



COMMODORE VILÁG 90/9

53 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



C-64

1. NEUROMANCER (*Interplay*)
2. LAST NINJA II. (*System 3*)
3. TEST DRIVE III. (*Accolade*)
4. BATMAN – THE MOVIE (*Ocean*)
5. ZAK MCKRACKEN (*Lucasfilm*)
6. IRON LORD (*Ubisoft*)
7. TURBO OUTRUN (*US Gold*)
8. MYTH (*System 3*)
9. TUSKER (*System 3*)
10. ELITE (*Firebird*)

PLUS4

1. MERCENARY 2.
2. REVS
3. ALIENS
4. ELITE
5. ACE 2.
6. TIR NA NOG
7. ACE
8. BRUNO'S BOXING
9. MERCENARY 1.
10. SABOTEUR

AMIGA

1. POPULOUS (*Electronic Arts*)
2. NORTH AND SOUTH (*Infogrames*)
3. INDY III. ADVENTURE (*US Gold*)
4. FIGHTER BOMBER (*Activision*)
5. KING'S QUEST IV. (*Sierra on Line*)
6. FALCON (*Spectrum Holobyte*)
7. (SHADOW OF THE) BEAST (*Psygnosis*)
8. FUTURE WARS (*Delphine*)
9. THE JETSONS (*US Gold*)
10. INFESTATION (*Psygnosis*)

COV TOP 10

Hmmm, hát megszületett végre az első igazi CoV Top-lista! Bár eleinte abszolút nem füllött hozzá a fogunk, mert ugye ízlések, pofonok és formattálandó játékok mindenkinél különböznek – de annyian kértétek, hogy végül mégis csak sikerült kötélnék állnunk. Természetesen a továbbiakban is közönséglistát akarunk csinálni, tehát csakis a Ti szavazataitok befolyásolják a programok helyezését.

Top 10 kéthavonta lesz, hogy elegendő mennyiségű szavazatból tudjuk kiválasztani, mely játékok tetszenek a legjobban nektek. A mostani lista egyébként egész tűrhetően néz ki: túl sok újdonságnak számító dolog ugyan nincs benne, viszont – legalábbis véleményünk szerint – megtalálhatóak benne a jelenleg legjobbnak számító stuffok. (Csak azt tudnám,

hogy az a szerencsétlen ELITE hogyan kerülhetett a 64-listára?! – CoVboy)

Több kommentárt egyelőre nem fűzünk a dologhoz – várjuk továbbra is szavazataitokat.

Intro

Tartalom

Intro	1
Info	2
Neuromancer (C-64)	3
Pirates (C-64, Amiga)	8
Deja Vu (C-64, Amiga)	12
King's Quest IV. (Amiga)	15
Borrowed Times (C-64, Plus4)	20
TökösMáros	22
C nyelv	26
Olvasói hirdetések	28
CoVboy Posta	31



Épp ez jutott eszünkbe...

Nagy helő mindenkinek! Hmmm, a viszontlátás öröme mindig felvilanyozza az embert (vagy embereket, ha az 1.75-öt már többes számban kell mondani)! Szóval vége lett a nyárnak és megint itt van egy CoV – némileg megváltozott külső és belső kivitelben. A változás oka: CoVboy átvette a hatalmat és statáriumot hirdetett. Egyrészt azt állította, hogy iszonyú ronda az újság kinézete, másrészt meg meglöbögötte a kezében a "konkurencia" (576 Kbyte-nak hívják, ha valakinek nem tűnt volna még fel...) első számát. Azt mondta, ezután már nincs szükség a CoV-ban játéktudományokra, lehet komoly játékleírásokkal foglalkozni végig. Ezután – úgy látszik – beszerzett valamilyen "újságcrunchert" és beszűfolt 32 oldalra annyi szöveget, amennyi normál esetben egy 150 oldalas könyvet töltene meg (csak győzze gépelni az ember!). Most kérdés az, hogy ez így mennyire lesz olvasható (mikor leadjuk a nyomdába, még az...). Ezután különféle emberek érkeztek: először is egy alacsony szőke, aki előrántott egy kartont és felmutatta azzal, hogy ez a CoV 9 címlapja. Nahát – és ezt Kodreán mester is tudja? CoVboy kommentárja szerint, addig töltötte a Big Mac-eket és a kóliákat Kis Getto művész úrba, míg színesben nem volt hajlandó rajzolni. Nemsokára feltűnt két másik figura is, akikkel hosszú éjszakákat susmusoltak, de végül is úgy tűnt eredményes volt a dolog... Ekkor egyedül folytatta tovább az árokfutását a szövegszerkesztőjével és amikor megvolt minden fekete-fehérben, filctollakat húzott elő, rövid ideig firkáltgatót, számúzte az eddigi szép kereteket, aztán "Szóval elmegy!" felkiáltással rövid időre távozott. Nemsokára visszatért és megengedte nekünk, hogy megírjuk a bevezetőt – azzal a kitélletel, hogy sírólapról szó sem lehet. Azon kérdésünkre, hogy akkor mégis miről írjunk, azt válaszolta: "Ami éppen eszetebe jut..." Aha. Pontos instrukciók. Ezentúl tehát "Épp ez jutott eszünkbe..." lesz a bevezető címe. Miután átadtuk a végpét is az onfelelt egyéneknek, ismét elrobogott. Azt mondta, majd küld egy képeslapot Balatonról, amelyben az áll, hogy most már a Pátia nyomdán a világ szeme... Isten óvjon mindenkit attól, hogy vízszaterjen a tó mellől!...

Az újságról egyébként az jutott eszünkbe, hogy kértünk (és kaptunk) lapengedélyt, szóval most már nem könyvek vagyunk, hanem újságok. Minő lényegi változás!

A Postáról az jutott eszünkbe, hogy egy kissé gyengékedik a vidéki terjesztés, így tehát megpróbálunk minél több vidéki eladót megkeresni illetve további terjesztők után nézni.

Az árakról az jutott eszünkbe, hogy mi miért ne emeljünk árat, mondjuk 4 Ft-tal? Ennek az oka talán az is lehet, hogy pénzsóvár gazemberek vagyunk, de az sem kizárt, hogy a Posta terjesztői jutalékszabályozója játszott szerepet a dologban: eddig 30%-ot vettek le az eladott példányok árából, most már csak 27-et fognak. Természetesen az áremeléssel dologból nem akarunk rendszert csinálni...

A késlekedésről az jutott eszünkbe, hogy a CoV valójában kéni fog 2 hetet, mert mi is pont ennyit késtünk a nyomdai leadással. Hm. Einézt: Majd behozzuk valahogy...

Erről az egész bevezetőről az jutott eszünkbe, hogy majdnem úgy néz ki, mint egy eddigi Sírólap. Na nem baj.

Most pedig befejezzük, mert nemsokára elfogy a CoVboy által engedélyezett téglalapunk, másrészt meg a leírások biztos érdekesebbek nálunk. Meg egyébként se jut már eszünkbe semmi... Szóval jó múltatást mindenkinek!

Ez itt az impresszum helye (merthogy eddig olyan kicsi volt...):

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Címlapterv és GFX: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: két figura a CHROMANCE-ból,

1 db sórnyító és 2 db magabiztos tehén,
Gábor&Balázs, akik megitták a kávé,
és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Szedés, tipográfia meg ilyenek: már megint CoVboy
Szerkesztőség, az nincs, de nagyszerűen el lehet érni
bennünket Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363
címen (Itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni)

ISSN 0866-0808

Pátia Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Info

Ezen az oldalon eddig ugyan játékkismertetőik voltak, de mivel már van egy teljes újság, aki ismerteti helyettünk jóval nagyobb számban az újabb keletű játékokat (Vajon melyikre gondoltok? Commodore User? – CoVboy), az ismertetőik részünkéről megszűnnek. Ezen az oldalon olyan különféle információs anyagok fognak helyet kapni, amelyet CoVboy levelezőpartnerrei különösen igényelnek. Most például megint egy adag software-cég cím van itt, a következő számban ismét ismertetjük a Computer + Video Games GOLDEN JOYSTICK szavazásának eredményét, a továbbiakban bemutatunk néhány nyugati újságot – meg amit meg kértek.

US Gold Ltd.

Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham
B6 7AX, England

Psygnosis

Freeport,
Liverpool L3 3AB
England

Electronic Arts

11-49 Station Road
Langley Berkshire
SL3 8YN, England

Microprose

Unit 1, Hampton Road,
Ind. Estate, Tedbury,
Glos. GL8 8LD, England

Empire

4 Stannetts, Laindon,
Basildon, Essex, SS15
6DJ, England

Domark Ltd./Tengen

Ferry House, 51-57
Lacy Road, London,
SW15 1PR, England

Virgin/Mastertonic

2-4 Vernon Yard, 119
Portobello Road,
London W11 2DX,
England

Thalamus

1 Saturn House, Calleva
Park, Aldermaston,
Berks RG7 4QW
England

The Edge

36/38 Southampton
Street, Covent Garden,
London, WC2E 7HE

Ocean Ltd.

6 Central Street,
Manchester M2 5NS
England

Hewson

Milton Park, Milton,
Oxon, OX14 4RX
England

Firebird

Unit 1, Hampton Road,
Industrial Estate,
Tetbury, Glos., England

Imagine Software

6th Central Street,
Manchester M2 5NS
England

Infogrames/Exxos

Mitre House, Abbey
Road, Enfield,
Middlesex EN1 2RQ

Anco Software Ltd.

Unit 10, Burnham
Trading Estate, Lawson
Road, Dartford, Kent

Image Works

Irwin House, 118
Southwark Street,
London, SE1 0SW

CRL Group

7D King's Yard,
Carpenter Road London
E15 2HD England

System 3 Software

Blenheim House, 1 Ash
Hill Drive, Pinner,
Middlesex HA5 2AG

Titus

Unit 4, Stannets
Laindon, Basildon,
Essex SS15 6DJ

UBISoft UK

27 The Avenue,
Brondesbury, London
NW6 7NR England

Rainbow Arts UK

6 Sketty, Brackmills
Park, Northampton,
NN4 0PL, England

Neuromancer

A **cyberpunk** kifejezés kivételesen nem egy zenei stílust/ársadalmi réteget jelöl, hanem egy meglehetősen újnak számító sci-fi irodalmi irányzatot. Ezt angolász írók csoportja teremtette meg, élükön **Mark Gibson**-nal, a **NEUROMANCER** c. első cyberpunk regény szerzőjével. A stílus egy nem túl távoli jövőt rajzol meg, egy teljesen elidegenített, elszámítógépesített társadalom utópiáját igyekszik az olvasók elé festeni, ahol mind a bünyös, mind a bűnözők igen magas arányú és technikai szintű. Ebben a világban nyoma sincs azoknak a vicrikának és idealista képzeltéseknek, amely a hagyományos sci-fi irodalmat jellemzik: nincsenek engedelmis, minden munkát elvégző robotok és modern emberek, akik hófehér úrruhákban sétálnak a patyolatista folyosókon. Ehelyett állandóan szemerkélő savas eső, végsőig kizsárolt és szennyezett természet, szupermodern felhőkarcolók tövében tetregő kábítószerek, bandákba verődött, csodamotorokon száguldozó egyetlen bűnözők, mindenbe beletörődő átlagpolgárok, elképesztően fejlett számítógépes adat- és információhálózatok tárnak elének. Azt a világot, amelyet a **NEUROMANCER** c. regény lefest, nem lett volna túl szivderítő számítógépes játékként feldolgozni, ezért az **Interplay** a játék feldolgozásakor inkább a humoros és bizarr részletekre helyezte a hangsúlyt. Meglehetősen érdekes elegy jött ki belőle, ami ugyan ötvözi magában az arcade- és adventure-játékok stílusjegyeit, mégis teljesen eredeti. A játék 2058-ban játszódik a Japánban, egy olyan társadalomban, ahol az információs források crackelése mindennapos dolognak számít. A kisebb-nagyobb cégek, szolgáltató társaságok adatbázisai álló pótpontjai a cyberspace cowboyok (**Rokon lelkek... - CoVboy**) vagy más néven **cyberpunkok** betoreéseinek (azaz crackelésének). A cyberpunkok garázdaikódosának köszönhetően a feltett software-eket a tulajdonosok egyre erősebben igyekeznek védeni: a legális hozzáférést is password-ök nehezítik, a fontosabb adatokat és infókat pedig egy rejtejt rendszerben, az ún. **Matrix**-ban tárolják (ezt nevezik másnéven **cyberspace**-nek). A Matrixot egy háló reprezentálja, ahol mátrix-erősen (XY koordinátákkal jelölve), helyezkednek el az adatbázisok, amelyek az egyszerűség kedvéért egy-egy mértani test szimbolizál. Az adatbázis védelmét egy sebeseen pörgő **jéggazs** (ICE) jelzi, amelyet a megfelelő software-ek bevetésével lehet megtörni. A törősoftware-ek – akárcsak a jéggazs védekező műveletei – kis lovdekké formájában jelennek meg. Az adatbázisok védelmi rendszerének második lépcsője, az ún. **AIk (Artificial Intelligence)**, mesterséges intelligencia), amelyek a jég esetleges feltörése után aktiválódnak és megpróbálják megvédeni az adatbázist. Ezek a játékosban emberi arc formájában jelennek meg és gyakran beszélnek is hozzánk. A cyberspace-akciók az agyunk hálózatára csatlakoztatással történnek, tehát a cyberspace-jelenetek az agyban létrejövő képzetek, amelyek valóságos eredményt hoznak: sikeres crackelés eseteben hozzáférhetünk az adatbázisban lévő software-ekhez és infókhoz – peches esetben (pl. egy bivalyérő Al-vel történő találkozáskor) **fatline**-olunk. A fatline az az állapot, amikor az EKG/EEG-görbék már csak vízszintesen futnak, azaz a feldivens agyműködése egyenlő a nullával (gyakorlatilag kómas állapotnak, agyhálánál teleg meg). Ilyenkor nem kell előlről kezdeni a játékok, mindössze az agyunkat kell **kickstart**-olni, azaz újraindítani. **Ézt Chin**, a **BODY SHOP** tulajdonosa mindig automatikusan megteszi, szerény ellenszolgáltatásként pedig elvesszi az éppen nálunk lévő készpénzt. Pénzt sokfelé lehetveny lehet szerezni, amire szükségünk is lesz: az AI-k és a jegek semlegesítéséhez elsősorban ez szükséges. Egyrészt először is egy jó minőségű deck-et kell szerelnünk (a minőséget itt is nagyon meg kell fizetni...), másrészt pedig minden **deck**-művelet (egyen a legális hálózati tevékenység vagy cyberspace-akció) pénzbe kerül. Ennyi egyelőre elég is lesz bevezetésnek, most ismerkedjünk meg a játék kezelésével.



▲ Hello, Mr. Gibson!

Az irányítás **roppant** bonyolult tevékenység, mert be kell dogni hozzá egy **joystick** nevű elms tálmányt a **PORT-2**-be (billentyűzetről 'K'/'O'/'L'/'SPACE' vagy 'RETURN'). Az emberkével jelölt ikont választva mozgathatunk (újabb 'tűz' gomb megnyomásá visszaadja a pontiert), a többi ikon jelentése a következő:

- M (MEMORY): A nálunk lévő pénz, a dátum, az idő és az energia szintje kerül kijelzésre a 'tűz' gomb megnyomására.
- I (INVENTORY): A nálunk lévő lista, használatra a tárgy száma, a nálunk lévő billentyűvel vagy a kiválasztással kérhetünk. Lapozás az 'M', kilépés az 'X' billentyűvel. A használati lehet **OPERATE** (működtetés), **DISCARD** (eldobás), **GIVE** (átadás valakinek) – ezeken kívüli deckekkel **ERASE SOFTWARE** is létezik, amellyel a felesleges vált software-eket törölhetjük.
- P (PAX): Belépés a **Public Access System**-be (ld. később).
- T (TALK): Beszélgetés valamelyik szereplővel. Egy gondolatfelhőben megjelennek a szövegek, amiket éppen mondhatunk (válogatás jó-jól, a megfelelőnél 'SPACE' vagy 'tűz'). Mások szövegeit szintén 'SPACE'-szel lökhetjük tovább – ha már nagyon unjuk a sok fecsegést, akkor be lehet kapcsolni az autofire-t is.
- S (SKILLS): Ennek a választásával a korábban megszerzett és beültetett skill-chipek listája jelenik meg, amelyek közül kiválaszthatjuk, hogy éppen melyiket akarjuk használni.
- R (ROMCHIP): A játék későbbi részében szerezhetünk ilyet. Ebben más (a játékban nem szereplő) cyberpunkok tudása van eltárolva, amelyet aktívala hasznos dolgokat csinálhat nekünk (a cyberspace-ben önállóan is megszólal, ha figyelmeltetni akar valamire bennünket). A neve egyébként **Dixie Flatline**.
- D (DOS): Csak a szokásos funkciók, mint **LOAD**, **SAVE**, **NEW GAME** és **QUIT**.

A PAX (Public Access System) használata: a PAX-ba bárhonnan beléphetünk, ahol van a falon PAX-booth (kékes színű terminál). A cimpkét után elméletileg be kéne írni a kívánt adatbázis elérési kódját, de – hála a **FRONTLINE** áldásos tevékenységének – elegendő bármilyen karaktert elküldnünk és bejelentkezni a PAX-'menü'. A **BANKING ACCESS INTERLINK** egy bankházunk, ahonnan download-olhatunk pénzt a zsebünkbe, illetve upload-olhatjuk a nálunk lévő felesleges összegét. (Nem kell aggodni a sok szép 'magyaros' kifejezés miatt: ha egyszer jó kedvünk lesz, majd egy ünnepi külszámában szinkronizáljuk a teirásunkat... – **CoVboy**) Itt van egyébként feltüntetve a **BAMA ID**-nk (a XXI. században ez dívj személyi szám és igazolvány helyett) is, amelyet nem árt megfigyeznünk, mert később szükségünk lesz rá (mindig változtatni: 056306118). A **BULLETIN BOARD** egy üzenetgörgő-szerűség, amellyel üzeneteket küldhetünk illetve vehetünk. Érdemes pófatlan módon elolvani a másoknál szóló üzeneteket is, mert érdekes dolgokat tudhatunk meg belőlük.

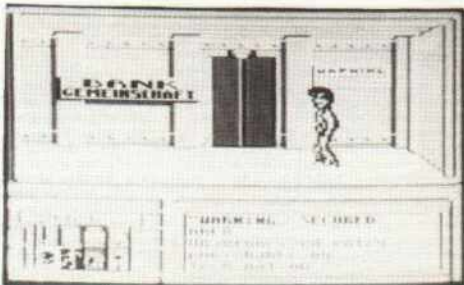
Deck-ek használata: ha van nálunk **deck** és a jelenlegi helyszínen van cyberjack (sárga csatlakozó a falon), akkor behatolhatunk egy adatbázisba. Kezdetben csak egy **UXB**-nk van, ami nem alkalmas a cyberspace-be történő belépésre, ezzel csak **COMLINK**-et használhatunk. A **COMLINK** olyan program, amellyel beléphetünk valamelyik társaság adatbázisába (a nagyobb verziószám magasabb teljesítményt, további társaságok adatbázisainak elérését takarja, a legjobb a **COMLINK V6.0**). Tehát ha van cyberjack, akkor használjuk a **deck** (**OPERATE**) és megjelenik egy ablak, amelyből letölthetjük a használni kívánt software-t, jelen esetben valamelyik verziójú **COMLINK**-et. A **COMLINK** kell az elérni kívánt adatbázis belépési kódját (**LINKCODE**), majd megjelenik a cég neve és következik a password bepegelése. A password egyes vagy kettes számú hozzáférést biztosít az adott adatbázishoz, ajánlott a magasabb szint használata. Miután elérünk az adatbázist két dolgot tartsunk szem előtt: a **SOFTWARE LIBRARY** tartalmazza a számunkra fontos, lehívható programokat, valamint a pénzünk az adatbázis használatával eltöltött idővel arányban fogy. Az üzeneteket (**BULLETIN**, **MESSAGES**) természetesen itt is érdemes elolvani. A **SOFTWARE LIBRARY**-ban kiválasztott programot **TRANSMISSION**-nel (adatátvitellel) kapjuk meg (**DOWNLOAD COMPLETE**). Ha esetleg **DECK INCOMPATIBLE** üzenetet kapunk, akkor a kiválasztott program nem felvehető darab. **DECK IS FULL** üzenetet kapunk, ha betelt a **DECK** memóriája – ilyenkor valamilyen software torlészével kell helyet felszabadítanunk. A nálunk lévő programok mennyiségének a **deck**-ünk kapacitása szab határt: az **UXB** **deck** kapacitása 5 RAM, azaz 5 db program fér el benne. Ebből is egyet foglal a **COMLINK** hálózati software, tehát semmi esetre sem nevezhetjük magunkat egy két lábón járó software-áruháznak. A teendő tehát nagyon egyszerű: mindig töröljük, ami nem kell és minél előbb vegyünk magunknak egy 25 RAM-os **deck**-et.

Cyberspace-akció először is egy cyberdeck-et kell szerelnünk (a triff kategóriájú **deck**-ek közül valamelyik), lehetőleg **Samurai Seven** vagy **Ono-Sendai Cyberpace VII** típusú és rendelkezőnk kell egy **COMLINK V6.0** hálózati software-rel, mert csak ez biztosítja a cyberspace elérését egy cyberjack-en keresztül. A játék oldali panelen lévő 'e' jelűen siruszoló pont jelzi az EEG-hullámainkat (az agyunk működését lező elektromos jelek), ha a vonal piros vagy már csak vízszintesen fut, akkor **fatline** (vagyis beállt az agyháló). A függőleges narancssárga csíkon lévő két fekete sáv a jég energiáját mutatja (ha 0, akkor megtörtük). Alul a háromszínű csíkon a vékony vonalak agyi energiánkat mutatják, amire nem árt figyelni, mert egyes jegek és főleg az AI-k igen durva ütések tudnak bevinni. Középen látható az

uzenetablak, balra az ikonok pedig nagyjából megegyeznek az eddigi megszokottal. Az ITEMS ikon a gyors crackelés érdekében ilyenkor kizárólag a nálunk lévő programokat mutatja, az EXIT ikonon kiépíthetünk a cyberspace-ből, az ERASE-zel pedig törölhetjük a feleslegessé vált stufákat. A Matrix térbeli hálóját terül elénk, a koordinátákat és a zónaszámot az uzenetablak alatti ablakokban láthatjuk. A Matrix 8 zónára van felosztva és a zónahatárokat (eleinte) nem léphetjük át. A megfelelő zónákba így a megfelelő városrészen lévő cyberjackerre csatlakozva tudunk bekerülni (később, egy Easyrider nevű stuff beszerzése után már szabadon körözhatunk a cyberspace-ben is). Az adatbázisok a Matrixban nagy mértani testek képeiben jelennek meg; ha megközelítünk egyet akkor ENTER DATABASE? Y/N kérdést kapunk (Vajon mit jelenthet? — CoVboy). Ha belépünk, akkor láthatjuk a jeget az adatbázis körül forogni. 'X' billentyűvel tavozhatunk, vagy megpróbálhatjuk megtörni a jeget. Ehhez először is lassítsuk le valamilyen Slow x.0 software-re — a jeget védekező programjai ettől lassabban repülnek (5.0-nál már csak vánszorognak) és a lassulás ideje alatt újabb támadósoftware-eket vehetünk be. Ilyenkor javasolt valamilyen virus használatát, amelyel akadályozhatjuk a jeget belső adatforgalmát. Az így ilyenkor zold színűre színeződik a virus erejétől függő időre. (Figyelem! Egy virus egy töréssel csak egyszeren bevetésre alkalmas, tehát lehetőleg legyen nálunk több is.) A virus után vessünk be Icebreaker (jégtörő) programokat, lehetőleg minél nagyobb verziószámúakat és egymást követően mindig másikat. A csereberére azért van szükség, mert a használat rontja a törősoftware hatékonyságát, az addig többet törünk be egyet, amíg kisebb lesz a hatása. Ha megtörtük a jeget, akkor szétöröszdelt és szabad az út. Ilyenkor néha egy Al-ba botlunk bele, amelyeknek a kiirtásához általában valamilyen skill-unket (tudásunkat) célszerű felhasználnunk, az adott Al gyenge pontja szerint. A kulonféle skill-jeink úgy lesznek egyre magasabb szintűek, ahogy egyre több adatbázist törünk meg — Al-k ellen csak akkor támadjunk, ha a skill-ek már elég magas szintűek. Skill upgrade-re (tudásfejlesztés) mód van máshol is, némi készpénz fejében.

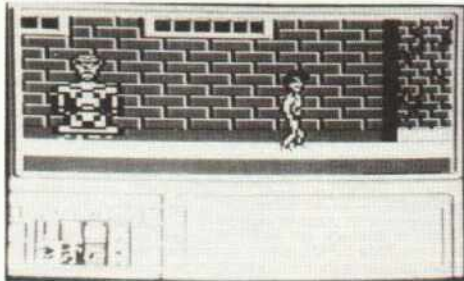
További hasznos tanácsok töréshez: Ha infót akarunk a jégről, akkor vessünk be egy Probe x.0-t, amely a jégről visszapattanva információt hoz arról, hogy milyen erős a jég, van-e Al, stb. Törés közben kulonféle károsodások is érnek bennünket: Ha eltalál bennünket egy ellensoftware, akkor az leveszt az energiánkat. Ha az energia már végesen lepadt, akkor használjunk egy Armorial x.0-t, amely teljesen felnyomja az energiánkat (a verziószám mutatja, hogy egy crackelés alatt hány-szor használhatjuk). Nagybőv utesváltások után nem árt kilepni a cyberspace-ből és addig pihenni, amíg az energiámutató visszaáll 2.000-re (ilyenkor a jég vagy az Al energiája is visszaáll). Ez alatt az idő alatt sérült software-inket ápolgathatjuk (ha törés közben a képernyő bere-meg, ez jelzi, hogy valamilyen software megsérült — az ITEMS listán egy minusz jelzés jelenik meg mellette). Az ápoláshoz egy elég jól fejleszített DEBUG chip-re van szükségünk: válasszuk ki a skill-listáról, majd a megjelölt programlistáról jelöljük ki a sérülteket. A javítást a chip automatikusan elvégzi — ha megsem, akkor még fejlesztenünk kell. Sérült programokkal ne lépünk be a cyberspace-be!

Ennyi egyelőre elég is lesz bemelegítésnek, most visszakanyarodhatunk a történethez: az Al-k a cyberspace-ben egyre nagybőv onállóságra és hatalomra tesznek szert és megindul közöttük a háború. Két tábor alakul ki: az egyik a Greystone, a másik pedig a Neuronorm nevű Al köré szerveződők csoportja, akik mindketten a Matrix feletti teljes uralomra törekednek. Időközben Chiba City (ez a város a játék helyszíne) cégeinek adatbázisait egyre több cyberpunk kezdi dezsmálgálni. Az Al-k erősödése miatt viszont az utóbbi időben egyre tobban hagyták ott a fogukat a cyberspace-ben. Számunkra is elég sok uzenetet küldenek, amelyekből kiderül, hogy csekélysegunkre is nagyon szamitanak a veszélyes védelmek feltöresében. Különösen egy Matt Shaw nevű cyberpunk uzen sokat, de az, hogy tulajdonképpen kicsoda ő, csak a játék végen fog kiderülni... Az általános feladatunk tehát az, hogy beszerzve a szükséges felszereléseket (megfelelő minőségű deck, fejleszített software-ek és skill-ek) utanjárjunk a cyberspace-ben történő kulonos eseményeknek. Mielőtt belevágunk a dologba, egy megjegyzés: senki ne számítson 'lgy-Tudsz-Gyorsan-Végigrohanni-A-Játékunk-típusú lépepről-lépésre megoldásra, mert akkor CoVboy Postát is kiszorítottuk volna az újságából... (Tiltakozom! — CoVboy) Tehát most egy nagy lipphalmaz következik, amellyel a játék könnyen végigjártatható:



▲ Hol van má' egy nyomorult cyberjack?

Miután már órák óta szenderegünk a CHATSUBO BAR-ban egy táj szintetikus spagettiben, ideje lenne magunkhoz térni. Ratz, a tulaj fizetésre szólít fel bennünket, de csak 6 dollár van nálunk (chip-ben), tehát lépünk be a PAX-ba és szedjük le az ACCESS BANKING INTERLINK-ről 2.000-et (több nincs is rajta), majd kilépek után vegyük elő a tárgyak közül a \$-t és adjunk Ratz-nak 46-ot. Ezután tavozhatunk is — ide sem jövünk tovább, mert a bárt hatóságilag bezárják (tömeges spagetti-mérgezés miatt...). A labort (törvényrobot) ránszól, hogy kotródjunk innen. Legyünk jó fiúk és engedelmesskedjünk: menjünk a MICROSOFTS-ba és kérdezzük meg Larry Moe-tól, hogy mit tud a COPTALK-ról. A válasza nagyon egyszerű: eladásra kínál egy ilyen típusú chip-et. Vegyük meg tőle, majd szedjük elő a tárgyak közül és utassuk be a jeget-be (OPERATE). A COPTALK-kal a DONUT WORLD-ben lévő rendőrből huzhatunk ki információkat (egyébként tartóztat bennünket), a chip-et fejleszítve további infók érkeznek tőle. Menjünk át a SHIN'S PAWN SHOP-ba és közöljük Shin-nel, hogy most nincs nálunk pénz, majd később visszafizetünk mindent. Erre kidob bennünket az UXB deck-ünkkel együtt, amiért viszont nem kell fizetnünk (ez ugyanis egy zálogház volt...). Menjünk most a GENTLEMAN LOSER-be. Shiva közli velünk, hogy van valamije a számunkra — feljelük azt, hogy barmi is az, reméljük, hogy nem fertőző (Whatever is...). Shiva válasza után mondjuk meg, hogy a CRYPTOLOGY chip-re gondolt és meg is kapjuk tőle, mintha megvennénk, csak nem kell érte fizetnünk (pontosabban 0 dollárt kell fizetnünk). Egy lame chip minden ígész cyberpункot világos jökedvre derít, tehát folytassuk a csevegést: kérdezzük meg, mit tud GUEST PASS-ról és megkapjuk tőle azt is (ez a meghívókártya jól jön majd a MATRIX RESTAURANT-ben). Itt venetünk meg HARDWARE REPAIR chip-et (szervizchip), mert az UXB gyakran bedöglik (HARDWARE FAILURE). Egy ezredes az ára, de az sem baj, ha nem vesszük meg.



▲ "Na, húzódjon innen, fiám!..."

3.0-t (2.0 történet). Ezután lépünk be a SOFTWARE ENFORCEMENT AGENCY-be 2-es szintű érrellel: innen lehvathatunk egy COMLINK 4.0-t és egy SECQUENCER 1.0-t. Ez utóbbi kedves kis jószág, majd generál nekünk password-ot ott, ahol éppen nem tud eszünkbe vagy nincs nyitva egy CoV mellettünk. Ugyanítt egyébként felnyomhatjuk 2-es szintre a COPTALK chip-et. Most szemetekdni fogunk egy kicsit, mert Larry Moe mindig megakadályozza, hogy bejussunk a boltja hátsó részébe: meg mindig a COMLINK 3.0-val lépünk be CHIBA CITY POLICE-hoz kettes

szzinttel (a továbbiakban mindenütt level 2 elérés, ha lehetőség van rá) és kérjük WARRANTS LIST-et (a körözött személyek listája). Írjuk át bármelyik nevet **Larry Moe**-ra, a BAMA ID-jé 062768138 (a FUJI ELECTRIC alkalmazottainak a listájában találjuk meg). Ez egy igen közkezdvelt és tréfás cyberpunk játék, amit a XX. században "feljelentősdí"-nek vagy "lakosság bejelentés"-nek hívták: a rendőrség szépen elhurcolja a derék Larry-t, aki most már nem tesz keresztbe nekünk. Most például rá lehet gyújtani vagy az se rossz ötlet, ha mentünk egy állást. Kicsit darabosabban folytatjuk tovább:

- Az E.S.F.A. adatbázisába belépve szerezhetünk 5.0-ás, a TOZOKU-ban 6.0-ás COMLINK-et.
- A METRO HOLOGRAFIX-ban skill után érdeklődve vehetünk DEBUG és ICE BREAKING chip-et, valamint joystick után tudakozódva vehetünk egy "Szent joystick"-et. A joystick-ot a HOUSE OF PONG-nál lévő szerzetes orrommel fogadják és ad helyette egy ZEN és egy SOPHISTRY skillchip-et (az AI-k ellen jól fognak jönni).
- JULIUS DEANE-nél vásárolhatunk PHENOMENOLOGY, PSYCHOANALYSIS és PHILOSOPHY skillchip-eket.
- A MATRIX RESTAURANT-ban vásárolhatunk LOGIC és SOFTWARE ANALYSIS skillchip-eket és upgrade után érdeklődve felfejleszhetjük 5 skill-unkeket (természetesen egy százasat kérnek cserébe/db).
- Ha van MUSICIANCHIP-ünk, akkor a ZION CLUSTER-ben zenéljünk egy kis dub-ot és ingyen utazhatunk a FREESIDE-ra.

Talán mindenkinek feltűnt idáig, hogy kissé költséges szórakozás **Chiba City**-ben cyberpunknak lenni (azonkívül nem ártana most már egy cyberspace-kompatibilis deck-et is beszerezni). Néhány tipp már volt eddig is (például a sakkozás) a pénzszerzésre, nézzünk tehát meg néhányat:

- A BODY SHOP-ban eladhatjuk néhány testrészünket, amelyeket olcsó műanyag-pótlással helyettesítenek. Ez azonban nem ajánlott, mert egyrészt kétszer annyit lehet visszavásárolni, mint amennyit eladtuk, másrészt az energiánk az eredeti 2.000-ról 840-re esik vissza és a cyberspace-ben úgy ivergünk mint egy levert Toy a kálapát.
- Küldjünk üzenetet **Armitage**-nek a PAX-ban: lépjünk be, BULLETIN BOARD és SEND MESSAGE. Címzett: **Armitage**, üzenetnek elég az ID-nk (**RUN/STOP**-pal lehet elküldeni az üzenetet). Lépjünk ki, majd vissza a BULLETIN-be és nézzük meg az utolsó üzenetet, amit **Armitage** a nevünkre küldött. Megtudjuk, hogy máris átutalt a PAX-számlánkra 10.000 dollárt. Isten tartsa meg jó szökést... ACCESS BANKING és szedjük le róla az egészét. Vigyázat! **Armitage** a MATRIX RESTAURANT elé hív bennünket, de oda csak 17-e után menjünk (előtte sem art menteni), mert öt elkaptak és minket is elvinnének a rendőrök, mint büntársat. Ha tiszta a levegő, csak egy lawbot van a helyszínen, aki azt hajogtatja, hogy haladjunk tovább.
- Miután megvan a COMLINK 6.0, lépjünk be a HOSAKA CORPORATION adatbázisába és töltsük le nekik, mert keresik. Ez 7.500 dollárt jelent nekünk. HOSAKA-tól még ne lépjünk ki: hívjuk le az alkalmazottak listáját (EMPLOYEE LIST) és az EDIT-tel szerkesztjük át úgy, hogy valamelyik alkalmazott helyett beírjuk a nevünket és a BAMA ID-nket. Ez két dolgotra is jó: mondjuk a High Tech Zone-nál álló öröbrotnak, hogy a HOSAKA-nak dolgozunk és átenged bennünket az ellenőrzési ponton; rögtön mehetünk is a HOSAKA irodájába, ahol 10.000 dollár képeben már vár bennünket a havi fizetésünk.
- Betegesen kapzi cyberpunkok később betörhetnek egy svájci bankba: ehhez először is egy SEQUENCER 1.0 szükséges, mert a belépési kód nem ismert. Ha megvan a program, lépjünk be a BANK OF ZÜRICH adatbázisába és használjuk a címkepernyőnél (ez majd generál belépési kódot). Nyissunk csekkszámát minimum 1.000 dollárral, majd gyűjtünk toróprogramokat és a cyberspace-ben crackeljük a BANK OF BERNE (vigyázat, AI is van ott). Ha sikerült bejutnunk, kérjünk FUND TRANSFER-t és írjuk be a következőket: 121519831200 (**RETURN**), LYMA 1211 MÁRZ (**RETURN**), BOZOBANK (**RETURN**) és 712345450134 (**RETURN**). Az utolsó **RETURN** a BOZOBANK számlaszámot zárja le, ezután 500.000 dollárig hívhatunk le pénzt. Ebből érdemes legalább 400.000-et a PAX számlára áttenni, mert később csak onnan tudunk pénzhez jutni (ld. fliatine). Ez a tipp egyébként már volt egyszer a CoV 7-ben.

Miután sikeresen összelopkodtunk egy kálapéig, menjünk el **Asanohoz** és kérdezzük meg miért nevezi őt **Crazy Edo** disznónak? (Jó kérdés... - **CoVboj**) **Asano** dorgedelmei után mondjuk azt, hogy észrevételeink szerint nem túl jó barátok és mi az ilyen dolgokat hamar észreveszük. **Asano** gyanakodva érdeklődik, hogy **Edo** a barátunk-e, mire válaszoljuk azt, hogy **Edo** tulajdonképpen egy "gnat's eyeball" és a leghelyesebb lenne szétrúgni a fejét egy vasalt csizmával. Ennek meg is van a hatása: **Asano** bolcs személynek nevez bennünket és a arunkalátat 20%-os engedménnyel fogja elénkárni. Most már megvásárolhatunk egy **Samurai Seven** vagy jobb esetben egy **Ono Sendai Cyberspace VII** deck-et (a tobbi triff kategóriájú is jó, csak magas legyen a RAM-száma), amellyel már beléphetünk a cyberspace-bé. Mielőtt ezt megtennénk, még menjünk vissza a **CHEAP HOTEL**-be és másoljuk le az össze torósoftware-t a **GENTLEMAN LOSER** és **TOZOKU** adatbázisokból. Teljes a fegyverzet, nyomulhatunk a cyberspace-ben! Az itteni teendők már mindenkinek a saját elképzeléseire vannak bízva, amelyek kialakításához valószínűleg jól jönnek az alábbi useful táblázatok:

Skillchip-ek					
Chip neve	Funkciója	Ára	Hol szerezhető?	Upgrade	Mennyi?
COPTALK	rendőrszédés	100	MICROSOFTS	SOFTEN	--
CRYPTOLOGY	kódmegfejtés	--	GENTLEMAN L	Julius Deane	2.500
HW-REPAIR	deck javítása	1.000	GENTLEMAN L	MATRIX REST.	100
EVASION	menekülés AI-tól	2.000	Lupus Yond.	MATRIX REST.	100
SW ANALYSIS	programelemző	1.000	MATRIX REST.	MATRIX REST.	100
DEBUG	programhibajavító	1.000	METRO HOLO.	MATRIX REST.	100
ZEN	AI ellen	--	HOUSE PONG	MATRIX REST.	100
SOPHISTRY	AI ellen	--	HOUSE PONG	--	--
ICEBREAKING	?	1.000	METRO HOLO.	--	--
LOGIC	AI ellen	1.000	MATRIX REST.	--	--
MUSICIANCHIP	zenejátszó	1.000	MATRIX REST.	--	--
BARGAINING	alkudogató	1.000	Julius Deane	--	--
PSYCHOANAL.	AI elemző	1.000	Julius Deane	--	--
PHENOMENOL.	AI ellen	1.000	Julius Deane	--	--
PHILOSOPHY	AI ellen	1.000	Julius Deane	--	--

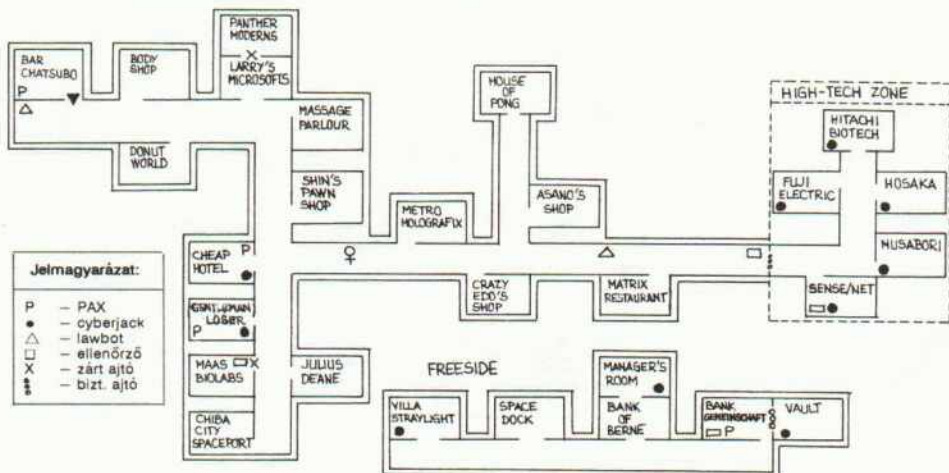
Megjegyzés: itt most per pillanat éppen nincs, de a többi táblázatban biztos, hogy mindenhol lesz.

Cyberspace programok		
Név	Rövid	Funkció
LOGICBOMB	LB	égető
DRILL	DR	égető
CONCRETE	CO	égető
BLOWTORCH	BT	égető
DECODER	DE	égető
HAMMER	HM	égető
DOORSTOP	DS	égető
DEPTHCHARGE	DC	égető
THUNDERHEAD	TH	vírus
JAMMIES	JA	vírus
INJECTOR	IN	vírus
ACID	AC	vírus
PYTHON	PY	vírus
ARMORALL	AR	energiatöltő
PROBE	PB	info a légről
SLOW	SL	jéglassító
MIMIC	MI	alcázó
CYBERSPACE	CY	direkt cyber
EASYSIDER	EV	zónahatár ki

Megjegyzés: a KGB 1.0-t ne vegye fel senki, mert használatakor egyesenes a KGB-hez kerülünk (Monday, hogy mi van ott?... - **CoVboj**) A BLAMMO 1.0 szinten használhatatlan icebreaker, mert crackelés közben ellenünk fordul.

COMLINK X.0-val elérhető adatbázisok				
COM.	Társaság	LINKCODE	LEVEL1/LEVEL2 PASSWORD	Software neve és cílja
1.0	REGULAR FELLOWS CONSUMER REVIEW ASANO COMPUTING WORLD CHESS FED. CHEAP HOTEL	REGFELLOW CONSUMEREV ASANOCOMP WORLDCHES CHEAPO	VISITOR/-- REVIEW/-- CUSTOMER/VENDORS NOVICE/MEMBER GUEST/COCKROACH	BattleChess 2.0, sakk Scout 1.0 passwordellenőr -- -- -- --
2.0	PSYCHOLOGIST PANTHER MODERNS INT. REV. SERVICE FUJI ELECTRIC	PSYCHO CHAOS IRS FUJI	NEW MO/BABYLON MAINLINE/-- TAXINFO/AUDIT ROMCARDS/UCHIKATSU	-- COMLINK 3.0, rendszer (Mindbender 3.0) (Videosoft 1.0) -- --
3.0	CHIBA TACT POLICE HITACHI BIOTECH COPENHAGEN UNIV SW ENF. AGENCY	KEISATSU HITACHIBIO BRAINSTORM SOFTEN	WARRANTS/SUPERTAC GENESPLICE/BIOTECH PERILOUS/-- PERMAFROST, --	-- -- -- COMLINK 4.0, rendszer Sequencer 1.0 passmaker
4.0	CIT. FOR FREE MATRIX EASTERN S.F.A. GENTLEMAN LOSER	FREEMATRIX EASTSEABOD LOSER	CFM/-- LONGISLAND/-- WILSON/LOSER	Káros programok! COMLINK 5.0, rendszer Blowtorch 1.0, icebreaker Hammer 1.0, icebreaker Probe 3.0, iceinfo (PickUpGirls 1.0)
5.0	TOZOKU IMPORTS HOSAKA CORP. BANK GEMEINSCHAFT MUSABORI INDUSTRIES	YAKUZA HOSAKACORP BANKGEMEIN MUSABORIND	YAK/-- BIOSOFT/FUNGEKI EINTRITT/VERBOTEN SUBARU/--	Comlink 6.0, rendszer Decoder 1.0, icebreaker Blowtorch 1.0, icebreaker Comlink 5.0, de már van Decoder 1.0, icebreaker. (BudgetPal 24.0), hehe (ReceiptForger 7.0) -- -- --
6.0	BANK ZURICH ORBITAL CHIBA C.C.J.S N.A.S.A.	BOZOBANK JUSTICE VOYAGER	(Sequencer-rel) (Sequencer-rel) APOLLO/--	-- -- --

Megjegyzés: A zárójelben lévő software-ek nem leihívhatóak. A CONSUMER REVIEW-nál \$200-ért minőségi- és árlistát kaphatunk a deck-ekről (telesleges), ASANO COMPUTING-ban pedig Asano reklámjai és ajánlatai vannak.



Cyberspace adatbázisok

Zóna	Adatbázis neve	X/Y	Beszerezhető	AI neve	gyenge pontja
0	CHEAP HOTEL PANTHER MODEMS REGULAR FELLOWS PSYCHOLOGIST CONSUMER REVIEW WORLDCHESS CONF. ASANO COMPUTERS	112/112 224/112 208/32 96/32 32/64 160/80 16/112	-- CY, BT3, DE2, TH1 PB3 -- -- -- --	-- -- -- Chrome -- Morphy --	-- -- -- PHILOSOPHY -- LOGIC --
1	GENTLEMAN LOSER TOZOKU IMPORTS TACTICAL POLICE SW ENFORCEMENT COPENHAGEN UNIV. FREE MATRIX EASTERN S.F.A. INT. REV. SERVICE N.A.S.A. JUSTICE	416/64 480/80 288/112 352/64 320/32 352/112 384/32 272/64 448/32 416/112	IN1,DR1,SL1,PB3,HM1,BT1 AC1,DR2 -- TH2 PB4,DS1,JA1 Károsak! TH2 -- BT4,DC4,PY2 --	-- -- -- -- Sapphire -- -- -- Hal --	-- -- -- -- -- SOPHISTRY -- -- -- LOGIC --
2	HITACHI BIOTECH HOSAKA CORP. MUSABORI IND. FUJI ELECTRIC	32/192 144/160 208/208 112/240	-- CO1,Mi2,SL2,HM4,IN2 Kuang Eleven1 --	-- -- Greystoke --	-- -- HEMLOCK1 --
3	BANK OF BERNE FREE SEX UNION TURING REGISTRY DEFENSE A.R.P. STRIKE FORCE S.F.	336/160 288/208 432/240 336/240 464/160	AA1,SL3,PB10 -- -- JA2,DR3,TH3,IN3,CO2 ER,AA1,PY3,DC3,SL3	Gold Xaviera -- -- --	PHILOSOPHY PHENOMENOLOGY -- -- --
4	SENSE/NET GRIDPOINT	48/320 160/320	-- AA2,HM5,IN3,TH3,JA3	-- --	-- --
5	BANKGEMEINSCHAFT BANK OF ZURICH NIHILIST INT. SEC. AGENCY BELL EUROPA	304/320 336/368 416/368 448/320 384/288	-- -- SL4,AC3,LB3,PY5 LB3,DS4,IN5,AA3,HM6 AC5,TH4	-- -- -- -- --	-- -- -- -- --
6	MAAS BIOLABS K.G.B.	112/480 112/416	-- LB6,CO5,SL5, PB15,DC8,IN5,AA4,JA4	Sigfrid Lucifer --	PHENOMENOLOGY LOGIC --
7	TESSIER-ASHPOOL ALLARD TECH. PHANTOM	384/416 432/464 320/464	-- -- HEMLOCK1	Wintermute Neuromancer Phantom	SOPHISTRY KUANG ELEVEN és LOGIC ZEN és LOGIC

Megjegyzés: A jelölések és rövidítések valószínűleg világosak, a jég megtörése után beszerezhető software-eknél a szám a verziószámot jelenti, a rövidítéseket és funkciókat ld. a másik táblázatban. Ahol a software-lista belelő a másik oszlopba, ott nincs AI. SENSE/NET-nél találjuk a ROMchip-ek kódjait (Dixie Flatline). A MAAS BIOLABS-nál SECURITY SYSTEM és a lawbot OFF-ra, ENTRANCE UNLOCKED-re és ezzel kinyitjuk a MAAS BIOLABS zárt airtóját. Ezután a cyberspace-ből kilépev menjünk el a tethelyre és mielőtt bemennénk vegyük fel a gázmaszkot (különben egészségellenes dolgok következnek odabent...). Odabenn hallgassuk meg a számítógép monódiáját (valakivel összekever bennünket) és fogadjuk el tőle a felkínált CYBEREYES deck-et. Ha már van CYBERSPACE software-ünk, akkor ebbe a deck-be letöltve, azonnal a cyberspace-be tudunk kerülni.

Miután kellőképpen felszereltünk különböző software-ekkel, törjünk be a PHANTOM bázisba (7. zóna) és a **Phantom** nevű amatőr AI kivégzése után szerezhetünk egy HEMLOCK 1.0-t. Ez nagyszerűen alkalmazható a **Greystoke** nevű AI ellen (MUSABORI INDUSTRIES bázis). Miután őt is átöltöttük az orok vadászmezőkre, akkor felszedhetjük a KUANG ELEVEN 1.0-t. Most meglátogathatjuk **Neuromancer**-t (ALLARD TECH. bázis). A jég megtörése után nem nagyon tudunk ellene semmit tenni, viszont egy szép történetet hallunk tőle (ráadásul egy strandon! – hogy jött ez ide?!): ő volt az a bizonyos... ah! inkább mégse mondjuk el – aki kíváncsi az vagy őregeidet meg hamar, vagy játssza végig a játékot. Az eszmefuttatásának végén megtudjuk, hogy halából nem őt meg bennünket – mindössze bezár a saját agyunkba. Bizonyára jól fogunk szórakozni... Általában mindenki itt szokott a reset-gomb melé nyúlni, mert itt nem lehet semmit sem csinálni. Az életerők viszont szép lassan elfogy... Hál'istennek, mert **Chin** ekkor ismét kicstartol:ja az agyunkat a nálunk lévő apró fejében. Még szerencse, hogy átpakoltuk a PAX-számlára a pénzünket, mert most ismét leszédhetünk róla pár ezret. Várjuk meg, amíg az életerők visszamegy 2.000-re és javítsuk DEBUG-gal a "fáradt" programokat. Irány megint a cyberspace – már megint itt van **Neuromancer**. Csodálkozik, hogy mit keresünk már megint itt... Válasszunk adjunk egy gombóc KUANG ELEVEN-t neki, majd a LOGIC skilchip-et használjuk (ez a gyenge pontja). Ez elég jó tesz neki, mert látványos haldozásba kezd: a szövegének a második sorában néhány BASIC-hibabejelentést emleget – aztán exitál. Meg megnézhetjük magunkat és elolvashatunk néhány sort arról, hogy milyen jó gyerekek voltunk...

A játéknak ugyan már vége, de hátra van még egy kis nyelvőre: Thanks to BRIGHT Software, Ajka (useful tipz) and some members of CHROMANCE (solution, map, szóval tokkal-vonóval) (Mindenkül ért angolul? – CoVboy) Ja, majdnem elfelejtettük, még egy info: azt csiripelik a madarak, hogy karácsony környékén vagy jóvőre megjelenik a NEUROMANCER c. könyv magyarul is – további információért kerétek egy cyberjack-hez fáradni, becsatlakozni és a cyberspace-ben betörni a COV adatbázisba (vigyázat, van ott egy CoVboy nevű AI is)...

Pirates

CoVoy nevű kedvenc háziállatunk valamelyik levelezési rovatában olyan kijelentésre vetemedett, hogy egy bizonyos PIRATES nevű játék meglehetősen hasonlít az ELITE-re. Hát ez egy anyhén szólva a valóság alapjaitól kissé elrugaszkodott állítás volt, mert a grafika és a kivitelezés egy pillanatra sem téveszthető össze – az viszont igaz, hogy a két játék lényege (az erőszakos pénzszerzésen alapuló meggazdagodás) gyakorlatilag megegyezik. A PIRATES 64-en már muzeális darabnak tűnhet ('87-es "öcskavas"), Amígán kissé újabb keletű, tavasszal jött be az országba. Szóval most már idősezerű egy teljes leírást közölni róla... A két gépen futó verzió gyakorlatilag teljesen megegyezik egymással (sőt, a PC-változattal is), bár az Amigás nyilvánvalóan "kedvesebb a szemnek".

Hmmm, hol is lehetne kezdeni a leírást?... Például ott, hogy a gyártó (Microprose) eddig általában szimulátorokban (GUNSHIP, RED STORM RISING, SILENT SERVICE, stb.) "utazott", szóval elég meglepő volt tőle egy olyan program, amiben van egy adag arcade, egy adag adventure, egy adag stratégia és még sok adag egyéb – nagyszerűen ötvözi az egyes játékkategóriák sajátosságait! A másik igenos meglepő dolog, hogy 64-en majdnem az egész program BASIC-ben íródott! Aprópó, 64-en senki se keresen kezettás változatot (Amigán se... – CoVoy).

A játék színhelye a XVI-XVII. századi Karib-tenger (vagy ha úgy jobban tetszik: Antilla-tenger), amely ebben az időben a kalózok véres meseországja volt. A tenger pillanatnyilag négy nagyhatalom érdekeinek az utközpontja: a XVI. század folyamán létrehozott közép-amerikai spanyol gyarmatbirodalom éppen szétmúlván van. A felmelegedőben lévő Anglia, Franciaország és Hollandia minden igyekezetet latba veti azért, hogy ebből a hűsös faliból minél nagyobb szeletet hasítson ki. A három ország reguláris háborúkat is vível: úgy a spanyolok, mint egymás ellen, de a legfontosabb fegyverük a kalózok felbérése az ellenfelek városainak és hajóinak elpusztítására (valamint kalóz-vadászok rászabadítása az ellenséges kalózokra). Tehát mindenki mindenki ellen – teljesen békés ez a hely... Ebbe a helyzetbe csopponunk bele, mint fiatal hajóskapitány. A fő feladatunk, hogy a négy nagyhatalomnál minél magasabb rangba emelkedve a társadalmi megbecsülést, minél több zsákmányt összeharcolva pedig a gazdasági jövedelünket biztosítsuk arra az időre, amikor visszatérünk a normális életbe. Néhány melleszes csatolt feladatot is addidit időközben: meg kell keresnünk különféle rég elvesztett hirt családtagjainkat (a kedves hugit, a kedves bátyuskát, a kedves papát...), akiket általában valamilyen gonosz spanyol uraság tart fogva őserdei börtönökben; a családtagok megtalálását után szakadt térképarabokkal szolgálnak holmi elrejtett inka kincsről, amely meglehetősen szép summára rúg; ugyanilyen térképek vásárolhatunk a városi kocsmaiban különféle kalózok kincséről (ezek ugyan kisebb pénzek, de sok kicsi sokra megy); lehetőleg minél többször ki kell rabolnunk a Silver Train és Treasure Fleet nevű spanyol kincsesflottákat, amelyek Spanyolország éves bevételét szállítják az anyaországba. Peru mesés aranybányáiból (darabonként 50.000 aranyat visznek); a térségben lévő városok kormányzóinak lányai közül ki kell választanunk a megfelelő feleséget és meg kell próbálnunk feleségül venni – szóval izgalomban nem lesz hiány.



▲ ... (Én megmondtam, hogy vegyék le a fényérot!... – CoVoy)

Indítási paraméterek beállítása

Betöltődés után először is egy három pontból álló menühöz lesz szerencsénk, amelyek a következő jelentéssel bírnak:

COMMAND A FAMOUS EXPEDITION: a játékban egy híres expedíciót fogunk lejárni, amelyet Sir Francis Drake, l'Olonais és hasonló hírhedt barátai vezettek gazdag spanyol városok illetve a Silver Train vagy a Treasure Fleet kirablására. A cél ugyan megegyezik azzal, mintha egyéni karriert kezdenénk vagy folytatnánk tovább, viszont néhány könnyítést kapunk: az expedíció általában már ügyekkel és emberekkel felszerelt, több hajóból álló flottával indul és a kapitány szerepében már elértünk valamilyen rangot valamelyik nagyhatalomnál. Az expedícióknál nem fontos feltétlenül az expedíció célpontját támadnunk, inkább a minél több zsákmány összeharcolásáért és a mielőbbi előmenetellel kell törődnünk. Az egyéni karrierrel ellentétben itt a zsákmányt **csak egyszer** lehet felszámolni és a program ennek alapján állapítja meg, hogy visszavonuláskor milyen helyet foglalunk el a társadalmi ranglétrán!

CONTINUE A SAVED GAME: Egy kimentett játékállás folytatása. Az állás lehet expedícióból vagy karrierből kimentve. Állást menteni csak szövetséges városból lehet, a program által formázott mentéslemezre. Egy lemezen 4 állás van illetve a High Score-lista, ahová a visszavonulás után felírhatjuk a nevünket. Az állásokra számokkal hivatkozunk: ha mentésnél már volt megadott számú állás, akkor az felülíródik a jelenlegivel; tolsétnél a játékállások listájánál láthatjuk a kapitány nevét, a város nevét, ahonnan az állást kimentettük, az aktuális évszámot és a kapitány vagyonának mértékét.

START A NEW CAREER: új egyéni karriert kimentés. Ebben szinte az abszolút nulláról indulunk és onnan kell felküzdenünk magunkat – tehát a játék így igazán élvezetes. A zsákmányt számos alkalommal fel lehet osztani (így növekedhet csak a kapitány egyéni vagyon), mert a játéknak akkor van vége, ha háromszor otthagyjuk a fogunkat egy utközvetben vagy – egészen egyszerű megromolva – a legénységünk úgy dönt, hogy kiöregedett a kalózok sorából. Ha egyéni karriert indítunk, akkor a program érdekli, hogy akarunk-e valamilyen speciális időszakot meghatározni, NO THANKS választása esetén a játék 1660-ban fog kezdődni. Gyakorlatilag az idő kiválasztása is egy nehezítési fokozatot felel meg, hiszen a fő ellenségek bizonyára a spanyolok lesznek (tőlük lehet a legjobbtól rabolni): 1560-ban szinte megkizárólagos urai a térségnek, 1660-ra viszont a másik három hatalom együttvéve már olyan erős, mint a spanyolok egyedül.

Ezután következik a nevünk megadása, majd a nehézségi fokozat beállítása (APPRENTICE/JOURNEYMAN/ADVENTURER/SWASHBUCKLER). Magasabb fokozatok nehezítik: harcban ügyesebbek az ellenfelek; a kalóz- és kalózvadászhajók erősebben vannak felszerelve (néha már hihetetlenül is...); a legénység hangulata gyorsabban romlik, azaz előbb fognak felázadni; menekülés közben majdnem biztos, hogy elvesztünk egy hajót; könnyebb zátynra futni; ha a tengeren vitorláz pillantanak meg az árbockosárból, az első két fokozatban a fedélzetmester bementja, hogy angol (ENGLISH), francia (FRENCH), holland (DUTCH), spanyol (SPANISH) vagy ismeretlen, semleges (UNKNOWN) felségvizeken vagyunk-e. Ez utóbbi info elmaradása azért kellemetlen, mert ha megközelítjük a hajót és egy nagyon erős kalózvadászba botlunk, akkor a leggyakrabban már nem lehet kitérni az utközvet elől (néha kalózzal is ugyanez a helyzet...). Az éremnek viszont itt is két oldala van: míg az APPRENTICE kapitány csak 2 tiszti részt kap a zsákmány felosztásakor, addig az ADVENTURER 4-et, a JOURNEYMAN 8-at és a SWASHBUCKLER 16-ot (nem utolsó szempont az egyéni vagyon növelésének érdekében). A zsákmány felosztása után – tetszés szerint – magasabb fokozatba léphetünk. Ha rajtavesztünk valamilyen támadáson (leszúrnak vivás közben, elsüllyed a hajó, amivel harcunk, stb.) vagy csak egyetlen hajónk van és azzal zátynra futunk, akkor két esetben még élne a legénység: egy nehezítési fokozattal alacsonyabb kapitányként visszaveszünk bennünket. Harmadszorra már nincs több pardon az amatőr kapitányoknak: mehetünk nyugdíjba, a játéknak és a kalózkarriernek vége.

Következik a nemzetiség kiválasztása: angol, francia, holland vagy spanyol. Ennek csak a játék elején van jelentősége: a választott nemzetiségnél LETTER OF MARQUE "rangot" kapunk, azaz használhatjuk az ország kikötőit (eladhatunk árut, toborozhatunk legénységet, stb.). A későbbiekben a nemzetiségnek nem túl sok jelentősége van, mert ha valaki megtámad bennünket, akkor azt aszerint teszi, hogy a "gazdaországánál" bűnöző besorolásban vagyunk-e vagy sem.

Ezután választathatunk egy tulajdonságot, amely a játék során az erősségünk lesz:

SKILL AT FENCING: vivás. Ha ez az erős oldalunk, akkor ostromban vagy hajók elfoglalásakor nagyobb eséllyel szállunk harcba: a legénységünk bőszebben írja az ellenség csapatait, az ellenfél gyorsabban esik pánikba és a találati nem mindig pontosak.

SKILL AT NAVIGATION: navigáció. A tengeren hajózva könnyebben és gyorsabban haladhatunk szél ellen, nem kell állandóan cikkcakkban közlekednünk.

SKILL AT GUNNERY: ágyúzás. Tengeri ütközetekben vagy kikötők erődjének ostrománál pontosabb a célzás (a program néha azt is találatnak veszi, ami tulajdonképpen mellélment) és a tüzérek is gyorsabban megtöltik az ágyúkat az új lövéshez.

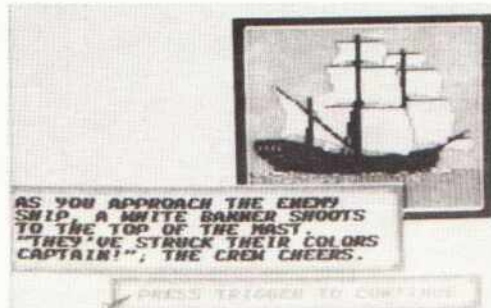
WIT AND CHARM: intelligencia és vonzerő. Ez a kormányzók lányainál használható: ha egy városban látogatást teszünk a kormányzóznál, akkor a beszélgetés után általában bemutat bennünket a lányának is, aki érdeklődik utánunk. Ha ez az erős tulajdonságunk, akkor egyrészt könnyebben szerezhetünk magunknak feleséget (ha nagyon nagy a kéréje és a közöttünk lévő rangkülönbség, akkor is hajlandó hozzájárulni), másrészt a hölgyek gyakran teljesen szerelmesek lesznek belénk. Ha ez utóbbi eset történik – attól függetlenül, hogy megkérjük-e a kezét vagy sem –, akkor a szerelmes hölgy az összes ezután következő látogatásunk alkalmával értékes információkkal fog szolgálni: elmondja, hogy pillanatnyilag hol van a Silver Train és a Treasure Fleet, valamint melyik spanyol városban látták utoljára azt a kalózt, aki tud valamit egy elveszettnek hitt családtagunkról. Ugyanezt teszi egyébként a feleségünk is, ha a kalózkodás pihenőnapjain bekukkantunk hozzá.

SKILL AT MEDICINE: orvoslás. A játék 3 élet elvesztéséig vagy az egészség megromlásáig tart – ha ez az erős oldalunk, akkor 2-3 évvel tovább őrizük meg az egészségünket, azt később küldi el bennünket nyugdíjra a legénység. Hosszabb utakon észrevehető, hogy a legénység létszáma néhány fővel (8-10) megfogyatkozott – annak ellenére, hogy közben nem is keveredünk összecsapásba (úgy látszik, a játék írja a skorbutot is belekombinálták a játékba...). Ha jó orvosok vagyunk, akkor ez a veszteség nincs (bár amúgy sem számottevő a dolog).

A legcélszerűbb a vivást vagy az ágyúzást választanunk. Ezután valamilyen hangzatos történet következik arról, hogy mint ifjú szerencsevadászok, hogyan is keveredtünk a Karib-tengerre és ott mi történt velünk (van egy pár verzió a program talonjában) – a vége viszont mindegyiknek az, hogy vagy sikerül néhány emberrel hajót lopnunk, akik hajlandók megválasztani kapitányunknak vagy egy kormányzó hajlandó hajót és legénységet adni a kezünk alá. Itt következik a "programvédelem" a la **Microprose**: a kormányzó vagy a legénység megkérdezi, hogy az adott évben pontosan mikor érkezik a Silver Train/Treasure Fleet egy bizonyos spanyol városba. A válaszokat ld. a következő oldalon. Hazánkban az EAGLE-féle változat terjedt el, amelynek eredetileg az első oldalán egy DATES nevű file-ban ott voltak a helyes válaszok a kérdésekre – ezt azonban valami jótét lélek letörölte a lemezről és úgy terjesztette tovább. Valószínűleg ennek köszönhető, hogy a játékot hamar eldobta az, aki nem ismeri: a választadás után ugyanis leggyakrabban még vívniunk kell egyet a kapitányi tisztért (néha kimarad a műsor). Teljesen mindegy, milyen jól vívunk – ha a kérdésre helyest választ adtunk, akkor majdnem biztos, hogy mi fogunk győzni, viszont ha elhibáztuk, akkor egyszerűen lehetetlen leszünk az ellenfelet. Ha vesztünk, akkor a programtól egy választási lehetőséget kapunk: megpróbáljuk újra vagy reménytelen karrierral próbálkozunk. A karrier tényleg reménytelen lenne, mert csak kis hajót kapnánk rossz felszereléssel és az összes állam bűnözőként tartana számon bennünket (azaz nem tudunk egyetlen kitérbő sem befutni embereket felvenni, hajót javítani, kereskedni, stb.). Az Amiga-verzióban nincs kérdészető védelem (pontosabban már kiszedték belőle: a program azt hiszi, hogy jót felelt a játékos).

A vivás egyébként nem túl bonyolult dolog, a sikeres találatokat villanások jelzik a küzdőkön. A joystick "jobbra"/"balra" mozgatásával mozoghatunk, ha már az ellenfél előtt állunk akkor a "balra" az szúrás mellé, "fel": védés fent; "balra" + "fel": vágás fejre, "balra" + "le": vágás lábra; "le": védés lent. Ha az ellenfél térdre borul, már győztünk is. Úgy tűnik lassan már elkezdődik végre a játék, mert ismét toltogatós következik...

A PIRATES leírását a következő számban fogjuk folytatni (...és ott be is fejezzük – nem lesz még egy ELITE! – CoVboy), mert ennyi helyre egyelőre csak a "bemelegítés", a válaszok és a téképért be. A téképpel kapcsolatban néhány megjegyzés: valószínűleg feltűnik, hogy a játékban nem teljesen úgy néznek ki a dolgok, mint ahogyan az atlaszon – mindenesetre el lehet találni rajta. A másik probléma az, hogy a különböző időszakok közül egyes városok nem szerepelnek mindegyikben (egyesekek megszűntek, egyeseket meg átkereszteltek új tulajdonosaik). Néhány várost sehogyan sem sikerült megtalálnunk, ezért néhány le is maradt a térképről. Hát akkor folyt, kóv. a következő hónapban.



▲ Hát mostanság már minden dereglye megadja magát?!

Trojan Warrior

C64

Az örökélethez először RESET-eljük a gépet, majd POKE 2235,78; POKE 2249,234, végül pedig a SYS 8080 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Sword Slayer

C64

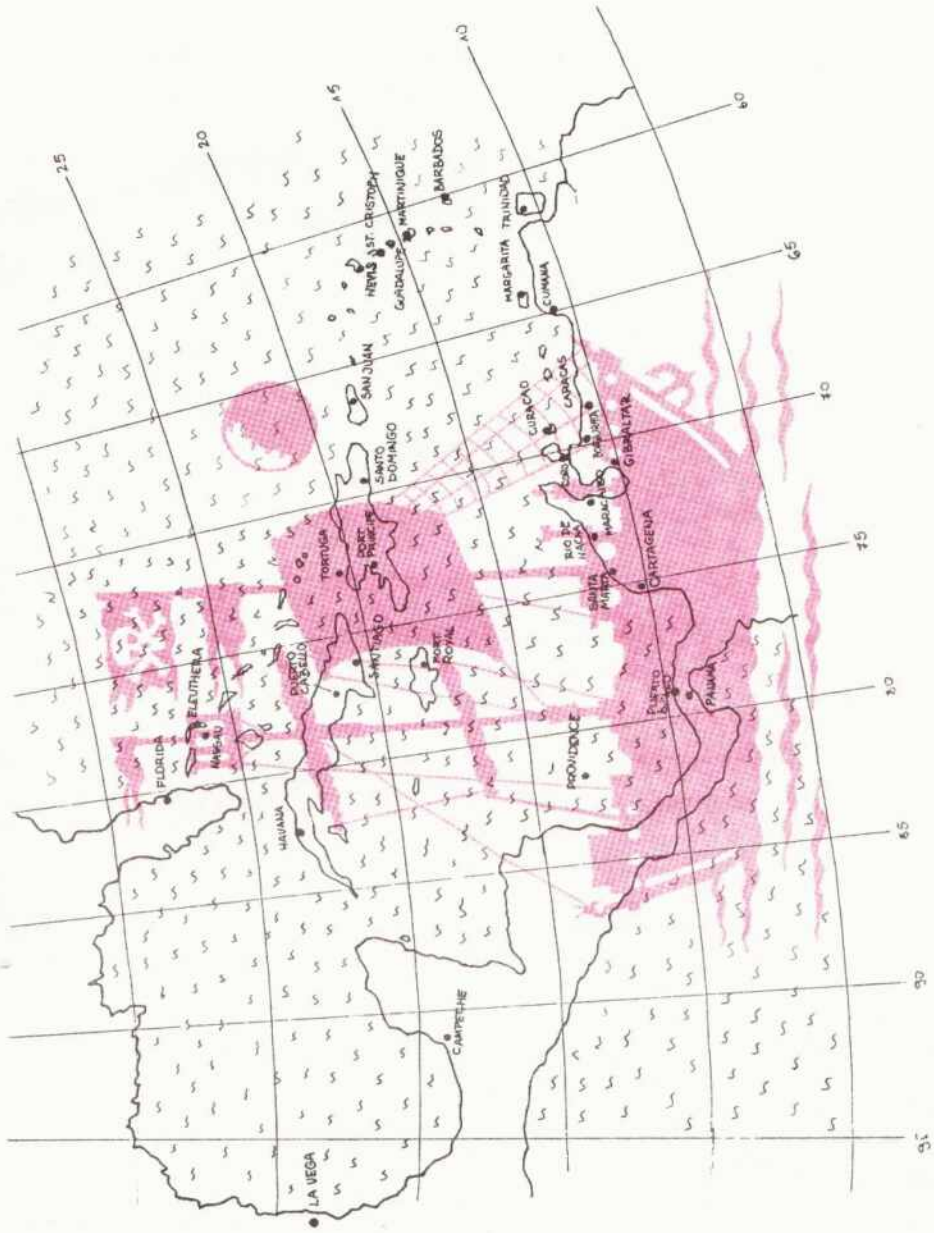
Az örökélet bevitelének első lépése a RESET, majd POKE 32735,234; POKE 32736,234, végül pedig a SYS 25594 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

SILVER TRAIN

	1580	1600	1620	1640	1660	1680
ST. THOME	—	E. APR	E. MAR	—	—	—
CUMANA	E. APR	L. APR	L. MAR	E. APR	E. MARCH	E. APR
CARACAS	—	E. MAY	E. APR	L. APR	L. MARCH	L. APR
BOBBURATA	L. APR	—	—	—	—	—
PUERTO CABELLO	E. MAY	L. MAY	L. APR	—	—	—
CORO	L. MAY	E. JUNE	—	—	—	—
GIBRALTAR	E. JUNE	L. JUNE	E. MAY	E. MAY	E. APR	—
MARACAIBO	L. JUNE	E. JULY	L. MAY	L. MAY	L. APR	L. MAY
RIO DE HACHA	E. JULY	L. JULY	E. JUNE	E. JUNE	E. MAY	L. JUNE
SANTA MARTA	L. JULY	E. AUG	L. JUNE	E. JULY	E. JUNE	E. JULY
CARTAGENA	E. AUG	L. AUG	E. JULY	L. JULY	L. JUNE	L. JULY
PANAMA	L. AUG	E. SEPT	L. JULY	L. AUG	L. JULY	L. AUGUST
NOMBRE DEL DIOS	E. OCT	—	—	—	—	—
PUERTO BELLO	—	L. OCT	E. SEPT	E. OCT	E. SEPT	E. OCT

TREASURE FLEET

	1560	1600	1620	1640	1660	1680
CUMANA	E. OCT	E. OCT	—	—	—	—
PUERTO CABELLO	L. OCT	—	—	—	—	—
CARACAS	—	L. OCT	E. SEP	E. OCT	E. SEPT	E. OCT
MARACAIBO	E. NOV	E. NOV	L. SEP	L. OCT	L. SEPT	—
RIO DE HACHA	L. NOV	L. NOV	E. OCT	E. NOV	E. OCT	L. OCT
SANTA MARTA	—	E. DEC	L. OCT	L. NOV	L. OCT	E. NOV
PUERTO BELLO	—	L. DEC	E. NOV	E. DEC	E. NOV	L. NOV
NOMBRE DEL DIOS	E. DEC	—	—	—	—	—
CARTAGENA	L. DEC	E. JAN	E. DEC	E. JAN	S. DEC	L. DEC
CAMPECHE	L. JAN	E. FEB	E. JAN	E. FEB	E. JAN	L. JAN
VERA CRUZ	E. FEB	L. FEB	L. JAN	L. FEB	L. JAN	E. FEB
HAVANA	E. MAR	L. MAR	L. FEB	L. MARCH	L. FEB	E. MAR
SANTIAGO	L. MAR	—	—	—	—	—
FLORIDA CHANNEL	L. APR	L. APR	L. MAR	L. APR	L. MARCH	L. APR



Deja Vu

Mind Amigán, mind 64-en már-már elfelejtett klasszikusnak számít a DEJA VU. Minden valószínűleg annak köszönhető, hogy bár egy igazi adventure-os szerepjáték – de végigjátszani egy kisze nehézkes, mert a történet teljesen kusza, zavaros, ártatlan. Természetesen ha valaki igazán elmélyül benne, akkor csak sikerről kibogoznia a szálakat (persze az nem kimondott hátrány, ha valamennyire ért angolul...) Talán az alább következő leírás hatására néhány játékos előveszi a kukából és játszik vele egy csopont. Megeri... A grafikai kivitelezés ugyan nem túl fényes, egyébként – akárcsak a játék témája – nagyon hasonlít az Interplay cég BORROWED TIME és TASS TIMES című programjára. A játékokban egy magányosuló szerepet játszunk, aki pillanatnyilag egy kizett padlóra heverészik és fogalma sincs róla, hogy hogyan került jelenlegi helyére, mi történt vele az elmúlt időben, sőt azt se tudja, hogy ő tulajdonképpen kicsoda. (Akkor ez egy magán kívüli nyomozó – CoVBoy). A játék kezelése most nem nagyon vesztegetjük a szót, mert valószínűleg nyilvánvaló, teljesen egévezérelt (remélhetőleg már mindenki látott Amigán Workbench-et), a 64-esek pedig csak bejönnek valahogy... A főmenüről azért szólnunk néhány szót – az alábbi 6 opciója van (az aktuális inverzben): EXAMINE: megvizsgálni a kijelölt tárgyat; OPEN: kinyitni vagy átkutatni valamit (ajtót, szekrényt, hullát stb.); CLOSE: becsukni valamit; SPEAK: beszélni valakihez (például taxinak); OPERATE: működtetni vagy használni valamit; HIT: megütni valakit vagy valamit; CONSUME: bizonyára hasznos dolog lehet... Az alábbiakban egy meglehetősen gyors megoldás következik, rohamtempóban. A dolog egyébként távolról sem volt ilyen egyszerű, hiszen egy csomó olyan infót is belezórtunk, amelyeket az adott állással még nem tudhatna a játékos. Ilyen például a ránk zenei terhelő bizonyítékok felismerése, amelyek egy nagyon egyszerű módszerrel lehet azonosítani: ha a rendőrség egy kap a fennmaradt (vagy úgy megyünk be a rendőrségre) hogy nálunk vannak, akkor letartóztatnak bennünket. Az egész játék folyamán a két legfontosabb tényező az időzítés és a pénz: az első egyszerű azért, mert ha nem igyekszünk, elkap a rendőrség, másrészt azért, mert egy 16c után kiderül, hogy megmérgezték bennünket; a második pedig azért, mert a játékban számos kiadásra számíthatunk (rablók, taxikok – ami nem túl nagy különbség...) és pénzünk elfogytatva nem nagyon tudjuk a játékot végigjátszani.



▲ Valahol már láttam...

A játék elején egy kizettben terülünk éppen magunkhoz, amely Joe bárjának részét képezi. A fejünk egy hatalmas lüktető dudor ékeltenedik. A jobb kezünk kisse véres, a bal karunkban pedig valamilyen szuro fájdalomat érzünk (valószínűleg az a kis pontocská okozza a fájdalmat, ami egy injekció-szuras következménye lehet). A dologok jelenlegi állásán toprongva hirtelen eszünkbe jut, hogy nem jut semmi az eszünkbe (például ilyenek, hogy vajon ki is vagyunk, hogyan kerültünk ide, stb.). Ahogy kitisztul a látásunk, a zart ajtó előtt egy kábotat látunk a fogason lógni. Nezzük meg mi van benne. A következőket találjuk: 7 db 25 centes pénzérme, egy aranyfürtösös öngyújtó (rajta J.S. emblemmel), egy zsebkendő (ugyanazok J.S. emblemmel), egy doboz Lucky Strike cigarettát, egy sötét napszemveget és egy tárcát. Vegyünk fel mindent (fámuljunk át mindent az Inventory-ablakba) és a vizsgálódást folytassuk a tárcával. Ebben egy OFFICE (iroda) feliratú kulcsra, egy 20 dolláros csekkre, valamint egy Penthouse-ba szülő "kulcstartóra" (PRIVATE ACCESS CARD) lelünk. Rámöljük ki mind a két tárgyat a tárcából, de azért azt se hagyjuk itt. Vegyük fel a kábotat is. Alatta egy .38-as kaliberű pisztoly lóg a fogason, valószínűleg ez is jól jön a későbbiekben. Vizsgáljuk meg a pisztolyt (OPEN). Eszrevesszük, hogy a tárcán lévő hat toltényből három már ki van lőve. Nyissuk ki a számban lévő ajtó. A mosdó előtérbe jutottunk, ahol a falon egy toltó tükrök lógnak. Megbámulhatjuk benne magunkat, de ottl nem nagyon tudunk okoskodik. A mosdó jobbra lévő ajtánál és mellette ki találjuk a rajta. Egy folyósóra jutottunk, anoman egyrészt a barba, másrészt pedig a női WC-be vezet út. Maradjunk a hölgyek számára fenntartott szalaszán, és kukkantunk be oda. Itt látni egy tükörre lelünk (a nézelődés eredménye ugyanaz, mint az előbb). De inkább a WC-tükörre vegyük vizsgálat alá, tehát menjünk balra. A WC kisse meghibásodhatott, mert a tartályból folyik a víz. A tartály jobb szélén egy kis pofycsekkere leszünk figyelmesek, amelyről vizsgálat után kiderül, hogy egy értékes gyöngy fülbevaló. Vegyük magunkhoz az fülbevalót a női WC-ből (aki akar esetleg előszörakozhat a WC felújításával, mert a higiénia mindenek felett – vagy esetleg felnyithatjuk a fedőt és betekukkantunkunk a csebbe, hatha találunk valami értékes kispisztáit...). A folyosó másik ajtánál keresztul menjünk be a barba, ahol a pulton egy pohár gyöngy lóthat lelünk, amelyben valaki egy csikket ottlott el (az alkohol felhasználásának egyébként nem biztos, hogy ez a legelőszérűbb módja...) – mindenesetre vigyük ezt is magunkkal. A bár üvegablakán egy ajtó sötét utcára látunk, amelyen egy fekete autó parkroz. Sajnos az ajtó valaki bezárta és az üvegablakon keresztül sem tudunk távozni (aki nagyon unatkozik, az esetleg próbálkozhat a zár esetlővesével vagy szétverésével, de egyrészt ügysem fog kinyitni, másrészt toltények nélkül nem nagyon fogja tudni végigjátszani a játékot...).

Eddig már bizonyára feltűnt mindenkinek, hogy neha elköcsödök a szemünk és teljesen egygyűnünk. Mi az ordo? ... majd később kiderül. Ugyanigy vagyunk a rendőrsőtől sztrénázásával: ha már túl sokáig vesztegetjük az időt valamilyen helyszínen, sztrénázarsan az utcán. A harmadik sztrénázás után "valami" miatt elkápnak bennünket a rendőrok és bizonyára mindenki sejtette, hogy a kimagyargazkodásra semmi esély, hisz' azt sem tudjuk, hogy tulajdonképpen kicsodák vagyunk... Jelenlét tehát eről a csapatt sem barátságos helyről mielőbb eltűnnünk. A lépcső alatti ajtó kinyitásával a borospincebe jutunk, ahol különböző értékes dolgokat csinálhatunk, például kinyithatjuk a boroshordó csapatt (szép boros lesz a cipónk tőle) vagy próbálkozhatunk a villanykörtével) – ennek túl sok értelme nincsen, de vesztünk vele jó sok időt. A lényeg viszont az, hogy a pincebe vezető ajtó nyitva legyen. Menjünk fel a barbaól az emeletre vezető lépcsőn és egy folyósóra kerülünk. A folyosó különféle posztterek lógnak, amelyek bokszolókat ábrázolnak. Az egyikben értékes módon magunkra ismerünk (alatta egy név: ACE). Most már bizonyára mindenki tudja mindent, menjünk tovább tehát a folyosó végén lévő ajtó keresztul. Egy irodában találjuk magunkat, ahol oltós kolni szaga érződik. Itt előszörban egy íróasztal valamint az ablakok vonhatják magunka a figyelmét. Mivel az ablakok zárva vannak, irányítsuk figyelmünket az íróasztalra. Van rajta lámpa, rőpog és telefon. Mind nagyon értékes, de semmi hasznuk – nyissuk ki inkább az íróasztal fölkjárt. Egy bortéka lelünk, amelyben egy számla lapul. A számlát Dr. Brody gyógyszerészára állította ki és különféle létyók valamint egy fecskendő vásárlására jogosított fel valakit. A számlát vegyük magunkhoz és próbáljuk meg a barba vezető ajtó kinyitni. Természetesen zárva van – viszont a pénztárcánkrban talált, OFFICE feliratú kulcs éppen passzol bele. Menjünk be az irodába.

Egy hulla. Úgy látszik, utoljára éppen telefonálhatott, mert a kezében még mindig bőrcseppes sorozatja a kagylót. Az íróasztalok mindig értékes helyek, tehát nyissuk ki ezt is. Sobben egy puha ceruzát és egy FRONT feliratú kulcsot találunk. A kulcsal kimerethatunk a barból kifelé vezető ajtó – bizonyára senkinek nem lesz gyanús, ha csak a tárcánk az egy barból, ahol egy hulla heverészik... Szóval inkább megse a bár felé vegyük az utunkat, hanem kátassuk át a hullát (OPEN CORPSE). Már megint egy kulcsot találunk, ez is jöhett velünk (majd később nyitunk belőlük egy kereskedés...). A falon egy régi típusú telefon lóg – olyan régi, hogy már nem is működik, szóval kár is szórakozni vele. A fal másik oldalán viszont egy értékes szef látszik. Talán mondani sem kell, hogy zárva tartják. A nyitási kísérletnél holmi számkombinációkra lenne szükség... A kombináció 33-24-36. (Ere kisssé körülményes módon jöttünk rá, miután kiutottunk a bár elé, az ajtó keztyűtartójában többek között találunk egy fogalmat, amelyen a Penthouse Suite pontos címe (1212 West End St.) található. Ezen a címen lévő helyen egy fényképet találunk, amelyen egy újabb cím van. Ez Vickers kisasszony bungalója, amelynek az asztalán egy cetlin fel van írva a szef kombinációja.) Mivel tudjuk a szef számát, megpróbálunk egy-két utat és nyertünk egy csomó időt. Akkor talán ki is nyithatjuk... Egy iratgyűjtőt találunk benne és egy kis dobozot. Az iratgyűjtőt kinyitva egy rakás fedezett nélkülű csekket lelünk, amik egyébként Joe bárjának a javára vannak kiállítva, összesen 1.000 dollár értékben (Aláírás: "ACE" Harding – nicsak az ismerős név). Vegyük fel őket (a Jossie név kell). Most nézzük meg mi van a dobozban: senki sem fogja kitalálni mit találunk benne – egy kulcsot (most kivételesen felirat nélkül). Visszük magunkkal. Nyissuk ki az ablakot a hulla mögött és másszunk ki rajta. Egy tüzlétra kerülünk. Le is mászhatunk rajta, de akkor visszafelé már nincsen út (mint az egy jónéveltt tüzlétraétl el is várható). Inkább felelve vegyük az irányt. A létra tetején egy ablakot találunk. Nyissuk ki és másszunk be rajta. Elegg értékes helyre kerültünk: a szoba közepén egy szék áll, amelyről különféle szjak lógnak – nagyszerűen alkalmasak arra, hogy például odakossonke hozzá egy embert. Az ablak melletti asztalkán három ampullát találunk – bizonyára jól érzék ott magukat, szóval nem kell felvennünk őket. Turkáljunk inkább egy kicsit a kukában. (Ahá, kibújt a szög a szakból!)... CoVBoy itt egy fecskendőre lelünk – ez viszont már vegyük magunkhoz. A szoba másik oldalán egy ajtó van, amelyen kilincs ugyan nincsen viszont van mellette egy gomb. Nyomjuk meg. Némi zörejek közepette egy lift érkezik, majd kinyitja az ajtó. Szálljunk be.

A falon a lift kezelőgombjai láthatóak:

- a legfelső gomb azt a szintet jelzi, ahol most vagyunk.
- az alatta levő a hullát tartalmazó irodába visz bennünket. Ez nem rossz hely, de itt nem tudunk visszazánni a liftbe, meg már egyébként is voltunk itt.
- a harmadik gomb egy titkos játékasztalóba visz bennünket.
- az alsó billentyű egyenesen a csatornarendszerbe továbbít bennünket. Nem ez a számunkra kívánatos hely pillanatnyilag. Menjünk le tehát a kaszinóba (nincs szanizálteszt innen se), itt különféle nyerőgépeket (lehet pénz dobálni bejük — nyeresé esély tart a nullához), játékasztalokat, gengszterposztókat (el **Capone** és **Lucky Luciano**), valamint egy szerencsekeréket találunk. Porgessuk meg a szerencsekeréket és teljesen szerencsések leszünk — kinyílik mögöttem egy rejtekhely. Menjünk be rajta. Egy rejtejt szobába jutottunk. Nyissuk ki a jobb oldali ajtót. Még egy borospince — ja nem, ez ugyanez, mint az előbbi. Inkább menjünk le a létrán a csatornába.

A csatornánál forduljunk jobbra. Egy keresztoszódásérkezünk, ahol lefelé folytatjuk az utunkat. Ezen a helyen vízvörnyhez érünk. Itt biztonsági intézkedések fogtak történni: elődabunk néhány tárgyat, amelyek a rendőrség előtt tehát bizonyítékként szolgálnának ellenünk. Ezek sorban: szembekendő, ongyuító, cigarettacsomag, napszemüveg, csákkék, üres tásca, üres kabát, pohár. Ezek tehát bizonyítékok ellenünk. Szépen eltűnnek a víz alatt — nem lesz több gondunk velük. A kabát különösen kellemetlen lenne a későbbiekben számunkra: ez ugyanis nem a mi tulajdonunkat képezi és egy hólyg pusztá tévedésből lepuftatnánk bennünket, mivel összekever egy figurával, aki éppen faképnél hagyta. Majd később kiderül, hogy ez a figura egészen véletlenül azonos azzal, aki átfőtt fejűl hever az irodában. (Szeretettel méltó ember lehetett, ha mindenki le akarta löni — egynek sikerült is.) A csatornával kapcsolatban egy megjegyzés: ez egy igen kevésbé barátságos hely, mert itt néhány alligátor is lakik. Véletlenszerűen megjelenhet egy példányuk — ilyenkor azonnal lojnk a pisztolyal a szemre köze.

Menjünk vissza az elágazáshoz és menjünk tovább jobbra. Itt egy létrát látunk, amelyen felmászva megtalálhatjuk a csatornarendszer kijáratát. Nyissuk ki a csatornatetőt és masszunk ki az utcára. A bár kijárata előtt találjuk magunkat, ahol még mindig ott parkol a fekete autó. Nyissuk ki a kocsit első ajtaját a Mercedes emblémás kulccsal (ez a legnagyobb) és ülünk be a kocsiba. Az autó műszerfalán bal oldalon megtaláljuk a szusszüksz nyílását. Használjuk itt ismét a kulcsot, amivel bejuttunk az autóra. Rendben — a robbanás után töltünk vissza az utolsó játékkéllást (nem volt?!...), az autózás tehát környezetszennyező hatású és a robbanó dinamit is káros az egészségre — ehelyett tehát inkább nyissuk ki a kesztyűtartót. Találunk egy fenyegető egy kover hólygú (megvizsgálva kiderül, hogy a hólyg igen kover), egy városi utterképet és **Joey Siegel** névre (mint J.S.?) kiállított jogosítványt. Vegyünk magunkhoz mindent és szálljunk ki a kocsiból. Menjünk a kocsit csomagtartójához és nyissuk ki a jelölés nélküli kulcsal. A program szerint: **egy igen nagy tárgyat pillantunk meg, amely a csomagtartó legnagyobb részét elfoglalja**. Valóban elég nagy tárgy: ez az a hólyg, akit a fenyegető látunk — kicsoda orromteli találkozik! Valaki bebotozta a száját szegénynek. Rovól morfondórozás következik, mit csináljunk a nagy terjedelmű névvel, aki bizonyára nem saját jószántából tölti az idejét egy szukre méretezett csomagtartóban. Például le is löhetjük, de a rendőrség éppen itt van a sarkon és bizonyára feltűnne nekik, ha egy csomagtartóhoz lovoldoznánk. Inkább vegyük le a szájaról a kendőt, hogy kapjon levegőt. A kőteleit nem tudjuk kioldozni, de legalább nem fullad meg (hagyük nyitva a csomagtartót is). Most már mehetünk is.

Az után egyébként néha rablókba botlunk, akik valamilyen akarájk venni az összes pénzünket. Ha egy ilyen úrral találkozunk, akkor fogjunk meg egy pendzardobot (persze ne a húsdollárral) és adjuk oda neki (OPERATE-le). A rabló közli, hogy a fegyver meg se volt tolvite, he-he — ha nem adunk neki pénzt vagy tíz sokáig várakoztatjuk, akkor viszont mégis csak meg van tolvite (kevesbe he-he, mert a golyó által utott seb ártalmas hatással van minden magánygyomozóra). Az utca állandó berendezéséhez nemcsak rablók, hanem részegek is tartoznak — néha belebotlunk egybe, aki 20 dollárt próbál lejelölni egy információért. Az információ annyiból állna, hogy keres mintek a rendőrség. (Igy tehát nem kell neki odaadni a 20 dollárt — kérést inkább a CoV címére postázni.)

Az autótól menjünk balra. Egy újságarusnál vagyunk, ahol negyed dollárért vehetünk egy újságot, amelyből megtudjuk, hogy a japánok bombázták Pearl Harbour-t — a dátum tehát kb. 1941. december 7. Az újsáral beszélgetve megtudhatjuk, hogy valakik igencsak a nyomunkban vannak és jó lenne minél előbb eltűnni innen. (Ha az ongyuító meg nem dobunk volna el, akkor esetleg felgyújtogathatjuk az újságokat, ami nagyszerű szórakozás — csak semmi értelme.) Menjünk tovább balra. **Pete** fegyverboltjához érkezünk: odabenn a szolgáltatás **Pete** hasát látjuk a pult mögött, valamint a nap ajánlatát: egy Luder-t, amely mindössze 20 dollárt takál. Nekünk ugyan van 20 dollárunk, viszont már pisztolyunk is — nem kell meg egy. Lehet venni ismét a 25 cent — majd fellegyverezünk máshol, a penzünk meg szükségünk lesz. Szóval ez egy bonus helyszín — nem kell semmit sem csinálnunk, azon kívül, hogy be se jövünk ide. Tehát akkor menjünk tovább a fegyverüzlet elől balra és a **Pearla Streetre** érkezünk. Az utcán egy taxi áll: innen balra egy másik, inkább a másikat fogjuk igénybe venni, mert amikor visszaérkezünk nem utat szpórolunk meg. Szálljunk be a taxiba. Beszéljünk a taxishoz (SPEAK), mondjuk neki, hogy **520 S KEDZIE** (a **Penthouse Suit**-ban talált fenyéket hátoldatalan levő cím). Megérkezés után a taxi közli, hogy 75 centbe került a fuvar — adjunk át neki harmat a 25 centes armenyiből (dobjuk bele őket a tárgytáskából a PAY HERE feliratu helyre). Szálljunk ki a taxiból. Egy roskadozó bungaló előtt állunk. Menjünk be az ajton. Azaz csak mennék, mivel ez is zárván van. A bejáratnak a drasztikusabb módját kell választanunk: lojnk azt az ajtót. Ezután már nyílik, bemehetünk rajta. Odabent — akárcsak a hulla előtti irodában — oicso kólni szaga érződik (már megint oicso kólni?!). Egy rozsdát ágyat és asztalt látunk. Irányítsuk a figyelmet az asztalra: az asztalon megtaláljuk a WC-ben lett fulbevaló parját (vegyük fel), valamint egy darab papirt. Vizsgáljuk meg a papirt: három szám van rajta (ezekkel nyitottuk ki a széf ajtaját a hulla mögött, most már nem szükséges felvinni). Nyissuk ki az asztal fiókját és egy kis kulcsot (nincs is ennyi kulcs a világon!) meg egy naplót leljünk benne. Vegyük mindkettőt magunkhoz. A naplóba beleolvassva hosszú történetet tudhatunk meg a szerző és egy gazdagon nősült férj (bizonyos **John Sternwood** — még egy J.S.) közötti viszonyáról. A naplóban számos érdekes rész is van: szó esik például egy **Joey Siegel** nevű úr fenyegetéséről, aki a szerzővel valamikor közeli kapcsolatban volt, valamint szó esik a szerző azon vagyáról, hogy ezt a **Sternwood** nevű embert a feleségeket úgy kerítse hatalmába, hogy az életet jölet és luxus közepette élhesse le. Itt egyelőre nincs több dolgnak, távozhattunk a házból. Szálljunk be a taxiba és utazzunk az irodánkba (ennek a címe egészen véletlenül megegyezik **Dr. Brody** gyógyszerárának a címével: **934 WEST SHERMAN**). Fizeszünk ismét 75 centet a fuvarért (aki nem fizet, azt legközelebb nem viszi el a taxi).

Miután kiszállunk, nyissuk ki az ajtót és menjünk be. Egy előtérbe jutottunk, ahonnan jobbra egy folyosó, balra pedig egy felelő vezető lépcső nyílik. Válasszuk mondjuk a lépcsőt. Egy irodájot előtt állunk, amelynek az ajtajára az **ACE HARDING, magánygyomozó** felirat van felfestve. Az ajtót megvizsgálva az üvegen keresztül egy emberi sziluetet vehetünk észre. Ugy tűnik, valaki éppen ránk vár — nem valószínű, hogy **Ace Harding** lenne az, mert — mint később kiderül — ezek mi vagyunk. Igy tehát minden tekintetbe nélkül lojnk bele a sziluettt középsőbe (ha nem a középsőbe lojnk, akkor mellé megy). Ez az eljárás jó hatással van a gyanús sziluettekre, meghalnak tőle, mint a mellékelt ábra is mutatja. Az ajtó szókás szerint zárván van, viszont a bungalóban felvett kulcsal kinyithatjuk. Menjünk be. Az irodánkba jutottunk, ahol minden bizonylan a legérdekesebb dolog az ablak mellett álló irattároló. Ebben különféle iratok találunk. Az első kétét érdekelten, mert azok korábbi ügyeinkre vonatkoznak, viszont a harmadik egy nekünk szölv levél, amelyben a következőket találjuk: **„Ace! Van egy ötletem arra, hogy hogyan szabadulhatnál meg a szerencsejáték-adósságaidtól. Mindössze egy egyszerű emberreljárásról van szó. Az összes teendő az, hogy szedd fel azt a gazdag nőt és szállítsd el hozzánk. Minden egyebet elintézek. Ha minden jól megy, akkor szép váltásdíjat kapsz és te is életben maradsz, az adósságaidat pedig kifizetettnek tekintheted. Bizom benne, hogy meg tudod csinálni ezt a dolgot — ha hibáznál, te rajtad fog csattani az ostor. Minden kitervelem, tehát hozzám semmi nem fog vezetni. Ez az egyetlen ajánlatom a számodra, tehát gondold át és hív fel — tudod, hogy kit. Ha visszautasítanál, akkor szép volt ismerni téged...”** Kedves. Vegyük magunkhoz ezt a levelet és most nyissuk ki az irodáistal (egyébként az irodáistal mögött láthatjuk az imént leírt bergilyköt herveni, de ez már senkit se fog megbérgyilkolni). Az irodáistalban egy lösszeresdobozt találunk, amelyben 6 töltény van. Nyissuk ki

▼ Vajon ki lehet ez a jöképu gyerek?



a pisztolykincs és a kilőtt töltényeket (ezek rövidebbek), dobáljuk ki valamilyen semleges helyre és töltjük be a pisztolyba a töltényeket. Ezután távozhatunk az irodából és most nézzük meg hova vezet az előtérből nyíló folyosó. Dr. Brady rendőrszolgálatának ajtajához érkezünk. Egész véletlenül ugyanaz a kulcs nyitja, mint amely az irodánkba bejuttatott. Minő véletlen... Miután beletűntük egy szekrényt pillantunk meg, amelyen orvosságok fiókái sorakoznak, valamint egy iratszéknyit (zárva). Zárt ajtóknál szokásos eljárás: lökés szét az iratszéknyit, mire a felső fiókja kinyílik. Egy halom dossziét találunk benne, amelyek különböző gyógyszer leírását, betegségek tünetleírásait (például a "kardiavaszkuláris agyonlövés" szimptomája elsődlegesen a halál) tartalmazzák. Számunkra igazán fontos információkat a gyógyszerek leírása között találunk DIETHANOL TRIMENE veszélyes kábítószere, amely emlékeztetéseket okoz: BISODIUMITIS; az előbbi elenszere; SODIUM PENTATHOL "igazságserum" – a tobbi gyógyszer hatásait meg mindenki kipróbálhatja magán. Keressük meg tehát az orvosságok polcon a BISODIUMITIS felirátú orvosságos üveget és használjuk (OPERATE) rajta a fescskendő, majd a fescskendő használjuk magunkon (SELF). Emlékosztályok rohannak meg bennünket, amelyek a játék további részében is felbukkannak időközönként. Gyűjtünk meg igazságserumot is – ebből három amúgy van a polcon, vigyük mindet. Most már távozhatunk az irodából.

Menjünk le a taxihoz és vitessük magunkat a **626 Auburn RD** címre (ezt a címet a csomagagtartóban heverésző követő hőlég jelöli meg, mint lakcímet, ha belenyomjuk az egyik adag igazságserumot – mindenesetre most megspórolunk egy utat magunknak, mert már tudjuk). Tekintve, hogy pénzünk már nem nagyon maradt, a 20 dolláros kell bedobnunk a taxis perselyébe. Vissza nem ad a bunkója, ellenben nagyon halás a hatalmas borralalóért. Szálljunk ki és alkalmasint egy nagy ház előtt találjuk magunkat. Nem messze a taxitól egy postadát pillantunk meg, amibe természetesen belekukkantunk (Sam Ash-nek áll a világ!). Egy borítékot találunk benne, amelyből ki kell vennünk a levelet (a boríték nincs szükségünk). A levelet elolvassuk rájuthatunk, hogy ez egy kivágdosott betűkből összeállított zsarolólevél: "Mr. Sternwood! A feleségét a hataimunkban tartjuk és 24 órát kap arra, hogy 20.000 dollárt összegyűjtsön százdolláros címletekben. Ha kapcsolatba lép a rendőrséggel, a felesége halott. Legyen a Peoria és az Elm sarkán holnap pontosan éjfélkor. A váltásádj legyen egy nem feltűnő aktatászkában. Ott majd megkapja a további utasításainkat". Süssünk a ház ajtajához és használjuk a rajta lévő kopogtatót. Egy igen kevesse bizalomgerjesztő inas nyitja ajtót – próbáljunk először mellette. Erre közli velünk, hogy kifejezett utasítása van arra, hogy senkit ne engedjen be a házba, mivel a ház urala alszik. Viszlát... – és bevágja az ajtót az orrunk előtt.

Kopogtassunk ismét, majd az ajtónyitást után helyezünk el az inas orrán egy jobb horgot (HIT). Egy fellelé vezető lépcsőst és egy ajtót látunk (inast nem, ő már elfutott). Menjünk be az ajtón és a konyhába jutunk. Az asztalon némi bolognai maradványokat találunk – egyik meg. Ettől magasra ugrik az életerőpontjaink száma – kár, hogy a program jelszót nem tart nyilván (nem bír, írjuk le egy papírra, hogy el ne felejtjük). A konyhapulton több edényt találunk – nyissuk ki mondjuk a SUGAR (cukor) felirátú. Meglepő módon cukor van benne, amit szintén megeszünk. Ennyi cukor elfogyasztását egészen betegnek érezzük magunkat – tehát folytassuk a gasztronómiai kalandozást a lisztesdobonban (FLOUR). Hm, mindent összevetve nem volt rossz, bár kicsit osszeragadt tőle a szánk. A harmadik edény egy süteményes doboz, ami sajnos üres. Bizonyára meg jól el tudnánk itt szórakozni egy ideig – de most már mehetünk (sőt, aki nem ehés, be se jón ide...). Tehát inkább menjünk fel a haliból a lépcsőn. Két ajtót látunk – menjünk be a bal oldalán. Egy haloszámba jutunk, ahol oltósó, erős parfüm szaga érződik (már harmadszor a játék során...). A szaghoz kivételesen most egy jeget blokkot. A jeget blokkot megvizsgálva látjuk, hogy bár üres, de az utójára letépett lapra írt irás átnyomódott rá – sajnos egyelőre nem olvasható. Van viszont nálunk egy puha ceruza, amivel átstírozhatjuk a lapot (OPERATE). Ezután megvizsgálva a blokkot, az irás olvashatóvá válik. A következők állnak rajta: "2.15 AM: Győződj meg arról, hogy Joe bánya bezárt és az alkalmazottak elmentek. 2.30 AM: A nő térd le a nő WC-ben és győződj meg róla, hogy teljesen meg van kötözve és eszméletlen. 2.45 AM: Várakozz a bár bejáratának közelében és várd meg Ace érkezését. 3.00 AM: Tuszold be Ace-t a WC-be, győződj meg róla, hogy teljesen eszméletlen, adj be neki 10 kobcenti DIETHANOL TRIMENE-t, vedd el a fegyverét, az irodakulcsot, minden előző anyagot az ügyvel kapcsolatban, a zsarolási feltételezt, a szállítási utasításokat és egybeket. 3.15 AM: Készülj fel Siegel érkezésére. 3.30 AM: Ujletek le Siegel-el az irodában és nyird ki Ace pisztolyával. Vedd ki a cuccát a zsebeiből és ne feleddesz, az az autókulcsairól sem. 3.45 AM: Siegel homlajt add rá Ace-ra. Ace pisztolyát rakd vissza a pisztolytáskájába. Győződj meg róla, hogy Ace ujjlenyomatát rajta vannak-e a fegyveren. Nyomd rá Ace ujjait a módosított emberablás dokumentumokra. 4.00 AM: Törd a nagy nőt Siegel autójának a csomagartójába. Az emberablás dokumentumokat rakd be a kesztyűtartóba. Siegel autókulcsait rakd be a zsebkönyvedbe, az ajtót és a csomagartót nyílt kulcsot pedig tedd be a kis dobozba és zárd be Siegel zárjába. 4.30 AM: Hagyd el a bárt és zárd be mindent. Ne felejtssd elhözni a zsarolólevél sem. 5.00 AM: Hazafelé felúton a módosított Siegel-féle levelet helyezd el Ace irodájában az iratok között.". Nicsak, nicsak! Így már kezd világosodni ez a bonyolult ügy. Vegyük magunkhoz a blokkot, majd szivjunk fel egy adag igazságserumot a fescskendőbe. A fescskendő tartalmaz nyomjuk bele a hőlégbe, mire azonnal beszédessé válik. Nagyjából a következőket mondja össze: "Nem vagyok a tulajdonod Joey... Meg kell halnod, mert meg akartad akadályozni, hogy John és én együtt élhessünk... látod ezt a fegyvert?... ezt kapod a belevázalózásozóid!" – ezután a hőlég ismét ontatásában süllyed. Menjünk át a másik ajtón a szomszédos haloszámba, ahol ugyanaz a berendezés, mint az előbbiben – kivéve az alvó férfit. Az éjjeliszekrényen itt egy aktatászkát lelünk. Üres. Akkor inkább nyissuk ki az éjjeliszekrényt. Egy boríték, egy csokoládésdoboz és egy csomag papírbekezdő a leltár. Csak szépen sorban; nyissuk ki a borítékot és egy levelet találunk benne. A levél tartalma: "Mr. Sternwood. Ez az utolsó figyelmeztetésem. Vagy leveszi a kezét Vickers-ről egyszer és mindenkorra, vagy a felesége megtűzdi az egész történetet. Nem hinném, hogy a felesége nagyon örülne neki... Vagy egy lehetőséget adok magának: mivel Vickers hozzám tartozik, fizethet érte, ha ennyire süksége van rá. 20 rongy az ára. Még ma mégis várak". Természetesen a levelet visszajuttatjuk magunkkal. Vörmes kalendertől nyissuk ki a csokoládésdobozt: ebben igen fontos információ található 8 db csokoládé képesben. Mindgyekét meg lehet enni és igen izletesek (le felejtük el felírni az életerőpontjaink növekedését a papírra – újabb B strigulá). Miután ezzel megvagyunk szivjunk fel a fescskendőbe meglint egy adag igazságserumot és nyomjuk bele a szunyókáló férfiba (lehetőleg ne a takarón keresztül...). Ő is elkezd motyogni: "Kövessd az időbeosztást pontosan... Semmisítsd meg a bizonyítékokat, miután készen vagyunk... úgy fog tűnni, mintha Ace csinálta volna az emberablás Siegel-nek... Az időbeosztást senki sem láthatja... ne aggódj a nő miatt, megfullad mielőtt bárki is megtalálná." – majd ő is ontatásban süllyed. Ezek után távozhatunk is a házból.

Szálljunk be a taxiba és hajtsuk a Peoria ST-re. Ismét 75 cent a tarifa, de ezúttal nem fizetünk egy vasat sem. A taxis különféle rendőrségeket meg tartozásokat emleget – de ezzel nem kell foglalkozni. Menjünk tovább folyamatosan jobbra egészen Joe bányaig (ha közben megpróbálnak kirabolni bennünket, akkor az kellemtelent, mert nem tudunk pénzt elvinni). Itt menjünk le a kanálisa, majd ott menjünk tovább az örvényig. Itt ismét néhány tárgyat elfutajunk, amelyek ránk nézve terhelő bizonyítékok. Ezek a következők: a levél, amit az irodánkból elhoztunk, a levél, amit a ház előtt lévő postadából szedtünk ki, az összes kulcsot; a fescskendő és az ampullákat; a kulcskártyát, amit még a játék elején találunk a kábatában; a pisztolyt; a fulbevalókat. Masszunk ki a csomagnál Joe bányaig és itt menjünk jobbra. A rendőrséghez érkezünk. Természetesen a bizonyítékokat itt fogjuk majd átadni, de előtte feltétlenül nézzük meg előbb, mert ott érdekes információk birtokába juthatunk... Szóval majd menjünk be a rendőrségre. Nagyon örülnek, hogy látjuk minket – a bizonyítékok, amelyeket hoztunk nagyon érdekesnek bizonyulnak. **Mr. Sternwood** elrablásának nagy port felkavart ügye a bíróság elé kerül. A bizonyítékok közül három különösen érdekes: a napló, amelyet a bungalóban találtak, a zsarolólevél és az időbeosztás. A három bizonyíték fényt derít Vickers és Sternwood összeesküvésére: a napló a zsarolólevéllel együtt bizonyítja az indítékukat, az időbeosztás pedig bemutatja, hogy hogyan hajtották végre a dolgot. Sternwood és Vickers örökig állnak a vádlottak padján, ahol Vickers beismerte bűnöségét. Congratula... A játék teljesen ugyanaz 64-en és Amigan, természetesen Amigan a grafika sokkal élvezetesebb (a fotók is ebből készütek). Egyébként tavaly nyáron megjelent a játék folytatása is (DEJA VU II. – LOST IN LAS VEGAS), egyelőre csak Amigan. Ha lehet, ez még jobban ossz van kuszálva, mint az első rész. Mielőtt végigtávoztunk erről is nyomtatunk egy leírást. OK?



▲ Már megint nem jött össze!

Kings Quest IV.

A CoV 7. számában már volt valamilyen játékmertető-szerűség a KING'S QUEST IV-ről – most egy kicsit tovább ragozzuk a játékot (jó, jó, tudjuk, hogy nem teljesen szerencsés, ha kétszer foglalkozunk ugyanazzal a játékkal, de egyrészt az eddig közölt információk kissé felületesek voltak, meg egyébként is, mégér egy hosszabb mesél...), a Sierra on Line néven garázsdalkáló software-házat valószínűleg nem kell bemutatni. Amíg az olvasóinknak, mint ahogy a játékaik kezeléséről sem. A KQ4-ről azért még annyit előljáróban elmondhatunk, hogy – legalábbis véleményünk szerint – először az az egyik legnehezebben teljesíthető játéka a Sierra-nak. Nem azért, mert valami szörnyű bonyolult történetet alkottak, hanem azért, mert a játék teli van egy csomó olyan dologgal, amire csak a vak szerencse segítségével lehet rájönni. A kezelés teljesen megegyezik a hasonló Sierra-stuffokkal, így tehát most ennek ismertetését eltekintünk (azt meg általában mindenki észreveszi, amikor meghalt). Szóval zutty! – bele a közepébe:

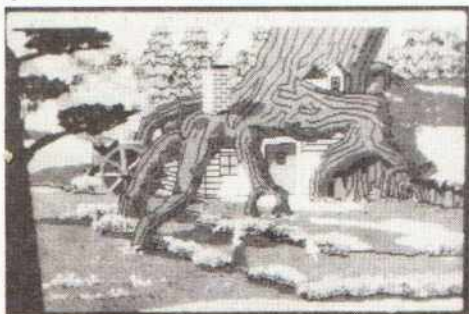


▲ Elmés társalgás folyik a világ dolgairol

A kerettörténetet a frissebb keletű Sierra-játékoknál már megszokott maratoni intro szolgáltatja. A történet Davenport királyságának palotájában kezdődik (közvetlenül azután, ahol a KQ3 befejeződött). Graham király és b. neje éppen roppant elégedett, mert visszatart meg elvesztettnek hitt fiuk, Alexander és bonus-ként még megmentette Rosella királykisasszonyt is a gonosz sárkánytól (zúros egy család). Graham király nagy örömeben hozzá is vágja az ifjúághoz a "kalandozó sapkát" (mi a manó lehet az?). Nem nagyon sikerül elkapniuk, de a sapkáról a figyelem hamarosan a királyra terelődik, aki hirtelen szúró fájdalmat érez a mellkasában és összerokad. Sapka a padlón marad, a király viszont megy az agyikába, ahol nekáll haldoklani. Rosella nem is bírja sokáig cöngélni és kiszalad a szobából, hogy nekálljon a trónteremben szokni egy sőt apja szomorú sorsán (a zokogás egyébként is ősi nál szokás a problémák megoldására). Abszolút nem hatásos módszer, viszont most úgy tűnik, célravezető volt: a tükörből egy puha hang szölg meg és megkérdezi, hogy komolyan segíteni akar-e a kedves papának? Rosella érdeklődést felel: a mágius tükör és belekukkant, hogy ugyan ki beszélhet belőle. A tükörben egy hólyg rekedt éppen, aki apró születesi hibákent szárnyakkal visel. (Definiáljuk tündérének – CoVboy). Ez Genesta, a jószándékú tündérek sorozatából. Előadja, hogy az ő földjén, Tamir-ban található egy fa, amely száz évenként csak egyetlen gyümölcsöt terem – ez azonban egy speciális gyümölcs, ami meggöygyítja azt az embert, aki megette. Eppen erre van szükségünk a papa betegségének kikúrálásához. Rosella ugyan nem nagyon tudja, hogy hol is található az a bizonyos Tamir, de aggodalomra semmi ok: Genesta majd elutaztatja oda. Persze Genesta nem akar retúrjegyet adni; mivel per pillanat neki is némi problémái támadtak, majd csak akkor fog bennünket visszaszállítani Davenport-be, miután segítünk neki. Rosella kicsit problémázik, mert hogy neki éppen gyümölcsöt kéne szednie a papának, de aztán beadja a derekát. Hopp – már meg is érkezünk Tamir-ba. A légtérben nemsokára megjelenik Genesta is (két angyallal repül köteletékben) és üdvözlő bennünket. Kicsit szomorúnak látszik, mert momentán elvesztette az összes mágius erejét. Az ereje egy búvós talizmánban rejlett, amelyet minap az erdőben megtalálta Lolotte (rossz típusú boszorkány) ellopott tőle, hogy örödi uraima alá hajthassa Tamir földjét. Talizmán híján Genesta egyre gyengébb lesz és 24 óra belül elpatkol – hacsak valaki vissza nem szerzi neki a követ. Valószínűleg erre a nemes feladatra bennünket szemelt ki, mert rogtan hozzá is teszi, hogy talizmán nélkül nem tud hazatelepörtálni bennünket. Kis kedves. Rosella gyorsan rá is áll az akúra, majd a mágius gyümölcseire terelődik a szó: Genesta elmondja, hogy egy mocsár közepén álló kis szigeten terem, a nagy hegyeken túl. Lolotte-ról érdeklődve megtudjuk, hogy a kastélyja a nagy hegyek ormán található. Genesta ezzel el is unja a beszélgetést; a feltűnést elkerülendő parasztlányá változtat bennünket, csak cseresznyét kíván, majd elroppan haza haldoklani. Egyszerű maradtunk – kezdődhet a játék. A feladat teljesítésnek nem kotoz a sorrendje, többfelé lehet is végigjátszható – bár bizonyos dolgokat csak egy adott feladatt elvégzése vagy egy tárgy megismerése/használata után tudunk végrehajtani.

Kezdjük először is terepszemlével: balra tenger, jobbra Tamir földje. Kezdjük a tengerrel. Gyalogoljunk be a vízbe, majd úszunk át a következő képernyőre. Na tessék: máris megevett egy cápa. Tanulság: a cápa szereti a Rosella név elejét, tehát ne uszáljunk (egyelőre). Marad tehát a szárazföld, kovessk mondjuk a tengerbe ömlő folyó folyását. Nemsokára egy kőhidhoz érkezünk, ami alatt valami sárga dolog vonja magára a figyelmünket. Nézzük meg mi az (LOOK UNDER BRIDGE). Aha! Egy kis aranylabdát találunk, amit viszünk magunkkal. Menjünk innen tovább felfele és egy kis tavacskaéhoz érkezünk. Korbenézve (LOOK) megállapíthatjuk, hogy a tavacska villámvilomok borítják és az egyik nagyobb lilomlelven egy nagy béka üdögöl. Bekátóit meg lehetöten szokatlan módon aranykoronát visel. Ha megközelítjük, akkor eltűnik a vízben (ha kimegyünk is visszajövünk, addigra megint kimaszik a leveleire). Próbáljunk másféle kontaktust létesíteni vele: álljunk a tó szélére és vágjuk hozzá a hid alatt talált aranylabdát (THROW BALL). Az aranylabda eltűnik a víz alatt – a béka meg utána és máris hozzá vissza a százában, jól nevelt állat. Menjünk oda hozzá és próbáljunk csevegni vele (TALK FROG). "Brek! Brek!" – mondja. Mi más várható egy bekátó? Akkor inkább vegyük fel (TAKE FROG) és csináljuk azt, amit a szegény parasztlányok szoktak csinálni a mesékben a bekákkal, amyleyeknek különös ismertetőjele, hogy aranykoronát viselnek a fejükön – vagyis csókoljuk meg (KISS FROG). A fene a gustuzsonkat! Mindenesetre hatásos volt a bekából egy valódi, csodaszép herceg lesz! Az ifjú főrang kissé elégedetlen, hogy mindössze csak egy szubvány parasztlány vagyunk, nem pedig valami hercegnő (nem tudja, hogy a látszat csal)? Mindenesetre a kezünkbe nyomja az aranykoronáját, majd sietősen távozik. Az aranylabda ott maradt a parton, de a továbbiakban már nem lesz szükségünk rá, itt hagyhatjuk.

▼ "A fiúk a bányában dolgoznak..."



pegtük, hogy CLEAN HOUSE. Rosella erre szépen összetakarítja a koszt, rendbe rakja a törpek szobáját, elmosogat és végül kotyvaszt némi bédét is. Mire mindzettel elkészül, meg is hallja a közeli törpek. A törpek sorban bevonulnak, mindegyik mer egy adagot magának (az asztalhoz kettőt) és leul az asztalhoz. Teljesen elégedettek, hogy kitakarítottuk a hazukat, a "kettőfőre" megkérdezi a nevének, majd az asztalhoz invitál bennünket. Hihetetlen hosszúsága átkész következik, majd a törpek elvonulnak megint a bányájukba. De nicsak! Mintha az asztalon felejtettek volna valamit: egy két erszény (teli gyémántokkal) hever a piszkos tányérok között. Menjünk oda és vegyük magunkhoz

(TAKE POUCH). Az ártatlan parasztlányok a mesében nem lopósak – vigyük tehát vissza az erszényt a tulajdonosának, azaz menjünk a törpék bányájába egy képernyővel lejjebb a házuktól. (Lehetőleg mellőzzük a beelésést a bánya bejárata előtti szakadékb.) A bányában mindenki bőszen csakonyoz és nem sok érdeklődést mutatnak irányunkban – kivéve az egyik törpet, aki a hátsó részen vizsgálgatja a termést. Menjünk oda hozzá és adjuk vissza neki az erszényt (GIVE POUCH). **"Megtarthattad volna"** – mondja – **"van itt nekünk elég. Van viszont egy plusz lámpánk is, amit nem használunk. Fogd, a béd"** – szövel megmaradt az erszénynek, de most már van lámpánk is. Mivel a törpe mielőbbi távozásra szólított fel, fogadjunk szót neki és hagyjuk el a bányát.

Most kukavacsdatra megyünk. Egy képernyővel jobbra a törpék bányájától egy madárra lelünk, aki egy kukacot próbál kiráncigálni a földből. Jöttek a madár elroppen, a kukac viszont – nyilván az előbbi ráncigálás okozta sokk miatt – egy ideig még a földön tekereg, mielőtt lámet visszabújna. Használjuk ki az időt: szaladjunk oda hozzá és vegyük fel (TAKE WORM). (Ha először nem sikerült volna, jöjünk vissza a képernyőre a madár már megint ott fogja ráncigálni.) Folytassuk tovább az utunkat jobbra felé. Egy felelő vezető oszvényhez érkezünk, amely sziklás hegvek közé torlik. Ez az oszvény, amely Lolotte kastélyához vezet. Kukkantassuk be az oregilányhoz egy kis barát csövegére – vagyis menjünk tovább. Gyalogolni sem kell: a következő helyszínen Rosella hirtelen megtorpán, mert a légtérben két szárnyas ordog jelenik meg, akik felnyalabolják és légi úton szállítják főnakszanyuk elé. Lolotte a trónteremben fogad bennünket. Meglehetősen ronda szegényem: zold feje és piros szeme – még véletlenül se nyerhetné meg a helyi szépségkirálynő-választást. Érdeklődjünk vizsgálatra, hogy miféle csodabogarat hozott a hához két beosztottja. Hirtelen nem tudja, hogy csak egy blond parasztlányt lásson-e bennünk, aki véletlenül vetődött erre vagy elsenegének. Genesta-nak a kémát. Úgyan ijedten gyöközök egy darabig, de végül mégis a B-verzió mellett dönt és megparancsolja a szárnyas miccsodáknak, hogy dugjanak dityuba bennünket. Kellemes időtöltés következik néhány közepkori kinzöcsök társaságában, mert egy ideig nem kell semmit sem csinálnunk. Nemsokára visszatérnek a szárnyas miccsodák és visszakísérnek Lolotte-hez, aki közli velünk, hogy az ő csodálóit kis fickóknak, **Edgar-nak** (le sem tagadhatná a kedves mamát) megtetszettünk és ő azt javasolta, hogy tegyenek egy próbát az ártatlanságunk kipróbálására: Lolotte éppen unokorisra vágyik, amit nekünk kell megfogunk. **(Most nem azért, de Edgar helyében nekem kevésbé kerülmenyes dolgok jutottak volna az eszembe... – CoVboj)** Az unokornis mondabeli áldat, amely nagyon hasonlít a lóra, csak a homloka közepén aranyzarvat visel (már bizonyára találoztunk vele ideig: a lábával kapálta a földet és ha megközelítettük, mindig elszaladt). A legenda szerint unokornist csak egy szűz leány segítségével lehet megfogni, akinek az arra borbórtó állat teljesen elgyengülve az ölébe hajtott a fejét. Lolotte megéri, hogy ha elhozzuk neki az állatot, akkor nemcsak hogy szabadon enged, de bőségesen meg is fog jutalmazni. Ezzel az audienciának vége is és két szárnyas miccsoda visszaszállít bennünket a hely bányához.

Hát akkor keressük meg az unokornist (az erdő előtti tisztáson szokott álldogálni). Nem az öböhajtott fej-technikát alkalmazzuk (már elavult), hanem Cupido egyik nyílával fogjuk a barátunkká tenni (SHOOT UNICORN). Bummi! Telitalálat – az unokornis többé nem fél tőlünk, nem szalad el ha megközelítjük. Megmozdítani azonban nem hajlandó semmiféle módszerrel és meglovagolni sem tudjuk, mert nem tudjuk mivel irányítani. Ebből következik, hogy valami irányítószereket kell hozzá – például egy kantár. Akkor megyünk is erre...

Menjünk el a halász tengerparton álló házához. A házban egyelőre még semmi dolgnak, sőtáljunk ki inkább a móló végére. A halász kint horgász a stég végén, az egyik háló tetejéről pedig egy sirály figyel érdeklődve, hogy mi művel. A sirály közéletlenül erőlőppen – a halász viszont nem teszi ezt (meglepő lett volna...). Megpróbálhatunk ugyan szóba elegyedni vele, de nem nagyon figyel ránk. A zsinórját éppen rángatja valami, de fogás természetesen nincs. Nemsokára meg is unja a dolgot, összeszedelőzködik és beballag a házába. Kövessük mi is a háza (OPEN DOOR). A halász szomorúan iszogot az asztalánál, a felesége pedig különféle házimunkákkal málja az idejét. Próbáljunk most beszélni a halással (TALK FISHERMAN). Elmondja, hogy a halak az utóbbi időben abszolút nem akarnak harapni és ha ez a jövőben is így lesz, akkor fogalma sincs, hogy mit fog tenni... Ő, szegényem – hiszen ebből éli Nyújtunk neki egy kis anyagi támogatást a nálunk lévő gyémántos erszény (GIVE POUCH). Nem tiltakozik nagyon ellene... Rogton szól is a feleségének, hogy cserébe adja oda nekünk a horgászbotot – nekünk biztos nagyobb sikerünk lesz vele (ő még visszaadja az ipart és nyit egy ékszerüzletet). Sétáljunk ki a stég végére és tegyük próbára a szerencsenéket: horgásszunk egyet (FISHING). Aha – mozog már... mozog már... hopp! Jnyne, de szép bakancsot fogtunk! Úgy látszik, a mesében is van környezetszennyezés. Pillanatnyilag nem bakancsra megyünk, szóval azt visszapottyantjuk a vízbe. Folytassuk (FISHING). Rosella nemsokára visszahúzza a horgot és szól, hogy így nem sűrűn fogunk halat, ha nem eszaluk fel a horgot. Ja, tényleg. Tegyük fel a földiglisztát a horgó végére (BAIT HOOK) és folytassuk a pecázást (FISHING). Rosella megint kihúzza – azt mondja, nem harapnak a halak. Mi az, hogy nem harapnak? (BAIT HOOK) és folytassuk a pecázást (FISHING). Rosella megint kihúzza – azt mondja, erős húzás a zsinórán és tessék: egy szép kovér hal!

Most meglepő dolog következik: vízbe olijuk Rosella-t! Pontosabban cápába. Ugorjunk fejest a tengerbe és ússzunk befelé. A cápák úgy látszik jól laktak, amikor a játék elején megettünk őket a főhősnővel: nem mutatkoznak. (A dolga egyébként teljesen véletlenül jöttünk rá: mivel véglegesen elakadtunk a játékban, tényleg cápába akartuk olni a kedves hölgyet – aztán elmentünk feltenni egy kávét. Erre mit csinált? Átúszott nekünk egy szigetre... Ez abszolút nem volt szép a játék iróitól.) Előttünk viszont egy bána, amely nyelvet bennünket, ha tovább ússzunk és a szájból nincs menekvés... A bálnával is ugyanolyan kavarodás van, mint a cápákkal: néha egy képernyővel fejjebb mutatkozik, néha meg nem akar előkerülni (többi esetben viszont találunk helyette cápát). A lenyeg az, hogy most egyelőre tovább kell úsznunk balra (ha megjelenik a bána, akkor gyorsan jobbra lejjebb egy képernyővel (ott sem lesz cápa) és ott folytassuk az utat). A következő képernyőn egy szigetre érkezünk. Itt lakik Genesta. Most éppen palotájának felső emeletén hadollik veszes talizmányhiányban. Egyelőre még nem kell elmennünk hozzá, most másért jöttünk. Most éppen pává ide-oda mászkálnak a szigeten és az egyik elhullatotta az egyik tollát. Keressük meg ezt a tollat és vegyük magunkhoz (TAKE FEATHER). Mehetünk vissza a tengerbe bálnát keresni. Ha felbukkan, uszáljunk egy kicsit ide-oda azon a képernyőn és nemsokára majd lenyel bennünket. Ha nem akar előkerülni a bána, uszáljunk vissza Genesta szigetére és próbáljuk újra meztük meg mindig az eggyel fejjebb lévő képernyőt is). Vigyázzát! Ha Rosella túl sokat úszkál, elfárad és megfullad.

▼ Hová dugta Rosella a kántáromat? Ha Rosella túl sokat úszkál, elfárad és megfullad.



Miután sikeresen lenyelte magunkat a bálnával, a szájból uszáljunk ide-oda. Rendkívül bucdos van egy idő után Rosella meg is fullad tőle). A vízben egy ueg uszálk, mellette pedig egy új horgó? miedgy, hívjuk csak James-nek) heverészik egy hajóroncsan (mit meg nem eszik ez a bána...). Valószínűleg már itt lehet egy ideje... Ússzunk oda az uevhez és vegyük fel (TAKE BOTTLE). Ha megizsgáljuk (LOOK BOTTLE), valamilyen kis papírdarabot látunk benne. Nyissuk ki tehát az uevet (OPEN BOTTLE) és olvassuk el, mit mond az írás (READ NOTE). Különféle marhaságokat más Sierra-játékokkal játszó emberkéktől (újraolvasva mindig más üzenetet kapunk – jó szórakozást!). Most valahogy ki kéne jutni innen, mielőtt megfulladnánk... A bána nyelve azonban egy kissé sikos: Rosella állandóan lepotypan róla, amikor fel akar mászni rá. Kivéve egy helyet: ha a nyelv bal oldalára állunk és onnan átlósan felfelé mászunk, akkor egy helyen sikerül felguggolnunk. Innen menjünk a nyelvet két részre osztó vonal tetejére. Felpillantva a bána hatalmas garatját láthatjuk. Talán nyilvánvaló, hogy hogyan fogunk kijutni: megcsiklandozzuk egy kicsit a tollal a garatját (TICKLE UVUULA). Aaaaaaacccchhhhhooooo! – mondja a bána. Szóval a bálnák is szoktak tüsszenteni. Ez például visszatüsszentett bennünket a tengerbe.

Amikor ismét felbukkanunk a víz alól, fefelé egy sziget körvonalaát pillantjuk meg. A többi irány nem szerencsés, szóval ússzunk a sziget felé. Egy osomó hajóroncs hever mindentéle, az egyik hajóborda tetején pedig egy pellikán imbolyog. Ne menjünk közel hozzá, mert megijed (mi pedig sosem jutunk ki erről a szigetről... legalábbis elve nem). A pellikánok nagy kedvelői a halaknak, nálunk pedig van is egy dögött pelidány. Amikor kilátsunk a tengerből a sziget homokjára, álljunk meg kb. az első borda mellett, majd dobjuk oda a pellikánnak a halat (THROW FISH). A budas hal a magasa rőppen, majd pályáját a pellikán torzacsokójában fejezi be. Amint a madár kinyitja a csőrét, valami csillogó dolog hullik ki befőle... Nézzük meg mi az: egy csillogó sip hever a földön. Vegyük magunkhoz, majd kutassuk át a szigetet. A kutatás célja elsősorban a földől kiálló csomókör legyen: álljunk be közé és nézzünk le a földre (LOOK GROUND). Nicsak, egy aranykántár! Ez is egy kedves húzás volt a játék készítőitől...

Most már van kántárunk az unikornisok, valahogy vissza kék keverednünk Tamir-ra. Az úszás nem jó módszer, mert egy cápá gyomrában ér véget az utazás – inkább taktiká fogunk innni: fújjunk bele a sípba (PLAY WHISTLE). Nemcsakára egy palackorrú delfin jelenik meg és boldogan csattogtatja a vizet. Gyalogoljunk oda hozzá és újunk fel a hátára (RIDE DOLPHIN). Rövid utazás és a delfin már ki is köt Tamir partján. Keressuk most meg az unikornisokat, álljunk a fejéhez és kántárközzük fel (BRIDLE UNICORN). Az unikornis most már irányítható, pattanjunk tehát a hátára (RIDE UNICORN). Szépen el is fővelg (“unikornisogol”? veünk a Lolotte kastélyához vezető ösvényhez. Most három szarfnas micoda érkezik: az egyik átvessi az unikornis kántárt, amíg a másik kettő – szokás szerint – elreprett bennünket Lolotte-hez. “Aha,” – mondja Lolotte – “látom, jó lány voltál és elhozhat nekem az unikornist. Most már majdnem bizonyos vagyok benne, hogy ártatlan vagy. De...” – kősorúli meg a torkát – “... még nem egészen.” Na, ez nem hangzik túl jól. Most azt találja ki, hogy tulajdonképpen az aranyotját tofó tyúkra vágyik. A tyúk az erdőben lévő óriás tulajdonát képezi. Ha elhozzuk a tyúkot, akkor less szabadulás, nagy jutalom meg minden... Az óriás és a felesége az erdőben lévő házában lakik. Az óvatlanoknak valószínűleg már feltűnt, hogy kevésbé barátságosak. Ha arra járunk, akkor néha megjelenik az óriás és miután elcsodált bennünket, a hajunknál fogva becélt a házába. Az ezután következőket már mindenki elképzelheti magának – a lényeg az, hogy meghalunk. Ha sikerült volna mégis élve elkerülnünk a házát, akkor az ajtóról kiderül, hogy zárva van és nekünk nincs kulcsunk. Érdekes módon miután Lolotte feladja a rendezési 1 db aranyotját tofó tyúkra, az ajtó kinyílik és az óriás sém jön. Menjünk tehát az óriások házához és menjünk be az ajton (OPEN DOOR). Ó, jaj, de kár is értenék... egy hatalmas kutya ugrott fel a sarokból és elfogyszott bennünket. Talán kéne neki hozni egy csontot... Szóval a tyúkozást most elaltuk: törődjünk inkább egy kicsit a papa egészségével (hátha gyümölcskereségés közben lilyen nemi csontot is...)

Menjünk tehát a természet közepén álló elhagyott házhoz. Milyen barátságos hely... A házat végigkutatva mindenütt piszok, pókháló – mintha évszázadok óta lakatlan lenne (pedig milyen forgalom lesz majd itt éjszakán). Pillanatnyilag egyetlen látszó érdekes számunkra: a földszinten balra nyitja. Az állapotok itt is ugyanolyanok, mint a többi szobában. A falnál álló könyvespolcon kutatva (LOOK SHELF) viszont egy könyv felhívja magára a figyelmünket: “William Shakespeare összes művei” (Hát az egy szép nagy könyv lehet!) – CoVboy) Fel is lehet venni (TAKE BOOK). A falon egy kancsóval hőigeyt ábrázoló portré függ. A képet figyelmezőben megnevez észrevesszük, hogy a fal egy bizonyos pontjára mered. Álljunk tehát a falhoz (a könyvespolc mellett) és vizsgáljuk meg a falat (LOOK WALL). Egy kis kallanyit! Hát akkor talán fordítsuk el... (MOVE LATCH). Egy titkos ajtó tárul fel előttünk! A falnak támasztva egy áós hever, végül magunkhoz (TAKE SHOVEL). Egy csigalépcső vezet felfele az emeletre (mily könnyű is létsni róla), ahol egy orgona áll. Aki akar felmehet zenélni egy kicsit, de erre egyelőre még nincs szükség – majd éjszakai előadás lesz.

Menjünk ki inkább a házból és keressük meg a bádort (azon a tisztáson szokott üldögélni, ahol egy fatörök van a képernyő közepén – néha ő sem akar megjelenni, szóval lehet, hogy itt is ki-be kell máskélni egy darabig). Megiehetősen szörnyű hangokat csihol a lantjából, de szóba elegyedve vele (TALK MAN), újabb balladákat zúdít rák (A “Greensleeves” peidaiú rendkívüli borzalmis – CoVboy) Csevegés helyett inkább vedd oda Shakespeare összes művét (GIVE BOOK). Felcsapja az első oldalon, majd rövid olvasás után felcsillan a szeme: most már adjuk neki a Shakespeare összes művét (GIVE BOOK). Felcsapja az első oldalon, majd rövid olvasás után felcsillan a szeme: most már adjuk neki a Shakespeare összes művét (GIVE BOOK). Felcsapja az első oldalon, majd rövid olvasás után felcsillan a szeme: most már adjuk neki a Shakespeare összes művét (GIVE BOOK). Felcsapja az első oldalon, majd rövid olvasás után felcsillan a szeme: most már adjuk neki a Shakespeare összes művét (GIVE BOOK). Felcsapja az első oldalon, majd rövid olvasás után felcsillan a szeme: most már adjuk neki a Shakespeare összes művét (GIVE BOOK). Felcsapja az első oldalon, majd rövid olvasás után felcsillan a szeme: most már adjuk neki a Shakespeare összes művét (GIVE BOOK).

Ézt viszont nem tudjuk megközelíteni, mert mindig visszaszórta bennünket a víz sodra. Egy kis trükköz kell folyamodunk: volt már ugyebár egy hercegünk, aki azelőtt béka volt és nálunk felejtette a koronáját. Hátha a dolog visszafelé is eljuthatna – tegyük fel a koronát a fejünkre (WEAR CROWN). Na tessék: meg sem kell csókolni magunkat, máris milyen szép levelébéba lett bennünk. A beka szépen beugrál a vízbe, átukik a vízesés alatt, majd megdöbben a vízbe – aztán megint Rosella lesz belőle. A vízesés most egy barlang bejárata látszik. A bejárat mellett egy öreg deszkadarab hever, végük ezt is magunkhoz (TAKE BOARD), majd lépjünk be a barlangba. Na igen. A barlangokban sötét van. Ellenyszer: gyújtuk meg a törpek lámpáját (LIGHT LANTERN). Így már jobb valamivel, bár így se sokat látunk. Azt viszont igen, hogy a bejárat mellett egy csomó csont hever. Nagyszerű lesz kutyaledélnek – végünk fel egyet (TAKE BONE). A barlang abszolút barátságatlan hely: trólik lajkák, akik el szótak kapni az arra járó Rosella-kat. Pedig valahogy át kene jutni rajta... Az útvonalat kicsit bonyolult lenne elmagyarázni írásban, szóval ehhez mindenkinek jó szórakozást kívánunk! Akkor vagyunk jó helyen, ha a képernyő jobb felső sarkában villogásosság látnék derengeni. Itt akkor mentsük is ki az állást és menjünk tovább jobbra. Zuty! – már bele is estünk egy szakadékba. Miután visszatöltöttük az állást, menjünk ismét kb. addig, ahol az imént lepótygántunk és ott tegyük le a földre a deszkát (PUT BOARD ON GROUND). Hídnak megteszt: most már épábban átjutunk a tántong lyukon és elérhetjük a másik kijáratot. Vigyázat! Rosella felszíri maga után a hidat, szóval amikor visszafelé jövünk, ismét le kell majd tennünk.

Miután napfényre bukkunkunk, haladjunk tovább jobbra és... hát nem megmenta Genesta, hogy a hegycsúcs túl mocsár van? A mocsár pedig elnyelt azt, aki rálep. Van viszont egy csomó zombók, amely megtartja a sütyüket és át lehet ugrálni az egyikről a másikra. JUMP-oljunk tehát egy darabig, amíg a mágikus gyümölcsöt termő fá szigetéhez érünk. Itt kicsit nagyobb a ré, nem lehet átugrani a szigetre. Tegyük fel a földre a deszkát (meg jó, hogy Rosella elhozta!). Újjabb aró kellemtelenség: egy kutyaledélnek – végünk fel egyet (TAKE BONE). A barlang abszolút barátságatlan hely: trólik lajkák, akik el szótak kapni az arra járó Rosella-kat. Pedig valahogy át kene jutni rajta... Az útvonalat kicsit bonyolult lenne elmagyarázni írásban, szóval ehhez mindenkinek jó szórakozást kívánunk! Akkor vagyunk jó helyen, ha a képernyő jobb felső sarkában villogásosság látnék derengeni. Itt akkor mentsük is ki az állást és menjünk tovább jobbra. Zuty! – már bele is estünk egy szakadékba. Miután visszatöltöttük az állást, menjünk ismét kb. addig, ahol az imént lepótygántunk és ott tegyük le a földre a deszkát (PUT BOARD ON GROUND). Hídnak megteszt: most már épábban átjutunk a tántong lyukon és elérhetjük a másik kijáratot.

Most már mehetünk tyúkozni az óriás házához. Amikor a kutya ránk ront, dobjuk oda neki a csontot (THROW BONE), amitől megnyugszik és leveredik a sarokba, hogy elcsámcsogjon rajta. Menjünk fel az emeletre, ahol az ablaknak támasztva megtaláljuk az óriás baltáját (TAKE AXE). Ne nagyon vesztessük az időtnek nézelődéssel, mert nemcsakára megérkeznek a nyílék és elég idegesek lesznek, hogy itt garázdálkodjunk a házukban! Menjünk vissza a földszintre. Szemben van a konyha, a kutya mellett nyílik a kamra. A konyhában nincs semmi dolgnak, a kamrával viszont kicsit kónspirálni fogunk: elbujunk benne (OPEN DOOR) és várunk egy kicsit. Egy idő múlva meghalljuk, hogy megérkezett az óriás. Kulkantsunk ki a kulcslyukon (LOOK KEYHOLE). Az óriás közli, hogy vészesgöt ér, de a felesége azonban leinti és egy tányér ételt tesz elé. Etkézés után az óriás kéri az asszonytól a tyúkját, majd ráparancsol, hogy jöjjon (nem az asszony, a tyúk). A tyúk nemcsakára tojik is egy aranyotját. Az óriás úgy látszik elégedett a máttéréssel, mert nemcsakára eddesen álomba zenderül, a falakat csak úgy rázza a horkolása. Aha, eljött a mi időnk: nyissuk ki a kamraját, végük le a tyúkot az asztalról (TAKE HEN), aztán ugyi! – kifele a házából. Az óriás ugyan felébred az ajtónyitásra, de odakint egyszerűen megállhatatlan lesz. Ez a szelence a görög mitológia szerint a gondok és bajok Pandora, amelyet egy Pandora nevelő igen ókos hógly kíváncsiságból felnyitott. (...) és így alakult ki a világ jelenlegi állapota – CoVboy) Lolotte pontos leírással is szolgál a szelence előhelyét illetően: “Keresd meg magad!” Kősz. Már repuljunk is vissza a hegycsúcsra.

Innen a játék szabvány meséből hirtelen átmegy horrorba. Először is tegyük egy kis kerülőt és menjünk az óriás háza mögött fekvő erdő elejéhez. Bizonyára már feltűnt ideig, hogy kicsit furcsa fák nőnek ebben az erdőben: két szemük van, amellyel rendkívül csúnyán néznek. További hátrányos tulajdonságok, hogy elkánpak bennünket, ha közel merészkedünk hozzájuk. Mit nekünk egy erdő? Kiválguk az egészest az óriás baltájával (USE AXE) Ki se kell vágni őket, megjédnék a baltával – most már nyugodtan máskélnhatunk közöttük. Az óriás házában végtől jobbra kell mennünk és egy meglepő házikóhoz érkezünk. Nem sok utó sejtet így első pillantásra, de most már nézzük meg, kik is laknak benne. A helyiség közepén valami zold térdő bugybörököl egy fokok utstben. A sarokban három öreg, egymással beszórkány áll. Nem egyenként van egy szemük – hármuknak van annyi összesen. A szemek folyton ádogatják egymás között és így mindig más lát vel. Az egyik beszórkány rögtön aktíválja magát és felénk halad, míg a másik kettő a sarokban ádogatja egymásnak a szemét. Nem az a játék célja, hogy a mobilizált beszórkány elkapjon és mefőzzen abban a zold levesben! Először is tehát mozogjunk úgy, hogy nem az utolsó oldalára kerülünk, miközben a bennünket hajkuzó idősgő szemek közepén abszolút ádogatják egymás között és így mindig más lát vel. Az egyik beszórkány rögtön aktíválja magát és felénk halad, míg a másik kettő a sarokban ádogatja egymásnak a szemét. Nem az a játék célja, hogy a mobilizált beszórkány elkapjon és mefőzzen abban a zold levesben! Először is tehát mozogjunk úgy, hogy nem az utolsó oldalára kerülünk, miközben a bennünket hajkuzó idősgő szemek közepén abszolút ádogatják egymás között és így mindig más lát vel. Az egyik beszórkány rögtön aktíválja magát és felénk halad, míg a másik kettő a sarokban ádogatja egymásnak a szemét. Nem az a játék célja, hogy a mobilizált beszórkány elkapjon és mefőzzen abban a zold levesben! Először is tehát mozogjunk úgy, hogy nem az utolsó oldalára kerülünk, miközben a bennünket hajkuzó idősgő szemek közepén abszolút ádogatják egymás között és így mindig más lát vel.

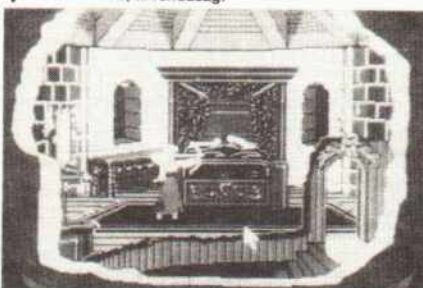
nem lesz jó vége... Itt egyébként is bűdös van, menjünk ki inkább levegőzni egyet a ház elé. Amikor visszatérünk, az egyik boszorkány valamilyen tárgyat dob a földre. **Nesze, a téd. Megvéd a halhatatlanok ellen. Szükséged lesz rá. De most már KERLEK, add vissza a szemünket!** Kérlek? Na, az már mindjárt jobban hangzik... Előbb persze nézzük meg, mi van a földön (LOOK GROUND). Egy fekete skarabeuszbogár. Vegyük fel (TAKE SCARAB). Aztán adjuk vissza a szemüket, ha dikkollijanak tovább (GIVE EYE). Azt mondják, menjünk közelebb, mert van meg valami ajándékuk a számunkra... Na persze — ezt már ismerjük, szóval szó sem lehet róla... Most már sziasztok, lányok!

Mihelyt elhagyjuk a ház előtti részt, sötét éjszaka ereszkedik Tamír földre. A sötét éjszakai a temető közepén álló elhagyott házakban telnek a leghangulatosabban — menjünk tehát oda. A temetőben egyébként minduntalan kísértetek bukkannak elő a sírok közül, de a skarabeuszinktól megijednek és eltűnnek. Az elhagyott házakban hirtelen csecsemősírást hallunk az emeletről. Menjünk fel a gyerekzobába (bal oldali ajtó, aztán balra) és látjuk, hogy a bölcső ide-oda mozog. Bizonyára abban van a síró gyermek, szóval nézzünk bele (LOOK BABY). Persze, hogy nincs benne senki! Éjszaka van és egy temető közepén másképpen — nyilvánvaló, hogy a házakban is kísértetek vannak. A temetőben egy csomó sír van, mindgyökeren élmés sírversike — lehet őket olvasgatni READ STONE... Van meg ezenkívül a temető szélén egy érdekes hely, egy kriptá, amelynek az ajtaját egyelőre nem tudjuk kinyitni. Talán majd később... A házakban most néhány kísértethez lesz szerencsénk, akik mindannyian elvesztették valamit és most keresik. Ha valami zajt hallunk, akkor keressük meg a kísértetet, aki okozta, majd nézzük meg LOOK GHOST-tal. Ilyenkor megtudjuk, hogy kiknek a kísérteteit látjuk vagy valami egyéb utalást arra, hogy mit veszíthetett el. A keresett tárgy abban a sírban van, ahova eltemették őket. Ki kell onnan ásnunk, hogy melyik sírnál ásunk; az asznak az otodik ásásnál el fog torni és általában nincs név, csak a versike lényegéből lehet kikövetkeztetni, hogy melyik sírnál kell ásni... Hát akkor kezdhetjük is!

A kisgyermek sírja a temető bal hátsó részén van (Sírfeirat: **To the ever...** — ott van a versike végén, hogy 6 éves volt), tehát ássunk itt (DIG). Egy ezüst csörgő kerül elő. Vigyük vissza a házba a bölcsőhöz és adjuk oda a bébinek (GIVE RATTLE TO BABY). Ettől rogtan meggyógyul. Nemsokára szörnyű láncössreg hangzik a földszintről: egy (volt) fősné ember a zaj forrása, aki a falakon keresztül közlekedik. Az ő sírjának a feirata: **Here lies Newberry Wil...** Ásás után egy zacskó arany kerül elő. Kissé körülményes megfogni a báciát, mert allandóan másképp — így szembe kell állnunk vele és várni míg megjelenik a szemközti falon keresztül (GIVE GOLD). A fősné szellemje olyan boldog lesz a pénzszacskóval, hogy hirtelen el is tűnik. Nemsokára zokogás hangzik valahonnan. Egész pontosan az emeletről, a jobb oldali szobából (a kísértet csak akkor jelenik meg, ha beállunk a szoba közepére). Egy fiatal nő generálja a hangot, aki úgy sír mintha összetörték volna a szívét. Ez Betty Cowden, aki 19 évesen vesztette el kedvesét, midőn az vízbe fulladt (**Biztos őt is lenyelte a bánya...** — **CoVboy**). Az ő sírjából egy szép nyaklánc kerül elő. Miután odaadtuk neki (GIVE LOCKET), az előkelő Lord of Manor szelleméhez lesz szerencsénk a haliban. Vajon a hiányzó fél lábat keresi? Nem, a dicső nyilatásért járó érdemrendjét (MEDAL OF HONOUR). A sírját nem lesz nehéz megtalálni... (maradjon valami a játékosnak is). Miután a lord úr megkapta a medálját, egy fiatal fiú vigyorog ránk, az emeletről, majd beszalad a jobb oldali szobába. Itt közben kinyitja a mennyezetet és egy létra vezet a padlásra, amin a fiú gyorsan fel is mászik, mielőtt megpillant bennünket. Ha ide is utána mászunk (CLIMB LADDER), innen már nem szalad el, csak ül egy láda tetején, ami esetleg segíthet nekünk — persze csak miután megkapta a keresett tárgyat. (Lefelé is mászni kell a létrán, mert a padlás kissé magas van!) Az ő sírjából egy hirtelen (TOY HORSE) kerül napvilágra. A fiú egy grímás kíséretében át is veszi tőlünk és eltűnik. Nyissuk ki a ládáját (OPEN CHEST) és nézzük meg mi van benne (LOOK INTO CHEST). Egy régi kottát találunk. Kottá? Már találunk a házban egy orgonát a rejtéjait megfogott toronyban! Megyünk muzsikálni...

Mászunk le a padlásról és menjünk át a földszintről balra nyíló szobába, ahol a rejtéjait megtaláljuk. Menjünk fel a csigalépcsőre (léssés nélkül elég nehéz lesz), utunk le az orgona elé a padra (SIT) és játszuk el a kottát (PLAY SHEET MUSIC). Ugyan kissé nehezen olvasható, de azért csak kibogarászunk valahogy: remítő zenét csalunk elő a hangszerből (mintha csak a bárdot hallanánk...). Az előadás végeztével egy kis meglepetés ér: az orgona felső részén egy kis fiók nyílik ki. Kukkantunk bele (LOOK DRAWER). Egy "csontváz-kulcsra" bukkantunk. Vegyük magunkhoz (TAKE KEY), majd mászunk vissza valahogy a lépcsőn. Menjünk ahhoz a bizonyos kriptához a temetőben és próbáljuk meg kinyitni a zárat az ajtón (UNLOCK DOOR). Rendben, nyitja, most jöhet az ajtó (OPEN DOOR). Érdekes helyre kerültünk. Akár egy ősi sír: a falon hieroglifák, a falhoz támasztva egy szarkofág, a sarokban pedig egy kis doboz, amely talán Pandora szelencéje is lehet... Mivel egy fél szinthez magában vagyunk a kriptában, le kéne ereszkednünk. A megoldás (szó szerint) a lábunk előtt hever, egy halom kőtől kepeben (TAKE ROPE). Mivel Rosella látja, hogy valami már létrát gyártott a kőtől, rogtan le is ereszt. Mászunk le rajta (CLIMB DOWN). A szarkofág ajtaja hirtelen kinyílik és egy harcias kinevezetű mumia ront ki rajta — a skarabeuszinktól viszont megjött és rogtan vissza is ront a szarkofágjába. Vegyük fel a dobozt a sarokból, de kinyitni nem kell (az Pandora volt, nem Rosella!). Mászunk ki a kriptából és vigyük el a szelencét Lolothe-nek.

▼ Nesze neked, te rondság!



ebédéből nyíló másik ajtón feltasszuk az utat, amely hamarosan a Lolothe toronyzobájába vezető csigalépcsőbe torkollik (TAKE ALL). Ezek után az általában az előbb lejutunk, hih...). A lépcsőfordulóban egy ajtó van, de ide most nem menjünk be, mert az Itteni őbereni alászik. Menjünk fel Lolothe szobájához és nyissuk ki az ajtót (UNLOCK DOOR). A program megkezdte, hogy az aranylucskó vagy a csontváz-kulcsot akarjuk-e használni. Jó vicc: az aranyat (USE GOLD KEY és OPEN DOOR) Lolothe édesdeden szundikál tovább, míg belopozunk. Nem, nem fogjuk megfogtani — Cupido nyílhoz az unikornis után még maradt egy töltényünk. Lőjük tehát bele Lolothe-be a szeretet nyílcskáját (SHOOT LOLOTTE). Látnyívan show-műsor veszi kezdetét. Lolothe agóniája igen szórakoztató látvány, bár Rosella csodálkozik rajta, hogy hogyan lehetséges az, hogy egy ártalmatlan Cupido-nyíllal Lolothe elitá? Aztán persze rájön arra, hogy ő már annyira gonosz volt, hogy a szeretet meregként hatott a szervezetére. Na mindgyé, nyugodjon békében.



▲ De szép házikó — ki lakhat benne?

A mészárlás közben hajnal lett és megjelenik Edgar is a lépcsőn. Kissé meglepett arcot vág, amint a kedves mamát halva látja viszont, de aztán azt mondja, hogy szabadon enged bennünket – menjünk amerre jól esik. Jó, akkor először is Lolotte-hez megyünk és levesszük a nyakából Genesta talizmánját (TAKE TALISMAN). Azután lemegyünk a lépcsőfordulóban lévő ajtóig. Ez a kamra ajtajához vezet (jé! a szárnyas micsodák fejet hajtottak nekünk!), és itt van Pandora szelelője is (TAKE PANDORA BOX). Sétáljunk le a lépcsőn és menjünk ki a kastélyból. Odakint egy lészert látunk, amelyben a szerencsétlen unikornist tartják fogva. Valószínűleg nem érzi túl jól magát, szóval engedjük szabadon szegényt, nyissuk ki a kapuját (OPEN GATE). Az unikornis boldogan elvágat. Most menjünk vissza a kriptába, ahonnan elhoztuk Pandora szelelőjét. Másszunk le és tegyük vissza a helyére (PLACE BOX). Hagyjuk el a kriptát és zárjuk kulcsra az ajtót (CLOSE DOOR és LOCK DOOR). Rosella berugja egy körepedésbe a kulcsot, hogy most már soha senki se nyithassa ki többé a kriptát.

Innen már nincs különösebben nehéz dolgunk: már csak vissza kell vinnünk Genesta talizmánját. Sétáljunk ki tehát a horgász házánál a mólóra és ússzunk át Genesta szigetére. Itt menjünk be a palotájába és haliból balra vezető lépcső tetején lévő szobában meg is találjuk a tündért. Adjuk vissza a talizmánját (GIVE TALISMAN) és rögtön élet költözik belé. A dolgok most már maguktól folynak: Genesta hálás, hogy visszahoztuk a talizmánját meg az elvesztett tyúkját (ez a nő mindent elhagy?!), visszavátoztat bennünket királykisasszonyok, stb. – a többit (Edgar megszépülésétől kezdve a kedves papa gyógyulásáig) mindenki végignézheti. Elég szórakoztató a dolog.

Hát ez lett volna a KING'S QUEST IV. Bár ezt a Sierra-játékot nem jellemzi az az elsöprő szövegi humor, mint mondjuk a SPACE QUEST- vagy LARRY-sorozatok tagjait, de az élvezetes grafika és bonyolult játék bizonyára kárpótol minden adventure-rájongót (mi is 5 oldalt szórakoztunk vele). A térképet most mellőzzük, mert a terep nem túl nagy, nem nehéz rajta kiigazodni. Tényleg, LARRY-rol jutunkbe: nem kéne egy leírás a LARRY 2-ről és a LARRY 3-ról?!



▲ A plasztikai sebészet rendbehozta az egészet

Bombuzal

C64

Ehhez a puzzle játékhoz most közlünk néhány érdekes kódot, amelyekkel a megfelelő szintre kerülhetünk: BOMB - 000, FACE - 008, RATT - 016, LISA - 024, DAVE - 032, IRON - 040, LEAD - 048, WEED - 056, RING - 064, GIRL - 072, GOLD - 080, OPAL - 088, SONG - 096, FIRE - 104, LAMP - 112, TREE - 120, SINK - 128.

A játékban még jó néhány kód alkalmazható, melyek különféle hatásokkal kedveskednek (?) nekünk: BIKE, BIRD, TAPE, VASE, PILL, SPOT, PALM, LOCK, SAFE, WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH.

Space Harrier

C64

Az örökélet bevételéhez rendelkezésre áll egy egyszerű CHEAT. Ha másodikok lettünk a legutolsó HIGH SCORE listában, gépeljük be: RAF, és már visszatérskor élvezhetjük is az örökkévalóság gyönyöreit.

CARTRIDGE POKE-ok

C64

Mikie: POKE 13399,255 (magas BONUS)
 Moebius: POKE 32736,173 (sérthetlenség)
 911TS: POKE 8268,0 (végtelen idő)
 Northstar: POKE 9406,173 (örökélet)
 Nucleus: POKE 4335,234: POKE 4336,234 (sérthetlenség)
 Ollies Follies: POKE 6629,0 (sérthetlenség)
 One Man and His Droid: POKE 22330,0 (örök idő)
 Outlaw's Flight: POKE 10007,173 (sérthetlenség)
 Phantom: POKE 2132,173 (örökélet)
 Phase IV: POKE 5521,0 (örökélet)
 Pipeline: POKE 33942,234 (örökélet)
 PiRz: POKE 3927,99 (örökélet)
 Poltergeist: POKE 32258,165 (örökélet)
 Predator: POKE 5672,165 (örökélet)
 Professional BMX Simulator: POKE 8692,0 (örökélet)
 Rastan SAGA: POKE 51463,173 (örökélet)
 Red Heat: POKE 3108,165: POKE 3558,165 (örökélet)
 Renegade: POKE 42187,165 (örökélet), POKE 38674,165 (örökidő)
 Renegade 3: POKE 50714,173 (örökélet)

Borrowed Time

Öhm. A CoV 8-ban meglehetősen rút játékot játszottunk Olvasóinkkal, mert a **BORROWED TIME** leírását két részesre terveztük – közben meg elfelejtettük, hogy 3 hónap nyári szünet következik és most mindenki várhat egy negyedét a folytatásra... Hm, pardon. Szégyelljük magunkat. **Aha, én is vagyok az ELITE-tel – CoVboy!** Akkor most folytatjuk tovább:

Ha minden igaz, akkor éppen ott tartottunk, hogy a **Dublin Rose** bárban csevegnünk Mavis-szal, a tulajdonosnővel, aki a sarkokból felhangzó zajtól megremül és kiszalad. A sarkokban egy pár kevésbé bizalomkeltő figura üldögél és nem egy zakó alatti olyan duzzanatok látszanak, amelyek nyilvánvalóan nem izmokról erednek. Beszélgessünk velük egy kicsit (**TALK MEN**). Ugy látunk, nem nagyon hajlandók eszmecserére, szóval kéremsz alátámasztásoképpen esetleg mutassuk meg nekik a pistolyunkat is (**SHOW GUN**). Na, ettől már mindjárt beszéde-sebb hangulatba kerülnek: az egyik figura elmondja, hogy ha Leboock-ot keresünk, akkor a **Polk Street** és a **Main** sarkán lévő házban megtalálhatjuk. Hadonászunk tovább a pistolytal (**SHOW GUN**), mire elköpi a jelszót is: **TINPLAYER**. Többet sajnós nem tudunk kihúzni belőle. Akkor itt ennyi dolgunk volt – mehetünk ki.

A **Dublin Rose** borból kilépett pontosan a titkárnőnkbe botlunk, aki közli velünk, hogy valami baj van a volt feleségünkkel, mert valószínűleg elrabolták – jó lenne, ha szívnézünk a lakásában.
Menjünk először is a **Sixth Street**-re. Dr. Lafferty rendelőjéhez. Menjünk be és a rendelő előterében egy türelmetlen ápolónő megkérdezi tőlünk, hogy páciensek vagyunk-e. Válaszoljuk neki, hogy természetesen igen (**YES**). Erre bevezet bennünket a rendelőbe, amelynek a berendezéshez kapcsolódások, egy íróasztal és egy szék tartozik. A hátterben egy nyitott ajtó keresztül Dr. Lafferty-t látjuk, aki éppen egy páciens jobb kezét kotozi. Az embereket megnézve (**LOOK MENO**), látunk Fred Mongo-ra ismerünk a jelenlegi páciensben. Lehetőleg ne hívjuk fel magunkra a figyelmet, inkább nézzük meg közelebbről az íróasztalt (**LOOK DESK**). Az asztalon egy csomag kotszerre leu. Ezt vegyük magunkhoz (**TAKE BANDAGE**) és távozunk a rendelőből (egyéb manőverekre esetleg értekel elkabitanánk és kilökünk bennünket az utcára – az ápolónő pedig már soha nem engedne vissza bennünket).
Haladjunk tovább nyugat fel a **Pershing Avenue** és a **Sixth Street** sarkára. Egy hatalmas szemétkapocot látunk, amelyet átkutatva (**LOOK TRASH**) egy csontor leu. Vegyük fel (**TAKE BONE**). Menjünk tovább észak felé a **Dave**-be, a hamburgeráruba botlunk. Aki nagyon éhes, próbáljon meg hamburgert venni tőle (ha esetleg sikerülne, akkor azt legyen szives megírni nekünk is). Forduljunk inkább nyugat felé és a következő helyszínre egy viharvert házikót pillantunk meg északra. Menjünk tehát oda. Itt nehéz létekel hangja figyelmeztet arra, hogy minél előbb rejtőzzünk el. Fred Mongo-t látjuk kijönni a házából, aki leinti az egyetlen erre járó taxit és távozik vele. Nezzük meg mit van a kunyhóban. Mivel az ajtó be van zárva, a bejutásnak egy másik módját fogjuk választani: torjuk be az ajtót (**BREAK DOOR**). Az egyetlen szobából álló ház beiseje cseppet sem fest jobban, mint kívülről. Mavis Brown-t, a bárban megismert kedves hölgyet pillantjuk meg a szoba közepe, bekotzott szájjal. A szobában rajta kívül egy könyvet és egy fehér tubust látunk. Először is szabadítsuk ki a hölgyet, oldjuk meg a kotekét (**UNTIE ROPE**). "Fred Mongo kotozott meg" – mondja Mavis – "látot engem Doris-szal beszélgetni és talán azt gondolja, hogy Doris többet mondott nekem, mint amennyit valójában. Amikor elment, azt mondta, hogy valakit meg kell keresnie egy kocsi-val kapcsolatban...". Miután a hölgyet kiszabadítottuk, vegyük fel a tubust (**GET TUBE**) és vizsgáljuk meg a könyvet (**LOOK BOOK**). Ez Bob Tucker **"Babák és töltények"** c. könyve és egy könyvjelző áll ki belőle. Vegyük ezt magunkhoz (**GET BOOKMARK**). Ezt megvizsgálva (**LOOK STUB**) látjuk, hogy ez egy parkolóca. amely december 6-ra, egy pénteki napra szól a #324 C4U rendszámú autónak. Ezután távozhatunk is a kunyhóból.
Most már ideje megnézni, mi történt a feleségünkkel: menjünk át a **Polk Street**-re, Rita házához. Miután beléptünk (előtte természetesen nyissuk ki az ajtó **OPEN DOOR**-ral) észrevesszük, hogy a padlót és a burorokat vastag por borítja – szemiatomást elég régen használnhattak a lakást. Egy ájtár vezet nyugat felé a konyhába – induljunk el tehát arafelé. Ebben a pillanatban szépen fejbecsapnak bennünket és amikor magunkhoz térünk, ijedten konstatáljuk, hogy egy spargával felkotozott bennünket a mennyezeten futó két fűtőcsőre. Az asztal elég közel van hozánk és ha megvizsgáljuk (**LOOK TABLE**), egy csomag gyufát, valamint egy gyertyát pillantunk meg rajta. Néhány akrobatikus mozdulattal vegyük fel mindkettőt (**GET CANDLE**), egy csomag gyufát, valamint egy gyertyát pillantunk meg rajta. Néhány akrobatikus mozdulattal vegyük fel mindkettőt (**GET CANDLE**). Gyújtsuk meg a gyufát (**STRIKE MATCH**), majd a gyufával a gyertyát (**LIGHT CANDLE**). Talán nem lesz nehéz kitalálni, hogy most mi a tennő: a gyertyával égessük el a kotelet (**BURN ROPE**) és már szabadok is vagyunk. A gyertya kiesik a konyhából és több darabra török, de a gyufa megmarad. Tegyük újra jobbra kitérve: most már talán sikerül fejbecsapás és mennyezetre kotozás nélkül megtennünk a konyhába vezető utat. A konyhában egy jégsekretyűt, egy gázállyát és egy muanyag szeméztartót találunk. Nézzük be a jégsekretyűbe – szép üres. Nyissuk ki helyette a személtartót (**OPEN WASTE CAN**) – nem nylik. Akkor inkább nézzük bele (**LOOK WASTE CAN**). Egy érdekes receptre leu. benn. Olvassuk el (**LOOK RECIPE**) a Pills Brothers gyógyszerár állította ki és mindössze egy tétel van rajta: egy éges eleni kenőmas, ami \$3.89-be került valakinek. Nezzük meg most a kályhát (**LOOK STOVE**). Mógotte egy kulcos fedezek fel, de ahoz hogy felvegjük, előbb el kell tolnunk a kályhát (**MOVE STOVE**). Jaj! Sikeresen összeeggettük vele a kezünket, aminek következtében két tárgy kivételével elejtünk mindent. Nem baj, mindjárt kikúráljuk magunkat, kossuk be a kezünket a kotszerrel (**BANDAGE HANDS**). Most már sokkal jobban érezzük magunkat, aminek öröme ismét fel is vehetünk mindent (**GET ALL**). Ezek után távozhatunk is Rita lakásából, menjünk vissza az utcára.



▲ **TINPLAYER?! Na, az már mindjárt más!**



▲ Néhány Trabant karosszériamódosítás után

ket). Segítsünk mondjuk Jake-nak (**HELP JAKE**). Mai nap megpróbáltatásaink miatti feszültség a Mongo állkapcsára mért jobb horgunkban csucsosodik ki – amitől ő szépen hanyatt is esik. Jake hálából átad nekünk egy pár késztyűt és három üres dobozt. Mindehhez a következő kommentárt fűzi: **"Megpróbálta elvinni ezeket a cuccokat a DeSoto csomagtartójából, amit a múlt héten hoztál ide!"** – majd válfalózik arra, hogy telefonon hívja a zsarukat. Nemcsakára megjönnek a rendőrök. Jones és Hardcase detektívek bizonyítékot kérenek tőlünk – mutassuk

A kunyhóban kiszabadított Mavis éppen Doris-t emlegette, tehát megnehetjük, hogy mi a helyzet felé – menjünk el hozzá. A hölgy éppen dohányzik, kalapot visel, azonkívül meglehetősen fecesőgő természetű. Kérdezzük meg mondjuk, hogy mit tud Fred Mongo-ról (**TELL ME ABOUT MONGO**). Elmondja, hogy Mongo mindenkiel összerutga a port, még magával Farnham főnökkel is. Farnham és Leboock után tudakozodva (**TELL ME ABOUT FARNHAM** és **TELL ME ABOUT LEOBOOK**) megtudjuk, hogy Farnham néhány emberét kikudtele, hogy kapják el Mongo-t. Bizonyára valami rosszát csinált... Mongo valamikor Leboock-nak dolgozott a Dublin Rose-ügyletben. Mutassuk meg a parkolóca. látolgynek (**SHOW STUB**), mire azt feleli, hogy eszerint az ő kocsija a **Stiles Safe Park**-ban volt – bár ő azt hitte, hogy mi vittuk el a kocsiját péntek este a részletfizetési balhé miatt. Halliotta a motorzajt, de mire leért a lépcsőn, a kocsi elment. Ezek után talán érdekes lenne most már korúnézünk egy kicsit a **Stiles Safe Park**-ban is. Menjünk át tehát oda.

A napnak ebben a szakában a legtöbb parkolóhely üres. Persze egy jobb parkolóban, nemcsak parkolni lehet, hanem szorakozni is (másoklonban miért lenne ez, akinek nincs kocsija?) Itt most éppen két ember veri egymást agyba-főbe. Kik ezek? (**LOOK MEN**) A DeSoto mellett Fred Mongo és Jake, a parkoló tulajdonosa szórakozik egymással. Jake azt viccorigo, hogy őt nem érdekel, ki volt a kocsi, de most már a kereskedelmi társaságé (lévén nem fizettek ki rá a részlete-mást).

meg nekik a kesztyűt, a dobozokat, a receptet, a parkolóbédulát és a tubust (SHOW GLOVES, CANS, RECEIPT, STUB, TUBE). Mongo a bizonyítékok láttán elveszti az önuralmát és duhosen azt kiáltja, hogy igaz, hogy elkaptuk a gyújtogatás ügyében, de még egyéb dolgok is vannak, amit nem ártna tudniuk. Páldául a kulcs, amit ő rejtett el Rita lakásának a kályhája mögött a 999-es számú szekrény nyílja a postán. Mongo szerint itt elég bizonyíték található, hogy Farnham főnök hosszabb időre rács mögé kerüljön (biztos társaságra vágyik Mr. Mongo). Hirdesse detektív ehhez mindössze annyit fűz hozzá, hogy még nagyon sok mindenre van szükség ahhoz, hogy Farnham főnököt is elkap-
hasuk...

Ezután távozhatunk is a parkolóból. Menjünk tovább a Polk Street-en, egészen Farnham főnök házáig. Az ajtó előtt álló testőr elveszi tőlünk a pisztolyunkat, egy másik pedig a sajátját szegezi ránk – ezután közlik, hogy a főnök már vár ránk és hozzá kisérenek. Kérdezzük meg Farnham főnököt, hogy mit tud mondani Ritáról (TELL ME ABOUT RITA). Erre mogorván annyit felel, hogy sokat látta Mongo társaságában. Míg Farnham-mel csevegünk, a mellette lévő két doberman fenyegetően morgni kezd. Farnham a szája sarkából csak ennyit vet oda nekik: HIYO – mire azok azonnal elcsendesednek. Tűt sokat itt már nem fogunk megtudni, tehát akár távozhatunk is.

Setáljunk vissza kelet felé és egy kertés házhoz érkezünk. A kertés mögött két kutya morog – Intsuk őket csendre a Farnham-nél tanult szóval (HIYO) és már be is léphetünk a házba. Menet közben elő is kapjuk pisztolyunkat, mert itt Jim Shuman-ra leljünk, aki meglehetősen meglepődik hitetlen felbukkanásunkon. A szoba közepén egymással kötözve ül Rita, az ex-feleségünk és a G+W bankház tartó tulajdonosa, Mr. Wainwright. (Erdékes, a G+W-ben azt mondta a titkárnő, hogy Mr. Wainwright szabadságon van – meglepő módon tolt a nyaralását...) Egyelőre nem tudunk csevegni velük, mert nem érzik magukat teljes környezetben – ki kéne Gket szabadditni (FREE RITA). Mincképpen hálaidköszönd kezednek ki, Mr. Wainwright máris a rendőrségre akar telefonálni. Mindenesetre kérdezzük ki, mielőtt megölnének a zsaruk (TALK TO WAINWRIGHT). Elmondja, hogy a G+W másik tulajdonosának, Dick Gray-nek az asztalán egy jelentés talált, amely különböző bankgyűjtésekről szövezt és ezekben a Farnham piszkos ügyfeleiből származó pénzt mosták tisztára. Ezután átadja nekünk ezt a jelentést és hozzáteszi, hogy Shuman azzal csalta lepre, hogy ő is bizonyítékokkal rendelkezik Gray üzlettel illetően. Shuman-ról kérdezzük (TALK ABOUT SHUMAN) azt a választ kapjuk, hogy valamennyi szerint Rita elrablásával annyit nyertesített volna, hogy ne jöjjünk rá semmire és el tudjon menekülni a városból. Most már csak egy személy van a szobában, akihez nem szözlünk egy szót se: Rita az ex-feleségünk. Beszéd helyett adjuk inkább oda neki a csekket, mire szerényen érdeklődik, hogy ez minden, amit mondani akarunk neki? Mit tudnánk még mondani?... A rendőrök nemcsak a megérkezéskor és Shuman-t megbillenséve őrizte veszik. Ritát és Mr. Wainwright-ot pedig tanúként magukkal viszik.

Menjünk át a Polk Street keleti végére, Leback házához. Itt is egy gorilla áll a kapuban, aki duhosen ránkemeli az öklét, amikor be akarunk menni a házba. Mondjuk be neki a bárban megdudolt jelszót (TINPLAYER), mire felelőre az arca (na, így sem lett sokkal szebb!) és beenged bennünket az ajtón. Leback nappalijában egy klasszikus mafioso kinézetű férfi üdögél, aki érkezésünkre meglepetten felkiált: "Harlow! Mit keresel te itt?" Ez lenne Leback, akiről már annyit szépet hallottunk? Ez. Balra egy kandalló, jobbra pedig egy elfuggonyozott ajtóár (láthatunk az asztalán lévő ezüst gyertyatartót (TAKE CANDLESTICK). Várjunk egy kicsit, míg utánunk jön valaki (WAIT) – nem kell sokáig várakozni: nemsokára jön Rocco, az ajtóbán látott figura. Csapjuk fejbe a gyertyatartóval (HIT ROCCO) – az jót tesz neki, mert gyertyatartóval sújtotta gengszterként omlik össze. Setáljunk át a konyhába, majd tovább a hátsó udvarba és a First Street valamint a Main kereszteződésében bukkanunk el. Ebben a házban úgy tűnik semmi mást nem kellett csinálni, mint felbecsapnunk valakit...



▲ A nagy Washington két számmal kisebb lovon

metében egy kutya kezd ránc vicsoorogni. Az utgatása könnyen felhívhatja ránk a figyelmet, tehát hallgatassuk el azzal, hogy odaadjuk neki a csontot (GIVE BONE TO DOG). Amíg rája, csendben van – fussunk tehát vissza a rendőrségre. Az üldözőket lerátjuk. Nezzük meg mi van a táskában (OPEN SUITCASE). Kétszámra találunk benne százdollárosokat, valamint egy iratgyűjtőt, ami bizonyára érdekes dolgokat rejt (LOOK FOLDER). Az iratgyűjtő fedélén "Richard Gray, Gray & Wainwright folyószámlák" felirat van, benne pedig egy csomó bankzámlaszámot találunk felirgatva. A számkok mellett pedig egy üzenet: "Farnham! Itt vannak a számlaszámok – ezt a köteget januárban fogjuk tisztára mosni. Dick Gray"

Egyelőre három bizonyítékunk van Farnham főnök ellen: az iratgyűjtő, a számlajelentés és a pénzrel teli táská. Ha bemegyünk a rendőrségre és az ügyeltesünk azt mondjuk, hogy vegyék őriztebe Farnham főnököt (ARREST FARNHAM), a detektívök is színelünk velünk a helyszínre. Itt felmutogathatjuk sorban mindegyik bizonyítékot és a rendőrök szépen el is fogadják őket – csak van egy kis probléma: egy bizonyíték mintha hiányozna közülük...

Itt viszont teljesen csődöt mondott az összes tudományunk, mert sehoggy sem sikerült ezt az utolsó bizonyítékot előkarnunk. Némi információt még sikerült kivakarnunk Mr. Light-ot meglátogatva a lakásán (kábítószerezve és retteg Farnham-tól), ezzel viszont nem sokra mentünk. Mindenesetre elég szórakoztató látvány volt, amit általában hanyatteszt a pisztolyunk láttán. Valahogy innen kéne elindulni, hogy rábizonyítsunk Farnham főnökre a kábítószerezletben való bűnségét...

Hát akkor nem maradt más hátra, mint az ilyen kelemellen esetekben megszokott sablonszöveget előhadarjuk: "Az ezután következő dolgok kiderítését már a Kedves Olvasóire bizzuk..." Így mondják, ugye?... Na nem baj, vegyük úgy, hogy ez nem játékleírás volt, hanem csak egy tippalmaz.

Terveink szerint nemsokára megpróbálkozunk valamilyen hasonló jellegű tippalmazással a BORROWED TIME ikertestvéreink, a TASS TIMES-nak az esetében is. Véletlenül PIGMY ezt is atnyomatta a PLUS4-re, szóval megint két legyet utunk egy csapásra, hihl...



▲ Na, akkor HIYO, Farnham!

Elmondja, hogy a G+W másik tulajdonosának, Dick Gray-nek az asztalán egy jelentés talált, amely különböző bankgyűjtésekről szövezt és ezekben a Farnham piszkos ügyfeleiből származó pénzt mosták tisztára. Ezután átadja nekünk ezt a jelentést és hozzáteszi, hogy Shuman azzal csalta lepre, hogy ő is bizonyítékokkal rendelkezik Gray üzlettel illetően. Shuman-ról kérdezzük (TALK ABOUT SHUMAN) azt a választ kapjuk, hogy valamennyi szerint Rita elrablásával annyit nyertesített volna, hogy ne jöjjünk rá semmire és el tudjon menekülni a városból. Most már csak egy személy van a szobában, akihez nem szözlünk egy szót se: Rita az ex-feleségünk. Beszéd helyett adjuk inkább oda neki a csekket, mire szerényen érdeklődik, hogy ez minden, amit mondani akarunk neki? Mit tudnánk még mondani?... A rendőrök nemsokára megérkezéskor és Shuman-t megbillenséve őrizte veszik. Ritát és Mr. Wainwright-ot pedig tanúként magukkal viszik.

Menjünk el a Post Office-ba, amelynek a hátsó részében találjuk a postafőnököt. Mongo a letérztatásakor elkapta, hogy a Rita házában elrejtett kulcs nyílja a 999-es szekrényt (OPEN BOX 999). Jé, nem nyílik. Akkor talán próbáljuk meg még egyszer – most meg igen. Erdékes egy zár. Egy versiket találunk. Olvassuk el (LOOK POEM). Az országban, a városban, az Átys szemé alatt, áss hat lábnyit és zsebed pénzről dadog. A versike hatoldalára egy szám van írva: 6316. Ennyi elég is volt a Postából, menjünk tehát ki és dél felé, a városi parkba.

George Washington szobrát láthatjuk pónilovon – talán gondolhatunk arra is, hogy őt az amerikaiak szinte atyjuknak tekintik. Megpróbálhatunk ásní – egyelőre viszont nincs mivel. Így tehát menjünk a dél felé lévő sufnizhoz és nyissuk ki az ajtókat (OPEN DOOR). Természetesen zárva van – egy számrázás lakat van rajta. Irjuk be a vers hátulján látott számot (ENTER 6316) és máris egy asó mosolyog ránk (GET SHOVEL). Menjünk vissza a szoborhoz és ássunk egy kicsit (DIG). Hoppl! Egy akatáska került elő a földből. A környező bokrok közül azonnal egy hang csattan fel: "It van, az ő!" Vegyük fel gyorsan a táskát (GET SUITCASE) és egyben a nyulcipőt is, mert két gengszter vesz üldözöbe bennünket. Tehát futás (RUN N). Szaladjunk le a Sixth és a Pershing Avenue sarkán lévő szemelalomhoz és rejtőzzünk el benne (HIDE INTO TRASH). A gengszterek lüszelalmodnak rajtunk, viszont a szem-

TökösMákos

1.75 & CoVboy: Mielőtt ismét nyakig pottyannánk a már hagyományos olvasói TökösMákosunkba, szeretnénk köszönetet mondani mindazoknak, akik azt a hatalmas halom játékleírást, játékmértőt, tippet (különösen a NEUROMANCER-hez!) és poke-ok elküldték nekünk, amely most a polconuk sorakozik. Egy ekkora hegy infoval akár már két CoV-et is meg tudnánk tölteni, szóval valószínűleg érthető, hogy nem tudjuk egyszerre leközelíteni a szunet alatt összejött anyagokat. Csak szépen sorban...

SOME POKE (PLUS4)

"Üdv Néked az magyar préri legnagyobb lovagjai! (Óh! – CoVboy) Azért bátorkodám újra fölöt ragadni, mert az 7. számban olvastam vala, hogy az TokosMákos nevezeti iromány rendelkezésre áll a "fellegekben szárnyaló flamingók" előtt is. Remélem fogadalmad tartad és alántabb következő poke-okat, melyek egy-két helyes kis módosítást eszközönek égnemely programozmányon, lekeződi. (Le én, mint a meliekét ábra is mutatja – CoVboy) Ha azt tapasztalaind, hogy szavam suket fudele találá, dorgozelmiedet postázni fogom. Előre várom fekte befüzmenyekkel írott beszúrásaid. Udv: Nagy Tamás, Szombathely városából"

PAPERBOY: 10816,234; 10817,234 – örökélet
REACH FOR THE SKY: 9930,255 – 255 élet
SPACE PILOT: 4866,234; 4867,234; 8669,234; 8670,234 – örökélet
REBOUND: 7687,255 – 255 élet
SEA STRIKE: 7681,255 – 255 élet
MENO JENO: 5646,234 – örökélet
GREEN BERET: 6945,255 vagy 6947,0 – örökélet
MR. PUNIVERSE VI: 8148,234; 8149,234; 13119,234; 13120,234; 13121,234 – örökélet
SKELBY: 10263,48; 10465,48 – örökélet
ZAGAN WARRIOR: "RUN/STOP" + "RESET" és 5440,234; 5441,234; 5442,234; 5614,74; 6704,74; 8312,74; SYS 41000
JOLLY GOOD FELLOW: 7996,234; 7997,234; 8184,234; 8185,234 – örök energia; 10311,234; 10312,234 – örökélet

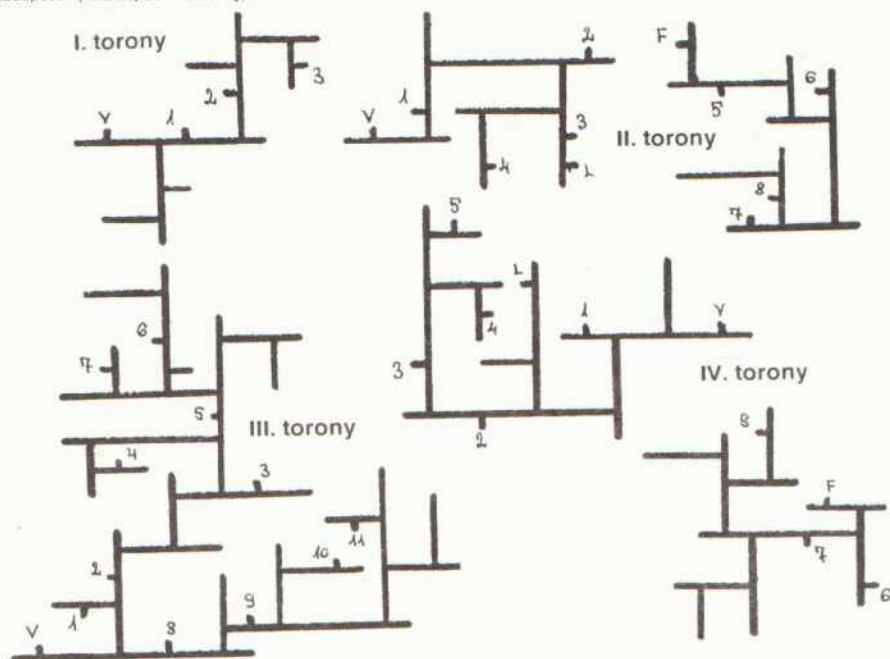
(Le lett vala közöve vala az poke-oknak a fele vala, hogy a következő tökmákban is legyen vala (mennyi), szóval folyt. köv. legközelebb. Mindannyian boldogok és Kale vala – CoVboy)

ARCANA • New Generation (C-64)

"Üdv, CoVboy! Here is the Pink Panther again! Kismackó (azaz boóc), hogy nem egészen postafordultávi (ühüm, ühüm) küldöm a levelet, de azért csak megértes valahogy egy maga alatt lévő egyetemistát. És mert jobb később, mint meg később, most küldöm az ARCANA-leírást... Csekeiységem megemlítésébe fejében minden copyright jog átruházva a CoV-ra. (Aha, és ezt tudja a New Generation is?... – CoVboy). Ha magam aól végre egyszer felemelekedek a helyzet magaslátára, akkor esetleg tudok kideni CITADEL-mindenteit is (látod, nemcsak régiségekkel gyűjtök!) Van viszont egy megakérdésem is: mi a negyvenkettőt kell csinálni a Starship Andromedában (alias Landing on TB 19) az úrben? (Hát a nevéből itéve úgy tűnik, hogy le kell szállni Tibin tizenkilencszer... – CoVboy). És még egy fontos bejelentés: feltűnt, hogy néhány vagon használja a nevetet (és raadásul a legbóvlibb ábrákkal)! Ággodalomra semmi ok, minden a legnagyobb rendben, itt a VALÓDI Pink Panther beszél. (Remélem, most már mindenki megnyugodott... – CoVboy).

Valószínűleg nem jutottál el vele odáig, ahol már kezdett volna érdekes lenni, így bizonyára fogalmad sincs róla, hogy mi is ez az egész egyáltalán. Pedig JÓVAL több, mint amilyenek elsőre látszik. Korához képest meglepően hangulatosan kidolgozott, maga a játék pedig mindenképpen megér egy teljes leírást. Főhősünk fantáziázás feladata az atok elhárítása az elvarázsolt kísérletkasztyú felől. Kolbászolásunk során a magiák bonyolult láncolatát kell megoldanunk, hogy végül megtaláljuk az elrejtett talizmánokat. Mivel az illetékes Gonosz demokratikus hatalomátmentésre nem hajlandó, hatalmát csak ezek védelmében törhetjük meg. Számuk könnyen kitalálható – nem, kivételesen nem 42, hanem 7. A játékok egyenként 'F7'-tel leállítható, 'F3'-mal bármikor újrajrkezdhető, menetegetezési lehetőség sincs. A többiekkel válthatunk a varázstűz (FIRE MAGIC) és a varázsgyűrű (USE RING) használatára között (STATUS) – ez utóbbi egyelőre hiányzik. A felvehető tárgyakat értesítéssel tudjuk felvenni, amelyek a megfelelő helyre állva maguktól aktiválódnak, a két varázsszektor használatának helyét és módját viszont magunknak kell kiokmányolni. És akkor most: JÁTEK! Egy várkonyon találjuk magunkat, ahol négy ajtó áll bosszantóan. Ezek labirintusokba vezetnek, amelyeket szentűl tornyoknak fogunk nevezni (mit sem töröve azzal, hogy lefele terjednek). Az eg csillagosa ronda oregányok érkezését jelzi előre. Hamarosan meg is jelennek balról, teljes hang- és képkészlettel. Ha nem szólnak oda rögtön, fel fogjuk fedezni, hogy a játékok elterelőre megy (LIFE FORCE), százelekben. Továbbá alkotányok csak két és fél órák van (TWILIGHT LEFT). Menjünk be az első tornyba. A tornyok (ki hinni) folyosókból és szobákból állnak. A folyosókon állandóan denevérekkel (Már megint a BATMAN?! – CoVboy) és ordogokkal kell harcolnunk. Óvatosan tuezünk, mert ez a megszoiktótnál nehezekebb. A denevérek leghaghatók, de az ordogok utóleneik és aifelekny folyamatos bökődésével radikálisan rendezik életerőnket. Alkalmazható az ALIENS-ben is nagyszerűen bevált módszer: képményóváltaskor az ellenségek eltűnnek. A szobákban természetesen mindenféle válogatott kitólások várnak ránk (a tornyokra római, a szobákra arab számokkal fogok hivatkozni). Az első tornyban csak a 3-ban van dolgunk: itt az Állami Artistaképpé edz (kardok repkednek a levegőben). Dobbantunk meg a II torny kulcsát. Benezhetünk egyébként a 2-be is: ez egy nagyon érdekes hely, minden talányban van belőle – fogalmam sincs, hogy mire lehet jó. Most menjünk vissza a várkonyra és be a II-be. II/1 szalmélyében egy borospincét ismerünk meg. Ez a kedvünkre van – nem azért, mert iszások vagyunk, hanem mert szeretjük az étetet. A bal alsó hordó csapjába beleléve kifolyik belőle a bor, amelybe belémásva 100% életerőt kapunk (SMILING). Nezzünk be a II/2-be: a jobb oldalon valami csillogni fog a rács mögött – helyes tipp, az egy talizmán. A rácsot azonban egy iszások madár őrzi. Kedveo itala az életeréit (ELIXIR OF LIFE) és ennek annyira rabja, hogy enélkül módulni sem hajlandó. II/3-ban kissé szurrealisták a látvány: leítelő: IKA-termekek meg egy ógermán jelekkel dekorált kótombot találunk itt. Mind a térképen látható II, IV tornyok készintések. Menjünk le itt az alsó szintre. II/5-ben – a méheket úgyesen kikerülgetve – a polcra megszerzhetünk egy nyílvasztűt (CROSSBOW BOLT). II/6-ban a sarokban található ládában egy ógermán betű (Runic SYMBOL), valamint denevérek vannak. II/7-ben két bopár őrzi egy kórót, viszont tövés hatására rövid időre lemelevednek, mialatt kiszedhetünk a kóróból némi denevérszárnyat (SOME WING OF BAT). II/8-ban valamilyen kristály-szerűesek pályáznak az életünkre. Az ajtóval szemben lévő pajzost most szakavatott műértők lökik meg – félrecsúszása után pedig már örvendhetünk is első talizmánunknak (TALISMAN OF ASTAROTH). Visszatérve a II/3-ba most már félre fog csuszni a tomb és megötte egy nehéz súlyra fogunk lenni (HEAVY WEIGHT). Menjünk le a várkonyra. Mint már megszoiktuk, I-III tornyong boszorkányok vadászának ránk – ez azonban jobbra (a táj megváltozásával) megszűnik. Ne álljunk meg a csodálkozástól, mert a szemben lévő tornyokból vadul lönek nagy a securitate bukáló elemek. A IV-hez nincs kulcsunk, így kopogtatunk illedelmesen; a kulcsajnyura két többszor rálóni. A IV/1-ben egy nagy, fehér otágu csillag diszeleg. A IV/2-ben sem tudunk mit kezdeni első (sőt sokadik) látásra sem. A szoba ugyan kék, de sajnos a legrosszabb árnyalat. IV/3-ban viszont feluningolhatjuk az erőnket 100%-ra a gyógygyömbök (HEALING CHARM) használatával, de az itt található denevéreknek köszönhetően valószínűleg egy részét rögtön el is veszítjük. IV/6-ban UNLOCKING SPELL van a sarokban lévő ládában, na meg ordogok a levegőben. IV/7-ben az ajtó mellett asztalon egy kis tégely (SOME OINTMENT) vonja magára a figyelmünket: lovdódozzuk meg jobb oldalról és így fel tudunk venni balról. Valószínűleg Beres-csepp volt benne, mert 100% életerőt kapunk. IV/8-ba menjünk el a III kulcsaért és miután "kibogasztuk" (ld. II/7), menjünk vissza a IV/2-be, mert ezen leírás most éppen ezt sugallja nekünk. Még mindig kék – seba, menjünk a szekrény jobb oldala mellé és lökjük meg onnan. A kinyíló részben egy kis meglepetést találunk (PENTAGRAM). Felvétel után IV/1-ben felemelekedik a csillag és mogule előhalászhajtuk Asradel talizmánját (TALISMAN OF ASRADEL). Most jöhet a III. A III/8-ban a már említett, de gyűteményünkben még hiányzó varázsgyűrűt leljük meg a polcon – persze számunkra elérhetetlen helyen. Jobbra haladva viszont egy jrat találunk; ismerős a dolog, hiszen III/5-ben már felvettünk egy nyílvasztűt. Ha odamegyünk az ijhoz, akkor szépen betoitódik és leveri nekünk a polcra a gyűrűt (MAGIC RING). III/1-ben éppen biológiai kísérletek folnyak: egy idős tudósszony, aki magánpraxist folytat a boszorkányok szat, éppen egy szárnyalt megfosztott denevert hevít egy üstben. Dobjuk az üstbe a II/7-ben szerzett denevérszárnyat, mire a háias kis állat leveri nekünk Crobas talizmánját (TALISMAN OF CROBAS). Közben persze vigyázzunk a boszorkányra... II/2-ben a méheket úgyesen kerülgetve egy

állkapocsosontot (JAWBONE) szerezhettünk a ládából. III/3-ban a 100% életerőt adó szőlőt (SOME GRAPES) a gyűrűvel tudjuk elérhető helyre vonni. (Figyelem, a gyűrű használata után mindig kapcsoljunk vissza a varázstűzre, mert ez nem alkalmas irtásra). III/5-ben egy gyanús kancsó álldogál az asztalon. Ha meglőjük, egy mágnes tűnik fel alatta az asztalon (LODESTONE), amit a szőlőhöz hasonlóan tudunk megszerezni. A III/7-ben lévő védőamulettet (PROTECTIVE AMULET) ez rántja le nekünk a felső polcra és ez majd megvéd bennünket a III/6-ban a szellemtől. Az asztalon jobb oldalon lévő tégelyben található az életelixír – felvétele után rohamiáptekkel távozunk, mert ezt a szellem már nem nézi télenul. Ezután ismét irány a várók. Közben jól beesteledett, pedig meg minden toronyban van egy kis dolgonk! I/1-ben sétálunk oda a szellemek között a koponyához, ami kiegészül az állkapocsosonttal – ettől a szellemek jobbra szenderülnek. Lőjük meg oldalról a gyűrűvel és már vehetjük is fel Beleth talizmánját (TALISMAN OF BELETH). Gyorsan távozunk innen is és menünk II/2-be, ahol madarunk már másnaposan ébrednek. Mutatn lejjár a fogantyúról, a rács felemelkedik és miénk Vapula talizmánja (TALISMAN OF VAPULA). I/5-ben egy üzemem kívüli mérleg van, működötteséhez egy kicsit varázsolni kell. Először vonzzuk a gyűrűvel az asztal jobb oldalára jobbról, majd rá a kis súlyt előlől. A félrecsúszó pájzs mögött Morax talizmánja csillog (TALISMAN OF MORAX). A III/9-ben akasszuk a nehéz súlyt a lánc végére (miközben inaktíválódik a belépéskor bosszantó tűzgomb); érvényesül Newton bácsi törvénye és a rács mögött is egy talizmán találunk (TALISMAN OF BELLAL). III/10-ben még utóljára nyehetünk egy kis életerőt: a tört megvárásolva a gyűrűvel felvehetjük a gyógygyövenyeket tartalmazó zacskót (SOME HERBS). Lépjünk be a III/11-be. Himm... nem a szokásos szoba, a tűzgomb is engedelmesen felemelkedett. (Ha nem 7 talizmánnal jöttünk volna ide, akkor állandóan visszatessékelt volna, miközben a szemben lévő antipatikus szobor nyilakkal kopók, mármint ha túléljük az első visszatessékeltést egyáltalán.) Így viszont a gyűrűvel felemelhetjük a szemben lévő könyvet. Beindul a szovjet gyártmányú légkondicionáló és a szokásos söder közli, hogy teljesítettük feladatunkat, megbuktattuk a gonoszt (nehány év múlva úgyis rehabilitálják...). Kész vagyunk – a joy és a kezünk teljesen. Ha valaki esetleg POKE 12933.0: POKE 12934.2: SYS 4096 nélkül játszott volna végig, akkor valószínűleg az idegrendszerre is... Ez itt pedig a térképmelléklet. Talán fel fog tűnni és furcsa lesz, hogy nem méretarányos. Pedig igazán csak akkor lenne furcsa, ha méretarányos lennel így ha szükség van rá, nyugodtan átrajzolhatjátok. (Szó sem lehet róla: a lustaság teljes egészségs – CoVboj) lényeg, hogy a szobákat meg lehet a segítségével találni. Jemmagyarázat: V – várók; F – fejjárat a felső szintre; L – lejjárat az alsó szintre. Hát akkor talán... Megasmackedness hello to you from the PINK PANTHER (Sárközi Szilárd), Budapest." (Thanks, Sir – CoVboj).



DIZZY II. • Code Masters (Amiga)

"Helló CoVboj! Itt küldöm a Dizzy II. vázlatos leírását. Az Amigás verzió némileg eltér a CoV 6-ban ismertett 64-es leírástól. Jobban nem tudtam összetömöríteni. **Boros Attila, Makó**"

A felszerelt csónakot a következő tárgyakért kapjuk meg: egy zacskó pénz, a kalóz kincse, whisky, aranytojás. Az összegyűjtendő aranyak a következő helyeken helyezkednek el: láthatóak, bokrok, virágok mögött, a házak ajtóiban, a lila darazsakban, halban.

Először szedjük össze a szigeten lévő tárgyakat és a 13 aranyat. A súlyt (majd fel kell akasztani a kámpóra), a buvárszemüveget (ha vízbe megyünk mindig a legalsó helyen legyen), mágikus követ (ezt a második szigeten a totemoszlopnál kell letenni), a detonátort, az ást (itt ugorjunk el jobbra) és a pogo-botot (felhőkon). Ezeket a kezdőképernyőre rakjuk le és menjünk a tengerbe (legyen nálunk: semmi, pogo-bot, buvárszemüveg). A hajó jobb oldalán vegyük fel a feszítővasat és ugorjunk fel az égi szigetre. Itt cseréljük meg a tárgyak sorrendjét: feszítővas, tűzbiztos öltözet és a buvárszemüveg. A II. szigetre a következő tárgyakat vigyük át: fejsze, Biblia és buvárszemüveg. Egyenest a hidra menjünk és itt rakjuk le a fejszét. Vigyázzunk, hogy mikor felhozzuk a kincset, legyen nálunk a Biblia! A parton cseréljük meg tárgyak sorrendjét: ást, kincs és buvárszemüveg. A I. szigeten a kincset cseréljük el a csónakra (a csónakot bocssassuk vízre a mólón). Majd menjünk vissza a sírhoz és ássunk. De mielőtt leugrunk a csempezsbarlangba, vegyük magunkhoz az aranykulcsot és a tűzbiztos öltözetet (meg a buvárszemüveget). Az aranykulccsal nyissuk ki a pince ajtaját (itt lesz a whisky), majd ugráljunk el jobbra az aranytojásért. Ha megszereztük az aranytojást (mint Dr. Jones), siessünk kifelé (mint Dr. Jones), de a következő pálya szelén álljunk meg (mint Dr. Jones), mert ha ránk esik a kő, meghalunk (mint Dr. Jones társa). Ha átsétálunk a hulló kő alatt, a pinceben cseréljük át a tűzbiztos öltözetet whisky-re és

mehetünk balra. A dinamitot egyelőre ne vegyük fel. Ha a hal kiúszott balra, menjünk utána mi is, majd vissza a II. számú szigetre cserélni (motor és benzin) és a mólóra. Ezután újból menjünk le a csempebarlangba, onnan balra és vegyük fel a dinamitot. Ezt vigyük át az I. szigetre, robantsuk fel a sziklát (ld.: CoV 6.). A zacskó pénzt és a mágius követ vigyük át a II. szigetre. A csere után akár be is indulhatjuk a csónakot és átnezhetünk a túlsó partra, de a gratulációhoz még két arany hiányzik. Rakjuk le a mágius követ a totemoszlop elé és a felhőkön vegyük fel a békauszonyokat. Ezután menjünk le abba a barlangba, amelyből a litbuborék száll fel. Itt és egy kicsit lejjebb még találunk aranyakat... (Megint nem jut más az eszembe: Thanks, Sir! — CoVboy)

OCEAN RANGER • Activision (C-64)

"Hello CoVboy! Tegnap kaptam meg a válaszodat és ennek örömeire írtam egy levelet a TokosMákosba. (Hihi, mindig mondtam, hogy tiszta haszon ez a levelezés!... — CoVboy) Na, ez volt az első bekezdés. Lássuk a leírást:

Betöltődés után némi beszélgetés következik, majd meg kell fordítani a lemezt. Itt a főmenüt láthatjuk, amelyben felülről lefelé haladva van a jelenlegi beosztás illetve a név (ha alatta az ACTIVE DUTY felirat látható, akkor még tudunk vállalni küldetést, ha KILLED IN ACTION, akkor nem), mert már meghaltunk egy bevetésen), az élettér pontszám és a szolgálatban eltöltött évek.

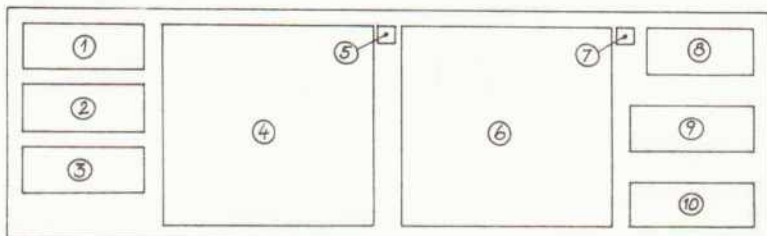
A feladat nehézségi fokozatai: BASIC (gyakorlás, nem lehet meghalni); REGULAR, CENTRAL, NATIONAL. A feladat teljesítésének a helye lehet: Dél-Ázsia (SOUTH ASIA), Közép-Amerika (CENTRAL AMERICA), Perzsa-öböl (PERSIAN GULF), Bering-szoros. Ez alatt láthatók az eddig szerzett kitüntetéseink, pl.: PURPLE HEART, UNITED NATIONS, NATO SERVICE, CLASSIFIED MEDAL, BRONZE STAR, ... (eddig csak ennyit sikerült megszereznem). Ez alatt a különféle bevetésekért megkapható szolgálati szalagok láthatók — nem írom le őket, mert nagyon sok van belőlük.

Végül az ikonok: DELETE: törli az aktuális kapitányt; THEATHER: helyszín változtatása; LEVEL: nehézségi fokozat állítása; CAPTAIN: kapitányok között váltogatás; BRIEFING: eligazítás (ezzel léphetünk tovább, ha ebből a menüből már mindent beállítottunk).

BRIEFING: Itt hősünk egy diavetítőt nézeget, amelyen a napi parancsát láthatja. Az alul levő ikonok jelentése a következő: NEXT: következő kép; PREVIOUS: előző kép; ADMIN: vissza a főmenübe; ABORT: abort, vagyis fel lehet adni; STORES: tovább a fegyvermenübe. Ebben a menüben nyomogassuk addig a NEXT-et, amíg nem látunk egy térképarabot, amelyen H betű van (HOMEPORT, azaz az otthoni kikötő — jegyezzük meg a koordinátáit), majd egy olyan térképarabot, amelyen P betű van (PRIMARY TARGET, azaz ez az elsődleges célpont), végül az, amelyen S betű (SECONDARY TARGET, azaz másodlagos célpont). Ha ezzel megvolumánk, egy úriember sok szerencsét kíván, mi pedig menjünk a STORES ikonra.

STORES: itt a hajónk fedélzetét láthatjuk, a következő fegyverekkel: 76mm CANNON: ágyú; SEA SPARROW MISSILES: légelhárító rakéták; HARPOON MISSILES: ellenséges hajók elleni rakéta; DEPTH CHARGES: mélységi bomba tengeralfajárók ellen; CHAFF: radarzavaró; MAIN FUEL TANKS: uzemanyagtartályok. Minden fegyver előtt egy + és egy - jel található, ezekkel lehet növelni illetve csökkenteni a felszerelések mennyiségét (a FUEL lehetőleg ne legyen 8000 alatt). A MAX WEIGHT mutatja, hogy összesen mennyit rakodhatunk be, a CUR WEIGHT pedig, hogy a jelenlegi felszereléssel mennyi a súly. Az ADMIN és a BRIEFING ikonokkal visszaléphetünk az előbbi fázisokra, a SHIP-pel pedig a hajóra kerülünk.

A hajónk műszerfalán a következőket láthatjuk:



- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1. a fok és az irány | 6. képernyő 2 |
| 2. idő | 7. a képernyő 2 száma |
| 3. az aktuális fegyver | 8. sebesség |
| 4. képernyő 1 | 9. koordináták |
| 5. a képernyő 1 száma | 10. uzemanyag |

Az irányító billentyűk a következők:

- ←: parancsnoki híd (ugyanaz a RETURN is)
- 1: a 76mm-es ágyú betöltése
- 2: SEA SPARROW rakéta betöltése
- 3: HARPOON rakéta betöltése
- 4: mélységi rakéta betöltése
- 5: chaff szórása
- 6: automatikus irányítás
- 8: motor leállítása
- 0: szerelő emberek átállítása
- + : a hajó sérülései
- : számítógépen nézhetjük a vizet
- ↻ : számítógépen térkép
- HOME: térkép
- A: gyorsított idő
- S: pause
- F: tart. uzemanyag
- 1: képernyő 1 váltás
- 2: képernyő 2 váltás
- ←: előre nézet
- F1: balra nézet
- F3: jobbra nézet
- F7: hátra nézet

A térképen irányítsuk a hajót a P jellel jelölt hely felé. Amikor a térképen rajta vagyunk, meg fog jelenni a PRIMARY MISSION COMPLETE üzenet. Ezután menjünk az S jellel és megkapjuk a SECONDARY MISSION DONE üzenetet. Indulhatunk a H jellel és miután elértük a játék végét ér az ARRIVING HOMEPORT üzenettel. Várhatjuk a kitüntéseket és mehetünk a következő feladatra.

A kurzorbillentyű megnyomása után a kis képernyők változni fognak. Az első a térkép, a többiek az ábáblakat mutatják: 1: itt láthatjuk az ellenséget; 2: kiállítás; 3: fegyverek száma; 4: kiölt ellenségek száma; 5: a P, a H és az S jelzésű pontok koordinátái; 6: radar. Az egyik képernyőt célszerű 1-re, a másikat pedig 6-ra állítani, a többiekre csak szükség szerint kell átkapcsolni.

A '0' billentyű megnyomása után az embereket úgy állítjuk be, hogy senki se legyen a konyhában, ha a rongálódás viszont 50 fölött van, állítsunk oda két embert is.

Hát ennyi lenne az OCEAN RANGER leírása "tomóren", bár aki nem látta, annak kicsit nehéz felfogni, hogy miről is van szó. Ha túl hosszú, akkor elég csak a tényeket leközölni (Nem túl hosszú – CoVboy). Egyébként akinek nincs meg a prg., annak szívesen elküldöm vagy elcsérelém: Pais József, Zalaegerszeg, Nyerges u. 48. (Hát akkor: "Tengerre magyar!"... – CoVboy)

REVS (PLUS4)

"Tiszteelt CoVboy! A CoV 6-os számában közölt top-listával nem értek 100%-osan egyet, ezért örömmel venném, ha leközölnék az enyémet. (Inkább megsemm, de figyelembe vettük a CoV-Top összeállításánál – CoVboy) Továbbá mellekelem a REVS című program leírását. (FORMULA 3) Tisztelettel: Szűz Zsolt, Budapest"

"Udv 1.75 na meg CoVboy! Már kezdetől fogva olvasom az újságot, s úgy gondolom ideje tenni is valamit érte. PLUS/4-esem van, a "fellegekben szárnyaló flamingó". Van rá egy REVS vezérszámítógép. Szeretném, ha ennek a leírása megjelenne a TokosMákosban (PLUS/4 még újságem volt benne). Na de nem is húzom az időt... Udv: Molnár István, Gyomaendrőd"

CoVboy: Mint látható, két levele van a REVS-hez az egyszerű oknál fogva, hogy ketten költék el nekünk. A kettőt kicsit összevegytettem és így született meg az, ami alant következik:

Elindítás után megtekinthetjük, a címképernyőn a játék címét és az irányításhoz szükséges billentyűket, amelyek a következők: 'T': gyújtás; 'S': gáz; 'A': fék; 'Q': sebességfokozat felkapcsolás (tolatástól az 5-ig); 'CTRL': sebességfokozat visszakapcsolás; '[': kormány balra; ']' : kormány jobbra; 'RETURN': szünet be; '@': szünet ki.

'SPACE' megnyomása után kiválaszthatjuk, melyik pályán akarunk száguldozni (és összetörni a kocsi). Két pálya van SILVERSTONE ('1') és BRANDS HATCH ('2'), kezdőknek az előbbi érdemes választani. Ha ez megtörtént, a 'SPACE' megnyomása után újabb választás előtt állunk: gyakorlati (PRACTICE) vagy versenyezni (COMPETITION) akarunk-e. Ez utóbbi esetén el kell döntenünk, hogy újonc (NOVICE), amatőr (AMATEUR) vagy profi (PROFESSIONAL) nehézségi fokozatban fogunk játszani. Ezután a változtathóság kedvéért ki kell választanunk az időmérő edzés hosszát, amely 5, 10 vagy 20 perc lehet. A nevünk megadása után lefuthatjuk a megadott idő szerint az edzést, igyekezzünk a lehető legjobb köridőt futni. Miután vége van, ismét választhatunk, hogy újrajelzük-e a dolgot (ENTER ANOTHER DRIVER) vagy elkezdjük a versenyt (START RACE). Ha ez utóbbira voksolunk, meglátjuk, hanyadik rajtkocskából indulunk a versenyen, azaz hanyadik legjobb időt futottuk az edzés alatt. 20 induló van. A következő menuban állíthatjuk be, hogy hány körből álljon a verseny (5, 10 vagy 20).

Ezután az autóbá kerülünk. A bal oldalon a pálya mellett az indítólámpa látható. A kocsin kb. jobbra lent a sebességváltó (elképzelhető, ennek még nagy szerepe lesz), éppen N (vagyis üres) fokozatban van. A bal felső sarokban láthatjuk jelenlegi helyzetünket és a hátralévő körök számát, a jobb felső sarokban pedig az éppen előttünk (FRONT) illetve mögöttünk (BEHIND) autózó versenyző nevét. A középső részen látható a motor fordulatszámát jelző műszer.

Indítsuk be az autót a 'T' 2-3 másodpercig tartó lenyomásával és a fordulatszámerről mutatója "ugrálni" kezd. Ezután már adhatunk sebességet az 'S'-sel, de egyelőre még csak túráztatjuk a motort. Amikor az indítólámpa zöldre vált, nyomjuk meg a 'Q'-t és az autó egyes fokozatba kerülve kilő (persze vigyázzunk, hogy bele ne szálljunk az előttünk lévőbe). Ha a közepemenzönyből indulunk, akkor a legjobb a két kocsisor között megpróbálni elhúzni, így az egyenes végére akár 4-5 helyet is ugorhatunk előre. Sebességet lehetőleg csak pályázás közben váltsunk, mert lefuthadhat az autó. Kanyarokban előfordulhat, hogy kicsúszunk vagy megpordulunk, ha a kanyar előtt nem fékezünk vagy túl nagy sebességgel hajtunk bele (ha az autó megpordulva megáll a pályán, akkor a többiek belénekihetnek). Az útpadrákra vigyázzunk, mert erre ráhajva meggoroghat a kocs. Az út mellett álló táblák jelentése a következő:



egyenes szakasz



S kanyar



jobb kanyar



bal kanyar



emelkedő

A helyezésekért járó pontszámot a verseny után láthatjuk: Az első helyezettnek 9, a másodiknak 6, a harmadiknak 4, a negyediknek 3, az ötödiknek 2, a hatodiknak pedig 1 pont jár, az ezen aluli helyezéseket nem jár pontszám. A következő képen a legjobb köridőket szemléltetjük meg, majd az eddig elért összes pontszámot. Ezután újra visszatérünk az edzési idő hosszának a megválasztásához és kezdődhet minden előlről.

TOM AND JERRY • Magic Bytes

"Szevasz CoVboy! A 7. számban szó esett William Hannáról és Joseph Barberáról. Rólok jutott eszembe az a program, amit tegnap vettem át: a TOM AND JERRY. A játékok '89-ben dobta piacra a MAGIC BYTES cég. Természetesen a rajzfimisorzat alapján készült, kategóriáját tekintve talán ügyességi játéknak tekinthető. A helyszínt főneiknek otthona. A grafika és az animáció remek, és a hanghatásokra sem lehet panasz.

A program elindítása után örömmel tapasztaljuk, hogy 500 másodperc – gyengébbek kedvéért: 10 perc – áll a rendelkezésünkre. Ez növekedhet is, de talán inkább csökkenni fog. Egész pontosan: ha TOM megfog bennünket, akkor fél percet veszünk. Ebből az is kiderül, hogy JERRY-t fogjuk irányítani. Kezdetben a nappali egyik konyvespolcán ácsorgunk. Az első pálya, mint a többi is, vízszintesen scrollozódik. 7 dolgotra kell odafigyelniünk:

TOM: ő szokott elfogyasztani minket. Ilyenkor megtekinthetjük őt hátulnézetben. Ha JERRY elég magasban van, akkor TOM nem éri el őt, de azért ne áldogáljunk sokáig egy helyben, mert esetleg valamilyen segédesszköz fog felhasználni ellenünk...

Fotelok, ágyak, állólámpák, ... : ezekről akár a plafonig is felugorhatunk.

Rádió: ha lehet, akkor kerüljük el, mert JERRY mindig bekapcsolja, s ezzel felhívja magára TOM figyelmét.

Vasgolyó, kalapács, váza, ... : ha ráállunk és hátrahúzzuk a joy-t, akkor leesik. Ha TOM éppen alatta áll, akkor egy picit meg fog szédülni.

Banán: ha ledobjuk és TOM ráép, akkor...

Sajt: az egerek szeretik a sajtot.

Egeryük: sajnos a szobák között nincs ajtó, ezért ezeket kell igénybe venni, ha át akarunk jutni egy másik szobába. Az egeryükben is gyűjtjük össze a szobák (így plusz időre tehetünk szert), de minden mást kerülni.

Ha letelik az időnk, JERRY morcos képet szemléltetjük, amint TOM evőkanalán üldögel...

A nappali egyébként a garázs követi, itt fotelok helyett a kerekeket használhatjuk. Ezt követi a gyerekszoba, a konyha, majd a dolgozószoba. Ha innen továbbmegyünk, akkor visszajutunk a nappaliba, de balra, az asztal után találhatjuk konyvespolc megakadályozza a továbbhaladást. Nekem nem sikerült újrásznom rajta. Talán majd valaki más... Udv: Szabó Bors, Budapest" (Ímadó a gondolkodató játékokat! – CoVboy)

Memóriakezelés

A most következő rész a BASIC interpreterhez szokott olvasó számára teljesen meglepő: a BASIC egyik jellegzetessége ugyanis, hogy a memória felosztását teljesen automatikusan végzi. Ez azonban nem minden programozási nyelv esetén van így, vannak olyan memóriával kapcsolatos műveletek, amelyeket a C nyelv sem automatizál. Az operatív tartban – általában a kisebb címektől a nagyobb felé haladva – a következő részek helyezkednek el:

- program indító rész
- futásidejű könyvtár
- lefordított program
- a program állandó adatai (pl. a kezdőértékek)
- a programban deklarált változók
- verem
- szabad memória
- a program rendelkezésére álló memória vége.

Nézzük, hogy az egyes memóriarészek mire szolgálnak! A program indító része csupán arra való, hogy inicializálja a futásidejű könyvtár változóit és átadja a vezérlést a lefordított program első gépi kódú utasítására. A futásidejű könyvtár a legfontosabb olyan rutinokat tartalmazza, amelyek a C programok működéséhez nélkülözhetetlenek. A könyvtár két részből áll. Van egy állandó része, amelyet a fordító mindig elhelyez a programban, s van egy másik része, amelyet a könyvtárakban (.lib file-ok) levő programok közül csak azokat tartalmazza, amelyeket a programban meghívunk. A futásidejű könyvtár általában 30 Kbyte körül mind a C64-es, mind a C128-as rendszerben. Ehhez képest maga a lefordított program általában rendkívül rövid, hiszen a vezérlési struktúrák fordításából és a futásidejű könyvtárban levő rutinok meghívásából áll. A program állandó változóit a fordító a program végén külön összegyűjtve tárolja. Ezzel a részzel véget is ér a programnak az fele, amelyek a lemezen is tárolódik. A változók memóriarészét a program inicializáló része kinulálja, s azoknak a változóknak, amelyeknek a programban kezdőértéket adtunk, megadja a megfelelő értékeket.

A programban deklarált változóterület végétől a rendelkezésre álló memóriaterület végéig terjedő memóriarészt dinamikus memóriának hívjuk, ugyanis, hogy makkora részt használunk belőle, az nem a program szövegétől, hanem magától a futástól is függ, s folyamatosan változhat. A verem a kisebb memóriacímektől a nagyobbak felé nő. Itt tárolja a Profi-C a vezérlési struktúrák és szubrutin-hívások korrekelt kezeléséhez szükséges adatokat. (A processzor verme természetesen továbbra is a \$0100-\$01FF címeken található!) A verem feletti memóriarészt szabadon használhatjuk.

A szabad memóriarészrel végzett műveletekhez a Profi C összesen két könyvtári rutint biztosít. Az egyik az **alloc** a másik a **free** rutin. Az **alloc** rutin paraméterként egy n egész számot vár, s egy n hosszúságú szabad memóriaterület elejét megcímző mutatóval tér vissza. Ezzel együtt az **alloc** módosítja (pontosabban csökkent) n byte-tal a még használható memóriaterület megcímző rendszerváltozót (amit közvetlenül nem lehet használni). A **free** rutin paramétere egy mutató. Hatására a paraméterként átadott mutatót tekintni a rendszer az utolsó használt memória címének. Ha pl. 500 byte-ot akarunk kérni a rendszertől, majd azt visszakérni, akkor az alábbiakban járhatunk el:

```
static char * p, * q;  
p = alloc(0);  
q = alloc(500);  
...  
free(p);
```

Az első **alloc** hívására nem változik a szabad memória, hiszen 0 byte-ot kérünk. Így p a szabad memória végére mutat. Az **alloc** második hívása 500 byte-ot kér a rendszertől, így p-nél 500-zal kisebb memóriacímre fog mutatni. Ha már nincs szükség a memóriára, akkor a **free(p)** utasítás visszaadja azt a rendszernek. Ugyanezt a hatást természetesen a **free(q + 500)** utasítással is elérhetjük volna.

Az **alloc** egyébként a **NULL** mutatóval tér vissza, ha a szükséges méretű memóriarész már nem áll rendelkezésre.

A fenti memóriakezelésnek azonban van egy kellemetlen tulajdonsága: a kért memóriarészek csak abban a sorban adhatom vissza, amilyen sorrendben kértem. Ez egy sor feladat esetében nem elegendő. Az alábbi program a memória "igazi" dinamikus kezelését mutatja be, azaz olyan rendszert, amelyekben a kért memóriarészeket tetszőleges sorrendben adhatjuk vissza, s a visszaadott memóriarészeket a rendszer újból és újból ki tudja osztani.

A program két memóriakezelő rutinja a **calloc** és a **free** rutin, amelyek – hasonlóan a Profi C beépített rutinjaihoz – a memória kérését és visszaadását végzik. Mint a **calloc** definíciójából látszik két paramétere van, az első hogy hány, a másik, hogy mekkora memóriarészt kívánunk lefoglalni. Pl. a **calloc(5, sizeof(real))** utasítás 5 valós számnak foglal helyet. A **calloc** a szabad memóriarész első byte-ját megcímző mutatóval tér vissza. A **free**-nek ezt a mutatót kell paraméterként megadni, s az visszaadja további hasznosításra a rendszernek az általa lefoglalt memóriarészt. A **calloc** és **free** hívások sorrendje nem kötött, tehát az elsőnek kért memóriarészt bármikor visszakértem. Egy feltételt természetesen megmarad: csak azt a memóriarészt adhatom vissza, amelyiket már kértem!

A rutinok működéséről részletesen szólnunk, mert megértenék egyáltalán nem egyszerű. A program által a dinamikus memória használatára kijelölt memória egyes részéről tudjuk, hogy szabadok. Ezen memóriablokkok valójában két részből állnak, a blokk elején egy 4 byte-ból álló fejérs mutatja, hogy hol található a következő szabad blokk fejéce, a második két byte pedig a szabad memóriarész nagyságát mutatja. Az utolsó szabad blokk fejéce az első szabad blokkra mutat vissza. Így tehát pontosabban lenne gyűrődni, nem pedig láncról beszélni.

Ennek a láncnak a kezelésére szolgálunk a **calloc** rutin statikus változóit, továbbá a program elején definiált **{base és }alloc** változók. A **{base** változó az ures lánc megkonstruálásához szükséges, az **{alloc** pedig az utóljára használt szabad blokk fejérsének a mutató. A **{alloc** az **{alloc** változótól kezdve járjuk körbe. A körbejárásra használjuk a **calloc** rutin p és q változóit.

A **calloc** rutin ezután a következőképpen működik. Ha az **{alloc** mutató nem mutat semmire (= NULL), akkor először hívjuk meg a rutint, s az elején sor kerül a **{base** és a további változók inicializálására. p a q-t követő első szabad blokk lesz. A **while(true)** ciklus csak látszólag végtelen! Vannak ugyanis a ciklusmagban **return** utasítások, amelyek segítségével kiléphetünk a ciklust tartalmazó rutinból és így magából a ciklusból is! A **while** rutin legrosszabb esetben körbe megy a teljes láncban, majd az ezt követő lépésben befejeződik. Valóban, két eset lehetséges: vagy talál egy elég nagy szabad blokkot vagy sem. Az első esetben a blokk maradék részét visszairja a szabad blokkokat tartalmazó láncba, s a lefoglalt blokk címével tér vissza. Az eredeti blokkot természetesen le kell csatolni a láncról. Elkepezhetjük, hogy a szabad blokkok közt egyetlen megfelelő méretű sincs. Ekkor a **while** ciklus körbefut a láncban, s a körbeérést a **p = {alloc** feltételi igazgató váltása jelzi. Ekkor a rutin az **sbkr** segítségével további memóriát kér, hiszen a szabadok közt nem talált megfelelőt. Ha nem kap ilyen, akkor a **calloc** **NULL** mutatóval azonnal visszatér. Ellenkező esetben a most kapott új memóriadarabot hozzácsatolja a szabad blokkok láncához. Ennek hatására a **while** ciklus a következő menembez ezt a blokkot vizsgálja, s természetesen éppen jónak is találja.

Meg egy lényeges megjegyzés a szabad blokkok méretéről. A rutin a **sizeof(HEADER)** méretének a többszörösét kéri minden egyes esetben. Ez a Profi C esetében 4 byte. A rutin megértéséhez tudni kell, hogy pl. a **p + = p ->** utasítás hatására valójában **sizeof(HEADER) + {size** byte-tal tolódik el a mutató. Emlékezzünk a mutatóaritmetikáról mondottakra!

A **free** a paraméterként átadott mutatót megcímző memóriarészt visszacsatolja a szabad blokkok listájára. A for ciklus keresi meg a megfelelő helyet, ahol vissza kell csatolni. A visszacsatolás előtt azonban még azt is megvizsgálja, hogy nem lehet-e az új szabad blokkot egy közvetlenül előtte vagy utána állóval egyesíteni. Ha igen, akkor az is megtörténik.

Végül a legegyszerűbb rutin a **sbkr**, amelyik úgy viselkedik mint az **alloc**. A dinamikus memóriát az **sbkr** egy statikusan lefoglalt tömbből, ez a **heap[HEAPSIZ]** tömb adja. A **heap[ptr]** mutatója, hogy meddig használtuk el ezt a tömböt. Ha ez meg növelhető n byte-tal, akkor ez megtörténik, és a **heap[ptr]** értéke ennek megfelelően megnő. A rutin ilyenkor a **heap[ptr]** előző értékével tér vissza.

Végül a rutinok használatának bemutatására írunk egy **main()** rutint is. Ez három egész számot megcímző mutatót tartalmaz. A p-nek és q-nak egymás után állóalkunk 1-1 egész számnak megfelelő helyet. Ezután a p helyet felszabadítjuk és helyet foglalunk r-nak. Ha ezután kinyomtatjuk a p, q és r változók értékét (azaz a memóriacímét ahová mutatnak), akkor kiderül, hogy r és p ugyanazon mutat, azaz a **calloc** felhasználta p helyet! Írjuk át a program végét és foglaljunk most 2 egész számnak helyet! Meg ekkor is p helyet foglalja le r-nek!! Ennek oka, hogy a memóriát **sizeof(HEADER)**, azaz 4 byte-nyi egységben foglalja le a rutin! Ha már három egész számot foglalunk le r-nek, akkor a program nem tudja a p helyet használni! Végül próbáljuk ki, mi történik, ha 998 és 999 egésznek foglaljunk helyet a p-vel!

```
#include "stdio.h"  
#define TRUE 1  
#define ERROR -1  
#define HEAPSIZ 1000  
struct \header
```

```

{
    struct \header * \ptr;
    unsigned \size;
};
typedef struct \header HEADER;
typedef struct \header * HEADER\PTR;
HEADER \base, * \allocc;
char * sbrk(n)
    unsigned n;
{
    static char * p, heap [HEAPSIZ], * heap\ptr = heap;
    if ( (heap\ptr + n) > (heap + HEAPSIZ) ) return ERROR;
    p = heap\ptr;
    heap\ptr += n;
    return p;
}
void cfree(block)
char * block;
{
    static HEADER *p, *q;
    p = ((HEADER\PTR) block) - 1;
    for (q = \allocc; ! (p > q && p < q->\ptr); q = q->\ptr)
        if (q >= q->\ptr && (p > q \^ \^ p < q->\ptr)) break;
    if ( p + p->\size == q->\ptr )
    {
        p->\size += q->\ptr->\size;
        p->\ptr = q->\ptr->\ptr;
    }
    else p->\ptr = q->\ptr;
    if (q + q->\size == p)
    {
        q->\size += p->\size;
        q->\ptr = p->\ptr;
    }
    else q->\ptr = p;
    \allocc = q;
}
char * calloc(n,size)
unsigned n,size;
{
    static HEADER *p, *q;
    static unsigned nbytes;
    nbytes = (n * size + (sizeof(HEADER) - 1))/sizeof(HEADER) + 1;
    if ((q = \allocc) == NULL)
    {
        \base\ptr = \allocc = q = &\base;
        \base\size = 0;
    }
    p = q->\ptr;
    while (TRUE)
    {
        if (p->\size >= nbytes)
        {
            if (p->\size == nbytes) q->\ptr = p->\ptr;
            else
            {
                p->\size -= nbytes;
                p += p->\size;
                p->\size = nbytes;
            }
            \allocc = q;
            return (char *) (p + 1);
        }
        if (p == \allocc)
        {
            if ((p = sbrk(nbytes * sizeof(HEADER))) == ERROR)
                return NULL;
            p->\size = nbytes;
            cfree((char *) (p + 1));
            p = \allocc;
        }
        q = p;
        p = p->\ptr;
    }
}
main ()
{
    static char st[6];
    static int *p, *q, *r;
    p = calloc(1,sizeof(int));
    if (p == NULL) printf("Tul sok!\n");
    q = calloc(1,sizeof(int));
    cfree ((char *) p);
    r = calloc(3,sizeof(int));
    printf("\n n6. %d %d %d",p,q,r);
    scanf("%s",st);
}

```


C-64-re veszek stratégiai ípl. D.O.C., ANNALS OF ROME II, POPULOUS-típusú programokat. **Kovács Kriszán**, Budapest, Bem u. 31. 11/8, Tel.: 1779-521, do. 4-7-ig. Több mint 1.000 játékos programot lemez, esetleg kazettán. 60-ból, mint 1.000 felhasználói, játékos és demo programot. Feltalálók és fejlesztőkkel nem ártana, ha lista is lenne. **Cséri László**, Széchenyivárosi, Edövs L. u. 2., 2440

Szuper programok C-64-re színvonalas programokat csereik és átdok csák lemez. Listát kérek és küldök. **Balogh**, Budapest, Ujgy. út 79., 1201. Tel.: 177-19-51

C-64-en kazettán csereik keresem a következő programokat: ASTERIX, GARGFIELD, SPIDERMAN, SUPERMAN, GAME OVER 1-2, TOP GUN, RED HEAT, EXPLODING FIST-, STRIDER, RICK DANGEROUS, TURBO OUTRUN, SHINOBIG, **Karfi Marcell**, Kerepestercsa, Szabadsg u. 28., 2144

Sport vagy stratégiai programokat csereik vagy vennék. Keresem a THE CHAMP, EURO BOCCER, ITALIA 90, PRATES, stb. programokat. **Pais József**, Zalaegerszeg, Nyerges u. 48., 8900

Keresek C-64-re lemez programokat. Csereiké! pl. DIZZY 1-2, TERRAMEX, SABOTEUR 1-2, BARBARIAN 1-2, vannak át. **Szabó Tibor**, Budapest, Áltomás u. 13., Budapest

C-64-re kiváló játékosprogramokat IBM PC/XT-re felhasználó és más programokat átdok esetleg csereik. Részleteket küldök minden esetben. **Szalágyi Szilárd**, Szigvár, Lenin köz. 33./9, 9000

C-64-es programcsere kazettán. Listát kérek és küldök. Minden levélre válaszlok. **Hornvitz Attila**, Tala, Tódi M. u. 1/FB, 2890

C-64 programok csereiké, csák lemez! Kb. 2000 program van! Listát kérek és küldök. Kazetkó kíméltem. **JOSI-SOFT**, Szombathely József, Szombathely, Maros u. 8., 9700

C-64-re keresem, kazettán a DIZZY II. és TEST DRIVE II. programokat. Ugyanitt régi típusú C-64-et vennék meg. **Hegedűs István**, Tócsa köz. 23/A, 9180

ACTION CARTRIDGE V. eladó. AMIGA 500-át vennék. **Kovács Áron**, Váro P. Veszto, Kossuth u. 53., 5530

ACTION REPLAY MK V + csatnide eladó magyar nyelvi leirással. **Hilcsák Ferenc**, Budapest, V. Rudas L. u. 27., 1067. Tel.: 132-74-73

C-64-es levek és lemez csereiké! (1988-90.). Á. 100/160.- Ft, valamint C-1351-es eladó (4000.- Ft). Erdős-igényi kizárólag levelek. Listát kérek. **Németh Ferenc**, Budapest, XVII. Nagytanyai u. 8/A, 1182

C-64-es Plus4 programok csereik és játékos megoldások levelezés mindkét lépés. Keresem a BARD'S TALE II. és 64-en. **Csik Károly**, Budapest, XV. Törlnyári u. 28., 1155

Keresem C-64-re a GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, ADVENTURE BUILDING SYSTEM, TOTAL ECLIPSE III., DARK SIDE és DRILLER c. programokat. **Poach Agoston**, Debrecen, Gáry J. u. 33., 7130

C-64-re keresem CHUCK YEAGER'S ADVANCED FIGHT TRAINER és a KID'S FOOTBALL MANAGER programokat. A LABYRINTH, A BOSSZU és a SEARCH FOR TITANIC programok leirását szívesen. Egyébként FINA ACTION REPLAY II-t vagy Action Replay IV-t vennék. **Kiss Zoltán**, Veszprém, V. Károlyi u. 10., 8200

C128-es a hozzávaló olgálatok (kímék, programok stb.), drive nékél, szalon eladó! **Kib: Fazekas Zoltán**, Miskolc, Stadion u. 27., 3534

Keresek TOTAL ECLIPSE II. leirást, valamint SPORT és MANAGER programokat velemé magánra. Címam: **Nagy Deák**, Budapest, XII. Tancsika M. u. 40., 1213

Eladó C-64 floppy + speed-dos + 130 lemez színvonalas programok + 6 kazetta + 100 db-os lemezlet + 1 joy 40.000 Ft-ért. **János László**, Budapest, Frankovics Miklós u. 25., 1162. Tel.: 184-4691

Keresem a BARKAN, THE MOVIE és a HOSTAGES c. programokat, pénzért is. Ugyanitt programcsere kazettán. **Schlosser Norbert**, Sopron, Deák tér 6., 9400

C-64-re keresem a ROBOCOOP, TEST DRIVE III., STEALTH FIGHTER, STAR WARS, LAST NINJA II játékos kazettás változatát megvételre. **Ehmann László**, Miskolc, Fehérvári út 30/31, 3500

C-64-re színvonalas 1990-es játékok, de még is felhasználói prg.-ok eladók. 10 lemeznyi prg. árak csak 300 Ft. Bővebb felvilágosítás és lista: **Jancsóczy László**, Tatabánya V., Katona József út 51., 2600

C-64 programcsere kazettán! Keresem kazettára az ELITE, TUSKER, MYTH, TURBO OUTRUN, WAR IN THE MIDDLE EARTH, ROBOCOOP, BATMAN THE MOVIE, NEWZEALAND STORY, TERRAMEX, DIZZY 2. **Megyer Bálint**, Veszprém, Zrínyi u. 13/a, 8200. Tel.: 80/28-559

C-64 tudjatekóhoz figyelem! Színvonalas programokat átdok olgón, szalon lemez. 88/88-ig programcsere, csák lemez + leirás lehetséges. Válaszomban listát küldök. **Herczeg Sándor**, Kiskunfélegyháza, Pf. 105., 6101

C-64-re eladó SUPER GAMES kazetták, 3 játékon van rajta (SILICON SYMBORG, COLOSSUS CHESS, INTERNATIONAL FOOTBALL). **Szabolcs András**, Kapowar, Dancs u. 12, 7400. Tel.: 82/1-828

Hi Crackers! It's the legjobb Demo-szerkesztő a POWER PACK (0: 300, -; 1: 500, -), megrendelőt még: ROCK MONITOR 5 3 300, -; HI EDIEE 300, -; GIGA PANT 450, -; DISC DEMON - EXOS V3 500, -; ezenevű 5/25"-os eladó. **1990-1991-1992-1993-1994-1995-1996-1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-2048-2049-2050-2051-2052-2053-2054-2055-2056-2057-2058-2059-2060-2061-2062-2063-2064-2065-2066-2067-2068-2069-2070-2071-2072-2073-2074-2075-2076-2077-2078-2079-2080-2081-2082-2083-2084-2085-2086-2087-2088-2089-2090-2091-2092-2093-2094-2095-2096-2097-2098-2099-2100-2101-2102-2103-2104-2105-2106-2107-2108-2109-2110-2111-2112-2113-2114-2115-2116-2117-2118-2119-2120-2121-2122-2123-2124-2125-2126-2127-2128-2129-2130-2131-2132-2133-2134-2135-2136-2137-2138-2139-2140-2141-2142-2143-2144-2145-2146-2147-2148-2149-2150-2151-2152-2153-2154-2155-2156-2157-2158-2159-2160-2161-2162-2163-2164-2165-2166-2167-2168-2169-2170-2171-2172-2173-2174-2175-2176-2177-2178-2179-2180-2181-2182-2183-2184-2185-2186-2187-2188-2189-2190-2191-2192-2193-2194-2195-2196-2197-2198-2199-2200-2201-2202-2203-2204-2205-2206-2207-2208-2209-2210-2211-2212-2213-2214-2215-2216-2217-2218-2219-2220-2221-2222-2223-2224-2225-2226-2227-2228-2229-2230-2231-2232-2233-2234-2235-2236-2237-2238-2239-2240-2241-2242-2243-2244-2245-2246-2247-2248-2249-2250-2251-2252-2253-2254-2255-2256-2257-2258-2259-2260-2261-2262-2263-2264-2265-2266-2267-2268-2269-2270-2271-2272-2273-2274-2275-2276-2277-2278-2279-2280-2281-2282-2283-2284-2285-2286-2287-2288-2289-2290-2291-2292-2293-2294-2295-2296-2297-2298-2299-2300-2301-2302-2303-2304-2305-2306-2307-2308-2309-2310-2311-2312-2313-2314-2315-2316-2317-2318-2319-2320-2321-2322-2323-2324-2325-2326-2327-2328-2329-2330-2331-2332-2333-2334-2335-2336-2337-2338-2339-2340-2341-2342-2343-2344-2345-2346-2347-2348-2349-2350-2351-2352-2353-2354-2355-2356-2357-2358-2359-2360-2361-2362-2363-2364-2365-2366-2367-2368-2369-2370-2371-2372-2373-2374-2375-2376-2377-2378-2379-2380-2381-2382-2383-2384-2385-2386-2387-2388-2389-2390-2391-2392-2393-2394-2395-2396-2397-2398-2399-2400-2401-2402-2403-2404-2405-2406-2407-2408-2409-2410-2411-2412-2413-2414-2415-2416-2417-2418-2419-2420-2421-2422-2423-2424-2425-2426-2427-2428-2429-2430-2431-2432-2433-2434-2435-2436-2437-2438-2439-2440-2441-2442-2443-2444-2445-2446-2447-2448-2449-2450-2451-2452-2453-2454-2455-2456-2457-2458-2459-2460-2461-2462-2463-2464-2465-2466-2467-2468-2469-2470-2471-2472-2473-2474-2475-2476-2477-2478-2479-2480-2481-2482-2483-2484-2485-2486-2487-2488-2489-2490-2491-2492-2493-2494-2495-2496-2497-2498-2499-2500-2501-2502-2503-2504-2505-2506-2507-2508-2509-2510-2511-2512-2513-2514-2515-2516-2517-2518-2519-2520-2521-2522-2523-2524-2525-2526-2527-2528-2529-2530-2531-2532-2533-2534-2535-2536-2537-2538-2539-2540-2541-2542-2543-2544-2545-2546-2547-2548-2549-2550-2551-2552-2553-2554-2555-2556-2557-2558-2559-2560-2561-2562-2563-2564-2565-2566-2567-2568-2569-2570-2571-2572-2573-2574-2575-2576-2577-2578-2579-2580-2581-2582-2583-2584-2585-2586-2587-2588-2589-2590-2591-2592-2593-2594-2595-2596-2597-2598-2599-2600-2601-2602-2603-2604-2605-2606-2607-2608-2609-2610-2611-2612-2613-2614-2615-2616-2617-2618-2619-2620-2621-2622-2623-2624-2625-2626-2627-2628-2629-2630-2631-2632-2633-2634-2635-2636-2637-2638-2639-2640-2641-2642-2643-2644-2645-2646-2647-2648-2649-2650-2651-2652-2653-2654-2655-2656-2657-2658-2659-2660-2661-2662-2663-2664-2665-2666-2667-2668-2669-2670-2671-2672-2673-2674-2675-2676-2677-2678-2679-2680-2681-2682-2683-2684-2685-2686-2687-2688-2689-2690-2691-2692-2693-2694-2695-2696-2697-2698-2699-2700-2701-2702-2703-2704-2705-2706-2707-2708-2709-2710-2711-2712-2713-2714-2715-2716-2717-2718-2719-2720-2721-2722-2723-2724-2725-2726-2727-2728-2729-2730-2731-2732-2733-2734-2735-2736-2737-2738-2739-2740-2741-2742-2743-2744-2745-2746-2747-2748-2749-2750-2751-2752-2753-2754-2755-2756-2757-2758-2759-2760-2761-2762-2763-2764-2765-2766-2767-2768-2769-2770-2771-2772-2773-2774-2775-2776-2777-2778-2779-2780-2781-2782-2783-2784-2785-2786-2787-2788-2789-2790-2791-2792-2793-2794-2795-2796-2797-2798-2799-2800-2801-2802-2803-2804-2805-2806-2807-2808-2809-2810-2811-2812-2813-2814-2815-2816-2817-2818-2819-2820-2821-2822-2823-2824-2825-2826-2827-2828-2829-2830-2831-2832-2833-2834-2835-2836-2837-2838-2839-2840-2841-2842-2843-2844-2845-2846-2847-2848-2849-2850-2851-2852-2853-2854-2855-2856-2857-2858-2859-2860-2861-2862-2863-2864-2865-2866-2867-2868-2869-2870-2871-2872-2873-2874-2875-2876-2877-2878-2879-2880-2881-2882-2883-2884-2885-2886-2887-2888-2889-2890-2891-2892-2893-2894-2895-2896-2897-2898-2899-2900-2901-2902-2903-2904-2905-2906-2907-2908-2909-2910-2911-2912-2913-2914-2915-2916-2917-2918-2919-2920-2921-2922-2923-2924-2925-2926-2927-2928-2929-2930-2931-2932-2933-2934-2935-2936-2937-2938-2939-2940-2941-2942-2943-2944-2945-2946-2947-2948-2949-2950-2951-2952-2953-2954-2955-2956-2957-2958-2959-2960-2961-2962-2963-2964-2965-2966-2967-2968-2969-2970-2971-2972-2973-2974-2975-2976-2977-2978-2979-2980-2981-2982-2983-2984-2985-2986-2987-2988-2989-2990-2991-2992-2993-2994-2995-2996-2997-2998-2999-3000-3001-3002-3003-3004-3005-3006-3007-3008-3009-3010-3011-3012-3013-3014-3015-3016-3017-3018-3019-3020-3021-3022-3023-3024-3025-3026-3027-3028-3029-3030-3031-3032-3033-3034-3035-3036-3037-3038-3039-3040-3041-3042-3043-3044-3045-3046-3047-3048-3049-3050-3051-3052-3053-3054-3055-3056-3057-3058-3059-3060-3061-3062-3063-3064-3065-3066-3067-3068-3069-3070-3071-3072-3073-3074-3075-3076-3077-3078-3079-3080-3081-3082-3083-3084-3085-3086-3087-3088-3089-3090-3091-3092-3093-3094-3095-3096-3097-3098-3099-3100-3101-3102-3103-3104-3105-3106-3107-3108-3109-3110-3111-3112-3113-3114-3115-3116-3117-3118-3119-3120-3121-3122-3123-3124-3125-3126-3127-3128-3129-3130-3131-3132-3133-3134-3135-3136-3137-3138-3139-3140-3141-3142-3143-3144-3145-3146-3147-3148-3149-3150-3151-3152-3153-3154-3155-3156-3157-3158-3159-3160-3161-3162-3163-3164-3165-3166-3167-3168-3169-3170-3171-3172-3173-3174-3175-3176-3177-3178-3179-3180-3181-3182-3183-3184-3185-3186-3187-3188-3189-3190-3191-3192-3193-3194-3195-3196-3197-3198-3199-3200-3201-3202-3203-3204-3205-3206-3207-3208-3209-3210-3211-3212-3213-3214-3215-3216-3217-3218-3219-3220-3221-3222-3223-3224-3225-3226-3227-3228-3229-3230-3231-3232-3233-3234-3235-3236-3237-3238-3239-3240-3241-3242-3243-3244-3245-3246-3247-3248-3249-3250-3251-3252-3253-3254-3255-3256-3257-3258-3259-3260-3261-3262-3263-3264-3265-3266-3267-3268-3269-3270-3271-3272-3273-3274-3275-3276-3277-3278-3279-3280-3281-3282-3283-3284-3285-3286-3287-3288-3289-3290-3291-3292-3293-3294-3295-3296-3297-3298-3299-3300-3301-3302-3303-3304-3305-3306-3307-3308-3309-3310-3311-3312-3313-3314-3315-3316-3317-3318-3319-3320-3321-3322-3323-3324-3325-3326-3327-3328-3329-3330-3331-3332-3333-3334-3335-3336-3337-3338-3339-3340-3341-3342-3343-3344-3345-3346-3347-3348-3349-3350-3351-3352-3353-3354-3355-3356-3357-3358-3359-3360-3361-3362-3363-3364-3365-3366-3367-3368-3369-3370-3371-3372-3373-3374-3375-3376-3377-3378-3379-3380-3381-3382-3383-3384-3385-3386-3387-3388-3389-3390-3391-3392-3393-3394-3395-3396-3397-3398-3399-3400-3401-3402-3403-3404-3405-3406-3407-3408-3409-3410-3411-3412-3413-3414-3415-3416-3417-3418-3419-3420-3421-3422-3423-3424-3425-3426-3427-3428-3429-3430-3431-3432-3433-3434-3435-3436-3437-3438-3439-3440-3441-3442-3443-3444-3445-3446-3447-3448-3449-3450-3451-3452-3453-3454-3455-3456-3457-3458-3459-3460-3461-3462-3463-3464-3465-3466-3467-3468-3469-3470-3471-3472-3473-3474-3475-3476-3477-3478-3479-3480-3481-3482-3483-3484-3485-3486-3487-3488-3489-3490-3491-3492-3493-3494-3495-3496-3497-3498-3499-3500-3501-3502-3503-3504-3505-3506-3507-3508-3509-3510-3511-3512-3513-3514-3515-3516-3517-3518-3519-3520-3521-3522-3523-3524-3525-3526-3527-3528-3529-3530-3531-3532-3533-3534-3535-3536-3537-3538-3539-3540-3541-3542-3543-3544-3545-3546-3547-3548-3549-3550-3551-3552-3553-3554-3555-3556-3557-3558-3559-3560-3561-3562-3563-3564-3565-3566-3567-3568-3569-3570-3571-3572-3573-3574-3575-3576-3577-3578-3579-3580-3581-3582-3583-3584-3585-3586-3587-3588-3589-3590-3591-3592-3593-3594-3595-3596-3597-3598-3599-3600-3601-3602-3603-3604-3605-3606-3607-3608-3609-3610-3611-3612-3613-3614-3615-3616-3617-3618-3619-3620-3621-3622-3623-3624-3625-3626-3627-3628-3629-3630-3631-3632-3633-3634-3635-3636-3637-3638-3639-3640-3641-3642-3643-3644-3645-3646-3647-3648-3649-3650-3651-3652-3653-3654-3655-3656-3657-3658-3659-3660-3661-3662-3663-3664-3665-3666-3667-3668-3669-3670-3671-3672-3673-3674-3675-3676-3677-3678-3679-3680-3681-3682-3683-3684-3685-3686-3687-3688-3689-3690-3691-3692-3693-3694-3695-3696-3697-3698-3699-3700-3701-3702-3703-3704-3705-3706-3707-3708-3709-3710-3711-3712-3713-3714-3715-3716-3717-3718-3719-3720-3721-3722-3723-3724-3725-3726-3727-3728-3729-3730-3731-3732-3733-3734-3735-3736-3737-3738-3739-3740-3741-3742-3743-3744-3745-3746-3747-3748-3749-3750-3751-3752-3753-3754-3755-3756-3757-3758-3759-3760-3761-3762-3763-3764-3765-3766-3767-3768-3769-3770-3771-3772-3773-3774-3775-3776-3777-3778-3779-3780-3781-3782-3783-3784-3785-3786-3787-3788-3789-3790-3791-3792-3793-3794-3795-3796-3797-3798-3799-3800-3801-3802-3803-3804-3805-3806-3807-3808-3809-3810-3811-3812-3813-3814-3815-3816-3817-3818-3819-3820-3821-3822-3823-3824-3825-3826-3827-3828-3829-3830-3831-3832-3833-3834-3835-3836-3837-3838-3839-3840-3841-3842-3843-3844-3845-3846-3847-3848-3849-3850-3851-3852-3853-3854-3855-3856-3857-3858-3859-3860-3861-3862-3863-3864-3865-3866-3867-3868-3869-3870-3871-3872-3873-3874-3875-3876-3877-3878-3879-3880-3881-3882-3883-3884-3885-3886-3887-3888-3889-3890-3891-3892-3893-3894-3895-3896-3897-3898-3899-3900-39**

C64 programcsere, a BARD'S TALE II, című programmal, vagy bármilyen stratégiai szerepjátékkal. **Császó Kálmán**, Szécsárd, Herman O. 7, 7100.

C64-en meg szuperbot programokat eladok olcsón és szerelők csak kiegészítő. Csere esetén listát kérek! Felvezetett változókat is! **Címek: Gömöri János**, Kónkócsa, Békés U. 74., 5555.

Keresem a FOOTBALLER OF THE YEAR-1 C64-re. Csak kezeltés változó érdekelt! Fénzbem meg is egyeztetünk. Előre is köszönöm. **Tárnokzy Béla**, Fenyegymetk, Benczúr u. 27, 4900.

SZUPER II. szuperprogram lemezek kaphatók C64-re. Új DSDD nyugtámat lemezen (grg+lemez) csak 85 Ft/db. Válaszbotok kerek, játéktároló leírás kapható! **Csajók Lajos**, Hort, Kossuth L. út 147, 3014.

Eladóim C64 - floppy + magnó - 2 kasetta - 110 3M-es Minidisk - cartridge - 800 program - lemeztároló - könyvek 45.000,- Ft-ért. **Behán Gábor**, Budapest, Pfárvány u. 32, 1138.

C64 + floppy - 50 lemezes szivonval programokkal + magnó + 6 kasetta + szaktudalom 40.000,- Forintért eladó. **Berle-Szabó Gábor**, Budapest, XI. Múskötély u. 7, 119/B, Tel.: 185-3536

C64-es játékok csere, cserék lemezek. Keresem a NEWBANCER, DRILLER, SKYFOX II., SNOWSTRIKE, DZDY II. programokat. Listát küldd! **Keresztény Gábor**, Pécs, 39-es dandár új 1/B, 7633

C64-esek! Szuper és új programok cseréi!!! Pl. MOONWALKER, GHOSTBUSTERS II., BAT MAN, THE MOVIE, Keresem új és levezető játékokat. **Tóth Péter**, Nagykanizsa, Kazánok tér. 3/c., 8800

Keresek GUNSHIP, MIG ALLEY ACE, SPLITFIRE ACE, HELICOPT ACE programokat C64 kiegészítő. Ezeket pénzt, vagy STEALTH FIGHTER-t küldök. **Hécs János**, Lénárt, Kőbányai u. 10.

C64 1541/1 72 lemezes programok - szakkönyvek - 2 joystick kedvező áron eladó! **Boróczy Gábor**, Győr, Bacsó B. 75./3, 9023

Keresek C64-re fociprogramokat (nem manager programokat), esetleg anyai-kövi programot (laik teremtés küldés) hozzá. Ha a játék szexuálit! Interaktív sport-játékok is jöhetnek, olyasmik, mint a HYPABALL. (Ne a HYPABALL-t küldd, az már megvan!) Lemezeket előnyben, kasszettekát hátrányban (azért őt is imáink!) Bárki írnak, biztos választás! **Heltai Csaba**, Budapest, Gyakorló u. 4F./1014.

C64-es játékok csereje, cserék, illetve keresem a GRAND PRINCE CIRCUIT játékok lemezeit, akiknek megvan a KUDUJA cím. **Vári Iván**, Szolnok, Kálfaúdy u. 6, 5000, Tel.: 33-6324

C64-es játékok programok cseréi, és azok kassztékái. (B. Fűrés) Csere esetén listát kérek! Keresem az alábbi programokat: SUPERGRAPHIK 84, SIMON'S BASIC, A BOSSZU. Esetleg megvételre is. **Berényi László**, Jásztevény, Pillingó ú. 5, 5055

C64-es programok cseréi (csak lemezek). Szivonval programok adok el. Keresek úres DSDD magnólemezeket nagyobb mennyiségben is! **Novotai Attila**, Jászberény, Székely M. u. 10., 5100, Tel.: (06-57) 11-280

Csere, megvételre keresek kalandjátékokat C64-re. Levezetők kalandjáték kedvelőik. **Címek: Flouch Roland**, Ajka, Pfusg út 25, 8400.

C64-es programcsere lemezek. Előszörben listás levelek várok. **Boróczy Mária**, Somoskőfalva, Boros G. u. 22, 3121

C64-re a legjobb és legjobb programok eladók (15-15/Ft/db), lemeze és kasszeta. LAST NINJA II. kasszeta. Van ELITE II. **Szabó Lendzse**, Pécs, Magyar u.10., 7623

C64-re mindössze jétek és felhasználói programok olcsón eladók! Listát és bővebb felvilágosítást küldd! **Kovács Gábor**, Budapest, XVII. Péteri u.69, 1171

Keresem C64-re a SUPER SOCCER című játékot és szívesen cserélek más, szivonval programokat is. A változókat leveleiben is! Szerelmesen várom. **Cím: Kovács László**, Budapest, József Atp. Borzányi u. s. IIIh.2h, 1088

C64 + floppy + magnó + monitor + 24 kasszeta - 58 lemez + szaktudalom + 2 joy + ényercsúra eladó. Ár 45.000,- Ft. **Pezsér László**, Mezőkövesd, Móra Ferenc út 7. 3. ávozt. Tel.: (06-40) 12-800

C64-hoz PHILIPS Computer vidit monitor 8. 1. éves eladó! Árnyék: 15.000,- Ft. Továbbá 100 db. magnómezes szivonval felhasználói és játékok programok 150,- Ft/db. Utárvát is. Válaszbotokba listát küldd! **Hovath László**, Sárospatak, Petőfi ú. 25./3, 9800

C64-es programok csereje, adás. 3M-es kasszeta eladó, 1500,- Ft. MONX számjegyes 1000,- Ft. **Cseh Gábor**, Budapest, XI. Eperjes 60. 2/6., 1004, Tel.: 1570-307 (18h-10)

C64-esek figyelem! Jó minőségű felhasználói és játékok programok cseréi esetleg eladó! Demo-k is érdekelnek. Listát keressetek! **Címek: Sztibó Péter**, Kazincbarcika, Lenin út 48./43, 3700

Ki tudott véglegcserélni a DUMMY RJKR, SPV VS SPV II., TRIAXOS, QJAFX-on? Várom a ajánlásokat! Ugyanitt programcsere C64-re eladók. **Cím: Fenyvesi Csaba**, Budapest, XVI. Mátyásföld, László tér 3., 1165

C64 + magnó + 2 botokomputer + 2 kasszeta (165 lemez kasszeta eladó). Árnyalattat kérek! Szolnok megyei előnyben. **Filmaszoblati Károly**, Karcag, Szolnok U. utca 58/A, 5300

Eladó! C-128-es (alig használt) számítógép (C-12804-es típusú) 128 Kb memóriával, 2 floppy lemez tárolóval. **Largó Balázs**, Budapest, XX. Hildok Á. u. 11/A, 1195, Tel.: 1271-794 (este 8 után)

C64-es megnedző figyelem! Szuper lemezek játékok utáni előnyben, kasszeta eladók is. GUNSHIP, válaszbotokba várakalendjátékokat várom! **Környe Gábor** (okor), Tarabánya, Baháridi út. 405. 9/33, 2800., Tel.: (06-34) 13-870

Eladó C64, floppy, nyomtató, magnó, 12 kasszeta, 100 db új játékok, 2 joy, Acylon Replay MK V cartridge, új megkezelés szerint, Amiga 500 + árakel. Bp.-i telefon: 184-5818 ós. 3/10

C64-re kasszeta keresem a RENEGADE III-t. Cserébe a THE UNTOUCHABLES c. programmal szolgok, persze kasszeta, vagy max. 40,- Ft-ot fizetek a jótétel. **Szabó Attila**, Budapest, II. Szalai Miklós u. 3. 8/74, 1058

C64 1541-es floppy 150 db lemez tele új játékok programok eladók (13 efi - 17 efi + 10 efi) **Fitzinger Lajos**, Győr, Ipar u. 14, 9027

Wroocaaah! Jobbabb! - Goffboy Amiga 500-ra a legrosszabb szűrő eladó! (40 Ft/db), vagy COOL contactor esetén cseré: (NO LAMER) ADDY FAD of LIVE ACT, **Dobránszky György**, Nyíregyháza, Eperkeszt u. 56. IV/9, 4400

Csak Amiga! Egyedülálló lemeztés és felvételre! Keresek mindig tehetséges megoldót! MIZAK-MASTERT a 232 C-128-ra vagy Commodore 128-ért is keresem! Írj meg, mit is tudj! "casu"mailto:01@1 A lemezt és a következő címre küldd! **Nexus 6 of 23°C**, Veszprém, P. 299-8200

Amiga 500-hoz 1 Mo-ra, hangdió, MIDI interface, 5 1/4-es drive filleszt, trackrammál, vudu-detektor, boot-kasszeta, GENLOCK,EPROMelő valamint Action Replay II-gy. **Pásztor Ágnes**, eladó. R.G.A., Budapest, Csengery u. 78. I/1, 1067

1. Eladom vagy átcserelem az angol nyelvű Amiga Fejlesztő Dokumentációt (4 kötet: EXEC, LIBRARIES, INTUITION, HARDWARE, 2 kötet elvétel, 2 fénymásolat). 2. Amiga 500 hardver módosított változat (memóriabővítő kasszeta, hardveres vírusvédelem, szűrőkasszeta stb.). 3. Mindegyik AMIGA programot cserélek 3.5 és 5.25-on.

Kb. 500 lemezem van, sok új programmal. **Tomka Miklós**, Budapest, II. Pábio Neruda u. 3./17, 1038

Vásárolnék mástól ennél nem olcsóbb programot! (Philips 8833-as vagy Commodore 128-ért is). Keresem Amiga-t a SUPERBASE PROFESSIONAL 2.03-as verzióját vagy hozzátérők kapcsolatát. **Zörgő Zoltán**, Miskolc, Bokányi D. u. 36./2, 3529, Tel.: 06-48-84909, 19 óra után

Kedző AMIGA-soknak 30-40 lemezes szivonval új és régi programot, sokszor 50 forintért. Tel.: (06-63) 12-788 **Berke Attila**, U. 16. 6. sz. kasszeta

AMIGA fel megá (512 Kbyte RAM bővítő) és C64-hoz FINAL III. CARTRIDGE eladó. Tel.: 1848-845

AMIGA 500 (DOS V1.3) keresek megvételre, tárgy megjelölésével. **Surgits! Kósz István**, Győr, Ipar u. 31. II. 90/2

Amiga programok olcsón (20-25 Ft/db), 3.5" DSDD lemezek (100-130 Ft/db), 5.25" DSDD lemezek (50-70 Ft/db) aron eladok. Amiga-hoz memóriabővítő és külső lemezeztényez (3.5") is van. Ár megegyezés szerint. **CRITICAL MASS**, Győr, P. 48, 9007

Amiga 500-as számítógép, 1024-éret, 1 efi. Mlybe-os memóriabővítő, vadonat új órcsón, 12000 Ft-ért eladó. **Kösz Henrik**, Budapest, Határ u. 103, 1213

Vannak AMIGA 1000-est (hibátal is). Eladó ENTERPRSE 126-es ATARI 800K, valamint YAMAHA FX-100/170 szintetizátor. Telefon: 31-567-189. **Lak Borond**

AMIGA-sok figyelem! Csmáljunk egy csapatot! Minden érdeklődő levelet programozók, grafikai és zenel mesterek várom. Külföldi kapcsolatok, importok! Csere írt! Ha csereim akasztás, küld listát is lemezt! **Váradi Péter**, Győr, Péterfy u. 12/C, 9024

Amiga 500-on programok cseréi. Listát kérek és küldd. Keresek jó szöveges, kaland és sportjátékokat. **Weigelt Pál**, Mezőtúr, Pf.: 1004, 5400.

Eladó PLUS 4 alappag, magnóval, szakkönyvekkel, 280 db. játék és felhasználói programmal. árnyár: 16.500,- Ft. Érdeklődni lehet a (Bp.) 167-1702 telefonszámon.

4-ire megvételre keresem a következő programokat: FOOTBALLER OF THE YEAR, ELITE 2, KAZIK AND THE GHOSTS, ELITE PIGMY, A-07, DRILLER - 4, ROCKMAN. Minden levélre váziaszok. **Címek: Orszó Mihály**, Kecskemét, Heide Székely u. 9. 9. em/28, 6000.

Amiga 500-hoz új eladom magnókat 2 joystickkal, könyvekkel, 10 kasszeta kb. 800 programmal, 15.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Deák Szabolcs**, Budapest, XI. Ugron Gábor u. 11./17-1/2, 1118, Tel.: 185-8655

C64 programok adok, veszek, listát kérek, küldd, 5 Ft/db + kasszeta. **Tóth Sándor**, Debrecen, Görgey 10/9/77, 4032

Plus4-es tulajdonosok, figyelem! Programokat adok és cserélek kasszeta. Keresem cserébe a DRILLER-t, Azonnali váziaszok! **Címek: Gorzsa Tamás**, Hajdúszoboszló, Deányi u. 14. 9/8, 4220

C64-esek! Keresek jó minőségű, esetleg joystickkal. Plus4 programcsere és eladó ugyanitt. **Prokop Gábor**, Budapest, XXI. Zrínyi u. 4./10, 1488, 1214.

Commodore Plus4/felhasználók számára megírték egy kiváló tulajdonságokkal rendelkező SPRITE SZIMULÁTOR! Megjelentetés, mozgás, animáció a megakadályozott! Kérjen ingyenes letekeztető! **Cím: Fehér Imre**, Budapest, K. Ullás ú. 101., 1091, Tel.: 1138-132

Eladó C-4, magnó, kasszeta, 2 db joystick, 1551-es floppy, programok, 30 db. lemez, lemeztároló, szakkönyvek, Amiga, vagy csak a floppy-k. **Cím: Fehér Imre**, Budapest, Helységváros, Tamas Á. út 31. (15 óra után) -2

C16 - Plus4 programok olcsón eladók kasszeta (6,70 Ft/áttag). Garántált váziasz, kedvezményes! **Vida István**, Szeged, Szégyén D.u.10., 7623. Tel.: (06-72) 23-113

C-4 1541-es floppy + magnó - 1 joystick + Junoszy TV, valamint 100 db. lemez, 31 kasszeta, 2000 db. programmal és szaktudalommal eladó. Ajánlatokat a következő címre keress: **Miszál Imre**, Goshnaza, Kónkócsa u. 60./9, 1193, 5900

C16-ra, (C16-ra), vagy Plus4-re cserélem - esetleg eladó, de működésképes elektromos gépek. Memóriabővítő eladó! új alappag VSC-20-as is érdekelne. **Bódis Attila**, Szécsárd, Tornyosvári, Kőrösi u. 11/d, 24000

Plus4-es programokat cserélek kasszeta. Keresem a DRILLER nevű programot. **Szabolcs Tibor**, Budapest, Előváros u. 69/B, 1128

Plus4-es programokat cserélek kasszeta. Érdemeim a Newton alappag c. program leírása. Listát kérek és küldd. **Tóth László**, Tatabánya, Kőrösi u. 11/d, 24000

Plus4-re C64-ot akar! Disk-DEMON program eladó. Ár: 100 Ft + postaköltség. Minden megrendelő ajándékba kap szintén C64-ot! arn! TBS3 gyorstároló és Duplicator C64 másológépet. **Kiss Gábor**, Zirc, Pápa ú. 2., 8420

Plus4-es gép, vevő, vagy eladó! "Elitony" ár! jeles! **Polgár Zoltán**, Budapest, Irtókó park 7., 1142, Tel.: 251-1049

Plus4-esek figyelem! Programcsere-veteli-alkalom kasszeta. Keresek: FLIGHT PATH 7/7, FLIGHT SIM 015 és egyebek repülőgépszimulátor. (A.C.E. 2) programokat is! **Pataki István**, Budapest, Telics u. 7., 1163, Tel.: 184-8985

Szivonval C-4-es programokat adok és cserélek. Kézik 1990-es aprília, május programok. 1 db. 6. Ft. 1 lemez 100,- Ft. Cím: **Thánórhófi Szándor**, Gellő, Felhuz u. 63. Pf.: 57, 2700, Tel.: (06-20) 11-847

Eladó C-4 + magnó + 2 joy + VCS141 - GP-1000, lottószám program, ténleges szakkönyv, lemezek. Ár: 40.000 Ft. Eladó Primo B64 + 2 db joy + játékok + szakkönyvek. Ár: 40.000 Ft. **Patkos Zoltán**, Budapest, Kun B. út. 90/2, 1137

Plus4-es szivonval játékok és felhasználói programok eladók - 4-ire. Bármilyen mennyiségben, lemezt is. Az eső 3 programot ingyen veszem fel. Több, mint 1000 program közül választhatás! **Lőrincz Konrád**, Dunaujváros: 6. Pf.: 11, 2408.

A legjobbak a legolcsóbban! Plus4-re! Válaszbotokba listát küldd. Commodore-hoz szíves monitort venni! **Harányi Zoltán**, Kecskemét, Mátyás tér. 52, 6000

Új Plus4-es programokat cserélek kasszeta. Cserélek kb. 400 program. Keresem a DRILLER-t és a FOOTBALLER OF THE YEAR-t. Listát kérek és küldd. **Csékai Vencel**, Budapest, Széchenyi, Dobó u. 11., 5126

C64 + 16" Plus4-es tulajdonosok! Programcsere kasszeta. 89-90-es szuper programok! **Kassai kb.** 1400 db. Ár 15 Ft/db. Válaszbotokba kasszeta, 1 kupper. Belső-kunfegyváros, Tanácsközpontosság u. 35./8100

Plus4-es programok adok, veszek, cserélek bármilyen számú programot. Programok 5 Ft. Listát kérek és küldd is. Cserélek 700 db. **Szűz Zoltán**, Budapest, Bazarórsza u. 63., 1141

Plus4-re kasszeta megvételre a következő programokat: MERCENARY I-II, TRI-NANO-GO, ELITE. Vannak továbbá olcsón eladók 1541-es floppy! **Dörök Szabolcs**, Budapest, Széchenyi, Dobó u. 11., 5126

Eladó C16 + magnó + kasszeta + hordalim + tartozékok. Árnyék: 12.000,- Ft. **Varga István**, Bp. Tel.: 1320-405. COMMODORE 1551-es drive eladó fel éves). **Greg**, Budapest, Magdolna u. 16., 6720, Tel.: (06-62) 22-844-80

Plus4-es programcsere és eladás. Program altag 20Ft. Kb. 350-400 új programmal rendelkezem. Választás lehet küldd, cseré esetén keress. **Gyáni Milán**, Budapest, Jahn Ferenc u. 5., 1195

Eladó egy Plus4-es + kétféles floppy + magnó + Cízen 1200 program + 2 joy + kasszeta 30 db lemezteljes programokkal. Külföldi nyelvi. 30 db lemezteljes 1000-471-3, kulcszámmal lemeztároló (5.25-os). Pinterpet. **Mizák Ferenc**, Budapest, Kupper Béla u. 31. IV/17, 1213, Tel.: 158-9307

Plus4-esek figyelem! Keresem az ELITE, és a Space - 4-ire is a szuper! C-4-ért is! Kérek és küldd, az ennyitől keresek magyar nyelvű szöveges kalandprogramot. **Keresztes Kriszta**, Számolombata, Farszabados u. 23., 2440

Figyelem! Magyar kalandjátékok cseréi, vételi és eladás. Tapasztaltaként. Ugyanitt eladó biliárdjűzbas C-16 5.000-ért. **Berke László**, Budors, Budapest ú. 9. 2040

IBM PC-re írt programokat és leírásokat cserélek; listát kérek és küldd! **Garasné György Gábor**, Pécs, Pf. 78, Tel.: 723-1136 (este 8 után) **Cím: Garasné György Gábor**, POKK-ELHASZNÁLOK! IJLATEK/PROGRAMCSERE! Vírussokk és TETRIS-zelet kiemeléket! Bp. 137-030

Hwdy, dudez, hrrrrr, comz the niuw doooooooooo CoVboy meelbag — a normalisakról elméletet készít, de mostanában megneztém egy pár demót és azóta csak így tudok beszélni. A dolg egyébként nagyon egyszerű, mindössze egy használat (rágógumival hozzá kell ragasztani a nyelvünket a szápadlásunkhoz és oia! — már lehet is mondani a demó-dumát (a rágógumi esetleg helyettesíthető Tehnokol Rapid-dal — az eredmény ugyanaz, de enni a beszéd nem fizika, hanem pszichikai hatás révén generálódik). Először is utólagos sorry mindazoknak, akik a nyar folyamán kuldott levelekre kicsit (nagyon) keseredelmesen kapok választ a levelekre, de használatlan felemdom észlították a postaiadám melől (Robert Maxwell névű barátom megkért, hogy ugorjak fel hozzá, és adjak kölcsön neki elég nagy par forintot, mert nehézségei támadtak). Mit is akartam meg mondani? — Ja igen, megint nem osztottam Mega-leveleimet (máig máskor) — bár ezen az életem szert gondolkodtam, de végül is egy szimpia Magalévit órn szerés lenne egy ilyen ókós bűvárnak (inkább majd rendeztessek a számára valami külföldiját). Mit akkor nézzük a tervest.

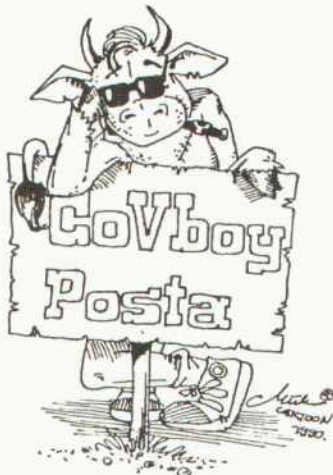
Tusker

Tisztelt CoVboy!
Hadjuk el a bemutatkozást és kezdjük máris a legelején. Az eddig megjelent CoV felelőpapja egyszerűen "UNDRORITO". A kutyma is szebbet írta ki!!!. Mert ezt nem tudom másnak nevezni!!! Kik csinálják ezt?? Nade hadjuk!! Jöjjenek a "JATEK ISMERETEK". A játékoknál illusztrált fotok vagy grafikák nem "kivehetőek" (Légközelebb majd perforálva lesznek és akkor ki tudod venni őket — CoVboy). A legtöbbet úgy kell megjelteni a családnak! DE CSUCSMINOSÉG??!!... Most te jössz CoVboy! Nagyobb a "POFAD" mint a kutymánk!!? Rémelem tovább is olvasod a leveleim!! (Hogyne, nagyon tanulságos. Majd eladom Nyugatra "Egy zaklatott elme földi pályafutása" címmel — CoVboy) és nem szívd mellette! Ezt a sok marhaságot, amit te a CoV-ban írsz?? Valójában is te írod, vagy valaki alig moogtett??? Na mostmár elég, békén hagylak...! Elegendem van abból a sok falusi-nak a hülye kérdéseiből és kéreseiből. (...) Rémelem nem vagy sértődékeny?? (ÉN SEM!) A leveleimre feltétlen válaszolj. U.I.: Most nincsi!! (Kivételesen kerültem a szóvirágokat, majd a következő levelemben /mert lessz!/ bepötoltem! OK! SPIEGELBERGER PETER, Budapest)

CoVboy: Rettegve tiszteltükorthy Petykál Józ, tényleg "hadjuk" a bemutatkozást. A helyesírással pont olyan, mint a CoV címlapja, viszont az írásjeleid híven tukrozz egy véletlenszámgenerátor működését — így tehát csak a páros számú állítólagos iskolai osztályokba javaslom a beíratásukat. Ha a kuttyád grafikus, akkor szólj neki, hogy ugorjon be hozzánk egy rövid megbeszélésre — természetesen te is gyere vele, hogy legyen aki tolmácsol. (Caucumínosság-ról senki sem beszélt a CoV esetében — de lehet szó róla, csak akkor majd 150. — F leasz az ára. Majd küldök tiszteletpéldányt...! Lehet, hogy hűlyeségeket írának a CoV-ban, de egy rosszul kódolt DNS kitöltve velem és én már sosem fogok olyan magas értelmi színvonalon felelteni, mint mondjuk rendkívül sokoldalú kuttyád. Ugyanaz lehet a helyzet a "falusiakkal" is, te kis lokálpatriót! Mióta határozta meg a születési hely az intelligenciádszintet, hm?! "Valójában" nem én írom ezeket a dolgokat, csak rátenyerelek a billentyűzetre és ez szokott kisülni belőle. Természetesen számosan állnak moogtóm; itt van Holsten eltárs, Egger úr és Schwächer bajtárs (mind kiürülve), valamint még moogtóm található 1.75 bácsi is, akik fogják a kezemet, ha zébrán kell átmenni. Természetesen nyugodtan írjál következő leveleket, mert a derék Postának is élnie kell valamiből — csak ha lehet ne ide küldjed, mert ugyanoda fogom bejelteni, ahonnan ezt elővettem (még szerencse, hogy már egy jó ideje nem vitték ki...). Persze, az sem baj, ha nekem fogod elküldeni, mert tényleg nem vagyok befűtődés és egész biztosan előlvasom, mielőtt...! Sőt, még csak fel sem fogom idegesíteni magam rajta — ellenkezőleg, nagyszerűen fogok szórakozni: mindig a boldogság piros rózsái gyúlnak ki az órcámom az ilyen kedves levelektől.

576 Kbyte-téma

Helló CoVboy!
Van egy rossz hírem a számotokra: MEGJELENT AZ 576 KBYTE NEVŰ ÚJ JATEKLAPI (Végre valami újdonság... Egyébként mitől rossz híer ez? — CoVboy) Végre itt a konkurencia. Az új lapról csak magasfokú jézőkkel lehet beszélni. A címlapon egy szuper lovag áll. Pedig ez még csak a legelső szám, és nem rontották el egy gorbalábú ninjával. (A fene egye már meg azt a CoV1-címlapot!... — CoVboy) A belső tartalom egyszerűen fenomenális. A képek nem eimosdottak. Sok a színes oldal és kép. Az információ mennyiségéről ne is beszéljünk. Ti átlagosan 9-10 programról írtok egy számban, míg az új lapban 21 programról írtok. (OK, ezennel majd lesz nátnk is hiteletlen "minőségnövekedés".) 210 játékról fogunk írni számonkérést és így tízszer olyan jó leszünk, mint az 576! Mindegyikről lesz 5 sor, pl. ilyenek: 1. "Cool játék, ilyet még nem láttál! Jöjnek a proszok meg a zöldek, sőt egyszer látnunk kémet is! Mindegyik lő és sok van belőlük! Nyomj egy rágógumit a 'tűz' gombra és támaszd ki a joystick-et: Congratulations, you have completed your quest!" 2. "A legjobb autószimulátor, amit csak látnunk idáig! Egy autótl kell vezetni igaz, hogy a sprite-ok nem túl nagyok, viszont mozognak! Lehet menni jobbra meg balra meg előre, fekezni nem kell. Ezenkívül tovább fokozza az izgalmakat, hogy vannak más autók is, amelyeknek neki lehet menni. A pályák végén még bonus is van!!!" 3. "Szupergrafikával készült arcade. A zenét nem hallom, mert nagyon hangosan horkolok az izgalmas játékok közben. Lehet menni jobbra meg balra. Van puska/gépágyú/nukleáris rakéta-rendszer a földön, ha felveszed, akkor le lehet löni mindenkit, aki szembejön (ikerültél ügysem tudod, szóval tők mindegy). Hű, de jó! Jé, ha nincs töltényed, nem lő a fegyver. Nem fogsz rájönni, de fel kell venni a töltényt is. Ha nincs töltény, akkor lehet karatöjzöni is, mert ez nemcsak árkd, hanem ún. "ninyjás" játék is. A sprite — szinte hihetetlen, de — animálva van: 4 fázist sikerült összeszámolnunk. Tök jó játék, a jövő hónapban majd ez lesz az első a Top-listánkon..." ... és így tovább. Ilyen "játékleírásból" lesz 210 db, mind teli csupa olyan "információval", amire 1 másodperc leforgása alatt nem lehet rájönni. The Best Comp Mag in Hungary! — CoVboy) Pedig mind a két lap egyforma terjedelmű. Rogton az aktuális, legújabb programokról írt, míg ti alig ismertettek egy-két új programot. Olvassatok csak el a cíkké szerzőinek a nevét (ASTER, MARTIN, CHRIS, LION, KARIKA). (Es ha már előlvasom, akkor mi van? Ha a K04 alá odairtam volna, hogy CoVboy, akkor jobb/rosszabb lett volna a leírás? — CoVboy) Ugyhogy jól felkérhettek a gatyátokat. Egyetérték azokkal, akik az írták, hogy elég jók van a MULLER féle rajzokból. Egy ideje jó volt, de egy idő után már unalmas. Nem is beszélné arról, hogy mennyi helyet foglalnak. (Sajnos csak magaddal érthetsz egyet — a levele nem tetszett egyes olvasóknak, a rajzok osztatlan sikert arattak. Egyébként a színes képek nem



foglalnak sok helyet? Inkább bekapcsolom a monitort és nézem előben, nem igaz? — CoVboy) A C-nyelvi is nagyon felesleges. Vaskos koteteket lehet kapni róla, Ti meg azt hiszitek, hogy havi két oldalon megtudja tanulni valaki. (OK, igazat van. Nem volt egy jó ötlet egy folytatásokban — a következő számban vége. Lesz helyette játékleírás — CoVboy) A levelezési rovatba pedig közérdekű leveleket tegyetek. (Mi az, hogy "közérdekű"? — CoVboy) Lehet, hogy az új lap egy kicsit drágább (30 Ft) de kétszer annyi információt van benne. Nagyon jó ötletnek tartom az évkönyvet. Kár, hogy 3 hónapig szünetelték, ezzel a húzással szinte talán kinajátok az olvasókat az 576 KByte-nak. (Jut is, marad is... — CoVboy). Örülök, hogy végre befejeződött az ELITE sorozat. Rémelem nem találtak ki újabb sorozatot. (Dehogyne! PHIPATES 2 részben — CoVboy). Várom válaszod. Szia: SCHICHG ADAM, Budapest

CoVboy: Hm, azt hiszem, mindene válaszoltam a leveleid közben. Akkor most 576. Hogy konkurencia lenne? Hm, hát végül is az, hiszen majdnem ugyanazt foglalkoznak, mint mi. Viszont adjon a jóeg mindenkinek ilyen egészséges konkurenciát. Mese következők: kb. egy hónappal az 576 megjelenése előtt csörgött a telefon a munkahelyemen és engem kerestek. Bemutakozott Balogh Zoltó és kb. a következőket mondta: "Teljesen felesleges, hogy alakavárjunk egymáshoz, szóval jó lenne valamikor találkozni, hogy egyeztessük a dolgokat a jövőre nézve..." So, ez egy intelligens megnyilvánulás volt, így tehát részemről semmi akadályja nem volt a dolognak és felugrottam hozzá, hogy megbeszéljük vele, hogy mi lesz a következő 576-ban illetve a CoV-ban. Remélhetően így lesz ez a jövőben is — ennek köszönhetően sosem fogod azt látni az egyikben, mint a másikban. Az 576 megjelenése egyébként remélhetően jót tesz majd a CoV-nak is, mert arra bátorított bennünket, hogy egy kicsit átalakítsuk azt a papírhalmazt. Nem lesznek példakül játékleírások vagy legalábbis nem az eddigi formában, mert valahogy nem teljesen valószínű, hogy a friss szatlok előbb érkeznek meg hozzánk, mint B.ZS.-hez, hihi. Nem lesz shoot'em up és arcade, mert teljesen felesleges írni az ilyen szövegekről — inkább a kevesebb lamer játékokról akarunk foglalkozni, leírás vagy típhalmaz szinten, így aki az újdonságokra kíváncsi szívesen, az

576-ot vesz, aki pedig bonyolultabb játékokra fektette-fehérből, az CoV-ot. Optimális esetben mindkettőt. Részemről tehát: ejjen a konkurrenciára Another letter.

Kedves CoVboy!

A leveletem nem "szüneteltetem szünetberig", mert én most akarok reagálni a CoV 8-ra (a válasz ráér). Az első levele az a fűz-em hozza, hogy én is a 3. leveleztél ellenzőző csatlakozom (már csak 2996 levele kell) (Jó, ha megjöttök, akkor becsúszta!) – feljöttök magam egy fára. Ára természetesen vizgatók, hogy az a fa ne legyen nagyobb 180 centinél, mert ha nem ér le a lábam, esetleg még is fulladhatok –

CoVboy! Azonban a 4. leveleztéget választom, miszerint ide beférne – 1 teljes leírás (már tobban kérték) (Már tobban kérték azt is, hogy legyen 5 oldal a leveleztés 1.1. – CoVboy) Azt hiszem, nagyon jó volt (Volt???), az a leveleztés, csak semmi értelme ha valaki nevetni akar akkor ugye vege meg az Uj Ludast /Ez itt a reklám helye / Azt hiszem, ettől a lap nem fog buskomorságba esni, legfeljebb színvonalasabb lesz Eddig a C-64-es tábornak két választása volt: vagy megveszi a lapotokat, vagy szakradalom nélkül marad. Ez körülbelül olyan mint az állami vállalatok monopóliuma (Arról talán mégsem mi tehetünk, hogy nem volt ilyen jellegű újság rajtuk kívül... – CoVboy) Azonban a minap az újságomnál járva feleldeztem az 576 Kbyte C 64/Amiga újságot. Azt hiszem, egy táblázatba sorítom a mondanivalómat, mert úgy domborodik ki a legjobban, hogy a CoVl mennyivel rosszabb (Táblázat most nincs, mert túl vékony a hasáb. Mindenesetre crunch-olom a lényegét – CoVboy).

Leírás: CoV 8: 9 db/576; 24 db/ Képek. CoV 8: 32 fekete-fehér oldal hol mosott hol jó/576; 16 fekete-fehér oldal kiváló; 16 színes oldal/ A képek minősége kiváló. Tartalom: A 8. számig szokásos tartalom C-nyelvi meg mindennel, sőt, hasznos tanácsok nekem, hogy mit mekkora betűvel kell szednem – CoVboy/576: 32 oldalnyi játékleírás MEGAELVEZET/ Az CoV 49: – Ft/576: 79 – Ft. az ár talán az egyik legnyegesebb dolog, én megis azt mondom, hogy ha arányosan nezem is/! sokkal jobban jaro az 576 Kbyteval. Szinte már előrelátom, hogy gögös hüségoddal azt fogod választolni, hogy ha akarom egyem meg az 576 Kbyte-t (Sőt, gögös hüségomban még egy "v" betűt is adok neked, így most már "vegged meg..."-nak olvashatod! A "v" betűt cserébe te meg szokjál le egy "i" betűről, mert a "kiváló"-ban egy kicsit sok

van belőük – CoVboy) Azt hiszem, a piaci verseny rá fog kényszeríteni titeket, hogy változtassatok a CoV lapon. Ha nem változtatok rajta, akkor az én véleményem szerint sokan átprófolnak majd újságokhoz (ugyanis kb. 500.000 C-64, Amiga, Plus 4, C 16 (Bizonyára hiteles adatok ezek... – CoVboy) jó piacnak ígérkezik ma számítógépes lap megjelentetéséhez is.) majd szép lassan elvesztitek olvasóbarátokat és csak néhány "orult" CoV-os fogja megvenni, a lap vesztéséig lesz 2 majd 3 hónaponta fog megjelenni. Veletlenül nem esz történt egy másik lappal is? SPV. Mas. Egyre jobban érkezem milyen személyi kultusz csinálts magad körül: aki díszel, azzal nyújas vagy és szolgáltatkezi aki nem azt elküldöd melegebb égtájakra. Megerősen senki sem szereti ha bírálják, de gyakorolhatnál egyszer egy kis onkritikát. Értelmesebb emberek megrtik, hogy nem lehet mindig igazuk (lehet, hogy a kritikák nem helyes, amit nem nagyon hiszek de én valószínűleg fogok egy onkritikát a választod után!) Remélem változtatni fogtok a lapon és te a stiliusodon (lehet, hogy ebben nem én vagyok a kompetens, de amit itt leírtam az nemcsak az én véleményem, hanem a többi leveleiről is). Tévédés ne essék, hogy ha nem változtatok a CoV-on akkor is megveszem még egy darabig, amíg nagyon le nem adjátok a nivót. Utólagja szeretném felhívni a Commodore tabor figyelmét, hogy vegye meg az 576 Kbyte-t, hogy legyen összehasonlítási alapja. (...) Üdvözlétek! Jaj erről meg nem is beszéltem nevet se a leveleiben sem a boritekon nem találás a Posta! pecsét sem azt a vározt jelöli, ahol lakom. Hogy azt miért csináltam? Semmi szükségem rá, hogy legessz 15 ezer CoV olvasó előtt. Ez azonban nem antidemokratikus mert rólad sem tudni majd egy vicces becenevem kívül. Tisztelettel: P. Kritizáló Kórnál. U.I.: Leszel szíves a CoV hasábján választolni? CoVboy: Öke, ez egy vélemény, ami mindenképpen tiszteletben tartandó. De öh! Bátor, gálans, álesnyelvű kritikus. A "leveleztést ellenzőkhöz csatlakozol", de azért "leszel szíves a CoV hasábján választolni"; a "válaszom után valószínűleg fogsz egy onkritikát" de azért nem írsz nevet és címet (biztos, ami biztos). Ördögi konspiráció. Jövőbe látás: Hogyan fog kipusztulni a CoV? – dráma három felvonásban. Érdekes szavakat hallasz a TV-ből meg a rádióból (állami monopólium, személyi kultusz, antidemokratikus)... Az 576 témára már választottam

az előbb és 40-50 sor elette óta még nem változott a véleményem – a továbbiakra meg nem merék, mert az értelmesebb ember biztos belátja, hogy másnak van igazsága. Bizonyára nagy személyi kultuszt építet ki magam körül, mert mindenkinek csak áhítatosan tapsolva szabad CoV-ot olvasnia (a személyi kultusz fogalmához bizonyára hozzátartozik az is, hogy névtelen leveleket küldölök le, amely az egégek magasztalja a CoV-ot). "Mindenkét elküldök melegebb égtájakra, aki bírál" – miért mit csináljak, gyújtak örömtüzeket? Akkor inkább CoVboy Tours to Sahara. Sajnálom, embergyűségese. Onkritikára természetesen nekem is szükségem van, itt közzéteszem:

VAGYOK – CoVboy. A pontok helyére be lehet írni az ideavágt jelzőket. Interaktív levelezés. Ha nem elég a hely, akkor azt is lehet írni és egy külön számban újabb pontsorokat fogok közzélni.

???

Commodore Világ
CoVboy részére
Budapest

Tájékoztató, hogy egyesületünk a CoV 8. számban megjelent hirdetés alapján felvette a kapcsolatot Rajkó Zoltán székesfehérvári lakossal; az A.S.I. Fantomjával, aki a megküldött tájékoztatója szerint Onkel – mint on- és közveszélyes alakkal – tartja a kapcsolatot. Kérünk az volt, hogy kiadványaink szerkesztéséhez jutasson hozzá a GEOS 2.0 elnevezésű programhoz. Nevezett személyben kifejezetten csalódottunk, mivel kiderült, hogy egy gyerekét általilag (a cégbizottságnál és adóhatóságánál) nem jegyezték létrehozott vállalkozásról van szó. Rajkó Zoltán tartalmi és formai megnyilvánulása egyértelműen bizalmatlanságot keltett az egyesület vezetőségében. Kérem, hogy a FIAT 500-asok Egyesületének elnökeként tett észrevételeimnek lapjában helyt adni szíveskedjen. HORÁD ZSOLT, elnök, FIAT 500-asok Egyesülete, Debrecen
CoVboy: Helyt szívesen adok, mert az ingyen van – de nem értem, hogy mi közünk van nekünk ehhez. Az olvasók hirdetéseinak alapját nem tudjuk és nem is akarjuk ellenőrizni (ha nem tévedek, ez is le volt írva a CoV-ban). Nincs bejegyezve a cégbizottságnál? Nem csodálom – valószínűleg nem dobálnak tapsolva működő engedélyeket senki után, ha azzal áll elő, hogy nyugtázó copyright-os software-eket akar terjesztetni. Egyébként egy valami nem világos: ha Onknek (mint cégnek) GEOS-ra van szükségük, akkor miért nem vették meg mondjuk a Berkeley Softworks-tól (ők gyártják) vagy mondjuk a Novotrade-tól (ők forgalmazzák Magyarországon)? Az előbbiről nincs pontos infom, de a Novotrade gyaríthatóan be van jegyezve a cégbizottságon. Az viszont szinte biztos, hogy mindkettőtől alkalmasint fizetni kell a programért...

Happy Xmas – The War is over!

CoVboy: Gondolom világos, hogy miért választottam egy Lennon-idézetet alcímnek (nem nemetsajkuk részére le is fordítottam; A háborúnak vége – éjjen november 71). Ugyan a CoV 7-ben esdekeltem, hogy a képzeltbeli PLUS4/64-"háború" ügyével nem akarok foglalkozni és egyébként is felejték már el ezt a marhaságot – azóta már a harmadik kamiont kell beréneim, ami azokat a leveleket szállítja a MEH-be, amelyek a témával kapcsolatban érkeztek:

Legzűvesebben kitekerném a nyakad! Bocs! Huhh! Öke tőrtöztemet magam! Prokop Gabor duhített adott választod duhített fel ennyire. Mi az, hogy a PLUS4 rosszabb mint a 64 /uuuuuu/. [Ezt ki mondta? Én csak néhány ténnyt soroltam fel... – CoVboy], ez ellent mondana minden logikának! Talán a fejlődés visszafelé halad??? Tudj meg, hogy ezentul minden 84/38 Kb hűj-



esbe belerúgok, amit csak látok! [Azt hiszem, nem ezt nevezi a gyári kézikönyv rendeltetés-szerű használatnak... - CoVboy] (...) Minden szuper PLUSZ/4 tulajdonos nevében követelek meg legalább két lapot a gépemnek. Azt hiszem, ezt nem mindig lekoronáztam. De ha mégis benne lesz az újságban, hát PLUSZ/4-esek, a mi gépünk a legjobb!!! DUGONICS TIBOR, Budapest... a leveiben Prokop Gábor kb. egy zseb-számológéppel minősíti a 64-esét. Szerinte a Plusi felbontása 1024x1024. Rövid számolás után kiderül, hogy ehhez 128 kbyte kell - hogy férhetett ez be a 64K-s Plusiba? [Van ilyen, de ez a software létezőség - a hardware akkor is csak 320x200-at produkál - CoVboy] Búcsúzok ajánlom neki, hogy próbáljon meg írni egy sprite-kezelő rutint, amely figyelni az utközéseket, tekintettel van a prioritásokra, esetleg nagytitka is a sprite-ot. Hát akkor éljen a Plusi (Born a champion). DOROGDI ANDRAS, Budapest... Prokynak nem választottál: megfelel-e nek a +4 BASIC-je vagy a 64-es jobban teljeszik? [Egyik sem tetszik - CoVboy] Csak úgy melleleg: tapasztalatom szerint a 64-erek kb. feleének tudása a LOAD "BAT MAN", és a "BAT MAN" programok azonosak. Amúgy egyetérték Prokynál és követeltem Pigmy nemzeti hőssé nyilvánítását! [Jó, majd szökök a Parlament-be... - CoVboy] Ki mondta, hogy a +4 software/hardware jó - Proky a gépről beszélt. A Plusinak egy Minusa van: okos, meg kicsi, meg ügyes, csak elkésett. Szó szerint. Ugyanis amikor Kelet-Európa megtelt 64-yevel, kihízták a start-ot. Ez van... SZIGETVÁRI LASZLÓ, Budapest... Milyen tisztelet Kosovoy!... Nem lejden meg a helyesírással csak jellemezni próbáltam a 64-esét. Azt hiszem sikerült is. A CoV 7-ben azt írták a PLUS4-esről, hogy köcsögcsuda? Hallott már a DIGITAL BOX 1-ről??? Tudja ez egy fogalom, amit nem lehet összehasonlítani a 64-es "zenéjével". A múltkor softverhateráris díseket hívtak!!! Tudja, ha majd a PLUS4-es is egy van kiöregedett agyremé lesz (ha lesz), akkor majd én is így talán meg jobban - tudok dicsekedni a softverhaterárisal. Na de hol van a mi szerzetet 64-esünköt a gépi kód. Ja, a segédprogram... Míg magáa betölti a "köcsögduhájahoz" a segédprogramot, addig én már rég megittam a programom. Hoppá! A grafrikáról meg kár vitákozni. Egyértelmű, hogy a PLUS4-es grafika jobb: pl. HOLLYWOOD POKER. Azt hiszem sikerült összehasonlítani a számítógépet a kompatibilis számítógéppel. Tisztelettel: BOBO, Nagykanizsa... CoVboy: Ennyi elég is lesz a nagy háborúságból - lehet bevezetni és értelmesből elfogultság után nézni. Ja, a "nemzeti hőse" (PIGMY) véleménye se rossz: azt írta, hogy ha programozni akar, akkor a Plusit használja, ha játszani, akkor a 64-es. Persze nem mindenkinek van mindkettő, így ezeknek javasolom, hogy a közös halmazt vegyék inkább figyelembe, ami úgy hangzik: Commodore. Tehát végredményhirdetés következik: a hosszabbítás és a 11-es rugósok után az arány 1:1 maradt, tehát ma megosztott díj kerül kiosztásra. A háborúnak vége - ennyi bőven elég volt belőle.

Visszajáró lélek

Hélló CoVboy!

[Eredetileg CoV-nak akartam írni, de az sajnos női nev...] Hát tényleg idegesítő volt: mármint az, hogy csak a Nr. 2 levelet kaptam meg (eddig). Most 10-e van, este (eddig) fel tizenegy. Ideális levelezési idő... Mentségül a TIMES OF LORE-t említeném, az miatt keitem fel ilyen korban. (...) Akkor nekiesek, hahaha sikerül (letrönlni vagy) megoldani. (...) A nagyobbik hügom veri szét a falat: szerinte hangosan szól a magánó, úgyhogy hangosabbra kell vennem, hogy ne halljam az öbögatást. Amúgy Queensryche... Hát, hallotta már a dúrók? (Hogyne, ez valamilyen új típusú lábrátsíró)

spray - CoVboy] (Nem mintha érdekelne...) Kezdem ott, hogy végre ismét fordult egyet a világ. Valahol biztos kiborult a billi, de engem nem (és kicsit) érdekel a prolikka. Ez a (458 fokok) fordulat felénk 1990. június 00-án CoV-vezett be, ugyanis szapaj jelent meg városomban a majusi sűtő, legfrissebb CoV. Ezt majusi lözöngöm utolsó nyugdíjárulékk-enyeregyszelvényén loptam. Tetszik, mint az előző hé. Mi lesz velem nyáron CoV nekül??? Elmegegyek nyaralni Kota Kinabalu! Majd kuldöz szagoslapot (illatosított képszlapot). Kitelek tőlem... vagy normálisnak nézek ki! (Isten ments, hogy lyvet állítsak!)... CoVboy] Szóval - szokaszódhöz híven - a végén kezdtem a betűlást, természet, hogy saját nevem is felteltem valahol... Végülis ez nem történt meg, bár az "egy másik súlyos eset" c. leveiben felismerem első neked kuldött irományom. Összefoglaláskeppen (hogy legalább a lényegét fel fogd): lehagytad a nevem a levelem végéről!!! Ezekl első vagyok a CoV-történelemben (ha jól emlékszem)... Pár percet józanul (?) gondolkodtam (?), hogy miért töltil ki velem; majd rájöttem, hogy minden rosszban van valami jó. Nem (?!), például a szocializmus! Estemben az ez jelenti (fel), hogy lírkálmányomban megnevezett személyek előtt is ismeretlen maradóok. (Jó, akkor MEZO ISTVAN, Gyöngyös - CoVboy) (...) Más. A rendelékesemre álló datákból kiszámoltam, hogy Te (előző életben) Vagyimir Iljics Sztalin voltál. Na, kis uljanovi grúz, ehhez mit szősz??? (Correct. Bonus 500 ponts - CoVboy) Az adatok forrása egyebiránt a (mikro)világításteleveg, hogy azt kidől vagy honnan szervertám össze, az legyen titor (35/20). Ha (ezek után) érdekel: én az előző életemben Edgar A. Poe (éjts: Edgar a-po) voltam, azelőtt pedig Jeanne d'Arc (éjts: Ubul). (...) Ha már megint itt tartok: elég furcsán írtad be azt a levelet - bár lényeg elérésre nincs, de olyan jó valakit szólni, meg ha az egy "ismerős" is... Talán emlékszel: heyesírási hiba nem volt, csak gépelesi. Ezeknek Te kijavítottad a felet (kettő), a másik felet (négyet) nem. Egy szó kiharadt (äää), egyet felcserelelt - tekintélyes lajstrom, nem? Na, és az utóirat? Elsumákoljadt? (Hába, a nyomda öröge... - CoVboy) Ja, az a prohiertes. Természetesen vicc (úgy veszem huje váty. Te mondtad), de ha kiharad, sorosd görbeje átprótdl a dinoszauruszok koordinátarendszere. Sőt - kell a keret is!!! Lehet, hogy feltűnési viselkedésem van? Majd lenézek a bőrgyógyászatra, állítólag csinos, fiatal doktor nő rendel. (Á, férje meg minden reggel eléselt az erkélyem alatt, az az egy cserép pedig igazán nem fog hiányozni...) Postaládám amúgy nincs, tehát nincs semmi vész. Viszont ha bejön a tervem, meglesz a gyújtós (és más) tüllre. Ezt persze ne kösd senki orrára - ügysem hinnék el nek-d. A játékokról: A TIMES OF LORE már

halad. Sebők Gabinak üzenem, hogy a POOVAN-ban csak ogyankor fogja a birka a nyilat. ha CoVboy-vadászatra indul. Amúgy az nem is birka, hanem egy cracker, aki nem szedte ki a DRILLER-ből a védelmet... A HERDES OF LANCE-t fejtettem. Van leírásom (illetve egy papírdarab fordításokkal és tanácsokkal) és térkép (map) is. Ha tényleg biztosan lemegy a Tokándmákdakrón, elküldöm Becszóll! O - vége az ELITE-nak? Folytatás következék: új 3D akciót (STELLAR SEVEN). Urhajtopások... ohóm. Hát több van? Sajnos mindig csak egy pontot látom, majd egy elszózó hulladékélfelölt: Kár, hogy nincs érzékem az illyesmhez. Kellek a BOSSZÚ példamondats is - amivel besialtyozok a kolostorba. (...) Természetesen magánlevelemben gondolom a dolgot, senkinek sem adom tovább stb. Tehát intra muros (a másik hügom szingalezdé tanul)... Cserébe templomjaim mindenki áldani fogja a nevedet, a sírdon pedig lesz friss virág (na, vettem is egy csokor cirrus arvensé...) és számit-hatsz egy jóbarát is, amíg valami baj nem ér... Sőt, sorugyileg is támogattak... környörgöm egy esondató. (Az úgy már egészen mást a példamondatt: BEGYESZ PROGRAM RÁTKA és ELOLVAS ISMERTETO CoVboy) Végeztül néhány kérdése (tul kíváncsi vagyok): Ki az a Kis Getto és a 40 alias? Ali baba atomkori kiadása? Van Nagy Gettó is? Te (én)? Hallották az 576 Kbyte-ról? Nem fenyeget benneteket? [De hagyjenn! Úgy hallottam, összekeveszt szönek, hogy letöröljék a PIRATES-emet... - CoVboy] Ha most választasz egy ideig nyugtold lesz tőlem (holnapig), s ha a jövőben valamely levelem ismét be akarod tenni a CoV-ba, ne írj nevet, csak ezt a szignót SON OF GOD. A szerényeség is hízlal, úgyte? Megyek futni... (Már látom, hogy "Kedves Fiam!" megszólítás lesz a választévedleddem...) U.I.: Ezt még mind keveslem, tehát megint kapsz egy mellékletet. Ezuttal nem egy levél az, hanem egy mese. Olvasd el... utána azt csinászd vele, amit akarsz. [Felgyújtottam CoVboy] Eldre szerlek, hogy a mese az utolsó cseppig józan a szöke fogdig. Nagy hélló!!! CoVboy: A mesét terjedelmű okok miatt (4 oldal) nem közlöm, bár nagyon tanulságos és néhány alkalommal kiakadt tőle az állkapocs. Ha lesz korlátozott példányszám-ban (max. 2 millió) megjelenő "More CoVboy News" (magy) tényleg cím lenne az "Esti Bierlap"-ot, akkor majd ott szorítok neki helyet. Valószínűleg az eddigiek is rávilágítottak erre álmoktól egyen lelkivilágának szét zugára (az apókatok postáztam). Tájékoztatlás közlöm, hogy a CoV HD-t érdímetnyemen alakítottam át és a postásnak ezentül 2 km távolságból fel kell mutatnia a leveleket - ha a távcsovémen keresztül valamelyiken megpillantom a nevedet, akkor azonnal minden ló, hajító-, kézi- és nukleáris fegyverből tüzet nyitok rá.





"ITT AZ ÚJSÁG!" "ITT A COMMODORE VILÁG!"

A COMMODORE VILÁG már a
Mediaprint Kft. standjain is!
Keresse az emblémánkkal, ill. jelszóval (*Itt az újság!*)
megjelölt standjainkat (zöld sátrak, pavilonok).
Keresse a CoV-ot nálunk is!

MÉDIAPRINT Kft.

Kószó József KAPUK

Kb. 210 oldal, 290,- Ft

A szerző nagy sikerű könyveiben szisztematikusan sorra veszi a házépítés alapelemeit, népszerű, nemcsak a tervező és kivitelező szakemberek, hanem az építetők számára is használható, érthető formában. Ezúttal a kandallók, lépcsők, ablakok, ajtók után a kapukkal és kiegészítő berendezéseikkel foglalkozik. Kis elméleti bevezető után a hazánkban gyártott különböző anyagú kapukat ismerteti a gyártók információi alapján, részletes rajzokkal, adatokkal. Foglalkozik a vagyonvédelmi, árnyékoló- és automatikus nyitóberendezésekkel is. A könyv 200 vonalas ábrát, 120 színes és fekete-fehér fotót tartalmaz.

Tartalom:

A kapuk általános ismertetése / A kapuk épületfizikai tulajdonságai / Főbb kapufajták / Hazai kapufajták / A kapuk szerelvényei.



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

KANDÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLT
Budapest 5. Pf.: 581, 1374



Tisztelt Olvasóink!

Ezúton értesítjük Önöket, hogy a SPECTRUM VILÁG 25. jubileumi száma kb. november végén jelenik meg, dupla terjedelemmel, azaz 64 oldalon sok-sok leírással, térképpel, ötlettel, mindössze 98,- Ft-ért. A CoV 10. számában a várható tartalomról is szólunk majd! Addig is türelmüket kérjük!