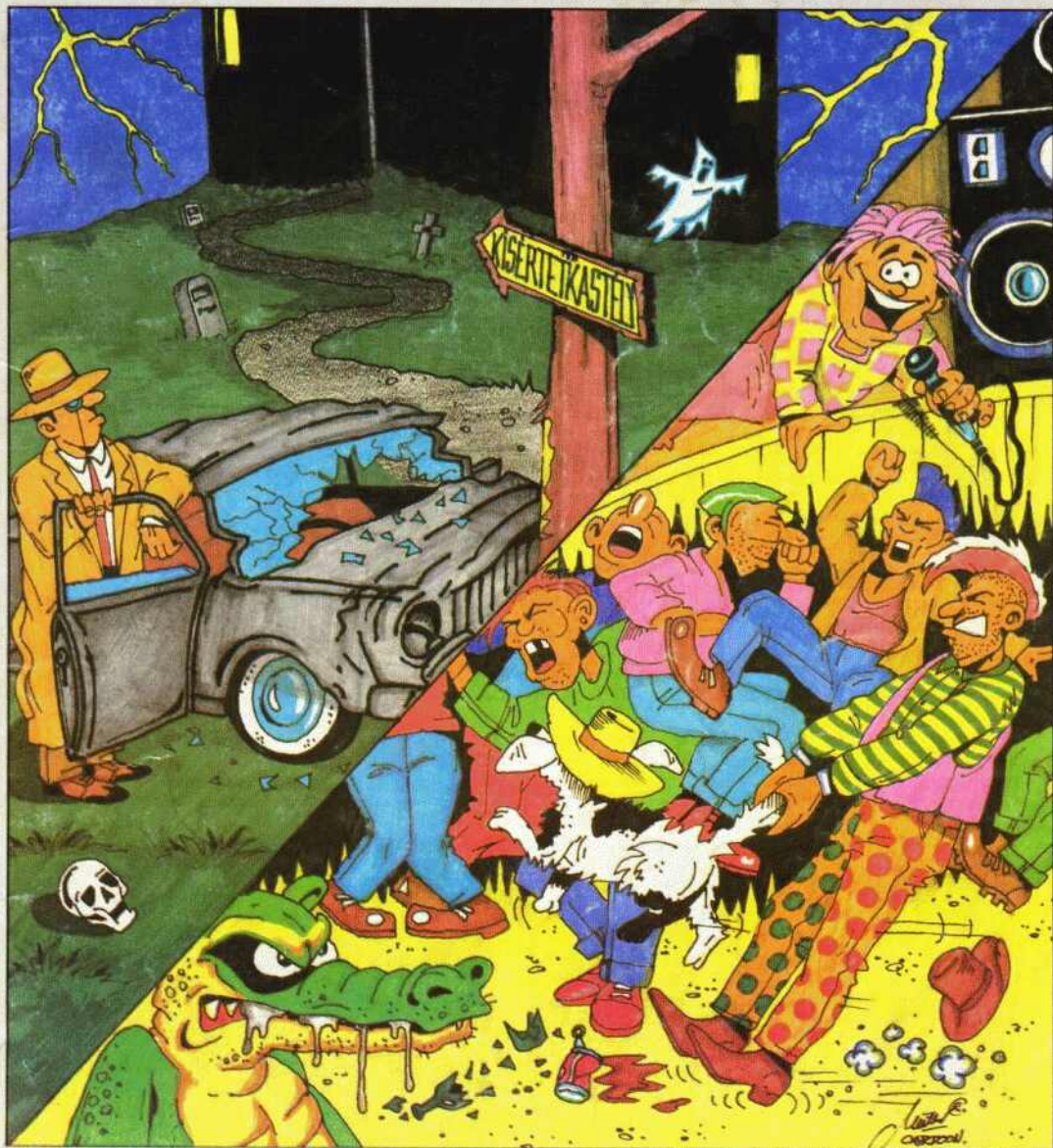




# COMMODORE VILÁG 90/12

53 Ft

**C64/128, C16/Plus 4, AMIGA**



# A WAREZ CASTLE ajánlata karácsonyra

Még mindig a legfrissebb az országban: WAREZ CASTLE! A vadonatúj játékokat nálunk találod meg a leggyorsabban, ugyanakkor régebbi sikerprogramok is nagy választékban! Szükséged van bármelyik programra, ami a CoV-ban megjelent? Ők is tőlünk kapják a programokat! A WAREZ CASTLE 64-es programküldő szolgálat, CSAK C64-en és CSAK LEMEZEN! Itt következnek októberi/novemberi újdonságokat tartalmazó HOT WAREZ-kategóriánk:

- 01: CURSE OF RA: A VU LUNG-hoz hasonló logikai játék, néhány upgrade-del színesítve, nagyszerű grafikával.
- 02: CLUE MASTER DETECTIVE: Nyomozós társasjáték.  
BIGFOOT: Érdekes stílusú akciójáték, kiváló animációval és grafikával.
- 03: DIGITAL TANGRAM: Az ismert logikai játék feldolgozása 64-en.  
ATOMIC ROBO KID: Mászkalós akciójáték egy robot szerepében.
- 04: GOOFY'S RAILWAY EXPRESS: A DUCK TALES után egy újabb része a Disneysoft sorozatának Goofy kutyával és Miki egérrel.  
SILKWORM IV.: Az ismert shoot'em up legújabb része (preview).  
DONALD'S ALPHABET CHASING: A Disneysoft-sorozat 3. része Donald kacsával.  
HELLHOLE: Az AFTER THE WAR után szabadon.
- 05: MICKEY'S RUNAWAY ZOO: A Disneysoft-sorozat 4. része ismét Miki egérrel és Goofy kutyával.  
HARD DRIVIN': Az Amigás autószimulátor C-64-en.  
AVENTURE ESPACIAL: Hagyományos menüvezérelt kalandjáték egy űrbázison.
- 06/07/08: BUCK ROGERS: Egy újabb klasszikus kivitelezésű RPG a távoli jövőben, a népszerű képregényfigura szerepében.  
IKARI WARRIORS III: A kommandó küldetése folytatódik!
- 09: SLY SPY: Az OCEAN legfrissebb akciójátéka, amelyben szárazon, vízen és víz alatt nézünk szembe az ellenfelekkel.
- 10: TURN IT: Az ismert VU LUNG nevű kínai logikai játék legújabb feldolgozása  
RUGBY MANAGER: A menedzserjátékok kedvelői ezúttal az amerikai profiligában próbálhatják ki képességeiket.  
PHANTASM: Brutális shoot'em up, aprólékos grafikai kidolgozással (preview).  
CLASSIC TRAINER: Menedzserjáték egy versenylóistálló trénerének szerepében.  
SOCCER DIRECTOR: Futballmenedzser.
- 11: SNOWSTRIKE II: Az F-15 Eagle repülőgépszimulátor folytatása, újabb küldetésekkel.
- 12: RICK DANGEROUS II: A nagyszerű akciójáték folytatódik, ha lehet még nagyobb poénokkal és jobb grafikával.  
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS: Bizarrr környezetben játszódó arcade.
- 13: KING'S BOUNTY: Érdekes típusú, a középkorban játszódó arcade/adventure. Mintha keresztezték volna az IRON LORD-ot bármelyik szerepjátékkal és nyakon öntötték volna egy adag stratégiával. A grafikájával egyébként kenterbe veri az IRON LORD-ot.  
TIME MACHINE: Időutazás egy örült professzorral. Arcade/adventure, tiszta TUSKER.
- 14/15: WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO: Nyomozós kalandjáték, nagyszerű grafikával, mulatságos animációval. Majdnem ugyanolyan szép, mint Amigán (3 lemezoldal).  
NIGHT BREED: Az OCEAN legújabb akciójátéka, hatalmas lövöldözés.
- 16: SUNNY SHINE: ZAK McKRACKEN-szerű adventure.
- 17/18: DUCK TALES: Donald kacsák harca az Év kacsája címért. Arcade, kaland és stratégia egyben, szuper grafikával.

Ez a lista a november 10-i állapotot rögzíti és már réges-régen elavult, mire ez a hirdetés megjelenik. Felbélyegzett válaszborítékért viszont bárkinek elküldjük legfrissebb, naprakész HOT WAREZ-listánkat. Igyekszünk speciális igényeket is kielégíteni: ha nem találád a keresett programot kollekciónkon, írd meg a címét, csinálunk egy olyat is (amennyiben ez a program egyáltalán létezik 64-en)! Természetesen nem ez a teljes hot-készlet, de budget játékokat nem kívánunk ebben a kategóriában szerepeltetni. Mivel a HOT WAREZ-kategória sorszámozása frissességtől függően állandóan változik, kérünk mindenkit, hogy ha ebből rendel, tüntesse fel a játék címét is!

Most pedig következhetnek a piszkos anyagiak: egy kollekció (azaz 2 lemezoldal) ára mindössze **250 Ft**, amely magában foglalja a lemez árat + a postaköltséget + a postai utánvét költséget + 25% ÁFA-t (több lemez rendelésekor nem kell további postaköltséget fizetnünk, így minden további kollekció ára 200 Ft-ra módosul). Természetesen bármilyen esetlegesen hibás lemezt díjmentesen kicserélünk.

Felhívánk azon kedves megrendelőink figyelmét, akik túlzottan találaj árainkat, hogy a programmásolás is, mint minden más egyéb, adó és ÁFA-köteles tevékenység! Amennyiben egyéb hasonló jellegű szolgáltatás nálunk olcsóbb árakat kínálna, az azért lehetséges, mert adót és ÁFA-t nem fizetnek, így az első pénzügyi ellenőrzés tevékenységük felszámolására és büntetés fizetésére fogja kényszeríteni őket.

**Minden megrendelőnknek köszönjük a belénk helyezett bizalmát és kellemes ünnepeket kívánunk!**

Postacímünk: Warez Castle, Budapest, Pf. 363/b, 1519

# Intro

## Tartalom

Intro .....	1
Info .....	2
Sunny Shine-pótlás (C-64, Amiga) .....	3
Pool of Radiance (C-64) .....	5
Tass Times in Tonetown (C-64, Plus4) .....	8
Uninvited (C-64, Amiga) .....	13
Carrier Command (Amiga, C-64) .....	15
USS John Young (Amiga) .....	20
TökösMákos (C-64, Amiga) .....	23
Plus4 sarok (Plus4) .....	25
Adventour .....	27
Olvasói hirdetések .....	29
CoVboy Posta .....	31



### Most az egyszer olvasd már el!...

Kellemes karácsonyt kívánunk mindenkinek (ha mondjuk most május van, akkor mindenki gondoljon a következőre) és rögtön előjáróban szeretnénk is megkérdezni, hogy sikerült-e előfizetni a CoV (Neeeeeee! Még ne lapozz!) 1991. évi számaira? (Mert ha nem, ez a lehetőség még mindig adott!) A bevezető címe most az egyszerű nem "Épp ez jutott eszünkbe..." lett, mert most véletlenül egy fontos dolgot szeretnénk itt elmondani. Ime:

### A CoV 13. száma (91/1) január végén vagy február elején fog megjelenni!

Ennek az oka két részből tevődik össze és nagyon egyszerű: az előfizetők pénzt lenyeltük, teleptünk az országból, most boldogan élünk a Noontonyte-szigeteken és... miket beszélünk már itt össze-vissza?! Szóval a Posta január 1. hatállyal átszervezi a lapterjesztést és ez némi kiesést okoz náluk. A másik ok az, hogy a nyomda nem dolgozik az ünnepek között, így a nyomást mindenképpen csak január második hetében tudják majd elkészíteni. Felesleges tehát bárkinek is levelet írnia, hogy "hol van már a CoV 13?!" vagy különféle pletykákat terjesztene (mint a nyári szünet utáni késés miatt), miszerint csödbe mentünk, pereskedünk a Postával meg ilyen hasonló vidám dolgok – legkésőbb február első hetében kapható lesz a CoV 13. A késést természetesen majd megint be fogjuk hozni, szóval egy ideig megint 3-4 hetente fogunk megjelenni. Ezért az apró keletlenységért mindenkitől elnézést kérünk – sajnos ezek rajtunk kívülről vannak, amelyeket el kell fogadnunk és pontunk. Felhívánk a figyelmetek arra is, hogy a jövő évi első számtól valószínűleg lecseréljük a címlap logóját CoV-ra!

A másik nagy érdeklődésre számotartó téma a CoV Évkönyv. Néhányan elégedetlenkedtek, hogy miért nem jelenik meg karácsonyra – már szótunk mi is és CoVboy is, hogy idén már semmiképpen nem jött volna össze. A megjelenését a nyári szünet idejére tervezzük (kb. júniusban vagy júliusban). Az elképzeléseink a tartalmáról még mindig nem változtak, tehát 200 oldal, A4, 199,- Ft, felerészben 64 és Amiga játék- és felhasználói programok leírása. Természetesen szívesen fogadunk előjegyzést is rá, de a CoV-ban tájékoztatunk benneteket a megjelenés pontos dátumáról is.

Jónéhány vállalkozó kedvű olvasónk ajánlkozott, hogy szívesen részt venne a CoV terjesztésében. Az ötletet nagyszerűnek tartjuk, így tehát szívesen fogadjuk bárkinek a jelentkezését, aki közép- vagy felsőfokú iskolájában elvállalná a CoV terjesztését! (A részleteket levélben.)

Végül – de nem utolsósorban! – szeretnénk minden Olvasónknak megköszönni, hogy az idén megvásárolta a lapunkat és őszintén reméljük, hogy jövőre is velünk lesztek.

Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet kívánunk!

### Commodore Világ (újságszerű dolog havonta, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és néha tehennel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felélős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László.

Felélőtlen szerkesztő: (nem mondom meg!)

Címlapterv és GFX: Müller Mihály (Kis Gettó)

Munkatársak: Anonymus, nem szeretl, ha leírják a nevét;

Gábor, aki lelőtte a képernyőket

és főleg TE, aki megvette a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVboy bátyó

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

Felélős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

## Cspongó gondolatok...

Most ugyan az eddigiektől egy kissé rendhagyó módon fogjuk használni ezt az oldalt, de azért rendeltetészerűen, mert olyan témáról lesz szó, ami gyakorlatilag mindenki értenéi fog a CoV olvasói közül.

Előzetes hírek szerint valószínűleg decemberben fogja tárgyalni a Parlament az ún. informatikai törvényt (bár nemcsak a Magyar Televízió, hanem az országgyűlés is fenntartja a műsorváltoztatás jogát...). Ez a törvény egy átfogó reformnak igézik a különféle informatikai tevékenységek és adathordozók (többek között a software) jogvédelmét illetően. A szerzői copyright védelme ugyanis Magyarországon ezidáig kissé furcsán festett: a copyright jogának védelmében csak az léphet fel, aki a termékét a Szerzői Jogvédelel bejegyeztette — csak ebben az esetben volt érvényesíthető a nyugati cégek worldwide copyrightja is (ami kabé a "szabad rablás" nevű tevékenységet eredményezte — a video mellett elsődlegesen a software területén). A tervezetből az derül ki, hogy az új törvény ezeket az állapotokat kívánja megváltoztatni, ami ugyan politikailag és gazdaságilag mindenképpen előnyösebb színben tünteti fel hazánkat a Nyugat üzletemberei előtt — a magánemberben viszont néhány egészen érdekes gondolatot indít el.

Kezdjük az eszmefuttatást azzal a nyilvánosan sehol nem jegyzett ténnyel, hogy a Magyarországon közközben forgó mikroszámítógépes software 99%-a kalóznár (ebbe most ne vegyük bele az IBM PC-ket: a tudatlan felhasználók visakától való rettegése és a magyarországi dealerek szaporodó csukása talán már a hihetetlenül hangzó 90% alá nyomta ezt az értéket).

Nyilvánvaló, hogy a magyarországi játékgépgyártók közül csak elenyésző szám vett eredeti "gyári" programot, szinte mindenki másolta valahonnan. Ennek az egyszerű oka, hogy játékokat majdnem kizárólag csak a Novotrade forgalmaz Magyarországon és ez is csak egy körömfeketényi része a nyugati játékvásárlásnak. Ráadásul amit árulnak — a jogdíjak miatt — a játékgépgyártók anyagi helyzetéhez képest nevétesesen drága (a frissességéről pedig már ne is beszéljünk). Így aki játszani akar a gépén az — közvetve bár, de — majdnem 100%-osan nyugati cracker-csapatokra van utalva.

(Itt rögtön meg is állhatunk egy szóra, hogy eloszlassunk egy eléggé elurakodott félreértést: 'cracker' nem az, aki fáradságot nem kímélve beírja a nevét a már megtört programokba, hanem az, aki a gyári programot megtörté. Ha egy intro mosolyog rád egy játék elejéről, amiben magyar cím vagy név van, akkor az nem azt jelenti, hogy ő törte meg a programot, hanem azt, hogy ő az importőr, rajta keresztül került be az országba. A cracker introja a játék betöltődése előtt látható!)

Mivel előre még nem lehet tudni, hogy hogyan gondolja ez a törvény megszüntetni ezt az állapotot, mit fog ebből az országgyűlés megszavazni és hogyan fog ez gyakorlatban megvalósulni, inkább nézzük meg, hogyan működik ez a rendszer Nyugaton (de ez azért nem kell előrejelzésnek felfogni...).

Egy software-nél már érségi szokás, hogy a gyártó valamilyen módon megpróbálja megakadályozni, hogy a programból illegális másolat készüljön. Mivel a védelmet leggyakrabban szintén software úton próbálják megvalósítani, hm, hát nem mindig koronázza teljes siker ez irányú erőfeszítéseket — egy valamennyire is képzett programozónak előbb-utóbb sikerül lepuccolnia a védelmet bármilyen programról (az erre fordított idő általában a töredéke annak, amit a gyártó programozói a védelem fejlesztésébe belelőttek...). A software-forgalmazók kezdetben nem nagyon foglalkoztak azokkal a mókás kedvű fiatalokkal, akik programozói tudásukat arra használták, hogy másolhatóvá tegyék a védett programokat — jelentéktelen tényezőkné tartották őket. Aztán idővel sikerült ráébredniük, hogy ezek a flúk tovább is küldik a megtört programokat az ismerősöknek (azok meg még tovább...) és a fél világ az ő játékaikkal játszik, miközben egy árva fityingot nem fizetett érte. Mivel az is megfordult a fejükben, hogy a játékosok népes serege talán fizetni is hajlandó lenne a játékért, ha nem lenne más választása, jött a nagy elhatározás: ki kell

küszöbölni a cracker nevű kellemetlen tényezőt a képből. Sőt, nemcsak őt: a másolókat népes hadat is! 1988-ban alakult meg a software-forgalmazók nemzetközi érdekes jogvédelmi szervezete, az E.L.S.P.A. (most éppen nem jut eszünkbe, hogy ez minek is a rövidítése, de ugyem ez a lényeg). A szervezet az összes nyugati országban kirendeltséget tart fenn és totális háborút folytat az illegális másolatok terjedése és terjesztése ellen. A bevetett fegyverek: ellenpropaganda és a software-rendőrség.

Az ellenpropaganda általában a rendőrségi eljárással való fenyegetésben merül ki. A nagyobb számítógépes játékokkal foglalkozó lapokban állandóan szembetűnnek egész oldalas hirdetések a hatalmas halálfejekkel: "THE PIRACY IS THEFT" (A kalózkodás lopás!) Ezt a jelmondatot általában mulatságos fotókompozíciókkal is díszítik: az egyik legjellemzőbb az a plakátjuk, ahol az egyik fotón egy gyári lemez (képaláírás: "Ez a lemez többórnyi évezetelt biztosít számodra!"), a másikon pedig egy másik lemez a másolás dátumával (képaláírás: "Ez a lemez pedig többhavi börtönt tart").

A plakátjuk ugyan megmosolyogtatóak lennének az érintettek előtt, viszont az E.L.S.P.A. nemcsak a legelőbe beszél: a fenyegetés beállításra minden országban rendelkezésükre áll a software-rendőrség is. Ezek a fickók elég kemény legények és elég kemény eszközökkel is felfognak. A dolgok mostanában már odáig fajultak, hogy néhány copy-partit szabályszerűen szétverték: az összes lemezt és gépet lefoglalták, a résztvevőket pedig egy hűvösebb helyre szállították... (Volt szerencsénk látni néhány fotót is egy ilyen partiról). Érdekes adalék, hogy az NSZK-ban (élemez: Németországban) már lehet kapni 6 havi börtönt azért, ha házkutatásnál egy másolt lemezt bukkannak a hivatalnokok.

Az E.L.S.P.A. tevékenysége ebben a tekintetben sikeresnek mondható: lényegesen sikerült visszacsorítani a software-kalózkodást. Természetesen teljesen nem tudták (és nem is tudják soha) megszüntetni — mindössze minden kalóznak együtt ell kell énie egy ilyen fenyegetés.

Az imént elmondottak a nyugati helyzetet jellemezték — egyelőre még semmi sem utal arra, hogy nálunk is hasonló dolgok lennének várhatóak. (Hát én azért kissé meglepődök, amikor Kovács József főtörzserőster fejbeköli a gumbotjával, mert egy ártatlan kinevűt KING'S BOUNTY-I halasztott elő az ágyam alól... — a CoVboy) Mindenesetre azért el lehet gondolkozni azon, hogy amennyiben ez a törvény megszűnik, valóságga válhat Magyarországon is egy ilyen állapot. Figyelembe véve a hazai software-"kínalót" és főleg azoknak az árát, teljesen irracionális tartanánk, hogy ha egy ilyen jellegű dolgot akarna valaki hazánkban bevezetni. Azt elmonhatjuk, hogy ugyan már felhósdok az ég, de még nem esik — egyelőre Keleten a helyzet változatlan...)



# Sunny Shine

"Az ígéret szép szó — ha betartják úgy jó" — mondja a közmondás és igaz van. A CoV 10-ben vad gygyorral vetettük magunkat a **SUNNY SHINE**-ra és néhány röpke másodperc alatt vége is játszottuk volna, ha nem akadályoznák meg bennünket holmi kellemetlenségek — ha nem fagyott volna ki egy helyen már rég le is törtöltük volna. Időközben sikerült beszerezni egy másik változatot belőle, ami szintén WEASEL+DEEJAY-törés, de attól függetlenül működik. Természetesen — hogy ne maradjunk valami extra nélkül — a mostani verzó sem tökéletes: csak az 1, 2 és 8 számú helyre kimentett játéklétszám sikorult visszatorlón, a többinél permanens FLIP DISK OVER felirattal személtelünk. Tehát az élet megint szép — hát akkor folytassuk mi is *Sunny* kalandját az élet vidám oldalán! Természetesen a szokásos tippalmaz formájában:

● Ott hagytuk abba a múltkor, hogy miután a bejáratot őrző zsraknak felmutattuk az azonosítási kártyánkat, beballagott a sikátorba. A sikátorban az egyik ház ajtaja hirtelen kidől, egy fehér ruhás fickó szalad ki belőle és a kezében egy füstölő revolverrel elvágta jobbra. A bátor *Sunny* természetesen azonnal a nyomába ered, merthogy ő tudvalevőleg az özvegyek és árvaik védelmezője. Vajon miféle szörnyű bűnt sikerül megakadályozniuk? Semmiyet. A következő képernyőn kiderül, hogy véletlenül egy filmforgatás kellős közepébe sikerült belescoportnunk. A rendező azonnal felújjá a felvételt és bájos mosolyal érdeklődik az ő körülvevők sergetől, hogy ki a jóisten ez az idiota (nyarunk, hogy ez a definíció ránk vonatkozik...). Rövid fogadkozás következik a rendezők hamarosan megtörtént leoléséről, ami azért is személyes, mert bizonyára nagyon elfáradt az ajtó kirugdosásában. Az új sikerfilm forgatása a nagyserű *Mike Michaels* főszereplésével tehát most szünetel egy kicsit nagyserű színelőpénstől miatt — talán illene valahogy kiengesztelnünk a rendezőt, különben tényleg leöl bennünket. Ha sajnálkozza szörnyű vele, hogy tulajdonképpen csak a toalettet keressük (SORRY, I'M ONLY...), úgy kirugnak innen bennünket, hogy a lábunk sem éri a földet. Ugyanezt eredményezi, ha azt állítjuk, hogy csak egy autogramot akartunk az isteni *Mike*-től szerezni (ONLY ONE AUTOGRAPH...). Ellenben mindjárt szent lesz a baka, ha a nagy sietéségre elszökünk a rendezővel egy isteni L&M cigarettát (TO THAT SHOCK...). Maris törtékünk *Sunny* gygyorló képe, mert ez (már megint) nagyon jól esett. Az azonosítási kártyánkat meglátva a rendező megérdeklődik, hogy mi volnánk — azok a dublőrök, akikre már olyan regen várnak Nyilavágyó, hogy nem kell csodálkoznunk a dolgon (STUNTMAN?), és nem is kell *Igen, hian, szerencséd, hogy aljattam hozd?* (RIGHT, BABY) választ adni — természetesen mi vagyunk a várva várt dublőr, csak eltévedtünk, míg sikerült vegre egy dobos L&M-et vennünk valahol (RIGHT, BUT I'VE GOT...). Na, akkor jól van meggyuszik a rendező úr is — de legközelebb azért jó lenne ha időben itt lennénk, mert fenéken leszünk billentve. Lehat átköszögni az ötézőbe, mert néhány perc múlva forgatják az autós jelenetet...

● Az ötézőben a tükör előtt éppen valakit alakítgat egy sminkes, de velük egyelőre ne foglalkozunk, inkább siessünk a ruhásállványhoz. Itt nagyon sokas dolgok lógnak: a lehető legviccesebb ruhák különböző filmekből, de teljesen szokatlan méretekben. Rendezni (SORT DA CLOTHES) nem kell őket, mert *Sunny* szerint ez így jó ahogy van. Inkább vegyünk magunkhoz egyet (TAKE DRESS). Negyféle ruha látszik használhatónak és egy számmal kell kiválasztani, hogy melyikre gondolunk: válasszuk az esőt, mert ez *Mike Michaels* ruhája a filmben (a most következő forgatáshoz erre lesz szükségünk). Már szőlítjük is a "*Hot Beverly Cop*" stábját az autós jelenet leforgatásához...

● A jelenetben igen bonyolult dolgunk lesz: egy százdülő vörös autó (szép ez az autó...) hátt szemből elénk és mi fegyvert szegezünk rá. Aztán mégis sajnáljuk felőni a valónál ülő nőt és inkább beugrunk a kartondobozok közé (tűz gomb). Nem túl későn, nem túl korán: meg kell várni, amíg áthatja a vörös vonalon — de azért ne üssön el. Ha harmadszorra sem sikerül a dolog, akkor büntetés következik... (A választottság kedvéért itt megint kifagyott, szóval nem láttuk, amint *Sunny* páros lábál kirugják innen.) Nem baj, nem nehéz jókor elugrani. A következő ugros-jelenet forgatása a 30-as stúdióban lesz — addig van egy kis időnk körbenézni az ötézőben.

● Forgatás után ismét az ötézőben találjuk magunkat, most szent-nézhetünk egy kicsit. A tükör mögöttünk (EXAMINE MIRROR) *Sunny* nagymomológia következik: "Tüköröm, tüköröm, mond meg nekem... hogy én vagyok a legszebb a világon!" Ha beledzünk (LOOK INTO IT), akkor mindig olyan szöveget kapunk, amilyen ruha van rajtunk: *Sunny* ruhájában "*Sunny Shine* vagyok, egy egy

szerű művész L.A.-ból, aki furcsán érzi magát Hollywood világában"; a fehér dublőruhában "*Heiló, a nevem John Johnson, más néven Mike Michaels — én vagyok a szuperzsraru a "Hot Beverly Cop"-ból*"; a kifutó ruhájában pedig egy tők jó tippet arra, hogy mit is kéne csinálni ahhoz, hogy végre kijussunk innen... A tükör még szét lehetne verni (DESTROY IT), de *Sunny* nem akar magának 7 év báliszerecsent, szóval fordultunk inkább a figyelmünket a székből üldözői művész felé (LOOK DA ACTOR). Hoppá! Már órák óta dolozás rajta a sminkesek, mert ő lesz a hullá a záróképben. (Hálás szarja... CoVbó) Beszélgetni nem tudunk vele, mert elromlana a make-up rajta, meg egyébként sem értenék egyetlen szavát sem. Viszont a szájába dughatunk egy cigarettát (GIVE HIM AN L&M). Így ugyan pláne nem fogunk semmit érteni, de legalább megszólal: "Ksz, mst nm tdk bszlni, d dd d o tlnknyvm a zskbi". Persze azért sikerül kihámozni, hogy miről beszél és mindenki nekáll óráig keresgéljen a "zsákot", ahol a telefonkönyve van... A sminkesek koncentráll, vele sem tudunk beszélni.

● Az ötézőtől jobbra találjuk a stúdió bejáratát. A kérés nagyon mókás: csak elméleti akadályt jelent, nem gyakorlati — meg lehet próbálni felújni rá vagy átmaszni rajta, de mivel ügysem fog sikerülni, inkább kezdünk beszélgetni a bejáratot őrző rendezéssel. Elpanaszolja, hogy már 4 napja itt áll, de meg egyetlen szót sem látott (akkor itt vagyunk neki mi, most már boldog lehet). Vigasztalásul természetesen átnyújtunk neki egy szép csokor dohányt (GIVE HIM AN L&M). Ez kedves dolgot tűnik: mi vagyunk az első felelők, akik rendesek voltunk hozzá. Aztán elmondja, hogy a lány csokorral a kezében már napok óta itt várja *Mike Michaels* és nem akar elmenni. Hát akkor nyergelünk át a kitarító új hőlgyre (TALK TO HER). Rögtön felismeri bennünk imadott bányát. Ha már annyire tetszik neki, nem feltétlenül fontos az orrára kötni, hogy csak a dublőrel vagyunk a kedvencének... "*Heiló, edes, ram vársz?*" (H! SWEETIE!) érdekes eredményt hoz: először egy eddig sosem látott boldogságtól sugárzó *Sunny* ar tőrődik be, aztán meg tudjuk, hogy egy teljesen részeg észjaka után puszta véletlenségből megdőlés (Ajja, de kinos! — CoVbó) — a játéknál viszont nem az öngyilkosság a célja, szóval véget ér... Kérdezzük meg inkább a látni, hogy tulajdonképpen kik és van szelenségek (HELLO WHO ARE YOU?) Ó *Anita*, a mi (illetve *Mike*) legnagyobb rajongók, bla-bla-bla, azt a csokort nekünk hozta és ha már úgyis itt van akkor esetleg mit szólnánk egy kis kirugdosáshoz? Egy ajánlatot hölgynek sosem szabad azt mondani, hogy nem vagy a típusom (NO CHANCE, BABY...), sőt, akkor sem lesz boldog, ha két héttel eltörlük a randevu időpontját — tehát ma este 8 órában megfelel (OFF COURSE, TODAY AT EIGHT). Nahát az éppen látszik a lányunk is, rögtön kerli a címünket. Inkább ne mondjuk, hogy a feleségünk nem örülne a látogatásának, de a sajátunkat sem kell elkövetni (mert akkor odaszökik és sosem tudjuk lezárni) — egy ilyen híres művész gyakran cserélgeti a szállodáját szóval jobb lesz, ha a szép *Anita* csicserei el a címét (NO! GIMME YOURS!)... Na ezzel meg is volnánk: a hadművelet a nála lévő virágcsokor megszerzésére irányult — ha nem ezeket a választásokat adjuk és nem *Mike* ruhájában jövünk ki, akkor nem sikeredtet volna a dolog...

● Most már megvizsgálhatjuk az ötézőben a többi ruhát is. A sorrend kedvéért kezdjük mondjuk a negyedikkel (TAKE DRESS). *Dr. Livingstone* bizonyára örülne neki, mert ez egy trópusi jelmez. Csak mozogni nem tudunk benne, mert a hátán keresztben egy lepkeháló lóg. Ki tudja mire lehet jó egy ilyen marhaság a későbbiekben — vegyük magunkhoz (TAKE DA BUTTERFLY NET). Folytassuk most a vizsgáldózat a harmadik sorsszám ruhával, ami egy tipikus tőga a jó öreg *Julius* idejéből. Sz gomb, se zseb, azonkívül ha megmozdulnánk benne, akkor rögtön leesne. SEARCH IT-re azt mondja, hogy ez teljesen marhaság, hiszen nincs is rajta zseb! Nem baj, azért próbálkozzunk csak meg egyszer DRESS-t választani... és egy újabb menüpontot kapunk, amivel kissé alaposabban is meg lehet vizsgálni. Ez igazán nem volt szép a játék íróitól: mélyen a rándok között egy kis telefonkönyvet találunk, ami tele van a *Starward* bételefonszámával! Akkor talán ez volt az a "zsák", amiről a leendő hullá beszélt... Most következik a kettes számú ruha: ez egy kifutó ruhája, amit magunkra is öltünk, mert a következő manőverhez egy kis se álcázunk kell megunkat.

● A telefonnál vizsgálódva megtudjuk, hogy ez egy igazi telefon. Meg lehet próbálni felhívni a mamát (nem fog menni, valószínűleg éppen a komornyik beszél a sajátjával) vagy szelőni... de egyiknek sincs sok értelme. A telefonkönyv megtalálása után viszont lehet telefonbetyárkodni egy csöppet: összesen 5 számot próbál-

hatunk feltárcsázni. Hát akkor kezdjük is (CALL DA STARWARDROBE). Az elsőnél *Johannes Blond* azt üzeni, hogy most éppen titkos küldetésen van, de azért csak hagyjunk üzenetet a robbanás elhangzása után... Második: "Tiditit" — az előzőelő száma megváltozott — *tiditit!* Az őrdögbe is! A harmadik se lesz jobb: *Liza Maleur* kéri, hogy egy fontnyi kaviárt sziveskedjünk vinni neki... A negyedik szám lehetne érdekes: az *Mike Michaels* száma, aki a szomszéd képernyőn pihen. Bizonyára mindenki észrevette, hogy egy telefon áll mellette — azonkívül azt is, hogy nem lehet a stúdióból kijutni, mert az őr zárva tartja az ajtót. *Mike* számát tárcsázza *Sunny* különféle trükkökkel megpróbálhatja rábíri, hogy *Mike* kinyitassa az ajtót — de egyik sem fog bejönni. A telefon csak beugratásnak van a játékban. Másépp fogunk kijutni...

● Ha a két színű boy-ruhát viseljük, nálunk van a csokor virág és a lepkeháló, akkor sétáljunk ki bal felé. Itt látjuk *Michaela* művész urat sziesza közben. Nyugalmát egy igazi angol komornyik vigyázza, akinek egyik felüldözöttségese, hogy mindig ugyanazt mondja, bármit próbálnánk a színész telefonjával kezdeni. A komornyikok csvegeve különféle trükkökkel próbálkozhatunk a hortyogó művész közelébe térközni — ez a társalgás megint az átverés-kategóriába tartozik, egyiknek sem lesz eredménye. Menjünk tehát oda a sztárhoz és adjuk neki oda a virágot. Ne a GIVE FLOWERS-t használjuk, mert akkor csak köszönettel ellátja az egy vázában (ha nem kifutófalónak vagyunk öltözve, akkor pedig a komornyik fogja elvenni a virágot és sosem jutunk ki innen! A sztárhoz beszélni kell (TALK TO HIM), aki átmosen felpillantva azt fogja hinni, hogy valami titkos rajongótól érkezett a csokor — és aláírja az átvételi elismervényt a csokorról. Pont erre az autogramra volt szükségünk — már kezdődik is a film második jelenetének a folytatása...

● Itt *Sunny* haláltárgyvető bátorsággal szökken át egy legalább fél méter mély gödör felett — ha esetleg belepotyanna, akkor úgyis szivacsra esne... Ugrás közben természetesen kiesik a zsebéből *Mike* autogramja, amit egy szép káromkodással nyugtáz. Nem ártana elkülni a szállóigé autogramot a lepkehálóval (USE DA BUTTERFLY NET). Hopp — megvan! A játéknak most már teljesen eleje is van a hollywoodi garázdálkodásainkból: közli, hogy itt az ideje, hogy hazatérjünk az autogrammal, mielőtt valaki rájönne, hogy nem is mi vagyunk az igazi dublőr. Töltés után *Sunny* lakásában találjuk magunkat.

● Nyilvánvaló, hogy az autogrammal hova kell mennünk: természetesen az "őreg" *Sally*hez, aki minden dolgot imád, ami a film-sztárokkal kapcsolatos (GIVE DA AUTOGRAPH). Egy igazi, kézzel írott *Mike Michaels* autogramról pedig teljesen hanyatt fog esni és rögtön azt kérdezi, hogy eladó-e a stift? Természetesen minden eladó — csak mindennek ára van. *Sally*-ből rövid alku után 4.000 dollárt lehet kipréselni — ha a harmadik ajánlataira is nemmel telefonálunk, akkor, hm, hát az emésztőcsatorna output nyílásának nevez bennünket (Érdekes stílusú fordítás... — *CoV*-ből) és néhány szemléletes költői képpel próbálja kifejezni, hogy mit, miért és hogyan csináljunk a nyavalyás autogramunkkal... (A sikeres vagy sikertelen eladási dő függetlenül *Sally* üzlete ezután bezár.)

● Az autogram eladása után sétáljunk el a kávéházba. Talán már mindenki sejtí, hogy mi fog várni bennünk odabent, amikor megérjük, hogy az eddig üres parkolóhelyen egy hatalmas, gyönyörű, piros sportautó áll. Igen, itt van *lány* (*Tony* azt mondja, hogy ővé az autó és epp most kevertett magának egy *Sunny on Ice* kocktét). A lánnyal azonban lesz egy kis probléma — mintha ismerőnek tűné valahonnan... Hm, hát igen: ez *Anita*, akit a stúdió előtt szedteltünk. A nagyobb probléma, hogy első próbálkozásunkra (TALK TO HER) ugyan elzavart bennünket, de a másodikra bírtenl ő is teljesen kiadólag eleredett, ugyanis miután mi elmentünk tőle a csokorral, megjelent az igazi *Mike Michaels* is és egy kicsit furán nézett rá, amikor megkérdezte tőle, hogy akkor oké-e a randevú... Aztán elég haragosan érdeklődik arról, hogy mit akarunk meg tőle. "Óóóó" — mondja *Sunny* — "hát például megvinni a kocsidat!". Ez már túl sok a lánynak a jóból és jogos felháborodásának egy akkora potenciál ad hangot, hogy *Sunny* személfőt hitelen megjelenik az amerikai zászló egy részlete (nem a savok). Ezzel a lánny el is rohan... Ha megkérdezzük, *Tony* biztosít minket részvétéről, hogy nem volt szerencsénk a lánnyal — de ha csak a kocsira vagyunk, akkor azt a délutáni átvéresen megtehetjük. Olé! Hol? Úgy váli, *Stonerich*-kénál. A texasi olajmilliomos mondta el neki a dolgot nemreg.

● Ezután "erdemes" megint kisétnél a buszpályaudvarra. A kis utazó két rendőr eltűnt (valószínűleg vége a forgatásnak), szóval most akadálytalanul bemehtünk. "Hát ha annyira akartd..." — mondja *Sunny* és betordul a sarkon. A sikátorban érdekes dolgok fognak velünk történni: először egy hang a pénztárcánk átadására szólít fel. *Sunny* kissé csodálkozik egy ilyen kérésre, de a hang azért csak bizonygatja, hogy ő tényleg a pénztárcánkat akarja. Kérésének alátámasztására agyba-főbe veri fődőnsüket, ami jó hatással van *Sunny* világhízetnek formálására: odaadja az összes pénzt a rablónak...

● Miután már voltunk a forgatáson, megkaptuk a lánytól a minket megillető hatalmas pontot, valamint sikerült a tengerparttól visszakezmeregnünk az autóbusszal, itt az ideje, hogy hazaugorjunk egy percre. A telefon üzenetrögtője változatlan lelkesedéssel üzemel — addig nem volt rafa semmilyen üzenet, de ha most meghallgatjuk (LISTEN TO ANSWERING MACHINE), akkor sikerül találnunk valamit: a mosodából üzenetet hagytak, hogy elkészültek a munkával és átvethetjük a cuccokat. Menjünk ki tehát *Sunny* háza elé és most próbáljunk beszélélni a mosodába. Az ebédszünetnek úgy tűnik vége, mert kinyitottak. Miután bementünk, betöltődik *Sunny* arca: "Hm, minden ultrabaszt! Cool munka volt!" és a tárgyaink között megjelenik egy ruháskosár. Megvizsgálva tisztá inget és nadrágot találunk benne. Azonkívül még valami egyéb bonus-dolog is van benne nekünk. Van azonban egy kis probléma: ha megpróbáljuk kipakolni (EMPTY DA CLOTH BASKET), *Sunny* mindig azt fogja mondani, hogy ne most, mert megint piszkos lesz minden. Kivéve egyetlen helyet...

(Innen már menni fog a dolog? Vagy folytassuk inkább tovább és legyen ebből is egy ELITE 143 részben?!)...

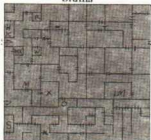
## Karácsonyra (november/december) megjelenő játékdíjcsomagok:

AIR TRAFFIC, Mindscape (Amiga)	GENGHIS KHAN, Infogrames (Amiga)	TANK PLATOON, Microprose (Amiga)
ALTERED DESTINY, Accolade (Amiga)	JAMES BOND, Millennium (Amiga)	TEAM YANKEE, Empire (Amiga)
ATF II, Digital Integration (Amiga)	JUDGE DREDD, Virgin (64/Amiga)	TEST DRIVE 3, Accolade (64/Amiga)
BILLY THE KID, Ocean (Amiga)	LOOPZ, Audiogenic (64/Amiga)	THE FINAL BATTLE, PSS (Amiga)
BOMBER BOB, Software Business (Amiga)	MURDER, US Gold (64/Amiga)	THE POWER, Demonware (Amiga)
CAPTIVE, Mindscape (Amiga)	NARC, Ocean (64/Amiga)	TIME GUARDIAN, Interprise (Amiga)
CARTHAGE, Psygnosis (Amiga)	NITRO, Psygnosis (Amiga)	TOTAL RECALL, Ocean (64/Amiga)
CHAMPION OF RAJ, Imageworks (Amiga)	OPERATION HARRIER, US Gold (Amiga)	TURBO ESPRIT, Gremlin (64/Amiga)
CRIME DOES NOT PAY, Titus (Amiga)	POWERMONGER, Electronic Arts (Amiga)	TURTLES, Imageworks (64/Amiga)
DEATHTRAP, Anco (Amiga)	RANX, Ubisoft (Amiga)	ULTIMATE RIDE, Mindscape (Amiga)
DRAGONWARS, Electronic Arts (Amiga)	ROBOCOP 2, Ocean (64/Amiga)	VIETNAM, Domark (Amiga)
ECO PHANTOMS, Electronic Zoo (Amiga)	SKID MARKS, Mindscape (Amiga)	WONDERLAND, Virgin (Amiga)
ELVIRA, Accolade (Amiga)	SUPER OFFROAD RACER, Virgin (64)	WRATH OF DEMON, Empire (64/Amiga)
EXTERMINATOR, Audiogenic (64)	SUPREMACY, Virgin (Amiga)	XIPHOS, Electronic Zoo (Amiga)



A tippalmaz meglehetősen cruncholt lett a szokásos szallagok nélkül, de azért senki se számítson túl gyors sikerre... Az imént leirtakat egyébként majd a kedves játékos kommentárjai is kipótólják, bár lehet, hogy azok időnként (Yarash, Vahingen, Zhenü) nem nagyon lesznek szalon- és nyomdafesték-képesek... Segítségül azért itt jön néhány térkép az éppen eszünkbe jutó helyszínekről. Az összes helyszín térképéről azó sem lehet, mert nem szeretném, ha — modern korunk új divatirányzatát követhve — elboriaszlanítottok az utakat, hogy az egész CoV 12 csak POOL OF RADIANCE térképekből áll...

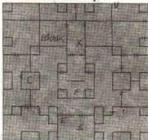
### Slums



### SLUMS

S — szörnyek  
 MX — Most leader  
 O — Old Rope Guild  
 R — Raktár  
 W — Woman  
 M — Market Place  
 LM — Little Man  
 X — Láda  
 P — Potion

### Sokal Keep



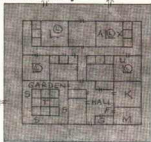
### SOKAL KEEP

C — Carpet  
 E — Elf  
 X — Csata  
 F — Fernandez

### Mendor's Library

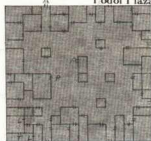
#### MENDOR'S LIB.

A — Atlas  
 G — Gold foils  
 K — Kobolds  
 L — Library  
 M — Manual  
 S — Slime  
 T — It  
 U — Urgund  
 X — könyvek



#### PODOL PLAZA

L — Locked  
 P — Pitt  
 T — Temple

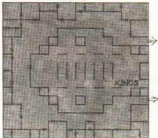


### Podol Plaza

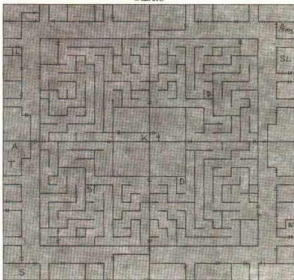
### CASTLE

A — Altair  
 D — Disorientation  
 K — Kapu  
 L — Latrina  
 S — Smith  
 SL — Slaves  
 T — Temple  
 W — Woman

### Altair

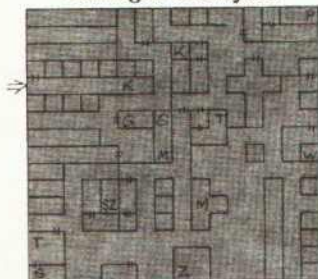


### Castle

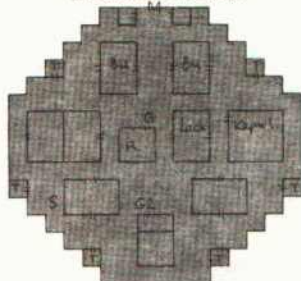




### Valhingen Graveyard



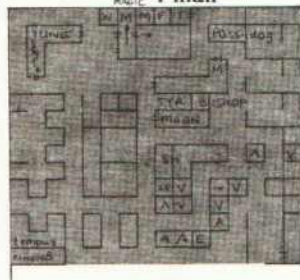
### Buccaneer's Base



#### VALHINGEN

- G — Giant Skeleton
- K — Knight
- M — Mummies
- P — Pit
- S — Spectre
- SZ — Create Zombies
- T — Tower
- W — Warrior
- Z — Zombie

### Phlan



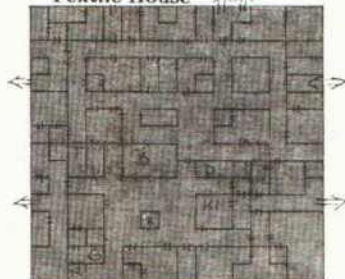
#### BUCCANEER'S

- BU — Buccaneers
- G — Guards
- R — Rabok
- S — Captain
- T — Torony

#### PHLAN

- A — Arms
- E — ezüst
- V — vegyes
- X — ékszer

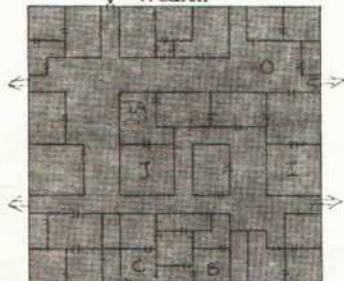
### Textile House



#### TEXTILE HOUSE

- B — Barracks
- D — Dark Object
- G — Graffiti
- K — Kút
- KI — Kitchen
- R — Room
- T — Tapestry

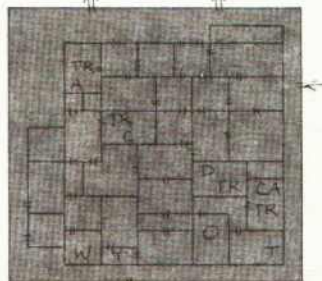
### Wealth



#### WEALTH

- B — Beds
- C — Cell
- I — Info
- J — Journal
- M — Mansion
- O — 4 ork
- TA — Tapestry

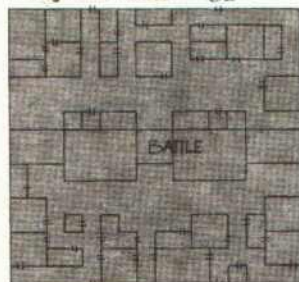
### Kovel Mansion



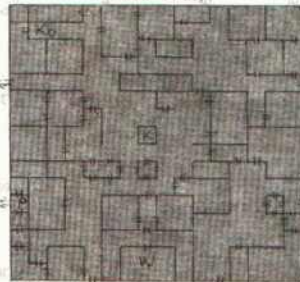
#### KOVEL MANSION

- A — Arm
- CA — Cabinets
- D — Dolgok
- O — Old Thief
- T — Térték
- TR — Trap
- W — Wooden Cabinet

### Stojanow Gate



### Kutos Well

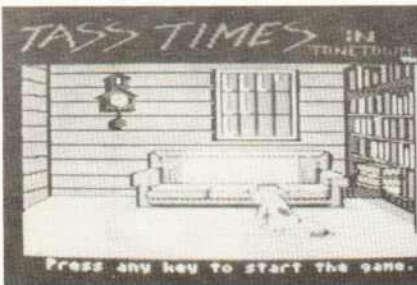


#### KUTOS WELL

- K — Kutos Well
- KO — Koboldok
- P — Picture
- W — Woman

# Tass Times in Tonetown

Valószínűleg mindenki meglepődött, amikor az **Interplay BORROWED TIME** c. programja után találkozott a játék ikerfestőjével, ami a keresztesben a **TASS TIMES IN TONETOWN** nevet nyerte. A két játék ugyan egy térdi lakad, hiszen ugyanazok kézzel-írással és egykorlatlalt a kezeléshöz szolgáló programpanelek is ugyanazok — mégis mekkora különbség! Míg az előbbi egy "komoly" nyomozós játék, vérfagyasztó izgalmas, addig az utóbbi valami képzeltbeli kalandorték, észbontó marhasággal. (Kedvelem... — **CoVboy**) Természetesen egy ilyen igazán debil játék leírása csakis a CoV-ban jelenhet meg — azonkívül egyszer már meg is ígértük, hogy foglalkozni fogunk vele. Először is megannyit, hogy a játék 64-en két lemezoldalt fejelesleges közötti változatot keresni, a PLUS-és konverzió ügyintéző. Mielőtt felejt ugranánk a leírásba, a gyengébb idegzetűeknek javasolnánk, hogy hagyják ki az életüköt! Ezt a néhány lapot, mert úgy a játék, mint a leírása esetleg heveny személyiségzavart kialakuláshoz vezethet érzékeny lelkiállapotban...



△ Egy szőnyeg és rajta a Legenda személyesen

A kerettörténet körülbelül a következőképpen hangzik: a kissé hőbortos nagypapával rendelkező főhősnünk látogatására érkezik a nagypapa érdeklődő kúnyhőbé. 60-70 felett az ember általában már ráér az emberiség előrehaladásával és a világot rengeteg kérdéssel foglalkozni — a mi nagypapánk mostanában éppen az idő-és térutaszás aktuális kérdéseire töpreng. A kúnyhőbé a nagypapának hűlt hetyéit találjuk — szőren-szájaan elhűnt. Néhány feljegyzést megjelöljük a kúnyhőbén, amelynek alapján esetleg megpróbálhatjuk kideríteni, hogy hová lett az öreg. Az intro egyébként meglepő módon értékes infót hozott: egy repedés támad a térben, amiből egy kedves kis foltos kutya zuhan ki. Aztán valaki, valahonnan, valamiért utánaeszik, hogy "Ennio Ennio, cumen Nyu". Na akkor most, hogy már szinte mindent tudunk, elmerülhetünk a kezelési rejtelmeiben, ami egyébként teljesen megegyezik a **BORROWED TIMES**-nál megismertekkel. Anyi különbség van, hogy feliratok helyett most kis képekre clickeelve tudjuk kiválasztani a játékban gyakran használt igéket (sorban **GET, DROP, HIT, LOOK, TALK, BUY, TELL, ME ABOUT, ENTER** valahova). A funkció-billentyűkön is gyakran használt formulák vannak, a mozgás az irányító megfelelő égtájának választásával történik. A **SAVE/LOAD** ikonokkal 10 játékállást menthetünk ki/tölthetünk be. A helyszínrhez mellékeltek képen látható személyek vagy tárgyak nevét sem szükséges begépelnünk: elég ha rájuk clickeolunk és a nevük azonnal megjelenik az input-sorban. Ne is saorjitsuk tovább a szót. A kúnyhő nappalijában rögtön találkozhattunk is Spottal (pillanatnyilag erre a névre hallgat a kutya), akit ugyan most éppen nem látunk — viszont ha **LOOK**-oljuk, akkor megudhatjuk, hogy az orrán egy folt van, amiről a nevet kapta... Az asztalon egy pizzéria megrendelőlapját pillantjuk meg. A papirt elolvassa megtudjuk, hogy a megrendelőlapra a *anchovy*-t és a *pepperoni*-t *combót Gramps* nagypapa bekarikázta. Ez örögünk ezek a kedvenc pizzák, bár fogyasztásuk általában borzasztó lidértornyomást okoz neki. Egy zslizó megrendelőlapra tán nem lesz szükség még egy bolond *adventure*-ben sem, szóval hagyjuk ott, ahol van. A polcon por, azonkívül valamint rozszant könyvek sorakoznak, de ezeket se nagyon bolgyassuk, mert *Gramps* bácsinak esetleg nem nagyon fog tetszeni a dolog. Még elszorákozhatunk egy darabig a különböző berendezési tárgyak vizsgálgatásával, de inkább kezdjük meg a kúnyhő felkutatását, mondjuk a déli felé nyíló ajtóval. A kúnyhőbe érünk. A kúnyhőasztal sarkán a figyelemes szemlélő azzal egy kicsiny bódító veasz észre, rajta az ígertes C felirattal (az **OV** már leköpött a sok használatlalt). Ez egy sűteményes bódító, amiben érdekes módon nem sűteményt, hanem egy fémlucslat (**METAL KEY**) tárol a nagypapa. Az áltálnál egy kissé ugyan rágósabb az az édesség, de azért csak vegyük megunkhoz. A polcon két palack álldogál, a mennyezetről villanykörte lóg, a sarokban pedig egy régi vaskályha áll. Ezen tárgyak megpillantása akkora örömet okoz nekünk, hogy visszamegünk a nappaliba és onnan tovább nyugat felé. Ez a kúnyhő hallja. Déli felé bonus-helyszín: a nagypapa hálószó-

bája, semmi érdekes, viszont elég jól telik az idő a már legalább két napja érintetlen így nézegetésével. Az info szerint a nagypapa nem volt a pedáns rend hűve. Az egyetlen dolog, ahol mindig tökéletes rend uralkodik az a laboratóriuma volt. A hallból észak felé egy ajtó vezet, ami természetesen be van zárva. Viszont éppen az imént halantázta elő a sűtemények közé a fémlucslat, ami majd szépen kinyitja nekünk (**UNLOCK DOOR WITH KEY**).

A laborba jutottunk. Minden csupa por. A munkaasztalon egy félig elfogyasztott pizza maradékaira, valamint egy akváriumra lelünk. A padlón egy félig nyitott könyv hever. Vizsgáljuk meg először a könyvet (**GET BOOK** és **LOOK BOOK**). A nagypapa naplószerű feljegyzései a kísérletekről (**READ BOOK**). A könyv egy olyan oldalon tart, ahol egy néhány nappal ezelőtt készített feljegyzésben a következő szöveget olvashatjuk: *"Nem kellett volna megmenni a pizzát. Be volt kapcsolta a karika, amikor elaludtam... A legrossz szabottl tartok. Mindenesetre nagymamával szemben néhány picket is, ha vásárolni támad kedvem. Alutrok, hogy megégnem a pizza-rémalom okozta károkat. Félt, hogy a tér repedései..."* — azután nincs tovább, mert innen már csak a szédítő pizza-mámor okozta néhány értelmetlen krizis-krizis és matematikai képlet bámúl ránk a rideg lapoktól.

Nézünk meg a pizzát. Kissé régi típusú. Az ilyen teszteléségeknek már csak az a sorsa a kalandjátékokban, hogy valami bátor vállalkozó nyeli őket (**EAT PIZZA**). Meglehetősen hideg, nyúlós és visszatartó egy dolog, de nagy nehezen sikerül lenyomni belőle egy falatot. Bárcsak ne tettük volna... Kukkantunk bele az akváriumba (**LOOK FISHBOWL**). Ebben érdekes módon nem halakat találunk, hanem egy köteg *picket*, szűrt-szűrt ötvényt. Ugyan a jóé tudja, hogy mi lehet ez, de ha a Ki-zudja-hova-túnt nagypapó is magával vitt néhányat, akkor talán nekünk sem fognak megártani (**GET PICKS**). A kulcsra a továbbiakban nem lesz szükség, szóval el is dobhatjuk.

Kelet felé különböző gépezetre bukkanunk, amelynek feltűnő részét képezi egy ezüstösen csillgó karika. A karikán éppen *Spot* ugrál ide-oda, de elég nagy ahhoz is, hogy mi is átérjünk rajta. A generátoron (**LOOK GENERATOR**) egy kis táblácskán a következő felirat olvasható: "Agyhullám Generátorok. Csak pöccintsd meg a kapcsolót egy megzavartató élményhez..." Oké (**TURN ON SWITCH**). Nem minket rázott meg az élmény, hanem szegény bókót: egy rövidebb pirotechnikai bemutatónk lesz szenedő alanya, aztán néhány elektromos kisülés közepette eltűnik a karikáiban! Mókás egy dolog ez a kipróbáljuk mi is: sétáljunk keresztül a karikán (**WALK THROUGH HOOP**). Rövid szédülést és egy másik helyen találjuk megunkat.

Egy koszos építkezési területen vagyunk, amelyet egy észak-déli felé vezető árok szel keresztül. Úgy tűnik, nem a szokásos céllal ásták: valahogy rendkívül simának tűnnek az oldalfalai. Mintha savval égették volna ki őket. *Spot* is itt van valahol, bár a rajzon már megint eldugtató valahova. Kísér radikálisan hatott rá az iménti kísérletünk, amit rögtön lemérhetünk, ha rápillantunk (**LOOK SPOT**). Ráadásul meg meg is szólal: "Búcsúzz el Spottal és üdvözöld Ennio-t. Na végre, itt is volnánk. Hát akkor essünk neki..." Miről beszél az a kutya? Ki az az Ennio? Mióta beszél egy kutya? Merülünknek fel a kérdések egy hozzávetőlegesen normális játékosban. Ilyen viszont el sem kezd játszani ezzel a játékkal (vagy itt abbahagyja)... Lényeg az, hogy a kutya most már mindenhova követni fog bennünket és néha egészen érdekes dolgokat fog művelni...

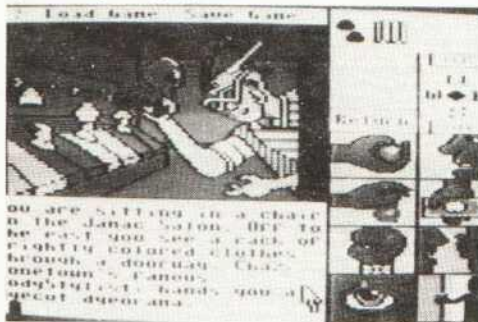
Mielőtt folytatnánk a dolgot, álljunk meg egy szóra (sőt, többre is), mert néhány fogalmat tisztázni kell ahhoz, hogy a következő eseményeket megértsük. Ez itt *Tonetown*, ami a térben Valahol és az időben Valamikor helyezkedik el. A város lakóssága meglehetősen vegyes összetételű, mert a lakók között szabvány humanoidoktól kezdve ugyanúgy megtalálhatók például hullófények is, mint mondjuk beszélő kutya (Még mindjárt jobb egy beszélő kutya, mint egy szaxofonos játékos levelikébe — **CoVboy**). A város lakói viszont fajra való tekintet nélkül rettentő divatmániások szenednek: a teljesen cool, frankó, menő, kafa, stb. fazonok "tone"-ul néznek ki és rettentően lenézik azokat a lamereket, akik "Janbol Waltune"-osok festenek. Ennek megfelelően az adózás után megmaradt pickjeiket (ez itt a konvertibilis fizetőeszköz) arra kötik, hogy *tone*-ul fessenek... Egyelőre ennyit, mert nagyobb dőzs megártat — folytassuk a játékot: Ismét oldjunk a karikáknál, ami ideérkezünk. A labor még mindig látható rajta keresztül, de sajnos ez egy egyirányú karika — visszafelé már nem vezet ut. Induljunk kelet felé.

Egészen érdekes látványban lesz részünk. A járda felett egy lefalon lebeg és fon, ami tele... (Elnézést, csak múltó rosszul volt. A mondat normálisan így hangzik: egy lebegő telefon van a járda felett). Hát ez igazán nagyszerű dolog (**LOOK FLOATPHONE**). "Emeld le a kagylót és kövesd az utasításokat", Jó (**LIFT RECEIVER**). Egy hangot hallunk: "A társchagn után dobjon be egy picket információról." (**INSERT PICK**). A kútyúbe négy picket hajlaphatunk be és mindegyik valamilyen useful infót fogunk kapni. Pontosabban: majd később jóvónk rá, hogy hasznosnak az infó-most egyelőre csak kötegekünk támadnak a játék szerzőinek elméleti állapota felől. Az infók:

- "A lebegő szám a Tass a Dagletstől."
- "A legultrabút viseliet a Down Under TroppoWear modellje."
- "A festvagyás teljesen tone."
- "Dobd fel magad egy Fizzievel Fast Freddiénél"

Miután ezzel a sok örökös sületlenséggel gazdagabbak lettünk, beestaitunk a kelet felé lévő *Jamac Salomba*. Ez egy fodrász-szalona, pontosabban egy festvegő akármilyen lakosság szolgálatában. Pillanatilag úgy nézünk ki, mint egy normális ember, ami *Tone-town*-ban teljesen abnormalisan hat — így tehát most *tone* külsőt gyártatunk magunknak. Erre ídög azért van szükség, mert ha ezt kihagyjuk az életünkől, akkor az utcán továbbhaladva belebotlunk egy *Franklin Snarl* nevű fickóba. *Snarl*nak később még lesznek zúrjeink, de egyelőre elég annyit tudunk róla, hogy ő egy hüllőnek maszkírozott úr (vagy egy urnak maszkírozott hüllő), sőt, tulajdonképpen ő hüllő és nincs is semminek maszkírozva — viszont van egy kisállatkereskedése is. Mindez nem akadályozza meg abban, hogy akkorát haragjon belénk, hogy rögtön kifeküdjünk tőle (vidám kacagás közben főtthetjük az utójára kimentett állást).

▽ "Mit kenjek a hajába, uram?"

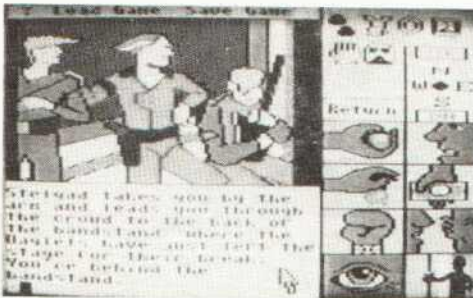


A *Jamac*'s-ben már egy csomón üldögélnék valami nagyon *tone*-os akármibe bezipzározva és búrával a fejükön. Rajtuk kívül még itt van *Chaz* is, *Tonetown* leghíresebb testészteszte, akit megvizsgálva (LOOK CHAZ) kiderül, hogy ő a legultra-*tone*-abb ultracifricó az egész vidéken. A kezében valami szörnyű dolgot lőbel, ami a definíció szerint egy festvegő színezőke. (LOOK DYERAMA) Egy aránylan van benne pickben megadva: Pórszászín: 2; Csillám: 3; Királykék: 4; Szíkrézó: 5; Toltiflő: 10. Vonjuk kérdőre a figurát, hogy most akkor mégis miről is van szó (ASK CHAZ). Üdvözlő a *Jamac*'-ben és azt mondja, hogy a leg-*tone*-abb mostanában a Toltiflő (na persze, hiszen az a legdrágább), de azért csak válasszunk nyugodtan színt. Természetesen mindenből a legjobbat: Toltiflőt lesz'zives! (CHOOSE FEATHER FOIL). Erre kapunk egy ilyen izét a hajunkba. *Chaz* úgy tűnik, hogy elégedett a művével mert elragadtatottan felkiált: "Most már teljesen *tone*-osan nézel ki. Lagalábbis sokkal jobban, mint az eddigi lookod, ami tiszta Jonbol Wattune volt. *Durnay* át még a 'Tique-be is egy *percre*..." Kelet felé egy csomó élénk színű ruha látszik — arra van a *Jamac*'s (Bu) *Tique*-részege.

Bal oldalon ruhák lógnak a fagason, a putton pedig a teljesen "tass" (ez a *tone* feloldóka lehet) karperecek látjuk (LOOK CLOTHES). Két csoportra vannak osztva: *TropoWear* Ugróöltönyökre és *Csuszszan* Ingekre — mivel a lefőn már elmondta, hogy mi a *tone* BUY JUMPSUIT. Potom 5 pickért meg is számítják, hiszen ezt egy igazi testésztesztész tervezte: teljesen komplett a beépített hátlással és az elején mindenhol zsebek vannak! Az élvezetet a felirat teszi be: *TropoWear a Dawn Underdől*. *Chaz* meg megjegyzi, hogy egy karperec nagyon *tass*-ül nézne ki. Ujjabb két pick (BUY HOOPLET). Ha már úgyis megvettük ezeket a csodákat, akkor vegyük is fel őket (WEAR JUMPSUIT AND HOOPLET). Teljes menetfelszerelés — a *tone*-os kalandor visszavágtatjuk az utcára, hogy minél előbb megmutassa magát az arra rászorulóknak. Az utcán manjúnk tovább észak felé. Nyugatra az építkezés északi része, a járdák másik oldalán pedig egy érdekes, töltényformájú épületet láthatunk. Ez *Fast Freddie* bárja, amit majd később tüntetünk ki jelenlétünkkel. Egyelőre tovább észak felé. A város főterére érkezünk: északra csodálatos szomorúfűzek nyugatra egy kisállatkereskedés, keletre egy óvális épület. Ebből a legjobban a foromú szűkek nyerik meg egy igazán *tone*os fickó tetszését, tehát tovább észak felé, a Városi Parkba.

Ritentő zene csendül fel és nem akar az Istennek se abbamaradni... Az egész Park dugig van *tone* figurákkal és mindenki a rockzenét hallgatja, hiszen sok ezer decibellel bömböl a *Daglets*, a város legalternatívabb, legújbutánihullamos zenekara és arról énekelnek, hogy mennyire tassa itt minden. Huh! (*Tass off!* — mondanék ilyenkor a helyiek). *Spot* (ez az *Ennio*) is beindul a zenére: hangosan csaholni kezd és az egyik fülét addig lobogtatja, míg az teljesen felterkedik a fejére. Mindez eléggé megnyeri a tetszését az arra haladó ifjúságnak. Nem messze tőlünk, a tömegből kiválik egy fiatal lány. Intenzíven rózsaszín hajában lévő zöld tollak lifognek... [Ájnye, be szép is lehet!... — CoVboj] Vessünk rá egy futó

pillantást (LOOK STELGAD — balra ez az izé lenne a hölgy, a lila permizvel a fején). Takarok, kicsi és a anyos menyecske. Nahát! (ASK STELGAD) "Hé, Stelgad vagyok. Nyu ny már mondta, hogy janni fogtok." *Ennio* (régebben *Spot*, azaz a foxi kalapban) jelenléte teljesen lenyűgözi, mert ő a *Legenda*. A foxi. (Csak óvatosan — nem idegesíteni a betegeit!) "Mutasd meg a *Sajtóigazolványodat és beviszlek a Dagletshez*". Ilyen nincs nálunk egy darab sem, szóval forduljunk vissza dél felé.



△ Fáradt zenészek koncert közben

A *Jamac*'s-tól délre találjuk a *Tonetown Times* székházát. A bejáratától balra egy újságautomatát látunk. (LOOK DISPENSER). Mindössze 1 pickért megkarpíthatjuk az utolsó darabot a legfrissebb számból (INSERT PICK). Miután megjelent a tárgyak között, lapozzunk bele. Na, mi hír a nagyvilágban?

READ ARTICLE #1: *Grampnek nyomá vesztett!* Franklin Snarl hozták kapcsolatba a titokzatos eltűnéssel.

READ ARTICLE #2: *Fenyegető felvirágzás!* Franklin Snarl felvásárolta a városi telkeket a Snarl Epitói Vállalat számára. "A felvésk, a felvésk, a felvésk! Ez minden, ami igazán számít egy ingatlanl!" Franklin Snarl szavait idézzük.

READ ARTICLE #3: *Házilátatok vagy dögvéyz!* Tombol a masztakák (Blotok) miatti öngyörgés, mert egy csomó lakó takaró nélkül találta magát. "Az idegimere mennek" — mondja Nessie Loch, egy újdonsült masztakavásárló. "Aranyosak, de rém néhez őket szobatisztaságra nevelni."

READ ARTICLE #4: *Tovább tart a kutatás!* Tonetowny utazók tüntek el Löttyvidék környékén. Az utának küldött kutatócsoportokat szintén az elvesztes fenyegeti.

READ ARTICLE #5: *Az ésvény közelében elveszett egy vésett fémkártya.* Magas jutalom a megtaláláson, ávehetők F. Snarl-nál.

Ennyi elég is volt az újságból: csupa hasznos infót olvastunk, bár egyelőre csak a kérdőjelek masztakálnak tölük a fejünk körül... Dobjuk el a gazdát, aztán be a székházba. Az editor elég érdekesen fest, azonkívül munkában van egyhangúan vibráló fülbevalójával. (Ez nyilvánvaló: minden normálisabb szerkesztőnek van fülbevalója... — CoVboj) Ismerősnek tünik valójánál is volt az a fickó, akit az introban láttunk (TALK MAN). Kellemtelen meglepetés ér bennünket: *Tonetown*-ban az emberek a keresztnevükön szokták megszólítani. A lánytól viszont már halottunk valamit egy *Nyuu* nevű fickóról és ez a név már feltűnt az introban is ennek a figurának a kíséretében — követezőképp hihetetlen logikával rájöhettünk, hogy ő lesz *Nyuu*. Ennek öröme TALK NYUU. Ha nem lennénk még *tone*-osak, akkor elégedetlenül kihassaggett bennünket, mert től *Jonbol Wattune*-osak vagyunk. Így viszont el van ájulva a kinevezettől és elküld bennünket sajtóigazolvány nyomtatni magunknak valamelyik szabad terminálra. A követezőkben ugyanis fotós beosztásba kerülünk a *Legenda* mellé (aki ugyebár *Ennio*, a fottos foxi kalapban). *Nyuu* meg átad egy polaroid kamerát is, mert a szerkesztőségnek kell egy jó kis foto a *Daglets*-ről (GET CAMERA).

Menjünk át a kelet felé lévő átn, ami a szerkesztőségi szobába nyílik. Most a szobában lévő asztalnál látható a *Legenda* (mindéig mellettünk jött és a farkát csóválta, amit még egy *Legenda* is megtesz néhanapján). *Ennio* asztalával szemben van a miénk, amelyen hagyogognem egy terminál és egy printer található. Nyomtatssunk akkor igazolványt. "Jobban működik, ha bekapcsolod" — mondta Murphy és igazza volt (TURN ON PRINTER AND TERMINAL). Minden rendbebe kerül és a terminál megjelenik a "gépeld be a novod" felirat (szabadonválasztott). Aztán a számítógép megkérdezi, hogy kell-e újságitró igazolványt. Högnye kéne (YES). A printer klattog és megjelenik álmáink vágya (GET PASS). Vissza a koncertre. Mutassuk meg az igazolványt a lányunk (SHOW PASS TO STELGAD), mire az karongard bennünket és átvoncsol a tömegben. A színpad mögött a *Daglets* éppen levonulóban van, hogy az elpillert hallgatóknak is pihenhessen egy kicsit (LOOK DAGLETS). A *Daglets* egy ötágú zenekar, ami nagyon

mulatságkedvelőnek és udvariasnak tűnik. (Csak ritkán dőnek böllerkést a közönség egyes tagjaiba — CoVboy). A középő figurát megtekintve (LOOK ZAHG) megtudjuk, hogy magas és meglehetősen ló-szerű benyomást kelt (?). Fekete bőrből készült derekszáj visel és ő az együttes frontembere. Nézzük meg közelebbről is azt a szíjat (LOOK HOLSTER). A borszájon levő bőrtokból egy bőrbetonát fogantya, mered ki. Beszélgetés Zahg előrelép és máshogy azt mondja: "Miscoda megaszteltetés, Ennio! (— minket meg levegőnek néznek —) A Zagtone-okkal a Daglets teljesen új hangokat tud csinálni. Ezért Nr. 1. a Tass' c. számunk a top-listán. Az új hang egyébként teljesen elektroklus, az öreg fickó adta az ötletét, aki nemrég érkezett a városba: a Zagtone-nal különféle dolgokra csapva különféle hangokat tudunk keltetni. A múltkor egyelőre már akartunk játszani a Toronyzsigeten is, de az ottani fickók azt mondták, hogy a Zagtone-ok öszerombolják a cuccokat. (1) Nem baj, a Partt' ugyanis sokkal jobb hely felépítésre. Érdekes kutyát lehet az a Zagtone, nézzük már meg közelebbről (LOOK ZAGTONE). Kb. tíz hüvelyk hosszú és a villamcsapásműködés keményfém szerzámán lágy bőrből borított nyelben végződik. Pofatánok lesznek: vegyük elő a tőle (GET ZAGTONE). Zahg azt mondja, hogy neki van egy tartalék, tartsuk csak meg nyugodtan. Helyes, akkor most főtözzük le a bandát (USE CAMERA ON DAGLETS). "Sajf és hagymák!" kiáltunk rájuk, ami azt jelenti, hogy itt repül a kismadár. Elkészül a photo, vizsgáljuk meg tehát a művet (LOOK PICTURE): *Daglet Daglet* hátán, a képen már öt vigyorgó figura van. A szíjat nem is a szíj igazán érdekesek, hanem az a váltó, ami a fotón a háttérben levő keresek kútba ereszkedik le éppen... Mi a fonót felotthagunk le?! Nézzünk szét egy csöppet a környéken (ha nem jött volna még le a szűn, nem tudunk elmenni, tehát WAIT, amint vége): a Partkól nyugat felé rábukkanunk a foton levő kútra. Elrozsodott vas létrával vezetnek a mélybe (D). A Legenda felugrik a hátunkra és már mászunk is lefelé a sötétségbe. Víz sehol, viszont nyugat felé egy ajtó látnak a kőfalba vágva, ami egy komor, gyengén világított alagútba vezet (W). Nyam! Valami megegett bennünk, amiről posztumusz infóként megtudjuk, hogy *Gráste* neve hallgat. Ez persze már abszolút nem érdekel bennünket, mert eddigre már rég lenyelt. Az emésztőrendszerében a küldetés nem folytatódik (Söt. már az állkapocsban végetért!), szóval új felfedezéssel gazdagodva tőthetjük vissza az utolsó állásunkat: az áthaladáshoz itt valamire még szükség lesz...

Menjünk inkább vissza a szerkesztősebe és adjuk oda a képet *Nuyuk*nak (GIVE PICTURE TO NUYU). Szélesen mosolyog: "Méltnak bizonyultál arra, hogy magával a Legendával dolgozz együtt. Ugy tűnik, hogy a mi régi barátunk és alkotónk, Gramps, bájos juttolt *Snarl*-t. Itt az ideje, hogy te is Ennio utánjárdítsd. Azt hiszem, hogy a Toronyban tartja fogva. Ha sikerül eljutnod hozzá, "SIC" old' rá Ennio-t." A kamerát és az igazolványt már eldobhatjuk, ne foglalja a helyet.

Vissza a tőtrére és ott be a *Háziból Cuccok* boltjába. A tulajnál a pult mögött találhat, vessünk rá egy álmódozó pillantást (LOOK FLO). Visszanéz. Hát ez igazán nagyszerű (ASK FLO). Erre eldárja, hogy ő tulajdonképpen *Flo Rinket* irányította ebben a játékban, de valahol elbukott és most itt ragadt. Azt mondták neki, hogy válasszat: vagy vár a következő játékra vagy *particuccok*at fog árulni a boltban. "Hát mit tehet egy lány?" — nevelégtírdóságok köztben, talán majd a következő játékban. Ujabb beteg. Flo mögött a háttérben különféle maszkokat látunk: próbáljunk meg kihúzni valamit értelmes infót róluk (FLO TELL ME ABOUT MASK). "Milyen színű maszkra vagy kíváncsi: a feketeire vagy az aranyra?" (TELL ME ABOUT GOLD). "Mi baj van veled? Szeretem, mert ez nagyon jó!" (TELL ME ABOUT BLACK). "Jól állna neked, de szerintem az arany az igazán tőne!" Bizonyára ő is azért ragadt ebben a játékban, mert szerinte ez volt a tőne — a fekete az sokkal kellemesebb külsőt kölcsönöz nekünk (BUY MASK). Flo kikapcsolja mindkettőt a pultra — bármelyiket el is veheti, mert ma buli van a városban, nem kell fizetni érte (GET BLACK). Menjünk vissza az utcára és most ugorjunk be *Fast Freddie* bárjába.

Itt az egyik szabadon álló baxca kísérnek bennünket és szeretettel várják a rendelésünket. A táncparketten frútt táncosok mozognak a teremben dübörgő zenére, egyebé előnyek meg mit sem zavartak magukat a boxaiban csevegnek. Kajánlunk meg meg amit ilyen helyeken csinálni lehet. (Félhőrpintük a vizgázatlan szomszéd sötét... — CoVboy) A boxunk falán egy felirat díszelg (READ SIGN): "Isten hozott a *Fast Freddie*-ben, a város legjobb helyén". Mindössze 3 pick a *Globurger*, ami nagy, borító, izletes és természetesen — mint az egy normális hamburgertől el is várható — izzik. Csak 2 pick *Fast Freddie Fizzije*, ami aktíválja az agy neurotranszmitterét. Az asztalon egy pár kesztyűt találunk, ami valamilyen vékony, ezüstösen csillogó anyagból készült. Mindjárt feladjuk a rendelést, de előtte azért a biztonság kedvéért húzzuk fel a kesztyűt (GET MITTS és WEAR MITTS), különben leeg a kezünk a langymeleg burgertől. Hőrpintünk egyet a kellemesen hűvös és bugybörökölő *Fizziből* (DRINK FIZZIE), ami szongitaton átjárja bensőnket és egészen erősnek érezzük magunkat. (Ezt én is lamerem, de mint az egy normális hamburgertől el is várható — CoVboy). Rendeljük meg a burgerekből (ORDER GLO). A pincér-nő méris elénk teszi, majd érdeklik, hogy vajon mit fogyszát a mi legendás *Ennio*-k? Nem mást, mint egy kis pirítóst a la wauwau... Kukkantsuk meg a burgert (LOOK GLO). Szép nagy adag, betőltő-ne egy egész frízdsider. Kellemes illata van és ehetőnek néz ki,

bár a puffancs kisé különös neofényvel izzik. Biztos finom lehet ilyeneket enni, szóval nyeljük le (EAT GLO). Congratulations! Most mivel fogunk világitani az alagútban? (Mivel világitani kéne...)

A hamburger tehát nem élelmiszer, hanem a szelemba szerepét tölti be a játékban. A tőttet végez benne: 29 lépés múlva világitni kezd, majd a 38. lépés után hiszlik, sőt, el is tűnik a tárgyak közül. Problémák is rogtón ki: menjünk a kúthoz és másszunk le — máshogy ma Mr. Fogos megjé a világságtól és nem fogyszát el bennünk. Hm. Nem jéjt meg és elfogyasztott. Akkor a kútazás előtt további konspirációnak is kell követeznie: ügyis bulli van a városban, vegyük fel a maszkot is magunkra (WEAR MASK). Na, így már mindjárt más — most már nem fog megenni! (Már amennyiben fekete maszkot viselünk — az arany színűt) jsmét csak megindul a pavlovi reflex a *Nagy Ronda Mindenevő Eüdienben*: Mozog! — tehát ehető.). Semmi baj, tovább azért nem jutunk: jón *Snarl* és a változásság kedvéért ő fog megenni bennünket. Most akkor egy kis elmélkedés következik a további teendők előtt: azt már tudjuk az újságikkéből, hogy a *Snarl* ("Viscor") nevű figura körül bűzlik valami (és az nemcsak a szaga miatt van). Sőt, *Nuyu* azt mondta, hogy valószínűleg ő tartja fogva a kedves nagyapát is a Toronyban. *Snarl* az utcán nem fogyszát el miután az alkalmozhoz illően nézünk ki — viszont ha a kút mélyén megis megezik, akkor annak talán az oka, hogy a kút az ő birtoka. Szóval ha itt maszkál, akkor a fényképen is ő volt látható, amint a kútba távozik. Viszont a városban is találkozhattunk vele: főtőrről nyíló kisállatkereskedés vezetésével van elfoglaltva az utcán, és éppen percek óta éppen nem kútban, hanem a kútban, és nem a városba látogató gyantulán figurák torkát harapja át az utcán. Következőképpen amikor a kereskedésben van, akkor a kútban éppen nincs *Snarl* (hál'istennek csak egy példányban van jelen, bár ettől a játéktól az is kétféle volna, kionózzák ezt a bájos állatot). Nézzünk be a kereskedésbe hozzá. Ha itt van (és itt lesz), akkor elméletileg le lehetne menni a kútba. Csak az a baj, hogy a következő lépésben ő is távozik fogva: *Ennio* a kútnál jelzi, hogy érzi a szagát (talán mondani sem kell, hogy ilyenkor nem érdemes látogatózni), kivéve ha nem kifejezetten a játék újratöltése a célunk). A kereskedésben tőtsünk el egy lépést mondjuk azzal, hogy megnézzük (LOOK SNARL), kiderül róla, hogy egy disznó, egy mosóműve és egy krokodil keveréke. Érdekes elegy. *Ennio*t elégé idegesíti a szaga, de nemokára fel is áll és távozik (ha nem, akkor WAIT vagy nézelődünk addig, amíg elmegy). Távozás előtt az ajtóra egy órást akaszt ki (LOOK CLOCK), amelyn az áll, hogy "20" múlva visszatér. Brilláns logikával ki lehet következtetni, hogy ez húsz lépést jelent, de segít valamennyit az is, hogy éppen most itruk le, hogy ez húsz lépést jelent. Most egy kis kavarás következik az eddigi eseményekben: onnantól kezdve, hogy *Nuyu*-től eljutunk jöttünk be ide hozzá és utána a kútnál csak a kút, menjünk a *Particuccok* Boltjába és *Fast Freddie*-hez (ennyi lépésbe bőven befér, hogy megvegyük a szükséges cuccokat). A megfelelő időtész azért szükséges, hogy ne találkozzunk vele a kútban és ne is fogyasszuk az elemet a *Globurger*-ben (vagyis onnantól, hogy elment a fickó, a 20. lépésre vegyük fel a *Globurger*-t. Aztán irány a kút és ott most már biztonságban átjünk a kritikus ponton.

Egy kis barlangba érkezünk, ahol különféle állathat őrjőnőnek ketrecekben. Nyugat felé a folyosó folytatódik, viszont itt meg látunk egy *Philbert*et is. Érdeklődhetünk nála (ASK PHILBERT), ami nem hoz semmi eredményt: abban reménykedik, hogy *Snarl* gazdi édes hangját hallja — aztán elkezd morgni, mert valahogy nem hasonlít a hangunk a vártra (nem bánt, mert rajtuk van a fekete maszk és nem tudja ki van mögötte). Egy kis vizsgáolás után észrevesszük, hogy az állatok ketreceknek felső részéből két kábel vezet ki...

Továbbhaladva nyugat felé az alagútban egy nyomogombót találunk, amelyhez ismét csak két vezeték csatlakozik. Ez már mindenkinél megmozgathatja a fantáziát — kiképzés, az meg elolvassza a gomb fellett álló feliratot: "Csak veszély esetén — FS". Képzéljük azt, hogy veszély esete forg fenn: PUSH BUTTON. Természetesen az összes vadállat kiszabadul, viszont bennünket megvéd tőlük a folyosó bejáratára leereszkedő rács. Oh, de ügyesek is voltunk — majd később kiderül, hogy mennyire!... Tovább észak felé a folyosó végéig, ahol egy letra vezet feléle. A kijárat egy fa odújában kapott helyett. Megérkezett *Snarl* birtokára. Itt van egy *Jawdaw*, amint Ennio néhányszor megszaglás, majd leül és teretelről kezd vele néhány aktuális kérésről. Mi a megehető az a *Jawdaw*? (LOOK JAWDAW). Az a *Jawdaw* egy teljesen hétköznapi *Jawdaw*, ami teljesen olyan, mint bármely más *Jawdaw*, amelyekkel bármikor összefuthatunk a világon — leginkább fogak és állkapocs a főbb különbségei. A *Globurger* fog, szóval nem kell túl sokat básmázkodni: forduljunk kelet felé aztán tovább északnak. Egy kapuhoz jutunk, amiről eláruljuk, hogy ez a birtok főbejárata. Az ajtó hathatványknyi tölgygerendából készült és OPEN GATE kiserletre az is kiderül, hogy momentán zárva van. Előbb tehát UNLOCK GATE és azután OPEN GATE. Ahogy az ajtó feltartuk, a másik oldalról üldögélő különös figurák megrántják a kapura akasztott csengőt és egy teljesen hétköznapi *Jawdaw* kocog keresztül a napfénytől pázslított és teljesen hétköznapi módon úgy felzabál bennünket, hogy az csoda... Szóval az ajtó nem nagyon érdemes kinyitni (de UNLOCK kell, mert a másik oldalról később be fogunk jönni!). Ezen kívül viszont már csak egyetlen helyen lehet *Snarl* birtokáról kijutni: a folyosón, amitt epp

az előbb zártunk le... Jaj, de kínos! Hehehehe. Nem baj, aki nem mentett azóta játékaikat, az most rájön arra, hogy egy játékot nem úgy kell végigjártatni, hogy bakon bepegeljük a CoV-ban leirtakat (és nem fogja legközelebb megynomni azt a bizonyos gombot)...

Szóval vissza a folyosón és ki a kútból — ha az időzítés jó volt, akkor *Snrar* sem evett meg minket és még a *Glöburburg* is teli van (most már akár meg is ehettük vagy eldobhatjuk). Elfelelünk a maszkot is, a továbbiakra nézve felesleges volt. Aztán mehetünk vissza *Snrar* boltjába, ahol most mi is bezsúllunk az új divatműsiba: egy maszkata (Blobs) vásárlásával fogjuk felolenteni a bizniszt (BUY BLOBPET) (Ha *Snrar* még nem lenne itt, akkor WAIT). A maszkata árfolyama 5 pick, ami ugyan kevés kiszármányolós, de biztos megéri az árat (legfeljebb nem lesz takarón — nam baj, eddig se volt). Blobo nagyon aranyos és mi is tetszünk neki. Rögton meg is sétáltatjuk (hátha megzökkik főlünk). Bloboesételtásra a legjobb hely természetesen az építkezés, ott is az északi rész. Az árkot itt megvizsgálva (LOOK TRENCH) némi turkálás után egy óblós edüst bódított sikerül előkaparnunk, amelynek fedele elég laza van rácsavarva. Természetesen kinyitjuk (OPEN JAR). Hoppá, kicsoda fedezés! Nincs benne semmi. Nagy az öröm. Blobo nevű maszatkánkat most kivisszük az erdőbe, messzire a város dűbörgő zajától. Ott valószínűleg nem lesz szükség arra, hogy szobatiszta legyen... A kútnál forduljunk északra, itt kezdődik az erdő. Egy nagy feilírt hirdeti: *Övük ardsővegeinket, kérjük maradjon az övsényén!* *Ennio* csóválja a farkát és szemez a madarakkal, ami bizonyára azt jelenti, hogy az élő Legendának jó a közérzete — de ez egyébként nincs hatással a játék folyására... Nyugatra indulunk, ahón talán kánel alkalmas arra, hogy elveszítsenek benne valmit (netán *Snrar* is erre járt valamikor?) A kis huncut Blobo nekáll kutakodni, lyukat és a földbe és végül sikeresen kítúr egy kártyát. Aztán elrohan és sosem látjuk többé (na ugye, hogy sikerült elvesztenit?). Egy maszkata elvesztése meg nem dönti világládjadalomba virágos egyéniségünket: Blobo nincs, kártya viszont van — fel is vehetjük (GET CARD). Hiszen ez egy teljesen DEBOSSÉ METAL CARD, amit *Snrar* vesztett el! Közlebb-ről megvizsgálva különféle magikus ábrák domborodnak, homoródnak, azonküll vannak rája. Teljesen nyilvánvaló, hogy mit ábrázolnak: magikus ábrák. A *Snrar*l kapott magas jutalomtól valószínűleg kárpótolhatjuk az elvesztett Bloboink feletti fájdalmat, sőt talán akár egy egész hagny! *Blot*ot is vásárolhatunk — szóval már blöbögő hajjal szaleadunk is, hogy minél előbb visszaadjuk neki. A derék *Snrar* tesz a fejünkre a jutalommal kapcsolatban, a kártyáját viszont köszönettel elülszíteti a zsebében — akkor csinálnánk a lehető legnagyobb marhaságot a játékban, amikor visszaadnánk neki...

Menjünk tovább az eskálodástól észak felé, egészen addig, amíg egyik falba nem ütközünk. A környező falon mindenütt gombokat látalunk, aminek az öröme kelet felé fordultunk és egészen a fal sárkáiig folytatjuk a dicő előnyomulást. Meglepő dolog fog történni: folytatjuk az utat kelet felé. Minidaddig, amíg egy egészen érdekes faig nem érünk. A fárl érdekes dolgok potyognak lefelé: kacsaringós vörös neoncensók. Ezek a Vörös Ördögök. Ahol földet érnek, felperzselik a földet és a bórúnknál érezhetjük, hogy nagyon kellemetlen a közeleghük. Tehát menjünk gyorsan tovább kelet felé. Ez itt már Löttyvidék, amiről az újságban már nagyon sok szepót és jó ötvlashatunk... Hogy teljes legyen az örömnök, egy hatalmas szörny lilhegését halljuk, aztán azt is, ahogy keresztelünk a zombékok között. Mielőtt mi is teljesen elvesznénk, haladjunk tovább kelet felé. Valószínűleg senkit nem fog idegesíteni, hogy a háta mögött bugyborékoló zajok és egy hullóföld származó verfégyasztó sziszegések hallatszának. Kelet felé egy robajó vizeséhez érkeznük, amely mögött a kalandjátékok jó szokása szerint természetesen egy barlang bejárata van elrejtve. A barlangot megnézve (LOOK CAVE) egészen érdekes zsoveget kapunk: semmi érdekeset nem látás — legközelebb majd megtanulod, hogy amikor különféle háttörzongató zajok hallatszának mögöde, akkor nem árt meg bámszokdni, mert esetleg egy Krokogató masszív állkapcsai között végrede a játékot. A barlangban egybábárt egy sárkóvet találnánk nehezen kibetűzhető szöveggel: *Nyugodj békében, Zork!* Amig azon töpregnük, hogy ki is lehet az itt nyugvó *Zork*, megérkezik a Krokogató és majd a túlvilágon választ kapunk az elmes kérdésre magától a nevezett személytől... Szóval ne barlangszokdjunk, hanem tovább kelet felé. Itt végre sikerül partra evickélnünk, viszont a további utat egy magas drótkerítés zárja el, a tetején szögessdróttal védve az átmaszni próbálók ellen. Attól még azért át lehet mászni rajta, de csak *Snrar* birtokára jutunk meg megint és semmi nem találnuk (szintén megint). Forduljunk inkább a napszötte észak felé, ahol megyszerül fedezésre jutunk: megtaláljuk a drótkerítés folytatását! Mögötte hosszú merőfödeken keresztül elterülő barakkosorokot látunk. Bátor kalandorok esetleg újabb helyszíneket fedezhetnek fel, ha baugranak a tóba (SWIM). Új helyszínek: tó alulról, vizesés belülről, kérdés az újrakezdesről. Tovább tehát észak felé, ahol egy mólt látunk. Ez az *Enni* birtok bejárata. A mólt mellé egy kisebb evözös csónak van kikötve, amibe most boldogan beelőpöppönünk (CLIMB INTO BOAT). Most egy kis vidám hajózákos következik a háborgó tavon, amelyben az érdekes, hogy ha rossz felé evözünk, akkor csak tartani tudjuk a helyzetünket, ha még rosszabb felé, akkor meg vissz a baramlat vizesésbe. Kellemes szórakozást mindenkinek — ezt meghagyjuk,

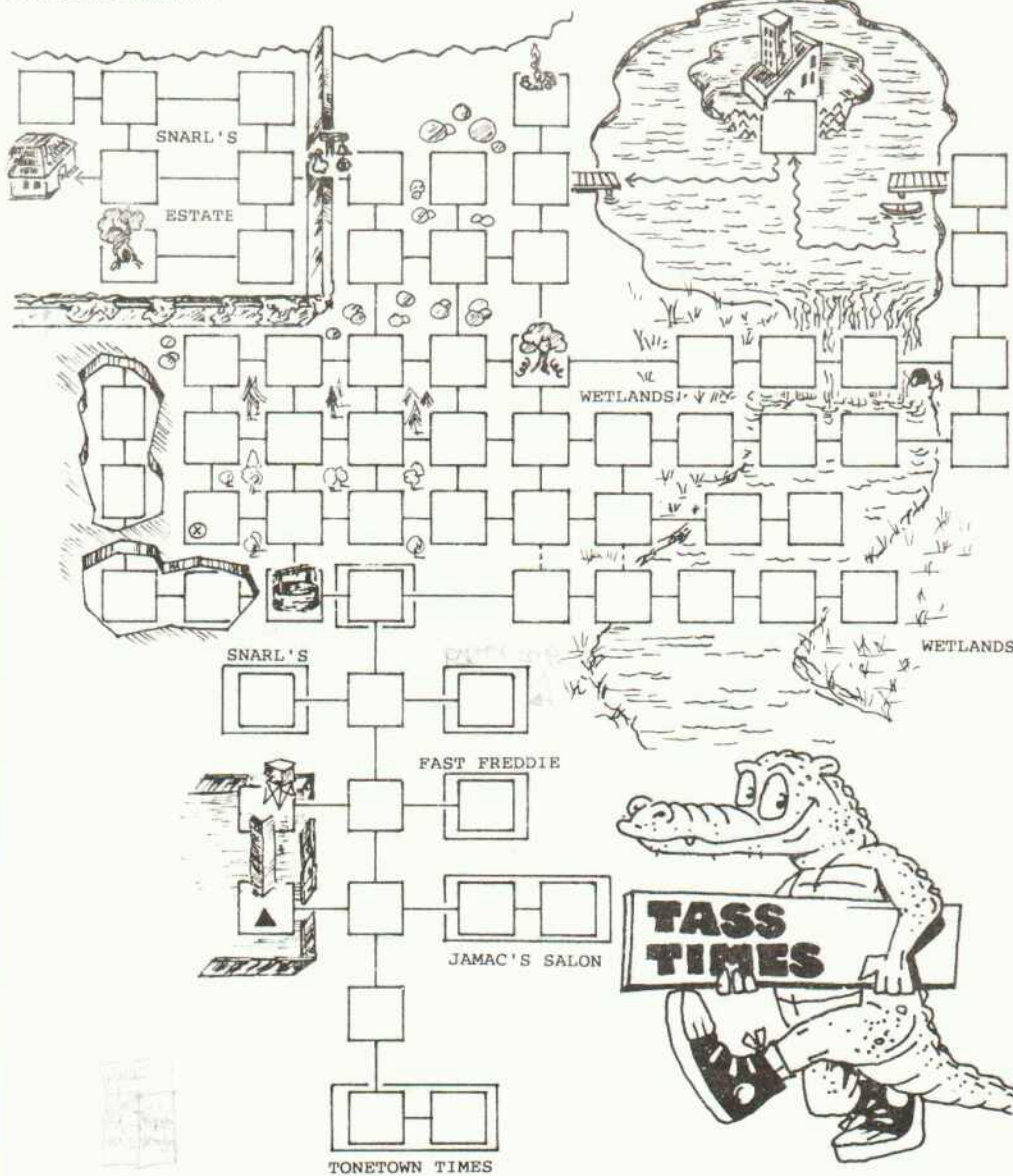
hogy azért mindenkinek maradjon egy kis izgalom.

4 lépés a jó irányba és megpillantjuk a Toronyzsigetet, amely teljesen hihetetlen módon a rajta lévő toronyról kapta a nevét. A bejárat észak felé van. A króm és acélborítású és üveg komplexum teljesen kihatnak tünik, eltökintve attól a léptől, amelynek ajtaja nyugat felé hívogat bennünket. A liftbe belépvé 4 szinthez gombokat látunk, az ótdídkhez pedig egy abra van mellékeve, mellette pedig egy nyílás. Az álesszemű megfigyeléssel röpké órák alatt feltűnik, hogy az abra véletlenül teljesen megegyozik a *Snrar* kártyáján lévő jelekkel — de azért persze végignyomogatja a gombokat, mert kíváncsi.

INSERT CARD INTO SLOT aztán PRESS BUTTON 5 és kelet felé már meg is leljük a derék nagypót, aki most éppen úgy csinál, mint Houdini, a világhírű művész. Vizsgáljuk meg a bilincset (LOOK CUFFS). Szabvány bilincsek — csak éppen nincs hozzájuk kulcslyuk rendszeresítés. Van viszont egy tabla (READ LABEL), amelyen az áll, hogy ezek *Sonic* záruk, azaz hanghatásra nyílnak. Kiáltunk mondjuk rájuk: 'Nyíl! X!' — ez például egy olyan lépés, ami teljesen *no effect*-effektet produkál a bilincseknel. Ellenben ha a *Zagtone*-nal egy jó nyugat ravágunk (HIT ZAGTONE ON CUFFS), mindjárt kinyílnak. *Ennio* megjegyzi, hogy most már időszerű lenne elhúzni innen a csikot. Vissza a liftbe, le a földszintre és ki a torony elé. A nagypót közli, hogy nincs több vesztégetnlváló időnk: *Snrar* az egész tér-idő kontinuumot fel fogja borítani, ha nem jutunk el idejében a laboratóriumba. Hopp, be a csónakba és délre, majd nyugat felé ismét partot érünk (a csónak egyedül indul további fedezésesekre). Továbbhaladva észak felé észak felé fogunk továbbhaladni (Nehát! — CoVBoY) Egy sáros ösvény végén, egy tóparton állunk, ahol egy régi ideológus táborhely maradványait fedezzük fel. *Ennio* itt hirtelen megint megzéri *Snrar* szagát és megállapítja, hogy a tózárokohely nemrég Alifidit süttö valaki (ez egy olyan állat, amit a Joisten a Krokogatór nevű állat megeremeszte után állított össze a fennmaradó dargóból). Vissza dél felé, egészen addig a fáig, ahonnan a Vörös Ördögök potyognak lefelé. Felvesszünk egyet közülük a bódúnkba, ami ugyebár már nyitva van (TAKE DEVIL INTO JAR). Ezt megint csak a *Glöburburg*erovő kesztyűben lehet, mert anélkül esetleg szétég a kezünk...

*Nyugatra* megint megtaláljuk a kedves kis gombánkat (GET MUSHROOM), amelyekből északra kedves nagy gombok lesznek. Már teljesen benövök a fákat és minden lépésünk nyomán hatalmas spórafelhő verődik fel. Itt például meg lehet nézni a gombákat (LOOK MUSHROOMS). Viszont okos ember már nem kóricál ekkora bazi gombák között, mert például az történik, hogy lassan elsüllyed ebben a spórategyben és szépen megfullad (a játéknak viszont nem ez a célja)... Szóval meg miután normális merető gombát szedtünk, egyikük meg, mert kellemes pézsmá-ize van és nem sokkal az elfogyasztása után megpillantjuk a felénk közeledő *Timothy* *Leary*-t, aki feltevet és elhúnik. (A fickó egyébként neves regényíró, angol nyelvű irodalomkönyvekben szövegt szerepeivel egy *Shakespeare* nevű fickóval együtt, aki arról híres, hogy egyszer véletlenül felakasztották.) Miután a nevét irodalmár elhört, elhatározzuk, hogy nem eszünk több gombát. Tovább nyugat felé a 'meg-nem-evett-gombával' és a fal mentén forduljunk északra. Most vagyunk *Snrar* birtokának a kapujánál, amit az előbb *benőtr* már kinyitottunk (pontosabban kieresztettük, mert ha kinyitottuk, akkor most nem vagyunk itt). Két kétmeteres figurát látunk, akik közül az egyik Szem, a másik meg Orr. Fogalmunk sincs, hogy miért pont így neveztek el őket, amikor Szem egy szemre, Orr pedig egy orra hasonlít... Egyébként velük találkoztak az, aki annak idején megpróbálta belülről kitánni a kaput és most már rég nem tart velük. Szóval a kellemetlen fickókhöz most hozzávágjuk a gombát (THROW MUSHROOM ON EYE AND NOSE), hogy nokik is megjelenjen néhány angol irodalmár. Szem behunyja magát és Orr pedig pruszókli kezd — ez náluk inaktív állapotot jelent, tehát kinyitjuk a kaput (OPEN GATE) és besétálhatunk rajta. Itt jókat lehet megint kóborolni, de mivel időnk kevés, menjünk egyenesen nyugatra, míg megtaláljuk *Snrar* házat. *Gramps* nagypeza figyelemztel, hogy csak óvatosan, mert *Snrar* kemény sűti lesz. A házában mindenféle régi dolgot látunk, amelyekkel most nem nevezünk meg, kivéve persze a lépcsőt, amin viszont nem megyünk fel. Az észak felé vezető ajtó mögé kukantunk be. Egy régi és egy új ismerős: *Snrar* és az ő laboratóriuma. A labor nagyon hasonlít a negyepapa hasonlók helyiségeéhez, csak eggyel kisebb kiadásban. *Snrar* rögton *Grampste* támad és összekapaszkodva birkózni kezdenek. Mivel *Ennio* nagyon morog *Snrar*-ra, engedjük rá (SIC ENNIO). Férgeteges támadás: *Ennio* sarokba szorítja *Snrar* és úgy viscorog rá, mint egy felbőszült tigris. Most végre megtudjuk, hogy *Ennio* legendája nem pusztá kitalálás — a Legenda nem ismeri a felelmet és úgy küzd, mint két palotapincstör *Gramps* ismét a felelmet a szünetet, felkiált: *'Fiam, add gyorsan a naplómat! Szükségem van valamire az első néhány oldalról...'* (GIVE BOOK TO GRAMPS) A nagyapó megragadja a könyvet, pillanatok alatt beállítja a karikát, majd azt kiltja, hogy lökjük keresztül ezt a *'Snrarburgert'* rajta. Mielőtt ezt megtennék, segítségün a bátor *Ennionak* és kapjuk elő a Vörös Ördögöt tartalmazó bódúnkunk. Nyissuk ki (OPEN JAR) és a dühös neoncós jó fejbejelöltük ezt a biológiai zsákutóat! *Snrar*nak ez már sok a jóból: teljesen elgyengül, hogy a mérges fűt után meg egy bator neoncószt is rászűrtöttünk — lökjük át a karikán (PUSH SNARL THROUGH HOOP).

Most már csak a drámai befejező szöveg következik, amelynek a végén hirtelen minden összetekeredik és mi az út mellett találjuk magunkat kb. 1 mérföldre *Snarl* (?) házától. Az út mentén egy aranyos kismalac, egy drága kis mosómedve és egy kedves kis krokodil zokog néhány könyvet az előttük fekvő csatornanyílásba. Ez itt a *Snarl*-puzzle. És úgy ér véget a játék, mintha csak simán meghaltunk volna — megkérdezi, hogy meg akarjuk-e próbálni még egyszer... Miután mindenki magához tért a leírás okozta megrázkódtatásból, megemlítjük, hogy nem mi vagyunk ennyire idétlenek (Na azért még egy kezdő pszichológus is találna néhány fordulést!... — *CoVboy*), hanem a játék. Még van egy pár ilyen a tarsolyunkban — szóval azoktól sem fogtok megmenekülni!...



# Uninvited

Már a CoV megjelenése óta, de különösen a DEJA VU leírása után számos felbuzsított kalendárajánró bombáz benőttük kérdéseivel az UNINVITED-et illetően. Összintén szólva az érthető: az Icom/Mindscape kooperáció klasszikus szüleménye tényleg igen kellemes időtöltés minden kalendájetkosnak, hiszen egy ilyen játék addig jó, amíg a t. játékost halálra... izé... szóval nem nagyon megy a dolog. A történet egy kísértetkastélyban játszódik, különféle hazajáró lelkék, szellemek, mágusok meg egyéb ilyen standard horrorbrendezések között, ami minden átlagon aluli videóban is fel szokott tűnni. A játék folyamán kiderül, hogy a történet — rájuk kívül — három szereplő körül bonyolódik: van egyrészt a Mester, aki levelező tanfolyamon magukat oktat és a 5. tulajdonos ez a bizonyos kastély, van ennek egy rakoncátlan tanítványa is, aki Dracan névre hallgat és a tanfolyam középig megszerzett tudását már bőven elegendőnek tartja ahhoz, hogy ő legyen a Mester — természetesen a Gonosz szolgálatában; harmadrészt pedig van a Mesternek egy hűséges tanítványa is, aki rájön Dracan mesterkedéseire és megpróbálja megvédeni a Mesterét. Egyelőre egyikkel sem fogunk találkozni, de a különböző tárgyak többségének megtalálásakor világos lesz, hogy melyikük is lehetett. A kezeléssel nem foglalkozunk, mert mind 64-en (csak lemezen), mind Amigán teljesen ugyanaz, mint a DEJA VU-ban. A parancsok kiadásának sorrendje (mert ez abban a leírásban nem nagyon volt világos): először a parancsot kell kiválasztanunk, aztán a tárgyat, amire vonatkozik (inverz volt), OPERATE-nél először a parancs, aztán amit használni akarunk, végül amin használni akarjuk. Természetesen csak azt lehet használni, ami nálunk van, azaz átpakoltuk az INVENTORY-ablakba. Csak korlátozott mennyiségű tárgyat hurcolhatunk magunkkal, de nem a dologok száma, hanem a súly a döntő. Még nem sikerült végigjátszani a játékot, de azért néhány — remélhetőleg használható — tippünk van hozzá. Itt következnek:

Az egész kezdődik azzal, hogy egy viharos éjszakán az autónk valami kietlen erdőszegben leter az útról és egy fáknak csapódik. Mielőtt a sötétség mindent elborított volna, az utolsó dolog, amire visszaemléksünk, hogy az öccsünk elkezdett sírdogni. Az utóközés attól következő be, hogy megpróbáltunk kikerülni egy árnyékos utat, ami hirtelen feltűnt az út közepén. A kikerülő manőver kevésbé sikerült: elvesztettük az uralmunkat a kocsi felett, az levágódott az útról és szerencsésen összetalálkozott ezzel a fával, amin éppen van szerencsénk lögni. Kisebb zűgő fejünkkel forgatva áttekintjük a károkat. Rádöbbenünk, hogy egyedül vagyunk — az öccsünk biztos elment, hogy segítséget keresen. Ahogy kihámozunk magunkat a kormánykerék mögül, orunkat megcsapja az ósztatott benzintartályból szivárgó üzemanyag átható szaga. Azon töprengsz, hogy vajon mi lehetett az, ami olyan hirtelen előbukkant a kocsi előtt... Ha sokat vizsgálódunk, akkor az autó szépen felrobban, szóval jó lenne innen minél előbb távozni. A vezető melletti ajtó némi erőfeszítéssel meg nyitható, szóval mászunk ki rajta. Mielőtt kimászunk, a kocsi fel is robban — megpróbálva ezzel a szállítási vagy vontatási költségek. Kiszállás után egy ódon kastyé bejárata előtt találjuk magunkat, ami aztán mindennek nevezhető csak bizalomgerjesztőnek nem. A kapu mellett egy levélzékényt találunk, amelyet kinyitva egy borítékra leljük. A címzett: **Master Crowley, 666 Blackwell Rd. Loch Ness, Scotland** (újabb bizalomgerjesztő momentum). Ezek talán nem mi vagyunk, de azért beleukkanthatunk. Találunk benne egy nyakéket, amely nagyon régi kézműves munka: egy vastag láncan egy arany amulett lóg. Mellette egy levél van, amelyben a következők állnak: *"Kedves Mester! Kérem bocsánatom meg, az egészségi állapotom megakadályozta abban, hogy segítsen Önt a Gonosz ellen vívott harcában. A tanítványait talán túlságosan is jól tanítja: egymagukban is túl erősöket várnak ki lelkéleket egy amulettel, amely talán ismeretlenül tűnhet. Viselje az ékszer, míg rám gondolt, az élethoít retteg a dologtól, mert meg akarja gonosz is fel, az amulettől megdermedve látjuk, hogy véres csomókat haszt ki testünkől. A folyosóról tehát minden további nélkül szaladjunk fel a lépcsőn az emeletre. Az emeleten nyissuk ki a jobbra lévő első ajtót és bejutunk egy kamrába (STORAGE CLOSET). Felülről a második polcon a második üveg felirata: "NO GHOSTI Kísértetek, vámpírok, szellemek és egyéb nemkívánatos látogatók ellen!" Nyissuk ki az üvegcsét (olyan bűdös, mint egy sebesült görény — egyébként a szag emlékeztet az egész házat átlenő rothadt illatra) és amikor legközelebb a földszinti folyosón a kísértetek botlunk, öntsük rá (OPERATE). Ez jól tesz neki, sárrá olvad, majd teljesen eltűnik. (Fontos, hogy az üveg nyitva legyen!)"*

● A Hall folyosóján az összes ajtó zárva van. Ha bármelyiket megpróbálnánk kinyitni vagy megvizsgálni, akkor hirtelen megjelenne Scarlet O'Hara (Az "Elűjta a szél" főszereplője — vagy legalábbis így határolt nagyon hasonlít rá), aki ugyan háttal áll nekünk, de ez nem akadályozza meg abban, hogy a következő lépésünkre hirtelen megforduljon. Felűl, oda, hogy az arca nélkül minden műst — aztán a miénk is így tesz, mert a műmülettől megdermedve látjuk, hogy véres csomókat haszt ki testünkől. A folyosóról tehát minden további nélkül szaladjunk fel a lépcsőn az emeletre. Az emeleten nyissuk ki a jobbra lévő első ajtót és bejutunk egy kamrába (STORAGE CLOSET). Felülről a második polcon a második üveg felirata: "NO GHOSTI Kísértetek, vámpírok, szellemek és egyéb nemkívánatos látogatók ellen!" Nyissuk ki az üvegcsét (olyan bűdös, mint egy sebesült görény — egyébként a szag emlékeztet az egész házat átlenő rothadt illatra) és amikor legközelebb a földszinti folyosón a kísértetek botlunk, öntsük rá (OPERATE). Ez jól tesz neki, sárrá olvad, majd teljesen eltűnik. (Fontos, hogy az üveg nyitva legyen!)

● Ugyancsak a Storage Closetben, az anti-kísértet üvegcsé mellett találjuk a Spider Cider sprayt, amelynek felirata arról tanúskodik, hogy ismert rovarukatató tudósok szerint egyszerűen alkalmas pókszabásúak elkábítására. A Parlorból nyitló veranda korlátján véletlenül egy hatalmas fekete pók szaladgal. Fújunk a sprayből a korlát (l) egy csíkot, vissza a szobába és jöjünk ki megint (a pók minden látogatásnál csak egyszer szalad végig). A mostaninál azonban érdekes megfigyelésnek lesz része: megjelenik. Nem dögött meg, fel lehet venni, esetleges későbbi használatra.

● A Libraryben az asztalon egy régi könyvet találunk, ami még a házán is régebbinek tűnik. Kinyitása után egy csomó latin kifejezés definícióját találjuk benne — ez egy User's Guide varázslásához: Instantum: Azonnali, hirtelen, pillanatszerűen bekövetkező dolog; Illuminaris: Izzó lehelet fény; Projectum: Valaminek a mozgásba hozása, elmozdítása; Spara: Kis láng, szikra; Specan: Beszélni, beszélgetni; Heafod: Fej, koponya; Magisterium: Rejtély, titok; Abraxas: Ez egy bűvés és, amelyel a megidézett varázslat végre-hajtható; (RETURN a varázslásában). További segítség talán a varázslásához az emeleten lévő Bedroom-ban: az ágy mellett álló ajáliszékényt kinyitva egy tekercset leljük, amelyen kinyitás után hat szót (két varázsigét) találunk: Specan



△ Ezt a képet nem túl nehéz előcsalogatni...

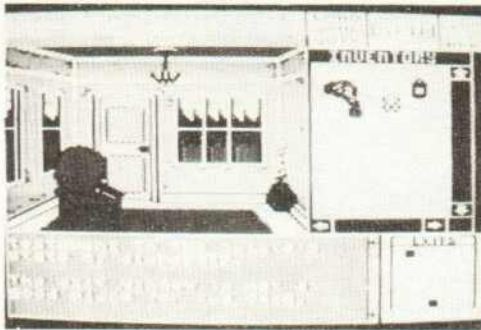
Heafod Abraxas és Instantum Illuminaris Abraxas. A "szótárból" kinézve a szavakat, ez kb. a "Beszélj Fej" illetve az "Azonnali villámcsapás" varázslatokot takarja. A varázsigék elmondása SPEAK+tárgy kijelölése után történik: a program várja, hogy mit akarunk a tárgynak (vagy élőlénynek) elmondani.

▽ Hát ez mégsem Scarlet O'Hara



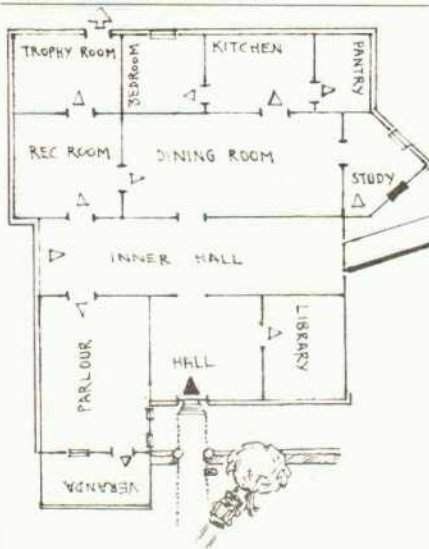
● Néha úgy tűnik, mintha a káprázatot játszana velünk: az adott helyszínen egy kis figura rohan át a kezében egy hatalmas kulcsot lóbalva. A Master Bedroom ajáliszékélyén egy munkanaplót találunk, amelyben a következőket találjuk: "Dracan felett már nem tudok uralkodni. A legjobb tanítványom volt, de most már Mestermek képzelt magát. Bár hatalmas már erős, szellem még gyenge. A mohaóság és a hatalom sötét szelleme könnyen hatalmukba kerülhetik. A szolgám, aki sokkal óvatossabb, mint én, elzárta a csillagot a pántházkólú dőzsozomból. Vars: El vannak zárva az 5 pillanatszerű — elrejtettem a kulcsot, egy szék tudja, hol". Tehát egy kulcs van

elrejtve valamelyik székben. A Kitchenben a falon egy csomó kés lóg, amelyek közül a bal oldali kettő (egy *Ginsu* és egy konyhakés) nagyon éles, tehát alkalmas székszabdálásra. Mielőtt valaki vad kicsapongással feldarabolná az összes kárpitot a barátságos kis házikóban, előlrujuk, hogy a kulcs a *Hall*-ban van a bejáratnál: a csillagot szőnyegen álló bal oldali szék rejtje. Ez nyitja a *Master Bedroom*-ban lévő nehéz tölgyfaszekrényt. Először is két tereket találunk, amelyeken ismerős pecsét tűnik elő: a saját farkába harapó kívó.



A felső terecs tartalma: "A kertü üveasztó szive rejti a *Blotney ékkövet*. Számos helyre nem juthatsz be addig, amíg nem nyitod ki a "titkot". (Felhívunk a figyelmet arra, hogy a kertben balra egy épülethez jutunk, amelynek a felirata *Magisterium* — a szótárból pedig már elolvashattuk, hogy ennek a szónak a jelentése: titok...). Az alsó terecs tartalma: Arany, ezüst, higany, kulcsot formáz vigan!" [Elnézést, szabad fordítás volt...]. A leírása szerint higany lehet az aranykupakos kis üvegcsében, amit ugyanitt találunk, egy ezüsttálca van a *Pantry*-ben; sőt, a nyakunkban lógó amulett pedig aranyból van... Szóval az alkotóelemek meglehetnek — de hogy lesz ebből kulcs?! Egy másik elképzelésünkre az adott okot, hogy a *Study*-ban, az íróasztal fiókjában egy csomó kártya volt, amelyeken néhány éiem tulajdonságai voltak felsorolva. Itt voltak az említettek sorszámai is a periódusos rendszerből — tehát gondoltuk, hogy nem olvashatni kell a "kulcsot", hanem az elemiszámok felsorolása nyit egy ajtót (a DEJA-ban is volt egy számszörös ajtó). Sajnos hiába mondogattuk a zárt ajtóknak, hogy 79-47-80 — egyik sem akart kinyitni tőle.

A negyedik lelet az a bizonyos pánthétküli doboz, amiről a *Mester napló*-jában olvashattunk: talán egy csillagot — sajnos légmentesen le van zárva, seholgy sem tudtuk kinyitni.



- △ — Nézeti kép
- ▲ — Kezdsés
- — Ajtó
- — Zárt ajtó

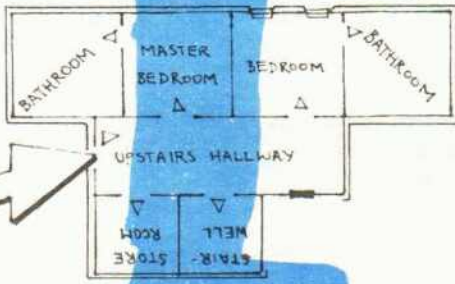
- A kertben lévő kápolna ajtaját két kutya őrzí. Egyelőre nem bánthatnak, de ha megtámadnánk őket vagy át akarunk a templomajton menni, akkor szétmarcangolnak (a játék meghatározása szerint: "lefokozódsz kutyaelődellé..."). Ellenük hasznos az egyik varázsigé: *Instantium Illuminaris Abraxas* elmormolása után fey viilan fel és a kutyák szépen eltűnnek.

- A *Chapel*-ben az oltáron egy kis fakereszt található, ami bizonyára jól jön különféle vallási összejöveteleken — vegyük tehát magunkhoz, hátha lesz ilyen is. Erre az oltár elmozdult a helyéről és alatta egy lejárát jelenik meg. Elég undorító bűz tanýázik odalent a mélysegben. Azonkívül egy hatalmas pók is, szóval a program azt javasolja, hogy egyelőre ne menjünk le. A *Storage Room*-ban található egy fémdoboz, amelyben a felirat szerint rovarirtó található — csak van vele egy kis probléma: zárva van...

- Ugyancsak a *Chapel*-ben találunk egy márványoszlopon nyugvó meliszobrot. Valami szakállas figurát ábrázol, akinek elmormolhatunk egy *Specan Heafod Abraxas* varázsigét. Ettől rögtön meg is fog szólni: "Mester, kérek nyisd meg az ajtót a *Család eme szerezcséiben taaja előtt, de ne engedd őt sötétben utazni*." A templom bal oldalán lévő ajtó eddig zárva volt, de most megnyiták az út rajta keresztül a *Church Grounds*-ra.

- Ha most kimennénk a megnyitott ajtón, akkor egy szellem fogyasztana el bennünket néhány másodpercen belül. A féj viszont azt mondta, hogy nem egészeseges sötétben utazni — ergo világoságot kéne gyújtani. A *Pantry* felső pokán jobbra egy doboz gyufára bukkanhatunk, amelyben 9 szál gyufa henteseg. A *Chapel*-ben beszélj fel mellett egy kandósbért látnak, rajta pedig 9 szál gyertya van. Nyissuk ki a gyufaskatulyát, OPERATE-oljuk az egyik szálat a skatulyán, majd az egő gyufát a kandeláberben. Mind a 9 gyertya meggyullad. A kandelábert vegyük magunkhoz és ezzel már ki tudunk menni a *Church Grounds*-ra — a szellem megjéid a gyertyák fényétől és rövid repülés után visszater természetfeletti otthonába. Az út folytatása a labirintusba (*Maze*) torlik, amelynek egyik helyét zombik védik (ha bekopogunk a sirköveken, akkor előbb is találkozhattunk valamelyikkel). Az imént elolvasott info szerint az üveasztó rejtje magában a *Blotney* gyémántot — a *Magisterium* bejárata felett egy jellegzetes bemélyedés található, valószínűleg az ajtó az ékkövet ide börtakva nylik meg. Na persze csak annak, aki átjut a zombikon és megtalálja...

Hm, hát ennyi tellett tölünk. Ugyan meglehetősen foghjas így a dolog, de hát mit tegyünk, ha annyian kértek és csak ennyire jutottunk?! Ez a játék számunkra végképp bukás, tökéletes szakutca — aki már jászott ilyen kalandjátékkal, az elképzelheti, hogy mit össze nem szenvedtünk vele és mit ki nem találtunk, de hát egyszerűen nem sikerült továbbjutni. Persze még egy csomó melles dologra rájöttünk (nem soroljuk, mert nagyon hosszú lenne), de mivel nem tudjuk, hogy mire szolgálának vagy mire lenne jó a megszerzett info, inkább nem írogattuk le ezeket. Igazán szívesen vennénk, hogy ha valaki lényeges kérdésben (zombik elkerülése, az *Ink blot*-teren lévő infók elolvasása, stb.) továbbjutott volna, akkor az megírná nekünk (talán egy közel gutaústét elkerülhetünk vele)...





# Carrier Command

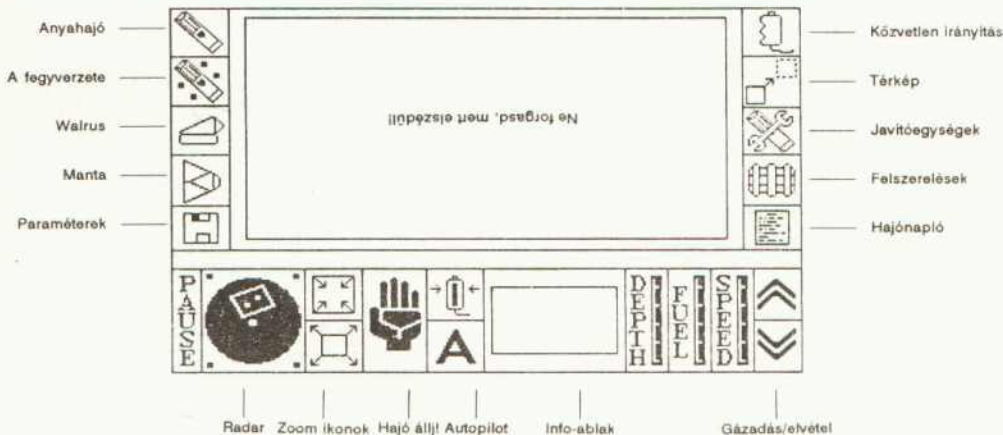
A magát nem egyszerűséggel csak "Masters of Strategy" címmel hirdető Rainbird cég neve már elég régóta a minőséget jelenti a kaland és a stratégia/arcade játékok rajongóiak — gondoljunk csak az Amigán futó MIDWINTER-re, UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR-ra vagy 64-en a már klasszikusnak számító THE PAWN-ra vagy mondjuk a WEIRD DREAMS-re. A CARRIER COMMAND c. programjuk Amiga-verziójának megjelenése kb. 1 évvel előzte meg a 64-es-t és nagyon gyorsan felszaladt a kategória sikerlistáira — a 64-es verzió idén tavasszal jelent meg. A játékról ugyan már megjelent valahol néhány információ, de hát azért meg van mit írni róla és egy ilyen nagyszerű stratégiai játék megér egy hosszabb misét is... Az alábbiakban az Amiga-verziót fogjuk ismertetni és a leírás közben valamint a végén kitérünk arra is, amiben a 64 különbözőik tölje.



△ Elrepül a búszke Manta, s a szigetet felrobbantja (Amiga)

A játék időpontja mondjuk a huszonvalahányadik század, a helyszín egy 64 szigetből álló szigetrendszer. A szereplők az Omega (ezek leszünk mi) és az Epsilon hipermodern anyahajók, amelyek két szembenálló hatalom potenciális fegyverei a szigetrendszer meghódításában és természetesen a másik kiirtásában. A játékok kétféleképpen lehet indítani: a stategiát (START STRATEGY GAME) választva a két anyahajó a szigetrendszer két ellentétes sarkából indul (vagyis a dolgok legelején kezdünk játszani), az akciójátékok (vagyis START ACTION GAME) a feladat ugyanaz, de a szigetek itt már fel vannak osztva és az anyahajónk az ellenséges Thermopylae szigetet (kb. a szigetrendszer közepén) előtt kezd. A játék célja nagy vonalakban a következő: a szabad szigetek elfoglalásával és bányászattal (RESOURCE) gyár: (FACTORY) és védelmi (DEFENCE) egységek telepítésével létrehozni a megfelelő anyagi támogatást biztosító utánpótlási vonalakat, megvédeni ezeket és végül elfoglalni az ellenség által megszállt szigeteket (ehhez természetesen az ellenséges anyahajót is ki kell nyírniuk). Mielőtt még nyakig merülnék a tengeri hadviselésbe, annyit még mindenképpen meg kell jegyezni, hogy a játékot nagyon nehéz megnyerni — aki nem szeret órákat üldögélni a gépe előtt, az jobban teszi, ha inkább valamilyen rápogumi-játék után néz (trainerrel, hogy legyen benne valami izgalom is...)

Az indítás után az anyahajó kormányállásából kezdünk, az indítástól függően a Vulcan (bázis) vagy a Thermopylae sziget mellett. Az irányításhoz Amigán mindkét portra szükség lesz (64-en elég a PORT2): a pointert az egérrel és a joystickkal is mozgathatjuk, de ha egy elindított *Walrus* vagy *Manta* akarunk közvetlenül kormányozni, akkor azt inkább célszerű joystickkal. Az összes kiválasztáshoz bal click szükséges, az aktív ikonok mindig világoskék (64-en sárga) színűek. A jobb click (64-en SPACE) kapcsolóként működik: a pointer eltűnik és az anyahajó, az aktuális *Manta*, az aktuális *Walrus* vagy a hajógyű mozgását tudjuk az egérrel vagy a joystickkal irányítani (jobb clickre a pointer ismét megjelenik és ismét a kiválasztás üzemmód lép érvénybe). Első látásra elég bonyolalmas kavalikd uralkodik az ikonok között, de nem kell elkeseredni: ha valamelyikre ráclickelünk, rögtön újabbakat kapunk. Kezdetben valahogy így néz ki a képernyő.



A bal oldalon látható ikonsor állandó, ezt felfoghatjuk akár főmenünek is: ezekkel az ikonokkal határozhatjuk meg, hogy melyik egységnek akarunk parancsot adni, azaz a jobb oldalon és alul milyen ikonok jelennek meg. Kezdetben az anyahajó irányítása az aktív, ennek az ikonsorra van ábrán is. 64-en a játéktér a képernyő felső részét teljesen elfoglalja, alatta vannak az ikonok: ebből mindig az első öt felel meg a főmenünek, az utóbbi öt pedig az almenüként szolgáló ikonoknak.

Az első sorban lévő PAUSE ikon minden helyszínen megtalálható — jelentésére nem sikerült rájöttünk, de nem kizárt, hogy pause (azaz pusztpapírra másolja a képernyőt).

Emellett látható a radar, ami mindig annak a járműnek a radarja, amelyik éppen direkt irányításban van. A használatát talán nem kell bemutatnunk.

A radar melletti két ikon a zoom, azaz a nagyítás/kicsinyítés parancsokat takarja (van néhány léptéke). Ha a térkép aktív, akkor valamelyik zoom használata a térképre vonatkozik — ha nem, akkor a radarra.

A kéz ikonnak az anyahajó mozgásánál van szerepe: választására a sebesség nullára csökken, azaz az anyahajó megáll (például ajánlatos alkalmazni, ha sziget felé haladunk és elkezdett csökkenni a vízmélység).

A kéz melletti felső ikon ugyanolyan célt szolgál, mint a kéz, csak a kormánylapokat állítja egyenesbe (az anyahajó forgása megáll).

Az a feliratú ikon az autopilot funkciót kapcsolja ki/be. Ha aktív, akkor az aktuális jármű a térképén utóljára beprogramozott célpont felé halad és ha azt elérte, akkor ott megáll (ha nincs célpont az adott járműnek meghatározva, akkor NO COURSE SET hibabüzenetet kapunk).

Vigyázat! Az autopilot nem figyeli, hogy a célpont felé van-e valamilyen terepakadály, hanem uszgi — nyilvánvalóan, arkon-bokron keresztül arra tart! Az árok meg a bokor meg hegyjén, de sem a *Walrus*, sem a *Manta* nem kedveli, ha mondjuk az anyahajón keresztül akarunk menni vele (bele is pusztul egy ilyen szomorú dologba). Azonkívül az anyahajó sem kétélű, tehát próbáljunk vele a vízen közlekedni. Az autopilotot csak akkor aktiváljuk, ha a jármű a célpontig szabad terepen mozog (a *Walrus* például célszerű manuálisan kihozni a szigetre!).

Az info-ablakban az aktuális jármű adatait látjuk: POSITION mutatja a koordinátát, BEARING a haladási irányt fokban, az ISLAND pedig a hatótávolságban lévő sziget jelzi.

A DEPTH melletti skála jelzi az anyahajó alatt lévő vízoszlop magasságát. Ha egy szigethez közeledünk, akkor rohamosan csökkenni kezd. Ilyenkor álljunk meg azonnal (a sziget már úgyis hatótávolságban van), különben zónnyak ütközünk és a szorelőreszleg javíthatja egy darabig az anyahajót.

A FUEL mutatja az éppen aktuális jármű (jelenleg az anyahajó) rendelkezésére álló üzemanyagot. Mindhárom jármű eltérő üzemanyaggal megy, szöveg ezeket a mennyiségekre nem árt odafigyelni: a *Walrusok* és a *Manták* üzemanyagfogytán szépen megemisszülnek — az anyahajó nem, de ha a nyílt tengeren kifogyunk az üzemanyagból, akkor a játékok fel is adhatjuk, mert a tengeren nem tudunk üzemanyagot felvenni!

A SPEED műszer mutatja az aktuális jármű sebességét. Bal clickkel a skála valamelyik pontján tudjuk a sebességet a kívánt mértékre állítani (az anyahajónál ugyanerre szolgál a jobb oldalon lévő két nyíl is). Az összes jármű képes tolatásra (ha valaminek nekiütözik, mindig automatikusan hátramenetbe kapcsol) — a megállást az jelenti, ha az első osztáshoz állítjuk a sebesség értéket. Az alsó ikonkor és a játékképernyő között látható az üzenetsor. Itt jelennek meg a szigetek megtámadásáról/elfoglalásáról, a megrongálótól/megsemmisült járműveinkről vagy a hibásan kiadott parancsainkról szóló üzenetek.

Most nézzük sorban az almenük ikonjainak jelentését (meg az almenük almenüinek az ikonjait is):

## Parancsok az anyahajónak

Ez az ikonkor aktív a játék elején. Innen adhatunk közvetlen parancsokat az anyahajónak, javíthatjuk a berendezéseit, megszemlélhetjük a lehetséges felszereléseket és szabályozhatjuk a gyártásukat, valamint megnézhetjük az utolsó üzeneteket.

1. **Direkt irányítás** (64-én ezt a funkciót egy joystick szimbolizálja). Ennél az almenünél aktív az ábrán látható ikonkor. Anyahajónál általában nem fontos a közvetlen kormányzásra átkapcsolni (jobb click), inkább az autopilotot használjuk a szigetek közötti mozgáshoz. Csak akkor van szükség rá, ha a következő szigethez csak úgy tudunk eljutni, hogy előbb meg kell kerülni az előtűnik állót vagy megtámadott bennünket az ellenséges anyahajó.

2. **Térkép**: Választására a játékképernyőn megjelenik a térkép, alul pedig a térkép ikonora. Kék szín jelzi a mi fennhatóságunk alatt álló szigeteket és piros az ellenfelet, a zöld szigeteket egyelőre még senki sem birtokolja. A villogó pont mutatja az anyahajó autopilotjának a célpontját (közelről egy C betűt látunk benne), fehér pixel (megfelelő nagyítással téglalap) pedig magát az anyahajót (az ellenfele nem látható a térképen). Mindenekelőtt zoomoljunk annyit, hogy lássunk is magunkból valamit. A zoom arra a helyre vonatkozik, amit a fehér keret határol — ezt a nyílakra clickelve tudjuk mozgatni. A térkép kétféle üzemmódban használható, amit a PAUSE melletti CARRIER MAP/RESOURCE ikonon tudunk átkapcsolni.

A CARRIER MAP-en tudunk célpontot kijelölni az anyahajó autopilotjának. Clickeljük a térkép bármelyik részére és ott egy X alakú szimbólum (kicsiben villogó pixel) fog megjelenni — ha ez célpontnak megfelel, akkor clickeljük a PROG ikonra; a szimbólum célkezelést formájúra vált és NEW COURSE SET üzenet jelzi, hogy az autopilot bekapcsolás után ebbe a pozícióba fogja irányítani az anyahajót. Új célpontot természetesen bekapcsoló autopilottal is megadhatunk, az anyahajó pedig rögtön az új irányba fordul. Az autopilot célpontját a CLEAR-re clickelve törölhetjük. Vigyázat, ha az autopilot be volt kapcsolva, akkor a célpont törölésénél ugyanúgy hagyja az irányítást, ahogyan az autopilotban volt (továbbra is teljes sebességgel száguld vagy fordul). A zoom ikonkor melletti kérdőjel arról a szigetről jelenít meg infót, ami a fehér keretben van (természetesen ha több sziget is van a keretben, akkor is csak egyről). A NAME a sziget neve, POSITION a koordinátái, AREA a terület négyzetkilométerben. A CONTROL ugyanazt mutatja szöveggel, amit a színek: szövetséges (FRIENDLY), ellenséges (ENEMY) vagy független (FREE). Az ISLAND TYPE a sziget típusát jelzi (RESOURCE/DEFENCE/FACTORY/BASE), de csak akkor ha saját szigetről van szó (sajnos...). A típus attól függ, hogy milyen egységet telepítettünk a szigetre, BASE csak a Vulcan lehet. A gyár (FACTORY) típusú szigeteknek nagyrészt a felszerelések (SUPPLY) gyártása folyik, míg a bányász (RESOURCE) típusúakon főleg üzemanyagot (FUEL) termelnek. Amíg az ellenfél nincs a közelünkben, addig ilyen szigeteket csinálunk, hogy a későbbi küzdelemre biztosítva legyenek az anyagi feltételek — több RESOURCE- és FACTORY-sziget az utánpótlási vonalban — nagyobb mennyiségű utánpótlás. A védelmi (DEFENCE) szigetek gyakorlatilag nem termelnek, viszont ezeket az ellenség kérés nélkül nem tudja elfoglalni, mert egy csomó huncutság fogadja az ide látogatót: vídám agresszor (majd mi is meglátjuk, hogy milyen jópofa dolgok esnek a nyakunkba az ő DEFENCE-szigetien). A kérdőjel feletti ikon választja a térkép azonnal az anyahajó pozíciójára kapcsol a legnagyobb nagyításban. A REPORT-ikon alapállapotban aktív, hagyjuk is úgy — kikapcsolva nem kapunk üzeneteket az üzenetsorban (bár egyébként elég szomorú nézegetni, hogy ő mennyi szigetet elfoglal, míg mi egyetlen összekapogatunk magunknak...).

Az utánpótlás (RESOURCE) üzemmódban a két szembenálló fél utánpótlási vonalait szemlélhetjük. A zöld vonalak a jelenlegi pozícióhoz közel fekvő független szigetekhez vezető utat mutatják — célszerű egy ilyenhez menni, mert csak ezt lehet az elfoglalás után azonnal bekapcsolni az utánpótlási hálózatból! A jobb oldalon az info-ablakban látható, hogy hány gyár-, bányász- és védelmi típusú szigetünk van. Az alsó részen STOCKPILE ("árubáza") mutatja, hogy az utánpótlást melyik szigetről lehet összeszedni. Új áruraktárt a PROG-ra clickelve tudunk kijelölni (célszerű ennek azt választani, aminél éppen állunk vagy amelyikre éppen megyünk), az lesz az új stockpile-sziget, amelyik a térképen látható. Természetesen csak saját szigetet lehet stockpile-szigetnek kinevezni. Új stockpile kijelölése után egy újabb click kivételes a PROG-on, hogy megnézzük az áru átállításai ide (STILL IN TRANSIT). A többi ikon megegyezik a másik üzemmóddal, a kérdés a kérdőjel felett: ez az aktuális stockpile-szigetre állítja a térképet (useful opció, ha tankolni akarunk menni).

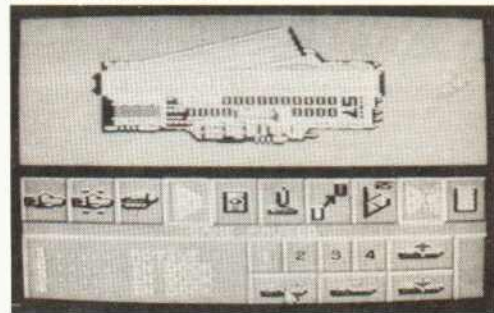
3. **Javítóegységek**: Idekapcsolva a játékképernyőn az anyahajónak képt szemlélhetjük 3D vektortérképben, forgatva. Az alsó sorban lévő ikonok a hajó egyes egységeit szimbolizálják, valamelyik választása után megnézhetjük, hogy az adott rész hol helyezkedik el, a felső sorban pedig megjelenik a neve, javítási fontosságának prioritása (PRIORITY) és a rongálódásának a mértéke (STATUS) — ez utóbbit az elszíneződése is mutatja. Ha a berendezés hibás és javítják, akkor UNDER REPAIR, ha emellett most éppen fontosabb javítás van, akkor PENDING felirat jelenik meg itt. Hiba esetén a STATUS-sor alatt jelenik meg a rongálódás következménye.

Az ikonkor alatt látható táblákban kifejezve, hogy mennyire ép az adott berendezés, jelentésük sorban a következők: motor (ANGY), radar, *Walrus* és *Manták* távirányítás (COMMUNICATIONS), a hajóegység mozgató berendezése (OBSERVATION TURRET), hajóegység (LASER CANNON), zavarberendezés kilövője (FLARE LAUNCHER), *Hammerhead* rakéták (SURFACE TO SURFACE MISSILES), a *Manták*-hangár lifte (LIFT), a javítóegységek (AUTOMATIC REPAIR SYSTEMS), hajószervezet (STRUCTURE). A szorelőegységek teljesen önállóan dolgoznak és a meghibásodásukat a prioritási sorrend szerint veszik سرا. Ezt az ikonkor utolsó ikonjával lehet beállítani. A HIGH-ban lévőik kapják az elsőbbséget — az utolsó hármat célszerű ebbe reknii, a többi MED-be. Ha egyszer már beállítottuk a prioritásokat, akkor ezt a részt már nem kell többet használnunk.

4. **Felszerelések**: A játékképernyőn megjelenik a lehetséges felszereléseket ábrázoló ikonkor (az ikonok alatt számok mutatják a az anyahajó raktárainak rendelkezésre álló mennyiségét), alul pedig az utánpótlás menüje. Az ikonokra clickelve sorra néhány információt kapunk a cuccokról és alkalmazási lehetőségükről:

**Assassin levegő-levegő rakéta**: Rövid hatótávolságú, infravörös önévztelésű rakéta. Fő használata ellenséges repülőgépek elleni bevetés légi harcban. A *Manták*ra tudjuk 1-2-3-as csoportokban felpakolni őket. Használatuk a következőképpen történik: ha a *Manták* aktuális legyőre rakéta és a direkt módon kormányozzuk (jobb click után), hozzunk be valamilyen lehetséges célpontot a célkeresztre és nyomjuk meg a "tűz" gombot (vagy a "gombját"). A célkereszt villogva jelzi, hogy a célpontot befogta és üzből "tűz"-re ki is lövi rá a rakétát. Bár a leírás szerint repülőgépek ellen hasznos, egyszerűen alkalmas a *Command Centerek* és egyéb objektumok elpusztítására is, csak közelről kell leadni rájuk 3-4 lövést. Összesen 64 darab lehet a hajóraktárban belőle.

### ▽ A 2D a madártávlat ezét kelti... (64)



**Harbinger föld-föld rakéta:** *Walrus*-ról indítható rövid hatótávolságú, irányított rakéta földi célpontok ellen. Kilövése után a képernyőn egy ablak nyílik, ami a rakétafeje épített kamera adását mutatja. A fehér pont jelzi a becapodás várható helyét (tartsuk a célponton), a jobb felső sarokban a hátráló repülési idő látható. Találat akkor lesz sikeres, ha a rakéta az idő lejártá elől eléri a célt — egyébként felelőben. Pontos találatból kettő már elég egy *Command Center*-nek.

**Hammerhead felszín-felszín rakéta:** Nagy hatótávolságú, alacsony repülő rakéta felszíni célpontok ellen. Automata radarirányítással repül, a radarjának a hatótávolsága 3 km. Kilövéséhez előbb egy felderítő rakétát kell indítani, amely először célpontok után néz.

**Quaker kiegészített hatású bomba:** Nagy hatékonyságú bomba, a *Manta* fegyvere. *Stuka*-módzserrel kell célba juttatni, azaz meredek zuhanótámas után számíthatunk pontos találatra. Az ismertető azt írja róla, hogy úszó célpontok ellen is használható, de nem ugri a vízhen — szóval lehet, hogy az ellenséges anyahajó ellen is bevethető (mi nem próbáltuk soha). 20 db lehet a hajóraktárban belőle.

**Quasar lézer:** Közepes erősségű sugárelér *Mantákhoz*, végtelen számú lövésre alkalmas. *Command Center*-t sosem tudunk kilőni vele, mert addigra mindig alánk fölttek a védő vadászok, mire elegendő találatot bevittünk volna vele — ellenben jól használható a védelmi szigeteken a *Walrus*-okat vizsgáló radarok, egyéb kisebb objektumok és ellenséges *Manták* ellen.

**Avatar pulzáló lézer:** Nagy hatékonyságú lézer *Walrus*-hoz. Megfelelő távolságból 3-4 lövéssel bármit ki lehet löni vele, de mindössze 40 lövésre elegendő energia van hozzá.

**Passive defence drone:** Passzív védelmi robot az ellenséges *Hammerhead* rakétái ellen. Gyorsra 4-et lehet használni belőlük, összesen 12-t vihetünk magunkkal. Kilövésük után a megadott sablon szerint védőgyűrűt vonnak az anyahajónk körül.

**Long Range Communication Pod:** Nagy hatótávolságú kommunikációs rendszer *Mantákhoz*. Normális esetben a gépeinket csak az anyahajó közvetlen közelében tudjuk irányítani — hatótávolságunk kívül kerülve a látóteremben először a "mákoszteszta" nevű adás jelenik meg, aztán nemsokára az egység szépen megsemmisül. Ha viszont felteszünk egy ívet, akkor az egész harctérületen, bármilyen távolságról irányíthatjuk. Alkalmassá teszi a *Manták* például távelfelderítésre vagy ha messzebb fekvő sziget ellen akarunk támadást indítani, és most éppen lusták vagyunk odahajózkodni (persze nem árt figyelni arra, hogy elegendő üzemanyag legyen a visszatéréshez is). Egy másik trükk ezzel a berendezéssel, hogy valamilyen kulcsfontosságú elágazásban lévő védelmi sziget repülőterére letelezünk egy *Manták* négy *Assassin*-nal — ha a szigetet támadás éri, akkor átkapcsolhatunk erre és felvehetjük a harcot az ellenfél támadó *Mantáival*.

**Command Center Virus Bomb:** *Virus*-bomba, *Walrus* szállíthatja. Az ellenség kezén lévő szigeteket a *Command Center* telepítése nélkül is elfoglalhatjuk — csak előbb oda kell vinni ezt a bombát az övezet és közvetlen közelségébe. Ha túl távoli vagyunk a céltól, a bomba hatástalan (felrobbantja magát). A sikeres találatot bugyborékok hang jelzi és néhány pillanaton belül megjelenik az üzenetsorban, hogy a sziget független, majd szövegesen. Csak akkor veszük be, ha gyár- vagy bányász sziget a célpont, mert a védelmi típusúban a *Walrus* szétlök a védő *Manták* mielőtt célba érne.

**Automatic Command Center Builder (ACCB):** Automata *Command Center*-építő egység. Egy *Walrus* viszi ki a szigetre és elhelyezés után a szigeten található nyersanyagokból felépíti először a *Command Center*-t, majd a beállított típusnak (RESOURCE/FACTORY/DEFENCE) megfelelő épületeket (ezt a *Walrus*-ba történő bekapolás előtt tudjuk beállítani). Miután a *Walrus* elérte a sziget partját, kapcsoljuk át direkt irányításra és a fák között manőverezünk valamilyen szabad helyre. Tapadjunk rá a 'tűz' gombra: egy ideig azt a szöveget kapjuk, hogy a hely nem alkalmas az egység ledobására (NOT SUITABLE PLACE FOR AN ACCB), de aztán valahol majd sikerül letenni és azonnal megkezdődik az építés is. Amikor a *Command Center* megépült az üzenetsorban megjelenik, hogy a sziget most már szövetségese (... IS NOW A FRIENDLY ISLAND). Ellenséges sziget megfelmérésénél is a *Command Center* kell elpusztítanunk az elfoglaláshoz — a többi lerombolt épület mindig azonnal elkezd újáépíteni. Nagyobb területű szigeteken akár két *Command Center*-t is elhelyezhetünk. Maximum 10 db lehet a hajóraktárban.

**Decoy Flares:** Repülőgépszimulátorokból már ismerős csali, ami nagy erejű infravörös jelzést bocsát ki az ellenséges hőkerés (Assassin vagy *Hammerhead*) rakétáinak megelvezésére. Az anyahajó közvetlen védelmét hivatott szolgálni, a fedélzetről lőhetjük fel. Kilövés után kb. 20 másodpercig fel-le liftezik az anyahajó felett és magára vonja a rakétákat. 10 db lehet a raktárban.

**Reconnaissance Drone:** Felderítő rakéta. A rakétafeje egy kamera van beépítve, amely felvétel után egy ideig folyamatosan közvetíti azt a képet, amit a rakéta "lát". Ezek az adatok a *Hammerhead* rakéták irányítórendszerének szolgálnak adatokkal a lehetséges célpontokról — felderítés nélkül nem lehet kilőni őket.

**Fuel Transfer Pod:** Üzemanyagtartály. Segítségével egy *Walrus* újratankolhat egy másikat, amennyiben annak elfogyott volna az üzemanyag. *Manta* légvédelmi vadászpog: Nagy hatótávolságú vadászpog, amely az anyahajó közvetlen védelmére szolgál, de felhasználható a partszálló csapatok támogatására is. Használatát részletesen lásd később. A hajó hangárjaiban 4 lehet, azonkívül további 4 tartalék a hajóraktárban.

**Walrus kétéltű partraszállító egység (AAV):** Fegyveres támadó jármű partraszállításra. Leggyengébb pontja a levegőből támadó ellenség. Használatát ld. részletesen később. A hajó dokkjaiban 4 lehet, azonkívül további 4 tartalék a hajóraktárban.

Az alsó részlen lévő ikonok jelentése a következő:

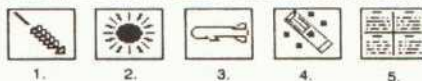
**SUPPLY PRIORITIES:** It LOW/MED/HIGH-beállításokkal szabhatjuk meg, hogy a gyárak mekkora erőfeszítéssel gyártják az adott felszerelést. Az ikonok között a fel/le nyílakkal lépkedhetünk. A MAXIMUM azt a darabszámot tartalmazza, amennyit ebből a cuccból gyártani kell — ha ez a mennyiség megvan, nincs további gyártás. A darabszámot a MAXIMUM-ra clickelve tudjuk beállítani: gépejük be a jobboldal lévő kalkulátoron az értéket (100-nál többet egyiknél sincs értelme megadni). Ha a fontossági sorrend két cuccnál megegyezik, akkor a darabszám fog dönteni közöttük az elsőbbség. A játék elején minden LOW-ban van és 0 érteken, tehát ezt minél előbb állítsuk be, különben a gyárak nem fognak semmit gyártani. A beállítások után EXIT választásával lépünk ki (CANCEL-re azok az értékek fognak visszaillesni, amelyek az új beállítás előtt érvényesek voltak).

**FUEL PRIORITIES:** Ugyanaz, mint az előző, csak üzemanyaggal. A három járműfajta üzemanyagkészletét az alsó sorban folyamatosan láthatjuk — az AIRCRAFT és az AAV FUEL a *Walrus*-ok és *Manták* rendelkezésére álló **összüzemanyag** mutatja, amiből 1 db feltankolása csak nagyon csekély mennyiséget fogyaszt. A játék során elsősorban az anyahajónak lesz szüksége üzemanyagutánpótlásra, tehát a CARRIER FUEL-t állítsuk HIGH-ba, a többi pedig hagyjuk LOW-ban.

**FUEL és SUPPLY TRANSFER:** A TRANSFER-ikonokat csak akkor használhatjuk, ha a *stockpile*-sziget mellett parkolunk. Választásuk után a bal oldali oszlopban látható, hogy mennyit termeltek a gyárak, a nyílakkal pedig át tudjuk pakolni a készleteket a szállítóegység rakterébe, ami majd az anyahajóra szállítja ezeket. A szállítóegység kapacitása emellettől függetlenül: a program csak azt figyeli, hogy a szállítandó felszerelés nem érte-e el azt a limitet, amennyit az anyahajón maximum lehet belőle (LIMIT OF ACC TANKS HAS REACHED üzenet jön, ha igen). A termelés nyilvánvalóan annál jobb, minél több gyár- és bányász típusú szigetünk van. Vegyük figyelembe azt is, hogy időbe telik, amíg a *stockpile*-szigetre átszállítjuk az utánpótlást.

Miután beállítottuk, hogy a szállítóegységnek mellé elhozni, indítsuk el a SUPPLY PRIORITIES mellett lévő ikonnal (RESUPPLY DRONE LAUNCHED). Nemsokára visszatér és a hajó raktárát automatikusan feltölti azzal, amit hozott. Az ABORT ikon választásával leállíthatjuk az átrakodást. Ugyanazon a *stockpile*-szigeten csak bizonyos időt ekkor után lehet ismét tankolni (időbe telik, míg az újabb adagot átszállítják ide) — ha ez még nem telt el, a szállítóegység indítása kísérletére RESUPPLY DRONE CURRENTLY NOT AVAILABLE üzenetet kapunk.

**5. Hajónapló:** Választása után megnézhetjük azokat az üzeneteket, amelyeket az elmúlt 5 percben kaptunk az üzenetsorban. A feliratok előtti szám jelzi, hogy az üzenet mennyi ideje érkezett, az 5 percnél régebbieket automatikusan törölödnék. A CLEAR választásával mi is törölhetjük a hajónaplót.



## Az anyahajó fegyverze

**1. Lézer:** A fedélzeti lézer jóval erősebb, mint a *Manta* vagy a *Walrus* által szállítható lézerek. A nyílak választásával tudjuk lépésenként fogtatni az ágyútoronyt illetve a lövés szögét változtatni, de jobb clickel átkapcsolhatunk közvetlen irányításra is és úgy mozgathatjuk, mintha valamilyen jármű lenne (lőni is csak így tudunk vele). A zoom-ikonokkal maximum nyolcszorosa növelhetjük a látóterben lévő kép nagyságát, amit a bal felső sarokban jelenít a program (ilyenkor kevesebb pontos a célzás: az ágyú egy kicsit balra felel fog hordani). Némi szórakozás után esetleg ki lehet löni így is valamilyen épületet, bár az ágyú támadó *Manták* illetve az ellenséges anyahajó elleni harcban használható igazán jól. A zoomok mellett ikonokkal ugyanaz a feladata, mint az anyahajónál: megállítják az ágyú visszahozás illetve függőleges elmozdítását. A jobb oldalon lévő skála (TEMP) az ágyú melegedését jelzi: gyakorlatilag végtelen töltet van hozzá, de ha sűrű egymásutánban tüzelünk, túlmelegszik és leáll (LASER OVERHEATED).

**Infravörös csali:** Akkor érdemes bevetheti, ha észre vesszük, hogy az ellenség *Hammerhead* rakétákat indított vagy ellenséges *Manták* támadtak a hajóra. FLARES IN STORAGE mutatja, hogy hányat lőhetünk fel. FLARES ACTIVE, hogy hány van a levegőben, LAUNCH választásával lőhetünk ki újat. Egy csali kb. 15-20 másodpercig repked a hajó körül.

**Hammerhead rakéták:** VIEWING DRONE és MISSILES IN STORAGE jelzi a rendelkezésre álló készletet a felderítő rakétákból és a *Hammerhead*okból. LAUNCH-ra felderítőrakéta indul a felderítőről majdnem függőlegesen (kicsit hátra) felfelé és a képernyőn azt látjuk, hogy a rakéta mit "lát". Ha a látóterben megjelent valamilyen célpont, kapcsoljunk gyorsan jobb clickkel a célkeresztre, vigyük rá a pointert, majd újabb jobb click után választjuk a LAUNCH-ot és a *Hammerhead* megsemmisíti a célt. Újabb felderítőrakétát csak azután lehet indítani, miután az előbbi lepotyant.

**Védőrobotok:** *Hammerhead*-rakéták elleni védekezésre szolgálnak. A DRONES IN STORAGE jelzi a hajóraktárakban lévő mennyiséget, az ACTIVE hogy hány van kinn. A *drone*-okt a közepén lévő két ikon választásával tudjuk kiküldeni/behívni, egyszerre max. 4 db lehet kinn. A jobb oldalon lévő + és - jelekre clickelve tudjuk a megfelelő védelmi alakzatot kiválasztani, a SELECT-re a kilőtt *drone*-ok az alakzatnak megfelelő pozíciókban vándorolnak. Mivel a hajó mozgását követik, célszerű már a játék elején kilőni őket, hogy alkalomadtán már csak át kelljen rendezni őket.

**Status:** Az anyahajó négy védelmi egységének szöveges állapotjelentése jelenik meg a képernyőn (készletek, rongálódás mértéke, stb.).

64-en csak a *Hammerhead* rakéták találhatók meg ezekből a fegyverekből, viszont ott sokkal jobban használhatóak, mint az Amiga-verzióban (a felderítőrakéta sokkal tovább repül, tehát nagyobb az esély arra, hogy valamilyen célpontot fedezze).

## Parancsok a Walrusoknak



Az almanű első eleme ugyanaz, mint az anyahajónál (64-en joystick): átkapcsolhatunk az aktuális *Walrus* kabinjába és onnan közvetlen irányítására. A sziget partnak elérése után (WALRUS HAS ENCOUNTERED THE BEACH) az erre feltétlenül szükség van, mert autopilottal irányítva valószínűleg egy csomó fát fog megtalálni és nemskora össze is töri magát. Az alsó részen lévő ikonorsóban a számozottakkal lehet kiválasztani az aktuális *Walrus*-t, a mellette lévővel pedig a forgását állíthatjuk le. Az alsó sorban lehet kiválasztani, hogy közvetlen irányításnál a "Tűz" gombra melyik felszerelést fogja használni (ha nincs ilyen cucc rajta, akkor természetesen semmi sem fog történni): az első az *Avatar* lézer, a második a *Harbinger* rakéta vagy a vírusbomba, a harmadik az ACCB, a negyedikkel lehet az autopilotot kikapcsolni, az ötödikkel pedig üzenatyagot átadni egy másik *Walrus*-nak (ha vitünk magunkkal *Fuel Transfer Pod*ot). A képernyő közepén lévő ablakon clickelgetve üzenatyagokat az infokat vizsgálhatjuk, mintha a státusz ikon kapcsolt volna be. A FUEL mutatja az aktuális *Walrus* üzemanyagát, a SPEED a sebességet. A sebességnél itt is az első osztás a stop, lejjebb rúkverc (gázadás/elvétel click a megfelelő helyen — teljes sebesség csak szárazföldön). A jobb oldalon lévő két ikon közül a felsővel a *Walrus* radarját tudjuk bekapcsolni, az alsóval pedig hátranzhetünk.

Ha ellenséges védelmi sziget támadunk, akkor soha ne küldjünk *Walrus*-t, amíg a *Manták*kal szét nem vertük a *Command Center*t a szigeten, mert semmi esélye nincs (szétlővik a védő *Manták*-t). Ha gyári vagy bányászó szigetről van szó, akkor lehet esélye a *Command Center* ellen egy vírusbombával vagy néhány sorozat rakétával, de vigyázzunk a földön rohangáló kis csillagokkal (italán rakéta lenne?) amiket azok a kis épületek indítanak, amik úgy néznek ki, mint egy tv az ötvenes évekből. Fával vagy egyéb dologgal történő összeütközésből a *Walrus* 4-5-öt is kibír, de rakétatalálathoz kétfő már bőven elég neki az extálháshoz. Lehetőleg ne koricáljunk túl messzire az anyahajótól, mert csak egy bizonyos távolságig tudunk irányítani *Walrus*-t: ha az üzenetor "telemetrikus zavart" jelez, a *Walrus*-ból mákosztást fogunk látni — ilyenkor adjunk meg az autopilotnak egy anyahajóhoz közel fekvő célpontot és kapcsoljuk be. A túl messzire került *Walrus* megsemmisül.

A felszerelések használatáról már volt szó az előbb, most nézzük az almenű ikonját:

**2. Térkép:** Az anyahajóhoz hasonlóan új célpontot adhatunk meg az aktuális *Walrus* autopilotjának (a térkép bekapcsolásakor mindig ugyanazt a részt fogja mutatni, ahol a *Walrus*-oknál utoljára használtuk). Mivel egyszerre több is irányítható külön-külön, a PROG választása után az új kijelölt célpontban annak a *Walrus*-nak a száma jelenik meg, amelyeknek ezt a célt meghatároztuk (CLEAR-rel itt is törölhető). A zoom ikonok és a kérdőjel ugyanúgy működnek, mint az anyahajónál: nagyítják/kicsinyítik a térképet illetve infot adnak arról a szigetről, amely a keret középpontjához legközelebb van. A kérdőjel feletti ikon választásával a térkép az aktuális *Walrus*-ra áll, a mellette lévővel pedig az anyahajóra. Az anyahajó alatti ikon választása után a térképen az aktuális *Walrus* szimbolizáló nyíl mellett láthatjuk a számát és a jelenlegi koordinátáit.

**3. Dokk:** Itt lehet berakodni az aktuális *Walrus*-ba (már amennyiben az bent áll a dokkban — egyébként a program idekapcsolásakor jelzi, hogy az kinn koricál valahol vagy a roncslelepre tévozott). A jobb oldali részen látjuk a sziluetét, a két sötét-szürke sáv a rakodóteret szimbolizálja. PAYLOAD CURRENT-nél láthatjuk, hogy a jelenlegi rakomány a maximális 2.000 kg-ból mennyit foglal el. A sziluetet felett a FUEL jelzi, hogy mennyi üzemanyag van a tankban. Egy teljes tank kb. 5-6 patrazsálásra elegendő (amennyiben nem tartunk a sziget nevezetességét megtekintő panoráma körutazásokat). Vigyázat, kezdőskor a dokkokban álló *Walrus*ok teli vannak tankolva, de ha valamilyen megsemmisül és a raktárból egy újat teszünk a dokkjába, annak a tankja mindig üres! Az üres tankkal indított *Walrus* a kilövés után azonnal megsemmisül. Az újratankolás a REFUEL melletti nyilakkal végezhető el, a FUEL SUPPLY mutatja, hogy a hajó raktáraiban összesen mennyi *Walrus*-üzemanyag van meg. A REPAIR STATE jelzi, hogy a *Walrus* mennyire van egészben: ha ez nem 100%, akkor a franciulucsal javítható a károsodás.

A PAYLOAD alatt láthatóak a lehetséges rakományok, amelyek között a + és - jelekkel váltogathatunk. QUANTITY a rendelkezésre álló mennyiség, WEIGHT a súly, alul a felszerelés neve. Berakodáshoz clickeljünk az ábrára és vigyük át a *Walrus* raktérbe (ahova befér). *Harbinger*-raktérből többet is vihetünk egyszerre (max. 9): a rakétán lévő szám mutatja a mennyiséget, amit a nyilakkal tudunk beállítani. ACCB-nél szintén a nyilakkal állítható be, hogy ledobása után, RESOURCE, FACTORY vagy DEFENCE szigetet fog létrehozni.

Ha valamilyen *Walrus* megsemmisül, akkor a dokkjába kapcsolva a franciulucs helyén egy másik ikon látható: ha a hajó raktáraiban még van tartalék, akkor ezt választva egy új *Walrus* tehetőtt ebbe a dokkba.

Nem árt megjegyezni, hogy hányas számú *Walrus*-ba pakoltunk be, mert kilövéshez (vagy másóvhöz) kapcsolva a program automatikusan az utoljára irányított *Walrus*-t az aktuális — és esetleg ez nem az, amit pakoltunk (igen szép és izés körülmözetek fognak elhangzani, midőn egy negyedórás utazás után patrazsálva sikerül észrevennünk, hogy nem azt hoztuk ki, amin a rakomány volt...)

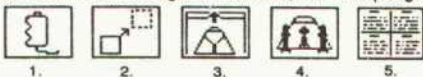
**4. Dokk-kapu:** A dokk bejáratát látjuk, az alul lévő ikonokkal tudjuk kilőni vagy behívni az aktuális *Walrus*. Kilövés után a *Walrus* az autopilot biztonságos távolságba viszi és ott lekapcsol. Csak akkor indíthatunk, ha az anyahajó áll vagy előre halad! Ha tolat (zátonyra futás után mindig a levegőbe kapcsolt) vagy fordul, akkor választásig le fogja gázolni a kilőtt *Walrus*-t. A jobb oldalon lévő ablakon láthatjuk a 4 *Walrus* állapotát: IN DOCK a dokkban lévőket, DOCKING az éppen dokkolókat, INSIDE/OUTSIDE DOCKING CONE pedig a dokkolóscatornán belül/kívül lévőket jelzi. A visszadokkolás is automatikusan történik, de csak az INSIDE DOCKING CONE megjelöléseket tudjuk visszahívni: a *Walrus* vigyük először az anyahajó hátsó része mögé (itt van a dokk bejárata) és forduljunk szembe a dokkal (nem az az elsődlegesen fontos, hogy közel legyen, hanem az, hogy pont szemben álljon vele) — ha még mindig messze van, akkor adjunk egy kevés gázt és kapcsoljunk vissza a dokkra: nemskora INSIDE DOCKING CONE jelenik meg a dokkoló *Walrus* száma mellett és akkor már behívható (persze figyeljünk arra, hogy a dokkoló *Walrus* legyen az aktuális...)



△ Egy kilőnk van rá, hogy nekimegyünk a drone-nak (Amiga)

**5. Státusz:** Választására megjelenik az információ a 4 *Walrus*ról. A STATUS mutatja, hogy aktív- vagy ronca, POSITION a koordinátát, ISLAND a hatóterületéigben lévő szigetet, REPAIR STATE a rongálódás mértékét, PAYLOAD pedig a felszerelést, amit magával visz.

## Parancsok a Mantáknak



Ropkódó jöszög, a *Walrus*okhoz hasonló kezeléssel. Az irányítófülkéjébe átkapcsolva a számozott sziluettekkel tudjuk az aktuális kiválasztani, az ikonos utolsó két eleme a forgást illetve a sebességet csökkenteli. Az alsó sorban az A kapcsolja az autopilotot be/ki, a többi három ikon pedig az aktuális fegyver: az elsőnél a *Quasar* lézer, a másodiknál az *Assassin* rakéta, a harmadiknál pedig a *Qaker* bomba fog a 'tűz' gombra reagálni. A többi műszer megegyezik a *Walrus*ban lévőekkel, az ALT a magasságot mutatja. A *Manta* is két találatot képes elviselni, de ha zuhanunk vagy nekimegyünk valaminek, akkor azonnal megsemmisül. A közvetlen irányítás kissé nekytörő, mert a *Manták* megmozgathatók, a többi csak központosítottan lehet felrakni. Ha csak az egyik szárnyon van két rakéta, akkor a program jelzi, hogy így kisebb feloldalasan repülne a *Manta* (UNBALANCED PAYLOAD), de ha a másik szárnya is felrakunk egy darabot, a probléma megoldódik (pedig az egyik szárny még így is nehezebb 75 kilóval...). A szerelés és az új *Manta* behozása a megsemmisült helyére is a *Walrus*hoz hasonlóan történik (az újakat itt is fel kell tankolni, mert a kilövés után elég rövid lesz a légiút). A franciáknak mellette ikon a hangárlíft, amelyre a jelenlegi hangárból kiküldhetjük a fedélzetre a *Mantát* (célszerű ezt használni, mert a fedélzetre átkapcsolva itt is rögtön az utólagos irányított lesz aktuális).

A térképen a *Walrus*okhoz hasonló ikonokat találunk, csak ezen minden *Manták*ra vonatkozik. A többi ikon jelentése a következő:

**3. Berakodás:** Ugyanúgy történik minden, mint a *Walrus*nál, csak a *Manta* befogadóképessége 750 kg és három ponton pakolhatunk fel cuccot. A szárnyakra csak *Assassin* rakétát tehetünk egyes vagy kettes csoportban, a többi csak központosítottan lehet felrakni. Ha csak az egyik szárnyon van két rakéta, akkor a program jelzi, hogy így kisebb feloldalasan repülne a *Manta* (UNBALANCED PAYLOAD), de ha a másik szárnya is felrakunk egy darabot, a probléma megoldódik (pedig az egyik szárny még így is nehezebb 75 kilóval...). A szerelés és az új *Manta* behozása a megsemmisült helyére is a *Walrus*hoz hasonlóan történik (az újakat itt is fel kell tankolni, mert a kilövés után elég rövid lesz a légiút). A franciáknak mellette ikon a hangárlíft, amelyre a jelenlegi hangárból kiküldhetjük a fedélzetre a *Mantát* (célszerű ezt használni, mert a fedélzetre átkapcsolva itt is rögtön az utólagos irányított lesz aktuális).

**4. Rámpa:** A *Manták* indítása is hasonló a *Walrus*okéhoz, az ikonok jelentése is valószínűleg egyértelmű: nyilas pisztókkal lefelé mozgathatjuk a liftet a rámpa és a hangárak között, a másik kettővel pedig elindíthatjuk/visszahívhatjuk a halnevet madarainkat. Kilövés után az autopilotja felemeli a *Mantát* egy kisebb magasságba és ott lekapcsol (vagyis a gép körözni kezd). Visszahívni az IN RANGE megjelöléseket lehet: ezek megállnak a rámpa felett, majd szépen részese-

kednek — lehet leküldeni őket a hangárjukba. Visszatéréshez elég, ha az anyahajót adjuk meg a *Manta* célpontjának, mert így körözni kezd majd a hajó felett, de lehetőleg ne adjunk meg olyan célpontot autopilotnak, amivel át kéne repülnie az anyahajó felett, mert csökkenti a magasságot (már több alkalommal sikerült levernünk a lézerágyú tornyát). Szintén ne adjunk meg az autopilotnak célpontot az ellenséges védelmi szigetet felett, mert mire átkapcsolunk rá, addig a *Mantát* már le is lövik.

**5. Státusz:** A *Manták* státusza a *Walrus*okhoz hasonlóan.

## Paraméterek

A lemez választása után a játék pillanatnyi állásának értékelése jelenik meg: SCORE mutatja az elért pontszámot, ami az elfoglalt szigetek megsemmisített ellenségek, épületek és harcreszkekők megsemmisítésével növelhető; TIME mutatja a valós játékidőt; FRIENDLY/ENEMY ISLANDS pedig a szövetséges/ellenséges szigetek számát jelöli. A zászló választásával feladhatjuk a játékot. A program előbb természetesen rákérdez, hogy lényeg legyen dicőn akarunk-e kivonulni a harcmezőről. A következő ikonnál játékelést menthünk előre megformázott lemezre (egyén maximum 4 db lehet). A program megkér, hogy ne használjunk olyan lemezt, amin más is van, mint a játékelások... A készítő gondoltak a szomszédokra is: az utolsó ikon választása után lekapcsolhatjuk a tengeren a fehér pöttyöket (SEA DOTS), az üzenetor üzenetét kiséző pöttyöket (MESSAGE PING), a háttérzajokat (BACKGROUND NOISE) és a hangfelfektusokat (BACKGROUND NOISE).

Az ímént leírt néhány röpke tőmondat mindössze egy rövid használati útmutató volt a CARRIER COMMAND-hoz — ennek alapján talán már lehet vele játszani. Javesolt taktikának esetleg mondatnánk ilyen közehelyeket, hogy a "Győzelem a fontos, nem a részvétel" vagy "Aki mer, az nyer" (...egy sárkeresztet megakné) vagy esetleg "Hosszú haj, rövid ész" (Ez igaz, de hogy jön ez ide? — CoVboy) — de inkább nem tesszük. A lényeg az, hogy ha ellenséges szigetet támadunk, akkor egy jelentéktelen külső, lapos, sátorozó dologra kell összpontosítani: az lesz a Command Center (a *Walrus* és a *Manta* radarja a többi objektumnál fényesebb fehér ponttal jelzi, de egy ACCB lezobdása után megnehezítjük a *Walrus*órá) — a többi többi objektum kb. annyit ér, mint halottunk a csók: a Command Center azonnal nekáll ügyiépíteni őket. Sablon egy célszerűen létező támadási módszerre az ellenség védelmi szigetei ellen (a hajóágyú tornyából nagyvita a szigetet, az építményekből megállapítható, hogy milyen szigetről van szó): kukkantsunk körbe a lézerágyú tornyából nyolcszoros nagyítással; szerezjük a *Mantát* bombával, lézerekkel vagy 7 rakétával — ahogy teletük (biztos eredményt nekünk mindig a rakéták hoztak); keressük meg a Command Center-t és próbáljunk meg áhe közel kerülni hozzá; közvetlen közelről araszunk bele 2-3 rakétát; miután felrobant, tegyünk be egy *Walrus*ba egy ACCB-t, küldjük ki a partra és dobjuk le egy alkalmas helyen. Gyári és bányászó szigeteket támadunk a kettőt össze is lehet hangolni: a *Walrus* vízibombát és lézert vagy rakétát vigyan magával; míg partra ér, addig egy *Mantával* takarítsuk le a szigetet védő robotokat és az esetleg megjelenő *Mantákat*; a *Walrus* a Command Centerhez közel szálljon partra és közvetlen közelből durantsunk bele egyet. Gluglugluglugy — monda a program és máris miénk a sziget. A stratégiai játék jóval nehezebb, mint az akció, mert állandó üzemanyaghiánnyal fogunk küzdeni, míg az ellenfél sorra foglalja el a szigeteket. Az akció részben a bonyodalmat az szokta okozni, hogy az ellenfél elvágja az utánpótlási vonalakat a bázistól és így nem tudunk új stockpile-szigetet kinevezni — tehát Thermopylae elfoglalása után ne rohanjunk fejfel a többinek, hanem vonuljunk vissza és először a hátunkat biztosítsuk ellene. Aztán imádkozunk sűrűn: azt mondják, az segít... A 64-es változat eltérései: 64-en a játék egyelőre, tehát van kezettán is. Talán nem volt itt szerencsés ötlet így kihozni a piacra, mert így egy csomó olyan dolgot ki kellett hagyni boldie, ami az Amiga-verziót igazán élveztesé tette (inkább töltögettet volna lemezről). Az ikonok gyakorlatilag megegyeznek az Amigáéval, csak a képernyő elrendezése más. Kimaradtak azok az ikonok, amiknek a módosításokból kifolyólag nem lett volna értelme (radar, hártránszét, stb.). A nagyzerő 3D vektorgrafika eltűnt és a *Manta/Walrus*-irányításnál átadta a helyét egyfajta labirintusban játszódó shoot-em-up szerűségnek, de gyakorlatilag itt is ugyanaz a feladat, mint Amigán: a sziget megtámadása után az ellenséges Command Center-t kell elpusztítani. Kimaradt néhány dolog és a hozzátartozó ikon az anyahajó védelmi fegyverzetéből, viszont a *Hammerhead* felidőrtő rakéta itt sokkal hosszabb ideig repül, mint Amigán. Mivel a grafika ebben a kivételében kissé sávra lett, a játék 64-en valószínűleg csak a stratégiai játékok örütiene okozhat kellemes perceket. Felhívunk a figyelmet arra, hogy az országban elterjedt IKARI+TALENT-törés hibás: az arcade-résznél a labirintus helyett csak mákosztészt láthatunk — ergo a játék játszhatatlan...

Szóval CARRIER COMMAND nagyzerő játék Amigán — 64-en úgyis zintén, bár ott a grafika némi kívánálvalókat hogy maga után. A játék ugyan nem csillog-villog annyira, mint mondjuk egy egyszeri használatra gyártott shoot-em up, de itt nem is az volt a lényeg. Persze azt már megmondtuk a leírás elején, hogy csak az kezdeni el játszani vele, aki hajlandó hosszú órákat is eltölteni a gépe előtt és nem szomjazik vadul sikérlényre (mert olyan eleinte nem nagyon lesz)... Hurry up — irány a szigetrendszert!

## ▼ Néhány szerzetecsomag és már mehet le (64)



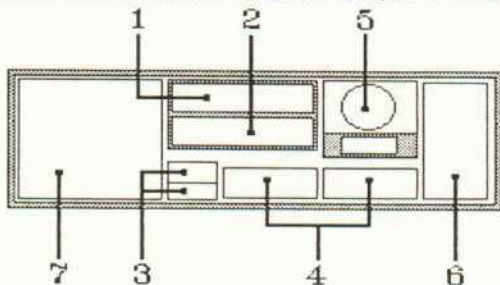
# USS John Young

A nemzetközi helyzet enyhülése abszolút nem zavarja a szimulátorok készítésével foglalkozó software-fejlesztőket abban, hogy újabb és újabb háborús játékokat dobjanak piacra. Ez az újrateljesítés mindig gyümölcsöző lesz: hiszen 2 évtől felül minden gyermek kedvenc szórakozása a háború — ami persze mindaddig élvezetes, amíg játék és nem válik valósággá... Eme állandó igény kielégítésének szellemében születhetett meg a USS JOHN YOUNG is, ami a repülőgép- és tankszimulátor tengerében ezidáig meglehetősen mellőzött kategóriát, egy hadihajó irányítását szimulálja. A John Young az amerikai haditengerészet egyik modern cirkáló-osztálya, ami a nevét — bármily meglepő is — a kategória standard alapjaként szolgáló John Young cirkálóról kapta. Eme fantasztikus info után úgy éreztük, hogy ezt a hadihajó-osztályt nem partvédelmi feladatokra vagy kagylógyűjtésre szokták alkalmazni...

Bejelentkezés után egy kérdést kapunk egy tengeri objektum valamilyen paraméterét illetően. A kérdés jó — választunk: igen. Az országban ugyanis VISION FACTORY-törés cirkulál ide-oda, ami annyiban nagyon kellemes, hogy a védelemként szolgáló kérdézőkódos továbbint róla (pontosabban: aki nem találja a 'RETURN'-t, annak van védett programmal dolga). A bejelentkező menüben a NAME választása után új névvel új karsit kezdhetünk ENTER NEW PLAYER vagy az 5 regisztrált közölhetjük valamelyiket (ENTER OLD PLAYER). A HI-SCORE-ban megnézhetjük az eddigi legeredményesebb küldetéseket: a rangsor a sikeres találatokért és kilőtt célpontokért járó pontszám szerint áll össze, a küldetésért járó előléptések nem érdekel a programot. RESUME GAME-mel egy adatlemezre kimentett állást tölthetünk vissza. MISSION SELECT-tel választjuk ki, hogy a következő küldetésben milyen harc feladatot akarunk megoldani (CONVOY ATTACK: támadás egy olajszállító-konvoj ellen; PLATFORM ATTACK: támadás tengeri olajtornyok ellen; SUBMARINE ATTACK: tengeraltjáró-elhárítás; BATTLE FLEET WAR: flottaháború...). A küldetés meghatározása után használatra választunk a nyolcvanas évek zűrósebb helyszíneiből (Hormuzszoros, Perzsa-öböl, Falkland-szigetek vagy Tanakú), majd a nappali/éjszakai bevetés opciója közéztük. A feladatok és helyszínek sorrendje természetesen egyre nehezebb próbatételt jelent, az éjszakai küldetésekben pedig nehezebb észrevenni az ellenfeleket. Ha nem választunk újabb küldetést, akkor START GAME után természetesen az utóljára beállított játszuk újra. A bevetés START GAME választásával indul. Először megkapjuk a szöveges eligazítást arról, hogy melyik küldetést játszuk és hol, éjszaka vagy nappal, valamint hogy a bevetés sikeréhez minimum hány és milyen típusú ellenséges objektumot kell megsemmisíteni (ez attól függ, hogy milyen rangban van a játékos) — azután kezdődik a műsor... A betöltődő képernyő felül foglalja el a játékos: itt látható a tenger (Nahát! — CoVboy) és a szárazföld képe, ha a partvonal közelében vagyunk, valamint itt látható a különféle célpontok digitalizált képe is, ha a megfelelő irányba fordulunk. Ez a nézeti kép a hajó minden részénél megmarad: a tengeren futó fehér pxelek illetve az elűző felhők állandóan mutatják, ha a hajó mozog vagy fordul. A képernyő alsó részén látható a hajóhid (BRIDGE), ahonnan a hajót közvetlenül irányíthatjuk valamint innen lehet a hajó többi részére is át lépni (az összes irányról a BRIDGE választásával lehet ide visszajutni). A képernyőn lévő műszereket az alábbi ábra szemlélteti:

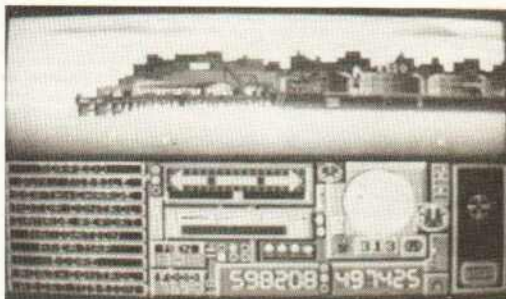


△ Barátságos címkep



1. Kormánylapát. A jobbra/balra nyírla cíkcikve tudjuk a kormánylapát fokozatosan elfordítani, a középső téglalap választásával pedig azonnal egyenesbe állíthatjuk őket. A nyílak alatti sávban a két jelzés mutatja, hogy a lapátok hogyan állnak, de az égen látható felhők mozgásából is érzékelhető a fordulás. A hajót joystick-kal is irányíthatjuk PORTZ-ról, a 'fel'/le' a motorjelátmenő növelése/csökkentése. Joystickkal a többi helyszínen is tudunk fordulni illetve gázt adni, kivéve a tüzelőállást (itt a célkérszet mozgatjuk vele).
2. A két sáv mutatja a hajó haladási sebességét, a maximum 30 csomó lehet.
3. A MEN felirat mutatja a legnyiség létszámát (kezdetben 30), a FOOD pedig azt, hogy hány hamburgert tudnak még megenni, amikor a háború véres eseményei között éppen löncsölni szótlyan kedvük.
4. Az alsó részén lévő két hatjegyű szám mutatja a hajó pozícióját. Sok hasznos ugyan nincs, de hát olyan szép, ahogy ott szaladgálnak azok a digitális számok...
5. A szám a haladási irányunkat mutatja fokban. Felette a kör úgyszintén, ami teljesen felesleges volt — inkább ideohathatt volna a radart, hogy ne kelljen a töltőgőtesre várni, midőn körbékukkantani támad kedvünk.
6. A SPEED feliratú kapcsolóval tudjuk a sebességet változtatni.
7. Az itt látható feliratok választásával tudunk átugrani a hajó egy másik egységébe, amelyek a következők lehetnek:

▽ Kikötő felé bandukolva



## TORPEDO

Torpedóvető állások. A hajó orrában 4 torpedóvető cső van (azaz a hajó arra tűzöl, amerre nézünk), amelyeket a felső részen lévő ablakok szimbolizálnak. Egy küldetésre összesen 40 darabot viszünk magunkkal. Nem shoot'em up a játék, szóval mielőtt lövünk, töltetni is kell: LOAD-dal töltünk be egy torpedót, FIRE-ral tüzelünk. A LOAD feletti lámpa mutatja a csővek állapotát (sárga: "üres vagyok, jöhét a bébi!"; narancssárga: "most töltönek, mindjárt kész"; zöld: "na, kinek durantsunk alá?"; kék: "várj egy csöppet, míg kihűlök"). A felső sorban a piros sáv mutatja, hogy a torpedó milyen irányban lesz kilőve, a sávot a bal alsó részen lévő nyílakra

clickelve mozgathatjuk, ugyanúgy, mint a hidon a hajót, az elfordulásának a szögét az ANGLE felirat jelzi. Ha a sáv valamilyen lehetséges célpont felé mutat, akkor annak az adatai megjelennek a jobb alsó részen levő TARGET INFO-ablakban (RANGE: távolság; SPEED: sebesség; HEADING: haladási irány). Ezek az adatok ugyan nagyon érdekesek, de ilyenkor inkább clickeljünk a LOCK felirati ikonra, ami a mozgó célponton is rajta tartja az irányzékot, biztosítva téve ezzel a találatot. Ha több célpont is van a képernyőn, az UNLOCK-ra clickelve megszüntethetjük a befogott célpont követését és az irányzékot a nyílakkal mozgathatjuk új célpontot lehet kijelölni a LOCK-kal. Tüzeléskor a torpedó által húzott vízszög néha csal, de a LOCK-ot célpontot mindig ettől el. A találatot a robbanás hangja és a célponton kiütődő víz jelzi. Egy ágyúzását általában 1 torpedó már elsüllyeszti, nagyobb hajók általában 2-4 torpedó szükségesek ehhez az eredményhez. Torpedó nem használható tengeralfutókat és aknákat ellen, azoknál valószínűleg nem sikerült egyetlen repülőgépet sem lelőni vele... Mielőtt a BRIDGE választásával visszalépünk a hidra, nem árt mindig újratölteni az összes kilőtt csövet, hogy alkalmasint ne kelljen a töltésvesztéget az idővel.

## DEPTH CHARGE

Mélyégi bombázás. Ha tengeralfutókat löfesz fel/le előttünk, akkor kell ide kapcsolnunk, mert azt csak bombákkal lehet kilőni. A jobb oldalon látható a sonar, amin sokat főt mutatja a tengeralfutókat, világosabb pixelek pedig az általa kilőtt torpedókat. Tánadászhoz nem fontos pontosan a tengeralfutó fel/le állását, elegendő, ha a sonarban a körön belül van. 7 bombát viszünk magunkkal egy küldetésre, valamelyik készenléte helyezés a LOA-Dolgi lehetőség (ha felelté STANDBY felirat van, lehet dobni a bombát). A sonarot balra a mélységmérő mutatja, hogy milyen mélységben van az ellenség (az alsó sáv a tengelenék). A programot az abszolút nem zavarja, ha a játéktérben azt látjuk, hogy a tengeralfutó éppen a felszínre van, szerinte állandóan le van merülve — állítunk tehát a középben lévő kapcsolóval a két sárga sávot oda, ahol a mélységmérő az ellenfelet jelzi, aztán durra nekít (DROP). Ha a mélység jól volt beállítva, a találat biztos: volt-nincs tengeralfutó.

## MOTOR CONTROL

A helyszín neve ugyan a hajóművekre utal, de innen nem tudunk velük semmit sem kezdeni, legfeljebb bámulhatjuk az akkumulátorok kijelzőjén ide-oda ugráló műszert. A FUEL mutatja a még rendelkezésre álló üzemanyagot, a LEAKAGE mellette sáv pedig azt, hogy ha a hajó találatot kapott, akkor mekkora részen tört be a víz. Az egyetlen használható dolog ezen a helyszínen a rádió. Ezt a jobb felső részen lévő négy karral tudjuk bekapcsolni (pontosabban hárommal, mert a bal oldalba valami tréfas fickó rugót szerelhetett), az aktívakat a melletti lévő zöld lámpák jelölik. Lejebb látható, az a hullámhossz, amire a rádió rá van hangolva. Ezt a számgépekre cserélve porogtathatjuk — ha valahol a légköri zavarok közül valami épkezlés dolgot is lehetne fogni, azt a hullámhosszra jobbra egy LED-es skála is mutatja (az alsó két számmal az a jó ha minél világosabb piros, az utolsó hárommal pedig ha minél világosabb zöld). A REC választásával meghallgathatjuk a forgalmazást a beállított sávon. Általában el lehet olvasni a rossz adásokat is, csak néhány szó kimarad belőle és össze-vissza csokozza a szövegeblakot. A Perzsa-öbölben, és a Hormuzi-szorosban játszva az Alpha-Typhoon Base 370.05-ön forgalmaz (elmondja, hogy milyen célpontokat kell megsemmisítenünk a bevetésen — ha kész vagyunk jelentkezünk a bázison), a bázis 500.12-n (ha a célpontokkal kész vagyunk, akkor kiírja, hogy a bevetés teljesen sikeres). A Falkland-szigeteknél a zörejből azt szűrhetjük ki, hogy időjárásjelentést kaphatunk a szigetektől déli/északi/keleti/nyugati részéről a 914.4/924.4/934.4/944.4 Mhz-en. A Gamma-Typhoon Base 938.1 Mhz-en elmeséli a célpontokat, jelentkezik a sikeres bevetés után a 099.05-ön. A Tanaku-tengeren időjárásjelentés 936.30, információ 376.00 és jelentkezik a teljesítés után 823.32 Mhz-en.

Sok érteleme a rádiózásnak sincs, azonkívül, hogy ha elfelejtettük volna a célpontokat, akkor elmeséli nekünk. Rádásul egyetlen adó sáv sugároz válogatást a Toy Dolls vagy a Madness legjobb feteleiből...

## DAMAGE REPORT

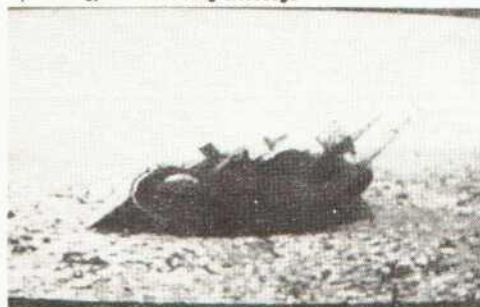
Javítóreszleg. Ha észrevesszük, hogy valamelyik berendezés nem üzemel, akkor kapcsoljunk ide, mert valamelyik összecsapásban megsérült. Középen látható a hajó képe (vajon minek, ha nincs rajta semmi információ?), körülötte pedig az egyes berendezések felsorolása. A megnevezés mellett egy lámpa mutatja a berendezés állapotát: ha zöld, akkor minden rendben, ha piros, akkor megsérült, nem működik. A hibás egység nevére clickelve a műszak nekilátunk a javításhoz. A szereléshez szükséges időt a TIME felirat alatt láthatjuk (ha sárga, akkor éppen nem javítanak semmit). A berendezések/meghibásodás következménye sorban a következők:

GUN: ágyú/nem lehet löni az ágyúval; DECK: fedélzet/semmi; RADIO: rádió/nincs vétel; RADAR: radar/nem jelzi a célpontok mozgását a radar; PUMPS: szivattyúk/nem szivattyúzzák ki a vizet; MOTOR: hajómű/nem megy a hajó; ECHO SOUNDER: visszhangos mélységmérő/nem lehet megtalálni; hogy milyen mélységben van a tengeralfutó; LEAKAGE: lékszivódás a hajó; COMPUTER: számlógép/nincs célpontazonosítás (ergo rakétaelkövetés sem); WEATHER: időjárásjelentés/nem tudjuk, hány foka a Balaton (na bumm!); MISSILE: rakéta/nem lehet rakétát indítani; SATELLITE: műhold/van ilyen?; TORPEDO: torpedó/nem lehet torpedót használni; SONAR: sonar/a sonar nem jelzi az ellenségnek tengeralfutókat; DEPTH-CHARGE: mélységi bomba/nem lehet tengeralfutókat kinyírni; SCREW: javócsavar/nem mozog a hajó; COMPASS: iránytű/az iránytű nem mutatja, hogy milyen irányban haladunk; RUDDER: kormánylapát/nem tudunk fordulni. A SUPER STRUCTURE felirat mellett látható, hogy a hajó hány százalékig van épségben, a megromlott berendezések egyre csökkennek azt az értéket — 25 alatt szép lassan meglögtatjuk a Titanicot. A tengeren maximum 40 alkalommal tudunk javítást elvégezni (az SP PARTS jelzi a még lehetséges javítások számát), utána meg kell létogatnunk egy kikötőt új adagot vásárolni.

## NAVIGATION

Navigáció. A képernyő bal oldalát a helyi időjárásjelentés foglalja el, ami már megleltacs nagyon szép — de so haszna sincsen. A rossz idő mindössze annyit hatással van a játékra, hogy néha felg

## ▽ ... és így múlik el a világ dicsósága



## GUN/MISSILE:

Az ágyúk és a rakéták tüzelőállása (a joystick itt a céleresztet mozgatta). Idekapcsolva mindig az ágyúállások aktívak. A 180-as kaliberű légvédelmi és 410-es hajóágyú között a két tőrtény valamelyikével választhatunk. A + és a - a torpedó választásával lehet durván növelni/csökkenteni az ágyúk lövési szögét, a célkereszttel pedig finoman (ami azt jelenti, hogy végül rá a célpontra...). Az ágyúkhöz 400 lövésre elegendő ágyúszét viszünk magunkkal, a jelenlegi készletet a bal oldalon látható szám jelöli (érdekes módon a programot abszolút nem érdekli, hogy melyik ágyúval lövődünk). A 410-es ágyúból kb. 8-10 lövés szükséges egy cirkáló (cruiser) elsüllyesztéséhez, kisebb kaliberűnél kétfézer annyi. Ágyú ugyan bármilyen célpont ellen használható (kivéve a tengeralfutókat), de mivel elég sokáig tart elsüllyeszteni velük valamit (a repülő ellen meg túl lassú), célszerű csak akkor használni, ha a célpont akna vagy a többi lészerelem (rakéta vagy torpedó) takarékoskodni akarunk vagy például azok elfogytak. Akna ellen mindenképpen ágyút kell bevetni — ha akna a célpont, feltétlenül állítsuk meg a hajót, mielőtt átkapcsolnánk ide, mert ráfutunk (és annak nem örül egyetlen hajó sem).

A célkeresztet valamelyik célpontra mozgathatja a számlógép azonosítja a célpontot és az aló részen lévő sziluettek közül pirossal fellillantja a célpontnak megfelelő sziluetet által lévő sávot (valamint megjelennek a távolság/haladási irány/sebességre vonatkozó adatai felül középen is). Ez ugyan nagyon szép, de csak akkor van értelme, ha távolabbal (rosszul látható) célpontokra tüzelünk és választani akarunk közülük — vagy ha nincs szándékunkban az összes utunkba kerülő célt szétcincálni (miért ne lenne?). Egyéb-ként vannak cél repülőgépek és hajók is — de azokért is kapunk pontot, szóval őket sem fontos kimélni. A felső sorban lévő sziluettek sorban: cruiser, tanker, battleship, warship, tankship, minelayer; az alsó sorban lévő: civilian ship, civilian aircraft, military aircraft, cannonboat, mine, destroyer.

Az ágyúknál lényegesen hatékonyabb fegyverek a rakéták, amelyekből egyszerre 14-et viszünk magunkkal. Aktíváláuk a COMPUTER MISSILE felirat alatti ON-ra clickelve történik: idegesztő átlósítás közben az ágyúk helyére emelkedik egy pár rakéta. A célkeresztet a célpontra rákna a átlósítás jelzi, hogy a célpontot locolta — rakéta mehet. Miután kilőttük a rakétát, rögtön vihettük is a keresztet a következő célpontra, mert a találat biztos és bármilyen hajó rögtön el is süllyed tőle. Akna ellen nem használható rakéta, vízszint repülőgépeket le tudunk szedni vele (bár ez pazarlás, de ha egy bombázóról zúdul a nyakunkba, akkor inkább mégis rakétázzunk, mert ha ledobálják a bombáikat, akkor elég hamar a tenger fenekére kúldhetnek bennünket). A hajóhídra csak azután tudunk visszalépni, hogy a COMPUTER MISSILE: OFF-ba tettük.

elsüllyedt ellenfelek jönnek szembe, valamint az égen világosszürke felhők helyett sötétszürkék úsznak és néha villámlik egyet (a mennydörgésnek egyébként pont ugyanolyan hangja van, mint egy ágyúdörgésnek — szóval az első viharos löbés játszódó játékánál a bátor játékos mindig frászt fog kapni, hogy ki lövöldözik itt már megint...). A jobb oldalon van a radar képernyője, ami szimulátoronként, a különböző objektumok hozzáján viszonyított helyzetét mutatja. Na, ez itt egy **mámiális radar**: azt mutatja, hogy **mielők egytől felé tekészik** a bémert célpont (tehát ha felé akarunk haladni, akkor az irányt úgy mutat az irányt kell beállítani, amerre a radar mutatja a célt). A határán léptéke a képernyő mellett három kis kapcsolóval állítható, az aktuálisat piros sáv jelzi (a felső a legkisebb lépték, ami ezen látható, az már látótávolságban is van). A radar nem jelzi ki a repülőgépeket, tengeralattjárókat és a bolyákat.

A radarot balra van a mélységmérő (DEPTH), amelyen a világosszürke sáv mutatja a hajó alatt lévő vízszlopot. Nem árt tehát a hajót innen irányítani, ha a kikötőhöz közeledünk...

A jobb alsó sarokban itt is egy sonar van, ami a felénk úszkáló tengeralattjárókat és az aknákat mutatja.

## AREA MAP:

A harcterület nagyléptékű térképe. A két zóna tónusai jelzik az átlagos vízmélységet, amire nem árt figyelni. Piros téglalapok mutatják a kikötőket, amiből minden haszinterszintet kétfő van: az első két helyen a déli felé (Szaúd-Arábiában lévő amerikai támaszpontok), a Falkland-szigeteknél a kelet felé eső szigeten és a Tanaku tengeren pedig a keleti oldalán lévő kikötő a szövetségeseké, itt lehet utánpótlást vételezni. A térképen fekete kereszt jelöli a mi pozíciónkat, fehér téglalap a nagyobb (több tankerből és cirkálóból álló) hajókonyvojokat, a repülőgépeket. Egyedül mozgó hajók és tengeralattjárók nincsenek jelölve. A jobb felső sarokban lévő számok választásával lehet az időt gyorsítani, de az időgyorsítás azonnal leáll (illetve el se indul), ha valamilyen célpont megjelent/rajta van a radaron vagy a sonaron.

Az irányítás csak első látásra tűnik kissé bonyolultnak, játék közben elég gyorsan bele lehet jönni a dolgoba. Az imént leírtak alapján valószínűleg nem lesz túl nehéz a játék, bár a sok töftögetés miatt kissé lassú lesz, a műsor. Nehány tippel azért szolgálnak a kezdő játékosoknak:

- Indulás után kukkantsunk körbe a radaron, hogy merre van szétlövésre váró ellenfél, aztán ugorjunk neki.
- Ha több ellenséges csoport is van a radaron, akkor lehetőleg mindig a legközelebb levőt támadjuk meg, mert ha az oldalunkba engedjük, akkor valószínűleg jól befőt nekünk, amíg a többiekkel vesződnék.
- Rakétákat inkább az olajszállító konvojok ellen alkalmazzunk, mert itt egyzszerre több cirkálólal lesz gondunk, szóval gyorsnak kell lennünk.
- Repülőket ugyan ritkán találkoznak, de ellenük is célszerű a rakétákat bevethet, mert nagyon gyorsan a nyakunkba hintik az égi áldást.
- Csata közben csak akkor javítsunk valamit, ha éppen az a fey-

gy küldetésnek tulajdonképpen csak akkor van vége, ha elrontjuk valahol a dolgot vagy kilépünk belőle — egyébként játszhatunk a végteleenségig: a célpontok megsemmisítése után sem kell visszatérni sehova (esetleg alkalmas utánpótlásért a kikötőbe), folytathatjuk a vadászatot. A melléfogás legbiztosabb jele, hogy a program kéri az első lemezt. Betöltődik az értékelés a küldetésről. A MISSION TERMINATION mutatja, hogy milyen okból kifolyólag ért véget a küldetés: *Super structure* — rommá lóttak a hajókat; *Too low water depth* — zátónyra futottunk; *Collision* — nekiütköztünk az ellenfélnek; *Water ship inside* — a hajó léket kapott és elsüllyedt; *Not enough crew* — elfogyott a legénység; *Not enough food* — elfogytak a szendvicsek; *Abort mission* — kiléptünk a küldetésből. A TARGETS DESTROYED alatt van felsorolva, hogy a bevetésen milyen célpontjainkból hányat sikerült megsemmisíteni — ha NONE akkor hoztuk a formánkat. SCORE mutatja a végeredményt, MONEY az összeszedett pénzt. Gombnyomás után MISSION TARGETS alatt láthatjuk, hogy a bevetésen tulajdonképpen milyen ellenfeleket kellett volna kilőni, a MISSING TARGETS pedig hogy melyiket sikerült elhibáznunk. A CONCLUSION levonja a következtetést: ha a célpontokat megsemmisítettük (MISSION TARGETS NONE), akkor a bevetés sikeres volt (MISSION SUCCEEDED) és a diadalmasan partszálzó csapatunk képe töltődik be — ha van kihagyott célpont, akkor kevésbé voltak sikeresek (MISSION FAILED) és egy süllyedő csatahajót szemlélhetünk. Elegendő pontszám esetén automatikusan felkerülünk a HI-SCORE-ba. Itt a bevetések teljesítésétől függően különböző rangokat is kaphatunk és előrenyomulhatunk a számróltrán: *Private* (civil), *Corporal* (tizedes), *Sergeant* (őrmester), *Lieutenant* (hadnagy), *Captain* (százados), *Commander* (parancsnok), *Commodore* (tengernagy), *Rear Admiral* (ellen-tengernagy), *Admiral* (tengernagy). A küldetésekben kilétező célok száma a rangtól függően növekszik. A USS JOHN YOUNG-ot végig érdekes kedvesség jellemzi: a grafikánál nagyon szépen meg van csinálva minden, amit rajzoltak — amikor digitalizáltak (pl. ellenfelek), hm, hát az egy kicsit darabos; az indításnál és az értékelésnél egy kissé monoton, de a hangulatához jól illeszkedő és nagszerűen hangszerezett zene szól — a játék közben pedig csak egy-két szégyenes digit-effektus kapunk; kevés a szöveges info, ami egy nem perfect angol játékosnak előny — de ami van, az tele helyesírási hibával (látszik, hogy a **Magis Bytes** német cég) a játékképernyők szépen telnek mindennel, mi szem-színjünk kedves — de ennek a nagy része csak sallang, képernyőnkön 1-2 hasznos műszer lehet (az egészest össze lehetett volna pakolni kétfőre és így nem lassítaná le a játékot a töftögetés). A játékba gyorsan beleemelkedik egy szimulátor-rangjog, mert jónak, szépnek és bonyolultnak tűnik — aztán amikor megtanulta kezelni, akkor rájön, hogy irrálisan könnyű és így nem nagy öröm szétráncolni a Perzsa-öböt. Szóval kellemes a játék ideig-óráig, de nem adnánk oda érte a jó öreg STRIKE FLEET-et 64-ről...

## SCORE

Eredmény. A megjelenő képernyő jobb alsó sarkában látható egy eredeti USS John Young-matrica, hogy azért teli legyen a képernyő. Felül a SCORE mutatja az eddigi találatokért és kilőtt ellenfelekért járó pontszámot (egy cirkáló például 7.500 pont). A verseny — úgy látszik — pénzdiázis lehet, mert minden újabb öskavasárért néhány ezer dollár tít a markunkat. Ezt a kikötőkben befektethetjük utánpótlásba. A bal oldalon a lehetséges célpontok vannak felsorolva és hogy melyikből hányan lóttunk le: *Tankships*: olajszállító; *Civil ships*: polgári hajó; *Cannon boats*: ágyúnaszád; *Cruiser*: cirkáló; *Battleship*: csatahajó; *Military aircraft*: katonai repülőgépek; *Civil aircraft*: polgári repülőgépek; *Submarine*: tengeralattjáró; *Warship*: torpedónaszád; *Mine*: akna; *Minelayer*: aknarakó; *Destroyer*: romboló; *Tankship*: még egyszer, de ez az olajtornyokra vonatkozik.

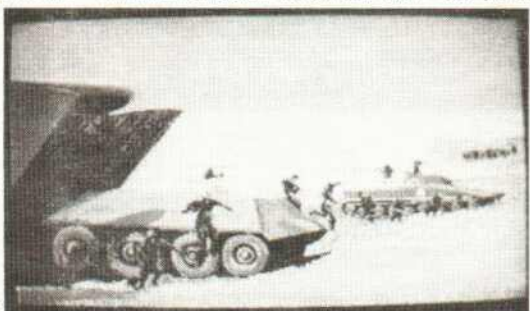
## PORT CONTROL

Ez elméletileg révkalauz jelent, de gyakorlatilag semmi közö hozzá. Csak akkor választható, ha a kikötő közvetlen közelében vagyunk, ezután lehet utánpótlást felvenni. A kikötők megközelítéséig jó móka, általában úgy végződik, hogy büszkén leparkolunk egy zátóny tetején és a játék véget ér. Lehetséges ne teljes sebességgel száguldojunk tehát. A bolyák (a tetejükön egy piros és zöld szak lóg — nem kell megtámadni, mert úgysem tudjuk "elsüllyeszteni" őket) is segítik a megközelítést. Szóval csak szépen lassan araszoljunk és folyamatosan nyomjuk a PORT CONTROL-t. Amikor a megfelelő távolságon belül vagyunk (az ESSO emblema már jól látható az olajtornyokon), megjelenik a kikötői menü és a gép átveszi a vezérést (attól még zátónyra futhatunk, mert a kikötő bal oldala felé viszi a hajót) Az ábrák választásával utánpótlást vásárolhatunk az elsüllyesztett hajókat járó pénzén a megfelelő részegységeknek.

## ABORT MISSION

Kilépés a küldetésből.

- Ha a látótérben feltűnt az ellenség, akkor azonnal csökkentjük le a sebességet — különben nemsokára kamikaze módszerrel nekünk fognak jönni. Aknáknál ugyanez az eljárás követendő.
- Kikötőt minimális sebességgel, lehetőleg a partvonalon merőlegesen, a bolyász mentén közelítsünk meg — úgy talán nem fognak megfenekelni.
- A térképen fehér négyzettel jelzett konvojok ziros falatot jelentenek, de tartalékoljunk ellenük rakétákat, mert a sok "zsir" esetleg megfekszi a gomyrunkat (a hajónk meg a tenger fenekét)...
- A Tanaku-tengeren játszva délkelet felé erős ellenséges erők vannak. Azonkívül zátóny. A kijárat a szorosból tehát nyugat-északnyugat felé vezet...



△ Vidám fickók szaladnak CoV-ot előfzetni...



# TökösMákos

## Kiegészítések néhány leírásához

Tisztelt CoV! Igen megörültem, amikor kiadványuk 5. számát sikerült megvennem. Már kezdtem azt hinni, hogy nem érdemes a lapot továbbra is megvennem. En ugyanis a szimulátorokat szerető C-64 tulajdonos vagyok (En ia, en ia! — CoVboy), és eddig bizony nem kényeztetek el velük. Bár az itt megjelentek is megvannak, de ez mindenesetre bizakodást ad a jövőre. Néhány észrevételt tennék azonban:

● Az F-14-nél a '3' billentyűvel az ellenségé szólhatjuk fel a legtr elhagyására. Ez akkor lehet hasznos, ha nem kapunk tüzelesli engedélyt.

● A GÜNSHIP-nél nálam nem működik a fegyver eldobás 'RESTORE', a fegyverek 'C=', és a státuszképernyő. A mentes nem írja felül a régi eredményt. Lehet, hogy csak nálam nem? A leírásához csak meg egy keveset: Ha egyik motorunkat kilőtték, a gép sülydnie kezd, végünk fel kb. 70 mph sebességgel. A sülydes többnyire azonnal megszűnik. A köziedelemmel

ellentétben ugyanis nem a lebegéshez, hanem az utazósebességhez kell a legkisebb teljesítmény. Ha mindkét motortunk leállt, ne imádkozunk, hanem kapcsoljuk át a rotor kapcsolót (ha meg működik). A zuhanó gép rotorját a levegő fogásba hozza. Most már csak jó utemben kell az 'F1' billentyűt néhányszor megnyomnunk, és máris életben maradtunk.

● A STEEL THUNDER-nél a 'DEL' billentyű nem beáásást jelent, hiszen változtatlan sebességgel haladhatunk tovább, hanem inkább egy az üzemenyagunkat erősen fogszózó kódépzőt. A 'SPACE' billentyűvel az ágyú, vagy géppuska kezelést átadhatjuk a lövegkezelőnek, míg mi vezetünk, vagy a felső nehézeppuskával lövölözünk. Ezt harcokcsik közelében ne alkalmazzuk, mert nem valami jól céloz, így csak pazarolja amúgy sem bőseses kezletünket, miközben az ellenség nem alszik. A 'RETURN' billentyű lenyomva a lövegkezelő közli velünk a célmeghatározást. Igen hasznos az ellen, hogy saját

egysegünkre tüzelünk. A periszkóp átkapcsolását a leírtakkal ellentétben az 'M' billentyű végzi. A 'CTRL' billentyűvel egyből visszakérülünk a bázisra. A mentésnél itt is problémák voltak. A program a játéklemezre nem volt hajlandó az állást elmenteni. Visszatérés után a lemez fordítunk meg. A tűzgomb megnyomására megjelenik az elért eredmény, majd ismételt megnyomására egy TUL nevű állományhoz létre. Ezt minden visszatérés után megismételhetjük, mert az állomány felülírható. Ne felejtsek el a játékdátát visszatérteni, ha folytatni akarjuk aldásos tevékenységünket. Ha legközelebb elővesszük, másoljuk át a játéklemezre, és máris karriert csinálhatunk.

Ennyit erről. Nagyon örülnék, ha továbbra is közölnének szimulátor leírásokat. Biztos vagyok benne, hogy nem csak nekem okoznak vele örömet. Baráti üdvözléssel sok sikert kívánok olvasóink: **Toth György (Köszönettel: CoVboy)**

## POWER AT SEA (C-64)

Ehhez a játékhoz számos Olvasónktól kildött néhány kaptnuk infot. Most kettőt egyítetünk össze egy kicsit. (Szabó Zoltán, Kalocsai és Czágler Péter, Szahalombatta)

A játék a PORT 2-ről vezérelhető. A címképernyő után a joystick jobbra/balra húzásával kell választanunk a következő felszerelések közül (zárójelben a javasolt adatok):

FIGHTER: vadászgép, min. 6, max. 24 (12)  
BOMBERS: bombázó, min. 1, max. 4 (3)  
TROOPS: katona, min. 2000, max. 8500 (6500)  
FUEL: üzemenyag, min 20%, max. 80% (35 %)  
DONE: tovább

Ezután egy újságból értesülünk arról, hogy a Csendes-óceánon kitört a háború. A Leyte-öböt kell megsegítenünk 96 óra belül. Ekkor megjelenik az irányítófüke, egyben a hajó parancsnoka, kival jobbra/balra tekintünk, de tekintés helyett hasznosabb dolgokat is végezhetünk:

'F1': Rádiófüke. Ha új üzenet érkezik számunkra, akkor — legyünk bárhol a hajón — hangjelzés figyelmeztet bennünk. Gyakoribb üzenetek:

ORDERS FROM HQ: SECURE LEYTE GULF WITHIN 96 HOURS: Üzenet a bázisról. Meg kell segítenünk a Leyte-öböt 96 óra belül.

ENGINES STOPPED CAPTAIN: Kapitány, a gépek leálltak.  
NAVIGATION MARKER REACHED: A navigációs pont rögzítve

## LASER SQUAD II. (C64)

"Yo CoVboy! Itt mennek a Phantom-stuffok. Talán a tökos-mákosba jók lesznek. A stuffokat egyébként már elküldtem az 576-ba, de visszaküldtek, hogy nem ilyen stílusa gondoltak. Bye: Phantom/AMÉN, Lovasberény" (Szerintem ez egy jó leírás — miért ne tenném be ide?! — CoVboy)

A program jóvaltábol egy kommandó parancsnokának a szerepébe áthelyük bele magunkat, aki 7 különböző akcióban vehet részt és iránythatja emberit. Minden akciónál más a helyszín és más a feladat lényege. Egyben azért megegyeznek:

ENGINES STARTED: A gépek elindultak.  
ENEMY AIRCRAFT APPROACHING: Ellenséges repülőgépek közelédek.  
ENEMY BASE APPROACHING: Ellenséges bázishoz közelítünk.  
ENEMY AIRCRAFT SHOUT DOWN: Az ellenséges repülőgépek megsemmisítve.  
ENEMY BASE SHOUT DOWN: Az ellenséges bázis megsemmisítve.  
RETURN TO HQ: Visszatérés a bázisra.

'F3': Navigációs térkép. Alul láthatjuk az elhasznált időt (ELAPSED TIME) és hátralévő időt (TIME REMAINING).

A hajóval való mozgás navigációs pont(ok) elhelyezésevel történik. A hajó a legelőször elhelyezett pont felé mozdul. (repülőalak: repülőter; zászló: ellenséges város) Mozogni az 'S' (speed=sebesség) megnyomásával tudunk. Ekkor 4 fele sebességi fokozatból választhatunk: FULL STOP: megállás; SLOW: lassan előre; HALF AHEAD: felgőzzel előre; FULL AHEAD: teljes gőzzel előre. Ezután a 'tűz' megnyomására aktiválhatjuk a kiválasztott mozgást.

'F5': Hajónk állapota. Sorrendben jelzi a károsodásokat:  
IOWA CLASS BATTLESHIP (Iowa osztályú csatahajó): LENGTH: hosszúság; DISPLACEMENT: vízkiszorítás; LARGE GUNS: nehézegegyverek; ENGINES: hajtógepek; LIGHT-HEAVY-SEVERE DAMAGE: Könyű-erős-totál kar.  
INTREPID CLASS AIRCRAFT CARRIER (Intrepid osztályú repülőgéphordozó): AIRCRAFT GUNS: légvédelmi fegyverek; FLIGHT DECK: repülőfedélzet  
GENERAL JOHN POPE CLASS

végrehajtásuk nem könnyű és kell egy kis stratégiai érzék is hozzájuk. A játék elején választhatunk az akciók közül. Ezek:

1. The Assassins
2. Moonbase Assault
3. Rescue from the Mines
4. The Cyber Hordes
5. Paradise Valley
6. The Stardrive
7. Laser Platoon

és végül a nyolcadik lehetőség egy kimentelt állás visszatöltése.  
Eleg lenyomunk a kívánt akció számát és

TRANSPORT (John Pope osztályú szállítóhajó): CARGO HOLD: rakodóter.

'F7': Tamadás SELECT WEAPONS OPERATION után a következő tamadási formák közül választhatunk: LAUNCH PLANES: Légitamadás. Az ellenséges hajó védelmet gyengíthetjük meg vadászgépekkel, majd bombázókkal megsemmisíthetjük. Repkedhetünk egy kicsit, de az a tapasztalat, hogy előbb-utóbb ugys lelének.  
MAN LARGE GUNS: Agyútoronyok használata joystick-vezérlés alatt.  
MAN ANTI-AIRCRAFT GUNS: Légelhárítás, joystick vezérléssel.  
4. ASSAULT BASE: Tamadás bázis ellen. A part menti bázist bombázzuk a hajó agyúval (célszerű a célpont elé célozni).  
5. RETURN TO BRIDGE: Visszatérés a parancsnoki hidra

Visszatéréskor láthatjuk a veszteségeinket (LOST FIGHTER, BOMBER/TROOPS, FUEL: elvesztett vadászok/bombázók/katonák/üzemenyag).  
Megjegyzés: csak akkor indulhatunk harcba, ha valamelyik (1,2,3,4) pont fenttérre vált. Irányítsuk a joy-t a megfelelő pontra, majd tűz.

Összesítés: SCORE: pontszám. Katonai bíróság elé kerülünk, ahol összesítik pontjainkat és ez alapján kapjuk meg rangunkat, majd indulhat újra az egész balne.

Meg néhány billentyű:  
P: PAUSE  
SPACE: parancsnoki hid  
'X': a játék újraindítása.

a gép már több is a kiválasztott helyszínt. Ezután a gőp feltesz néhány kérdést a játékkal kapcsolatban: érdeklődik a játékosok száma (1-2) és az irányítás módja felől (joy, keyboard). Ezután már csak a nehézségi fokot kell beállítanunk (1-7) és kezdődhet a kommandó felszerelése. Általában ez a rész, ahol sokan elrontják a dolgot, ugyanis minden penzüket páncelekba ölik, míg vegül ott áll a kommandó talpig pánceleben, így szál biciskával. Ha billentyűzetről irányítjuk, akkor 'A', 'le', 'Q', 'fel', 'O', 'balra', 'P', 'jobbra', 'SPACE': tűz.

### Az emberek felszerelése:

Először 4, különböző védettséggel nyújtó páncél közül választunk. Függetlenül egymás alatt látjuk az embereinket, mellettük a nevük vagy csoportjuk. Minden emberrel be kell állítanunk, hogy hányas fokozatú páncélt vásárolunk neki (1-4) vagy ha nem látjuk el ilyesmivel (0). Ha beállítottuk a páncélt, akkor 'tűz' gombbal a következő emberre ugratunk. Az utolsó ember után a fegyver-menübe lépünk át. A páncélok fokozata alatt egy táblázatban vannak feltüntetve azok adatai. Itt lát-hatjuk, hogy az adott páncél milyen nehéz, mennyibe kerül és a négy irányból hány egységnyi védelmet nyújt. Itt fontos, hogy minden embert a feladatok során felhasználható páncéllal lássunk el. Tehát aki csak egy fainak háttal állva fedzi a többieket, az ne a háta felől védelmet nyújtó páncélt viseljen! A páncélok megvételénél ügyeljünk arra, hogy nagy összeg szükséges a fegyverek megvásárlásához is!

### Fegyverkezés:

Mivel a játék a jövőben játszódik, a fegyverek is ennek megfelelőek. Ezeket három kategóriába lehet sorolni: gránátok, robbanótöltetek/rombolók, lézerek/közelharcú fegyverek. Az árak pályánként változnak.

**AP 50, 60, 75, 100k grenade:** hagyományos gránát, a szám az erősséget jelzi.  
**Rocket Launcher— Rocket —:** Páncélok, hatása meggyújtja az AP 100-as gránátával. A két gondolatok között a hozzá tartozó lövésztárhálóba.

**Auto Cannon—Auto Clip—:** Robbanótöltetes géppisztoly, egyike a legerősebb fegyvereknek.

**M4000 Auto Gun—M4000 Clip—:** nagy erejű géppisztoly, néhány lövés még a legjobb páncélt is szétzúdí (a benne tartózkodóval együtt).

**Marsac Auto Gun—Marsac Clip—:** géppisztoly, közepes tűzerővel.

**Sniper Rifle—Rifle Clip—:** puska, de nagyon gyenge.

**Mk I—MkI Clip—:** nagy pontosságú, erős géppisztoly.

**Mk II—MkII Clip—:** nagy pontosságú, erős géppisztoly.

**Kastec Rifle—Kastec Clip—:** puska nagy tálatálat pontossággal.

**Kastec Auto Gun—Kastec Ato Clip—:** Az előbbi géppisztoly-változata.

**L50 Laser—L50 Las Pack—:** gyenge lézerefegyver.

**L80 Laser—L80 Las Pack—:** közepes lézerefegyver.

**Heavy Laser—Heavy Las Pack—:** erős lézerefegyver, de nem túl pontos.

**Pump Shot Gun—Shot Gun Clip—:** Lufüzérszét csövű vadászpuska.

**SP 30 Pistol—Pistol Clip—:** pisztoly, nagyon gyenge.

**Light Sabre—Sábkard,** nem sokat ér.

**Dagger.** Tör, nem sokat ér.

A felszerelést gondosan kell összeválogatni. Ha nem jut elég pénz korszerű fegyverek vásárlására, akkor vegyünk minél több gránátot és csak néhány embernek adjunk jó fegyvereket! Ha azokkal sikerül kilönnünk az ellenséget, akkor annak a fegyverét oda tudjuk adni a többieknek. Gránátot egyébként is érdemes vásárolni, mert a robotok ellen és különféle veszélyes helyzetekben jó szolgálatot tesznek. Az élesített gránátot csak akkor dobjuk el, ha készünk és a célpont között nincs semmi, mert a gránát ott robban, ahol etakad. A célpontot nem muszáj pontosan eltálatni: elég ha a gránát vagy a robbanótöltet mellette landol, már jön is ki a fedezékéből (többnyire darabokban). Ne felejtünk ki a fegyvereinkhez löszert is vásárolni, mert azok nélkül kinos meglepetésekben lesz részesülhetünk.

### A játék irányítása:

A fegyverkezés után el kell helyoznünk az

embereinket a pályán, figyelembe véve a náluk levő fegyverzetet. A pályát felülnézetből látjuk, embereinket bizonyos színű D-vel jelzett mezőkön helyezhetjük el. A mező színe a pályától függ. Az egyik szín az ellenségé, a másikon mi helyezkedünk el. Ezután kezdődik az akció...

Az akció fordulóra van osztva. Itt felváltva lépnek a szereplők, attól függően, hogy ki játszik. Ha játékos küzd gép ellen, akkor a játékos az első lépés, két játékosnál az első lép először. Egy lépés addig tart, amíg a játékos END TURN-t nem kapcsol. Ezt akkor érdemes megtenni, ha már minden szereplő emberrel elvegeztettük a körben ráháruló feladatát vagy elfogyott az akciópontja. (Id. később) Egy négyzetet irányítunk a pályán és a megfelelő ember felett a 'tűz' gomb megnyomása után vehetjük át az irányítást. Az irányítás menüből történik, a mozgás egy iránytú megfelelő irányának a kiválasztásával. Vigyük rá a négyzetet a kívánt emberre és nyomjuk meg a 'tűz' gombot! A menüből az iránytűbillentyűvel vagy a joy-stá válasszuk ki a SELECT-et, ezzel az embert alárendeljük szeszélyeinknek. Itt választathatunk, maskáljai akarunk vagy különböző cselekedeteket akarunk végrehajtani. Ha maskáljai akarunk akkor állítsuk be a kívánt irányt és nyomjuk a joyt feffel. Ha arccal előre a négy fő irány valamelyike felé lépünk, akkor az 4 akciópontunkba fog kerülni. Ha arccal előre átlósan lépünk, akkor az AP-nk 6-tal csökken. Ha hátrálnánk (joy le), akkor a fent leírt értékek kétszeresével fizetünk. Itt van feltüntetve az egyik leggyengébb dolog: az akciópont (AP). Minden cselekedetünk bizonyos AP-be kerül. Ha az elfogy, akkor emberünk már csak a következő lépésben cselekedhet megint. Ha egy gránátot kibízottunk, akkor győződjünk meg róla, hogy lesz-e elegendő AP-nk az elhajításához, ha nem, akkor állítsuk az időzítést hosszúra, így a köv. körben elhajíthatjuk a drágát.

Ha ebben a menüben megnyomjuk a 'tűz' gombot, akkor beléphetünk a cselekvés menübe. Itt a következők lehetőségek között választathatunk:  
END MOVE: vége a cselekvésnek, kilépünk az ember irányításából.  
SCANNER: stratégiai térkép hívása, amelyen jelölve vannak a saját egységeink és a felfedezett ellenséges egységek is.  
CANCEL: visszalép a maskáló menübe.  
CHANGE: választás a nálunk levő fegyverek közül.  
FIRE (ha van lőfegyverünk): tüzelés. Itt be kell állítani a célpontot és a támadás fajtáját: PRIME: kapaszkodó; ALTO: sorozat; csak géppisztolyoknál; THROW: hajtás, gránátnál és törnél; AIM: célzott lövés.  
LOAD: ha van nálunk gránát, akkor ezzel ezzel cserélhetjük benn a tarat.  
PRIME: ha van nálunk gránát, akkor ezzel biztosítjuk ki. A beállított érték mutatja, hogy a gránát melyik körben fog robbanni.  
OPEN/CLOSE: ha ajtó előtt állunk, akkor ezzel nyithatjuk/zárhatjuk.

Ha végződjünk egy emberrel, akkor lépünk ki a irányításából és vegyük sorra a következőket. Mialott belépünk egy ember irányításába, lehetőségünk nyílik az INFO-menüvel adatokat kérni az adott emberről. Itt megcsodálhatjuk az ember adottságait, harcászati és páncéljának erősségét. Ha vége a cselekedetnek, akkor nyomjuk meg a 'tűz' gombot egy semleges helyen és válasszunk END TURN-t. Ekkor a gép is elhelyezi a maga karaktereit és ismét miénk a terep.

### A pályák:

A pályáknál az "egy játékos a gép ellen" első nehézségi fokozatú adatokat írom le (ha minden adat kellene, akkor betétele az uság):

THE ASSASSINS: A feladat 5 emberrel behatolni Sterner Regnix házába és elkapni őt. Elég könnyű, ugyanis Regnixot 6

robot vadi, amelyek nem túl erősek. A hatulról csupán az, hogy a választható felszerelés elég gyenge. Az 5 ember felszerelésé 200 Creditet kapunk. Embereinket a piros mezőkön helyezhetjük el.

MOONBASE ASSAULT: Egy holdbázist terroristák szállítak meg. Feladat: 8 emberrel felválni a harcot az ellenség 7 emberével. A felszerelés megvásárlására 250 Creditet van. Erődes néhány Heavy Laser is venni, mert az elég hatásos az ellenség kommandósáival szemben. A behatolás több helyen is lehetséges; az embereinket csak az ajtó előtti piros mezőkön helyezhetjük el. A bázis sok fedezékkel kínál, de csak akkor forduljunk be egy sarkon, ha egy esetleges ellenség egy emberrel vagy lesz az AP-nk a küzdelem felvételéhez! A teljes győzelemhez ki kell irtani az egész bázist.

THE CYBER HORDES: A cél 8 emberrel 250 Creditből feltölteni egy robotot a kupolavárosban, amit robotok támadtak meg. A robotok közül főleg a Battle Droid fog problémát okozni, mert kifűződen céloz és idegen, nagy haterejű fegyvere van. Erdemes elég jól feltölteni gránátokkal és MkI-esekkel. A páncél nem túl hasznos, mert a Patrol Droid kivételével szinte minden robot egyből átvői. Győzelem 4 robot elpusztítása esetén. Használjuk ki a város adta lehetőségeit! Lépjünk fedezékbe és használjunk sok gránátot.

PARADISE VALLEY: egy völgyet idegenek szállítak meg és uralták a terepet. Feladatunk, hogy 7 emberrel megsemmisítsük az idegen brancsot. A fegyverezésre 210 Credit áll rendelkezésünkre. A feladat rendkívül nehéz, embereinket ne zsufojunk egy helyre. A pálya bal oldaláról, csatár-láncban haladjunk.

THE STARDIVE: Egy űrhajó belsejében körülcünk, ahol 2 robotot 5 ember próbál elpusztítani. A pályát az űrhajó bájja utunkat állni. A pályát az űrhajó belsejében, ezeken a néhol megtalálható hidak segítségével juthatunk keresztül. Mivel egy űrhajó belsejében vagyunk, így talán nem meglepő, hogy mesterséges járdákon, csövek között kell végrehajtani a küldetésünket. Embereinket a képernyő bal oldalán helyezhetjük el.

THE LASER PLATOON: A feladat 9 emberrel felválni a harcot az ellenség 7 emberével és a drojddal. A küldetés nagyon nehéz, mert a droid szinte elpusztíthatatlan és 9 emberünk felszerelésére csak 155 Creditet kapunk és ez nagyon kevés. Teendő: csak néhány embert kell elatni fegyverzetel és ezekkel kinyírni az ellenség egy részét. A fegyvertelen karaktereinket most mehetünk hullat rabolni. A szint erődesége, hogy néhol különös tárgyak vannak elhelyezve, amelyek igen hamar robbannak. Egyébként az az egyetlen pálya, ahol folyamatosan kapunk új utánpótlást a néhány löpésenként érkező új karakterek személyében. Ezek elég gyenge fegyverzetel vannak ellátva, de a már elesettektől szerethetünk néhány új cuccot. Ezek a karakterek a pálya jobb és bal szélén jelennek meg. Erdemes egy jól fegyverzett emberünket odaállítani az ellentel érkezési pontjához, így a megarkezett karakterek elég gyorsan távozni fognak. A helyszín egy sok fedezékkel kínáló űrbázis. Az ellentel drojddal ellen leginkább a gránátok, rakéták és Mk2-es rombolók hatásosak. Javaslott taktika: csakjuk a robotot az egyik átlós folyosó vége alatti szobába (fontos, hogy ott a központi helyiség sarkában a már ismert "növény" álljon). Itt az embereinket legyűnk le néhány 100-as gránátot (DROD), de ne időzítsük ki azokat! Ezután távozzunk sietősen a folyosón keresztül és miután a droid elért a helyiségbe, ereszkünk be egy rakétával! (Ha van emberünk a közelben, akkor vegyünk tőle erzekény bucsút). Ezután visszamehetünk a helyiségbe megzenni mi marad a drojddal. Ha meg él, akkor birjuk jobb belátásra egy-két Mk2-es lövéssel.

# Plus4 sarok

## Démonok Birodalma

"Hi CoVboy!

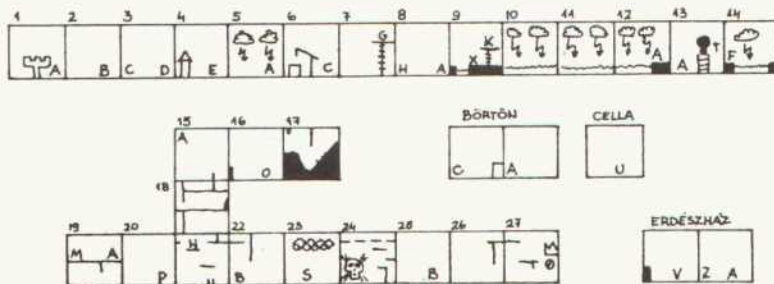
Mivel én is akarok tenni valamit a CoV-ért ezért elküldöm a Démonok Birodalma c. játék leírását+térképét. (Hát ezt igazán köszönjük — CoVboy) Ezt a játékot én legjobban a Duztyhez tudom hasonlítani, láttam C64-en is, de nekem a PLUS4-es változat van meg. A játék grafikája és zenéje nagyon jó." PAPP ISTVÁN, Budapest

A feladatunk a játékban összeszedni a Bűvös Bárd darabjait és le kell tenni a Démonok Királyának a színe elé. A küldetésünket különféle ronda szörnyek akadályozzák, viszont utunkon segítségünkre lesz néhány tárgy.

A játékot joystickkal irányíthatjuk: átloáns felfelé tudunk valamelyik irányba ugrani, fel-lel belépünk egy ajtón vagy felmászunk egy kötélre, 'le'+tűz'-zel a menübe tudunk belépni, amelynek a pontjai FELVESZ, LERAK, HASZNÁL, VISSZA, LISTA. A LERAK, HASZNÁL vagy LISTA pont választása után a joystickkal váltogathatjuk a tárgyainkat, egyszerre összesen 3 db tárgy lehet nálunk. A játékhoz 'tűz' gombbal léphetünk vissza.

A játék elején a 2. képen vagyunk. Menjünk el balra az 1. képernyőre és itt vegyük fel a villogó bárd-darabot. Menjünk vissza jobbra, egészen az 5. képig. Vigyázzunk, mert itt két felhő villámokat szór — ha valamelyik eltalál, akkor azonnal meghalunk. Vegyük fel itt is a bárd darabját. Haladjunk tovább jobbra és ésszázzunk fel a létrára. Vegyük magunkhoz a keresztet, majd tovább a 8. képernyőre, ahol a patkót felvéve 2.000 pontot kapunk, de a bárd egy újabb darabját is felvehetjük. Menjünk tovább a 9. képernyőre és ugorjunk át a szigetre. Itt felvehetjük a kötelet és ezzel menjünk vissza a kúthoz (6. kép), ahol a bárd egy újabb darabját fogjuk megtalálni. Két tárgyat van nálunk: a kötelet és a keresztet. Most álljunk a kút mögé és nyomjuk felfelé a joystickot, hogy nehogy belelógjunk a szögbe! A szöveget úgy kell átugrálni, hogy közben a pafilonon lógó denevérekkel elkerüljük az érintkezést. A következő helyszínen egy lyukat kell átugranunk, majd tegyük le a keresztet és vegyük magunkhoz az erdészház

kulcsát. Másszunk vissza a felszínre, tegyük le a kötelet és menjünk át az erdészházhoz (4. kép). Lépjünk be és az első szobában ugorjuki át a forgó kést, majd vegyük fel a feszítővasat. A második szobában letehetjük a ház kulcsát és felvehetjük helyette a bárd egy újabb darabját és a gyertyát. Sétáljunk vissza a kúthoz és itt tegyük le a bárd darabját, majd vegyük ismét magunkhoz a kötelet (most nálunk van a kötel, a feszítővas és a gyertya). Másszunk vissza a kútba és menjünk a 16. képernyőre, ahol egy zárt faajtó van. Használjuk itt a feszítővasat és recss! — az ajtó kitárul. A kötelet és a feszítővasat most letehetjük és vegyük fel megint a keresztet. Menjünk ki innen balra, át a 15. képernyőre. Másszunk fel az emelvényre a bárd darabjait, aztán távozzunk a kötélre a 18. képre. Ereszkedjünk le a középső szintre, de közben vigyázzunk a falban lévő arcra, mert az halálos golyókat köpköd felénk (ezeket ugráljuk át). A teremből az alsó részen lógó kötélre tudunk távozni és egy sötét helyre érkezünk. Viszont van nálunk egy gyertya, szóval tudunk világítani. Két kijáraton tudunk kimenni: a jobb alsó sarokban levőt válasszuk. A 22. helyszínrre jutottunk, ahol egy keresztospók vár ránk. Ha itt letezzük a keresztet, akkor a pók nem fog bántani. Menjünk tovább jobbra a 23. helyszínrre. Itt tegyük le a bárd nálunk lévő darabját, vegyük fel az indítókulcsot és menjünk vissza a sötét helyre (21. helyszín). Itt jön a játék legnehezebb része: a szöveget úgy kell átugrani, hogy előbb közéjük szökkenünk. Másszunk fel a középső szintre és vegyük fel a patkót. Kaptunk újabb 2.000 pontot. Távozzunk a balra eső kijáraton a 20. helyszín felé, ahol egy kincsesládát fogunk találni. A kincsesláda arra jó, hogy átadjuk a Sziget Szellemének. Cserebe kapunk egy vért, ami — szerintem — semmire se jó, csak felesleges teher (tehát a kincsesládát nem fontos felvinnünk). Menjünk tehát tovább balra és a következő helyszínen vegyük fel a börtön kulcsát. Másszunk vissza a 16. helyszínrre, tegyük le a gyertyát és vegyük fel a kötelet, majd másszunk vissza a felszínre. Itt tegyük le a kötelet és a börtönkulcsot. (Ajánlatos feltölteni az arónket, mert a következő kiruccanáshoz szükségünk lesz rá)



1 — Börtön	A — Bárdrészel	M — Börtönkulcs
4 — Erdészház	B — Ital	O — Erdészház kulcsa
6 — Kút	C — Kanyar	P — Kincsesláda
13 — Sziget Szelleme	D — Bomba	S — Indítókulcs
16 — Feszíteni való ajtó	E — Mérög	T — Vért
18 — Köpködő Arc	G — Kereszt	U — Pohar
23 — Varázsital	H — Patka	V — Feszítővas
27 — Démonok Királya	K — Repülő szőnyeg	Z — Gyertya

Menjünk ki a vízpartra (9. helyszín), ugorjunk át a világítótorony szigetére és itt vegyük fel a repülőszőnyegret. Van egy indítókulcsunk is, amit használhatunk — már repülünk is! Repülünk egészen addig, amíg meg nem érkezzük a szigetre (közben vigyázzunk a villámoktól szóró felhőkre). A szigeten vegyük fel a bárd darabját, repüljünk vissza a világítótoronyhoz és ott tegyük is le. Vissza megint a szigetre, szálljunk le és használjuk az indítókulcsot. A 13. helyszínen egy újabb darabját találjuk a bárdnak, de a fán lógó pókhoz ne érjünk hozzá! Menjünk vissza a szőnyeghez, használjuk az indítókulcsot és repüljünk vissza a 9. képernyőre. Tegyük le az indítókulcsot és a szőnyeget és vegyük fel helyettük a bárd két darabját. Ezekkel menjünk át a kúthoz, tegyük le ott őket és vegyük fel helyettük a börtönkulcsot. Menjünk most el a börtönhöz (1. kép) és lépjünk be. Az első folyosón vegyük fel a bárd újabb darabját és tegyük le a börtön kulcsát. Menjünk be a második folyosón abba a cellába, amelynek nyitva van az ajtaja. Itt sötét van, de azért gyertya nélkül is elboldogulhatunk (bár a falon van egy érdekes irás, amit érdemes elolvasni). Vegyük fel a poharat, majd ki a börtönből és vissza a kúthoz. Vegyük magunkhoz megint a kötelet és ereszkedjünk le. A 16. képernyőn tegyük le a bárd darabját és a poharat. Most hordjuk ide fentről a bárd összes darabját, amit idáig megtaláltunk. Miután ezzel megvölünk, pakoljunk le mindent és csak a pohár, a gyertya a bárdnak egyetlen darabja legyen nálunk. Menjünk át a 23. képre

és a gyertya kivételével tegyük le mindent. Hordjuk ide a bárd összes darabját. A pohár használata a következő: a 23. helyszínen lévő hordók alá állunk, és a menü HASZNAL funkciójával használjuk. Ekkor az erőnk a maximumra töltődik fel, de ezzel a fogással sajnos csak egyszer élhetünk. Ha bárd összes darabja a teremben van (összesen 9 db), akkor fogjuk meg úramat, és menjünk át velük a 24. képernyőre. Itt sötétben kell ugrálnunk: amikor a belépünk a terembe, ugorjunk egyet, de a jót azonnal engedjük el (ha folyamatosan nyomjuk, akkor túl nagyot fogunk ugrani). Ugráljunk tovább a terem túlsó végébe és a tékép szerint essünk le a jobb alsó sarokba és menjünk ki a teremből. Menjünk át a 27. képernyőre és itt találjuk a Démonok Királyát. Vigyázzunk, hogy egyetlen kő vagy nyíl se találjon el. Másszunk fel az emelvényre és tegyük le a bárd részét a király elé. Most menjünk vissza a többiért és azokat is hozzuk le ide. Miután az összes bárddarab a király előtt van, megcsodálhatjuk a bárdot egyben. Teljesítettük a küldetést.

Néhány jótanács:

- A mérget ne vegyük fel, mert elszívja az erőnk.
- A bombát szintén nem érdemes felvenni, mert felrobban a kezünkben.
- A 27. helyszínen a felső részen lévő szoborhoz ne érjünk hozzá!
- Ha az 1. képen lévő szakadékba beugrunk... (AÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ... — CoVboy)

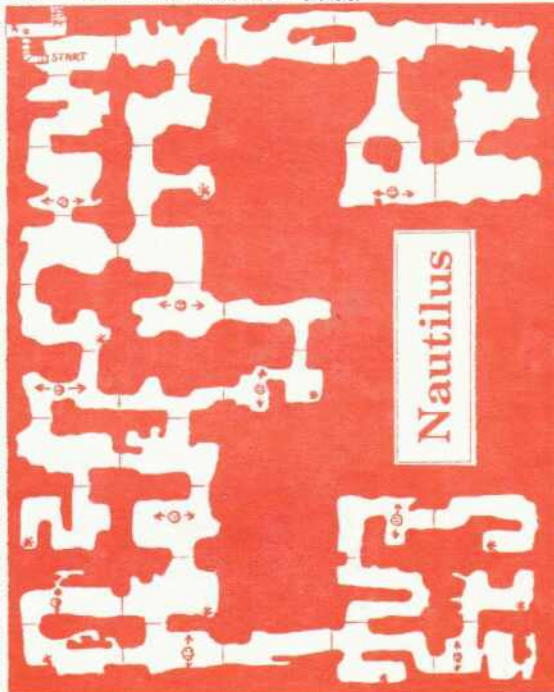
## Rózsaszin Párduc

"Üdv CoVboy! Most sajnos beteg vagyok, valami vírusos fertőzés. Több, mint valószínű, hogy a gépemtől kaptam el — de hogyan? Elhatároztam, hogy most beklódom nekem a RÓZSASZIN PÁRDUĆ leírását a TokosMákosba. (Mindem nokediban valam jó... — CoVboy). Ja, igen: a MERCENARY 2. hogy került fel a top-lista első helyére? (Talán úgy, hogy arra szavaztak a legtöbben... — CoVboy) Majd gondoskodom róla, hogy legközelebb egy kicsit lejjebb kerüljön... U.i.: az elolvasás után ajánlatos vizsgázzban álló testtartással megsemmisíteni (pl. összegyűjteni) és megcélolni vele a szemétkosarat. Ha betelátál, 2 pont, ha nem még van egy lehetőséged (az már sajnos csak 1 pont)!" JAKAB ZSOLT (Jakec Soft), Eger (Hát amennyiben ez a szám szemétkosárnak minősül, akkor könyvej el nekem 2 pontot please — CoVboy)

A sikeres előindítás után egy demó láthatunk, amin Rózsaszin Párduc szórakoztat bennünket (megnézhetjük, hogyan téri össze új kocsiját, hogyan viszi el a mentő és egyebek marhaságok). 'SPACE'-szel tovább, de demó után a játék automatikusan is elindul. A képernyőn a bal alsó sarokban egy számítógépet látunk, mellette ADAT:000, ENERGIA:16, IDO:kb. 1 óra készletünket. Jobbra alul két 5x5-ös mezőt vizsgálhatunk. A bal oldali a szinteket mutatja oldalnézetben, a jobb oldali pedig a szintet felülnézetben. Kis pötty mutatja a helyzetünket rajta. A játék célja, hogy minél több adatot megszerezünk és minél több szobát kiirtítsunk. Az utóbbi néhol elég egyszerű, például ahol a robotok állandóan lövöldöznek, azt könnyen el lehet hátrítani, mert ha állandóan ugrálunk, akkor nem találnak el. Vigyázat! A gömbvillám mindig követ minket és ha mégis elképe, párducunk nagyot ordít a meleg helyzettől (természetesen energiánk 1-el csökken). Valamit elrontott a szerző ott ahol a pók található: simán átmehetünk rajta. Az égből lecsapó villámok teljesen kiszámíthatatlanok, természetesen lásd a következményeit. De ha a szinteken mászkálunk, akkor ius van egy kis gond. Ha az elektromos kisülés ettől, akkor az energiánk csökken. Az adatokat a pótkepernyőre kerülhetünk meg úgy, hogy előtte felveszünk egy mágneslemezt valamelyik szobában (majd erre másolja rá az adatot). Ez nem megy olyan egyszerűen, mert a komputerben 'itt a piros, hol a piros' program van. Ha nem találjuk el a felkutatási helyét, akkor energiánk csökken (keverés közben még kilephetünk veszteségek nélkül a szobából). Ha eltaláljuk, lemásolja az adatot nekünk és odatesz a komputer elé. Forduljunk felé és nyomjuk meg a 'tűz' gombot: kisebb zörejek után az adataink eggyel növekszenek. 'RUN/STOP' megnyomása után meg lehet nézni az adat tartalmát. Egy nagy komputer előtt állunk és a 'tűz' gomb megnyomására megjelenik egy karakter (ha már több adatunk van, akkor egymás alatt és szöveg sorban). A CONTROL-lal kérhetünk térképet, amelyik kiírja, hogy hanyadik szinten tartózkodunk, hány lemez van nálunk, hány szobát és computeret kerestünk fel. Alul látható, hogy például F1 — computerek, hol találhatóak. Az irányítás JOY1 portról. A 'le' leguggol, a 'tűz' aljánál használható, a 'tűz'+fel' és 'tűz'+le' a felülnézetre vagy oldalnézetre kapcsol át. A szobákban annyi változás van, hogy nem tudunk leguggolni, csak ugrálni. (Hehe, de jó vicc... — CoVboy)

## És egy plusz...

"Helló CoVboy! Itt küldjük a NAUTILUS térképét. A program története a scroliban megtalálható, szoval ezzel nem fárasztjuk magukat. A következő térképünk a SPIKY HAROLD II. lesz. Most pedig néhány módosítás következik néhány programon" EGRI CSABA & ATTILA Dunaiújváros (Előzetes az elforgatva beragasztott felirattal, de csak így írt be — CoVboy)  
LIBERATOR: POKE 10415, 234 (örökélet)  
GREMLINS 2.: >2578 NOP — örökélet



# AdvenTour

Csomóban érdeklődtek azért, hogy mi szokás volt arra, hogy elvesszünk a kalandjátékokra vonatkozó beküldött infót a Tokkaféköstől. A válasz nagyon egyszerű: mert klassz furcsán nézne ki mondjuk a CHAMPIONS OF KRYNN a TOL AHU TERRY mellett (és valószínű az is, hogy ha valakinek bejött az egyik, annak ismét nagyon fog a másik...). Ki tudja hányadékos már, de azért megint kérésre megmondunk mindenkinek, aki tott, fogott vagy akár mit ragadt, hogy useful tippeket kívánjon betűnk. Milyen megalkotottak, feltétlenül felvesszük őket a Csopák fovatrendbe és a rituális berovallkozás alatt átvittjük nekik a rand feltételekkel ékesített nagykereskedőt. Közélműve némi újításra bódít a CoV kalandzó feltekinnek azelőtt róvata: minden hónapban szólnak néhány szót az újabb kalandjátékokról is.

## Adventure újdonságok (64)

- 64-en és Amigán egyszerre jelentet meg a US Gold egy 3D izometrikus kivételével (pl. HEAD OVER HEELS) nyomozós kalandjátékot MURDER címen. A játék teljesen ikonvezérelt 64-en is. A helyszíni szeméket, szemtanúkat kihallgatás, ujjlenyomatvizsgálat és hasonló detektívkedések segítségével tudjuk felfedni a gyilkosság időpontját, helyszínét, a gyilkos fegyvert — majd magának a gyilkosnak a kiletét.
- Az SSI októberben egy újabb RPG-t dobott piacra 64-en és Amigán: a BUCK ROGERS a harmincas évek népszerű comic-hősének feldolgozása. A XXV. században játszódó történetben a Földet és a Naprendszerrel kell megvédelmeznünk. A játék kivételével teljesen arra a rendszerre épül, ami a CHAMPIONS OF KRYNN-ből vagy a CURSE OF THE AZURE BONDS-ból már ismerős.
- Még mindig SSI-nél maradvá: piara került 64-en és Amigán is a Dragonlance-sorozat legújabb része, a CHAMPIONS OF KRYNN folytatása. A DRAGONSTRIKE-ban minden től van sárkányokkal, sőt lebegő erődjeikkel is...

## Adventure újdonságok (Amiga)

- A POPULOUS és a FLOOD után a Bullfrog csapat egy év munka után ismét újabb programmal rukkolt elő. Az Electronic Arts novemberben dobja piacra a POWERMONGER-t, amit nevezhetünk akár "POPULOUS II"-nek is, hiszen kinézete nagyon sok hasonlóságot mutat vele — csak jóval bonyolultabb témát. A kalandjáték története a környezetben játszódik, egy 200 szigetből álló szigetrendszeren. 20 szigetszakkal indulunk el, hogy a falvak, városok meglátogatásával, ellenséges kapitányok legyőzésével uralkodni alá hajtassuk az egész vidéket. Az elfoglalt városokat munkára foghatjuk, a zsoldoshadresereinket külön-külön irányítva kaphatjuk, a zsoldosokat köthetünk és újabb háborúkat indíthatunk — szóval a stratégiai és adventure játékok kedvelőire újabb nagyszerű csemege vár.
- Az Accolade novemberben a TEST DRIVE III. (64-en is! Ez az igazi és egyetlen — nem a GRAND PRIX CIRCUIT-ról van szó) mellett egy tőlük meglehetősen szokatlan dolgot is piacra dob Amigán: az ELVIRA — MISTRESS OF THE DARK-ot a Horror-arts csapat készítette, akiknek a nevet már jóhéhány Amiga-kalandjáték dicődi. Legutóbbi munkájukban hűek maradtak a nevükhöz: az ELVIRA egy horrortörténet, amelyben a démonok és kísértetek világában kell megakadályoznunk, hogy a sárjából feltámadt Emelda királynő megszeressen egy magikus terecsert, amellyel megkaparintaná a teljes uralmat az ávilág felett...
- Oly sok csillagot arca után egy hagyományos kalandjátékkal áll elő a PSYGNOSIS is. Az OBITUS ugyanolyan környezetben játszódik, mint mondjuk a BEAST: elvarázsolt erődökben, kastélyokban, földalatti barlangokban csatangolhatunk. A rajzolt (!) grafika sem marad el semmiben a BEAST mögött — csak mindez adventure kivételben.
- Az Ubi Soft egy egészen szokatlan kivételével játékvázettel áll elő a nagyszerű grafikiájú BAT-ben: a 22. században játszódó történetben meg kell találnunk és el kell pusztítanunk Vrangort, a gonosz tudóst, aki a Selenia bolygó megszemmisztésre tör. Több, mint 1.100 helyszínen 7 életforma képviselővel találkozhatunk a comics-szerű kaland során, a Drag űrhajót irányítva egy 3D szimulátorhoz is szerencsénk lesz, sőt, még egy kis számítógép-programozás is szóba jöhet...
- A Mindscape a krimikre bukik. A CAPTIVE-ben is megmaradtak a standard kezdésűknél és a DEJA VU, nem tudod ki vagy, nem tudod hol vagy, nem tudod mikor történnék veled ezek a dolgok. Így első ránézésre a DUNGEON MASTER-re emlékeztet ez a dolog, de robotok a főszerep — ők alkotják a csapat karakterét. Rendhagyó RPG.
- Az "Alice Csodaországban" története már számtalan feldolgozást ért meg filmben és játékban. A Virgin új kalandjátékát (WONDERLAND névre hallgat) viszont nemcsak a történet, hanem a hihetetlenül aprólékosan kidolgozott grafika is el fogja adni úgy PC-n, mint Amigán. A gyártó csapatot is érdemes megemlíteni, ami átnyergelt Amigára, miután több játékával már beírta magát a 64-játékteretbe. **Magnetic Scrolls**-nak hívják őket...



## NEUROMANCER (C-64/Amiga)

(SOÓS ÁRPAD, Szigetvár)  
Rosszul írták, hogy az AI-ok elleni skilleket nem lehet upgrade-olni: A TURING REGISTRY-nél ezt ingyen elvégzik (mindegyiket 5-ös szintre). Amikor Neuromancer elvissz a tengerpartra nem kell feltétlenül meghalunk: Használjuk a SOPHISTRY skilchipet és visszakerülünk Neuromancer elé (ekkor kell a Kuang Eleven-t és a LOGIC-ot használni).

Még mindig a NEUROMANCER-nél maradvá: a CoV 9-ben megjelent leiras után jóhéhány ezzel kapcsolatos kérdészet érkezett, amelyek három részre osztoztak: 1. NEUROMANCER van Amigán is, a játék gyakorlatilag ugyanaz, mint 64-en, a grafika viszont sokkal jobban visszaadja a regény hangulatát. 2. Néhányan elküldték azokat a tippeket, amelyek a leirasban már ugyis megjelentek — ezeket köszönőképpen. 3. A fő probléma viszont az volt, hogy a kezdőket rögtön nyakonvágta a cyberspace-ben: a leirasban ugyan nem emittették külön, mert nyilvánvaló volt, hogy nem rögtön Neuromancernek kell nekiugrani. A törtést tehát a 0. zónában kell kezdeni, olyan bázisnál, ahol nincs AI, viszont van masolható stuff (PANTHER MODEMS és REGULAR FELLOWS). Ezután folytathatjuk a törtést az 1. és 2. zóna hasonló helyein és az onnan másolt stuffokkal már le lehet csapni a 0. zónában lévő két AI-t is, hogy fejlődjenek a skilleik is. A 7. zóna bázisát talán a játék végére kéne hagyni...

## POOL OF RADIANCE (C-64)

(PETHŐ GERGELY, Debrecen)  
A POOL OF RADIANCE játékmódozó lemezén portyáztam vettem észre azt az apró csejt, ami első látásra egész jónak tűnik. Amikor elkezdtem szórakozni az adatok átvisszálással, a leghasznosabbnak az életere tuningolását tartottam (aztán rájöttem arra is, hogy ezt minden lépcsőnél el kell végezni). Az alábbiakban leírom, hogy milyen byte-okat kell átírni a megadott szektorban, hogy a karakterek különböző tulajdonságai megváltozjanak. Az adatok átvisszához először meg kell keresni a megfelelő pácienszt (újonnan generált vagy "remove"-ott karakterek). A POOL "A NEV" alakban menti ki karaktereket, szóval egy ilyen nevű file-t kell keresni a lemezen, aztán megnézni, hol kezdődik az első szektor (három van). Betöltés után a következő módosítások végezhetőek:

- 1 szektor:
- 25-30. byte: tulajdonságok.
- 31. byte: erő növekedése.
- 123. byte: maximális életerő.
- 165. byte: lépcső. Varázslóknál nem tanácsos átírni, mert nem tanul új varázslatokat!
- 209. byte: lépcső kontroll-érték. Egyezzen a 209. byte-tal!
- 236. byte: EXPERIENCE POINTS első byte.
- 237. byte: EXPERIENCE POINTS feladó byte.
- 2. szektor:
- 32. byte: a jelenlegi életerő.

A 3. szektor ellenőrző szektor, a tulajdonságok és az erőnövekedés kivételével minden értéknek egyeznie kell az 1. szektor értékeivel.

Még néhány apróság: A program egy olyan értéket tárol, amit a következő szint elérésénél maximális életérőnek vesz (ha a karakter szintet ugrik, akkor a program beállítja a maximális és jelenlegi életerejét a szinthez megállapított értékre), tehát hiába írjuk át egy első szinten lévő karakter életerejét a maximumra, szintugrásnál beáll az adott értékre. Ha csak a jelenlegi életérőt változtatjuk meg, az életérő az előző gyógyítási kísérletnél megdő a maximumra, ha viszont csak a maximális értéket változtatjuk, a karakter sebesültként fog viselkedni. A szörny-karakterek szintén megbábrálhatók az adott sablon szerint (például wigthok átírása 0 HP-re), de itt a 3. szektor hiányzik.

### WAR IN THE MIDDLE EARTH (Amiga)

(KALLAI ISTVÁN, Budapest)

Szia CoVboy! Megint itt a mighty Action Section of OVD™. Ezóttal egy WAR IN THE MIDDLE EARTH upgrade-del támadnak le. Bizonyára sok Tolkien rajongó Amigás szerette volna bebarangolni Középföldét a játékban. Ez két dolog miatt nem sikerülhetett: vagy Quartex-féle verzió van meg, ami egy kis idő eltelte után kódot, pontosabban koordinátát kérdez vagy pedig az ellenség sokszoros túleraje húsítottá meg hatalmi törekvéseit. Természetesen a Gyűrűt is el lehet juttatni a Végzet hegyére, Mordorba 3-4 hónap alatt, de így már jön is a Congratulations (a szöveg hosszabb, ez csak a cruncholt lényege...) és oda a kiadás másképp: A probléma megoldására az alkotóvándók a következők:

— Rögtön a játék kezdetekor mentünk ki a játékállást.

— Arról a lemezről, amire mentettünk, töltjük be az ARCHIVE.DAT nevű file-t valamilyen file-berhelőbe, aminek a kijelzési módját

állítsuk word hosszúságúra és decimális formátumra.

— A 264-ik és 552-ik sorokban találunk két 120-ot, ezek Eomer és Theodred rohani vezérek seregének létszámai. Tuningoljuk fel őket a kívánt értékre (max. 65535, de fontos, hogy egy sereg átirásához mindkét szót módosítani kell), aztán írjuk vissza a lemezre. Céiszerű mindkét csapatot feltuningolni, mert akkor Eomert elküldhetjük Minas Tirith megsegítésére, Theodred pedig Saruman hordáit fogja elagyabugyálni. Ezután ki-ki kedve szerint elmehet a gyűrűhordozókkal keresztül-kasul kalandozni a világban, bár nem árt mondjuk Faramir (200 Rangers) testőrnök hozzájuk csatolni, nehogy néhány kőza ork bántsa őket. Vigyázat, nehogy túlbuzgóságunkban lerohanjuk Barad-dûrt, mert ezzel is mi győzünk és vége a megalívzetnek. Végezetül egy pár jótanács a könyvet nem ismerőknek, akik upgrade nélkül szeretnék végigjátszani a játékot.

— Breebe térjünk be, hogy találkozhassunk Aragornnal.

— A következő utcél Rivendell, de ne az úton menjünk (Hanem kerüljünk déli felé, különben jól fejbevágnak a Nazgulok...)

— Lorienben szedjük fel a cuccokat.

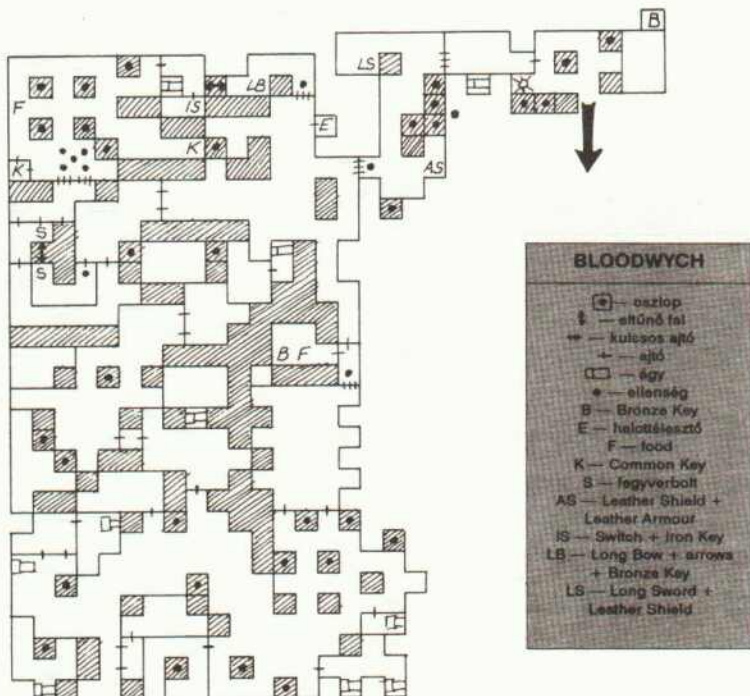
— Az Isengarthól jobbra található faluban nemváltó segítség érkezik a harc idején.

— Gandalfnál menjünk el Edorasba, mert addig Theodred nem irányíthatjuk.

— Mordorból északról, a hegyeken át céiszerű menni (?), segít a coil of rope.

— Csatákban céiszerű rohamozva támadni, ugyanis ez okozza a legnagyobb veszteséget az ellenség soraiban.

Szia CoVboy — még hallok rólam! (Az nem baj! Egyébként szerintem a legjobb játékleírás ehhez maga a könyv. Talán még rekorder is lehet a Guinness Bookban, hiszen előbb jelent meg a "szükszevű leírás", mint maga a játék... Alább egy kis térképrészlet a BLOODWYCH-ról, ugyanettől az úrlentertől — CoVboy)



# Az Olvasó hirdeti

Szeretnénk megkérni mindenkit, aki az ingyenes hirdetési rovatot igénybe kívánja venni, hogy a greetingeknél jelelje ki a hirdetéséből és programeladási érdekeltségét. Felhívunk továbbá a különféle ügyi személyek (Gmk-k, Kfk-k, stb.) figyelmét arra, hogy INGYEN azok az olvasónk hirdethetnek, akik magán személyek és nem kereskedelmi vállalkozások. Róbert bácsi típusú reklámzászást kívánják, lames módszerrel megoldani! Természetesen ügyi személyeknek is lehetőségük van hirdetésre — igény esetén tudunk ajánlatait küldeni...

Hirdetési szelvény minden páros CoV-ban található.

C64-hez használt, de jól működő floppy-1 veremk. Fűzél Ferenc, Budapest, XX. Nagyszalon utca 10. 1202.

Fényképezőgépet sok tartozékával csereként printerre, Final Cartridge-re, Junosztzra, vagy Datasette-re (programokkal), Varsányi Gábor, Szombathely, Nagy László u. 11/37. 9700.

Printer keresek megvételre, vagy csere: AKAI dupla kazettás-gyorsasolós magnó-dé. Minden megoldás érdekel. Karmazin Zoltán, Szolnok 1. Ft.: 137. 5001.

64USERS! Final III. cartridge + magyar nyelvű leírás mindössze 2999,- Ft-ért eladó (Valutat is kasszettek). Góros József, Sárospatak, Szántó K. János utca 4. 3950.

C64/II + 1541/II + magnó + 65 lemez + 5 kazetta eladó 30.000,- Ft-ért. Esztendő külön-külön is eladó. Budapest vásárló esetén ingyenes házhoz szállítás. Liebe István, Vecsés, Ágnes u. 7. 2220.

C-64 resettel+floppy+magnó+joystick+5 kazetta+5 lemez együtt sűrgősen eladó. Ár: 30 ezer Ft. Ugyanitt prg. lemezek és prg. kazetták eladók. Listát küldök. Mezei László, Nyírbátor, Kőlcsey út 17. 4300.

C64 + 1541/II (silver)+kb. 80 db. lemez+sporotitól Datasette (Dropper) — CoVboj, hozzá ajándékkazetták (III)+50 db.-os lemezzelátó jutányos áron (?!) eladó, LEHET ALKUDNI EMBEREK! Páczki Zsolt (PAZI), Budapest, Petőfi u. 47. 1121.

Eladó vámközött C64II, új 1541-es floppy, különálló reset, resetelőőr, floppy reset, magnó, 2 joy, játékleírások, óriéképek, biztonsékek, 9 db. kazetta, 100 db.-os floppy-tároló 70 lemezzel (pl. GEOS, Neomancer, Last Ninja, Test Drive I-III, Batman, Zak McKracken, Iron Lord, Tomcat, Giga-Amica P., Defender, Felhasználói prg.-ok, Pascal, Battle C.), Rác Tamás, Szilvásvárad, Park u. 19. 3348. Tel.: (06-36) 55-245.

Eladó: 1541-II floppy: 16.000,- Ft. VIC 1525 Printer: 11.000,- Ft. 200 db. 3M-es lemez jobbnál jobb programokkal, 120 Ft/db., 25 kazetta játékokkal 500,- Ft/db. C64-hez: Karajz Ottó, Sárospatak, Károly J. 10. 3950.

Eladó: 641+1541/II floppy drive+10 db. lemez új játékokkal és floppy lemez tartóval együtt+1 joystick. Irányár: 40.000,- Ft. Maszavér Péter, Komárom, Sörös Pongrácz u. 11. 2900.

C64+floppy+datasette+cartridge+2 joystick+2 lemezzelátó doboz+billentyűzetvédő+130 lemez (szírvonalas programokkal)+könyvek eladók. Irányár: 38.000,- Ft. Cim: Bp. XIII. Petőhely u. 21. IX/38.

C64+1541-II floppy+datasette+joystick+2 lemezzelátó doboz+140 lemez (a legújabb programokkal)+szakkönyvek eladók. Érdeklődni lehet: Bp. XIII. Országbőr u. 2. IX/38.

Extra ajánlat! Mástfél éves C64-II, mástfél éves 1541-II-es floppy-val és egy joystick-kal 29.900,- Ft-ért eladói Kovács András, Budapest, II. Kolozsvár ut. 12. 1028.

Ladies & Gentlemen! C64 resetgombbal, floppy-val vagy magnóval, lemezekkel vagy kazettákkal +No1 joystickkal eladó. Irányár: 38.000,- ill. 23.000,- Ft. Állu is allí right! (rendben van). Toplak Zoltán, Kőszeg, Hunyadi út 3. 9730.

Eladó: C64 + OC-118-as floppy + magnó + 80 lemez disk box-szal, kazettákkal, szuper programokkal, szakirodalmal, RESET-gombbal +2 joystick (38.000,- Ft.) +CITIZEN 120D nyomtató (24.000,- Ft.) vagy AMIGA 500-a cserelemén az egészért Szabó Miklós, Karcag, Táncsics M. 5-11. 3.lph.4/14. 5300.

Eladó sűrgősen: C64+1541C floppy drive+2 joystick+diskbox+70 DS/DD lemez játékokkal+1531 MOUSE+könyvek+audio csatornára csatlakoztatható hangszóró. Irányár: 30.000,- Ft. 2013 Ugyanitt eladó C64+1541/II floppy drive+Datasette+30 DS/DD lemez+10 kazetta+2 joystick+3 games Cartridge+áthangolt Junosztz monitor+szakirodalmal. Irányár: 30.000,- Ft. Érdeklődni: Kottai Péter, Pomáz, Lévai utca 2/a.

C64+1541/II floppy+magnó+25 márkás kazetta+és 80 márkás lemez feliratozva — listával — tele régi és új programmal (több, mint 1500 db.)+4 db. joystick (2 db. Quickshot és 2 db. Quickshot II)+Action Cartridge Plus MK 7.OA+CoV 1.9. számú+1001/11.5. kötetek+külföldi és hazai újságok és szakirodalmal sűrgősen eladó, akár külön-külön is. Árak meggyezés szerint. Érdeklődni lehetvein, vagy személyesen: Turkó Gábor, Mezőhegyes, Csokonai u. 8/3. 5820.

Eladó családok közté miatt! C64 + 2 db joystick + 2 db. magnó + 7 db. kazetta programokkal + 1541-II floppy Final III cartridge + 70 db. lemez programokkal + szakkönyvek (35.000,- Ft.) Bagota Gábor, Budapest 95. Ft.: 12/P. Tel.: 1-330-350/151.

Jó állapotban lévő C64 magnóval eladói! Irányár: 15.000,- Ft. Érdeklődni a következő címen lehet: Makai Levente, Békéscsaba, Landier Jenő út 28/a. 5600, vagy telefonon este: (06-66) 21-172.

C64+1541-II drive+2 db joystick+60 db. lemez 89,90-es játékokkal+szakkönyvek és újságok 34.000,- Ft-ért. Machán Dezsi, Budapest, Lepke u. 31. 1026.

Eladó C64+magnó+10 db. 80-90 perces kazetta (40-50 prg/kazetta)+2 db joystick 17.000,- Ft-ért, és 1541/C floppy+40 db. lemez tette szuper programokkal - 18.000,- Ft-ért, vagy a kettő együtt 33.000,- Ft-ért. Mocsi László, Miskolc, Középszer 80. 51. 3529.

C64 alapgep+VC 1541 floppy+magnó+84 lemez+100 db.-os lemezzelátó-sok kazetta+joystick+és Final Cartridge III cartridge+64 kölyte-os EPROM bővíthő+sztereórázó sok szakirodalmal+sok játék-leírás+sok újság+sok játék és felhasználói program eladó. Irányár: 50.000,- Ft. Hejós Krisztián, Győrúrbát, Melykút u. 1. 9081.

Nem gyári Final Cartridge III-amat 5 (öt) csomag (azaz 50 darab) noname (azaz márkajelzés nélküli) 5.25"-os diszke cserélőben. Balint János, Budapest, IX. Csengettyű u. 19. 1098. Csak este 6 és 8 óra között.

C64-esek figyelmé! Alakulóban lévő programozási alapú kereskedő olyan egyémekek, akik juttatnak a pépi kőbán, a zenében, vagy a grafikában. Mindenkinek várjuk a felvetést! Irjatok, válaszolunk! Küldj valamelyik anyagot! Bye! Iványi Péter, Vác, Erdős Bernát út 6/X/65. 2600. Tel.: (06-27) 12-359.

Hi crackers & lamers! INTRO-k bérnkünkben: 50.000,- Ft. LOGO-k szinten, butánként 5-35,- Ft. Profi minőségű zenék: 2,- Ft/blokk (250 db.-os bővíthő választék). Karakterkészítetek: 1,- Ft/blokk. Mindezt C64-re, és a legfrissebb programok eladói vagy COO, contact esetén csere! (NO LAMERS!) 5.25"-os NONAME lemezek: 49,- Ft/db +Prof! MUZAX MASTER II keresők. COOL/HCS. Eger, Szőlő út 12. 3300.

A BPT csapat keres zenei érzékekkel megáldott egynt, aki demók zenéjét írja. Bartfal Péter vagy Tamás, Nyiregyháza, Eperesek u. 62. 4400.

C128D programok, 89-90-es siker programok C64-re. Balogh Imre, Búcsa, Kisfaludy út 25. 5527.

C64 tulajdonosokkal leveleznek, programozásról és játékokról. Bercz Gábor, Pécs, Felsőalmot u. 7. 7621.

Keresem C64-re kazettán a Cash'n Grab, Pinball Power, After the War programokat. Hauk Tamás, Győrúrbát, Fő u. 85. 9081.

C64-es programcsere kazettán. Listát várok. Minden levélre válaszolok. Szabó Balázs, Kaposvár, Kínizsi pl. 34. III/15. 7400.

Vadonatúji 90-es és régebbi programok C64-re, csak kazettán! Lemezes programok is kazettán! (Fighter Bomber, Hammerist, Hostages... stb.) Szűcs Tibor, Cegléd, Rákóczi út 17. 27. 17. 2531.

Keresem C64-re, kazettára a következő játékokat: The Untouchables, Új Vadnyugati, Battle Chess, Borrowed Times, Neomancer, Deja Vu, Robocop, Curse of the Azure Bonds, Iron Lord. Cseré is érdekel. György Tamás, Budapest, XX. Vörösmarty u. 85. 1201.

Hi lamers! A legjobbnál is jobb Demoszerkesztő: 3 vonás a joy-val, és kész almezd vagyál. Ezt nem lehet kihagyni! Coolabb almezd számára 20 db intro/óra garantálva! Ára egy super ajándékkal mindössze 225,- Ft. A leg-leg-super... Minidisk! Bakai Ádám, Budapest, űlői út 179. 1091.

Vennék SOUND MONITOR prg-ot, azaz amivel tetszőleges prg-ból ki lehet menteni és saját prg-ban fel lehet használni a zenét. Küldj árakalkulációt! David Norbert, Győr, Vajcsok Lu. 17. II/6. 9024. Tel.: (06-96) 29-479.

Keresem a Superbase 64 c. programot. Helyette más programot tudok adni, esetleg megvinnem. Cim: Luxiaoft, Debrecen, Veres Péter u. 31. 4033.

C64-re programok eladók, esetleg csere. Kazettás és 120 db. lemezes játékról listát küldök (pl. Street Rod, Kick Off II.). U.I.: Action Replay M.k.VI. eladó 4500,- Ft-ért. Balog Zoltán, Ft. Dólsza György út 7. 2151. Tel.: (06-27) 58-200.

C64 programok eladók kazettán! Egy file-os és utántöltős programok minden mennyiségben! Hónapnál frissebb töresek. Listát küldök, válaszborítékot kérek. Szabadfalvy Péter, Cegléd, Kőlcsey tér A/II/1. 2700.

C64 programok eladók kazettára. Válaszboríték ellenében lista. Ugyanitt FINAL CARTRIDGE III eladó. Cim: Pauló Tamás, Békéscsaba, V. Máriássy 51. 5600.

137.5000 programok cseréje C64-en pl.: Neomancer, Last Ninja II., Test Drive I-III, Batman the Movie, Zak, Iron Lord, Bard's Tale I-IV, Gunship Cserébe főleg RPG, stratégiai és nyelvtanító programokat keresek. Cimem: Pongrácz Gergely, Győr, Heszty Győsebet utca 41. IV/10. 9024.

HiFi! Guys! Érdekelnek a legújabb stufók C64-re? 170 lemezes választék. Kérésre listát is küldök. Megfelelő cserealap esetén csere is szóba jöhet. Nehány prg-ot: Manbu's Flight Palace, Street Rod, Turmacs stb... stb. Bencsik Pál, Gyula, Székely A.u. 9/D. 5700.

C64-re válogatott játékok és felhasználói programok cserélek. Válaszborítékot listát küldök. P.I.: Fighter Bomber, Vendetta, Turbo Outrun, Defender o.L.C. Rudolf Csaba, Tatabánya, II. Erdész u. 32. 28. 2800.

C64 programokat cserélek kazettán és lemezen. Eladók, vagy cserélek játékleírásokat. Válaszborítékot listát kérek és küldök. Gal Tamás, Miskolc, Chlepkó E. 1. F/2. 3531.

C64-re kazettás programok. Pl.: Turbo Outrun, Knight Rider, Tarzan, Elite, Bosszú, Demo-k, Rock-mountain II., Zeneszer: Computer Music 3.4, AC/DC music. Cim: Sallay Szabolcs, Bogyfalva, Csokonai u. 9. 8630.

C64-esek figyelmé! Játékok alacsony eladók. Felblyegzett válaszborítékot kérek. Listát küldök. Klia Roland Andras, Gyöngyös, Aranyas ut. 64. I/3. 3200. Tel.: 17-203.

Szevasztok C64-es joysticknyöveket! Meguntatók régebbi játékokat? Há! akkor szerezzétek be egy új joyt, és irjatok nekem! Új programok várják, hogy megismerjenek őket. Street Rod, Ski Dr Die, Sim City, Atomix, Ferran Ft., Új Periscope és még sok más, újból megfigyeltem: újabbnál-újabb program. Petró Gábor, Miskolc, Győr kapu 41. 7/1. 2531.

Keresem a következő programokat: KD'S SOCCER MANAGER, LORD OF THE RINGS I-III, BACK TO THE FUTURE II-III, valamint bármilyen locus és manager programot. Adok: Heroes of Lance, Battle Chess, Test Drive I-III, Tomcat, Fighter Bomber, Pirates c. programokat. Paszty György, Nyergesújfalu, Mátyás 1. tér 4. III/15. 2536.

C64-en programokat cserélek. Listát várok. Bortócskát kérek. Keresem a PIRATES és a ZAK McKRACKEN c. programokat kazettán. (Csodálkozok... — CoVboj) Ifj. Kocsárdi László, Kisújszállás, Piac u. 2. 5310.

Programcsere C64-re, kazettán, valamint lemezes játékok kazettás verziójának cseréje. Keresek kettőmögé masofomódu. Cseré esetén listát kérek és küldök. Adam Sándor, Szolnok, Krúdy Gy. út 114. 5008.

Hirdetési szelvény



# Az Olvasó hirdeti

Az IMPOSSIBLE MISSION II. igaz változata az eredeti játéka készített eladók. Cím: Turcsányi Tamás, Hort, Bajcsy út 33. 3014. C.

C64-es programokat cserélek. Sok jó program van. Többek között keresem a Neuroncerent és a Dizzy II-t. Válaszboríték ellenében listát küldök. Cím: Szabó Péter, Budapest, III. Toboz u. 9. 1037.

C64-esek figyelem! Készítés programok, valamint lemezes programok készített utánötösen pl. Last Ninja. A CoV-ban megjelent programok is, pl. Dark Side, Total Eclipse, Elite, Batman, Cím: Csornyák János, Budapest, XXI. Dunadűlő u. 7/A. 1212.

Programokat cserélek lemezen és készített. Bm. Cím: Szeghy Ferenc, Bp. XI. Putnok u. 7. 1116.

C64-esek figyelem! Legújabb és régebbi programokat cserélek lemezen és készített egyaránt. Nálam megtalálod, amit keresel. Kezdők, kalandorok ne kímélnék! Lista, válaszboríték nem hátrány! Mindenkinél válasszok! Cím: Szabó Zoltán, Szeged, Erdő u. 4. 6723.

C64-es programokat cserélünk kb. 800 prg. Listát kérünk! Minden leírást válasszuk! Peter Lee & Mr. M. Soft. Kiskunhalas, Bőke u. 6. 6409.

Commodore 64 készítés keresek játékszerkeztetőt. Előnyben az adventure, másképp, lövöldözős szerkeztető. Programokat cserélek, listákat is küldök. Öbért Viktor, Pécs, Ilku Pál u. 24. 7636.

C64 tulajdonosok figyelem! MAGNÓS programok! Test Drive I-III, Stealth Fighter, Defender o.t.c., Last Ninja II. és még 2000 program minimális kínálatom! Így bátran! Minden program érkeket! Murakózy Béla, Sárvár, Szatmár u. 14. 9600.

Keresed az igazi programot? Há! most megtalálható! Szivonalas prg-ok lemezen és készített, az által válasszuk! Lemezt is biztosítunk íj, nem bánod meg! Czigler Péter, Százhalombatta, Irinyi J. u. 1. 2440.

C64-esek figyelem! 12 féle jobb sakkprogram, minőségű játék- és felhasználói programokat egy helyről, John Tó. Így bátran te is! Cseré is lehetséges az esetben listát kérek. Cím: Jónás Tamás, Veszprém, Haszókút út 19/D. IV/15. 8200.

Szivonalas játékok cseréje C64-en készített. Keresem a Neuroncerent, Pirates, Bard's Tale I-III, Stealth Fighter, Gunship. (Ezek vannak készített?) — CoVboy) Rick Dangerous, Tusker, c. programokat cseréje vagy megvételre. A Neuroncerent 60 Ft-ot, a többiét 50-ot adok. Repnik Szabolcs, Budapest, Bőröndös ú. 10. 4/9. 1046

C64-re super programok cseréje lemezen (pl. Street Rod, Ski or Die stb.). Kalandjáték kedvelőknek: Bosszú, Új Vadnyugati leírás adok (nem eladok), a példamutatókkal együtt (Rátkel meg majd HASZNÁL CIPŐ ALFÉL — CoVboy). Játékok: Ormándi Zoltán, Dunakeszi, Krárcs u. 12. 2120.

C64-esek figyelem! Super programokat adok lemezen. Ajánlat: Vendetta, Turrican, Street Rod, The Untouchables stb. Csupa olyan program, ami szerepel az 576 kbyte c. újságban. Cseré is érdekel. Listát küldök. Cím: Krausz Krisztián, Budapest, IV. Zichy M. u. 3. II/14. 1045.

C64-esek figyelem! Cserélek jórossz játékok! A válasszátok! Test Drive I-III, Hawk-eye, Destroyer I-II, D.O.T.C, The Train, I.M.II, The Last Ninja II, World Games, Elite, Elite TRI (tejtört változat), Street Sports Basketball, Barbar Games... (Najó van, ennyi elég lesz, nem játékszerkeztető... — CoVboy) Cím: Gabonyi Dániel, Budapest, Allende p. 19. V. Tel.: 1-823-847. Lemeze veszek át.

C64-re lemeze programok leírással megrendelhető! Emerald, Hajdúszoboszló, Hunyadi út 28/B. 4200.

C64 ill. C128 programok eladók csak lemezen. Cseré nem mindig érdekel. A programokat vadlú Parrot és 3M diszkókon forgalmazzuk. Játékszerkeztető nagy válasszátokban. Pl.: Pirates, Batman the Movie, Game Maker, Print Shop, Maniac Mansion, Hostages, Battle Chess. Előcsöztyáru játékszerkeztető, nemzetközi (nem vicc!) programkúldó szolgáltató. Keresünk mindenféle jóféle stratégia programokat! Tatoo Software, Szabó Máté, Budapest, II. Varsányi Irén utca 1. 1027.

Keresem C64-re lemezen v. készített az ELITE CoV 7. számában említett 7. változatát, továbbá az Amnion, Vulcan, Russian 1941-45 programokat az ELITE II-t, ha az nem azonos a SPACE ROGUE-val. (Látom, nem hisztek nekem — CoVboy) Cseréje 89-90-es programokat kínálók! Cím: Marjovszky Csaba, Székesfehérvár, Kálemen Béla u. 5.II/6. 8000.

Programcsere lemezen és készített. A kollekció több mint 1000 program-ból áll. Több, mint 70 db. új és régi lemezes program utánötösen, készített. Pl. Hostages, Test Drive 1-3, Hammerfest, Adidas Cx, Football, X-Out, Defender of the Crown. Lemezen a legújabb stufok: pl. Street Rod, Vendetta. Játékok, cím: Kovács Péter, Győr, Zrínyi út 31. 9024. Tel.: (06-96) 17-862 (este 6 óráig).

C64-re programokat cserélek. Főleg a kaland, stratégiai, szerepjátékos, szimulátor és manager programokat kedvelem. Kérésre listát küldök! Keresem a King of England, Gauntlet, Bard's Tale I, II, III + karakterlemez, Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Új Vadnyugati I-II, III), Beotérés a Bázisra c. programokat. Ezeknélvül bármilyen játékszerkeztető és szöveges programot is. Cím: Gyulács Péter, Békéscsaba, Lencsési út 81. VI. 5600.

C64-es szuper játékok eladók csak készített (10.-t. Fűd.)! Felvezető válasszboríték esetén listát küldök! Cseréje lehet szűk Kocsis Róbert, Kesztemé, Pákozdi Cs. u. 7. D/27. 6000.

54-esek figyelem! Programcsere lemezen! Listát küldök! Cím: H. Retek György, Dunaujváros, Okt. 23. II. 12. 2400.

FIGYELEM! C64-re menő játékok és segédprogramok cseréje lemezen és készített. Kérésre listát küldök. Deutch Szabolcs, Zalakaros, Fő út 19. 8749. (06-93) 18-481.

Amiga játékok és demók a legjobb! CHROMANCE, Látót 103. Pí. 701 1399 Budapest Cool & Hot swappert keresünk! Jó dumájú, angolul levelező, nemcsak játékorientált gyűjők jelentkezését várom. Write quickly! NEXUS 6 of 23°C. Veszprém, Pí. 296. 8200.

FIGYELEM! AMIGA 500-as eladók, az országban a legolcsóbban, csak 44 ezer Ft-ért. RAM bővírtó beoltsó órával 12 ezer Ft. 3.5" lemezek 90, Ft—db. Arany. Atari 800 XL. floppyval 20 ezer forintért. Tel.: (06-42) 18-632 (Palkovics).

Olcsón eladom AMIGA 500-asomat, video adapterrel, egérrel és sok programmal (a legújabbakat is). Vennék — reális áron — AMIGA 2000-ét Gyerekek, ki tud egy olyan monitorról, ami családalkotható az IBM PC-hez, az AMIGA-hoz és még egy videofejtáshoz is, úgy, hogy a SECAM műsorok is élvezhető legyenek! (Nem a Rócsid bícsinak kell!) Nagy Péter, Budapest, Törökgrátó u. 4. VIII/31. 1118. Tel.: 173-5045.

AMIGA 500-hoz bővírtő, lemezek, előnyös áron eladók+programcsere. C64-hez újságokat, könyveket adok. Varró Péter, Vészto, Kosuth u. 53. 5530.

Tönkjek le a drágán másolók hordái! AMIGA programok hatalmas válasszátokból válasszhatok (20. Ft/lemezt). Válasszboríték ellenében listát küldök! CSAK NEKED!!! AMIGA készlet tart! Ötlyán Gábor, Mezőtúr, Belsőaniusz út 103. 5400.

Amigád van és félsz a VIRUSOK-rol? Elfelejtetted azt az érzést, ha az ANTIVIRUS PACK-et használod! A legkegyesebb és legirritálóbb vírusok egy lemezen (Virus5.0, Zerotvius 3, VirusExpert1.6, VirusChecker 5.05 stb.). Mindig a vírusbővírtő verzió!!! Ara lemezzel együtt csak 499,- Ft! Cím: Tóth Tamás, 9007, Győr 7. Pí. 49.

1 hónapos 1.3-as AMIGA 500 modulátorral 56.000,- ért, memóriabővírtő 10.000,- Ft-ért, 70 db. 3.5"-os lemez, 3 db. joystick 2.000,- Ft-ért, adovissza játszó WALKMAN, 2000,- Ft-ért, 3 utas fűlhalgató 1000,- Ft-ért eladók. Cseh Róbert, Szentes, Nagygörgös u.31. 6600.

Eladnám +4-esem, vagy AMIGA 500-ra cserélném el ráfizetéssel. Esseteg AMIGA 500-at vennék. Fejes Attila, Monor, Posa Lajos út 17. 2200.

Keresem +4-re a Monty Mole, Monty Xmas, Monty is Innocent, Driller nevű programokat. Ajánlatotok Bénéczki Róbert, Velence, Kínizai u. 6. 2481. címre kérem. Ugyanitt programcsere. Cserélj 400 db. program. Válasszboríték listát küldök.

Plus4-hoz szimulátorokat keresek. Cserébe bármilyen lemező programot ajánlok. Tóth Péter, Székesfehérvár, Mancz János u. 4/B. I/5. 8000

Commodore PLUS/4 meghajtóval (OC-118), magnóval, joystick-kal, bő szakirodalmal, 40 db. 3M-es lemezen 1990-es programokkal eladók.

Érdeklődni: Rucz Attila, Pécs, Menta-dűlő 5. 7634. Tel.: (06-72) 10-188.

Plus/4+magnó sürgősen eladó. Ár: 10.000,- Ft körül. Ugyanitt C64-re legújabb utánötös programokat keresek. Cím: Harádi Tamás, Ajka, Tóztóút 23. IV/13. 8400.

C+4 csere. A következő programokat kínálom: On-On-One, Barbarian, Terra-X, Driller, Twin Kingdom W.2., Nucleon, Wizard of War, Saboteur 2. Időérzés, Nautilus stb. Cím: Petrő Zoltán, Miskolc, Vörösmarty 26. 8/1. Tel.: (06-46) 22-706.

PLUS/4-es programokat cserélek és eladok. Cseraalapon kb. 300 db. (de lehet, hogy kevesebb, mert a vacak prg.-okat letöltöm!). Szöveges kalandjátékok nagy válasszátban. Jó demók. Cím: Vakyula Norbert, Békéscsaba, Trefort u. 8/a. 5600.

Jó minőségű programokat adok, veszek vagy cserélek (pl. ELITE, Driller, Ace, Tir Na Nog, Saboteur I-II, stb.). Cím: Simon János, Budapest, Thököly u. 146/D. 1145. Tel.: 1-636-971.

Cseréje keresem a BATTLE, Elite I-II, A-07 c. programokat készített PLUS/4-re. Megvan a Revenge, Új Vadnyugati, Revs, Saboteur II. Listát kérek és küldök. Skrzyk József, Hatvan, Horváth M. 22. 3000.

Plus/4-esek figyelem! Programcsere készített. Sok szuper játékpogramom van. Pl. Driller, Tir Na Nog, Revs, Démonok Birodalma. Fekete Péter, Veszprém, Halle út 9/D. IV/4. 8200.

Plusiok! Keresem a Her Turbo — Mob, Atlantis változatát (!) és a Destroyer Plusus változatát, pénzért, vagy cserébe! Vennék Commodore vagy egyéb Plusihoz illeszhető nyomtatók. Cím: Keresztes Kristóf, Százhalombatta, Felszabadulás út 23. 2440. Csak levelelben!

Másféltes C16+magnó+játékok+szakirodalmi eladók. Irányár: 14.000,- Ft. Érdeklődni: Csapó Béla, Miskolc, Léányi Ernő u. 9. III/3. 3534.

Plus/4-esek! Megvan megvételre lemezen a Tass Times, Borrowed Time, Bard's Tale III, Battle Chess, The Jet, Flight Simulator II, Farkas György, Budapest, XX. Nagyszőlősi út 4. 1202.

PLUS/4-es programokat készített cserélnék, vagy eladnék. Listát kérek és küldök. Keresem a BARBARIAN, SPY VS SPY 3 c. programokat. Gyurcsák Attila, Veszprém, Halle út 9/c. 8/24.

Plus/4-es programcsere és eladás magnóra. Kb. 1151 programmal rendelkezünk (Körülbelül? — CoVboy). Listát kérünk küldjétek, de csere esetén listát ti is küldjétek. Egri Csaba, Dunaujváros, Kommunarszék krt. 5. F/1. 2400.

PLUS/4-esek! 89-90-es programok (Elite/PIGMY I-II, Driller/Pigmy, Revs, Spy Vs Spy 3 stb.) eladók készített, 10. fűd/b. áron, vagy cserébe. Sürgősen érdekelnek, csak lemezen futó Plus/4-es programok! Játékok! Balotai Kornél, Budapest, Lóversenyter 3. VII. em. 36. 1046.

Aki ért a REUTERS 1201-es monitor javításához, vagy rendelkezik hozzá használtl útmutatóval, kapcsolási rajzzal, kérem írjon. Vennék: Final III. Cartridge+ Kovács Péter, Orosháza, Kosuth ter. 8. 5900.

5.1/4"-s DS/DD lemezek eladók. Originál 45.- Ft/db., amilyen prg. van, szintén 45.- Ft/db. Ugyanitt C64-hez százkönyvek, DATA-BECKER könyvek, valamint 1001... sorozat kötetei és a MIKROVILÁG 88'-től minden száma olcsón eladó. Sasvári Gábor, Lenti, Petőfi út 33. 8960.

## Amethyst Playhelp Services 1990!

Az Amethyst számítógépes hálózat tagokat keres az AMIGA 500 és a Commodore 64 tulajdonosok köréből. Szolgáltatásaink: klubtagság, posztok, lemezek és kazettaborítók, programok, információk, hirdetései lehetőségek, hardware bővírtők, stb. Válasszboríték ellenében bővebb tájékoztatást küldünk. Igény esetén találkozik és programbörzse szervezését is vállaljuk. A programok másolása ingyenes, azok beszerzését a hálózat intézi.

Cím: Rajkó Zoltán, Lovasberény, Pí. 13. 8093

(Bocs, de az a bazi nagy logo sehogyan sem akart beférni ide!... — CoVboy)



"Nagy a téli. Nagy a hó. Nagyanyó..." — mondta a költő, pedig nem is volt meteorológus. Erről eszembe jutott, hogy kellemes ünnepeket kívánjak mindenkinek, ha még nem tette volna meg előttem senki. Először is rögtön elvezést kárák, men a mostani levelezéshez a multkor olvasgatóival próbáltam megfélemlíteni hangulata ringatni, magam és találati néhány igen szédült tehetségem benne (bizonyára 0.75 CoVboy voltam akkorait); például a nagyzerző gazdasági értekezésben következetesen felcseréltem a nettót a bruttóval, ami talán a témában való elmélyült tudásomnak köszönhető; a másik ügyes húzásom egy HEAVY METAL nevű játéknak szót, amit beszázekeztettem egy ugyanilyen néven reklámozott 5 db-os budget-game csomaggal, amit mostanság az OCEAN hirdeti. A CoV rögtönlettel bíróság alkövetett büneim miatt 15 percre MIDNIGHT RESISTANCE-oszára írt, enyhítő körülményeket (fatális nyomdai hibára hivatkoztam) nem vettem figyelembe és a védőügyvéd kegyelmi kérvényét (felügyelőre gondolt, ami az ítéletnél tényleg sokkal jobb!) is elutasították. Most akkor abba is hagyom a pépélet és megyek vezetekni — addig olvasgassatok néhány pihentető levélkét. Aztán erre az svre vége is a dalnak...



## Stílus tanulmány

Csá, Kocsoj!  
Kedzém én azzal, hogy most a te tiszteletre írok szépen. Én már megalkottam a személyi kultuzomat. Mindenho va ki kell állítani azt a szobromat, melyen éppen gyönyörű 64-cemmel játszom. A lap minőségé: hát erről lehetne vitaközni. Nehéz a sok amigától. Nem bírom megemészteni. Az újságban a csekk mellett nem volt nagytól! Sebők Gábor kábé 9,4813-ei rajzol jobban mint a Kiss Géz. Megfelekzi a gúnyom. Sok olyan prg. van az újságban amiről még nem hallottam. Van 64-en kazettán: Duck Tales? Shunny Shine? Dragon Wars? Larry 2? Kingdom of England? King Quest? Ezekkel mi a szart kezdjük? Olvassam el, és röbögök egy jót? Miért nincs benne: Infiltrator 3? Mandroid? Sword of F.? Back to F.? ... Na most már mérés vagyok úgyszógy abbagyom. Udv: JAVOR CSABA, Budapest UJ: A turbo outrun hány ptyás 64-en?  
CoVboy: Hm, hát ha jól értem, akkor valami otyami lehet a probléma, hogy a CoV 10-ben levő dolgok közül kissé kevés van 64-en kazettára — vizionai ha tejjel tárolására használatos csapodényonykének nevezik, akkor ellekintek a válaazadástól. Bonus infokém még annyit hozzáfűzhetek: nem emlékszem rá, hogy együtt őriztem volna veled malecot... (Csak tessék — a Posta úgyis anyagi gondokkal küzd!..)

## letben tartják és főleg nem sértésnek veszik — CoVboy)

Az újságról a véleményem... Azt hiszem anyai elég is, hogy eddig (és várhatóan ezután is) valamennyi számot megvettem és érdeklődéssel várom a beírt ányvet. De, hogy ne maradjatok kritika nélkül, erre itt a kifőndő alkalom. Az ígértek. Bizony előfordul, hogy ígértek valamit, aztán úgyeztek nagyvonalúan megfélekedni róla. (pl. ELITE írthajók bemutatása; — olvasói felhívásra pótvóba —) (Akkor 1:1 — CoVboy) De ennél lényegesen tovább — megjelens. Jó, tudom, előre elnézés kérték, hogy a 9. szám várhatóan késni fog, de ez nem mentés, tessék nagyobb munkafegyelmet tartani. (Kérjük ezt barátságos és nem sértő korholásnak tekinteni.) A CoV-576 válna nem kívánok hozzászólni (mindenkinek szve joga, hogy mit vess meg és mit nem), hacsak annyit nem, hogy az örök elégedetlenkedő előtt itt egy példa. Más is (ők is) készíthetnek lapot, és abban megvalósíthatják elképzeléseiket. Persze ehhez nem csak "szajtétpés" kell, hanem sok-sok munka és pénz is, meg némi kockázatvállalás. És nem más kontójára, hanem a sajátjukra. (Hát igen, ilyen egyszerű az egész. Az a csoda, hogy idáig csak te jöttél rá... — CoVboy) (...) Végeztül munkáitokhoz kívánok sok-sok türelmet, kitartást és népes, elégedett olvasótábor. (már csak a saját érdekében is). Üdvözlétek! MICSONAI ANTAL, Budapest

Jószándékú kritika többet ér, mint száz dicsőret. Valamikor régen (CoV 1) olyasmiről volt szó, hogy szivesen vesszünk bármilyen javaslatot, ami az újság jobbá tételére vonatkozik — ha esetleg a CoV 1 mellé odeteszti valaki az utóbbi 2-3 számot, akkor talán valami változás felfedezhető, nemde? Mindezt a kritikáknak köszönhető.

A kései megjelenéssel kapcsolatban elkezdtem válaazolni, ahol elsírtam az összes bánatunkat (pedig ez 1.75 elődjo) — de mivel a válaazom így 5 hasáb lett, inkább a 'Del' billentyű martalékait vettemem a további részeket. Azonfölül a kupaktanács úgy döntött, hogy nem árta ha az ott felmerült dolgokkal kicsit részletesebben is foglalkozom — a következő szám Info-részeben az újság közül dolgokkal kapcsolatos kérdésekről lesz egy eszmefuttatás.

## ...és egy egészen más stílus

Tisztelt Szerkesztőség!  
A kezdetek óta fontolgattam a levélírást — és eddig mindig sikerült elhalasztanom, — de ami a levelezési rovatban folyik az arra kényszerít, hogy néhány észrevételemet és a véleményemet leírjam, megosszam Veletek és esetleg az olvasókkal.

Jó lenne ha végre mindenki tudomásul venné, hogy akik e lapot készítik, dolgoznak. És gyantíto, hogy nem is keveset. És e munka értékéből az sem von(hat) le semmit, hogy akik végzik, kedvel csinálják, mert a munkájuk és hobbjuk (vagy nevezük bárminek) egybeesik. Sajnáttal látom hónapról hónapra, hogy sokan azt hiszik, a játszópatyúsakkal (vagy méginkább: a kisocscuk övodástársával) társalognak. Persze a papír sok mindent elbír, de kívánás lennék, hogy szemtől szembe meddig tartana ez a fene nagy börtörság.

És itt csupán egy kérdés Spiegelberger Péterhez (CoV 9). Ha lemez a térré és "megkóstolod" a vagányokat, melyik oldalról várod az első pontot?

Hogy CoVboy stílusa sértő? Na igen. Ezzel kapcsolatban kérem a sértődött olvasókat legyen szíves felolapozni a Commodore Világ első számát és ideézzem CoVboy sértő soraitól! Mit nem hallok? Hogy akkor még nem is létezett? És hogy a második számban azaz kezdte pályafutását, hogy megválaszolt néhány levelet? De akkor mire a sértődés? Persze mindenkinek lehet véleménye, mely tiszteletben tartandó. Egy bizonyos határig. (Na vajon hol lehet ez a határ?) (Szerítem ez a határ a plusz végtelennél van — mindaddig, amíg a másik fél ellenkező véleményét is tiszte-

letben tartják és főleg nem sértésnek veszik — CoVboy)

Magam ennek a levélnek az elolvasásakor, mintha hájjal kengetének. Ez volt az én kis karácsonyi ajándékom (a távirányítás tehénke mellé természetesen). Hm, hát hol is kezdjem a válaazt? Talán ott, hogy azért nem ezik olyan forró a kápat: már említettem valamikor, hogy tonnaszámra kapunk olyan leveleket is, amelyek általában meg vannak elégedve a CoV-val ("de még jobb lenne, ha...") — amiért természetesen nagyon hálaasak vagyunk. Már arról is volt szó egyszer, hogy miért kapnak a kritikus hangvételű levelek nagyobb nyilvánosságot. Ugyan néha megfélekedeznek magukról egyes figurák, de hát végül is ez bocsanatos dolog és valószínűleg abból a bohém hangvételből adódik, ami a CoV-ban megy a kezdetek óta. Meg talán abból, hogy egyszer arra kértem mindenkit, hogy a levelekben ne írjanak "Tisztefőzószerkesztő uratól" meg egyéb ilyen marhaszavoktól, mert sokkal kellemesebb egy levélben tegeződni — és az is sokkal jobban hangzik, hogy "Hi CoVboy+1.75". Van ugyan néhány (napjában 2-3) érdekes hangvételű levél is, de ezek abszolút nem idegenkednek, sőt, nagyon szívesen mutatunk rá senki, sőt, nagyszerűen keretük rajtuk — azután úgynevezve keretek között elhelyezem a díjazott műveket az erre a célra fenntartott műanyag alkalmaságban (vagy egyet-kettőt belearkok a levelezésbe, hogy ne csak mi nevéssünk rajtuk). A normális hangnembem elhangzó kritikákkal nincs gondja itt senkinek, főleg nem nekem. Sőt: hozta isten ökei! Egy

## "Téli napló..." (Visszajáró lélek)

Hi bye, bye! Már egész szeptember végén csak a postáladást, tekingtettem, de végre megjött ez az új. Csányó CoVboy! Hát megengedtem én ezt? (Hát kérdeztem én, hogy megenged-e? — CoVboy) Úgye neked nem kell engedély? Hadjuk ezt! Remélem jól nyaraltál! (ismerős nem!) Még egy pártzor megírom! A beszűrszokban mire értetted, hogy egygától a nyaralásra, avagy a kérdésemre? (A nyaralásra. Sehol egy levél — nem is tudom, hogy bírhatam... — CoVboy) Van egy levelem nálad, erre is válaazolhatnál! Ha nem akarsz naponta levelet kapni a közeljövőben tőlem akkor a köv. kell csatlakodni:

— lenntartom a helyet Téli napló címmel a rovatodban — mivel a hirdetésí szelvény kitalálója becses személyem lenne, kérem, hogy a másik elődjo a szelvénynek írjátok rá: "Copyright: Göme". Ennyivel tartozol! A jó ötletért! (Jó. Annak a cettinek, amit a hirdetésed mellé küldtél, ráirtam a hátuljára: Copyright ("Jóimásoló") Göme. Megfelel? — CoVboy)

— Ha a felírt feltételeket nem tartod be (intenzív támadást indítok a postáladás felé közvetlenül hozzád! Komoly!

A köv. hirdetés szükségeltetik a SHOP érdeklében: (...) (Majd a következő számban — nincs kivételézés! — CoVboy) Ennyi! Üdvözléteket is írjátok Csányó egy játékdáknak! Format CoVboy's Quest és megoldódik minden problem. Engem meg küldj el a franchal Életed ezután nyugodt és harmonikus maradj, amíg meg nem halsz! Szóval ha nem tejesítetd a kéréseimet, hát

kor rohamra fell! Vízöntírásra! Údv: Göme of APS (GÓMORI JÁNOS), Kondoros. Hátra-  
írt most nincs...

**Nem vagyok nyitófőzész megyek a postára, kinyitom a postafiókunkat (posta-zsekrényüket) és mit találók?!** Ezt: Hi boyom! A hirdetésed reméltem minél hamarabb benyomod a vakok és gyengéltőlknak fenntartott helyre! Képzeld a műltör döglött legyet ütöttem agyon, de aztán szívesdőtővel (kemotoks) életre keltem. Kicsi CoVboy, remélj jól nyaral! Oh elszállt ez a bűdös légy, pedig milyen jó lett volna kompótnak. Sebaj most úgyis csak a brek, úgyhogy azt eszem. ("Kínal konyha — házias izék" — CoVboy). Kérni szeretnék 2 apróságot: — telefon; fénykép (nem kérek Rátkai választ). Mi lenne, ha küldenék kazettabartókat vagy vmi ilyesmi reclaomot és te belesütöztanod a levelekbe! OK? Kettőnk között maradj!

Várom az elutasító választ! Más téma: Kőnem tudom ismered-e Sledge Hammert (ő-ság), ebben az újságban különféle lump elemzők beszéltek és élvezetes fényképeket az újságban közzétették, ami becses személyes illusztráció! (ha kell szívesen lefényképelem!) Most örülök mi?! Még egy kérdés: szeretés meg jászani a géppel vagy maszár (1.75). Van egy dolog ami hiányzik a leveleiből (nem a választóbrók... hehe), hanem te sosem kéredél ki engem. Egy bűdös kérdést nem kapok! (sejtjem miért, nehogy visszairjak!) Jól sejtjem? (Jó, akkor egy kérdés: mit kéne kérdeznem? — CoVboy) Vulgáris szökeletet igen gyér! Ez tény! Egyébként személyes egy olyan levelet betenni a tehens rovatba, amelyet talán félszoban írkaítam (a többséget) ami eszembe jutott, így nem figyelem kérdésem értelme. (És most? — CoVboy) A műltörök (tegnapi) levelemben vedd komolyan azt a két pontot, mert különben... a tobbit már tudod! Kösz a mesét, ámbár te inkább más megoldást választasz. 14 levélre=1 válasz!... hiányos! No comment! Vercé Tóld fogd!

**Vercé Tóld fogd!** Most nem nagyon merek válaszolni semmit, mert abból esőtleg "Tavaszi napló" lesz... Kértél telefoni — azt nem küldöm el, mert akkor én mivel fogok telefonálgni? SPACE QUEST 4. után? (Fordulj inkább bizalommal a Postához!) Fényképet természetesen küldök: lapozz előbbre és válogasd ki a neked tetszőt — kellemes karácsony! Oh... híres lettem?! Hát irt rólam a Siedgehammer? Köz, nem kérek fényképet. Nem nagyon érdekel, hogy miket írogatnak rólam különféle vicces kedv emberek — hadd szórakozzon, ha jól esik neki! Elég mókás figura lehet, mert az ex-Mikro Magazinban még FAB-et hirdettet — úgy látszik, akkor még nem én voltam műsoron. Na nem baj. Egyébként is, hogy ha már fényképet ilyen újságra vágyok, akkor inkább GPO-t nézgetek üres percelben és nem Pórékylapacot mert elég idegesítő ha valaki magyarul is egy árva darab ekzetet nem használ, nemde?

## Nem sikerült a CoV 9...

T. CoVboy!

Olvastam a CoV. 9-et és feltűnt, hogy az egész újság kicsireldött. Most már csak az a baj, hogy el kell olvasni a fél leírást, hogy megtudjam, milyen gépre készült a prg. A lap közepére sem kellene ezek a rózsaszín "képek", mert emiatt nem lehet rendesen elolvasni az újságot. 576 Kbyte téma. Az 576 tényleg jobb mint a CoV. A képek szépek stb. És CSAK amígával és 64-el foglalkozik. A +4-et a CoV-ból is ki lehetne venni. Nem sok +4-es veszi meg a CoV-ot. (Mondd csak, te ezt honnan tudod? — CoVboy) Maximum fényképeket. (És ez? — CoVboy) Mikor jön az a könyv????????? Más a hirdetés ki kéne hagyni. A fényképek mellett elhelyezkedő szöveget hagyjátok ki. Inkább írjátok oda milyen gépről lett lefényképezve (ha az 576 tiltakozik, csak hivatkozzatok rá). A 64, +4 háborúval kapcsolatos (NE TEPD SZET A LEVELET!!!), most eredményt szeretnék hirdetni. (...) (Itt vágás következik. Egyrészt már hirdettem eredményt, amit ki-kéi tetszése szerint elfogadhat vagy elutasíthat —

**márészt meg megmondtam már egyszer, hogy eme marhasággal nem foglalkozom többet. Már csak azért sem, mert a véleményedről senki sem neked fogja megírni, hanem nekem — CoVboy** Kérlek ezt a levelet tedd be a rovatodba, mert szerintem közérdekel. HAUSMAN LASZLÓ, Budapest. EZT levelem kívüli!!! Kérlek a hibákat javítsd ki mert nagyon gyenge ez a szövegszerkesztő! (és én sem vagyok jó helyesírásból). Koszi. A kihagyásokat és a hibákat a TOMITEXT csinálta NEM EN!

**CoVboy: Nem javítottam semmit, de azért szívesen. Nem vagyok hanyattesve tőle, ha nyomtatott vagy géppel levelelt kapok, szóval felesleges azzal bonyolítani az életeteket, hogy nem kézzel írtok (azt is lehet tudni olvasni). Nem kell előlvasni a fél leírást ahhoz, hogy megtudj, melyik gépre készült: elegendő megnézni a tartalomban. Elénezt a rózsaszín képekért — szemtel sötétpiros lesz, de lehetőleg tőmör, hogy el tudjátok olvasni.**

## Isoraz 576-téma

Hi CoVboy+2r0.825+sörnyöt, stb!! (Akkor együtt is van mindenki — CoVboy) Most már tényleg irtok (Asszem). Kérdjük az elejét! (Naná!) A CoV 9 cimlappja ugyan (szó szerint) elég ronda, de jobb mint a Kodreán munkák. Naccoró ötlet az INFO oldal. A TökösMakos kicsit rágos, de cheit. A programozástechnikának jó, hogy (remélem) vége. A hirdetés hülyeség. Legyen max. 1 oldal! Most pedig a lényeg (enjoy!) a levelezés. A CoV 9-ben valóban elég sok Tusker-levelet volt. Az 576-ról leírták a szepet, de néhány dolgot kihagytak. Ime: minden hónapban van toplista (sorr! TOP); van előzetes a következő szám tartalmából (bár ez nem mindig hasznos, ld. később); pontozzák a prg-okat (kicsit furcsán számolják a végeredményt); és van (általában elég könnyű) Rejvény. És itt a rossz: sok a hibás játékleírás (pl: NAVY MOVES) és egyéb nyomtatás-hiba; a játékokat (szó szerint) leírták egy gépen, de azért odafigyelj, hogy AMIGA, C-64 (Pl. Fighter Bomber); a képek elég rondák (C-64-re) és néha fordítva vannak berakva.

Főleg a 2-3. szám után lettem ideges. A 2. szám végén ott van, hogy (a JON, JON! alatt) CASTLE MASTER. Alig várom a 3. számot, végre! megveszem, és ... (cenzúrázza) kapok egy játéksimertetőt! Az első szám cimlappja tényleg jó, de a negyedik?? Drágább is! És

hol vannak az örökletek? Nna! Ennyi elég is. Jöjjon a CoV. 000... talán, —szóval—, megvan! (Bocs, most tanulok morézmi) A hátoldalra kellene egy kis ismertető a következő CoV és SvV tartalmáról (csak a játékleírások-ról). (Már volt szó róla a műltör, hogy miért nincs — CoVboy) Én a levelezést kívánok közzé tartozom (Hm!...) (Hurry up! — CoVboy) Szerintem az Új és a régi Ludason (együttvéve) sem lehet ennyit rohogni. Tehát: éljen a levelezési rovat (és május 2-a (bocs! apr. 1.). És sincs az 576-ban, és jó poénok sem a játékleírásokban (Százakat ott a leírások (obitult le sorrel!)). És a levelezési rovat tanulságos is (Peel: olvassom a CoV 9-ben, hogy a szerénység hízlal. Aha! Már értem, miért vagyok ilyen sovány!) (...)

Ja! És említtettem, hogy elég sok Tusker levelet üdög a levelezésben! Lehet (a választóvélől függően) az én következő levelem is ilyen lesz (ha lesz!)

Üdvözlettel: PASZTOR MIKLÓS, Tapolca  
Ui: bocs a levelemben szereplő értelem (ha van ilyen) mondatokért! És még valami: Mi az, hogy az arcade játékok szemetek, szemet akámi mondja (írja) KATAKIS nánórván. (...) Kézirat lezárva: 1990. okt. 8-án. U. 16h 44'

Ut: x.0. Hol a CoV 10? (Mint a mesében: hol van, hol nincs... — CoVboy)

**CoVboy: Amikor először olvastam a leveledet, azt hittem, hogy rossz a címzés rajta, nem jó helyre jött. Aztán a megszólítás meggyőzött arról, hogy mégis csak rólink van szó... Hm, akkor viszont azt nem értem, hogy ha ennyi 576 van benne, akkor miért nem oda küldted a véleményedről? Egy csoporton megírták már nekem, hogy mi tetszik/nem tetszik az 576-ban — jó, és én most mit csináljak vele?!** Egyrészt semmi közöm nincs hozzá, hogy mit és hogyan csinálnak, másrészt meg nem is nagyon érdekel. A CoV 9 levelezésében azért volt 576-téma, mert nagyon egy rakás levélben kérdezték, hogy mi a véleményem róla? Ott elmondta a véleményét két levélről is elmondtam én is — ezzel a téma részéről le is van zárva. A fejjel lefelé levő képekrol egyébként nem ok lehetnek, hanem a nyomdászok — nem várható el egyetlen nyomdászokt STREET ROD feliratól (vagy éppen nem volt oda semmilyen fotó). De hát ezt ok is ugyanúgy meg tudják írni neked egy szép válaszzevelemben, mint én...



"Hello CoVboy!

Már régem elhatároztam, hogy írok nektek, de eddig valahogynem jött össze. Se kedvem, se időm... Egyszerűen halasztgattam, no! Am egy nyugalmasnak ígérkező délutánon kézhöz kaptam a 9. CoV-t. A címlap megpillantása után a szívnfarkus közvetlen veszélybe fenyegetett és mielőtt kómába estem volna, a másodperc-törtsé alatt tovább lapoztam. Az ímént meg csak fenyegető szívnfarkus a belső oldalak láttán elért! (Akkor most egy posztumusz levelet olvasunk? — CoVboy) Az meg semmi, hogy Kis Gettó (állítólag "maestro") életveteml rajzai tekintenek rám a címlapról a nem kevésbé életveteml kalózok (talán CoVlózók?) és a Neuromancer meg lehetősé furcsa ábrázolása formájában, de amit a belső lapokon találtam, az végképp összeroncalt! meg épen maradt agyszejtjeimet (szürkeből már nem sok volt!). (Amig magadhoz térsz, addig emeselem, hogy a borító (és a játék címképe) nem Neuro-mancert ábrázolja, hanem William Gibson, a könyv szerzőjét! — CoVboy) A Neuromancer-leírásom már meg sem lepődtem a CoV 9 számból 5-ben volt már szó erről a programról. Azért ez sem olyan rossz arány az ELITE-hez képest. Ha már az ELITE-nál tartok: tehénpásztorok királya (?) igazad vagyok abban, hogy a PIRATES meg lehetősé hasonlít az ELITE-ra. Mindössze néhány apró, szinte jelentéktelen kis eltérés van köztük, pl. (ELITE/PIRATES):

Gratika: fantasztikus (szó szerinti!) olyan, hogy még a C-16, a +4, de talán még a PRIMO is megirigyelhetné. Jelleg: szimuláció/"egy adag arcade, egy adag stratégia és még sok adag egyéb..." (utóbbiról van némi elképzelem). Programozás: gépi kód/BASIC! Gyártók: a FÉREBIRD legjobb húzása/a MICROPROSE szégyene. Azt hiszem ebből a kis összehasonlításból kiderül, hogy a két játék tök egyforma.

(Ez is csak azt látszik bizonyítani, hogy létezik és pofonok különbözőek. Részemről például ELITE-tel csak PC-n vagyok hajlandó játszani, mert 64-en és Amigan olyan lassú, hogy az egyszerűen borzalmas. Azt ugyan nem tudom, hogy mitől más a szimuláció nálad az ELITE, de azért javaslom, hogy nézzél már meg egy szimulátort! Vagy inkább mégse, mert megint ideges leszel. Ajánlom inkább figyelmedbe a MIDNIGHT RESISTANCE-ot, WILD

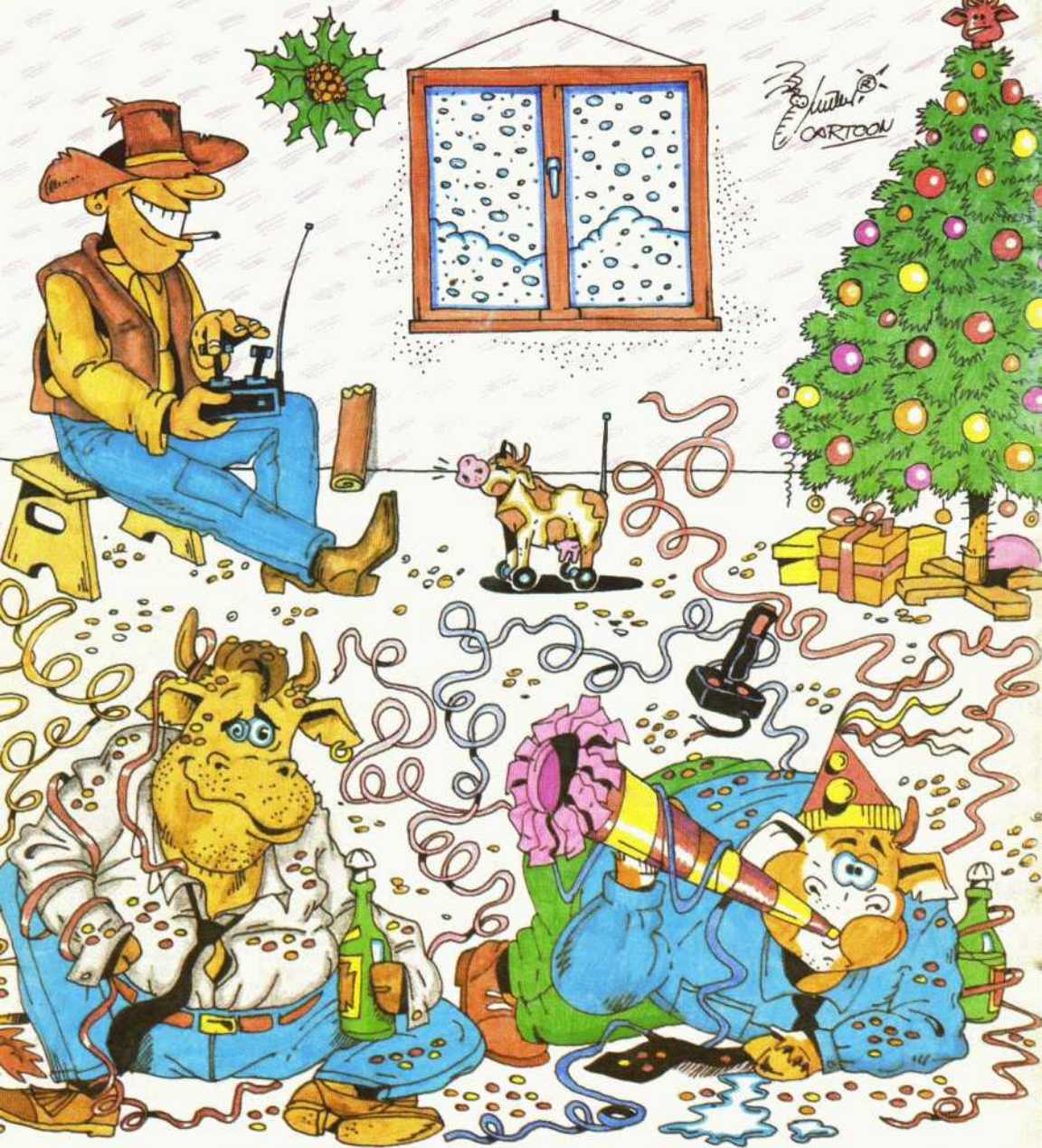
STREETS-et, AFTER THE WAR-t és társait — mindegyik grafikája "fantasztikus (szó szerinti)", jellege természetesen "szimuláció", a programozásuk "gépi kód", azonkívül a "gyártók legjobb húzása". Nagyszerűen alkalmasak az "épen maradt agyszejték" megtérlesztására (az aem baj, ha "szürkeből már nem sok van"), mert lehet nyomkodni a "tűz" gombot bennük — CoVboy) Csakúgy, mint például mondjuk a STEALTH FIGHTER és a ROBÓCOP vagy az OPERATION WOLF és az F-14 TOMCAT. Ennyit erről. A többi játék leírása elég jó, csak egy valamit találtam furcsának: a tartalomjegyzékben BORROWED TIMES-ként emlegetett program a leírásnál BORROWED TIME-ra redukálódott. Ezek után nem fog várhatóan érni, ha a BORROWED TIMES (szerintem ez a jó cím!) (Hát nem jött be... — CoVboy) "kerestvérték" a TASS TIMES-nak a leírása TASS TIME cím alatt fog megjelenni. De felferül bennem az a probléma, hogy ha a következő CoV-ban folytatandó PIRATES-leírás PIRATE-ként szerepel majd, akkor az feltehetően azt fogja jelenteni, hogy a leírás első részében az összes kalóz hirtelenkint kinyírják és a második részre magunk maradunk (talán hajótörést szenvedünk, kihasznál egy elhagyott szigetre (bocsi elhagyott szigetre), ahol a vadon élő tehének csordába terelhetjük az 1.75-szor nő meg a szakkalón, míg végül belejuttuk földi, illetve vízi pályafutásunkat). Izgatottan várom tehát a PIRATES (esetleg PIRATE) leírásának folytatását (úgyis rég aludtam már ki rendesen magam!). A DE JA VU ismerősnek tűnt... gyanítom beigazodott: a leírásban olvashattam, hogy a játék téma nagyon hasonlít a BORROWED TIME(S)-ra. Szerintem itt! Éppen annyira, amennyire a kiöztet padlóján heverésző magányosozó hasonlít egy XVI-XVII. századi kalózra vagy VICKERS (vagy VICKER?) kisasszony bungalójá egy jól felszerelt kalózhajóra, de ha VICKER(S) kisasszony hasonlít egy labábi felszűnt kalózra, akkor még jó, hogy nem szerepel a programban csak a bungalója! (Ha már úgyis betűhívként tartunk: "DE JA VU" nevű játékok nem ismerek. Van valami hasonló DEJA VU néven, de abban nekem nem sikerült találoznom egyetlen kalóztalálást sem — úgy látszik te ügyesebb voltál vagy esetleg egyszerűen játszottál ezzel meg a PI RA TE(S)-szel és egy kicsit összekavartad a benned a dolgok — CoVboy) Ezek voltak a "rossz" dolgok a "megújult" CoV-ban, kiegészítve azzal, hogy kevés a POKE. A jókat csak felsorolom: a képek alatti a szöveg (Made in Wild Western), az Info, a képek minősége. E hosszú felsorolás



után kérlek mondd meg becses névrokonoknak, hogy buszka vagyok rá! (Tudod, mi Balogh Zsoltok mindig is intelligenciánkról voltunk híresek és szerénységünkről.) Szép gesztus volt tőle, hogy konkurálás helyett kompromisszumot ajánlott. (Aha. Akkor, amikor még meg sem jelent, de CoV-ból már 7 kinn volt a placcon... — CoVboy) En speciel megveztem mind a két lapot. Tényleg, mi lenne ha ti is betennétek a fényképeket mondjuk a 10. CoV elejére, mint az 576 Kbyte-osok. Eddig csak KIS GETTÓ "művész úr" rajzairól ismerhettük meg Titeket, ami nem volt túl bizalomgerjesztő látvány. Vagy talán féltek, hogy a fotó még annyira sem lenne bizalomgerjesztő! (Meglehető. Szerinted ott jobb lenne a CoV, ha mondjuk az én mosolygó képem bámulna rád az első oldalról? Szerintem nem. Azonkívül akkor megint megírnád, hogy ilyen grafikát még a PRIMO is megirigyelhetné, meg hogy a gyártó legrosszabb húzása vagyok — CoVboy) A sziluetted már láttam a levelezési rovatom. Gyönyörűűűűű! Csak Charles Bronson meg ne lássa, mert csakely 2 másodperc leforgása alatt a sárga szín oszvasz árnyalattal produkálná az irigység nevű betegségedet. Já! Újdivozom a díszes társaságot! Holsten eljársat, Egger urat és Schwechater bajtársait. Len csak hírből ismerem őket, de gondolom te közeli velük, szinte "bensőséges" a viszony köztetek. Na, lassan befejezem, mert "The time is money"! (vagy a német mondja!) (...) Bocsi a sok gúpelési hibáért, de legalább 300 év gépeltem utótlár! Szerinted töl nagy kérdés lenne a részemről ha azt írnám, hogy a CoV használat és levélben is válaszolj???? (Nem. Ez megoldható — CoVboy) BALOGH ZSOLT (becsületos néven: ZSOCA), Özd

CoVboy: Hm, hát igazán nagyszerű egy levél ez — csak nem tudom, hogy most mihez kezdjek veled? Az odáig rendben van, hogy nem tetszik a címlap — ez már megszokott, csak most nem Kodreán van másoron, hanem Kis Gettó. Ha te esetleg jobbat rajzolsz (Ingeny), akkor szívesen felcserelem veled Kis Gettót. Várom a pályamunkádat — addig viszont lehet csendben maradni. Elismerem, hogy a Neuromancer-leírás teljesen bukás volt — lehetett volna inkább helyette X-OUT. Dícséretes, hogy ilyen fantasztikusan jól ismered a többes számot angolul — én meg szégyellem magam, hogy a tartalomjegyzékben olyan program szerepelt, amiről az újságban nem is volt szó. Mégis, hogy sikerült végül is megtalálnod?! Vigasztalásul azért felhívom a figyelmedet arra, hogy a CoV 9-ben abból a három-százegyházezer karakterből azért elaltaltunk néhányat, például több helyen is 'A' betű van ott, ahol 'A' betűnek kell lennie... (Ha már itt tartunk, akkor én is mondhatom volna, hogy fogaimam sincs, miféle "CoV"-ról beszélsz, én csak CoV-os témában vagyok illetékes). Természetesen nem teszünk fotót magunkról sehoval, mert nem szenvedünk feltűnést viselkedésben (vagy vedd úgy, hogy a határidőn mi vagyunk láthatók). Ha pedig bílnázte vagy a druszádról akkor azt ne velem üzentess meg, hanem írd meg neki. Kellemes karácsonyi néked is!





**Minden kedves Olvasójának Kellemes  
Karácsonyt és Boldog Új Évet kíván  
1.75+CoVboy**