



COMMODORE VILÁG 6.

49,- Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



Az itt látható C191-C200, **Commodore 64**, valamint **PLUS 05 Commodore Plus** 4 kollekciók is megrendelhetőek a PROGRAMKÜLDŐ SZÖLÖGALAT címűen keresztül (Programküldő Szolgálat, Budapest, Pf.: 12, 2043). A C191-C195 kollekciók kazettán és lemezen is rendelkezésre állnak, a C196-C200 kollekciók csak mágneslemezen rendelhetők meg, a **PLUS 03** – **PLUS 05** kollekciókat már nem csak kazettán, hanem lemezen is el tudjuk küldeni (a PLUS01, PLUS 02-t továbbra is csak kazettán). A **COMMODORE 64** kazetták, a **COMMODORE 64** mágneslemezek és a **Plus 4** kazetták ára egyjegyűen 300,- Ft (postaköltséggel együtt). Mágneslemezen történő rendelések esetén kérjük a kollekció sorszámát "M" jelzéssel ellátni (pl. C191M vagy PLUS05M).

- C191** A/ GREEN VALLEY PART 1 / GREEN VALLEY PART 2 / PINBALL PLAYER / FAR STAR / CARD CALC V1.0 *
 B/ ELIMINATOR / ZOOM LENS III. * / SWEEP / WINTERS HOLIDAY / OZONE 2
- C192** A/ KING'S UP / MAILING LIST * / ZAGA 2 / RESCUE STALINGRAD / CROWN COY
 B/ ESPIONAGE / TRIACUS / RINGS N UP / DREADNOUGHT
- C193** A/ BOMB FUSION / OPERATION GODZILLA / OPERATION LOCH NESS / OPERATION MOBY DICK
 B/ CRUCIBLE / OPERATION KING KONG / THE MUNSTERS / LUNARI
- C194** A/ ST ANDREW'S GOLF / PRO MOUNTAIN BIKE SIMULATOR / JET BIKE SIMULATOR PART 1 / SCIENCE F. (D) / NO RECRACK! (D)
 B/ JET BIKE SIMULATOR PART 2 / GENESIS PROJECT (D) / MICRODOT / STARRAY / BLASTEM
- C195** A/ MICRO MAN / TECHNOPOP PART 1 / TECHNOPOP PART 2 / THE LAST SURVIVOR 2
 B/ ATALAN / STREET WARRIORS / FULL PIPE / ELECTRO WORLD
- C196** (CSAK LEMEZEN)
 A/ SNOWSTRIKE – SIDE 1
 B/ SNOWSTRIKE – SIDE 2
- C197** (CSAK LEMEZEN)
 A/ FUNHOUSE
 B/ SHINOBI / DUNGEON MASTER II. ASSISTANT
- C198** (CSAK LEMEZEN)
 A/ 4 BY 4 SIMULATOR – SIDE 1
 B/ 4 BY 4 SIMULATOR – SIDE 2
- C199** (CSAK LEMEZEN)
 A/ BATTLE CHESS – SIDE 1
 B/ BATTLE CHESS – SIDE 2
- C200** (CSAK LEMEZEN)
 A/ HI-EDDI *
 B/ VIGILANTE / CRILLION 2

Megjegyzés: (D) = demonstrációs program,
 * = felhasználói program

- PLUS 05** A) Long Tower / Falcon Patrol / Ghost Town / Kung Fu Kid / Icicle Works 3 / Dark Jump / Magicians Curse 3 / Monkey Magic / Major Blink / Pac Man
 B) Number Chaser / Starter Chess / Scoopy Doo / Stellar Wars / Tr Na Nog / Wimbledon / Hunter / Cruncher / Ghost'n Goblins / Tutti Frutti 2

PROGRAMKÜLDŐ SZÖLÖGALAT

Budapest, Pf.:12
 2043

PC 51

Megnevezés: LOTTO PROPHET
 File-ok száma: 7
 Memóriafoglaltság (lemezem) 130K
 Besorolás: UTILITY
 Az osztók 6-os lotto alapián nálunk is jól alkalmazható különböző játékvariációk elvértésére és továbbítására. Statisztikát készít és tárol, kihúzott számok gyakoriságátórájú dátum szerint.

PC 52/PC 53

Megnevezés: EGA UTILITIES
 File-ok száma: 46/26
 Memóriafoglaltság (lemezem) 190/140K
 Besorolás: UTILITY
 Két lemezes "röhögősség" Ega monitorral rendelkezők számára. Képernyő színének változtatása, miközben az ábra (program, kép) a képernyő marad. Különböző betűtípusok-készleteinek tárolása, alkalmazása. Forgatás, nagyítás, kicsinyítés, 3 dimenziós trükkök színekkel és formákkal.

PC 54

Megnevezés: PC CALC
 File-ok száma: 10
 Memóriafoglaltság (lemezem) 260K
 Besorolás: Felhasználói
 Készíthető segítségével: kölcson, jelzőlog, kamat számítás, fizetési jegyzék, csékk-számla egyenleg nyilvántartás, könyvvétel. Egy komplett pénzügyi rendszer üzemeltethető vele otthon. Minimum 128K és MS-DOS 2.1 illetve ennél későbbi verzió szükséges működéséhez. Monochrome és színes monitor egyaránt használható, színes grafikus kártya nem szükséges.

PC 55/PC 56/PC 57

Megnevezés: PC FILE
 File-ok száma: 8/20/3
 Memóriafoglaltság (lemezem) 330/350/300K
 Besorolás: Adatbáziskezelő
 A PC-FILE elnevezés egy általános adatbázis-tervező és kezelő programcsomagot tartalmaz, mely segítségével a felhasználó felszerint előállíthat és kezelhet adatbázisokat. E program segítségével feltehető és karbantartható adatbázis más programok számára is mint, pl.: VisiCalc, Multiplan.

Word = valamint képes kezelni az ezekben előidított adatbázisokat. Az előidított adatbázisok védelmére egyéni kulcszavakat adhatunk, melyek megelőzik illetéktelenek beavatkozását az adatbázisunkba. A program kezelése egyszerű, menükiválasztással történik. Minden funkcióról részletes angol nyelvű felvilágosítást kaphatunk

PC 58

Megnevezés: TET42
 File-ok száma: 7
 Memóriafoglaltság (lemezem) 308K
 Besorolás: Játék
 A TET42 játék mint talán az a nevéből is sejtethető a községi Garasimov féle Tetris játék egyik változata, remek grafikával és hangeffektusokkal. A különlegessége abban rejlik, hogy ezt a tetsít egyidőben ketten is játszhatják, egymással versengve, hogy ki rakja ki előbb a megadott számú sort.
 A játék EGA Color, az Hercules Mono monitoron játszható. Az, hogy milyen kártya áll rendelkezésre, a játék elindítása után a program saját maga feltéri.

PC 59

Megnevezés: PKARC/PKARC
 File-ok száma: 10
 Memóriafoglaltság (lemezem) 282K
 Besorolás: Utility
 E két program azok számára nyújt hathatós segítséget, akiknek a szük lemezkapcsolás miatt file-tárolási problémák vannak. A PKARC program a file-tárolást függőben akár 40%-kal is egyszerűsíti, míg a PKARC Jibó szelbontja azt. A program páros kezelése egyszerű, nem igényel különösebb képzést. Kezelésükrol a lemezen egy rövid magyarány nyelvű tájékoztató is olvasható.

PC 60

Megnevezés: PD-SPIEL
 File-ok száma: 29
 Memóriafoglaltság (lemezem) 308K
 Besorolás: Játék
 A PD-SPIEL összefoglaló név kilenc játékprogramot takar. Ezek a játékprogramok a játszani szerető ember számára már jobbra ismernek, de van közöttük kevésbé ismert is ami talán méltó arra, hogy jobban megismerjük. A játékok: KALAH, OTHELLO, PAC-GIRL, BACKGAMMON, TURM VON HANOI, SUPER BRAIN, SCACH 88, UFE III, FROSCHE (Az ismeretök német nyelvű)k) Jó szórakozást!!!

Az itt látható IBM PC XT/AT programlemezék is megrendelhetőek a következő címen:

Programküldő Szolgálat

Budapest, Pf.: 12, 2043

Egy lemez ára: 300,- Ft (Postaköltséggel együtt). Az eddig megírdített PC01-PC30 programlemezék is 300,- Ft-os áron állnak rendelkezésre. A közületeket kérjük, hogy számlaigényüket a megrendeléssel egyidejűleg jelezzék!

Az elmúlt időszakban a CoV olvasói közül sokan ragadtak tollat, hogy levélben érdeklődjenek: „A CoV bevezetői – a SpV-ban bejáratott módszerek megfelelően – miért nem tartalmaznak hasznos szakmai információkat?“. Nos ez a „sirólap” arra szolgál, hogy a CoV és az Olvasók közötti kapcsolatot zökkenőmentessé tegye. Amíg az Önök részéről közérdekű problémák merülnek fel, avagy mi úgy itéljük meg, hogy valamiről feltétlenül szólnunk kell, ez esetben ez az Oldal fogja betölteni a szócso szerepét.

A mostani sirólapunkon a hozzánk érkezett rózsaszín postai pénzesutalványokkal kapcsolatos tapasztalatainkat összegezzük. A CoV 3. számában közzétett előfizetési határidő 1990 január 20. volt, menetközben sok-sok előfizetőt nálunk levélben, közölve nehéztelést, miszerint a pénzt már legalább két hete feladták, s még visszajelzést sem kapott az előfizetéséről. Nos, a befizetett pénzek átlagosan 3-5 hét alatt érkeztek meg hozzánk, a banki átfutás lassúsága miatt. Akik tehát előfizetésüket kb. január 20.-án adták fel, azok a CoV 4. számát majdnem egyidőben kapják kézhez a CoV 5. számával – erről viszont nem mi tehetünk. Kárpótolhatják Öket az a tény, hogy a továbbiakban egy-két héttel hamarabb kapják kézhez az újságot az utcai megjelenéshez képest.

Negatív tapasztalataink is voltak a rózsaszín csekkek kitöltésével kapcsolatban. Ennek alátámasztására összeállítottunk egy kis csokrot ezekből (mint a CoV-bov-levélzésben: **4 Megacsakk**). A hozzánk beérkező szelvény az egyedüli bizonylat, amely alapján mi listára tudjuk sorolni az előfizetőt. Tételmentesek vagyunk akkor, ha valaki feladónak minket nevez meg (a,b), természetesen mi leszünk a hibások, hogy miért nem küldjük az újságot, ha egyszer előfizettek. Csak találmra tudjuk elküldeni az újságot, ha a szelvényen a cím olvashatatlan (c), esetleg nehezen olvasható (d), ez utóbbi gazdája még az irányítószámot is elfelejtette feltüntetni, azt már mi írjuk rá. Az irányítószám problémája egyébként már éreztette hatását, az a budapesti olvasónk, aki csak annyit írt a szelvényre, hogy Bajcsy Zs.u.57., sem kerület, sem irányítószám, annak elküldtük az V. kerületbe (onnan visszajött, hogy ismeretlen) – mindegy nem fogjuk végigküldeni minden kerületbe, hiszen sok Bajcsy Zs. u. van Budapesten. Még két jótanács: A befizetési csekket Önöknél maradt szelvényeit ne küldjék el nekünk, hiszen ez az egy bizonylat, amivel Önök igazolhatják, hogy nekünk elküldték a pénzt. Újságrendelések esetén a középső szelvényen jó közpéire írják rá, hogy melyik számra tartanak igényt, mert tapasztalatunk az, hogy a posta a szelvények széleibe is belevág, s ha úgy sikerül, mi csak azt olvashatjuk ...számaikat, s azután mehet a levél, hogy mit is rendelt az illető?

a)

b)

c)

d)

<p>534 Ft ✓ (Az összeg számjegyekkel) 71624-4 A feladó neve és címe: SPECTRUM VILÁG Fk: Rucz Lajos MNB 2 B 38 263</p>	<p>1534 Ft ✓ Az összeg számjegyekkel: 71624-4 A feladó neve és címe: Fk: Rucz Lajos OTP 201. Föld Pn. Al. Hiv MNB 2 B 38 263</p>	<p>2291 Ft ✓ (Az összeg számjegyekkel) 316244 A feladó neve és címe: 6726 Heged Rucz Lajos</p>	<p>826 Ft ✓ (Az összeg számjegyekkel) MNB 2 B 38 263 A feladó neve és címe: 3300</p>
---	--	--	--

EGER 1. 3:
LO
3 18016 16 89-

Tartalomjegyzék

Az 1.75-é a szó	1
Játéksmertető	C-64 2
– SHINOBI • Virgin/Mastertronic	
– HARD DRIVIN' • Domark/Tengen	
– SNOWSTRIKE • Epyx	
– TUSKER • System 3	
– TURBO OUTFUN • US Gold	
DIZZY II. • Code Masters	C-64 5
Játéksmertető	Amiga 10
– SHOGUN • Infocom	
– SIM CITY • Infogrames	
– LORDS OF THE RISING SUN • Cinemaware/Mirrorsoft	
– SILKWORM • US Gold	
DUNGEON MASTER • FTL	Amiga 12
GAMES CREATOR • Tynesoft	C16, PLUS4 18
Programozástechnika (DOSEEDIT)	PLUS4 20
ELITE	C-64, PLUS4, Amiga 22
Tökös Mákos	C-64, Amiga 24
A C-nyelv 6.rész	C-64, C-128 29
CoVbov levelezés	31

A címlapterv: Kodreán Zoltán munkája
A Spectrum és Commodore Világ eddig megjelent számai a
CoV 5. borítóján közölt feltételek mellett megrendelhetők
Címünk: Spectrum Világ, 1519 Budapest, Postafiók 363.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Szerkesztette: CoVbov
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

HARD DRIVIN' • Domark/Tengen

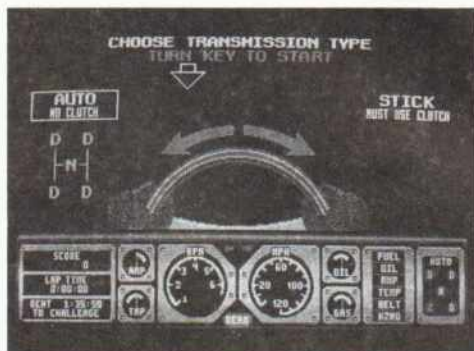
A pénzbedobós-játékok mikroszámítógépes konverziódömpingjének egy újabb tagja. Az utóbbi időben meglelt autószimulátorokhoz (STUNT CAR RACER, TURBO OUTRUN, stb.) hasonló színvonalat képvisel, bár némi újdonságot jelenthet a kivitelezés: az ugyanis nagyszerű három dimenziós vektorgrafika. A játékban egy Ferrari F-40 sportkocsi volánjánál borzolható a t. nézősereg idegait. Indulásnál meghatározhatjuk, hogy a sebességváltó automatikus legyen-e vagy sem (ha nem automatikus, akkor az 1'/2'/3'/4' számbillentyűkkel kapcsolgathatunk sebességet).

A pálya két részre van osztva: egy gyorsasági (SPEED) és egy rally (STUNT) szakaszra. A két szakasz nem sokkal az indulás után ágazik el (tábla is mutatja): jobbra fordulva a rally, egyenesen továbbhaladva a gyorsasági szakaszra jutunk. Természetesen a gyorsasági szakasz a könnyebb, viszont az a hosszabb. A rally szakaszon egészen érdekes dolgok várnak ránk: először egy hidon kell átugratnunk, amelynek hiányzik a közepe, majd egy matchbox-pályákra emlékeztető függőleges hurk következik, végül pedig egy 180 fokban, 45 fokban megdöntött kanyar tetezi a bajt. TEST DRIVE-okhoz szokott játékos valószínűleg sűrű káromkodások közepette fogna játszani: ezt a Ferrarit ugyanis egész másképpen kell kormányozni. Természetesen a pályán rajtuk kívül egyéb járművek is közlekednek – az ezekkel való összeütközés (akárcsak az utat szegélyező épületek és tárgyakkal) nem egészséges. A szembajövő autókak akkor is láthatjuk, ha éppen egy bukkánó másik oldalán vannak vagy valamilyen más okból kifolyólag takarásban kéne lenniük. Nem árt figyelembe venni, hogy a program angol – tehát jobb oldalon ülünk és az út bal oldalán kell (kéne) haladnunk. Ha az útról lehajtunk, akkor (a képernyő felső részén jelezve) 10 másodperces visszazámiálás kezdődik, amennyi idő alatt vissza kell kemeregnünk az útra, különben a gép maga végzi el ezt helyettünk – csak egy kissé hátrébb. Nem árt figyelembe venni az út jobb oldalán lévő táblákat, amelyek a kanyarokra illetve az ajánlott sebességre hívják fel a figyelmünket.

A műszerfalon valószínűleg mindenki könnyen kisméri magát: a bal oldalon az elért eredmény, az addigi idő és a legjobb köridő, közepén fordulatszám- és sebességmérő + 4 mérőműszer, a jobb oldalon a berendezések állapotát jelző kontrollámpák és a sebesség-fokozatot mutató ábra.

A pályán megtett út függvényében kapjuk a pontokat (a műszerfal bal oldalán jelzi a program), de csak meghatározott ideig hajthatunk – ezután a játék véget ér. Mindkét pályaszakaszon egy-egy piros, CHECKPOINT feliratú zászló van elhelyezve, amelyet elérve extra időt kaphatunk és az eredetinel hosszabb ideig autózhatunk. Miután az idő lelet, a pálya térképe jelenik meg, amelyen sárga zászlók jelzik azokat a helyeket, ahol letérünk a pályáról és piros zászló van azon a helyen, ahol a játék véget ér. Ezután az elért pontszámunk függvényében beíratkozhatunk a "Tíz legkeményebb sofőr" (TEN HARDEST DRIVERS) közé, azaz a hircoré-táblára.

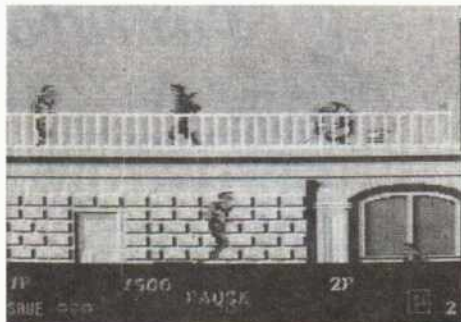
Szórakoztató játék, kellemes grafikával. Az Amiga-verzió is elég jól sikerült, digitalizált címképzene a hard rock-rajongóknak, némi fékszikorgással – a játék egyébként teljesen megegyezik a 64-verzióval. Ennél az indításnál nem árt az 'O' billentyű megnyomása után az irányítást a kettes portra átkelni, mert egyrelik kisebb körülményes lesz az autót kormányozni (joystick-kal is)...



SHINOBI • Virgin/Mastertronic

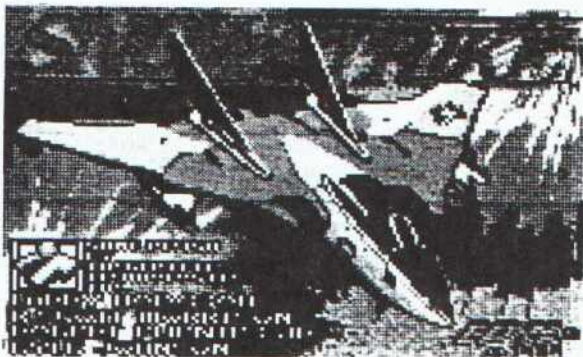
A derék középkori japán bérgyilkosok (gyengébbek kedvéért: a nindzsák) úgy látszik nemcsak az akciófilmek rendezőire, hanem a számítógépes játékok alkotóira és termékeny hatással vannak. Megint itt van egy ilyen "nindzsásdi" – talán mondanunk sem kell, hogy ezt is egy pénzbedobós automatából adoptálták... A kerettörténet a szokásos: a helyi rossz bácsi fűszül ejtett mindenkit a környéken, aki csak élt és mozgott (de főleg a kicsiny gyermekeket, mert ez egy rendkívül rossz bácsi volt!), aztán bezárta őket a várba. Mint a rossz bácsik általában, ez is számos hasonlóról gazembert toborzott maga köré, akik a nemkívánatos személyeket felügyelik, elveboncolják, meg ilyen hasonlók. De hoppá! – itt jön Superman-Shinobi fekete pizzában... Na, ő talán végre tudja hajtani az életveszélyes feladatot! És így tovább – a többi az egészséges (beteges?) fantáziára bízva. A játékban 5 pályán kell keresztülrögnünk. Shinobi fegyvertára kezdetben surikenekből áll, amiből – gondolva a jövőre – végtelen számú hozott magával. Már említettük, hogy rossz bácsik is akadnak a játékban szép számmal: az első pályán például az egyik típus pisztollyal lövöldöz, a másik pedig csak úgy pusztá kézzel rohogál: A golyótól rögtön hanyatt esik (azaz meghal) barátunk, az ellenfelei való érintkezésből kettő szükséges ugyanahhoz az effekthez. A golyók elkerüléséhez legugorhatunk, illetve akár így is járhalhatunk. A rosszszontok elnémtására természetesen a szüntelen surikendobálás a kézenfekvő módszer, de Shinobi járatos a kung-fu néven közismert harcmodorban is (azaz a rugdosás is hatásos). A földön elszorva itt-ott bonus-cuccok is hevernek, amelyek 500 pontocskát eredményeznek és olyan használható dolgokat találhatunk bennük, mint füstbomba, kard, plusz élet (aminek mondjuk nem sok haszna van, mivel az örökéletes verzió forog közben...). A szinteken néhány bebugyolált gyermeket is találunk (vagy valami hasonlót), akiket úgy tudunk "kiszabadítani", hogy egyszerűen átváloglunk rajtuk. Csak miután az összeset kiszabadítottuk, jelenik meg a szint végén az a harcos, aki a másik szintre vezetőt átjárót őri (ilyen egyébként mindegyik szinten található). Miután levettük az urat, folytathatjuk az utunkat a következő szinten. Az ötödik szint végén találkoznak magával Főrossz öklével és kezdetet vesz a drámai finálé. Ha őt is legyőztük, akkor happy end: az összes élőbenyt kiirtottuk, csupa hulla minden – milyen jók is ezek a bákes játékok!...

Valószínűleg senki nem fog hanyagolni a SHINOBI-t: ezekből a játékokból pontosan tizenkettő egy futat. Ezt az ötletet ugyanis már a százévesvenharmadik kivitelezésben látjuk viszont GREEN BERET, ROBOCOP és társai mintájára – szóval ez egy idő után már kezd unalmas lenni. A grafika és a hang átlagos. Akinek tetszenek ezek az elmés akciójátékok, az ezzel is el lesz egy darabig. Van Amiga-verzió is – de nincs hozzá semmilyen speciális kommentár (akár a 64).



SNOWSTRIKE • Epyx

Az USA hadseregének már minden korszerű harci repülőgépét "megszámítógépesítette" legalább egy szimulációs játék (F14 – TOMCAT; F-16 – FALCON és COMBAT PILOT; F-18 – INTERCEPTOR; F-19 – STEALTH FIGHTER). Nem kerülhette el tehát a sorsát a szárazföldi hadsereg másik standard vadászgépe, az F-15 "Eagle" sem: "öbölde" is gyártottak egyet, SNOWSTRIKE néven. A forgalmazó neve ugyan meglepő, hiszen az Epyx ezidáig a különféle sporteseményeket feldolgozó pénzbedobós automatáinak mikroszámítógépes átiratával "háztalt" – de úgy látszik minden kis pénzecske jól jön náluk. A játék két lemezoldalt vesz igénybe, szóval kazettás verzió – a toltógetős gyári kivételével – nem valószínű, hogy közkezen forog. A címképernyő után egy kis "számítógépes adatfeldolgozás" következik (PILOT ENTRY). Az első pont választása után (ENTER PILOT'S NAME) új pilótanevet adhatunk meg a szolgálati listába. Ez két részből áll: egy név és egy kódnev (ez utóbbin fogunk bennünket szólítani). A két név megadása után a program udvozól, majd a következő menüre lép.



A SELECT FROM ROSTER választásával a szolgálati listában már meglévő pilóták közül választhatunk. A pilóták adatai között látható sorban a rangja, neve, kódneve, eddig elért pontszáma, sikeres bevetésekről szerzett szolgálati illetve kitüntetései. SELECT-tel kiválaszthatjuk a pilótát, SCAN-nel a következőre ugorhatunk, BACK-kel pedig visszalephetünk a menübe. A SHRED ALL RECORDS pont választásával törölhetjük a szolgálati listából az összes pilóta adatait.

A következő képernyőn kiválaszthatjuk, hogy a bazisunk szárazföldi repülőter vagy anyahajó legyen-e (LAND BASED VAGY CARRIER BASED), majd a kudarcsok között választhatunk, amelyek a következők lehetnek: 1. Szabad repülés vagyis gyakorlás; 2. Ellenséges anyahajó elmulasztása; 3. Kábítószert csempésző hajók megsemmisítése; 4. Az ellenség olajutánpótlásának megakadályozása; 5. Kábítószercsempész-konvoj megállítás. Ezután a nehézségi fokozat (kezdő/középes/fejlett/tapasztalt) és az időjárás viszonyok (tiszt/ részben felhős/felhős/viharos) beállítása következik. Végül hat ember közül kell egy másodpilótát választanunk (REVIEW-val megnézhetjük az arcképet és néhány szavas jellemzést kapunk róla). Tapasztalataink szerint tők mindegy, hogy melyiket választjuk...

Ezután már meg is fordíthatjuk a lemezt és indul a bevetés. A játékot PORT2-joystick-kel irányíthatjuk, a "tűz" gomb az aktuális fegyverrel tüzel. A képernyő alsó részén látható a műszerfal, amelyen a következő információk kaptak helyet:

A jobb- illetve bal alsó sarokban lévő négyzetekben egy sziluet mutatja a gép hosszanti- illetve keresztmetszelyhez viszonyított elmozdulását. A két ablak felett egy-egy szíj jelzi a rendelkezésre álló chaff és flares (rakéták irányítását zavaró szemét) mennyiségét, amelyeket a 'C' illetve az 'F' billentyűkkel tudunk kiszórni. Az alsó sorban három sziluet mutatja az egyes fegyvertípusokból (ágyú/levető-levető rakéta/levető-felszín rakéta) rendelkezésre álló mennyiséget. A fegyverek között az 'F1'/'F3'/'F5' funkcióbillentyűkkel válogathatunk. A fegyverek felett két ablak látható, amelyben a következő információk kaptak helyet:

A: a magasság kijelzése (lábban)

VS: a nyílak mutatják, hogy a gép emelkedik-e vagy süllyed, a szám pedig hogy milyen mértékben.

AS: a sebesség kijelzése Mach-ban (azaz hangsebességben). A sebességet a motorlejítmény határozza meg, amelyet a számbillentyűkkel állíthatunk be (az '1' a legkisebb, a '0' a legnagyobb sebességet eredményezi).

WD: a szél erősségének és irányának kijelzése.

A középső fegyverablak felett látható kapcsoló a szárnyfék állapotát mutatja, amelyet a 'B' billentyűvel húzhatunk be/engedhetünk ki.

A műszerfal közepén látható a radar. A közepén a repülőgép sziluetje látható, de a szimulációtól eltérő módon a radar kijelzése nem a géphez viszonyítva történik, hanem a normál egtájak szerint. A radar pirossal mutatja a támadó ellenséges gépet. A radar felett látható a játék üzzenetora: itt jelennek meg a másodpilóta ténykedésünkre vonatkozó élmés kommentárjai. A radartól jobbra és balra egy-egy kapcsoló látható: a bal oldali a kerékek ('R' billentyű), a jobb oldali pedig a kerék ('G' billentyű) behúzott/kinyitott állapotát mutatja.

A radartól balra látható a haladási irány kijelzőbe fokban. Ettől balra egy sávot találunk, benne egy piros folttal – ez a rongálódásjelző. Ugyanígyen műszer a másik oldalán a motorlejítmény mértékét mutatja.

Három billentyűről nem esett még szó: a 'E' az előre/hátránézeti képek (FRONT/REAR) között kapcsolgat, a 'P' a pause.

A 'B' billentyű megnyomásával a másodpilótára kapcsolhatunk át, ahol a billentyűket kapcsolgatva három témában tájékozódhatunk:

Időjárás (WEATHER STATUS): A jobb felső sarokban lévő ablakban látható a harcterület időjárása (amit kezdéskor kiválasztottunk), adottság a szélirány és a szél sebessége, valamint a felhőzet magassága. A MORE kapcsoló hatására az egyes – nem tiszta – szektorok látási viszonyai (VISIBILITY), a szél ereje (WIND GUSTS) és a hőmérséklet (AIR TEMP) vizsgálható meg.

Státusz (GLOBAL STATUS): a gép rongálódása százalékban (JET DAMAGE), az idő (ELAPSED TIME) és az azonosított kábítószertárolóhelyek száma. A MORE kapcsolóval az egyes lehetséges célpontok nevét, magasságát és megközelítési irányát kapjuk meg fokokban.

Értékelés (COMBAT STATUS): A támadó és megsemmisített ellenséges gépek száma, a kilőtt és célba talált rakéták száma, valamint az összes és az eddig megsemmisített felszíni célpontok. A MORE kapcsolóval az egyes célpontokra vonatkozó információkat kaphatjuk meg.

A DONE kapcsoló választásával visszatérhetünk a kabinba.

A kudarcsok bármilyen módon történő befejeződése után egy záróképet kapunk (a leggyakrabban a Takarodó hangjai mellett az unneplés metémetünket vizsgálhatjuk egy csatahajó fedélzetén), majd egy printerlapon a bevetés összefoglalását láthatjuk. Ezen szerepel a nevünk, rangunk, a bevetés ideje, az elért találatok pontjai, a találati pontosság, stb. valamint összefoglalást kapunk az összehalt eredményünkről is. Ezután megjelennek az eddig megszerzett kitüntetésünk illetve szolgálati. Ha a bevetésen elhaláztunk, egy hísi halottnak kijáró Biber Szív érdemrend már biztosan jár nekünk.

Hirtelen ennyit sikerült összehordanunk a SNOWSTRIKE-ről. Hm, hát nem fanyalogni akarunk, de ennek láttán aligha fogja valaki férdobni a TOMCAT-et vagy a STEALTH FIGHTER-t. Mind a grafika, mind a zene és a hang meglehetősen átlagos – egy '89-ben készült szimulátorról azért ennél jóval többet lehetne elvárni. Egyetlen "előnye" viszont éppen az egyik hibája: mivel a "műszerfal" és a kezelés meglehetősen egyszerű, a nagyon fiatal korosztályok is könnyen megtanulhatnak vele játszani. Amiga-verzióról nem tudunk.

TUSKER • System 3

Ha valaki **System 3**-programról beszél, akkor a haligatóságnak csakis egyetlen dolog juthat eszébe: a **LAST NINJA**. Ez a best-seller lassan már védjegyévé válik a cégnek, pedig azonkívül is elég jó dolgokat szoktak művelni. Itt van például egy nemrég megjelent nagyszerű arcade/adventure tőlük – a **TUSKER**. Indiana Jones a Szent Grált keresgéli, Rick Dangerous a Goolu törzset – talán mondanunk sem kell, hogy Tusker mester is hasonló hőbortnak hódol: ő az afrikai kontinens egy titkos helye után kutat, ahova a legenda szerint az elefántok járnak elpusztulni...

A kaland mélyen Afrika belsejében, a sivatagban kezdődik, ahol a gyanútlan felfedezőre számos veszély leselkedik. Ez leginkább csörgőöngyök, forgószélek, valamint mérges arab bennszülöttek képében jelentkezik, akik vadul rázzák kardjukat minden erre járó lélek felé (nemcsak rázzák...). A pisztoly és a munició begyűjtése (ez utóbbi egy ládában található) azonban elég határos megoldást jelenthet az ezirányú veszélyek elhárítására. További kellemetlenség a trópusi éghajlat: ezen az európai ember ugyanis elég gyakran megszomjazik – de sehol sem látunk a környéken presszót... Akad viszont egy vizesüveg, ami egyelőre üres. A sivatagban elég sok kaktusz is a szemünkre ötlök; erről a növényről tudva lévő, hogy belsejében mindig található némi vízecske. Most már csak hozzá kéne férni valahogy (találunk még egy kést is...). Később egy dzsungelben folytatódik a turné, ahol a helyszínez illő teremtményekkel (kökuszdiót hajgáló majmok, rovarok, krokodilok, stb.) fog meggyűlni a bajunk. Aranygokk is utunkba fognak akadni, amelyek ebben a játékkategóriában mindig begyűjtésre váró tárgyak. Találkozunk még egy ládával is, amelyben egy érdekes könyv található – segítségével a falon megjeleníthetünk egy ábratípusot? Nocsak. Csak nem egy térkép?

A második rész a mocsárban kezdődik, ahol természetesen a helyi rondaságok próbáink belénk kötni. Egy kulcs segítségével egy bennszülött faluba juthatunk, ahol különféle huncut dolgokat fogunk művelni: többek között meg kell találnunk a mérges fővarázsló orvosságos üvegét, egy helyen némi piromániára nyílik lehetőség. A későbbiekben meg találkozhatunk néhány őslénnel is (közöttük a Loch Ness-i szörny egy közeli rokonával), míg elerünk utazásunk végcéljához: egy elhagyott templomromhoz a dzsungel mélyén. Na persze odáig azért elég hosszú út vár ránk...

A **TUSKER** egy igazán nagyszerű minőségű arcade/adventure – méltó a **System 3** nevéhez. Precízen megrajzolt háttérképek és sprite-ok, élvezetes játék, bár az "aláfestő zene"-ként funkcionáló afrikai népi motívumok meglehetősen idegesítő dolgok. Nem baj, a programnak így is minden esélye megvan arra, hogy a **LAST NINJA**-hoz hasonló sikereket érjen el. Természetesen a játékból Amiga-verzió is megjelent.

TURBO OUTRUN • US Gold

A játékmertetőik között a **HARD DRIVIN'**-nál ugyan már volt az előbb egy autóverseny-szimuláció – nem baj, itt van még egy. Mit ad Isten, ebben is egy piros Ferrari F-40-es kormánykereke mögött találjuk magunkat. Ez egyébként a Porsche 959 mellett a világ jelenlegi leggyorsabb sportkocsija, szóval valószínűleg ezért látjuk olyan sokat viszont az autószimulátorok között. A **TURBO OUTRUN**-ban egy "maszek" autóverseny résztvevői vagyunk a verseny New York-tól kezdődik és végig a keleti partvidékre, majd keresztül az USA-n, egészen Los Angeles-ig tart. A legfőbb ellenfél természetesen egy másik autósoda: a Porsche 959.

Talán mondanunk sem kell, hogy az autóverseny rendezését a t. résztvevők előrelátóan elfelejtették a rendőrséggel tudatni, így a különböző államok meglepett rendőreik meglehetősen morózusan reagálnak azokra a gyorsuló pillanatokra, amikor úgy 200 mérföld/h sebességgel elszáguldunk járókocsijaik előtt. Természetesen az akadékoskodó rendőrökön kívül még egyéb megpróbáltatások is várnak ránk, amelyek az úton mosolygó olajfoltok, az erdős részekben egy-egy tuskó, a városi forgalom "mazzsolái", hőhárak, útlezárások és egyéb ilyen kellemességek képében jelentkeznek.

A verseny 16 szakaszra van bontva, amelyek végén egy-egy ellenőrzési pont található. Az útszakaszok megtételére természetesen megszabott idő áll rendelkezésre. Ha nem sikerül a szintet a megadott időn belül teljesíteni, a játék sajnos véget ér. Szerencsére lehetőség van az időlimit növelésére is: ha egy szintet a megadott időn belül teljesítünk, akkor a megspórolt idő pluszban rendelkezésre áll a következő szint teljesítéséhez is. A szintek végén, a helyi autósboltban néhány apróságot vásárolhatunk, amellyel még tovább fokozhatjuk autónk teljesítményét: a havas útszakaszokra speciális kerekeket vehetünk, a nagyobb csúcssebesség eléréséhez nagyobb motort szerelhetünk be vagy a nagyobb gyorsulás elősegítéséig végeztünk speciális turbo-utánégetővel szerelkezhetünk fel. A turbo által biztosított gyorsulás egyébként az, amivel a Porsche-t lefozhatjuk: a "SPACE"-el kapcsolhatjuk be, de legyünk figyelmelemmel az OVERHEAT feliratra, ami a túmelegedés mértékét mutatja.

A versenyre sebességőrült barátaink is elkísér bennünket. Ha a Porsche valamelyik szakaszon megelőz minket, akkor az ellenőrzési pontnál dúcra van kiszáll a kocsiunkból és inkább a Porsche-val megy tovább. A végső cél tehát a barátaink visszaszerzése a Porsche-ból és a verseny megnyerése (bár a barátónk maradhat is...).

A **US Gold** megint egy igen szórakoztató és jól kivitelezett autóversennyel lépte meg a vásárlókat, amely grafikájával, hangeffektjeivel és változatosságával emelkedik ki a játékkategória már piacon lévő darabjai közül. Az Amiga-verzió is kellemesen sikerült.



A **DIZZY** című játék a Code Masters cég legnagyobb sikert hozó programja volt 1987-ben. Főhőse egy egészen érdekes, a fejlődés egy kozmikus állomását elfoglaló kreatúra: úgy tűnik, még nem sikerült teljesen eldöntenie, hogy ő most már csirke akar lenni vagy még mindig tojás, szóval áthidaló megoldásként mind a kettő egyszerre. Dizzy rövid időn belül a **JACK THE NIPPER** lurkóijához hasonló népszerűsége tett szert a fiatalok körében — nem csoda tehát, hogy a forgalmazó igyekezett ezt minél jobban kiaknázni, és alig egy év múlva megjelentette a program második részét: **TREASURE ISLAND** vagyis Kincses Sziget címmel. Természetesen ez is megjárta már a sikerlisták első helyét. Mint a címéből is kiderül, ebben Dizzy egy szigeten fog mászkálni, ami hihetetlen kincsekkel (Sinclair Abuser Magazin, dinamitrúd, mikrohullámú sütő, stb.) van telezsúfolva. Mivel ez a sziget még ezekkel a stuffokkal együtt sem túl jó hely, Dizzy inkább szeretne visszatérni a baromfióba, ahol olyan jól érzi magát a tojások (néha a csirkek) között. Ehhez mindenekelőtt egy csónakra van szüksége, amelynek darabjait egy bajszos úriembertől tudja beszerezni — persze jónéhány ellenszolgáltatás fejében.

Ha lehet, akkor a **DIZZY 2**, még sokkal nehezebbre sikerült, mint az első rész: Dizzy-re ugyanis jónéhány csapda és feltörő vár, amelyek megoldásában ugyanúgy szükség van az ügyességre, mint a logikára. Számos tárgyat kell ide-oda hurcolászni (figyelembe véve természetesen, hogy egyszerre csak 3 lehet nálunk), amelyek között olyan is van, amire nincs is szükség. A feladat teljesítését nem könnyíti meg az sem, hogy összesen 1 db élet áll rendelkezésére. A **Code Masters** programozói valószínűleg maguk is érezhették, hogy a játék egy kicsit túl nehézre sikeredett, mert 10-12 helyen egy-egy tekercest helyeztek el: ezek egy részének elolvasásával néhány tippet kaphatunk a sikeres teljesítéshez — a másik rész pedig további **Code Masters**-programok reklámjait találjuk, amelyek némi túlzással ajánlják azokat a játékosok figyelmébe. A játékszabályokat valószínűleg mindenki ismeri, így azok ismertetésével most nem foglalkozunk a helyet. Aki — a mellékelt térkép alapján — egyedül próbálja végigjatszani a játékot, azoknak javaslunk néhány tippet:

- figyeljünk arra, hogy ha Dizzy-vel új tárgyat veszünk fel, akkor a nála lévőek közül az első lerakja (különösen kellemetlen ez akkor, ha ez víz alatt történik és az első tárgy a búvárpipa volt).
- sohase menjünk vízbe a búvárpipa nélkül.
- minden tekercest olvassunk el — néha hasznos tippeket kaphatunk.
- van néhány tárgy, amit semmire sem lehet használni.
- ha egy ház ajtajában álló emberrel találkozunk, akkor "kérdzzük meg" (álljunk elé és nyomjuk meg a "tűz" gombot úgy, hogy a tárgyaink közül az 1. helyen NOTHING legyen).
- a pénzdarábokat is össze kell gyűjteni.
- olyan "tárgyakat" is felvehetünk, ami úgy tűnik, csak a háttérképernyőhöz tartozik (mögöttük pedig kellemes meglepetés vár bennünket).
- Dizzy bármilyen magasról leugorhat!
- Ha a padló valamely része eltérő színű a többitől, akkor az érdekes lehet.
- Amikor megtaláltuk azt a tekercest, amelynek a szövegében gratuláltak nekünk, hogy összegyűjtöttük a szükséges dolgokat, a játék még nem ért véget! Menjünk csak oda a helyszín végeben álló emberhez...

Na ennyi talán elég is lesz nekik. Az alábbiakban pedig azon olvasóink részére, akik elakadtak volna valahol, egy részletes leírás következik. Először azonban két dolgot megjegyeznénk:

- Semmire sem sikerült használnunk az alábbi tárgyakat: fogkrém (**TUBE OF TOOTHPASTE**), üres vödör (**AN OLD EMPTY BUCKET**) és a Sinclair Abuser Magazin.
- A térképben nincsenek feltüntetve sem a látható, sem az elrejtett pénzdarábok; ezekre csak a szövegben történik utalás. (Persze, mert akkor senki sem olvasná el, amit írtatok — CoVboy)

Hát akkor lássuk...

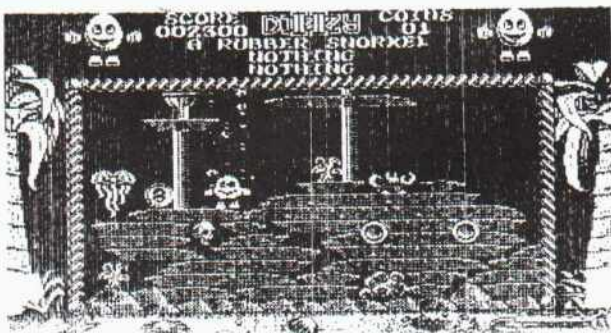
Kezdetben a parti főnyelen állunk Dizzy mesterrel. Jobbra a tenger, balra meg a dzsungel. A jobb oldalon, kicsivel a tengerszint alatt egy begyűjtésre váró pénzérme mosolyog ránk. Induljunk el tehát a tenger felé ... zutti! — Dizzy belefulladt a vízbe. Levonhatjuk a tanulságot: a tojás ne menjen a vízbe (legalábbis **egyelőre** ne), mert esetleg megfő! Kizárásos alapon marad a tehát a másik irány. Mielőtt kimenünk a képernyőről, álljunk meg egy percre a bal oldali bokor előtt: próbáljunk meg tárgyat felvenni... hopp! Dizzy fel is vette — ez egy védett fajta (**A PROTECTED SPECIES**). Az odaig rendben is van, viszont vizsgálódó szemünk elől el akart rejteni egy pénzdaráb. A zöldségre egyébként nincs szükségünk, adandó alkalommal le is lehetjük jönnünk a Zöldek, meg a természetvédők kivont alá- bárdal). A következő helyszínen — úgy tűnik —



egy sziklával lekudzhetetlen akadályként tornyosul elénk. De csak úgy tűnik: a két pálmafa között ugyanis felvehetjük az egyszerű öreg ladát (**AN OLD SOLID CHEST**), amit a sziklával tövébe letelve felugorhatunk a faira. A következő pályán egy pénzdarabba öltik a szemünkre, majd továbbhaladva egy hidhoz érünk. Mielőtt felmennék rá, próbáljuk megint felvenni az előtte lévő zsoldseget. Erről kiderül, hogy ez egy veszélyeztetett faj, viszont egy újabb pénzre leünk mögötte (a zoldsegekre és általában azokra a tárgyakra, amelyek pénzdarabot takarnak, a továbbiakban nincs szükség, mindig dobáljuk el őket). A hídra lehetőleg ne ugráva menjünk fel, mert a két végén egy-egy fátyka ég: ha a tengerben keménytojást csináltunk Dizzy-ből, akkor itt rántottává sűrűtjük (...**de nem Dizzy kövégsége a játék célja** — **CoVBoy**). A hídön szembetalálkozunk még egy pénzdarabakkal. A következő pályán egy sírkövet találunk, mellette egy tekerccsel, amelyen a következő információt találjuk: legenda szól Hookajáról a kalózról — a derék úriember itt van eltemetve és örökdió a kincse felett. Szép teljesítmény egy halott! A sírkö mellett egy fogkrémes tubust is találhatunk (**A TUBE OF TOOTHPASTE**) — de ezt egyelőre hagyjuk itt heverészni, menjünk inkább tovább. A következő helyszínen egy újab tekercest találunk: "Snuggles faház-komplexum — elhagyatott, mióta a turisták fenyegető hada feldúlta a békéjét...". Hehe, jópofi. Továbbhaladva a következő helyszínen egy halom sárgásag hívja fel magára a figyelmet: felvetele után kiderül, hogy ez egy rakás gomba (**A CLUMP OF MUSHROOMS**), mögötte viszont egy pénzdarab rejtőzik. A gombát rögtön el is dobhatjuk (**Itán Hookaj is ottól került jelenlegi tartózkodási helyére...** — **CoVBoy**), majd a következő helyszínen — egy újabb pénzdarab megjelésekor — rémületen konstatalhatjuk, hogy zsákcútába kerülünk. Sebaj, menjünk vissza a házig, ott ugorjunk fel a platóra. Álljunk a ház jobb oldalán lévő karika elé (**ablaknak hívják jobb helyeken...** — **CoVBoy**) és nyomjuk meg a 'tűz' gombot: a kezünkben marad egy koszos üveg (**A MISTY GLASS OF WINDOW**), amit rögtön el is dobhatunk — viszont egy pénzdarab volt mögötte. Folytassuk az utunkat tovább balra. Ahol az előbb a zsákcútát találtuk egy kis meglepetés vár bennünket: a magasban egy ketrec lóg, ami rögtön Dizzy barátunk nyakába zuhan, mihielyt az megpróbál elmenni alatta. Menni tehát nem lehet — akkor inkább ugorjunk egyet az utolsó lépcsőfokról. Na, így már mindjárt más. Pont a szemben lévő platóra érkezünk. A csapda alatt egyébként egy érdekes tárgy található: egy **SINCLAIR ABUSER MAG** (Itán a Sinclair Elhasznált Magazin fordítással lehetne valamelyest visszaadni ezt a szójátékot, bár az "abuser" pontos jelentése: csaló, becserélő, félrevezető). Erre a tárgyára egyébként semmi szükség nem lesz a későbbiekben, nem kell érte visszajönnünk. Menjünk addig balra a plátón, amíg le nem pottyanunk a földre. Továbbhaladva balra egy újabb tekerccse botlunk, amelyen a **Code Masters** tanácsaitalan lelkeknek szóló útmutatása található, miszerint ha még további pénzdarabokat keresnénk, akkor nézzük meg mindenhol, stb. (utalás arra, hogy a zoldsegek mögött is vannak zsetonok). A következő helyszínen egy újabb tekerccs vár bennünket: "Vigyázat! Robbantás terület!" Ez megint egy jó tipp arra, hogy hogyan is kéne megszerezni a kömbiás mögötti zsetoncokot. Majd alkalomadtán visszajövünk érte — most menjünk vissza odáig, ahol leugrottunk a platóról és ugorjunk vissza rá.

Ugorjunk át erről arra a platóra, amelyiken a pénzdarab van, de úgy számítsuk ki az ugrást, hogy a plató szélére érkezzünk (ehhez az előbbi képernyőről kell ugranunk) — különben egy csapda hullik a nyakunkba. A pénzdarab felvételéhez: az előbb már volt szó róla, hogy a csapdát hogyan is szokás kikerülni... A plató jobb oldaláról ugorjunk tovább jobbra fel és a következő helyszínen pont egy másik végére fogunk érkezni. Menjünk tovább jobbra, majd innen ugorjunk fel balra arra a platóra, amelyikből csak egy fahasab látszik. Ezen felimehetünk a házig, ahol ismét feljebb ugunk egyet. A következő pályán — a változatosság kedvéért — ismét egy házat találunk egy plátón. Ugorjunk át ide és vegyük fel a plató végében lévő búvármaszkot (**A RUBBER SNORKEL**). Pottyanjunk vissza az előbbi platóra (másféle ügysem lehet menni), majd menjünk jobbra. Itt a plátón egy emelőszervezet kallantýja található (elégg rosszul látható), amelyhez hozzá kell érni. Erre az átszalad a másik oldalra — valamint egy képernyővel lejjebb megjelenik egy lépcsőfok, amelyen keresztül már fel tudunk menni a felső részre is. Most ugráljunk le a legalsó szintig (oda, ahonnan arra a platóra ugrottunk, amelyiken az utolsó pénzdarab volt idáig). Menjünk át a jobbra lévő képernyőre és itt ugorjunk fel a jobbra látható platóra. A derék Dizzy a sok ugrabugrástól már bizonyára elfáradt — most akkor sétálni fog. Egészen ennek a plátónak a végéig: ott álljunk vele a — balról számolva — a harmadik fa jobb oldalára, majd próbáljunk tárgyat felvenni. Kezünkbe is akad egy farác (**A WOODEN SAFETY RAIL**), amit aztán rögtön el is dobhatunk és kedvtelve gyönyörködhetünk a mögötte lévő pénzdarabban. Álljunk a plató jobb oldalára és ugorjunk fel jobbra. Innen látszólag semerre sem vezet út, de ugorjunk csak egyet felé... nocsak, mégis volt egy. A jobbra lévő plátón egy pénzdarab, balra haladva pedig egy másik. A ház azonban utunkat állja, erre nem lehet továbbmenni. Menjünk vissza arra a helyre, ahol a farács mögötti pénzdarabot megtaláltuk és menjünk át a bal oldalán lévő helyszínre. Mihielyst átérünk ugorjunk egyet feléle és máris egy újabb plátón találjuk magunkat, amelyikről felugorhatunk a felfelé vezető (ennek jelent meg az alsó része, amikor a kallantýnt elmozdítottuk). Egyelőre még ne ugorjunk fel: álljunk Dizzy-vel pontosan a legvékonyabb farács elé (jobbról a harmadik) és nyomjuk meg a 'tűz' gombot. Kezünkbe is akad a farács egy darabja (**A BIT OF TREE TRUNK**). Ez azonban nem kell nekünk — annál inkább a mögötte lévő pénzdarab. Na, most már felugorhatunk a jobbra vezető platóra. Ezen menjünk fel a következő helyszínre és ott álljunk meg a második farácsonál. Ugorjunk feléle és egy újabb plátón találjuk magunkat (egyébként egyből fel is figyelhetünk arra a veszélyre, ami egy hullócsapda személyében leselkedik ránk, amikor az iménti plátón fogunk végighaladni...). Menjünk fel egészen a plató végéig, ahol egy ház mellett megtaláljuk az éles üvegkardot (**A SHARP GLASS SWORD**). Egy szinttel lejjebb is egy tárgy vár arra, hogy összeszedjük, tehát megiscsak el kell mennünk a csapda alatt. Menjünk vissza a plátón és pottyanjunk le majd — vigyázva a csapdánál, a harmadik farácztól ugorva — menjünk el a tárgyért. Ez egy kis video kamera (**A SMALL VIDEO CAMERA**). A bőség zavarával küszködünk, minden zsebünk tele. Nem baj — menjünk vissza a tengerpartra (a startpozícióba).

Itt tegyük le a kamerát és az üvegkardot. A búvármaszk a tárgyaink között a 2. vagy a 3. legyen (legfelül feltétlenül **NOTHING** álljon!), mert a tengerben fel fogunk venni egy tárgyat és ha ekkor a pipa van a legelső helyen, akkor azt Dizzy egyből le is teszi (ergo rögtön meg is fullad). Sétáljunk be a tengerbe. A következő helyszínen rögtön egy csapat hal úszik szembe (mindenfélle mozgó tengeri herkentyű ártalmas az egészségre!). A következő helyszínen egy medúzához lesz szerencsénk, majd továbbhaladva rögtön egy másikhoz. Itt egy hajóroncs egyik felét láthatjuk. A következő helyszínen felül egy pénzdarabot látunk. Némi ide-oda ugrálás után a át kell ugranunk a jobb felső sarokban lévő rákot és mire lepottyanunk, már fel is vehetjük a sósvízi használatra készült (?) ásót (**SALT WATER SPADE**). További megjegyzés a hajóroncsról: a jobb alsó sarkánál lévő koponya mögött egy pénzdarab is el van rejtve. Miután megvan az ásó, menjünk ki a partra majd cseréljük meg a tárgyak sorrendjét.



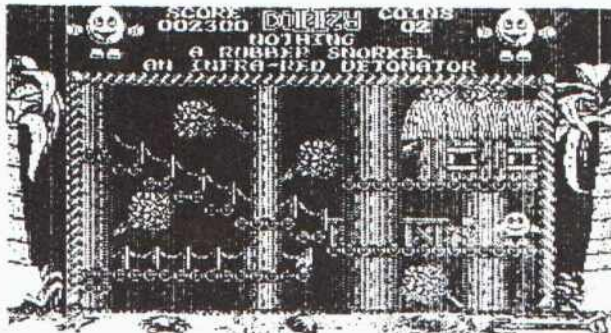
vagyis az ázó előrébb legyen, mint a búvármászok. Miután ez megvan, menjünk vissza a tengerbe. Azután a helyszín után, ahol felvettük az ásórt, egy mozgó követ láthatunk a tengerfenéken. Itt tegyük le az ásórt. A kö valószínűleg egy víz alatti gázkötőreást zárt el idáig, mert az ásó letetele után 4-5 másodpercenként egy buborék emelkedik a magasba. Menjünk vissza a partra, vegyük fel az ideánt otthagyt tárgyakat, majd vissza a tengerbe és ugorjunk fel az egyik buborékre. Ez pont egy medúzába vinne bele bennünket – de azelőtt mi szépen leugrunk róla és kilábalunk a tengerből – miközben természetesen nem feledkezünk meg a pénzdarabról sem.

Menjünk tovább. A következő helyszínen megtaláljuk a favágó baltáját (THE WOODCUTTER'S AXE), de erre egyelőre még nincs szükségünk. Menjünk tovább, ahol egy újabb pénzdarab ottlik a szűkújkbe. Továbbhaladva egy kunyhó mellett álló totemoszlop aljában egy gombarakást pillantunk meg – egy ilyen mögött egyszer már találtunk elrejtett pénzdarabot. Álljunk a jobb oldalára és nyomjunk meg a 'tűz' gombot. Hopplá! Most nem a gombarakás, hanem egy szikla mögött volt (BIG RED HEAVY ROCK). A sziklát rögtön el is dobhatjuk és mehetünk tovább. Egy kunyhóhoz érünk, amelynek az ajtajában egy bajszos úriember álldogál (a feje felett egy vodor is található – de azt nem kell felvinnünk). Ez a helyi Műszaki Bizományi. Ha úgy nyomjuk meg a 'tűz' gombot az ember előtt, hogy az 1. tárgynk helyén NOTHING van, akkor az úriember a következő szózatot intezi hozzánk: "Gyanítom, hogy el akarod hagyni a szigetet. Cserélek veled egy hajót némi értékes holmi fejében." Mit is lehetne a nekidáni? Van nálunk egy búvármászok – erre később még szükségünk lehet, ha visszatérünk a tengerbe; van egy úvegkard – az meglehetősen giccses dolog. Akkor maradj a videokamera – tegyük le az ember elé. El is tűnik rögtön, viszont a bajszos megdicsér bennünket és cserébe ad nekünk egy "vizálló" csónakot (DEHYDRATED BOAT). Azt mondja, el kell vinnünk a stégre. Erre később még nagy szükségünk lesz – most egyelőre azonban tegyük le, majd később visszajövünk érte. Ha most megint megkérdezzük a bajszost, akkor azt mondja, hogy valószínűleg egy motort akarunk – van neki valahol egy, de ez nekünk kerülni fog valamibe. A fenébe...

Ballagjunk vissza oda, ahol a fejszét találtuk. Útközben álljunk meg a totemoszlop helyszínén: a ház bal oldali részén vegyük fel a Szent Bibliát (THE HOLY BIBLE). A baltás helyszínen egy sarkórt látunk, amely alatt mintha valami üreg lenne... Tegyük le az úvegkardot és lón csoda: a föld megnyílt, egy lejárát látszik a sírkő alatt. Még ne menjünk le!

Vegyük fel a baltát, majd menjünk vissza a tengerbe és haladjunk át rajta. Menjünk el egészen a hidig, amelyen két fánya ég. A hidon tegyük le a baltát, ami egy nagy lyukat vág a hidon. Mielőtt beugranánk a vízbe, rendezzük úgy a tárgyakat, hogy a búvármászok és a Biblia a 2. és 3. helyen legyenek (ha a viz alatt felvesszük egy tárgyat, nehogy valamelyiket letegyük). Most már beugorhatunk. Egy víz alatt barlangban találjuk magunkat. A jobbra lévő helyszínen találunk egy pénzdarabot, valamint egy felebb lévő platóhoz felugrára felvehetjük az elátkozott kincset (CURSED TREASURE). Az átok káros hatásától a Biblia megvéd bennünket – átmehtünk tehát a barlang másik végébe. Itt ismét találunk egy pénzdarabot, valamint a platókon felugrára kijuthatunk a barlangból. A derék Hooklaw főkalóz sirjánál bukkannak a felszínre – úgy látszik mégsem tudta megörizni a kincset. Vigyük el a kincset a Bizományiba és tegyük le az ember elé. Teljesen el van ragadtatva tőle. Még nem tudja ugyan, hogy mihez fog kezdeni vele, mindenesetre ad cserébe egy csónakmotort (OUTBOARD MOTOR). Nagyszerű. A Bibliára már nincs szükségünk, dobjuk el és vegyük fel a csónakot, amit az előbb it tetettünk.

Menjünk tovább jobbra, egészen addig míg ismét a tengerhez nem érkeztünk. Útközben a két ház között egy zoldség mögött egy elrejtett pénzdarab van (a zoldséget természetesen rögtön dobjuk is el). A stégen egy tekerces azt olvasuk, hogy nem lehet addig hajózni, amíg az mozog. Ez ugyan nem egészen világos (legalábbis egyelőre nem), mindenesetre vegyük fel a tekerces mellett található aranykulcsot (GOLDEN KEY). A csónakot és a csónakmotort hagyjuk itt a stégen – később úgyis itt lesz rá szükség. Menjünk vissza az úvegkarddal kinyitott sírig és menjünk le a föld alá. Itt két tekerceset látunk. A bal oldalin az áll: "Vigyázat! Mágikus vízfali!" Ez utalás arra, hogy balra továbbmenve, minden átmenet nélkül a tengerben találjuk magunkat (mielőtt átmennénk, a búvármászok a tárgyak között a 2. vagy a 3. helyen legyen!). Itt vegyük fel a dinamitot (STICKS OF DYNAMITE), majd forduljunk vissza. A másik tekerces az áll, hogy a sarkórt tett úvegkarddal nyitható rejtékajtó copyright-ja Rogeré, a híres kalózá. Hehe. Jöppfi. Menjünk tovább jobbra. A következő helyszínen a hordók között lévő koponya mögött egy eldugott pénzdarabra lehetünk. Továbbhaladva egy újabb pénzdarabra bukkannak. A szoba közepén a padlóba egy hordó van süllyesztve. Álljunk rá és tegyük le az aranykulcsot. Suty! – a kulcs kinyitott egy csapóajtót, amin keresztül egy barlangba pottyanunk. Egy pénzdarabot lelünk, valamint egy tekerces, amelyen a következőt olvashatjuk: "Megtaláltad a kalózkot titkos konyháját! Ideális hely az éjjeli poharazgatásra!" Megint egy favicc. A konyha azonban meglehetősen modernül van felszerelve, mert a másik végében felvehetjük a mikrohullámú sütőt (MICROWAVE OVEN). menjünk ki a barlangból, majd menjünk keresztül megint a tengeren. A tengerparton tegyük le a sütőt vagy a búvármászokot (amelyik jobban tetszik – lehet akár mindkettőt is). Most megint megynünk egy kicsit letrázni a fák közé. Másszunk fel a platókon a közepén álló széles ház (talan a tékép alapján mindenki odatalál egyedül is), amelynek jobb oldalán felvehetjük az infravörös detonátort (INFRARED DETONATOR). Azon a platón, ami éppen alattunk húzódik egy újabb elrejtett pénzdarabra bukkannak (pontosan a képernyő szélein). Most menjünk át a bal felső sarokban lévő házhoz (ahol annak idején a búvármászokot felvettük) és pontosan a széléről ugorjunk el balra (előre a semmibe). Ha az ugrást jól számítottuk ki, akkor két kóomlás közé fogunk érkezni (a téképben a nyílt jelzett helyre), ahol a zoldség mögött egy elrejtett pénzdarabra bukkannak. Most ugráljunk vissza jobbra, potyogjunk le a földre és menjünk be a bányába.



Frightmare

C64

Először is RESET-eljük a gépet, majd POKE 21829,169: POKE 21830,0: POKE 21831,234 a SPRITE útközés kikapcsolásához, ezt követően: POKE 21839,173 az örökélethez, végül pedig a SYS 16384 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Itt a játék elején már megcsodáltak a tekercsen lévő "Vigyázat! Robbantási terület!" feliratot — a robbantás felemelő perce pedig most érkezett el. Tegyük le a dinamitot a köömás elé, majd menjünk vissza a kisebb kő mögé, amit az imént átugrottunk, hogy Dizzy fedezékben legyen. Itt tegyük le az infravörös detonátort és bumm! — a sziklatal eltűnt. Most már felvehetjük a pénzeszacskót (**BAG OF GOLD COINS**). Menjünk vissza a tengerpartra és vegyük fel az előbb letett mikrohullámú sütőt, keljünk át a tengeren a szokásos módon és menjünk el egészen a bácsikáig, akivel üzletieli szoktunk. Adjuk neki oda a pénzeszacskót, amiért — rövid, ámde elmes csevegés után — kapunk tőle cserebe egy gallon olajat (**A GALLON PETROL**). Most adjuk neki oda a mikrohullámú sütőt. Erre nagyon elszomorodik: közli, hogy nagyon szomorú, amiért elmegyünk, mert mi voltunk a legjobb kuncsaftja — a monológhoz mellékel még egy slusszkulcsot is (**AN IGNITION KEY**). Elmegyünk?! Hát bizony el: szereztünk ugyanis már tőle egy csónakot, a csónakhoz motort, a motorhoz olajat és az egészhez egy slusszkulcsot is — irány a stég! Vegyük fel a hajó darabjait, álljunk a stég szélére és a következő sorrendben pakoljuk le őket (ha jól csináljuk, mindig változik a csónak színe): csónak, motor, olaj, kulcs. Ha minden jól sikerült, akkor a piros csónak elkezd ide-oda mozogni (a tekercsen lévő felirat egyébként arra figyelmeztet, hogy amíg nem mozog a csónak, addig ne ugorjunk rá!). A csónakon ugráljunk át a másik partra. Itt találunk még egy pénzdarabot, valamint egy tekercset, amelyen gratulálnak nekünk, hogy sikeresen teljesítettük a kuldetést satöbbi. Úgy tűnik vége a játéknak...

A helyszín végén azonban ott áll a kereskedő ikertestvére, aki közli velünk, hogy csak akkor lehet elmennünk, ha kifizetünk 30 arany váltásdíjat. Ha idáig nem szedtük volna a leírásban említett pénzdarabokat, akkor mehetünk gyűjtogetni. Ha összeszedtük, akkor minden rendben... azaz... hé! — csak 29 pénzdarab van nálunk!!!

Na vajon, hol van a harmincadik?...

Jelmagyarázat a térképhez:

- A — bűvármász (RUBBER SNORKLE)
- B — videokamera (SMALL VIDEO CAMERA)
- C — éles üveggkard (SHARP GLASS SWORD)
- D — sósvízi ásó (SALT WATER SPADE)
- E — egy öreg Szent Biblia (AN OLD HOLY BIBLE)
- F — a favágó fejszéje (THE WOODCUTTER'S AXE)
- G — az elátkozott kincs (THE CURSED TREASURE)
- H — egy nagy aranykulcs (A LARGE GOLDEN KEY)
- I — dinamit (STICKS OF DINAMITE)
- J — mikrohullámú sütő (MICROWAVE OVEN)
- K — infravörös detonátor (INFRA-RED DETONATOR)
- L — pénzeszacskó (A BAG OF GOLD COINS)
- M — Sinclair Abuser Mag
- N — fogkrémes tubus (TUBE OF TOOTHPASTE)
- O — üres láda (AN EMPTY SOLID CHEST)
- P — üres vödör (AN OLD EMPTY BUCKET)

Impulse

C64

RESET után több érdekes változtatást eszközölhetünk a programban:

POKE 49228,x, ahol x=0-4 beállításával a címképernyőn szóló zenét változtathatjuk meg.

POKE 25170,x, ahol x=0-4 beállításával a játék alatt szóló zenét változtathatjuk meg.

POKE 28123,x, ahol x=0-4 beállításával a játék végén szóló zenét változtathatjuk meg.

POKE 24639,234: POKE 24640,234: POKE 24641,234 - megszűnnek a támadási hullámok

POKE 24709,234: POKE 24710,234 - nincs sprite ütközés

Ezt követően SYS 24576-tal léphetünk vissza oda, ahonnan kiléptünk, vagy SYS 49152-vel újraindíthatjuk a játékot.

Indiana Jones and the Last Crusade

C64

RESET-eljük a számítógépet, majd:

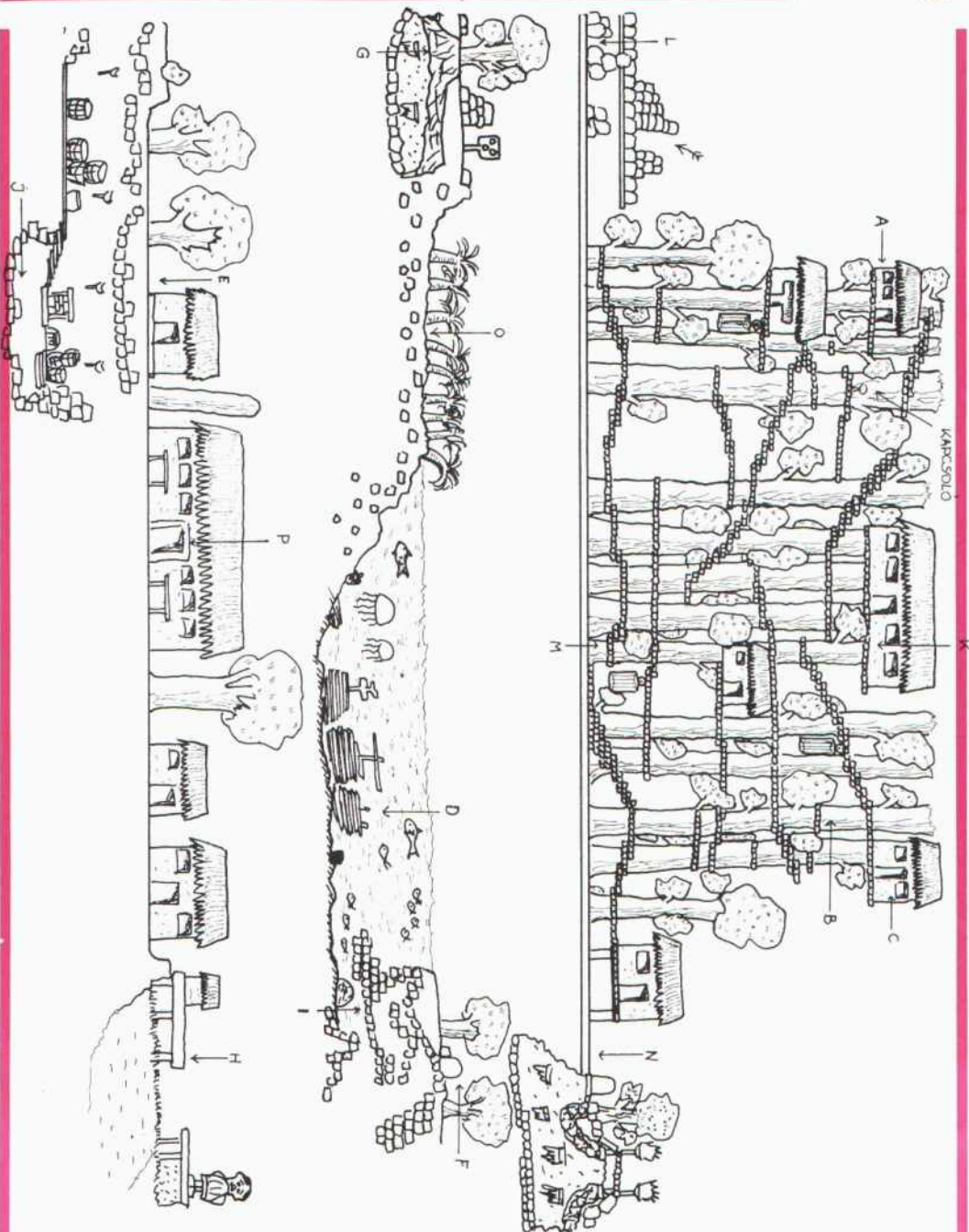
POKE 32552,173 - az örökélethez.

POKE 37255,173 - a végtelen korbácsolhoz. és

POKE 35756,123 - a végtelen fáklához.

A játékba a SYS 32092 utasítással térhetünk vissza.

A játék közben tartuk lenyomva a 'F','I','S','H' billentyűket, majd ezekkel párhuzamosan nyomjuk le 1-5-ig valamely számbillentyűt. Ekkor az adott szinten belüli zónát célozzuk meg. A 'F','I','S','H' és a '6' billentyűk lenyomásakor szintet váltunk.



SHOGUN • Infocom

Talán még sokan emlékeznek az anno két-három évvel ezelőtt a tv-ben vetített filmorozatra, ami "Sógun" cím alatt futott 12 kedd estén keresztül. Később a film alapjául szolgáló 6-700 oldalas könyvecske is megjelent Ithoni könyvesboltjainkban — tavaly pedig utóirat a könyv- és filmbestsellerek végzet: számítógépes játék lett belőle.

A történet 1600-ban játszódik, amikor az Erasmus nevű holland kereskedőhajó hatalmas viharba kerül, majd némi hanyódas után hajótörést szenved Japán keleti partjainál. Ezidőtájt a szigetország éppen a politikai anarchia mámorában leledzik: a leghatalmasabb főurak fegyverrel és intrikával próbálják a kortárian hatalmat, a sóguni méltóságot megszerezni. A játékban a hajó navigátorának, John Blackthorne-nak a szerepét játszuk (ő egyébként a regény főhőse is). Először nem a politikai környezettel, hanem — az európai szemmel nézve meglehetősen érdekes — japán szokásokkal ismerkedhetünk: egy igen alacsony nivót képviselő gödörben szállásolnak el bennünket, az egyik társunkat elve megfózik, majd mindennek tetejébe egy mókás kedvű szamuráj... hát léz... ooo... szóval levizel bennünk (a nyilvános fürdési procedúráról már ne is beszéljünk). Ha sikerül megnyernünk a japánok bizalmát, akkor egy kimonót kapunk régi ruhánk helyett — bár ez mondjuk még nem jelent semmit. A továbbiakban még nagyobb zűrköbe fogunk keveredni. Mint már említettük, a közállapotok nem éppen a legrozsásabbak: a hatalomért való torzsaikodás a két leghatalmasabb főúr, Ishido és Toranaga között folyik — talán mondanunk sem kell, hogy (bal)szerezenecseillagunk éppen kettőjük közé fog vezetélni bennünket. Ez mondjuk nem éppen életbiztosítás, da rajtuk kívül még számos elmebeteg (szamurájok, nindzsák és hasonló) fog az utunkba akadni. Közülük különös figyelmet érdemel egy Mariko nevű holgy, aki az első pillantásra ugyan normálisnak látszik, de néha rossz pillanatai is akadnak: egy alkalommal például a saját torkát akarja elnyiszálni egy kicsiny kézi készülékkel, amit a japánok is törnek hívnak. A japánok egész biztosan nem normálisak, de rajtuk kívül még szembe kell néznünk a spanyol/portugál papokkal, inkvizitorokkal és kereskedőkkel is, akik igen-igen sajnálkoznak minden elvesztetett percen, amit az életben töltnék. A probléma ott kezdődik, hogy egyrészt a spanyolok katolikusak (mi pedig egy protestáns angol szerepét játszuk), másrészt (és főleg!) mint egy fegyveres hajó parancsnoka, potenciális veszélyt jelentünk a Fekete Hajóra, amely az azziai kereskedelem éves hasznát (éleg jó biznisz volt!) szállítja Spanyolországba. Szóval bőven lesz kalandban résznünk, míg sikerül a legragosabb szamurájok sorába emelkednünk...

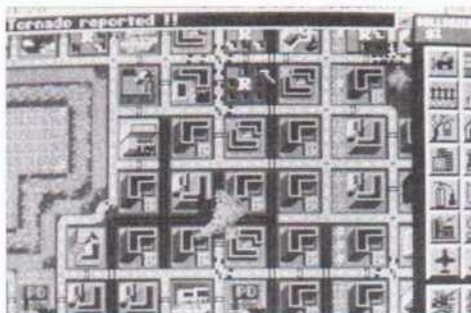
James Clavell könyve igazán nagyszerű — aki előlvasa nagyszerűen fog rajta szórakozni. Az Infocom játéka egy igaz-vérig adventure — aki játszik vele, szinten nem fog csalódnai. A precíz megrajzolt képek és a jól kivitelezett szövegértelmező igazán hangulatosá teszik a játékot (már amennyiben ért az ember angolul...). Van azonban egy kis probléma: a játék túlságosan is követi a regény cselekményét! Így tehát játékleírás nem szükséges hozzá: csak be kell menni a könyvtárba, kivenni a könyvet és annak alapján a játékot máris végigjátszható. Mondjuk így is el fog tartani egy darabig, mert a könyv is vagy 700 oldal...

SIM CITY • Infogrames

Az Infogrames mostanában kitesz magáért: a szuper NORTH AND SOUTH után egy lényegesen komolyabb "hangvételű" programmal rukkoltak elő A SIM CITY-t hirtelen nem tudnánk egyetlen játékkategóriába sem besorolni — ez leginkább egyfajta populációs játék a LA POPULOUS, bár a grafikai kivitelezés attól lényegesen különbözik. Valamilyen "Fővárosi Tanács"-szerepet játszunk benne, azaz egy város egész város irányítása szakad a nyakunkba. Rajtuk áll vagy bukik egy város felvirágzása: mi irányítjuk a különböző jellegű építkezéseket, iparosítást, közlekedést, nekünk kell megtennünk a megfelelő ellenlépéseket a természeti katasztrófák (légszennyezés, tűzvészek, tornádók, a Godzilla nevű mókás őshüllő, stb.) által okozott károk ellen — és ezenkívül még ezer-ezer dolgot.

A játékot húszezer dollár birtokában kezdjük — ebből kell finanszíroznunk grandiózus elképzeléseink megvalósítását. Valószínűleg nyilvánvaló, hogy bármilyen munkát akarunk kivitelezetni, az pénzbe fog kerülni (a legolcsóbb lebontani mindent — az területenként csak \$5 — de nem ez a játék célja...). Pénzünkkel tehát takarékosan kell bánnunk, bár kasszánkat gyaarapíthatjuk a város-lakók meghatározott mértékű megadóztatásával is. Viszont ez csak akkor fog megfelelő eredményt, ha van kit adóztatni — légszűrő, légszűrő, légszűrő... (Az emberieknél természetesen munkahelyet is kell biztosítani — tehát a populáció fejlesztésével párhuzamosan fejlesztjük az ipart is. Miután az embereknek van munkahelyük, biztosítani kell a helyet, ahol a megkeresett pénzüket annak a rendje s módja szerint el is szórhatják: tehát a plebszt szórakoztató helyeket is létre kell hoznunk. Ezzel párhuzamosan persze megjelenik a bűnözés is, amely egyre nagyobb méreteket fog ölteni, ha nem tesszük meg a megfelelő intézkedéseket (azaz nem csinálunk rendőrséget). Természetesen a természeti — és egyéb — katasztrófák mindig bele fognak kopni a leveleskánkba, szóval eltart egy darabig, amíg az általunk menedzselte város elveszi Bécs-Budapesttől a következő világlálas jogát...

A SIM CITY-t nem javasoljuk azoknak, akik az akció- vagy a lövöldözős játékokért rajonganak, viszont melegen ajánljuk mindenkinek, aki inkább az agytá szereti tornáztatni az Amiga előtt. Jellegéből adódóan a játék kivitelezésében nem a szuper grafikára vagy zenére koncentráltak, sokkal inkább a bonyolultságra, a sokrétűségre és az ikonrendszer által támogatott könnyű kezelhetőségre — tehát arra, ami HOSSZU IDEIG igazán élvezetessé tehet egy játékot.



LORDS OF THE RISING SUN • Mirrorsoft/Cinemaware

Az idő 1180., a helyszín: Japán. Az ország nehéz időköt él: a császár csak névleges hatalom birtokosa, a politikát teljesen elszigetelődött. A tartományurak állandó csatározásban állnak egymással, de a két leghatalmasabb család, a Tairák és a Minamotók ennél sokkal nagyobb célt tűztek ki maguk elé: a Japán feletti korlátlan hatalmat biztosító sőgnisátságok akarják megszerezni. A két család torzsaikodása polgárháborút robbant ki az országban és 1180. közepére úgy tűnik, hogy a hatalmi harc a Tairák javára dől el. Egy elvesztett csata után a Minamoto-klan vezére rituális öngyilkosságot, seppukut követ el. Pártjának vezetését két fiára, Josicunére és Joritomóra száll. A harci helyzet igen siralmas – de talán a két ifjú egyike még a visszajára fordíthatja...

Ilyen előzményekkel kezdődik a LORDS OF THE RISING SUN. A bejelentkező képernyő után az emlelt két Minamoto közül kell kiválasztanunk, hogy melyik szerepét kívánjuk eljátszani – aztán már kezdődhet is a háború. A játék a DEFENDER OF THE CROWN-hoz hasonló stratégia, vagyis a feladat Japán elfoglalása és ezzel a sőgni-sátság elnyerése. Egyelőre három főúr hadserege segít bennünk, de ez a helyzet remélhetőleg a későbbiekben változni fog. A fehér zászlót hordozó emberek jelzik a mi hadseregeinket (vannak világosszürkek is – ezek az ellenlábasaink egyik csoportja), őket mozgatva kell szépen elfoglalnunk egész Japánt. A hadseregeket csak akkor mozgathatjuk, ha valamilyen városban vannak éppen és mindig csak a legközelebbi városig történő vonulásra adhatnak ki parancsot (már amennyiben vezet oda út). Amíg a hadsereg vonul, addig csak információt kérhetünk róla, a menetirányt nem változtathatjuk meg. A tengerparti kikötővárosokból vízi úton is mozgathatjuk, ez némileg gyorsabb, mint a gyaloglás. Ha valamilyen hadseregünk az utoljára megadott célponthoz vezető úton haladva egy ellenséges hadsereggel találkozik, akkor harcba kezdenek – ennek kimeneteléről a képernyő alján lévő uzenetsor tájékoztat bennünket. Ugyanez történik, ha valamilyen hadseregünk egy ellenséges városhoz ér. Ha az a hadsereg találkozik ellenséggel (vagy ér ellenséges városhoz), amelyet a játék elején kiválasztott figura (tehát Josicune vagy Joritomo) vezet, akkor személyesen irányítjuk a harcot. Nem feltétlenül kell azonnal nekifogni az ellenfelek: hadsereg esetén szövetséget ajánlíhatunk nekik (ha elfogadják, ilyenkor a sereget vezető tábornok azentúl a mi parancsnokunk engedelmeskedik), város esetén pedig felszólíthatjuk őket megadásra. Közvetlen személyünket is veszély fenyegeti, ha sokáig üldögélünk a Minamoto-klan székhelyén (Edo-ban): nindzsák támadhatnak ránk és szamurájdunk pengéjével kell a felénk repülő sűrűnek felfognunk. Az edo-i várból mi is kúldhetünk nindzsákat a négy leghatalmasabb főúr ellen. Ilyenkor viszont előfordulhat, hogy kiderül, hogy mi börtölül fel a nindzsákat és a császár – mint a fair play-játék híve – parancsot küld, hogy azonnal kövessünk el seppukut (FORCED SEPPUKU). Ilyen unnepléyes alkalmakkor derék főhősünk kiül a dombtetőre, és a romantikus kulcsszák közepette szépen hasbaszúrja magát. Talán mondanunk sem kell, hogy a főhős halálakor (mindegy, milyen módon következett be) a játék véget ér – vesztettünk.

A játék alapötlete tiszta D.O.C. (eltekintve a gazdálkodástól), de a grafikai és zenei kivitelezés sokkal precízebb, élvezetesebb. Egyelőre ennyit erről a játékról – terveink szerint a következő CoV-ban egy részletes leírást fogunk közölni róla. **(Addig is erősen reménykedünk, hogy a játék lemezes töltögetéséért felelős úriember is kiül a dombtetőre és eszközöl magán egy seppukut... – CoVboy)**

SILKWORM • US Gold

Ilyen lövöldözős öröleletek nem nagyon szoktak foglalkozni még a játékmertetőkből sem, hiszen túl sok mindent nem érdemes (nem is lehet) elmondani egyikről sem – de a SILKWORM már annyira szörnyű, hogy az szinte jó. Messziről ordít rá, hogy egy pénzbedobós játékautomata szolgáltatja az alapötletet és nyugodtan elmondhatjuk, a konverzió kiválóan sikerült – mintha a játéktérben állnánk a gép előtt. A shoot'em up játékok receptje érvényesül itt is: mindenre tüzelní kell, ami a képernyőn van és nem háttér. Ami a SILKWORM-on mégis kiemel a lövöldözős játékok tengeréből, az hogy egyszerre két játékos játszhat és egymást lehet vezetni juthatnak előre (a 4. szintől kezdve szinte már csak így lehet továbbvergődni). Ha csak egy játékos játszik, akkor a játék elején ki lehet választani, hogy a helikopter vagy a forgatható gépgyűvály felszerelt dzsipet kívánjuk-e irányítani. A szinteken a támadókban meglevendik egy modern hadsereg teljes arzenálja, kezdve a helikopterektől és a tankoktól egészen a rakétáig és az aknáig. Néhány egészen érdekes modell is felvöl: itt van például a szintenként egy-két alkalommal megjelenő "puzzle-oszírke", egy darabokból összeálló helikopter, amely a "fejével" kivédi a helikopter jónéhány lövést és csak számos találattal lehet elpusztítani. Ez esetben egy-egy bonus marad utána memetőképpen (mindket jätékosnak jut), amelyet felvéve először dupla lövéshez jutunk. Ez csak addig él, míg egy életet el nem veszünk. Ha a következő ilyen rondaság nem veszünk életet, a megsemmisítése után már kétszeres gyorsaságú dupla lövésünk lesz és így tovább. További plusz figyelmet érdemlő dolgok a talajon heverésről aknák: ezek egyrészt a dzsip életét hivatott megkeseríteni, másrészt a szétlövésükkel egy 10-15 másodpercig tartó pajzsa tehetünk szert (valamilyen zöld buborekfeihő képében jelenik meg). Ha úgy akarunk újabb pajzst felvenni, hogy az előbbi hatása még tart, energiárobbanás következik be és a jelenleg a képernyőn lévő összes ellenfél megsemmisül (kivéve a nagy csirkét). Minden szint végén egy-egy nagyobb ellenfél vár bennünket, amelyekbe hosszú másodpercekig kell lödözönni. Miután sziveskedt felrobanni, a program az utolsó élet elvesztése óta eltelt idő és a megsemmisített ellenfelek számának függvényében bonus-pontszámot generál, aztán már folytathatjuk is tovább a következő szinten. Mindkét játékosnak három "credit" áll rendelkezésre (ami egyenként három életet jelent). Az összes elvesztése után rendelkezésre áll a lehetőség, hogy ha 10 másodpercen belül megnyomjuk a "tűz" gombot, a következő játékot ne az elejéről kelljen kezdenünk, hanem arról a szintről, ahol az utolsó életünket elvesztettük. Természetesen van highscore-tábla is, hogy mindenkinek meglegyen az öröme.

Hát kb. ennyit lehet elmondani a SILKWORM-ról. Teljesen profi kivitelezés: szuper háttérgrafika és sprite-ok, gyors akció, nagyszerű hanghatások. A címzenében hallható szinttitizátor-bemutató David Whittaker műve – az ő zenéit valószínűleg nem kell bemutatnunk senkinek. C-64-verzióról ezidáig nem hallottunk, ami meglehetősen érdekes, tekintve, hogy még Spectrum-változat is van. A játékban egyébként van egy hatalmas "hiba": a másik játékos nem lehet lelőni! Hű, pedig az milyen jó is lennel...



Az FTL cég **DUNGEON MASTER** című játéka, bár a **BARD'S TALE**-hez vagy a **PHANTASIE**-hez hasonló hagyományos szerepjáték, talán az első olyan ebben a kategóriában, amely a lehető legjobban kihasználja az Amiga által nyújtott lehetőségeket. Talán nem véletlen, hogy a **DUNGEON MASTER** megjelenése óta minden szerepjátékot hozzá hasonlítanak, mint mércéhez (és eddig még egyetlen program sem érte el ezt a színvonalat). A — néhol mohával borított — szürke falak, a labirintusban mászkáló, kiválóan megrajzolt szörnyek, a sejtelmes földalatti hangeffektusok és a kényelmes ikonkezelő rendszer együttese teszi még élvezetesebbé a játékot. A játék nemcsak látványos, de jó is (ez a kettő együtt ritkán található meg együtt egy játékban!). Hete-kig el lehet vele szórakozni még akkor is, ha az embernek van térképe és varázslatlistája hozzá.

A játékos egy négy kalandozóból álló csoportot irányít. A feladata az, hogy a többszintes labirintusrendszerben megtalálja a Tűzbot sírját, bejusson oda, és megszerze a Tűzbotot, megküzdjön magával a Kóossal. A küldetést persze nemcsak a hatalmas ütvészök, hanem veszedelmes szörnyek és összetett logikai feladatok is nehezítik.

A játék elején, amikor belépünk a barlangba, ki kell választanunk azt a négy karaktert, akivel a küldetést végre akarjuk hajtani. Az égerrel a képernyő jobb alsó részén látható nyílakra mutatva (vagy a billentyűzet nyíleit használva) mozoghatunk előre-odálra ill. fordulhatunk. Hamarosan megérkezünk a **Hall of Champions** felirattal jelzett termekbe. A falakon rengeteg kép van. Ők a választható karakterek. Ahhoz, hogy megtudjuk, ki is az, akit egy kép ábrázol, válaszunk ki az égerrel a képet.

A karakter leírása

Az élénk taruló, első pillantásra talán zavaros ábra minden információt tartalmaz az adott figuráról.

Minden karakternek három alapvető tulajdonsága van: egészség (**HEALTH**), kitartás (**STAMINA**) és varázserő (**MANA**).

Az **egészség** határozza meg, hogy a karakter mennyi sebet képes elviselni. Az ellenfél minden sikeres támadása esetén a karakter veszít az egészségeből — ha ez 0, akkor meghalt. Az egészséget gyógyító varázslatokkal vagy pihenéssel lehet növelni.

A **kitartás** karakter kondícióját jelenti. Ha sokat mozog, harcol egy figura vagy túl van terhelve, csökken. Ha egy karakter ételle vagy itallal elfogy, a kitartás rohamosan kezd csökkenni. Ezt is varázslatokkal és pihenéssel lehet visszanövelni a maximális értékre.

A **varázserő** a varázslatokhoz fontos. Minden varázslat mana pontokba kerül, minél erősebb, összetettebb a varázslat, annál többet. Pihenéssel regenerálható.

A figuráknak vannak még egyéb tulajdonságai is, amelyeket úgy kérhetünk le, hogy rámegyünk a szemre, és nyomva tartjuk a gombot. Ekkor megjelenik a képernyőn, hogy a karakter melyik szakmában mennyire járatos (erőri majd később), és a következő tulajdonságok: erő (**STRENGTH**), ügyesség (**DEXTERITY**), bölcsesség (**WISDOM**), életerő (**VITALITY**), varázslatellenállás (**ANTI-MAGIC**), tűzellenállás (**ANTI-FIRE**).

Az **erő** határozza meg, hogy mekkora sebet képes a karakter ejteni ellenfelein, valamint mekkora súlyt bír el.

Az **ügyesség** mutatja meg, hogy a karakter milyen pontosan tudja eltalálni ellenfeleit, illetve milyen jól tudja kikerülni a támadásokat.

A **bölcsesség** a varázslatokra van hatással: minél magasabb, a varázslatok annál jobban sikerülnek.

Az **életerő** határozza meg, milyen kitartóan tud valaki harcolni, mozogni. Alacsony életerejű karaktereknek gyorsabban fogy a kitartása.

A **varázslatellenállás** határozza meg, milyen mértékben képes a karakter elkerülni a varázslat-támadásokat.

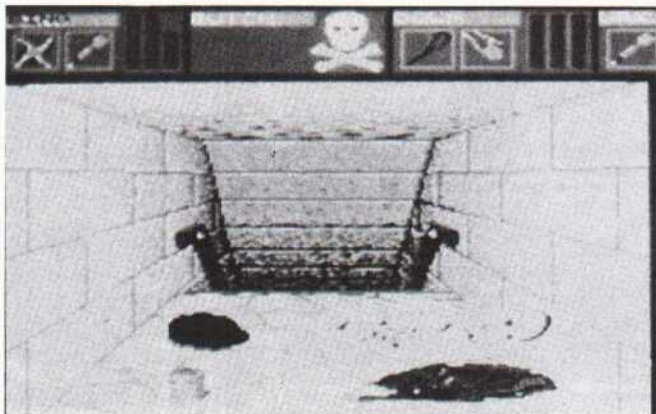
A **tűzellenállás** hasonló az előbbihez, de speciálisan a tűztámadásokra (pl. sárkányláng) vonatkozik.

A tulajdonságok mellett két szám közül az egyik a maximálisat, a másik az aktuálisat jelenti.

Az alsó sorban, a **LOAD** mellett szám azt jelzi, hogy mekkora súlyt cipel a karakter. Ha ez a szám sárga lesz, kicsit megterheltek a karaktert, ha piros, veszélyesen túlterheltek!

A kép bal oldalán egy emberi alak látható. A sok apró négyzet mindegyikébe egy-egy tárgyat lehet tenni. Természetesen pl. a fej négyzetére csak sisakot vagy egyéb fejfedőt tehetünk, ilyenkor ez lesz hősünk fején. Általában minden karakternek van valamilyen alapöltözeke, de ezt a későbbiek folyamán lehet cserélni, akár egy Barbie-babán. A jobbra eső kéz a karakter jobb keze, mint a valóságban). A figura mindig a jobb kezében levő tárgyat használja. Bal oldalán van az erszény, ahová apróbb tárgyakat lehet rakni, jobb oldal pedig a tegeze, ide nyilvesszőket és hasonló lovedékeket érdemes rakni, hogy hősünk ezeket innen gyorsan elő tudja venni harc közben. A többi tárgyat a hátszámba (többi négyzet) érdemes pakolni. A tárgyakat megvizsgálhatjuk (milyen nehezek, ehetőek-e, stb.) ha a szemhez visszük és megnyomjuk a gombot.

Fontos, hogy figuráink mennyire ihesek és szomjasak. Ételt elszorva találhatunk a labirintusban, később egyre ritkábban, de vannak szörnyek, amelyek ehetőek. Persze mindenki inkább a kenyeret és a húst eszi, mielőtt a lila férégre fanyarodik... Vízet tomlókban vitünk magunkkal, amelyeket a kutaknál utántölthetünk. Ha inni vagy enni akarunk, az ételt ill. tomlót vigyük egyszerűen a figura szájához és nyomjuk meg a gombot.



Spitting Image

RESET-eljük a számítógépet, majd:

POKE 3314,173: POKE 3348,173 - a végtelen élethez, mindkét játékosra.

A játékba a SYS 2816 utasítással térhetünk vissza.

Karakter-osztályok

A DUNGEON MASTER-ben minden karakter dönthet, hogy milyen szakmában óhajt tevékenykedni. Van harcos (FIGHTER), nindzsa (NINJA), varázsló (WIZARD), és pap (CLERIC). Egy karakter egyszerre több szakmához is érthet.

A harcos kiváló fegyverforgató, erős, jól bírja a megpróbáltatásokat.

A nindzsa főként a pusztá kézzel történő harc és a távolsági fegyverek (nyíl, shuriken) mestere.

A varázsló fizikailag a leggyengébb, de támadó és védekező varázslatainak arzenáljával sokkal hatékonyabb sok ellenféllel szemben.

A pap gyógyítja társait, varázslataival visszaadva az elvesztett egészségpontokat, vagy megmentve a mérgezett karaktereket a biztos haláltól ellenmérég-varázslataival.

Ahogy egyre több tapasztalatot gyűjt egy karakter, úgy fejlődik. Egy figura harcosként akkor fejlődik, ha fegyverrel a kézben, ellenfelet pusztítja, nindzsaként akkor, ha pusztá kézzel harcol vagy távolsági fegyvert használ, varázslóként vagy papként pedig természetesen akkor, ha varázsol. A fokozatok a következők:

NEOPHYTE
NOVICE
APPRENTICE
JOURNEYMAN
CRAFTSMAN
ARTISAN
ADEPT
EXPERT
MASTER (a MASTER-nek 6 fokozata van)

Most már majdnem mindent tudunk a karakterekről, válasszunk ki négyet! Ha RESURRECT-tel választjuk ki a figurát, a neve és a szakmái is megmaradnak, ha REINCARNATION-nal, a szakmái törölődnek, és mi adhatunk neki nevet. A választható 24 karakter legjobbjé ember, de akad köztük néhány szörnyeteg is. Van olyan karakter, ami mindenhez ért, de mindegyikhez csak kevésbé, és van olyan is, amelyik már eleve JOURNEYMAN valamiből, de semmi másához nem ért. Persze, a továbbiakban rajtunk múlik, hogy egy karakter melyik szakmában fejlődik jobban, attól függően, hogy varázsolunk vele, vagy harcolunk inkább.

Amikor kiválasztunk egy karaktert, a felső sorban megjelenik egy kis ikon a karakter arcképével. Mellette három oszlop jelzi, hogy a három alaptulajdonság hogy áll a maximumhoz képest. A két kéz azért van itt, hogy tudjunk tárgyakat felvenni a labirintusból, és a karakterlapról tárgyakat cserélgethessünk.

A jobb felső sarokban látható, hogy hogyan helyezkednek el a karakterek egymáshoz képest. Ezt cserélgetve célszerű úgy beállítani a csapatot, hogy a harcosok álljanak elől és a varázslók hátul.

A játék kezdete

Amikor összeállítottuk a csapatot, célszerű elmenteni az állást egy külön lemezre. A kimentéshez kérjük le egy karakter adatait (nyomjuk meg a gombot egy karakter ikonján a felső sorban), és itt válasszuk ki a lemez ikonját. Sajnos egy lemezre csak egy állást lehet kimenteni, úgyhogy azok, akik biztosra akarnak menni, akár 2-3 SAVE lemezt is használjanak. A kimentett játékállást nem lehet bármikor visszatölteni: csak akkor, ha meghalunk vagy ismét betöltjük a játékot. Mivel hazánkban a játéknak nem tökéletes változata terjedt el, előfordulhat, hogy a program néha kifagy. Ennek elkerülése végett minden alkalommal, amikor átmegegyünk egy másik szintre (ilyenkor szokott a DM elhalni), mentünk ki az állást. Nem kell félni, csak másik szintre átlépéskor fagyhat ki a program, ez pedig nem történik túl gyakran, ezért a játék nem veszít az élvezetességéből (...okat). Persze arra vigyázzunk, hogy a programot úgy töltsük be, hogy a lemez már benn van, amikor a gépet bekapcsoljuk, mert különben hiába töltjük vissza a kimentett állást, ismét le fog fogni.

Mielőtt az ember elkezd a igazi játékot, célszerű megbarátkozni a játék kezelésével. Az első szinten, ahol a karaktereket kiválasztottuk, találhatunk egy rakás élelmiszert, ezzel rögtön begyakorolhatjuk a tárgyak fel- le rakását, elpakolását, használatát. A játék első szintje tulajdonképp csak ismerkedés a játékkal. Könnyedén megoldható logikai feladattal (az ajtó mellett ott hever a kulcs, amivel kinyithatjuk), és néhány múmiával kell szembenézni. Ahogy mélyebbre jutunk, úgy nehezedik a játék. A játék elején jelentős probléma, hogy mindig legyen fáklya, különben a csapat sötétben marad. Később a varázsfáklya majd a fény varázslat megismerésével ez már nem jelent gondot.

Harc

Ha azt akarjuk, hogy egy karakter egy bizonyos fegyverrel harcoljon, ezt a fegyvert rakjuk a jobb oldali kezébe. Ekkor a képernyő jobb szélén megjelenik a fegyver stílizált képe. Ha harcba kerül sor, erre a képre kell rámutatnunk, és kiválasztani, hogy hogyan akarjuk azt a fegyvert használni. A legtöbb fegyvernél rendelkezésre áll a PARRY (védekezés) opció, ilyenkor minimális sebeket ejtve, karakterünk főként magát védi. A többi lehetőség függ a fegyver fajtájától, pl. egy buzogánnyal nem lehet vágni, csak ütni. Minél magasabb szintű a harcosunk, annál többféleképpen tudja fegyverét használni. A fegyvert néha másra is lehet használni. Ha például egy ajtót semmilyen más módon nem tudunk kinyitni, próbáljuk meg fegyverrel szétverni.

A kézfegyvereken kívül még dobófegyverek (shuriken, dobnyíl) és löfegyverek (íj, parittyá) is rendelkezésünkre állnak. A dobófegyvert is jobb kezünkbe kell venni, és a stílizált ikonnal lehet használni (a kézfegyverekhez hasonlóan) a THROW (dob) funkcióval. Ha tegezőnkbe már raktunk dobófegyvereket, ezeket a figura automatikusan előveszi, miután az előzőt a jobb kezéből eldobta. A lovófegyvernél a fegyvert szintén a jobb kézbe kell venni, az első lövedéket a bal kézbe, a többi pedig be lehet készíteni a tegezőbe. A játék elején – amikor még nincs támadó varázslatunk – a legjobb előre beállítani két figurát karddal, míg hátulról a másik kettő követet és bunkókat dobhat.

A harc kivitelezése egyébként sokkal letehetőbb, mint pl. a BARD'S TALE-ben, ahol a harc monoton, előre programozott körökre volt bontva. Itt bizony előfordulhat, hogy amíg az ember gyógyító ital után kotorászik a hátizsákjában, a szörnyek könyörtelenül lemészárolják.

Varázslás

A fantasy szerepjátékokban talán a legizgalmasabb, legeredetibb rész a varázslatok használata. Ezt a **DUNGEON MASTER**-ben kiválóan oldották meg. Minden varázslat komponensekből áll össze. Minden varázslatnak van egy erőssége és egy eleme, az összetettebbeknek még formája, sőt besorolása is.

A varázslatok receptjeit a labirintusban elszórt tekercseken lehet megtalálni. Minél erősebb a varázslat, annál később fogunk rábukkanni. A második szinten például a varázsló elvileg még nem ismer támadó varázslatot, hiszen az ottani szörnyek nem lennének ellenfelei a tüzlabdának...

Ahhoz, hogy egy varázslatot meg tudjunk csinálni, megfelelő mennyiségű MANA pont szükséges. A képernyő jobb felső részén közepén látható a varázslás-ikon. Először válasszuk ki itt a karaktert, akivel varázsolni akarunk. Először a varázslat erősséget kell meghatározni. A leggyengébb a **TO** ikon, a legerősebb a **MON**. Minél magasabb szintű a pap vagy egy varázsló, annál erősebb varázslatot tud csinálni. A komplexebb varázslatokból egy gyengehez is tapasztaltabb varázsló szükséges.

Az erősség után válasszuk ki az elem, és ha szükséges, a forma és besorolás ikonját is. Ezután a varázslat bármikor előléhető úgy, hogy rámutatunk a varázslás-ikon alsó sorára. A varázslattal készítő varázslatokhoz az is szükséges, hogy a pap egyik kezében legyen egy üres uvegese is!

Előfordulhat, hogy egy varázslat kudarcot vall. Ilyenkor ne csüggedjünk, a karakter tapasztalata ilyenkor is növekszik, és 3-4. próbálkozásunk biztosan sikerrel fog járni. Így lehet papot és varázslót csinálni olyan karakterből is, aki ezekhez a szakmához még egyáltalán nem ért.

A varázslatokat a pap tudja készíteni. Ezek közül néhány az alaptulajdonságokat növeli (egészen a maximumig), néhány pedig a többi tulajdonságot képes megnevelni a maximum fölé, átmeneti időre. Amikor már sok MANA pontunk van, célszerű például a harcosokkal állandóan erőnővelő italt itatni, hogy bírják a rengeteg tárgyat, amit addigra már összeszedtünk, és hogy legyen valami esélyük a szörnyekkel szemben.

A támadó varázslatoknál a mérleglövédék egy ellenére hat, a mérlegfelhő egyszerre többre is. A szelleműzővel az anyagtaian lényekre vadászhatunk.

Az egyéb kategória varázslatai: a röntgenlátással titkos szobákat fedezhetünk fel, a mágikus lábnyomok segítenek, hogy tudjuk, már hol jártunk. A fény és sötétség varázslat hatása jóval hosszabb lejáratu, mint a varázsfáklya. A plazma varázslat használatáról majd a játékban...

Most nézzük sorban a rendelkezésünkre álló varázslatokat:

Varázslatok:

KITARTÁS	YA
EGÉSZSÉG	VI
ELLENMÉRÉG	VI BRO
MÉRÉG	ZO VEN
VÉDELEM	YA BRO
ERŐ	FUL BRO KU
ÜGYESSÉG	OH BRO ROS
BÖLCSESSÉG	YA BRO DAIN
ÉLETERŐ	YA BRO NETA
VARÁZSERŐ	ZO BRO RA

Támadó varázslatok

MÉRGLÖVÉDÉK	DES VEN
MÉRGEFLHŐ	OH VEN
TÜZLABDA	FUL IR
SZELLEMŰZŐ	DES EW
VILLÁM	OH KATH RA

Védekező varázslatok

VARÁZSPAJSZ	YA IR
TÜZPAJSZ	FUL BRO NETA

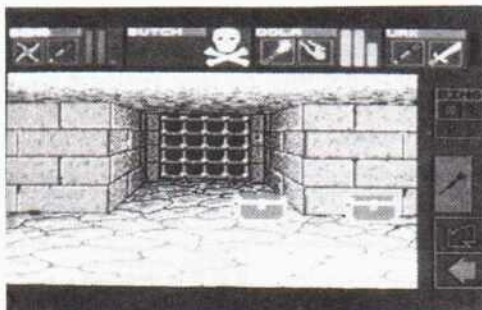
Egyéb varázslatok

VARÁZSFÁKLYA	FUL
AJTÓNYITÁS	ZO
VARÁZSLÁBNYOM	YA BRO ROS
RÖNTGENLÁTÁS	OH EW RA
LÁTHATATLANSÁG	OH EW SAR
FÉNY	OH IR RA
SÖTÉTSÉG	DES IR SAR
PLAZMA	ZO KATH RA

Minden varázslatnál először az erősséget kell megválasztani!

Tárgyak

A labirintusban rengeteg tárgyat lehet találni. Ezek egy része enniváló. Sok a fegyver is: minél mélyebben járunk, annál értékesebb, hatékonyabbak a talált fegyverek – és annál jobban is őrzik őket! Találhatunk pénzt, drágaköveket, ékszerket, amelyeknek egy részét néhol használni is lehet. Vannak elszórt varázstárgyak, amelyek használata varázslatpontot igényel, de igen hatékonyak (**MAGIC BOX**, **STORMRING**, **WAND**). Ezek működését külön ki kell ismerni, akárcsak a varázslatokat. A tekercsek varázslatok leírását vagy segítő információkat tartalmaznak. Néhány tárgy feltétlenül szükséges a játék teljesítéséhez (kulcsok, Tűzbot). Persze rengeteg hasznavehetetlen tárgy is utunkba fog akadni (hamukupacok, kövek, sziklák)...



A karakterek fejlődése

A játék folyamán minden karakter fejlődik, egyre profibb lesz egy-egy szakmában. A varázsló és pap szakmát varázslással, a harcos és nindzsa szakmát fegyverek használatával lehet fejleszteni. Ahányszor egy karakter egy szakmában elér egy bizonyos szintet, megjelenik az alsó sorban egy felirat: 'X.Y. JUST GAINED A WIZARD/PRIEST/STB. LEVEL'. Ilyenkor a karakternek növekednek a tulajdonságai. Ha harcosként lép szintet, az egészsége és az ereje növekszik a legtöbbet. A nindzsának az ügyessége nő, a varázslónak és a papnak a varázserője valamint a bölcsessége. A szintépés azért is fontos, mert a varázslók bizonyos varázslatokat csak magasabb szinten használhatnak, a harcosok ügyesebben használják a fegyvereket, ha tapasztaltabbak, stb.

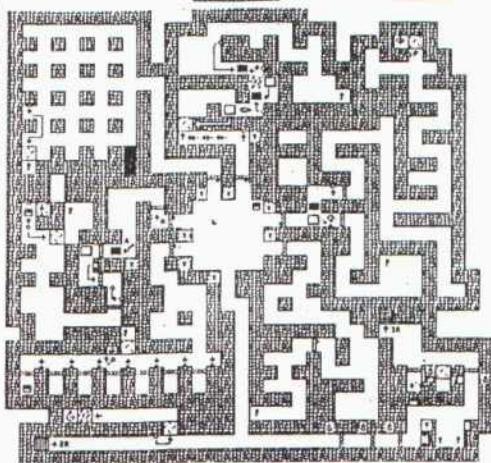
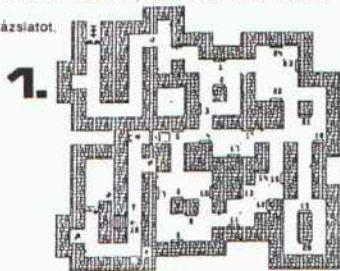
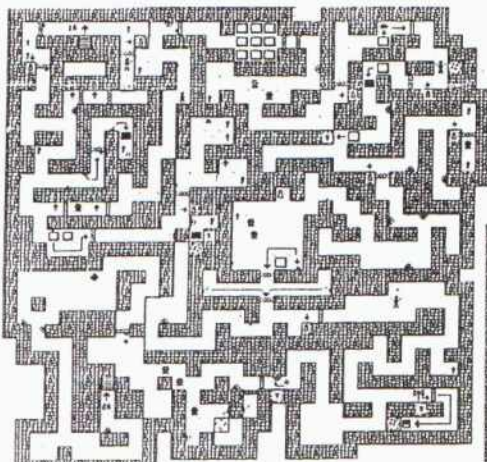
Érdemes a varázslókat a játék elején harcosként is fejleszteni, hogy magasabb legyen az egészséjük és erejük. Ugyanígy jó, ha mindenki kitanulja a pap szakmát, hogy tudjon gyógyítani legalább alapszinten, és a varázslószakmát, arra az esetre, ha olyan ellenfelel kerülnek szembe, aki ellen a fegyverek hatástalanok.

Pihenés

Ha egy karakter adatainál kiválasztjuk a ZZZ ikont, a csapat lefekszik aludni. Ilyenkor a három alaptulajdonság — ha a maximális érték alatt van — növekszik. Vigyázat, ez a funkció nem keverendő össze más játékok PAUSE-függőjével! Ha például egy szörnyekkel teli folyosón fekszünk le, hamar arra ébred a csapat, hogy meglepésszerűen nekilátott felzabálni őket valami! Ezenkívül alvás közben az étel és ital is fogy. PAUSE-nak inkább válasszuk ki egyszerűen a lemez-menüt.

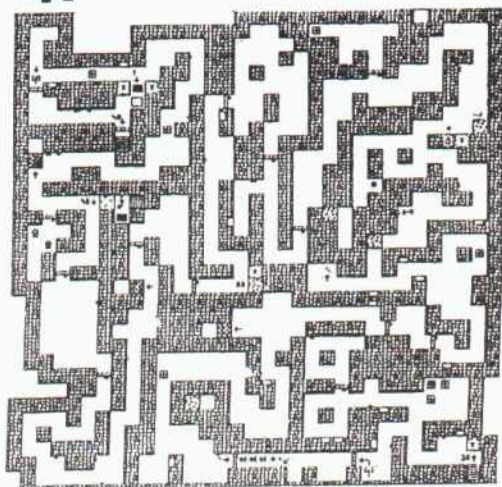
Valószínűleg belátható, hogy a játék teljes megoldását nem tudjuk leközozni (az megtöltene néhány CoV-ot...). Ezért végezetül inkább néhány hasznos tippet adnánk a játékhoz, valamint egy-két térképet:

- Jó, ha a varázslóknak is magas egészsége van, mert bár nem ők állnak elől, és a szörnyek nem őket támadják, de a területre ható varázslatok őket is éltalálják.
- Állandóan cipeljünk magunkkal hatalmas élelem és víztartalékokat, ugyanis ez az, amit pihenéssel nem lehet pótolni. Ha összegyűjtünk néhány ládát, nem telik be olyan hamar a hátizsák.
- Legyen nálunk mindig egy-két haszontalan tárgy, mert vannak olyan kapcsolók, amelyekre nehezéket kell rakni, és ilyenkor inkább ne az értékes ételt vagy fegyvert hagyjuk ott.
- Legtöbbször igaz, hogy minél nehezebb egy páncél, annál jobb védettséget nyújt.
- Érdemes megnézni szemből is a falat, ami mellett elmegyünk, mert egyébként nem nagyon lehet a rejtett kapcsolókat és nyílásokat észrevenni.
- Hatékony támadás a szörnyek ellen, ha megálunk a nyitott ajtó előtt, és amikor megtámadnak, rájuk engedjük az ajtót.
- Ha egy karakter meghal, vigyük magunkkal a csontjait: az **Újjászületés Ottára (ALTAR OF REBIRTH)** feliratú és hozzá hasonló helyeken fel lehet őket támasztani.
- Olyan szörnyek ellen, amelyeken átmennek a varázslatok, használjunk **szelleműző** varázslatot.

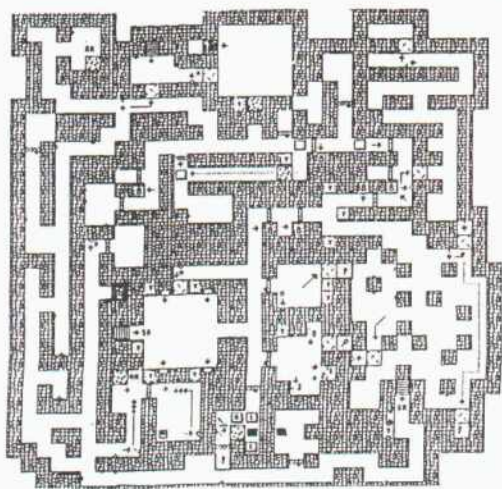
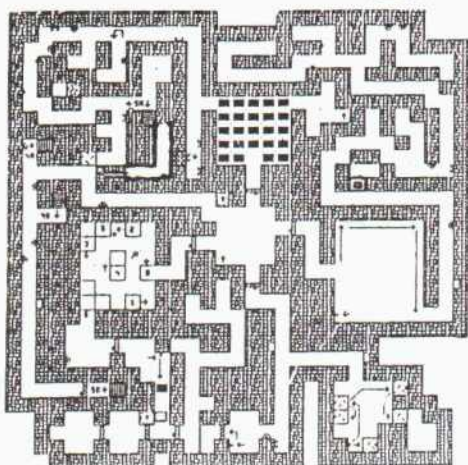


3.

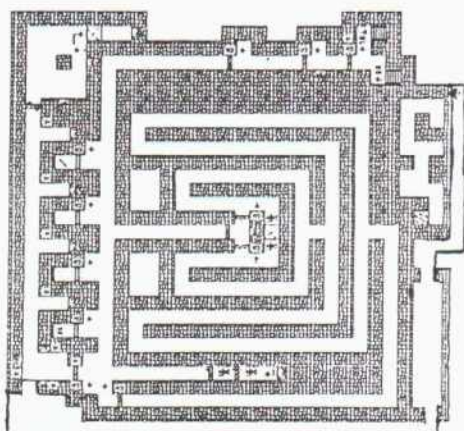
4.



5.



6.



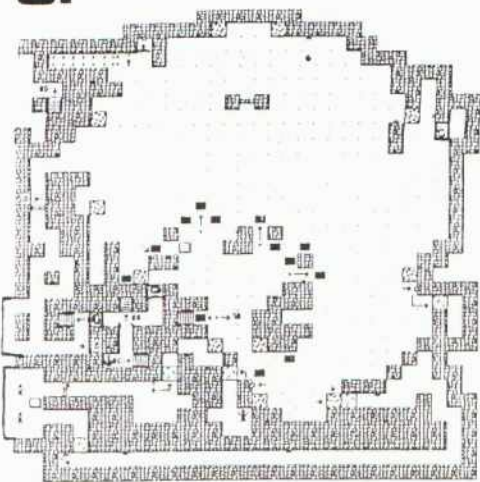
7.

Hawkeye

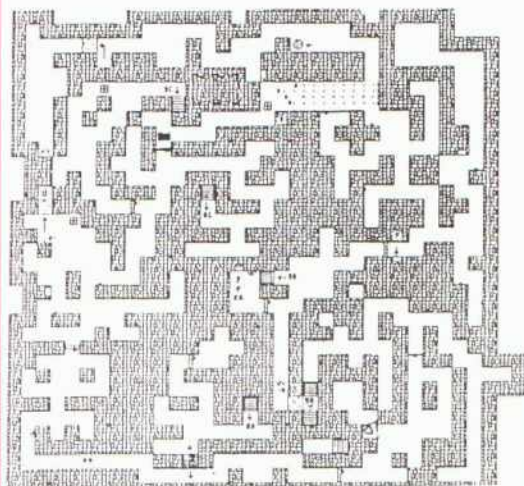
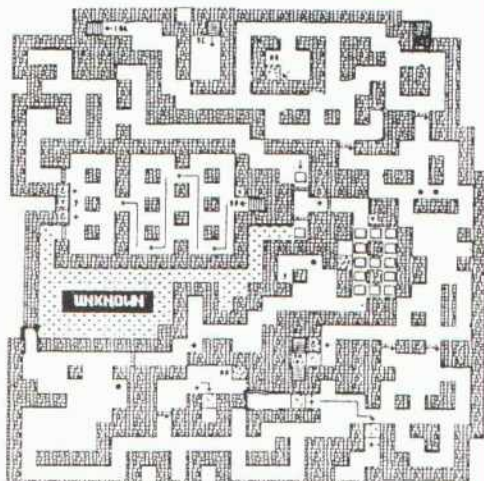
C64

Játsszunk a játékkal, jussunk át a következő szintre, haljunk meg, majd amikor az első szint visszatöltődött, indítsuk a játékot és RESET-eljünk. Gépeljük be: POKE 32890,173, majd a játék a SYS 32768 utasítással indítható újra. Ezután már bizonyára kellemesebb lesz a játék.

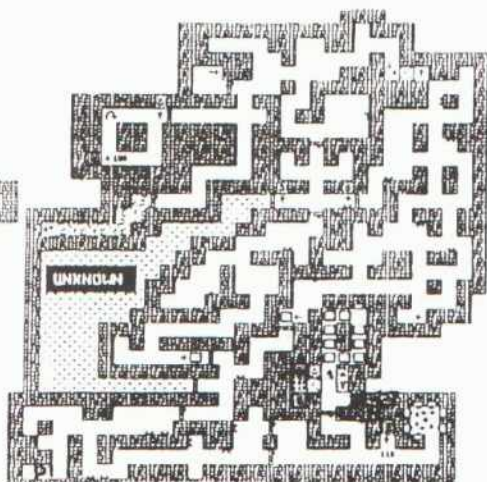
8.



9.



10.



11.

A **Tynesoft** 1987-ben megjelent **GAMES CREATOR** nevet viselő 'rutinyűjteménye' méltán nyerheti el sokak tetszését. Harmincöt képernyőkezelő rutinja majdnem a maximumot hozza ki a TED chip és a 7501, 8501-es mikroprocesszorból. A program sprite-kezelést, képernyőgörgetést, karakterkészlet módosítást, stb. tesz lehetővé BASIC programon belül. Valószínűleg sokan vannak olyanok, akik rendelkeznek ugyan ezzel a programmal, de megelégedő használati útmutató híján nem tudják kezelni. Nekik készült ez a kis leírás, amelyben a rutinok szintaxisát és működését tanulmányozhatja át minden Olvasónk.

A **GAMES CREATOR**-nak két változata létezik: az egyik (kisebbit) C-16-ra, a másik pedig PLUS4-re készült. Mind két program a **UTILITY** utasítást, a rutin sorszámból és a hozzájuk tartozó paramétereket használja a rutinok hívására. Természetesen a paraméterek száma eltérő: rutintól függően 0-8 darab között van. Mindkét verzió két képernyőt használ: a nullás a fő- és az egyes a segédképernyő. A két verzió közötti lényeges különbség a kezelő képernyőben van. Míg a 16-os változat a karakteres képernyőt, a PLUS4-es változat a nagyfelbontású grafikus képernyőt használja. Ezzel együtt bizonyos rutinok a két változatban eltérő feladatot töltenek be. Természetesen a PLUS4-en mindkét változat tökéletesen működik, míg a PLUS4-es változat csak a 64K-ra kibővített C-16 illetve C-116-on.

A **GAMES CREATOR** használatának van néhány megkötése is: gépi kódú program a PLUS4-változat esetén **\$4000-\$5000**, C-16 esetén **\$1000-\$2600** közötti tárrészre nem kerülhet. Le kell mondanunk néhány utasítástól is: a **USR** és **USING** utasításról, **DO-LOOP** ciklus esetén a **UNTIL**-ről (helyette a **WHILE**-t kell használnunk). Amennyiben az **IF-THEN** szerkezetben **UTILITY** utasítást kívánunk használni, akkor a **THEN** után kettőspontot kell tennünk. Pl: **IF X\$="I" THEN :UTILITY 1,0,0,39,24,Q%**

A programlistában listázás esetén a **UTILITY** kulcsszó késsel jelenik meg a képernyőn, ezért amennyiben lehetséges a programírás ideje alatt a háttérszintet ne válasszuk kére. A **GAMES CREATOR**-ban készült programok természetesen kazettára vagy lemezre menthetők illetve onnan visszatölthetők. Természetesen ha a **GAMES CREATOR** NÉLKÜL töltjük be valamelyik általa írt programunkat, akkor ne csodálkozzunk azon, ha érdekes egyveleg jön ki listázás közben (mivel a BASIC nem nagyon fogja felismerni a **UTILITY** utasítást).

Az 'F1' funkcióbillentyű nagy segítséget nyújt a program használatában: mivel a programok 'belövése' során többször futtatjuk őket és nemcsak a normál képernyőt illetve üzemmódot használjuk, a programunk listázása gondot okozhat. Az 'F1' a normál üzemmódot és a LIST parancsot tartalmazza. A színekkel nem árt vigyázni: a fekete és kék háttérszínektől tartózkodjunk, míg programunk tökéletesen nem működik. Akkor most jöhet is az alábbiakban használt jelek magyarázata:

```
<0x>  - a 0-ás képernyő X koordinátája (0-39)
<0y>  - a 0-ás képernyő Y koordinátája (0-24)
<1x>  - az 1-es képernyő X koordinátája (0-39)
<1y>  - az 1-es képernyő Y koordinátája (0-24)
<px>  - vízszintes pixel-pozíció (0-275)
<py>  - függőleges pixel-pozíció (0-175)
<w>   - a kiválasztott terület szélessége (0-39)
<wn>  - ablak sorszáma (0-29 illetve 0-2)
<h>   - a kiválasztott terület magassága (0-24)
<érték> - kiválasztott érték
<bk>  - ha 0, akkor funkció kikapcsolása, ha 1, akkor funkció bekapcsolása
<cn>  - szín
<ln>  - világosság
```

Most pedig nézzük sorban a rutinokat. Minden rutinnál felsoroljuk a rutin funkcióját, szintaxisát és a két verzió közötti esetleges eltéréseket is. Ha az adott sorszámu rutin a két változatban eltérő funkciót tölt be, a megnevezés PLUS4/C-16 sorrendben értendő.

1. rutin: **FILL**

Szintaxis: **UTILITY 1, <0x>, <0y>, <w>, <h>, <érték>**

PLUS4: feltölti a megadott koordináták közötti területet az <érték>-ben meghatározott mintával.

C-16: feltölti a megadott koordináták közötti területet egy az <érték>-ben meghatározott karakterrel.

Pl.: **UTILITY 1,0,0,39,24,25**

C-16 esetén feltölti az egész képernyőt Y karakterrel, PLUS4 esetén — a GRAPHIC 1,1 utasítás után kiadva — egy mintával tölti fel a grafikus képernyőt.

2. rutin: **INVERT/MULTICOLOR**

Szintaxis: **UTILITY 2, <0x>, <0y>, <w>, <h>**

illette C-16-on **UTILITY 2, <bk>**

PLUS4: **INVERT**-rutin, azaz a megadott koordináták által határolt területet invertálja.

C-16: **MULTICOLOR** rutin, azaz a multicolor üzemmódot kapcsolja be/ki

3. rutin: **MIRROR/EXTENDED COLORS**

Szintaxis: **UTILITY 3, <0x>, <0y>, <w>, <h>**

illette C-16-on **UTILITY 3, <bk>**

PLUS4: a megadott területet a függőleges tengely mentén tükrözi. Csak a páros <w> és <h> érték értelmeződik, páratlan érték megadása esetén inkrementálódik, azaz eggyel megnövekszik.

C-16: az **EXTENDED COLORS** módot kapcsolja be illetve ki (a karakterek számára négy háttérszint biztosít).

4. rutin: **MIRROR/CHANGE COLORS**

Szintaxis: **UTILITY 4, <0x>, <0y>, <w>, <h>**

illette C-16-on **UTILITY 4, <c1>, <l1>, <c2>, <l2>, <c3>, <l3>**

PLUS4: a megadott területet a vízszintes tengely mentén tükrözi.

C-16: **EXTENDED COLORS** üzemmódban kicseréli a meghatározott színeket. A <c1>-<l1> a grafikus karakterek háttérszínét váltja <c1> színű, <l1> világosságúra; <c2>-<l2> az inverz karakterek háttérszínét cseréli ki; a <c3>-<l3> az inverz grafikus karakterek háttérszínét cseréli le.

5. rutin: **COLOR FILL**

Szintaxis: **UTILITY 5, <0x>, <0y>, <w>, <h>, <c1>, <l1>, <c0>, <l0>**

illette C-16-on **UTILITY 5, <0x>, <0y>, <w>, <h>, <c1>, <l1>, <f1>**

PLUS4: a megadott területet festi a megadott színűre; <c1>-<l1> az előtérzint, <c0>-<l0> pedig a háttérszint határozza meg.

C-16: csak az előtérzint színezi át, de ha <l1> értéke 1, az átszínezett karaktert villogtatni fogja (<f1> = 0 esetén nem villog).

6. rutin: **SCROLL UP/FILL UP**

Szintaxis: UTILITY 6, <0x>, <0y>, <w>, <h>

illetve C-16-on UTILITY 6, <0x>, <0y>, <w>, <l>, <érték>

PLUS4: a megadott területen lévő képinformációt felfelé scroll-ozza egy karakterrel.

C-16: a megadott terület az <érték>-ben megadott karakterrel (0-255) alulról felfelé, soronként feltölti. Ezt csak ciklusba ágyazva érdemes használni.

7. rutin: **SCROLL LEFT/FILL LEFT**

Szintaxis: UTILITY 7, <0x>, <0y>, <w>, <l>

illetve C-16-on UTILITY 7, <0x>, <0y>, <w>, <l>, <érték>

PLUS4: SCROLL LEFT rutin: a megadott terület tartalmát egy karakterrel balra tolja. Ezt csak ciklusba ágyazva érdemes használni.

C-16: a megadott terület az <érték>-ben megadott karakterrel (0-255) balról jobbra, oszloponként feltölti. Ezt csak ciklusba ágyazva érdemes használni.

8. rutin: **COPY**

Szintaxis: UTILITY 8, <0x>, <0y>, <1x>, <1y>, <w>, <l>, <sn>

PLUS4 és C-16: a sn=0 érték esetén az 1-es képernyőről átmásolja a paraméterek által meghatározott területet a 0-ás képernyő meghatározott területére; sn=1 esetén az eljárás fordítottan hajtódik végre: a 0-ás képernyő meghatározott területe lesz az 1-es képernyő megadott területére átmásolva.

9. rutin: **SWAP**

Szintaxis: UTILITY 9, <0x>, <0y>, <1x>, <1y>, <w>, <l>

PLUS4 és C-16: kicseréli a 0-ás képernyő megadott területét az 1-es képernyő megadott területével.

10. rutin: **MDX/RESET WINDOWS**

Szintaxis: UTILITY 10, <0x>, <0y>, <1x>, <1y>, <w>, <l>, <érték>

illetve C-16-on UTILITY 10

PLUS4: <érték>=0 esetén OR (vagy), <érték>=1 esetén AND (és), <érték>=2 esetén pedig EOR (kizáró vagy) logikai kapcsolattal másolja fel a 0-ás képernyőre az 1-es képernyő megadott részét.

C-16: az aktuális ablakok számát 0-ra állítja.

11. rutin: **LOAD SCREEN**

Szintaxis: UTILITY 11, <egység>, <file-név>, <sn>

PLUS4 és C-16: a <file-név> néven kimentett képernyő betöltése <egység> perifériáról (1 vagy 8) az <sn> képernyőre (0 vagy 1).

12. rutin: **SAVE SCREEN**

Szintaxis: UTILITY 12, <egység>, <file-név>, <sn>

PLUS4 és C-16: <sn> képernyő (0 vagy 1) tartalmának kimentése <egység> perifériára (1 vagy 8) <file-név> néven.

13. rutin: **OPEN WINDOW**

Szintaxis: UTILITY 13, <0x>, <0y>, <w>, <l>, <wn>

PLUS4 és C-16: <wn> sorszámú, <w>, <l> nagyságú ablak megnyitása a megadott pozícióban. C-16 esetén három (0,1,2),

PLUS4 esetén 30 (0-29) ablak nyitható. Mindkét gépnél az ablak magassága maximum 12 lehet.

14. rutin: **CLOSE WINDOW**

Szintaxis: UTILITY 14

PLUS4 és C-16: lezárja az utoljára nyitott ablakot.

15. rutin: **CLEAR WINDOW/FILL WINDOW**

Szintaxis: UTILITY 15, <wn>

illetve C-16-on UTILITY 15, <wn>, <érték>

PLUS4: törli a <wn> sorszámú ablak tartalmát.

C-16: feltölti a <wn> sorszámú ablakot az <érték>-ben megadott karakterrel (0-255).

16. rutin: **COPY WINDOW**

Szintaxis: UTILITY 16, <wn>

PLUS4 és C-16: átmásolja a megadott ablakba a képernyő felső 12 sorát.

17. rutin: **LOAD WINDOW**

Szintaxis: UTILITY 17, <egység>, <file-név>, <wn>

PLUS4 és C-16: <file-név> néven elmentett ablak betöltése <wn> ablakba a kiválasztott perifériáról.

18. rutin: **SAVE WINDOW**

Szintaxis: UTILITY 18, <egység>, <file-név>, <wn>

PLUS4 és C-16: <wn> sorszámú ablak adatainak kimentése <egység> perifériára <file-név> néven.

19. rutin: **TITLE STRIP**

Szintaxis: UTILITY 19, <0x>, <0y>, <w>

PLUS4 és C-16: a megadott pozícióitól ámentti TITLE szövegét <w> szélességben. (bővebben ld. később)

20. rutin: **TITLE ON**

Szintaxis: UTILITY 20, <0x>, <0y>

PLUS4 és C-16: a megadott kurzorpozícióitól kiírja TITLE szövegét.

21. rutin: **TITLE OFF**

Szintaxis: UTILITY 21

PLUS4 és C-16: kikapcsolja a TITLE funkciót.

Az alábbi programmal azon olvasóinknak szeretnénk kedvezkedni, akik a programozás menetét szeretnék kényelmesebbé tenni. A program az IBM PC-ken található DOSEDIT alapján készült. A program képes az utolsó tíz parancs elmentésére, amelyeket a <CTRL>-<Kurzor-Fel> billentyűvel lehet előhívni. A rutin tartalmaz még egy kis programot, amelyet a <CTRL>-<Kurzor-Balra> billentyűvel lehet előhívni és az értékes karakterek közötti space-eket ugorja át.

: Inicializáló rutin. Beírás után a programot ettől a címtől kezdődően kell indítani.

```

. 10cd a9 00 lda #500
. 10cf 85 d1 sta $d1 ; A pufferben lévő sorok száma.
. 10d1 85 d2 sta $d2 ; A kiírandó sor száma.
. 10d3 85 d3 sta $d3 ; A beírandó sor helye.
. 10d5 a9 37 lda #537 ; A sorbeolvasó rutin vektorának
. 10d7 8d 02 03 sta $0302 ; átírása a saját rutinra ($1137).
. 10da a9 11 lda #511
. 10dc 8d 03 03 sta $0303
. 10df a9 fa lda #5fa ; Interrupt vektor átírása
. 10e1 8d 14 03 sta $0314 ; (a billentyűzet kezeléséhez).
. 10e4 a9 10 lda #510
. 10e6 8d 15 03 sta $0315
. 10e9 a9 df lda #5e2 ; A BASIC terület kezdőcímeinek átírása
. 10eb 85 2b sta $2b ; a rutinunk utáni címre.
. 10ed a9 11 lda #511
. 10ef 85 2c sta $2c
. 10f1 a9 e1 lda #5e4
. 10f3 85 2d sta $2d
. 10f5 a9 11 lda #511
. 10f7 85 2e sta $2e
. 10f9 60 rts

; Interrupt vektor (billentyű lekérdezése).
. 10fa ad 43 05 lda $0543 ; <CTRL> billentyű le van nyomva?
. 10fd c9 04 cmp #504
. 10ff d0 1d bne $111e ; Ha nem, ugrás az interrupt végére.
. 1101 a5 c6 lda $c6 ; A lenyomott billentyű kódja.
. 1103 c5 d4 cmp $d4 ; Ugyanaz, mint az előző?
. 1105 f0 17 beq $111e ; Ha igen, ugrás az interrupt végére.
. 1107 85 d4 sta $d4
. 1109 c9 33 cmp #533 ; <Kurzor-jobbra> kódja?
. 110b d0 06 bne $1113 ; Ha nem, ugrás tovább.
. 110d 20 b7 11 jsr $11ba ; Ugrás SPACE-vizsgálatra.
. 1110 4c 1e 11 jmp $111e ; Ugrás interrupt végére.
. 1113 a6 d1 ldx $d1 ; Van sor a pufferben?
. 1115 f0 07 beq $111e ; Ha nincs, interrupt vege.
. 1117 c9 2b cmp #52b ; <Kurzor-le> kódja?
. 1119 d0 03 bne $111e ; Ha nem, interrupt vege.
. 111b 20 6b 11 jsr $116b ; Egy sor kiírása a pufferből.
. 111e 4c 0e ce jmp $ce0e ; Ugrás az interruptra.

; A puffer méretét és a következő sor beolvasásának indexét növelő rutin.
. 1121 a4 d1 ldy $d1 ; A maximális puffer mérete az 'Y' regiszterbe.
. 1123 a6 d3 ldx $d3 ; A beolvasási index az 'X' regiszterbe.
. 1125 e8 inx
. 1126 e0 0a cpx #50a ; Sorindex>10 ?
. 1128 d0 04 bne $112e
. 112a 86 d1 stx $d1 ; Ha igen, pufferméret=10.
. 112c a2 00 ldx #500 ; Sorindex=0
. 112e 86 d3 stx $d3
. 1130 c0 09 cpy #509 ; Ha a puffer mérete>9,
. 1132 b0 02 bcs $1136 ; akkor a puffert nem nullázní.
. 1134 86 d1 stx $d1
. 1136 60 rts

; A beütött sort a pufferbe elmentő rutin. Ennek a a kezdőcímet kell megadni a $302-$303 címeiken.
. 1137 a2 ff ldx #5ff ; Az első három sor az eredeti rutinból van.
. 1139 86 3a stx $3a
. 113b 20 5a 88 jsr $885a
. 113e 48 pha ; Regiszterek elmentése.
. 113f 8a txa
. 1140 48 pha
. 1141 98 tya
. 1142 48 pha
. 1143 a9 00 lda #500
. 1145 a6 d3 ldx $d3
. 1147 f0 06 beq $114f ; A pufferindex szerint
. 1149 18 c1c ; a sor kezdőcímet
. 114a 69 19 adc #519 ; 25-tel kell
. 114c ca dex ; megnövelni
. 114d d0 fa bne $1149
. 114f aa tax ; A sor kezdőcíme az 'X' regiszterbe.
. 1150 a0 00 ldy #500
. 1152 b9 00 02 lda $0200,y ; A sor kiemelése az input-pufferből.
. 1155 9d 00 10 sta $1000,x ; Lerakni a saját pufferbe.
. 1158 f0 06 beq $1160
. 115a e8 inx
. 115b c8 iny

```

```

. 115c c0 19 cpy #519
. 115e d0 f2 bne $1152
. 1160 20 21 11 jsr $1121 ; Sornövelő rutin meghívása.
. 1163 68 pla ; Regiszterek visszamentése.
. 1164 a8 tay
. 1165 68 pla
. 1166 aa tax
. 1167 68 pla
. 1168 4c 19 87 jmp $8719 ; Ugrás az eredeti rutinra.

; Egy sor kiírása a képernyőre.
. 116b a9 18 lda #518
. 116d 85 cd sta $cd ; A kurzor pozicionálása
. 116f a9 00 lda $a0 ; a legalsó sor
. 1171 85 ca sta $ca ; legelső karakterére.
. 1173 20 a8 d8 jsr $d8a8 ; Ugrás a kurzor címének kiszámítására.
. 1176 20 aa 11 jsr $11ad ; A sor letörlése.
. 1179 a9 00 lda #500
. 117b a6 d2 ldx $d2 ; A sor megkeresése
. 117d f0 06 beq $1185 ; a sorszámiláló alapján.
. 117f 18 clc
. 1180 69 19 adc #519
. 1182 ca dex
. 1183 d0 fa bne $117f
. 1185 aa tax
. 1186 a0 00 ldy #500
. 1188 8a txa
. 1189 48 pha
. 118a bd 00 10 lda $1000,x ; A sor kiírása a képernyőre.
. 118d f0 0b beq $119b
. 118f 20 d2 ff jsr $ffd2
. 1192 68 pla
. 1193 aa tax
. 1194 e8 inx
. 1195 c8 iny
. 1196 e0 19 cpy #519
. 1198 d0 ef bne $1188
. 119a 48 pha
. 119b 68 pla
. 119c a0 00 ldy #500
. 119e 20 ca 11 jsr $11cd
. 11a1 a6 d2 ldx $d2
. 11a3 e8 inx
. 11a4 e4 d1 cpx $d1
. 11a6 d0 02 bne $11aa
. 11a8 a2 00 ldx #500
. 11aa 86 d2 stx $d2
. 11ac 60 rts

; A legalsó sor törlése.
. 11ad a2 00 ldx #500
. 11af a9 20 lda #520
. 11b1 9d c0 0f sta $0fc0,x
. 11b4 e8 inx
. 11b5 e0 28 cpx #528
. 11b7 d0 f8 bne $11b1
. 11b9 60 rts

; Az értékes karakterek közötti space-eket átugró rutin.
. 11ba 20 a8 d8 jsr $d8a8 ; Kurzor kiszámítása.
. 11bd a4 ca ldy $ca
. 11bf c8 iny
. 11c0 b1 c8 lda ($c8),y ; A kurzor alatti karakter akkumulátorba olvasása.
. 11c2 c9 20 cmp #520
. 11c4 d0 07 bne $11cd ; Ha nem space, akkor kiugrás.
. 11c6 c8 iny
. 11c7 c0 28 cpy #528
. 11c9 d0 f5 bne $11c0 ; Ha sor vége ugrás a
. 11cb a0 00 ldy #500 ; sor elejére.
. 11cd 98 tya
. 11ce 18 clc
. 11cf 65 c8 adc $c8
. 11d2 8d 0d ff sta $ffd ; Kurzor pozicionálása.
. 11d4 84 ca sty $ca
. 11d6 a5 c9 lda $c9
. 11d8 38 sec
. 11d9 e9 0c sbc #50c
. 11db 8d 0c ff sta $ff0c
. 11de 4c a8 d8 jmp $d8a8 ; Kurzor címkiszámítása.
. 11e1 00 brk ; Ezekre a címekre kerül a BASIC terület.
. 11e2 00 brk
. 11e3 00 brk

```

Kereskedelem ('1' és '2' billentyű – BUY és SELL)

Mint már néhány ezerszer említettük, az ELITE-ban – az életben maradáson kívül – a legfontosabb dolog a kereskedelem. A recept roppant egyszerűen hangzik: megfelelően megválasztott áru a megfelelően kiválasztott bolygóra – nagy haszon; nagy haszon – jobb felszerelés; jobb felszerelés – életben maradás!

A kereskedelem a *Coriolis*-ra való bedokkolás után kezdődhet. A '1' billentyű megnyomása után lépünk be a vásárlási részbe. A képernyőn megjelenik a vásárolható áruk neve (PRODUCT), a mennyiségi egysége (UNIT), az ára/egység (UNIT PRICE) és a pillanatnyilag vásárolható mennyiség (QUANTITY FOR SALE). A program a képernyő alsó sorában sorban végigkérdezi, hogy mennyit akarunk az adott áruból venni. Ha nem akarunk vásárolni az áruféléből, nyomjuk meg a 'RETURN'-t a továbbugráshoz, ha venni akarunk, akkor előbb gépeljük be azt a számot, amennyire vágynak. Természetesen csak annyit árut vásárolhatunk, amennyi elfér még a rakodótérben és amennyit a pénztárcánk még megenged. Az alábbi áruféleségekből válogathatunk:

Food: élelem
Textiles: szövet
Radioactives: radioaktív anyagok
Slaves: rabszolgák
Liquor/wines: alkohol
Luxuries: luxuscikkek
Narcotics: kábítószer
Computers: számítógépek
Machinery: gépek
Alloys: fémhulladék
Firearms: tűzfegyverek
Furs: bőrök
Minerals: ásványok
Gold: arany
Platinum: platina
Gem-stones: drágakő
Alien items: idegen dolgok

Amigán természetesen ikonokkal van megoldva ez a dolog (az egyes cikkek ábrái ugyanebben a sorrendben találhatóak meg), alattuk a cikk árával, mellette pedig a vásárolható mennyiséget jelző sávval. Vásárláshoz válasszuk a BUY ikont, jelöljük ki a vásárolni kívánt cikket, majd click-eljünk ismét a BUY ikonra és gépeljük be a képernyő alsó sorában megjelenő kérdésre válasznak a vásárolni kívánt mennyiséget.

A **vastag betűvel** szedett árukkal történő üzletelés a *Galaktikus Rendőrségnél* tiltott kereskedelemnek számít és ha valamelyik *Coriolis*-on ilyen árut adunk el, a rendőrségi minősítésünk azonnal OFFENDER-re változik. Ezekkel egyébként kár is üzletelnünk: nem hoznak, akkora hasznot, mint amekkora veszélyt jelentenek.

Az egyes bolygókon az árak sohasem változnak, tehát ha valahol nagyon olcsó volt valami, az ugyanott a későbbiekben is ugyanannyiba fog kerülni (érdemes tehát visszajárni). Ha valamiből a teljes mennyiséget felvásároljuk, akkor egy bizonyos idő eltelté után a bolygó újra elkezd kitermelni az adott cikket, tehát ismét lehet majd vásárolni.

Akiben van valami kis üzleti érzék, az magától is rájöhet, hogy a legnagyobb hasznot úgy tudjuk összehozni, ha minden bolygóra olyan árut szállítunk, amelynek a vételi ára ott aránytalanul magas. Az egyes cikkek ára a bolygó gazdasági beállítottságából következik, de az árat – az átlagoshoz képest – pozitív irányba befolyásolhatja az is, ha a bolygón anarchia van (ezek viszont életveszélyes helyek). A gyenge mezőgazdasági beállítottságú bolygókon nagyon olcsó az élelem, a textil és a nyersanyagok előadási ára, viszont nagyon jól fizetnek a számítógépekért, gépekért és főleg a luxuscikkekért. Ezzel ellentétben a gazdag ipari bolygókon magas a nyersanyagok és az élelem ára, viszont olcsón kínálják a luxuscikkeket, a számítógépeket és a gépeket. Cél-szerű tehát kezdetben két egymáshoz közel fekvő bolygót keresnünk, amelynek gazdasága RICH INDUSTRIAL illetve POOR AGRICULTURAL (ha lehet, akkor biztonságosak is legyenek, pl. bolygószövetség, demokrácia vagy valami ilyesmi). Pont ilyen a *Lave* környékén nem nagyon található, de a célnak pontosan megfelel a *Quator-Ra* bolygópáros is. Bonyolítsunk le közöttük az említett árukkal néhány kört, amellyel tisztes haszonra tehetünk szert. Ezt egyből felszerelésmódosításra (ECM, modernebb fegyver, rakodótérnövelő, scoop, stb. – ahogy tessék) költethetjük és már valamelyest nagyobb biztonsággal vágathatunk neki az első galaxis felderítésének. Amikor pénztárcánk már engedi, akkor célszerűbb aranynyal és platínával üzletelni: ezek mennyiségi egysége ugyanis kg (vagyis szinte semmi helyet nem foglalnak az alapállapotban is 20 tonnás rakománytérben) és egységenként 8-10 ruppó hasznot is hozhatnak a konyhára. Ha nagy hasznot hozó áru vásárlására van kilátás, akkor hasznos trükk lehet, ha a *Cobra* valamilyen felszerelési egységét eladjuk, hiszen a célbolygón néhány credit többlettel úgysí visszavásárolhatjuk (természetesen csak akkor, ha a célbolygó a megfelelő technikai szinttel rendelkezik), de ez bőven bejöhethet annak az árunak a hasznán, amit a felszerelés értékéből vásároltunk.

A '7' billentyű megnyomásával a képernyőn már bedokkolás előtt megjeleníthető az adott bolygó árúinak és árainak listája (MARKET PRICES). Ezen a képernyőn tehát megvizsgálhatjuk, hogy egyáltalán érdemes-e a bolygó *Coriolis*-ára bedokkolni vagy inkább célszerű továbbugrani egy másik rendszerbe. Természetesen ennek függvénye az üzemanyagszükséglet.

A '9' billentyű megnyomásakor jelenik meg a képernyőn a **Cobra** rakodótérben lévő áruk listája és mennyisége (**INVENTORY**). A lista tetején **CASH** jelzi a rendelkezésre álló készpénzünket, a **FUEL** pedig hogy a jelenlegi üzemanyaggal még max. hány ténylevnyl távolságra tudunk hiperugrást végrehajtani.

A *Coriolis*-okon eladni a '2' billentyű megnyomásával lehet (**SELL CARGO**). Ilyenkor sorban megjelennek a rakodótérben lévő áruk nevei, amelyekre 'Y' vagy 'N' billentyű megnyomásával kell választolnunk, aszerint, hogy el akarjuk-e adni vagy sem. Amíg az eladás hasonlóképpen történik a vásárláshoz: a **SELL** ikon választása után az eladni kívánt áru képét kell kiválasztani, majd ismét a **SELL** ikonra kell click-elni.

A pénzszerzés egyéb módjai

A hagyományos profitszerzésen alapuló kereskedelmen kívül a pénzszerzésnek egyéb módjaihoz is folyamodhatunk. Ezek általában kevésbé biztonságosak, viszont nagyobb haszonnal kecsegtetnek. Ezeket csak azoknak ajánljuk kipróbálásra, akik már bizonyos tapasztalatra tettek szert a játékban – kezdőknek esetleg kevés lesz a sikerelmény! Néhány módszer és tipp a módszerek alkalmazásához:

Fejvadászat:

A *Galaktikus Rendőrség* nyilvántartást vezet minden pilótáról, aki a világűrben közlekedik. Ebbe belekerülnek a pilóta által vívott összecsapások is, ami többek között a besorolását is befolyásolja. A veszélyes, halálos és elit pilóták (akár kalózok, akár fejvadászok) már "felforgató elem"-ként vannak nyilvántartva és fejükre bizonyos vérdíjat tűznek ki (ez még nem jelenti azt, hogy a rendőrségi űrhajók zaklatnák őket – azoknak a feladata a kereskedelem biztosítása). Számos pilóta abból él, hogy ilyen vérdíjakat gyűjtöget. Ezzel mi is megpróbálkozhatunk, de szembe kell nézni azzal a ténnyel, hogy a kalózok és a fejvadászok általában csoportban mozognak és – mint az előbbiekből is kiderült – elég jó pilóták. Fejvadászt lehetőleg csak akkor támadjunk meg, ha először ő támadott. Kalózzal talán több szerencsénk lesz. Nem rossz trükk a *Coriolis*-bázisok térségének fegyvertilalmát kihasználni: a *Coriolis*-ok közvetlen térségében (amit a műszerfalon megjelenő S betű jelez) manőverező hajók ellen ugyanis **szigorúan tilos bármilyen fegyver használata** és ezt a tilalmat soha nem sérti meg még a legvérmesebb kalóz sem! Ha belépünk egy *Coriolis* térségébe, az utánunk száguldó népes kalózhad azonnal abbahagyja a tüzelést ránk és lassan manőverezik a térség határán. Itt érkezett el a mi pillanatunk: ők ugyanis megállítják "oda-kint" (tehát rájuk lehet löni), míg mi "idebent" vagyunk (minket semmilyen módon nem lehet támadni). Kezdődhet a galamblovászat a némi pénzmegért...

A másik módszer – ugyancsak *Coriolis* térségében – a "kamikaze": ha a mellső energiapajzs maximális szinten van, akkor egyszerűen csak repüljünk neki egy vadásznak vagy kalóznak. A mellső pajzsunk ugyan azonnal elvész és a 4 energiabank közül is három kimerül (az energiavesztés 10-15 másodpercen belül úgyis pótlódik!), ellenben a célpont felrobban és mi bezebebelhetjük az érte járó vérdíjat (na persze csak akkor, ha kalóz vagy fejvadász volt az illető – békés kereskedőhajóért nem jár pénz). A fejvadászokat és kalózokat roppant egyszerűen meg lehet különböztetni a békés hajóktól: ezek ugyanis mindig megpróbálnak kitérni a velünk történő összeütközés elől, míg a békés hajókat abszolút nem érdekli, ha egyenesen belénkrohannak.

A fejvadászat harmadik típusa a *Galaktikus Szövetség* fenyegető thargoid-ok felderítőgépeire vadászni. A *Szövetség* minden megsemmisített thargoid hajóért vérdíjat fizet, szóval azokat válogatás nélkül lehet itatni. Thargoid-ra vadászni azonban kb. annyira biztonságos, mint egy anarchikus világban fegyverzet nélkül repkedni. A thargoid-ok felderítői ugyan nem ritkán egyedül bókálóznak, viszont nagyon jó pajzsuk van és nagyon jó pilóták is. Egyébként csak elég ritkán találkozhatsz velük. Egy inváziós flottájukba belebotlani azonban minden bizonnyal egyet jelent a **GAME OVER**-rel: nem túl sok az esély arra, hogy túléljük 6-8 hajó egyidejű támadását. A thargoid-okkal kapcsolatban egy plusz kellemetlenség merül még fel: ők ugyanis képesek a hipertérben "lebegni", tehát előfordulhat, hogy ugrás közben kapunk támadást.

Hulladékgyűjtés és aszteroidabányászat:

A világűrben számos természeti katasztrófa vagy támadás által elpusztított űrhajó roncsa (és főleg rakomány!) kering. Nyugalmas szórakozás ezeket elakarítani, hiszen üzemanyagot szinte semmit nem igényel (nem kell a hipertérben ugrálni). Nincs másra szükség mint egy fuel scoop-ra és egy jó adag türelmre: várni kell, amíg feltűnik a radaron egy olyan tárgy, amelyről a célpontazonosító megállapítja, hogy **BARREL** (vagyis árutartály). A scoop használatát már a felszerelések tárgyalásánál bemutattuk – de most ismételen felhívni a figyelmet arra, hogy egy tartályt csak akkor tudunk biztosan felvenni, hogy ha pontosan azonos pályán (vele párhuzamosan) repülünk és a tartály a **Cobra** bal alsó részén lép ki a látóterükből (itt "szív" a scoop). A legkisebb eltérés is elegendő ahhoz, hogy egyrészt a tartály felrobbanjon, másrészt elvigye az egész mellső pajzsunkat. A hulladékgyűjtés nyugalmas dolog, hiszen csak összeszedgetjük az ingyen rakományokat, majd miután megtelt a rakodótér (vagy meguntuk), bevisszük a cuccot a legközelebbi *Coriolis*-ra és ott eladjuk. Van azonban egy kis probléma: a nyugodt világokban kevés ilyen hányódó rakományt találunk, a veszélyesebbekben pedig nem a tartályok hajkurászásával, hanem a védekezéssel vagyunk elfoglalva.

DIZZY/MERMAID MADNESS

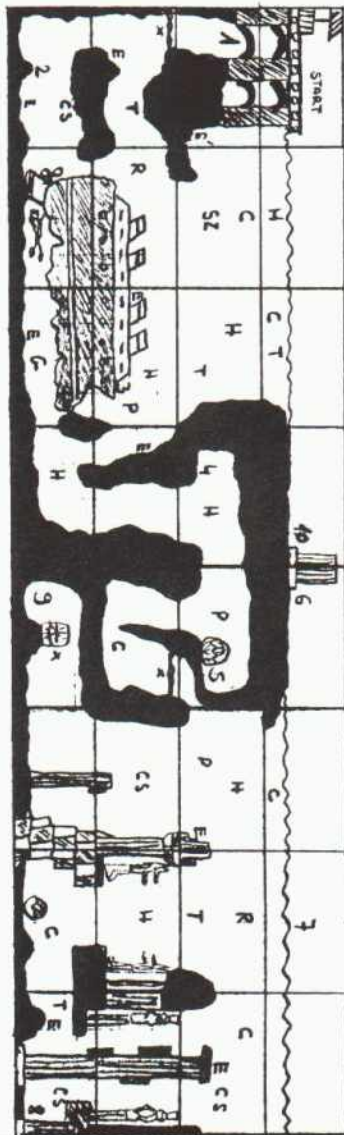
C64

"Tiszteelt Szerkesztőség! (1.75, szakállas, CoVboy) Először is köszönöm az SpV 13. számában leírt DIZZY-leírást. (...) Igaz, nekem C-64-esem van, de a leírás arra is jó. A végen ott találtam ezt a mondatot: a még fel nem derített részekkel kapcsolatos információkat szívesen látjuk. Ezért írok most. A 64-es változat nem képeket, hanem a Spectrum-ostól. Ugyanis 64-en nem lehet ugrás közben ledobni a tárgyakat, s így a szárazjéges palackot nem tudtam használni. Rájöttem, hogy az SpV-ben L betűvel jelzett szobában, fent a vízesésnél (nem a felszínen, hanem a barlangban!) lehet használni. Innen egy négy képernyős labirintusrendszerbe jutunk, amelynek a végében egy rozsdás öreg csakány hever gazdátlanul (Rusty old pick). Vegyük fel ezt és menjünk arra a pályára, ahol beledaruk a szoborba a smaragd szemet. Ha itt lemelegünk, egy omiás zárja el az utat. Itt használjuk a csakányt. Egy kis kamrába jutunk, ahol egy gyémántokkal kirakott tör fekszik. Menjünk arra a pályára, ahol az éles gyémántot használtuk és menjünk egy szobát balra. Oda jutottunk, ahol a Spectrum verzióban a jéget kellett volna használnunk. Most használjuk a törőt. Ezzel elvághatjuk az itt veszteglő tutaj köteleit és átjuthatunk a karsztvízen... Az almák ellen megvéd a bányászásik! A megtört szívű asszonytól levő sirba felesleges másképtől nélkül is bejuthatunk csak sétálnunk oda a szobor melletti ferde keresztet és máris lepotyogunk a sirba. (...) Sajnos a mágnest én sem tudtam semmire sem használni. Sebaj! Majd legközelebb. Ha nem haragszanak és nem rabolom a drága idejüket, küldök itt egy térképet (saját készítésű) a Sellő örzet (Mermaid Madness) c. programról, C-64-re. Ha már megolván, akkor elrejtett. Tisztelettel: Tamás Gábor, Pécs" (CoVboy: Elnézést?! Hát mi elnéztük – most pedig a Commodore-tábor fogja "elnézgetni"). A DIZZY-kiegészítés úgyis éppen aktuális volt: e hónapban úgy látszik DIZZY-napok lesznek... Hát akkor köszi!)
 Jelmagyarázat a térképhez: 1: oxigéntabletta; 2: dinamit; 3: autógumi; 4: lámpa; 5: dinamit; 6: ankh jel 1; 7: láda; 8: dinamit; 9: lángvágó; 10: ankh jel 2; H: hal; C: cápa; SZ: szivacs; R: rája; T: teknős; CS: csikóhal; P: polip; E: energia; G: gömbhal; X: robbantható fal

ROCKET RANGER/DANGERFREAK

C-64

"Tiszteelt CoVboy! A Rocket Ranger-rel kezdenem a leírást, minden körítés nélkül. Amikor bejelentkezik a "csuklókomputer", menjünk a FUEL DEPOT-ba és töltsünk a felső tartályba még 20 lunariumot, hogy 80 legyen. Ezután menjünk a TAKEOFF-ra, töltsünk a kistartályba 39 lunariumot. Ez a szám Németország kódja (Kanadától pl. 10, Arabiára 58 az USA-ból). Amikor a térképen a két R betű Németország fölé ér, be kell rakni a 3. oldalt. Ezt az írást olvashatjuk: > Kozedeve a náci bombagyár felé, szemed az eget barangolja ellenséges repülőgépeket kutatva. Másodperceken belül az ég felrobbanó Me-109-esekkel lesz tele, a rádium-pisztoly lesz ellenük egyetlen védelmed. Ha vissza tudod verni az égi támadást, megkárosíthatod a gyárat, amelyből kifolyólag a gyártás leállhatna néhány hónapig. Hirtelen a felhők mögül sötét repülő tömege jön elő. Nehezen nyelisz. A náciak pontosan a terv szerint jelentek meg. < A harc során ne legyünk túl vakmerők, mert csak három életünk van. Nyomjuk fel a joy-t és maradjunk a felső oldalon. A náci repülő többnyire az alsó részen mozognak. Felülről csapjunk le rájuk, majd egy-egy lövés után húzódjunk vissza, vagyis fel. Ha teljesítettük a feladatot, ezt látjuk: > Az utolsó vadászrepülő is eltűnik egy tűzcsóva kísérletében. Magad alatt látod a gyár épületeit, hatalmas lunariumbombákat. Amikor a náci léghajófta lehajítja ezeket, gázt termelnek, amely a Föld egész civilizációját sirba dönt, az embereket zombivá változtatja. A legnagyobb épületre lősz, amely nagy robbanással porrá alakul. Rájössz arra, hogy ezzel nem sokat cselekedtél. A náciakat csak az állítaná meg, ha megszüntetnéd a Holdon lévő lunariumforrást. Minden, amire szükséged van egy űrhajó, amivel odajutsz. Egyszerű, nem? < Újra láthatjuk komputerunkat, amelyen ezúttal csak két funkció között választhatunk. Ha elfogyott a lunariumunk, az S.O.S. küldetést kéne választanunk, de így a cél választását, a PICK DESTINATION-t jelöljük meg. Az ekkor bejelentkező térképen láthatjuk, hogy a léghajó még nem érte el Németországot. Kénytelenek vagyunk visszarepülni Amerikába (39 lunarium), és választás a WAR ROOM-ot a menüből. Álljunk a villogó jelre, ekkor elolvashatjuk az üzenetet. Ha kémeink feledeztek egy titkos náci bányát, repüljünk oda – de ha arról szól az üzenet, hogy dr. Barnstoff egyik neves kollégája Kanadában a nemetek által foglyul van ejtve, azonnal siessünk a helyszínre. Elsőre ennyi elég is a ROCKET RANGER-ről. Nemsokára küldöm a folytatást!



IMPERIUM

C-64

Tökös-mákosról lévén szó, ide is olyan poke dukál, amit egy olvasónk küldött be. Voltát: "Udv. CoVboy! 1988-ban jelent meg az Imperium az Oriontól, amelyről a számítógépes irodalomban nem találtam még poke-ot. A megoldás tehát (a sprite-utközések letiltása): POKE 51056, 234: POKE 51057, 234: POKE 51058, 234 – 1. pálya POKE 37611, 234: POKE 37611, 234: POKE 37611, 234 – 2. pálya A bevitelhez egy user-port resetet kell végrehajtani, majd a megfelelő disznóságok után SYS 4096. Hát akkor nagy-nagy üdv az egész CoV stuffnak from the PINK PANTHER (alias Sárközi Szilárd, Budapest)" (Greetings from CoVboy and Inspector Gadget)



Dangerfreak: ügyességi-akciójáték, amelyet a Rainbow Arts készített 1989. elején. Egy digitalizált kép és zene után, a gép egy dátumot kérdez. Ez a dátum egy külön programban megtalálható a lemezen. Ha ezt beírjuk, örököletet kapunk.

Az első pályán motorral kell száguldozni egy ideig, majd autótól. Pontot akkor kapunk, ha át tudunk ugratni egy faléc alatt, illetve ha nagyot tudunk ugratni az arra alkalmas tárgyon. Néha jönnek rosszfiúk is, ezeket ajánlatos kikerülni, mert a bunkó kezükben fenyegetőnek látszik. Lehajolni a tűzgomb megnyomásával és a joystick hátrahúzásával lehetséges. Amikor egy ugratóhoz érünk, húzzuk jobbra a kart és ezzel egyidőben tartjuk nyomva a tűzet. Pontjaink növekedése meg sem áll addig, amíg földet nem érünk. Egy keréken is mehetünk (fel + tűz) ekkor a bunkós gazdikkól nehezebben tudnak telibe kapni. A legfontosabb viszont a gyorsítás – jobb + tűz. Kisvártatva olajtartályok keresztetik az utunkat. Ezeknek robogva hősünk kirepül az útszélből, és a másik oldalon landol, miközben a földet veri. Ezután gyalogos üzemmódban járjuk a végeláthatatlan országutat, de hamar észreveszünk, hogy ez igen unalmas. Még mielőtt a reset gomb felé nyulnánk, egy szép piros autót pillantunk meg női vezetővel. Ugorjunk fel rá – ne a nőre, az autóra (jobb + tűz)! Ezután húzzuk jobbra a joy-t, amig a jármű el nem éri a végsebességet, és vizsgáljuk az eget. Ha minden jól megy, egy létrát láthatunk lelőgni egy helikopterről. Irányítsuk úgy a sebességet, hogy a létra egy kicsit jobbra álljon tőlünk, majd nyomjuk meg a tűzet. Felemásunk a létrán, és már tölt is az első átvezető pálya. Ebben egy a géppel irányított motorral versenyzünk egy kanyargós pályán. Ha elsődnek érünk célba, BONUS pontot kapunk.

A második pálya helyszíne a tenger felszíne. Egy különleges motorcsónak vezetője vagyunk. Témája és célja azonos az elsőtől: kerüli ki mindent és siess a célba! A pálya végét itt egy tengeraltató jelenti, sebességének irányítása és a létrára való feljutás hasonló a horgász emberek csónakjának. Ha átugrunk egy faronkot, pontot kapunk. A második átvezető pálya mindenben hasonlít az elsőre, mondhatni ugyanaz. A harmadik pályán a betöltés után egy szép nagy repülő pillantunk meg, amelyhez egy kisebb egymotoros van erősítve és amelyben emberünk mosolyog. Ha megnyomjuk a tűzet, az anyarepülő elsúvít, otthagya a mienket. Gyorsítani jobbra húzással lehet. Ha egy szemtelien sas a fejünkre száll, húzogassuk sokszor egymás után jobbra-balra a kart, így nemcsak a eltakarodik, mert a fejünket ráztuk. Az egyéb akadályokhoz nem kell kommentár, kerüljük el őket. A pálya vége váratlan fordulatot vesz: egy hőkövető rakéta igyekszik felénk. Gyorsítsunk, majd nyomjuk meg a tűzgombot. Erre hősünk kaptatult, és alászáll egy ejtőernyővel győzedelmes muzsika közepette. THE END. Tisztelettel: **Gregorik András, Budapest!** (CoVboy: Jézusmária! Azt hiszem ehhez nem szükséges kommentár. Talán annyi, hogy az Amiga-verzióban is kb. érőli van szó...)



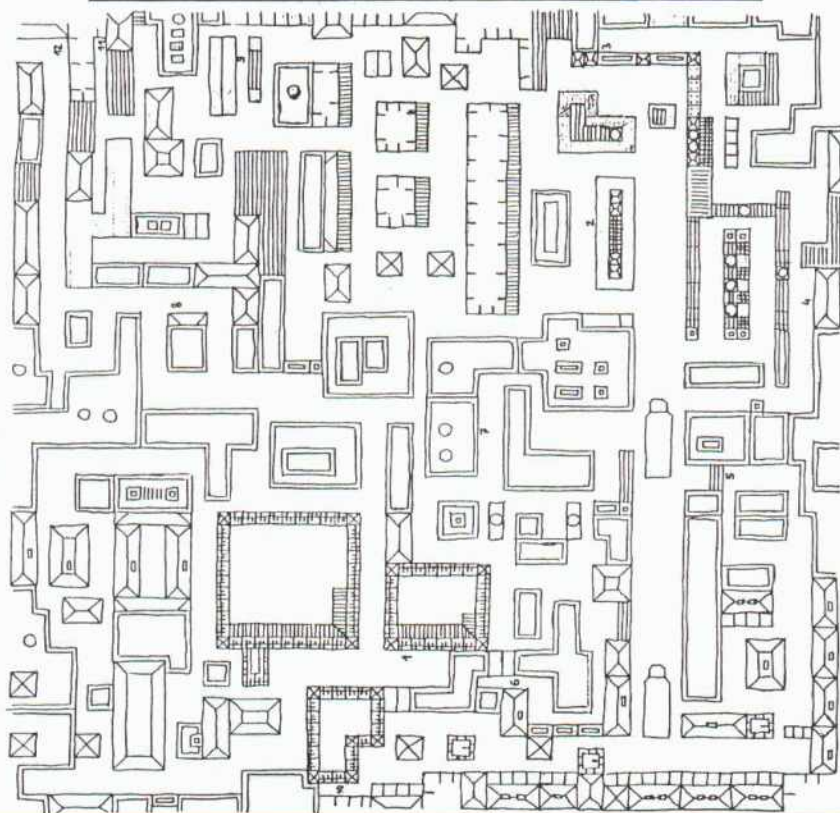
Moonwalker

C-64

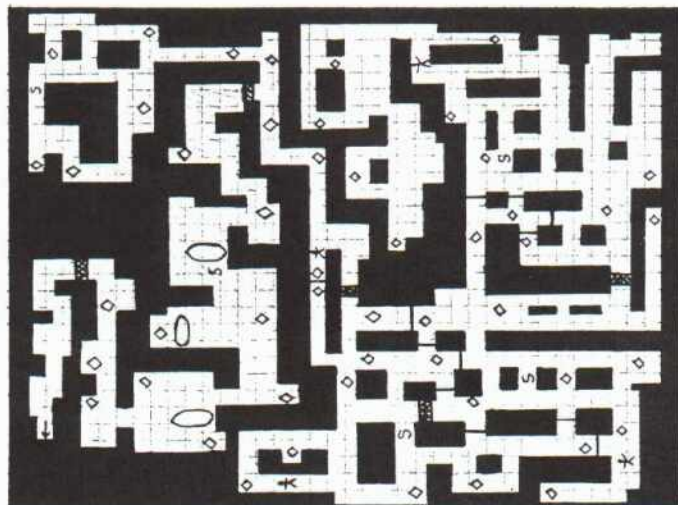
"Helló CoVboy! Én egy boldog C64 tulajdonos vagyok. Nem azért, mert a gépem olyan jó, erről szó sincs. Én is tudom, hogy messze nem tartozik a legjobb gépek közé, és én mégis elégedett vagyok. Ebben közrejátszik az is, hogy a Commodore-tábornak egy ilyen remek lapja van, no meg az is, hogy sorra jelennek meg a jobbnál-jobb programok. Ezek nagy része sikeres filmek számítógépes változata (Rambo, Indiana Jones, Ghostbusters II, Batman). És most itt van a **Moonwalker**. Először nem tartottam olyan jónak ezt a játékot, de aztán megértettem, hogy mi a feladat és egyre jobban tetszett. Térkép nélkül igen nehéz játszani, ezért elkészítettem az első két pálya térképét, valamint egy hevenyészített leírást. Egy kis csiszolgatás után megjelenhetne a CoV-ban, megkönyvitve ezzel sok társam dolgát. Igaz, hogy nem kelhet versenyre a lapban megjelent leírásokkal, de ez csak egy vázlat, és ha önök érdemesnek tartják arra, hogy egy kis módosítással megjelenjen a lapjukban, annak biztosan sokan örülnének, de legjobban természetesen én. Tisztelettel: **Beiker Attila (CHICKSOFT), Budapest!** (CoVboy: **Olé! Szerénységed tisztelet érdemel. Csiszolgatásról egyébként szó sem lehet – a nyersgémánt is úgy szép, ahogy bányászta!** Természetesen megathans, hyperköz és még tudok ilyeneket – de inkább jöjjen a MOONWALKER...)

A játék első pályája a film első részének megszámitógépesített változata. Hollywoodban játszódik, a filmvárosban, ahol Michael menekül a rajongók elől. A terepet és magunkat felülnézetből szemlélhetjük. Kezdéskor a bal felső sarokban állunk. Feladatunk, hogy megtaláljuk és összeszedjük egy nyúl-jelmez darabjait, amiben elmenekülhetünk a szorult helyzetből. Először négy tárgyat kell felvennünk. Az első kettő egy kulcs és egy kamera, a másik kettő nem sikerült azonosítanom. A térképen számozás mutatja a tárgyakat és felvételi sorrendjüket. Ha az első négy tárgy megvan, kezdhetjük összeszedni magát a nyulat. Ha a 11-es fejt is megtaláltuk, már csak el kell jutnunk a motorig (12) és teljesítettük az első szintet. A kép bal alsó részében egy "térképet" látunk, amin ugyan az utcák nincsenek jelölve, de magukat a tárgyakat és a rosszindulatú bűncsapat láthatjuk (jóindulatú sajnós nincs). Miközben játszunk a "Bad" egy kicsit furcsa változatát hallhatjuk (ennyi felett a 64-es től) (Not so Bad – CoVboy) Ez a pálya könnyűnek tűnik a rendelkezésre álló 20 élet miatt, de a későbbiekben minden életre szükség lesz! A második pályán az utcán száguldatunk a motorunkkal az előbb megszokott felülnézetből irányítva. Most autók és oldalkocsis motorok, illetve a bennük ülő torzfejű bűncsapat és nének jelentenek ránk veszélyt, valamint egy fegyveres tag, akit nem nehéz hatástalanítani. Várjuk meg míg közel ér hozzánk, majd üssük el. Egy jópofa piros tőcsa marad a helyén. Biztos málnaszörp (elvégre Hollywoodban vagyunk). A térképen világos színű felbukkanási helyét T jelöli. Észrevehetjük, hogy egy körülrárt helyen vagyunk: ebből több helyen is vezet kiút, de az sorompók zárják le, valamint egy vastagabb világos fal. Ha összegyűjtöttük a 10 sárga bombust, motorunk autóvá változik, amivel átugorhatunk ezen a falon. Ezután ismét motoron ülünk, és még három pályán kell megismételniünk az előbbi munkadesúket. Ezekután belehajthatunk a vízbe... Lám csoda történt (nem ez az első): autónk motorcsónakká változott. A kikötőben kell most összeszednünk a 10 "bombó"t. (Nicsak! – Greetings from **Kazinczy**) Ezután visszaváltozunk autóvá (anticsooda). Nincs más teendőnk, mint végigautózni egy rövid útszakaszon és már töltődik is a harmadik szint. Ez már valamivel látványosabb. Egy utcán sétálgatunk balra, jobbra. Ez idáig szép is volna, a probléma viszont az, hogy az ablakokból gépfegyverrel lövöldöznek ránk. Ahogy, hogy ezt viszonzni tudjuk, meg kell találnunk az utcán heverő gépfegyvert. Így már mindjárt más. Ne felejtsük el a pótolni a löszert, mert a tár hamar kifogy. Lőni úgy kell, hogy megnyomjuk a "tűz" gombot, ekkor megjelenik egy célkereszt, ez mozgassuk az akadékoskodó bácsi fejére. Ennek meg is lesz az eredménye (nem nehéz kitalálni micsoda...) Sajnos ezen a pályán meg nem sikerült túljutnom, de ez már csak idő kérdése. Ha meglesz szívesen elküldöm... (OK, akkor ideiom, hogy folytatjuk... akarom mondani folytatod – CoVboy)

Level 1.



Level 2.



Moonwalker

WILLOW PATTERN

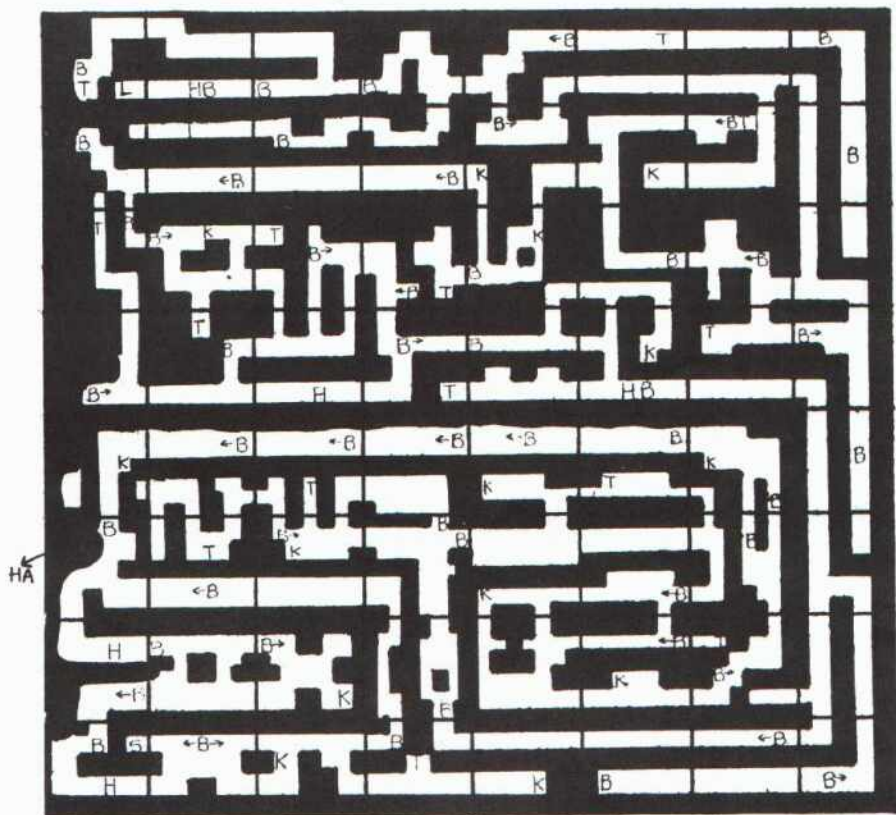
C-64

"Tisztelet Szerkesztőség! Az első szám bevezetőjében azt írták, hogy szívesen fogadnak leközölhető anyagokat. Én elkészítettem a **WILLOW PATTERN** leírását, s hozzá a térképet. A leírás röviden így szól:

Induljunk el a startról és bolyongjunk a labirintusban amíg el nem jutunk a lányig. Utunk során a kardforgató ellenségek legnagyobb részét célszerű megölni, mert ha túl közel megyünk hozzájuk ők ölnek meg minket. A barbárok lemezárása egy speciális eszközzel történik, amiből van egy pár a labirintusban. Ez a szerszám a kard. Kardokat elvéve találhatunk a szigeten, de a barbároktól is zsákmányolhatunk. Vannak olyan barbárok, amelyekhez ha túl közel megyünk, akkor egy kardot dobnak felénk. Ha ügyesek vagyunk és kikerüljük a kardot vagy elfutunk előle, akkor egy idő után megáll, és felvehetjük. Egyszerre csak egy kard lehet nálunk, s egy barbártól csak egy kardot szerezhetünk. A kardot a 'tűz' gomb megnyomásával lehet eidobni. Útközben találhatunk egyéb tárgyakat is, amelyeket felvéve növelhetjük az elért százalékunkat. Az út néha egy-egy hídon vezet át. Itt vigyázni kell, mert óriások nyújtogatják felénk a kezüket, s ügyesen át kell ugrázkodni a köveken a híd másik végére. Ha elértünk a lányhoz, menjünk oda hozzá. Most aztán szaladhatunk a hajóhoz, mert egy ronda banya kerget minket. (Feltéhetően a lány mostohaanyja, aki nem nézi jó szemmel, hogy elvisszuk a lányát.) A játék teljesítése szempontjából nem szükséges megölni az összes barbárt (csak az utunkba kerülőket öljük meg, nehogy kifogyjunk a kardokból) és nem szükséges felszedni az egyéb tárgyakat. Ez a C-64-es verzió leírása, PLUS4-en egy kicsit más. Tisztelettel: **Tapasztó István**, Mezőhegyes"

Jelmagyarázat a térképhez:

H – hid
B – barbár
K – kard
HA – hajó
T – tárgy
S – START
L – lány



Falcon

Amiga

CoVboy: A múltkoriban — a CoV 5. olvasása közben — gutatűst kaptam és mig önkívületben tartózkodtam, elém megvilágosodott (de csak egy kicsit). Ez abban a nagyszerű felfedezésben nyilvánult meg, miszerint nem ártana valami hasznos dolgot is művelnem a CoV-ban (természetesen a korszakok jelentőségű levelezési rovaton kívül). Ádásos tevékenységemet a múltkorai Falcon-leírás kiegészítésével fogom kezdeni. Azt már mindenki döntse el maga, hogy a Tökös-mákosban ezzel a "lok" vagy a "mák" szerepére pályázhatok-e (esetleg a "kozma"-ra a rétes alján)...

Szóval a FALCON-leírás szép volt, meg jó, meg hasznos — csak kimaradt belőle néhány dolog. Például az, hogy az egyes kuldetekben mit is kéne csinálni. A kuldetésért jó szalagot (ami a kuldetés neve előtt látható) ugyanis csak akkor kapjuk meg, ha a bevetés sikeres volt vagyis a célpont(oka)t megsemmisítettük. A fegyverzet összeállításához pedig nem árt tudni, hogy milyen célpontot is fogunk támadni. A lehetséges célpontok egyébként a fedélzeti számítógébe is be vannak táplálva, a célpótukor jobb alsó sarkában (a képernyő felső részének magyarázatánál 5-el jelölve) és az 'O' vagy az 'A' billentyűvel válogathatunk közöttük. A térképen megpróbáltam a játékban lévő térképet ábrázolni (bár a rajzolás kevésbé erős oldalam) — talán mindenki eltalál majd rajta. Szóval a kuldetekek:

MILK RUN bombázási gyakorlat a repülőterüktől keletre lévő 3 épület ellen (D1-D2-D3). Ha az épület már nem teljes hasab, hanem csak egy csont, akkor már érvényes a találat — nem kell újra rárepülni. Természetesen nem kotelező bombázni: MAVERICK is megteszi.

BLACK BANDIT: alacsonytámadás egy íőserutánpótlást szállító teherautokorvoj (D12) ellen. A korvoj 4 teherautóból áll és mozog (tehát a térképen lévő karika azt a hejyet jelzi, ahol elkaptam). A gépjárgót célszerű használni ellenük, de jó a MAVERICK és a bombák is. A sikeres találatoknál a teherautók leropulnak az útról — bye-bye.

RATTLESLAKE ROUNDUP: itt egy raketaindító kell eltálatni (D13). A környéken egyébként több is van (fekete háromszögekkel jelölt) — talán repétának. A szalagot viszont csak annak a bizonyos egynek az eltálatlásáért kapunk — figyeljük tehát a távolságmérőt a célpótukor jobb alsó sarkában. Az eltálatl raketasíó mutatja a legszebb eredményt...

DOUBLE TROUBLE: itt nem nagyon volt világos számomra, hogy mit kell csinálni.

DRAGON'S TAIL: támadás a D4-el jelölt hid ellen. Pontos találatnál a hid beszakad a vízbe, de már az is érvényes találat, ha az egyik pillér kidől.

DRAGON'S JAW: akár az előbbi, csak a D5 hid ellen.

HORNET'S NEST: a célpont az ellenség repülőtere (D6). Egy szép lyukat kell robbantani valamelyik kifutópályába.

BEAR'S DEN: az ellenfél főhadiszállásának (D7) lerombolása — a benne lévőekkel együtt! Ugyanolyan épület (a folyóparton), mint amilyenek a MILK RUN-ban voltak.

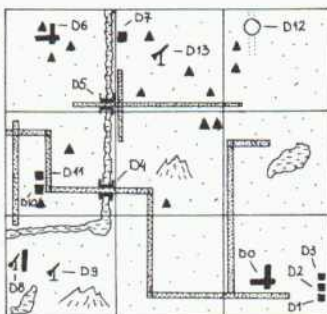
VENUS FLYTRAP: a D8 és D9 raketasíók megsemmisítése.

STRIKE PALACE: a D10 és D11 épületek lerombolása.

DOUBLE DRAGON: a DRAGON'S TAIL és a DRAGON'S JAW együtt — azaz mindkét hid (D4-D5) lerombolása.

GRAND SLAM: ezt a kifejezést akkor használja az angol, ha valaki több számban is indul és mindegyikben nyer (stílszerű például: ha például a postámban minden íromány Megaléví lesz...). A célpont tehát értelemszerű: az összes egyszerre!

A múltkoriban problémák adódtak a CHAFF-et és a FLARES-t szóró billentyűk körül is. Ez elméletileg a numerikus billentyűzet 'INS' és 'DEL' gombja akart volna lenni — csak a RED SECTOR-törésben (nekünk ilyen van) nem nagyon akart működni. Ezenkívül kimaradt még egy dolog a leszállás ismertetésénél említtet segédműszer csak akkor működik, ha azt előtte be is kapcsoljuk az 'F7' billentyűvel. A fegyvereket jelző táblán ilyenkor ILS (Instrument Landing System) feirat jelenik meg. Na akkor ennyit a FALCON-ról.



Az Olvasó hirdet

Előljáróban még annyit el kell mondanunk, hogy ennek a számnak a nyomdába adásáig csak azon olvasóink hirdetei érkezhettek meg hozzánk, akik előfizették a CoV-ot (ők ugyanis kb. két héttel előbb kaphatták kézbe a CoV 4-et, amelyben meghirdettük ezt a lehetőséget). Tehát csak semmi aggodalom: a következő CoV-okban a többiek is sorra kerülnek. A hirdetésekkel kapcsolatokban megjegyeznék, hogy a bennük közöltekről a CoV felelősséget nem vállal. Valamely hirdetés iránt érdeklődő olvasóinkat megkérnénk, hogy a kapcsolatot ne a CoV-on, hanem a hirdető címén keresztül levélben szíveskedjenek felvenni. A hirdetési lehetőség természetesen a továbbiakban is ingyenes — feltéve, ha magánszemély magánjellegű dolgot hirdet.

AMIGA 500-t vennék (valutáért is)!
Garamvölgyi Gábor, Pécs Pf. 78.,
7614

PLUS4-tulajdonosok figyelem! Várom azok jelentkezését, akiknek tulajdonukban vannak a PED és a TEDPAINT programok (Egység felhasználói programok (P-COPY, YOUNG PICASSO, stb.) is érdekelnek. Csere es vétel is elkepezhető Horváth Gábor, Kapuvár,
Lukácsy Lajos út 12., 9330

PLUS4-esek figyelem! Több mint 200 különféle poke-val rendelkezem! Válaszboríték ellenében szívesen küldök!
Molnár István, Pápa
Lenin ltp. 32. ép. 6. lph. II/6, 8500

C-64-esek figyelem! Keresek SPORTIME és ACCOLADE programokat, valamint A3-as posztereket. Esetleg pénzért is.
Soltes Róbert, Szentgotthárd
Árpád út 13., 9970

C-64-es programcsere lemezen.
Keresek NEUROMANCER és BARD'S TALE III. leírást.
Bekker Attila, Budapest
Keresztúri út 39-41. IX/3, 1106

C-64-en szuper programokat eladok (10 Ft) és cserélek kazettán. Eladás esetén válaszborítékot kérek.
Gömöri János, Kondoros,
Bajcsy u. 24., 5553

4. Vezérlésátadások. Bár a C strukturált nyelv, lehetőség van címkek használatára a programban, s a megcímkézett utasításra való közvetlen vezérlésátadásra. Erre szolgál az utasítások címkevel való ellátása, illetve a **goto** utasítás. Ezek alakja a következő:

goto <címke> illetve <címke> : <utasítás>

A címke tetszőleges, másra még nem használt azonosító lehet. A **goto** utasítás végrehajtása azt eredményezi, hogy a vezérlés a <címke> -vel megjelölt utasításra folytatódik. A címke csak az éppen végrehajtás alatt álló függvényben lehet.

A feltételes vezérlésátadásra a

if (<kifejezés>) <utasítás> illetve a
if (<kifejezés>) <utasítás 1> **else** <utasítás 2>

utasítások szolgálnak. A kifejezés kiértékelése után a vezérlés az <utasítás 1> feldolgozásával folytatódik — feltéve, hogy a kifejezés értéke igaz volt, pontosabban nullától különböző. Ha a kifejezés értéke hamis, azaz nulla, akkor az első esetben a következő utasításra kerül a vezérlés, míg a második esetben az <utasítás 2> kerül végrehajtásra. A C tartalmaz egy többirányú elágaztatást is lehetővé tevő utasítást. Ennek alakja a következő:

switch (<kifejezés>) <utasítás>

míg az <utasítás>-ban az alábbi utasítások fordulhatnak elő:

case <állandó-kifejezés> : <utasítás>
illetve **default** : <utasítás>

A **switch** utasítás végrehajtása a <kifejezés> kiértékelésével kezdődik. Ezután a program megkeresi az utasításban az első olyan **case**-t, amelyikhez tartozó állandó kifejezés értéke megegyezik a <kifejezés> éppen aktuális értékével. Az ezt a **case**-t követő első utasítással folytatódik a program. Ha ilyen **case** nincs, akkor a **default**-ra kerül a vezérlés. Ha a **default** nem szerepel a **switch**-en belül, akkor a **switch** követő első utasításra kerül a vezérlés. Szemben a C nyelv definíciójával, a HISOFT C-ben a **switch** utasításon belül már nem definiálhatunk semmit.

5. Ciklusutasítások. A C háromféle ciklusutasítást ismer. Ezek a következők:

```
while ( <kifejezés> ) <utasítás>
do <utasítás> { <kifejezés> };
for ( <kifejezés 1>; <kifejezés 2>; <kifejezés 3> ) <utasítás>
```

A két **while**-t tartalmazó struktúra hasonló. Az <utasítás> rész újra és újra végrehajtható egészen addig, amíg a kifejezés igaz, azaz nem nulla. Amikor a <kifejezés> értéke először lesz nulla, a ciklus lejár. A **do**-val kezdődő ciklus annyiban tér el, hogy az <utasítás> legalább egyszer végrehajtható.

A **for** utasítás egyenértékű a következő **while** ciklussal:

```
<kifejezés 1>;
while <kifejezés 2> {
    <utasítás>
    <kifejezés 3>
}
```

Ennek megfelelően az első kifejezés inicializálja a ciklust, a második ellenőrzi a ciklus lejárását, míg a harmadik a ciklus egy-egy végrehajtása után módosítja a ciklusváltozó értékét. Például a BASIC-ből jól ismert **FOR I=1 TO N STEP 1** ciklust a C-ben a következőképpen lehet kifejezni: **for (i=1; i++ <= n)**.

6. Egyéb utasítások. Ebbe a kategóriába összesen három utasítás tartozik. Ezek közül a legegyszerűbb az üres utasítás, az a ;. Felesleges pontosvessző üres utasításként viselkedik. A **break** utasítás befejezi az utasítást tartalmazó legbelső **while**, **do**, **for** vagy **switch** utasítást, s az azt követő első utasításra kerül a vezérlés. A **continue** utasítás befejezi a ciklusmag végrehajtását, s a ciklus folytatásának ellenőrzésére kerül vissza a vezérlés. Ez a kétféle **do** és a **for** ciklusra egyaránt vonatkozik.

Előre definiált függvények

Befejeztük a C nyelv ismertetésének első részét. A továbbiakban a típusdeklarációkat, az előre definiált függvényeket és a fordítási opciókat ismertetjük. Jelenlegi ismereteink azonban még nem elegendőek programok írására, ugyanis a C-ben az adat ki/beviteli műveletek mind előre megirt függvények (hasonlóan a PASCAL-hoz), ezért legalább néhány eljárást ismeretünk, hogy már most tudjunk programokat készíteni.

Adatbeolvasás

A billentyűzetről történő adatbeolvasás formája a következő:

```
scanf( <formátum-sztring> , {<argument> ...} );
```

A formátum-sztring a beolvasandó értékek formátumát tartalmazza, míg az argumentum-lista a beolvasandó értékek helyét adja meg, vagyis mindegyik egy-egy mutató. A formátum-sztringben az egész értékeket a "%d" vagy a "%10d" formában kell jelezni. A % jel vezeti be a vezérlő sorozatot, míg a "d" a decimális beolvasási formátumot jelzi. A köztük levő szám a maximális beolvasandó jegyek számát jelenti. Bármilyen nem decimális jel véget vet a beolvasásnak. Például az x és y egész számokat a következőképpen lehet beolvasatni:

```
scanf("%d%d", &x, &y);
```

Dragon Ninja

Töltsük be a játékot, majd RESET. Ezután POKÉ 11571.173, végül pedig SYS 25856 és máris könnyebb lesz a játék.

Kiírás a képernyőre

A képernyőre való kiírás ugyancsak formátum-sztring segítségével történik. Ennek alakja:

```
printf(<formátum-sztring> ,{<argument> ...});
```

Argumentumokként most magukat az értékeket kell megadni, nem pedig a címüket. A <formátum-sztringben> található nem vezérlő karakterek egy az egyben megjelennek a képernyőn. A kiírás vezérlésére a következő karaktersorozatokat is lehet még használni:

C jelölés	hatás
\n	Új sor
\t	vízszintes tabulálás
\b	vissziépés
\r	kocsi-vissza
\f	lapdobás (képernyő torlós)
\\	backslash
\/	aposztróf

Például a `printf("\n\nEredmények: %5d %5d",x,y)` hatására a képernyő torlódik, s a második sor elején megjelenik az "Eredmények:" felirat, majd azt követően 5-5 helyiértéken ábrázolva az x és y számok értéke, közte két szóközzel.

Most már kellő ismerettel rendelkezünk ahhoz, hogy elég bonyolult és összetett programokat írjunk C nyelven. Bemelegítőnek egy egyszerű példa. Az alábbi program az első 1000 természetes szám között található prímszámokat írja ki a képernyőre:

```
int oszthato(i,j)
int i,j;
{
    if(i%i == 0) return -1; else return 0;
}

main()
{
    int i,j,flag;
    printf("%1c%d\n",CLR,2);
    for(i = 2; i < 1000; i += 2) {
        flag = 0;
        for(j = 2; j <= i > 1; (j = 2)? ++: (j += 2))
            if(flag = oszthato(i,j)) break;
        if(! flag)
            printf("%d\n",i);
    }
}
```

Ha még valaki itt van: írjunk olyan programot, amelyik kiírja egy szám prímtényezői felbontását. Használjunk minél bonyolultabb és trükkösebb értékadásokat!!!

CARTRIDGE POKE-ok

C64

IO: POKE 1096,3 (továbblépés a köv. szintre), POKE 1118,1-5 (1 - lassú, 5 - gyors hajó)

Incredible Shrinking Sphere: POKE 39270,173 (végtelen gömb), POKE 40960,165 (végtelen pajzs)

Incredible Shrinking Sphere: POKE 41098,165 (végtelen töltény)

Kat Trap: POKE 21851,165 (örökélet)

Kokotoni Wilf: POKE 17163,173 (végtelen élet)

Knuckle Busters: POKE 43960,173 (örökélet), POKE 41607,173 (örökidő)

The Last Ninja 2: POKE 37456,173 (Level 1 - örökélet), POKE 36690,173 (Level 2 - örökélet)

The Last Ninja 2: POKE 31852,173 (Level 3 - örökélet), POKE 35481,173 (Level 4 - örökélet)

The Last Ninja 2: POKE 35771,173 (Level 5 - örökélet), POKE 36879,173 (Level 6 - örökélet)

The Last Ninja 2: POKE 34444,173 (Level 7 - örökélet)

LED Storm: POKE 7658,165 (örökélet)

Legend of Kage: POKE 13613,173 (örökélet)

The Munsters: POKE 2048,216: POKE 2049,120: POKE 2050,32, majd ezt követően

POKE 15614,169 (végtelen varázserő), POKE 15593,169 (örök energia)

CoVboy Posta

Hejlo mindenkinek! Ismét itt jön CoVboy a levelezéssel – na meg (oda)lenn Müller CARTOON alias Kis Getto újabb nagyszabású képével, amelyen a CoV "szerkesztőségében" uralkodó állapotokat próbátta megörökíteni. Bár személyesen még soha nem volt szerencsénk egymáshoz, a csendélet mégis nagyszerűen sikerült: a figurák rendkívül értelmes tükröző vonásai és hihetetlen lelkesedése fotóhoz teszik hasonlatossá a korszakos jelentőségű alkotást. Ha minden igaz, akkor a levélhalmaz alatt csekélységemnek kellene leledzenie... Hm, a nemzetközi kézjelzéstől most vonatkoztatunk el – vegyűz úgy, hogy az egy nyitott tenyer akar lenni, csak azelőtt hentes voltam. Ebben a hónapban ismét akadt Megalével! Ez ugyan nem attól lett "Mega", hogy annyira szórakoztató, mint az eddigie, hanem attól, hogy nagyon tanulságos – minden levélről számarló! Bizony, bizony – két kéressel szeretnék a Nagydémükhöz fordulni: az egyik már a múltkoriban is említett válaszböríték, a másik pedig az, hogy ha lehet akkor próbáljuk mellőzni az ilyenmegolyan program lemosására vonatkozó kéréseket! Ha bármi más probléma akadt, akkor szívesen segítünk (ha tudunk) – de másolgtatunk már hadd ne keljen...! Kösz!

(Utalás a 4. szám egyik levelére)

Herr CoVboy!

Nagyon nagy baj, ha valaki nem bírja elviselni a kritikát. Különösen, ha az nem alap nélküli. A 4. számban közötti válaszoldról egy történetet jutott az eszembe, amit nem sértesnek, és nem pedabeszédnek szának, de leírom.

Tanárr: Ön szerint mi a kollókvium?

Diák: Két értelmes ember beszélgetése.

Tanárr: Na és mi van akkor, ha az egyik hülye?

Diák: Akkor a másik megbukik.

A válaszoddal egy kicsit megbuktattál, mivel a lapot Sárospatakon sokan olvassák. Ha valamikor lesz egy kis idő és leszállnál arról a fene magas lóról, légszíves találd meg a módját, hogy helyesbítést eszközölj. **(Na itt rögtön meg is állhatunk egy percra... Mivel én nem tudok ilyen szép szavakat, kénytelen voltam megnézni a szótárban, hogy mi is az a "kollókvium").** A következők taláim: 1. kisebb egyetem? 2. főiskolai vizsga, 2. a meghívottak szűk körben feltettől nemzetközi tanácskozás. Ha már feltételül példázni akarját, célszerűbb lett volna inkább a "ne vitatkozz hülyével, mert esetleg összetévesztenek veled" kitételt használnod – a lényege ugyanez. Mivel magadra ruháztad a "megbukott" szerepét, ordogi logikámmal sikerült kikövetkeztetnem, hogy én volnék a "hülye". Ez ugyan nem túl hízegő, de mint magánvélemény feltételül tiszteletben tartandó – egyébként nézőpont kérdése az egész... Azt mondod, megbuktattalak és helyesbítést kérsz – csak azt nem értem, hogy mire föl?! Pontosan az lett leközölve, amit írtál a leveledben, az én véleményem pedig nem változott – mitfele helyesbítést kéne eszközölnöm? Azon a bizonyos magas lovon viszont nem én, hanem te üldögélsz! – CoVboy)

Nézük sorjában.
1. Nem hiszem, hogy fogadtalan prókator lennek. Schmelzer Balázs csak egy kiragadott példát volt a többi áldozat közül. Irhattam volna akár Márton Györgyöt, Dikó Istvánt is. Nem fordult meg esetleg a fejedben, hogy esetleg a 4. szám 30. oldalán került Soltesz György-leveli azért íródott, mert levelezőidét kb. ilyen értelmi képességi hüvelygereknek nézed? **(Nem, az nem fordult meg a fejemben: ha hülyék nézném a levelezőket, akkor nem válaszolnék nekik!) – CoVboy)**
2. A játékleírás kitéjezsemet ezennel játékszerretőre változtatom. Így megfelel? Ha igen, Lőrincze Lajos professzorral jelentkezhetsz egy piros pontért... **(Na, ki ül a magas lovon?)!** Egyébként a 4. szám megint kitűnő.
3. Most kapaszodj, hogy le ne ess a lóról! Oke, hogy vetted a bátorságot és végignéztad a COV eddigi számaint Zak McKracken ügyben, de bizalmasan közlöm Veled, hogy rosszul felületesen nézted át az irrodalmat, így kutatásaim eredményeit nem a Lucasfilm LTD-vel tudatom, ha lennél szíves a 2. szám címlapjának belső oldalán a lemezajánlatot megtekinteni... **(Kedves Súlyosmester! Nagyszerű felfedezésedhez öszinten gratulálók, de van egy kis probléma: én a belvekről beszéltem – ami a reklámok helyén van, ahhoz nekünk nincs túl sok közünk!) – CoVboy)**
Megjegyzéssel vitatkozom, miszerint nem fair dolog egy ilyen betűhívával előállni (szérintet mondva-csinált betűhívával)... ugyanis az a 200-250 ezer karakter írott sajtóként megjelenik, pár ezren olvassák és "megtanulják", az én levelemben lévő 5 hibát (ha volt benne egyáltalán) viszont csak Te olvastad ezer karakteren... **(Hm, hát ebben végül is igazad van – CoVboy)** És nem kéretelek rá, hogy javítsd ki a dolgozatomat. Különösen nem nyilvánosan. Illymódon fogadtalan prókatornak is tekinthetnélek. **(Pardon! Egy kis különbség azért mégis van közöttünk: én "fogadott prókator" vagyok – a CoV fogadott fell. Kritizálás, de ideges leszel, ha valaki visszazól?! – CoVboy)**

Ha tehát leveleimre legközelebb ismét a rovatodban válaszolsz, előtte a kéziratot szíveskedj elküldeni, hogy átnezhessem. **(Hát erre ne számíts! A cenzúra kis hazánkban egy ideje már megszűnt és nem hallottam róla, hogy a címében újra felállították volna valami hasonló hivatal... – CoVboy)** 16 éves korában az embernek meg van hozzá kedve és ideje és perze korrektorra és lektorra is. Nálátok van ilyen betegséggé??? **(Ezt ugyan nem nagyon értem, de hát a "kollókvium"-ot is úgy kellett megkeresnem... – CoVboy)**

(...) Azért ne csüggedj! A lapod jó, a stílusodat meg majd közben kicsiszoljuk.

Good bye! – JSB, azaz GYULAI JÓZSEF

CoVboy: A tömegkommunikáció azt szolgálja, hogy kis hazánkban megvalósuljon van a demokrácia, a pluralizmus meg az ilyen hasonló dolgok. Ezekhez a fogalmakhoz viszont hozzátartozik a tolerancia is (a kifejezést most taláim kollókvium-keresés közben), azaz célszerű a saját felfogásunktól eltérő véleményeket is tiszteletben tartani. A levelezési rovat egy ilyen dolog: a kritikus hangvételű leveleket is leközölöm, nemcsak a dicsérőket – de a válaszok is rájuk. Mindenki elmondhatja a véleményét a CoV-ban – de a "mindenki"-be én is beletartozom! Az, hogy a válaszok örül-e a levélíró vagy sem – magánügy (én sem szoktam minden levélnek örülni). A konzervenciót (de jó dolog egy ilyen szótár – le nem tesszem többé!) egyébként már te is levonhattad volna: ha nem tesszük, hogy az újságban válaszok a levelekre, akkor 1. ugyan nem kell levelet írni; 2. vagy olyan levelet kell írni, amelyet a nyilvánosság előtt is vállalni merész (fennáll ugyanis annak a veszélye, hogy az újságban fogok válaszolni), ilyen egyszerű ez a dolog. Azért te se csüggedj! Ezt a választ sem küldöm el hozzá "engedélyezésre" – majd áprilisban elolvashatod. A stílusom "csiszolását" felejtjed el! Ebben csak egyvalaki kompetens – én.





Meglehetősen sok levélírónk elégedetlenkedett amiatt, hogy a CoV-ban nem közlünk Top-listákat. Ennek az okainak már beszéltünk (nem feltétlenül találkozik a mi ízlésünk a közönség tetszésével meg ilyen hasonló), de már említettük azt a lehetőséget is, hogy a Tökös-Mákoshan szívesen leközlünk beüldött Top-listákat is. Mindenesetre a Top-listásra szomjazó közönség vágyainak kielégítésére most közlésre kerül az első

ORIGINAL COVBOY TOP 10

Ezt ugyan nyugodtan nevezhetjük "Oldie, but goldie" vagy "All times megat(h)ús"-listának is – de azért ne tessék röhögni (itt tartok)...

"Na, most mi a Jóistént csinálják?!"

COMMENDADOR AMICO

1. NORTH AND SOUTH
2. POPULOUS
3. ARCHIPELAGOS
4. KING'S QUEST IV.
5. BEAST
6. FIGHTER BOMBER
7. LARRY 2.
8. KICK OFF
9. SPACE QUEST III.
10. MILLENNIUM

COMMY 8X5

1. PIRATES
2. STEALTH FIGHTER
3. NEWZEALAND STORY
4. TOTAL ECLIPSE
5. NEUROMANCER
6. PRO TENNIS SIM
7. RICK DANGEROUS
8. BATTLE CHESS
9. ZAK McCracken
10. TUSKER



"A két segédCoVboy"



UGLY LITTLE DUCK (MINUS)

1. TIR NA NOG
2. MERCENARY 2.
3. ELITE
4. A-07
5. MERCENARY 1.
6. ALIENS
7. FOOTBALLER OF THE YEAR
8. SPIKY HAROLD
9. COLOSSUS CHESS
10. ACE

Azonkívül még itt van a derék Kis Getto is, aki nem mulasztja el, hogy a CoV-bagázst újabb és újabb freskóival kápráztassa el. Természetesen nem vennék a lelkünkre, hogy a legújabb nagyszabású művei által nyújtott vizuális élménytől megfoszszuk a t. Olvasótábor (A címeiket már én adtam a rajzoknak – CoVboy). Tájékoztatásul közöljük, hogy házi festőművésznünk rajzai után erősen érdeklődik a Nemzeti Valéria...

Kerti bútorok és tűzhelyek



Kerti bútorok és tűzhelyek

A szabadidő hasznos eltöltésének közkedvelt módja a barkácsolás és a ház körüli kert szépítése. Kiadványunk, reprezentatív képanyagával és szemléletes ábráival magas színvonalon és kellő hozzáértéssel mutatja meg, miként tehetjük kertünket ill. környezetünket kis anyagi ráfordítással szebbé és izlősebbé.

Egyszerű szerszámokkal, könyvünk útmutatásait követve könnyedén készíthetünk napozóágyat, kispadot, kerti lugast vagy akár kenyérsütő kemencét is.

Ára: ~~290,- Ft~~ 98,- Ft

Magyari István OPEN ACCESS

Az **OPEN ACCESS** integrált szoftvercsomag hat modulból áll, amelyekkel a felhasználó adatbázist és táblázatokat kezelhet, szöveget szerkeszthet, grafikus feladatokat oldhat meg, kalendáriumot készíthet és lehetősége nyílik a telekommunikációra is.

A program könnyen kezelhető, megtanulásához nincs szükség bővebb számítástechnikai ismeretekre.

(Lapozgató sorozat)

Ára: 180,- Ft

Orbán Katalin PROFESSIONAL COBOL

A **COBOL** kezdetben a nagyszámítógépek programozási nyelve volt.

A személyi számítógépekre kidolgozott változat, a **PROFESSIONAL COBOL** nyelv és rendszer, amellyel megszerkeszthetjük, szintaktikusan elemezhetjük és végre is hajthatjuk programunkat.

Menürendszerével rendkívül elegáns hibafelderítést, tesztelést végezhetünk. A könyv ismerteti az utasításokat, összefoglalja a direktívákat és a hibaüzeneteket.

(Lapozgató sorozat)

Ára: 180,- Ft



Kiadványaink megvásárolhatók a **Műszaki Könyvkiadó Kandó Kálmán könyvesboltjában** (Bp. V. Bajcsy-Zsilinszky út 20.), és megrendelhetők az alábbi címen:

KANDÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLT

Bp., 5. Pf.: 581, 1374