a **SLING STONE**, meg színe alapján háromféle: fekete, fehér és szürke. A szürke a taloridoknál van, a másik kettő pedig az alsó trol játékának alapját képezi. A szürke is ennek a trollnak kell.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Ennyit a tárgyokról.**

**Szörnyek, s kevésbé azok:**

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

meg esetleg csak egy kis rizzálásért, mielőtt nekünk támadna.

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

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

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

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

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

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

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

**FIRE ELEMENTAL:** Tűzzéllal csapkodó, roppant szívós teremtes. Csak láva közepében botolhatunk ilyenbe. Veszélyes, főleg ha távol van.

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

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

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

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

gyon rossz, ha megüt.

**GOLEM, ICE:** Ez a leggyengébb gólemfajta, de beszélni és gondolkodni is tud. Átlátzó.

**GOLEM, METAL:** A legnehezebb mindegyik gólem közül. Nem egy jó érzés elviselni, ha megüt.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**MAGE:** Nem sokszor **KELL** velük megküzdeni, de azért lehet. Távrolról villámmal, **MAGIC ARROW**-val vagy tűzlabdával támad, attól függően, hogy milyen rúnái vannak. Miután legyőztük, a felhasznált rúnáit is felvehetjük.

**MONGBAT:** Egy nagyon gyakori akadémikus szörnyszárnyas majom. Nem igazi ellenfél, de idegesítő, mert gyors.

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

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

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

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

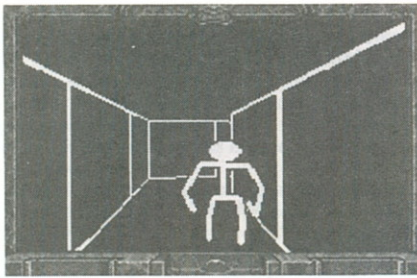
**WORM, ROT:** Talán a leggyengébb ellenfél. Csak harap. Ha sok van belőle még az se nagy baj, alacsonyabb szinten sem.

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

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

**SKELETON:** Ellentétben az első résszel, itt nem hosszukarddal, hanem egy darab lábszárcsonttal támad.





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

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

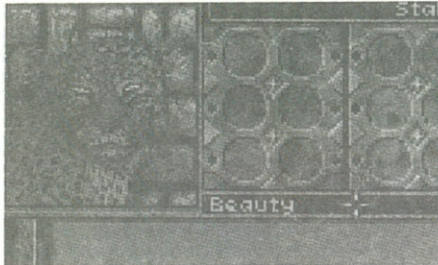
**SOLDIER:** Nehezebb, mint egy ór. Ez csak **Killorn** Erődben van a végefelé, illetve a legvégén átözönlik pár Britanniába. Amúgy ugyanúgy néz ki, mint egy ór, csak a szem-ikon segítségével vagy beszélgetéssel lehet megkülönböztetni a másiktól.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

## Varázslás:

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

nyomjuk meg (persze a rúnaszák kinyitása után), majd a baloldalon megjelenő kis ablakcskára clickeljünk vagy 'F8' a varázslat elsütéséhez. Az alul lévő kis zsákról kockára mutató gomb a varázslat törlesztésére jó. **NB:** Britanniában **VAS**-t használó mágiákat meg egy pár másikat nem lehet ellőni, mert az obszidián leárnyékolja a nagy varázslatokat. Még mindig 8 körre van osztva, de sajnos az újak nagy részéről nem tudjuk, hogy hova tartoznak, itt tippre hagyatkozunk. Ha egy varázslat aktív, azt jobb oldalon láthatjuk. Itt a kis képre clickelve tudhatjuk meg erősségét is (meddig tart: **STABLE, UNSTABLE, NEARLY DONE**).

## 1. KÖR

**CREATE FOOD — IN MANI YLEM:** Kaja-készítés (ami előttünk jelenik meg).

**LESSER HEAL — IN BET MANI (IBM):** Pár HP gyógyulást eredményez.

**LIGHT — IN LOR:** Fáklyafénynek megfelelő világosságot ad.

**RESIST BLOW — BET IN SANCT:** Fapajzs-jelű pite védelem

**LOCATE — BET WIS EX:** Hogy mire jó azt csak a neve alapján találgathatjuk, valami tárgyat kereshet meg nekünk, vagy az irányát mutathatja.

## 2. KÖR

**INFRAVISION — QUAS LOR:** Fekete-fehér, de sötétben messzebb látást ad.

**MAGIC ARROW — ORT JUX:** Kis ülés. Kék és gyengus.

**TELEKINESIS — ORT POR YLEM:** Minden tárgyat felvehetünk, amit látunk. Magas **CASTING** kell hozzá.

**BOUNCING — UUS DES POR:** Felfúj a varázslat és jól fogunk pattogni, magasabbról esve is (hacsak nem vízre esünk). Egy kis furfanggal nagyon hasznos lehet.

**VALOR — QUAS AN CORP:** Egy amolyan áldást ad ránk, ideiglenesen megnövelve erőnket és harci kedvünket.

## 3. KÖR

**HEAL — IN MANI —** Ez már jól gyógyít.

**FIREBALL — POR FLAM:** Jót sebez itt is. Ugye nem baj, ha a nevére már nem írjuk le magyarul?

**DAYLIGHT — VAS LOR:** Teljes nappali fényben tarthat elénk a világ csodálatos bonyolultsága.

**THICK SKIN — IN SANCT:** Egy jobb pajzs jelzi és jobb a védelme is, mint a **RESIST BLOW**-nak.

**REPEL UNDEAD — AN KAL CORP:** Elmenekülnek egy irányba a sétáló halottak. **Lych**-ekre eléggé valószínűtlen, hogy hatna, bár mi nem próbáltuk.

**LEAP — UUS POR:** Ezzel sokkal hosszabakat tudunk ugrani és sokkal magasabbra. Igen sokszor lesz rá szükség, **WATER WALKING**-gal kombinálva.

**SPEED — REL TYM POR:** Gyorsít, szerintünk a mozgásunkon.

**REPAIR — REL SANCT YLEM:** Feljavít **EXCELLENT**-re egy cuccot. Igen useful.

## 4. KÖR

**WATER WALKING — YLEM POR:** Sokszor lesz rá szükségünk. Made in Názáret.

**DISPEL MAGIC — AN JUX ORT:** Az akadékoskodó (lángoló) rúnákat hatástalaníthatja, így a **TYM** rúnába belefutva nem fogunk megbénulni. Figyelem! Nem a zsákba való rúnákra hat, hanem a levegőben lebegőkre.

**FROST — IN AN FLAM:** Mint a **FROST** vessző. Elénk egy mező hópelyhet varázsol, és sebzí, aki ott van.

**DISPEL HUNGER — QUAS MANI YLEM:** Tekintet nélkül arra, hogy mennyire vagyunk éhesek, jóllakottak (**WELL FED**) leszünk.

## 5. KÖR

**LIGHTNING — ORT GRAV:** Elektromos kivezetés. Jó.

**PARALYZE — AN KAL POR:** Lebénít egy csapat ellenfelet egy időre.

## 6. KÖR

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

## 7. KÖR

**CHAIN BOLT — VAS ORT GRAV:** A legjobb támadóvarázslat. Szinte mindenkire hat, aki előttünk van. Villám-csomag.

**GATE TRAVEL — VAS REL POR:** Egy holdkőre ráclickelve elvisz a legközelebbihez.

**ENCHANCEMENT — VAS ORT YLEM:** Ez roppant hasznos. Varázsvesszőknél 5 vagy mennyi tötetet beletuszkol még, páncéloknaál, fegyvereknél pedig ad nekik valamilyen varázstulajdonságot, vagy növeli a tulajdonságának fokozatát, **UN-SURPASSABLE**-ig. Többször is lehet egy tárgyra rásütni, de egy dolognak csak egy mágikus plusza lehet, s ha van már neki akármilyen speciális, pl. **RING OF POISON PROT**, akkor nem fog menni.

## 8. KÖR

**SUMMON — ???:** Ennek előidézése pilanatnyilag nem jut eszünkbe, de van egy pentagrammás szoba (gyertyákkal meg minden), ahol ezt ellőve egy **HORDLING** kerül élénk és hipp-hopp nekünk-támad. Bár az a varázs lehet, hogy nem pont ez, de a fene se tudja pontosan.

**TIME STOP — AN TYM:** Egy időre lefagyaszta mindent, ha lenne **TYM** rúnánk.

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

## Billentűk

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

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

'1', '3' — Nézet le/fel;  
'2' — Nézet középre;  
'ALT+Q' — Kiment egy képet, de intro alatt nem (GIF);

'ALT+X' — Kilép;  
'F1'-'F6' — Ikonok aktivizálása gombbal;  
'F7' — Tulajdonságlista/tárgylista váltás;  
'F8' — A baloldali lukban lévő varázslat elsütése;

'F9' — Nyomkeresés;  
'F10' — Zzzzzz.....;

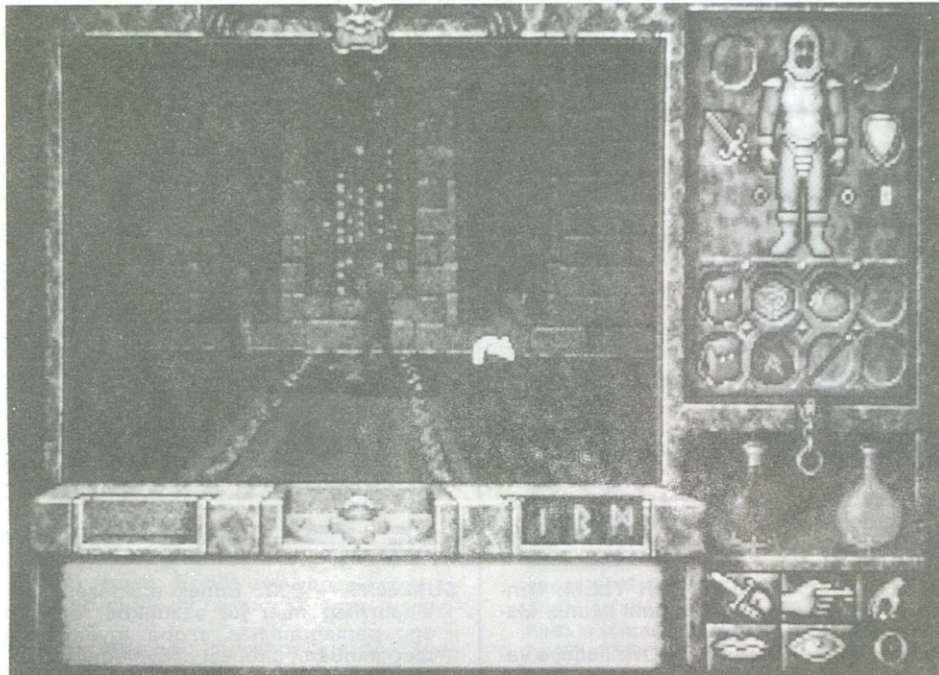
## A JÁTÉK

Ott tartottunk, hogy *Lord British* elküldte nekünk levelét, melyben meginvitál a bulira. Rögtön be is ugrottunk a legközelebbi kék dimenziókapuba, hogy ott is teremjünk. Nagyon jó volt este a buli, csak sajnos a tűzijátékban nem nagyon tudtunk gyönyörködni, hiszen olyan későn volt már és addigra az annyi üres pohár látványa legyőzte örökké velünk tartó éberségünket, szóval zzz volt, de mikor a hajnal hasadt...

Sajnos ez a fekete kő, ami most mindenkit benn tart a várban, nem ígér semmi kellemet, jobb lenne, ha megszabadítanánk tőle a várat. Emögött ki más, mint az Orzó áll, aki így szeretné Britanniát szívét kivág-

ni, hogy emberei a leghamarabb győzedelmeskedhessenek. Kezdjük el.

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Menjünk most a taloridokhoz, majd el a **Historian**-hoz, beszéljünk vele, és a **Futurian**-nal, vegyünk fel mindent, ami a mi nevünket tartalmazó papír mellett van, még a szürke kavicsot is. Menjünk egy szinttel lejjebb, szerezzük meg ott az eszaken lévő kristályt (a sok vorzsal) meg a Designator-t is hozzuk el. Ugráljunk be a látató köze-

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

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

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

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

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

**BASILISK OIL**-t, merülünk meg a vízben, majd keressünk valamit forró, lávas helyet, ahol ismételtelen fejest kell bele ugranunk, hogy a saras lötyt megszáradják rajtunk. Legjobb, ha az éteri mezőkben csináljuk, végig a vörös pályán megint, mert ezután a **SIGIL OF** valamibe kell menni, ahol a koponya van. Itt nyissuk ki a palackot (pl dobjuk el, ha máshogy nem megy), de előtte egy **IRON FLESH** italt nyeljük le.

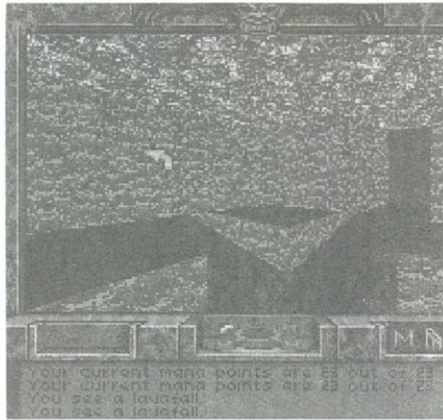
Vágjuk el az Őrző erejének utánpótlását mindenhol, ahol még megvan. Börtön-torony: 8. szint D terem. **Killorn Keep**: egy titkosajtó nyílik a barakkokban, ahol le lehet jutni egy figurához, aki őriz egy ajtót. Oljuk le a manust, de vigyázzunk, mert mikor meghal, **HORDLING**-gé változik, s így is le kell csapnunk. Az ajtó előtt közvetlenül használjuk **Alara** botját. **Talorid**: Ahol megcsináltuk az új taloridot (I terem). **PITS OF CARNAGE**: A csapóajtó alatt (1. szint, E-től egyenesen északra). **Praecor Loth**: Pr. L. halálával az Őrző befolyása is megszűnt.

Vissza **Killorn Erőd**-be, ahol elmondják, hogy **Mors Gotha** idejött, hogy valami nagy hódítást véghezvigyenek. Ez persze Británia lesz. Most menjünk be hozzá és oljuk meg, a varázskönyvét vigyük el. Azaz csak megpróbálnánk megölni, mert az Őrző az utolsó pillanatban megmenti. Ezt vigyük el **Nystul**-nek, adjuk oda neki. Vissza az éterbe, menjünk végig a kék, a lila és végül a sárga útvonalon. A sárga egy útvesztő lesz, ami tele van agyas-szemes szörnyekkel. Oljunk meg egy-két ilyen, vegyük fel a leesejt szemüket és menjünk vissza a kék pályára, a nyelvünket-nem-ért emberhez, adjunk neki kétszer egy darab szemet, mire ő egy **FLYING** tekerccsel viszonozza. Most induljunk végig a sárga úton, első szintről le a másodikra, onnan fel a harmadikra, s ki.

Most már negyedszerre jutottunk el a fehér piramishoz. Eszre lehet venni, hogy ha rálépünk egy lépcsőjére, szint vált. Most már narancs színre is tud váltani, kapcsoljunk minden lépcsőt olyanra, s ha jól csináltuk, akkor az egész átvált narancs színűvé és egy teleport megjelenik a gömb előtt. Lépjünk be. Itt a **SHRINE OF SPIRITUALITY**! Lőjük el a **FLYING**-ot, majd felemelkedve dobjuk be a holdkövet a rácsokon belülre úgy, hogy legyen elég hely ahhoz, hogy mi is odateleportáljunk. Varázsoljuk el a **POR-TAL**-t, s ha jó helyre dobtuk, már bent is vagyunk (ha nem, akkor töltsük vissza az állást és próbáljuk újra). Vágjuk el az Őrző erejét innen is, majd vegyük fel a középen lévő doboz-szerűségben lévő szív alakú gemet és kerüljünk vissza Britanniába (pl. egy **GATE TRÁVEL** a holdkővön, s az elvisz valamelyik másik dimenzióba, vagy haljunk éhen és akkor is visszakerülünk). Vigyük fel az utolsó gemet is **Nystul**-nek, majd hozzuk le az 5. szintre, s aktivizáljuk. Ekkor hatalmas rengés, hullámvérések és a kék gem elkezd villogni. Menjünk vissza **Nystul**-höz, aki szerint elkezdhetnénk a szertartást, amellyel az obszidián megtörne, de meg kell tudnunk 2 dolgot, mikor és hol történt a kő varázslása. *Nell* régebben ezt megemlítette már, úgyhogy mondjuk **Nystul**-nek, hogy **THRONE ROOM** és 4.

Már-már örülne az ember, hogy hipp-hopp vége, de egyszer csak **Julia** betör az ajtón (már megjöttünk, hogy őt is meg kell ölni, mint az áruló **Patterson**-t), s elmondja, hogy rengeteg katona özönlök kifelé a gömből, majd elviharzik. **Nystul** azt mondja neki, hogy vigye el őt a trónszobába, majd magunkra maradunk, de nem sokáig, mert hamarosan ismét **Mors Gotha**-val kell szembeszállnunk, immár utoljára. Csapjuk le, majd a katonáit is (csak 2-3 darab van belőle fent, de nem muszáj utánuk menni, lehet egyenesen a trónterembe mászni).

Aztán irány a trónszoba, ott szólunk **Nystul**-nek, hogy kérszen állunk a szertartás megkezdésére... Erezzük, hogy a démon kítőni kívánczik, az ereje szétáramlik tudódkben, majd szánkhoz emeljük **Praecor Loth** hatalmas kurtjét, s emberfeletti erővel belefújunk. Tut.



A trónteremet pásztázza ismét a kamera, s mutatja **Mirandá**-t, **Nystul**-t és **Lord British**-t trónján, majd az óriási, színes ablakra közelít rá. Az elkezd repedezni, majd szilánkokra robban szét és vele együtt a fekete obszidiánkő-burok. Ismét legyőztük az Őrzőt — mondja **Lord British**, majd azzal nyugtat minket, hogy végre újrakezdekhetik az újjáépítési munkálatokat, mert amíg mi a gem alatt voltunk, a **Guardian** sem télenkedett. De hát így egy év múlva lesz legalább még egy ünnepség, s... Lesz legalább **UUW3** is stb.

Ne ijedjete meg! Ezzel még messze nincs vége, mivel a fenti igen sűrű infóhalmaz megemésztése csak sarkányoknak lehetséges, meg nem is teljes, úgyhogy személyeket meg helyszíneket, illetve a kis **QUEST**-eket még részletezzük. No meg esetleg ha valaki nem tudna valamilyen szörnyet lecsapni (pedig mindegyiket meg lehet ölni **EASY**-ben, csak fokozatosan kell kötekedni), vagy ha valamilyen ajtó kulcsát elvesztette, írunk nekik is valami kis segítséget.

Először jöjjön ez. Most a kimentett állás sokkal kompaktabb, de ha valami disznóságot akarunk csinálni, itt is próbálkozhatsz. Először mentjük ki, majd készítsünk egy másolatot a **PLAYER.DAT**-ról. Ezután a **PLAYER.DAT** 33-tól kezdődő byte-jait írjuk át egészen 54-ig, pl. DD-re. Hívjuk vissza az állást, verd le a szörnyet vagy nyissuk ki a zárat **PICK LOCKER**-rel (mert megnőtt a **LOCK PICKING** skillünk), majd mentjük ki az állást, és másoljuk rá a **PLAYER.DAT**-ra az eredetines a másolatát, s mintha nyoma se lett volna, a szörnyön/ajtón kívül.

## Emberek

(Mit lehet velük dumálni, milyen infót mondanak stb.)

### BRITANNIA

**DUPRE**: Régi jó haver, de most nem fog velünk együtt küzdeni. Ha valaki nem ismerné, elég annyi róla, hogy a szobája teli van sörösüvegekkel (nem is üresek), illetve borospalackokkal és így mindenki rájön, hogy milyen jó haver is ez a Dupre (**Miről van már megint szó? — Dupre**). Amúgy egy eléggé izásos ember, amikor a **Liceum** városában járt, akkor nem a **Liceum**-ot és **Nelson**-t látogatta meg, hanem inkább a csapszéket. Érthetetlen viselkedés. Amúgy ő még a vár egyetlen igazi kalandora, mert **Geoffrey** és **Iolo** már igencsak megkorosodtak, **Master Syria** meg csak egy zöldfülű nő kalandok terén. Első találkozásunkkor elmondja, hogy nagyon veszélyes hely a csatorna rendszer, egyre rondább és veszélye-

sebb szörnyek jelennek meg. Ad egy kulcsot is, amivel lejutathatunk (ez az L3-at záró ajtó nyitja). Később ő fog elmenni vízért, ha már az **ICE CAVERNS**-t felfedeztük, hogy hozzson a vár többi tagjának. Egyszer megmenti **PATTERSON** életét is, aki épp az itatok körül ólálkodott és megtámadta egy patkány (hogy miért volt épp ott **Dupre**?). Más fontosat nem is fog nagyon csinálni.

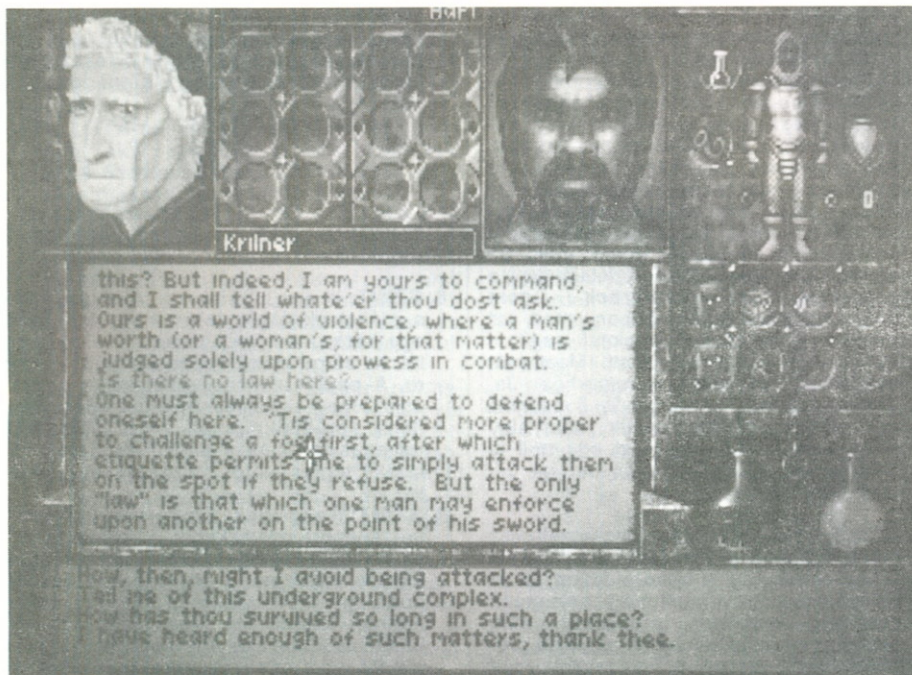
**MASTER SYRIA**: Egy várbeli mitugrász nő, akinek annyi haszna van, hogy taníthat, azonkívül **Patterson**-t megvédi (persze csak szóban) gyilkos tette után, hogy milyen bátor ember is volt, mert tudta, mi fog történni és pusztá kézzel kiállt Británia legfélelmetesebb harcosával (ezek lennének mi). Meg amikor **Mors Gotha** átjön Britanniába üdülni, mindig pampog, hogy neki kell megküzdenie vele, hol van, kerüljön csak elé, majd ő megmutatja. Sokat ugrándozik még, hogy nem nagyon talált igazi ellenfelet, amikor **Geoffrey**-val kiállt, hamar lefegyverezte meg hasonlókat. Igazán nagy szerepe nincs. A börtön előtt található, **Geoffrey** szobája előtt leggyakrabban.

**PATTERSON**: Az előző részekben az Őrző csatlósa volt, de aztán a jó útra térítettük. Kedves ember, **Lady Tory** szerint nagyon tisztel és szeret minket, legyünk mi is kedvesek hozzá végig, kivéve mikor már le kell csapni **Nelson** gyilkossága miatt. Ugyanis az Őrző mindig őt környékezi meg a legjobban az árulással és nem is marad neki más hátra, mint hogy először suttymban megölje **Lady Tory**-t, mivel ő volt egyedül az, aki felismert volna egy árulót viselkedése alapján, s különben is figyelmeztetett minket már, hogy **Patterson** nagyon különösen kezd viselkedni mostanában. Amikor lebukik az itallerkatnál azzal akar kibúvót keresni, hogy **Dupre**-nak akart felvinni valamennyi italt, mert mostanában nagyon morcos. Az igazság pedig az, csak nem meri kimondani, ő akart berúgni, azzal a nemes céllal, hogy elhallgattassa az Őrző adta belső hangot, amit így akar kikerülni a **Killorn-i Lobar** is. Milyen újfajta ötlet. Igen, mintha állandóan hallanánk mi is már azt a belső hangot. Hogy is lehet elhallgattatni?

**TOLVAJ**: Valami *Ghoss'p* a neve. A 3. szinten van. Épp bejött a várba az ünnepségre, hogy jó üzletet csináljon magának, amikor észrevette, hogy be lett zárva. További faggatás után kiderül a foglalkozása és hogy nála „felejtettük” a zsebórákat. Megkérhetjük, hogy menjen fel a börtönbe. Erről meggyőzhetjük beszélgetésünk során (úgsincs mit tennünk, odafönt legalább kapunk kaját meg 5 évet) vagy nekieshetünk, s mielőtt teljesen szétvernénk a képét, úgy dönt, hogy mégis jobb fent és elindul a létrán felfelé. Ezután a börtönben találhatjuk meg, de semmi szükségünk sem lesz rá. Cuccai között van egy **LOR** rúna meg pár érdekes csacskság.

**LORD BRITISH**: Régi ismerősünknek ebben a részben nem sok hasznát vehetjük. Az elején ő tartja meg az ülést, hogy mi is a teendő, s ha betérünk hozzá, hogy néha meggyógyítson különleges erejét használva, kiderül, hogy most nem működik. Aztán amíg nem beszélünk **Nanná**-val a munkaszüneti felemelkedését illetően, mindig csak örvendezik nekünk, semmi több, de utána, ha elmondjuk neki a problémákat, mindig letussol, hogy most magány kell neki a helyes döntés meghozásának érdekében. **Nanna** úgye ezzel le is van zárva, mert azonkívül, hogy gondolkodik, semmit nem csinál egészen a legvégéig. A szobájában lévő bezárt **MASSIVE** ládában 3 darab friss szemgolyó (ami kell az idegen mágusnak) pár drágakő található.





Krilner

this? But indeed, I am yours to command, and I shall tell whatever thou dost ask. Ours is a world of violence, where a man's worth (or a woman's, for that matter) is judged solely upon prowess in combat. Is there no law here? One must always be prepared to defend oneself here. 'Tis considered more proper to challenge a foe first, after which etiquette permits one to simply attack them on the spot if they refuse. But the only "law" is that which one man may enforce upon another on the point of his sword.

How, then, might I avoid being attacked? I'd like to see of this underground complex. How has thou survived so long in such a place? You've heard enough of such matters, thank thee.

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

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

**ALTARA:** Ő az egyik ilyen forradalmár. Az ottani világ mágus-tanácsának tagja, s azok ott elhatározták, hogy az Örző nem sok jót csinál. Ahhoz, hogy megnyerjük segítőársunknak, meg kell győznünk róla, hogy nem vagyunk árulók. Először egy ékszeres tört ad, amivel a britanniai kastély 4. szintjén lévő, H pontban röpködő kihallgató impet kell elhallgattatnunk, s csak ezzel a törrel nyerhetünk oda bejárást. Ha megvan, ad egy fekete gyöngyöt, s elmondja, hogy szerezzük meg a hozzávalókat, amiről már írtunk. Ha a botja is elkészült, azután csak egy segítséget fog adni, az **ENCHANTEMENT** varázslat receptjét. Mikor *Mors Gotha* megérkezik az erődbe, ő addigra eltűnik, csak egy üzenetet hagy.

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

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

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

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

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

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

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

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

**KINTARA:** Egy messzi földről jött utazó ő is, akit nem érdemes titkosabb dolgokról kérdezgetni, mert csak feligatja magát. Beszél valamennyit egy narkóról, a **DREAMSPICE**-ről, amire sajnos a játékban nem akadtunk.

**TESTÖRP:** Nekünk csak a végén jött elő. Ő állította fel a vörös mezős csapdát a második szinten, úgyhogy érezze bosszúnk tüzét, haljon meg.

**ICE CAVERNS:** Vigyázzunk mert van ahol beszakadhat alattunk a jég, s akkor úsznunk kell. Van olyan talaj is, amin elkezdünk csúszkálni, ezen nagyon óvatosan és lassan haladjunk csak, mert különben ide-oda fogsz pattogni a falakon. A yetikre nagyon vigyázzunk, igen nehezek.

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

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

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

**Kulcshoz:** Kar fent, kétállású kapcsoló fent, gomb kint, lánc fent

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

## TALORID

Ez egy furcsa világ, emberek nincsenek, csak hatalmas sejthez hasonlító intelligens taloridok és pár tucat szörnyen kinéző, láb nélküli vorzok. Mivel azok nem tudnak lépcsőt mászni, vagy ugrálni, itt minden csúszdákkal és dobbantókkal van megoldva, a járás egy ideig még szokatlan lesz. Egy darabig nem fogják beszédünket megérteni, majd átváltak telepatikus kapcsolatba. Mindig kezdjük azzal a beszélgetéssel, hogy bemutatkozunk (*I am Avatar-t* értik, a másik nevünket nem). Minden taloridnak meghatározott szerepe van.

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

**FUTURIAN:** Csak azután mehetünk be hozzá, ha már a *Historian*-nal beszélünk. Ő válaszol minden, a jövővel kapcsolatos kérdéseinkre. A raktárszobájában találhatók azok a dolgok, amikre feltétlenül szükségünk lesz a jövőben. Sokszor kell ingáznunk a *Futurian* és a *Historian* között.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

**IDEGEN MÁGUS:** A kék úton van, s ha megszólítjuk, kiderül, hogy nem értjük a nyelvét, de szépeket mutogat: a szemérből, majd repülni akar, azaz egy csápfejű szeméire vágyik (2 db). Ha kettőt odaadtunk neki, vigyorogva eltűnik.

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

**VÖRÖS ÚTVONAL:** *Mokpo* van az első kapunál, azon belépve egy kellemetlen helyre jutunk, ahol mindenképpen hajtunk fel egy **FLAMEPROOF** potiónt, mert hamar megsülénk. **FIRE ELEMENTAL**-ok, **IMP**-ek és egy **DESTROYER** okozhatja a gondot. A **DESTROYER** előtt van a *Zaranthus* által keresett **MACE OF D. S.** Ha ezeket megöltük, ugorjunk fel a plató tetején lévő kapuba, s tovább. Egy folyosó jön, ahol utunkat pár denevér és egy **HORDLING** állja el.

A következő hely halom **DESPOILER**-rel és pár élőholt szellemmel (**DIRE GHOST, HAUNT**) van teli. Azután csak végig kell ügyeskednünk egy lávával teli szobában és kinyitni a falban lévő ajtót, majd ki.

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

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

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

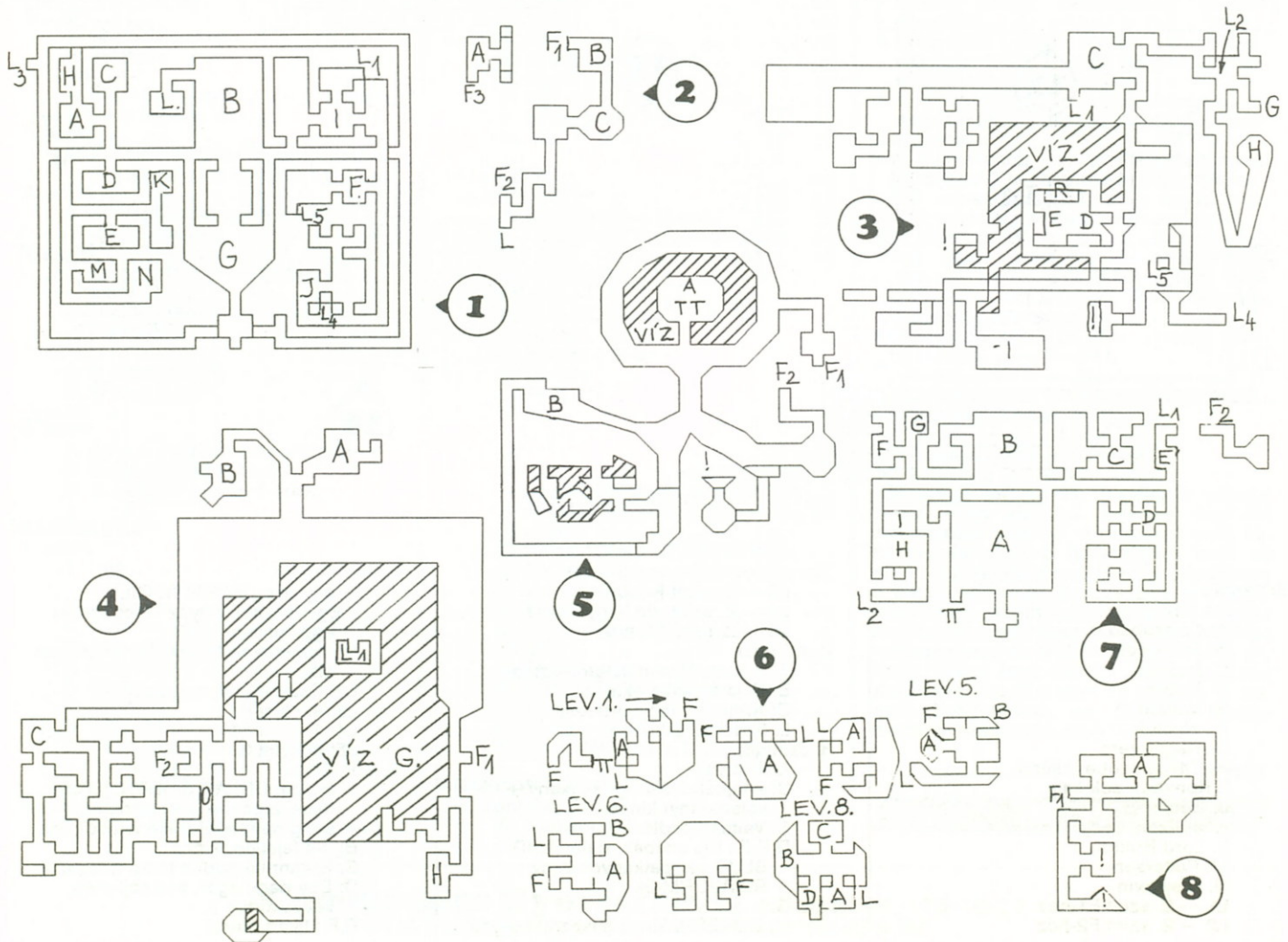
**SÁRGA:** Menjünk fel a legfelső szintre a labirintusban, ott forduljunk meg, menjünk balra, hátra, ahol egy ki-be csukodó fal van. Ugorjunk be amikor nyitva van és ki is juthatunk innen is. Sok csápagyú kellemetlenkedik.

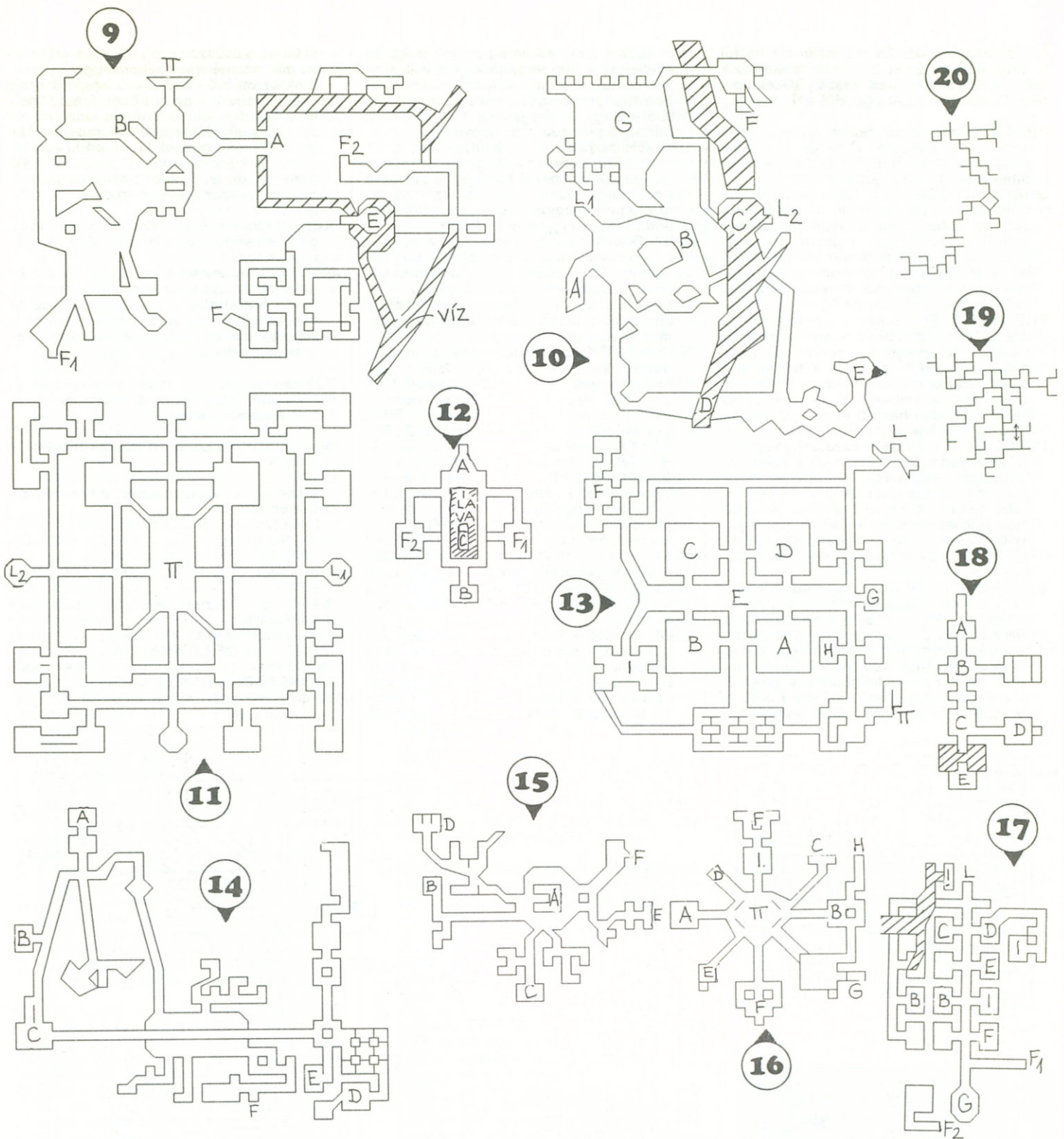
Különbséget az F/L mint feljaro/lejarat es az F/L mint jelzes kozt az utana levo pont mutat, ha nincs index.

**Most pihentetésekkppen következzenek a térképek:**

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

- 1-5) Britannia, 1-5. szint
- 6) Börtöntorony 1-8. szint (PRISON TOWER)
- 7-8) Killorn Erőd 1-2. szint (KILLORN KEEP)
- 9-10) Jeges barlangok 1-2. szint (ICY CAVERNS)
- 11-12) Talorid világ 1-2. szint
- 13-15) PITS OF CARNAGE 1-3. szint
- 16-18) Praecor Loth's sírja 1,2,4. szint (PRAECOR LOTH'S TOMB)
- 19-20) Éteri mező, sárga útvesztő, középső és alsó szint





### Britannia

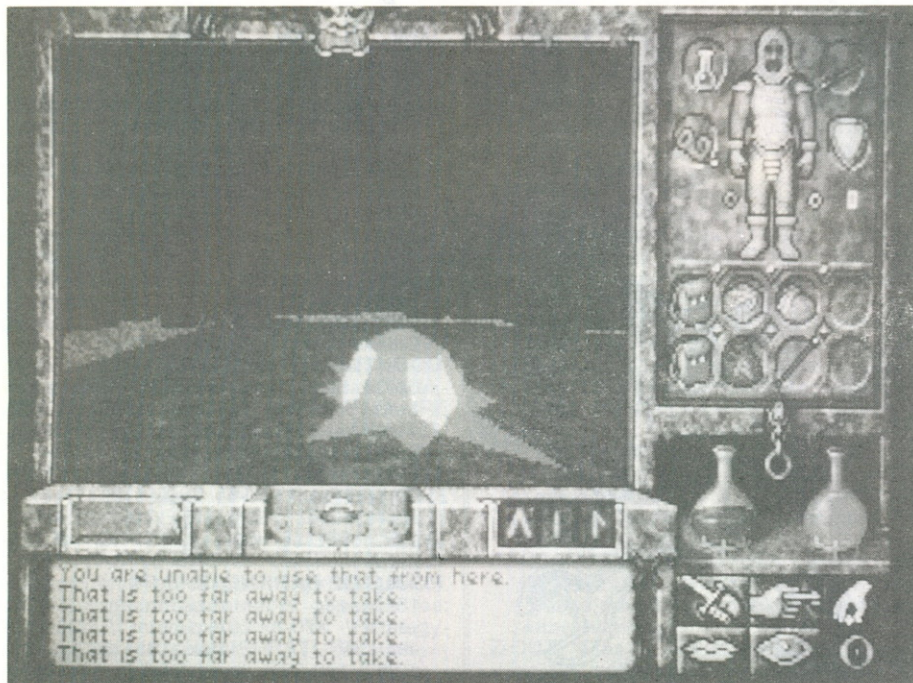
#### 1. szint (1)

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

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

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





G: Ide esel le felülről, a 3. szint L5-ről

H: Egy IMP van itt, de csak ha van ékköves töröd, akkor juthatsz át a lávafalon

5. szint (5)

A: Itt a teleport-dimenzió kapu nagy gem. Sok CAVE BAT meg LURKER

B: 2 szellem, valamennyi kincs

#### PRISON TOWER (6)

1. szint

TT: Kapu blackrock  
F: 2 szintre

2. szint

A: Egy kétszárnyú ajtó, kijárat lenne, ha ki lehetne nyitni

3. szint

A: Itt halom kötekedő goblin van, a 4. szintre is ember ellensége

4. szint

A: Két fogoly, az egyik néma, a másik nem

5. szint

B: Fegyverterem, csapdával az ajtaján

A: Kovács, itt vannak a frazium kesztyűk

6. szint

A: Itt a nagyfőnök  
B: Itt meg a troll

7. szint

8. szint

A: Goblin - emberi kém elfogva  
B: Bishop; C: Mongbatok  
D: Itt az Orzó energiaforrása

#### KILLORN KEEP

1. szint (7)

A: Nagyterem, árusok, árus-mágus, testőrpáncsnok

B: Trónterem

C: Konyha, bár

D: Trilkhunok istállója

E: Fegyverek

F: Altara

G: Mystell

H: Barakkok

I: Itt lesz Mors Gotha a végfelé

L1: 2. szint F1-be

L2: 2. szint F2-be

2. szint (8)

A: Titkos ajtó északra, utána csapda

#### ICE CAVERNS

1. szint (9)

A: Yeti

B: Csontvázak

C: ??

D: Kincs

E: Kapcsolók

F.: Lánc, amivel a gátat kinyitod

F1: 2. szint L1-hez

F2: 2. szint L2-höz

2. szint (1)

A: Mokpo

B: Yetik

C: Gát

D: Itt a blackrock gem

E: 3 yeti + filaniumos sár

F: Egy orb —> sok látomás (alteregőink) kincs

G: Szókökut, energiaforrás

#### TALORID (11)

2. szint (12)

A: Infó-kristály, sok vorz

B: Designator, Vorz Ductosnore

#### PITS OF CARNAGE

1. szint (13)

A, B, C, D: Arénák (Föld, Tűz, Levegő, Víz)

E: Központi terem

F: Dorstag

G: Mágusfiú

H: Fogadó-iroda

I: Mágus-nő

2. szint (14)

A: Earth golem, ha megöljük kincs (JEWEL SHIELD, SPEED P, REGAIN MANA P, drágakövek, 3 rúna)

B: Kincs, WAND OF REPAIRING

C: Ha leesünk egy patkányokkal teli szobába jutunk—>csata

D: Zaranthus

E: Idéző-szoba (KAL AN MANI)

3. szint (15)

A: Egy kis gömb

B: DIRE REAPER + kincs

C: Troll

D: Kincs + teleportos szoba

E: Lics, élőholtak + BASILISK OIL

#### PRAECOR LOTH'S TOMB

1. szint (16)

A: 3 gölem: 2 föld + 1 fém —>

térképdarab

B: FIRE ELEMENTAL —>

térképdarab

C: Bezárt ajtó mögött térképdarab

D: Blackrock gem, előtte sok szikla

E: Lezárt rács mögött térképdarab

F.: Sok-sok csontváz + 1

térképdarab

G: Ha benyit, bent térképdarab

H: Csapóajtó felül

I: Sok WOLF SPIDER

2. szint (17)

B: Hulla

C: Hulla

D: Pr. Loth élőholt óre, aki nekünk is fog támadni

E: Szellem

F.: Szellem, aki keresi a testét

G: Praecor Loth felesége

F1: Labirintusba visz le

F2: Labirintusba visszavisz

3. szint (18)

A: Tolvaj-lícs

B: Mágus-lícs

C: Harcos-lícs

D: Sok démon + ACID SLUG —>

kulcs és lánc a kriptá

kinyitásához

E: Praecor Loth sírja

#### Végső megjegyzéseink:

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

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

19 - középső rész, 20 - felső rész

Hát ennyi lett volna. Reméljük sikerül. Kösz, hogy kibírtad. Tetszeni fog. Mit mondhatnánk még? Jó hosszú volt, kb. háromszor akkora helyszínnel, mint az első rész, úgyhogy ne is csodálkozzatok a leírás méretein. Persze úgy is tudjuk, hogy majd megint külditek a 2-3 oldalas kiegészítéseket, nem baj, legalább lesz mit benyomni az UUW3 leírás elejére. Ja, hogy mikor lesz UUW3, állítólag 1994 Karácsonyára. Ezt nem mi találtuk ki, hanem R.A.Garriott, az ORIGIN elnöke mondta. Neki talán hinni lehet...

● HáPI



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

# ELSŐSEGÉLY

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

## IBM PC és klónjai

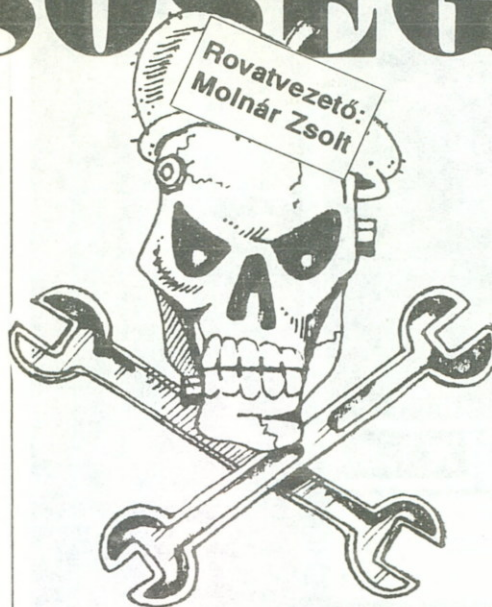
ALZ maestro tollából fakadnak a kódok az Eye of Beholder 3. c. programhoz, hátha valaki „elhagyta” a kézikönyvet...

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

Nem illik, sőt törvénybe ütköző cselekedet mások telefonbeszélgetéseit lehallagtani. Kivétel ez alól, ha a 2 illető BBS-en csevegrészik (erről bővebben olvashatsz hátrébb). Így füllettük le a *lolo* és *Xorn* bácsikák (vagy nénikék? *CoVboy*) eszmecserejét *X-Wing* ügyben. Ha nem haragszanak az urak, akkor most megosztjuk az infókat az olvasókkal is:

'+'/'-': sebesség növelés, csökkentése;  
**Backspace** ('ctrl/h'): max speed;  
**Backslash** ('ctrl/valami'): 0 sebesség;  
 Számok '1'-'9' (numerikus): nézőirányok;  
 'C': camera felvétel megkezdése;  
 'C' újból: camera felvétel abbahagyása... a végén lejártható;  
 'H': hyperspace;  
 'ALT/E': eject;  
 'T/Y': next/previous target;  
 'U': target az, akit éppen legjobban látunk;  
 'I': information/target switch;  
 'B': mission briefing;  
 'M': map;  
 'cursor keys': mozgás, néha használni kell az egér mellé, így lehet Tie-t lőni.  
 'W': Weapon;  
 'R', 'T', 'Y', 'U', 'I': Különböző targeting computer funkciók;  
 'S': Shield config;  
 'D': inflight damage and repair control;  
 'F': (X) Szarnyak nyit-csuk (hogymire jó?)  
 'H': Hyperjump;  
 'Shift' valamint 'Shift/F9', 'Shift/F10': Power transfer shield-weapon között;  
 'ENTER': Fire;  
 'B': Mission description;  
 'M': Mission map;  
 ':': Műszerfal ki-be;  
 '/': Chase mode;  
 '=': Throttle;  
 '\', '<': No throttle, full throttle;  
 '[', ']': 1/3, 2/3 throttle;  
 'F1'-'F4': Different views;  
 'F5'-'F8': Pre-selected targets;  
 'F9', 'F10': Power recharging rate, weapon, shield;

'Shift'-es parancsok, wingman irányítására:  
 'Shift/A': Attack my target;  
 'Shift/I': Ignore my target;  
 'Shift/C': Defend my back;  
 'Shift/W': ?;  
 'Shift/F5'-'Shift/F8': Set pre-selected targets;  
 'Ctrl'+'left'-'right': Orsózás, tengely körüli forgás;



Egy trükk a *Tour I/4*-es küldetés teljesítéséhez: Feltűnik a térkép szerint dél-keleten egy fregatt, eldob 3 T/F-t, és 3 T/B-t. A 3 T/B-t torpedóval a lehető leghamarabb le kell lőni, a T/F-ekkel nem törődni, csak ha a cső elé lépnek, és hasbaszúrják magukat.

Fegyver energia a motorra: Padlógázon északnyugat felé! Vissza a saját hajók közelébe, mert azok túloldalra jön újra az előző fregatt (időközben eljuppolt). Újabb T/B-k, amiket azonnal le kell lőni.

Utána már csak a T/F-ek vannak, és kész... A T/B-k lelővők a *Corvette*-et, ezért kell őket a photontorpedóik kilövése előtt eliminálni... A T/F-ekre sem árt figyelni, mert azok meg a shuttle-okat lövik le nagyon könnyen. A végén jön T/I is egy pár, de ad-digra kész szokott lenni a misszió.

**OGYI** Dunakesziről PC-n nyűstöli a játékokat. Az első szám a programon belül a megadott byte, a második szám pedig amit be kell írni (pl. *Norton Utility*-vel)

**RESCUE RANGERS**: RR.EXE 24628: EB 02 - kéz ellen, 27630:EB 04 - tűz ellen, 3463:EB04 - zöld trutyi ellen örökélet, 3645:EB04 - kutyák ellen örökélet

**CISCO HEAT**: CISCO.EXE (92295 byte hosszú) 55572:EB 04 - örökidő, 32172:FF - 1.rendőrautó seb., 32179:FF - 2.rendőrautó seb.

**HARD DRIVEN II.**: HD2.EXE 2729:EB 04 - motorzúgás ki, yeeahh

**SIMCITY**: SIMCITY.EXE 170489:FF FF FF  
**PANGO**: PANGO.EXE 3187: EB 04 - örökélet

**DEATH TRACK**: DTRACK.EXE 167667:FF - legjobb aknából 255 db-ot kapunk, 167673:FF - rakétából 255, 167662:03 - géppuskához 1000 töltény.

Kiss Ákos Debrecenből már régi versenyző a PC-s elsősegély témában:

**COLOR BUSTER LEVELCODES**: 5-EASY LAMER, 10-HUGYO SUBS, 15-ELSZALLAS, 20-GY=BEST, 25-DEKAS GECl, 30-SUPERTRAMP, 35-GOTO 35, 40-LOVE KATI, 45-CSONKA KATI, 50-INVICIBLE

**SPACE ROGUE** kódok Oldal, sor, szó, betű, Kód: 1, 2, 3, 1, SCOU / 2, 1, 4, 1, DECA / 3, 3, 6, 2, BETT / 4, 1, 1, 2, BENE / 5, 3, 2, 2, LONG / 6, 2, 7, 2, TARG / 7, 5, 3, 3, HAVE / 8, 4, 1, 3, WHEN / 9, 4, 2, 2, SEAS / 10, 1, 1, 2, DOCK / 12, 5, 5, 1, SHOW / 13, 4, 1, 1, RECH / 14, 3, 4, 3, FIRE / 15, 1, 3, 2, THRE / 16, 2, 1, 3, OPTI / 18, 2, 2, 3,

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

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

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

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

**BUCK ROGERS**: \*.WHO: 16/23: str; 17/24: dex; 18/25: con; 19/26: int; 20/27: wis; 21/28: cha; 22/29: tch; 01-15: név; 43-46: credit; 47-50: exp.point; 56: age (életkor); 227/228: HP most; 69: HP max; 54: movement point; 41: level; 184: ikon (00-23)

**Skills**:  
**Technical**: repair electrical: 77; r.mechanical: 78; r.nuclear engine: 79/r.life support: 80 (1E-re!); r.rocket hull: 81; jury rig: 82; bypass security: 83; open lock: 84; commo oper.: 85; sensor oper.: 86; demolitions: 87; first aid: 89; repair weapon: 90

**Intelligence**: mathematic: 103; planetology: 106; battle tactics: 107; astronomy: 112; library search: 121; disguise: 126; programming: 119; astrogation: 122; navigation: 123

**Dexterity**: hide in shadows: 137; move silently: 138; pick pockets: 139; acrobatics: 140; climb: 141

**Charisma**: act: 147; intimidate: 148; leadership: 149; befriend animal: 150; fast talk, convince: 152; singing: 153; distract: 154; etiquette: 155

**Wisdom**: tracking: 156; shadowing: 157; planetary survival: 160

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

**CAMPAIGN SAVEGAME**: \*.MAP: év: 112/hónap: 111; nap: 110/óra: 109; perc: 108; táj: 113 (00: temperature; 01: tropical; 02: desert); 107: nagytűz (00: 25x25; 01: 50x50; 02: 100x100; 03: 200x200; 06: 1600x1600; 07: 3200x3200)

**MAGIC POCKETS** kódok: 1-1053; 2-3425; 3-8282; 4-4476; 5-7766; 6-1469

**CASTLES** savegame: év: 165/166; hónap: 163; nap: 161; pénz: 167/168; levy taxes: 173/174 (8000-nél kisebbet kell beírni!); food: 185/186; military wages: 201

**SIMANT** savegame: 45744: pontszám  
**DUNE**: A játékban két helyen menthetünk állást: a várbán a tükörnél, és a SEE DUNE MAP után a földgömbre clickelve.

## Amiga

**Tanos Krisztián (RAPPER)** Pesten nagyon szeretne lemezeket nyerni, és ezért képes volt 15,- Ft-ért elküldeni az alábbi cheat-et: Az Amigás **ALIEN 3**-ban a pályákat az 'N' billentyűvel lehet váltani.

**Király András** Sopronban Amigája társaságában érzi legjobban magát. Most (pár éve) fél kilós leveléből néhány tipp pottyant ki. Akkor lássuk.

**ALIEN BREED:** Játék közben gépeljük be: TULEBY (az egyik programozó neve): pályaugrás. Menjünk a második pályán levő liftől lefelé fekvő terminálhoz és aktiválás után gépeljük be: ALIENS ARE FAGGOTS, BEN JOHNSON TRAINED, THESE ALIENS, SALMAN RUSHDIE PLAYS, ALIEN BREED, PISSED AS A FART, PITBULLS ON THE LOOSE, THE IRAQIS MADE THE WEAPONS, GALLUP, FULL CONTACT, PINK FLOYD, LEEDS, NEWCASTLE BROWN. Játékonként csak egyet lehet működtetni! Jó próbálgatást!

**AGONY:** A címképernyőn gépeljük be: FANTASY. Játék közben: 'F1'-'F4': fegyverek és extraéletek, 'RETURN': pályaugrás

**APYDIA:** Gépeljük be a címképernyőn: MISS HONEYBEE - 2.LEVEL, HASTALAVISTA - 3.LEVEL, DEPUTYOFLOVE - 4.LEVEL, SNEAKPREVIEW - 5.LEVEL. Pause után Ultradba nyakig fegyverzi méhünket.

**BABY JOE:** 2.pálya: YOUPI, 3.: GLOUP, 4.: MUMMY

**BACK TO THE FUTURE III:** Gépeljük be játék közben: 1.pályán: ROTTEN CHEAT, 2.: LOUSY CHEAT, 3.: LOW DOWN CHEAT. A képernyő villanása után örökélet.

**DARKMAN:** Gépeljük be a címképernyőnél: MEA CULPA. 'F1'-'F6' pályát vált, 'F8' endsequence.

**DOUBLE DRAGON III:** Pause után ('P' vagy 'F1') nyomjuk meg kilencszer az 'F5'-öt! Örök credits.

**CHUCK ROCK:** Gépeljük be a címképernyőnél: MORTIMER - játék közben 'F' a zónaváltás, TURN FRAME - a számokkal pályát ugorhatunk, UNCLE SAMS - örök energy.

**DRAGON'S LAIR II:** Pause után gépeljük be: GET MORDROC DIRK - élvezzük a mozt.

**ASTERIX:** 'F7'-tel visszaállíthatjuk életeink számát a kezdeti értékre.

**E-SWAT:** Pause után gépeljük be: JUSTIFIED ANCIENS OF MU MU - 99 credits!!!

**ELVIRA:** Elhalálozás után vegyük ki a lemezt és clickeljünk YES-re, így onnan folytathatjuk a játékot, ahonnan abba hagytuk.

**FINAL FIGHT:** Ha a bevezető közben egyfolytában nyomjuk a helpet, egy idő után bejön egy programozó képe, aki bemutatkozik és cheat mode on.

**FORMULA ONE GRAND PRIX:** Ahogy kijön a „race won by...” üzenet, nyomjuk meg a 'RETURN'-t, így felkészüljenek a depóban, és álljunk is be. Várjuk meg míg a verseny véget ér, így az első hely a mi számlánkra íródik.

**GIANA SISTERS:** Játék közben nyomjuk le az 'ARMIN' gombokat egyszerre - pályaugrás.

**STORMLORD:** A történet alatt 'DRAGONBRIDGE'-et írunk be, így a játékban pause után '1'-gyel pályát ugorhatunk.

**NINJA WARRIORS:** Nyomjuk a bal egérgombot addig, míg meg nem jelenik a címképernyő, ezzel örökéletet kapunk.

**WINZER:** Lépünk be a reklámirodába, válasszuk ki az európai TV-t és állítsunk minden számot kilencre! Kicsit több a kezdőtöke...

**LOGO:** Tartsuk nyomva az 'M'-et, majd mellé a 'P'-t is. Megáll az idő, lehet gondolkodni.

**STADT DER LÖWEN:** A hotel telefonszáma: 3458111

**DRAGON BREED:** Pause után 'SHIFT' + 'IREM', kész a sérthetlenség (nem mindig működik)

**VIKING CHILD:** kódok: IMAGITEC, JOJO, SRN, GUSTAVUS, NINJASDL.

**HUDSON HAWK:** Gépeljük be a copyrightos képernyőn: SCINENCEFICTION, így máris töltődik az 1. pálya örökélettel megtoldva.

**LETHAL EXCESS:** A főmenüben gépeljük 'COKE'-ot, majd 'F1'-'F8': fegyvert vált, 'L'-éleket, 'F10'-sérthetlenség.

**GODFATHER:** Pause után gépeljük be 'PIZZA HUT'-ot, így sérthetlenség leszünk.

**LOTUS TURBO CHALLENGE:** Az első játékos nevének írunk 'FIELDS OF FIRE'-t, a másodikénak 'IN A BIG COUNTRY'-t. Lehetünk akárhanyadikak, mindig tovább fogunk jutni.

**PREDATOR II:** Pause után gépeljük be: 'RE ONE UGLY MUTHA' és várjunk míg a pause magától ki nem kapcsol! Kész a sérthetlenség.

**Z-OUT:** 'J' és 'K' együtt sérthetlenség, 'J' és '1-6' pályaugrás.

**NITRO:** A pilóta nevéhez MAJ-t írunk, így 5000 fuel-t és 50 money-t kapunk.

**TREX WARRIOR:** Töltés közben nyomjuk folyamatosan az egér bal gombját és a tűzgombot, majd töltés végén pötyögjük be: KILL THE DROIDS. 9000 credit, levelmenü: 'F1'-weaponcooler-t aktiválja, 'F2'-shildreloader-t aktiválja, '\*'-lézerválasztás. Akinek a játék túl könnyű lenne, ellenségeket is elővarázsolhat: w-wasp, u-saucer, g-mortar, r-assasin, o-stunner, h-cloaker, j-jumper, l-launcher, b-miner.

**ROBODOD:** Játék közben gépeljük be: LITTLE MERMAID. 'X'-pálya vége, 'M'-pálya ugráslehetőség, 'K'-halál, 'RETURN'-örökélet ki/be, 'P'-repülő, 'B'-kád, 'C'-autó, 'K'-szárnyak.

**SIMPSONS:** A család tévézése közben gépeljük be: 'COWABUNGA', voilá örökélet!

**UNDER PRESSURE:** Játék közben gépeljük be: 'GRYMALKIN'. 'F1'-'F4'-pályaugrás, '1-8':fegyverek, '9'-védőpajzs, '0'-halál

**TERMINATOR 2:** Pause után nyomkodjuk végig az 'F'-gombokat egytől tízig, majd nyomjuk meg a tűzgombot. 'ESC' pályát vált.

**INDIANAPOLIS 500:** Állítsuk be a Lola/Buick kocsit és állítsuk át az értékeket így:

Gears: 8,13-5,22-3,57-3,50;  
Wings: elől adjunk 4-et hozzá, hátul 5-öt;  
Stagger:marad;  
Rubber: jobb első kemény, jobb hátsó közepes, bal első és hátsó lágy;  
Chambers: jobb első: -50, jobb hátsó: +25, bal első: +25, bal hátsó: +1;  
Pressure: mindenhol 25;  
Schocks: mindegyiket totál le;  
Levers on dash: mindegyiket előre;

**Sánta Csaba (SANTHEE)** Karcagról nagy adag Maniac Mansion tippözönt zúdít rá: Ha a kamrában található befőttes üveget (JAR) megtöltjük vízzel JAR OF WATER lesz belőle. Ha ezt bepakoljuk a mikroba (MICROWAVE OVEN), akkor meleg vizünk lesz. Hogy ezt mire lehet használni, azt majd valaki más... Az elején DAVE mellé válasszuk BERNARD-ot és MCKLE-t (a néger)! Ha ED-nek odaadjuk a csomagot (PACKAGE), akkor elmond egy regényt, meg szót ejt valami tervről, amit szeretne visszakapni, és ha visszajövünk ide, akkor azzal fogad, hogy „Ááá, már meg is szerezted?” Szóval: miután Dr. FRED beszélt Ed-del azután a bejáratnál a jobb oldali bokor körül találunk egy előhívatlan filmet (UN-

DEVELOPED FILM), szedjük fel és adjuk oda a négernek, Utána menjünk be a kamrába, ahol a kertajtó van, és verjük le az előhívót (DEVELOPER), ami szétterik a padlón levő rácson. Menjünk fel a fürdőszobába és a mosdóról vegyük fel a szivacsot. Menjünk ki az udvarra a bejárat elé. Menjünk be a lépcső jobb oldalán levő rácson és menjünk addig balra, míg egy pocsyót nem látunk. Ezen használjuk a szivacsot, így felitajuk az előhívót. Adjuk oda a négernek és menjünk fel a fótós (előhívó) kamrába. Ott használjuk a szivacsot az előhívó tálcán (DEVELOPER TRAY). A néger elkezd ott ügyködni, aminek az eredménye a nyomtatvány (PRINT). Ezt adjuk oda ED-nek, és lehet örülni!

**Balázs Miklós** Szigethalmon programozási gondokkal küzd, de ez nem gátolja meg abban, hogy elárulja nekünk MOONSTONE tippjeit: A szent helyen, ahol a druidák életet adnak cserébe egy tárgyunkért, clickeljünk csak a páncélunkra. Az eredmény: életet is kapunk, és a páncélunk is megmarad. Ezt a végtelenségig ismétlgethetjük, ha életünk fogytán van.

**Kókai Viktor** Nagykőrösről elküldte nekünk a LOTUS III password-jeit. Hozta Isten őket. Háromfajta nehézségi fok közül választhatunk, amit fölfelé ivelő vonal jelez, amit ezek után „szint”-nek fogunk nevezni.

I. szint: 1. PWRWWWHNM-30, 2. XMQIYSKAS-80, 3. UVQSNPBCM-70, 4. CWVBQPCAV-50, 5. SFXUXXXP-60, 6. HSYWYSKCG-50, 7. IIVEMMKOZ-50

II. szint: 1. ANNSMQLPN-60, 2. VZVDOPHCY-50, 3. RRLMYJKHB-60, 4. ERRURV-67, 5. NSSSXXXS-60, 6. WSVUQPACSJ-70, 7. OUNDEFACG-99, 8. GXWDYPCSV-68, 9. DZ ZF BAT-90 (egy-egy space van az első 2, ill. 4 betű között), 10. LWNJWKACN-90

III. szint: 1. IYVNVQEQ-35, 2. KAZZNIKAI-45, 3. FGQLJGDAF-65, 4. MFFSRPYDU-60, 5. PLQTZQDPE-80, 6. ZKZGKJKKK-50, 7. TGGJGGTTT-63, 8. AFZYBQJ-70, 9. JBOKJHKA-99, 10. DASICOTET-80, 11. XDNUSEECE-85, 12. QDSCJVEBT-75, 13. SKGYXXXXK-75, 14. YKGJWVNAK-92, 15. WJMEGMEQH-60

**Egri Csaba** Dunaújvárosból néhány Cheat-et küldött legutóbb:

**VOYAGER:** A menünel írjuk be, hogy 'WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL'.

**BOMBUSAL:** A pályakódokat már elkezdte valaki a karácsonyi számban. Itt a folytatás: 112-LAMP, 120-TREE, 128-SINK, 136-BIKE, 144-BIRD, 152-TAPE, 160-VASE, 168-PILL, 176-SPOT, 184-PALM, 192-LOCK, 200-SAFE, 208-WORM, 216-NOSE, 224-EYES, 232-HAIR, 240-SIGN, 248-MYTH

**PSYBORGS** pályakódok: ANACREON: 2-1610, 3-1510, 4-1704, KRYPTON: 1-7564, 2-5027, 3-5269, 4-7235, 5-4794, KALGAN: 1-0413, 2-9411, 3-6855, 4-9591, 5-4269, ZORGON: 1-4640, 2-4412, 3-2436, 4-8883, 5-5564, 6-1902, TERMINUS: 1-0722, 2-4464, 3-9802, 4-9972, 5-293F, 6-5805, TRANTOR: 1-6619, 2-7627, 3-6765, 4-0218, 5-9335, 6-3704, 7-4970, SOL: 1-3610, 2-2349, 3-3482, 4-2613, 5-7292, 6-2022, 7-4425

**Koós Miklós** Balatonvilágoson nagyon meg akarja osztani kódjait másokkal is. Ennek semmi akadály. DYNABLASTER: 2.2 - UAGKTVEN, 2.5 - UAKKVORA, 3.4 - UKCHPBVK, 4.3 - UAVVQQA, 4.5 - UAKVQGA, 4.6 - UAOVBQPC, 5.1 - UAYVLPHU, 5.4 - UAKVQGN, 5.5 - MUECVLYT, 6.2 - UKWZEIHK, 6.3 - MUCEMPYN, 6.8 - UARKQTGZ, 7.1 - UARKIMGA, 7.3 - UACKLTGU, 7.4 - MUWCVQHN, 8.6 - UACFQGRE, 8.7 - UACFWRU, 8.8 - UAHFTHPE

## Commodore 64

Egy kis SUPREMACY tippözön Szeles Aron-tól, Győrből.

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

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

**WOTOK / 5423 / 5419 / 541f / 5417 / 541D / 5421**

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

**Krart, Rorn / 5593 / 5989 / 598F / 5987 / 598D / 5991**

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

- 1940 Chevrolet Roadster: \$64A8
- 1938 Chevrolet Master Deluxe: \$64A4
- 1955 Chevrolet Bel-Air Sport: \$64AC
- 1958 Chevrolet Impala: \$64AE
- 1956 Corvette: \$64B0
- 1961 Corvette: \$64B2
- 1963 Corvette: \$64B4
- 1949 Olds 88: \$64C8

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

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

Úgy látszik, váltottunk **Pirates**-ről **Street Rod**-ra, mert **Markovics Norbert** is küldött egy nagy adag kiegészítést Arnótról. Na akkor kezdjünk neki!

Az alábbi adatok egy kicsit megkönnyíti a játékot. A szövegek értelmezése a következő:

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

Akkor kezdjük:

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

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

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

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

**Wizball:** Ha a címképernyőn beírjuk: 'WIZBOREWIZ', sérthetetlenek leszünk.

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

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

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

**Action Kids** üzeni CoVboy-nak, hogy **ekszon kidsz**-nek kell ejteni a nevét. Továbbá, ha a **Vendettában** elakadtaknak ad némi helpet: Amikor egy helyszínre átlépünk (szoba, utca stb...) akkor egy villogó kis 'X' betű jelzi a helyet, ahol valami hasznos dolog van (pl. felvehető tárgy, vagy éppen egy létra, amin föl kell maszni). Sok szerencsét.

**Szabó Attila** Egerből egy köteg muzeális értékű C64 Poke-kal lepí meg a nagyérdeműt.

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

**Donkey Kong:** POKE 11989,99; POKE 11989,18

**Jumping Jack:** POKE 27904,173

**Jumpman Junior:** POKE 9540,44

**Jungle Hunt:** POKE 2242,234; POKE 2243,234

**Jet Set Willy:** POKE 11345,33

**Kaktus:** POKE 4564,255

**Kid Grid:** POKE 10020,234

**Laser Strike:** POKE 16475,173

**Motor Mania:** POKE 8646,255

**Neptune:** POKE 7870,60

**Radar Rat Race:** POKE 7194,234

**Robin to the Rescue:** POKE 6144,234

**Sammy Lightfoot:** POKE 3678,189

**Seafox:** POKE 7337,173

**Space Taxi:** POKE 16911,200 (Run/Stop - Restore után)

**GhostBusters:** Név: Martin, Account: Yes, Szám: 02203505, Eredmény: 150200\$; Név: Mix, Account: yes, Szám: 6074700, Eredmény: 33000\$

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

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

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

**Cauldron:** POKE 30757,5 - örökélet

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

**Druid:** RESET, majd

POKE 35097,0 - végtelen energia

POKE 35122,0 - végtelen lövedék

POKE 37802,0 - végtelen kulcs

POKE 35968,0 - láthatatlanság

POKE 35464,0 - gólem

POKE 37427,0 - robbanóanyag

SYS 4379

**NEW Aliens:** RESET, majd

POKE 42043,12 - végtelen lövedék

POKE 42386,12 - végtelen energia

POKE 38408,x - kezdő szoba (x tetszőleges)

POKE 43287,0 - halhatatlanság

POKE 33542,48

POKE 33543,25

POKE 33548,48

POKE 33549,19 - nuku sötét szoba

SYS 32777

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

**Infiltrator 2:** POKE 13796,12 - végtelen gázgránát, POKE 14718,96 - sérthetlenség

**PHARAOH'S CURSE:** Level 2 jelszó: SPHINX

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

**Kiss Gergely** Budapestről a **Clik-Clak** C64-es kódjait küldte el:

01: -----; 02: peschi; 03: mustre; 04: orioló; 05: natalo; 06: ciupet; 07: morala; 08: sufeis; 09: imamid; 10: piridn; 11: idrepe; 12: quaqua

**Kraker Gábor** Keszthelyről is megküldte a maga FirstAid adagját. Ez most éppen aktuális is, ha már úgy dül a focimánia!

**Starbyte Super Soccer(C64)**

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

**Viszlát a CoV 36 Elsősegély rovatában!**

# CoV 1/2 helyett, avagy itt indult el a szekér...

## Bejelentkezés

# 1

**Halló, Commodore-tábor!** Ott vagytok? Mi meg itt jövünk... Annyi levelet írtatok már a Spectrum Világ "szerkesztőségének" (teljes 2 ember, de az egyik mindig maga alatt van, tehát jó esetben is max. 1.75), hogy úgy gondoltuk, nem ártana, ha nektek is lenne egy "Világ"-otok. Ez lenne az -- vagyis annak az első száma. Meglehetősen érdekes dolog, hogy az országban több tízezer C-64 van (a Vámhivatal adatai szerint idén január 1. és május 31. között 36000, igen, harminchatezer darabot hoztak hivatalosan be az országba), mégis nekik egy normális kiadványuk. Nem is beszélve az Amiga-tulajdonosokról, és azokról akiknek a Commodore-cég "rút kiskacsa"-sorozatának (PLUS4/C16/C116) valamelyik gépe van a birtokában. Van ugyan Egyesületi újság, meg Mikro Magazin -- de erős a gyanúnk, hogy ezek nem igazán a közönség szája íze szerint készülnek. Ennek a miértjét most ne firtassuk, mert minden szerkesztőnek a magánügye, hogy miként állítja össze az anyagot. Nem akarunk konkurrálni az említett lapokkal, szeretnénk kiegészíteni az ott megjelent információkat. Mindenesetre őszintén reméljük, hogy a piacon való jelenlétünkkel hozzájárulunk, hogy ők is a lehető legjobb anyagokkal lássák el a Commodore-tábor lelkes Olvasóit.

**Mi lesz ebben a kiadványban?** Alapvetően a Spectrum Világ-ban már bejáratott módszerre alapozzuk a formát, a kivitt és a tartalmat, viszont tisztában vagyunk vele, hogy elég nagy fába vágtuk a fejszénket azzal, hogy egyszerre három tábort akarunk információval ellátni. Mindenesetre lesznek

- **játékismertető**ök, külön C-64-re és Amigára, de a 64-es ismertetőknél is leggyakrabban olyan játékok fognak szerepelni, amelyeknek Amiga-változatuk is van. PLUS4-re sajnos abszolút nem jelenik meg annyi játék (sőt, szinte semmi), hogy tudnánk nekik is hasonló rovattal szolgálni;
- **játékleírások**, amelyek teljes használati útmutatót, gyakran teljes megoldást és térkép(ek)et tartalmaznak. Ezek is 64-esen alapulnak, de itt is olyan programokat próbálunk közreadni, amelyek Amiga-változata gyakorlatilag megegyezik a 64-essel. Természetesen a PLUS4-esek is kapnak mindig játékleírást. Az Elite-sorozat pedig mindenkinek szól...
- **programozástechnika**, 64-re és PLUS4-re gépi kódú rutinokat közlünk, az Amigások pedig ismerkedjenek a C-64/128 gépeken keresztül bemutatott C nyelvvél. Higgyék el, megéri...
- **pályázati rejtvény**, amelynek 5 nyertesre 1-1 db C-64 programkollekciót tartalmazó kazettát nyerhet. Természetesen a kollekciókat ők maguk választják ki a **Kazettaküldő Szolgálat** kollekciói közül. Figyeljék a borítót!
- ... **meg még sok minden**, például levelezési rovat, ha a levelezésünk olyan lesz.

A jelenlegi felépítés természetesen változhat, ha az olvasótábor úgy kívánja.

**Mi NEM lesz a kiadványban?** Hát elég sok minden nem lesz benne. Nem lesznek például 6-8 oldalas cikkek arról, hogy mire használják a C-64-et a zalalövői "Nyina Vasziljevna" Mgtsz.-ben (ez senkit sem érdekel); nem lesz sakkprogramozás (de kár!); nem lesznek benne az áremelések (ahhoz túl ritkán jelenünk meg); nem lesz benne reklám (vagy legalábbis nem a belvéken); nem lesz benne politika (mindenkinek az idegeire megy); nem lesz benne a Spectrum Világban megszokott A3-as térképlep (fénymásolásra az is jó!); nem lesznek benne ilyen szavak, hogy fájl, meg bajt, meg interféz (esetleg az, hogy **dzsolyosítukk**); sőt a (ru)szkájcsennel műsorát sem fogjuk közölni (na vajon miért nem?).

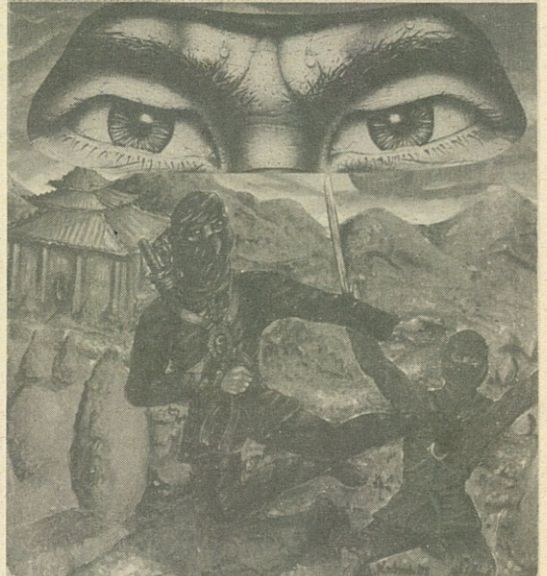
**A fogyasztói ár** általában kényes téma bárminél, különösen egy magánkiadásnál: Ha jól meggondoljuk, 49 forint a jelenlegi árak mellett nem olyan túl sok. Másrészt ez nem a kiadók zsebébe vándorol: 17 forintot levelez a Posta terjesztés címén, 16 forint a nyomda. Marad 16 forint arra, hogy a kiadók az előállítás díját, az ahhoz szükséges eszközök (IBM PC, lézernyomtató, stb.) bérleti díját, a visszáru raktározását, na meg persze az általuk belefektetett munkát fedezzék. Természetesen még nem említettük a kiváló vállalkozói adót, ami az állam bácsi zsebébe vándorol. Attól tehát ne tartson senki, hogy ebből fogunk meggazdagodni... Az imént elmondottakból valószínűleg kiderül az is, hogy a Commodore Világ csak addig fog megjelenni, amíg eltartja önmagát -- ez értelemszerű, nem?!

**Leveleket** nagyon szívesen fogadunk mindenkitől (akár közölhető anyagot is) és igyekszünk mindenkinek válaszolni is -- ha levélben nem, hát akkor ezeken az oldalakon. Viszont megkérnénk mindenkit, hogy olyan típusú igényekkel, mint "hogyan kell a Bard's Tale-ben Mangar Tornyából kikeveredni" vagy "mit kell csinálni a LAST NINJA II.-ben a 4. pályán" esetleg "legyenek szívesek a Zak McCracken térképét elküldeni", lehetőleg **NE HOZZÁNK forduljanak**. Mint említettük, 1.75-en vagyunk (plusz egy szakállas) és az egyedi kívánságok teljesítésére képtelenek vagyunk. Amelyik játék valóban olyan nehéz, annak leírását úgyis előbb-utóbb leközöljük...

Címünk: **Spectrum Világ** Budapest, Pf. 363 1519

Találkozunk minden páros hónap végén!

**COMMODORE  
VILÁG 1.** 49 Ft  
C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



**COMMODORE  
VILÁG 2.** 49 Ft  
C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



# THE LAST NINJA

A Spectrum Világ azon Olvasói, akik C-64-gyel rendelkeznek és megvásárolták annak a 17. részét roppant elégedettek lehetnek: a LAST NINJA 2.-nek nemcsak a Spectrum-os, hanem a C-64-es verzió leírását is kézhez kaphatták. Ezek után viszont nagyon sok levél érkezett hozzánk, amelyben a 64-esek megköszönték fáradozásainkat és érdeklődtek, hogy mihez kezdjen az, aki még az első részzel sem tudott zöld ágra vergődni. Ez meglehetősen meglepett bennünket (mármint az, hogy még van olyan, aki nem tudott végigkecmeregni az első), de úgy döntöttünk, hogy Commodore-táborát megcélzó kiadványunk első számában „segítünk” rajtuk. Ime:

A történet háttér: a #\*/#°?#@!&-i nevű nindzsafaluba hírnökök érkeznek Csikicsuki shoguntól, akik megbízzák a falu vezetőjét azzal, hogy raboljon el egy fontos iratot Kunitoki shoguntól, aki a japán szigetország feletti egyeduralomra tör. A falu előljárója nem tartja nagy dolognak az ügyet, s ezért egy fiatal genint bízik meg a végrehajtással. Az ő feladata lesz, hogy összeszedje felszerelését, a vadonon átkelve bejusson Kunitoki kastélyába és annak szentélyéből elhozza az iratot. Mint később kiderül, a vezető kicsit alábecsülte a Kunitoki védelmét biztosító őrk és csapdák erejét, mert a fiatal nindzsának minden ügyességére szüksége lesz a küldetés teljesítéséhez.

A program 1987-ben jelent meg a piacon és teljesen elképesztette a vásárlóközönséget: még egyetlen játékprogram sem egyezett ilyen kiválóan az arcade és az adventure kategória stílusjegyeit, nem beszélve a szinte tökéletes grafikáról/animációról és a fantasztikusan jól etalált zenéről. A sikerrel is csak felsőfokú jelzőkkel beszélhetünk: talán csak a Jóisten a megmondhatója annak, hogy a játék hány hétig volt abszolút első a különféle eladási- és sikerlistákon. Elég talán annyit elmondani, hogy az 1987-ben megjelent több ezer játékprogram közül a közönség ezt választotta az év játékának.

Talán nem csoda, hogy egy ilyen minőségű játékokra éhes cápaként rontottak a cracker urak, és így nem sokkal a gyári program megjelenése után már kazettás/lemezes változatok garmadája állt rendelkezésre mindenkinek. A legpaktikusabbnak a TCS által feltört változatot tartjuk, ebben ugyanis a játék bejelentkezése előtt egy táblázatban kiválaszthatjuk, hogy milyen könnyítéseket kérünk: **WEAPONS** felirat alatt megadhatjuk, hogy milyen fegyverek legyenek nálunk, **SPECIAL**-nél kérhetünk végtelen számú életet, füstbombát és surikent, illetve **OBJECTS**-ben megadhatjuk, hogy mely tárgyak legyenek nálunk már kezdéskor. A fényes fehér feliratok az érvényesek, választásuk a kurzor-billentyűk és a 'RETURN' segítségével lehetséges. 'SPACE' megnyomására a beállított paraméterekkel az a szint töltődik be, amelyet a **SPECIAL**-nél választottunk. Sajnos ezt a praktikus megoldást csak azok élvezhetik, akik lemezegységgel rendelkeznek, a kazettás változatok általában kötött beállításokat tartalmaznak.

A játékszabályokra nem vesztegetünk sok szót, bizonyára már mindenki ismeri őket:

- Az **ENEMY WOUNDS** szöveggel jelzett sáv jelzi az aktuális ellenség energia-szintjét.
- A **FOUND/COLLECT** alatt látható, hogy éppen milyen tárgyat gyűjtöttünk be, vagy ha a Buddha-szobornál imádkozunk, akkor az, hogy az istenség milyen tárgy beszerzését javasolja. Játék közben ezen a helyen a **USING** felirat látható, ami azt jelzi, hogy a nindzsa

milyen fegyvert tart a kezében, azaz mit tud az ellenség ellen használni (ha nincs nálunk semmilyen fegyver, vagy az ablakban nem látható semmi, a pusztázza a fegyver). A fegyvereket a 'SPACE' megnyomásával változathatjuk.

- A **HOLDING** felirat mutatja, hogy milyen tárgyat tartunk a kezünkben, mit tudunk éppen felhasználni valamilyen célból.
- A **POWER** felett tekerő csík a játékos „kigyőereje”, azaz hátralevő energiája. A változatás a meglévő tárgyak között az 'F3' és 'F5' billentyűkkel történik.
- A **WEAPONRY** mutatja, hogy milyen fegyverek közül tudunk választani a 'SPACE' billentyűvel.
- A zenét az 'F1' billentyűvel kapcsolhatjuk ki/be.
- Az 'F7' megnyomásával szünetet tarthatunk, újbóli megnyomásra a játék folytatódik.
- A **RUN/STOP** megnyomására a nindzsa rituális öngyilkosságot, harakirit követ el és a játék véget ér.

Azt, hogy a fegyveres és fegyvertelen harc hogyan történik, nem magyarázzuk, mert egy kis próbálgatás után mindenki magától is rájön. A suriken és a füstbomba eldobása a joystick jobbra vagy balra húzásával és a „tűz” egyidejű megnyomásával történik (a tárgyak és felszerelések begyűjtése jobbra le vagy balra le + „tűz”). Na indulás...

## 1. SZINT:

Az első szinten a feladatunk felfegyverkezni és összegyűjteni az egyéb kutyákat. A fegyverek közül a nuncsakut egy piros ruhába öltözött, az út mellett heverésző halott egység óvni, a kardot egy útkanyarulatban álldogáló sziklahalom között, a surikent (5 db-os készlet) a természet lágy ölén, a füstbombát (3 darabos kollektív) a mocsár előtti kanyarban találhatjuk meg. További tárgyak is várakoznak arra, hogy birtokba vegyük őket, egy erszény, egy fa alatt, egy kulcs egy fatöncön, illetve egy fán lógó alma, ami nindzsa barátunkat doppingolja — plusz életet eredményez (természetesen ezt csak akkor érdemes felvenni, ha nem örökélettel játszunk).

Az utat néhány konkurens nindzsa nehezíti, ezeket verjük szépen agyon vagy vágunk hozzájuk egy surikent. További nehézség a mocsár, illetve a folyón való átkelés, ahol kőről-kőre ugrálva kell átkecmeregnünk. Nagyon kellemes szórakozás, mert ha rossz helyre lépünk, elsüllyedünk, megfulladunk stb. Az út mellett két helyen egy szentély található, ahol Buddha bácsi szobra üldögél. Beugorhatunk hozzá egy kis trécselésre (ha fegyver van a kezünkben, azt előbb tegyük el), és ő tippeket szolgáltat arról, hogy mit kéne még megkeresnünk. Ha a tippjei elfogytak, távozhatunk a szintről. Ilyenkor keljünk át a mocsáron és ballagjunk el a térképen S-sel jelölt helyre. Közeledtünkre egy sárkány dugja elő az orrát a barlangból, és úgy tűnik, hogy nem nagyon akar minket átengedni a szoroson. „Sárkány ellen sárkányfű!” — mondja a közmondás, de mivel ilyet nem találunk, maradunk inkább a füstbomba nevű eszköznél: dobjuk oda pont a kedves hulló orra elé, és ha barátunk hasrafeküdt tőle, átmehetünk előtte. A következő helyen távozunk a pályáról...

(Térképen: ● - őr; K - kulcs; E - erszény; A - alma; B - buddha; 1 - füstbomba; 2 - kard; 3 - suriken; 4 - nuncsaku)

## 2. szint: A Vadon (THE WILDERNESS)

Első feladatunk felvenni a starthelyzinen a tigriskarmot, ez a jobb oldali oroszlián lábainál heverészik és nemsokára már felhasználás tárgyát fogja képezni. Utunkat ugyan-

is egy sziklafal zárja el, amelyen a tigriskarom segítségével tudunk feljutni. Csak a karom legyen a kezünkben (fegyver NE!) és álljunk arccal a sziklafal felé. Erre főhősünk szépen felkapaszkodik a sziklán és a fennsíkra folytatja az útját. A fennsík egy idő múlva elfogy, a lekecmeregés a feljutáshz hasonlóan, a tigriskarom segítségével történik — de itt háttal kell a sziklafalnak megközelítenünk. Miután lent vagyunk az úton, szedjük fel a kesztyűt és törjünk egy nádszálat a nádasban.

Ezután már „csak” el kell hagynunk a szintet. Ennek a kijáratát sajnos egy csúnya szobor őrzi (vajon miféle élőlényt ábrázolhat?), amelyik — az egészségre eléggé ártalmas — tüzesőt áraszt az arra járó nindzsákra. A tüzesőt egy kis nindzsamágia segítségével fogjuk elkerülni, ez a térképen az **NM** feliratú helyen található. Ha a mágiát felvesszük, a nindzsánk pirosan villogni kezd, jelezvén, hogy most láthatatlanok vagyunk. Sajnos a varázslat csak egy ideig tart, aztán véget ér. Ez alatt az idő alatt át kell keverednünk egy folyón és egy mocsáron, hogy elérjünk az említett ominózus szoborig és áthaladva előtte kijussunk a pályáról. Ha esetleg a mágia addig elfogy, akkor mehetünk vissza újat vételezni. Lehet próbálkozni...

(Térképen: ● - őr; KE - kesztyű; KA - tigriskarom; E - erszény; A - alma; NM - varázslat; 5 - bambusz; SZ - szobor)

## 3. szint: A kastély kertje (THE PALACE GARDEN)

Egy Buddha-szobor nyakában egy madzagon függő talizmánt találunk, majd keressük meg a rózsát. Ennek felvételéhez viszont használnunk kell a kesztyűt, különben főhősünk megsérti a kezét és meghal. Tegyük el tehát a kezünkben levő fegyvert és csak a kesztyűt használjuk. Ha a rózsát már begyűjtöttük, nincs további teendők ezen a pályán... a kijutáson kívül. Ez egy sárga színű szobornál (a térképen **SZ** jellel jelölve) bemutatott áldozattal történik: tegyük el a kezünkben levő fegyvert, vegyük kézbe a talizmánt és menjünk oda a szoborhoz. Ha mindent jól csináltunk, a nindzsa letérel imádkozik egy jót és már töltődik is a következő szint.

Megjegyeznénk, hogy ettől a szinttől a megölt ellenségek közül egyesek „újratemlődnék” ha ismét ugyanarra a helyszíntre érkezünk.

(Térképen: ● - őr; R - rózsza; T - talizmán; A - alma; 3 - suriken; SZ - szobor)

## 4. szint: A kazamaták (THE DUNGEONS)

Ez a játék egyik legkellemesebb pályája: némileg nehéz rajta kiigazodni, merthogy a derék programozó bácsik egy labirintust próbáltak kialakítani (a térkép mondjuk valamelyest enyhíti az eltévedési problémákat). A pályán már nemcsak ellen-nindzsák, hanem az előttünk próbálkozók hulláinak kísértetei is megtámadnak bennünket. Ellenük a nádszál vagy a kard használható jól, ha elhalálzási effektust kívánunk rajtuk prezentálni. A pályán — egy almán kívül — egy érdekes tárgy található, nevezetesen a kötél. Erre van szükségünk a pálya elhagyásához, ami elég jó szórakozás... A legjobb, ha megkeressük a Nagy Ronda Pókot, onnan már biztosan kitalálunk. A póknál ne sokáig bámészkodjunk, mert ránkrohan és elfogyasztja szegény nindzsánkat. A kijutás azon a pályán lehetséges, ahol egy nuncsakuval felszerelt őr álldogál egy olyan fal előtt, amelyen sárga lépcsőfokok találhatók. Az őrt küldjük szépen a másvilágra, mert folytonos lábatlankodásával csak zavar bennünket, aztán tegyük el a kezünkben levő fegyvert, vegyük elő a kötelet és menjünk oda a lépcsőfokokhoz... a nindzsa már mászik is felfelé, neki is elege volt ebből a pályából.

(Térképen: ● - őr; K - kötél; + - csontváz; X - pók; A - alma)

**5. szint: A kastély (THE PALACE)**

Először is be kéne jutni a kastélyba. Ez a nyíllal jelzett helyen lévő beugróban lehetséges, a kulcs használatával. További utunkat egy hatalmas páncélruha akadályozza, aminek nagysága egyenes arányban áll barátságatlanságával. A ronda szobor ugyanis egy kardot hajgít az előtte elhaladóba. Az átjutás úgy történik, hogy odaállunk a szobor elé és nagyon óvatosan addig lépünk előre és jobbra, amíg az türelmét veszítve elhajítja a kardját... ha nem belénkállt, akkor jó, szabad az út. Miután ezt a játékot eljátszottuk, ugorjunk be a nindzsa mágiáért a felfelé levő szobába. Ennek felvétele után a nindzsa zöld színűre vált, azaz megszerzi a képességet ahhoz, hogy átjusson a különlegesen preparált szőnyegen, ami a 6. szintre vezető utat védi a páncélruhával szomszédos másik szobában. Ez ugyanis elnyeli a nindzsánkat, ha a mágiát nem fogyasztottuk el, azaz a játékos nem zöld színű...

(Térképen: ● - őr; I - páncélruha; NM - varázslat; A - alma)

**6. szint: A belső szentély (THE INNER SANCTUM)**

Ezzel elérkeztünk az utolsó, s egyben a legnehezebb pályához. Egy folyosón máskálunk, amelyről különböző szobákba vezető ajtók nyílnak, de csak az egyik vezet az áhított cél felé. Az egyikben például található egy távcső is, amelybe belenézhe-

tünk. Ennek ugyan nincs sok értelme, viszont nagyon szép(!). Mindenesetre gyűjtjük be a mérget (a térképen jelzett helyen, egy bődönben van), majd menjünk a vázás szobába. Itt egy zárt ajtó található, ami nem hajlandó kinyitni semmiképpen sem. Hm, hát akkor ringassuk magunkat egy kis asszociatív mámorba: melyik az a tárgy, amelyiket eddig még nem használtuk? Az egyik, ugye, az imént felvett mérget, a másik pedig... a rózsza. Adott tehát egy darab jól fejlett rózsza, meg egy csomó zava. Részsesítsük előnyben azt, amelyik az ajtó mellett, többitől elkülönülve álldogál: ha beledobjuk, az ajtó feltárl.

A következő szobában egy hatalmas kutya fekszik a küszöbön. Most fogjuk felhasználni a mérget. Tegyük el a kezünkben levő fegyvert és állítsuk be a mérget. A kutya — úgy tűnik — édesdeden szundikál, viszont ha megközelítjük, azonnal ránkrohan. Ilyenkor dobjuk elé a mérget (úgy, mintha suriken lenne). Ha a bloki ettől hasraesik, akkor folytathatjuk az utat, ha nem, akkor viszont pucoljunk vissza nagy sebessen az előbbi szobába, és próbálkozzunk újra.

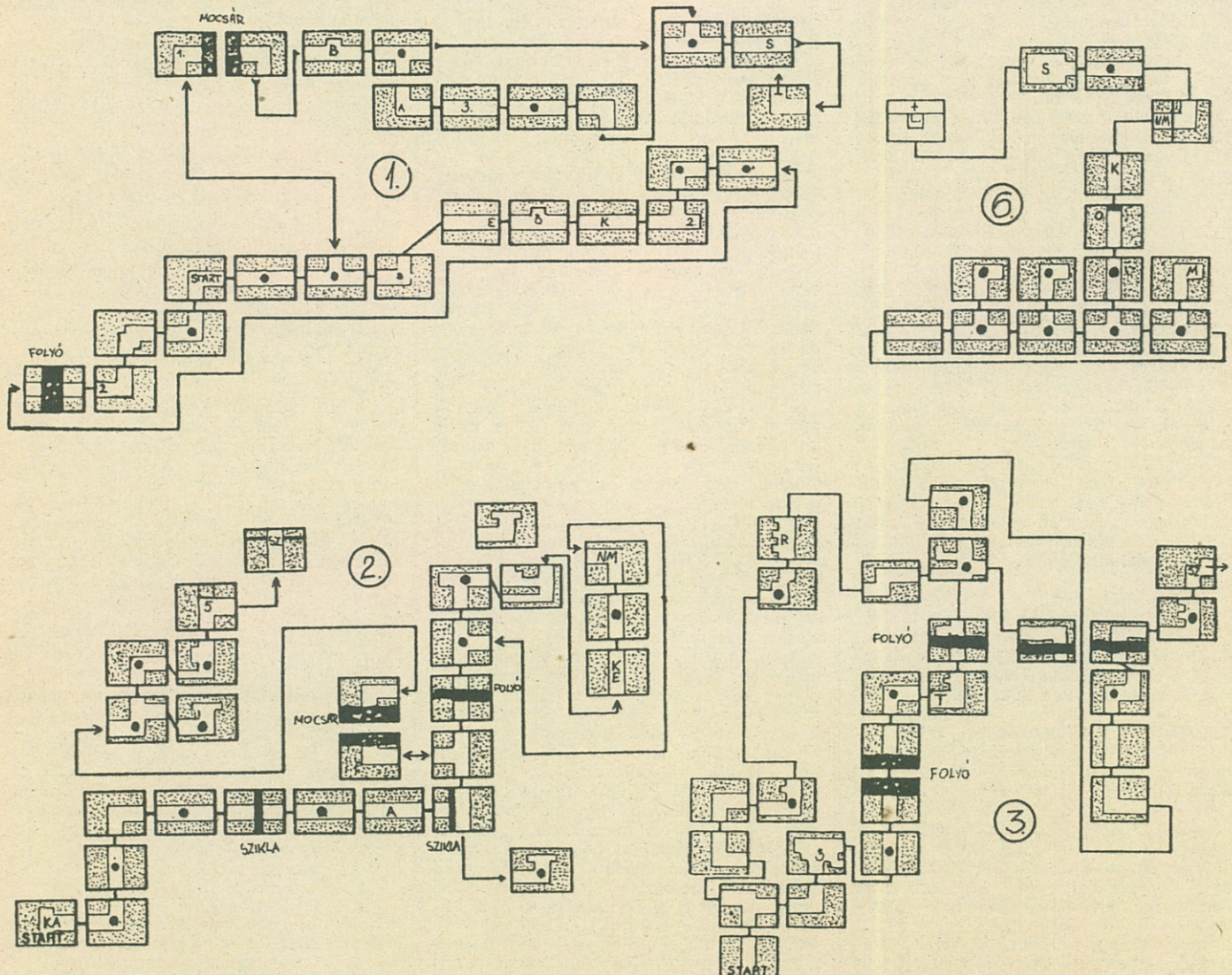
A kutyán átjutva újabb meglepetés vár ránk a következő szobában: egy impozáns méretű páncélruha áll a sarkon, kifeszített ijjal a kezében. Talán mondani sem kell, hogy a húrón lévő nyíl címzettje főzósunk, ha óvatlanul elhalad a páncélruha előtt. A sarkokban viszont néhány csepp vért látunk, ami egy újabb nindzsa mágiát engedélyez nekünk: ha felvesszük, a nindzsa villogni kezd és elhaladhatunk a veszélyes ruházat előtt.

Annyi küzdelem után végre eljutottunk a siker kapujába: a következő szobában szembekeverülünk az őrdőgi shogunnal, aki ennyi fáradságot okozott nekünk. Most már csak vele kell megküzdenünk. Ugy látszik, már vár minket, mert magára aggatta a japán samurájdivat összes kellékét — most kb. úgy néz ki, mint az Oz Bádogembere. Őt meglehetősen nehéz lesz leverni, a páncélruhából kifolyólag neki van a legnagyobb életeréje. Ha sikerült megölni, menjünk át a következő szobába és ugorjunk be a belső négyszögbe (ha mennénk, akkor a külső szőnyeg elnyelne bennünket). Az ottáron látható az irat; amiért ennyit rohagáltunk.

A gyári programnál itt kellene használni az erszényt, de a feltört változatnál erre nincs is szükség: vegyük fel az iratot. Főhősünk hátát adva Buddhának — meg a játékosnak, hogy idáig bírta — térdre borul, és fehér színűre színeződik. A küldetés véget ért...

(Térkép: ● - őr; I - páncél; NM - mágia; M - mérget; S - kunitoki; K - kutya; + - irat)

A program ezután közli, hogy a kaland folytatódik. (THE QUEST CONTINUES). Ez már meg is történt: a LAST NINJA 2-ben főhősünket New York Manhattan negyedében kell irányítanunk, és Kunitoki shogun szellemének kiirtása a játék célja... Ennek a feladatnak a megoldása — mint már említettük — a Spectrum Világ 17. részében már megjelent. A Last Ninja III. leírása pedig a CoV 17-ben volt. Akinek nem lenne birtokában ez a két lap, az tőlünk megrendelheti.



# THE LAST NINJA

A Spectrum Világ azon Olvasói, akik C-64-gyel rendelkeznek és megvásárolták annak a 17. részét roppant elégedettek lehetnek: a LAST NINJA 2.-nek nemcsak a Spectrum-os, hanem a C-64-es verzió leírását is kézhez kaphatták. Ezek után viszont nagyon sok levél érkezett hozzánk, amelyben a 64-esek megköszönték fáradozásainkat és érdeklődtek, hogy mihez kezdjen az, aki még az első részzel sem tudott zöld ágra vergődni. Ez meglehetősen meglepett bennünket (mármint az, hogy még van olyan, aki nem tudott végigkérni az első), de úgy döntöttünk, hogy Commodore-táborát megcélzó kiadványunk első számában „segítünk” rajtuk. Ime:

A történet háttere: a #\*/#°?#@!&-i nevű nindzsafalu hártnők érkeznek Csikicsuki shoguntól, akik megbízzák a falu vezetőjét azzal, hogy raboljon el egy fontos iratot Kunitoki shoguntól, aki a japán szigetország feletti egeduralomra tör. A falu előjárója nem tartja nagy dolognak az ügyet, s ezért egy fiatal genint bízik meg a végrehajtással. Az ő feladata lesz, hogy összeszedje felszerelését, a vadonon átkelve bejusson Kunitoki kastélyába és annak szentélyéből elhozza az iratot. Mint később kiderül, a vezető kicsit alábecsülte a Kunitoki védelmét biztosító őrk és csapatok erejét, mert a fiatal nindzsának minden ügyességére szüksége lesz a küldetés teljesítéséhez.

A program 1987-ben jelent meg a piacon és teljesen elképesztette a vásárlóközönséget: még egyetlen játékprogram sem egyezett ilyen kiválóan az arcade és az adventure kategória stílusjegyeit, nem beszélve a szinte tökéletes grafikáról/animációról és a fantasztikus jól eltalált zenéről. A sikerrel is csak felsőfokú jelzőkkel beszélhetünk: talán csak a Jóisten a megmondhatója annak, hogy a játék hány hétig volt abszolút első a különféle eladási- és sikerlistákon. Elég talán annyit elmondani, hogy az 1987-ben megjelent több ezer játékprogram közül a közönség ezt választotta az év játékának.

Talán nem csoda, hogy egy ilyen minőségű játékra éhes cápaként rontottak a cracker urak, és így nem sokkal a gyári program megjelenése után már kazettás/lemez változatok garmadája állt rendelkezésre mindenkinek. A legpaktikusabbnak a TCS által feltört változatot tartjuk, ebben ugyanis a játék bejelentkezése előtt egy táblázatban kiválaszthatjuk, hogy milyen könnyítéseket kívánunk: **WEAPONS** felirat alatt megadhatjuk, hogy milyen fegyverek legyenek nálunk, **SPECIAL**-nél kérhetünk végtelen számú életet, füstbombát és surikent, illetve **OBJECTS**-ben megadhatjuk, hogy mely tárgyak legyenek nálunk már kezdéskor. A fényes fehér feliratok az érvényesek, választásuk a kurzor-billentyűk és a **RETURN** segítségével lehetséges. **SPACE** megnyomására a beállított paraméterekkel az a szint töltődik be, amelyet a **SPECIAL**-nél választottunk. Sajnos ezt a praktikus megoldást csak azok élvezhetik, akik lemezességgel rendelkeznek, a kazettás változatok általában kötött beállításokat tartalmaznak.

A játékszabályokra nem vesztegetünk sok szót, bizonyára már mindenki ismeri őket:

- Az **ENEMY WOUNDS** szöveggel jelzett sáv jelzi az aktuális ellenség energia-szintjét.
- A **FOUND/COLLECT** alatt látható, hogy éppen milyen tárgyat gyűjtöttünk be, vagy ha a Buddha-szobornál imádkozunk, akkor az, hogy az istenség milyen tárgy beszerzését javasolja. Játék közben ezen a helyen a **USING** felirat látható, ami azt jelzi, hogy a nindzsa

milyen fegyvert tart a kezében, azaz mit tud az ellenség ellen használni (ha nincs nálunk semmilyen fegyver, vagy az ablakban nem látható semmi, a pusztá kéz a fegyver). A fegyvereket a **'SPACE'** megnyomásával változtatjuk.

- A **HOLDING** felirat mutatja, hogy milyen tárgyat tartunk a kezünkben, mit tudunk éppen felhasználni valamilyen célból.
- A **POWER** felett tekerő csík a játékos „kigyóereje”, azaz hátralevő energiája. A változtatás a meglévő tárgyak között az **'F3'** és **'F5'** billentyűkkel történik.
- A **WEAPONRY** mutatja, hogy milyen fegyverek közül tudunk választani a **'SPACE'** billentyűvel.
- A zenét az **'F1'** billentyűvel kapcsolhatjuk ki/be.
- Az **'F7'** megnyomásával szünetet tarthatunk, jobbóli megnyomásra a játék folytatódik.
- A **'RUN/STOP'** megnyomására a nindzsa rituális öngyilkosságot, harakirt követ el és a játék véget ér.

Azt, hogy a fegyveres és fegyvertelen harc hogyan történik, nem magyarázzuk, mert egy kis próbálgatás után mindenki magától is rájön. A suriken és a füstbomba eldobása a joystick jobbra vagy balra húzásával és a „tűz” egyidejű megnyomásával történik (a tárgyak és felszerelések begyűjtése jobbra le vagy balra le + „tűz”). Na indulás...

## 1. SZINT:

Az első szinten a feladatunk felfegyverkezni és összegyűjteni az egyéb kutyákat. A fegyverek közül a nuncsakut egy piros ruhába öltöztött, az út mellett heverésző halott egyén övén, a kardo egy útkanyarulatban állodogáló sziklahalom között, a surikent (5 db-os készlet) a természet lágy ölén, a füstbombát (3 darabos kollekción) a mocsár előtti kanyarban találhatjuk meg. További tárgyak is várakoznak arra, hogy birtokba vegyük őket, egy erszény, egy fa alatt, egy kulcs egy fatöncön, illetve egy fán lógó alma, ami nindzsa barátunkat doppingolja — plusz életet eredményez (természetesen ezt csak akkor érdemes felvenni, ha nem örökélettel játszunk).

Az utat néhány konkurens nindzsa nehezíti, ezeket verjük szépen agyon vagy vágjuk hozzájuk egy surikent. További nehézség a mocsáron, illetve egy fán való átkelés, ahol körül-köré ugrálva kell átkecmeregnünk. Nagyon kellemes szórakozás, mert ha rossz helyre lépünk, elsüllyedünk, megfulladunk stb. Az út mellett két helyen egy szentély található, ahol Buddha bácsi szobra üldögél. Beugorhatunk hozzá egy kis trécselésre (ha fegyver van a kezünkben, azt előbb tegyük el), és ő tippet szolgáltatt arról, hogy mit kéne még megkeresnünk. Ha a tippjei elfogytak, távozhattunk a szintről. Ilyenkor keljünk át a mocsáron és ballagjunk el a térképen S-sel jelölt helyre. Közéledtünkre egy sárkány dugja elő az orrát a barlangból, és úgy tűnik, hogy nem nagyon akar minket átengedni a szoroson. „Sárkány ellen sárkányfű!” — mondja a közmondás, de mivel ilyen nem találunk, maradunk inkább a füstbomba nevű eszköznél: dobjuk oda pont a kedves hulló orra elé, és ha barátunk hasrafeküdt tőle, átmehetünk előtte. A következő helyen távozunk a pályáról...

(Térképen: ● - ő; K - kulcs; E - erszény; A - alma; B - buddha; 1 - füstbomba; 2 - kard; 3 - suriken; 4 - nuncsaku)

## 2. szint: A Vadon (THE WILDERNESS)

Első feladatunk felvenni a starthelyszínen a tigriskarmot, ez a jobb oldali oroszán lábainál heverészik és nemsokára már felhasználás tárgyát fogja képezni. Utunkat ugyan-

is egy sziklafal zárja el, amelyen a tigriskarom segítségével tudunk feljutni. Csak a karom legyen a kezünkben (fegyver NE!) és álljunk arccal a sziklafal felé. Erre főhősünk szépen felkapaszkodik a sziklán és a fennsíkron folytatja az útját. A fennsík egy idő múlva elfogy, a lekecmeregés a feljutáshoz hasonlóan, a tigriskarom segítségével történik — de itt háttal kell a sziklafalat megközelítenünk. Miután lent vagyunk az úton, szedjük fel a kesztyűt és törjünk egy nádszálát a nádasban.

Ezután már „csak” el kell hagynunk a szintet. Ennek a kijáratát sajnos egy csúnya szobor őrzi (vajon miféle élőlényt ábrázolhat?), amely — az egészségre eléggé árthatalmas — tüzesőt áraszt az arra járó nindzsákra. A tüzesőt egy kis nindzsamágia segítségével fogjuk elkerülni, ez a térképen az **NM** feliratú helyen található. Ha a mágiát felvesszük, a nindzsánk pirosan villogni kezd, jelezvén, hogy most láthatatlanok vagyunk. Sajnos a varázslat csak egy ideig tart, aztán véget ér. Ez alatt az idő alatt át kell keverednünk egy folyón és egy mocsáron, hogy elérjük az említett ominózus szoborig és áthaladva előtte kijussunk a pályáról. Ha esetleg a mágia addig elfogy, akkor mehetünk vissza újat veltetni. Lehet próbálkozni...

(Térképen: ● - ő; KE - kesztyű; KA - tigriskarom; E - erszény; A - alma; NM - varázslat; 5 - bambusz; SZ - szobor)

## 3. szint: A kastély kertje (THE PALACE GARDEN)

Egy Buddha-szobor nyakában egy madzagon függő talizánt találunk, majd kereszük meg a rózsát. Ennek felvételéhez viszont használnunk kell a kesztyűt, különben főhősünk megsérti a kezét és meghal. Tegyük el tehát a kezünkben levő fegyvert és csak a kesztyűt használjuk. Ha a rózsát már begyűjtöttük, nincs további teendőnk ezen a pályán... a kijutáson kívül. Ez egy sárga színű szobornál (a térképen **SZ** jellel jelölve) bemutatott áldozattal történik: tegyük el a kezünkben levő fegyvert, vegyük kézbe a talizánt és menjünk oda a szoborhoz. Ha mindent jól csináltunk, a nindzsa letérdel imádkozik egy jót és már töltődik is a következő szint.

Megjegyoznénk, hogy ettől a szinttől a megölt ellenségek közül egyesek „újratemelődnék” ha ismét ugyanarra a helyszínen érkezünk.

(Térképen: ● - ő; R - rózsák; T - talizmán; A - alma; 3 - suriken; SZ - szobor)

## 4. szint: A kazamaták (THE DUNGEONS)

Ez a játék egyik legkellemesebb pályája: némileg nehéz rajta kiigazodni, merthogy a derék programozó bácsik egy labirintust próbáltak kialakítani (a térkép mondjuk valamelyest enyhíti az eltévedési problémákat). A pályán már nemcsak ellen-nindzsák, hanem az előttünk próbálkozó hüllőknak kísérteit is megtámadnak bennünket. Ellenük a nádszál vagy a kard használható jól, ha elhalálozási effektust kívánunk rajtuk prezentálni. A pályán — egy almán kívül — egy érdekes tárgy található, nevezetesen a kötél. Erre van szükségünk a pálya elhagyásához, ami elég jó szórakozás... A legjobb, ha megkeressük a Nagy Ronda Pókot, onnan már biztosan kitalálunk. A póknál ne sokáig bámészkodjunk, mert ránkrohan és elfogyasztja szegény nindzsánkat. A kijutás azon a pályán lehetséges, ahol egy nuncsakuval felszerelt őr állodog egy olyan fal előtt, amelyen sárga lépcsőfokok találhatók. Az őrt küldjük szépen a másvilágra, mert folytonos lábatlanodásával csak zavar bennünket, aztán tegyük el a kezünkben levő fegyvert, vegyük elő a kötelet és menjünk oda a lépcsőfokokhoz... a nindzsa már mászik is felfelé, neki is elege volt ebből a pályából.



(Térképen: ● - őr; K - kótél; + - csontváz; X - pók; A - alma)

**5. szint: A kastély (THE PALACE)**

Először is be kéne jutni a kastélyba. Ez a nyíllal jelzett helyen lévő beugróban lehetséges, a kulcs használatával. További utunkat egy hatalmas páncélruha akadályozza, aminek nagysága egyenes arányban áll barátságatlanságával. A ronda szobor ugyanis egy kardot hajítg az előtte elhaladóba. Az átjutás úgy történik, hogy odaállunk a szobor elé és nagyon óvatosan addig lépkedünk előre és jobbra, amíg az átjutást veszve elhajtja a kardját... ha nem belénkált, akkor jó, szabad az út. Miután ezt a játékot eljátszottuk, ugorjunk be a nindzsa mágiáért a felfelé levő szobába. Ennek felvétele után a nindzsa zöld színűre vált, azaz megszerzi a képességet ahhoz, hogy átjusson a különlegesen preparált szőnyegen, ami a 6. szintre vezető utat védi a páncélruhával szomszédos másik szobában. Ez ugyanis elnyeli a nindzsánkat, ha a mágiát nem fogyasztottuk el, azaz a játékos nem zöld színű...

(Térképen: ● - őr; I - páncélruha; NM - varázslat; A - alma)

**6. szint: A belső szentély (THE INNER SANCTUM)**

Ezzel elérkeztünk az utolsó, s egyben a legnehezebb pályához. Egy folyosón mászkálunk, amelyről különböző szobákba vezető ajtók nyílnak, de csak az egyik vezet az áhított cél felé. Az egyikben például található egy távcső is, amelybe belenézhe-

tünk. Ennek ugyan nincs sok értelme, viszont nagyon szép(!). Mindenesetre gyűjtjük be a mérget (a térképen jelzett helyen, egy bődönben van), majd menjünk a vázás szobába. Itt egy zárt ajtót találunk, ami nem hajlandó kinyitni semmiképpen sem. Hm, hát akkor ringassuk magunkat egy kis asszociatív mámorba: melyik az a tárgy, amelyiket eddig még nem használtuk? Az egyik, ugye, az imént felvett mérget, a másik pedig... a rózsza. Adott tehát egy darab jól fejlett rózsza, meg egy csomó váza. Részessítsük előnyben azt, amelyik az ajtó mellett, többtől elkülönülve álldogál: ha beledobjuk, az ajtó feltárol.

A következő szobában egy hatalmas kutya fekszik a küszöbön. Most fogjuk felhasználni a mérget. Tegyük el a kezünkben levő fegyvert és állítsuk be a mérget. A kutya — úgy tűnik — édesdeden szundikál, viszont ha megközelítjük, azonnal ránkrohan. Ilyenkor dobjuk elé a mérget (úgy, mintha suriken lenne). Ha a bloki ettől hasraesik, akkor folytathatjuk az utat, ha nem, akkor viszont pucoljunk vissza nagy sebessen az előbbi szobába, és próbálkozzunk újra.

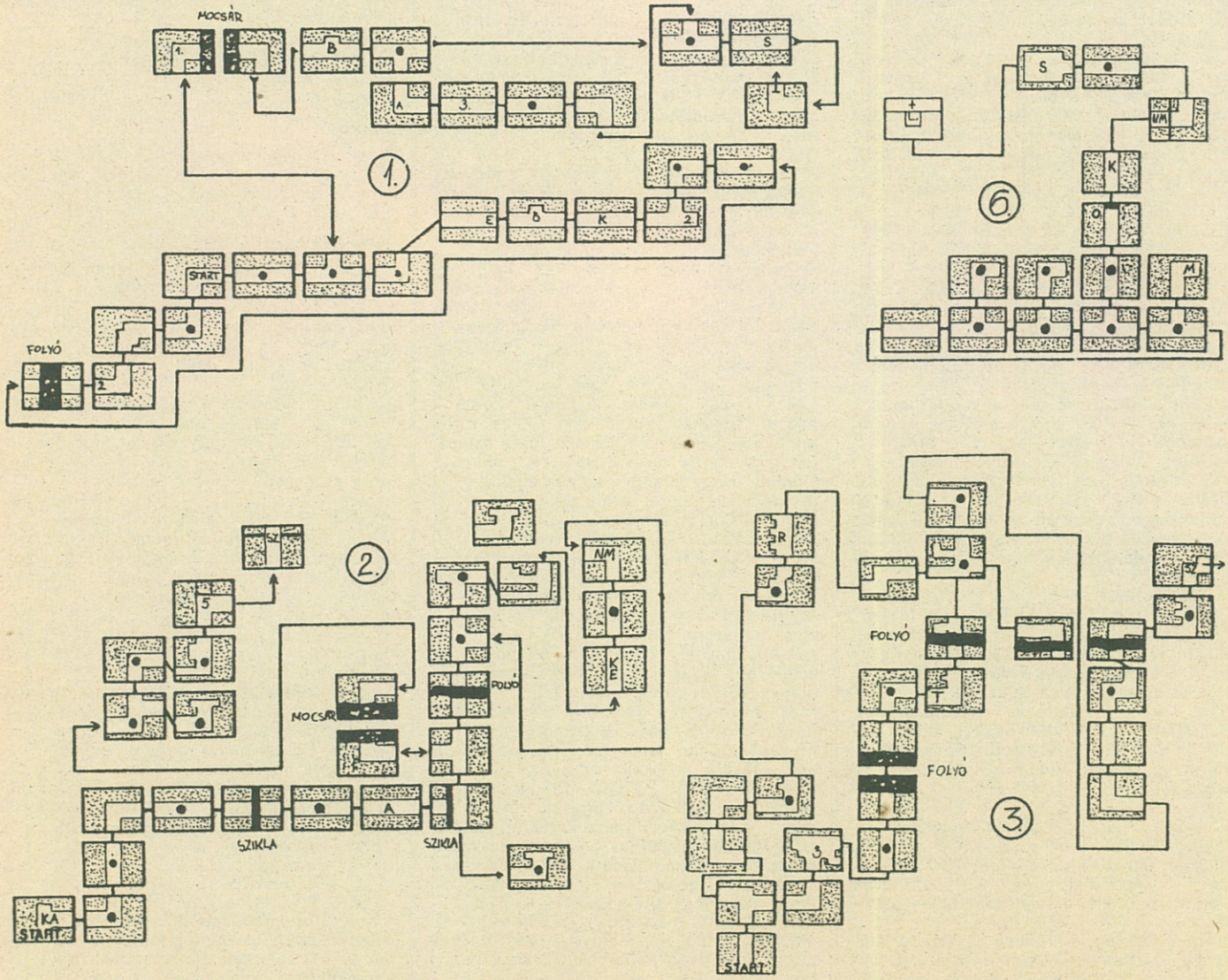
A kutyán átjutva újabb meglepetés vár ránk a következő szobában: egy impozáns méretű páncélruha áll a sarkon, kifeszített ijjal a kezében. Talán mondani sem kell, hogy a húron lévő nyíl címzettje főzósunk, ha óvatlanul elhalad a páncélruha előtt. A sarkokban viszont néhány csepp vért látunk, ami egy újabb nindzsa mágiát engedélyez nekünk: ha felvesszük, a nindzsa villogni kezd és elhaladhatunk a veszélyes ruházat előtt.

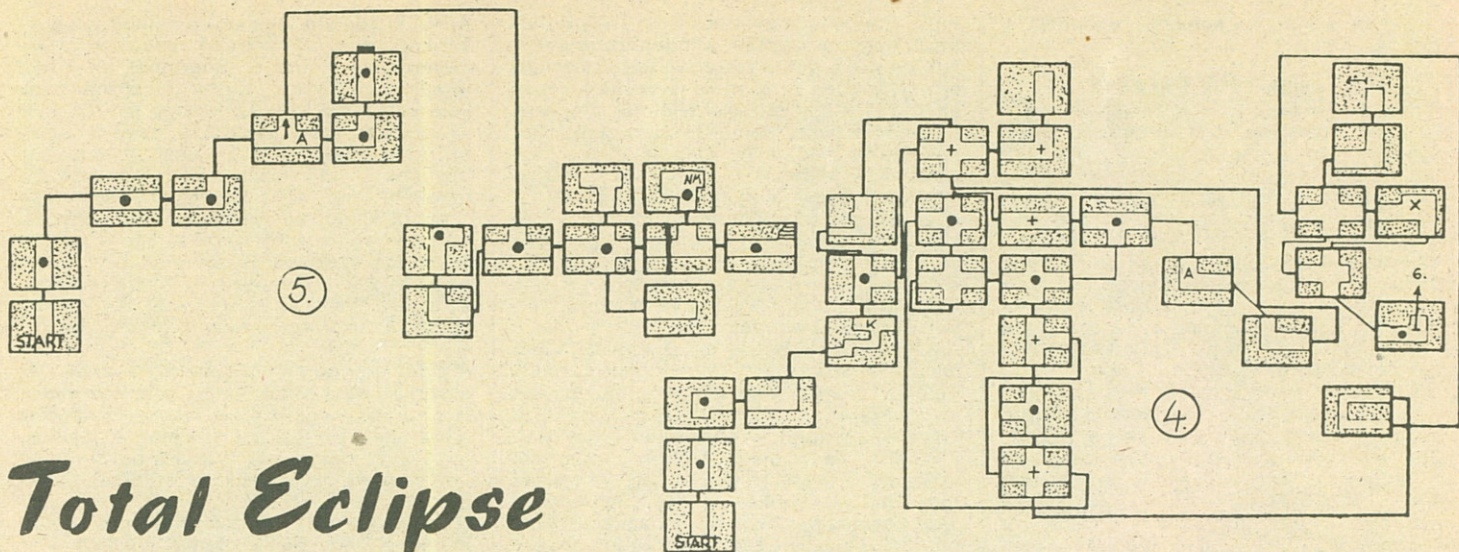
Annyi küzdelem után végre eljutottunk a siker kapujába: a következő szobában szembe kerülünk az őrdőgi shogunnal, aki ennyi fáradságot okozott nekünk. Most már csak vele kell megküzdenünk. Ugy látszik, már vár minket, mert magára aggatta a japán samurájdivat összes kellékét — most kb. úgy néz ki, mint az Oz Bádögembere. Ot meglehetősen nehéz lesz leverni, a páncélruhából kifolyólag neki van a legnagyobb életeréje. Ha sikerült megölni, menjünk át a következő szobába és ugorjunk be a belső négyszögbe (ha mennénk, akkor a külső szőnyeg elnyelne bennünket). Az oltáron látható az irat; amiért ennyit rohagáltunk.

A gyári programnál itt kellene használni az erszényt, de a feltört változatnál erre nincs is szükség: vegyük fel az iratot. Főhősünk hátát adva Buddhának — meg a játékosnak, hogy idáig bírta — térdre borul, és fehér színűre színeződik. A küldetés véget ért...

(Térkép: ● - őr; I - páncél; NM - mágia; M - mérget; S - kunitoki; K - kutya; + - irat)

A program ezután kéri, hogy a kaland folytatódik. (THE QUEST CONTINUES). Ez már meg is történt: a LAST NINJA 2.-ben főhősünket New York Manhattan negyedében kell irányítanunk, és Kunitoki shogun szellemének kiirtása a játék célja... Ennek a feladatnak a megoldása — mint már említettük — a Spectrum Világ 17. részében már megjelent. A Last Ninja III. leírása pedig a CoV 17-ben volt. Akinek nem lenne birtokában ez a két lap, az tőlünk megrendelheti.





# Total Eclipse

Az **INCENTIVE** software-házat úgy látszik nem nagyon hagyta nyugodni a **DRILLER** és a **DARK SIDE** című programjaik sikere, mert nemrég kirukkoltak egy újabb hasonló stílusú 3D játékkal is: a **TOTAL ECLIPSE**-szel. Ez most nem a fantasztikum világában, az *Evath* bolygón játszódik, mint elődei, hanem a Földön. 1930. október 26-át írunk, a helyszín Egyiptom, Ré napisten piramisa. Az emberiséget szörnyű veszély fenyegeti: egy ősi átok, amelynek eredete az ókori Egyiptomba nyúlik vissza. Abba az időbe, amikor Egyiptom népe piramisokat emelt királyai tiszteletére és istenekként imádta őket. Egy alkalommal az éhező nép megtagadta a napistennek járó kötelező áldozat bemutatását. Ré egyik mágikus hatalommal rendelkező főpapja erre szörnyű haragra gerjedt és attól való félelmében, hogy a napisten elfordítja arcát. Egyiptom földjéről, iszonyú átokkal sújtotta az embereket. Ennek titka a napisten piramisának legfelső helyiségében található. Amennyiben a nappali órákban bármi is meggátolná a piramis csúcsán lévő szentélybe a nap sugarainak akadálytalan behatolását, az megsemmisül.

Az ősi átok csak 1930-ban vált fenyegetővé, amikor a csillagászok teljes napfogyatkozást (innen a játék neve is) jeleztek előre. Ha a napfogyatkozás bekövetkezte előtt nem sikerül megféjteni a rejtély nyitját, akkor a Hold felrobban, és az így bekövetkező meteorvihar elpusztítaná a Földet is. A titok védelmét a piramis szobáinak ördögien bonyolult labirintusrendszere, a számos varázslattal zárva tartott ajtó és függőfolyosó, sőt néhány életre kelt múmia szolgálja. Természetesen csak egyvalaki képes ezt az emberfeletti feladatot teljesíteni — na ezt mindenki kitalálhatja magától is, hogy kiról van szó...

A küldetés elején a piramis mellett találjuk magunkat, egy korszerű kétfedű repülőgép társaságában. Az égen már tisztán látható, hogy a napfogyatkozás már megkezdődött: a Hold lassan a Föld és a Nap közé kerül, és sötéttség veszi át az uralmat...

Talán nincs mindenki tisztában az **INCENTIVE**-játékok kezelésével, tehát mielőtt elindulnánk, ismerkedjünk meg a képernyőn lévő ábrák jelentésével, illetve az irányítással.

Az egyik legfontosabb összetevő a játékban az idő, amit a képernyő bal alsó sarkában látható karóra jelez. A küldetés 8 órakor kezdődik, és 2 óra áll rendelkezésünkre a teljesítéshez — aztán kaputt.

Az óra mellett egy befőttesüveg jelzi a játékos kulacsában lévő víz mennyiségét. Mivel sivatagi körülmények között vagyunk, ez elég gyorsan elfogy és általában a

szomjanhalás veszélye fenyeget bennünket. A vizet a négy helyen (a két bejáratnál és a második szint két szobájában) megtalálható vízmedencéből pótolhatjuk. Ha olyan helyiségbe érkezünk, ahol víz van, feltétlenül töltsük fel a kulacsunkat maximumra! Lehet ugyan víz nélkül is játszani 15-20 percig, de sokat kell közben pihennünk, mert minden hosszabb mozgás nagyon megterhelő, azaz elfáradunk.

A szervezet megterhelésének mértékét a dobogó szív mutatja. Ha már nagyon gyorsan ver, meg kell pihennünk néhány percre. Ez az 'R' billentyű megnyomásával lehetséges: az óra gyorsabban kezd járni és **RESTING**... felirat jelzi, hogy pihennünk. Pihenni csak a piramis belsejében tudunk, a Szaharában ehhez túl nagy hőség van (**TOO HOT FOR RESTING**). Ha nagyon gyors a szívverésünk és mégsem pihennünk meg, hamarosan szívgörcsöt kapunk (**HEART FAILURE**) és a játék véget ér.

A szív mellett látható az **iránytű**, amelynek fekete része mutatja azt az irányt, amerre nézünk.

A képernyő bal felső sarkában 5. ún. ankh-jel látható. Az ankh tulajdonképpen egy gabonakereszt stilizált képe, az egyiptomi vallásban az élet szimbólumának tartották. A piramisban is jónéhány ilyen ankh található a földön heverve, vagy a falon, illetve a plafonról lógva. Felvételük egyszerűen csak úgy történik, hogy hozzájuk érünk. A gép ilyenkor az üzenetsorban **ANKH FOUND** (ankh-ot találtál) feliratot jelenít meg, és a piros ankh-jelek közül az egyiket sárgára színezi (ez jelzi, hogy nálunk van). Az ankh-ok feladata, hogy lehetővé tegyék átjutásunkat a varázslattal zárva tartott ajtókon. Ezeket egy keresztléc akadályozza az átjutást, de ha van nálunk ankh, akkor akadálytalanul keresztülhaladhatunk rajtuk (természetesen ilyenkor elvesztünk egy ankh-ot is). Egyszerre maximum 5 ankh lehet nálunk.

Az ankh-jelek mellett látható az általunk elért pontszám. Ezt az ankh-ok begyűjtésével (egyenként + 7500 pont), a kincsek felvételével a ládák kifosztásával, illetve egyes dolgok szétlövésével növelhetjük. Kincs felvételéhez csak oda kell mennünk hozzá, + 15000 pontot eredményez.

Kincsesládában lévő kincs megszerzéséhez először ki kell nyitnunk a tetejét (**REMOVE LID**). Ez úgy történik, hogy a pisztollyal belelövünk egyszer (ne többször, mert akkor becsukódik!). Ezután menjünk oda hozzá, és belenézve, illetve a joystick-et folyamatosan előre nyomva szedjük ki belőle a kincset (15-70000 pont). Azt, hogy a kincsesláda kiürült, önnan tudhatjuk meg, hogy eltűnik vagy felmászunk a tetejére. Megjegyzendő, hogy a túlzott kapzsóság néha szívgörcsökhöz vezethet.

A pontszám mellett látható, hogy a napfo-

gyatkozás mennyire következett már be. A képernyő közepén helyezkedik el a játéktér, pontosabban az a nézeti kép, amit a játékos lát. Ezt alul/felül két sor határolja, amelyek közül a felsőnek semmi jelentősége (ha jól látjuk, ez Kleopátra teveszörbe forgatott teknősláb-receptje, eredeti szövegezés szerint), az alsóban viszont jónéhány értékes információ látható.

Balról a második jel (→) mutatja lépéseink méretét, azaz hogy a joystick mozgásával mekkora távolságot vagyunk képesek egyszerre megtenni. Ennek három fokozata van, amelyek között az 'S' billentyűvel választhatunk.

Balról a negyedik jel (←) azt jelzi, hogy ha a fejünket forgatjuk (fel/le vagy oldalra nézünk), akkor a kurzor egyszerre mennyit mozogjon el. Ennek is három fokozata lehetséges, amit az 'A' billentyűvel állíthatunk be.

A sor közepén látható az üzenetsor, itt normál esetben az aktuális helyszín neve és jelölése (pl. **HORAKHTY-C. NEPTHYS-F. ILLUSION-D** stb.), illetve tengersizint feletti magassága látható. A magasság kockában (**CUBITS**) van megadva 12-sével, a tengersizintek a 24C felel meg, tehát az első emelet jelölése 38C a másodiké 48C és így tovább. A napisten szentélye az 5 szinten (84C) található. Ezen a részen jeleníti meg a program az egyes üzeneteket is, pl. **ANKH FOUND NO ENTRY, SUN ECLIPSE** stb.

Jobbról a harmadik jel (egy emberalak) jelöli, hogy a játékos milyen testhelyzetben van. A piramisban előfordulhat, hogy olyan akadály elé kerülünk, amit csak negykézlábra ereszkedve tudunk áthidalni. A testhelyzet változtatása a 'H' billentyű megnyomásával történik. Jobbról a negyedik jel (eredetileg egy piramis) mutatja a kurzor állapotát. Ez kétféle lehet: vagy keresőkurzor (ekkor látjuk a piramist), vagy a pisztoly célkeresztje (ekkor pisztolyt látunk).

A többi jel jelentését nem sikerült kisűnünk, mert a játék folyamán nem változtak, de gyanítjuk, hogy csak dekorációs célokat szolgálnak.

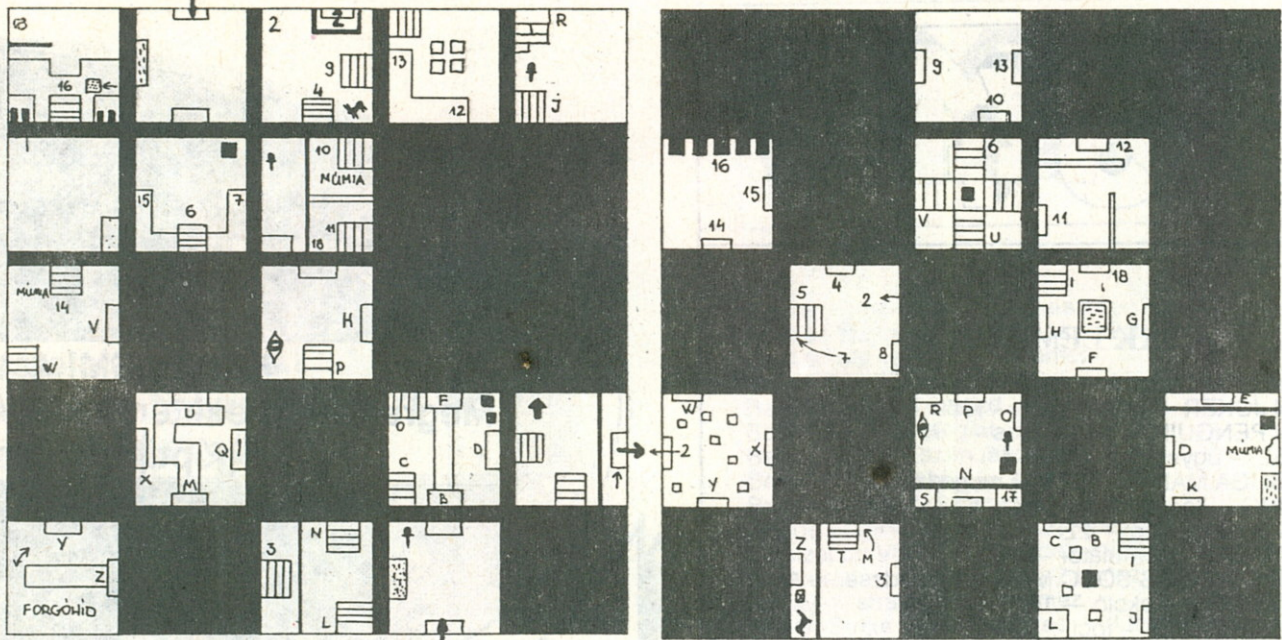
A három dimenziós játéktérben való tájékozódást a játékképernyő közepén lévő keresőkurzor segítségével oldottak meg a játék készítői. Ez azt jelenti, hogy a játékos abba az irányba halad, amerre a kurzor mutat. A helyváltoztatás a PORT2-be dugott joystick segítségével történik, de a billentyűzetet is használhatjuk, az alábbi felosztás szerint:

- '↑' — mozgás előre;
- '=' — mozgás hátra;
- 'Q' — fordulás balra (helyben!);
- 'W' — fordulás jobbra.

A kurzor dinamikus alkalmazkodik a környezetéhez, hogy mindig jól látható legyen, de a '+' billentyű megnyomásával ki is kapcsolhatjuk. Eredetileg szemmagasságban van, de a játék folyamán szükség lesz







## SOUNDTRACKER V2.3 (Amiga)

A Soundtracker az egyik legkiválóbb zene-szerkesztő program (család), amely lehetővé teszi az AMIGA felhasználóinak a gép hangadottságainak legteljesebb kihasználását. Több változata is ismeretes, amelyek — természetesen — teljesen kompatibilisek egymással, néhány szolgáltatásban térnek csak el. Hazánkban általában 3-4-5 lemezen férhetőek hozzá, attól függően, hogy azok az úriemberek, akiknek a kezén keresztül, mit törölgettek le a demokból, a hangszerekből, effekttekből. Az első (ST-00) lemezen található a főprogram, a kész zenék és demok, illetve — esetlegesen — néhány angol nyelvű információ a programról, a többi lemez a hangszereket és effektteket tartalmazza.

Az alábbiakban a V2.3 verzióval foglalkozunk, azon kézenfekvő okból kifolyólag, hogy pillanatnyilag — a V1.0-n kívül — ez áll a rendelkezésünkre. Az ennél elmondottak döntő többsége azonban a legtöbb verziónál is igaz.

Arra a kérdésre, hogy mire képes a program, tömörítve kb. így szól a válasz: szinte mindenre, ami egy jó zene elkészítéséhez szükséges.

Nézzük, hogyan is dolgozik a Soundtracker. A programozása majdnem teljesen ikonvezérelt: az egyes üzemmódokat a nevéket tartalmazó felirat választásával igényelhetjük, a rendszerparaméterek értékeit a mellettük álló nyilak segítségével növelhetjük, illetve csökkenthetjük. A billentyűzetet csak a megszólaltatni kívánt hangok kódolásakor, illetve néhány speciális esetben kell használnunk.

A Soundtracker nem kottába begépett hangjegyekből dolgozza fel a zenét (mint pl. a C-64-en jól ismert *Music Shop*), hanem a zongoraklavírátként működő billentyűzetről fogadja az adatokat. Az egyes ütemeket 64 darabos csoportokba szervezi. Ezek az ún. **PATTERN**-ek, amelyek angolul ugyan mintát jelentenek, de mi az érthetőség kedvéért panelként fogunk rájuk hivatkozni. Egy panel tehát 64 ütemből (a 4 csatornán egyszerre megszólaló hangokból) áll. Ezekből a panelekből építhető fel a kész zene: a legyártott paneleket — a hozzájuk tartozó azonosítószám segítségével — a kívánt sorrendbe rendezzük. Ha esetleg a zene ismétlődő elemet tartalmaz, csak az azt tartalmazó panelre kell ismét hivatkoznunk.

Minden egyes panelhez hozzárendelhető egy külön hangszer (**SAMPLE**) park, amely 32 hangszerből vagy effektből állhat (a V1.0 verzióval csak 16). Megjegyzendő,

hogy a digitalizált szöveg- illetve hangeffekteket is „hangszer”-ként teszi hozzáférhetővé a program. A hangszerek és effektte az **ST01-ST04** lemezekben helyezkednek el. Az eredeti lemezek kb. 4-500 hangszer volt található, de hogy melyek voltak ezek, azt már csak azok tudnák megmondani, akik a programot készítették. A lemezek ugyanis kissé kanyargós úton kerülnek el a tulajdonosokhoz: ki-ki — véletlenül — letöri a neki nem tetsző demokat, szükségtelenné ítélt hangszereket, aztán rámásolja saját tákolmányait.

A Soundtracker-ben megszerkesztett zene a munka befejeztével kétféle formátumban menthető el: az egyik a Soundtracker-ben visszajátszható forma, a másik pedig egy zenemodul, amelyet saját (játék)-programjainkban felhasználhatunk.

Fontos megjegyzés: a program a paraméterek aktuális értékének figyelembevételével dolgozik, tehát azt veszi érvényesnek, amely az adott helyen utoljára be lett állítva! Ha például egy pozícióhoz tartozó panel (ld. később) azonosítóját átállítjuk és egy másik pozícióra lapozunk, akkor lejátszaskor nem az eredetileg meghatározott panel fog megszólalni, hanem az, amelyiknek az azonosítóját az imént beállítottuk.

Ennyit előláróban a Soundtracker lehetőségeiről, most nézzük részletesen az egyes funkciókat. A program használatát egy zene megszerkesztése közben fogjuk bemutatni, így valószínűleg érthetőbb lesz.

### Bejelentkezés

Bejelentkezéskor a képernyő közepe táján megjelenik a program neve és verziószáma, alatta pedig a bácsik (ál)neve, akik elkövétk a Soundtracker-t. Ezen a részen a későbbiekben egy 23 csatornás spektrum analízátort láthatunk, illetve tölteskor itt jelenik meg a lemezen lévő kész zenék menüje.

A vezérlés az egér segítségével történik, amellyel egy nyíl alakú kurzort mozgathatunk a képernyőn. A kurzor színe tájékoztat bennünket arról, hogy a program éppen milyen üzemmódban dolgozik:

- **Szürke:** Parancs-mód. Ez az alapállapot, valamelyik parancsikonot kérhetjük, paramétert változtathatunk vagy — ha van aktuális hangszer — a billentyűzet használatával zenélgethetünk.
- **Kék:** Szerkesztő-mód. Az **EDIT** vagy a **RECORD** ikon választásával érhető el, ilyenkor nyílik lehetőségünk az aktuális

panel szerkesztésére, azaz a billentyűzetről érkező adatokat a program megjegyzi. Paraméterek változtatása, illetve parancsikon választása is lehetséges, de az utóbbi esetben a program kilép a szerkesztő üzemmódból.

- **Lila:** Input-mód. Akkor kapjuk, ha a **SONGNAME** vagy a **SAMPLENAME** feliratú sorban, illetve a szerkesztő-területen megnyomjuk az egér bal oldali gombját, vagy olyan parancsot akarunk végrehajtani, amelyre a Soundtracker megerősítést kér (pl. valamilyen törlési művelet). Ilyenkor a program valamilyen adat begépelését várja a billentyűzetről (a zene, illetve a hangszer neve vagy a panel sorszáma), vagy pedig választ akar egy **ARE YOU SURE? YES/NO** kérdésre (talán mindenki rájön magától, hogy ez mit jelent...).
- **Zöld:** Lemezmuvelet-mód. A **DISK OP.** ikon almenüjének kiválasztása után kaphatjuk, azt jelzi, hogy a program a lemezegységgyel kommunikál.
- **Piros:** A program írási/olvasási művelet közben valamilyen bizonytalanságot vagy hibát észlelt. Ha hiba történt a **DISK STATUS** sorban jelzi a hiba okát (normál esetben ez **ALL RIGHT** — minden rendben).
- **Sárga:** Play-mód. A program a teljes zent vagy az aktuális panelt játssza.

A szerkesztés megkezdése előtt hajtsunk végre egy **CLEAR** utasítást: vigyük a kurzort a **CLEAR** feliratra, és nyomjuk meg az egér bal oldali gombját (a következőkben is így történnek a kijelölések). Ez törli a memóriában levő zenét, a hozzá tartozó paramétereket és a panel szerkesztése közben használt puffert — azaz alapállapotba állítja a programot.

Ezután adjunk nevet a készülő műnek: vigyük a kurzort a **SONGNAME** feliratú sorra, kiválasztása után gépeljük be a kívánt nevet, majd nyomjuk meg az **'Enter'**-t. Ha a programot először használjuk, akkor javasolt a **SUNDAY EVENING NIGHTMARE**, a **LAMER SYMPHONY** vagy egyszerűen az **IDEGROHAM SZONATA** elnevezések használatára — így produkciók végeredménye meglehetősen összhangba kerül a címével.

### A hangszerpark kiválasztása

A szerkesztést a hangszerpark összeválogatásával kell megkezdni. Mint már említettük, egy panelhez összesen 32 hangszer (**SAMPLE**) rendelhető hozzá (Mozart-nak mondjuk könnyebb dolga volt azzal az egy

# 64+

## CSAK LEMEZRE!!!

ACE 2088 — szimulátor — 191  
BATMAN JOKER — mászkálós — 175  
BATMAN PENGUIN — mászkálós — 171  
BEE — 52 — ügyességi — 205  
BUNDESLIGA MANAGER 2.0 — menedzser — 117  
DRIBBLING — foci — 230  
ELITE — úrkereskedő — 226  
F-18 HORNET — szimulátor — 220  
GRAEME SOUNESS SOCC.MAN — menedzser — 116  
HOLIDAY COPS — akció — 102  
I PLAY 3D SOCCER — foci — 204  
JIMMI'S SUPER LEAG. — menedzser — 139  
LAST NINJA — akció/kaland — 2SD  
LENITIVE — lövöldözős — 222  
McDONALD LAND — gyűjt.ügy. — 2 SD  
MEGA STARFORCE — invaders — 1 SD  
MORBUND — logikai — 1SD  
NOBBY THE AARDVARK — mászk.ügyes. — 2 SD  
PIPELINE RAT — labirintus — 103 SD  
SILENT SERVICE — szimulátor — 287  
SLEEPWALKER — ügy.akció — 2 SD  
SMASH — tenisz — 1 SD  
STONOPHOBE — tetris — 189  
TOTAL ECLIPSE — kaland — 166  
WORLD SOCCER — foci — 181

## FELHASZNÁLÓI AJÁNLATUNK

3D CONSTR.KIT — játékkészítő — 1SD  
AMICA PAINT — rajzprg. — 1SD  
ART STUDIO 1.0 — rajzprg. — 1SD  
ART STUDIO 2.0 — rajzprg. — 1SD  
BEAT BOX CREATOR — zeneszerk. — 1SD  
DEMO DEMON — demokészítő — 2SD  
DEMO DESIGNER 3 — demoszerk. — 1SD  
DISK DEVIL — user csg. — 2SD  
GAME MAKER — játékkészítő — 2SD  
GARFIELD PAINTER — rajzprg. — 1SD  
GEOS 1.2 — geos — 2SD  
GIGA PAINT — rajzprg. — 4SD  
GRAPHIX DISK — csomag — 1SD  
HI EDDI+ — rajzprg. — 1SD  
HOME VIDEO PRODUCER — felh. — 2SD  
KONZERT MASTER — zeneszerk. — 1SD  
MAVERICK — másoló — 2SD  
MINI OFFICE — rendszerező — 1SD  
MUSIC SHOP — zeneszerk. — 1SD  
NEWSROOM — újs.szerk. — 6SD  
PRINT FOX — grafikus szöveg.szerk. — 2SD  
ROCKMONITOR 5.3 — zeneszerk. — 1SD  
SHOOT'EM UP CONSTR.KIT — ját.kész. — 2SD  
TELETEXT — felh. — 1SD  
VIDEO FOX — videofeliratozó — 1SD

**EXAMINATION** — kaland — 1SD

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

**FIGYELEM! A másol**  
**Megrendelés esetén a küldemény**  
**géptípust, amelyre**

# PC

3D CONSTR.KIT 2.0 — szerkesztő — 655K — VGA  
ANOTHER WORLD — akció — 1136K — EGA, VGA  
B-17 FLYING FORTRESS — rep.szim. — 4HA — C,E,V  
BARD'S TALE CONS.SET — szerkesztő — 1HD — VGA  
BARD'S TALE II. — RPG — 1HD — EGA  
BATTLEHAWKS — rep.szim. — 379K — EGA  
BUNDESLIGA MANAGER — manager — 1HD — VGA  
CHUCK YEAGER'S AIR COMB. — szim. — 2HD — C,E,V  
DARK HALF — kaland — 6HD — VGA  
ELVIRA I. — kaland — 2HD — EGA, VGA  
ELVIRA II. — kaland — 3HD — VGA  
EYE OF BEHOLDER 3. — kaland — 6HD — VGA  
GUNSHIP 2000 — szimulátor — 2.424K — VGA  
ISHAR 2. — kaland — 3HD — VGA  
LEGACY — kaland — 9HD — VGA  
LHX ATTACK CHOPPER — szim. — 781K — CGA, EGA  
MAGIC CANDLE 2. — kaland — 2HD — CGA, EGA, VGA  
MINES OF TITAN — mászkálós — 1DD — EGA  
STREET ROD — autós — 1DD — CGA, EGA  
TRANSARCTICA — kaland — 1HD + 214K — VGA  
VIKINGS — kaland — 424 K — EGA, VGA

### LAST NINJA

— karaté akció — 1HD — CGA, EGA

### ULTIMA UNDERWORLD 2.

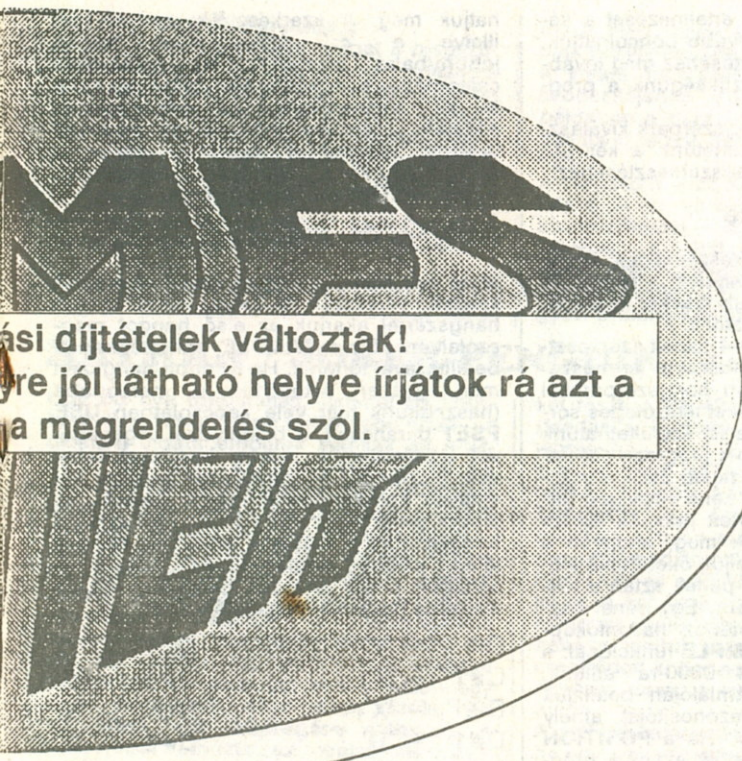
— kaland — 10HD — VGA

### MIGHT & MAGIC V.

— kaland — 11HD — VGA

*Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.*

# GAMES CENTER



**Postai díjtételek változtak!**  
 Az újre jól látható helyre írjátok rá azt a címet, amelyre a megrendelés szól.

### Megrendelési feltételek:

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

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

**MNB 218-98426/45224-9.**

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

#### A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezre!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	150,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	100,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	100,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

PI. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén:  $4 \times 100 + 2 \times 40 = 480,-$  Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGÉT**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszbörítékért cserébe — külön is elküldjük 1993/1. teljes katalógusunkat.

**GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.**

# AMIGA

- A-Train Constr.Set — szerkesztő — 2 lemez
- Arabian Nights — mázskálós — 2 lemez
- Bard's Tale - kaland — 2 lemez
- Bard's Tale II. - kaland — 2 lemez
- Bard's Tale III. - kaland — 2 lemez
- Battle Isle — stratégiai — 2 lemez
- Battlehawks — szim./akció — 2 lemez
- Body Blovs — akció — 4 lemez
- Bundesliga — ficimanager — 2 lemez
- Chaos Engine — akció — 2 lemez
- Civilization V855.05 — update lemez — 1 lemez
- Creatures — mázskálós — 2 lemez
- D-Day — stratégiai — 4 lemez
- Desert Strike — helikopteres — 3 lemez
- Diabolik 8. — akció — 1 lemez
- Discovery — stratégia — 1 lemez
- Dragon Wars — kaland — 2 lemez
- Eastern E. Dizzy — mázskálós — 1 lemez
- Elite — űrhajós — 1
- Elvira II. — kaland — 7 lemez
- Elvira — kaland — 5 lemez
- Fighter Duell Pro. — rep.gép.szim. — 3 lemez
- Firehawk — helikopteres — 1 lemez
- Flies-Attack On Earth — kaland — 4 lemez
- Fly Harder — akció — 2 lemez
- Graham Taylor Soccer Ch. — foci — 2 lemez
- Human Race — akció — 3 lemez
- Ice Hockey Manager — demo — 1 lemez
- Indy IV.Arcade — akció — 1 lemez
- Legend 2. — kaland — 1 lemez
- Liverpool — foci — 1 lemez
- Megatraveller 2. — kaland — 3 lemez
- Moonfall — űrhajós — 1 lemez
- Oxyd — stratégiai — 1 lemez
- Perfect General — stratégiai — 2 lemez
- Populous II. — stratégia — 2 lemez
- Populous — stratégia — 1 lemez
- Powermonger — stratégia — 1 lemez
- Rescue — helikopteres — 1 lemez
- Short Grey — kaland — 5 lemez
- Sim City De Luxe — stratégiai — 2 lemez
- Sound Tracker - zeneszerk. — 5 lemez
- Spoils of War — stratégiai — 2 lemez
- Storm Across Europe — stratégia — 1 lemez
- Street Rod — autós — 2 lemez
- Tischtennis — ping-pong — 1 lemez
- Total Eclipse — kaland — 1 lemez
- Tracon II. — légiirányító — 2 lemez
- Tracon II.Europe — kieg.disk — 2 lemez
- Tractor Beam — ügyességi — 1 lemez
- Transworld — stratégia — 1 lemez
- Vector Storm — akció — 1 lemez
- Vroom — autóverseny — 2 lemez
- Woody's World — mázskálós — 3 lemez
- World Class Cricket — cricket — 1 lemez

### SPIRIT OF EXCALIBUR

— kaland — 3 lemez

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

# 1519 BUDAPEST, Pf.: 363.





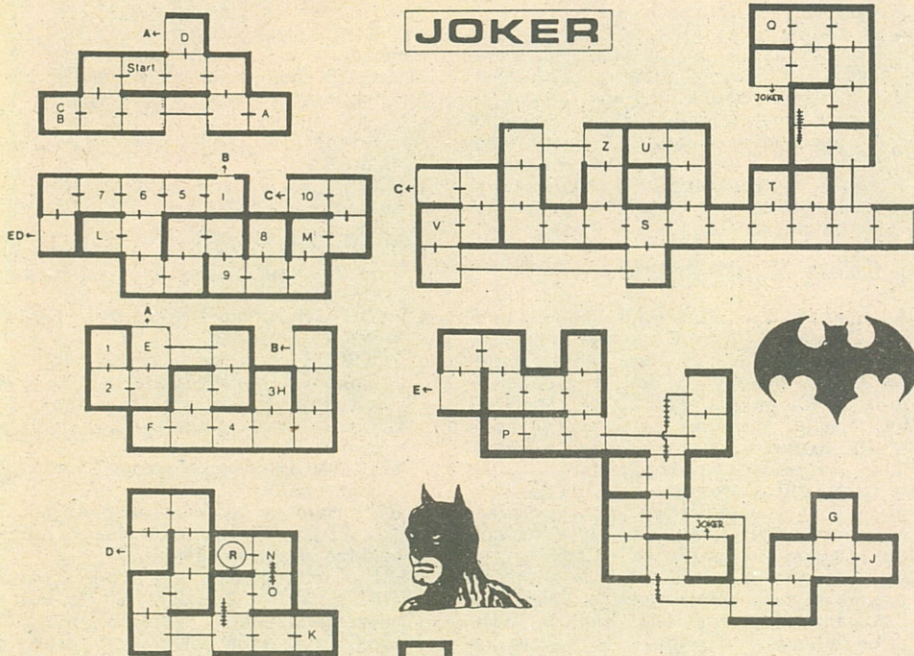




ENERGY Y/N kérdéssel jelentkeznek be, a PENGUIN-hez szolgálunk egy cartridge-poke-kal: 32159,181. Az Amiga-változat

majdnem teljesen megegyezik a C-64-el, az eltérések a következők: a térképen jelölt tárgyak helyén valamelyik más tárgy talál

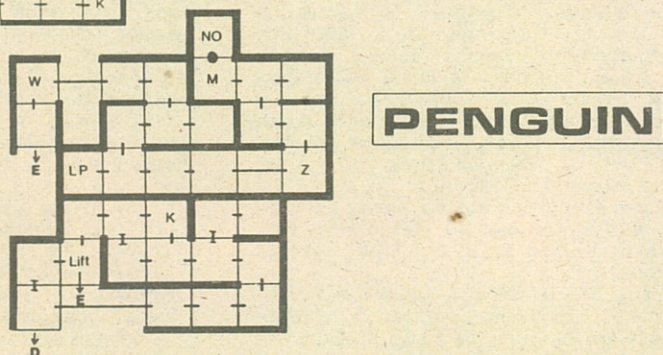
ható, a menüben az energiát egy BATMAN-fej mutatja, valamint egyes szobákban más feliratok vannak.



## JOKER

### Jelmagyarázat

- A – Villanykörte
- B – Gázmaszk
- C – Zseblámpa
- D – Batarang
- E – Fülek
- F – WC-papír
- G – Tej
- H – Hal
- I – Napszemüveg
- J – Harmónika
- K – Sárgarépa
- L – Protézis
- M – Coca Cola
- N – Tőr
- O – Kalapács
- P – Sült csirke
- Q – Fényképezőgép
- R – Robiń
- S – Fapapucs
- T – Pénz
- U – Joker
- V – Csípőfogó
- Z – Kókuszdió



## PENGUIN

### Jelmagyarázat

- A – Álorr
- B – Batarang
- C – Szerszámkészlet
- D – Vezérlő lemez
- E – Kézigránát
- F – Álkulcs
- G – Kulcs
- H – Szaloncukor
- I – Edzőcipő
- J – Kötél
- K – Liftkulcs
- L – Pirítós
- M – Tükörtojás
- N – Mágnes
- O – Azonosítási kártya
- P – Dobonyíl
- Q – Limonádé
- R – Zseblámpa
- S – Videokazetta
- T – Tőr
- U – Trombita
- V – Banán
- W – Torta
- Z – Játéklemez







# FOCIÓRÜLET



## A KÉPERNYŐN

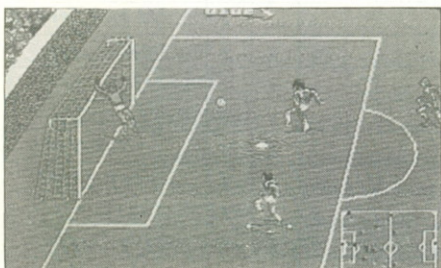
Ha a címen egy kicsit pontosítani szeretnénk, akkor úgy kellene fogalmaznunk, hogy „FOCIÓRÜLET A MONITORKÉPERNYŐN”, mert kis hazánk legutóbbi — Izlandban összehozott VB selejtezős — veresége után a TV képernyőjén inkább örület folyt, mint foci, de most ebbe ne merüljünk bele, ezt inkább bizzuk a sportújságíró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

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

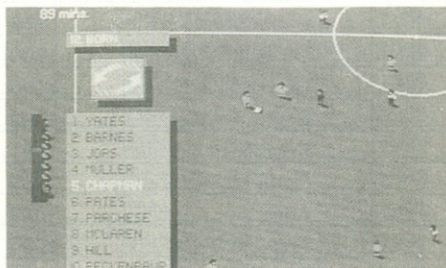
programok kiadói úgy gondolták, hogy a nagy siker meg is duplázzák, ezért mindkettőnek megjelent idén a folytatása is. Bár a Striker egyelőre PC-n nem jött ki csak Amigán, mind a Sensible Soccer, mind a Striker tartalmazza grafikai, hangban, és színvonalban is azt, amit 1993-ban elvárhatunk egy számítógépes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

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

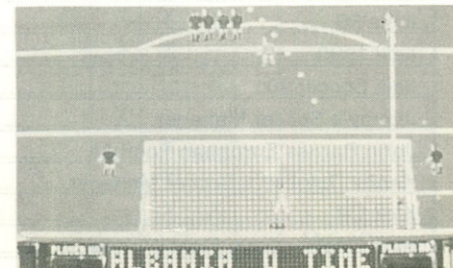
### Manchester United



### Sensible Soccer



### Striker



Játék neve	Kiadó	Megjelent	A	B	C	D	E
1st Division Manager	Code Masters	1992	—	X	—	—	—
2 Player Soccer Squad	Cult	1991	X	X	—	—	—
2 Player Super League	D&H	1989	X	—	—	—	—
4 Soccer Simulator	Code Masters	1991	X	X	X	X	—
Adidas Championship Football	Ocean	1990	X	X	X	—	—
American Indoor Soccer	Mindscape	1989	—	X	—	—	—
Amiga Footbaall	PB Intern.	1990	—	—	X	—	—
Bodo Illgner Soccer	Empire	1990	—	X	X	—	—
Brian Clough's Football Fortunes	CDS	1989	—	X	—	—	—
British Super League	Cult	1990	X	X	—	—	—
Bundesliga Manager Prof.	Software 2000	1991	—	—	X	X	—
Calcio Mus.	???	1989	—	—	—	X	—
Championship Football	Activision	1989	—	X	—	—	—
Emilio Butragueno Football	Toposoft	1989	X	—	—	—	—
Emlyn Hughes International Soccer	Audiogenic	1990	X	X	X	—	—
England Championship Special	Grandslam	1991	X	X	X	X	—
English Soccer	???	1992	—	—	—	X	—
Euro Soccer'88	Grandslam	1988	—	X	X	—	—
Euro Soccer	Flair	1993	—	—	X	X	—
Euro Soccer	Sensible	1988	X	X	—	—	—
European Football Championship'92	Rage	1989	—	—	X	X	—
European Super League	CDS	1989	—	—	X	—	—
Extra Time	Anco	1990	—	—	X	—	—
Fighting Soccer	Activision	1988	X	X	X	—	—
Five-A-Side Football	Silverbird	1987	X	X	—	—	—
Football Crazy	Anco	1991					gyűjteményes kiadás
Football Director 2.	D&H	1990	X	X	X	X	—
Football Manager	Addictive	1982	X	X	X	X	Plus/4
Football Manager Expansion Kit	Addictive	1989	X	X	X	X	—
Football Manager II.	Addictive	1989	X	X	X	X	—
Football Manager World Cup Edition	Addictive	1990	X	X	X	X	—
Footballer of the Year	Gremlin	1987	X	X	—	—	Plus/4
Footballer of the Year II.	Gremlin	1988	X	X	X	—	—
Formation Soccer	Human Creative	1990	—	—	—	—	PC Engine
Formation Soccer	Various Mail	1990	—	—	—	—	Nintendo
Four Soccer Simulators	Code Masters	1988	X	X	—	X	—
Gary Lineker's Hot Shots	Gremlin	1989	X	X	—	—	—
Gary Lineker's Superskills	Gremlin	1989	X	X	—	—	—
Gary Lineker's Superstar	Gremlin	1990	X	X	—	—	—
Gazza II.	Empire	1991	X	X	X	X	—
Gazza's Super Soccer	Empire	1990	X	X	X	—	—
Graeme Souness Soccer Manager	Zeppelin	1992	—	X	—	—	—
Graham Taylor's Soccer Challenge	Krisalis	1992	—	—	X	—	—
I Play 3D Soccer (Football Champion)	Simulmondo	1991	—	X	X	X	—
Indoor Soccer	Mindscape	1990	—	X	—	X	—
International 5A Side Football	Zeppelin	1992	—	X	—	—	—
International Football	US Gold	1991	—	X	X	—	—
International Manager	D&H	1989	X	—	—	—	—
International Soccer	CRL	1987	—	X	—	—	—
International Soccer	Microdeal	1989	—	X	X	—	—
International Soccer Challenge	Micro Style	1990	—	X	X	X	—
Italia 1990	Code Masters	1990	—	—	X	—	—
Italia'90	Simulmondo	1989	—	—	X	—	—
Italy 1990	US Gold	1990	X	X	X	—	—
Italy Soccer'90	Hewson	1990	—	X	—	—	—
Jimmy's Soccer Manager	Beyond Relief	1992	—	X	—	—	—
John Barnes European Football	Krisalis	1991	—	X	X	—	—
Kenny Dalglish's Soccer Manager	Code Masters	1989	X	X	X	—	Plus/4
Kick Off	Anco	1989	X	X	X	X	—
Kick Off 2 — Data: Final Whistle	Anco	1990	X	X	X	X	—
Kick Off Extra Time	Anco	1990	X	X	X	X	—



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

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

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

## BUNDESLIGA MANAGER V2.0

C64  Plus/4   
Amiga  PC

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



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

### Auto Aufstellung:

A gép automatikusan állítja fel a csapatot. Hülyeség használni. (Bekapcsolt állapotát egy csillag jelzi.)

### Spiller Einsetzen:

Kiválasztjuk a játékost ('RETURN') és a kurzorbillentyűkkel elhelyezzük a pályán.

NR — a játékos mezszáma;

SPIELER — a játékos neve;

AT — a játékos posztja (TR = kapus, AW = hátvéd, MT = középpályás, AG = csatár)

ST — a játékos tudása. Más managerektől eltérően a bajnokság folyamán is változik.

TR — gólok száma;

GK — Sárgalapok. 4 sárga után 1 meccsre eltiltják játékosunkat.

S — játszik-e a csapatba;

ENDE - kilépés a menüből;

### Transfermarkt (játékospiac)

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

Az ENDE-vel kiléphetünk.

### Trainingslager (edzőtábor)

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

### Spieler gehälter:

A csapat heti fizetése.

### AKTUELL

#### Tabelle

Bundesliga: 1. osztály tabellája;

Zweite Liga: 2. osztály tabellája;

Amateur Liga: 3. osztály tabellája;

#### Spiele

Bundesliga: 1. oszt. meccsei;

Zweite Liga: 2. oszt. meccsei;

Amateur Liga: 3. oszt. meccsei;

SPIEL VOR: Lapozás előre;

ABBRUCH: Kilépés;

SPIEL ZURÜCK: Lapozás vissza;

#### Teambei lanzen:

Stadion Kapazität: stadion kapacitás;

Zuschauer rekord: nézőcsúcs;

Minusrekord: legkevesebb nézőszám;

Kontostend: készpénz;

Schulden: adósságok;

SIE SIND IN DER X. LIGA

X osztályban játszunk;

IM POKAL SIND SIE... (AUS GESCHIEDEN)

A kupában továbbjutottunk/kiestünk;

### FINANZEN

#### Eintrittspreis:

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

ENDE - kilépés;

#### Kredite von der Bank

Kontosland: készpénz;

Sie haben x DM BANKSCHULDEN:

X DM az adósságunk;

ZINSEN pro Mondt: havi kamat (10%);

ZINSEN pro Woche: heti kamat;

Kredit aufnehmen: Ezzel tudunk bankkölcsönt felvenni (max. 200 000);

Kredit abzahlen: kölcsönt visszafizetni;

ENDE: kilépés;

#### Stadion ausbauen:

Bővíthetjük stadionunkat;

+ 1000 férőhely 90 000 DM;

Cheat: A program itt nem érzékeli, hogy negatívban vagyunk, ezért —90.000 DM-ért is tudunk bővíteni.

### VEREIN

#### Stärkern Bundesliga

#### Stärkern Zweite Liga

#### Stärkern Amateur Liga

Csapatok erőssége a ligákban;

#### Vereinsreport:

Höchste Heimsieg: legnagyobb hazai győzelem;

Höchste Auswärtssieg: legnagyobb idegenbeli győzelem;

Höchste Heimnienchslage: legnagyobb hazai vereség;

Höchste Auswärtsniederlage: legna-

gyobb idegenbeli vereség;  
Längste S/N Serie: leghosszabb győzelem/vereség sorozat (magánrekord: 75 győzelem);  
Meisterschaften: bajnoki címek;  
DFB-Pokal Siege: kupa győzelmek;

### PROJEKT

Spielsrand Laden: állás töltés;

Spiel Speichern: állásmentés;

Spiel Löschen: állás törlés;

Einstellungen (beállítások):

Beállíthatjuk, hogy meccsek után melyik liga meccsre (tabelláira vagyunk kíváncsiak.

ENDE - sajnos nem tudom;

### A főmenüben látható még:

EINSATZ: részesedés;

MORAL: csapatmorál;

SPIELER: név;

KONTOSTAND: KP;

A rulett(?) (vagy inkább kupa) ikonra kezdődik a bajnoki (vagy kupa) meccs. A meccset igen érdekesen oldották meg... Meccs után kiírja, amit a Projekt-ben beállítottunk, majd a nézőszámot, a bevételt, a kiadást és a gólszerzőket (meg a sárgalapokat).

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

Hát akkor jó csapatmenedzselést kívánok!

• Hosszú Péter, Zamárdi





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

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

A következő ikonon sérültjeinket nézhetjük meg. Itt fel van tüntetve a nevük, a posztjuk, a betegségük, és az, hogy hány hétig játékképtelenek.

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

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

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

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

**Itt három menüvel találkozunk:**

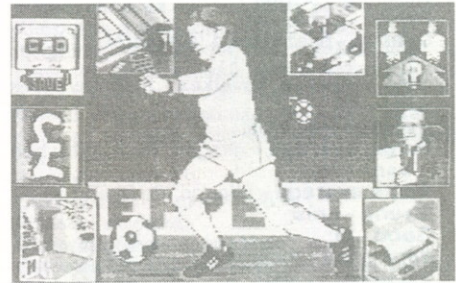
**PLAY** = a mérkőzés elkezdése;

**EXIT** = vissza a főmenübe;

**HIGHLIGHTS ON/OFF** = eldönthetjük, hogy kívánjuk-e látni a mérkőzés izgalmasabb jeleneteit;

**A félidőben lehet cserélni.**

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



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

**THEIR OFFER** = felajánlott vételi ár;

**YOUR PRICE** = általunk megállapított ár;

**HAGGLE** = az árat lehet feljebb alkudni;

**REJECT** = elállhatunk az egyezségtől;

**ACCEPT** = elfogadjuk a felkínált összeget;

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

• Szeleczky Gábor, Budaörs

Ez a kedvenc játékom a **Sensible Soccer** után, így eléggé mellbe ütött, hogy csak megszállottaknak ajánljátok és a **Bundesligát** jobbnak tartjátok! Nem tagadom, szeretem a **Bundesliga Manager**-t, de szerintem a **Graham Taylor** jobb. És, hogy miért? Mert ez a játék tényleg 100%-ban szimulálja egy manager feladatát. A **Bundesliga** nem kifejezetten erre törekszik, mert hirdést szerezni, stadiont korszerűsíteni stb. nem éppen a manager dolga. A manageré az, hogy edzést vezessen, játékosat vegyen, „kémekeket” küldjön egy másik meccsre! Ezek hol vannak a **Bundesligában**? Sehol! Jó, játékos lehet venni, de csak egy listáról, míg itt vehetünk átadólístaról is, vagy kölcsönkérhetünk, esetleg megvehetünk olyan embert is, aki a klubjával még szerződésben áll.

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

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

## A) JÁTÉKOS

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

### 1. TRAINEES — FIÓKCSAPAT

Itt megnézhetjük a tartalék csapatot. A nevek mellett a játékos posztját látjuk **Goal** - kapus, **Defence** - védő, **Midfield** - középpályás, **Attack** - csatár.

Egy nevet kiválasztva a következőket tudhatjuk meg (Notesz bal lapja):

**Forename:** a játékos kezdőneve;

**Surname:** vezetéknéve;

**D.V.B.:** születési éve hónappal, nappal együtt;

**Age:** Kora (a „Tarcika” 14-17 év között van!);

**Height:** magassága;

**Contract:** szerződése években (a tarcika nincs!);

Legalul pedig a pozíciója van (**Position**);

A Notesz jobb oldalán már jóval fontosabb információk vannak a játékosunkról:

**Skill** - ügyesség;

**Intelli** - intelligencia;

**Agression** - agresszivitás;

**Stamina** - erőnlét;

**Foot** - milyen lábas a játékosunk (**Left** - bal; **Right** - jobb);

Ezalatt a kapusokról a következő információk találhatóak:

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



A mezőnyjátékosoknál a következők vannak:

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

Ezek mellett a következő megjegyzések lehetnek:

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

Alul három négyzet van, amik a következőket jelentik:

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

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

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

**Monthly** - hónap, vagy  
**Yearly** - év;

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

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

## 2. TRANSFERS — ÁTADÓLISTÁK

### Loan in — kölcsönvétel

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

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

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

### Transfer-Player

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

### Bid For Player

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

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

### Examine Bids

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

### Examine Transfers — Átadólísta.

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

## 3. SCOUTS — JÁTÉKOS FIGYELŐ

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

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

## 4. INJURIES — SÉRÜLÉSEK

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

**suspensions** - eltiltás

## 5. SQUAD

### Contracts (Wages) Fee

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

### Goal scorers — gólszerzők

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

### Player Report — játékos riport

Ugyanaz, mint az íffiknél (csak itt erősebbek).

### Disciplinary Points — fegyelmi pontok

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

## 6. MEDICAL RECORDS — Orvosi jegyzet

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





# MONDIAL SIMULATION 1990

C64  Plus/4   
Amiga  PC

A programot a **Simulmondo** adta ki, az itáliai VB-re. Betöltés után egy képet élvezhetünk 2 játékosal és az országok zászlójával. Ezután egy fűrdőruhás nőt bámulhatunk a játék készítőinek névsorával. Itt jön egy kérdés, hogy Itália vagy Data Disk. Nyomjuk meg a 'RETURN' gombot, az Italia-n. (Mivel Data Disk-ünk nincs.) Utána a program a nehézségi szintet kéri: **facile**-könnyű, **medio**-közepes, **difficile**-nehéz. (A cursor billentyűkkel állíthatjuk be, a 'RETURN'-nel véglegesítjük.) Ezután a program a nevünket kéri, majd egy játékos valamilyen tulajdonságát kéri. Ez eredetileg védelem lenne, de már nincs benne, így elég 'RETURN'-t nyomni. Már töltődik is a játék rész. Miután betöltődött, két menüpont mosolyog ránk, **Inizio Mondial, Amichevole**. Ha az elsőt választjuk, akkor világbajnokságot játszunk. A program érdeklődik, hogy akarunk-e a névsoron változtatni. **No**, nem, **si**-igen. Miután elkészültünk, a program az első 4 csoport tagjait mutatja. 'Return'-t nyomva az utolsó kettőt mutatja, és érdeklődik, akarunk-e másik csoportbeosztást. Miután ez is megvan, újabb 3 menüpontot kapunk, **Classifica, Squadra, Partita**. **Classifica**-t választva 1-től 6-ig kér egy számot a gép. A választott csoport állását nézhetjük így meg, és a soron következő meccseket. **Squadra**-t választva újabb 3 menüpontot kapunk. **Tattica, Giozatori, Formazione**. **Tattica**-t választva, meg kell határoznunk a csapat felállítását.

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

A 4-4-2 a legjobb.

Jegyezzük meg, hogy a pályán a számok hol találhatóak, mert a kezdőcsapat tagjai itt lesznek a meccs során. A megfelelő felállásra menve nyomjunk 'RETURN'-t. Ezután a csapat taktikájáról érdeklődnek. A

legjobban akkor játszik a csapat, ha ezt állítjuk be:

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

## 2. menüpont: Giocatori.

Itt a játékosok tulajdonságai vannak.

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

A visszanyil billentyűvel léphetünk ki.

**Formazione** — összeállítás. Aszerint tegyük, hogy a **Tattica**-ban hogy állapítottuk meg a felállást. (Mondjuk háttvédnek, ne csatár legyenek.)  
Visszanyilall lépünk ki.

## Partita — játék

Feltűnik a játéktér. Alatta egy csík van, ahol labda vánszorog ide-oda. Időnként mókás feliratok olvashatóak. Ebből lényeges:  
**Espulsi** (név) kiállítottak valakit.

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

Szünetben 3 menüpontot kapunk:

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

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

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

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



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

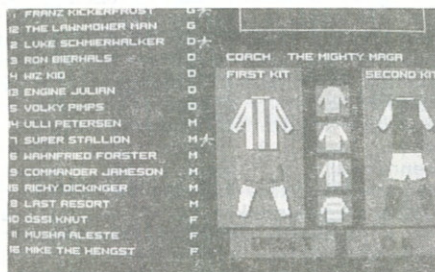
• Szóts Zoltán, Budapest

# SENSIBLE SOCCER

C64  Plus/4   
Amiga  PC

A demo után bejelentkezik a menü:

**OPTIONS:** Itt tudjuk beállítani a meccsek hosszát (3, 5, 7, 10 perc), legyen-e ismétlés, milyen nyelven jelenjenek meg az üzenetek, milyen talajon játszódjon a meccs.  
Ezek a következők:  
**NORMAL** - ideális talaj  
**ICY** - jeges  
**RANDOM** - véletlenül választ a gép valamelyikből egyet  
**DRY** - száraz  
**HARD** - nehéz  
**MUDDY** - savas  
**WET** - esőáztatta  
**SOFT** - sima, bársonyos fű.



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

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

juk a csapat mezeit, átírhatjuk az edző nevét. Minden csapatban szinte a legújabb összeállítás van a cserékkel együtt. (Megtekinthető pl. az **OMONIA NICOSIA** színeiben a ciprusi gólkirály, **Dzurják Csöpi** is.)

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

## A következő: HIGHLIGHTS.

Itt tudjuk kimenteni egy formáltat lemezre a gólokat (1 lemezre 4 meccs góljai férnek), illetve visszatölteni.

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

## LOAD/SAVE

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

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

## FRIENDLY

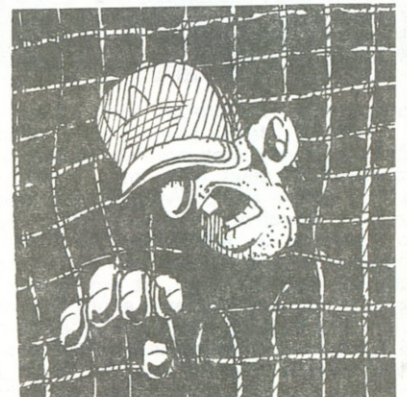
Barátságos meccs. Ebben a leggyengébb a számítógép, amennyiben egyedül kívánunk játszani. Beállíthatjuk a pálya talaját, a **CHOOSE FRIENDLY MATCH**

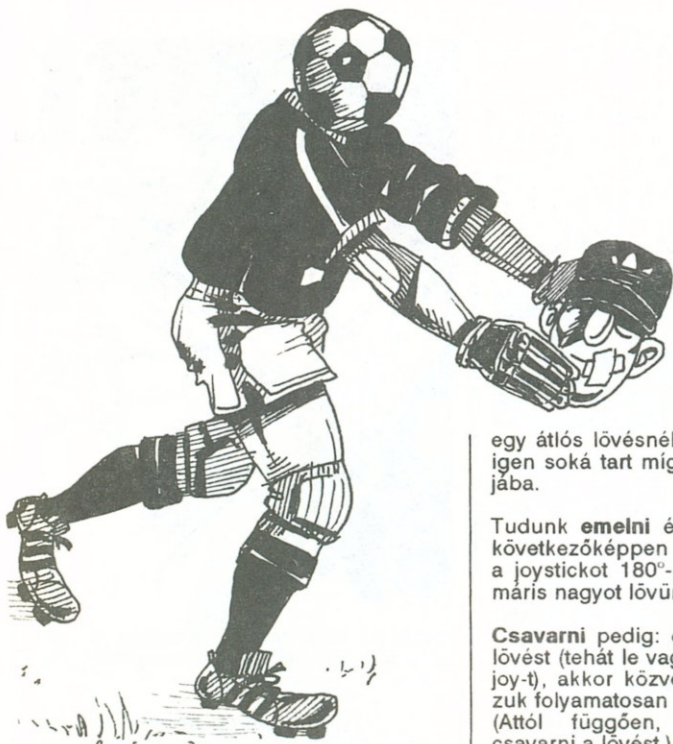
**TEAMS**-ben tudunk csapatot választani. Ha a kiválasztott csapat mezője piros, benne egy „C” betűvel akkor ezt a csapatot fogja a számítógép irányítani, ha kék és „P” betűvel jelzett akkor a játékos. Két játékosnál egyértelműen mindkettő „P” betűvel kell, hogy legyen beállítva. Két „C” esetén demo van.

## CUP

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

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





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

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

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

Szuperligába, Nemzetek Tornájára, valamint a BEK-be.

**Ezek után lássuk a lényegét.**

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

**Gólt lőni** átlóból lehet a legkönnyebben, mert ha a kapus hátrítani tud is

egy átlós lövésnél, annyira elvetődik, hogy igen soká tart míg visszatámoanyag a kapujába.

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

**Csavarni** pedig: egyenesen eresztjük el a lövést (tehát le vagy fel nyomjuk lövéskor a joy-t), akkor közvetlenül a lövés után húzzuk folyamatosan jobbra vagy balra a joy-t. (Attól függően, hogy merre akarjuk csavarni a lövést.)

A kapust csak kirúgáskor tudjuk irányítani, amúgy a gép végzi helyettünk.

**Néhány ötlet:**

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

körbe a joy-t és csodák csodája, a labda becsavarható a kapuba.

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



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

• Robi (TURBOSOFT), Gyöngyöshalász

**WORLD SOCCER LEAGUE**

C64  Plus/4   
Amiga  PC

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

**Bal felső sarok (DIV 1 v. 2.)** — a divízió, amelyben vagyunk.

**Jobb felső sarok (WEEK)** — hányadik héten kapunk éppen ki

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

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

**2. CHECK PLAYERS**

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

**FORM** — formája (max. 15)  
**PL** — hány alkalommal játszott az évben nálunk  
**GL** — hány gólt lőtt/kapott az évben  
**P** — büntető pontjai (10 után nmár eltöltjük)  
**NAT** — nemzetisége

Az első 11 játszik, a **SUBSTITUTES** a cserre, a **RESERVES** pedig a tartalék játékosállományunkat mutatja.

**Alul:**

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

**3. EDIT NAMES**

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

**4. BANK**

**CURRENTLY LOAN** — jelenlegi kölcsönünk

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

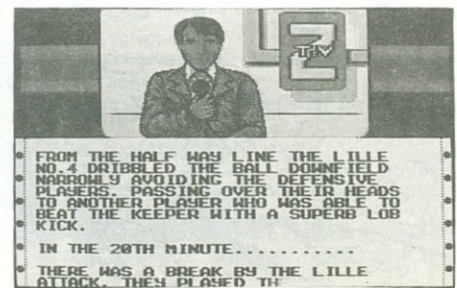
**CURRENT CASH** — pénzünk  
1. **GET LOAN** — kölcsön fölvétele  
2. **REPAY LOAN** — kölcsön visszafizetése  
3. **MAIN MENU** — a főmenühöz

**5. FIXTURE LIST**

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

**6. LEAGUE TABLES**

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



F — rúgott gól  
A — kapott gól  
PTS — pont

## 8. TRANSFER MARKET

1. **GOALKEEPER** — kapus
2. **DEFENDER** — védő
3. **MIDFIELDER** — középpályás
4. **ATTACKER** — támadó
5. **RETURN TO MAIN MENU** — főmenühöz

Ha veszünk valamit:

**POSITION** — pozíció

**NAME** — név (pl. Q. Kocsis (?))

**SELLING CLUB** — a klub, ami eladja

**CURRENT FORM** — jelenlegi formája

**NATIONALITY** — nemzetisége

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

## 1. PLAY GAME

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

1. **PLAY GAME** — folytatni a játékot
2. **CHANGE** — helycsere (nem ezzel lehet cserélni!)
3. **ALTER** — pozíciócsere
4. **SUB** — csere. Először akit lehozunk, majd aztán akit beviszünk, annak a számát írjuk be!

**HALF TIME** — félidei állás

Miután kikaptunk, vált a kép, és a játékosaink értékelését kapjuk meg.

**GOOD PONTS** — jó pontok

**ERRORS** — hibák

**RATING** — értékelés

**MAN OF THE MATCH** — a meccs legjobbjára

Tökmindegy, mire értékeli a játékost, ha veszünk lefele, ha nyerünk felfele módosul a formája. A következő képen láthatjuk a többi csapat eredményét. Majd megkapjuk a pénzügyi értékelést.

**GATE MONEY** — a jegyekből befolyt összeg

**BANK INTEREST** — a bank hozzájárulása

**PLAYER/STAFF WAGES** — fizetések

**POLICIAL COSTS** — a rendfenntartásért mennyit fizettünk

**GROUND UPKEEP** — a pálya fenntartásáé

**LOAN REPAYMENTS** — a heti részlet visszafizetése

**OVERALL PROFIT/LOSS** — nyereség/veszteség összesen

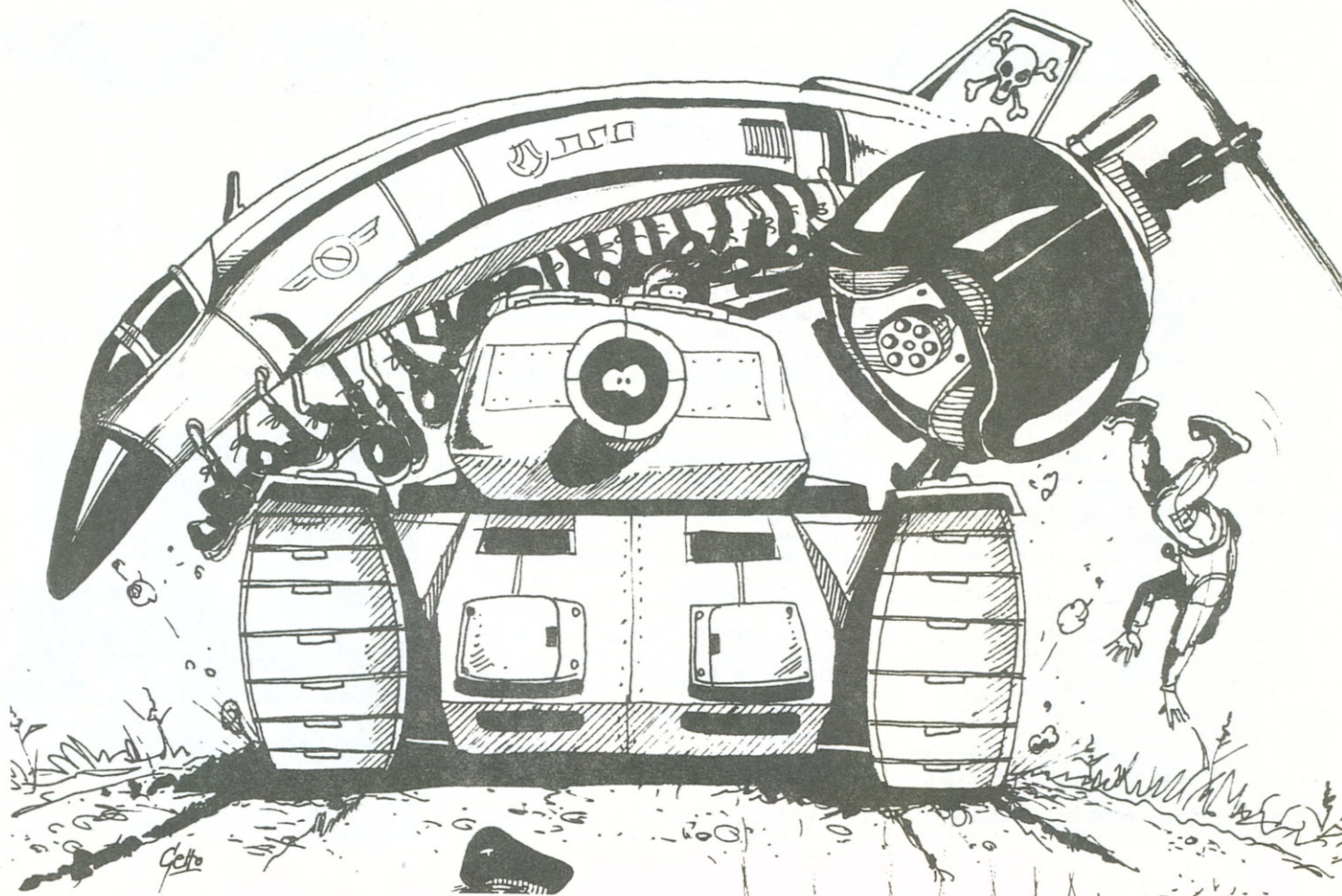
**CURRENT BALANCE** — maradék pénzünk (már ha maradt)



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

• Cserny Botond, Budapest

# SZIMULÁTOR PROGRAMOK







Ez egy űrhajósimulátor.  
Cél: Van egy halom csillagrendszer, ezeket kell elfoglalni.  
Az anyahajó fedélzete:  
Egy nagy computer van előttünk. Mellette egy kijelzőtábla, melyen legalul az éppen aktuális parancs van. A parancsok között a joystick fel-le húzogatásával választhatunk most épp a főmenüt látjuk. (túzgombbal aktiválhatunk)  
**StarChart-csillagközi térkép:** A joystick balra illetve jobbra húzogatásával választhatjuk ki a csillagot ahová menni akarunk.  
**System:** Bolygóközi térkép, a többi ugyanaz, mint a Star-Chart-ban, csak bolygókra vonatkoztatva,  
**Fighter:** Űrhajókkal kapcsolatos dolgok állítgatása  
**Tactical:** Taktikai helyzet.  
**Status:** I/O opciók meg egyéb dolgok.

### Almenük

Mindegyikben van Exit, ezért azt nem írom oda külön.

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

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

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

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

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

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

### ARM

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

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

**Fusion Bomb** - a jó öreg hidrogénbomba;  
**Rear Firing Missile** - hátsó tüzelő rakéták;  
**Rapid Recharger** - torpedó gyorstöltő (technokol rapid);

**High Shielding:** pajzs, és a név alatt  
**Armoury:** az éppen kiválasztott fegyver mennyisége a raktáron,  
**Fighter:** az éppen kiválasztott fegyver mennyisége a gépünkön.

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

Jöhet a buli:

### LAUNCH

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

A műszerfalon a következőket találjuk:

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

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

### Billentyűzet:

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

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

• Fábán Sándor, Győr-Ménfőcsanak

# B-17 FLYING FORTRESS

A program 1943. november 1-jétől játszódik, lényege egy B-17-es gép feladatait sikeresen lássuk el. A címkép bejelentkeztével, melyet kellemes zene fest alá, egy menüben találjuk magunkat.  
**Lead/Save:** Egyértelmű. (CREATE DISK-kel gyárthatunk adatlemezt);  
**Reset Bomber:** Itt a gépnek tetszőleges nevet, matricát és pilótát adhatunk. Tanácsos minden küldetés után elmenteni.  
**Select Bomber:** A bombázó választása (sárga keret az aktuális). A bal felső sarokban elolvashatjuk a pilóta, bombázó nevét, státuszát, a jelenlegi dátumot, és a befejezett küldetéseket.  
Select bomber után újabb menü következik, ahol gépünket látjuk pontosabban az orrát a választott képpel és nevével az oldalán (később sikeres küldetés után kapunk egy bombát az oldalunkra, és a lelőtt repülőért keresztest).  
**Crew Photo:** A legénység fotóját és adatait nézhetjük meg.

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

**Back to...:** Vissza az előzőbe.  
**Mission Briefing:** Küldetésre megyünk, és egy újabb menübe, mely a küldetés leírásából áll.

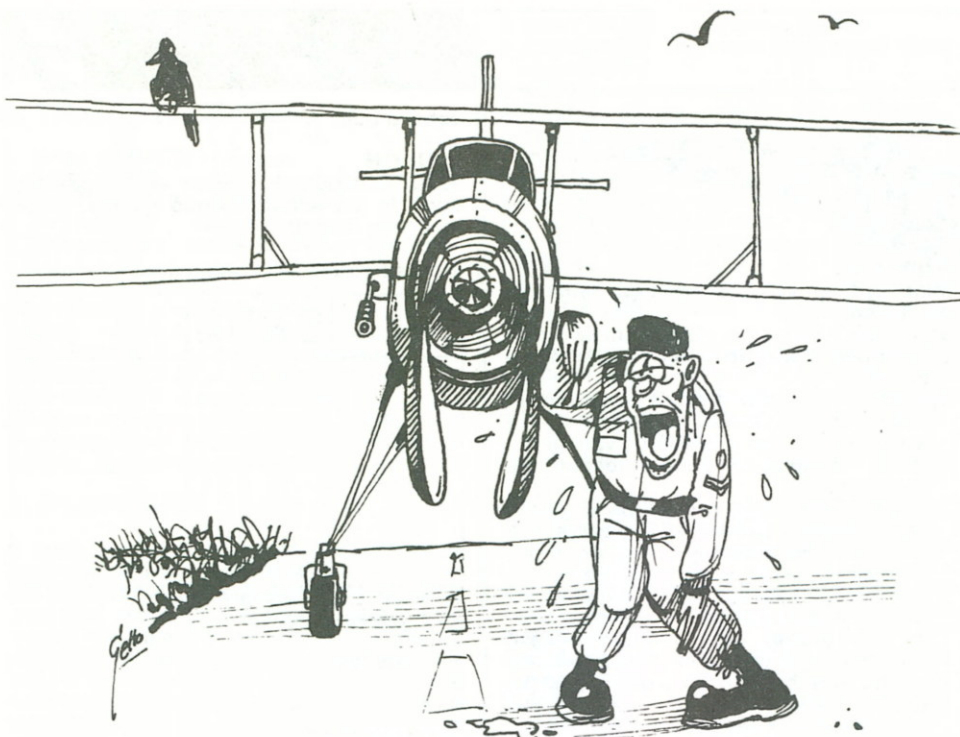
**Mission:** A küldetés leírása, első, másodlagos célpont. Felszállás ideje, célhoz vezető út, a célpontot milyen magasról kell bombázni, az egység feladata, betöltött bombák, hazaút, szövetséges támogatás (ált. semmi), ellenséges aktivitás...  
**Map:** Európa térképe. Sárga odafelé, fehér hazafelé, piros az elsődleges, fekete a másodlagos célpontokhoz vezető út.  
**Recon:** Ebben a pontban filmet láthatunk az elsődleges, másodlagos célpontról. (Érdeemes legalább kétszer megnézni és vázlatot készíteni róla.)

**Decline:** Visszaútasít (nincs értelme).  
**Accept:** Elfogadni a küldetést.  
Ha az Accept-re clickeltünk, akkor megle-

petésként egy teljesen más menübe jutunk.  
**Configuration menü**

- Detail:** (felbontás High) nagyon nem számít, egy bombázó nem túl gyors;
- Turrets:** (tornyok: Fast) így fordulnak a leggyorsabban, több az esély a gépek leszedésére;
- Time Ship:** (időugrás: 5 minutes), később kitérek rá;
- Sound:** (hang: on);
- Difficulty:** (kockázat: Moderate), hogy legyen esélyünk;
- Landings:** (landolás: Realistic) úgyis a gép csinálja;
- Bombs:** (bombák: Faultless);
- Ammunition:** (muníció: Unlimited) egyszer elfogyott, aztán galamblovészetest rendeztek;
- Flak:** (légelhárítók) és **Fighters:** (vadászok): Average (átlagos), így is volt már olyan, hogy szétlőttek;

**Exit:** Belépünk a szimulációba;



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

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

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

#### Pár hasznos tipp:

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

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

#### És végül a nélkülözhetetlen billentyűk:

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

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

'O' - bombázótiszt átveszi az irányítást;

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

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

#### Egyebek:

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

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

• Horváth József, Budapest

## BATTLEHAWKS

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

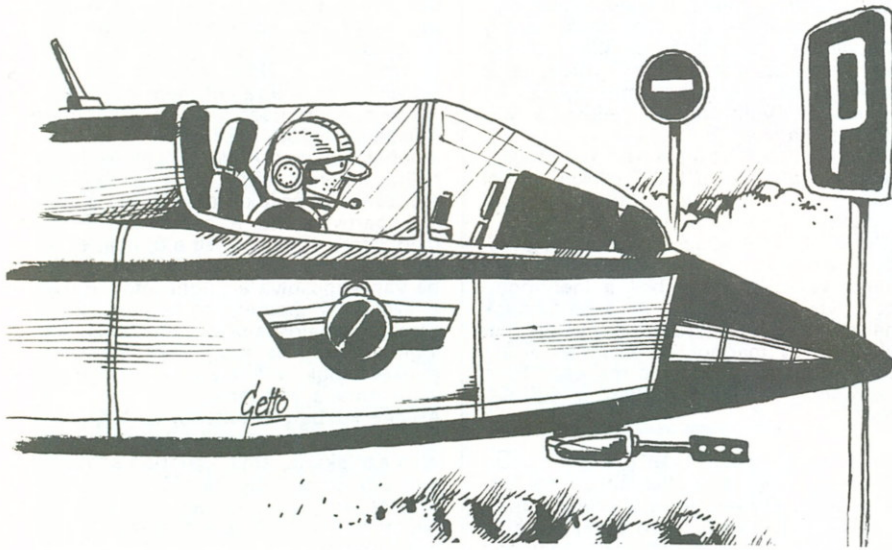
A kezdőképer után 5 menüpontot láthatunk a monitoron. Ezek felülről lefelé, a következők: - gyakorlás - éles bevezetés - repülő adatok - pilóták adatai - kilépés a programból.



Nézzük meg részletesen!

#### GYAKORLÁS

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



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

## ÉLES BEVETÉS

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

- **A vadászatnál** le kell lőni minden gépet, lehetőleg még az előtt, hogy végrehajtsanak küldetésüket (lebombáznák hajóikat).
- **A kíséző misszióban** meg kell védenünk bombázóinkat az ellenséges vadászoktól.
- **Bombázáskor** le kell bombázni egy ellenséges hajót (csak egy bombánk van, ezért érdemes rázuhanni, és 100 méternél kioldani); az is egy jó pont, ha mellesleg leszedjük az ellenség vadászrepülőit (En előszörre ezt a fajta küldetést javasolom, mert ezekkel lehet legkönnyebben skalpokat gyűjteni).
- **Torpedóvetéskor** ugyanazt kell csinálni, mint bombázáskor (Figyelem! Csak hátsó tűzrünk van!).

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

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

Most lássuk a helyszíneket és a bevetés fajtáit:

(amerikai pilóta / japán pilóta)

### Coral-tavi csata:

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

### Midway szigetek:

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

### E. Solomosi csata:

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

### Santa Cruz szigetek:

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

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

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

#### ● misszió kezdése

- **a misszió módosítása** (FIGYELEM! Akkor használjuk, ha CSAK GYAKOROLNI akarunk, mert nem jegyzi a kilőtt gépek számát, nem léptetnek elő!)

Ezen belül:

- új repülő választása
- töltény (örök/nem örök)
- üzemanyag (örök/véges)
- páncélzat (sérthetetlen/hagyományos)
- kezdő magasság módosítása
- ellenségünk ereje
- vissza az előző menübe

- **új misszió választása** (újra választhatjuk a helyszínt)

- **EXIT:** kilépés a főmenübe

## REPÜLŐK LEÍRÁSA

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

## PILÓTÁK ADATAI

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

## EXIT FROM PROGRAM

Magától értetődik.

Az utolsó nagy lélegzétvétel, és a Családi fotóalbum végiglapozása után kezdődjek a móka!

A gép irányítása a megszokott. A játék sebessége elfogadható, bár „dzsojjal” és billentyűzettel elég lassú, a legérdemesebb egérrel irányítani. „SPACE”-szel géppuska, „ENTER”-rel gépágyú működtetése (csak a Zékén van), illetve bomba & torpedó kioldása, ez történhet Joy-jal is, illetve egérrel, a két gombot egyszerre lenyomva. A 'J'-vel búcsúzhatunk gépünkötől (katapult). A 'C'-vel a kamerát aktivizálhatjuk (érdemes akkor bekapcsolni, amikor a hajót bombázzuk, hogy visszanezve láthassuk, hogy eltaláljuk-e). Az 'R'-rel visszanezhetjük a felvett dolgot ('ENTER'-rel, illetve az egyik FIRE-rel lehet közelíteni). A '+' és a '-' a gázkar. Az 'F' a fékszárny, 'B' a zuhanófék (csak bombázón van). Az 'L' a futómű (fékezésre való). Az 'S'-sel lehet mindennemű hangot kikapcsolni, az 'E'-vel pedig csak a motor zaját tudjuk elhallgattatni. A 'G'-vel a célkeresztet tudjuk eltüntetni (talán csak a kilátás javításáért). A '2'-es a hátulnézet, illetve a färlövész (a vadászban nincs), a '3'-mal nézhetünk lefelé, a '4'-es a balra, a '6'-os pedig a jobbra nézés, a '8'-assal a pilótafülkébe juthatunk vissza és a '9'-essel kapcsolhatjuk be a célkeresőt (lehet mindenfelé nézni anélkül, hogy a gép elfordulna).

A gépben található műszerek listája a következő (balról jobbra): sebességmérő, a következőzónék a nevést sajna nem tudom, a gép süllyedésének, illetve emelkedésének a mértékét mutatja, műhorizont, magasságmérő, (alatta) üzemanyagmennyiség kijelző, iránytű, munició kijelző.

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

● MYOTIS from PerfAct Crew, Nyíregyháza

# CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

C64

Plus/4

Amiga

?

PC

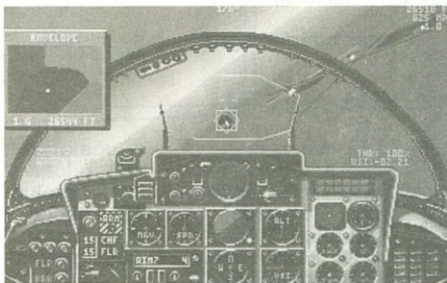
Valami *Electronic Arts* nevű konszern adta ki '91-ben. (nem lehet valami ismert cég, hiszen még az emlékéjük is az SKC kazettáról lopták). Elég hosszú lesz, és kicsit fárasztó, főleg ha a tehénpásztor barátunk is közbekotyog, de ne féljetelek srá-

cok! ez 'Csak yeager!' (Bocs, de szabin vagyok — CoVboy)

Betöltés után egy kellemes megjelenésű (bombázó dzsekk, benzinkutas sapka stb...) 50-es éveit taposó figura fogad bennünket, nyájas mosollyal az arcán. Ne vár-

juk meg míg kezdet fog velünk és cukorkát kínál, inkább elmeséljük ki is ő. Arra talán mindenki rájött, hogy minden bizonnyal *Chuck Yeager* lesz az illető, de ez még nem minden. 1948-ban a nevadai sivatagban egy anyóka a konyhájában tompa dörre-

nést hallott, majd az üvegtáblák csörömpölését. Nem tudhatta, hogy ez a Chuck nevű főszer éppen akkor lépte át a világon először a hangebességet egy X1. típusú repülőgéppel. Nos, ezek után térjünk vissza a leírásra!



A menüben 7 választható feliratot találhatunk. Ezek a következők:

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

**CREDITS**: Erre a feliratra clickelve a készítő névsort találhatjuk meg. Elég sok név van, szóval lehet kit szídni, ha valami nem nyeri meg a tetszésünket.

**FLY HISTORIC MISSION**: Ez a menüpont talán a legérdekesebb része a programnak. Itt megtörtént bevetéseket élhetünk át, a II. világháborúban, Koreában (a korai órákban és mégkorábban...), és Vietnámban (Jó reggelt!). Az összes bevetést nem írhatjuk le, mert ez jó pár oldalt kitenne, ugyanis összesen 50 (!) küldetés közül választhatunk. De azért a nekünk legjobban tetsző 5-öt röviden leírjuk: **THE ABBEVILLE BOYS (43.07.04.)**

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

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

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

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

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

#### **FIRST BLOOD (50.11.17.)**

Egy F-86 Sabre pilótájaként elsőként lóthatunk le vadiúj Mig-15 Fagot vadászgépeket.

#### **GOING DOWNTOWN (72.05.28.)**

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

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

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

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

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

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

**REVIEW FIL**: Kellems színfolt a programban ez is. Szerencsétlenkedéseinket filmre vehetjük, és ebben a menüpontban visszanezhetjük. A kezelőkonok használata igen egyszerű. Aki kezezt már videót vagy magnót, az könnyen el fog boldogulni. aki még nem részesült ilyen szerencsében, az forduljon a GELKÁ-hoz!

Talán ennyi bevezető után (ha már összegyűltünk...) meg is nézhetnénk, hogy milyen is lehet repülni evvel a szimulátorral. Ha valamelyik menüponton keresztül eljutottunk odáig, hogy a rep. műszerfalában gyönyörködünk, talán részletesen is megvizsgálhatnánk. Mivel minden géptípusnál más és más a műszerfal, így a tájékozódás egy kicsit nehéz lesz, de ne essen senki kétségbe, minden műszer mellett fel van tüntetve, hogy melyik mit mér. Ezek a műszerek a következők lehetnek.

**SAV** - navigációs irány

**SPD** - sebesség

**ALT** - magasság

**VSI** - függőleges sebesség (vario)

Találhatunk egy iránytűt is, ami nem szúr, egészen másra való. Például tájfutók használhatják előszeretettel, de Fa Nándor is biztosan elég sokszor veszi igénybe, és nekünk is hasonló feladathoz lesz rá szükségünk: az iránymeghatározásra. Talán mindenki el tud boldogulni evvel a problémával, nem fogunk most arról papolni, hogy egy térkép és egy iránytű segítségével hogy található meg a keresett cél.

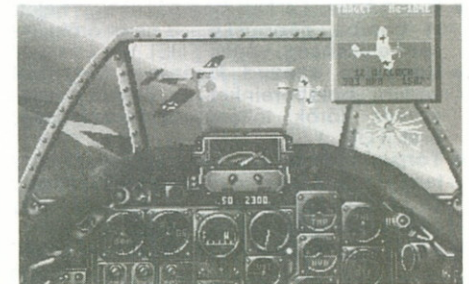
Megtalálhatjuk a fegyverek kijelzőjét, a futómű, a kerékfék, a fékszárny lámpáscskáit, karocskáit. Van radar is némely gépeken (F-4 + MIG-21). Ha máshol is találunk radart, akkor vagy a monitor a rossz, vagy nem is ezzel a programmal játszunk. Hajtómű ellenőrző műszerek is vannak, de ezeket az adatokat digitálisan megjelenítve megtalálhatjuk a képernyő jobb felső sarkában. Ezek sorban a következők: magasság lábban (1 láb = 0,3 m), sebesség mérföldben (1 mph = 1,6 km/h). A paszírozó G erők is itt találtak kijelzőre. Esetleg föl is szállhatnánk, nem? Tehát:



A tolóerőt növeljük a maximumra a számbillentyűkkel ('1'-től '6'-ig), majd géptípustól függően, egy bizonyos sebességnél (MIG-21, F-4 (kb. 140 mph; Mig-15, Sabre = kb. 120 mph; FW-190, Mustang = kb. 100 mph) emeljük el a földtől a gépet, a joy (enjoy!) vagy a klaviatúra segítségével. (az egeret nem ajánljuk túlzottan, csak macskáknak. Bár újabban még Tom és Jerry is jóba van...) Ha sikerült elemelkednünk a földtől, akkor húzzuk be a futókat, fülünket, farkunkat és kapaszkodjunk a joy-ba. Próbáljunk valami egyszerű manőverrel kezd-

ni, például egy Immelmannel, vagy valami ilyesmivel. Esetleg a cél felé is vehetnénk az irányt, ha küldetést játszunk. Ehhez használjuk a térképet ('F9'), a radart, az iránytűt, és a NAV műszert. Ez utóbbit ugyanúgy mint a radart, nem használhatjuk minden géptípuson, de ha fölfelezzük a műszerek között, használjuk ki az ezek adta lehetőségeket. A 'W' billentyűvel betárolhatjuk a kívánt irányt, és ezek után a NAV műszeren az északi irányba lesz a célpont. A képernyőn, ha a cél közelébe érünk, megjelenik a gép mellett a típusa, és a találati valószínűsége százalékban. (Csak ha be van kapcsolva a Flight Info!) Rakátánál a szokásos markerjelet találjuk körülötte. Eles folyamatos sípoló hang jelzi, ha befogtuk a célt, és szaggatott vészjósló, ha minket fogtak be (ha a számkat fognának be, vége lenne a leírásnak!).

A játék közben, véletlenül az 'ESC' billentyűre tévedhet a kezünk. Sajnos egyáltalán nem azt takarja, amit általában szokott. Megint egy szép nagy menüben találjuk magunkat, ami újra okot ad arra, hogy elmagyarázzuk mi mit jelent. Tehát sorban a menüpontok.



? - Ennek a menüpontnak tényleg '?' a jele. Itt a következőket találjuk.

**FILM PLAYBACK SCREEN** - A korábban már említett 'videós' menüpont, itt vehetjük filmre ténykedéseinket.

**END MISSION** - Talán nem kell magyarázni.

**EXIT TO DOS** - Kedvenc menüpontunk...

**ABOUT YEAGER** - Let's talk about yeager! (tévedések elkerülése végett nem szimpatizálunk a Salt'N'Pepával, bár étkezések alkalmával szoktunk velük találkozni.)

**SYSTEM**: Ebben a menüben a hangeffekteket, a kezelőszerveket (Joy, Mouse, Keyb.) és az idő gyorsaságot állíthatjuk tetszés szerint.

**STALL** - átesés hang be/ki

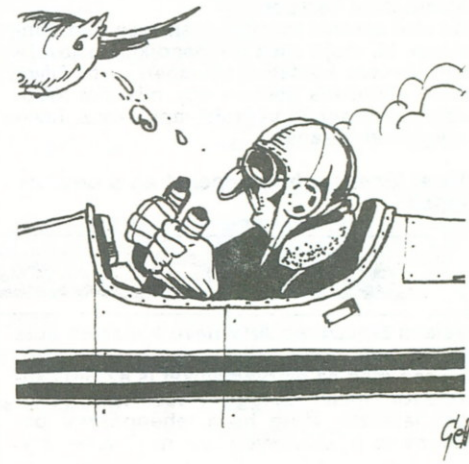
**LOCK** - befogás hang be/ki

**ENGINE** - motor hang be/ki

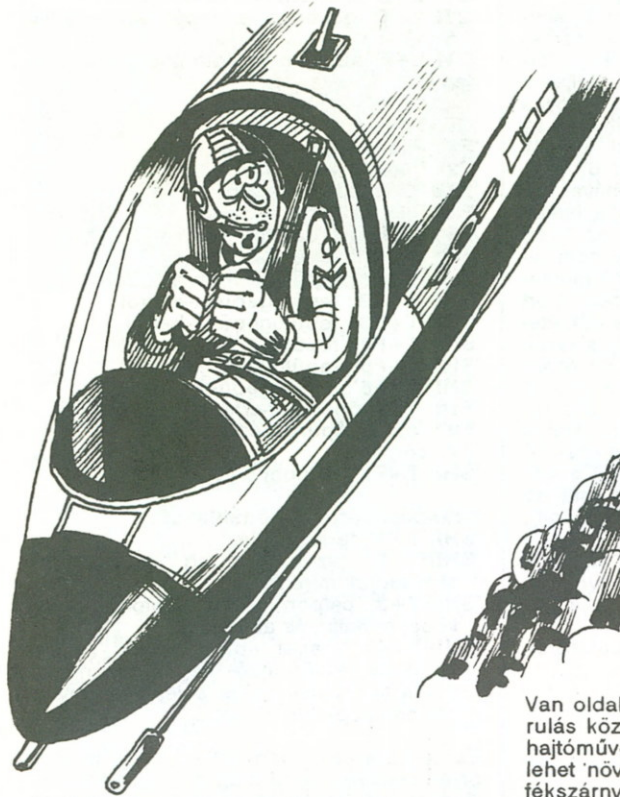
**SOUNDS** - együtt összes breki... izé: be/ki

**VIEW**: Ebben a külső és belső nézeteket állíthatjuk, amit külön is meglehetünk az 'F' gombokkal (lásd később).

**GRAPHICS**: Grafikai megjelenítések beállításai.







Az F-15-ös amerikai vadászrepülőgép adatai alapján készült magas színvonalú igazi szimulációs program. A repülés és a légi harc minden fontosabb eleme gyakorolható rajta különböző időjárási körülmények között.

A vezetés fő eszköze itt is a botkormány, mely azonosan működik a repülőgéppel.



Van oldalkormány is, ami főleg a földi gurulás közben nélkülözhetetlen 'Z' és 'X'. A hajtóművek teljesítményét a 'Q' billentyűvel lehet növelni és az 'A'-val csökkenteni. A fékszárny nyitás-csukását az 'S' és 'W' billentyűkkel végezhetjük.

Az 'N' billentyűvel választhatjuk ki a szükséges rádió irányt. 'M'-mel előhívhatjuk a térképet. 'C'-vel válthatunk a harci üzemmódra és vissza, csak ebben az állapotban lehet a géppuskát használni, a boton lévő elsütő billentyűvel. A fedélzeti számítógép kijelzőjét az 'F7'-es billentyűvel szabályoz-

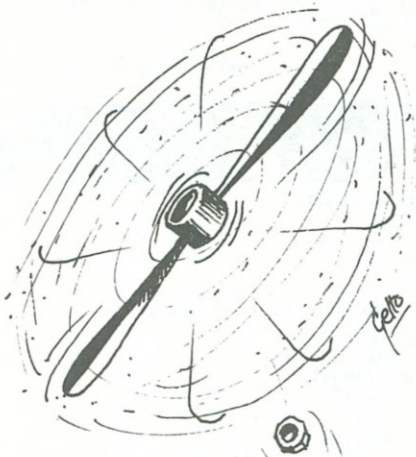
hatjuk. A futóműveket a 'V'-vel mozgathatjuk és a 'B'-vel tudjuk befékezni. A műszerfal bal oldalán található a navigációs műszer, mely harcban a radar kijelzője is. Látható rajta a gép iránya, a cél vagy a navigációs rádióadó iránya és távolsága és a géphez viszonyított helyzete. A közepén lévő sziluett jelzi a harcban elszenvedett sérüléseket. Ettől jobbra van a sebességmérő (SPEED) és a fékszárny visszajelző (FLAP). Középen a műhorizont található, melyen baloldalt a dőlés (fordulás), míg jobbra a bólintás (emelkedés) látszik. Alatta a hajtómű teljesítményét jelző műszer. Jobbra a magasságmérő (ALTITUDE) és a függőleges sebességjelző (VSI). Ezután következik a fedélzeti számítógép kijelzője, mely az ellenséges gép magasságát, a rádióadó égtáj szerinti távolságát vagy a leszállító műszer információt mutatja. A jobb szélén az üzemanyag mennyiségét (FUEL) láthatjuk, alatta a futók helyzetét és legalul a lőszerkészletet. A felszállást tetszőleges féklapállással és a kár a teljes teljesítmény egy hányadával is végrehajthatjuk. Vigyázzunk, a gép függően gyorsan gyorsul és a maximális sebességek: földön 250, nyitott futóval 300 és a fékszárny mozgásával 470. Harc közben időnként le kell szállnunk javítás és feltöltés céljából, ilyenkor a fékszárnyat engedjük ki. Nem csak azért, hogy a minimális sebességet, 130-ról 120-ra csökkentjük, de így tudjuk csak lassú repülésnél a sebességet stabilizálni. Földetéréskor a süllyedés sebessége ne legyen több 10-nél.

A játék meglepően realis feladatok elé állítja a 'pilótájt'. Szinte nem jutunk olyan szintre, hogy ne lehetne a technikát tovább tökéletesíteni.

Habár könnyen meg tudjuk tanulni a felszállás és egyszerű repülés titkait, egy közben és szellőkések közepette végrehajtott leszállás hivatásos pilótákat is megizzaszt.

• NoName Csóka

# GUNSHIP 2000



Gondoltam, mivel eddig még nem jelent meg leírás nálatok a *Gunship 2000*-ről (pedig igazán megérdemel egy misét) én most írok egyet. A játék nagyszerű grafikával, csodálatos digitalizált képekkel és effektekkel van megspékelve. Véleményem szerint a legjobb szimulátor. Pl. PC-n, csak a *Falcon 3.0* veheti fel vele a versenyt... (itt további dicséretet következne, ha ráérnék) (Ha nem lennék szabin, akkor most elkezdene mentegetőzni, hogy a leírásod még jóval a *COMANCHE* megjelenése előtt érkezett — CoVboy).

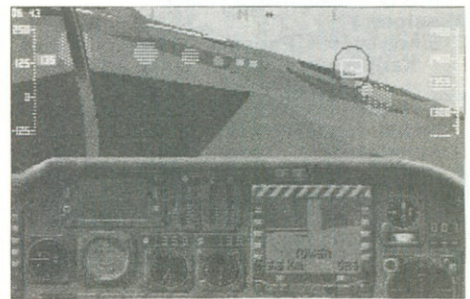
Betöltés után (egy jópofa Apache sz\*\*rá lö mindent). Egy szobába jutunk. Itt lehet beállítani, hogy küldetés v. tréninget játszunk-e, a helyszínt, a nevünket (6 mentési lehetőség van) elmentett akciókat filmszerűen visszajátszani. Magát a játékot az ajtóra clickelve lehet elkezdeni. A helikopterrel mutatva felül lehet bírálni a gép által beállított fegyvertípusokat, másik helikoptert választhatunk. Az alsó sorban megnézhetjük a küldetéshez az információkat. A térképre clickelve beülünk a helibe. Itt be lehet állítani a nehezítéseket (ellenfél tudása, időjárási viszonyok stb.) és a jobb oldali kapcsolóra kétszer ráclickelve beindíthatjuk a turbinákat (ha valaki tudja hogy mire valóak a kis elforgatható kapcsok a program védelmi panel alatt (azon kívül, hogy sem mire) kérem írja meg. Kis töltötés után a gépben találjuk magunkat. Ide már csak néhány tipp:

- Lehetőleg ne szálljunk túl magasra elengedések vidék felett, mert túl hamar lelőhetnek.
- Indulásnál nem árt előbb rákapcsolni a motorokat, a turbinára, és csak aztán felpörgetni őket.
- Mielőtt felszállnánk, állítsuk be az útvonalunkat a térképen, és használjuk az automata pilótát.
- Nyugodtan gyorsíthatjuk az időt a 16-szorosára, úgy is visszaveszi a gép, ha ha valami veszély fenyeget, de nem árt figyelni, mert ugyanakkor nyugodt szívvel felken az első útbaeső helyre.

- Ha fogytán az üzemanyagunk, a munió, tankolhatunk a másik bázison is, csak le kell rá szállnunk.

### Billentyűk:

- '9': a turbinák és a motorok közötti kapcsolat megteremtése
- '=': fordulatszám növelése
- '-': fordulatszám csökkentése
- '0': automata emelkedés a biztonságos szintre
- 'ENTER': tüzelés az aktuális fegyverrel
- '1', '2', '4': annak beállítása, hogy egyszerre hány rakétát lövünk ki (nem működik minden típusnál)
- 'SPACE': fegyverváltás
- '[', ']': az idő gyorsítása
- 'Z': konzol üzemmód váltó
- 'C': biztonságos magasság kijelzését csökkenti



'V': biztonságos magasság kijelzését növeli  
'M': CHAFF szórása  
'I': infravörös zavarás  
'N': radar zavarása  
'/': FLARES szórása  
'F1': előre nézés  
'F3': baloldali nézés  
'F4': jobbra nézés  
'F5': hátulnézet (gép mögül)  
'F7': szintén kívülről nézet, csak más nézőpontból

'F8': lásd fentebb egy sorral  
'F10': térkép  
'F': wait point kijelölése (max.3.db)  
'B': bázis  
**Csak a konzol megfelelő állásában:**  
'6': wait point váltás lefelé  
'7': wait point váltás felfelé  
'5': automata pilóta  
'BACKSPACE': célpont váltás  
'Alt+Q': PC-n kilépés: DOS-ba  
'Alt+E': katapultálás

'Alt+P': szünet, ha van valamilyen célpont a képernyőn, akkor információk az aktuálisról

'Alt+S': képernyő módozatok váltása  
'Alt+D': a grafikai módozatok váltása  
'Alt+V': a hang módozatok váltása

A program önmagáért beszél. A grafika csúcs különösen digitalizált és az animált képek keverése sikerült jól.

• Fodor Csaba, Haidúböszörmény

## LHX-ATTACK CHOPPER

C64  Plus/4   
Amiga  PC

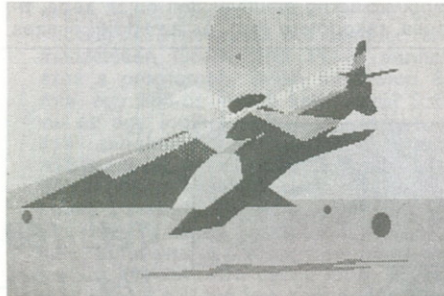


Elsőnek valami kódot kérdez a gép (tetszés szerinti), majd a nevünket (ez is tetszés szerinti). Ezután megjelenik egy térkép, amiről a (nem)juteszembe) billentyűkkel kiválaszthatjuk a hadszínteret, a '+'/'-' jelekkel pedig a nehézségi szintet (a pilóta feje is mutatja!). A következő menüből kiválaszthatjuk a küldetést, amelyeket nem írok le egyenként. Ezután elolvashatjuk a küldetés szövegét, majd kiválaszthatjuk a helikopterünket (alatta az időjárásjelentés). Kezdőknek ajánlható az Apache. Ezután jönnek a fegyverek (biztos ismerős mindenkinek), majd egy térkép.

A műszerfal (ez minden helikopternél más. Én az Apach-ét írom le).

- Célkereszt (az aktuális fegyvertől függ az alakja). Ha a célpontazonosító ('ENTER') befogott valamit, akkor azt egy négyzet alakú célkereszt jelzi. Ha rakétán vagyunk, és a rakéta befogta a célt (ezt a kamerán a LOCK felirat is jelzi), akkor a célkereszt alakja változik.
- Egy kis négyzet, amely a helikopterünk

- elmozdulási irányát mutatja.
- Iránytű.
  - Magasságmérő
  - Sebességmérő, alatta egy VSI felirat.
  - Felül egy százalékszám látható (a befogott célpont találati valószínűsége), alul pedig az aktuális fegyver neve, és hogy hány darab van belőle.
  - A nagyítás mértéke
  - Először három lámpa látható, amelyek villogása arra figyelmeztet, hogy az ellenség radarirányítású rakétát lőtt ki ránk. A mellette lévő R feliratú lámpa akkor ég, ha az 'R'-rel bekapcsoltuk a rakéta zavarását. Mellette látható a CHAFF mennyisége, amelyet a 'C'-vel dobunk ki.
  - Ugyanaz, mint az előbbi, csak infravezérlésű rakétával, mellette a FLARE mennyisége, amely az 'F'-el használható.
  - Radar



- VSI-t mutató műszer (az emelkedés mértéke: láb/sec).
- Magasságmérő műszer
- Fedélzeti computer. A választott célpont képe, alatta a távolsága (FT) és hogy milyen irányban van tőlünk. (Ha rakétán vagyunk, és az befogta, akkor ezt a célpont képe felett lévő LOCK felirat is jelzi.) Az 'A' betűt megnyomva válogathatunk a kijelzési módok között. Kamera, navigációs státusz és kárstátusz.
- Négy sáv:  
'T': motorteljesítmény  
'F': üzemanyag  
'O': olaj  
'H': ?
- Sebességműszer
- Műhorizont
- Fegyverkijelző. Legfelül a fegyver neve, alatta pedig egy kép, amely azt mutatja,

hogy hol helyezkedik el az adott fegyver a helikopteren, és mennyi van belőle.

**Irányító billentyűk:**

- 'F1': pilótafülke
- 'F3': térkép
- 'F4': bal-nézet
- 'SHIFT+F4': jobb nézet
- 'F5': hátulnézet
- 'SHIFT+F5': előlnézet
- 'F6': a földről egy adott pontból nézve
- 'SHIFT+F6': körpályán a helikopter körül
- 'F7': a gépből a célpont felé nézve
- 'F8': a célpontból a gép felé nézve
- 'F9': műhold
- 'F10': rakétából nézet
- 'SHIFT+F10': célpont képe
- '+' : nagyítás növelése
- '-' : nagyítás csökkentése
- 'I', 'J': válogatás a fegyverek között
- 'SPACE' vagy bal click: tűz
- 'ENTER' vagy jobb click: célpontazonosítás
- '1': motorteljesítmény 0%
- '2': motorteljesítmény 25%
- '3': motorteljesítmény 50%
- '4': motorteljesítmény 75%
- '5': motorteljesítmény 100%

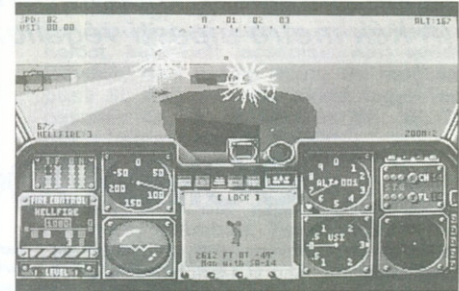
A: válogatás a computer kijelzési módjai között

'ALT+V': (csak OSPREY-nél): a váltogatás a helikopter és a repülőgép üzemmódok között

'C': CHAFF szórása

'F': FLARE szórása

'ESC': az egy menü, ami most nem írok le.



Az irányítás kurzorral, egérrel vagy joystickkel is történhet.

A leírás a PC verzióra vonatkozott, az Amiga változat jelenleg még fejlesztés alatt áll.

• Tarsoly László

## SILENT SERVICE

C64  Plus/4   
Amiga  PC

Ez egy tengeralattjáró-szimulátor, ami a 2. világháború ideje alatt játszódik a Csendes óceánon. A program 1985-ben jelent meg.

Én C64-en a kazettás verzióval játszottam, úgyhogy lehetnek kisebb különbségek a lemezsnél! Elsőnek töltés közben egy címkép látszik, ami: ki hinné?: egy tengeralattjárót ábrázol. Később egy 3 pontos menü jön be:

1. torpedó/ágyú gyakorlás
2. konvoly
3. háborús feladat

Ezután a küldetést kell kiválasztani, ami az előbbi választásnak megfelelően '1-5', illetve '1-6' gombokkal lehet. A bevetés mellett ott az évszám, a helyszín, és az, hogy éjjeli/nappali feladat lesz. Azután könnyítéseket kérhetünk (pl.: véges látási viszonyok, fel nem robbanó torpedók, cikk-cakkban haladó convoy stb...).

Ja, ez előtt még van egy azonosítás is, ahol egy bizonyos hajót kell azonosítani, a megjelenő 4 fél sziluett közül kell a megfelelőt kiválasztani ('1-4' bill.).

Aztán láthatjuk a hajónk metszeti képét, a műszerfalat stb.

**A műszerfal a következőket jelenti:**

- Középen egy 'christmas tree' (karácsonyfa) nevű van, 10 lámpával, amik néha ki-kialszanak
- Ettől balra a vízmélység és a víznyomás mérő műszerek vannak, balra 3 függőleges sáv az üzemanyag,
- Balra főt az akkumulátor töltéskijelzője,
- Fenn középen a sebesség csomóban,

- Jobbra fönt a torpedóvető csövek állapota (fekete: üres, színes: megtöltve), és a periszkóp születte (fekete: behúzva, fehér: kiengedve) láthatók,
- A karácsonyfától jobbra az iránytű,
- Jobbra lent pedig a vízszintező buborék található.

A parancsnoki hídról a funkcióbillentyűkkel, illetve a joy megfelelő irányba húzásával és a tűzgomb megnyomásával válthatunk át máshová. Balra az előbbi vezérlőrendszerbe jutunk ('F5'). Jobbra a navigációs térkép látható (már ha benyomjuk az 'F1'-et...).

Lent a rongálódást szemlélhetjük.

Fölfelé a tetőre léphetünk ki (csak ha nem merültünk le!!!). Itt nézelődhetünk a joy jobbra/balra húzásával. Ha ezzel egy időben a tüzet is nyomjuk, akkor gyorsabban tudunk körbenézni. (Ez egyébként a periszkópnál is igaz.)

Középen van a periszkóp. Ezt akkor nem tudjuk használni, ha: este van, ha behúztuk a periszkópot, ha periszkópmélység alá merülünk.

A periszkópot forgathatjuk tetszés szerint. A nézeti kép iránya a periszkóp alján van, fokokban. A periszkópot a 'P' billentyűvel lehet ki/behúzni. Ha a célzókeresztben egy befogott célpont van, akkor a kereszt színe fehérre vált. Ilyenkor adjunk neki a torpedóval vagy az ágyúval. A lövésnél gondoljunk a lőtávolságra és arra, hogy a cél mozog (ha mozog!!!). A torpedónál nem kell a lőtávolságot beállítani, ez ugyanis ütközéskor robban, ha ugyan eltalálunk valamit... 24 torpedónk van. Ha eltalálunk valamit, alább megjelenik, hogy egy távoli robbanást hallottak, ha a hajó el is süllyed, akkor azt

meg is nézhetjük, el is olvashatjuk. Torpedó kilövése 'T'-vel. Az ágyú lőtávolságát a '+' és '-' billentyűvel változtathatjuk 25 yardonként. Ehhez a balra-középen lévő adatokat használjuk, ahol többek között: az ellenség távolsága is elolvasható. Ha minden oké, akkor 'G'-vel löhetünk egyet.

Sebességet négy fokozatban állíthatunk az '1-2-3-4' billentyűkkel. A '0' (nulla) billentyűt lenyomva a motor leáll, és csendesen siklunk. Irányítás: jobbra/balra húzhatjuk a joyt (a vezérlő helységben... is) a kormánylapátokat állíthatjuk 2 fokozatban (left rudder, full left rudder, illetve right rudd., full right rudd.). A 'RETURN' lenyomására egyenesbe hozhatjuk a kormánylapátokat. Fel/le pedig a joy fel és lehúzásával mozoghatunk. Az alsó két sorban a következő infókat láthatjuk (ez minden képernyőn látható!):

Balra, a tengeralattjáró sziluettje mellett nyílak mutatják, hogy merre állnak a kormányok, ettől jobbra a sebesség, a mélység, és a haladási irány (nem a periszkóp nézeti iránya!!) látható.

Az infók feletti sor az üzenetsor. Itt jelenik meg, ha valamit eltalálunk, ha valami elsüllyed, ha a lőtávolságot állítjuk, meg minden. Az irányítófülkében elfelejtettem 2 műszert. Az egyik az óra, ami a légbuborék felett található. Ezen az időt olvashatjuk le (nahát!). A mutató a percek jelzi, alatta a szám az órákat. Ez azért fontos, mert egy bizonyos időszakban este van (a tenger és a többi dolog fekete lesz). Ilyenkor nincs periszkóp. Ja, a küldetés alatt 15 percenként jelentést kell tennünk. Ilyenkor megjelenik az addig elsüllyesztett hajók képe, típusa, rakodótere (brt), és az eddigi összes

elsüllyesztett rakodóterület (a 2. világháború alatt ugyanis nem tonnában mérték az elsüllyedt hajókat, hanem rakodóterben (bruttóregiszter tonna, vagy röviden BRT)). A játékot tűzzel vagy 'F7'-tel folytathatjuk. A másik műszer a motor állapotát jelzi (full, ahead, stop). Ez nem fontos.

Az időt 3 fokozatban gyorsíthatjuk az 'F' betű lenyomásával. Az 'N'-nel a normál számolást állíthatjuk vissza.

Ha mindent leküldtünk a tengerfenékre, akkor a program automatikusan végetvet a küldetésnek, és az elsüllyesztett hajókból, valamint a találati pontosságunkból (találmellémet torpedók száma) egy rangot számol (class N), és beírhatjuk a nevünket. Aztán valamit be kellene még tölteni. DE HOGY MIT?! Nekem itt semmit sem töltött be... csak a képernyőt az a nagy fekete-ség...

Még nem írtam, hogy a különböző nehezítések/könnyítések kerésénél lehet a számokkal nehézségi fokot választani (1-midshipman, 2-lieutenant stb... egészen captain-ig (4)).

Hát kábé ennyi lenne. Én nem találtam sajnos sem radart, sem sonart, persze lehet, hogy van, de azt majd VALAKI MAS megírja, akinek esetleg lemezes változata van. Direkt nem írtam a játék menetéről, azt majd mindenki magának kifundálja. A program mellesleg nem túl látványos, de a kazettások szerintem ennyinek is örülhetnek (van gyári verzió kazettán, én is azzal 'játszok').

Ez a C64-es leírás volt, PC-re és Amigára csak a *Silent Service II.* jött ki.

• Kóvári János (Colt), Hatvan

# CompArt KFT

Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,  
(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

Tel.: 169-5155/35

Fax: 189-3707



JÚLIUSTÓL

## COMMODORE-ra, AMIGA-ra, PC-kre RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG, ÉS HITELAKCIÓ!!!

PC-s áraink:

486-os alaplap: 14.600,- Ft + ÁFA

80 MB Winchester: 15.900,- Ft + ÁFA

120 MB Winchester: 18.990,- Ft + ÁFA

(Ha nem hisz a szemének, hívjon fel minket!)

Üzletünkben számítógép- és videoszervíz is működik,  
elromlott gépét garanciával megjavítjuk.

Figyelem! Az AMIGA NET klub tagjai 3% árengedményt kapnak árainkból!

Még egy üzletünk nyílt: a Bp. XIV. Fogarasi u.26-ban (DISCOUNT SZERVÍZ)



# Mindenféle

## NEWS

Kikötés **KIS OKOSOKNAK**, ami **CSAK LEMEZEN** van, az ki van külön írva!

### KRYTONITE

Szépen kidolgozott shooot'em up!, talán az egyik legjobb, legalábbis kazettán, magáról a programról volt már szó, csak arról nem, hogy van kazettás verziója is. **DANGER (JIMY/EDC)**

A játék lényege, hogy négy különböző irányból egyre jobban növekvő téglalapokat ill. sorokat a cursor billentyűvel eltüntessük... szóban kissé nehéz elmondani, de ha növekvő sorok középre érnek, akkor lesz vége a játéknak. Nyolc nehézségi szint van, egyre gyorsabb ütemben, ha az idő letelt, akkor túljutottál a következő pályára (logikus, nem?). Végül is egy nagyon COOL ügyességi játék, KIEMELT tulajdonsága: **a ZENE az egyik LEGJOBB**, amit hallottam! Fontos dolog; LEMEZES!

### TOTAL ECLIPSE 2. (CSORY)

Erről már volt egyszer szó, de a leveleitek szerint még **NEM NAGYON ELTERJEDT**. Ez tökéletes vezérlésű.

### CASTLE MASTER (TGMS)

OOPSSS! Ugye mindenki leesett! Igen, TGMS maestro újra egy állati dologt remekelt (...régebbi dolgai közül gondolom ismerős valami **LASER-SQUAD... BOBBY BEARING...** kimondottan lemezeseznek esetleg a **STORM ACROSS EUROPE...**), szóval az eddig megjelent összes **FREESCAPE 3D** játék megvan PLUS/4-en is! Aki nem tudná miről van szó, sorrendben: **DRILLER (CoV#7)**, **DARK SIDE (CoV#4)**, **TOTAL ECLIPSE 1 (Cov#1)** -2., **CASTLE MASTER (CoV#13)**... végül is ez utóbbi a legjobban kidolgozott és talán a legjobb, leg-elegyszerűbb(!). Egy kis kitérőt azért meg-efjének, főként a billentyűzetről lenne szó, más, mint ahogyan a CoV-ban írva van, meg hát kell egy kis idő, míg eljut hozzád a hős áhított „frissen” megrendelt CoV 13. száma, eredeti Getto GFX borítóval. Hmm... a játék lényege annyi, hogy kiszabadítsuk testvérünket a gonosz sárkány karmaiból, ehhez megadott számú kulcsot kell megszerezni. Az egésznek Oilan **TOTAL ECLIPSE**-line kinézete van, de itt múmiák helyett patkányokat és szellemeket kell gyilkolnunk. A játék készítői-úgy látszik-megúnhatták az állandó lövöldözést, mert itt tárgyak mozgása, felvétele, etc. az 'A' billentyűvel történik, so X or SUCK! a meXokott FIRE funkció, ugyanis megeshet, hogy egy k\*\*\*\* fontos tárgy elveszik!

**Billentyűzet:** '+' vagy '\*' lépés előre, egyszerre dupla távolságra is. 'Z', 'X', 'U' balra, jobbra és hátraforgás, ehhez 'C=': 90Uos forg.= lépés hátra. 'A': célkeresztben lévő object fuckingolása 'P', 'L': nézőpont fel és le, ehhez 'C=': egyenesen fel és le. 'R', 'W', 'C': futás — séta — mászás választás (run-walk-clip). 'F': nézőpont középre vitele. 'I': input/output menü, az I/O menüben új funkció a 'K': megmutatja, hogy milyen szobák kulcsait sikerült megszerezni. 'CRSR le': célkereszt üzemmód ki és bekapcsolása. 'SHIFT': fire! 'SPACE': váltás normál/célkereszt módra. Célkereszt üzemmódban: 'Z', 'X', '+', '=': balra, jobbra, fel, le

### FEASIBILITY EXPERIEMENT (CSORY)

Lehetséges kísérlet, vagy mi a fene ezen a játékon túljutni, mindenesetre azok a pókok, akik már várnak egy újabb képpel teli **ARROW OF DEATH - RED**

Rovatvezető:  
Jahny of Jahny crew©®™  
(Simon János)

# PLUS4 SAROK

**MOON** line-os angol nyelvű adventure-re, azoknak ez IO hír lehet. Természetesen van kazettán is, nem ígérgetek semmit, de lehet, hogy lesz leírása, arra gondolok, hogy szerénytelen személyem írja stb.

### NIBBY'92 (PLUSSYCATS..., FYC...)

Soha ennyi hülye kérdés! ...mint amennyi erre a játékra jött. Na, arról van szó, hogy az eredeti játék A *Double Density* keretein belül *COSMOS*-tól származik, ezt dolgozta fel *RATT of FYC* és a *PLUSSYCATS* nevezetű női csapat... természetesen CSAK IBM PC-re vannak ezek a programok, SVGA monitoron és min. egy 386-os +4Mb kell hozzá! Szóval ez egy logikai termék, egy kígyóval kell zabálnunk, eltérően a „norma” **NIBBLES**-től, itt nem csak egyszerű akadályok kikerüléséről van szó, úgyhogy a snake a saját dick... ill. farkába ne harapjon, hanem előre gondolva a dolgokat kell elindulnunk. Még hozzátenném, hogy a *PLUSSYCATS* verzió jobb, ugyanis itt látható a kígyó feje, míg a másikban nem, s az állatira idegesítő... BRAVO lányok! Tényleg szuper egy game.

### TONIDO (TCH)

Egy **PipeMania** klónozású játék, de mégis más, itt ugyanis a csövek adva vannak, logikailag kell megtervezni az útvonalat, ha a pályán van egy cső, akkor azt csak vízszintesen válthatjuk, szóban zöld a dolog, ...de ha leszel Olyan okos, akkor megveszed, és megérted. COOL játék.

### OVERLOAD 2. (PROKY/Sex'N Spirit)

Az első részéről már írtam, hát most ez a második. A zene eredetileg S ID-kártyás gépekre ment, *OBSCURE* ezért „felrakott” egy kedves zenekonvertert, hogy norma SID-kártya nélküli halandók is tudják élvezni!

### THE SLIPPER (REDDI/SCORPIONS)

**CRATER/EXTASY** másolatú játék, egy kockafejet kell mozgatnunk, a pályán elhelyezett négy bogyt kell a megfelelő helyekre betolnunk. Irányítás: JOY. vagy 'CRSR', az 'ESC' újakezdi a játékot — kiköpött **EXTASY!**, a zene és a grafika a mai szintnek megfelelő, de hát azért mégiscsak egy k\*\*\*\* **DISKIDE!** az egész, bőven lehetne kazettás verzió is

### GOLF ROYAL (FISH & WOLF)

Sportszimuláció, enyhén szövege nehézkes kezeléssel, de aki bírja azt a stílust, annak biztos, hogy OK. JOY1., FIRE — címképernyőből ki, 'SPACE' — tábla

megnézése, 'ESC' — távolság ki és be. Nem SHIT játék, elmegy...

### KARATEKA

**MEGAF\*\*\*OFFF!** Erről volt már szó valamelyik CoV-ban, nem is írnék róla, de sokan kérdeztek róla, és már unalmas mindenkinek egyenként visszaválaszolni, hogy ezegypiffufferekedősgémés... eljutottam a második pályáig, majd lerágtam a pár mm-es hajamat az izgalomtól, közben **PANTHERA**-t hallgattam, ittam egy adag sört, rendet raktam, válaszoltam a pár kilónyi leveleitek... mint látható, marha elfoglalt a játék... szóval azután a második pályavégére már lecsaptam x emberkét, valami gusztustalan madárhalmazt, míg UFF!, a rács alatt átköbászolva az rámesett... **POTTY!**, ilyen szétesést csak pár éve láttam PC-n (igen igen **PRINCE OF PERSIA**). Tehát nem tudom a játék végét, hiába kérdeztelek páran, mindenesetre a gonosz shogun kezeiből kell kiráncigálnunk a csajsziakat (á a P.O.P.) és kész. A billentyűzetet azért leírom '<' és '>' futás, de ha bejön a képbe egy ügyfél, akkor 'SPACE', ekkor hősünk betereszt és... és felveszi a harcot, különben lecsapják. Alul nyilak láthatók, nem tudom miért, de megcsapunk ill. megcsapnak, akkor fogy. Terpesznél: 'Q', 'A', 'Z' ütés és 'W', 'S', 'X' rúgás három testtájr. ENNYI

### DOOMDARK'S REVENGE

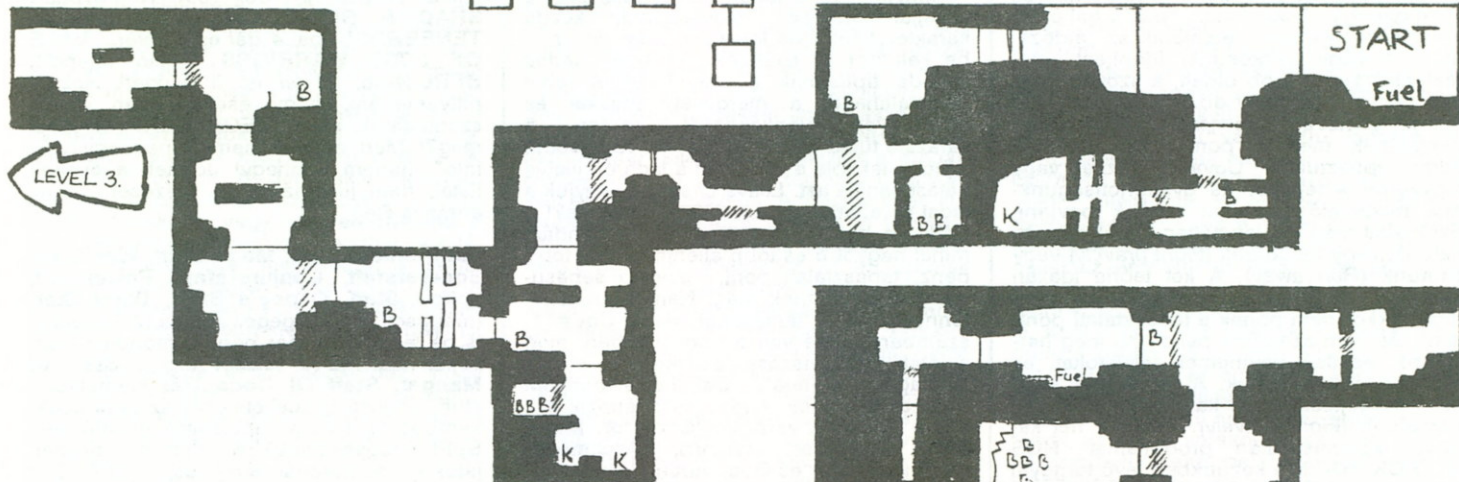
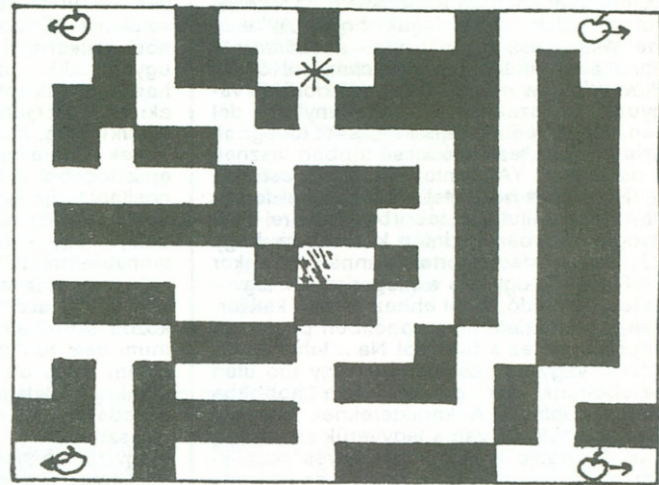
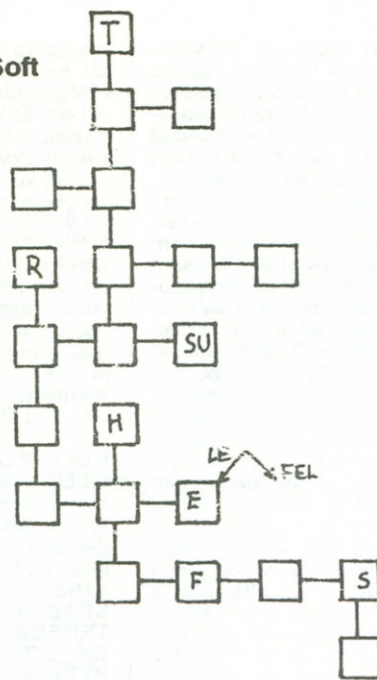
Szintén volt róla szó, a CoV#20/21. összevont számban. Természetesen sokan keresték, de — mondanom sem kell — pár tag **SHOOT'EM UP**-nak hiszi HUH. Ez egy állati, isteni stratégiai játék, még 1-2 éve is az angol C64-es stratégiai mezőnyt vette. 6200 helyszínt tartalmazó (a CoV#20/21ben részletes leírást és — főként — térképet találhatsz!), ezért nem éppen ótperces, de izgalmas játék. Elődjéről a **LORD'S OF MIDNIGHT**-ról a CoV#19 ben olvashatsz, szintén térkép és leírás, PLUS/4-en nem elérjett... és a kért kiegészítések: '1'-8' égtájak felé fordulás; N, NE, E, SE, S, SW, W, NW a lehetséges irányok. 'SPACE': lépés az aktuális irányba. 'RUN STOP': menü, pihenhetünk, toborozhatunk, beléphetünk egy alagútba etc. **PARANCOSK** 1-8 ig, a helyszínektől függően. Hát igen, vegyél CoV-ot! '0': kör lezárása, éjszaka, az ellenfél lép. '9': hajnal, ezután lépünk mi. '+' : info az aktuális karakterről. '-' : info a karakter utolsó harcáról. 'CLR HOME': a karakter személyi információi. 'INST DEL': karakter kiválasztása, a főkarakereket ezen kívül az 'F1'-'HELP'-ig billentyűkkel lehet. 'L/S': töltés és mentés kazettára, + 'SHIFT'-tel lemezre!

© Jahny©®™ (Simon János), Bp.





- S — Start
- H — Ház
- F — Faodú
- E — End
- Su — Sufni
- R — Fegyverraktár
- T — Térkép



**BATTERY 2 — [TCFS 1991]**

**Irányítás:**

Joy port 2, vagy  
 Fel: '3'; jobbra: '4'; tűz: 'SHIFT'  
 Le: 'W'; Bal: 'A'; Fegyverváltás: 'SPACE'  
 PAUSE: 'RUN/STOP'; Kilépés: 'ESC'  
 Antigrav. ki/be: 'C='  
 Hang ki/be: 'CTRL'

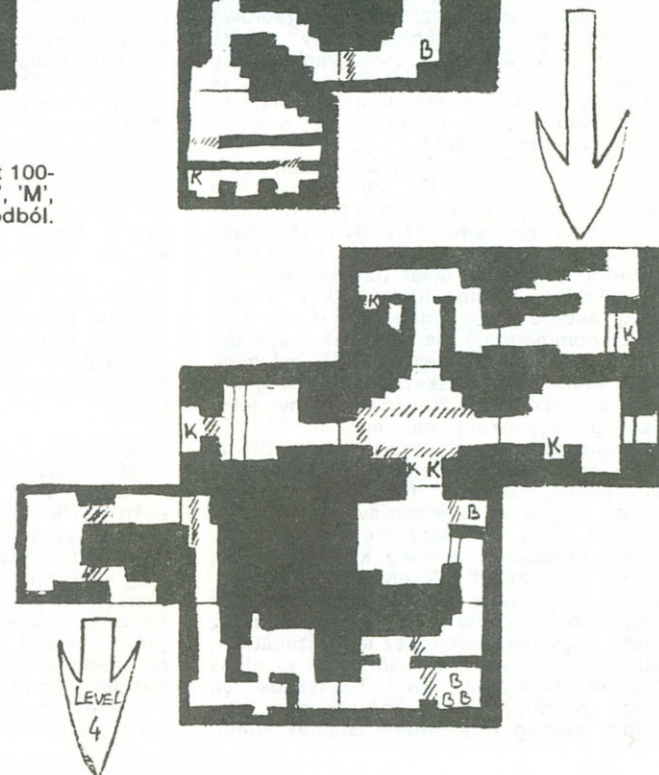
**CHEAT:**

Fogyaszd az antigravitációt 5-ig, az életek számát 5-ig, a 'G' fegyvert 100-ig. Nyomd meg a 'RUN/STOP'-ot a PAUSE-hoz, majd a 'O', 'O', 'K', 'M', '9', 'I', 'J', 'N' billentyűket egyszerre, amíg ki nem lép a PAUSE módból. Ezután 'RUN/STOP' és:  
 'F1' — 255 minden fegyverből, max. élet és fuel, 9 antigrav.  
 'F2' és 'F3' — mint az 'F1'  
 'HELP' — Next Level

**JELMAGYARÁZAT:**

- B — BONUS fegyver, élet stb.
- K — Kapcsoló
- || — Kapu
- /// — Szétlőhető kapu

• PROKY





KIEGÉSZÍTŐ

# Tökös Mákos

Csak azokat a géptípusokat jeleztük, amely(ek)re a kiegészítések vonatkoznak!

## ANOTHER WORLD

C64  Plus/4   
Amiga  PC

Lenne nekem hozzáfűznivalóm a CoV28-ban megjelent AW-höz. Nem tudom, hogy Labancz József milyen gépen játszotta végig, de az biztos, hogy PC-n nem egészen így van. Először is egy tipp, hogy hogyan lehet könnyebben átjutni a tökömrugós rész utáni (jobbra) 2 órson. Arról a pályáról, ahol szétrugtuk az őrt nekifutásból ugrolva menjünk jobbra, át a 2 órson és így a medencével intézünk el minket, de az már a következő pálya (előtte persze nem árt elintézni a lámpát (amit rápottyantunk a maszkáló őr fejére) és a többi).

Most pedig a kiegészítés. Miután a haver lefogatta a mancsát és felhúzott minket, kikerülünk a felszínre. A barátunk elmegy jobbra (meg is szívja), mi viszont el balra egy kicsit, majd jobbra (a pasi egy platót fog végigfutni, így bejut az épület mögé). A ház mögött lyukadunk ki. Futás be a házba, majd a pajzsoknál (2 pajzs védi az őrköt mind a 2 oldalról) térdeljünk le futás közben („le” gomb) és tüzeljünk (így be-

csúszunk a pajzs mögé). A haver elintézi a másik őrt, utána nyomás jobbra. Egy szakadék jön, a falán egy ponyvával. Várjuk meg, míg a haver odamegy a szélére (a szakadéknak), majd lépünk mellé, erre ő átdob majd utánunk ugrik. Ugorjunk a túloldal felé és így az 1 emelettel lejjebbi folyosón landolunk. Lőjük szét a 2 őrt, majd nyomás balra. Ahol az őrk menekülnek, várjuk meg, míg lecsukódik a rács és ott marad az utolsó őr. Ne nyirjuk ki (egyelőre)! Menjünk oda hozzá (ne túl közel), és amikor felénk fordul, fogjuk rá a pisztolyt, de ne lőjünk! Erre lecsukja a vészajtókat. Futás jobbra, majd a következő képernyőn a lépcsőn föl.

Ugorjunk át a jobb oldalra, forduljunk az ajtó felé, csináljunk egy pajzsot és robbantuk szét az ajtót. Várjuk meg, míg az ürge elereszt 4-5 energialabdát, majd lőjük le. Menjünk át a baloldali lifthez, és menjünk le. Azonnal fejlesszünk egy „lézerebombát”, amivel szétlőjük a pajzsot, majd intézzük el

az őrt is. Menjünk le a lifttel és lőjük szét a vezetéket. Ezután vissza a lépcső aljához, ahol már egy hatalmas lyuk tátong. Essünk bele. Futás jobbra (ne álljunk meg!), így a lézer nem talál el. A képernyő végén ugorjunk, így nem esünk le. Menjünk oda a karhoz és tehenkedjünk rá. Most már leeshetünk a lyukon (amit átugortunk). Hatalmas banzaj közepében találjuk magunkat (a karral eleresztettük a vadállatot). Nyomban fussunk jobbra, ne törődjünk semmivel. A liften föl, majd balra. Miután a haver lejött kövessük a jobb oldali nagy lifthez, és menjünk fel mi is. Itt jobbra, és most következik a tankos rész.

Még egy megjegyzés a végéhez. Miután meghúzzuk az egyik kart, nyomban utána a másikat is húzzuk meg, így működni fog a teleport.

Röviden ennyi lett volna a hozzáfűznivalóm. Bye!

• Tarby (Tarbaj Péter), Budapest

## BARD'S TALE III.

C64  Plus/4   
Amiga  PC

A Cov 15-ben megjelent térképek az Amiga verzióhoz is jól használhatók, csupán azzal a különbséggel, hogy minden városban van egy dungeon. A bejutáshoz az ephesusi templom második szintjén levő Masterkey szükséges (potom 50000 arany) vagy egy kulcsszó. A dungeonokat nem lesz nehéz megtalálni, a thessaloniciai (ha a bal felső sarok 1,1) 11,2 koordinátájú

(balról jobbra, fentről lefelé). A belépés kulcsszava Dread. Az első szintje nagyon alkalmas szintugrásra, keressünk 3 Dream Mag.-t, és varázsoljunk Disrupt Ill.-t. A mágusok illúziószörnyeket fognak varázsolni, amelyek rögtön meg is semmisülnek és a gép ezt győzelemnek veszi. Félórára harc után hagyjuk abba, és néha akár negyedmillió EP-t kapunk. A tisztelt, aki a Cov 15-

ös leírást beküldte, olvashatta volna a BT I. vagy III. leírását, és rájött volna, hogy az 'A' és 'D' billentyűkkel emeletet lehet váltani. Az a kis bigyó a földön a Dark Domain második szintjén egy lejárat. Lefelé mindig mehetünk, felfelé csak szőnyeggel, a teleport varázslat mindkét irányba jó. A Dark Domain első szintjén érdemes a Phase Door-t alkalmazni, egy elzárt helyen info

rejtőzik. Néhány talalós kérdés megfejtése:  
**The Tombs 1: Philippi**  
**Dargoths Tower 3: earth, compassed, fountain**  
**Dargoths Tower 5: water, lie, slave, gold, hate, rooster, large, early, bard, women,**  
 ezek után a szobornak: *havok*  
**Maze of Drend 2: DER**  
 A *crypt* neve valószínűleg *Grey crypt*. A Colosse-i mágusnak valószínűleg *Freeze* és *Please* kell. Azért valószínűleg, mert

ezeket egy *Much More*-ral bányásztam és nem ellenőriztem. Könyörgöm, valaki küldje be, mi kell *Dark Domain 3.* szintjén a száznak (**Look at spell.**) és *Dread 3.* szintjén (**Say to me...**). Egyébként a cél a 8 db. **Seg** összegyűjtése, amiből biztos valami nagyon izgalmas lesz. A **Seg**-et érdekes kérdegetni emberekről (pl. *Fanskar*) és tárgyakról (*sword of zar*). A kocsmáros különböző pénzekre mond mást. Az Amiga-verzió boltjában kissé szállás (FAK-

os) a választék a 64-éhez képest, komolyabb tárgyakat csak akkor kapunk, ha már adtunk el neki, ilyet, akkor is csak anyi darabot, ahányat eladtunk (és persze kétszer annyit). A ritka és fogó tárgyakat (PI.Ag's arrows), ha már kevés van, adjuk el és vegyük meg újra, így maximális lesz a darabszám (csak kétszer annyiba kerül (tekintsük ezt feltöltési hozzájárulásnak).

• Takács Bálint, Selyp

## CREATURES 2

Itt jön egy kis kiegészítés az 576-ban megjelent **CREATURES II.** című játékleírásokhoz (**Ugy látszik eltévesztetted a házszámot, de ha már itt van, lenyomjuk**). Nem sikerült megoldani a *CREEPY CHAOS* című pályát. Nekem sikerült.

Szóval gyerünk balra. Ott van egy hülye, dagadt nyálgombóc, akit mi szépen lelövünk. Amikor eltakarodik, hogy egy kis potion-t, és valami zabát. A piát igyuk meg, a kaját lövöldözünk el jobbra a madárhoz,

aki egyelőre döglök még. Hogy fölérresszük, bele kell lőnünk egyet. Miután fölérredt, elkezd csócsálni a kaját. Most ugorjunk rá, és rángassuk a joy-t jobbra-balra, amíg föl nem visz egy szintet. Itt baloldalon egy manus működtet egy gépezetet, egy másik, sérthetetlen kis nemtudom-mi meg elállja az utat. Itt ugorjunk föl a következő szintre, és menjünk teljesen balra. Toljuk a joy-t föl, a főntebb lévő szellem ló egyet. Ezután gyorsan ugorjunk balra föl, csalogassuk magunkhoz a szellemet, és az

C64  Plus/4   
 Amiga  PC

utolsó pillanatban essünk le balra. A szellem lejön utánunk, a kisbigyó eltakarodik, és a szellem is kimegy a képből. A játéktér bal felső részében van egy baltás csávó, aki a futószalagon érkező haverunkat akarja felszeletelni. Na, ide jussunk fel a baltás csávó elé és fűjünk tüzet az alatta lévő talajra. A talaj szétesik, a baltás leesik egy szintet és felszeleteli a futószalagot működőtető embert. ENNYI!

• Gyérik Máttyás, Balassagyarmat

## DIPLOMACY

Egy kis kiegészítés a CoV 29/30-ban megjelent leírásához:

- A birtokolt területeket a gép minden második fordulón nézi. Tehát, ha pont ebben a fordulóban lépünk oda (pl. vissza kellett vonulnunk), akkor az a terület a mienk lesz! Ezzel lehet taktikázni.
- Egészen pontosan az eredeti háromhoz még 15 *SUPPLY CENTRE*-t kell szerezni a játék megnyeréséhez.
- Jó diplomáciai kapcsolat csak a játék elején lényeges, és csak azzal tudjuk kialakítani, amellyel egyeznek az érdekeink. Pl. ha France és Russia szövetséges, és hadat üzenünk Russia-nak, France nem lesz velünk jobban. Egyébként előbb-utóbb birodalmunk gyarapodásával mindenkivel összetűzésbe kerülünk.
- A *SUPPORT* menüpontot érdemes alkalmazni akkor is, ha egy csapatunkat veszély fenyegeti. *SUPPORT* — szomszéd csapat neve — veszélyben lévő csapat neve — veszélyben lévő csapat helye.
- Az én verzióm (*Action-törés*) néha kiakad. Ha valamelyik birodalomnak már sok haditámaszpontja van, a *MILITARY SITUATION*-ben mindenféle zagyaságo-

kat ír ki. Ilyenkor kitartóan nyomkodjuk a tűzgombot... A múltkor pedig úgy jártam, hogy Franciaországgal elfoglaltam Angliát, Olaszországot, a Spanyolokat és mentem volna Germany-ra, mikor egy *ISSUE ORDERS* után egy látványos reset tanúja lehettem. Mit lehet erre mondani?

- Belgiumot csak akkor foglaljuk el, ha legalább két egységgel védeni is tudjuk. (Elég rossz helyen van, ráadásul meglehetősen népszerű az angoloknál...)
- Ha nagyon zavarnak az angolok, három hadsereggel le tudjuk rombolni az angol birodalmat. Egy flotta és két *ARMY*.
- Olaszországot két *ARMY*-val, csak tessék kísérletezni!
- Nagyszerűen meg tudjuk akadályozni a ruszikkal a törökök terjeszkedését. Kezdőlépés: *Sevastopol move to Black Sea*. És ezt egy (jó hosszú) ideig ismételtetni. Mivel a ruszikkal kezdéskor 4 hadseregük van, ezért ez nem okoz gondot. A törökök pedig Ankarával nem lépnek hosszú időn keresztül. Ergo: két seregük van csak.
- Néhány javasolt kezdés (néha beválik):  
 France:  
 MARSEILLES MOVE TO SPAIN

C64  Plus/4   
 Amiga  PC

BREST MOVE TO MID-ATLANTIC OCEAN  
 PARIS MOVE TO PICARDY  
 2. kör  
 (ha *PIEDMONT*-ban olaszok vannak)  
 SPAIN MOVE TO MARSEILLES  
 MID-ATLANTIC OCEAN MOVE TO PORTUGAL  
 PICARDY MOVE TO BELGIUM (úgysem sikerül)  
 Osztrák-magyar: (2 játékos esetén antant a központi hatalmak)  
 BUDAPEST MOVE TO SERBIA  
 TRIESTE MOVE TO ALBANIA  
 VIENNA MOVE BUDAPEST  
 Hajó: SERBIA SUPPORT UNIT IN RUMANIA FROM BUDAPEST  
 BUDAPEST MOVE TO RUMANIA  
 ALBANIA MOVE TO GREECE  
 Ez ezért csak 2 ply-nél működik, mert ekkor Olaszország csak a harmadik körben lép le, különben jócskán kereszthe tesz nekünk ja ha már így vagyunk, akkor Turkey:  
 1. kör: ANKARA MOVE TO BLACKSEE  
 2. kör: BLACK SEA SUPOPORT TO RUMANIA FROM BUDAPEST

• Dajka Ádám, Orosháza

## DRAGON WARS

További tippeket szeretnék közölni a *Dragonwars* c. kreatúrához, melyről eddig leírás a CoV 10-ben, tippek pedig a CoV 29/30-ban és a '91-es Évkönyvben jelentek meg.  
 A játék elején generáljunk 4 új karaktert, az egyiknek ezek közül feltétlenül legyen *Sword skill*-je, egy másiknak *Bow skill*-je, a harmadiknak, pedig *Axes skill*-je. Ez azért fontos, mert a *Freedom sword*-del 90 HP-t lehet útni, a *Gatlin bow*-al pedig 70 HP-t. Ha ez a két cumó megvan lényegesen könnyebb végig menni ezen a „könnyű” kis RPG-n. Az *Axes* azért fontos, mert egy csomó jó balta található (pl: *Rusty, Magical axe* stb...) a játékban. A negyedik varázsló legyen, akit *High magic*-re specializáljunk, de más varázslati szintje ne legyen! Még az egyik karakternek kellenek a következő skill-ek: *Arcane lore, lockpick, hideing, climb, bureaucracy*, stb... Ezeket osszuk el az egyes karakterek közt. Van egy *Power* nevű tulajdonság, amelyet a *spirit* növelésével tudunk szabályozni. Az egyik pasasunknak mindenképpen legyen 30 felett

(mondjuk az *Axes skill*-eknek), mert csak ebben az esetben tudjuk a *Mystic wood*-ban legyőzni *Enkidu*-t és így válhat valamelyik karakter *Druid*-dá. Na most már van *High magic* is meg *Druid* is. Egy trükk: a *Bandage-skill* tök fontos, tehát ha az ilyen skill-es muki döglök értünk, akkor nem lehet kötözni, mert *USE*-olásnál *The character is dead* üzenettel leáll. Ha megcsináljuk azt, hogy *USE*-olunk egy élő karakternél, akkor kiírja a következő szöveget: *X.Y. uses: item, skill, attribute*. Ha ilyenkor megnyomjuk a hulla karakternek megfelelő számot, akkor átvált arra és lehet kötözni. Jöjjön aminek jönnie kell:  
**Slave Estate:**  
 Egyik helyen olyanokat firkál a program, hogy nyomok vannak a sárban. Tegyük fel, hogy egyik mükínak van *tracker skill*-je, ezt használva ebben a pozícióban „érdekes”, vagy ismerős helyre kerülünk.  
**Mystic wood:**  
 Itt szintén nyomok találhatóak, melyek a „kút”-hoz vezetnek, amin át az alvilágba juthatunk.

C64  Plus/4   
 Amiga  PC

**Magan underworld:**  
 Ha be szeretnénk jutni *Irkalla* birodalmába előtte legalább egyszer imátkozni kell hozzá, különben „kirüg” bennünket. Ugyanitt még két láda is található elég jó cumókkal. Az egyik a hid körül van, amelyre *Purgatory*-ból lehet lejönni, a másik a tüzek között. Ne ijedjünk meg, inkább vizsgáljunk körül a tűzbe, de ha már kevés a HP, kötözzük be a mukikat.  
**Smugler's cave:**  
 Ide csak azután jöjünk kalóztársra, miután már megvan az *Inferno*, mert a győzelem nehéz lesz enélkül. 100 gold-ot ajánljunk fel a kalóznak és miután benn vagyunk a bal ajtón angolosan távozzunk, majd a hajó is, mely *Necropolis*-ba tart velünk. Mikor odaérünk egy állat kalóz levágja a party-t a hajóról, mondván, hogy nem fizettük meg a visszautat.  
**Necropolis:**  
 A titkos ajtó keressük meg, másért nem érdemes kovályogni, mert nem találunk semmit. Miután kinyituk *Nergal* szolgáit



# MAGIC CANDLE

<b>C64</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Plus/4</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Amiga</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>PC</b>	<input checked="" type="checkbox"/>

Szeretnék néhány kiegészítést fűzni a COV 29/30 számában napvilágot látott **MAGIC CANDLE** — ugyancsak kiegészítő — leírásához:

- A *khazan* dungeon bejárata *Fubernel* szigetén az x:51, y:92 koordinátán van. Ez egy 5 szintes dungeon, ahol az ötödik szintről *Heavenly*-be jutunk. Itt él az unikornis, neki kellene valamit mondanunk, talán *Efenor* tudja, hogy mit.
- A *Dermagud* dungeon bejáratai *Uberion*-ban x:24, y:33 és x:19, y:32 a cantja: ACHUNNE, RESHIPTAR, EBITONAGZI.
- *Shadrum* tornyába a bejutás nem okoz problémát, ha van nálunk ISHBAN varázskönyv. A varázslatok között található a teleport varázslat, amely az egész csapatot a kívánt helyre teleportálja. Minél nagyobb a karakter magic levelje annál távolabb. Elég jópofa hely, 300-as staminájú ogrék őrzik többek között.
- A *Meardom* dungeon a *King's castle* alatt van. A bejutás a következő: a hajnali órákban keressük meg *Beratt*-ot a

*Council room*-ban. Mondjuk neki, hogy *Meardom*, erre elküld az 1. szintre a *Servants'room* elé. Az általa megadott időben a fal mellett fel fog tűnni egy szolga. *Greet*-eljünk neki erre kinyitja a dungeon kapuját. Bent semmi érdekeset nem találtam csupán egy obeliszket (1. SASTAMOUNU).

- A három vaskar helye:  
Darvate: x: 90; y: 26  
Piyan: x: 92; y: 113  
Phaleng: x: 79; y: 8
- *Fiztraz* EK-i sarkában van a 2. obeliszk: EZBEREKENE
- A harcokban legjobban a *Zoxinn* varázskönyv segít, leírom, hogy mire jók a varázslatai:  
**ZAFIR**: ha valamelyik emberünket lefagyasztották, ezzel tudjuk felolvasztani  
**ZAPALL**: az összes ellenségen sebez  
**ZENGRL**: a staminát növeli az összes emberünknél  
**ZISHOXE**: a shieldet növeli az összes emberünknél

**ZEFOAR**: 3x3 négyzetben mindenkin nagyt sebez

**ZUTYUN**: az összes ellenség shield-jét eltünteti

- Ha a három vaskart lenyomjuk, a tengerből kiemelkedik egy sziget *Meram*-tól délre (talán a *Sunken Isle*). Erre is csak a teleport varázslattal tudunk eljutni. Itt találunk egy varázskönyvet, amelynek bemondva, hogy AWARENESS, a következő válaszolja:  
**REHEMTE VEREK**  
**EKLEM KENEK**  
**ELATIR GNASSAR**
- A *Sudogur* dungeon nem 3 szintes, hanem öt. Az ötödik szinten találunk egy termet, ahol a következőt olvashatjuk: **EKBURAMITRAL, HOX, BEGONE**.
- *Tombul* eladta az amuletet *Faruk*-nak, aki egy gazdag kereskedő *Fubernel*-ben. Sajnos nem találtam sehol. Eddig jutottam egyelőre...

• Mátrai István, Dombóvár

# MARS SAGA

<b>C64</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Plus/4</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Amiga</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>PC</b>	<input checked="" type="checkbox"/>

A CoV 31-béli leírásához íme egy kis kiegészítés:

## A fegyverek:

Legjobb az AUTO ezt a WAR GAMES-ben fejleszthetjük (csak miután beirtuk nevünket).

Sorrendben: Model 10; UZI; ASLT (assault) Rifle; Auto Carb; Pulse Lzr; Part Beam (ez egy lövéssel lenyomja a HIT MAN-t); Rifles (nem érdemes); Sniper Rfl; Target Rfl; Magnum Rfl; Laser Carabine; Pisztolyok: 22-es, 9 mm-es, 357-es, 44 Magnum, Mazer, Phazer (ez király)

## Throw Weapons (ez is fontos):

**MOLOTOV** - csak egy bizonyos távon belül

**GRENADE** - gránát

**GREN LAUNCHER** - végtelen számú gránát, bármilyen messzire

**ARC GUNS** - közelharcban a legjobb, meghatározhatjuk, hogy merre hasson (E,E,K,K), és a játékos abba az irányba súlyos gázfelhőt fúj (vigyázzunk, nehogy saját társunkat találjuk el)

**SYNAPSE**

**CHEM GUN** stb.

## Legerősebb ellenfeleink

Officer, Hit Man, Agent, Roohie, Hoodlem, Razorback, Citizen (leggyengébb);

- A Mars felszínén kerülnék a harcot, de ha mégis sikerül belekeveredni, mindig maradjunk távol az ellenféltől, mert lefújnak.
- Érdemes minden játékosnak SKILL-eket elsajátítani (nem harci);  
**PROGRAMMING**, **ELECTRONICS** - (a legfontosabb)

**MEDICAL** - nagyon fontos  
**MINING**, **MECHANICS** - fontos ha a bányákban járunk, és a végén is kell  
**BTTL ARMOR**, **GOLUM** - páncélok viselése (fontos)

**GAMBLE** - szerencsejáték

Ha elég magas a szintünk, akkor a kórházban vehetünk **compress-t heal** salve-t.

Ha harcost akarunk felvenni, csak **MARINE**-t érdemes!

Javaslatom: *Tom Jetland* - street, **HANDGUN**, **THROWING**; +3 **MARINE** - bányászat, mechanikai, **AUTO**, **THROWING**; +1 *programozó* - programozás; +1 *orvos* - ezt **ALL GUNNAL** és **AUTO**-val fejlesszük; + **MEDICAL**-t főleg.

Mindenkinek legyen **BTTL ARMOUR** v. **GOLUM**, de ezeket nem érdemes fejleszteni túl sokat.

Valakinek legyen egy kis **INJEC** skill, hogy vihessenek magukkal injekciót, kötést (**INJECTION**, **BANDAGE**)

- A szerencsejáték nagy poén, van félkarú automata, és egy lottószerű valami. A félkarúval mindig lehetett nyerni.
- A végigjátszáshoz járunk el a **POLICE**-re, itt kaphatunk **BOUNTY**-t (vérdíj). El kell kapni *Cybill*-t a **parallax**-i fegyverboltban, EK-en találjuk.
- Fontos: a **TERMINAL**-t mindenképpen szerezzük meg (Ld CoV 31, 9.old. Progeny)

Ha már nagyon erősek vagyunk (minden a **MAX**-on), menjünk **PROGENY**-be, nyomjuk be a titkárnót az „ellenőrzési hivatalba” + a robotokat (nem kell harcolni!) és rádobhatunk az igazságra, az Operátorok (fej-

sek) elmenekültek a Mars-ról. Ekkor valamelyik egyetem (PROGENY?) megtaláljuk az **ABVE SIBLING**-et, aki átállítja **FINDER** (kereső)-ünket **PROSCENIUM**-ra. Pontosabban a bányájára. Elmagyarázza a storyt, hogy a **MARS**-on vannak őshonos intelligens lények, akik sokkal erősebbek, ezért húzták el a csíkot a fejesek. Nos, ha már minden a **MAX**-on, itt a felszerelés megvan (legalább egy **MED KIT A**), induljunk, **PROGENY**-tól 6-7 E + 2-3 K (a hegyek lába), itt találjuk a lejáratot.

Ezután kb. 10-15 bányászinttel lejjebb, odébb stb. látunk valami borzalmat — **PROSCENIUM** városhoz felmászva. Ha lemegyünk a bányákba, ott megtaláljuk a rejtély kulcsát. Elmondom, hogy ki itt a 4 legnehezebb ellenfél. Nevük: **THING** (a John Carpenter) (dolog) érintésük halálos, gyógyítják sebeiket stb. Mindig vágjunk hozzájuk gránátokat, így nem tudnak előrébb jönni, **ARC GUN** is hatásos + **PART BEAM**. Ha győzünk 1 **SUPERHYPER** kép. Majd a magyarázat: a földiek, **PROSCENIUM** bányászai megtalálták a marslakók laboratóriumát, ahonnan kiszabadították — akaratlanul — ezeket a nehézfiúkat, akik a várost szépen elsimitották.

A ti csapatotok a Mars hőse, egyesítitek a marslakókat és földieket **CONGRATULA-CIJA** i tak dalse.

Ezután még egy profi kép. És vége. **(Itt szeretnék egy dolgot megjegyezni: sokan keresték nálunk a játék PC-s verzióját. Nos, megsúgnak valamit. Ugy hívják PC-n, hogy MINES OF TITAN — CoV HQ)**

• Molnár Márk (Mr. x of GBS), Budapest

# MEDIEVAL LORDS

<b>C64</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Plus/4</b>	<input type="checkbox"/>
<b>Amiga</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>PC</b>	<input checked="" type="checkbox"/>

A 33. számban megjelent „*Medieval Lords*” című program leírása miatt ragadtam tollat. Ugyanis egy-két dolog nem úgy van, ahogy Ti írtátok és van, amit ki is hagytatok:

## 1. WAR ACTIONS)

### RAISE ARMY

- **Feudal Levy**: 1000 embernek 1000 dukátot kell fizetni évenként.
- **Noble volunteers**: 1000 e.: 2000 D./év
- **Mercenaries**: 1000 e.: 4000 D./év
- **Nomads**: 1000 e.: 1000 D./év

- **Household Troops**: 1000 e. 8000 D.-a kerül és 2000 D./év

### DISSMISS ARMY

- Ha felosztatjuk a sereget, akkor azt határozhatjuk meg, hogy hány ezer „Household Troops” maradjon meg.

### CHANGE FLEET

- **BUILD SQUADRONS**: 10 hajót kell építeni 2000 dukátért, és évi 500 D. kiadásért lehet.
- **Lay up squadrons**: x hajót szétbontani.

## 2. DOMAIN ACTIONS:

- Egy tartomány adózását a Lakosság ereje, loyaltása, a bürokraták „ereje” és a populáció nagysága határozza meg. Például: Moldavia: 1-es populációjával 9-es lakosságával és loyaltásával sem képes 20000 D.-ot adózni. Ellenben Bagdad 9-es populációjával, 9-es lakossági erejével és loyaltásával, 3-as (-)4-es bürokratájával, akár 60000 D. feletti összeget is kaphat évente a kincstárba.

• Tihanyi Zoltán, Mosonmagyaróvár



## MOONFALL

A CoV 29/30. számában olvastuk a *Moonfall* leírását, és küldünk pár ötletet, amivel kiegészíthetjük:

### 1. A bázisok profitjai időközönként:

Remus: 500 Lunárium  
Factory: 800 Lunárium  
Power Plant: 1000 Lunárium  
Moonbase: 1500 Lunárium

### 2. Kiegészítések a küldetésekhez:

A 3. küldetésben ha begyűjtöttük a *Crystals* kapszulákat, és elvisszük a rendeltetési helyre, ott kapunk érte pénzt, de a kapszulákat eladhatjuk.

Az 5. küldetés teljesítéséért nem luncsikat kapunk, hanem egy készüléket, amely a térképen jelzi a *Human colony*-

kat (villogó négyzet).

A 7. küldetésben 4 hajót kell megsemmisíteni. Mindegyik hajó más-más irányban mozog és ha megközelít egy bázist az megadja magát (*the city has surrendered*), ekkor az állomást nekünk nem lehet használni. Ha megsemmisítettük a hajókat akkor a bázist egy idő múlva helyreállítják.

3. Ha kimerült a Plasma Gun-unk, akkor egy viharba brepülve feltölthetjük. A *Power Plant 1* és a *Power Plant 2* között mindig feltölthetjük. A *Power Plant 1* és a *Power Plant 2* között mindig van vihar. A viharban brepülve viszont nem lesz semmi bajunk.

4. A játékban találtunk egy új anyagot,

C64



Plus/4



Amiga



PC



melynek neve: **Aafuelb**. Bármely bázison 550 Lunáriumot kaphatunk érte. Miután megtaláltuk, egyre több ilyen anyaggal találkozunk, sőt a bázisokban is kínálták eladását. Ha van ilyen anyag nálunk, és sokáig tartogatjuk, akkor eltűnik, de a rakodóterben továbbra is foglalja a helyet.

5. Ha már sok pénzünk van előszeretettel használjuk a rakétákat. Engedjük magunkhoz az ellenfelet majd durratsunk bele egy vagy több rakétát (tipustól függően).

6. A *Remus base 1*-en kettő bejárat található, az egyik bejárat a *Remus base 2*-be nyílik, magyarul a két bázis egybe van. A *Moonbase*-nek több bejárata van.

• Vándor György, Békéscsaba

## POPULOUS 2.

Amiért megzavarlak magányotokban, az a CoV 22-béli **POPULOUS II.** leírás. Szerintem a leírás szuper, csak egy-két dolog pontatlan benne. Talán érdemes azt a pár dolgot közkinccsé tenni, amire még rájöttem.

1. Nem kell minden istent az összes bolygóján megverni. Már az 500. bolygó környékén járok és bizony még *Hermész*-től is kikaptam egyszerű-kétszer.

2. A **FAL** szuper varázslat, csak próbáld meg a felépített torony mellé húzni! Bárhol, már meglévő falból is ki lehet csatalkozni, ekkor oda is torony kerül. **Haszna:** az ellenség nem tud átjönni rajta (a lovagjai sem) ott téblábolnak a fel előtt, ami különösen akkor kellemes, ha a koponya a falon belül van, a fal tövébe pe-

dig elhelyezünk mondjuk egy mocsarat... (ez pl. úgy megoldható, hogy a papot beengedjük és utána húzzuk le a rolót).

Az ellenfél kb. a 300. pályától már tudatosan harcol a falunk ellen. Földrengéssel, hegygel, vulkánnal át lehet törni, sőt láttam már, hogy harsány csákánykopogás kíséretében kis háromszögletű rést ütöttek rajta és ott özönlöttek befelé (amíg ki nem javítottam). A dolog veszélye, hogy a lyuk nagyon kicsi, ezért általában nehéz észrevenni (a hang azért segít).

Még néhány megjegyzés a falról: ellenfelelől még nem láttam, lebontani NEM lehet, az ellenfelelnek a csákányozás elég lassan megy — egy 5 zászlós ürgéje viszont szinte átsétált rajta, néha érdemes méhsejtszerűen alkalmazni — az áttörést

megnehezítendő.

3. Kérdőjel bármire és bármire rátehető, csak pontosan kell elhelyezni.

4. A **„NO SPROG WITH RIGHT MOUSE BUTTON”** a következőt jelenti: a *Populous I.*-ben a terjeszkedés egyetlen módja a nagyvárak melletti dombépítés volt. Itt ha ráállunk egy vár közepére és megnyomjuk a jobb gombot, a népesség egy része sétálókőrútra indul. En is csak véletlenül jöttem rá, de ezzel a módszerrel már kb. olyan gyorsan lehet terjeszkedni, mint a **FAST** besorolású ellenfelek (szükség is lesz rá).

A játékról egyébként a véleményem: **ABSZOLUT SZUPER!!!** De hogy lehet ennél is jobbat írni? Mi lesz a *Populous III.*-ban?

• Peller László, Budapest

## POWERMONGER

*Powermanger* (ügymint kiegészítés CoV 13-hoz) főként az Amiga verzióhoz:

- A nagy térkép a kereten tartott bal clickkel mozgatható le-fel. Az info-ablakok egymás alá csúsztatásának nincs jelentősége, mert (ez is) a kereten tartott bal gombbal mozgatható (workbench).
- Van még egy morál-állapot, a **rebellious**. Kommentár nem szükséges...
- Egy lemezen nem csak egy állás lehet, hanem nyolc. A kis zöld négyzetet kell állítani A-tól H-ig. A kimentett állás tárolja a jelenlegi helyzetet is, csak játék közben kell betölteni!

- Kardokat kettes agressziószinten lehet gyártani, és semmivel sem lassabban, mint a lándzsát (viszont sokkal jobb kézfegyver). Azok a városok, ahol megnyitható egy bánya, általában egy kiemelkedő pláton vannak. Ha a banya még nincs teljesen felépítve és ágyút akarunk gyártani, a banya felépülése után adjuk ki még egyszer a munka parancsot, mert így tapasztalatom szerint gyorsabban csinálják meg. Ez érvényes a katapultra is (többször egymás után adjuk ki a munka parancsot).

Ezek voltak a kevésbé fontos dolgok, most az igazán lényegesek jönnek:

C64



Plus/4



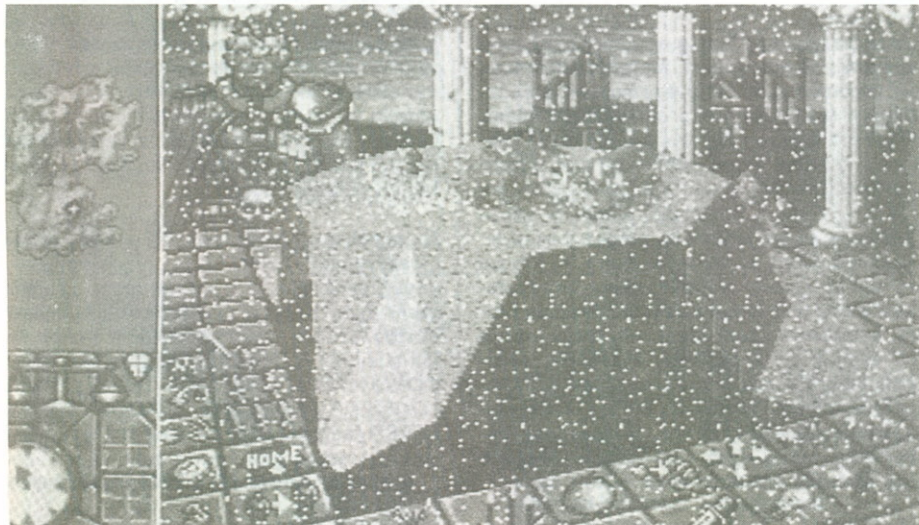
Amiga



PC



- Az agressziószint fontosságát igencsak elhanyagolták. A juhokból több kaja nyerhető magasabb agressziószinten és a városokból is többet veszünk így fel (egyébként ez a lakók intenzív tiltakozását vonja maga után, sorban állnak a vezér előtt egy darabig. Ilyenkor jó toborozni, mert együtt vannak. Hármass agressziósnál egy városból általában mindenki beáll a seregbe. A legfontosabb azonban, hogy a városokat MINDIG egyes agressziószinten támadjuk meg! Ekkor egyik félnek sem lesznek általában veszteségei az esetek 99 %-ában, akár nyíllal vagy katapulttal sem (természetesen csak ha túlerőben vagyunk, ha nem, hármassban támadjunk). Így hamar tetszőleges számú sereget szedhetünk össze. Seregeket viszont érdemes hármassban támadni, mert így könnyebb győzni, másrészt a sereget és a vezért csak elzavarjuk, és ha a kiindulópontja még ellenséges kézben van, később újra összefutunk vele. Néhány helyszínen — lehet, hogy az én verzióm hibája — a városok lélekszáma kétszeres, tehát 4-20-36-68. Itt, ha egy város lélekszáma a normál alá csökken, csak a normál értékig fog feltölteni. Ha egy városból embereket toborozunk, annak lakossága csak addig növekszik, amíg a seregünkben harcolókkal együtt eléri a max. létszámot. Egyébként a születő gyereket a gólya hozza — ez nem vicc, mindig a balfelső sarokból jön, csőre között a kisdéd. Infót kérve róla megtudjuk, ki fog megszületni. („Pigeon flying to xy.”) Egyébként a vezéreink is emiatt késlekednek, a parancs végrehajtásával, ilyenkor egy galamb indul el tőlünk (ezt a vezér feje fölött egy



kis madár is jelzi), és idő kell neki, amíg oda ér. Erről is kérhetünk infót. Az ellenes vezérek is ezt játszásk egymás közt (illetve ott *Jas* és *Jayne* küldözget galambokat, épp ezért először őket kell kinyírni, mert így a többiek nem mozognak).

- Az eldobott és a felvett élelem, a felszerelés és a sereg felosztásánál elküldött emberek mennyisége is az agressziószinttől függ. Ez felhasználható arra, hogy megszabaduljunk attól a borzalmas mennyiségű csónaktól, amit az ötödik vezér megötlése után cipelünk egyes pályákon, de tartalékokat még hagyni szeretnénk.
- A szövetség hasznos lehet emberkímélési okokból, ha egy olyan várost akarunk elfoglalni, ahol pl. sok ij van, akkor embereink bármilyen túlerő ellenére hullani fognak, sőt, még a vezérünket is kinyírhatják. Ilyankor kössünk szövetséget a várossal, vegyük fel a jó felszerelést, majd ezután támadjuk meg.
- Ha egy olyan helyszínen vagyunk, ahol egy hatalmas hadsereggel kell felvennünk a harcot, jól jön a következő trükk, miszerint ha megtámadnak egy várost, amelynek közelében egy ugyanolyan

nemzetiségű sereg állomásozik, az akkor „bedühödik” és megtámadja a támadó sereget, amelyik erről nem vesz tudomást addig, amíg az első katonája el nem esik. Ha ez nem következik be, mert a sereg pl. csak nyilasokból áll, akkor nyugodtan csörögnek a táborútnál, miközben halomra döglenek. Mivel a gép sereget soha nem támad meg, taktikánk legyen a következő: miután a nagy sereg elfoglalta az összes várost, letáborozik. Ekkor folaljunk el egy várost, messze tőlük, és várjuk meg amíg odaérnek (szükség szerint gyártsunk felszerelést). Miután elfoglalták a várost, seregünk nyilazni kezd. Mielőtt gyalogosaink elérnék az ellenfelet, adjunk ki egy more to akárhova parancsot (egyébként ha a mozgás célpontját a világtérképen adjuk ki, bármit kijelölhetünk, ez különösen szűk helyen hasznos) A bújócskát folytassuk, addig amíg seregünk annyira megcsappan, hogy szemtől-szemben legyőzhetjük. Ezzel a módszerrel elméletileg egyetlen vezérrel is nyerhetünk. Ezenkívül nálam előfordul, hogy egy birkára kb. 3000 kajakot kapunk, ilyenkor ne vigyük a számlát 32768 fölé, mert a gép ezt néhány

másodperc leforgása után nullára redukálja. (mibe, hogy a számot kétbyte-on, előjelesen tárolja!) Elég meglepő volt, amikor az addig összeszedett százhatvan fős hadseregem oszlani kezdett...

- Egyébként mindenki a foglalkozásának megfelelő tevékenységet végez, a farmerek fát vágnak vagy juhászoknak a jobbagyok a földet dolgoznak, a halászok csónakáznak (ő szokott tanácstalanul toporogni, ha ellopjuk a csónakját) a kereskedők járkálnak a városok között, és van olyan helyszín is, ahol *Harold* is képviselteti magát saját személyével.
- A gyártott felszerelés minősége lehet, hogy a fafajától függ. Ezt ugyan nem tudtam igazolni, de tölgyből általában katasztrofálisan csinálnak.
- A játékban a valószínű cél a jobb alsó sarok elérése, legalábbis akkor történik valami (noha a játék folytatható).
- Ha olyan embert is toborozunk, aki éppen birkát gyűjtött, akkor a birkák később a sereggel tartanak és így raktárnak használhatók.

● Takács Bálint, Selyő

## SHADOW OF THE BEAST

C64 Plus/4  
Amiga PC

A minap egyik barátomtól megszereztem a *SOTB*-t. Ugyanakkor felfedeztem annak a leírását is az egyik CoV-ban (CoV 5.). Igaz, hogy AMIGA-ra, de engem ez akkor nem érdekelt. Eddig minden rendben ment, de mint tudjuk, nem mind arany, ami fénylik. Így volt ez nálam is. Játszottam-játszottam, de mindig valahol elakadtam. Hol itt, hol ott. Ezek után elhatároztam, hogy elindulok az elejétől és készítek egy leírást. Miért írom?: Azon C64-esek kedvéért, akik a CoV 5-béli AMIGA leírással nem tudtak zöldágra vergődni.



Kezdetben egy *WELCOME* felirat alatt állunk. Induljunk el balra. Menjünk mindaddig, amíg az egyik fában egy *IN* feliratra nem bukkanunk. Álljunk a fához és nyomjuk előre a *joy*-t. Hopp, bementünk. A töltés után menjünk jobbra, majd az első létrán menjünk le. Most balra és le, aztán jobbra és le, majd ismét balra és le, megint balra és le, aztán jobbra és le. Ha mindent jól

csináltunk, akkor egy olyan platón állunk, ahol jobbra és balra is egy-egy létra vezet lefelé. Innen a jobboldalin menjünk le, most jobbra (mert másfelé nem lehet), rögtön le, balra le (csak az első szintig) aztán balra. Itt egy gödörhöz érkezünk, amit ugorjunk át és a túloldalra vegyük fel a kulcsot. Megjelenik a *FIND DOOR IT OPENS* felirat. Most menjünk vissza addig a platóig, amelynek az oldalain egy-egy létra van. Másszunk le a baloldalin és induljunk el balra, egészen addig, amíg egy szörnyhöz nem érkezünk (labdázik!). Boksoljunk addig a labdáját, amíg el nem vesszük tőle. Most boksolás helyett villámokat fogunk lőni, amit ne pazaroljunk, mert a számuk véges. Menjünk vissza a platóig, de a létrán ne másszunk fel. Sokkal izgatóbb az az ibrik ami mögötte van. Értünk hozzá. Zsupsz eltűntünk. Ugyanakkor felbukkantunk azon a helyen, ahol a térképen a *TELEPORT HELY* felirat található. Menjünk fel a szörnyhöz és ajándékozunk meg villámáradatunkkal. Vigyázzunk arra, hogy az illető részeg, így hát egyszer bejön a képernyőre, egyszer kimegy, viszont a harmadik felbukkanásával már nekünk jön és ebbe belehalunk. Ha végeztünk vele, a töltés után bejelentkezik a 2. pálya.

Induljunk el jobbra. Menjünk fel a létrán, aztán balra addig, amíg egy kapcsolót nem találunk. Kapcsoljuk át. Menjünk vissza és föl. Nyomás balra, míg egy kulcsot nem találunk. Menjünk vissza a bejárat szintjére. Itt jobbra a létrán föl. Megint egy olyan platóra érkezünk, amellyel már az első pályán találkoztunk. Menjünk le a jobb oldali létrán és balra, a következő létrán le. Most jobbra le, ismét jobbra le, megint jobbra le. Menjünk balra, a létrán le, balra le, jobbra és le. Ha ügyesek voltunk, akkor balra a fejünk fölött turbinákat találunk. Nyomás balra, a turbinák utáni létrán fel, majd jobbra és vegyük fel a *POWER PUNCH*-t. Menjünk vissza addig, hogy a turbinák balra legyenek tőlünk. Itt tovább jobbra, amíg egy szörnyre nem bukkanunk. Boksoljunk bele addig, amíg meg nem döglik. Mögötte egy átvezető pályát találunk.

Hol vagyunk?? Hmm... Jó kérdés! Mindenesetre menjünk fel. Ni, ni, egy kút. Induljunk el jobbra. Gyalogoljunk mindaddig, míg egy várra nem lelünk. Itt találunk egy ajtót, amire a derék programozó bácsik *IN* feliratot festettek. Menjünk tovább. Egy fálya. Vegyük le, és menjünk be az imént látott ajtón (a szokásos módszerrel: *joy* fel). Egy kastélyba jutottunk, mely egyben a 3. pálya.

Menjünk fel az ajtó melletti létrán és haladjunk jobbra (másfelé nem lehet), amíg nem találunk egy lefelé vezető létrát. Azon le, majd megint jobbra a következő létraig. Másszunk fel rajta, majd potyogjunk le balra és menjünk ameddig csak lehet. Az ott talált létrán másszunk fel, és menjünk jobbra. A szint végében egy franciukulcsot találunk. Talán még jó lesz valamire... Menjünk át a szint másik végébe és a létrán másszunk le, majd jobbra egészen a szint végéig. A létrán le, aztán jobbra lepotyogva, a bal oldali irányt célozzuk meg. A következő létrán le, majd jobbra, ismét le. Menjünk a szint baloldali részébe. Itt egy ládában egy lézerfegyverre lelünk. Olé! Ezután főhősünk nem boksol, hanem gyorstüzelő fegyverével intézi el az arra járó szörnyeket. Menjünk át a szint jobb oldali részébe. Egy villanyzár zárja el az utat. Lőjünk bele az alsó részébe (egészen közelről). Yeah!!! Mehetünk tovább fel a létrán. A bal oldalin fel, a jobb oldalin le, majd a bal oldalin le. Innen menjünk jobbra és a következő háromfejű sárkányt a lézerfegyverrel nyírjuk ki. A mögötte levő ajtón át az utolsó pályára jutunk.

Ez a pálya a kastély mögötti udvar, ahol a „főszörnyel” vívott adáz küzdelemben a végső győzelem is a miénk lehet. (Vigyázzunk arra, hogy a szürke sirokat ne hagyja szétboksoljunk, mert mögötte a biztos halált találjuk.) A „főszörny” szétverése után a *CONGRATULATIONS YOU HAVE FREED YOURSELF FROM THE SHADOW OF THE BEAST!* felirattal a játék véget ér.

● Molnár Andor (SYSTEM 4), Budapest

## SPACE ROGUE

C64	<input checked="" type="checkbox"/>	Plus/4	<input type="checkbox"/>
Amiga	<input checked="" type="checkbox"/>	PC	<input checked="" type="checkbox"/>

Hello űrsavargók!  
Ha még érdekel valakit a Space Rogue, akkor tudok segíteni. A CoV 25-ben megjelent leírás folytatása a következő:  
A „Grifon” rendszer alsó és jobb oldalt lévő leghátos helyiségében él egy *Omas Tyran* nevű bácsi, aki a káoszról és a végítelről gagyog. Első találkozásunkkor közli velünk, hogy ő a régi *Malir* civilizáció mágius erejének birtokosa, és megkérdi, akarjuk-e hogy megnyugtatson minket. Ha igen, akkor a homlokunkra teszi a kezét, és elmeséli amit tud a jó öreg *Malir* világról és a megmaradt emlékekről. Nagyon érdekes mese, és mire ezt elmondja, meg is nyugszunk, ám egy lépéssel sem jutottunk közelebb *Vilanie* néni legyőzéséhez. Amikor legközelebb arra járunk, ismét ugorjunk be hozzá, ugyanis nagy szüksége lesz a vigasztalásunkra. Egy borzasztó(?) tragédia áldozata lett. Elhagyta a felesége, és beállt a Fekete kéz szektáéhoz.

Borzasztóan sír-ri, *Omas* bácsi, és megkér minket, ha találkozunk hűtlen nejével, akkor beszéljünk rá a visszatérésre. Ki lehet a felesége, és hol van? Bizony-bizony nem más, mint *Vilanie* anyócskánk leánykája a *Sigmén*. A kantin melletti helyiségben medítál éppen. Elkezd beszélni hozzánk, de elakad a szava. *Omas* küldött? Igen ő a férjescském volt, de én már *Vilanie* anyócska, és a Fekete kéz szekta jegyese vagyok. Mondd meg neki, hogy hagyjon békén mert nem megyek vissza hozzá. Reménytelen eset. Térjünk vissza a rossz hírrel *Omas* papához, aki bánatában nekünk adja egyetlen kincsét a „*Psionic Shield*” nevű amulettel, amit rögtön a nyakunkba is akaszt.  
„Legyen a tiéd. Nekem már úgysem kell. Eddig ez védett meg *Vilanie* hatalmától. De most már mindegy. Jöjjön aminek jönnie

kell.”  
Hóhó! Ezt kerestük.  
Irány a *Trochal*. *Vilanie* anyánk meglepődik új ékszerünkön és javasolja, hogy dobjunk el. — *Ugyan dehogy, megtartom!*  
*Vilanie* gúnyos kacaj kíséretében közli velünk, hogy örültek vagyunk, hiszen ha őt legyőzzük, az örök fasírtá aprítanak minket. (Nem hallott még Bél bácsi akciójáról).  
Gyorsan félrelökjük a hülye öregasszonyt, irány a hátsó helyiség, zárát felfeszíteni, és ... íme a szép zöld tojás!  
*Sir Gut* megőrül neki, de nem tudja hogy kellene visszajuttatni a *Manchik*-nak, hiszen túl messze van a világunk. Hacsak az az örült professzor a *zed-N27*-ről nem tudna minket kilőni oda.  
Irány *Prask!* Elmeséljük neki a tojás történetét és ő segít...  
Hát ennyi. Remélem megspóroltam az ablaküveg árát.  
● **Attica (Barócsi Attila) from Kál**

## STORM ACROSS EUROPE

C64	<input checked="" type="checkbox"/>	Plus/4	<input checked="" type="checkbox"/>
Amiga	<input type="checkbox"/>	PC	<input type="checkbox"/>

Már vagy egy éve nyüstölöm a „*Storm Across Europe*” c. ösközületet, de az élvezeti szintje még mindig tart a végtelen felé, mivel azonban nemrég egy ?READ ERROR 21 keretében elhalálozott, ezért úgy döntöttem, hogy amíg nem szerzek egy másikat (vagy egy királyabbat), addig küldök néhány kiegészítést a CoV 18 ömlengéseihez.

1. A *Scen. Builder* használata csúf dolog, nem is kell vele foglalkozni.
2. Lengyelországból elég nekünk Varsó is, de ott építsünk ki védelmi vonalat a rusz-kik ellen (sok-sok erőd, mindegyikben helyőrség + hadsereg).
3. Franciaország meghódítása igen csak egyszerű, ha megvan Párizs is, akkor a hadseregek (fr.+brit) leverése után automatikusan csatlakozik az összes meg nem hódított tartomány is.
4. A szövetséges partraszállások kedvenc területei: Normandia, Calais, valamint Hollandia és Belgium. Másol nem is nagyon jönnek, de még ha partra is szállnak, egy-két román vagy bulgár hadosztály benyomja őket a vízbe.
5. Észak-Afrikát hagyjuk a... Majd később elfoglalhatjuk.
6. Foglaljuk el Spanyolországot és Gibraltárt. Megéri. Gibraltárból indíthatjuk Tunézia ellen csapatainkat (amennyiben

szükséges), de van elég Pop és Raw is. Nem árt tudni, hogy a spanyolok igen csak partizánkodnak, továbbá a szövetségesek szinte azonnal partraszállnak a fellázadt területeken.  
7. A Balkánon foglaljunk el mindent, és ha elég erősek vagyunk, Törökországon keresztül nyomuljunk előre a Kaukázus-Sztálingrád illetve a Szíria-Alexandria vonalra. Két légy egy csapásra: megkapjuk Észak-Afrikát, az Iraki olajmezőket, valamint lesz ugródeszkánk Moszkva felé! Vigyáznunk kell, mert a törökök ruszki barátok, és ha nem építettünk a lengyel határra védelmi vonalat, bele is nyomnak minket a germán földekbe.  
8. Ha megvan Gibraltár, nem sokan fognak a Földközi-tenger térségében partra szállni. (Persze még sok U-Boot-ot kell odaraknunk).  
9. Az ideális ruszkipusztító hadsereg nem STR 55-ös, hanem inkább 75-ös: a Kaukázusban csak úgy lehet támadni, (vagy a hegyekben úgy sem: a gép „visszadobja” a kurzort).  
10. Ha mindig, mindenhol 99 tengerallattjáró egységünk van, akkor a Land Lease=0.  
11. A légvédelem csak az anyagot, fogyasztja: többbe kerül gyártani, mint amennyi kárt okoznak az ellenséges

bombázók.  
12. Ugyanez fordítva is igaz: csak V2-es meg A-bombát fejlesszünk, azok repülnek maguktól is (megj.: A-bomba csak az 50-es évek közepette várható, és fejleszteni kell, mint az állat).  
13. Szállítójárműből legalább 40-50 szint legyen minden támadó alakulatnál  
14. A lengyel-román-balkán-törökországi erődrendszer bírja a strapát, ha csak védekezünk, akkor a rusz-kik szívnak, s közben van időnk Angliában deszantozgatni (igen élvezetes, de nehéz). Ugyanis: nekem sikerült eldobni 2 eftörnyős-deszantos hadsereget, de az utánpótlást elvitte a cica (*enemy fleet is too strong*).  
15. Természetesen lehet a Fekete-tenger partján is pazarolgatni az AMPH-akat. Ha sikerül, akkor ászok vagyunk.  
Hát kb. ennyi az egész. A PRG nem csak alig ment & tölt, hanem néha saját magát is kinyírja (melyik bunkó írta a?) legalábbis az „én általam” birtokolt verzió. Nem ártott volna, ha csináltam volna még néhány biztonsági másolatot. Ha mentésnél kifagyik, akkor orgiát rendez valamelyik szektorban: kitöröl mindent.  
Ajánlott továbbá: 1 db CoV Évkönyv (töltés közben lehet olvasgatni).  
● **Timár Lőrinc, Budapest**

## STREET ROD

C64	<input type="checkbox"/>	Plus/4	<input type="checkbox"/>
Amiga	<input type="checkbox"/>	PC	<input checked="" type="checkbox"/>

A CoV'91-es Évkönyvben van egy *STREET ROAD* leírás. Ez a leírás elűt a PC verziótól. Akik még játszanak ezzel a játékkal PC-n, azoknak szeretnék néhány tippet adni:

- A rendőrautót el lehet hagyni, sőt le is lehet szorítani. Ha nem állunk meg, és mégis elkap, akkor is csak 70 dollára büntet meg. Ha nincs ennyi pénzünk, akkor jutunk börtönbe.
- A maximum elérhető sebesség a 130/mh.

• A végjátáshoz vegyünk két 1963-as Corvette-t. Tuningoljuk fel őket. (Racing sebváltó, Racing gumit, lökhárítók leszerelve stb.) Az egyikkel menjünk ki az utcára majd hívjuk ki a királyt. Erre ő azt mondja, hogy gyorsulási versenyt (DRAG RACE) kell meg nyernünk. Nyerjük 4-5., majd menjünk vissza a garázsba, és a másik kocsival hívjuk ki a királyt. Először a gyorsulási versenyt, majd az utcai versenyt kell megnyernünk.

Vigyázzunk, mert a rajt után megpróbál minket az útról leszorítani.  
• PC-n nem 4-féle matrica közül válogathatunk, hanem 8 közül, és nem is 4-féle színű lehet a kocsi.  
• PC-n nem az adatokat látjuk az ellenfél motorjáról, hanem a motor képét.  
Hát hirtelen ennyi mindent tudtam összeszedni a játékról, remélem van, akinek ezzel segítséget nyújtok.  
● **Terics Károly, Budapest**

## TRANSWORLD

C64	<input checked="" type="checkbox"/>	Plus/4	<input type="checkbox"/>
Amiga	<input checked="" type="checkbox"/>	PC	<input type="checkbox"/>

Mese a Transworldról, a lefagyásról vagy mi a franc....  
Na má' megeen *Transworld!* Nekem a *PARAMOUNT* által feltört verzió van meg, lehet, hogy csak ebben van (bocs, vannak) ilyen eltérések. Na szóval:

- Ha a dollár értéke 2 DM fölött van a játék kezdetén (ezt jól megaszondtam!), akkor

várjunk még egy kicsit, mert pár nap múlva lemegy az ára. (Ha nem várunk, akkor csodálkozhatunk, hogy 30 napi szabí után csak 0.2-0.6-ot emelkedett a dolcsi ára.) Persze vannak kivételes esetleges esetek is. Ha a dolcsi 2 alatt van, akkor mehetünk a leírás szerint.  
• Pár napi szabí után (hiába fektettük be az összes pénzünket dollárba), a részvé-

nyeink még mindig 67-83-at érnek. A tendő:  
- A saját részvényeinkből vegyünk kb. 10 db-ot.  
- A maradék pénzünket (kb. 100 részvényenként) fokozatosan elköltjük másik részvényekre. (Ja! A dolcsit eladjuk 1-2 ezer kivételével.)  
- Ha minden igaz, akkor így a részvé-

nyünk 12-17 DM-re lemegy. Ekkor eladjuk az összes többi részvényét, dolcsi, kivesszük az összes pénzünket az OTP-ből, ezeken saját részvényeket veszünk, kivéve röpke 50-60 ezer DM-et.

- A megmaradt pénz fedezi a *Lebenshaltungskosten*-t. (Gyöngék kedvéért a megélhetési költséget.) Most jön a naaaaaagy hadicsel. Először hirdetünk, utána „NEXT PLAYERS”. Ezután megint hirdetés, majd „NEXT PLAYERS” stb. Ha elfogy a pénzünk, akkor lehet eladni a részvényeket.

- A „SHAKER” ööööö izé „SHARES” opcióra rávisszük a mi kis pici kis cuki cuncori téglalapocskánkat és 'RETURN'.
- Csuhiiii! Retyetyaré! Yikes! EXA-élvezet!!!! A részvények ára fölugrott!

Ennyi pénzzel már nem csak az egy-orrúak, hanem az orrszarvúak és a kétfülűek is végig tudják csinálni a játékot. Kivéve azokat, akiknek a *PARAMOUNT* féle verzió van meg. (Vagy törés???) Annak a törésnek a működési elve a következő:

- Megvárja, míg egy kicsit jól megy az üzlet. A gyanútlan játékos ráviszi az ő kis pici kis cuki cuncori téglalapocskáját a „NEXT PLAYERS”-re. 'RETURN'. Kiírja a program, hogy várj egy kicsit. 561 liter vodka, 475 láda sör, 1.000.000 Ft-os villanyzámla után még mindig várjunk egy kicsit! (Közben a trafón a lecsót melegítjük, és a teát főzzük a teásrumba.) A várakozásunknak az vet véget, hogy a gépből gyanús füst száll föl. Lefagyott ez a sz\*\*

- Ha egy tündérlány (CoV-nak külön tündérlány) arra jár, és azt kívánjuk tőle (míután megcsókoltuk és békává változott), hogy a fent említett dolgok ne történjenek (ne 1/2 v. 0.5-én-je-nek) meg. A tündérke teljesíti a kívánságunkat. Hípp-hopp, van 2.000.000 DM-ünk. De csecse!!! Nem fagyott le! Gyanútlanul elküldi az egyik kamiont a francba, de a városok listája helyett egy „READY” jelenik meg. Előveszi a gyanútlan játékos a kisbaltát, a bunkót, a láncfűrész, ráteszi a gépre a CoV 31-et, és szétveri az egészét pusztá kézzel. Utána pedig mehet a szervízbe.

• Piroska Lacika (GyKS), Kecskemét

## KÖZKÍVÁNATRA: JINXTER 100% csak úgy tömörítve

LOOK TICKET, WAIT 3X, SHOW TICKET TO INSPECTOR, WAIT 2X, PRESS BUTTON, WAIT 4X, LEAVE BUS, GET KEYRING, WAIT 2X, READ DOCUMENT, OPEN GATE, N, UNLOCK DOOR WITH IRON KEY AND OPEN DOOR, N, NW, GET CASE, LOOK UNDER BED AND GET SOCK, OPEN WARDROBE AND GET SHOES, N, GET OPENER, OPEN FRIDGE AND GET BOTTLE OF MILK AND CLOSE FRIDGE, E, GET TABLECLOTH, S, GET TELEPHONE, N, UNLOCK DOOR WITH IRON KEY AND OPEN IT, GET SECATEURS AND GLOVES, N, E, SHOW TABLECLOTH TO BULL, DROP TABLECLOTH, S, WERA GLOVES, HOLD WIRE AND CUR WIRE WITH SECATEURS, E, E, GET BOTTLE, WSE, S, GET MOUSE TRAP AND CAN, N, NW, S, UNLOCK DOOR WITH RUSTY KEY AND OPEN IT, SW.OPEN TRAPDOOR, W, GET CANDLE AND MATCHBOX, S, SW, S, LISTEN TO MAGPIE, WEAR SPEC-TACLES, N, NE, N, E, D, GET CHEESE, WEAR SHOES, UP, PUT CHEESE ON MOUSE TRAP, SET TRAP, DROP TRAP, W, S, DIAL 300, N, E, WAIT, OPEN BOX AND GET MATCH AND CLOSE BOX, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, WARM THE PLASTIC KEY WITH THE CANDLE, AGAIN, NE, UNLOCK MAILBOX WITH PLASTIC KEY, GET PARCEL, OPEN PARCEL AND GET LETTER AND CHARM, READ LETTER, N, NW, W, S, S, W, OPEN FRIDGE AND PUT PLASTIC BOTTLE IN IT AND CLOSE FRIDGE, WAIT 19X, (UNTIL U GET 10 POINTS), OPEN FRIDGE AND LOOK IN IT AND GET BOTTLE, OPEN BOX AND GET MATCH AND CLOSE BOX, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, WARM ICE WITH CANDLE, DROP WATER, PUT OIL IN PLASTIC BOTTLE, DROP LETTER

AND PARCEL AND TICKET, E, N, N, E, SE, S, SW, LOOK TARP AND GET MOUSE, NE, N, SE, S, LOOK IN BOAT AND GET BUNG, OIL RUNNERS WITH OIL, OPEN DOOR, S, GET SACK AND LOOK IN IT, PUT WALRUS CHARM IN SACK, PUT BUNG IN SOCK, PUT SOCK IN HOLE, PUT CANOE IN LAGOON, ENTER CANOE AND GET PADDLE, S, S, LEAVE CANOE, D, OPEN CAN WITH OPENER, EMPTY CAN ON DIRT, MOVE DIRT, E, E, DROP ALL, DROP TROUSERS AND SHIRT AND SHOES AND GLOVES, WEAR SUIT AND MASK AND FLIPPERS, GET AQUALONG, W, W, U, N, WEAR AQUALONG, D, NW, N, OPEN HATCH, D, CLOSE HATCH AND PRESS LEFT BUTTON, TURN WHEEL, OPEN DOOR, E, D, GET COIN, OPEN DOOR, U, W, PRESS RIGHT BUTTON, E, D, E, WAIT 3X, U, GET CHARM, D, W, U, W, OPEN HATCH, U, S, SE, U, S, D, E, DROP AQUALONG, DROP SUIT AND MASK AND FLIPPERS, E, WEAR TROUSERS AND SHIRT AND GLOVES AND SHOES, GET ALL, W, W, U, ENTER CANOE, PUT UNICORN CHARM IN SACK, N, SW, LEAVE CANOE, DROP PADDLE AND SECATEURS, S, NW, ASK FOR A JOB, D, E, OPEN FLOUR SACK, SIEVE FLOUR WITH SIEVE, GET TINY CHARM, W, LOOK TABLE AND GET BAKING TIN AND DROP TINY CHARM IN IT, OPEN OVEN AND DROP BAKING TIN IN IT AND CLOSE OVEN, PRESS BUTTON, AGAIN, OPEN OVEN AND GET BAKING TIN, GET BREAD AND DROP BAKING TIN, U, GIVE BREAD TO BAKER, GET BREAD AND BREAK BREAD, GET PELICAN CHARM, OPEN DOOR, NE, SHOW MOUSE TO MISTRESS, TURN TOP RIGHT HANDLE, TURN BOTTOM RIGHT HANDLE, AGAIN, AGAIN, TURN TOP LEFT HANDLE, OPEN

SAFE, GET CHARM, OPEN DOOR, SW, SE, OJIMY HEARTH, GET ASH, N, D, GET COIN, U, S, NW, SW, DOOFER ENGINE, DOOFER UNICORN, DROP ALL, GET LADDER AND OPENER, KNOCK DOOR, THROW OPENER AT LAMP, SW, E, LEAN LADDER TO GIRDER, W, NE, GET ALL, SW, CAST OJIMY SPELL ON FIRE, GET STOOL, E, DROP STOOL, GET CHARMS, PUT CASE IN SACK, CLIMB STOOL AND CLIMB LADDER, JUMP NORTH, HOLD ONTO THE RAIN WEATHERMAN IS ON THIS SIDE, HOLD TO RAIN WEATHERMAN, CAST DOODAH SPELL ON RAIN WEATHERMAN, GET UMBRELLA AND HAT, CLIMB CLOUD, CAST OJIMY SPELL ON CLOUD, SW, SW, E, GET STOOL, W, NE, NE, DROP CAN AND MOUSE AND PLASTIC BOTTLE, PUT SACK ON STOOL, GET SADDLE AND PUT IT ON STOOL, CLIMB CLOUD, DOOFER CLOUD, E, BUY TICKET WITH TWO FERG COIN, E, E, SHOW TICKET TO INSPECTOR, WAIT, WAIT, PUT SADDLE ON UNICORN, CLIMB UNICORN, DOOFER UNICORN, D, E, DROP SHOES, N, E, D, OPEN DOOR, N, WAKE XAM, DRINK MILK, PUT CANDLE IN BOTTLE, TIE ROPE TO MANA-CLES, OPEN BOX AND GET MATCH, LIGHT MATCH AND LIGHT CANDLE WITH MATCH, DROP BOTTLE UNDER ROPE, N, WAIT, N, U, NE, OPEN DOOR, E, E, SLIDE 5, SLIDE 8, SLIDE 1, SLIDE 6, SLIDE 7, SLIDE 2, SLIDE 9, SLIDE 5, SLIDE 3, SLIDE 4, GET BRACELET, PUT CHARMS ON BRACELET, W, W, SW, SW, U, U, OPEN LEFT DOOR, N, GET BALL, S, D, D, SE, PUT ASH ON HEARTH, U, LOOK BALL, (SHE LOOKS AT FIREPLACE)DOOFER BALL, WAIT, PUT BRACELET ON CLAW.. STRANGÉ END ISNT? • CoV HQ

## Ez meg a ráadás a szépen lecsendesedő hangkártya-csatához

Nem a hangkártya-csatában megjelent levelemre jött FT válaszra reagálnék ezt látom DADA úgy is megtette, ahhoz nem sokat tehetnék hozzá.

Annyit azért mégis, hogy tényleg kár lett volna ott és akkor teljesen lezári az ügyet, hiszen abban a FT válaszban még az első levélnél is érdekesebb dolgok voltak, és aki nem ismeri a **SoundBlaster**-eket, az könnyen azt hihette volna, hogy ami abban a lezárásban szerepel, az úgy ahogy van kész tény.

Van azonban valami, ami módfelett idegesít, és enyhén szólva etikátlan.

Biztos mindenki emlékszik, szerepelt még ott egy „hangmérnöki” levél is, mint a „szakember véleménye”.

Abban arról volt szó, hogy igenis van digitális bemenet a **SB** kártyákon, és „kis

ügyeskedéssel” sikerült is erre rákötni egy DÁT magnót. Ezzel csak annyi a probléma, hogy — mint azt már az előző levélben is írtam — ennek semmi értelme a mezei, 8 bites **SB**-ken (már pedig ilyenről volt szó), legfeljebb ha a 16 bitesen lenne, de ott sem írnak erről.

Nos, azóta beszereztem egy 16 bites **SB**-t, és meglepő vagy sem, de semmilyen digitális hangbemenet nincsen ezen SEM!

A biztonság kedvéért felkerestem a hivatalos **SoundBlaster** forgalmazót is, és ott a szakértőjük (csak évek óta foglalkozik ezzel) mondta, hogy: „...nem, egyik **SB** sem képes erre. Bár létezik ilyen kártya, ami (lévén külön kártya) független a hangkártyától, eszméletlenül drága, idehaza nem is forgalmazzák”.

Őszintén szólva, eddig is gyanús volt az a levél (pl. ir bizonyos „szakmai bakikról”, de bár említene meg akár egyet is!), ez azonban végképp túlcsondított!

Ha mégis a hangmérnök lenne, akkor az lsten óvjon mindenké a Pódium Stúdiótól, ahol a hangmérnökük még a digitális és az analóg közti „enyhe” különbséggel sincs tisztában (hiszen, mivel digi bemenet nincs, csak az analógra köthette a „nem kuriózum” DAT magnóját).

Ilyet azonban tényleg nehezen tudnék elképzelni, marad hát az egyetlen logikus magyarázat: ez egy gagyi levél, és ki más küldhetné, mint FT!

Mivel ez nagyon durva, végképp sportszerűtlen dolog, valamiképpen utána kéne járni, és ha sikerül megtudni valamit (pl. ha esetleg nincs is *Pódium Stúdió*), akkor erről please hozzatok le valami helyreigazítást is a lapban. Leginkább az a „szakember véleménye” szöveg zavar, mert hát ez önmagában is megérne egy kiigazítást... Nő meg, azért ezzel mindenkit jól beugratott...

• THK, azaz Tóth Henrik, Szeged

# Havi 80-100 MEGABYTE JÁTÉK, SEGÉDPROGRAM

(ha másért nem, hát mazsolázásra)

## És mindez csak 8-900 Ft-ért??!

## országossá bővítjük hálózatunkat!

Válaszborítékért tájékoztatót küldünk!

### Program Service

Cím: Budapest, 1519 Pf. 299.

## BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

A bíborhold Magyarország első havilapja a fantasy és szerepjátékok kedvelőinek. Izeltőül a júliusi szám tartalmából:

- BUCK ROGERS szerepjáték
- AL-QADIM világa
- Cthulhu kiegészítő
- Sötét patkány újabb kalandjai
- fantasy novellák és könyvismeretők
- Hogyan készítsünk varázstárayakat
- Mitológiai ABC
- A Bölcs válaszol a Ti kérdéseitekre

Ezenkívül olvashatsz még cikket a számítógépes szerepjátékokról, és persze lesz rengeteg fantasztikus grafika, levelezési rovat és rejtvény is, értékes nyereményekkel. Keresd július 18-tól a hírlapárusoknál.

## AMIGA-NET klubhálózat indul!

Programcsere, magasszintű vitafórum. Várjuk a többi klub csatlakozását is a hálózatunkhoz. Minden érdeklődő jelentkezését várjuk!

Csütörtökön 17 és 21 óra között a VSZM Közösségi Ház Centenárlumi termében (1116 Bp. XI.Fehérvári út 120.).  
Tel.: 161-2200

Klubvezető: Szakszon József (Csur)!

### APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

#### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

#### Kereskedelmi jellegű hirdetések

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

#### Egyéb szolgáltatások:

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

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

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

### 64 software

**64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440**

• Helló C64-esek! Minden hónapban nyerhetsz 30 kazetta és lemez nyeremény közül egyet, ha az alábbi címre elküldesz 50,- Ft nevezési díjat! Ez tényleg nem kamu! **Kozma László**, Nyíregyháza, Széna tér 3. 8/36. 4400

• YO! C64-es programok cseréje, eladása; SWAP contact! Ha kell lista, küldj lemezt! **Tanos Krisztián (RAPPER)**, Budapest, XX.Kossuth Lajos u.36. 1204. Üzenet: este 1229-592.

• C64-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft eladók! **Csernánth Zoltán**, Budapest, XVII.Dálnok u.5. 1171

• C64 kazettások! Szuperprogramok, szuperolcsón, szuperkedvezményekkel, garanciával, kéthavonta ajándéksorsolással! **Tótkár Tibor**, Szendrő, Nagyalomás út 25. 3752

• C64-re lemezes és kazettás játékok eladók! Cím: **Metál József**, Diósd, Duna u.35. 2049

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettán! Olcsón!! **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481

• A GAME of GODS CLUB megszervezi Magyarország első nyílt 64 software contact hálózatát lemezen és kazettán egyaránt. Mindig a legfrissebb programok. Tájékoztatót küldünk felbélyegzett válaszborítékért: **Oláh Gábor**, Mátészalka, Szokolay Őrs út 8. I/1. 4700

• C64-re szuperprogramok lemezen eladók. **Bodnár János**, Debrecen, Vargakert út 1-3. 4/71. 4031

### 64 hardware

• Kifogástalanul működő 1541/II. floppy drive + 50 lemez: 8.000,- Ft! Cím: **Horváth Zoltán**, Budapest, XI.Frankhegy u.4. 1118

• Eladó: C64 + 1 joy + játékok (14 db. lemezen), 1541 floppy drive. Irányár: 15 rongy. Call: Bp. 185-7149, 19h után (**Jani Gábor**). What a business!

• Eladó: C64/II. + floppy 1541/II. + magnó + 1 db. joy + 10 db. kazetta + 75 db. lemez + cartridge + szakirodalom mindössze kb. 20.000,- Ft-ért. **Balogh Tamás**, Budapest, IX. Ifjúmunkás u.32. 1091. Tel.: 1772-031.

Másolómodul folyamatosan megrendelhető. Ára még mindig 530,- Ft + postaköltség. **Tóth Attila**, Tapolca, Egy u.66. 8300

• Eladó: C64/II. + floppy 1541/II. + Mátrix PRINTER 9 tús, 4 font, NLQ, magyar betűkészlettel, könyv + Easy Script nyomtatóprogram könyvvel + 1351 Mouse programokkal + 3db. Quickshot joystick + házi RESET kapcsoló + 50 darabos lemeztartó + 60/70 lemez mindenféle játék/felhasználói/nyomtató programokkal. Irányár: 37.000,- Ft. Címem: **Molnár Balázs**, Vác, Törökhegyi út 12. 2600. (14h-20h-ig) Tel.: 317-231, vagy 312-061.

• Eladó: C64/II. + magnó + 2 db. joystick + 9 db. programkazetta + RESET + Commodore Újságok. Ára: 11.000,- Ft. **Czifra Zoltán**, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231

- Eladó jó állapotban lévő C64/II., 1541/II-es floppyval, több, mint 100 lemezzel (hiper programokkal), lemeztartóval, joystickokkal, könyvekkel, mindez 25.000,- Ft körüli áron. + BONUS Junoszty monitor! **Farkas Henrik**, Aldebrő, Arany J.út 58. 3353. Tel.: Aldebrő 98 (központon keresztül)
- Eladó: C64/II. (6.900,-), Commodore VC20 programokkal (4.000,-) + 1541 floppy (8.000,-) + Junoszty TV (monitoros) (4.400,-) + Philips 80 computer monitor (4.700,-) + TDK ;s Maxell lemezek programokkal (70,- Ft/db.). Cím: **Stierbach Mihály**, Budapest, XXII. VII.utca 4. 1224. Tel.: 227-22-60.
- Eladó: C64 + 1541 floppy + 1526 printer + 2 magnó + 2 joy + 35 lemez + 15 kazetta + szakkönyvek 35.000,- Ft-ért. Cím: **Havaszi Zolt**, Nyergesújfalu, Frankel Leó út 5. 2536
- Eladnám C64-es konfigurációm (C64/II., 1541/II., magnó, 2 joy), egy csomó 3M-es játéklemez és néhány kazetta! Irányár: 32.000,-, de alkudhatunk is! Érdeklődni lehet: **Deák János Tibor**, Törökszentmiklós, Nyár utca 16. 5200
- Eladó: C64 + 1541/II.lemezmeghajt+ Action Cartridge Mk VII. + 15 gyári játék (Crime Time, Ghostbusters II., stb.) + 70 teli lemez játékokkal + lemeztartó + 2 joystick + 10 szakkönyv + magnó + 1 kazetta 40 játékkal, egyben 25.000,- Ft-ért, amiből alkudni is lehet! Esteleg külön a 64-et magnóval, játékokkal, Telefon: (06-46) **363-607** (Miskolc, **Horváth** lakás).
- Eladó: C64 + C+4 + 1551 drive + 2 joy + 80 db. C64 lemez játékokkal. Külön is. Ár megegyezés szerint. Cím: **Horváth Zoltán**, Budapest, XX.Maros u.126. 1204. Tel.: 1172-185.

### Amiga

- YO! Amiga programok cseréje, eladása; SWAP contact! Ha kell lista, küldj lemezt! **Tanos Krisztián (RAPPER)**, Budapest, XX.Kossuth Lajos u.36. 1204. Üzenet: este 1229-592.

Játékprogram készítéséhez Amiga vagy PC grafikust keresünk! Vass Zoltán, Várdomb, Római utca 12. 7146

- Amiga 500 (V1.3, 1 MB, óra) + MIC.JOY + Kb. 300 db. lemez program + könyvek, újságok + 3.5" külső drive + 1084S (színes, stereo) monitor elképesztően olcsón 58.000,- Ft-ért eladó! Cím: **Borbás István**, Zákányszék, II.k.404. 6787. Tel.: (06-62) 381-777.
- Amiga 500 Plus 1 MB RAM V2.0 Kickstart-tal kitűnő állapotban eladó + 3.5"-os ROCTEC külső drive + 512K-s óras, kapcsolós memóriabővítő akár külön is eladó! Érdeklődni: **Baji János**, Békés, Kispince u.33. 5630

- Eladó: Amiga 500 Plus (1 MB Chip RAM, 1.3/2.04 átkapcsolható Kickstart, egér, tráfó) + modulátor + joystick + 150 lemeznyi program, lemeztartóval + szakkönyvek, 0.5 év garanciával 45-50000 Ft-ért. Játék, demo és felhasználói programok külön is eladók! NoName lemezen — 65 Ft, 3M, Maxell lemezen — 105 Ft. **Daneluzski László**, Nyíregyháza, Rajk László út 38. 4400

AMIGÁHOZ 512KB-os bővítőkártya, garanciával, 2.490,- Ft. Cím: **Fekete Károly**, Buják, Lakótelep F/4, 3047. Tel.: Bp. 134-3793.

- Amiga 500, 1 MB bővítővel, TV modulátorral, 100 db. lemezzel, szakkönyvekkel, egér, joystickkal 34.000,- Ft-ért eladó! + 200 lemez nagyon olcsón! Érdeklődni egész nap: **Izsó Róbert**, Budapest, XIII.Kassák L.u.76. 9/83. 1134
- 3 1/2-es ROCTEC lemezegység Amigához eladó. Ára: 6.000,- Ft. Tel.: 1406-566 (**Lénárt Barnabás**, Budapest)
- Eladó egy Amiga 500, egy MERCURY színes monitor, 512KB-s bővítő órával, kapcsolóval, egy STAR LC-10-es printer, kb. 100 lemez programokkal, egy Quickshot II. Plus joystick, egy mouse, mouse pad és újságok. Mindez 80 ezer;rt. **Glattfelder György**, Veszprém, Zrínyi út 15/C. III/8. 8200
- Amiga 3.5"-os külső drive 7.000,- Ft, 100 db-os diskboxok 650,- ft, 3.5"-os diskek 80,- Ft, 5.25"-os diskek 50,- Ft. MPS-1270 tintasugaras nyomtató 18.000,- Ft-ért eladó. **Jancsó Ákos**, Budapest, XII.Arató u.29. 1121. Tel.: 165-65-34.
- Eladó Amiga 500 (1 MB RAM) + PHILIPS CM 8833 Stereo Monitor (SCART, TTL, RGB bemenet) + 80 db. lemez + 1 db. PRO-joystick + könyvek. Együtt: 65.000,- Ft. Érdeklődni: **Makra Tibor**, Szentés, Bálint u.2/A. 6600. Tel.: (06-63) 311-230
- A500-hoz tráfódobozt vennék! Ha elromlott a tápegység és már nem kell a doboza, írj, megveszem! Cím: **Szabó Miklós**, Karcag, Tánacsics M.u.5-11. 5300

**Figyelem! A legújabb felhasználói- és játékprogramok, demók hatalmas választéka Amigára! (AGA gépekre is!) COPY-CREW, 1188 Budapest, Damjanich u.22. hétköznap 10-16h-ig, tel.: (06-60) 325-901, levélcím: 1683 Budapest, Pf.: 88.**

- A500 (1.3) bővítővel, modulátorral, 3.5" külső drive-val, programokkal bagóért eladó. **Czikora Tamás**, Szolnok, Lovas István u.11. 5000. Tel.: (06-56) 377-190.

### PC

- A SoundBlaster programozásáról leírást keresek anyagi ellenszolgáltatásért! Fontos és sürgős! Levélcím: **Kis Zolt**, Kaposvár, Arany J.köz 5. IV/2. 7400

- PC-re felhasználói és játékprogramok gazdag választéka. Írj bátran, minden levélre válaszolok. Válaszborítékért részletes listát küldök. Velem jól jársz! Cím: **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27.F/2. 3200
- Eladó: AT 386SX25 + 2 MB RAM + 85 MB HDD + 1.2 FDD + színes VGA monitor (256KB) + egér + AdLib programok 79.000,- Ft-ért! Alaplap + RAM külön 14.000,- + HDD 16.000,- Ft. **Varga Tamás**, Budapest, III.Pákász u.4. 1031

Játékprogram készítéséhez PC vagy Amiga grafikust keresünk! Vass Zoltán, Várdomb, Római utca 12. 7146

- Garanciális IBM AT 386/33, 2 MB RAM, 80 MB winchester, 1.2-1.44 Floppy-k, baby ház, mono SVGA monitor + kártya 69.000,- Ft-ért eladó. Érdeklődni egész nap: **Izsó Róbert**, Budapest, XIII.Kassák L.u.76. 9/83. 1134
- Hangkártyák eladók: AdLib 3.250,- Ft, SoundBlaster 2.0: 8.000,- Ft. **Varga Tamás**, Budapest, III.Pákász u.4. 1031
- PC-s programok az országban a legolcsóbban. 30,- Ft/lemez. Megtalálja az igénynek megfelelő! **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
- Programcsere PC-n! Pl. Alone, Monkey 2. Listát küldj! Cím: **Best Games Team**, Pusztaföldvár, Rákóczi u.43. vagy 148. 5919.
- IBM programok nagy választékban kedvező áron eladók. **Nagy Zolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. II/6. 1031. Tel.: 1730-086
- IBM PC-re színvonalas programok legolcsóbban eladók. Kérésre tájékoztatást küldünk. **Software Shop**, Gyöngyös, Bajcsy Zs.út 17. 3200
- IBM programok nagy választékban olcsón eladók! **Szabó Attila**, Budapest, XIV. Ond Vezér út 27. 8/35. 1144

A legújabb, legjobb IBM programok óriási választékban eladók! **STEVE SOFT**, Budapest, XX.Mártirok útja 151. 1202

### Plusi és társai

- Plus/4-re lemezek, kazetták eladók! **Csernath Zoltán**, Budapest, XVII.Dalnok u.5. 1171
- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

### Egyéb

- Keresem a Neuromancer c. program PC-s változatát. **Hajdu András**, Üllő, László u.2. 2225

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

### SCOOPLEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

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

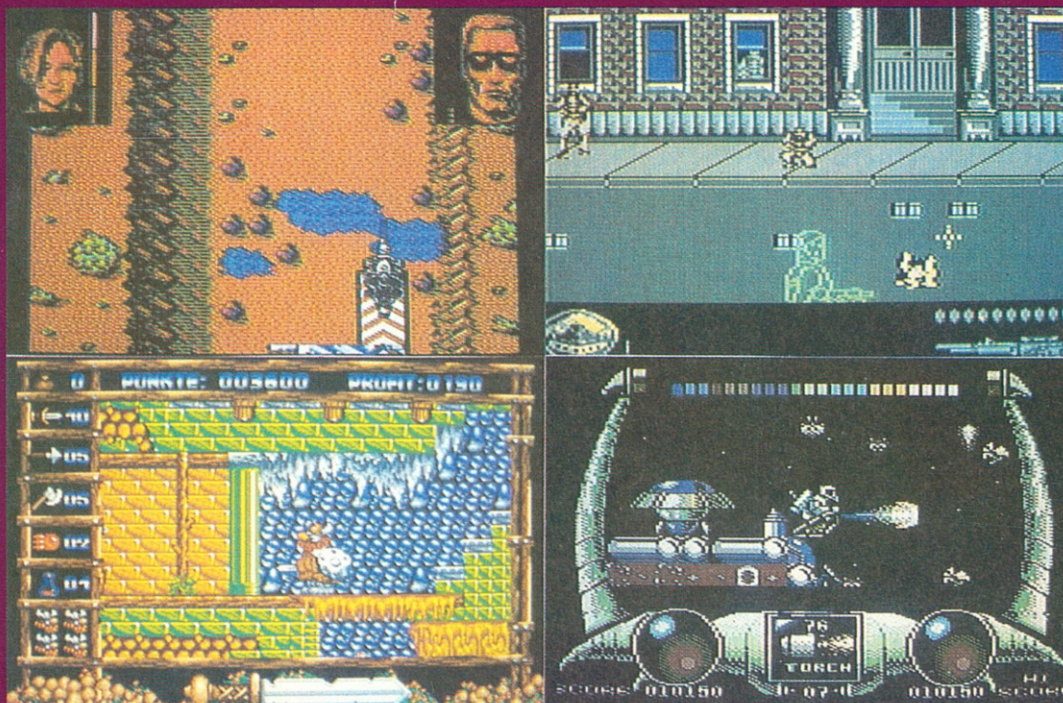
## KÖZLEMÉNY:

A CoVboy Posta szabadság miatt zárva tart!

Nyitás a CoV 36-ban, természetesen dupla CoVboy Postával!

## PÁLYÁZATI REJTVÉNY

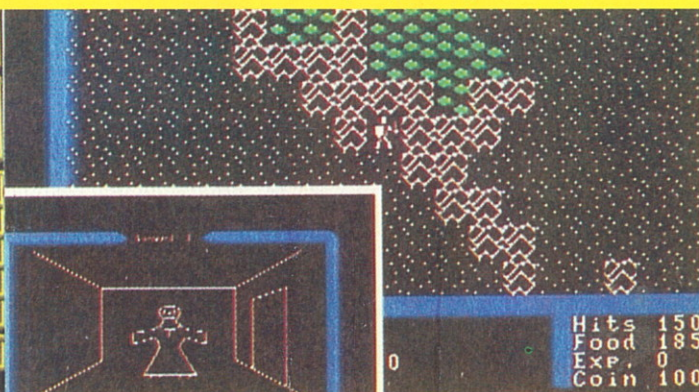
Az itt látható 4 kép egy-egy játékprogramról készült. A 4 játékból hármát angol programozók fejlesztettek és angol cég adta ki őket, a negyedik viszont német termék. Azok között, akik beküldik a kakukktojás játék nevét — vagyis azt, amely Németországból származik —, valamint a szoftverház nevét, azok között 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemez sorsolunk ki. Beküldési határidő: 1993. szeptember 13. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernének...



## CoV 36 ELŐZETES

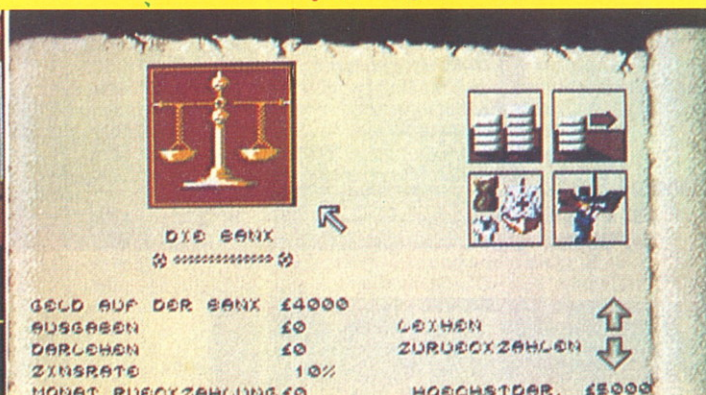
**Spirit of Adventure (64, Amiga, PC)**

**ULTIMA I-II. (64, Amiga, PC)**



**Ingrid's Back (64, Amiga)**

**Discovery (Amiga, PC)**



valamint **VERMEER (64)**, **Birds of Prey (Amiga, PC)**, **MIGHT & MAGIC IV.** folytatás, **LEGACY (PC)**, a szokásos állandó rovatok (**Programozástechnika, Adventour, Tökös-Mákos, Plus/4 sarok, PC-Info**) és természetesen az elmaradhatatlan **CoVboy Posta** ezúttal ismét dupla terjedelemben riogatja az olvasókat!

**Keress szeptember 13. után a hírlapárusoknál és az ismert üzletekben!**

# ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1135 Budapest, Szent László út 74/A.

Tel.: 149-6165, FAX: 251-2523

*Új üzletünk megnyitása alkalmából  
szencziós árengedményekkel kedveskedünk vásárlóinknak!!!*

Commodore Amiga 500	28.900,- Ft	Fuji 5.25" MD 2HD lemez	690,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29.900,- Ft	Profex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)	760,- Ft
Commodore Amiga 600	29.900,- Ft	Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	1.090,- Ft
Commodore Amiga 600 / 40 MB HD	49.900,- Ft	Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	590,- Ft
Commodore Amiga 1200	49.900,- Ft	Amiga Action Replay MK.III. + könyv	9.990,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 40 MB HD	69.900,- Ft	4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 80 MB HD	82.900,- Ft	C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	269.000,- Ft	Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft
+4MB RAM modul	29.000,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.500,- Ft	C64 Action Replay Mk.VI. + kézikönyv	5.900,- Ft
Commodore C-64/II	8.890,- Ft	NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	390,- Ft
Commodore C-64 + joystick + játék	9.390,- Ft	NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	390,- Ft
Commodore C-128D	24.990,- Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Commodore 1541/II Floppy	10.990,- Ft	Noris háló 14" monitorfilter	590,- Ft
Commodore 1802 monitor	24.990,- Ft	Noris porvédő Amiga 500/500 Plus	890,- Ft
Commodore Datasette	1.790,- Ft	Noris porvédő C64/II.	590,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	19.800,- Ft	Mouse pad	200,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	28.900,- Ft	Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	18.900,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	27.900,- Ft	Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	26.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	51.900,- Ft	Rocgen Genlock for Amiga	9.900,- Ft
512 Kb órás memóriabővítő	3.200,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
2.0 Mb órás memóriabővítő	9.900,- Ft	Roctec-332 3.5" Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.500,- Ft	Roctec-382 3.5" Ivory antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	5.900,- Ft	Roctec-382 3.5" Black antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
1 Mb / 4 Mb Fast bővítő Amiga 1200-ba	????,- Ft	Roctec-362 3.5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
Quickshot II Plus joystick	650,- Ft	Rochard HD kontrollor A500/A500+	17.900,- Ft
Quickshot QS - 123 analóg joystick	950,- Ft	+ 80 MB Hard Disk	42.900,- Ft
The Bug mikrokapcsolós profi joystick	2.990,- Ft	+ 1 MB Simm RAM	4.500,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	450,- Ft	Midi Amiga interface	2.990,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	680,- Ft	Handy-scanner + Interface Amigához	13.900,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	190,- Ft	Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	360,- Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.900,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft	Trackball Amigához	3.590,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.550,- Ft		
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790,- Ft		
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	360,- Ft	Amiga Magazin (német) újság	450,- Ft
		Power Play (német) újság	450,- Ft

**Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!**  
**Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!**  
**Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.**  
**Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!**