



COMMODORE VILÁG 3.

49 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



SALMOUR SEE

M. J. W.

PC21

Megnevezés: BIRTHDAY AND XMAS MEDLEYS
File-ok száma: 13
Memóriataláltsághoz (lemezzen): 140K
Besorolás: Oktató
6 karácsonyi és 6 szülinapi dal megmutatása teszi lehetővé, szép és ötletes grafikai kedves megjelölést szerkeszthetünk egy-egy smert dalam lejátszával családtaglank szülinaptáján, vagy karácsonykor.

PC22

Megnevezés: MOMOPOLY
File-ok száma: 13
Memóriataláltsághoz (lemezzen): 130K
Besorolás: Játék
A jól ismert MOMOPOLY játék, jó grafikaival, egyszerű szemlélettel jó szórakoztatást nyújt. Ezen kívül még egy színes tábla, egy kártya és egy animációs 25:45-ben játszódó: ur-játék is található a lemezen.

PC23

Megnevezés: JAPANESE - ENGLISH TUTOR
File-ok száma: 13
Memóriataláltsághoz (lemezzen): 200K
Besorolás: Oktató
Angol-Japán nyelvtanító program. Aki legalább az egyik nyelv tudásával bír könnyűszerrel elsajátíthatja a program segítségével a másikat. Szólamutató gyakorlatok, mondatszerkesztés, kifejezések gyakorlása történik a teszt módszerrel.

PC24

Megnevezés: PC DEMO
File-ok száma: 58
Memóriataláltsághoz (lemezzen): 250K
Besorolás: Utility
Képernyőszerkesztő, demo készítő, demo futató alkalmazás található a lemezen. A gyakorlatban nagyon hasznos a képernyő ábrák, képek, szövegek programok készítéséhez bármely témában. Iskolákban tanulóknak is hasznos lehet.

PC25

Megnevezés: FLASHBACK
File-ok száma: 21
Memóriataláltsághoz (lemezzen): 180K
Besorolás: File-kezelő
Konszerváltó file-kezelő program, melynek segítségével betekintést nyerhetünk a Winchesterre vagy a floppy lemezekre elhelyezkedő könyvtár fástruktúrájába. Minden könyvtár-kezelő ülasítás megtehető benne: kiemelés, visszatöltés, összefűzés, törlés stb. A struktúra minden hónapra lebotolva.

PC26

Megnevezés: BAKERS DOZEN
File-ok száma: 20
Memóriataláltsághoz (lemezzen): 350K
Besorolás: Utility
15 tite ünnepek tohérsz szobogozási készítő, naplár készítő, képek, szövegek, hangok, képek, képek, képek készítő, összehasonlító, rendezés stb. A naplár a tanár irdekesége hogy bármely évről megmondja a kiral hosszoké szerint mely legy éve (pl. az 1900 a év). Tartalmazza az ünnepeket, szöveget forrásban minden hónapra lebotolva.

Az itt látható C161-C170 Commodore 64, valamint PLUS 02 Commodore Plus 4 kollekciók is megrendelhetők a SPECTRUM VILÁG címén keresztül (SPECTRUM VILÁG Budapest, Pf. 363, 1519). A C161-C165 kollekciók kazettán és lemezen is rendelkezésre állnak, a C166-C170 kollekciók csak mágneslemezen rendelkezhetők meg, a PLUS 02 kollekció pedig csak kazettán tudjuk elküldeni. A COMMODORE 64 kazetták ára 300,- Ft, a COMMODORE 64 mágneslemezes ára 400,- Ft, míg a Plus 4 kazettáké 500,- Ft (AFA-val és postaköltséggel együtt). Mágneslemezen történő rendelések esetén kérjük a kollekció sorszámat 'M' jelzéssel ellátni (pl. C162M).

- C161 A/ Wreathes of London / Dangor / Freak / Mega Tannan / Fire Zone
B/ Megarova part 1 / Megarova part 2 / Megarova part 3 / Crazy Cars
- C162 A/ Ingrid's Back part 2 / Ingrid's Back part 3 / Shoot Out / Super Stuntman
B/ Grand Prix Circuit part 1 / Grand Prix Circuit part 2 / Grand Prix Circuit part 3 / Battle Field
- C163 A/ Spitting Image part 1 / Spitting Image part 2 / Spitting Image part 3 / Spitting Image part 4
B/ Spitting Image part 5 / Spitting Image part 6 / Spitting Image part 7 / Spacing Racer
- C164 A/ Road Rider part 1 / Road Rider part 2 / Jockey Wilson's Darts Challenge / T.B.G. Risk
B/ Hellfire / X-Terminator / Mini Golf / Golf Cup
- C165 A/ Logic Mastermind / Slug / Paalamam Pat / Tiger Road part 2 / Duel Attack
B/ (*) Dolphin Epidem / 2 / Sprite Slaughter / Speed Basic / Protector / Ma-Prof Ass-Comvener / Thunder-Booster / Future Computer / Moor V1 3 / Packer / Depack / Computer Mechanics Diary 89 / BCB
Ladder / Copy 16.9 / 1.5 Min Copy / Parametar Copy / Copy III / Rush Copy V2

C166 (CSAK LEMEZEN)

- A/ Starball / WEC Le Mans
- B/ War of the Middle Earth / Renegade III

PLUS 02

- A) Patals of Doom / Star Commander / Loco Coco / Blaze / Leader / Tomb of Tarabash / Dizzy Dice / Anwolf 2 / Swords of Destiny / Speed King / X-Carol 8 / Finders Keepers / Molecule Man / Bomb Jack 2 / Future Knight / Diamond Mine II / Exorcist / Mayhem / Lawn Tennis / Gull Wing Falcon / Shark Attack / Atlantis / Suicide Run / Post / Project Nova / ACE II / Magicians Curse 1 / BMX II
- B) Boulder Dash II / Treasure Island / Star Trader / Unscramble / Baby Barks / Zoidiac / Out On A Limb 3 / Kane / Exploding Fir / Icicle Works / Grand Master TT / Mr. Punhens 3 / Mr. Punhens 4 / Phoenix / Footballer of the Year / Cobbs & Robbers / Kazik & Goats / A 07 / Heligats / Formula 1 / Fire Alt / Squirm / Big Mac / Zapp'em / L.umo

C170 (CSAK LEMEZENI) (*)

- A/ Music Shop
- B/ Pympo Toolkits

A 'Cov' 2. számában megjelent keresztretvíny helyes megjelölés:
Vizes: 1.: THE DUNGEON OF DRAX, 87.: AMERICAN FOOTBALL.
Függ: 14.: X TERMINATOR, 33.: THE LAST INCA

Az 1. szám szerencsés nyitással
Berez: Géza - Budapest XV. (C92), Csizmazsák Ferenc - Győr (C141),
Hefő Ferenc - Budapest IX.(C142), Majorovszki Csaba - Széchenyitér (C141),
Mencs András - Zalaegerszeg (C102).

Nyerményüket postáztuk!

MINDEN KEDVES OLVASÓNKNAK
KELLEMEK KARÁCSONYI ÜNNEPEKET, ÉS
EREDMÉNYEKBEN GAZDAG BOLDOG ÚJ ESZTENDŐT
KIVÁNNUNK!

PC27

Megnevezés: MOVIE DATABASE
File-ok száma: 7
Memóriataláltsághoz (lemezzen): 230K
Besorolás: Adatbázis
2000 ismeret film legfőbb adatait tartalmazza (cím, gyártás éve, rendező, szövegíró, főszereplő stb.) melyben 7 fő szempont szerint lehet keresni, de bármely jellemző adatait is lekérdezhetünk. Muzsikáknak ajánljuk. Az adatbázis természetesen igényeink szerint bővíthető!

PC28

Megnevezés: TELESAL V2.21
File-ok száma: 7
Memóriataláltsághoz (lemezzen): 210K
Besorolás: Adatbáziskezelő
A legújabb generáció programjainak előrelépésénél bővíthető. Adatbázis kezeletének egyszerűsödésével, a felhasználó az adatok bevitelét, az adatok helyét, lejelét, eladót nevet, telefonjait, a címét, a város nevet, az ország nevet, a címét stb. Gyors keresést és naprakész információkfróladást tesz lehetővé. Kiszarokosoknak ajánljuk!

PC29

Megnevezés: TERRA TIME
File-ok száma: 8
Memóriataláltsághoz (lemezzen): 150K
Besorolás: Egyéb (földrajzi lemező)
Földrajzi ismeretprogram. A világleképen az idő-készenlére megadott bármely 2 város között távolagságot, repülési időt, a városok földrajzi elhelyezkedését stb. megadja.

PC30

Megnevezés: BRIDGE PAL
File-ok száma: 21
Memóriataláltsághoz (lemezzen): 210K
Besorolás: Játék
A konyvtárat egy változatos játszhatjuk a gép ellen vagy két játékos is egymással. A játék érdekessége, hogy a sebesség változtatható.

Az itt látható IBM PC XT/AT programismézők is megrendelhetők a következő címen keresztül

SPECTRUM VILÁG

Budapest
PC-363
1519

Egy lemez ára: 500,- Ft (AFA-val és postaköltséggel együtt).

Több lemez egyidejű rendelése esetén kedvezményt adunk. 5 lemez ára: 2550,- míg 10 lemez ára már csak 4000,- Ft.

A küldetemet kérjük, hogy számlájánkat a megrendelések egyidejűleg jeltessék!

Nem tudtuk elviseelni, hogy a **CoVboy** már 2 oldalt kisajátított magának, ezért úgy gondoltuk – természetesen tisztes távolságban (30 oldallal errébb) tőle –, hogy mi is fárasztjuk egy kicsit az Olvasót.

Itt szeretnénk bejelenteni, hogy elkészült a **COMMODORE VILÁG** jubileumi 3. száma is, igaz expressz határidővel, mivel a Karácsony előtti megjelenést biztosítandó, a nyomdakész kézirat leadási határideje november 13.-ra esett. Talán nem meglepő, mi is sokat mulattunk saját alkotásunkon – ez nem szégyen –, így akár 'KARÁCSONYI TÖKÖS-MÁKOS'-nak is nevezhetnénk ezt a számot.

SZENZÁCIÓ!

Terveink szerint 1990-ben, a megérdemelt nyári szünetet leszámítva havonta jelenik meg a CoV. A SpV sem szűnik meg, kéthavonta az is megörvendezteti a nagyérdeműt. Ami viszont még nem volt, előfizetési akciót szervezünk azaz a CoV és SpV olvasóinak egy része végre megszabadulhat attól a lidércnyomástól, ami egy-egy szám megjelenése előtt napokkal, esetleg már hetekkel a hírlapárusokhoz ballagva kísértett (egy vidéki ismerősünk lakása közelében lévő – az információra éhes Olvasók ösztüzébe zárt – hírlapárust az idegroham, az ismerősünket pedig a sírógörcs fenyegeti, amikor tőlünk független okok miatt csúszik a megjelenés).

Az előfizetés szabályait részletesen leírtuk a hátsó borító belső oldalán.

Ugyancsak ide kapcsolódik a régebbi számok megrendelésének formai változása is, ezt is szájarágoán elmagyarázzuk az említett információhordozón.

Mindkét dologra érvényes az az alapszabály, hogy továbbra is 1.75-en vagyunk (a **CoVboy**-nak épp elég a naponta érkező szívfájdalmakat orvosolni). Ezzel azt próbáltuk alátámasztani, hogy csak a csekkes befizetéseket tudjuk teljesíteni, óva intünk mindenkit (magánszemélyt), hogy megrendelését, előfizetését levél útján is jelezze, ezt nem fogjuk figyelembe venni, ugyanis csak így tudjuk elkerülni az olyan bonyodalmakat, hogy valakinek kétszer teljesítsük kérését. Nem szeretnénk a beérkező leveleket és postai utalványokat összeválogatni, ez 1.75 viszonylatában bizonyára érthető (valakinek a CoV következő számát is össze kell hoznia!).

A KÜLC SINRŐL

30 oldallal arrébb olvashatunk egy véleményt a CoV színes borítójáról. Nos, ezt semmiképpen nem szeretnénk megspórolni, hiszen minden dolog akkor kerek, ha van tartása is, függetlenül attól a tényről, hogy ez valóban jelentősen hozzájárul a magasabb nyomdaköltségeinkhez.

A BELBECSRŐL

Ezt a rovatot a továbbiakban is szeretnénk fenntartani, fontos és közérdekű információk közzétételére. A visszajelzések alapján arra kellett következtetnünk, hogy a SpV-nál bejárattott stílus és tartalmi vonások megnyerték az Olvasók tetszését. Ami igaz az igaz, vannak szélsőséges esetek is, kinek több játékleírás, kinek több Amiga, kinek több Plus 4 információ hiányzik, ám 1.75-höz mérten megadjuk a módját hogy mindenki jól járjon. Most talán az Amigások a megszokottnál több információt kapnak, ill. több a játékprogramokkal kapcsolatos témakör, mi úgy gondoltuk, Karácsony előtt ez dukál. A bejárattott rovatok (játékkismertető, játékleírások...) tehát maradnak, maximum az arányuk változik. A játékkismertetőkből megpróbáljuk követni a legfrissebb, egyben számunkra is elérhető programokat. A játékleírásokat hazánkban vagy külföldön nagy sikert elért programokról készítjük. A "FELLEGEKBEN SZÁRNYALÓ FLAMINGÓ"-ra, azaz a Plus 4-re továbbra is ráterítjük szárnyunkat. Egy-egy játékleírás, illetve programozási ötlet mindig lesz a

tarsolyunkban. A SOUNDTRACKER, ELITE, valamint a 'C' nyelvi sorozatok ügyében sok negatív, de sok pozitív visszajelzést is kaptunk. Most már jusst is befejezzük mindegyiket. Most indult az "Olvasói tökök-mákos" is, beküldött anyagokból tallózva. Reméljük tartós, és sikeres kezdeményezés.

Rejtvény nem lesz a továbbiakban. Ennek több oka is van – azonkívül, hogy a CoVboy oda telepedett –, de főként az, hogy újabban "EGYRE KEVESEBBEN" küldenek be megfejtést, vagyis arra engedjük következtetni, ha az érdeklődés a rejtvény iránt ennyire csekély, akkor ne erőltessük.

A PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLATRÓL

A PROGRAMKÜLDŐ SZOLGÁLAT a SPECTRUM VILÁG címén keresztül üzemelő, ám attól mind szervezetileg, mind gazdaságilag független vállalkozás. Szerkesztőségünk továbbra sincs, ezért megkérünk mindenkit, akinek a kazettákkal, lemezekkel kapcsolatban problémája támadna, a postafiók címen keresztül vegye fel a kapcsolatot az illetékesekkel. Nem is olyan régen megjelent egy negatív újságcikk, az Esti Hírlap 'Itt a Budapestiek beszélnek' c. rovatában, amelyben korholó szavak hangzottak el a SPECTRUM VILÁG felé, a hibás kazetták problémája miatt. Itt szeretnénk tisztázni mindenekelőtt, hogy a programok terjesztését nem mi végezzük, ha valaki pontosan elolvassa a hirdetést, abból is kiténik, hogy a programok a SPECTRUM VILÁG címén keresztül rendelhetők meg, és nem a SPECTRUM VILÁG-nál. Egyébként az említett cikk beküldőjével azóta a dolgok tisztázódtak, mint kiderült a kazetta hibátlan volt, csak a datasette fejbeállítása nem stimmel. No comment.

Reméljük, hogy ezután is szívesen olvassa kiadványunkat, mi igyekszünk ezt a színvonalat a továbbiakban is tartani!

Az 1.75

Tartalomjegyzék

Az 1.75-é a szó	1
Játéksmeretők	3
- ROCKET RANGER • Mirrorsoft	
- KD'S SOCCER MANAGER • Code Masters	
- BUFFALO BILL'S WILD WEST SHOW (RODEO GAMES) • Tynesoft	
WAR IN THE MIDDLE EARTH • Melbourne House.....	C-64 7
TERRAMEX • Quicksilva	C-64 10
Questomania	Amiga 13
Játéksmeretők	Amiga 14
- JOURNEY • Infocom	
- WATERLOO • PSS	
KRISTAL • Prism	Amiga 15
SOUNDTRACKER V2.3 3. rész	Amiga 20
BERKS 3	PLUS4 21
Programozástechnika	PLUS4 22
ELITE	C-64, PLUS4, Amiga 24
A C-nyelv 3.rész	C-64, C-128 26
Olvasói tökök-mákos	Amiga 28
CoVoy levelezés	31

ROCKET RANGER • Cinemaware/Mirrorsoft



Nicsak! — egy játék, amely nem C-64-re készült el előbb, és csak azután Amigára, hanem pont fordítva: az Amiga-verziót próbálták meg "8 bitesíteni" (sic). Az Amigások most foghatják a fejüket: "Jézus Mária! Micsoda vétek..." — de nincs igazuk: a **ROCKET RANGER** ugyanis — az adott lehetőségekhez képest — legalább olyan jó 64-esen, mint a 16 bites eredeti. Természetesen azt a vizuális élvezetet sajnos nem kaphatták meg a játékosok, mint az Amiga- vagy az Atari ST-változatnál (különösen a kis huncut, bajszos osztrák hímpelellér (az Hitler volna) animált figurája hiányzik), de azért így is nyugodtan csetlinthet mindenki. Van itt minden: stratégia, arcade, shoot' up, angol szöveg, stb. Sajnos a Datasette-el rendelkezőket ez a program nem boldogíthatja, mert csak lemezen került forgalomba (azon is 4 oldal — ebből persze egy oldal demo...).

A kerettörténetet meglehetősen eklektikusan lopkodták össze a játék készítői:

- a főhőst két, a Batman(us)hoz hasonló népszerűségű képregényfigura, **Buck Rogers** és **Flash Gordon** mintázza;
- az alapötletet két régi sci-fi film, a **King of the Rocket Men** és a **Radar Men from the Moon** adja;
- szükség volt még egy jó adag csapongó fantáziára is, amelyhez valószínűleg egy láda jóféle Heinekensor adta meg a végső lökést — anélkül nehezen lehetett volna egy ekkora marhaságot kitalálni...

A kerettörténetet rögtön a bejelentkezés után megismerhetjük. Eszerint 1940-ben járunk. Hitler német hordái végigtrappolnak Európán, emberek milliói kiáltanak segítségért. Természetesen csak egyetlen ember képes arra a gigászi feladatra, hogy megfékezze őket — hát persze hogy Te vagy az... Ehhez azonban először egy igazi **Rocket Ranger**-re kell válnunk. Ez nagyon egyszerűen történik: egy szóban üldögélünk, ahol a levegőt hirtelen vibrálás tölti be: az asztalon először csak árnyak láthatóak, majd lassan materializálódnak felszerelési tárgyaink (a bevásárlás egyszerű módja, a Skála Árúházak is rendezzseríthetnek). A cucc megvan, **Rocket Ranger**-ek lettünk — kezdődhet a játék.

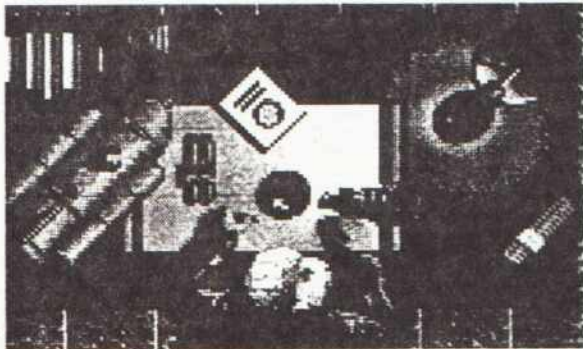
A huncut németek időközben egy sötét reggelien megragadták a kínákozó alakimat: Washington kelős közepén leszálltak egy **Zepplin** léghajóval és elrabolták az USA leghíresebb tudósát, **Bernstoff** professzort, valamint — desszertképpen — a lányát is, **Jane**-t. Arról nem szól a fáma, hogy hogyan került egy **Zepplin** léghajó 1940-ben Washingtonba — talán időzavarral kuzd, vagy netán egy I. Világháborús múzeumból csöppent oda... Mindenesetre a **Zepplin** professzorostól/leányostól a magasba emelkedik az Németország felé veszi az útját. Már csak egy **Rocket Ranger** segíthet rajtuk...

A játék több helyszínen is játszódik. Kezdetben Fort Dix-ben, egy amerikai támaszponton tartózkodunk, amelynek parancsnoka, **Brady** tábornok közli velünk, hogy az őt legjobban képessé üro-

pai ügynököt a parancsnokságunk alá rendelték. Segítségünkkel információkat szerezhetünk egyes országokban létrehozott titkos német támaszpontokról, rakétagyárakról vagy ellenállást szervezhetnek a németek ellen. Csak azokba az országban érdemes ügynököt tartanunk, amely még nincs teljesen felderítve, egyébként célszerű egy másik országba átirányítani őket. Az ügynök kis vagy nagy kockázattal dolgozhat — ez utóbbi esetben gyorsabban dolgozik, viszont nagyobb a lebukásának a veszélye is. A lebukott ügynökeinket könnyen felismerhetjük onnan, hogy jelentésüket "Hülye amerikaiak!" felkiáltással kezdik, majd mondókéjuk végén "Hell Hitler"-rel búcsúznak tőlünk — mindörökre...

Ha egy ügynöknek jelentenivalója van, villogva jelez és mi meghallgathatjuk a mondókáját. A Németországban lévő általában felfedező a titkos Gestapo főhadiszállást, más helyeken a részeg német katonáktól hallott információkat közölhetik velünk. Ha az ügynök egy titkos rakétagyárat fedez

fel (megsemmisítendő), akkor az adott országban egy rakéta képe jelenik meg. Az egyik kolléga jelentése szerint a cseles németek egy szörnyű fegyvert dolgoztak ki: ez a lunárium bomba. A lunárium egy speciális, nagy energiatartalommal rendelkező ásvány, amelyet csak a Holdon lehet bányászni — ezzel akarják a németek a szövetségeseket megsemmisíteni. Érdekes... Ha elég sokáig szórakozunk a semmizetvéssel, a **Zepplin** megérkezik Németországba, ahol a foglyok az ordógi **Leermister** SS ezredes kezébe kerülnek. Fant nevezzet ürmber egyébként mellékesen feltaláló. Legjobb találmánya az "agyirányító", amelynek kipróbálását a professzor gyönyörűszép lányán, **Jane**-en akarja kezdeni. A program nyomtatékosan felszólít bennünket, hogy jó lenne már odamenni és kiszabadítani őket — mielőtt a



szép Jane ronda zombivá nem változik...

A közlekedés a hátunkon viselt rakéta segítségével történik. Mindenekelőtt lunáriumot kell tankolnunk bele (nemcsak a németeknek van). Ha túl sokat tankolunk, akkor problémák lesznek a felszállással, ha túl keveset, akkor meg repülés közben belepottyanunk az Atlanti-óceánba és valahol Panama tájékon pecáznak ki bennünket a vízből. Felszállás választása után egy kis arcade-rész következik: a Fort Dix erőd udvaráról kell felszállnunk, nekifutásból. A manőverhez a program némi használati utasítást is nyújt — bár ettől függetlenül általában profára esséssel végződik a mutatóvány. 3 próbálkozás után vége szakad a hiábavaló procedúrának...

Colboy: STOI! Egyrészt mindjárt itt a talp alá, máárézt hetet-havat ószehortál, de sok konkrétumot nem szolgáltattál senkinek. Inkább arról kellett volna beszélned, hogy a Commodore Világ legközelebb megjelenő számai közül valamelyikben egy részletes leírást is adunk a játékról. Hát akkor addig is...

KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER • Code Masters

Már egy egész nagy (szemét)kosáryra való játék óálkodik a játéklapon, amelyekben a játékos különböző sportágak (foci, box, Forma-1, stb.) menedzserként ténykedhet. Ez nem nagyon riasztotta vissza a Code Masters-t attól, hogy egy újabb ilyenével örvendeztesse meg azokat, akik nem csak a joystick tonkretételére alkalmas játékokkal hajlandók játszani.

Bejelentkezés után rendkívül bonyolult feladat előtt állunk: a labda alakú kurzor segítségével ki kell választanunk, hogy a négy angol bajnoki osztály csapatai közül melyik csapatot akarjuk menedzselni: ha megfelel a csapat YES, ha a következőt kérjük, akkor NO. Gyakorlatilag teljesen mindegy, hogy melyik válik szörnyű pénzügyi és edzői manővereink áldozatává: kezdetben mindig a 4. osztályból indul a játék. Ezután megjelenik a játék "főmenüje", azaz a menüpontokat helyettesítő 5 ábra. A LOAD és a SAVE használatára talán mindenki egyedül is rá tud jönni – különösen ha játékállást akar menteni vagy tölteni (EXCESS-féle törés csak kezettára hajlandó: ha nincs rákaszta a gépre Datasette, ki is vagy rögtön).

A jobb felső sarokban lévő, könyvespolcot ábrázoló ikon választása után megjelenik, hogy a játékosokra vonatkozó adatok közül mindegyiket megjeleníti-e a későbbiekben a gép vagy csak a posztjukat és ügyességüket jelölje (DETAILED RECORDS WILL BE/WILL NOT BE DISPLAYED). Az átkapcsolás az ábra újbóli választásával lehetséges. Ezután meghatározhatjuk, hogy csak a mérkőzések végeredményét akarjuk-e látni (NO) vagy a "izgalmasabb" pillanatokat is meg akarjuk nézni (YES). A "Izgalmas" rendkívül szórakoztató, ugyanis három támadási verziót mutogat a program és a képernyőn hihetetlenül kidolgozott animációjú (ha jól számoltam talán két fázis is lehetett – CoVboJ) sprite-ok "mozognak". Szörnyű...

A bal felső sarokban lévő szobát ábrázoló négyzet választása után a csapat körül ténykedő többi emberkével kommunikálhatunk (a főmenübe úgy léphetünk vissza, ha nem valamelyik figurá portréján nyomjuk meg a "lúz" gombot).

Legfeljebb szivarral a szájában látható a klub elnöke (CHAIRMAN). Vele való csavargások közli velünk, hogy éppen melyik bajnoki osztályban szerepel a csapat, illetve mik a kiválalmi a jövőre nézve. Ezek általában elég együgyűk:

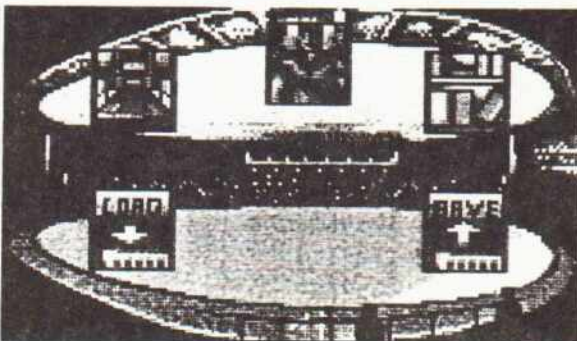
- I WANT US IN ... DIVISION: kerülnék fel egyel magasabb osztályba (azaz legyünk a jelenlegi bajnokságban 1. vagy 2. helyezett).
- AVOID RELEGATION AT ALL COSTS: mindenáron kerülnék el a kiesést.
- WE ARE STILL IN BOTH CUPS – GREAT: elégedett, hogy még benn vagyunk mind a két kupaközélemben.
- I'M NOT HAPPY OUT OF BOTH CUPS: nem túl boldog, hogy kiestünk mindkét kupából.

A fuzet másik lapján láthatjuk, hogy menedzseri tevékenységünk eddig a maximális 100 pontból mennyit eredményezett (JOB SECURITY)

Az elnököt jobbra látható a sportorvos (PHYSIO), aki közli velünk, hogy a sérült illetve eltított játékosok még hány hétig harcceptelenek. Ha nincs sérültünk, akkor ALL PLAYERS ARE AVAILABLE áll az orvosi jelentésben.

Az orvos által találjuk az edzőt (COACH). Ő a jelenlegi összeállítást figyelembevéve közli velünk

- a csapat teljes erejét (TOTAL RATING), ami az egyes játékosok ügyességének az összege
- az egy főre jutó átlagos ügyességet (AV. PLAYER).
- véleményét a jelenlegi csapatról (WE ARE MEDIOCRE: közepesek vagyunk; NEED IMPROVEMENTS ALL ROUND: erősítésre van szükség; WE ARE A FAIR TEAM: elég jó csapat vagyunk; WE ARE A GOOD TEAM: jó csapat vagyunk; WE ARE NEAR UNBEATABLE: majdnem verhetetlenek vagyunk; WE ARE THE GREATEST: mi vagyunk a legjobbak). Persze ettől még nyugodtan megverhet bennünket egy jóval gyengébb csapat is.



- az egyes csapatrészekben (DEFENCE: védelem; MIDFIELD: középpálya; ATTACK: csatár) szereplő játékosok összességét, a játékosok számát, valamint a csapatrészt átlagos ügyességét.

Aul látható a játékosfigyelő (SCOUT). Ő minden körben két játékost ajánl megvételre a csapatnak, de igazán jó játékost csak ritkán talál. A játékosokról kapott információk:

- NAME a játékos a neve
- POSITION a szerepkör. Ez lehet kapus (GOALKEEPER), jobb/közép/bal hátvéd (RIGHT/CENTRAL/LEFT DEFENCE), jobb/közép/bal oldali középpálya, jobb/bal szélső (RIGHT/LEFT WINGER), illetve középosztás (STRIKER).
- AGE a játékos életkora
- GAMES PLAYED mutatja, hogy eddig hány meccset játszott, azaz mennyire rutinos
- SCORED jelzi, hogy eddigi pályafutása alatt hány gólt ért el.
- RATING értéke mutatja, hogy a játékos mennyire ügyes. A 4. osztályban max. 40-45 ügyességű futballisták fordulnak meg, míg az elsőben akár 99 is lehet ez az érték.
- WORTH mutatja a játékos értékét, azaz hogy ha megvásároljuk mennyit kell érte fizetnünk.
- BANK BALANCE mutatja, hogy a klubnak pillanatnyilag mennyi pénz áll rendelkezésére.

Ha a játékos elfogadjuk megvételre a YES, ha visszautasítjuk, akkor a NO feliratot kell választanunk. Természetesen ha egy játékos megvételére pillanatnyilag nincs elegendő pénzünk, a könyvelő közli velünk, hogy a klubkassa nem engedi meg ezt az örültséget.

A játékosfigyelőtől balra található a bank menedzser. Az ő választásával tudunk hitelt felvenni a banktól (max. £50,000), ha a DO YOU WANT TO BORROW SOME MONEY kérdésre YES-t választunk. A jelenlegi adósságunkat a LOAN mutatja, alatta látható, hogy összesen mennyi pénze van a klubnak. Ha vetünk már fel pénzt, a bank menedzser választásokor először egy arra vonatkozó kérdést lapunk, hogy akarunk-e törlesztani belőle (DO YOU WANT PAY OFF SOME OF YOUR LOAN?). Az összeg meghatározása szintén a joystick-kal, a helyiértékek beállításával történik.

A bank menedzser felett találjuk a könyvelőt (ACCOUNTANT). Ő közli az aktuális héten a meccs nézettségéből és a játékos eladásból/vételből származó bevételeket (WEEKLY WAGES), a bankon lévő pénzünket (IN THE BANK) illetve az adósságunkat.

A játékost ábrázoló ikon választásával újabb hat ábra jelenik meg a képernyőn, amelyekkel a csapat játékosaira vonatkozó dolgokat irányíthatjuk. A főmenübe is visszatérhetünk, ha úgy nyomjuk meg a "lúz" gombot, hogy nem valamelyik ábrán áll a kurzor.

A kupa választásával a következő mérkőzésről (NEXT FIXTURE) kaphatunk információkat. A közdelem a bajnokságban és a két kupában folyik (természetesen ha valamelyik kupamérkőzésen (LEAGUE CUP vagy F.A. CUP) kikapunk, akkor a további közde-

mekből kiesünk. Ha bajnoki mérkőzés (LEAGUE GAME) következik a WEEK mutatja, hogy hanyadik fordulót játszunk a bajnokságban, alatta pedig az látható, hogy ki ellen (AGAINST ...). A következő sorban látható, hogy odahaza vagy idegenben játszunk (IT WILL BE HOME/AWAY) és a játékosfigyelő megállapításait olvashatjuk a várható eredményről (bár ennek nem kötelező hinni – CoVboy)

- PLAY FOR A DRAW, OUR ONLY CHANCE: egyetlen esélyünk az, ha döntetlenné játszunk.
- IT'S GOING TO BE TOUGH: kemény dió lesz.
- GOOD CHANCE A WIN; jó esély a győzelemre.
- WE SHOULD WALK IT: lelépjük őket.

A kupa melletti, mezeket ábrázoló ikon választásával megismerhetjük, hogy a csapat pillanatnyilag milyen összeállításban kezdi a mérkőzést (FIRST ELEVEN). Ha a főmenüben azt állítottuk be, hogy nem akarunk részletes adatokat róluk, akkor csak a nevüket, a posztjukat és ügyességüket láthatjuk – egyébként még néhány oszlopban újabb információk láthatóak róluk:

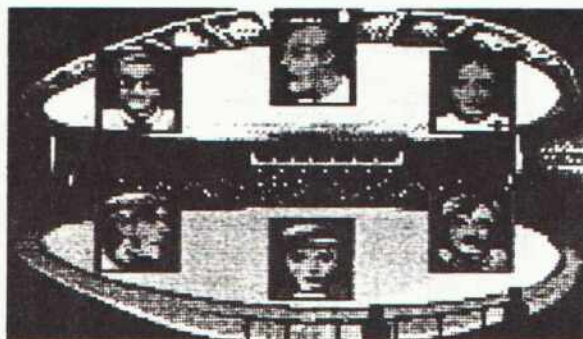
- POS: a poszt rövidítése
- SP: annyiszor szerepelt idén a kezdőcsapatban. Ez azért fontos információ, mert azoknak a játékosoknak, akik az évben sokszor szerepeltek a csapatban a szezon végén akár 10-15 ponttal is növekedhet az ügyességük – ezzel ellentétben akik nem játszottak, azoknak csökken.
- SG: ennyi gólt lőtt idén ez a játékos a csapatunkban
- CPL: a játékos pályafutása alatt ennyi mérkőzést játszott, azaz a rutin mérőszáma. Ez néha pótolhatja az ügyességet is...
- CGL: ennyi gólt szerzett a játékos a pályafutása alatt. Semmi értelme...
- AGE: életkor.
- AB: ügyesség, ez a legfontosabb paraméter egy játékosnál.

Ha a csapatban nincs elegendő ember, a képernyő alján ... MORE PLAYER NEEDED feliratot láthatunk. Klépnél az EXIT választásával lehet.

A ruhafogast ábrázoló ikon választásával állíthatjuk össze a csapatot. A három különböző csapatrészből játszó játékosok jelennek meg a képernyőn, először a védelem. A kezdőembereket csillagok jelzik. Az egyes játékosok nevének választásával lehet azokat a csapatba betenni – vagy onnan kirúgni. Itt elsődlegesen az ügyességet vegyük figyelembe és csak azután a posztot. Nem nagy probléma ugyanis, ha egy csapatrészből nincs meg minden posztra az ember, bár az se túl jó, ha mondjuk a csatársorban csupa balszélsőt játszunk. A következő csapatrésze a NEXT választásával ugorhatunk.

Az újságot ábrázoló ikon választásával nézhetjük meg a bajnoki tabella jelenlegi állását, a csapatunkat lilával láthatjuk. A P jelzi a lejátszott forduló számát (egy bajnokság 38-ból áll), a W a megnyert meccseket, az L az elvesztett meccseket, a D a döntetleneket, F a rúgott, A pedig a kapott gólok számát. PTS mutatja a bajnoki pontok számát. A magasabb szintű bajnokságban az első két helyezett jut fel.

A két mezés játékosokat jelző ikon választásával tudunk játékosokat eladni. Megint három részletben jelennek meg a csapatrészekben játszó játékosok, a kezdőemberek itt is csillaggal vannak jelölve. A nevének a kiválasztásával adhatunk el egy játékos: a képernyő alsó sorában megjelenik, hogy mennyit kínálunk érte. Ezt célszerű elfogadni, mert az összeg a játékos ügyességéből adódik, tehát jobb ajánlat ugyem lesz érte. Sérült illetve eltított játékosokat is eladhatunk. Eladni azokat érdemes, akiknek az ügyessége alacsony vagy nem játszattuk őket (tehát csökkenni fog). Egy körben max. két játékos adható el.



A mérkőzés a legalul lévő, futballpályát ábrázoló képpel indíthatjuk el. 11 játékosnál kevesebbrel nem léphetünk pályára (LESS THAN 11 PLAYERS SELECTED), kapus nélkül viszont igen: ez utóbbi esetben azonban a program közli, hogy kéne egy kapus (GOALKEEPER NEEDED), de ha erre PLAY-t választunk, akkor a jelenlegi felállással is kezdetünk. Ezután meghatározhatjuk a taktikát (DO YOU WANT ...): a 10 játékos el kell helyeznünk a pályán. Ha NO-t választunk, a legutóljára meghatározott lesz az érvényes. A taktikánál nem árt figyelembe venni, hogy a kezdőemberek milyen csapatrészekben játszanak.

Ha a főmenüben nem azt állítottuk be, hogy az "izgalmas" pillanatokat is meg akarjuk nézni, akkor csak a végeredmény lesz látható, alatta a saját gólszerzőinkkel – egyébként végig lehet szenvedni a meccset. Az alsó sorban látható a nézőszám (ATTENDANCE) illetve az általuk fizetett belépőjegyekért befolyt összeg (GATE MONEY). Ez magasabb szintű bajnokságban egyre növekszik.

A mérkőzés végén előfordulhat, hogy a program közli velünk: egy játékosunk megsérült (INJURED) vagy kiállították (BOOKED). Ilyenkor ez a játékos 2 mérkőzésen nem játszhat – új embert kell helyette betennünk a kezdőcsapatba.

A "tűz" gomb megnyomása után megjelenik a többi eredmény majd kezdődhet az egész kör újból.

A játék célja minél előbb feljutni az 1. osztályba és ott bajnokságot nyerni – bár soha nem ér véget. Ehhez célszerű minél jobb csapatot összeszedni (az ügyes játékosokat megvenni, a bennak eladni) és lehetőleg mindig összeszokott csapattal kezdeni. A játékosfigyelő minden körben érdemes megkérdezni a 2. eladható játékosról, hátha talált valami jobb embert. Az anyagi fedezethez célszerű rogtán a játék elején kölcsönt felvenni, illetve a rossz játékosokat gyorsan eladni. Nagyobb plusz pénz folyik be a számlára akkor is, ha egy bajnoki osztályt feljebb kerülünk.

A KD'S SOCCER MANAGER elég jó szórakozást jelenthet egy ideig mindenkinek, aki nem a shoot'em up-okért él-hal, bár azért az is elmondható, hogy grafikai és zenéileg (talán mert ez utóbbi abszolút nincs – CoVboy) nem teljes mértékben elégti ki az 1989-es elvárásokat.

A játék Amiga-verziója tök ugyanez, bár az ikonok egy kicsit szebben vannak megrajzolva benne – de hát ez a minimum, amit elvárhatunk...

Licence to Kill

RESET után néhány dolog megváltoztatására nyílik lehetőségünk:

POKE 8448,173 és POKE 11565,173 - az örökélethez

POKE 14730,173; POKE 15185,173 és POKE 36581,189 - az örök időhöz

POKE 11559,173 és POKE 11544,0 - az örök energiához

POKE 12494,173 és POKE 13591,173 - a végtelen lőszerhez.

Az újraindítás a SYS 2056 utasítással lehetséges.

BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW • Tynesoft



Se vége, se hossza már a C-64-en megjelent sportszimulációknak. Talán a software-házak is észrevették mostanában, hogy ez a kategória már tényleg egy olyan csont, amin nem nagyon maradt lerágnivaló hús. Semmi baj – gondolhatták a programozók –, akkor csinálunk olyan "sportszimulációkat", amelyek nem is sportot szimulálnak...! Az elhatározást követte a tett is: megindult azoknak az 1-2-3... lemezoldalt elfoglaló "sport"játékoknak az áradata, amelyek ugyan megjelölésen távol állnak a valóság talajától – a kivételezőkor ugyanis a hangsúlyt általában arra fektették, hogy aki elköveti azt a baklövést, hogy egy ilyen játékkal kezd játszani, az egészen biztosan hajlára rohogja magát (az első 20 percben, aztán fizos – CoVboy). A SUPER-SPORTS, BARBAR GAMES, CAVEMAN UGH-LYMPICS, CIRCUS GAMES mind ilyen "élvezd és dobd el"-játékok. Ez alá a kalap alá nyugodtan besoporhtjuk a BUFFALO BILL'S WILD WEST SHOW-t is (házánkban RODEO GAMES néven is ismerik), amely a legendás vadnyugati hős vándorcirkuszának mutatványait eleveníti fel.

A játékra elsősorban az hívja fel a figyelmet, hogy a Tynesoft programozói mennyi energiát fektettek az egyes részek a kidolgozásába (Talán nem ki-zárt, hogy el is akarták adni a népek... – CoVboy). No nem magába a játékba – az olyan, mint a többi. Viszont minden egyes mutatvány előtt egy precíz megajzott címképernyő és egy kiválóan sikerült, a hangulathoz illő country-zene köszönti a játékosokat (az mondjuk egy apró szépséghiba, hogy aki végighallgatja valamelyik zenét, az rogtan utána azt is megnézheti, hogy mit is hívnak – a hibás torés miatt – kifagyott programnak).

A játékok 1-4 játékos játszhatja, ha többen játszunk, az egyes mutatványokat számozás szerinti sorrendben kell végrehajtani. A játékosok számának és nevének meghatározása után az egyes mutatványok listája található. Itt kiválaszthatjuk, hogy melyeket akarjuk játszani (Y-al jelölve) és melyeket nem (N-nel jelölve). Az átkapcsolás a megfelelő számbilentyű megnyomásával történik, a játék 'SPACE'-re indul. A program játék közben lehetőséget biztosít arra, hogy az egyes számokat ismételve is lejátszuk. Az alábbi számokban versenyezhetünk:

TRICK SHOOTING: "trükkölészet". Egy célkeresztet mozgatva kell lövöldözünk az itt-ott felbukkanó alakokra – már ameddig töltenyünk el nem fogynak (a jobb felső sarokban). Egy-szerű háttrányban: nem mindenki lövöldöző, aki mozog. Csak azokra a cowboy-okra kell löni (Jézus Mária, itt lelövök a CoV-boyokat?) – Anonymus), akik szemben állnak velünk és kezük a pisztolytáskájuk felett van (ez +100 pont). Minden más személy (kisfiány, hölgy, gyáva cowboyok) kivégzése –50-100 pontot eredményez. Bonus-pontokat is kaphatunk, amelyek a célkereszt mozgatásával párhuzamosan fogynak.

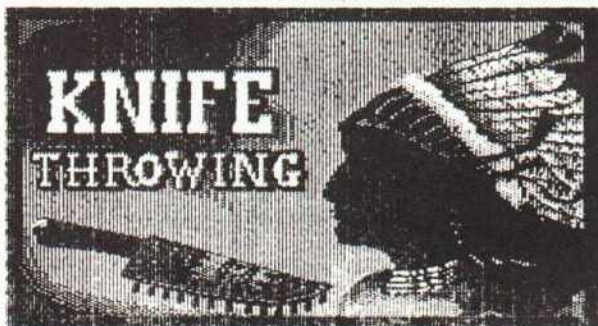
KNIFE THROWING: késdobálás. Egy indián úriemberrel kell késeket hajgálnunk egy keréken forgó hölgybe – oh, pardon, nem a hölgybe, hanem mellé. A pontszám attól függ, hogy a hölgyhoz milyen közel áll a kés a kerékbe. Ez hozzá is adódik a bonus-hoz, ami a késlekedéssel párhuzamban gyorsan fog. A dobálás addig tart, míg 10 tört el nem dobtunk vagy a hölgybe szerencsésen bele nem állítottunk egyet. Produkciókat néha egy arra repülő madár, néha egy földtúrásból előbukkanó mormota is szemléli – meglehetősen értelenlenség...

CALF ROPING: borjúlasszóság. Egy fiatal marhát kergetünk a karámdudaron egy ló nyergében ulve. Az örült száguldásunkat a borjún kívül nehezíti néhány akadály is, amelyeknek nekivágtatva sikeresen hasraesünk. A 'tűz' gomb megnyomására eldobhatjuk a lasszót, aminek a borjú nyakára kell hullania. Ha ez véletlenül sikerülne, akkor meg kell fékezünk a lovat (s vele a borjút is), különben a boci leránt bennünket a nyeregből. Egy ízben sikerült ez a produkció nekünk. De fogaimunk sincs arról, hogy hogyan, ugyanis össze-vissza rángattuk a joystick-et, nyomkodtuk a 'tűz' gombot, sőt egy kicsit kiabáltunk is. A pontokat a program arra adja, hogy a lóval hány lépést teszünk meg. Ez viszont egyre nehezebb lesz, mert a karám néha összeszűkül, sokasodnak az akadályok, stb.

BOTTLE SHOOTING: ueglövészet. A képernyő bal oldalán egy cowboy-kolléga áldogál és időnként egy ueveget dob a magasba. Az első számhoz hasonlóan egy célkeresztet mozgatva az ueveget a levegőben kell szétlőtnünk (+50 pont). A bonus ismét a célkereszt mozgatásával párhuzamosan fog. A lövöldözés addig tart, amíg az összes töltenyünk el nem fog.

STEER WRESTLING: ismét a boci a főszereplő. Most a lóról nem lasszóval kell megállítani, hanem pont a nyakába ugrani és elkapni a szarvat. Ezután egy kis birkózás veszi kezdetét, ahol nem sikerül zold ágra vergődünk – mindenesetre valószínű, hogy a földre kéne teperni a derék négy lábút...

BRONCO RIDING: mustánglovaglás. Igaz hogy a címképernyőn lévő állatot Darwin apánk inkább "bolény" néven definiálta volna, de azért a játékban mégiscsak egy mustáng lesz a főszereplő – pontosabban alszereplő, ugyanis kezdetben alattunk tartózkodik. Ez az állapot csak átmeneti, mert minden tőle



tehetőt elkövet azért, hogy ledobjon minket a hátáról.

STAGECOACH RESCUE: az utolsó számban "igazi" vadnyugati izgalmak köszöntenek be. Toll-buhin, az ílipapacs törzsfőnök hatalmába kerítet egy postakocsit és most a tetejéről mindenféle tárgyakat szór az utána vágató hősre (ezek mi volnánk). A tárgyakban ugyan nem esünk hasra, viszont csökken az energiánk (bal alsó sarok). Egy kis joystick-gyilkolás (gyors jobbra/balra rángatás) segítségével előbb utol kell érünk a kocsi. Miután mögé értünk, a 'fel' segítségével felmászatunk a kocsi tetejére és vérfagyasztó okóharcot kezdhethetünk az indiánnal. Néhány nagyobb malfás után az egyik fel ulve marad – amelynek előbb fogott el az energiája.

A RODEO GAMES természetesen Amigára is elkészült. Körülbelül ugyanazokat tudjuk elmondani róla, mint a C-64-változatról: bármely pszichológus – rövid tapregnés után – egész biztosan heveny elmezávarodottságnak diagnosztizálna...

Tolkien mester minden bizonnyal a játék-programozók egyik legjobb alapanyag-szállítója. Nemcsak a **Melbourne House** által forgalmazott játékokra gondolunk (nekik van szerződésük a Tolkien-témák feldolgozására), mert az író fantáziájában létező és egymással csatázó élőlények (hobbitok, elfek, varázslók és egyéb kepződmények) már számos adventure-játék főszereplői voltak. A **Melbourne House** már több ízben nagy sikert könyvelhetett el egy-egy ilyen téma feldolgozásával (**THE HOBBIT** és a **LORDS OF THE RINGS I-III.**) – talán úgy gondolták, hogy mostanában is ideje volna valamilyen üzleti sikert hozó dologgal előállniuk.

A **WAR IN MIDDLE EARTH** Tolkien már-



már klasszikusnak számító regénytrilógiájának, *A Gyűrűk Urán*ak történetén alapul. A kivitelező cég neve – **Maelstrom** – valószínűleg már sokaknak ismerősen csenghet: ez a név ugyanis egy *Mike Singleton* nevű urat takar, aki a **THE LORDS OF MIDNIGHT**, **DOOMDARK'S REVENGE** és **DARK SCEPTRE** című programjaival már örökre beírta magát a játékprogramok "történelmébe". A **WAR IN THE MIDDLE EARTH** is meglehetősen szokatlan kivitelezésű, leginkább a stratégiai programok kategóriájába sorolhatnánk be.

Az alaptörténet természetesen ismét a Gyűrű körül bonyolódik. Sok-sok évvel ezelőtt *Sauron*, a hatalmas gonosz hadúr Middle Earth elfjelvel 19 mágius gyűrűt csináltatott, a *Hatalom Gyűrűt*, azonban a leghatalmasabbat, az *Egyetlen Gyűrűt* megtartotta magának. Ez a gyűrű azonban egy csata zűrzavarában elveszett... Évekkel később két hobbit a közeli folyó mellett játszadozva megtalálta – az egyiket megölték, a másikat megmérgezték. A Gyűrű ezután *Gollum*-hoz került, aki zálogba adta egy másik hobbitnak, bizonyos *Bilbo Baggins*-nek, amíg megszerzi a sárkánykirály kincsét a barlangjából. *Gandalf*, a hatalmas varázsló felismerte, hogy ez a gyűrű az a bizonyos *Egyetlen Gyűrű*, és közölte, hogy azonnal el kell pusztítani. Ez csak úgy lehetséges, ha valaki elviszi és bedobja a *Végzet Hegyének* szakadékába. A feladat végrehajtására *Frodo Bagginst*, a *Völgy* egyik leghíresebb kalandorát, *Bilbo* unokaöccsét szemelték ki. A küldetésére – többek között – elkísérte még három hobbit (*Sam*, *Merry* és *Pippin*), *Aragorn*, a ranger, a *Gondor* városából származó *Boromir*, *Legolas*, *Gimli*, a dwarf és *Gandalf*, a Nagy Fehér Varázsló – meg természetesen azok a csapatok, amelyeknek a fent nevezett urak a parancsnokai. A küldetésről viszont hírt kapott *Sauron* is, aki azonnal elindította trollokból és orkokból álló seregeit, hogy mindenáron megakadályozza a terv végrehajtását – végső soron pedig megpróbálja visszaszerezni a hatalmának zálogául szolgáló Gyűrűt. Itt kapcsolódunk be a játékba.

A címképernyő után néhány indítási paramétert állíthatunk be:

- az '1' (CHANGE KEYS) megnyomása után az irányító billentyűket definiálhatjuk át (alapállapotban 'O'/'P'/'Q'/'A'/'SPACE' vagy PORT2-joystick). Az 'R' billentyű mutatja meg, hogy kinél van pillanatnyilag a Gyűrű, a '+' megnyomásával menekülni tudunk.
- a '2' (LEVEL) használatával a szintet állíthatjuk be 1–15 között. Az érvényes beállítás a jobb alsó sarokban a LEVEL felirat mellett látható.
- a játék a '3' (PLAY GAME) megnyomásával indítható el. Betöltődik a főprogram.

A játék *Middle Earth* földjén játszódik, a játék ennek a nagy méretű térképével jelentkezik be. A bal oldalon lévő elkülönített részen a program néhány extra funkciója kapott helyet:

- A FILE választása után játékállást menthetünk (LOAD GAME) vagy tölthetünk vissza (SAVE GAME). Nevet nem kell megadnunk, mert a program mindig csak egy kimentett állást vesz érvényesnek. A BASIC választásával kilöhetjük a programot, a RETURN-nel visszatérhetünk a játékhoz.
- MEMO választásával jelentés kérhetünk, ami az alsó sorban fog megjelenni. Ha ez a funkció nem használható, NOTHING TO REPORT feliratot láthatunk.
- TIME segítségével az alsó sorban az időt vizsgálhatjuk – római számokkal...

Robocop

C64

A lemezes verzió első szintjén a HIGH SCORE táblába írjuk be: SUEDEHEAD. Újraindításkor a Level 2 töltése kezdődik. A Level 2 HIGH SCORE táblában ugyancsak elkövelhetjük ezt a trükköt: DISAPPOINTED, s a Level 3 fog betöltődni. CARTRIDGE-zsel írolt kazettás ill. lemezes verziók esetén ezt a módszert nem javasoljuk, mivel a kifagyás nevű esemény történhet.

Egy újat mozgathatunk a joystick-kel es egy adott helyen a 'tűz' gombot megnyomva, a program a képernyőn kinagyítva jeleníti meg a kiválasztott területet. A kurzor ilyenkor nagyító alakúra változik és segítségével tudjuk megvizsgálni a téren levő egyes egységeket. A bal felső sarokban (LOCATION) láthatjuk szélességi és hosszúsági fokokkal meghatározva, hogy pillanatnyilag a főtérkép melyik része van kinagyítva a képernyőn. Természetesen a nagyított részt is ide-oda scrollozathatjuk.

A térkép jelölései valószínűleg mindenki számára egyértelműek. Az egyes csapatokat pajzsok jelzik. Megjegyzendő, hogy egy pajzs a játék kezdetén nem csak egy csapatot, hanem négyet-ötöt is jelölhet, amely valamelyik társunk parancsnoksága alatt áll. Ha a nagyítót egy ilyen pajzsra mozgatjuk, a képernyő alján egy ablak nyílik, amelyben információkat kaphatunk a csapatról:

Ha az első sorban egy név látható, akkor a csapat valamelyik társunk parancsnoksága alatt lévő csapatok főszerege. Ha **A COMPANY OF ...** felírat van itt, akkor ez egy, az egyik társunknak alárendelt csapat. A felírat tartalmazza, hogy hány személy van az alegységben, valamint azok milyen fajtához tartoznak (emberek, elfek, stb.)

A **GOING TO ...** felírat mutatja szélességi és hosszúsági fokok szerint, hogy az egységnek mi volt utolsó célpontnak megadva. Célnak lehet meghatározni pl. egy várost, de ez lehet csak egy bizonyos pont is.

A következő néhány sorba a csapatban lévő személyek harcértékéről kaphatunk jellemzést:

ENERGETIC:	energikusság
DETERMINED:	elszántság
STEADFAST:	állóképesség
VIRTUOUS:	virtuozitás
BRAVE:	ügyesség
STRONG:	erő

Az egyes tulajdonságokhoz tartozó jelzők a következők lehetnek:

NOT VERY:	nem nagyon
SOMEWHAT:	valamennyire
FAIRLY:	elégge
VERY:	nagyon.

A játék kezdetekor a segítőtársaink alá rendelt csapatok együtt vannak. Ha egy ilyen egységet jelző pajzsra mozgatjuk a nagyítót, a 'tűz' gomb egyszeri megnyomása után (a nagyító eltűnik) a joystick függőleges irányú mozgatásával végignézhethetjük, hogy milyen csapatok vannak ide beosztva. Mivel parancsokat (ld. később) az egy parancsnokság alá összevont csapatoknak egyszerre illetve mindegyiknek külön-külön is adhatunk, az egyedi parancsnál a program azt a csapatot veszi aktuálisnak, amelynek információs kártyája éppen a képernyőn van.



CARTRIDGE örökélet POKE-ok

Attack of the Mutant Camels. POKE 10257,165: POKE 11018,165

Breakthru: POKE 6553,173

Brian Bloodaxe: POKE 38270,165

Bubble Bobble: POKE 1240,189

Crystal Castles: POKE 41624,165

Dropzone: POKE 3060,173

Elidon: POKE 2831,173: POKE 3849,173

Firelord: POKE 5721,173: POKE 62302,173

Herbert's Dummy Run: POKE 4472,185: POKE 4784,165: POKE 11334,165

Starquake: POKE 12820,165: POKE 62786,181

Super Pipeline II.: POKE 33106,173

Super Zaxxon: POKE 44785,165

A 'tűz' gomb újból megnyomása után adhatunk ki parancsokat. Mindenekelőtt a parancs formáját kell kiválasztanunk:

- RETURN választásával visszatérhetünk a játékhoz.
- SET TO DESTINATION segítségével egy helyet határozhatunk meg ahová a csapat(ok)nak mennie kell. Célnak választhatunk egy várost, vagy akár egy bizonyos pozíciót is. Ha ezt a parancsot választjuk, meg kell határozni azt is, hogy a célpont meghatározása a parancsnokság alá tartozó összes csapatnak (EVERYONE) vagy csak az aktuális csapatnak (INDIVIDUAL) szól. Az előbbi választásával a parancsnokság továbbra is együtt mozog, az utóbbinál az aktuális csapat elválik a többiektől és egyedül halad tovább. Ezután ismét a térkép jelenik meg, és az X alakú kurzorral meg kell határozni azt a helyet (várost), ahová a csapatnak mennie kell.
- SET TO JOIN választásával tudjuk az adott csapatot egy másiknak alárendelni, azaz egyesíthetjük egy másik csapattal. A cél meghatározásához hasonló módszerrel egy másik csapatot (pajzsot) kell meghatározni.
- SET TO FOLLOW parancs azt eredményezi, hogy a csapat követni fogja a célpontul kijelölt másikat.

Mint már említettük, a játék célja a *Gyűrű* eljuttatása a *Végzet Hegyére* – ezenközben természetesen meg kell védenünk *Sauron* csapataitól is. A *Gyűrűt* tehát célszerű mindig olyan szereplőnél tartani, aki parancsnoksága alatt sok erős csapatot mozgat együtt. A *Gyűrűt* egyébként bármikor átadhatjuk egy másik szereplőnek is, ha a nevét kiválasztjuk az 'R' billentyű megnyomása után megjelenő listából (a *Gyűrű* mindig a fehérrel jelölt személynél van – kezdetben *Frodo*-nál).

Ha valamelyik csapatunk beleütközik *Sauron* egyik egységébe, akkor harc alakul ki. Ez némileg kaotikus dolog (különösen akkor, ha nagyobb csapatokról van szó), mert a csapatok **minden tagja** külön-külön harcol. Ez azt jelenti, hogy minden egyes személynek külön meg kell adnunk, hogy pontosan kít támadjon – különben nem csinál semmit és egy arra járó ork esetleg szépen lemészárolja. Természetesen egy ellenfelet akár több katonánkkal is támadhatunk – így gyorsabban érünk el eredményt. *Sauron* emberrel közül különösen kellemetlen figurák a varázslók, akik nem áttalanak néha 80-100 emberünket is a másvilágra küldeni. Ezeket mindig támadjuk legalább 5-6 harcossal egyszerre – vagy menekülünk.

Mivel a **WAR IN MIDDLE EARTH** alapvetően stratégiai játék, nem tudunk lépésről-lépésre receptet adni a teljesítéshez – ez már a játékos ügyességén múlik. Mindenesetre elmondható, hogy a játék elég lassú és a csatajelenetek irányítása egy kissé körülményes – sőt néha igazságtalan. Aki mindezeket túl tudja tenni magát, egy ideig elég jól fog szórakozni rajta.

Bár a játéknak Amiga-verziója is létezik, ezt most nem ismertettük a C-64-változattal egy kalap alatt. Tettük ezt azon költői okból kifolyólag, hogy ez a 64-es változattal mindössze a címében és a szereplőiben egyezik meg. Az Amiga-verzió inkább egyfajta keveréke a stratégiának és az arcade/adventure-nek (Ide-oda kell mászkálnunk, tárgyakat vehetünk fel, stb.). Egyébként ez a program fantasztikusan jól sikerült: kiváló grafikával és háttérzenével, mulatságos, animált szereplőkkel – a nagyközönség számára lényegesen élvezhetőbb mint a 64-es változat.

Rollerboard

C64

Az örökélet beviteléhez először is RESET, majd POKE 51038,165, ezután pedig SYS 32777 a folytatáshoz.

The Sentinel

C64

Az örökélet bevitelét könnyűszerrel leküzdhetjük. RESET, majd POKE 6679,173: POKE 8512,10, ezután pedig SYS 16128 és már vissza is érkeztünk...

SkyJet

C64

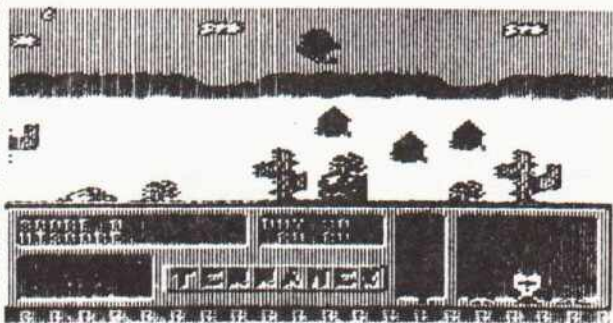
A játékban átdefiniálhatjuk a helikopterak méretét. RESET, majd POKE 53271,1: POKE 53277,0, vagy POKE 53271,1: POKE 53277,1. Az újraindítás a SYS 29350 utasítással lehetséges.

Slug

C64

Az örökélet beviteléhez semmi mást nem kell tennünk, mint RESET, POKE 9420,44: POKE 6658,44: POKE 4620,0-7 (próbáljuk kil!). Az újraindítás a SYS 11619 paranccsal oldható meg.

A Quicksilver cég TERRAMEX című programja ugyan nem tartozik a legújabb programok közé ('88 elején jelent meg), mindenesetre úgy gondoltuk, hogy jónéhány játékosnak meggyűlt vele a baja – tehát a karácsonyi tokos-másokba befér egy leírás róla (*Oldies but goldies – CoVboy*). A kerettörténet szerint egy ronda nagy aszteroida tart pontosan a Föld fele. Ha esetleg ideérne, akkor puff! – és 1.75 valamint olvasók híján már nem is jelenik meg többet a CoV. Pánkra azonban semmi ok; az emberiség leghíresebb tudósa, **Albert Eyestrain** rendelkezésünkre áll. A professzorral kapcsolatos reményeknek ugyan van két kis szépséghibája is: egyrészt senki sem tudja, hogy pillanatnyilag hol tartózkodik a jeles férfiú, másrészt meg egyáltalán mire lenne szüksége az aszteroida elhárításához. 5 különböző országból érkezik egy-egy bátor felkötőző a nehéz feladatra: **FORTISQUE-SMITHE** képviseli a jó öreg Angliát, **HERR KRUSCHE** jött Németországból, **WU PONG** versenyző kínai színekben, **BIG JOHN CAINE** az amerikai trapperek jeles tagja, míg Franciaországból **HENRI BEAUCCOP**-t küldte. Közülük kell kiválasztanunk, hogy melyikkel akarjuk a küldetést játszani. Némi töltögetés után a játék egy képernyőre jelenik meg, amelyen a kezelő billentyűket láthatjuk: a 'tűz' gomb megnyomására indul a játék, amelyben a 'Z'/'X'/'P'/'L' mozoghatunk balra/jobbra/fel/le, a 'SPACE' az ugrás – ennél azért egy PORT2-be dugott joystick lényegesen praktikusabb megoldás.



A képernyő felső részén látható a játéktér, alul pedig néhány információ kapott helyet. A SCORE és HISCORE felirat megjelölés valószínűleg senkit sem állít komolyabb problémák elé. Az alatta lévő ablakban látható figurák mutatják életünk számát. Egyet elvesztünk, ha víz cseppen a nyakunkba, nagyon magasról potyanunk le (ernyő nélkül) vagy valamilyen élőlényel összeütközünk. Az alsó rész közepén látható a meteor megérkezési határvélelő idő (kezdetben 30 nap), ami kissé gyorsan fogy. Alatta látható becses személyünk, kezében az aktuális tárgyunk, mellette pedig a hordárók, akik eddig felvett tárgyainkat opelek utánuk. Ha már van a kezünkben egy tárgy és újat veszünk fel, akkor az eddig kezünkben lévő átkerül a bal oldali hordár fejére. Természetesen a későbbiekben még használhatjuk ezt a tárgyat; a hordárók (azaz a felvett tárgyaink) között az '1'/'2' billentyűk segítségével lapozgathatunk ide-oda. A kezünkben lévő tárgyat a bal oldali hordár fején lévővel az 'S' billentyű segítségével cserélhetjük fel. Fontos szerepe van még a 'T' billentyűnek: ha valamilyen problémával kerülünk szembe, ennek segítségével gondolkodhatunk egy kicsit – főhősünk megvakarja a fejét, s ha rájött a megoldásra, megjelenik a feje felett az a tárgy, amelyre szükség lenne (persze, nem mindig csak ez a megoldás, néha más út is lehetséges). Ha nem találja a megoldást (vagy magát a problémát), tanácsatlannul megcsóválja a fejét. Ugyanígyen fejcsóválást eredményez, ha valami marhaságot csinálunk vagy szakadéka akarunk lépni. A szakadékos fejcsóválás néha leküzdhető azzal, ha a 'tűz' gombot lenyomva tartjuk (hősünk elkezd ugrálni), majd a joystick-et a kívánt irányba húzzuk.

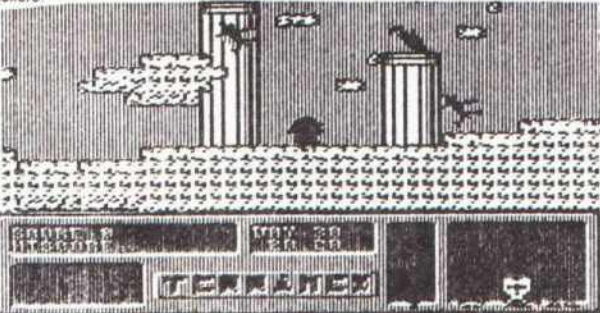
A küldetés addig tart, míg mindhárom életünk el nem fogy (ilyenkor megszemlélhetjük a Földre csapódó aszteroidát is) vagy el nem vesszük az ördögi gépezet előállításához szükséges 6 tárgyat Eyestrain professzorunk. No, akkor kezdődhet is a játék...
A játék elindítása után egy pusztában találjuk magunkat. A táj kies egyhangúságát csak itt-ott törli meg egy-két-három benszülött kunyhó nádfedeles teteje, előtérben némi szürös növényzetek találhatók (ezeket akár kaktusznak is nevezhetünk), amelyeket dinamikusan egészítenek ki a háttérben látható erdőkkel, csobogó patakokkal és egyéb természeti képződményekkel borított lankás dombok, mintha mi sem tudnánk arról, hogy ez itt tulajdonképpen egy kies pusztá (*Uršten, micsoda dagályos stílus...! – CoVboy*). Mielőtt megpillantjuk magunkat a bal oldalon, azonnal rádöbbenünk, hogy a tájleíró költészet bársónyos hordárjól ólszerű lenne átvezetni a "játékírást" nevű irodalmi ág dühöngő óceánjára. Miután ez megtörtént, vegyük magunkhoz a képernyő közepén látható porszivót. Amíg oda-ballagunk nem árt, ha szemügyre vesszük az előtte található körákat. Ennek mélyen ugyanis egy kigyó kucorog, ami időnként kikukkant a nagyvilágba és megmarja az útjába akadó homo sapienseket. Ezt elkerülendő várjuk meg, míg visszabújik a helyére, majd vilámgyorsan ugorjunk át a körákat és már meg is szereztük a porszivót. Úgy tűnik egy exportból visszamaradt példányhoz van szerencsénk, mert apró gyártási hibából kifolyólag nem szívja, hanem fújja a port. Ez nekünk kopóra jön, mert szinte szárnnyakat ad vágyainknak: repülünk. A repkedéssel azért vigyázzunk, ami valószínűleg előregyártott elemekből épült, mert kissé beázik, csepeg a víz felülől. A mosdást hagyjuk egy másik időpontra, egybéként megszabadulunk egy életunktől. Szálljunk a bal oldali párkány fölé, majd az 'S' billentyű megnyomásával tegyük a porszivót a poggyszámba. Sétáljunk el balra. A szoba közepén egy hordó hivatóg alakja rajzolódik ki, meg kell szerezünk. Ne sokáig ácsorogjunk egy helyben, mert egy idő után megjelenik a startpályáról megismert óshüllő barátunk és lever minket. Ugorjunk lejjebb egy lépcsőfokot. Hősünk elkezd csóválni a fejét, nem akar tovább menni. Nyomjuk meg a 'fel' gombot, majd vele együtt a balra gombot és már át is ugrottunk a hordóhoz. Ez egy löporos hordó. Bár a (h)idegháború évei már elmúltak, azért nem árt a biztonság kedvéért magunkkal vinnünk (legfeljebb nem gyújtunk pipára). Sétáljunk tovább a palló végéig és onnan ugorjunk el balra. A helyoldalarra potyanunk, amelyről leballagva és továbbhaladva jobbra ismét a starthelyen találhatjuk magunkat. Vegyük elő jól bevált porszivónkat és repülünk megint felefelé. Most a jobb oldalon kell leszálljunk. Az oszlop tetején egy kazetta látható, ami roppantul megnyeri a tetszésünket. Ezt azzal fejezzük ki, hogy feldöbbenünk érte és magunkévá tesszük (no nem úgy!), majd lemászás után folytatjuk utunkat jobbra.

Itt egy irrattekeres vár arra, hogy elhelyezzük a poggyszámba és már robogunk is tovább – a változatosság kedvéért – jobbra. Az oszlop aljában egy botszerű dolgot találunk, amiről később kiderül, hogy egy ezüstúrn inkognitóban. Az inkognitója nem gátol meg bennünket abban, hogy magunkkal vigyük. Gondolva a holnapra, másszunk vissza a felső útra és ott menjünk tovább jobbra. A szakadékat átugorva felvehetjük az egykerékű kerékpárt. Továbbhaladva az egyik oszlop tetején megpillanthatjuk az esernyőt. Trópusokon nélkülözhetetlen eme szerszám mi se hagyjuk hát itt. Talán egyedül is sikerül ördögi ügyességgel kiszámitanunk a két ógyík mozgását...
A következő helyszínen azonban kellemetlen meglepetés vár minket: elfogyott az út, egy hatalmas szakadék meredezik előtünk. Széleiről lepillantva láthatjuk, hogy az aljából ott vigyorog ránk a jó öreg Gravitáció bácsi és unokaöccse, a 10 m/s gyorsulási. Forduljunk vissza tehát és menjünk vissza odáig, ahol az ezüstúrnat felvettük. Itt egy lyuk tátong a talaj alsó részén, amelyet most közeledési célokra fogunk alkalmazni. Ha jól beelgondolunk, a nálunk lévő ernyő nemcsak es-, hanem éjtermőként is funkcionálhat. Tegyük elő jól bevált velet, kaparintsuk kézbe (nem kell, azt vettük fel utólagra; a kezünkben van)... S lőn csoda: sültemenül lelebegünk egy szintel lejjebb.

A következő helyszínen azonban kellemetlen meglepetés vár minket: elfogyott az út, egy hatalmas szakadék meredezik előtünk. Széleiről lepillantva láthatjuk, hogy az aljából ott vigyorog ránk a jó öreg Gravitáció bácsi és unokaöccse, a 10 m/s gyorsulási. Forduljunk vissza tehát és menjünk vissza odáig, ahol az ezüstúrnat felvettük. Itt egy lyuk tátong a talaj alsó részén, amelyet most közeledési célokra fogunk alkalmazni. Ha jól beelgondolunk, a nálunk lévő ernyő nemcsak es-, hanem éjtermőként is funkcionálhat. Tegyük elő jól bevált velet, kaparintsuk kézbe (nem kell, azt vettük fel utólagra; a kezünkben van)... S lőn csoda: sültemenül lelebegünk egy szintel lejjebb.

Itt azonnal a szemünkbe ötlék egy furulya, amit magunkhoz is veszünk: hősünk — úgy tűnik — beiratkozhatna a londoni (párizsi, pekingi, stb.) filharmonikusokhoz is, mert drúti dallamokat csal elő belőle. Mire szolgálhat eme zeneszerszám? Afrikában általában kigyót szokás vele bővíteni, keressünk hát mi is valami bővítoinvalót... Továbbhaladva jobbra meg is találjuk keresett előnk: két kigyó tekerag a földön. Ha a furulya van a kezünkben, vad dallamokat hallatva sörtetenül átmehtünk közöttük, de ha nem a furulya az aktuális tárgy egyikük azonnal a nyakunkra tekeredik, minkefolytán egy étellel kevesebbel nézünk a jövő eseményai elé. Menjünk tovább jobbra, ahol a szoba végén egy piros labda vonja magára a figyelmünket — a felvétel erejéig. A szoba közepén egy kút látható. A bátor feledező ismérve az, hogy szeret mindig a dolgok mélyére látni: nézzünk be tehát mi is a kútba. Az 'ugrás' gombot megnyomva egy kötélben találjuk magunkat, amelyen lemászhatók a kút fenekére.

Induljunk el balra, de vigyázzunk a kórakásnál, ahol egy újabb kigyó nézeget kifelé. A következő szoba után egy újabb tárgy ötlék a szemünkbe, amiről első látásra nem lehet megállapítani, hogy mi lehet, mindenesetre nem árt ha magunkkal visszük (később esetleg kiderül, hogy rakétapisz-toly). Haladjunk tovább balra és vegyük fel a szoba végén a kis hordót, amelyben lópor van. Most már két lóporos hordónk van. Ezután térjünk vissza oda, ahol leereszkedtünk a kút fenekére és menjünk tovább jobbra. Már megint elfogyott az út! Valószínűleg ismét az esernyővel kell leereszkednünk... Vegyük tehát kézbe és induljunk el. Hm, hát ez kellemetlen: elefantospadba pottyantunk és elvesztettük egy életünket. Talán mégsem az esernyőt kellett volna használni... Kutatgassunk egy kicsit a poggyászkunkban, amíg a kezünkbe nem kerül a kazetta. Ezen valószínűleg Simon and Garfunkel "Hid a zavaros víz felett" című száma található, mert a kazetta kicsiny "Csináld magad"-típusú hídépítő-fejlesztésként üzemel. Bár zavaros víz nem áll rendelkezésünkre, azért így is kitűnően ellátja feladatát: amikor elindulunk, híd épül előttünk. Miután biztonságosan átkelünk, haladjunk tovább jobbra.



Egy kigyóveremhez értünk. Kigyógyegekben illetékes tárgyunk a furulya: ha ez van a kezünkben, felugorhatunk a verem felett kifeszített kötélre és átsétálhatunk rajta. Ha nem a furulya van nálunk, szépen belepottyantunk a verembe, ahonnan kijönni csak úgy lehet, ha egy derék kigyó barátságosan rántkerekedik és elvesztjük egy életünket. Haladjunk tovább jobbra. A következő szoba után egy ugrószyneget pillantathatunk meg, amire ráugorva felepelünk egy szintet. Itt vegyük fel a fűtőt és a tűt. A másik oldalon lstenke egy rendkívül csunya teremtményt van szerencsénk látni, amint kultikus mozgásokat végez. Vegyük a kezbe a furulyát és ugorjunk át hozzá, úgy, hogy ne érjünk hozzá (különben elvász egy életünk). A furulya úgy látzik nemcsak a kigyóknak van nevelő hatással, mert az alsó régiókban egy kötél emelkedik fel hozzánk. Ugorjunk rá és ereszkedjünk le rajta. Menjünk vissza addig a helyszínig, ahol leereszkedtünk a kútba és a kötélben mászszunk vissza a napvilágra.

Miután kikacmergettünk a kútból induljunk el jobbra, addig míg egy meredek sziklafal el nem zárja a továbbjutás lehetőségét. A sziklafal alján egy korszerű Montgolfier VI.0 márkájú, légútatás céljára szolgáló eszköz látható, amit a matyó néphagyomány léghajó néven szokott emlegetni. A léghajó egyenlőre még nem a zömök, viszont a slusszkulcsként is üzemelő fűtővel segítségével mozgásra bírható és már szárnyalhatunk is feffel. Nyomjuk a 'jobbra' gombot folyamatosan, hogy felérve a hegytető felett álljunk meg. Miután a fűtőt visszaraktuk a poggyászába, a léghajó leereszkedik a földre és mi elindulhatunk jobbra. A következő helyszínen két korong hever a földön. A két korong tulajdonképpen sugárzó felezérelés, nélkülük esetleg elhaláloznánk később a laboratórium sugárteretűzött területén. Bár teherhordó négerünk vállalja lassan olyan terhek nehezdednek, mint az apartheid-rendszerekben, vegyük fel azért ezeket is. Az út — eddigi jó szokása szerint — megint elfogyott, egy szakadék szélén állunk. Vegyük kezünkbe az esernyőt és ereszkedjünk le. Oda érkezünk, ahol a fűtőt és a tűt felvettük. Itt azonban már nincs több dolgunk, ereszkedjünk tovább lefelé.

Továbbhaladva újabb akadály állja utunkat: egy piranháktól nyüzsgő medence, a két oldalán egy-egy kigyófészekkel. A parton viszont ott áll egy kisebb mozsárágyú, ami lehetőséget nyújt arra, hogy az utat úgy folytassuk, mint azt Munchausen báró tette egykoron. Az ágyú előtt egy dinamittal töltött hordó áll, amit az utazás előtt felveszünk. Az ágyúhoz mellékel használati utasításban az áll, hogy "... vegyük kézbe a robbanóanyagot töltött hordót, majd ülünk bele...". Robbanóanyag hordónk három is van: egy kis méretű lóporos, egy nagy méretű lóporos és az imént felvett közepes méretű dinamitos. A kis lóporos illetve a közepes dinamitos hordó használatára nem az ideális eredményt hozza (az előbbi a medencébe, az utóbbi pedig a szemben lévő hegyoldalba lö bele minket), ezért a nagy lóporos hordót kell használnunk. Ez pontosan a szemközti párkányig repít el minket. Itt vegyük kézbe az esernyőt és ugorjunk bele az előttünk tátogó lyukba.

Ismét egy barlangban találhatjuk magunkat. Induljunk el jobbra, ahol ismét egy hordóba botlunk. Ebben azonban már nem robbanóanyag van, hanem jóféle müncheni söröcske. Természetesen ne hagyjuk itt kallódni, vegyük magunkhoz (több nincs?!). Sétáljunk vissza az előbbi szobába, majd onnan tovább balra. A tudományok szentélyébe érkezünk, ahol közepén az oltár látható. Ennek a szétverésével kell megszerezünk egy képletet, amelyre később nagy szükségünk lesz. A szétveréshez szolgáló eszköz attól függ, hogy melyik feledezőt választottuk:

Fortisquae-Smith: kiváló angol barátunknak a kút mellett felvett krikettlabdára van szüksége.

Big John Caine: az észak-amerikai trapper a tüvel hajtja végre a feladatot.

Herr Kruschke: a bajorok kedvenc itálának hordójára van szüksége, amit az imént vettünk fel.

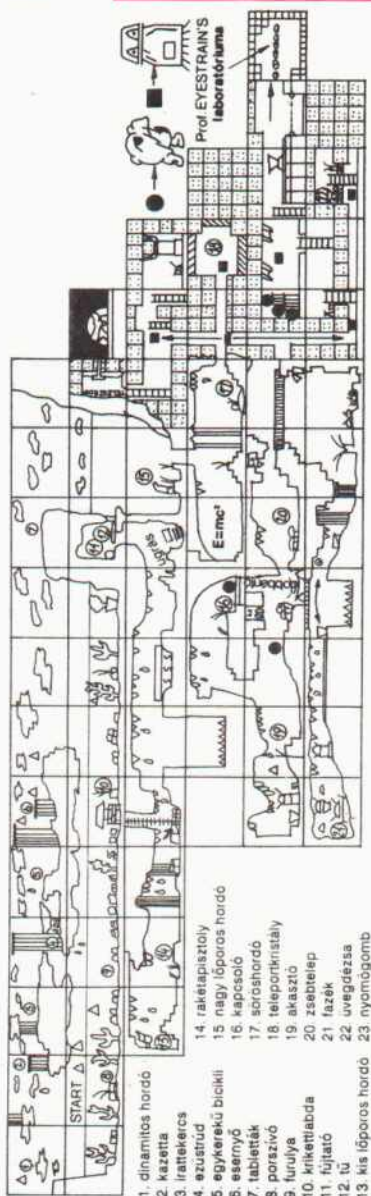
Wu Pong: a rakétapisztollyal rombolja szét az oltárt.

Henry Beauzoup: Párizs neves szülőtte az egykerékű bicikli segítségére szorul.

Miután a kezünkben van a megfelelő tárgy, sétáljunk a szoba végére és hősünk már szét is rombolta a célpontot. A magasból a nyakunkba hullik Einstein (pardon — Eyrstrain) apánk kiváló feledezője: $E=mc^2$. Induljunk el jobbra, míg be nem érünk a laboratóriumba. Itt egy lift látható, amit egyenlőre még nem veszünk használatba, hanem tovább haladunk jobbra. A következő szobában súlytalanság uralkodik, ide-oda repkedünk a levegőben. Körülbelül a szoba közepén egy kristály található, amit magunkhoz kell vennünk, majd meg kell kísérelnünk a szoba elhagyását (ez kissé nehézkes, mert mindig visszapattanunk a falról). Miután sikerült kivergődnünk, álljunk rá a liftre és menjünk le egy emeletet vele.

Pulse Warrior

Töltsük be a játékot, majd RESET. Ezután POKE 9316,240, végül pedig SYS 2051 és máris végtelen életem játszhatjuk tovább a játékot.



1. díjazottas hordó
2. kazetta
3. irattekercs
4. asztrud
5. egykerékű bicikli
6. esernyő
7. tabletták
8. porshivó
9. furulya
10. krikettlabda
11. fújtató
12. tü
13. kis lóporos hordó
14. rakétaosztály
15. nagy lóporos hordó
16. kapcsoló
17. sörös hordó
18. teleportkészítő
19. akasztó
20. zseblep
21. fazék
22. uvegédzsza
23. nyomógomb

Induljunk el balra (csak arra lehet). Itt egy függőhídot találunk, amelyet némileg megviseltek a történelem viharai: kissé romos állapotban van. Ezen csak úgy tudunk biztonságosan átkelni, ha végig ugrálunk (ha csak simán sétálunk biztonságosan átkelünk a zsebletepet. A következő szoba elején egy ugrószőnyeget láthatunk, amelyre ráugorva felrepülhetünk a következő szintre. Itt egy mikrofonhoz hasonló tárgyat veszünk magunkhoz, amiről idővel kiderül hogy nem mikrofon, hanem egy kapcsoló letört vége. Induljunk tovább balra.

A szoba végén elfogy az út, ismét az esernyő használatára van szükség, amellyel levitorlázzuk az alattunk lévő szintre. Menjünk tovább balra, ahol magunkhoz vehetjük a ruhafogást. A következő szobában egy teleportáló berendezés áll. Mellette található egy asztal, amelyre le kell tennünk a teleportálót működésre bíró kristályt. Ha ezután beleugrunk a szerkezetbe, átkerülünk egy másik helyszínre. Menjünk át a balra lévő szobába, ahol egy fazék várja, hogy birtokba vegyük. Miután ez megtörtént, forduljunk vissza és menjünk át a teleporttól jobbra eső szobába. A szoba végén a levegőben egy korong látható, ami egy kapcsoló fogalata. Vegyük kézbe a kapcsolót és ugorjunk le hozzá. A kapcsoló visszahelyezéseivel bekapcsoljuk a következő szobában található helyi érdekű légvasutat. Ez a hangzatos megnevezés egy kosarat takar, ami a szakadékok két széle között közlekedik ingajáratban. Álljunk a szakadékok peremére és várakozzunk...

Miután átkeltünk haladjunk tovább jobbra, addig amíg találunk egy korongot, ami nem más, mint egy nyomógomb. Miután ezt is magunkhoz vettük térjünk vissza a teleport szobájába (út közben át kell kapcsolnunk a légvasút innessé oldaltól lévő kapcsolóját is, hogy vissza tudjunk menni). A teleporthoz érve használjuk ki a szolgáltatásait. Ismét visszakérülünk a laboratórium belsőjébe. Menjünk át a balra lévő szobában található lifthez. Ezzel menjünk le a legalsó szintre. Az emeleten a sarokban egy üllő látható. A robot kikerüléseivel menjünk oda és keressük elő a poggyásznakból az ezüsttrudat. Hőünk buzdogn munkához lát és néhány másodpernyi kalapálgatás után egy csodaszép ezüstkeresztrel ajándékozza meg magát. Másszunk le a létrán és ballagjunk el a tolyosó jobb oldali végén lévő szobába, ahol az emelet sarkában egy uvegédzsza látható. Miután felvettük, menjünk vissza az üllőhöz és miután a létrán felmászunk, induljunk el jobbra. Egy újabb létra biztat bennünket újabb felmászásra, ne is késlekedjünk. Forduljunk jobbra és a következő szobában belebottunk a professzor inasába, **Sam Öldöke**, aki rút szitkokat szór ránk. Ha közelitenénk hozzá, a kettőnk közötti részben lévő őrt álló berendezés elfogyasztaná egy életünket. Vegyük tehát elő az imént kiválasztott ezüstkeresztünket, amivel a csúnya inast elijeszthetjük magunktól és biztonságban továbbhaladhatunk. A következő szobában újabb akadály állja útunkat: egy árok, amelyben lézersugár csapdók. Ide sem tanácsos belepottyanni. Az akadály leküzdéséhez most nem a kazettát, hanem az egyetlenünket (E = mc²) kell kézbe vennünk, ami csinos kis hidat épít előtünk.

A következő szobában elérünk utunk végéhez. Ez a professzor dolgozószobája, ahol a kiváló elme éppen idegesen szaladgál ide-oda, mert elfelejtette, hogy őrdégi gépezetének elkészítéséhez milyen alkotásra van még szüksége. Ha valami az eszébe jut, felcsillanó szemmel megáll és a feje felett megjelenik a kívánt tárgy képe. Ilyenkor ezt elő kell szednünk a poggyászból és odavinni neki. A következő tárgyakat kell neki sorban odaadnunk: képlet, ruhafogas, zseblep, fazék, nyomógomb, uvegédzsza.

Ezzel teljesítettük a küldetésünket, a professzor el tudja készíteni az őrdégi gépezetet. Ez nem más, mint egy hatalmas flippergép, amely egyetlen csapaszával továbbpasszolja a száguldo aszteriót egy másik galaxis felé.

Kommentár talán nem szükséges az iméntiekhez – azonkívül, hogy Amiga-verzióról nincs tudomásunk (bár az is lehet, hogy tudatlanok vagyunk...)

Saboteur

Ahhoz, hogy 255 életünk legyen, tegyük a következőt: RESET, majd POKE 56325,255, ezután pedig SYS 30735 az újraindításhoz.

JOURNEY • Infocom

Az Infocom már jó ideje a hagyományos kalandjátékok piacának egyik reprezentánsának számít, bár túl sok kiemelkedő alkotás még nem nagyon tűzött od a nevük-höz. Az év elején megjelent JOURNEY című programjuk úgy tűnik talán meghozza a rég várt sikert számukra. A játék kivitelezése némileg eltér a hagyományos adventure-játékoknál megszokottól — gyakorlatilag inkább a könyvben megjelenő, ún. "lapozgató"-kalandjátékokhoz hasonlítható. A kerettörténet meglehetősen szokványos:

Ilyenmólyan országban már 5 éve gonosz varázslat ül elapadtak a folyók és patakok, járványok pusztítanak, stb. (további szörnyűségek a BACKGROUND opció választása után tanulmányozhatóak). Mindeme gazságok okozója maga a Gonosz. Egy kis csapat ember már elindult Lavos falucskából, hogy megkeresse **Astrix**-et a hatalmas varázslót, a **Fekelő Nap Hegyének Mágusát**. Sajnos erőt a csapatról a továbbiakban nem érkezett hír — ki tudja, hová tűntek...? A faluból egy újabb csapat kel útra a mágus megkeresésére, amelynek egyik tagja becses személyünk (**Tag**, a tolvaj). A csapat további tagjai: **Praxix**, az amatőr varázsló, **Bergon**, az ács és **Esher**, a doktor. A csapat egyes tagjait a játék folyamán egyébként három újabb személyei (egy törpével, egy kalózzal és egy kereskedővel) cserélhetjük fel. Ez utóbbival mindjárt a játék elején találkozunk.

A történet elbeszélése végig **Tag** (vagyis a játékos) szemszögéből történik, azaz egyes szám első személyben. A játék elsők részében a célunk **Astrix** megtalálása, aki a tudomásunkra hozza, hogy az igen-igen gonosz Gonosz miféle úton-módon tudjuk leggyőzni. Természetesen még addig is számos kalandon fogunk keresztülmenni:

- ráblik leselkednek ránk az úton (**Minar** kémetessége nélkül a csapatjába esünk);
- megtaláljuk az előttünk elindult csapat néhány tagját — meglehetősen romos állapotban (már csak a temetés feladatát vár ránk). Egyébként később egy kissé örült hegyiremete is az utunkba akad, akiben **Praxix** felismeri az előző expedíció egyetlen életben maradt tagját...
- egy hatalmas vihar közeledik felénk (ez kellemetlen, mert elzárja az **Astrix**-hez vezető utat tartalmazó térképünk, amelyért számos — konvertibilis — aranyat fizetünk ki a helybéli kocsmában);
- a csapat hátul kullogó tagját elrabolják a vízmánók (... vagy valami hasonló képződmények);
- utunkat állja egy sebes sodrású folyó, amely sajnos egy meglehetősen meredek zuhatagba viszi csónakunkat, stb.

Astrix megtalálása után kezdődik a küldetés második része, ő ugyanis közli velünk, hogy a fent említett igen-igen gonosz Gonosz egyetlen dolog segítségével lehetjük meg, mégpedig az **Egyetlen Kővel** (**ONE STONE**). Ennek megszerzéséhez először meg kell találnunk a **Négy Követ** (ki hinné 4 db-ból áll), azután a **Két Követ** (ez kettőből) és csak ez után jön az **Egyetlen Kő** megszerzése. Ha mindzettel megvölgnánk, már csak a Gonoszt kell legyőznünk...

A JOURNEY már megint egy olyan játék, amit nem kimondottan ajánlhatunk XENON II-rangjók figyelmébe, viszont a szokatlan kivitelezésű adventure-játékok kedvelőinek kellemes csemegé lehet.

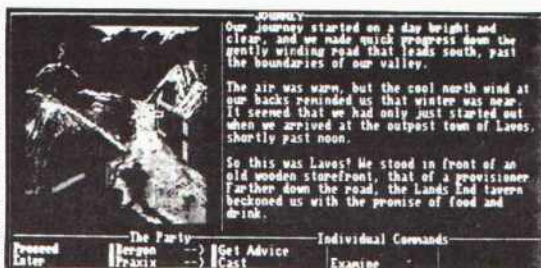
WATERLOO • PSS

A PSS cég márkajelzése már eddig is védjegynek számított a 8 bites gépekre megjelent stratégiai játékok között. Ugyan még ismertebb programjaival (**TOBRUK**, **BISMARCK**, **BATTLE OF BRITAIN**) sem ért el akkora sikereket, mint egyetlen komolyabb vetélytársa, a **CCS** (**VULCAN**, **ARNHEM**, **DESERT RATS**, stb.), viszont az állandó jelenléte a játékkategória piacán megalapozta a hírnevét. Örömmel üdvözölhetjük a törekvést, hogy manapság már 16 bites gépekre is fejlesztenek: a nyáron jelent meg a **WATERLOO** c. programjuk, amely igazán orvendetes eseménynek számíthat a stratégiai játékok kedvelői között. A név talán elárulhatja, hogy a játék azt az utózetet dolgozza fel, amelyben az összefogott európai nagyhatalmak 1815-ben döntő győzelmet arattak Napóleon seregei felett.

A játék kivitelezése roppant érdekes, ugyanis teljes mértékben eltér a hagyományos (egy térképen, két dimenzióban játszódó) módszertől: a csatamezőt ugyanis teljesen 3D megvalósításban, perspektívikusan szemléltethetjük. A nézőpontokat a négy világtér szerint változathatjuk. Ez a 3D megjelenítésű módszer nagyon látványos — leginkább a **Rainbird** cég **U.M.S.** (**ULTIMATE MILITARY SIMULATOR**) programjában alkalmazott módszerhez hasonlítható.

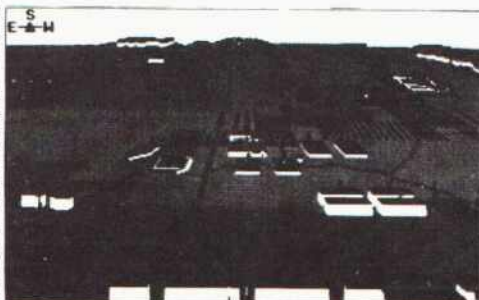
A másik szokatlan dolog a játékban a csapatok irányításának menete: ez ugyanis begépel, angol nyelvű parancs(sorozat)okkal lehetséges. A parancsokan 7 alapvető formája létezik, amelyekkel harcba küldhetjük az egységet, utánpótlást szállíthatunk, jelentést kérhetünk az egység állapotáról, újrászervezhetjük az egységet vagy az általa követendő stratégiát határozhatjuk meg. Tüzérséget is használhatunk, amelyre igazán csak a fél mérődes távolágon belül lévő egységeknek okozhatunk komoly veszteségeket. A távoliabb lévő alakulataink parancsainkkal hívivők útján tudunk távolra (parancsokat küldeni/jelentést kérni).

Bár a játék kezelése a stratégiai játékoknál megszokott formánál jóval bonyolultabb, ennek elsajátításában sokat segít a program a bejelentkezés után. Ugyan a harcúterén nagyobb csapatok mozgása nincs animálva, mégis a 3D megvalósítás nagyon élvezetessé teszi a játékot. Szívesen látnánk a PSS-től újabb, hasonló játékokat a jövőben is.



Vigilante

A HIGH SCORE táblába írjuk be: **GREEN CRYSTAL**. Egy új játék indítása után az F1-gyel növelhetjük, míg F8-cal csökkenthetjük életeink számát.



A **Sierra on Line C-64**-en nyitotta meg '85-ben a játékprogramfejlesztést: a **QUEST FOR TIRES** név valószínűleg ismerősön cseng jónéhány (volt) 64-tulajdonosnak. Ez a játék azonban kevés volt ahhoz, hogy gazdaságilag is megalapozza a cég jövőjét – már akkor is meglehetősen telített – piacon, tehát a cég vezetői úgy döntöttek, hogy áttevnek a 16-bit-es gépeken futó programok fejlesztésére. A malmukra hajtotta a vizet az is, hogy időközben megjelent az Amiga, amely minden bizonnyal az egyik legkedveltebb (játék)mikroprocesszor ígéretes a közeljövőben. Sierrák úgy gondolták, hogy a nagy robbantást nem a hagyományos játéktegóriákban fogják véghezvinni (ebben minden csontot leragott a konkurrencia – többször is), hanem a megújuló és egyre nagyobb térű arcáde/adventure játékok között. Nem tettek rossz lóra... Különösen azért nem, mert nem egy játékprogramot fejlesztettek, hanem sokkal praktikusabb megoldást választottak: készítettek egy játékszerkesztőt. Ebben csak az egyes modulokat kellett cserélniük, ami lehetővé tette számukra, hogy rövid idő alatt elképzelhetetlen mennyiségű – "QUEST" megjelenéssel fémjelzett – játékot zúdítsanak a piacra (illetve van egy kakukktörés is közöttük, ami nem valamilyen QUEST: a **GOLD RUSH**). Mivel egy játékszerkesztő meglehetősen szűk kereteket nyújt, ez a játékéghő meglehetősen egy kaptárra készült, bár ezt a készítő általában elég jól ellensúlyozták a nagy tömegű szöveggel és eredeti szövegképi humorokkal. Sajnos – mivel a játékok kivételzésénél nem a grafika volt a hangsúly – az említett játékokat csak azok élvezhetik igazán, akik elég jártasak az angol nyelvben.



△ **POLICE QUEST**: hull a kocsi

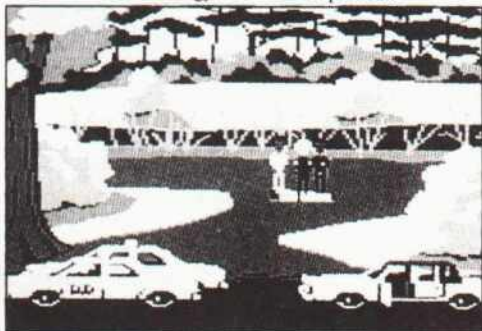
A **Sierra**-játékok használata a hagyományos arcade/adventure módszerrel zajlik: a főhőst a joystick-kezeléssel mozgathatjuk a játéktérben, a különböző parancsokat pedig a billentyűzetről kell begépelnünk a szokásos adventure (csontkított angol) nyelven, azaz egy-egy formában. A szerkesztő szövegértelmezője is megér egy misét: az egyes programok által "megértett" szavak választéka folyamatosan bővül, nemritkán 10-12 000 szó és szókapcsolat is lehet. Talán mondanunk sem kell, hogy a szövegértelmező szavai bonyolult módon tokenizálva vannak, tehát csak a próbálkozást tudjuk javasolni a szökecselt megismerésére... A szabályok valószínűleg már mindenkinek ismerősek lesznek: a különböző összegyűjtött tárgyakat a megfelelő helyre (emberhez) kell vinnünk és ott felhasználunk illetve az egyes konfliktushelyzetekben a megfelelő módon (egyes utalások segítenek ebben) kell viselkednünk.

A sorozatot a **KING'S QUEST** nyitotta meg. Ennek a története a korai középkorban játszódik, a bonyodalmak az ördögi **Mannannan** varázsló gonoszágából indulnak ki. A kulisszák – akár a többi középkorban játszódó játéknál – a szokásosak: varázslatok tanulhatunk és kovácszhatunk, nagy harcossá válhatunk, sőt a rabságban vagy varázslat (esetleg mindkettő) alatt szenvedő szöke szöke szütleány sem maradhat el. A **KING'S QUEST**-ből eddig összesen négy epizód jelent meg (Amigán csak a 3. és 4. rész ismerjük), amelyek mind az alapötletet variálják. Egyébként – megítélésünk szerint – ennek a sorozatnak a tagjai a legnehezebbek a teljesítés céljából.

Az igazi kasszasikert valószínűleg a **LEISURE SUIT LARRY** hozta meg a cégnek: ebben egy magányos fiatalembert alakítunk, aki egy amerikai kisvárosban bolyongva keresi élete párját. Az útjába akadó számos hölgy (prostituáltak, házasságszédőlegők, stb.) közül természetesen csak egy alkalmas a feladatra – a legutolsó... Mivel a program néhány direkt utalást is tartalmaz bizonyos – hölgyekkel végzendő – dolgokra, egy kis kellemetlenség is van a program elindításakor: 4 kérdésre kell a helyes választ megadnunk, különben a játék úgy dönt, hogy még fiatalok vagyunk ehhez a dologhoz. Idén nyáron jelent meg a program második része, amely most a tengerparton játszódik. Természetesen itt is szívnünk hölgyét kell kiválasztanunk a nőhegyek közül...

A **SPACE QUEST**-sorozat alapjátéma némi jóindulattal science fiction-nek is nevezhető, bár ezekben sokkal inkább a humoron van a hangsúly, mint a fantázián. Mindehárom rész tulajdonképpen világsikerű filmek paródiája, tele van a **Csillagok háborúja**, a **Majmok bolygója** és a **Star Trek**-sorozatokra való utalásokkal. A cselekmény a világegyetemet fenyegető idegen lények, a **xenonok** elleni harc körül bonyolódik. Az első részben némi hanyattatás után a xenonok központi bázisába kell behatolnunk, amelyet a csillaggenerátor hatástalanításával meg kell semmisítenünk. A második részben (**VOHAUL'S REVENGE**) a xenonok visszatérnek és a küzdelem folytatódik. A nyár végén jelent meg a sorozat harmadik része, ami az előző kettőhöz hasonló marhaság, viszont ezzel kapcsolatban érdekes felfedezést tehet az, aki egyáltalán hajlandó betölteni egy **Sierra**-játékot: a játékszerkesztőjükre valószínűleg egy "advanced" címkét ragaszthatunk, mert nagy mértékben tokeletesítették benne a grafikai modult. Mondjuk már éppen ideje volt – most már tényleg úgy néz ki a játék, mint ami Amigára készült: nem pedig egy silány IBM PC-konverzió.

▽ **POLICE QUEST**: egy másik hull a parkban



A **POLICE QUEST**-sorozatban a krimi kedvelői lehetnek szórakoztatva: egy egyszerű amerikai utcai zsaru szerepébe élhetjük bele magunkat. Persze itt sem vérfagyasztó horrorra kell számítanunk – a hangulat sokkal inkább a magyar tv által is játszott "Nagyon különleges ügyosztály"-sorozat filmjeihez hasonlítható. Lytton városa a bunozós melegégy, az utcákon részeg sofőrök és a közlekedés szabályait semmibevevő hölgyek száguldoznak, virágzik a kábítószerkereskedelem, sőt a gyilkosság is hétköznapi eseménynek számít. A játékos egy fiatal rendőr, **Sonny Bonds** szerepét alakítja, aki nemrég került a rendőrség soraiba és minden vágya, hogy előbb az utcai járőrözésben, majd a kábítószerosztályon is bebizonyítsa rátermettségét. Talán elképzelhető, hogy ebből mi fog kisülni... Híreink szerint nemrég megjelent a sorozat 3. része is, ami meglehetősen meglepő számunkra, ugyanis a 2-ről ezidáig még nem hallottunk.

Egyelőre ennyit a **Sierra**-játékokról. A tókos-mákos rovatban némi segítséget adunk a **SPACE QUEST**-hez és a **LARRY 1.** részéhez, de az se lépjen meg senkit, ha a **CoV** jövőben megjelenő valamelyik számában leírásokat is közlünk a fentebb említett szörnyűségekről...

A CoV 1. számában közölt ismertetőben már ijesztgettük Olvasóinkat azzal, hogy a KRISTAL-ról egy teljes leírás is meg fogunk jelenteni. Ez a felemelő (lesújtó) pillanat most érkezett el – mondhatni nincs karácsony KRISTAL nélkül. A játék 4 lemezt foglal el, szóval csak az igazán multimilliomosok engedhetik meg, hogy huzamosabb ideig ne formázzák le. A kerettörténetet és az előzményeket az 1. lemezen lévő "mozi"-ban nézhetjük illetve tudhatjuk meg – ez utóbbit csak akkor, ha haliás után is tökéletesen fordítunk angolból. A *Fissionchip* (ők követték el a KRISTAL-t) programozói ugyanis a teljes első lemezt digitalizált szöveggel és úrbéli látképekkel pakolták tele. Nekünk sajnos még nincs birtokunkban felsőfokú angol nyelvvizsga, tehát nem próbálkozunk a szöveg fordításával. A bevezető műsorszámot egyébként a '02' gomb megnyomásával átugorhatjuk – a játék kéri a 2. lemezt...

Itt állunk meg egy szóra: akiknek a QUARTEX-féle torés van birtokában, azok meg egy külön kalandjátékot is játszhatnak a játék közben. Ez a torés ugyanis – enyhén szólva – nem teljesen tökéletesen sikerült: senki se lépődjön meg azon, ha a képernyőn látható sprite-ok egy kicsit összekeverednek, azaz nem azt a figurát látjuk, aminek ott kéne lennie, hanem mondjuk egy másik sprite valamelyik animációs fázisa villog a helyén. A másik kellemetlenség akkor történik, ha átbállagunk egy másik helyszínré: a lemezről esetleg nem az a helyszín töltődik, amelyiknek kéne vagy a program meg sem ismeri azt a lemezt, amit kért. A harmadik (és legfőbb) bosszantó motívum: a program egy idő után fogja magát – és kifagy. Ez utóbbi miatt nem árt gyakran kimentgetni a játékállást...

Bejelentkezés után egy szép kis parkban találjuk magunkat és főhősünk rövid monológját olvashatjuk: **Mi történt a múlt éjszaka? A fejed úgy zúg, mint egy lézerkalapács Kraan bányájában. Hogy kerültél erre a gyönyörű helyre, egy millió fényévre lakhelyedtől, Zapminolától. Mi történt?...**

Míg barátunk mindezeket előadja, addig szemügyre is vehetjük a képernyőt. A felső részen látható maga a játéktér, az alsó résznél három funkciója van:

- Itt látható az információmező. Ebben van feltüntetve a nálunk lévő pénz (SKRINGLES), a fizikai erőnk nagysága (STRENGTH) és a pszichikumunk (PSYCHIC). A pénzt lejmolással, az erőt a különböző élelket és erősítőket szolgáltató tárgyak elfogyasztásával vagy az ellenfelek legyőzésével, míg a pszichikumot jótékony célú adakozással és a *psycho sorber* felvételével növelhetjük.
- Itt jelenik meg a nálunk lévő tárgyak listája. Ezekből mindig csak hetet láthatunk egyszerre a képernyőn, az aktuális mindig a bal oldalon lévő tárgy. A tárgyak száma nincs korlátozva. A bal oldalon lévő elküldött ablaknak fontos funkciója van: ha valamilyen tárgyat találunk, akkor ebben az ablakban villogva megjelenik a tárgy képe. A tárgyak elhelyezésével kapcsolatban megjegyeznénk, hogy erőszék nem fix pozícióban van, hanem mindig máshol. Ezeket lehet egy kicsit keresgélni.
- Ha valaki szól hozzánk, az 'F1' megnyomása után megjelenik itt az input-sor. Az irányítás hagyományos arcade-adventure módszerrel történik, azaz a figurát a joystick-kel mozgathatjuk és az input sorba begépelést szövegekkel tudunk kommunikálni az utunkba akadó lényekkel. Megjegyezzendő, hogy a játék szövegértelmezője nem a szokásos ige+tárgy szerkezetű parancsokat vár, hanem az angol helyesírás szabályainak megfelelő mondatokat (pl. *COULD YOU HELP ME*), amit annak akarunk mondani, akivel éppen beszélgetünk. Információszerzéshez célszerű mindenkinek elmondani az alábbi szövegeket: *XI vagy/MI vagy/Mit csinálsz/MI van nálad/Segíts nekem/Adj pénzt*. Írásjeleket nem kell használni.

A funkcióbillentyűkön további parancsok lettek elhelyezve:

'F1': információmező és a tárgyak listája között kapcsol át. Ha valamilyen élőlény megszólít bennünket, és akkor nyomjuk meg, megjelenik a képernyő alján az input sor, azaz a játék átáll szöveg módba. Innen az 'Esc' billentyűvel tudunk kilépni vagy ha elköszönünk az illetőtől (*BYE, SEE YOU, SEE YA, stb*)

'F2': valamilyen tárgyat felvenni. Csak akkor használható, ha a tárgy képe a bal alsó sarokban lévő ablakban villog.

'F3': visszatérés az úrhajóba, kivéve ha Meltocon vagy Zapminolán vagyunk.

'F5': leírás az aktuális tárgyról. Nem árt használni, ha valami új dolgot veszünk fel...

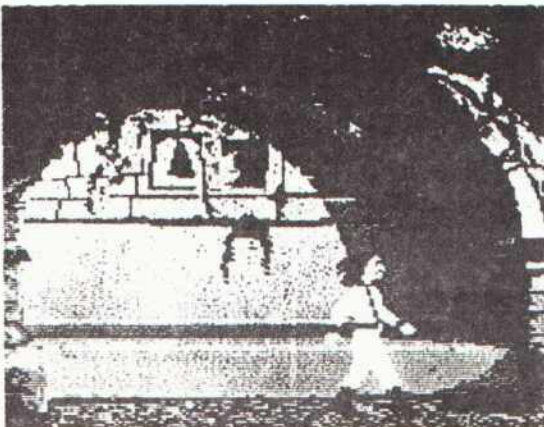
'F6/F7': választás a tárgyaink között

'F9': harc, valakit megtámadni. Fegyvertelen embert nem lehet. Ezután vérfagyasztó animált kardpárbaj következik: ha az ellenfeitől vereséget szenvedünk, visszakerülünk az úrhajónkba (kivéve *Meltocon* és *Zapminola*). Ha győzünk, folytathatjuk az utunkat és növekszik az erőnk 2 ponttal. Ugyanilyen harcra kerül sor a bolygókon való leszállásokkor az őrral, illetve azokkal a kalózzal, akik utunk közben belénk kötnék.

'F10': használni az aktuális tárgyat.

További két billentyű szolgál a játékállás mentésére és töltésére: a numerikus billentyűzetről a '2' és a '8'.

No, ne is húzzuk tovább az időt, vágjunk bele a megoldás ismertetésébe: Az alábbiakban egy játék menetét fogjuk leírni, az egyes személyekkel folytatott párbeszédnek mondatának fordítását kiemelten jelöljük. Ha egy tárgyat találunk, akkor a tárgy leírásában szereplő angol szöveg fordítását is megadjuk. Hangsúlyozzuk, hogy ez csak egy egyedi játék – ha valaki elkezd játszani a programmal, akkor **abszolút nem biztos**, hogy a személyek hasonló sorrendben bukkannak fel, a tárgyak ugyanazokon a helyeken lesznek, stb.



Exolon

A HIGH SCORE táblába írjuk be: AD ASTRA és örökéletünk lesz.

Ace II.

A HIGH SCORE táblába írjuk be: DUSTY BUG, és sérthetetlenek leszünk.

Amiga

C64

Induljunk el a starthelytől jobbra. Néhány lépés után egy roppant érdekes természeti képződménybe botlunk bele: egy rúzsos női száj alakú növénybe. Meglehetősen ledér életű dolog lehet, mert **Helló, drágám!** felkiáltással köszönt bennünket. **Hát te ki vagy? (WHO ARE YOU)** – érdeklődünk nála. Bemutatkozik: közli, hogy ő **Luciouslipia**. Ez idáig gyönyörűen hangzik, de azért folytassuk a kérdezősködést: **Mi vagy?** – **Egy csodálatos növény, nemde?** De, valóban az... és **Mit csinálsz?** – **Természetesen virágzom...** Jó akkor most már valami konkrétumról is beszélhetnénk: **Mi van nálad?** – **Hmmmm...** Szóval nincs nálad semmi. Na jó, akkor csak virágozzál tovább. Haladjunk tovább jobbra.

Egy városfalhoz értünk. Nézzünk körbe, mert itt szokott lenni néha egy tárgy (a kapuval szemben, a zöldövezet szélén). Menjünk be a városba. Gyanúnk, hogy **Meltoca** bolygó egyébként zárt elmeosztályként üzemel, mert azok a személyek, akikbe a városban belebotlunk, még véletlenül sem nevezhetőek normálisnak. A személyekkel kapcsolatban megjegyzendő, hogy általában változtatják a helyüket, tehát valószínűleg nem abban a sorrendben találkozzunk velük, mint ahogy azt mi leírtuk. Egyes személyeket például meg kell keresnünk – ez akár egy negyed órá sétálásba is beletelhet...



Nézzük a diszpédányokat:

Larn: Drapp ruhás figura, csipőre tett kézzel

Mit csinálsz? – **Nem mondom meg... az én dolgom**

Mi van nálad? – **Túl bonyolult lenne azt elmagyarázni.**

Hol élsz? – **Itt élek Novalában, a Meltoca bolygón.**

Segíts rajtam! – **Segíts magadon!**

Hát ettől nem lettünk okosabbak...

Sereena: zöldségárusiány a piactéren.

Mit csinálsz? – **Itt árulok a téren.**

Mi van nálad? – **Frandana és Froodle.**

Froodle – **Mennyit tudsz fizetni a Froodle-ért?**

Ha kevés pénzt akarunk fizetni, közli, hogy menjünk a fenébe neki is többre kerül. 5 trallér ellenében megkapjuk a **Froodle**-t. A leírás szerint a **Froodle** hús, zöldség és gyümölcs keveréke, ami nagyon izletes, bár kinézetre egy agyagdarabba emlékeztet. Ha megesszük (használjuk az 'F10' megnyomásával), 5 ponttal növekszik az erőnk.

A **Frandana** is 5 trallérba kerül. A leírás azt mondja róla, hogy ez egy hosszú, vékony, banán alakú gyümölcs. Olyan az íze, mint a keoskejsajtnak. Ha megesszük, +5 erőpont.

Ezután el is köszönhetünk a hölgytől, mert további árut már nem kíván átadni nekünk.

Bendoon: Kibálvá érkezik meg a helyszínre

Adakozzatok! Adakozzatok! Segítetek a Neyon háború öreg veteránjának!

Mennyit? – **Amennyit csak tudsz.**

Adjunk neki egyet – a pszichikumunk 5 ponttal növekedett, Bendoon pedig megköszöni a kedvességét

Mivel ilyen udvarias volt, adjunk neki még egyet.

Nyúlj be a csészembe és vedd ki a jutalmadat.

Egy fémgolyót kapunk tőle, ami kb. gyermeki okol nagyságú és lángok látszanak rajta.

Keressük meg a valamelyik beugróban elrejtett jegyet. A leírás szerint ez egy jegy, amire az van írva, hogy **3. Hargon Bank, Hargon úrállomás.**

Ha ez sikerült, keressgéljünk tovább az árkádok alatt, és hamarosan találunk egy kis műanyagdarabot, amely kb. akkora mint egy hitelekártya. Épphogy ki tudjuk olvasni a betűket rajta: **Redhead ... hercegnő ... Hargon.** A hátoldalán hieroglifikák vannak.

Továbbmenve az árkádok alatt a következő képernyőre – szinten az árkádok alatt – egy régi tekercset találunk, amelyre **Tin Tinn Abulum** szöveg van ráírva. Folytassuk a kommunikációt az emberekkel:

Boris: Ő a komornyik.

Gyűjtést szervezünk, hogy a hercegnőnek esküvői ajándékot vegyünk. Mennyivel akarsz hozzájárulni.

Mondjuk 1 trallérrel.

Megköszöni szépen és közli, hogy mindannyian meg akarják mutatni, mennyire szeretik őt.

Cyril: Egy örült, barna ruhában, kalapban és bottal.

Az emberek, akik az üvegházakban laknak, nem tudhatják

Mit csinálsz? – **Vitatom az alapölccségeket.**

Ne vitatkozzunk örülttel, mert esetleg mások összetévesztenek vele. Már csak egyetlen élőlényt kéne megtalálnunk:

Gloop: Egy kis marslakó, bukósisakban és kékeszürke overallban.

A múlt éjszaka rosszul dokkoltál be az úrnajóddal, a Tücsökkel. Jó lesz sietnem a kikutóba, mielőtt még elvontatnák.

Mit csinálsz? – **Vizsgálódot és segítik neked, ha tudok. Tessék, ez a téd!**

Gloop ad egy meghívókartát, amely **Dancis Flake** névre szól és az áll rajta, hogy **Narta** király úgy rendelkezett, hogy jelenjünk meg a novalai kastélyban kihallgatásra **Nedrod** varázslónál. Fontos dolgokat kell megbeszélnünk vele!

Menjünk a palota bejáratához, amit két páncélos lovas őriz. Amikor megkérdezik, hogy miért jöttünk, mondjuk meg nekik, hogy meghívásra (**INVITATION**) érkezünk. Az őz közli, hogy menjünk be a bejáraton.

Arkanoid 2

Amikor vége a játéknak, a címképernyőn gépeljük be: **ROBOCOPPER**, és visszakerülünk arra a pályára, ahol bevégeztük. Húha!

Amiga

Nedrod: A fogadóteremben megjelenik egy öreg szakállas bácsi, pizsamában. Üdvözöl minket és a következőket mondja:

Nedrod vagyok, a Kétszontos, Narta király grúja. Sokkal többet tudok rólad, mint te magad. Tudom, hogy ugyanabban a drik-ben születél, mint a hercegnő és a szárnyú Flin Shadok. Az ősi jóslat valóra válik: eljött az idő, hogy megtaláld Konos Kristályt! A csillagok állása azt mutatja, hogy ez meg is fog történni. Most figyelj jól! Azt akarjuk, hogy menj el és keresd meg Konos Kristályt. Erről és a titkos erejéről senki sem fog neked beszélni. Mi, gruk, tudjuk, hogy Malvalla rejtette el. Bátornak és ügyesnek kell lenned, jó szívvél és alázatos lélekkel. Vigyázz! Sötét erők is munkálkodnak azon, hogy megszerezze a Kristályt. Ha a Kristály Grimm sötét erőinek a kezébe kerül, a harmónia sosem fog helyreállni a mindenségben. Tudjuk, hogy az őrdögi Lotar egy kalózflojtást küldött ki a galaxiába, hogy a Kristályt keresse. Óvakodj Lotartól! Tudjuk, hogy ő és Grimm erőt át akarják venni a hatalmat a Kreema rendszer felett és meg akarják semmisíteni az Egyesült Űrséget. Valami kérdés?

Négyyszer kérdezzük meg tőle, hogy tudna-e segíteni nekünk (COULD YOU HELP ME) és ő közli velünk, hogy az expedícióknak rendkívül titkos és részükrol a jövőben mindent le fognak tagadni erről a beszélgetésről. Aztán folytatja:

Elérkezett az idő, hogy a király színe elé járulj! Fogadd el ezt a talizmánt, szükséged lehet még rá. A jobb oldali ajtón keresztül menj! Sies, már vár!

A gru által adott talizmán, egy nyolcszög alakú talizmán, ami ezüstből készült és két párhuzamos csont van belevésve.

Narta Király: Egy tükörfolyosón átbattyogva, megjelenik öfelsége – akár egy kiérdemesült Téalapó. Közi velünk, hogy

Ez az első alkalom, hogy egy kalózt ezen a helyen köszöntenek. Tudom, hogy te azt hiszed, hogy képes vagy annak az őrdöngös kavicsnak, Konos Kristályjának a megtalálására. Ha megtalálsd a Kristályt, az esküvőig hátralevő idő alatt, akkor feleségül adom hozzád a leányomat. Ugyanabban az időben születél, mint a hercegnő és Shadok. Ezért lehetsz te a választottunk, ha elhozod a Kristályt. Tudod, senki sem akarja igazán, hogy összeházasodjanak, de ennek titokban kell maradnia. Itt van 25 trallér, amelyek hasznosak lehetnek számodra. Tehát kedves bajnokom, járj szerencsével! Távozz a hátsó ajtón és ne beszélj erről senkinek...

Ennyi. Menjünk ki a hátsó ajtón és...

Feydle Beydle: Narta király lánya. Meltoca hercegnője

Hm, kozmikus csapás – szerelem első látásra!

Kiddi vagy te? Te gyönyörű csavargó! – Mondjuk neki, hogy az titok (SECRET).

Igen, Nedrod mondta, hogy különleges okkal érkezél, és mielőtt találkoznék, azonnal távozni is fogsz. Oh, a sors kiszámíthatatlan szépsége.

Tudod, hogy mindketten reménytelen szerelemben estünk, mielőtt egymásba kapcsolódott a tekintetünk. Milyen kár, hogy már menned kell.

Tessék, vedd ezt! A Hrangok Gyűrűje. Azt mondják misztikus ereje van, de Nedrod sosem mondta hogyan működik. Hátha segít neked...

Goodbye.

A Feydle Beydle által adott aranygyűrű, a leírás szerint egy gyönyörű gyűrű, a közepén gyémánttal. Közelebről nézve, egy női arc látható a kővön lévő harangon. A későbbiekben is nagyon fontos szerepe lesz, de már most is használatuk. Ehhez az szükséges, hogy nálunk legyen a tekercs, amelyen a Tin Tinn Abulum felirat van. Ha a gyűrűt használjuk, megjelenik Malvalla, a gruk grúja, minden titkok tudója. O egyelőre kicsiny Badecker-útmutatóként szolgál számunkra a nevek és helyek kavalkádjában, de később meg nagy szükségünk lesz rá. A továbbiakban – ha valamit nem értünk vagy nem tudjuk kiról/miről van szó – nyugodtan fordulhatunk hozzá: megadja az információt az input sorba begépelte dologról. Az imént elhangzott néhány érdekes név – máris érdeklődhetünk nála:

Dancis Frake szőlőtől? Megdörszölted a gyűrűt és én itt vagyok. Malvalla vagyok, a gruk grúja. Minden dolgot ismerek és egy részét el is mondhatom neked.

Lotar – Grimm ura, a legfelsőbb gonosz, a bajkeverés mestere. A szerelem az egyetlen fegyver ami megállíthatja. A Magno Űrbázison tartózkodik, amely egy űrpalota. Pillanatnyilag éppen Kreema rendszerben tartózkodik.

Shadok – Flin Shadok egy olyan élőlény, aki a sötét erőkkel játszik. Egyedül a szellem ereje az, amivel legyőzhető.

Konos – Igen én rejtettem el, sok eon-nal ezelőtt.

No, egyelőre ennyi elég is lesz. Most már útra kelhetünk. Menjünk az űrkikötőbe, a vásártéről nyílik az árkádok alatt. Őrdögi kavéarádiók és egyéb kutyuk herve nek mindentéle. Szálljunk be az űrhajónkba (elég végigmenni a hídon)

A játék utazás része következik. A Kreema rendszer 10 bolygóból áll, amelyeket egy-egy égőví jel jelképez. A célpont kiválasztása a jel meghatározásával történik. Az űrhajó fénysebességre gyorsul, majd nemsokára eléri a célkörzetet. Minden bolygóra való leszállás előtt meg kell küzdenünk, annak a bizonyos kalózflojtásnak néhány egységével, amelyről Nedrod azt mondta, hogy Lotar küldte ki őket a Kristály keresésére. Ezek mindentéle zeltitűbű élőlények, amelyek a bolygó felől támadnak és hatalmas skulókat lönek ki ránk. Mindenekelőtt tehát a bolygó irányába kell állnunk: a tájékozódásban segít a "műszertal" bal oldalon lévő lámpa, amely pirosan világít, ha kb. a bolygó felé repülünk és világos, ha a bolygó a látóterben van. A harc eszköze két moszárgyú: ha sikerül leölvöldözünk az összes támadási hullámot, leszállhatunk a bolygón. Ha túl sok tájalatot kapunk, nem halunk meg, viszont vissza kell térnünk arra a bolygóra, ahonnan elindultunk a cél felé.

Az alábbiakban sorban (ahogy a célpont kiválasztásánál a kurzor mozog az égőví jelek között) végigjárjuk az egyes bolygókat. Erre ugyan a játék teljesítéséhez nem feltétlenül van szükség, mindenesetre nem árt, ha megismerkedünk az összes tárgy funkciójával. Kezddük rögtön az első bolygóval.

ZAPMINOLA

A leszálláskor megtudhatjuk, hogy miért is hívják Dancis Frake űrhajóját Tucsoknek... Zapminola főhősnak szülőbolygója, és Meltoca-hoz hasonlóan egy város is található rajta (a többi bolygón csak a pusztá van). Meltocához hasonló űrtelek találkozhattunk.

Strelli Nota: Jóképű világfi, kissé eklektikus öltözékben: sárga zakó + klottgatya.

Dancis, öreg haver, hol voltál idáig?

Ki vagy? – Bemutatkozik és azt mondja, hogy szerinte emlékezetkiesésben szenvedünk.

Mervin már keres téged!

Ki az a Mervin? – Mervin a te öreg barátod, akivel mindig együtt kóricáltok. Micsoda agyzár! Mervin egy újabb csodálatos kutyút épített és azt akarja, hogy próbáld ki.

Tarháljuk meg egy kis pénzre az urat. Inkasszálunk 25 trallért, öreg barátunk kisegít minket a bajból.

Malagar: Páncélt visel vagy valami levetett bűvaruhát...

Hé kapitány! Oszd meg tralléridaid egy öreg űrtengerészszel!

Adjunk neki egyet, növekszik a pszichikumunk.

Polly néni: egy idős hölgy hálóingben és retiküllel — egyébként patikus.

Helló, Dancis, örülök, hogy még mindig egy darabban látlak.

Ki vagy? — Polly néni, a patikából. Megcsináltam a rendelésemet.

Milyen rendelést? — Hát amit akkor kártél, mielőtt elmentél!

Mi van nálad? — Először fizess 20 trallért. Ronda lámer... Fizessünk.

Ad egy adag multipépet: ez 5 tabletából áll, amelyből ötször ehetünk. Igaz, hogy tablettánként növeli az erőnket, viszont minden egyes fogyasztásánál csökken a pszichikumunk 3 ponttal — tehát óvatosan fogyasztandó...

Mervin Felatláló barátunk. Dózsa-mezben, szintén lila hajjal.

Mi van nálad? — Egy lehallgatókészülék. Magam készítettem. Csatlakoztasd a hajódnak a soros portjára és azután bele tudsz hallgatni a kódott rádióadásokba.

Miután Mervin-től megkaptuk a lehallgatókészüléket, az űrhajónkban a felső sorban láthatjuk az ellenfeleket (Lotarr, Shadok, Redhead) egymásnak küldött rádióüzeneteit — érdekes dolgok juthatnak tudomásunkra...

Mielőtt továbbhaladnánk, ne felejtjük el őt is meglejmolni 25 trallér erejéig.

Ezután keressük meg a kulcsot valahol a városban (mi a fal tövében, a bejárati helyszínen találtuk meg). Ez egy ezüst kulcs, amire az van rávéve, hogy 23. szoba K.H.T. Egy kis fantáziával rájehetünk, hogy a rövidítés a KRING'S HEAD TAVERN, azaz a Fogadó a Király fejéhez szakácsolatot takarja. Ez a kocsmá a város főterén található, egy fej van a ház oldalára festve. Menjünk be.

A pultos érdeklődik, hogy grelget, fissionchip-et, vagy a szokásos agyjuice-t akarunk-e fogyasztani. A fissionchip (egy régi földi ételle emlékeztető kaja, de a hal van összekeverve a sült krumpival) 6 trallér, a grelge (egy diétás mignondarab) pedig 3 — az agyjuice-t inkább hagyjuk meg másnak, mert elfogyasztása után a program összekeveri az irányításokat.

Menjünk át a kocsmán és a végében lévő ajtónál használjuk a kulcsot. Az ajtó kinyílik és egy rejtkszobába kerülünk. Az ágy lábánál találunk egy üveg hővédő tablettát.

Ezt a **Feltina** és a **Larvia** bolygón történő leszálláskor kell bekapcsolnunk, különben meghalunk a nagy melegtől.

Menjünk oda a jobb oldali szekrényhez. A rádióban a következő közleményt hallhatjuk: **Itt a Kreema Hírszolgálat... Most kaptuk a jelentést, hogy Meltocha hercegnőt elrabolták. Ez azután történt, hogy Narta Király kihirdette a hercegnő eljegyzését a hargoni Ffin Shadok herceggel. Egyelőre még nincs kapcsolat az emberablókkal, de találtak egy gornbot a hercegnő szobájában, amelyen a Vörös Reginald, másnéven Vöröstej, a megrogzított kalóz jele van. Az űrkalózok tették — nyilatkozta Kétszontú Nedrod, a királyi grúja. Csak egyetlen ember van aki képes megmenteni őt — tette hozzá — reménykedjünk és imádkozzunk, hogy ebben a pillanatban hall bennünket és meg hozza a megfelelő döntést.**

Menjünk vissza a kocsmába és vásároljunk megint grelget és fissionchip-et — rögtön együk is meg. Most Minél jobban fel kell tuningolnunk az erőnket, 2-3 trallér kivételével minden pénzünkért vásároljunk ételt és azt együk is meg azonnal. Mivel a kiszolgáló nem hajlandó többet adni egy-egy darabnál, egy kis trukkhöz folyamodunk: minden újabb bevásárlás és étkezés után menjünk be a titkos szobába a kulcs használatával, és onnan visszatérve már kaphatunk újabb ételeket. Miután már csak 2-3 trallérünk maradt, térjünk vissza az űrhajónkra és menjünk tovább a következő bolygóra.

FELTINA

Amikor kilépünk az űrhajóból, használnunk kell a hőtablettát, mert a nagy hőségtől elpusztulunk. Miután leküzdöttük az őrt, haladjunk tovább jobbra, és egy idő múlva megtaláljuk a Sztérák Kardját. Ezt csak az ezüstgolyó segítségével tudjuk felvenni (a kisdustóit kaptuk, amikor másodsorú is pénzt adtunk neki). A felvett tárgy egy csodálatosan kiegyensúlyozott kard. Meteoritból készült, Wondulla, Malvilla fiatalabb öccse kovácsolta Feltina lángjaiból. Különleges fegyver, kicseréldött az eredeti kardunkkal. Ennek a kardnak a használatával a továbbiakban lényeges előnnyel indulunk harcba a kardpárbajokban: ez ugyanis egy találattal, 2-3-szor annyit vesz el az ellenfél energiájából, mint az eddigi kardunk. Mehetünk is vissza a hajóba.

DARN

Az őr leküzdése után menjünk tovább jobbra. A barlang bejárata előtt egy arany háromszöget találunk, aminek a közepén egy rossz minőségű kék kő van. A tárgyat egyébként semmire sem tudtuk használni.

KRAAN

Egy őr állja utunkat, majd tovább jobbra. Körülbelül a villanypózna alatt egy könyvet találunk, amelynek egy lapján az található, hogy a varázstekercs birtoklása megcsengeti Malvilla Hangját. Utalás arra, hogy a gyűrűt csak akkor tudjuk használni, ha nálunk van a tekercs.

MERUVIA

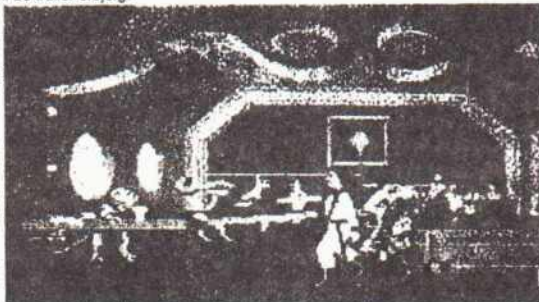
Az őr leküzdésénél után itt megtalálhatjuk a kalózok (kalauzok) "kincsét". A kincseláda felvételéhez, azt a talizmánt kell használnunk, amelyet Neldrod a 4. kérésünkre adott oda. Egyébként jobban jártunk volna, ha fel se vesszük (egy gutaütést megúszhattunk volna): a lábában ugyanis csokoládétrallérok vannak és Neldrodtól egy üzenet, melyben gratulál, hogy szerencsével jártunk. A nénikédet...!

Silkworm

A játék közben az F1-F10 billentyűkkel lelassíthatjuk a játék futását. Ez főként a gyors mozgású rakéták ellen hatásos. A +/- billentyűkkel átbállaghatunk további szintekre.

Dizzy

RESET-eljük a játékot, majd POKE 15942,173, ezután pedig SYS 8192 és örökélettel folytathatjuk tovább.



LARVIA

A hőség itt is csak a hőtábla használataival élvezhető. Teljesen felesleges itt leszálnunk – a bolygón semmilyen tárgy sincs.

GLYSTA

Amikor először leszálnunk itt, magával Lotarral találkozunk. Lotarr faji hovatartozásának meghatározására nem vállalkozunk – az viszont egészen bizonyos, hogy zöld koponybe burkolózott. Már mondja is a magát:

Mély űrl Údvözöllek kutató. Lotarr vagyok, Grimm Hadura, az (z)űrzavar mestere.

Nálam van Feydle Beydle hercegnő és Konos Kristálja. Rájöttem, hogy nekem nincs mindkettőre szükségem. De én élvezem a jó játékokat!

Ha azonnal eljössz a Magno-ra, megadom neked a lehetőséget, hogy az egyik a tiéd legyen. A választás joga a tiéd.

Választanod kell... Mély űrl – teszi még hozzá és távozik.

Továbbhaladva jobbra megjelhetjük a psychosorber-t, ami 20 ponttal növeli a pszichikumunkat.

Mielőtt eléget tennénk Lotarr maghívásának, menjünk vissza Zapminola-ra és keressük meg a Vikker nevű hölgyet. Ez Minola város gyermekalapítványa számára gyűjt pénzt. Adakozzunk neki, hogy növekedjen a pszichikumunk. Ezután térjünk vissza az űrhajónkba és válasszunk bármit célunk.

Az űrben megjelenik előttünk a Kék Skorpió, Vörösfaj hajója. Őt kell követnünk, ami akkor fog sikerülni, ha a célkeresztet a Skorpió előtt nemskára megjelenő vörös gömbre állítjuk (lehetünk is az űrhajóra, de nincs hatással rá). Miután kiszálltunk a hajóból, láthatjuk amint Vörösfaj szíjra tűzve elvezeti Feydle Beydle hercegnőt – mi meg itt maradunk a sötétben. Most jött el megint a gyűrű használatának az ideje. Kérdezzük meg Malvallától, hogy hol vagyunk?

Ez az Univerzális agy. A Kreema rendszer tudatalatti helye. Ez az a hely, ahol minden egyes élőlénynek a jó és a rossz gondolatai nyilván vannak tartva. Egy élő álom vagy, az voltái és az is maradsz.

Minden gondolatnak megvan a gyenge pontja – ezek közül az egyiket távozott Vörösfaj és a hercegnő. Most térnek vissza a Vörösfajú hajójába, a Skorpióba, és úton vannak Magno-ba, az őrdögi Lotarr lebegő palotájába.

Lotarr azt tervezi, hogy tűszként fogva tartja a hercegnőt – részeként annak a tervnek, amellyel átveszi a hatalmat a Galaxis felett. Te vagy az, aki megakadályozhatod ebben.

Visszaraklak a hajódra, amelyet láthatatlan pajzsok fogok körülvenni. Észrevétlenül elérheted a Magno-t. Ez a lehetővé teszi neked, hogy elkerüli mindenféle találkozást az ellenfeleiddel.

Azért vagyok hogy segítsék. Vedd ezt. A Celestial Nővérek Öve. Viseld. Segíteni fog abban, hogy megtedd azt, amit tenned kell. Ez lesz a pajzsod Grimm erői ellen.

Ezután visszakerülünk a hajónkra és Magno felé haladunk. A bolygót védő rovarok most nem lövöldöznek ránk, mivel Malvala láthatatlanná tette a hajónkat.

A Magno-ra kerülve rögtön egy kellemetlen szerkezetbe, az erőcsapolóba kerülünk. Ez levesz 100 pontot az erőpontjainkból (ha nem volt annyi, akkor meghalunk). Miután a procedura véget ért (és még mindig élünk) megjelenik Vörösfaj. Egyébként nemcsak a feje vörös, hanem a ruhája is. Úgy tűnik, mintha egy kicsit meglepett volna:

Kiszabadultál az erőcsapóból? Hát akkor majd megöllek én. Én, Vörösfaj, a legnagyobb kalóz a világmindenségben...

A molekuláris struktúrád átalakul és tested atomjai szanaszét szóródnak. Most kiderül ki a legjobb. Vedd magad, ha tudod.

Szépen beszél a fiú – sajnos a szöveget után kardot is ránt és párbajozni kényszerülünk vele. Ó jóval keményebb ellenfél, mint az örök vagy a kötekedő kalózok, akikkel eddig vívtunk – de azért őt is fel lehet koncolni.

Miután Vörösfajt felkoncoltuk, kényelmes kis házi kontosében megjelenik Shadok.

Rendben van, Frake, megmutattad a fizikai erődet. De én, Flin Shadok, még mindig a hercegnő és közötted állok. Lássuk ki kerekedik felül a pszichikai összecsapásban. Nyisd ki az aurádat! Keresztül török rajta

... Kreemarlaree.

Ez utóbbi valami helyi népdal lehet – bár éneklésre nincs sok idő: vérfagyasztó mentális ütközet következik. A két figura zöld pszichonilylakat lövöldöz egymásra. Shadok 35 pszichikai pontot lövöldöz le belőlünk, ha ennél kevesebbet érkeztünk ide, akkor sajnos elhalálózunk. Ha többet jöttünk, akkor mi kerülünk ki győztesen a viadalból.

Menjünk tovább jobbra. Itt egy bejáratot találunk, amelyen keresztül bejutunk Lotarr tróntermébe. A QUARTEX-féle törésnek köszönhetően, nem nagyon láttuk, hogy a teremben mi is történik (néhány képelem szaladgált ide-oda a levegőben) – de valószínű, hogy Lotarr mester repkedett egy kicsit a légtérben. Mindenesetre rövidesen eltűnt és a terem közepén lévő emelvényen megjelent Konos Kristálja, sőt a terem sarkában ott vigyorog Feydle Beydle hercegnő is. És – ő, asszonyi logika! – megkérdezi, hogy hol a fenében voltunk ilyen sokáig.

Már csak a kalandjátékok végén szokásos CONGRATULATIONS YOU HAVE COMPLETED YOUR QUEST feliratot kell megnéznünk – és már formázhatjuk is a lemezeket...

Mach

C64

A HIGH SCORE táblában írjuk be: STARVISIONIC és sérthetetlenek leszünk.

Thunderbirds

C64, Amiga

Az egyes szintekhez szükséges kódok a következők:

Level 1 - nem szükséges

Level 2 - RECOVERY

Level 3 - ALOYSIUS

Level 4 - ANDERSON

Commando

C64

Az örökélet bevételéhez RESET, majd POKE 14631.0, végül pedig SYS 2128.

(folytatás az előző számból)

Az ikonmenü parancsai

Elérkeztünk a *Soundtracker V2.3* felhasználói útmutatójának utolsó részéhez: az ikonmenü parancsainak ismertetéséhez. Ezek használata egyébként a program legegyszerűbb része, sőt egyesekkel már találkozunk az eddigiekben is. Nézzük sorban az ikonok jelentését:

PLAY: a zene lejátszásának megkezdése a POSITION-nál lévő érték által meghatározott paneltől kezdődően. A lejátszás végtelenített, azaz az utolsó panel után a program folytatja a lejátszást a zene első paneljétől.

PATTERN: az aktuális panel 64 ütemének végtelenített lejátszása.

EDIT: belépés a szerkesztőmező használatába.

RECORD: magnófelvétel. Az aktuális panel adott csatornáját a billentyűzet mintegy zongoraképpen való használatával tölthetjük fel adatokkal. Nagyon fontos a hangok pontos időzítés szerinti leütése!

STOP: a panel vagy a teljes zene lejátszásának a megállítása. Ennek használatával léphetünk ki a magnófelvételtől is.

CLEAR: az összes paraméter törlése, a program alapállapotba állítása.

USE PSET: az aktuális (SAMPLE-nél beállított) hangszer aktiválása a billentyűzeten való játékhoz. A program kéri a hangszert tartalmazó lemezt (ha az aktuális hangszerparkban benne van, akkor erre nincs szükség).

VOICE1-4 ON/OFF: a négy hangcsatorna ki/bekapcsolása.

DISK OP.: belépés az input/output menübe, amely az alábbi ikonokat tartalmazza:

LOAD SONG: egy zene betöltése a lemezzel. Betöltődik a felvett zenék katalógusa, majd a kívánt zene kiválasztása után a zene illetve a hozzá tartozó hangszerparkban lévő hangszerek lemezeit kéri a program.

SAVE SONG: zene kimentése a *Soundtracker*-be visszatölthető formában.

DELETE SONG: egy zene törlése a lemezen lévő katalógusból.

SAVE SAMPLE: az aktuális hangszer kimentése. Az eredeti hangszerek és digitalizált effektusok átalakításával újabb "hangszereket" hozhatunk létre – bár egy digitalizáló ennél sokkal praktikusabb dolog...

LOAD MODULE: nem *Soundtracker*-formában kimentett (esetleg egy programból kibányászott) zenemodul betöltése.

SAVE MODULE: az aktuális zene kimentése nem *Soundtracker*-formátumban – saját program zenéjeként való felhasználásra. Figyelem, ez meglehetősen sok helyet igényel, mert a program ilyenkor értelemszerűen nem csak a szerkesztő által értelmezhető paramétereket ment, hanem említi a zenéhez tartozó hangszerek és effektusok összes adatát is!

DELETE MODULE: zenemodul törlése a lemezzel.

FORMAT DISK: a meghajtóban lévő lemez formátálása.

A főmenühöz a directory-ablak mellett lévő EXIT ikon választásával térhetünk vissza.

A *Soundtracker* zeneszerkesztő programcsalád V2.3 verziója ismertetésének ezzel a végére érkezünk.

Megjegyzendő, hogy a különféle *Soundtracker*-verziókhoz számos speciális segédprogram is forgalomban van, amelyek segítségével direkt módon gyárthatunk "hangszereket", valamely játék *Soundtracker*-rel készült zenéjét bányászhatjuk elő, átrendezhetjük a hangszereket tartalmazó lemezeket, stb. A következő számban ezekkel a segédprogramokkal fogunk foglalkozni.

(... szóval még mindig folytatjuk)

Fruit Machine Simulator

C64

Mindenekelőtt RESET, ezután POKE 33615,173, végül pedig SYS 32768 és örökéletünk lesz a játékban.

Hero of the Golden Talisman

C64

RESET után POKE 13458,173; POKE 13518,173; majd SYS 8192 és végtelen életünk lesz.

I Ball 2

C64

Az örökélethez először is egy RESET, majd POKE 38861,76; POKE 38862,210; POKE 38863,151, végül pedig a SYS 4050 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Labland földjének lakói szenvedélyes labirintus-építők voltak. Boics és igazságos uralkodójuk a tömegsport-mozgalom keretében versenyt is hirdettek köztük: amelyik város a legjobb üvesztőt készíti, azt megjutalmazza az **Élet Kövével**. Egy ősi legenda szerint aki az Élet Kövét megfogta, az nem öregszik meg soha. Az építkezésre három esztendőnyi idő volt. A három év elteltével az igazságos bírák hosszas tanakodás után a díjat **Berks** városának ítélték oda. Mivel Labland lakói is emberek voltak, azonnal megkezdődött az irigykedés **Berks**-re – és a különböző praktikák az Élet Kövének megszerzésére. A sikert végül is **Rodomin**, a gonosz, de rendkívül intelligens varázsló aratta le: ármánnyal és gonosz cselekekkel bevette a labirintust. Rodomin egy cseppet sem kélekedett: gondosan feltérképezte a labirintust és öröket állítottott fel benne. Természetesen az örökek előbb megfogatta az Élet Követ, minek folytán azok – minő kelemetlenség – halhatatlannokká váltak. Majdnem halhatatlannokká... ha az opalágyúval kerütek volna szembe, talán mégiscsak beadták volna a kulcsot. Amikor Rodomin tudomást szerzett ennek a csodálatos fegyvernek a létezéséről, az őrséget megerősítette az úgynevezett 'kopókkal' is. Ezek olyan robotok, amelyek a mozgást és a csodátevő kő emberi életre gyakorolt hatásának hiányát észlelik. Amennyiben ilyen előírányai találkoznak, annak néhány másodperc elteltével a nyomába szágódnak, és ha elkapják az illetőt, nincs kegyelem. A kopók állandó mozgásban vannak és csak akkor állnak meg, ha egy idegen lép be a terembe, vagy az opalágyú megbénítja őket. Pár másodperc elteltével azonban regenerálódnak, és újból folytatják az üldözést. Az örök szám szerint sokkal többen vannak, de ők a 'kopók' képességeivel nem rendelkeznek – csak találmásra máskálnak jól megszokott helyükön. Ha viszont elkapnak valakit, azokat val készítésában garantáltna agyonverik. Mindezen kelemetlenségek gátolják azokat a bátor vállalkozókat, akik arra vete-mednek, hogy megpróbáljanak eljutni a labirintus kincsesházmájába. Ennek kulcsait különleges kőből készült falak mögé rejtették, amelyeket csak az opalágyú segítségével lehet eltalálni. Hasonló falak mögött találhatóak – egy-egy sziv alakú tasakban – élelmiszer-csomagok is, melyektől új erőre kaphat az odátévedt vándor. Természetesen a vállalkozó kedvű játékos, aki nekiveselkedik a nehéz feladatnak.

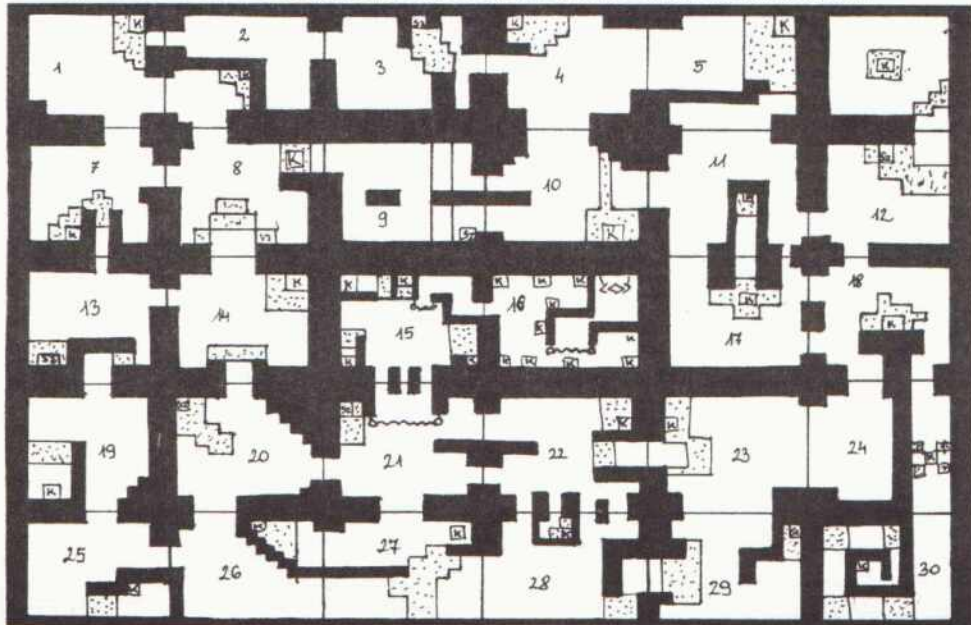
A program bejelentkezése után kiválaszthatjuk a nehézségi fokozatot. A leggyengébb a **NOVICE** (újonc), a legerősebb a **MASTER** (mester) fokozat. A beállítás a 'RETURN' billentyű és a JOY/1-joystick segítségével lehetséges. A játék a 'SPACE' vagy a 'tűz' gomb megnyomására indul el. Az irányítás a billentyűzetről az 'A'/'S'/'RETURN'/'SHIFT'/'SPACE' (balra/jobbra/le/fel/tűz) használatával lehetséges.

Küldetésünk az egyes számú szobából indul. A képernyőn – a pályán kívül – még az alábbi információkat találhatjuk meg: **SC**: eddig elért pontszámunk; **LIVES**: az életeink száma (max. 9); **KEYS**: a felvett kulcsok száma; **ROOM**: annak a szobának a száma, amelyben éppen tartózkodunk.

Pontszámunkat a kulcsok felvételével, ellenségek kilövésével és megbénításával (vigyázat! a jóból visszamegyünk a már egyszer elhagyott szobába, a már kilőtt örök újból megjelennek), illetve a kőfal bontásával növelhetjük. Az örök megbénítása 500, a kulcsok felvétele 250, az élelmiszer-csomag 250 (+ 1 élet), míg a kopók megbénítása és a kőfal egy részének lebontása 10-10 plusz pontot eredményez. Ezzel ellentétben, ha a labirintus falának nekimegyünk, – 5 pont büntetést kapunk.

Amennyiben a **KEYS** felirat villogni kezd, az azt jelenti, hogy megfelelő mennyiségű kulcsot szedtünk össze, mehetünk a kincsesházmájához. A kamra bejárata a 15. szobában van, ahol feltétlenül össze kell szednünk a kulcsokat a lézerező hatástalanítása végett. Megjegyzendő, hogy ekkor 3 plusz életet is kapunk. A 16-os szoba a tényleges kincsesházmáj, ahol szintén a kulcsokkal kell egy kicsit bibelőd-nünk. A küldetés teljesítése után a program gratulál nekünk, és egy nehezebb fokozattal újra indul az egész előlről.

Ha esetleg túl nehéznek tűnne a küldetés teljesítése, egy **\$2675 NOP (EA)** és **\$2676 NOP** bizonyára megoldja gondjainkat.



Gnasher

A sérthetlenség eléréséhez három cím értéket kell megváltoztatnunk:

8928.96: 14502.234. 14503.234

Plus 4

Bár mostanában elég siralmas gazdasági helyzetben van a mikroszámítógép-tulajdonosok tábora is, mégis előfordulhat, hogy az idáig csak kazettás egységgel "szenvedő" PLUS4-tulajdonosok fejlesztik a gépparkjukat és drive-ot vásárolnak. Ilyenkor természetesen már kényelmetlenebbé válik az eddig kazettáról használt programok töltötetése és minél előbb szeretnénk ezeket lemeze átírni. Erre mondjuk kétféleképpen megoldás egy másolóprogram használata is, de ez egy kissé hosszadalmas procedúra. Az ilyen problémákkal szembesülő PLUS4-eseknek ajánljuk figyelmébe az alábbi kis rutint.

Ez a kis program nagyszerűen használható turbos illetve normál töltésű programok kazettáról lemezeire való átírására. Magát a programot a processzorverembe helyeztük el, amire azért volt szükség, hogy a rendelkezésre álló teljes memóriát használhassuk. Így egy maximális hosszúságú (lemez 239 blokk) program is átírhatóvá válik. A második indok, amiért a program a verembe került az, hogy a turbos programok \$0300 címűtől felfelé a tárat felülírják magával a turbo-rutinral – így az itt lévő szabad területet nem tudtuk felhasználni. Megjegyzendő, hogy a processzorverem **majdnem teljesen tele van**, ezért óvatossá kell bennünk a program betöltése után kiadott parancsainkkal. Bizonyos parancsok (például a DIRECTORY) belepíszíthatnak a másolóprogramunkba. Ennek elkerülése végett javasoljuk a következőket:

- Csak a **MONITOR** parancs kiadása után töltsük be a másolóprogramot.
- A betöltés után közvetlenül a **G 105** paranccsal indítsuk el a programunkat.

Indítás után megjelenik a **PRESS PLAY ON TAPE** üzenet. Tegyük be a másolandó kazettát a magnóba, illetve az output-lemezt a lemezegységbe. Ezután tulajdonképpen nincs is dolgnak a géppel, csak annyit, hogy megnyomjuk a **PLAY** gombot a datassette-en. A program automatikusan betölti a kazettán megtalált első programot a memóriába, majd – amennyiben elegendő hely van a lemezegységben lévő lemezen – ki is menti azt. A másolás megkezdése előtt a képernyőn megjelenik a kimentendő program neve. Sikeres mentés után a rutin visszalép a programbetöltő részre, és elkezdji tölteni a következő programot a kazettáról.

Ha a lemezen lévő szabad kapacitás nem elegendő a másolt program kimentésére, akkor hangjelzést hallhatunk. Ekkor cseréljük ki a lemezt egy másikra (amelyen valószínűleg elegendő szabad hely van), és nyomjuk meg a "SPACE" billentyűt: a program ilyenkor újra megpróbálja a memóriába lévő program kimentését.

A program folyamatosan tölti a kazettáról a programokat és menti ki azokat a lemeze – már ameddig ott szabad helyet talál. A **RUN/STOP** billentyűvel bármikor megállíthatjuk a programot. **FIGYELEM, ezután újraindítani nem lehet!!!** Ilyenkor az adatterületeket a kimentés előtt pontosan fel kell tölteni a listában megadott adatokkal!

Felmerülhet olvasóinkban az a kérdés, hogy miért nem kérdezi meg a program, hogy a beolvasott programot ki akarjuk-e menteni? E költői kérdésre igen egyszerű a válasz: azért, mert elfogyott a veremben a rendelkezésünkre álló memóriaterület. Persze, képzettebb olvasóink egy kicsit finomíthatnak a dolgokon...

A program használata rendkívül kényelmes: elindítása után akár neki is állhatunk **CoVboy** levelezési rovatát olvasgatni – a gép majd sápol, ha elfogyott a szabad hely a lemezen. Persze Murphy törvénykönyvének a programok működésére vonatkozó passzusa – "Tökéletes program nincs! – vagy még nem találták meg benne a hibát..." – a mi kis rutinunkra is érvényes (**Murphy törvényei MINDIG érvényesek!** Ha nem érvényesek, akkor az azért van, mert saját magukra is érvényesek... – CoVboy): némi szépséghiba, hogy a rutin – az említett okok miatt – **hibakezelést nem tartalmaz**. Ebből adódóan a program a **LOAD ERROR**-os töltés után is megkísérli a mentést. Sorry... (reméljük a listában nyomdahiha nem lesz).

```

0105 A922   ELEJE   LDA #522   ; AZ 'EGY SOR BEOLVASÁSA' VEKTOR
0107 A201   LDX #501   ; A RUTIN MENTÉSI SZAKASZÁRA
0109 8D0203 STA $0302  ; ALLITVA.
010C BE0303 STX $0303
010F A901   LDA #501   ; A = LOGIKAI FILESZÁM,
0111 AA     TAX     ; X = EGYSÉGSZÁM,
0112 AB     TAY     ; Y = MÁSODLAGOS CÍM BEÁLLÍTÁSA
0113 20BAFF JSR $FFBA  ; UGRAS A SETFLS RUTINRA
0116 A900   LDA #500   ; AZ AKKUMULÁTORBA KERÜL A NÉV HOSSZA
0118 20BFFF JSR $FFBD  ; (0).
011B 859A   STA $9A   ; $9A = 0 - A LOAD PROGRAMMÓBBA FOG
011D 20D5FF JSR $FFD5  ; VÉGREHAJTÓDNI ( NEM KELL VÁRNI AZ
0120 00     BRK     ; I BILLENTYŰRE ).

-----
0121 49     ; ADATTERÜLET(AZ 'I' BETŰ KÓDJÁT TARTALMAZZA)
-----
0122 A901   LDA #501   ; A = LOGIKAI FILESZÁM. (1)
0124 8D11FF STA $FF11  ; A HANG KIKAPCSOLÁSA.
0127 A208   LDX #508   ; X = EGYSÉGSZÁM. (8 AZAZ LEMEZEGYSÉG)
0129 A00F   LDY #50F   ; Y = MÁSODLAGOS CÍM. (15)
012B 20BAFF JSR $FFBA  ; ELŐKÉSZÍTÉS.
012E A901   LDA #501
0130 A221   LDX #521   ; AZ 'I' MINT NÉV FELVÉTELE. (ALSÓ BYTE)
0132 AB     TAY     ; FELSŐ BYTE. ($0121)
0133 20BFFF JSR $FFBD  ; SETNAM RUTIN MEGHÍVÁSA.
0136 20C0FF JSR $FFC0  ; OPEN 1,8,15,"I" AZ ELŐKÉSZÍTÉSSEL.
0139 A201   LDX #501   ; AZ OUTPUT A DISKRE. (1-ES FILESZÁM)
013B 20C9FF JSR $FFC9  ; CHKOUT RUTIN MEGHÍVÁSA
013E 204FFF JSR $FF4F  ; KIÍRÁS A DISKRE.

```

Az örökélet értékei az egyes programokra:

I.W. 2 - 20805.x

I.W. 3 - 23614.x

I.W. 4-8 - 24822.x

0141 4D 2D 52 FC 02 00		:	ADATTERÜLET
0147 20CCFF		JSR \$FFCC	: AZ ALAPÁLLAPOT VISSZAÁLLÍTÁSA.
014A A201		LDX #501	: INPUT A DISKRÖL. (1-ES FILESZÁM)
014C 20C6FF		JSR \$FFC6	: CHKIN RUTIN MEGHÍVÁSA.
014F 20CFFF		JSR \$FFCF	: INPUT RUTIN (EGY KARAKTER A DISZKRÖL)
0152 85D1		STA \$D1	: KIÍRAS A \$D1-ES CÍMRE.
0154 20CCFF		JSR \$FFCC	: CLRCH RUTIN (ALAPÁLLAPOT HELYREÁLLÍTÁSA)
0157 A901		LDA #501	: AZ EGYES CSATORNA ZÁRÁSA.
0159 20C3FF		JSR \$FFC3	: CLOSE RUTIN MEGHÍVÁSA.
015C A9FC		LDA #5FC	: HEX. FC TÖLTÉSE A \$0144-ES
015E 8D4401		STA \$0144	: CÍMRE.
0161 A5D1		LDA \$D1	: \$D1-ES CÍM TARTALMA AZ AKUMULÁTORBA.
0163 0D42		BNE \$01A7	: HA NEM 0 AKKOR UGRÁS A KIIR CÍMKÉRE.
0165 A9FA		LDA #5FA	: HEX. FA TÖLTÉSE A \$0144-ES CÍMRE.
0167 8D4401		STA \$0144	
016A A90D		LDA #50D	: HEX. 0D TÖLTÉSE A \$0164-ES CÍMRE.
016C 8D6401		STA \$0164	
016F 4C2201		JMP \$0122	: UGRÁS AZ INIT CÍMKÉRE. (\$0122)
0172 A942		LDA #542	: HEX. 42 TÖLTÉSE A \$0164-ES CÍMRE.
0174 8D6401		STA \$0164	
0177 A52E		LDA \$2E	: A MEMÓRIÁBAN LÉVŐ PROGRAM
0179 38		SEC	: ÁLTAL ELFOGLALT BLOKKOK
017A E901		SBC #501	: SZÁMÁNAK KISZÁMITÁSA.
017C AA		TAX	
017D A52D		LDA \$2D	
017F F001		BEQ \$01B2	
0181 EB		INX	
0182 18	L1	CLC	: ÖSSZEHASONLÍTÁS A DISKEN LÉVŐ
0183 E4D1		CPX \$D1	: SZABAD BLOKKOK SZÁMÁVAL.
0185 902D		BCC \$01A7	: HA RAFER, AKKOR UGRÁS A KIIR CÍMKÉRE.
0187 A938	L4	LDA #538	: HA NEM, AKKOR HANGERŐ A MAXIMÁLISRA.
0189 8D11FF	L5	STA \$FF11	
018C 48		PHA	
018D A200		LDX #500	: KÉSLELTETETT LECSENGÉS
018F A060	L3	LDY #560	
0191 A5C6	L2	LDA \$C6	: ÉS KÖZBEN BILLENTYÜZET FIGYELÉS.
0193 C93C		CMP #53C	: HA 'SPACE', AKKOR UGRÁS INIT CÍMKÉRE.
0195 F08B		BEQ \$0122	
0197 88		DEY	: HA NEM, FOLYTATJA A CIKLUST.
0198 D0F7		BNE \$0191	
019A CA		DEX	
0198 D0F2		BNE \$018F	
019D 68		PLA	
019E AA		TAX	
019F CA		DEX	
01A0 8A		TXA	
01A1 E030		CPX #530	
01A3 F0E2		BEQ \$0187	
01A5 D0E2		BNE \$0189	: MINDIG UGRIK.
01A7 A901	KIIR	LDA #501	: A = LOGIKAI FILESZÁM. (1)
01A9 A208		LDX #508	: X = EGYSÉGSZÁM. (8)
01AB AB		TAY	: Y = MASODLAGOS CÍM. (1)
01AC 20BAFF		JSR \$FFBA	: SETFLS RUTIN MEGHÍVÁSA.
01AF A910		LDA #510	: A = FILE NÉV HOSSZA. (16)
01B1 A237		LDX #537	: X = NÉV HELYE, ALSÓ BYTE
01B3 A003		LDY #503	: Y = NÉV HELYE, FELSŐ BYTE
01B5 20DBFF		JSR \$FFDB	: SETNAM RUTIN MEGHÍVÁSA.
01B8 A92B		LDA #52B	: A = A PROGRAM KEZDŐCÍMÉNEK CÍME.
01BA A62D		LDX #52D	: X = A PROGRAM VÉGCÍME. (ALSÓ BYTE)
01BC A42E		LDY \$2E	: Y = A PROGRAM VÉGCÍME. (FELSŐ BYTE)
01BE 20DBFF		JSR \$FFDB	: A SAVE RUTIN MEGHÍVÁSA.
01C1 A2FF		LDX #5FF	: A VEREM ÜRESRE ÁLLÍTÁSA.
01C3 9A		TXS	
01C4 4C0501		JMP \$0105	: VISSZA A PROGRAM ELEJÉRE.

Molecule Man

Az idő a következő értékek beállításával állítható meg:

17382,234: 17383,234: 17384,234

Tomb of Tarrabash

A sérthetatlenség eléréséhez három címen kell 234-et elhelyoznünk:

7630,234: 7631,234: 7632,234

Plus 4

Plus 4

A műszerfal kijelzői

Az előző számban megismerkedhettünk a *Cobra* alapvető irányítására szolgáló billentyűkkel – most pedig a műszerfalon látható kijelzők funkciójába fogunk elmélyedni. A műszerfal gyakorlatilag három fő részre osztható: a jobb és a bal oldalon betűkkel jelzett műszerek találhatók, a középső részt pedig a radar és az irányító foglalja el. Nézzük sorban a műszerek jelentéseit és működésüket:

FS: a felirat melletti sáv a mellső pajzsok feltöltöttségének az állapotát mutatja, amelyet a szemből érkező lövések csökkentenek. Ha a pajzs energiája teljesen elfogy, a következő lövés természetesen végez velünk – ilyenkor tehát célszerű hátat fordítani a lövöldöző konkurenciának, hogy a hátsó pajzsaink védelmet nyújtsanak addig, amíg a mellsők némileg regenerálódnak. Ha nincs további terhelés (azaz nem lönek ránk tovább szemből), az energiabankok energiájának felhasználásával a pajzs lassan újra feltöltődik.

AS: a hátsó pajzsok állapotjelzője. Az ímént elmondottak vonatkoznak erre is.

FU: a rendelkezésünkre álló üzemanyag mennyiségének kijelzése.

CT: a kabin belső hőmérsékletének kijelzője. A hőmérséklet gyorsan növekszik, ha valamely nap felszínéhez túl közel repülünk. A kritikus pont elérésekor a játék véget ér – a *Cobra* elolvadt...

LT: a lézérágyú hőmérséklete. Mivel az *ELITE* nem a shoot'em up-őrülteknek készült, nem lehet folyamatosan a 'tűz' gombon tehéknedni – a lézerek ugyanis permanens lövöldözés esetén villámgyorsan túlmelegednek és az ágyúk – a normális hőmérséklet visszanyeréséig – csak akadozva tüzelnek.

AL: a magasságmérő kijelzője. A bolygó felszínétől mért távolságunkat mutatja. Természetesen ha nem vagyunk a felszín közelében, mindig maximumon van.

Ezalatt látható rakétáink állapotjelzője. A szám mutatja, hogy még hány darab áll rendelkezésünkre, a mellette levő négyzet színe pedig azt jelzi, hogy a rakéta nyugalmi (zöld), célzott (sárga) vagy tűzkész (piros) állapotban van-e. A rakéták a lézereknél jóval hatékonyabb fegyverek, ugyanis gyakorlatilag automatikus irányításúak, tehát ha jól célozva lövjük ki őket, önállóan követik a célpont mozgását. Rakéták minden bolygórendszerben kaphatóak némi pénzért, szóval az elhasználtakat bármikor pótolhatjuk. Egyetlen szépséghibájuk van: az, hogy néha ránk is kilönek ilyet...



A műszerfal nagy részét a radarképernyő foglalja el. Ennek a három dimenziós megjelenítést szimuláló kijelzési módszerét meglehetősen nehéz lenne szóban elmondani – gyakorlatban viszont gyorsan hozzászokhatunk, így tehát most nem vesztegetjük rá a szót.

A radar jobb felső sarkában található az Iránytű. Ennek a segítségével tudunk tájékozódni a radar hatótávolságán kívül. Ha nem hipertérben repülünk, az Iránytűt a legközelebbi *Coriolis* bázis irányát mutatja:

- ha benne levő pötty zöld és kicsi, a bázis mögöttünk van;
- ha a pötty sárga, akkor a bázis már látható a radaron;
- ha a pötty piros, a bázis előttünk van.

SP: a *Cobra* legközelebbi *Coriolis*-hoz viszonyított sebessége.

RL: a jobbra/balra dőlés mértékét mutató műszer.

DC: az emelkedés/süllyedés mértékét mutató műszer.

Ezalatt négy számozott sáv látható. Ezek a *Cobra* energiabankjainak állapotjelzői. A négy energiabank látja el energiával az első és hátsó pajzsokat, a lézereket, ezek szolgáltatják az energiát a hiperűrúgráshoz, stb. Tulajdonképpen semmi sem történik, ha mind a négy kimerül, de ennek az eredménye az, hogy nem kapnak energiatáplálást a pajzsok, megbénulnak egyes berendezések – a következők pedig elképzelhetőek (GAME OVER). Az energiabankok – ha semmilyen berendezésnek nincs szüksége utántöltésre – automatikusan újra feltöltődnek.

Monkey Magic

Az örökélet bevitele nem lesz bonyolult. Először is RESET, majd POKE 8488,173: POKE 9266,173: POKE 9491,173: POKE 32627,173 ezután pedig a SYS 2077 az újraindításhoz.

Mozgás a galaxisok között

Anyagi gyarapodásunknak alapvető feltétele, hogy az egyik bolygórendszerben megvásárolt árut egy másikba eljuttassuk. Mivel az egymáshoz közeli bolygók is több fényév távolságban fekszenek egymástól, a közlekedés a *Cobra* hiperhajótömvénének a használatával, a hipertéren keresztül történik. Egy *Coriolis* elhagyása után a '4' vagy '5' billentyű megnyomásával kapcsoljuk be a galaktikus vagy a lokális térképet és a keresztl alakú kurzor segítségével válasszuk ki azt a bolygót, ahová menni akarunk. Ezután nyomjuk meg az 'F1' billentyűt, hogy visszakérüljünk a kabinba és a 'H' billentyű megnyomásával kapcsoljuk be a hipermotorokat. A *Cobra* fénysebességre kapcsol és néhány másodperc múlva már meg is érkezik a céltérre...

Természetesen a hiperugrás nem használható akkor, ha nincs kiválasztott célpont az ugráshoz.

A hipertérrel kapcsolatban megjegyeznénk, hogy itt elméletileg nem érhet támadás bennünket. Elméletileg – viszont távolabbi galaxisoknál előfordulhat, hogy a hipertérben portyázó *thargoid* vadászokba botlunk...

A hipertérből kilépve – biztonsági okokból – még nagyon messzire vagyunk mind a bolygótól, mind a *Coriolis* állomásától – viszont nem árt, ha számítottunk arra, hogy bármelyik pillanatban támadás érhet bennünket valami erre járó űralköz részéről.

Forduljunk a bolygó felé (ha a *Coriolis* nem látjuk, akkor a bolygó túloldalán van, tehát ahhoz, hogy elérjük, előbb át kell repülünk a bolygó alatt vagy felett. Ez az "utazás" még akkor is meglehetősen hosszú ideig tart, ha a 'SPACE' megnyomásával maximális sebességre felgyorsítjuk az űrhajót. Az idővesztés elkerülése végett van a *Cobra* berendezései között a 'J' billentyűvel aktiválható térugró is. Segítségével nagyobb távolságokat tehetünk meg egy galaxison belül rövid idő alatt. A térugró nem használható, ha bolygó, nap, *Coriolis* vagy egy másik űrhajó közelében vagyunk (ilyenkor egyébként hangjelzést is hallhatunk) – nehogy véletlenül beléjük szaladjunk. A *Coriolis* bázison való bedokkolás módszerét az előző részben már ismertettük.

A hipertér használatának egy sokkal fejlettebb módja az intergalaktikus hiperdrive használata. Ez egy kiegészítő berendezés a *Cobra* űrhajóhoz és csak a 10-es vagy annál nagyobb technikai fejlettségű bolygókra szerezhető be – talán mondanunk sem kell, hogy nagyon sok pénzért. A hiperdrive-ok mindig csak egyszer használhatóak. Segítségükkel akkora utat tudunk megtenni egyszerre, mint normál módszerrel nyolc ugrással. Ha a rendelkezésünkre áll egy ilyen berendezés (bár véleményünk szerint nem éri meg az árát), a 'CTRL' és a 'H' egyidejű lenyomásával aktiválhatjuk.

NEUROMANCER

C64

KÓD

CHEAPO
REGFELLOW
ASANCOMP
WORLDCHESS
FUJI
CONSUMEREV
HOSAKACORP
MUSABORIND
HITACHIBIO
LOSER
BANKGEMEIN
BOZOBANK
EASTSEABOD
VOYAGER
YAKUZA
IRS
KEISATSU
SOFTEN
FREEMATRIX
CHAOS
JUSTICE
BRAINSTORM
PSYCHO

Adatbázis

Cheap Hotel
Regular Fellows
Asano Computing
World Chess Confederation
Fuji Electric
Consumer review
Hosaka Corporation
Musabori Industries
Hitachi Biotech
Gentleman Loser
Bank of Gemeinschaft
Bank of Zurich
ESFA
NASA
Tozoku
Inland Revenue Service
Chiba City Police
SEA
Citizens' Free Matrix
Panther Modems
Justice
University of Copenhagen
Psychologist

Password (ahol szükséges, Level 2 is)

GUEST, COCKROACH
VISITOR
CUSTOMER, VENDORS
NOVICE, MEMBER
ROMCARDS, UCHIKATSU
REVIEW
BIOSOFT, FUNGEKI
SUBARU
GENESPLICE, BIOTECH
WILSON, LOSER
EINTRITT, VERBOTEN
*
LONGISLAND
APOLLO
YAK
TAXINFO, AUDIT
WARRANTS, SUPERTAC
PERMAFROST
CFM
MAINLINE
Nincs PASSWORD
PERILOUS
NEW MO, BABYLON

Trapdoor

C64

Az örökélet beviteléhez RESET, majd POKE 14914,96, végül pedig SYS 14336.

A forrásnyelvi szerkesztő

A **Profi-C** forrásnyelvi szerkesztője a C-64 és C-128 gépeken ugyanaz. A **CE** parancs kiadása után (C-128), vagy a **c-editor** menüpont választása után (C-64) a szerkesztőbe lépünk be. A képernyő három felső sorát a szerkesztő használja, míg a többin az éppen szerkesztett file sorait látjuk.

- Az első sor az ún. **parancssor**, itt kell megadnunk a különféle szerkesztő parancsok paramétereit. A jobb sarokban levő két szám a kurzor helyét mutatja: az első a sor, a második az oszlop értéke.
- A második sor elején a szerkesztett file neve látszik. A második sor végén az óra pillanatnyi értéke jelenik meg; ez csak a C128-as rendszerben látható.
- A harmadik sor csupa minusz jelből áll, kivéve a tabulátorpozíciók helyét, amelyeket * jelöl.

A tabulálás a C-64-es és a C-128-as rendszerben némiképp eltér:

	C-64	C-128
Tabulálás	< ← → >	< TAB >
Tabulátorhely ki/bekapcsolása	< CTRL-I >	< SHIFT-TAB >

A képernyőre – apró megkötésekkel – bárhova írhatunk. Ha a kurzormozgatót kivezetne a képernyőből, akkor a képernyő a szövegen – mintegy ablaként – elmozog. A megkötés annyit, hogy ez az ablak és benne a kurzor nem mozgatható túl a sor fizikai elején és végén, továbbá a file elején és végén. A sor eleje az első karakterhely, míg a végét a szövegfájl létrehozásakor kell megadnunk. A példaprogramok esetén ez valamilyen 70 karakter. A szövegfájl eleje és vége értelemszerűen adódik. Az elmondottakból következik, hogy a szerkesztő indításakor nem tudjuk a kurzort a második sorra vinni, ehhez a file-ba először egy új sort kell beszúrunk az < F7 > billentyűvel!

A szerkesztővel egyszerre két szövegrészt szerkeszthetünk. Az egyik a normális szöveg, míg a másik az ún. "extra" szöveg. Ez utóbbit nem tudjuk közvetlenül a lemezre menteni. Az egyik szöveg szerkesztéséről a másikra a < CLR > megnyomásával térhetünk át. A < HOME > billentyű a szöveg elejére állítja a kurzort.

A szerkesztő nem ismeri a Commodore beszúrási és idézőjel üzemmódját. Szóközt az < INST > billentyűvel lehet beszúrni, de a beszúrt helyeket nem kell valamilyen formában betölteni.

A < RETURN > a következő sor elejére, míg a < SHIFT-RETURN > a sor fizikai végére viszi a kurzort.

A < STOP > billentyű lenyomása megszakítja az aktuális parancs végrehajtását, a < STOP-RESTORE > hatástalan.

A szerkesztés megkönnyítésére számos parancs szolgál. Ezek egy része a funkcióbillentyű lenyomásával érhető el, míg a legtöbb parancs az < F5 > parancsbillentyű lenyomása után adható ki. A továbbiakban valamilyen parancsot részletezzük.

< F1 > : lapozás előre.

< F2 > : lapozás hátra.

< F3 > : keresés előre. A keresendő karaktersorozat az < F5 > H parancssal kell beállítani.

< F4 > : cseré előre. A keresendő és cserélendő karaktersorozatokat az < F5 > R parancs segítségével kell beállítani. A szerkesztő minden cseré előtt megkérdezi, hogy végrehajtsa-e a cserét. Ha Y-t választunk kicseréli, ha N-t, akkor a következő cserére lép. A < STOP >-pal megszakíthatjuk a cserét.

< F5 > : belépés parancs módba.

< F6 > : folyamatos cseré. Ugyanaz, mint az < F4 >, de valamennyi cserét – jóváhagyás igénye nélkül – végrehajtsa.

< F7 > : sor beszúrása.

< F8 > : sor törlés.

Az < F5 > billentyűvel parancs módba kerülünk. A gép egy egy betűből álló parancs begépelését várja, s annak jelentésétől függően további paramétereket kér. Bizonyos esetekben, például másolóskor a szöveg adott részét kell kijelölnünk. Ezt úgy kell megtennünk, hogy még a parancs kiadása előtt a kijelölendő szövegrész első sorába megyünk a kurzorral, s csak azután adjuk ki a parancsot. Amikor a gép a szövegrész kijelölését kéri, akkor annak utolsó sorába kell vinnünk a kurzort és megnyomunk a < RETURN > billentyűt.

G: (GOTO) ugrás a megadott sorra. A kérdésre annak a sornak a számát kell megadnunk, amelyikre a kurzort akarjuk vinni. Ha ilyen sor nincs, akkor a kurzor a szöveg utolsó sorába kerül.

T: (TRANSFER) szövegrész másolása. A program először a másolandó szövegrész kijelölését kéri, majd ezután kell a kurzort arra a helyre vinni, ahová azt másolni akarjuk. A normális és az extra szövegrészek közt is lehet másolni, ilyenkor a másolat helyének kijelölését a < CLR > megnyomásával kell kezdeni.

M: (MOVE) szövegrész mozgatása. Először ki kell jelölnünk a mozgatandó szövegrészt, majd az új hely első sorát. **Nem lehet extra és normális szöveg közt mozgatni!**

E: (ERASE) több sor egyidejű törlése. Ki kell jelölnünk a törendő részt, majd a megjelenő kérdésre < Y > billentyűvel válaszolni.

C: (COLOR) sor színének definiálása. A szerkesztőben a Commodore szokásos színvezérlése (pl. a < RED > billentyű) nem egy karakterre, hanem az egész sorra működik. Ha egyszerre több sor színét is meg akarjuk változtatni, akkor a C parancsot kell használnunk. Meg kell adnunk a színkódot (1-16), majd ki kell jelölnünk azt a szövegrészt, melynek sorait erre a színre akarjuk változtatni. Az új sorok színét nem lehet előre definiálni.

L: (LOAD) szövegfájl töltése. A S parancssal elmentett file-t tudjuk visszatölteni a memóriába. Ez **csak** a normál szöveg helyére történhet. A file nevet **nem szabad** idézőjelbe tenni!

S: (SAVE) szövegfájl mentése. A memóriában levő normál szöveg egy lemezes file-ba kerül. Ennek típusa **USR** és a sorokra vonatkozó színtinformációt is tárolja. Ha a file már létezik a lemezen, akkor a program megkérdezi, hogy felülírja-e vagy sem.

Munch Mania

C64

Ahhoz, hogy az örökéletet bevigyük, mindenképp **RESET**-elnünk kell a gépet. Ezután **POKE 20572,173**, majd **SYS 19271** és lám.

H: (HUNT) keresés. Itt adhatjuk meg a keresendő karaktersorozatot. Erre még semmilyen keresés sem történik, azt az <F3> billentyű megnyomásával érhetjük el.

R: (REPLACE) csere. Itt adhatjuk meg először a keresendő karaktersorozatot, majd azt, hogy a megtaláltakat mire kell lecserélni. A csere az <F4> vagy <F6> billentyűk megnyomására történik csak meg.

N: (NEW FILE) új file kezdése. A rendszer megkérdezi a sor hosszát, majd a file nevét.

D: (DIRECTORY) tartalomjegyzék. A parancs a szövegrészbe szúrja be a meghajtóban lévő lemez katalógusát.

P: (PRINT) nyomtatás. A rendszer kéri a dátumot és csak utána nyomtatja ki a file-t.

X: visszatérés a parancsfeldolgozóba (C-128) vagy a töltőbe (C-64).

I: inicializálja az aktuális lemezegységet.

K: (KILL) törli a teljes szöveget (csak a memóriából).

F: (FILE) új file-név megadása. Ennek hatására a második sorban levő file-név átíródik. A S (save) mentési parancs ezen az új néven fogja elmenteni a szöveget.

Megjegyezzük, hogy a C-nyelv tartalmaz olyan jeleket, amelyek a C-64 és C-128 eredeti karakterkészletében nem szerepelnek, ilyen pl. a \ (backslash) jel vagy a kapcsos zárójelek. Ezeket a következőképpen érhetjük el:

Jel	Billentyűzés
\	
~	<C=-@>
^	<↑>
~	<SHIFT-↑>
	<C=->
[<SHIFT-+>
]	<SHIFT-->

A C nyelv általános tulajdonságai

Egy C program változó- és típusdeklarációk, valamint függvények halmaza. A függvényeken belül már nincs lehetőség további függvények deklarálására; míg a függvényen belül használhatunk további változódeklarációkat. Ennek következtében a változókat külső és belső változóknak hívjuk, attól függően, hogy az összes függvényen kívül, vagy valamelyiken belül deklaráljuk. (Más nyelvek esetén a globális-lokális elnevezéspár használatos.) A belső változók még – deklarációjuktól függően – lehetnek statikusak vagy sem. A statikus változó értéke a függvényből való kilépéskor is megmarad és a függvény újabb hívásakor ezzel az értékkel számolhatunk tovább. Valamennyi használt változót – az első használata előtt – deklarálni kell.

A C nyelv lehetővé teszi továbbá **extern** és **register** típusú változók használatát is. Ez utóbbit azt fejezi ki, hogy a változót magát, ha ez lehetséges, a processzor regiszterében valósítsuk meg. Erre a Commodore esetén nincs lehetőség, a processzor regiszterei másra már foglaltak. Az extern típus azok számára, akik csak BASIC-ben gondolkodnak teljesen újszerű: a C programokat ugyanis több darabban lehet megírni, fordítani, majd összeszerkeszteni.

Rally Cross Simulator

C64

RESET után néhány dolog megváltoztatására nyílik lehetőségünk:

POKE 3822,96 - az órák időhöz

POKE 4376,44 - a végtelen üzemananyaghoz

POKE 4302,44 - ahhoz, hogy immunisak legyünk a támadással szemben

Az újraindítás a SYS 2071 utasítással lehetséges.

Red Max

C64

Az örökélet beville roppant egyszerű dolog. Először is RESET, majd POKE 5224,255, végül pedig SYS 2064 az újraindításhoz.

Rick Dangerous

C64

RESET után néhány dolog megváltoztatására nyílik lehetőségünk:

POKE 27931,173 - az örökélethez

POKE 11193,173 - a végtelen bombához

POKE 10886,173 - a végtelen lövéshez

Az újraindítás a SYS 2057 utasítással lehetséges.

Mint, ahogy azt már a CoV 1. számának bevezetőjében említettük: **szívesen közléseink** Olvasók által beküldött anyagokat is. Néhány héttel ezelőtt elkészített hangú levél terhelte meg postafiókunkat, most ebből idéznék: *"Jómagam próbálkoztam már újságcikkek útján segíteni Amigás sorstársaimon, de eddig csak a COMMODORE ÚJSAGnál jelent meg egy rövid kis infó, meg egy (tudtommal az első) Amiga program. Ez volt az ÉKEZETES KARAKTERKÉSZLET. Nem voltam lusta, rögtön írtam egy másik cikket a SEKA assembler használatáról. Akkor azt mondták, hogy anyagtorlódás, stb. miatt csak 4-5 hónap múlva fog megjelenni. Azóta eltelt több mint egy fél év..."* (Szóval maradtunk mi CoVboy)

Az elkészített hangú, és a többi Amigáson segíteni szándékozó úriember megkért bennünket, hogy leírásai mellett nevét ne közöljük, viszont software „jelölését” tegyék közzé, hiszen inróni is így terjedtek el. A következő 3 oldalt tehát M.O.T.C. (*Magis Of The Chip*) követte el.

DRAGON'S LAIR

Jelenleg a leglátványosabb program Amigára a DRAGON'S LAIR. Sajnos a program csak 1 Megán megy, így a bővítővel nem rendelkezők nem játszhatnak vele.

A játék eredetileg egy CD video játékgépre készült és a READY Soft írta át Amigára. Már eredetileg is hat lemezt foglalt el a játék, de az ügyes cracker-ek megcsinálták hogy nyolc lemezre is elférjen. Persze valami jót is tettek: a betöltés után három lehetőségünk kínálkozik:

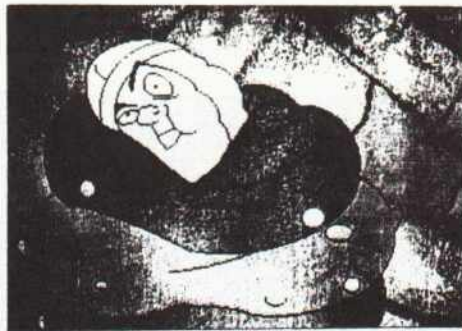
'F1' - Normál játék

'F2' - Végtelen élet

'F3' - Dragon's Lair mozi

Az utolsó funkciót választva az egész játékot végignézzhetjük. Figyelem! A feltört változat az utolsó pályán (a nyolcadik lemezen), amikor a főhős eldobja a kardot és a lemezzel elkezd tölteni a gép, egy idő után leáll. Nem kell megjelni, nem a program rossz, hanem a hatos lemezre vár a gép anélkül, hogy ezt jeleznék. Ha a hatos lemezt berakjuk, úgy a töltés magától folytatódik, és láthatjuk a játék végét is. Mielőtt ide elérkezne valaki, már sejtetheti, hogy mi lesz a vége.

A játék:



Ha valaki először ül le a gép mellé és kezd(ene) játszani a DRAGON'S LAIR-rel, nem valószínű, hogy egyáltalán a második pályáig eljutna. Az irányítás nagyon egyszerű és nagyon nehéz. Ez kicsit ellentmondásos, de igaz. Mindössze a botkormány négy irányára és a 'tűz' gombra van szükség. Ha egy irányba elrántjuk a joy-t, akkor egy BEEP hangot hallunk. Most jól! Ha netán kétszer mozdítjuk ugyanarra a karral, akkor elrontottuk, mert a második mozgás törli az előzőt. Az egyetlen, amire figyelniünk kell, hogy mindig a megfelelő időben a megfelelő irányba mozgassuk a botkormányt. Hogy mikor, arra ki-ki maga jöjjön rá (nem nehéz, alig négy-öt óras gyakorlás, és máris profik vagyunk a játékból). Ha valaki a második pályán túljutott, ne lepődjön meg, nem kezdődik előről minden, csak a pályákon – az egyszerűség kedvéért – kétszer kell végigmenni. (Csuda jó ötlet!)

1. A híd: Kard ki (tűz) fel.
2. Őrszoba: Mindig az ajtó felé egyszer.
3. Csigalépcső: Mindig a lépcső irányával ellentétesen egyszer.
4. Rubeolás zöld koccsányok: Ha a lépcső jobb oldalon van akkor: tűz, előre, jobbra, hátra, balra, előre. A tükörpályán a jobb és a bal felcserélve.
5. Barlangfürdő: Örvényekkel ellentétesen, a vízeséseknél pedig a haladási irányba (jobbra vagy balra), utána előre, előre. Mindezeket összesen négyszer kell egymás után megismételni.
6. Kifutott spenót: tűz. (Borzalmasan nehéz, ugye?)
7. Szellem harcos: Ha a harcos a bal kezében tartja a kardját, akkor jobbra balra előre balra, jobbra, balra, jobbra.

8. **Begolyózott golyók:** Mindig csak lefelé (hatszor egymás után).

9. **Hálószoba:** előre

10. **Kincsesbarlang:** Ha az edények jobbra vannak, akkor jobbra, le baira le, tűz.

11. **Kincsesbarlang 2:** le, balra, le, le, le, kard ki (tűz)

Az *Amiga Magazin* szerint októberben jelent meg a folytatás **SPACE ACE** néven. Amit ígérnek: 5 lemezt foglal el, 512 Kbyte-os gépen is megy majd, sokkal jobban játszható, több és szebb pályák. Kíváncsian várjuk, mit értenek azon, hogy jobban játszható? (A **SPACE ACE**-t valóban a **DRAGON'S LAIR** szerzői készítették, de a két program nem egymás folytatása! Covboy)

X-COPY 2.0

Az egyik legjobb teljes lemezes másoló. Egy lemezegység esetén is képes a legerősebb másolásra, a **NIBBLE** üzemmódra. 1 Megás gépen **DOSCOPY +** üzemmódban a teljes lemezt 00-81 **TRACK**-ig képes átmásolni egy lépésben! 1 Megán a szabad terület maximális nagysága összesen: 1003008 byte! Ez általában bőségesen elegendő mindenre.

COPY MENÜ:

DOSCOPY +: A leggyakrabban használt üzemmód. Normál, hibátlan lemezek másolására jó. Ha másolás közben hibát talál, úgy azt kijavítja. (Sajnos ettől a hibás program még nem fog megjavulni.)

DOSCOPY: Védett lemezek másolására jó. Bizonyos hibákat képes átvinni. Kicsit lassabb az előző üzemmódnál.

NIBBLE: Jóval lassabb, mint az előző két üzemmód, de szinte mindent átvizsgál (kivéve a "Long Track"). 1 Megás bővítés esetén is három menetben másol egy lemezt.

TOOLKIT MENÜ:

CHECK DISK: Gyors lemezellenőrzés. A képernyő jobb alsó részén, a rácsos területen kiírja a hibás track helyeket.

FAST FORMAT: Gyors lemezformázás. Ha a 0. track-et is megformázzuk, akkor a **BootBlock**-ba egy vírusjelzőt helyez el, ami betöltéskor: **NO VIRUS ON BOOTBLOCK** feliratot eredményez a képernyő közepén. Persze azok a programok, amik a **BootBlock**-ot használják, azok is letörlik ezt onnan.

OPTIMIZE: Lemez optimalizálás. A programokat sorbarendezi a lemezen, és a katalógust átszervezi. A programok és a **DIRECTORY** sokkal gyorsabban fog betöltődni a lemezről ezután. Csak a szabvány **DOS** lemezt lehet így optimalizáltatni! Más formátum esetén nem működik! Úgyszintén nem működik hibás lemez esetén sem!

SYNC:

Ha az itt látható pontot kiválasztjuk, akkor a **SYNC** felirat mellett az **INDEX** jelenik meg. Ekkor a lemezen található **INDEX** sávok alapján dolgozik a másoló. Bizonyos védelmek esetén segíthet.

DEVICE:

Két állapota van: **RAM** és **DRIVE**. **RAM** esetén a lemezről az adatok először a **RAM**-ba kerülnek, és csak azután menti ki őket. **DRIVE** esetén két lemezegységgel történhet a másolás. Egy lemez esetén a **DRIVE** funkció (értelemszerűen) nem jelenik meg.

START:

Másolás indul.

REPEAT:

A **RAM**-ba betöltött adatokat újra kimentí.

STOP:

Az éppen futó utasítás működését megszakítja.

NAME:

Lekérdezi a lemez nevét. A védett lemezeknél gyakran csak **ILLEGAL NAME!** felirat jelenik meg.

DEFAULT:

Alapértelmezésre állít be mindent, visszaállítja a **SYNC**-et, **DOSCOPY +**, **TRACK 00-79**, **verify off**.

ERRORS:

Kiírja az üzenetsorba (legalsó sor) a hibakódokhoz tartozó hibát.

Hibaüzenetek:

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. Kevesebb vagy több, mint 11 szektor! | 5. Hibás fejléc/formátum hossz! |
| 2. Nem találja a szinkron jelet! | 6. Adat blokk kontrollösszeg hiba! |
| 3. Grap után nem talál szinkronjelet! | 7. Hosszú track! |
| 4. Fejléc kontrollösszeg hiba! | 8. Ellenőrzési (verify) hiba! |

Verify off/on:

A lemezek alatt látható lámpáckára kell egyszer „ráclickelni” az egérrel. Ha jól csináltuk, a lámpán egy nagy V betű jelenik meg. Ez a **VERIFY ON**. Kikapcsolása ugyanígy történik.

KILLSYS:

Ezt akkor érdemes választani, ha egy drive esetén akarunk másolni. Felszabadít minden szabad helyet ami csak létezik a gépben, és a másolás során ezt kihasználja, pl. 1 Megás memóriabővítővel egyszerre képes átvinni **DOSCOPY** + -ban egy teljes lemezt 00-81-ig! Vissza nem állítható!

Kilépés:

Vagy reset, vagy pedig a bal felső sarok és gombnyomás (az egér bal gombját kell mindig használni).

A VÍRUSOKRÓL*Az ún. „pánikkeltő vírusok”:*

SCA, AEK, LSD. Ezek mind az **SCA** vírus átiratai. Az **AEK** vírusban például csak a szöveget módosították. Károkat ugyan nem okoznak, csak a játékok **BootBlock**-ját tehetik tönkre. Szerencsére más bajt nem csinálnak. (Nem számítva, hogy a vicces üzeneteikkel a frászt hozzák a gyanútlan felhasználókra!)

*„Veszélyesebb” vírusok:***ByteBandit, GADDAFI, LAMER EXTERMINATOR**

Ezek nem viccelődnek, hanem tönkreteszik a lemezt, illetve a **GADDAFI** vírus gyakori aktivizálódása esetén a **DRIVE**-ot fizikailag is károsíthatja.

A **GADDAFI** a lemez léptetőmotorját mozgatja és azt tüterhelve furcsa „zenét” hallunk a floppy-ból. Azért a dolog nem oly nagyon veszélyes, hiszen nagyon sokszor kell „zenélnie” ahhoz, hogy a **DRIVE** tönkremenjen.

A **ByteBandit** az egyik legrégebbi vírus. Majdnem minden **VIRUSKILLER** ismeri. A legfeltűnőbb ismertetője, hogy aktivizálódása után 6 perccel a képernyőt kikapcsolja és a gép lemerevedik. Ha egyszerre lenyomjuk: **bal ALT + AMIGA + SPACE + jobb ALT + AMIGA** gombokat, akkor a vírus (szaporodása kivételével) minden funkciója megszűnik. A kis ravasz egyébként a **BootBlock**-ban tárolja, hogy eddig hány lemezt fertőzött meg. (A **VirusX** kiírja a fertőzések számát is.)

A **LAMER EXTERMINATOR** az egyik legnehezebben kimutatható vírus. A **BootBlock**-ban található, akár az előző társai, de egy véletlenszám generálásával egy kicsit minden szaporulata különbözik a többtől. A **VIRUSKILLER**-ek közül egyelőre még csak kevés tudja kimutatni (a **VirusX** 3.20-tól már ismeri). Ez okozza a legnagyobb kárt azzal, hogy a lemezen nem csak a **BootBlock**-ot írja felül, hanem véletlenszerűen bizonyos szektorokba beírja a nevét (**LAMER!**) és ezáltal az ott lévő információt törli.

„Anti” vírusok:

Ezek úgy viselkednek, mintha egy vírusellenes programok lennének, de a valóságban maguk is vírusok. Ilyenek például: **NORTH STAR ANTIVIRUS I-II** és a **DASA (Byte Warrior)** is. Ezek valóban kimutatják a másik vírus jelenlétét, meggátolják azok szaporodását, de közben saját maguk is szaporodnak, bemásolják magukat a **BootBlock**-ba. A sors iróniája, hogy a **DASA** vírus tulajdonképpen valóban antivírusnak készült, de a 0.20-as verziója véletlenül kikerült fejlesztőjétől, és egy hónap alatt az egész NSZK területén elterjedt. Azonkívül, hogy szaporodik, más kárt nem okoz, a **ByteBandit** és az **SCA** vírusokat kiirtja a memóriából.

Valódi „Anti” vírusok

Ide sorolható a **System-Z 3.0** és a **4.0**. Ez mielőtt rámászna a **BootBlock**-ra, egy villogó keretben figyelmeztet a fertőzött (és csakis a fertőzött) **BBlok**-ra, majd gombnyomás esetén arra felülírja magát. Mivel erre felhívja a figyelmet, és nem szaporodik ellenőrzés és korlátok nélkül, ezért tulajdonképpen nem tekinthető vírusnak. Az eddig még meg nem jelent 5.0 verziójú változat már a **LAMER EXTERMINATOR** vírus is képes lesz felismerni. (Legalábbis a **BBlok**-ban található felirat ezt igéri.)

V.I.P.

Ez az egyik igen jó **ANTIVIRUS** program. Képes a programok **BBlok**jainak elmentésére, kinyomtatására, sorbarendezésére is. A nagyobbik előnye azonban az, hogy képes megtanulni vírusokat. A **trójai faló** és a **LAMER EXTERMINATOR** kivételével mindenfajta vírus képes megtanulni, és ezeket a későbbiek során felismeri. Mivel az új vírusokat a **V.I.P.** még nem ismeri, ezért célszerű a **VirusX** programmal felderíteni, és ha az egy eddig a **V.I.P.** által ismeretlen „fajt” jelez, akkor azt a **V.I.P.**-nek meg kell tanítani.

Aliens

RESET után néhány dolog megváltoztatására nyílik lehetőségünk:

POKE 42043,234: POKE 42044,234: POKE 42045,234 - a végtelen löszérhez

POKE 42386,234: POKE 42387,234: POKE 42388,234 - a végtelen életerőhöz

Az újraindítás a **SYS 38233** utasítással. @ a **RESTORE** megnyomásával lehetséges.

CoVboy posta

Halló, halló, hölgyek és urak! Ismét itt van a derék CoVboy, minden levelezések és a bennük lévő multibölcösségek tudója. Ördögi praktikákkal sikerült kiutálnom a keresztretjvényt erről az oldalról – így már 2 teljes lap jut a hagyományos bájcsevegésre. A levelezéssel kapcsolatban először is szeretnék mindenkitől bocsánatot kérni, akiknek levelére kissé megkésvé válaszoltam, de megmentésemül hozható fel, hogy a CoV 3. száma egy kissé rohammunkában készült... Kezdjük akkor az e havi kurzust rögtön a "Megalevél" kitüntető cím e havi győztesével, Poór Benedek budapesti versenyző alkotásával. Bár igen sok helyet elfoglal a többi levél elől, lelki készletést éreztem arra, hogy úgy kerüljön bele a rovatba, ahogy hozzám érkezett. Talán a CoV olvasói is elképedve állnak majd a helyesírási és fogalmazási tudományok eme tárháza előtt. Talán egy új Kazinczy született?!

Megalevélre – Megaválasz

Hát kedves Benedek, vezetéknevedet figyelembe véve, úgy látszik, nálad valóra válik a latin közmondás: "Nomen est omen" – már amennyiben tudod, hogy ez mit jelent. Kis alkotásodhoz hozzátenni nem tudok (és nem is akarok), különösen most, a szeretet ünnepe előtt néhány nappal. Részemről boldog, Mikro Magazinban gazdag új évet kívánok Neked.

Alant látható az egyik kedvenc levelezőpartnerem, a KIS GETTO művészt nevet viselő barátunk egy rajza. Ezt egyik leveléhez mellékelte, amelyben többek között azon morfondírozott, hogy a zalalövői "Nyina Vasziljevna Mgtsz."-ben mire is használhatják a C-64-et. Arra a végkövetkeztetésre jutott, hogy a marhacsorda számolására... Hm. Mindenesetre éljen a Müller CARTOON® " stb.



Tisztelt Commodore Világ!

Nekem nagyon ^{MEM} tetszet a covl. Tulajdonképpen nem hasonlít sokban az SpV-re. Minőségileg az SpV a jobb. Először lássuk a kritikát. Túl mohó a CoV. Mert egybe akarja foglalni a plusz 4-et, 64/128-at, Amigát és a 16-ot. Bár belátom, hogy nem tudna az az 1.75 ember külön világokat csinálni minden fajra de azért mégis sok 49ft pár lapért??! Ebből következik az ár. Igaz, hogy az 1. részben szépen leirták, hogy ez meg az... Minek a szinesnyomás??! Allig van benne pár sor szinessel/poke-ok/. Másodszor minek ez a drága címlap?! Miért nem eéig : COMMODORE VILÁG 1.rész. Az árákkal kapcsolatban még: ~~4/ft~~ egy programkazetta/lemez/ ára 300-500ft. Kinek van 5 programra ennyi pénze??! Ne is szoljunk a minőségről! 3szori betöltés után vége a lemezócskaságnak/ki van próbálva/. Szinvonali: CoV < Mikro Magazin < Commodore egyesületi lap.

Help!!!

Kedves CoV!

Ez a levél az utolsó számszám, amibe kapcsolodom. Egyszerűen nem vagyok képes a C-64-re a Data Becker által írt Profi Pascal fordítóhoz semmiféle felhasználói kézikönyvet, vagy leírást szerezni. Ha van valami konkrét ötlet, hogy miképp lenne ez beszerezhető örök hálára kötelezlek.

VERMES SÁNDOR, Bp. 1116 Hunyadi Mátyás út 75/A.

CoVoy: Sajnos ez nálam sincs kéznél. Az ügyben annyiban tudok segíteni, hogy körbekérdezőkodom az ismerőskéimnél – valamint lakóközük a leveledet. HAHO, C-64-esek mindenütt: akinek van valamilyen Profi Pascal-leírása, legyen szíves jelentkezni Vermes Sándor címénél! Természetesen az örök hála így ott illet...

Térkép lap ügyben...

Tisztelt Szerkesztők!

15 éves, C64 tulajdonos vagyok, az SpV és a CoV lelkes olvasója. Nem tudom miért, de az SpV íti Szolnokon 3 hetet késett (Talan azért, mert 3 héttel később adtuk nyomdába...). Remélem, a Spectrum tulajdonosok nem hagyják kipusztulni ezt az érdekes, humorral fűszerezett újságot (Hát ezt mi is ózintán reméljük!).

De viszont szeretném megköszönni a CoV megjelentetését, már ideje volt. Bár nem ártana bele az A3-as térkép, és az is jó lenne, ha 7 oldal nem foglalja el a programozás, hisz ez a 32 oldalnak a jelentős része. Tehát még több játék és minimális programozás kellene. Talán nem ártana, ha kicsit vastagabb lenne, bár ez csak +16 oldal jelenthet. De ha ez kijönne 65 Ft-ból, az még jó lenne.

GÉCZI ZOLTÁN, SZOLNOK

CoVoy: A3-as térkép alapú azt nincs, mert az összejelentése egyrészt plusz 3 napi munkát jelent az 1.75-nek, másrészt plusz 20.000 Ft nyomdaköltséget. Bár ettől még nyugodtan lehetne – a legnagyobb bökkenő azonban az, hogy az 1.75 nem azonos a főbort bálci néven közismert jószágos személylél: tudomásunkra jutott ugyanis, hogy külfölte klubokban nagyüzemben folyik úgy a térkép, mint az újságok fénymásolása. Ez bunkóság – azt ne mesélje nekünk senki, hogy nem telik neki havonta 49 Ft-ra... Az árban (az SpV-nél) benne volt a térkép is – a fénymásolónak köszönhetően a CoV-hoz ez már nem jár, fénymásolni az SpV-ben megjelenő is jó. Bár néha azért mi is huncutkodunk, pl. piros lapra nyomjuk...

Tarjadelennövelés pillanatnyilag nincs terbe véve – pontosan a 65 Ft miatt! Megint csak SpV-re tudok hivatkozni: amikor 1988. januárjában 10 Ft-tal felemtük az árat (nem tudtuk már 39-ért kihozni), pontosan 3.500-al kevesebben vették meg. Ez pedig nem egy olyan pénzügyi évágás, amit megengedhetünk magunknak.

C + VG előfizetés

Hello Covboy!

A CoV 2. számában közzölték a GOLDEN JOYSTICK '89 c. cikket, amelyben hivatkoztok a COMPUTER AND VIDEO GAMES nevű újságra. Érdekelne, hogy hogyan lehet előfizetni erre, és mennyibe kerül (E)? MARTON GÁBOR, BOGLÁRIELLE

CoVoy: a C + VG címe: Priory Court, 30-32, Farringdon Lane, London EC1 3AU, England. Először írják nekik, aztán majd 6k küldenek nekem megrendelőlapot. Kb. 22-23É-ra számíthat az éves előfizetésnél.

Vannak még önzetlen emberek...

Tisztelt Szerkesztőség (mind a 1.75)!

Szeretném megrendelni a CoV 1. számát, ugyanis lemaradtam a megvásárlásáról, mint a borralval. Remélem, hogy kéresemnek etget tudnak tenni, ha ugyan el nem kapkodták kiadványukat. Ha pedig el tudtak rejteni néhány darabot az éhes közönség elől, kérem a MAGYAR ÁLLAMI SZUPERPOSTA segítségével küldjék el nekem, és bármilyen hihetetlen is, kifizetném.

Ha szükségük volna segítségére – programleírások terén – szívesen segítek. Küldjék el nekem, mely programok leírása kellene, s ha az megvan nekem, elküldöm a leírást, természetesen ingyen! A formásgokkal ne törődjenek – nem fogadok el szerződéskötésre való hivatkozást – szeretném, ha úgy kezelnék, mint egy segítő computert.

KAKUK ZOLTÁN, VAC

CoVoy: rendelési stílusod egyszerűen fenomenális, az újságot elküldték. Köszönjük az önzetlenül felajánlott segítségét.

Sebi visszatér...

Kedves CoVoy!

Ne haragudj, hogy ilyen sűrűn nyagatlak leveleimmel, de úgy gondoltam, most hogy már tegerődünk, a levelezésünk nem csupán hivatalos, hanem baráti is. A leveled megkaptam nagyon örültem neki. A JOAN OF ARC ügyben beszéltem a manageremmel, ha megírtam, esetleg neked is küld egyet (Rendeltem ugyanis egyet a JOAN OF ARC készülő C-64 verziójából – CoVoy). Van egy észrevétel a szövegszerkesztődel kapcsolatban. Összehasonlítom a két leveled, és meglepve tapasztaltam, hogy a karakterek némileg különböznek egymástól. A harmadik nekem írott levelet esetleg már gót betűkkel fogod írni? (Hát az kérem abszolút nincs kizárva! Sőt, megpróbálom rávenni az 1.75-öt, hogy a CoV. 4. számától kezdve csak a japán ABC karaktereit használják – CoVoy).

Különbön tudat, hogy én is covboy vagyok? Azzal a különbséggel, hogy én w-wel from és hozzáteszem azt, hogy EURO. Valahogy így: EUROCOWBOY. En itt Battán a baráti körömben igen rossz híru cracker híreben állók. Na persze nem komoly, csak az EUROCOWBOY neveséskét szoktam belefoglalni az áldozatul esett programokba. Ez remélem nem baj?

PÁLHÁZY SEBESTYÉN.

SZÁZHALOMBATTA

CoVoy: Hm, tudtam, hogy mindenütt a konkurencia leselekedik a magányos CoVoy-ra. Egyébként kösz a beküldött dolgokat.

Nahát...

Tisztelt szerkesztőség!

Leveletem ítélijk meg szabadon (beleérve a papirkosarat is). Ha megvan Önöknek a TO BE ON TOP C64-es változata, töltsék be és a (zenei részt) egy két percig hagyják futni. Ezután nyomják meg a SPACE-t, majd írják be a SYS49152

kódot. Ekkor a gép folytatni kezdi a zenét ott, ahol abbahagyta, majd pár másodperc múlva megjelenik a READY felirat. Ezután már tölthetnek, másolhatnak, programot írhatnak, de a zene tovább szól rendületlenül.

Tisztelt Szerkesztőség! Akkor, ha már rájöttetek erre vagy valaki megírta Önöknek, akkor elnézésérem, hogy rábottam az idejüket! ORMÓDI ZSOLT, MINDSZENT CoVoy: Nem zabolt az időnk.

Pedig mi leírtuk...

Jó napot kívánok!

Először is szeretném megdicsérni a Commodore Világ című újságot (Pazi, illetékes helyen úgy tudják, hogy ez könyv – CoVoy). Szerintem ez egy jó lap, véleményem szerint az ára se égbeköltő, szóval tök jó.

Nekem 64-esem van és megszerzem az újságban leírt THA LAST NINJA játékot, kezettám. Ezzel kapcsolatban lenne két kérdés:

1. a 4. szinten hogy lehet felvenni a kötetet? 2. a 6. szinten a térkép oda van írva, hogy méreg, de valójában sehol se találom. Tehát hol a méreg? Hogy lehet felismerni?

Az ELITE jól van leírva, de bele kellene írni a vezérlő gombokat is, ugyanis én csak a le + fel + tüz gombokat találtam meg. Ha lehet, szíveskedjenek leveletem vagy levelemben, vagy az újság hasábjain válaszolni.

FALLER PÉTER, PÁPA

CoVoy: 1.: nem értem mi a problémád a kötélet. 2.: a leírásban megjelöltük a méreg helyét. Nézd csak meg, ott van zárójelben. Nézz körül a szobában és nézz bele. Az ELITE-be fokozatosan haladunk előre, és mindig csak az adott részhez tartozó billentyűket ismertetjük.

Micsoda véletlen!

Tisztelt Szerkesztőség!

Kezdeném azzal, hogy megvettem a CoV. 1 számát. Majd a másodikat (Nagyszerű CoVoy). A véleményem a lapról csak annyi, hogy SUPER, NAGYON JÓ! Ilyen jó lapja még nem volt a Commodore tábornak...

...Válaszboríték ellenében szívesen küldök leírásokat is, mint pl. TIR-NA-NOG, ALIENS stb. Egyébként említett leírásokat a szerkesztőségnek is szívesen elküldöm. A TIR-NA-NOG leírását ajánlanám, mert C64-en és Plus4-en is ugyanúgy megvan...

MOLNÁR GERGELY, PÁPA

CoVoy: Aranyos vagy, mármint ami leveled első részét illeti. A második része egy kicsit sántít. A TIR-NA-NOG C-64-es, és Plus4-es leírása is megjelölt már egyegy LSI játékos könyvben. Arra kéri nézd meg az említett könyvek szerzőit, és őrme szám egy felelős kiadóját. A választ kitáláhatod...

Itt szeretném megjegyezni, hogy múlt heti postámban virított egy levél, amelyből az LSI 1001/4 kötötében betétáptéknél elhelyezett MANIAC MANSION leírás potyant ki. Köszönjük, de azért ez már bunkóság!

Hát annyi fért volna bele 1989. utolsó CoVoy rovatába... Ne felejtőtek, jövőre már – a nyári 3 hónapot leszámítva – havonta jelenik meg a CoV, és mindegyikben CoVoy-rovat (már amennyiben ki nem rúgnak...)

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ az 1990. naptári évre, a **COMMODORE VILÁG** és a **SPECTRUM VILÁG** számítástechnikai kiadványokra.

A **SPECTRUM-** és **COMMODORE VILÁG** alkalmilag megjelenő számítástechnikai kiadvány-sorozat, nem folyóirat. Ebből adódóan az előfizetésük a Postán keresztül nem megoldható. A felelős kiadó azonban az **1989 évre előfizetési lehetőséget** biztosítanak az Olvasóknak az alábbi feltételekkel:

- az előfizetés magánszemélyek esetében hagyományos rózsaszín postai utalványon történik
- az előfizetés közületek esetében MNB átutalással ill. levél útján történő megrendeléssel történik
- az előfizetés lehetősége csak a teljes naptári évben megjelenő számokra vonatkozik
- az előfizetés díja (amely számonként 10,- Ft postai költséget is tartalmaz):
 - COMMODORE VILÁG (9 szám) 531,- Ft
 - SPECTRUM VILÁG (5 szám) 295,- Ft
- az előfizetés határideje **1990. január 20.** Az ezt követően feladott előfizetéseket már sajnos **NEM tudjuk elfogadni!**
- a csekken feladott előfizetéseket a következő címre és számlaszámra kérjük:

SPECTRUM VILÁG Fk: Rucz Lajos
OTP körzeti fiók Bp.XI.Irinyi u. 30. 1117
MNB 218-98426/31624-4

- Az előjegyzésbe vett előfizetéseket levelezőlapon visszaigazoljuk.

A magánszemélyeket kérjük, hogy előfizetési igényüket **CSAK A CSEKKEL** (ne levelezőlapon, ill. levél útján) jelezzék! A rózsaszín belföldi postautalvány középső szelvényének hátoldalára – a közlemény rovatba – kérjük megjelölni: *'CoV 1989 évi előfizetése', vagy 'SpV 1989 évi előfizetése'*.

A **COMMODORE-** és **SPECTRUM VILÁG**-ok tervezett megjelenése 1990-ben:

CoV 4	január vége/február eleje	CoV 11	október vége/november eleje
CoV 5	február vége/március eleje	CoV 12	november vége/december eleje
CoV 6	március vége/április eleje	SpV 22	február vége/március eleje
CoV 7	április vége/május eleje	SpV 23	április vége/május eleje
CoV 8	május vége/június eleje	SpV 24	június vége/július eleje
CoV 9	augusztus vége/szeptember eleje	SpV 25	augusztus vége/szeptember eleje
CoV 10	szeptember vége/október eleje	SpV 26	október vége/november eleje

EGYSZERŰSÍTETT RENDELÉS A RÉGEBBI SZÁMOKRA

A **SPECTRUM-** és **COMMODORE VILÁG** eddig megjelent számain utánvétellel lehetett megrendelni. A postai költségek (nem szabvány méret, súly, utalvány + utánvételi díj, ajánlott díj – max 5. száma 38,- Ft) sajnos sok Olvasót visszariasztottak attól, hogy rendszeresen rendeljenek tőlünk a régebbi számokból, hiszen 1 szám megrendelése esetén majdnem a dupláját kell fizetni a kiadvány árának. A továbbiakban a régebbi számok megrendelését egyszerűsíteni szeretnénk, a következők szerint:

- a megrendelés magánszemélyek esetében hagyományos rózsaszín postai utalványon történik
- a megrendelés közületek esetében MNB átutalással ill. levél útján történő megrendeléssel történik
- a csekken feladott megrendeléseket a következő címre és számlaszámra kérjük:

SPECTRUM VILÁG
Fk: Rucz Lajos
OTP körzeti fiók Bp.XI.Irinyi u.30. 1117
MNB 218-98426/31624-4

- A magánszemélyeket kérjük, hogy megrendelésüket **CSAK A CSEKKEL** jelezzék (egy párhuzamosan elküldött levél adminisztratív bonyolítja az ügyintézt) ! A rózsaszín belföldi postautalvány középső szelvényének hátoldalára – a közlemény rovatba – kérjük megjelölni a kért kiadvány(ok) sorszámat (pl. *'SpV 1,2,8,15 és CoV 1 megrendelése'*).
- Közületek a megrendelő levélükkel párhuzamosan a kiadványok ellenértékét és a postai díjat MNB átutalással teljesítsék. A kiadványokat az átutalás teljesítése után postázzuk.
- A megrendelés díjtételei:

A **SPECTRUM VILÁG** 1–13. számai 39,- Ft-ba kerülnek, a 14. számtól 49,- Ft a fogyasztói ár. A **COMMODORE VILÁG** c. kiadványok fogyasztói ára ugyancsak 49,- Ft. A hagyományos levélforgalomban egy borítékban összesen 5 db. kiadvány postázására nyílik lehetőségünk, ugyanis e felett túllépjük az 500 gr. súlykorlátozást, és a küldeményt csak csomagként adhatnánk fel, ez pedig bonyolítaná a megrendelési folyamatot. A nyomtatványként való feladást egyelőre technikailag nem tudjuk kivitelezni. 1, ill. 2 kiadvány postai díja 10,- Ft, 3-5 kiadvány postai díja 15,- Ft, amely így lényegesen kedvezőbb mint az eddigi utánvételes rendszer. Nézzünk a megrendelésre két példát. Valaki szeretné megrendelni a **Spectrum Világ** 3. és a **Commodore Világ** 1. számát. Ez esetben $39 + 49 + 10 = 98,-$ Ft-ot kell részünkre átutalnia. Egy másik megrendelőnk kíváncsi a **Spectrum Világ** 7-18. számaira, ez esetben $39 + 39 + 39 + 39 + 39 + 15 + 39 + 39 + 49 + 49 + 15 + 49 + 49 + 10 = 558,-$ Ft-ot kell számunkra elküldenie (5 száma 15,- ill. 2 száma 10,- Ft a postaköltség).

- 1990. január 1.-ig még elfogadjuk a hagyományos – levelezőlapon megjelölt, vagy levélben közölt – rendeléseket is, január 1-től viszont már csak az új módszer szerint teljesítjük a megrendeléseket!

Komplett műholdvevő készlet



- 1 db. SDX 80 offszet parabola tükör, univerzális (árbóca, falra szerelhető) állványzattal
- 1 db. SRX 200 AMSTRAD beltéri egység, infra távszabályozóval, 16 programozható csatornával
- 1 db. külső konverter (LNB), garantált zajtényező: 1,8 dB

1 év garancia

Telepítési költség: kb. 2500,- Ft (beszabályozás komplettírozás)

IBM PC és kompatibilis számítógépek, winchesterek, floppy-k, nyomtatók monitorok meglepően olcsó áron kaphatók.
Várjuk, hogy igényeiket teljesíthessük!

41 256-12 RAM chip: 396,- Ft (+ÁFA)

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET

Budapest, II. Szilágyi Erzsébet fasor 35. - 1026

Telefon.: 11-56-231