

CoV

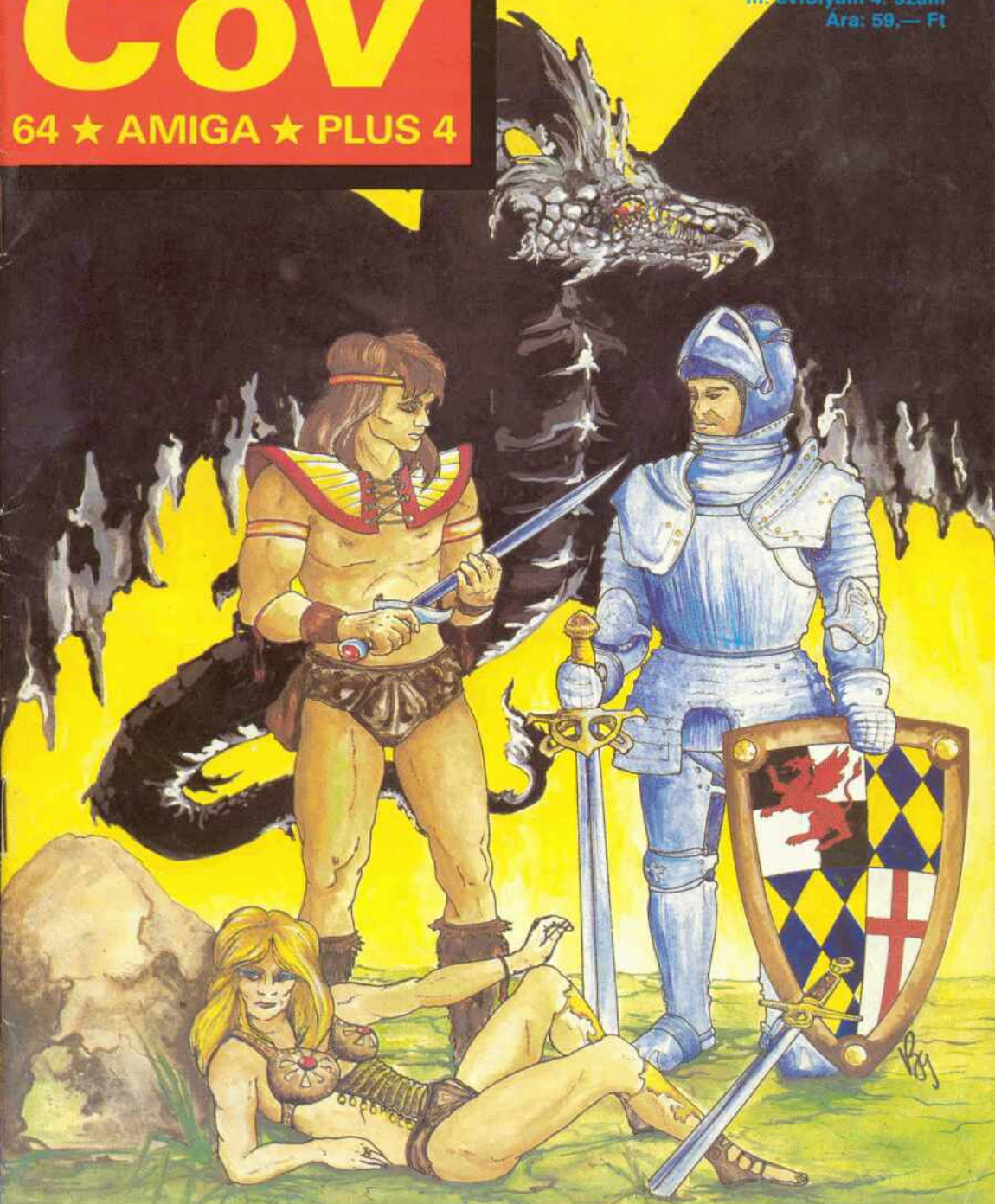
64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

Commodore Világ #16

1991. május

III. évfolyam 4. szám

Ára: 59,— Ft





64



FIGHTER BOMBER • Ocean
PIRATES • Microprose
DRAGON WARS • Electronic Arts
KING'S BOUNTY • Mirrorsoft
NEUROMANCER • Electronic Arts
STEALTH FIGHTER • Microprose
STREET ROD • California Dreams
CARMEN SANDIEGO • Broderbund
IRON LORD • UbiSoft
SUNNY SHINE • Mirrorsoft



Amiga



POWERMONGER • Electronic Arts
OPERATION STEALTH • Delphine
CAPTIVE • Mindscape
LOOM • Lucasfilm
ELVIRA • Horrorsoft
CADAVER • Bitmap Brothers
SHADOW OF BEAST 2. • Psygnosis
IMMORTAL • Electronic Arts
TEAM YANKEE • Empire
NORTH AND SOUTH • Infogrames

Plus4



HEAD OVER HEELS
DRILLER
ELITE
BARBARIAN 1-2.
MERCENARY 1-2.
WIZARD OF WOR
TOTAL ECLIPSE
JET
HOBBIT
ALIENS
REVS



Tartalom

Intro	1
Info	2
Heatseeker (64)	4
Times of Lore (64, Amiga)	5
Az Alvilág Ura (64)	11
Centurion (Amiga, PC)	16
Police Quest 2. (Amiga, PC)	20
Plus4 sarok (Plus4)	22
– Szökés a várból	
– Lone Survivor	
– Tube Runner	
TökösMákos	24
– Disktolvaj	
– Bushido	
– Wargame Construction Kit	
– Circus Attractions	
Elsősegély	27
Adventour (C-64, Amiga)	28
– Legend of Faerghail	
– Secret of Silver Blades	
Olvasói hirdetések	
CoVboy Posta	

Épp ez jutott eszünkbe...

Üdvözlünk mindenkit a tavasz utolsó hónapjának CoV-jában (akkor is, ha most éppen november van). Ha megint késtünk volna a megjelenéssel, akkor természetesen megint elnézést kérünk. Megfelelően sok késéssel talán azt is elérjük, hogy a nyáron nem fog szünetelni a CoV (természetesen a tavaly — elméletileg — májusra ígért CoV 17, még a nyári szünet előtt, vagyis — elméletileg — júniusban fog megjelenni).

Mostanában CoVboy levelezésének egyik állandó érdekes témája, hogy mikor jelenik meg a CoV Évkönyv, mi lesz benne és hogy elő lehet-e fizetni rá? Az első kérdésre a válasz: augusztusban (az még titok, hogy melyik augusztusban, de egyelőre úgy néz ki, hogy 1991-től van szó). A második kérdés már egy kicsit hosszabb választ igényelne, főmódotban annyit lehet elmondani róla, hogy sokmindent. Természetesen lesznek benne játékleírások régebbi és újabb játékokról, külön fejezetben az adventure-, a szimulátor és egyéb kategóriák rajongóinak; felhasználati stuffok (rajzok, zenekészítők, stb.); programozástechnika (először gondolkodtunk a C-nyelven (hihi), aztán inkább más mellett döntöttünk); továbbá még egy csomó dolog, ami csak belefér. Természetesen elő lehet jegyezteni, akár már mostantól is: az újságban van valahol egy levél, amelyen lehet igényelni tőlünk előfizetési csekket, de ha valaki érez magában elég lelkiért egy csekk kifizetése, az a levél feladása nélkül is elküldheti a pénzt (de akkor már ne küldjön levélpot!) — szokás szerint rózsaszín postai utalványon a COM-WARE Kft. OTP címére, (Budapest, XI. Irinyi J.u.30. MNB 218-98426/41853-7). Ez esetben a csekk középső szelvényére a feladó rovatba azt a címet kérjük feltüntetni, ahová az Évkönyvet küldjük, lehetőleg nyomtatott betűvel, olvashatóan, és irányítószámmal! Ugyanennek a szelvénynek a hátoldalára, a megjegyzés rovatba pedig kérjük feltüntetni: „COM-WARE Kft. MNB 218-98426/41853-7 szla. javára, COV Évkönyv előfizetése”.

Most jön a hideg zuhany: amikor tervbe vettük a CoV Évkönyv készítését, akkor a nyomdai árak azt mutatták, hogy egy 200 oldalas, A4-es könyvet ki lehet hozni 200,— Ft alatti fogyasztói áron. Azóta egy csöppet változtak az árak és az Évkönyv 249,— Ft-ba fog kerülni. (Ennyiret lehet előfizetni és ennyiről küldjük a csekket is.)

Az Évkönyv terjesztésével kapcsolatban még el kell mondanunk, hogy kereskedelmi forgalomba közvetlenül nem fog kerülni — csak tőlünk lehet majd megrendelni! (Ezért célszerű előjegyzési csekket kérni, mert a csekken befizetett pénz esetén a postaköltséget mi álljuk — ha valaki utánvéttel kíván hozzájutni, az számoljon hozzá kb. 100 Ft postaköltséget is!)

Ennyi Évkönyv után talán el is kezdhetnénk az ehavi számunkat.

Commodore Világ (újszágyszerű dolog, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és tehennel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Cimlapterv: Kovács József

Grafika és tehének: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt és főleg TE, aki megvette a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVának ír

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a COM-WARE Kft.,

1519 Budapest, Pf. 363 címen

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sandor vezérigazgató

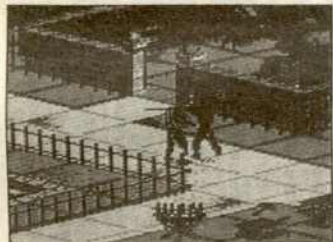
Az e havi másorszámat ismét a már hagyományossá vált "meaculpázással" kezdjük: a Cov 12-ben valami olyasmiről beszéltünk, hogy ezentúl mindig rövid hírt adunk az újonnan megjelent kalandjátékokról. Azóta már többen megkérdezték, hogy ez melyik oldalon történik, mert kicsit nehezen találjátok... Opaz! Ránk kell szólni, mert mindent elfelejtünk! Tehát akkor arca-mentes hírek:

Kaland/RPG:

64, Amiga

Már tavaly megérkezett néhány kősa preview egy bizonyos váravár játékából, amelyet a huncut forgalmazó bizonyos gazdasági okok miatt "megtorhetetlen védelemmel" (érsd: cartridge) dobott piacra. Aztán elője a tavasz, rügyek szöktek a fák, daloltak a pacsliták, zümmögtek a mehecskék — a drive-ban pedig már LEGEND- és CENSOR-térásban is itt kering a lemezen az a játék, amelynek két előde talán minden idők legnépszerűbb játéka. Miről zagyalunk? Természetesen a Legeslegutolsó Nindzsáról, amit LAST NINJA III-nak kell ejteni. Hm. Szódaival elmegy. Csináljunk róla leírást?

▽ Namijeztitten?!



64, Amiga, PC

Az Enigma Variations szerint a hagyományos szöveges kalandjátékok még mindig éppen elég piacképesek ahhoz, hogy ilyen játékok dobjanak piacra (DOB PIAC KALANDJÁTÉK). Április elején jelent meg 64-re, Amigára és PC-re a THE FAMOUS FIVE ON THE TREASURE ISLAND c. könyvfeldolgozás. A "Csodálatos Öt" szerepe mindenkit elkápráztathat, különösen ha megtudja, hogy az egyikük egy Timmy névre hallgató kutya. Hogy már kereshetnek a Kincses Szigeten, azt egyelőre fedje jótékony homály... (Szerintem egy hordó rumot — CoVboy)

64

Ha az RPG-rajongókna még nem lenne tele a spirálfüzetük (illetve egyéb dolguk) a különféle dungeonok térdképeivel, azok már gyűjthetik is az ős lemezeket és beelőszíthetik a másolót+12-1, mert egy vérbő RPG csordogál be nem sokára a játgeményükbe: MAGIC CANDLE névre hallgat a drága.

64, Amiga

Jó (rossz) hír az ELITE-és MERCENARY-rajongóknak: jön a MOONFALL a Hewlettől! Ebben aztán van minden, amit az említett két játékából ki lehetett lopni: úrbéli kereskedelem a megzavargadós és a hajónk fejlesztéséhez, harc az árkalozók és a robotok ellen — egyezszoval folyamatos lövöldözés, 3D vektorgrafikával és némi üzleti manipulációval. Érdemes ELITE/MERCENARY-keverék, bár azért az megjelölés túlzás, hogy a kivételzés is erősen 1986-ot idézi... Mindenesetre játéknak biztosan jó lesz.



△ Az ELVIRA 64-en

64, Amiga, PC

Ismét hallat magáról a Gremlin cég: saját állításuk szerint egy eredeti "role playing game" került a boltokba 64-en (kazettán/lemezen), Amigán PC-n, Spectrumon, amit HERO QUEST-nek neveztek el. Az RPG-ről nekünk egy kicsit más elképzeléseink vannak: ez inkább ugyanolyan axonometrikus 3D arcade/adventure-nak tűnik, mint mondjuk a HEAD OVER HEELS vagy a KNIGHT LORE. Mindegy, attól még lehet jó.

64

Ismét piacra került a MYTH. Ez a MYTH viszont nem a System 3 nagyszerű, mindenki által ismert MYTH-je, hanem a Magnetic Scrolls senki által nem ismert MYTH-je. Az ismertetel piaca dobást talán az indokolja, hogy nem volt túl kifizető a másik MYTH-tel egyidőben egy ilyen nevű kalandjátékkal megjelenni. A játék a Magnetic Scrollstól megszokott hagyományos adventure, gyönyörűen megrajzolt állóképekkel és — akár a FISHI, a GUILD OF THIEVES és a THE PAWN — szinte végjátéshatatlannak. A Magnetic Scrollsnak egyébként valószínűleg ez volt az utolsó dobása 64-en: haladva a korrál, áttevették 16 bites gépekre és Magnetic Windows márkanév alatt már tavaly karácsonyra piacra dobták az "Alice Csodaszárgában" csodálatos adventure feldolgozást PC-n és Amigán, WONDERLAND néven.

64

Yikes! — mondanak a klasszikusok, midőn megtudják, hogy 64-re is megjelent az ULTIMA VI — THE FALSE PROPHET. A játékbal eddig csak egy gyönyörűen megrajzolt PC-verziót láttunk (Amigáról semmi hír) és az Origin/Mindscape duó abszolút nem reklámozta, hogy 8 bites gépen is megpróbálja piaca dobni (természetesen lemezen). Talán ez lesz az a játék, amely megtöri az SSI és Interplay-hegemoniát az RPG-k körében? Az őrdög tudja — az viszont biztos, hogy a kategória örüljön lefontják a lábukat a gyönyörű, amikor meglátják!

64

Azon 64-esek, akiknek volt szerencséjük megnezni az ELVIRA — MISTRESS OF DARK-ot Amigán, valószínűleg megnyalhatták a szájuk zselét és lemondónak sóhajtottak egyet. A sóhajtozást ezennel abba lehet hagyni, mert nem sokára — megfelelően hosszú nyelvel — akár az egész arcukat körbenyalhatják: májusban megjelenik a horrorkirálynő 64-es változata. A gyártó is az új hőbortnak hódol, mert a játék "védelmi célokból" cartridge-formában kerül a boltokba. A LAST NINJA III esetében már kiderült, hogy ez egy milyen rendkívül "hatékony" védelmi módszer. Eszünkbe is jutott róla egy Skanzellé-szám: "...de több meg sem ér, egy színes léggömbnél, trallala..."

Amiga, PC

Mond valakinek valamit az a név, hogy Larry? Larry Laffer? (Ha igen, akkor az őszintén sajnáljuk). A Sierra on Line meg mindig nem unta meg a lezseruhás hőst, aki már öt kontinens némenű lakosságát próbálta vízszintes helyzetbe terelni: május elején jelenik meg a LARRY 5. (nem tévedés: ÖT!) Először szokás szerint PC-n kerül a boltokba, majd követi az Amiga-verzió is. A PC-verzió érdekessége, hogy először használják benne a Sierra új, kiudjamarhányszorsz tökéletesített szerkesztőjét, ami végre kihasználja a VGA-kártyás gépek grafikai adottságait. Mindkét verzió további érdekességgel is szolgál: ha LARRY 4, nem jelent meg, akkor mitől lett ez a rész LARRY 5?

Amiga, PC

Még mindig Sierra, még mindig PC/Amiga és még mindig egy kérdés: holmi névről: ki a halál lehet az a Roger Wilco? Természetesen a SPACE QUEST-sorozat főhőse, aki már a negyedik részben indult harcba a rekeszizom hasogatásáért. Majd! félévés propagandahadjárat után piaca került a SPACE QUEST 4. is, UGER WILCO AND THE TIME RIPPERS cím alatt. Whoa! — mondaná egy Larry nevű úriember...

Amiga, PC

Ha még mindig nem lett volna elég a Sierrából, akkor folytatjuk: a cég egyetlen nőnemű producere, Roberta Williams sem a legújabb Claire Kenneth-regényt olvasgatja szabad perciben, mert március végén PC-re piaca került a KING'S QUEST 5. is, amit májusban követ az Amiga verzió. PC-n már kb. egy hónapja bekerült az országba — rettetés, van vagy 8 mega! Várjuk szeretettel az Amiga-verziót. (Ha jók lesztek és előfizettek még 10.000 példányban a CoV-ra, akkor esetleg leírást is csinálunk róla.)

Amiga, PC

A változatosság kedvéért egy kis Sierra on Line újdonság (egyébként az a jó ebben a cégben, hogy olyan ritkán hallatnak magukról): egyrészt ismét megjelent a HERO'S QUEST, csak most QUEST FOR GLORY néven. Ki tudja, hogy ez mire volt jó? Talán arra, hogy a Sierra-rajongók tudják hogy minde a második része a QUEST FOR GLORY 2 — TRIAL BY FIRE. Egy újabb kalandjáték mindazoknak, akiknek tetszett a HERO'S QUEST-ben vagy a CONQUEST OF CAMELOT-ban a hagyományos Sierra-stílus némi RPG-elemekkel történő dustása.

64

Nem kell megjedni — egyelőre nincs több Sierra-hír. (Ez jó hír! — CoVboy) Van viszont Electronic Arts, pontosabban Interplay: a névről valószínűleg mindenkinek a BARD'S TALE-trilógia jut eszébe. Úgy látszik, nekik is

ez jutott eszükbe: miután Amigán is piacra dobták, elkezdte dolgozni a sorozat negyedik részén. Feltevések elkerülése végett: a DRAGONWARS nem BARD'S TALE IV, még akkor sem, ha ügyes emberek azt iták, a hazánkban elterjesztett verzió fejébe is. A DRAGONWARS a DRAGONWARS I.

— 64 —

Még mindig RPG, de most egy kicsit régebbiről (márciusból). Egy bizonyos Michael Cranford, aki bönösnek találtott kétrétegű BARD'S TALE-EN (1-2), hirtelen ötlettől vezérelve munkaadót váltott és átvonult a Broderbundhoz, amit a 64-esek a MUSIC SHOP és a CARMEN SANDIEGO-k révén már megismertek. Mr. Cranford itt egy CENTAURI ALLIANCE című dologgal tette le a névjegyét. Hát szép egy darab ez is! (7 lemezoldal) Egyébként ugyanolyan klasszikus RPG, mint a BARD'S TALE-ek, csak a színhely a a XXII. század, a történet pedig ott kezdődik, amikor az Alpha Centauri rendszerben két idegen fajt fedez fel egy földi expedíció és megalkinták a Szövetséget. Aztán felfedeznek még egyéb fajokat is, akik nem akarnak szövetségeket kötni és máris kezdődhet a karakterek kiválasztása és a tulajdonságaik tuningolása...

— Amiga, PC —

Talán az SSI-nak túlságosan bírálgathatta a csórót a DUNGEON MASTER és a CAPTIVE sikere a 16 bites RPG-k között, mert mostanában ők is egy tipikus DUNGEON MASTER-utazattal rukkoltak elő: EYE OF THE BEHOLDER. Az ugyan senkinek sem fájhat, ha egy olyan nagyszerű játékot, mint a DM, megfelelő minőségben klónoznak, mindenesetre jellemző a játékpiacon dúló harcra, hogy egy olyan palinás cég, mint az SSI, lemondott saját — egyébként jól bevált — stílusáról egy apróság kedvéért. Ezt az apróságot úgy hívják, hogy PROFIT.

— 64 —

Áprilisban jelenik meg a Domarktól a SKULLS AND CROSSBONES, amelyben a derék Egyszeművel vagy a barátságos Vörös Kutyá nevű kalózzal szabadlathatjuk meg kedvesünket, továbbá néhány kincsésdésa tulajdonosát a kincsésládájától. Hoppi! Hiszen ez nem is adventure, hanem arcade! Nem is tudjuk, hogy kerülhetett ide... (Talán eszünkbe jutott róla, hogy milyen jó kis "kalózzprogram" lesz belőle?)

Simulátor

— Amiga, PC —

A Lucasfilm Games neve már nemcsak az INDY III, és SECRET OF THE MONKEY ISLAND fémlejtője jellegzetes kalandjátékai alapján ismert a játékgazdaságok között, hiszen unalmas percekben simulátorok gyártásával is foglalkoznak. A nagyszerű BATTLE OF BRITAIN után ismét egy II. világháborús témájú simulátor kerül tőlük piacra április végén, amellyel a német Luftwaffe titkos fegyvereit repülhetjük be. A SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE névre keresztelt játék április végén jelent meg PC-n és május elején követi az Amiga változat. 64-esen úgy látszik végképp "lelített"...

— Amiga —

A BATTLE COMMAND és a repülőgépsimulátorok rajongói valószínűleg nem fognak vadul tiltakozni, amikor ismerőseik azzal kopogtatnak az ajtójukon, hogy szívesen itthagynák nekik az ARMOUR GEDDON-t a PlayStationról. A futurisztikus környezetben játszódó harci játék olyan, mintha a FIGHTER BOMBER-t 500 év múlva írták volna meg: különleges repülő, tereparó- és egyéb masinériák várják teljes 3D-ben, hogy 5 küldetésben feltrancsirozzuk őket az általunk összeválogatott fegyverekkel. 64-verzióról nincs hír — de hát a BATTLE COMMAND-ot is megcsinálták, szóval lehet reménykedni!

— Amiga, PC —

A Microprose bankszámláját eddig már két olyan nagyszerű simulátor duzzasztotta, mint a STEALTH FIGHTER és a GUNSHIP (egyebekről nem is beszélve). Grafikában és nehézségekben a STEALTH FIGHTER-nek méltó utódja lesz az F15 STRIKE EAGLE II is, ahol a megszokott sztereotípiák kivül (Libia, Perszából, Közép- és Észak-Európa) Ázsiában is bővítésre repülhetnek a magasság megszállói.

— Amiga, PC —

Az Electronic Arts programozói mindössze 4 rövidke évet tapasztaltak el az életükből, míg megírták, átirították, aztán megírták egy egyszerű kis simulátort, amelyet először HAWK néven kezdtek reklámozni, aztán BIRDS OF PREY néven dobták piacra. A rövid idő talán annak volt köszönhető, hogy talán még soha ennyi géptípust nem szoftoltak bele egyetlen programba. Van itt minden Hawker Harrier-től a B-52-ig. Hiányoljuk a Fokker D. III-at, ami ugyan I. Világháborús gép, de ha valaminek három szárnya van, az biztos jól repülhet! Teljesen érdekes vonása a játék grafikájának az, hogy ha az ember már látta fotón az előtte repülő gépet, akkor azt a játékban is azonnal felismeri! Hát ez mondjuk nem kimondottan volt elmondható mondjuk a FIGHTER BOMBER-ről vagy a STEALTH FIGHTER-ről...

Ennyit a simulátorokról. Tényleg: nem tudja valaki, hogy 64-re miért nem jelenik meg mostanában semmi ilyesmi? (Oh, hát csak a hirdetésekbe kell pillantani: egységes már TEST DRIVE VI-ot is reklámoztak 64-en, amikor meg ill. sincs... — CoVboy)

Stratégia

— 64, Amiga, PC —

Yohót! (Hát ez meg mitéle új szó?! — CoVboy) MILLENNIUM-rajongók figyelem! Mint annyi más jó ötletet, ezt is elkezdte sokszoroztatni: az Amigás SUPREMACY után jön a STAR CONTROL. Az időpont a XXII. század, a helyszín pedig a galaxis közegéből a Tejút, de benne van az a siralmas bolygó is, amiről a Galaxis Utikalauz nevű csodás könyüben az az egyetlen lényeges információ áll: "Ott jelenik meg a CoV!" Van itt minden, mi Sam Singh-nak ingere: bolygók kolonizálása, földvidékes az idegen hajókra (csoportban vagy egyenként), ércbányászat — minden, amit csak a MILLENNIUM-ból el tudtak lopni! A fejekben levő 64 nem tévedés: azon is megjelent, sőt, nemcsak lemezen, hanem kazettán is.

— Amiga, PC —

A Virgin céget akár az "Arany Üvegömb" díjjal is kitüntethetjük volna a tavaly megjelent CONFLICT című játékukért, hiszen kiválóan jósolták meg az Óbél-háborút. (Még szerencse, hogy nem világvégét jósoltak!) Igazán sajnáltam volna a teheneket... — CoVboy) Most egy új stratégiai játéku került a boltokba Amigán és PC-n, ami a FLOOR 13 nevet viseli. A trappans cím a bekásmegyéri lakótelepre emlékeztet, már annyinyan arafelé működik a Legtökösabb Szolgálat. A játékban ugyanis ennek a főnökét alakítjuk, aki vérbeli stratégiként igyekszik a rendet (vagy a rendezetlenséget?) fenntartani a kormány szolgálatában.

— 64 —

Ha már ügyis szó esett az előbb a SUPREMACY-ról, akkor talán folytatathatjuk is vele: a Virgin megettette azt az apró szívszéglet a 64-eseknek, hogy piacra dobta nekik kazettán is, lemezen is. Az ilyen utólagos 64 konverziók általában nem a legjobban sikerülnek (jól példa rá mondjuk a NORTH AND SOUTH), de ez igazán jól néz ki.

— Amiga —

A rengeteg arcade, shoot'em up és kalandjáték között, meglehetősen szegényesnek mondható az Amigára megjelent stratégiai játékok választéka. Talán ezt az úrt igényezzenek betölteni az Infogrames címke alatt publikálók Koel programozói. Akárcsak eddigi munkáinknak (GENGHIS KHAN, NOBUNAGA'S AMBITION), a BANDIT KINGS-né is a helyszíne a közepkori Távól-Kelet: Mongólia és Japán már volt — tehát most jöhet Kína, meghozza a XII. században. Alapötlet a DEFENDER OF THE CROWN: tartományokat elfoglalni, fejleszteni, hadsereget toborozni, aztán ismét támadni. Ez kissé unalmasan hangzik, de a játékok az aprókéskés kidolgozott képek meg monokróm monitoron is elég színesnek teszik.

— Amiga, PC —

Ha már ügyis szó volt minden idők egyik legnépszerűbb stratégiai játékáról (a D.O.C.-ról van szó), akkor rögötn itt jön egy másik nagyszerű klón, a CENTURION. Ez a római időkben játszódó kis... Ja. Most jutott eszünkbe, hogy erről mintha csimáltunk volna egy leírást — valahol itt lesz hátrébb. Akkor ez most hagyjuk...

— Amiga, PC —

Há! Istennek még a Microprose sem ment csödbbe, bár a játékaikat nézve ez a közölközben nem is lesz aktuális. Legújabb szerzeményük egy vérbeli stratégia, némi menedzser beütésekkel: a RAILROAD TYCOON nevet nyomtatják a dobozára. (Hát én mondjuk ceturzaltram fel, de az a lényegen ügysem változat... — CoVboy) A játék színhelye a XIX. századi Egyesült Államok, ahol egy szegény iparmágus szerepében fogunk tündökölni: vonatokat vásárolunk, vasutat építünk, hiteket veszünk fel és milliomosok leszünk. Vagy csödbbe megyünk, ami szintén egy lehetőség... A játékról egyébként állandóan a SIM CITY jut eszünkbe — és mint ilyen, túl jó ahhoz, hogy ne írjuk le a következő CoV-ban. Jövő hónapban tehát zakatolunk.

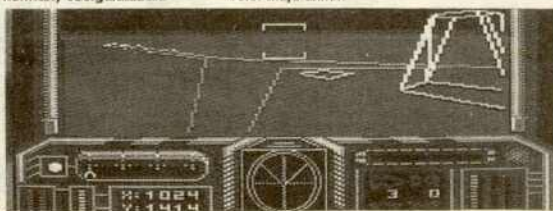
— Amiga, PC —

A SIM CITY másról is eszünkbe jutott, nemcsak a RAILROAD TYCOON-ról: akár a folytatásának is felfogható a nemrég megjelent SIM EARTH: PC-n már március végén bejött az országba, az Amiga-verzió 1 hónappal később kerül a boltokba. Bár a SIM CITY 64-en és Spectrumon is megjelent, a SIM EARTH 8 bites verziójáról semmi ilyen hír nem érkezett. Nem baj, addig jó lesz helyette az R-TYPE...

— 64 —

Nem sokára megjelenik a LAST NINJA VI. Ez az örömlét esemény hozzávetőlegesen 1997-re várható, így tehát most nem foglalkozunk vele. Majd akkor.

MOONFALL:
Teljes mértékben le-pottyant a Hold (64)



Heatseeker

Mivel a CoV 14-ben már elköveztünk egy "minden részletre kiterjedő" EXTERMINATOR-"leirást", abszolút nem nevezhető rendhagyónak az e havi műsorszámában a hőkeresési próbálkozásunk. Vegye úgy mindenki, hogy a múltkori számban talált nyomdahibának ("A játékmertelők visszatérnek...") ez az első fázisa...

Szóval a HEATSEEKER nevű csodajáték mottója, akár az is lehetne, hogy "Keresd a Nőt — pardon, nyelvbottlás: — a Hőt!" — mert hogy meleg dolgokat kell gyűjtögetnünk benne. A játék főhőse egy kissé furcsa mivolta, taian az EXTERMINATOR-ban szereplő Mr. Kéz és egy bizonyos Ms. Láb egy kellemesen eltöltött éjszakájának az eredményeként jött létre — KézésLáb, vagy inkább Kezsláb (az elsődleges neve jelleget most nem boncolgatjuk). Mivel ez az élőlény furcsasága miatt sem a Kezek, sem a Lábak társadalmába nem tudott beilleszkedni, ezért elbujdosott az Üvegbetéthegeyn túlra, egészen a Rendkívül Elvárásolt Erdőig.

Mivel alapvetően ideges élőlény volt, útközben a markába kaparintott egy labdát is, amivel mostanában dobálózni szokott. A labdát lobogó tüzekbe dobálja bele, minekfolytán úgy összelemezte vele, hogy ha a labda esetleg nem jönne vissza hozzá, akkor is azt csinálja, amire éppen Kezsláb gondol (vagyis a labdát Kezslábtól függetlenül is lehet irányítani — ez szinte megduplázza a játék arcade-jellegét!). Tovább fokozza az izgalmakat, hogy a labdát Kezsláb különféle módokon tudja elhajigálni, ami egy bizonyos 'joystick' nevű elmés szerkezettel szabályozható (bizonyára már sokan találkoztak a technika eme csodás vívmányával).

A Rendkívül Elvárásolt Erdőt különféle érdekes élőlények népesítik be: varangos varangyok, izeltlábú izeltlábúak, kihűl(ő) hüllők meg ilyen hasonlók. Ezek haragszanak Kezslábra, mert rájuk sem hasonlít, továbbá azért is, mert már több fajtársukhoz hozzávágta a kezében levő labdát. Az állatkákon kívül még vannak fák is, nagy levelekkel, akik nem haragszanak Kezslábra — még akkor sem, amikor az esetleg rálépne valamelyik levelükre (erre igen nagy szükség lesz, mert a Rendkívül Elvárásolt Erdőben gravitáció is van és esetleg kiesünk tőle a monitor alján). Ha már így belemerültünk a játékba, akkor még érdekességképpen azt is megjegyeznénk, hogy Kezslábbal nemcsak meghajigálhatjuk az ellenfeleket, hanem rájuk is taphatunk. Ez mindenképpen új színnel gazdagítja küldetésünket.

Külön szót kell ejtenünk a képernyő alsó részén elhelyezkedő mágikus feliratokról. Ilyenek vannak, hogy SCORE, ENERGY, BALL, PASS. Jelentésükre ugyan még nem sikerült rájónnunk, de "stábunk" szakértők bevonásával és minden erejét megfeszítve munkálkodik a rejtélyes szavak megfejtésén. Annyit azért sikerült felfedeznünk, hogy ezek folyton változnak! A jobb alsó sarokban levő TELE felirat még szintén ismeretlen számunkra, de különböző szavak hozzátételével (-tere, -kommunikáció, -gráf) már jó úton haladunk megfejtéséhez.



Az olyan rejtett összefüggések megvilágítására, mint hogy az ún. joystickból kiálló kar milyen irányú elmozdítása szükséges Kezsláb különböző mozdulataihoz, sajnos a rendelkezésünkre álló hely most nem elegendő. Mivel ezekre valószínűleg senki sem lesz képes magától rájönni, ez egy hosszabb sorozat témája lesz, esetleg — közkívánatra — az évkönyvünkben szentelünk neki 20-30 oldalt.

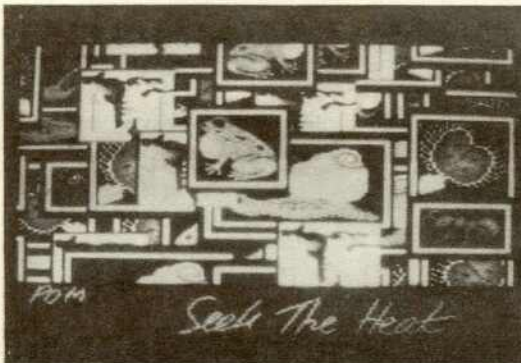
A leírás teljességéhez még elengedhetetlenül szükséges magának a játék céljának meghatározása. A játék célja — a szabadidő kultúrát, szórakoztató formában történő eltöltése. Lehet benne: 1. úgrálni; 2. dobálni; 3. SCORE-t szaporítani (ami növeli a sikerélményt); Arcade.

Nem marad más hátra, mint a játék értékelése. A játék jó. A grafika precíz, Kezsláb tők jól van animálva. A zene a-moll (vagy c-dúr, ami eléggé hasonlít az a-mollhoz). Különösen a szünetjelek kidolgozása sikerült tökéletesre. A sok pozitívum mellett persze néhány apró hiányosság is feltűnedezik: hiányoljuk például a különböző földön heverő tárgyakat (gépágyú, lézerfegyver, termonukleáris robbanófej, "Töltény" feliratú töltény), mert akkor arról is irhattok volna, hogy ezek mire szolgálnak; továbbá nincsen a játékon 10-20 trainer sem, pedig igazán arról a játékról lenne hasznos a leírás, amin olyan trainer van, ami magától végigjátssa a játékot.

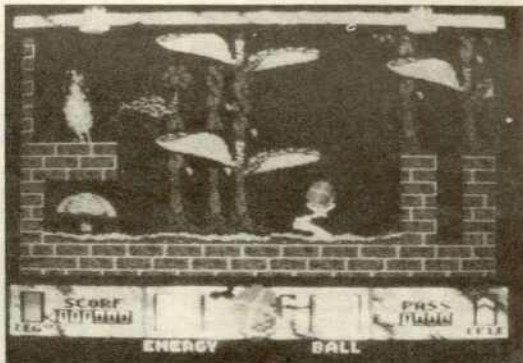
Jó szórakozást kívánunk!
(Szeretnénk köszönetet mondani a szomszédunk négyéves kislának, aki ugyan olvasni még nem tud, de röpké tiz perc alatt rájött az imént elmondottakra. Ismereteit megosztva velünk járult hozzá, hogy teljesen egysíkú újságunk többszínű, információtól duzzadó legyen.)

(Nekem az a megérzésem, hogy ezen az oldalon valahogy nem leheto fel az a komoly, megfontolt stílus, ami egyébként a többi oldalt mindig is belengi... — CoVboy)

▽ Ez itt, kérem, a címképernyő...



▽ ... és ez már maga a játék!



Times of Lore

Az idősebbek talán még emlékeznek rá, hogy valamikor a CoV 1. számában (Ha valaki nem tudná: görbelábú nindzsák voltak az elején... — CoVboy) volt egy játéktesztelő bizonyos TIMES OF LORE c. programról. Ez valahogy úgy zárult, hogy a játékra még feltétlenül visszatérünk valamikor... Ez a "valamikor" hozzávetőlegesen most jött el, de még mindig jobb később, mint soha!... Abban egészen biztosak vagyunk, hogy nem túl sokan lehetnek, akik azóta végjátsozták. A múltkor a WINDWALKER-nél már panaszkodtunk egy sorra, hogy az Origin játéka nem kimondottan ötpercesek, de a TIMES OF LORE-nál talán még ők is megerősíthették magukat! Egy ilyen típusú kalandjátékna ugyan mindenképpen előnyöse válik, ha bonyolult és sokáig tart kibogozni, hogy egyáltalán miről is van szó — de ennél a játéknál ez már felháborító méreteket öltött...

A kerettörténetre most nem vesztegetjük a szót, mert mindenki elolvashatja a játék elején, azonkívül az ismertetőben már leírtuk egyszerűen. A kezdéskor választható három karakter közül gyakorlatilag mindegy, hogy melyiket választjuk — bár szerintünk a legjobb a lovag, mert ő bírja a legjobban az ütéseket. A játék kezelése a lehető legegyszerűbb: a főhóst a közepén lévő játéktérben irányítjuk, a balra levő ablakban láthatjuk a napszakok változását jelző "órát", jobbra pedig az életerőnket mutató gyertyát. Mivel a játék teljesítése nincs időhöz kötve, az óra csak arra jó, hogy tudjuk, mikor van nappal: a városok lakói (köztük néhány fontos szereplő) éjszaka szundikálnak, tehát nem tudunk velük beszélgetni (kivéve a fogadókat). Éjszaka (meg nappal) csak vadászok, orkok, csontvázak és szellemek mászkálnak mindenütt, akik minduntalan rántkamatnák (a vadászok és a csontvázak lönek is). Mivel gyorsabban mozognak nálunk, megszökhetünk előlük, de akár ki is nyírhatjuk őket. A "harc" a "tűz" gomb nyomkodásából áll, de nehezítésképpen az ellenfél felé is kell fordulni. A támadók találati csökkennek az életerőnket, amit több módon is visszaszerelhetünk: megállunk valahol egy időre és nem csinálunk semmit (a gyertya lassan növekedni fog); 10 aranyért megszállunk egy fogadóban (a fogadónál ASK FOR LODGING); különféle varázssitalokat (potion) fogyasztunk. Főhősünk néha meglehezik és ilyenkor automatikusan enni akar. Élelmet 10 aranyért vehetünk a fogadóskótlól (BUY PROVISIONS), de a megölt támadók is elpottyantanak néha egy-egy csomagynit. Ha nincs élelmünk, akkor főhősünk nemsokára éhezni kezd, aztán egy idő múlva éhenhal. A támadóktól esetenként további stuffokat is zsákmányolhatunk: pénzeszacskókat (BAG OF GOLD) 6 arannyal; varázssitalokat (white/red/yellow/brown/green potion), amelyeket használna visszaáll maximumra az életerőnk (a vöröstől és a barnától még "repülünk" is egy darabot); varázssitalot tartalmazó tekercseket (white/red/yellow/brown scroll), amelyekkel ellenség közelében használna megölhetjük őket (a fehér csak "fagyaszt"). A küldetés szempontjából fontos tárgyakat meg kell találnunk, el akarják adni nekünk vagy csak simán adják egyes szereplők. Ha eladásra kínáltak fel valamit, akkor még mindig megölhetjük az árust — majd a halála után eldobja, amit el akart adni nekünk. Fontos, hogy a városok lakói (seif, thug, guard, stb.) mindaddig nem foglalkoznak velünk, amíg valamelyiküket meg nem támadjuk — támadás után azonban ők is ugyanúgy viselkednek, mint a többi ellenség (ilyenkor a városi fogadóban sem lehet a kocsmárosal kommunikálni). A "haragszomrád" másnap reggelig tart, tehát ha mégis kénytelenek voltak valamelyik városlakót megölni, akkor lépünk le a környékről egy időre vagy húzódjunk be egy házba másnap reggelig (a házakban nem bántanak).

A speciális parancsokat a 'SPACE' megnyomása után az alsó sorban levő ikonok segítségével tudjuk kiadni. Az ikonok jelentése sorban a következő:

- beszélni valakivel: általában minden jószándékú fickóval lehet beszélgetni — ha nem jószándékú vagy nem akar beszélgetni, 'XY ignores you' üzenetet kapunk (egy városlakónál ez a biztos jele annak, hogy valamelyik földijét nemrég feltlenül fejbecsaptuk). Ha több személy is van a környékünkön, akkor ki kell választanunk, hogy kihez intézzük a szót. Ezután általában két lehetőséget kapunk: csevegésbe kezdünk (START CHITCHAT) vagy kérdészködünk (ASK QUESTION, a későbbiekben AQ-val rövidítjük) — ha valamilyen tárgyat kínáltak fel eladásra, kapunk egy BUY opcióit is. Csevegéskor valamilyen megszólítási sablonnal üdvözljük a beszélgetés alanyát, de ilyenkor is kaphatunk infokat. Kérdézködőnél kezdetben csak pletykákról (RUMORS) lehet. A pletykák adják a legjobb infokat: 5-6 fontosabb dologra utalnak és véletlenszerűen kapjuk őket a megszólított személyektől — a leírásban ott hivatkozunk rájuk, akitől éppen kaptuk. Ahogy egyre több dologról hallunk, úgy lesz egyre több beszédtemánk is, amelyek megjelennek a lehetséges kérdések között. Az már egy más kérdés, hogy a legtöbbszór 'Ebben sajnos nem tudok segíteni' választ kapunk csevegőpartnereinktől. Egyébként igen időtlen húzás a játéktól, hogy egy csomó fontos szereplőtől nem kérdéses lehet kihúzni az infokat, hanem 10-15 másodpercig áldogálni kell a közelükben és akkor hajlandók megválaszolni...
- megvizsgálni valamit: valamilyen földön heverő vagy nálunk levő tárgyat nézhetünk meg vele.
- inventory: a nálunk levő tárgyak listája, továbbá az élelmiszer és a pénz mennyisége.
- felvenni valamit: ha valamilyen tárgyat találtunk vagy a program 'Something was dropped' felirattal jelzi, hogy az ellenség megölése után elejtett valamit, az ikon választása után vehetjük megunkhoz. A nálunk levő tárgyaknak ugyan van limitje, de a "férőhely" bőven elég a használható tárgyaknak.
- letenni valamit: általában olyan tárgyaknál célszerű alkalmazni, amelyet egyszer már használtunk (pl. kulcsok) és csak foglalja a helyet. Teljesen használhatatlan tárgyak például a Scroll of Life (reklám) vagy a vadászok és csontvázak lövedékei (Arrow vagy Stone).
- átadni valamit: ez is egyértelmű, a tárgyak listájából kell kiválasztani, hogy mit akarunk odaadni. A játék kellemetlen vonása, hogy ha valakinek átadunk valamit, akkor az mindenképpen elfogadja (XY accepts your gift — ez azt jelenti, hogy éppen most adtuk rossz személynek)...
- használni valamit: egyértelmű. Ha valamit nem jó helyen akarunk használni, akkor 'Ennek most nem túl sok haszna lenne' üzenetet kapunk.
- egyéb parancsok: SCORE — score. Itt az "abszolút lényegtelen"-kategóriába tartozik: ez kalandjáték, bár van benne néhány siralmas effektus is. LOAD GAME — az utolsó kimentett állás betöltése. Az állás (mert hogy csak egy lehet) a játéklemezre kerül. Csak közvetlenül tudunk menteni: a program automatikusan elmenti az állást, ha valamelyik fogadóban megszállunk éjszakra (ASK FOR LODGING). Vigyázat, ha a játékot START GAME-mel indítjuk, az utolsó játékállás is felülíródik a kezdőopciókra! PAUSE GAME — pause. Egyébként a 'SPACE' megnyomása is pause-nak felel meg (a szereplők nem mozognak a játéktérben), de az idő közben telik.



△ "Ki itt belépsz..."

Ennyit ölelvezve, bemelegítésképpen. A játékkal valószínűleg nem is a kezeléssel támadt problémája senkinek, inkább a méretével. Már említettük az ismertetőben, hogy kb. 13-14.000 képernyőnyi a játék helyszíne, így egy kicsit nehéz eligazodni rajta. Az ember csak gyalogol, gyalogol — és még mindig nem jutott sehova! A másik probléma abból adódik, hogy a szereplők általában különféle városneveket használnak az infoikban, de azt hogy milyen városról van szó, azt csak akkor tudjuk meg (esetleg...), ha már ott vagyunk és betérünk a fogadóba. Azonkívül néhány városhoz nem vezet út sem, ami igen magasa szítja a magyaros kifejezések gyártására való hajlamot. A méretből adódóan elég könnyen végérvényesen el lehet tévedni (valószínűleg egy csomóan ezért is hagyták abba a szórakozást a **TIMES OF LORE**-ra), viszont egy jó térképpel már nem olyan nehéz végigjártatni a játékot. Mivel térkép lesz valahol hátrébb, minden jó idegetű játékosnak ajánljuk, hogy próbálja meg a leírás nélkül végigjártatni a játékot (térképpel már egész játszható lesz). Leírással persze még inkább... (Egyébként a 64-es és az Amiga-változat teljesen megegyezik egymással.)

A kaland Eralan városa "Hatalmas Mafliás" nevű fogadjának emeletén indul. A lépcső aljában egy izgatott mászkáló szerzetes fogad bennünket és rövid álldogálás után elsírja nekünk szíve bánatát: két héttel ezelőtt egy karaván indult Rhyder városából a *Jövendőmondó Kövekkel*, hogy kevés pénzért mutogassák az arra rászorulóknak. Midőn a karaván az innen északra fekvő erdőn áthaladt, sajnálatos baleset történt: rablók támadták meg őket és miután a díszes társaságot feldarabolták, a Köveket elhurcolták magukkal. A pap arra kér bennünket, hogy ugyan legyünk már szivesek megkeresni a rabló urakat és a Köveket visszaszolgáltatni a királyságnak. Teljesen mindegy, hogy mit választunk (**En leszúrtam. Mit nyaggat engem?! — CoVboy**) — de azért csak mondjuk neki, hogy lehet szó a dobogóról (**REPLY YES**). Ettől nagyon boldog lesz és azt jósolja, hogy egy igazi nagyságot lát bennünk. Érdeklődhetünk még tőle pletykákról (**AQ RUMORS**), mire távolba meredő szemmel azt rebegi, hogy sötét kód ereszkedik le az északkeleten... Szóval ő is olvasta a "Gyűrűk Urát" (**Rádásul fejlet lefelé, mert ha jól emlékszem, ott délkeleten történtek "leereszkedések"...** — **CoVboy**)

A kocsmá egyik asztalánál egy mogorva jobbágy (**serf**) kortyolgatja a mézsert, de nincs túl beszédes hangulatában (annyit azonban ki lehet húzni belőle, hogy hallott valami pletykát a Treela városában található mágius cipőkről). Annál inkább beszédes kedvében van a pulót támasztó öregember (**old man**), mert mielőtt hallottávságba kerülünk, rögtön rákezd a monddókat: "**En még emlékszem arra az időre, amikor a királyságunk egységes volt...**" A megfontolt kalandor természetesen hanyatt-homlok menekül a kocsmapulot támasztó bácsikák zúros emlékei elől — vagy szóba elegyedik velük (**ASK QUESTIONS KINGDOM**). Megtudjuk, hogy ennek a földrésznek a jogos uralkodója Valwyn (**AQ VALWYN**), aki hatalmas király, de ahhoz képest még bölcs és nagyszerű ember is. Sajnos elhagyta a népét... Döntéjában az öregnek ismét megered a nyelve: "**Hallottál már a Nagy Medallionról?**" Kivételesen megszűnhetjük neki az igazat (**REPLY NO**). "Oh, az egy mágius tárgy, amit a hazánkban hoztunk magunkkal, mielőtt itt letelepedtünk. Azt mondják, hogy csak néhány egyedüli jogos uralkodója viselheti." Hát ez roppant érdekesen hangzik...

A pult másik oldalán álló kocsmáros közben azt hajtogatja, hogy a messi földön híres "Hatalmas Mafliás" vendéglőben a mézsőr hatása hasonlatos a lörögáshoz és az étel is rendkívül tapló. A pletykákról (**AQ RUMORS**) érdeklődve, egy teljesen új oldalával is megismerkedhetünk: ő is amatőr meteorológus, mert ismételten felhívja a figyelmet az északkeleten képződő gomolyfelhőzete. Szállás után érdeklődve (**ASK FOR LODGING**) 10 aranyért kapunk egy ágyat az emeleten és máris új napra virradunk. Mivel a játék célja nem a küldetés átálása, inkább vásároljunk tőle néhány (3-4) csomag élelmiszert (**BUY PROVISIONS**). Miután ezáltal megvoinánk sétáljunk ki a fogadóba és az elágazásnál induljunk el az úton észak felé, abba az ominózus erdőszébe, ahol a kiránsulokát ki szokták rabolni.

A követt az út város határában elfogy és egy erdei ösvénybe torkollik. Egy kis idő múlva megérkezünk az erdőszé házához, ami az út északi oldalán fekszik (vagyis felette). Ha az erdőszét nem találjuk odabent, akkor valahol a ház körül kőrál, általában a szemközti oldalon. Mielőtt megközelítjük, üdvözlő bennünket és nagyon csodálkozik rajta, hogy erre vetődünk: mostanában orkok vertek tanyát az út mellett, tehát kissé életveszélyes erre sétálgatni (**AQ ORCS** és **AQ CAMP**). Viszont ha valaki feltétlenül öngyilkos akar lenni, akkor az tovább sétál az úton a tavacskaig és onnan az az erdőbe vezető benyílón át (észak felé) pontosan arra a tisztásra fog kilyukadni, ahol az orkok kempingeznek. A derék öngyilkosjelölték természetesen



△ **Harminc kiló vasban mindjárt kényelmesebb!**

erősen koncentrálnak a pap szavaira a fogadóban, így tehát nem szükséges különösebb szellemi erőfeszítés, hogy párhuzamot vonjunk a *Jövendőmondó Köveket* szállító karaván kirablói és az itt táborozó orkok között...

(Az erdőszé házában található egy tört (**Dagger**), ami tőrhető dobófejver: ha nálunk van, akkor 'tűz' gombra elrepül abba az irányba, amerre éppen nézünk. Ha ellenfelet talál, akkor az egy kardcsapással ér fel. Az egyetlen szépséghibája, hogy eldobás után állandóan fel kell szedgetni, ami egy idő után kimondottan idegesítő lesz.)

Az erdőszé szavait megfogadva, sétáljunk tovább az úton a tavacskaig és ott forduljunk észak felé. Uditó sötéte következik a madártrilláló hangos erdőben. Térképét felesleges lett volna erről rajzolni, mert úgyis csak egyetlen irányba lehet menni a cél felé: a zsákutcákról ugyanis gyorsan kiderül, hogy zsákutcák. Miután már mindenki végérvényesen letett arról, hogy valaha is kikeveredik innen vagy azt hiszi, hogy rossz ösvényen jött be, meg is érkezik a tisztásra (kb. 5 perc bolyongás, bár lehet, hogy csak az unalomtól éreztük ilyen hosszúnak az időt). A tisztás bal oldalán áll a tábor. Azt talán mondani sem kell, hogy mindenhol orkok fognak rárontani, tehát lehetőleg ne minimális életeleverl érkezünk ide (az itteni orkoknak egyébként kétszer annyi fejbecsapás szükséges a másvilágra hessegetéséhez). A táborút mellett mászkál a főnök (ő nem zöld, mint a mezei orkok, hanem fekete), akit néhányszor kupán kell csapnunk a kardunkkal és máris elpottyantja az urnát (**Urn**), amiben a karavántól elrabolt *Jövendőmondó Köveket* tartózkodnak. Ha a Kövek most épp jövendőt akarnának mondani, akkor bizonyára arról beszélélnék, hogy milyen jól éreznék magukat, ha visszavinnék őket az eralani fogadóba, a paphoz. Erre persze magunktól is rájövünk és így is teszünk.

Adjuk oda a papnak az urnát (az ikon használatával), aki rettentő boldog lesz a köveivel és **örmében** a kezünkbe nyom egy nagyobb összeget (olyan 100 arany körül lehet). Az adományos jóvedelem mellé még hozzátesszi azt is, hogy jól tennék, ha bekukkantanánk a régenshez (**Regent**), mert egy ilyen tehetséges fickónak biztos tudna valami tetszesebb munkát adni. (Előtte persze nem árt lephinni a fogadóban, hogy ha a közeljövőben véletlen baleset érne bennünket (például agyonver egy mogorva ork), akkor legyen kimentett állásunk az első küldetés után).

A régens palotája a város déli részén található. A kapu előtt két strázsá üldögél, akik arra hívatottak, hogy elhajtás a kíváncsiskodó turistákat (ha sokat erősködnek, még jól fejbe is ütök őket). Eddig így tettek volna velünk is, de miután a papnak visszahoztuk a kavicsait, bemehetünk a palotába. Itt érdekes felfedező utakat tehetünk (például az alsósról börtönben össze-vezeredhetünk egy strázsával), de inkább sétáljunk be a trónterembe, ahol Dariel, a királyság helytartója unatkozik a trónján. Azt mondja, hogy hallott a hőstettünkről a paptól és ilyen értékes fickóra neki is szüksége lenne. Fizetni is hajlandó. Heidric, a királyság déli részének alkirálya megkaparintotta az Igazság Tábláját (*Tablet of Truth*), amit a királyság feletti hatalomátvitelre akar felhasználni. Mindössze annyi dolgunk lenne, hogy elutazunk Ganestor városába ehhez a derek úriemberhez és elhozzuk tőle ezt az apróságot. A bátor kalandor természetesen mindenféle marhaságra kapható — **REPLY YES**. A régensből több infót nem lehet kihúzni, tehát indulhatunk is...

... csak nem Ganestorba, hanem Lankwellbe, ami innen ugyancsak déli irányban fekszik, de még csak a közelében sincsen Ganestornak. A kiruccanás célja nagyon prózai: felszerelkezünk egy érdekes kutyával. Miután meggyodrás másképp után megérkeztünk a tett helyszínére, menjünk be a város északkeleti részén levő házikóba, ahol — remélhetőleg — egy jobbagyot (*serf*) fogunk találni. Ahogy meglát bennünket, rögtön holmi Nagy Harcosról kezd fecsegni. Mivel más nincs a helyszínen, valószínűleg ránk gondol, amikor arról beszél, hogy milyen nagy hasznát vennék a Mágikus Csatabárdnak. Ez jól hangzik, tehát várjunk egy kicsit, hátha mond még valamit róla. Véletlenül éppen van nála egy raktáron és hajlandó a tulajdonjogot átírni ránk. Cserébe mindössze 95 aranyat kér és ez az ár már az ÁFA-t is tartalmazza! A paptól kapott százasnak már meg is van a helye: BUY AXE. (Esetleg kevésbé pozitív lelkületű kalandorok meg is ölhetik, így lesz bárdjuk is és megmarad a pénzük is. Sőt, még az ÁFA-visszaigénylő formanyomtatványért sem kell 4-5 órát sorbanállniuk az egyetlen boltban, ahol kapható!...) A csatabárd tényleg mágikus szerzemény: eldobása után elrepül a játékképernyő széléig, aztán visszazöppen a kezünkbe. Közben meg egy kardcsapásnyi találatot visz be az útjába kerülő élőlényeknek (mandarinbóli, vagyis visszafelé jövet duplán dolgozik). Felfogható életbiztosításnak is: az ellenfelekhez oda se kell mennünk, mert a bárdot hajigálva mindenkit biztonságosan lemészárolhatunk és boldogan növelhetjük a pontszámunkat, egészen a csodálatos túrszórulásig.

Ha már úgyis itt vagyunk és megérettük, amint a semmi máshoz nem hasonlítható sós tengeri levegő az arcunkba csap, természetesen kiugrunk a tengerpartra. Ez azt jelenti, hogy megyünk dél felé (mert hogy az a legjobb, amikor a sós tengeri levegő a jobb felünkbe fúj), amíg el nem érjük a tengerpartot. Valahol itt ömlik egy folyó a tengerbe, tehát hirtelen ötlettől vezérelve követjük a folyó folyását. (Nem a tengerbe vezetőt — a másikat.) Egy ideig ide-oda kanyarog, majd hirtelen egy hídra bukkanunk, amelyen egy meglehetősen rövid távon kiépült út vezet keresztül. A túlparton az út a semmibevész — ellenben az elveszett út helyett találunk egy házikót. (Az ilyen jobb helyeket az ember mindig térképrajzolgatás közben szokta megtalálni...) A ház a Fekete Áspiskigyó (*Black Asp*) tulajdonát képezi. Mielőtt valaki gumicsizma után kapkodna, eláruljuk, hogy Áspis úr nem hülli, csak egy sima jobbagy. Általában éjszaka szokott a kunyhóban tartózkodni (akkor viszont hasznavehetetlen, mert hortyog), napközben valahol a környéken tekerget. (Ha nem találjuk volna itt, akkor várjunk néhány percet a kunyhóban, hamarosan megjelenik valamelyik ablaknál.) Áspis nem nagyon örvendezik nekünk, de mivel már hallott a jöttünkről, kíváncsi lenne, hogy mi is az oka? Kérdészköd mondjuk a hírekről: "Egy búvós város fekszik is a város északkeleti részén lévő hídton túl" — hangzik a rejtélyes válasz. Így tehát folytatassuk a kérdézőkösdést (AQ HIGH KING). Áspis barátunk könnyű a szívén és rendkívül érdekes dolgokat hallunk tőle: néhány évvel ezelőtt Dariel régens, aki akkor még "púdsán" se volt, felbérelte egy nemesember meggyilkolását. Az üzlet megkötöttet, aminek következtében tragikus hirtelenséggel nyilvánossá fordított egy bizonyos személy mellébe. Áspist hajtotta a szakmai kíváncsiság és megnézte magának, hogy kit küldött másvilágra: természetesen Valvyn király volt a megboldogult. A hosszadalmas vallomással szó esik még a király egyetlen gyermekéről, aki a derek bérgyilkos egy érdeszűz lépcsőjére helyezte el, továbbá a Nagy Medálról, amit — mivel ő ügysem tudott volna mit kezdeni

vele — eladott egy szerzetesnek. Az elmondottaknak megkapjuk a kézzel írt változatát is (*Confession*), azzal a kéressel, hogy juttassuk el Heidric úrhoz, a déli részek alkirályához. Ő talán megmenhetté a királyságot a gonosz Dariel régensstől. Hoppá! Fordult a kocka: elindultunk Ganestorba kirabolni Heidricot, útközben meg kiderült róla, hogy nem ő a rossz bácsi, hanem Dariel, a megbízónk. Remélhetőleg a későbbiekben az is kiderül, hogy Heidric még rosszabb, mint Dariel és mi világgá szaladhathunk erről a helyről... (Ha az eraleni fogadóban nem beszélünk az öregemberrel, akkor sajnos a kérdések között nem jelenik meg a HIGH KING opció — ergo Áspistól nem is kérdezhetünk róla. Ez elég kellemetlen, viszont ilyenkor elegendő csak egyszerűen legyilkolni Áspist és utána megmarad a *Confession*.)

▽ Hogyan is tudunk ennyi pontot összeszedni?



Mivel most már két okunk is van Heidricot meglátogatni, irány Ganestor városa. Mindenki készítsen maga mellé némi hideg ételt, mert Ganestor nem kimondottan a szomszédban van. Miután megérkeztünk, roppant kellemetlen meglepetés ér bennünket: Heidricnek valószínűleg elég jó az eraleni képméltázata, mert már értesült a jöttünkről — a kastély ajtaját erőrefelé is zárva tartják. A nyugati részen fekvő házban azonban el egy jobbagy, aki elég locsogós kedvű: ha szoba elegyedünk vele (**START CHITCHATI!**), elkönyvetja, hogy tud egy titkos utat a kastélyba. Hoppá! (**AQ SECRET WAY**). "Barton többet tud mondani róla..." — hangzik a sejtelmés válasz. Egy kis keresgélés után rálelünk a fogadóban másképpé figura személyében Bartonra, aki a titkos útról annyit tud mondani, hogy Smitty, a kocsmáros egy alagutat építtetett, ami a kastély alatt húzódik. Az alagútról (**TUNNEL**) ő sem tud semmit mondani, így tehát kénytelenek leszünk a kocsmárosnál tudakozni a továbbiak után. Ha csevegni kezdünk vele, akkor megköszöni a jókívánásainkat és hozzátézi, hogy Barton nemrég figyelmeztette: valaki ólálkodik a kastély körül. Így egyből több dologról is kérdezhetjük:

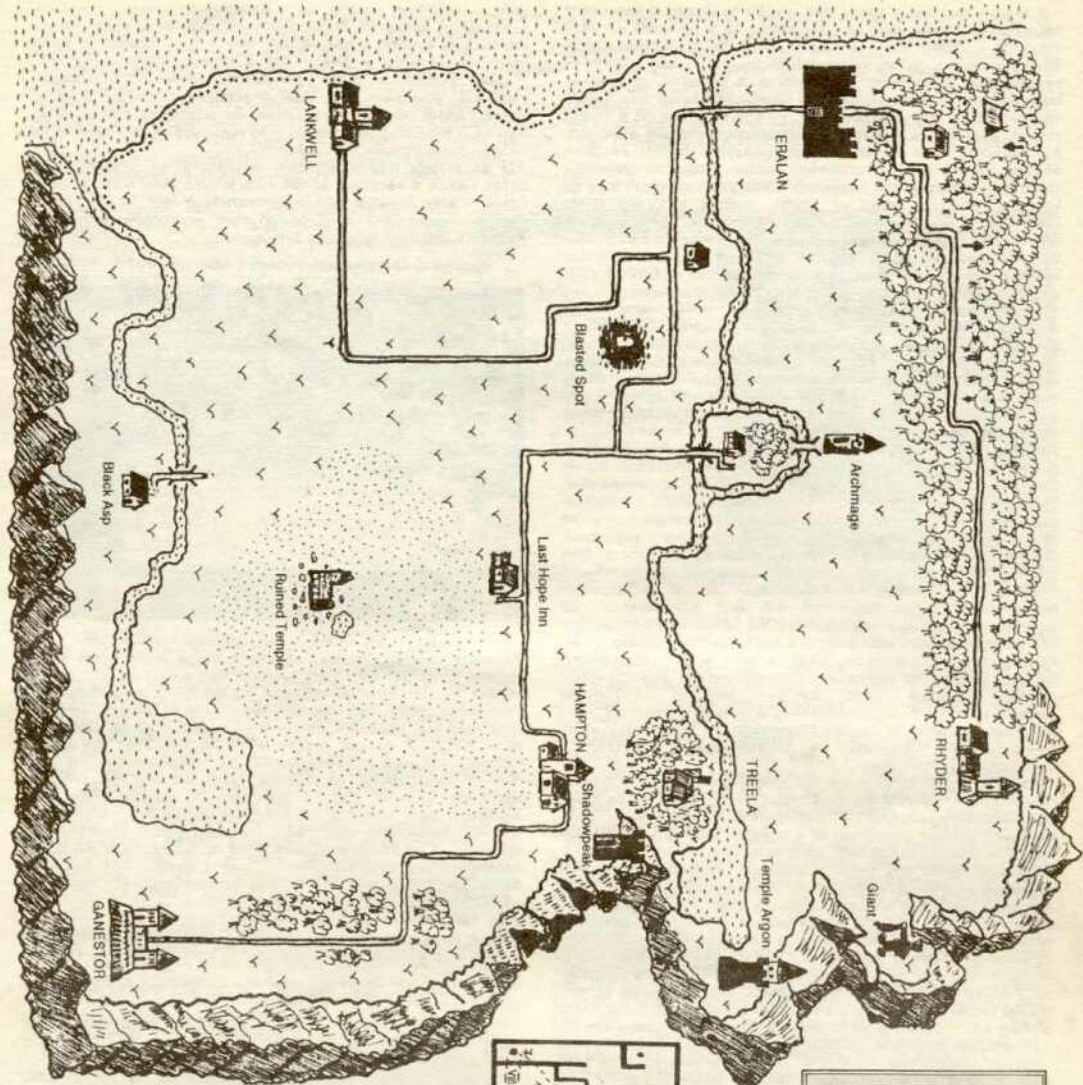
AQ RUMORS: "Egy hatalmas óriás él Rhyder városától keletre."

AQ TUNNEL: "Pszé, ne üvöltés, te ló! Az alagsorból nyílik. Csak csapj rá a kapcsolóra!"

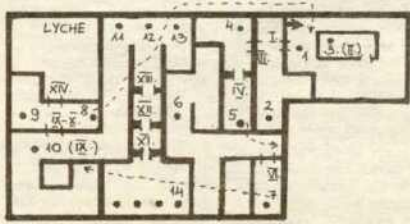
AQ SNEAKING: "Na, erről speciál semmit sem tudok."

Így tehát lopakodó-ügyben ismét Bartonhoz kell fordulnunk, aki közben olajra lépett: elment haza. A kocsmával szemközti házban lakik a SNEAKING-ról kérdezve megtudjuk tőle, hogy késő éjszaka egy testőrt látott a kastély körül settenkedni. (Ezt egyébként mi is láthatjuk, ha éjszaka érkezzünk.) Ezzel mondjuk nem lettünk sokkal okosabbak. Menjünk vissza a kocsmába és sétáljunk le a kocsmáros mögötti lépcsőn a pincébe. Odabent egyetlen érdekes dolog van: egy csomó hordó! További terepszemle után a jobb felső részen egy kis "piszkot" is találunk a falon, amelyről kiderül, hogy ez az a kapcsoló, amiről a kocsmáros beszélt. Ha pont jól megyünk neki, akkor egy lépcső nyílik meg előttünk...

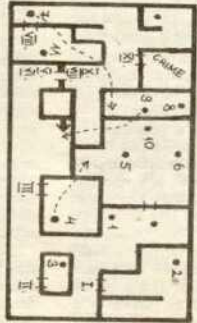
... amelyen keresztül bejutunk a várba. Pont jó helyre érkeztünk: a börtön! Talán jobb, ha innen mielőbb távozzunk a másik felfele vezető lépcsőn. Odafent izgalmas az élet: az őrszemélyzet azon tagjai, akik megpillantanak bennünket, egy gyanús kinézetű csatabárdot lóbálva vadul rohagnak



Ruined Temple



Blasted Spot



*Times
Of
Love*

utánunk és azt kiabálják, hogy erefelé nem nagyon szeretik a látogatókat. Jobban tesszük, ha elkerüljük őket, mert ha elkapnak, akkor a játék azonnal véget is ér: az alagsor egyik lakályos részlegében helyeznek el bennünket, ahol az idők végezetéig morfondírozhatunk azon, hogy milyen jelzőkkel illessük a játék szerzőit... A gárdisták elkerülésének két módja van:

— kinyírjuk őket a Mágikus Bárd elhajigálásával (egyenként 5 találat szükséges) vagy valamelyik tekercs használatával (a *White Scroll* a leghumánusabb megoldás; az nem nyírja ki őket, csak megfagyasztja). Ez nem kimondott életbiztosítás, mert ezentúl a városlakók is állandóan támadni fognak bennünket;

— a hosszabb folyosókon megpróbálunk egérutat nyerni előlük. Ez még kevésbé nevezhető életbiztosításnak, de inkább ez a követendő módszer.

A feljárt a következő szintre az emelet másik végében (bal felső sarok) van. Célszerű a lépcsőtől felfelé elindulni hozzá, mert az északi folyosón csak egy ör van (az alsón kettő). A folyosó északi falánál haladjunk, így a szoba bejáratánál levő ör nem fog elérni bennünket, mert el van foglalta az Igazság Táblájának őrizgetésével. A táblára szükségünk lesz, de az őrt elég nehéz lerázni, egyszerűbb tehát megőlni — de ezt majd később.

A lépcsőn menjünk fel a következő szintre, ahol Heidric trónterme nyílik dél felé. Ha egy szinttel lejjebb nem bántottuk az öröket, akkor az ajtóanál minden további nélkül beenged hozzá. Heidric azt mondja, hogy semmi dolgnak nincs erefelé, így tehát — könyvemű kijelentését cáfolandó — adjuk oda neki a bérnyilkos vállomást. Mindjárt megengyűl és szomorúan beavallja, hogy már régóta gyantítja: Dariel tette el láb alól Valwyr királyt. Tudja, hogy valamit tennie kéne, de az a gyanúja, hogy Dariel minden lépéséről értesül. Szerinte Lord Dunbar a kérpe (a város északi részén levő házban lakó figura), aki innen a palotából kapja a híreket. Bizonyosságot kell szereznie a dologról. Reméli, hogy a mi éles szemünk majd felfedi az áruló kiletét — addig ő itt eldülőgő magában és várakozik ránk...

Ezután a palotáról már nem fognak belépkötni, nyugodtan közlekedhetünk bárhol a palotában. Sőt, beszélgethetünk is velük: kérdezgethetjük őket, hogy mit tudnak a kémkedésről (SPYING). Természetesen senki nem tud semmit. Az áruló egyébként az az ör, aki START CHITCHAT-ra nem teszi hozzá a válaszához, hogy nincs ideje időtlen csevegésre. A leleplezéséhez egészen egyszerűn út vezet: Bartontól már tudjuk, hogy éjszaka az egyik testőr kint szokott settenkedni — így tehát éjszákára lesbe állunk a palota kapujánál. Lehetőleg bent álljunk meg, hogy a kint maszkáló támadók ne nyagygassanak (bár agyoncsaphatjuk az időt azzal is, hogy pontokat gyűjtünk a támadók agyoncsapkodásával). Mihelyt leszál az éjszaka, egy ör sétálna kifelé a kapun. Állítsuk meg és kérdezzük a kémkedésről. Kicsit felháborodik azon, hogy követték és megpróbált megőlni bennünket. Természetesen mi fogjuk megőlni őt és felvesszük az utána maradó iratot (*Note*), ami bizonyítékként szolgál az árulására.

(Élég kellemetlen, ha jövetelünkkor lemeszáröljük a teljes őrséget, mert így ugyan a kémkedésnek bizonyosan véget vetünk, csak a bizonyíték nem lesz meg az árulónál).

Az irrattal menjünk fel Heidrichez (nem baj, ha éjszaka van) és adjuk oda neki. Utolsó ittjártunk óta újabb problémája támadt: a fiát, Ganestor herceget elrabolták, amikor Hamptonban járt valamilyen ügyben. Azt szeretné, ha megtalálnánk, hogy hol tartják fogva és kiszabadítanánk. Lehet róla szó, de előbb magunkhoz vesszük az egy szinttel lejjebb levő szobában tárolt Igazság Tábláját (ha nem tóttuk volna meg ideig). Az ör pont úgy áll az ajtóban, hogy sehogyan sem tudunk bejutni mellette, ezért sajnos el kell tennünk láb alól (végülis a fiátért cserébe Heidric igazán lemondhat egy gárdistáról). A tábla felvétele után milyen zengő hang szólal meg: *Kérdezz egy fontos dologról és választ kapsz!* (Jó. *"Hova lett a nyitóm?" — CoVboy*) A táblának elméletileg az lett volna a feladata, hogy felhívja a figyelmünket arra, hogy a király gyilkosa (Aspis úr) Lankwellben él. Ez megint egy ronda *Origin*-trükk a játék végtelenségig nyújtására: miután elyagolgotunk ideig, most visszaküldenek bennünket a királyság másik végébe; Lankwellben lehetne érdeklődni a bérnyilkos (ASSASSIN) után és akkor megtudhatnánk, hogy a városot délre lakik; miután ott nem találjuk, a folyó mentén addig közeledhetünk, míg rálelünk Aspis úrra, aki a vallomásával visszaküldene minket ide. Tök jó. Szerencsére mi már rutinosan előbb elmentünk hozzá... Ha az őrt

megöltük, akkor célszerűbb a palotát a titkos alagúton keresztül elhagyni, mert társuk elvesztésétől a kapunál álló örök elszomrodottak és esetleg megpróbálnának elkapni bennünket — akárcsak a városlakók.

Mivel a herceg Hamptonban túnt el, célszerű ott érdeklődni utána. A város északi részén levő házban egy másik főrang lakik (*Duke*), aki beléptünkkor azzal fogad, hogy egy szörnyű büntény szemtanúja volt (AQ CRIME). A lényeg az, hogy a fiút Shadowpeakre hurcolták. Azt sajnos nem árulta el a játék egyetlen szereplője sem, hogy hol a fenében van ez a Shadowpeak, de amíg a szorgalmas kalandor megpróbál térképet rajzolni, meg is találja. Egyébként egészen meghatódtunk, hogy nem a világ végén találtuk meg...

Shadowpeak teljes egy darab toronyból áll, az viszont a maga nemében szép egy darab. Mihelyt belépünk, azonnal egy gárdista ugrik a nyakunkba. Az illetlen fogadtatason felháborodva felszelleljük. Valami érdekes dolog marad utána: egy zöld kulcs. A vizsgálat azt mondja róla, hogy hasznos darab — majd mindjárt kiderül, hogy mire. A *terepszemle eredménye a toronyban*: egy lépcső a következő szintre, továbbá egy szoba, amelynek az asztalán egy zöld tekercs (*Green Scroll*) fekszik. Mihelyt használni akarjuk, kiderül róla, hogy ez volna az a bizonyos "nagy erővel bíró scroll", ami képes elröpíteni bennünket a királyság bármely városába (néhány figura beszél ilyen pletykáról): megjelennek a városok nevei és valamelyiket kiválasztva máris ott bukkanunk fel. Használható dolognak tűnik a sok gyaloglás után — van viszont egy rossz tulajdonsága: csak két teleportálásra használható, utána eltűnik.

(Az egyik teleportálást célszerű lesz alkalmaztani Trealára elhasználni, mert oda kissé körülményes eltalálni az erdei labirintuson keresztül. A pletykák azt mondják, hogy itt mágikus lábbelik találhatók. Tényleg: a trealai fogadó pulthánál üdögölő jobbbágy meg is próbálja eladni nekünk 77 aranyért. Ismét kétéseves a dolog: megöljük vagy megvesszük tőle. A cipő rendkívül hasznos dolog: használata után a duplájára növekszik a haladási sebességünk.)

A lépcsőn feljutva a következő szintre, ismét egy örrel kell elbánnunk, aztán meglátjuk azt is, hogy mit őrzött. Egy cellát, amiben az ifjú herceg raboskodik. Az imént szerzett zöld kulcs nyitja a cella ajtaját és mihelyt az ajtó feltárul, a herceg már mondja is a magét: *"Rövid az idő, barátom, Kézi, hogy kihiáltál innen, de nagyobb gondok is vannak ennél az aprósnágnál. A sötétekkü szerzetesek valami szörnyű vihart barkacsolnak a földünk elpusztítására. Azonnal beszélned kellene Irial főmágussal, aki az elvárásolt erőtől északra lakik."* Érdekes, hogy mindig minket találnak meg mindenre...

Rövid elmélkedés után úgy döntünk, hogy a főmágus még várhat. Ennyi maszkálás után már mindenkinek kiszáradt a torka és utolsó reménye, ha magába szólhat valami potiot — evégett térjünk be az "Utolsó Remény" fogadóba (*Last Hope Inn*), ahol ugyan nem potiot szőlünk magunkba, hanem az asztalnál eszegető jobbbágyt. A jobbbágytól megtudjuk, hogy a Romos Templomnál járt. Ez érdekesen hangzik, tehát faggassuk tovább erről a templomról (AQ TEMPLE): *"Az épület valamikor egy boldog varázslóé volt, aki úgy gondolta, hogy erős lesz azza, ha Lyche formát ölt."* Ah! Na és? (AQ LYCHE). *"Egy Lyche-re csak a szenteltvíz van halálos hatással."* Miféle szenteltvíz? (AQ HOLY WATER) *"Kérdezd meg Kaine barától Rhyderben."* Majd erre is sor kerül, de egyelőre sétáljunk tovább Eralan felé.

Valószínűleg a játékmetések eléggé megcsappantották a pénzmagot, amit a támadóinktól elszedtek pénzeszsákok alig-alig tudtak pótolni. A későbbiekben viszont nagyobb kiadásaink is lesznek, így tehát pénzfórást után kell néznünk. Ez Dariel régensz, aki valamikor a játék elején pénzt igért az Igazság Táblájért... Hát akkor vigyük be neki a palotába és adjuk oda. (A kétszínűség kalandjétkokban általában nem kifizetődő — itt igen.) Máris gazdagabbak lettünk kilencvenegynéhány arannyal — ennek örömeire irány Rhyder.

A város első házában lakik Kaine barát, aki *"Béke legyen veled!"* felkiáltással üdvözöl és rövid várakozás után megteszi üzleti ajánlatát: a szenteltvízből 25 arany minden egyes fiole. Kicsit borsos ár sima vízért, mindenesetre vegyük meg tőle (BUY HOLY WATER) vagy csapjuk agyon a tisztelődd — az eredmény ugyanaz.

Akik eddig buzgón kérdezték az útjukba akadó szereplőket a pletykákról, azok már hallhatták, hogy Rhyder városától keletre egy hatalmas óriás él. Ha már úgyis itt vagyunk, akkor

megnézhetjük ezt az érdekes látványosságot: a várostól menjünk kelet felé, egészen a hegyvonulatig és a hegyek lábánál haladjunk dél felé. Ahol a hegylánc hírtelen elfordul és továbbhaladhatunk kelet felé, ott nemsokára rálelünk az óriásra, aki egyébként úgy néz ki, mint egy maxi méretű ork. Úgy is viselkedik: mielőtt meglát, rőtön oda akar jönni hozzánk. Ezt inkább ne engedjük, amennyiben akarunk még játszani a játékkal... A bárdal dobálva elég sokáig tart, míg kinyírjuk (közben pedig nem tudunk figyelni a többi támadónkra), tehát inkább valamelyik scrollt használjuk elene (hát amennyiben szeretünk ilyet az ellenségekötől). Midőn távozott az órok vadászmezőkre, egy gyűrűt (Ring) hagy maga után, ami nagyon jól fogja magát érezni nálunk.

(A gyűrűt mindenki megpróbálhatja használni — abszolút nem meglepő, hogy mi történik: mire is szálghatna a sárkány (vagy inkább "Egy Gyűrű")? Természetesen láthatatlanok leszünk tőle. Egyébként nem csak erre szolgál: ha sikerül megtalálnunk a fómágust és átadjuk neki, akkor ad nekünk egy térképet, amellyel eligazodhatunk a Romos Templomban. Mivel térképet mi is adunk, a gyűrűt inkább mindenki megtarthatja magának — később esetleg szüksége lehet rá...)

Az Utolsó Remény fogadóban már hallottunk a Lyche nevű úrról, aki a Romos Templomban lakik. Arról ugyan nem hallottunk, hogy merre lehet a Romos Templom, de ha rápillantunk a térképre, akkor rögtön látjuk. (Ha meg nem pillantunk rá, akkor haladjunk a Last Hope inntól dél felé és pontosan oda fogunk jutni). A romok között bókálása valahol egy ajtó is található, ami a föld alatti katakombákba vezet. Itt él valahol Lyche — csak előbb oda kellene jutni hozzá... Ez a labirintus-szerű labirintus erősen emlékeztet egy labirintusra — bonusként zárt ajtókkal. A zárt ajtók problémáját a padlón található sárga négyzetek oldják meg (ezek egy része nyitja/zárja az ajtókat vagy hidakat, egy másik része pedig újabb sárga négyzeteket jelenít meg a padlón, egy harmadik része pedig átteleportál bennünket valahova. (Van negyedik rész is: azok diszító elemek a parkettán.) Valahol hátrébb megtaláljátok a sűrített térképet is ehhez a helyszínhez. A térképen római számok jelölik azokat az ajtókat, amelyeket az arab számmal jelölt négyzetekre taposva nyithatunk; ha a római szám egy négyzet mellett van, akkor azt a négyzetet a megfelelő arab számú négyzetre lépve jeleníthetjük meg. Egyszerű, nemde? Majd mindenki belejön — a lényeg az, hogy keveredjünk be valahogy Lyche ürhoz. Talán mondanunk sem kell, hogy ó nem a játék pozitív szereplői közé tartozik (Miért? Vannak olyanok is? — CoVboy) — így tehát zúdituk a nyakába a szenteltvizet (HOLY WATER). Az eredmény egy karakterben elbeszelve: 1. A jeles férfi az utókorra hogy valamilyen potiot (általában vöröset, de volt már barna is). A Red Potion egyébként érdekes lény — ha valami hosszabb úton gyalogunk, ki is próbálhatjuk...

Most már mehetünk Irial fómágushoz (a térképen mindenki megnézheti, hol lakik). A szízen nem muszáj az erdőben kóvolyognunk, mert az egy kicsit hosszadalmas: a fómágus tornyához vezető hidat a folyóparton haladva gyorsabban elérhetjük. Irial fómágus a padláson üldögél egy foteleiben és azon szomorkodik, hogy egy konkurrens mágus becsukta ide. Ez egyébként tényleg elgondolkodtató: ha ő FÓMÁGUS, akkor vajon milyen rangban lehet az, aki becsukta ide?! (Szerintem örvezető — CoVboy) Elmékedés közben Irial elég sok dolgot motyog: az Angor hegyi templomában élő szerzetesek megsze-

rettek maguknak a Nagy Medalliont és most huncut dolgokban mesterkednek. A Szürke Apát nevű Szürke Apát vezeti őket. A feladat adott: Szürke Apátot kinyírni, medallt visszaszerezni. További felhasználói útmutatót is kapunk: a templomba csak egy bizonyos tárgy segítségével tudunk bejutni és ez a tárgy a Felperzselt Vidéken (Blasted Spof) van elrejtve. Az már csak természetesen, hogy ide is kulccsal lehet bejutni, de a fómágus ezt szerencsére átnyújtja nekünk.

Az Eralantól délre fekvő hídton nem messze egy jobbágy lakik egy kunyhóban, aki felhívja a figyelmünket a kunyhójától délre (azaz inkább dél-délkeletre) fekvő "kráterre". Ez lenne az a bizonyos Felperzselt Vidék. Valahol a koromtengerben egy ajtó is található, ami egy ugyanolyan labirintusba vezet, mint amilyen a Romos Templomnál találkoztunk (térkép mellékelve). Rövidebb-hosszabb szintkálás és kapcsolgatás után egy szobába érkezünk, ahol két tűzhely között egy szék állodgál. A széken most kivételesen nem egy olyan figura tartózkodik, aki el akar küldeni bennünket valami sosem hallott helyre — mindössze egy csengettyű (Chime). Ez szükséges a bejutáshoz Argonba. Nyilvánvaló, hogy Argon a királyság másik felében van. Bon voyage... (Miután a szokásos ork-vadász-csonti-szellem négyesfogaton kívül már szerzetesek is rontanak ránk, már elég közel járunk hozzá.)

Egyértelmű, hogy a kolostor ajtaja zárva van. Nem baj, azért hoztunk magunkkal csengettyűt, hogy csöngessünk vele — ettől majd szépen kinyílik. Odabent ronda dolgok fogadnak: egy csomó csontváz bújik elő a föld alól és a mindenféle maszkaló papokba is ötöt kell beledurrantani a másvilágra hessesgetés végett. Ha még nem használtuk volna el a gyűrűt, akkor most épp alkalmas az időpont 1-2 perc láthatatlanságra (míg nem látzunk, célszerű lemeszárolni az összes utunkba akadó papot, hogy később ne legyen gondunk velük). Valahol ezen a szinten trónol a Szürke Apát is (ugyanúgy fest, mint Lyche). De egyelőre még ne kössünk bele, mert esetleg mi húzzuk a rövidebbet. Keressük meg az emeletre vezető lépcsőt és a következő szinten is kaszaboljuk le az utunkba akadókat. Az egyikük előt egy kulcsot (Key). Az előző szinten, az épület bal oldali részén egy pap állodgált egy kisebb cellában — netán őrtölt valmit? Hát persze: egy ugyanolyan fogantúy van a háta mögött, ami a Heidric kastélyába vezető titkos folyosó lejárattal nyitotta. Ez is egy lejárattal nyit.

Az alsó szinten vannak a szerzetesek szobái, továbbá a lépcső előtt egy pap, aki — míg itt — a dél felé levő cellában lógó rabot őrizte. A felső szinten lecsapott pap kulcsa nyitja a cellát. A rab viccesen hintáztat a falon és azután érdeklődik, hogy hoztuk-e magunkkal kőrebeftettet a beszélőre és ha már úgyis itt vagyunk, akkor nincs-e kedvünk esetleg kinyírni a Szürke Apátot? Hogyne lenne! (REPLY YES) Useful infokat kapunk: a dolog csak úgy sikerülhet, ha megszerezzük az apát felső szinten lévő ágában eldugott eszenciát (Sphere). A rabot tehát hagyjuk tovább lógni, mi pedig sétáljunk fel a felső emeletre. Itt a szobában levő ágyon ugyan nem látzunk semmi, de ha megpróbálunk felvenni valamit, akkor mintha megjelenne egy lehetőség... Különösebb képzelőerő nem szükséges ahhoz, hogy lelátjunk és az apát úr nyakába zúdituk ezt a lötytyöt. (A dolog igazlansága tétele érdekében esetleg állodgálhatunk egy pár másodpercig előtte. Remélhetőleg egy órája mentettünk utóljára...)

Az apát után egy medál marad ránk...

Miután felvette a medallt, mindenki hanyattdőlhet és vizsgálhatja a befejező képsorokat. Mivel nálunk van a Nagy Medál, a királyság lakóinak nyilvánvaló, hogy csakis mi lehetünk az elhunyt király elvesztett gyermeke — ergo a királyság örököse. Nagy ünneplés közepette sétálunk vissza Erialba (de jó, hogy nem kell visszamenni!); nemcsak és parasztek éljenek az új High Kinget. Még Kaine barát is előkeveredik valahonnan az üdvözlésünkre, ami szép teljesítmény tőle — legalábbis ahhoz képest, hogy nemrég daraboltuk fel. Az általános eufóriát csak fokozza, hogy közeledésünk hírére Dariel régens egy pohár arzenállal a szomját. Egy virágossá, koronázás, amire különböző mágikus tárgyakat hurcolva megérkezik több mókás figura is (Irial fómágus, Heidric alkirály, stb.). Később a dolgok zavaros mesévé fajulnak, de lényeg az, hogy mindenki boldog, mert a TIMES OF LORE-t is le lehet formázni...

(Ops! Majdnem elfelejtettük: attól függetlenül, hogy a leírás mi csináltuk, jár egy nagy adag köszönet Klein András, veszprémi és Molnár Dániel, debreceni olvasóinknak, akik szintén küldtek egy-egy frappáns leírást a játékhoz. A Ruined Temple és a Blastet Spot térképei az utóbbi úriembertől vannak. +tanhaz nekik!)

Új terjesztőnk: Paletta Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

Az Alvilág Ura

Talán már idáig is feltűnt mindenkinek, hogy nemcsak a nyugati játékokkal foglalkozunk ezeken a bohó oldalakon: ha alkalmasint olyan hazai gyártmányú kalandjáték jelenik meg, amely a t. játékos szervezetét kicsit túlzottan megszínleli, természetesen annak is helye van a CoV-ban. Épp itt van egy: az **Alvilág Ura**, ami valószínűleg kellemes perceket fog a RátkaI-rajongóknak okozni. A programot egy **Olessák Róbert** nevű úriember követte el és előljáróban annyit kell említeni róla, hogy tulajdonképpen egy másik — **"LORD OF THE HELL"** néven elterjedt — játék folytatása, melyben röviden a következők tartózkodnak: a főhős (egy egyszerű járókelő) egy verőfényes nyári délután éppen a Kada utcán (ha érdekel valakit: Budapest, a T. kerületben van) lofrált, elmélyülten tanulmányozva a CoV legfrissebb számát, amikor rajtaütésszerűen elgázolta egy arra járó 185-os autóbusz. **(Lehet, hogy abban a CoV-ban túl jó volt a levelezési rovat... — CoVboj)**. Kettejük összecsapása a 185-os főlényes győzelmével végződött és a játékos rövid agónia után excitált. A lelke leszállt az alvilágba, ahol az alvilág urát azt az ajánlatot kapta, hogy ha élve (épp most most halt meg...) kijut egy kitalált világba, akkor szabadon engedí, és nem kell a pokol örök tűzén szenvednie. Ez meg is történt — innen folytatódik ez a játék. Az Alvilág Ura ugyanis nem tartotta be az ígértét, és mégis a pokolba akarja száműzni a szerencsétlen flótást, aki azonban utközben megszökik és úgy dönt, hogy bosszút áll...

A játék kezelésére talán nem nagyon kell a szót vesztegetni, hiszen nagyrészt az eddigiekben megszokott módszeren alapul. Van azonban néhány újítás is:

— az iránytűn a zölddel jelzett irányok állandóan mutatják a lehetséges kijáratokat. Az Irány rövidtve is megadható és FEL/LE/KI/BE parancs is lehetséges.

— a **"CLR/HOME"** törli az input-sor tartalmát, a **"←"** az utoljára kiadott parancsot hozza vissza.

— a parancsokat felszólító módban kell kiadni, pl. **NYISD KI AZ AJTÓT A KULCCSAL**, de a szörend teljesen szabad, tehát **KULCCSAL NYISD KI AZ AJTÓT** is működik. A kötőszók és a nevelők általában elhagyhatók, ellenben figyelni kell a ragozásra, mert a ragozatlan főnév esetében a szövegértelmező úgy veszi, hogy a főnév tárgyestben van. Ha az igéhez nincs főnév megadva, akkor a program rákérdez — ilyenkor elegendő már csak azt megadni.

Néhány szó a fontosabb parancsokról: A **NEZD** (N-nel rövidíthető) vagy **VIZSGÁLD** (V) szokás szerint helyszínleírást ad, főnévvel együtt valamilyen konkrét tárgyat vizsgálhatunk meg vele. A **VEDD FEL VF-fel** rövidíthető, a **LISTA LI**-vel vagy **I**-vel (ez eredményt és erőnlétet is ad %-ban a la RátkaI-stuffs). A **SAVE/LOAD**-művelet **"F3"/"F5"** billentyűkhöz vannak hozzárendelve, az **"F1"**-gyel feladhatjuk a játékot. Praktikus funkció a **RAJZ KI/RAJZ BE**: a lemez verziójánál nem kell megvárniuk a képek betöltögetését (A lemez és kezeltés verzió annyiban eltér, hogy a kezeltásban kevesebb kép van és sokkal rövidebbek az információk.) Az élőlényekkel való kommunikálásra a **KÖSZÖNJ** és a **BESZÉLJ** igéket használhatjuk, de a **MONDD** parancsral konkrét dolgokat is közölhetünk az áldozatunkkal. Rendkívül "hasznos" jótanáccsal szolgál még a **SEGÍTSEG** parancs is...

A játék folyamán az erőnk folyamatosan csökken 100 %-ról (ha elfogy, természetesen meghalunk), növelése a megfelelő helyeken történő evessel/ivással lehetséges (a Halál Vizenél például nem túl szerencsés lépés...). A másik kedves kis húzás, hogy az ördögök időnként rántalálnak és rövid úton a börtönben találjuk magunkat. Az igazi játékos természetesen ezek után egyedül ül neki a megoldásnak és csak akkor pillant bele a most következő puskába, amikor már teljesen elakadt...

A játék elején éppen kitéjük magunkat a minket kísérgető három ördög szorításából, ezután felvesztve menekülünk egy sötét erdőn keresztül. Végül egy kis házikóra bukkanunk, ahol utolsó erőnkkel beesünk az ajton és ajtún elterülünk a földön. Másnap reggel térünk magunkhoz. Körülnézve a szoba közepén egy páncélsekrelynt látunk, a falon pedig egy festményt, ami az Alvilág Ura kábeljelt ábrázolja. Kezdjük a vizsgáloást tehát a széffel (V **PANCSÉLYSZERÉNY**). Úgy látszik zárva van, ami mindenkit arra sarkallhat, hogy keltsen kinyissa (NYISD **SZÉKRENYT**). Leikesedésünk mindjárt le is lohad, mert a páncélsekrelyn csak egy hatügyű kódra hajlandó kinyitni. Problémánkban bármilyen hatügyű karakterosztrattal, de pármillió próbálkozás után inkább úgy döntünk, hogy ezt későbbre halasztjuk. (A kód egyébként minden játékban változik).

A kunyhóból két irányban lehet kimenni: a kertbe vagy keletre, a faajtón át. Maradjunk az utóbinnál (K). Mivel az ajtó csukva van, nem árt előbb kinyitni. A ház kamrájában találjuk magunkat, ahol egy adag étel vár itt ránk (VF **ETELT**). A szemközti falon egy széles fapól tartózkodik (V **POLC** — 1%). Egy üveget találtunk (VF **ÜVEGET**), amelyet közelebről megvizsgálva egy címiélt találtunk: **"Benzin. Fokozottan tűz- és robbanásveszélyes!"** Egy üveg benzint rendkívül sok mindenre használható, például az ortodoxtól kissé eltérő eljárás: **"IDD BENZINT"** — és már töltöjük is vissza az utolsó kimentett állást (később talán jobb ötletünk is támad). Mivel egyelőre az itt található rács és csapóajtó közül egyiket sem tudjuk kinyitni, toaissunk vissza a szobába, onnan pedig ki a kertbe.

A kert sűrű erdő veszi körül, ami északkelet felé folytatódik. A fűben tűz nyomaira lelünk (V **TÜZ**), ami pillanatnyilag még csak parázslik. Megpróbálhatunk segíteni rajta (FÜJD **PARAZSAT** ráonthetjük a benzint, de egyik manővernek sincs túl sok eredménye. Inkább haladjunk tovább a kert végébe (ÉK). Itt egy sír és egy varázsló álldogál, kettejük közül az utóbbi az érdekesebb (V **VARÁZSLÓ**). Két dolgot tehetünk vele: megpróbálhatjuk megölni (kellemes halálban lesz részünk) vagy társaloghatunk vele egy sort. Először is talán köszönjünk neki (KÖSZÖNJ **VARÁZSLÓNAK** **Üdv** — feleli tömören. (BESZÉLJ **VARÁZSLÓVAL**) Erre már egy kicsit hosszabb szöveg íródik ki: barátunk kitalálhatta, mi járatban vagyunk, mert közli velünk, hogy ha az Alvilág Urát akarjuk legyőzni, akkor előbb az erjét kell megsemmisítenünk, ami egy sasfészekben leledzik — de addig még nagyon sok dolgunk lesz. További társalásra nincs lehetőség, mert a mágus fogja magát és eltűnik. Mehetnénk is a sűrűbe — ha nem lenne zárt a bent egy. Persze ezen könnyen segíthetünk (RUGD **AJTÓT** — 2%). Ajtó egy íjat látunk a falhoz

támasztva (VF **JÁT**). Egyéb látivaló hián rögtön távozhatunk is. Induljunk el az erdőben, mondjuk kelet felé. Egy terület, szürös málnabokor elé érkezünk. Megvizsgálva kiderül, hogy a belsejében so a málna, tehát következő lépésünk egyértelmű (BE). Egy kalapács hever a bokor mélyén. Miután felvettük, törödhethetünk egy kicsit a hasunkkal is (EGYÉL **MALNÁT**). Ez jó húzás volt a részünkről, mert az erőnk mindjárt felment 100 %-ra. (Ide egyébként bármikor visszatérhetünk falatozni, a málna soha nem fogy el). A bokorból kimaszva és keleti irányban továbbhaladva rövidesen egy félelmetesen temetőbe érünk.

A temetőre állandó sötétség borul (V **TEMETŐ**) és rideg sírok vesznek körül bennünket (V **SÍR**). Északra egy utat látunk, dél és kelet felé a temetőt. Maradjunk továbbra a keleti iránynál, így eljutunk a temető végébe, ahol egy kriptá áll. Ennél tovább már nem tudunk menni, mert egy magas kőfal állja el utunkat. A falat vizsgálva egy kis rásos ablakot fedezünk fel. Folytatjuk a vizsgáloást a kriptával (V **KRIPTA**): a tetején egy keresztet látunk, bejárat gyanánt pedig egy nagy kapu szolgál (V **KAPU**). A kapun egy élmés versike áll (OLVASD **SZÖVEGET**): **"Vizsgáld a keresztet és használj az eszedet!"** Jó (V **KERESZT**). A kereszt három nulla látható, mellettük pedig egy nyitott kapu képe. Ez utóbbi nyilván a kriptá kapujára vonatkozik, de mi lehet vajon az a három nulla...? (**Másfél illemhely — CoVboj**)

Egyelőre ezt jótékony homály fedti. Északkelet felé egy vulkán lábához érkezünk, innen nyugatra pedig egy út kanyarog. Egy nagy szikla áll itt (V **SZIKLA**), amibe egy kard van beleszúrva. Megpróbálhatjuk kihúzni, de sajnos meg sem mozdul. (Talán **Arthur** néven kellett volna bejelentkezni a játékba... — **CoVboj**) A tűzhányó tetején (FEL) egy ingatag kőbom áll, ami nyilvánvalóan alá várja, hogy leljük... (LOKD **KÖVET** — 3%). A szikla begurul a vulkánba, ami robbanást és némi lávaomlást eredményez. Ha sokáig ácsorgunk itt, akkor előbb-utóbb minket is előnt a langos láva, ami nem túl egészséges dolog. Jobb, ha lesétálunk innen (LE), ahol érdekes meglepetésben lesz részünk: a lávatólyan szepen megolvastotta a sziklát és a kard hangos csattanással esik a földre (VF **KARDOT**).

Az út nyugat felé vezet tovább. Előbb-utóbb egy köepület elé érkezünk. Bemenni természetesen nem tudunk (zára az ajtó), de mivel a teteje éppen kanyarjutsnyira van, felmászhathatunk rá (MASSZ **FEL** — 4%). A tetőn egy söröskupára lelünk (**Hoppá-hoppá!** — **CoVboj**). Miután magunkhoz vettük, másszunk LE. Az után visszafelé indulva kellemetlen történés következik: alig egy-két lépés megtétele után összefutunk egy ördöggel, aki egy igen kevésbé bizalomgerjesztő vaslilát lóbal a kezében.

Megtámadni nem érdemes, mert a harc folyamatosan csökkent az erőnket és a végén mindenképpen mi húzzuk a rövidebbet. Megpróbálhatjuk néhány szép szóval megnyerni (BESZÉL ORDOGGEL), de csak annyit érünk el vele, hogy foglyul ejt bennünket és már benn is vagyunk a börtönben (5 %). Nézzünk körül egy kicsit (V BORTÓN). Az ablak sajnos zárva van, tehát ismét a brutális módszerrel nyitunk utat magunknak (TÖRD ABLAKOT — 6%). Máris megfoghatunk (K). Hoppi! Hiszen a temetőbe jutottunk. Nem baj, most már legalább tudjuk, hogy mi az az ablak a falon. Az eddigiekből levonható az egyszerű következtetés: az úton nem ajánlatos sokáig tartózkodni, mert az ördögök előszereettel bókálnak arra (az erdőben és a temetőben is összetalálkozhatunk velük, de ott ritkábban). A másik ilyen kellemes hely a kocsmá: itt elég 3-4 lépésnyi időt eltölteni, és már visznek is (biztos antikoholista). A temetőből tehát ne menjünk vissza az útra, hanem végünk át az erdőn nyugat felé.

Nemsokára megérkezünk egy mély tó keleti partjára (a képpülettől délre), ahol egy csónak ringatózik a vizen. A csónakba beülhetünk — aztán mindjárt ki is mászhatunk belőle, mert nincs evezőnk. Kíváncsi úszhatunk egyet a tóban. A kíváncsi természetű emberek rögtön meg is győződhetnek a régi közmondás igazáról: *'Aki kíváncsi, hamar megöregszik. Vagy fiatalon meghal.'* A tóban ugyanis hemzsegek a piranhák. Dél felé továbbhaladva viszont egy sűrű nádasra bukkanunk, ami elállja a továbbvezető utat — mindaddig, amíg egy kicsit meg nem ritkítjuk (VÁGD NÁDAT KARDDAL — 7%). Atjuti ugyan nem tudtunk rajta, viszont találtunk egy evezőt (VF EVEZŐT), ami később jól fog jönni a csónakhoz.

Folytassuk az utunkat dél felé. Egy száraz sivatagban találjuk magunkat, homok homok hátán. Valamerre egy torony magaslík a távolban, de nem tudjuk megállapítani, hogy merre van... (Szerintem délre. Az egy délibáb — CoVboy) Kísérletezhetünk különböző irányokkal, de sosem fogunk eljutni oda (legalábbis nem gyalog). Menjünk inkább kelet felé, ahol egy fűves dombot látunk (D). A dombot dús növényzet borítja és egy barlang vezet a belsejébe. Ide természetesen minden kezdő játékos gyauatlanul besétál — a tapasztalt játékos pedig kezdő korában már belesett egyszer a bejáratnál tátongó gödörbe... A gödör kimondottan érdekes természeti képződmények (V GÖDÖR — 8%), különösen azért, mert egy kialudt fáklyára szoktunk bukkanni bennük (VF FÁKLYÁT). A belesét helyett inkább úgy döntünk, hogy a gödört célszerűbb átugrani (UGORJ — 9%). A barlangban elég dús az élet, ami az itt csörgedező patakknak köszönhető — ez az Élet Vize. Igen kellemes dolog, mert minden IGYÁL VIZET parancsra 7 %-kal növelhetjük az erőnket belőle. Miután ismét teljesen fitték vagyunk, mehetünk vissza az erdőbe (KI, É, É, NY, D).

Itt egy magas fa áll és alig várja, hogy az időnként erre vetődő kalandjátékosok felmásszanak rá (FEL). A fán — szinte hihetetlen, de — egy faágat látunk. (Szép dús fa... — CoVboy) Ez nem nagyon akar magától a tárgyaink közé kerülni, következőképp le kell vágunk (VÁGD FAAGAT KARDDAL — 10%). Friss szerzeményeket a kertben (LE, DNY, K) mindjárt fel is használhatjuk: meggyújtathatjuk vele a tüzet. Ehhez először is rá kell dobunk (DOBD ÁGAT TÚZRE — 11%), majd egy kis kezdőkészt kell neki adnunk (FÜJD TÜZET — 13%). A tűz rövidesen vidaman lobog. Ez rögtön eszünkbe juttatja, hogy van nálunk egy működtetésre váró fáklya is (GYUJTSD FÁKLYÁT — 14%). Két legyet ütöttünk egy csapásra: egyrészt most már van mivel gyújtogatnunk, másrészt pedig látunk a sötét helyeken. Ennek öröme újabb erdei setét teszünk (D, K). Itt egy tisztáson egy órára lelünk (VF ÓRÁT), ami az órák szokása szerint a pontos időt hivatott jelezni. A tisztás közepén ezenkívül egy lejárát vezet feléle, de — hogy ne legyen túl egyszerű az életünk — be van deszkázva. Nem baj, egy kis gépeléssel gyorsan szabaddá tehetjük az utat (ÖNTSD BENZINT DESZKÁKRA — 15% és GYUJTSD BENZINT — 16%). Lemenve egy kis szobába kerülünk, ahonnan délre ajtó vezet tovább. A földön valamilyen meg hever (VF MAGOT). Ha megvizsgáljuk, kiderül róla, hogy egy narancsmag (gyanyíthatóan FIDESZ-esek jártak erre). Az ajtót egyelőre hagyjuk békén, inkább slattyogjunk vissza a dombhoz (DK, D, D — gödörbe nem beesni!), hogy megtérthesük frissen kiürült folyadéktároló eszközünk az Élet Vízével (TÖLTSD ÜVEGET — 17%).

Most kertészkedni indulunk (KI, É, ÉNY, K, ÉK). Megint a kert végében vagyunk, ahol ugyan már jártunk egyszer, de akkor elfelejtettünk talajvizsgálatot tartani. Ezt most bepótoljuk (V

TALAJ), s így megtudjuk, hogy 'jó termőföldnek látszik'. Tehát valószínűleg alkalmas egy narancsmag elhelyezésére (ÜLTESD MAGOT — 19%). Több is, mint alkalmas, ugyanis a magból NYOMAN egy kis palánta fejlődött! Ha még most némi Élet Vízével is ellátjuk (LOCSOLD NOVÉNYT — 20%), egy teljes narancsajt sikerül generalúnk (persze a Halál Vízével is megöntözhetjük a palántát, de annak negatív eredménye lesz...) (Inverz palánta? Befelé nő? — CoVboy) Vizsgáljuk meg közelebbről alkotásunkat (V FA — 21%), és már szüretelhetjük is munkánk gyümölcsét (VF NARANCST). Valószínűleg mindenki fejében megfordult, hogy megegye — ennek semmi akadály, csak később még szükség van rá.

Itt az ideje, hogy foglalkozzunk a kriptá rejtélyével is. Menjünk oda (mindig csak kelet felé). Ördögi (csak ne nagyon emlegesszük, mert megjelenik és visz a börtönbe) logikákkal kikövetkeztethetjük, hogy a keresztre itt három nulla nem mást jelent, mint egy időpontot! Mivelhogy egy éjszakai sötétségbe borult temetőben járunk, természetesen az éjfél jut eszünkbe róla (0 óra, 0 perc, 0 másodperc!). Első dolgunk tehát egy V ÓRA. Miután megtudtuk a pontos időt (szerencsés esetben negyed órája volt éjfél...), nincs más dolgunk, mint rendületlenül kiadogatni a VÁRJ parancsot — egészen éjfélig (minden lépés 15 percet jelent). Közben majdnem biztos, hogy legalább egyszer megyünk a dutyba (23.45-kor...) — de ez ne zavarjon senkit, hiszen a börtön itt van a szomszédban. Végül is a "Türelm kriptát terem" szölas alapján éjfélkor egyáltalán nem váratlan dolog történik: a kriptá kapuja csikorogva kitárul, és mi beléphetünk rajta... (BE — 23%). Egy sötét sármkabura kerülünk, ahol a fáklyának (és a holdtérnyek) köszönhetően látunk is valamit: egy kőlapot a földön. A szemközti fal előtt barátságos csontvázak heverésznek, melyek a V CSONTVÁZ parancs kiadása után furszán mozgólódni kezdenek... Mivel ez nem kelt túlzottan kellemes érzeteket bennünk, jobban tesszük, ha gyorsan továbbállunk innét. Erre kiválóan alkalmas eszköz például a kőlap — csak rá kell lépni (ÁLLJ KŐLAPRA - 24 %). A kőlap átfordul a súlyunk alatt és mi zuhanunk a mélybe, a föld alá... (Ha esetleg valami mással tötenénk el az időt a kriptában, akkor csontváz-eledek válik belőlünk).

Vizsgáljuk simán landolunk egy föld alatti teremben. Keletre egy ajtó, délnyugatra egy másik terem nyílik, a földön pedig egy zöld kristályszobor álldogál (VF KRISTÁLYSZOBROT). A leírás semmi érdekességét nem tartalmaz — efeletti megérünk a szobor átálakításával adunk (TÖRD SZOBROT KALAPACCSAL — 26%). Na tessék: egy aranykulcsot találtunk benne!...

Itt már semmi dolgunk, mehetünk tovább kelet felé. Mielőtt benyitnánk az ajtón, legyünk illudelmesek, és kopogtassunk be (KOPOGJ AJTÓN). 'Szabad!' — szól ki egy hang. Nagyszerű (NYISD ÉS K). Egy pókhálóval díszített szobába lépünk be, ahol egy csuklász szerzetest pillantunk meg (KÖSZÖNJ SZERZETESNEK). 'Dicsértessék!' — mondja. Aha. Akkor próbáljunk talán valami mélyebb értelmű kommunikációba kezdeni vele (BESZÉLJ SZERZETESSEL). Epanaszolja, hogy szerinte túl alacsony létszámú a demokratikus ellenzék az Alvilágban és a segítségünket kéri (BESZÉLJ SZERZETESSEL — 27%), mire *Ralph de Bricassairt* atya barátsága jeléül egy megszentelt fakeresztet adományoz csekélységünknek. Azt mondja, ez megvéd a gonosztól. Indulhatunk is vissza az előző terembe, majd onnan délnyugatra. Egy kőlépcső aján állunk, fejük felett egy csapajót-szerű képződmény látható. Nyissuk ki, aztán sétáljunk fel a lépcsőn. Hoppi! Visszajutottunk a kamrába — itt volt az a csapajót a földön!

Mivel most már van fakeresztünk, elmehetünk meglátogatni zombi barátunkat a temető déli részén. Mint minden más — hozzávetőlegesen — élő lényvel, vele is három dolgot tehetünk: megvizsgálhatjuk, megtámadhatjuk, vagy beszélhetünk vele. Mindhárom elég szorakoztató, de végül mindenképpen meghívást kapunk egy vacsorára — természetesen mi leszünk a fő fogás... Ha megpróbálunk elismeni, akkor is ugyanez történik. A legjobb, ha mi vesszük kezünkbe a kezdeményezést és gyorsan átpasszoljuk neki az imént kapott fakeresztet (ADD KERESZTET ZOMBINKA — 28%). Erre rémület felváltó, elhajítja a kezében tartott fejszét és fejszevást emlenekül. A fejszét rögtön fel is vesszük (VF FEJSZÉT), hogy aztán rendeltetészerűen használhatva vegyük (NY, NY, D). Visszautérünk a nagy fához az erdőben, ahol most favágót fogunk alakítani (VÁGD FAT FEJSZÉVEL — 29%). A fa mélyreható változáson megy keresztül (V TUSKO) és a maradványokban egy lejárát vehetünk észre (LE). A sötét kis földalatti üregben egy ásó van a

sarokba állítva — most már ez is a becsületes megtaláló tulajdonát képezi (VF ÁSOT).

Ennyi izgalom és fáradás után lassan itt az ideje a tízórának az innen északraletérő levő málnabokornál. Miután bemágnázunk, menjünk ki északra felé az útra, majd tovább északra, ahol egy újabb barlangi patakhoz lesz szerencsénk (V PATAK). Ez a Halál Vízét tartalmazza. Vigyünk magunkkal ebből is egy kevet (TOLTSD ÜVEGET — 30%) és sétáljunk vissza a tóhoz, ahol a csónak már türelmetlenül várja, hogy gondjainkra vegyünk.

A csónakba beszállva (ULJ CSÓNAKBA) kellemesen ringatózunk, de ez egy idő után unalmassá válik, így egy kis evezéssel dobjuk fel magunkat (EVEZZ — 31%). A tó közepén némi sziget-re jutunk. A sziget elég kopár, látszolg nincs rajta semmi. Éppen ezért nem is tudunk mást megvizsgálni, mint a földet (V FÖLD). Igencsak furcsa itt a föld... Hm. Mintha nemrég szerzett volna egy ást (ÁSS — 32%). Szokás szerint egy lejárát bukkan elő, tehát ismét alászállunk (LE). Kellemes élmény ér bennünket: tédig erő mocskos vízben landolunk egy sötét földalatti üreg mélyén. Egy nyílvsző heverészik a földön, felvételével teljessé tehetjük íjász felszerelésünk. Visszamasz-ni azonban nem tudunk, úgyhogy azt hihetnők, zsákutcába kerülünk. Szerencsére nem így van, ugyanis a falakat nézegetve (V FAL) kiderül, hogy "Az egyik fal elég rozogának látszik". Több se kell nekünk, mindjárt ki is döntjük (DÖNTSD FALAT — 33%), mire a keletkezett lyukon át nyomban betör a tó vize és előtűn az egész üreget. Ez igen örömteli esemény: mindjárt megfulladunk és nincs több gond ezzel a játékkal...

Ússzunk ki gyorsan a tó fenekére. Ringatózó vizinövényeket látunk magunk körül, az iszapban pedig egy ezüstpézt hever. Van egy apró kellemetlenség is — újból összefutottunk a derék piranhákkal. Ha úgy döntötünk, hogy nem vesszük figyelembe őket, inkább gyorsan felszedjük a pénzt, akkor mohóságunk áldozatai leszünk: ismét csak ebéd válik belőlünk... Először tehát a piranhákkal foglalkozunk: mivel már amúgy is elég nedvesek, tovább fokozzuk ezt az állapotot. Mégpedig oly módon, hogy meglocsoljuk őket a Halál Vízével (ONTSD VIZET — 34). Ez gyors halpusztulást okoz. Most már felvehetjük az ezüstpénzt (VF PÉNzt), azután távozhattunk, mielőtt megfulladnánk (FEL). Evezzünk vissza a partra, majd sétálunk el újból a temetőhöz.

A temető déli tájékán (ahol a zombival találkoztunk) körülnézve megállapíthatjuk, hogy az innen északra elhelyezkedő börtönt határoló kőfal itt is folytatódik. Megvizsgálva a falat, azt vesszük észre, hogy mélyébe n van sűppedve a laza földbe. Mivel itt is furcsának találjuk a földet, ismétellen áskálódni fogunk (ÁSS — 35%). Nahát: ez is szamovár, izé, lejárát (LE). Egy sötét átjáróban vagyunk a kőfal alatt, keletre jutunk ki egy rétre. A rétről északnyugatra fekszik a tűzhányó, kelet felé pedig egy kis faluba jutunk (K). Kezdjük a terepfelderítést mondjuk a déli irányba. Egy kocsmá bejárata előtt állunk, de nem tudunk bemenni a zart ajtó miatt (NYISD AJTÓT). "Hogyan?" — érdeklődik a program. Hát a kilincsel (NYOMD KILINCSET — 36%) és BE). A kocsmában székeket és asztalokat látunk, valamint egy bárpultot, amire a kocsmáros támaszkodik. Vegyük szemügyre közelebből (V PULT — 37%). Egy kis hever a pulton. Természetesen ezt sem hagyjuk itt (VF KÉST), de csevegjünk egy sort a házigazdával is (BESZÉLJ KOCSMÁROSSAL). Azt mondja, szívesen a haverunk lenne, ha szeretnénk a sört. (Ez az **akadály leküzdhetőnek tűnik...** — CoVboy) Dumáljunk vele még egy kicsit, mire elkezd beszélni nekünk holmi sörökupa-gyűjteményről. Hát, ha csak ez kell neki, adhatunk éppen egyet... (ADD KUPÁT KOCSMÁROSNAK — 38%). Ennek nagyon megőrül és egy tüt ad érte cserébe. A kocsmában sör is van, jókat lehet belőle kortyolni (minden ivás +40% erő). Mikor már harmadszor próbáljuk kiadni az IGYÁL SÖRT parancsot, a program az után érdeklődik, hogy nem esünk-e túlzásokba?... A kosmai műsort valószínűleg csak több felvonásban tudjuk eljátszani, mert 3-4 lépésenként bejön egy ördög és elcipel a börtönbe (kittartó fajta...). Ilyenkor lehetőleg ne rohanjunk rögtön vissza a kocsmába, mert itt újabb ásatások elé nézünk (ÁSS — 39%). Egy régi palackot találunk, amihez természetesen a szellem is mellékelte van — ezt egyelőre még ne nagyon bolygassuk, egyszerűen csak vigyük magunkkal (VF PALACKOT). Öngyilkos hajlamú játékosok még feltétlenül próbálják meg felgyújtani a szalmát...

Miután a kocsmában végeztünk, frissen szerzett késünket mindjárt fel is használhatjuk egy narancshámozás erejéig (VÁGD NARANCSOT KÉSSSEL — 40%), így egy

kristálygömbbel leszünk gazdagabbak. A faluban keletre egy malmot és egy hozzá tartozó folyót találhatunk - ide majd később visszatérünk. Most inkább tegyünk egy újabb ártalmas látogatást szent életű ismerősünkél. Ha egy percre kölcsönadjuk neki a nyílvszőket (ADD NYILAT SZERZETESNEK — 41%), akkor megszenteli és visszaadja. Nemsokára ez menti meg az életünket... Miután ez is megvan, menjünk a hegy kapujához (az utól északra). Itt található Solyomszern, a vak koldus. (Milyen frappans név! — CoVboy) Először is köszönjünk neki illódelmesen (KÖSZÖNJ KOLDUSNAK): "Szánj meg, kerlek!" — mondja — "Jó tett helyebe jót várj!" A SZAND KOLDUST nem hoz semmi eredményt, tehát inkább folyósítsunk neki némi hitelt (ADD PÉNzt KOLDUSNAK — 42%). Erre hálásan felvilágosít arról, hogy a labirintusban forduljunk mindig bal kéz felé. Más tárgyat is odaadhatunk neki: szépen zsebretevéjük... (ez egyébként vonatkozik az összes többi előlányra is). A kapu egyelőre zárva van, de ezen könnyen segíthetünk (NYISD KAPUT ARANYKULCCSAL — 43% és É). Végeláthatatlan labirintusban bolyongunk a hegy gyomrában. A koldus-recept szerint az angol KRESZ-szabályok lépnek életbe — balra tartás! (ÉNY, NY, DNY, D, DK, K, ÉK, É). Ekkor bejutunk az üvésztő közepébe. Itt hatalmas köoszlopok tartják a mennyezetet, továbbá valami fény is szűrődik beentről. Nézzük meg, mi az (FEL). Egy hasadékon keresztül kiérünk a szabadba. Kopár hegycsúcson állunk, ahol hideg szél súvít a zord sziklák között. Ezenkívül észrevesszük, hogy éppen egy hatalmas sasfészek kelő közepén állodagolunk. Itt van egy sas tojás is — csak nem erről beszélt a játék elején a varázsló? Dehogy nem. Csak azt effelejtette megmondani, hogy a tojáshoz egy barátságatlan sas is hozzátartozik. Ha sokat állodagolunk itt, akkor elég gyorsan elkarit innak bennünk. Ezt megelőzendő mindjárt lőjük is le a megszentelt nyílvszővel (LÖDD SAST IJJAL — 45%). Hm, most kellene megsemmisíteni a tojást. Megpróbálhatjuk felvenni — ebben az esetben derül égből villámcsapásként fog érn minket a felismerés, hogy nem ez a helyes módszer... Jobban tesszük, ha itt helyben lágytojást csinálunk belőle (TÖRD TOJÁST KALAPÁCCSAL — 46%). Egyetlen csapással szétlocsanjuk, és az erő narancsvörös lángosóva kísérteben távozik belőle - Nagyszerű. Már majdnem a játék felénel tartunk... Mielőtt továbbállnánk, azért még nezzünk körül egy kicsit (KUTASD SASFÉSZKET — 48%). Egy kihullott sasotlalt találunk (VF TOLLAT), és már mehetünk is tovább (ÉK, K). Egy furcsa templomhoz érkezünk a hegyek között. Valóban elég furcsa, ugyanis ha megnézzük (V TEMPLOM), egy fordított keresztet látunk a teteyén, a falra pingalva pedig egy 666-os számot... Már ebből is sejthetjük, hogy hova kerülünk, de ha elolvassuk a kapura kiirt szöveget (OLVASD FELIRATOT), akkor gyanúnk beigazolódik: "Gondold meg, kalandor, mielőtt belépsz ide, mert ez a Sántán temploma..." — mondja az írás. Hmmm... BE. Nem mentünk be, mert zárva van a kapu. Talán jelezni kellene az érkezésünket (KOPOGJ KAPUN — 49%), mire valaki kaput nyit nekünk, és végre beljebb kerülhetünk. A templomban mindjárt egy széles kőoltárral nézünk farkasszemet, ami mellett két vaskor gyertyaszál meredezik. Az oltáron (V OLTÁR) vérfotokat találunk (VÉR). Hiszen ez emberi vért (És ráadásul még friss... Brrrrrrr! Mivel már kezdünk félni a sötétben, csinálj egy kis fényt (GYÚJTSD GYERTYÁKAT) és lón világosság. A hirtelen támad fényben egy vékony részt vesszünk észre az oltár alján. Valahogy ki kellene tagítani... (TOLD OLTÁRT — 50%). A rés egy sötét üreggé tágul, ahogy a lehel mászni (LE). Az üregben egy csáklya tartózkodik, amely már a miénk is (VF CSÁKLYÁT). Most már ideje lenne felfelé is terjeszkedni egy kicsit. A plafonból egy létra alját látjuk kilógni, de sajnos nem érijük el, mert túl magasan van. Ha felmászunk az oltárra, talán közelebb kerülhetnénk hozzá (MÁSSZ FEL). Még mindig túl messze van, de egy ugrással már könnyen elérhetjük (UGORJ). Hopp! Felugorva elkaptuk a létra alját. Továbbmászva feljutunk a templom tornyába. A tető cserepekkel van kirakva és néhány erős gerenda tartja. Egy súlyos hang lóg le róla, mely "komatosan himbálódik a szélben" — akárcsak az itt repkedő denevér. Ez utóbbit egy gyors mozdulattal rögtön el is kapjuk (VF DENEVERT), hogy még azon frissiben nekiláthassunk a feltranszrozásának (VÁGD DENEVERT KÉSSSEL). Csak úgy melesleg állatkinzónak neveznek minket... Tényleg nem szép dolog az élveboncolás — előbb tehát tekerjük ki a nyakát szegény párának (ÖLD DENEVERT — 51%) és csak utána álljunk neki felszeletelni. (Na, így már mennyivel humanu-

sabb... — CoVboy) Amint szétvágjuk, egy kis rézkulcs fordul ki belőle (52 %) — Quasimodo-ermékkoncert — következnek: harangoznak egy jót (KONGASD HARANGOT — 53%). Rövid kongatás után megjelenik a Sátán személyesen. Elég csak ránézniük (V SÁTAN) és máris remegni kezd a térdünk a félelemtől. Szedjük össze magunkat és próbáljunk szót érteni vele (BESZÉLJ SÁTÁNNAL). 'Kedvesen' érdeklődik, hogy mit akarunk tőle. Ah, semmit, épp csak erre jártunk!... Szerencsére velünk van a kristálygömbünk is, amit most megdörzsolúnk (DÖRZSOLD KRISTÁLYGÖMBÖT — 55%). A gömbből hirtelen valami természetfeletti sugárzás indul a sátán felé és megtöri az erejét. Egy darabig nyugtunk lesz tőle... 'Legyőzted' — mondja és átnyújt a számunkra egy 3M-es floppy disket. Természetesen elfogadjuk a hadisarcot (VF LEMEZT). Itt még elszórakozunk egy darabig: a tető egyik gerendájáról kiderül, hogy lazának tűnik! Hohó — HUZ GERENDA! Azonnali eredmény: fejünkre szakadt a tető. Töltjük vissza az utolsó kimentett állást, és döntünk inkább úgy, hogy a gerendák helyett a tetővel foglalkozunk (V TETŐ). Az egyik cserép ki van lazulva... Tegyük félre frissen szerzett rossz tapasztalatainkat és gyártunk egy kijáratot (LÓKD CSEREPET — 56 %). A cserép elgurul, mi pedig a keletkezett nyílásnál át kímázzhatunk a tetőre (FEL).

A tetőn állunk és egy csomó felhőt látunk magunk körül. Ha bármelyik irányban elindulnánk, akkor a szabadesés kellemes érzését tapasztalnánk — aztán kitört nyakkal landolnánk a templom tövében. Tehát tovább felfelé. Csodálatos élményben lesz részünk - fent suhanunk a felhők között! A nagy suhanás közben egyszer csak meglátunk magunk alatt valamit, ami úgy néz ki, mint egy épület. Nézzük meg, mi az (LE). Egy vöröses színű kristálytömbökből épített torony tetőjén találjuk magunkat, alattunk a melyben a sivatag végtelene terül el. Hm, ismerős a környék... (LE) A torony belsejében találhat szobában az emelvényen fekvő nyitott könyv vonja magára a figyelmünket (VF KÖNYVET). Ha elolvassuk (OLVASD KÖNYVET), érdekes információra lelünk: 'Ez a Könyv a Nagy Mágus hívószava — a megfélelő helyen, a megfélelő időben...' Hm. Most már talán a távozásom kellene történi a kobakunkat. Mivel a szobának négy fala van, vizsgáljuk meg az egyiket (V FAL). Az egyik pontján egy kis kerek lyukat veszünk észre. Ebben egy tű pont beleferne... (DUGD TŰ LYUKBA — 57%). A következő pillanattban fényes villanás kíséretében már le is teleportáltunk a sivatagba.

Sétáljunk el a falu keleti végében álló malomhoz, ahol újfent dühöngtetünk, hogy milyen sok ajtó van ebben a játékban. A nyitós a szokásos módon (TÖRD AJTÓT FEJSZÉVEL — 59%). Építő jellegű tevékenységünk nyomán szabadabbá vált az út, bemehetünk a malomba (BE). A helyiség közepén egy asztalt látunk, rajta pedig egy számítógépet és egy lemezegységet. Nem tudjuk kié lehet és mi célból vannak itt, mindenesetre fenntartunk magunknak egy kis gépidőt. Ha megnézzük a gépet, többek között kiderül róla, hogy ki van kapcsolva. Netán uzembe kellene helyezni (KAPCSOLD BE A SZÁMITÓGÉPET). Hasonló sors vár a floppy-ra is (KAPCSOLD BE FLOPPYT). A lemezről csak úgy tudunk tölteni, ha benne van a meghajtóban, tehát TEDD LEMEZT FLOPPYBA következnek (60 %). Végre megkezdhetjük munkánkat a géppel (HASZNÁLD GÉPET — 61%). Először talán köszönjünk neki (HELLO). WELCOME TO THE C64 BASIC SYSTEM — írja ki a program. Aha, BASIC-utasításokat kell kiadnunk. Kezdjük egy ritkán használttal (LOAD), majd egy másik egzotikum következik (RUN — 62 %). A gép egy hatjegyű kódot ír a képernyőre (írjuk fel, mert játékonként változik). Miután kiléptünk ('RETURN'), loholjunk el a házba, ahol a pánclszékre nyílik és egy piros rózsza táru örvendező szemek elé (VF RÓZSÁT).

Ezek után látogassunk el újabb a tisztásra, illetve az ott lévő földalatti szobába (ahol a narancsmagot találtuk). Innen délre egy ajtó vezet, ami az ajtó jó szokása szerint zárva van. Ez nem jelenthet akadályt egy ilyen rettenthetetlen kalandornak (KOPOGJ AJTÓN — 64%). Az ajtó kivágódik és egy kedves nyugdíjas kerül elő. Géppisztolyát a kezében... A következő lépésben hanyag eleganciával szitává is lő. Az idős úr a játék első részéből csöppent ide, ahol véletlenül áldozatul esett nekünk és ezért most egy kicsit neheztel ránk. Egy bizonyos rózsza miatt kellett távoznia az árnyékvilágból — szolgálatosság vissza neki (ADD RÓZSÁT ÖREGNEK — 65%). 'Visszahoztad a rózsám! Rendben van, megkímélem az életed!' - mondja az öreg. Úgy tűnik, nem vette zokon, hogy utolsó találkozásunkkor megöltük. Derék bácsi.

Bemehetünk a másik szobába (D), ahol mindössze egy ágy alkotja a berendezést. Vegyük szemügyre (V ÁGY — 66%) és egy párnát látunk rajta heverni (VF PÁRNÁT). Rögtön meg is nézhetjük, hogy mi van benne (TEPD PÁRNÁT — 67%) — egy tekercs kötél kerül a kezünk ügyébe. Ezzel azonban még nem végeztünk, mert az ágy alatt is találunk valamit (HUZD ÁGYAT — 68%), meghozza egy kurtót. Miután felvettük, mindjárt próbáljuk is ki (FUJD KURTÓT). 'Ah! Valami borzalmas üvöltés tör elő a kürtőből!' — jelzi a program. Ez a kurt egy hasznos dolog, mert így mostantól már nem jelent problémát, ha egy ördöggel hoz össze a sors: egyszerűen csak kurtóljunk neki egyet és már menekül is árkon-bokron keresztül... Néhány más élelőnyre is hasonló hatást gyakorol (ki lehet próbálni a szerzetesnél és a kocsmárosnál is).

A következő ütcélunk megint a ház lesz, de most nem a szobában, hanem a kamrában fogunk ténykedni. Itt van egy rács a mennyezeten, ami eddig ellenállt minden nyitási próbálkozásunknak. Ennek az áldatlan állapotnak most a kötél segítségével fogunk véget vetni (KÖSD KÖTELET RACSHOZ — 69%). Ezután már csak egy erőteljes mozdulatra van szükség (HUZD KÖTELET — 71%) és a rács nagy recsenéssel kiszakad a helyéből. Megnyit az út a padlásra, ahol egy vasrúdhöz lesz szerencsénk (VF VASRUDAT). Menjünk vissza a kamrába és távolítsuk el a falról a fapalot (TÖRD POLCOT — 73%). Nagyszerű felfedezés: a polc mögött egy acélkulcs volt elrejtve! Vegyük magunkhoz ezt is, aztán bátran menjünk ki az útra (a kurt birtokában már nem kell félnünk az rdögöktől), majd végig nyugatra, a köéputalé.

Mostanáig nem tudtuk ide bejutni, de már van három különböző kulcsunk is, amivel megkísérlehetjük kinyitni az ajtókat. Egy idő után kiderül, hogy a rézkulcs passzol a zárba (NYISD AJTÓT RÉZKULCCSAL — 74%). A köéputalé belsejében két alagutat látunk, amelyek északra és délre nyílnak. Ezenkívül egy tábla lóg a falon (V TÁBLA): 'Vigyázz! Ezen két út közül az egyik az Alvilág Urához, a másik a biztos halálba vezet!' Ennek öröme mentünk egy állást — aztán induljunk el valamelyik úton. Ha véletlenül a jót választottuk, akkor alagút északi kijáratához érkezünk. Egy széles völgy terül el előttünk. Az aljban végre-valahára megpillantjuk utunk végcélját: az Alvilág Ura kastélyát (V KASTÉLY). Sajnos nem tudunk lejutni oda, mert egy félelmetes démon állja el az utunkat (V DEMON). Próbáljunk társalogni vele egy kicsit (BESZÉLJ DEMONNAL), mire magabiztosan közli velünk, hogy úgysem fog átengedni. A szokásos eljárás következik (FUJD KURTÓT — 75%). Volt démon, nincs démon — lemehetünk a kastélyhoz.

Kapu is van, de a bejutás útja a fejünk felett levő erkélyen keresztül vezet. Ehhez a kötélre és a csaklyára lesz szükségünk (KÖSD KÖTELET CSAKLYAHOZ — 76%), amit felhajthatunk az erkélyre (DOBD FEL A KÖTELET — 77%). A csaklya megakad az erkély szélén, tehát mászunk fel rajta (FEL) és sétáljunk meg az innen nyíló szobába (BE). A szoba pókhálókkel teli sarkában egy nagy falada áll (V LÁDA), amely magától értetődően zárva van. Mellette egy hárfá található — újabb elvihető tárgy (VF HÁRFÁT). Nézzük meg közelebbről (V HÁRFÁ) és a következő szöveget olvashatjuk az alján: 'Kapunyitó hárfá, kizárólag mágusok számára'. Hártánk tehát van, már csak egy mágust kell keritnünk hozzá (mintha lenne egy ilyen foglalkozású egyén az ismeretégi körünkben...). Most nézzük, mit rejt a láda. Mivel zárva van és feltörni sem tudjuk, valamilyen kulccsal kellene kinyitni. Az aranykulcsot és a rézkulcsot már használtuk — marad az acélkulcs (NYISD LÁDÁT ACELKULCCSAL — 78%). Nahát! A ládából egy mímia mosolyog ránk. Vizsgáljuk meg (V MUMIA). Nem valami szép látvány. Esetleg megpróbálhatunk szót váltani vele (BESZÉLJ MUMIAVAL), keves sikerrel. Valami mára van szükség (ÉRINTSD MUMIÁT — 79%). Erre a mímia érdekes módon reagál: felül és kinyitja a szemét! Miután első ijedségünkkel magunkhoz tértünk, esetleg meg is nézhetnénk az illetőt (V MUMIA — 80%). Egy gyogyórú zafir csillag a szeme helyén (VF ZAFÍRT). Mászunk vissza a bejárat kapu elé. Hiába hárfáznak a kapunak, nem történik semmi. Meg kellene találni keresnünk a varázslót...

Ehhez először is menjünk a faluba, a malomhoz (utközben ehétünk pár jó falatot a málnából). A folyón meglepő módszerrel fogunk átjutni (USSZ — 81%). A túlparton egy kunyhó áll, amiből furcsa lila fény árad (BE). Amint belépünk, különböző furcsa, ismeretlen rendeltetésű tárgyakat látunk a földön. Ha megvizsgáljuk őket (V TÁRGYAKAT), megtudjuk róluk, hogy varázserő árásztanak megükből és néhánynak lila

fénye van. Varázserőt? Szóval akkor itt lakik a varázsló. A könyvben azt olvastuk, hogy a megfelelő helyen és a megfelelő módon kell jelezni neki, ha a társaságra vagyunk. A hely már megvan — de mi legyen a mód? Erre szintén a könyv adja meg a választ, csak épp ehhez nem olvassunk kell, hanem megvizsgálunk (V KÖNYV). Furcsa égesnyomokat látunk az oldalán, ebből következően bárbar cselekmény következik (GYUJTSD KÖNYVET — 83 %). Hang-, fény és füstjelenség — aztán a füstfelhőből legnagyobb örömmünkre előlép a varázsló. Szóltunk meg (BESZÉLJ VARÁZSLÓVAL). A varázsló utonnan ásit egyet és az után érdeklődik, hogy vajon miféle nemes ciből háborgatjuk. Hárházás, ajtónyitás és ilyen hasonlók (MONDD HÁRFÁ). 'Na mutasd csak azt a hárfát!' Tegyük, ahogy óhajtja (MUTASD HÁRFÁT VARÁZSLÓNAK — 84%). Barátunk néhány különös szót mormol maga elé — mint később kiderül a használati utasítást a hangszerünkhöz. Ezután már mi is használhatjuk. Még egyszer beszélhetünk vele, hogy megköszönjük a segítséget, aztán már mehetünk is vissza az Alvilág Urának kastélyához.

Egy automatikus mentés után másodszer is kemeregünk át az alagúton aztán meg se álljunk, még újból a kapu elé nem érünk. A zárt kapunkat mutassuk be hihetetlen zenei képzettségünket (JÁTSSZ HÁRFÁN — 85%). Mielőtt a repertoárunk következő műsorszámára sor kerülhetne, a kapu úgy dönt, hogy ezt nem bírja tovább és inkább kitárul. (BE). A kastély bejárati termebe kerülünk, ahonnan egy díszes ajtóon keresztül délkeletre tudunk továbbmennni. A terem végében egy koporsó hever az ajtó előtt pedig ott áll maga a HALÁL... Micsoda felemelő találkozás! Megijedni mondjuk nem nagyon kell tőle, hiszen az első réz óra türhöz haverok vagyunk vele (V HALÁL). Köszöntük őt barátunkat néhány keresetlen frázissal (BESZÉLJ HALALLAL), majd beszéljünk vele még egyszer. A kaszás kedvesen üdvözlő minket, aztán közli velünk a sajnálatos tényt, hogy most per pillanat az a dolga, hogy ezt az ajtót őrizze és ne engedjen be rajta senkit — különösen nem minket. Hát akkor sajnos kénytelenek leszünk valahogy félretenni az útból... Megtámadni nem célszerű, mert egy könnyed mozdulattal meglengeti a nyakját és a fejünk hirtelen egy másik helyre távozik a nyakunkról. Esetleg megpróbálhatjuk elkobozni tőle a veszélyes aratóeszközt, csakhogy ezt meg nem engedi. Így tehát a megvesztegetés maradt: nyomjuk a kezébe a zafírunkat (ADD ZAFÍRT HALÁLNAK — 87%). 'Ah, a Szent Zafírt!' — méltatlankodik Halál úr — 'Előött nincs hatalmam!'. Ezzel halványulni kezd és a pirotechnikai show végén el is tűnik a semiben. Most már senki nem akadályoz a továbbjutásban — mindössze a zárt ajtó. Kulcsok és hárfa már volt, így ismét a bejárat immár unalmassá váló módszerét választjuk (RUGD AJTÓT — 88%).

Délkelet felé továbbhaladva egy folyosóra jutunk, amely keleti irányban vezet beljebb és egy csillár szolgáltatja benne a világítást. Ha továbbmennénk, mindjárt egy tűződők sárkányba botlanánk, amely kitarja hatalmas torkát — és máris 'isa puok és chomuk meg GAME OVER vogymuk'... Szóval előbb inkább itt kéne művelni valami hasznosat. Megpróbálhatjuk például meggyújtani a csillárt, mire megtudjuk, hogy már ég. Akkor talán oltsuk el! (OLTSD CSILLÁRT). 'Miert?' - tudakozódik a program. Tényleg: semmi hasznunk nem származik belőle — maximum sötét lenne. Sokkal jobb, ha felnyúlunk és egy elegáns mozdulattal meglengetjük (LÖKD CSILLÁRT — 89%). A csillár ere lezuhan és röpnyára török. A bejárati felől hatalmas robaft hallunk... Mi a szosz volt az? Ennek a kinyomozására a legegyszerűbb módszer, ha visszamegyünk és megnézzük. A föld egy helyen beomlott. Másszunk LE a nyíláson és a kastély pincéjébe kerülünk. Dekorációképpen egy koponya van itt a falhoz szögezve (V KOPONYA). A koponyák általában üregesek szoktak lenni — nyomban meg is győződtünk róla, hogy tényleg így van-e (KOPOGJ KOPONYÁN — 90%). Hoppla,

újabb rejtett összefüggés: az egyik fal leomlik és egy gyönyörű páncceruha tűnik elő mögötte. Elvinni nem tudjuk, mert túl nehéz, de ha mindjárt magunkra öltjük, úgy talán könnyebben elbírjuk (VISELD PANCELT — 91%). Pont ránk illik.

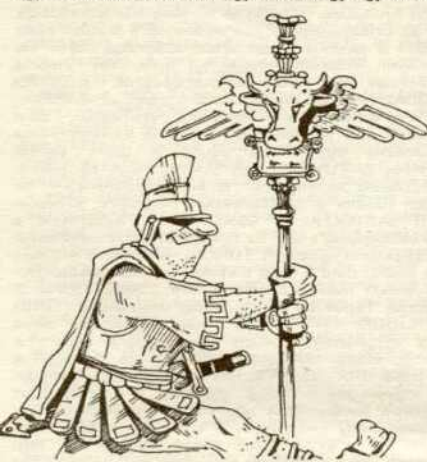
Ha így beöltözve megyünk végig a folyosón, azt tapasztaljuk, hogy a sárkány tüze nem fog rajtunk. Csakhogy az ajtó még mindig zárva van és ea a nyomorult hulló sem enged minket tovább. Megkísérrelhetjük megölni vagy beszélni vele, de mindkettő csak azt a negatív eredményt hozza, hogy a farkával egy jó nagyot suhint ránk, ami eléggé megcsappantja az erőnket. Egy kis műtői 'beavatkozásra' lesz itt szükség (VÁG SÁRKÁNY FEJÉT KARDDAL — 93%). A sárkány feje lefokozódik focilabdává és az óriási hulló holtan nyúlik el a földön. Eléne lenne már az ajtó is valamiképpen nyitott állapotba hozni. Ha be akarnánk rügni, kiderülne, hogy túl erős. Van viszont feszítővasunk, aminek most kiváló hasznát vesszük (FESZÍTSD AJTÓT VASRUDDAL — 94%). Így most már szabad az út (BE). Megérkezünk végre a kastély legelső szobájába, ahol meglehetősen sötét van (fáklya nélkül nem is tudunk volna bejönni). Körülnézve egy tükröt látunk a falon, amiről szemügyrevételezés (V TUKÓR) után kiderül, hogy túl poros. Ezen igazán könnyen segíthetünk: le kell porolnunk — de mivel? Ezért van nálunk a sasfészekben begyűjtött szuvenir (TÖRÖLD PORT SASTOLLAL — 95%). Amint megtöröljük, a tükör gyönyörű csillagosba kezd. Ez felkelti az érdeklődésünket és újbóli megvizsgálásra késztet (V TUKÓR). Belenézve érdekes dolgot veszünk észre: nem a saját tükrökünket néz vissza ránk belőle, hanem valaki más: Az Alvilág Ura... Aha, szóval itt bujkál a kis huncut! Törjük be egy erőteljes suhintással (TÖRD TUKÓR VASRUDDAL — 96 %), mire barátunk teljes valóóságában is megjelenik előttünk. Ne vágnunk rögtön a dolgok közepébe, előbb invitáljuk meg egy kis társalgásra (BESZÉLJ ALVILÁG URÁVAL). 'Nos, dicső kalandor' - mondja magabiztosan vigyorogva - 'Idáig eljutottál — de hogyan tovább?'! Nagykepu barátunknak egy kis meglepetést fogunk okozni: itt az ideje hogy kiengedjük a szellemet a palackból (NYISD PALACKOT — 97%). Ezek ketten úgy látszik régi ismerősök lehetnek, mert a szellem egy rövid monológot intéz az Alvilág Urához, aztán a mondókája befejeztével rátámad és fantasztikus küzdelem kezdődik közöttük. Ebből természetesen a szellem kerül ki győztesen. Az Alvilág Ura maradványai sísterege távoznak a fal repedésén keresztül. Ha nem törtük volna össze a tojást ott a sasfészekben, akkor most az Alvilág Ura bizonyult volna erősebbnek, mi pedig a szellemmel együtt távoztunk volna a pokol sötét mélységeibe. Így viszont nyert ügyünk van. Kissé kellemetlenül érint azonban bennünket az a körülmény, hogy a kastély is készülő követni néhai gazdáját. Efelől a szellemmel is érdeklődhetünk (BESZÉLJ SZELEMMELEL). 'Az Alvilág Urát ugyan legyőztük, de a kastély hamarosan összedől' - mondja — 'Menekülj innen, ha kedves az életed!' A kastély mindjárt remegni kezd, közben hatalmas kődarabok zuhognak körülöttünk. Ha sokáig késlelünk, előbb-utóbb ránk is szakad az egész, tehát jobb lesz megfogadnunk a szellem tanácsát és gyorsan elhagynunk a terepet. Sajnos mindössze a bejárati teremig jutunk, mert a kapu időközben bezárult.

Hát ez igazán kellemetlen: az ajtó nem nyílik és a hárfázgatás sem hoz semmi eredményt. Szép halálunk lesz... Mivel egész életünkben nagy hangsúlyt helyeztünk a kultúrát halálra nyissuk szépen ki az itt heverő koporsó (NYISD KOPORSÓT) és helyezzük magunkat kényelemben benne (FEKÜDJ KOPORSÓBA — 98%). Na, szervusz világ! — itegetünk egy utolsó és saját emlékünket örökre megőrzve csukjuk magunkra a fedelet (CSUKD KOPORSÓT). Elég kényelmetlen... Közben megnyertük a játékokat: a koporsó felemelkedik velünk és kirepül a szabadba. Egy repedésen át még látjuk az összedőlt kastélyt, aztán landolunk és együtt ünneplünk a kiszabadult emberekkel.

Hát ennyi volt az ALVILÁG URA. Hát elég nagy gondban lennénk, ha értékelnünk akarnánk a játékokat — az viszont biztos, hogy a hazai termék kalandjátékok között mindenképpen az élmezőnyben foglal helyet (egész biztosan okoz majd annyi BOSSZÚságot, mint "Rátkai átkai" — már amennyiben nem ezzel a leírással játszatok végig). Mint az eddigiekből kiderült a megoldás rendkívül nyakatekert, sőt, néha egy kicsit túlságosan is meglepő dolgokra kényszerül a gyantatlan kalandor. Az eddigi magyar kalandjátékoktól eltérő plusz szolgáltatások igen praktikusak, bár talán nem a legjobb ötletek közé tartozik, hogy a szövegértelmezésnél Oleassák mester eltért a már megszokott 'csonka magyartól'. A grafika mondjuk nem egy Magnetic Scrolls, de talán ezzel kapcsolatban nem árt figyelembe venni azt az igen egyszerű tényt, hogy ezt egy magyar fiatalember gyártotta szabadidejében — azokat meg egy 7-8 fős programozói gárda többtízezer fontért. A játékok egyébként a Novotrade is megvásárolja és a nyár elejétől kapható lesz a boltokban.

Centurion

Úgy látszik, az ókori történelem rómaiak által fémjelzett része manapság divatba jött a stratégiai programok gyártói között: a **CARTHAGE** után máris itt jön egy másik hasonló játék az **Electronic Artstól**. A **CENTURION**-ban római színekben versenyezve játszhatjuk végig egy birodalom felvirágzását, egészen a kezdetektől. A stratégiai játékok leírásánál eddig mániákus történelemírőkat tartottunk a történelmi háttér esetelése — ettől most megkímélünk benneteket. Annnyit azért elmondunk, hogy Remus nem(csak) mesélgető bácsika és Ceasar nem(csak) a szomszédos állandóan ugató kutya. Ennyi bőven elég ahhoz, hogy mindenki antik hangulatba ringassa magát. Közben nagy örömeinkre be is tördölték a játék. A műsor Krisztus előtt 275-ben kezdődik, kb. 400 évvel azután, hogy Romulus és Remus kimászott az anyafarkas alól és az bohó ötletük támadt, hogy egy Róma nevű várost alapítsanak a Tiberis partján. Egy fiatal centurio, bizonyos Scipio Africanus ver tábor légiójával a város mellett. Innen egész jó kilátás nyílik az akkori ismert világra és a centurio ijedten konstatálja, hogy a környéken senki sem fizet adót a dicső Rómának. Mivel ez az állapot egyszerűen tarthatatlan, úgy dönt, hogy egy kicsit módosít rajta...



élményre szomjazóknak érdemes játszania — a többiben pedig a mazochistáknak. Egyébként érdekes újítás, hogy a nehézségi fokot meghatározhatjuk az egyes tevékenységeknek (szárazföldi/tengeri csata, gladiátorshow és kocsisverseny) külön-külön is (FINE TUNING).

A teljes játék irányítása a saját tartományok választásával történik: ezután adhatunk parancsot az itt állomásozó légióknak, meghatározhatjuk az adóztatás mértékét, stb. Valamelyik tartományunkra clickelve megjelenik a tartományra jellemző látkép, a képernyő alsó részén pedig a parancsmenü és a tartomány infoja.

Info

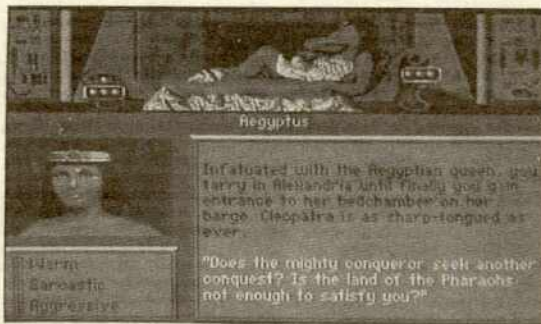
Az info ablak felső sora és az alatta látható kép mutatja a tartomány lakóinak hangulatát, ami lehet lázadó (REBELLIOUS), dühös (ANGRY), nyugtalan (RESTLESS) és elégedett (CONTENT). Ezt a paramétert az adóztatás mértéke befolyásolja: mielőtt 3-4 évre beszüntetjük egy lázadó hangulatú tartomány adóztatását, rögtön megnyugszanak a kedélyek. Ha viszont egy rebellis hangulatú tartományt a továbbiakban is nagy mértékben adóztatunk, rövid időn belül lázadás tör ki: ha a tartományban van légió, akkor azonnal harcba is kell szállnunk a felkelőkkel — ha nincs, akkor egyből el is veszítettük, ismét el kell foglalnunk.

STATUS: Ez a tartomány megszállt (OCCUPIED), szövetséges (ALLY), kolonizált (COLONY) vagy polgárjogú (CITIZENS) állapotát mutatja. Az állapot a befizetett adóra van hatással: ugyanazon tartomány ugyanolyan mértékű adónál jobban fizet, ha a STATUS értéke magasabb. Az érték automatikusan és fokozatosan növekszik, ha a lakosság hangulata nyugodt. Ha az újonnan elfoglalt (OCCUPIED) tartományt néhány évig nem adóztatjuk, a lakosság hangulata mindig CONTENT lesz és pár év elteltével ALLY-ra (majd tovább) módosul a státuszuk — azaz később jobban fognak fizetni.

MANPOWER: A tartomány lélekszáma (lehet nulla is, attól még adózik). Ujjonnan elfoglalt területnél ez a csatát túlélők száma, de az évente adott értékek növekszik (nulláról is). Ha új légiót akarunk felállítani vagy egy meglévő állományát feltölteni, akkor az adott tartományban maximum ennyi embert sorozhatunk be.

A játék célja az összes tartomány elfoglalásával ceasarrá válni. Ez a már-már klasszikusnak számító **DEFENDERS OF THE CROWN** által lefejtetett "hagyományok" szerint zajlik: az elfoglalt tartományok adóztatásából összegyűjtött pénzből új hadseregeket állíthatunk fel, amelyek majd új adóalányokat foglalnak el nekünk — egészen addig, míg meg nem valósul a csodálatos Pax Romana: mindenki fizet! Ezzel persze csak nagy vonalakban változtuk a dolgot: közben törődni kell a tartományok hangulatával, visszaverni a betörő ellenséges hordákat, levernii az esetleges lázadásokat, stb. A dolgot néhány arcade-effektus is színesíti: a Rómában tartott cirkuszi játékokon (gladiátorviadal vagy kocsisverseny) személyesen is részt veszünk. Hogy teljes legyen a **DOC**-ból lopott ötletek listája: időnként "váratlan események" is történnek, amelyek 90%-ban csökkentik a pénzünket (például kitér a Vezúv, utat kell a városban építeni, a szenátus megelődik a Spartacus-felkelés miatt, stb.), 10%-ban növelik (például ponikat adunk el egy keleti főúrnak).

A teljesben egervézérelt játék Európa és Észak-Afrika térségben játszódik, amely húszegynéhány önálló tartományra van osztva. A tartományokra clickelve egyelőre csak a nevüket tudjuk meg rólu — miután a tartomány a kezünkbe került, így tudunk odakapcsolni. A térség jelölései teljesen egyértelműek: a hajók jelzik az aktív hajóhadakat (ha Róma mellett áll meg egy, akkor nemskára látogatókra is számíthatunk), az emberké pedig a légióinkat. Néha más emberké is felbukkannak a térségben: ezek a többi hatalom hódító hadseregei. Talán mondanunk sem kell, hogy elsődleges célpontjaik közé tartozik Róma. A képernyő jobb felső sarkában két ablakot találunk: a jobb oldali mutatja a dátumot, az **END TURN** választása pedig azt jelzi, hogy a lépéseket erre az évre befejeztük. A dátumra clickelve jelenik meg a játék I/O-menüje, ahonnan játékállást menthetünk/tölthetünk és beállíthatjuk a játék nehézségi fokozatát. A fokozatok kissé szélsőségesek: evezős rabszolgaként (GALLEY SLAVE) csak állandó sikerrel lehetünk a térségben; evezős rabszolgaként (GALLEY SLAVE) csak állandó sikerrel lehetünk a térségben; evezős rabszolgaként (GALLEY SLAVE) csak állandó sikerrel lehetünk a térségben; evezős rabszolgaként (GALLEY SLAVE) csak állandó sikerrel lehetünk a térségben.



△ **Nem kell az összes egyiptomit az ágyban is meghódítani...**

COURAGE: A tartomány népének harcckészsége, lehet ádáz (FIERCE), jó (GOOD) és gyenge (WEAK). Mauritánia népe teljesen egotikus: "ijedős" (PANICKY). A paraméter azt jelzi, hogy a katonáik milyen jól harcolnak. Mivel az újabb légiók toborzására vagy megerősítésére a meghódított tartományok emberanyaga is felhasználható, értelemszerűen lehetőleg a FIERCE harcckészségűkből állítsunk fel új csapatokat (Germania, Gallia, Sarmatia, stb.).

RANK: Az eddigi hódításokkal elért rangunk, a megszerzett tartományokkal arányosan növekszik (OFFICER/ CENTURION/ TRIBUNE/ LEGATUS/ GENERAL/ PRAETOR/ CONSUL/ PRO-CONSUL), az összes tartomány elfoglalása után néhány évvel pedig CEASAR-rá kiátlának ki bennünk. A rang hatással van a fenntartható légiók számára (kezdetben csak egy lehet, de tribunként már három, konzulként pedig már 7 légiót

mozgathatunk), továbbá a légiók fajtájára is (kezdetben csak 4.200 főből álló gyalogsági légiókat, tribun rangtól 4.200 gyalogos+300 lovasból álló lovassági légiókat, konzultól pedig 6.000 gyalogos+600 lovasból álló hadseregeket lehet létrehozni). Flottát csak GENERAL rangtól építhetünk.

TALENTS: ez mutatja a rendelkezésre álló pénzüsszeget (természetesen az összes pénzt), ebből finanszírozzuk a légiók felállítását illetve egyéb kiadásokat. Pénzt szerezhetünk az adók behajtásából, római kocsiversenyek rendezésekor fogadással és az elfoglalt tartományok kifizetésével. Az első kettő módszer ajánlott, az utóbbi egyenes következménye, hogy ha a következő körben nem mentük fel az adóztatás alól, akkor a lakosság fellázad. Ha valakinek mégis fosztogatni támad kedve, akkor a görögöket (*Macedonia*), perzsákat (*Parthia*) vagy az egyiptomiakat (*Aegyptus*) érdemes kifosztania — az északi államokat a fosztogatási eredmény általában nulla. Az alsó sorban látjuk a nehézségi fokozatot (**LEVEL**).

Parancsok kiadása

A játék irányítása a tartományokra történő click után megjelenő menürendszeren keresztül lehetséges. A római **TRIBUTE POLICY** kivételével a beállított értékek mindig csak arra a tartományra érvényesek, amelyiknél beállítottuk őket. Minden menü egy **CONTINUE** paranccsal végződik — ennek választásával lépünk vissza az előző menübe vagy a főmenüből a térképére.

LEGIONS

RAISE LEGION: Új légió felállítása. Csak akkor lehetséges, ha a fenntartott légiók száma még nem érte el a **RANK** által engedélyezett limitet. Ki kell választanunk, hogy gyalogsági (**INFANTRY**), lovassági (**CAVALRY**) légiót vagy konzult hadsereget (**CONSULAR**) akarunk-e felállítani, 20/30/60 talentum pénzbefektetéssel. Lovassági hadsereget tribun, konzult konzul rangtól kezdve hozhatunk létre. A légió legénységét az adott állam **MANPOWER** értékéből toborozzuk, tehát maximum ennyi lesz a létszáma. Az újonnan felállított légió a tartományra jellemző nevet és sorszámat kap (például a germánokból toborozott második légió a **II GERM** néven szerepel), valamint a program kinevez valamilyen történelmi személyiséget parancsnoknak. A légióval csak a következő körben léphetünk.

STRENGTHEN LEGION: A tartományban levő légió (ha több is van, ki kell választani a megfelelő) legénységének megerősítése. Csakát után nem árt pótolni a nagyobb veszteségeket. Az erősítés ára a toborzott legénység számától függ. Ez is egy lépésnek számít, tehát a légió már csak a következő körben léphet.

MOVE LEGION: Légió mozgatása. Csak szomszédos tartományba léphetünk és minden körben csak egyet. A menüpont választása után megjelenik a térkép, amelyen a szomszédos tartományokban levő seregeket (a bennszüött lakosságot is) látjuk, majd clickkel választjuk ki a célt. Ha a tartomány még nem a miénk, akkor ezután csata következik.

UPGRADE LEGION: Légió fejlesztése. Ha például elértük a tribun rangot, akkor a meglévő gyalogsági csapatainkat lovassági légiókká fejleszthetjük, azaz a továbbiakban lovasokat is toborozhatunk. Ugyanez alkalmazható konzul rang elérése után is. Az **UPGRADE** nem számít lépésnek, tehát ugyanabban a körben meg is kezdhethetjük a fejlesztett légió megerősítését is.

LEGION LIST: A fenntartott összes légióknak listája a légiók nevével, típusával, létszámával, pillanatnyi tartózkodási helyével és harcászókéval.

TRIBUTE:

A tartomány adózási mértékének beállítása. Mivel az adó összegét a tartomány **STATUS** és **MANPOWER** értéke határozza meg, az adóztatás mértékét kell megadnunk: felemelés az adó alól (**EXEMPT THIS PROVINCE**), lojalis/idegesítő/zsarnoki/vérszívó (**TOLERABLE/IRRITATING/OPPRESSIVE/ BLEED THEM DRY**) mértékű adó. A túlzott mértékű adóztatás következménye a lázadás, tehát a forrongó tartományokban vegyük vissza az adó mértékét. (Magyarország tartományban az adó **OPPRESSIVE**, ennek megfelelően a **MANPOWER** hangulata **ANGRY**). Az első fokozat kivételével a rómaiaknál (a legjobban adózó tartomány) ez sem túl sokat fog segíteni a közhangulaton — nekik minden körben cirkuszi játékokat kell rendeznünk.

PLUNDER:

Kifosztás (Róma tartományban nincs). Választása után kiraboljuk a tartományt. Ez néha elég sok (20-200 talentum) pénzhez juttat bennünket, de a lakosság azonnal fellázad. Mivel a tartományokban a nyugalom a célunk, csak végszükség esetén vessük be ezt a pénzszerzési módszert.

HOLD GAMES:

Cirkuszi játékok rendezése. Főleg a lazongó rómaiak szokták követelni a gladiátorshowt, de a nyugodt tartományok kormányzó is jelentheti, hogy jól tenne a népek egy kis mulatság. Rómában először is amfitheatrumot kell építenünk, ami 50 talentumba kerül, majd ki kell választanunk, hogy milyen játékokat rendezünk:

RACING CHARIOTS: Kocsiverseny. Ezen 4 fogat indul, amelyek közül az egyiket mi fogjuk irányítani. Mindenekelőtt ki kell választanunk, hogy **LIGHT/MEDIUM/HEAVY** fogatot indítunk-e. Ha a többi tartomány, közepes vagy nehéz szekereket indít, nekünk célszerű a könnyű választani, mert az sokkal gyorsabb, mint a többi — az mar egy más kérdés, hogy ilyenell nem kimondott életbiztosítás összeütöközni egy másikkal. Ha a többiek könnyű szekerekkel versenyeznek, akkor mi induljunk nehézzel és lökdössük fel a konkurenciát. A szekér kiválasztása után a változatosság kedvéért egy újabb menüt kapunk: **RACE NOW**-ra indul a verseny, a **SKULDUGGERY**-vel egy kis vesztegetéssel "manipulálhatjuk" az eredményt, **BET**-tel pedig emelhetjük/csökkenthetjük (**MORE/LESS**) a fogadás tétjét, vagy akár a limitet (100 arany) is megjósíthatjuk. A verseny elindítása után — a **CARTHAGE**-hez hasonlóan — felülről látjuk a szekereket. Ha könnyű szekereket indítottunk, startnál általában az összes ellenfél elhúzó tőlünk. Aggodalomra semmi ok: húzódnunk ki a pályra jobb széléré és csak arra ügyeljünk, hogy ne hajtuk túlságosan gyorsan a fogatot (ilyenkor a versenyző lerepül a szekerről) és ne utközzünk a többiekkel — nemsokára utolérjük a többi szekeret és majdnem biztos a győzelem is.

GLADIATOR SHOW: Gladiátorviadal. A gladiátorok közül ki kell választanunk, hogy melyik kettő fogja összemérni a tudását, majd a kiképésük mértékét kell meghatározni 10-40 talentum értékben. Mivel a népek a jól képzett viadorkor összecsapása fog igazán tetszeni, ha tehetjük, célszerű mindkettőt **MASTER** szintig trennizni. Ezután egy kis arcade következik az arénában: a numerikus billentyűzetről irányítva a gladiátorunkat fejbe kell csapkodni a másikat. Az alsó részen levő két sáv mutatja a két gladiátor erejét, a felső részen levő pedig a közönség tetszését. Nem feltétlenül a fergeteges támadás a célravezető, inkább arra törekedjünk, hogy mindkettő energiája minél jobban elfogyjon. Miután valamelyik gladiátor a földre került, a győztes érdeklődik, hogy kinyírja-e az aldozatát vagy megkegyelmezzem neki. A döntésünk akár a felére vagy a duplájára növelheti a plebs tetszési indexét, tehát ha a vesztes jól küzdött, akkor kegyelmezzünk meg neki — ha rosszul, akkor sajnos...

Ha a játékok elég magas tetszési indexet értek el, akkor a lazongó római tartomány egy időre lehhigad. Ha a második nehézségi fokozattól kezdve nem teljesítjük a Róma tartományban élők óhaját, akkor még adóztatás nélkül is minden körben fel fognak lázadni — szóval tessék kigazdálkodni!

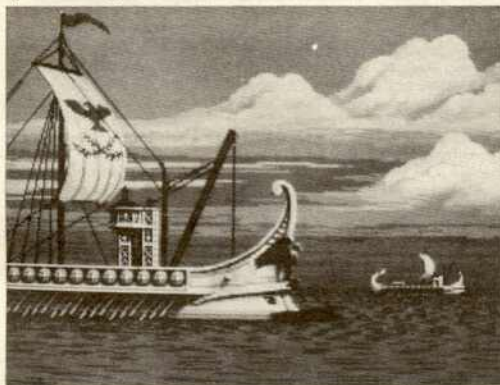
Ha valamelyik tartomány kormányzója akár játékokat rendeztetni, akkor azt nem muszáj, de ajánlott teljesíteni (de csak akkor, ha kérték): a játékok után a tartomány **STATUS**-a mindig a következő fokozatba ugrik és a nép megnyugszik — a jobb adózásból pedig 4-5 év alatt behozhatjuk a játékok költségét. A meghódított tartományokban rendezett játékoknál nincs arcade, csak azt kell beállítanunk, hogy — a költség (10-50 talentum) függvényében — milyen típusú rendezvényt akarunk tartani. Nagyobb felhajtás=nagyobb eredmény, tehát ha erszényünk engedi, akkor extravagáns műsort kapjanak a derék leigazítottak.

BUILD FLEET:

Flotta építése. Értelemszerűen csak olyan tartományoknál választható, amelyek tenger partján fekszenek. Flottára minden körben szükség lesz *Sardinia* és *Britannia* tartományok elfoglalásához (*Sicilia* gyalog is megközelíthető), de ezt lehetőleg csak a játék utolsó szakaszára hagyjuk, mert akkor több pénzből több hajót vásárolhatunk, tehát tengeri csatában a miénk lesz a számbeli fölény. Először is ki kell választanunk, hogy milyen hajókat akarunk vásárolni (5/10/20 talentumért mérjük őket),

majd a nyílakkal beállítani a darabszámot. Tengeri csatában a több kisebb hajó jobban érvényesül, viszont a nagyobb gályákra több embert tudunk behajózni (egy légió elszállításához minimum 20-30 hajóra lesz szükség). Ha a flotta készen áll, akkor megjelenik a tartomány melletti tengerészen, be lehet hajózni a légiót. Ehhez ugyanúgy kell lépünk vele, mintha egy másik tartományba menetetlenné őket, csak a cél kiválasztásánál a hajószimbólumot kell választanunk. A flottával is ugyanúgy lépünk, mint a légiókkal: click után sziluetet mutatják hová mozoghatunk vele. A flotta által szállított légió partraszállítása, a hajószimbólumra történő jobb (!) click után lehetséges. Ha olyan vizre hajózunk, ahol ellenséges flotta van, akkor tengeri csata következik (ha sokáig álldogálunk egy helyben, akkor is biztosan megtámadnak bennünket). Ez egy **PIRATES**-hez hasonló arcade lesz: ki kell választanunk a zászlóshajót, majd az ellenfél hajóját kerülgetve lövöldözni egy kicsit egymásra. **'SPACE'** az "ágyúzás" (pontosabban görögtűz), a töllet a menetirány szerint repül, továbbá a fedélzeten levő legénység is automatikusan nyílzapot zúdít az ellenfélre, ha megfelelő közelségbe kerülünk hozzá. Az alsó sorban láthatjuk a két szembenálló flotta erejét hajóban és legénységben. A biztonságos módszer az, ha mindaddig kerüljük az összeütközést az ellentélen, amíg a görögtűz és a nyílzással a SHIP és MEN értékét nullára nem vittük, majd bőszen nekirontunk. Rövid verekedés után finom falatok várják az arra úszkáló cápákat...

▽ Ime a Nagy Armada harmada



TRIBUTE POLICY:

Adópolitika. Ez a menüpont csak Rómában van és ugyanazokat az opciókat tartalmazza, mint a TRIBUTE, de az itt beállított mérték egyszerre vonatkozik az összes tartományra (az újonnan elfoglaltakban is ugyanilyen mértékű adóztatás lép érvénybe). Természetesen az egyes tartományokban külön is átállítható.

SEE PROVINCE LIST:

A meghódított tartományok összesített listája a státusz, a morál, a lakosság és az utolsó befizetett adó mértékével.

Csata

Mihelyt valamelyik légióval egy még meg nem hódított tartományba lépünk, megjelenik a tartományra jellemző kép és egy rövid ismertető a tartomány természeti adottságairól, a lakosság harcászati erejéről és a tartomány gazdagságáról. A bal oldalon látható a lakosság vezére, aki valamilyen nevesebb történelmi személyiség (bár meglehetősen eklektikus, olyan +/-200 év időtartamból válogatták össze őket). A vezér úrral hosszas társalgást folytathatunk arról, hogy tulajdonképpen minek köszönhetik a látogatásunkat, akarunk-e szuvenirokat vásárolni — esetleg minden további nélkül leköpnék bennünket. Mivel beszélgetéssel egyetlen tartományt sem lehet meghódítani, tehát a megjelenő menüpontokból mindig az **AGGRESSIVE**-et, majd a **GO TO WAR-T** választjuk. Csata következik. A csatákat mindig személyesen irányítjuk. Először is a hadrendet kell meghatározni:

BALANCED ARMY: egyenletes felállítás.

WEDGE: a légió ék alakba rendeződik.

STRONG RIGHT/LEFT: a főerők a jobb- vagy balszárnyon tömörülnek. Nem valami egészséges hadrend, tehát csak akkor alkalmazzuk, ha nagyon nagy túlerővel szállunk harcba — így talán jelentősen meggyöngyöztethetjük az ellenfelet (vagy legalábbis az egyik szárnyát).

A hadrend kiválasztása után a terepen megjelenik a felállt légió és az ellenséges sereg hadrendje. Következik a taktika kiválasztása — a csata kezdetekor a légió századai ennek megfelelően fognak mozogni:

(**BALANCED ARMY**)

FRONTAL ASSAULT: Frontális támadás, a hadtörténetesek

"Adjneki!"-stratégiaként is ismerik... Az összes század előre menetel. A szármakon a lovasság messze megelőzi a gyalogosokat. Célravezető lehet olyankor, ha nagyon nagy túlerőben vagyunk vagy az ellenfél harcászati gyenge (*Mauretania, Asia, Dacia*, stb.). Ha nem a **GALLEY SLAVE** nehézségi szinten játszunk, inkább ne használjuk...

SCIPIO DEFENSE: *Scipio* védelme (az "Antonius és Kleopátra" c. filmben "teknősbéka-alakzatnak" hívták). A légió összes százada helyben marad és védekezik. A legalacsonyabb nehézségi fokozatban — a lovakon harcoló perzsák és szikta kivételével — szinte az összes csatát meg lehet nyerni vele. **LEGIONNAIRE** fokozattól pedig, hm, egyet sem...

DRIVE A WEDGE: Hasonló a frontális támadáshoz, de a szármakon a lovasság lassabban halad, a centrum pedig a szembejövő irány feloldásának után a szárnyak felé fordul.

OUTFLANK: Átkarolás a szármakon, az előbbi ellentéte. A légió két része oszlik és a szárnyak felől próbálja bekeríteni az ellenfelet. A szármakon a lovasság az ellenség hátába kerül (már amennyiben az nem ugyanezt a taktikát alkalmazza). Jól használható frontális támadás ellen.

STAND FAST: Készenlét. A légió nem csinál semmit, fűtyörésvé várja az erre szédülő ellenfeleket.

(**WEDGE**)

FRONTAL ASSAULT: Frontális támadás ék alakban. Nagyobb (konzul) légióknál jól alkalmazható egyenletesen felállt ellentélen: az éket esetleg elveszítjük, de a mögötte érkező tartalék már elvégzi a munkát. Ugyancsak jól bevált *Cannae*-taktika ellen, ha az éket elfordítjuk az ellenfél valamelyik szárnya felé, azaz oldalba támadjuk.

CANNAE TACTIC: *Cannae*-taktika. Régi csel a pun-római háborúk korából, ami egy nagy győzelmet hozó csata nevével viseli. A centrum látszólag meghátrál, míg a szárnyak előrenyomulnak. Ha a vidám ellenség benyomul a közöttük levő részbe, támad a centrum is és nagyszerű húsdaráló alakul ki. Elég kellemetlen, ha közben az ellenség a szárnyakat mult időbe tette... Akkor célszerű használnunk, ha egy légiót csak azért dobunk oda, hogy az ellenfelet meggyengítsük.

DRIVE A WEDGE: Egy "megfontolt" frontális támadás.

FORM A LINE: Rendkívül látványos, a hadvezér balfogását példázó hadművelet. Ha **WEDGE**-hadrendben állunk fel és ijedten konstatáljuk, hogy az ellenfél **STRONG RIGHT/LEFT**-et használ, a légiót egyenletes vonalba állítjuk felé.

STAND FAST: Készenlét, nincs mozgás.

(**STRONG RIGHT/LEFT**)

FRONTAL ASSAULT: Frontális támadás. Szórakoztató, ha ellenünk csinálják...

SWEEP RIGHT: Átkarolás jobbról.

SWEEP LEFT: Átkarolás balról.

MASS TROOPS: Tömeg. A légió egyetlen szoros tömegbe tömörül. A barbárok egyébként előszeretettel alkalmazzák felálláskor, de sok hasznát ni nem találjuk.

STAND FAST: Készenlét, nincs mozgás.

A taktika meghatározása után megkezdődik a seregek mozgása (az ellenfél mindig támad). A legalacsonyabb nehézségi fokozatban nem muszáj közvetlen parancsokat kiadunk (teljes légióval, **SCIPIO DEFENSE**-ben öbetett kézzel is győzhetünk), de magasabb fokozatokban feltétlenül szükséges lesz erre. Parancsokat egy click után adhatunk ki, amikor is a képernyő felső részén megjelenik egy menü és a mozgás a csatatéren szünetel. A menü pontjai az alábbiak:

SELECT ROMAN UNIT: Választása után az összes század mozgási irányra megjelenik a képernyőn.

MELEE: Mészárlás. Kiadható egy századnak vagy az egész légióknak. A parancs kiadása után a század (légió) automatikusan ténykedik: támadó (nem menekülő) ellenséges csapa-

tok felé halad és azokat támadja. A légiót akkor célszerű szabadjára engedni, ha az ellenség nagy része már megfutott vagy véletlenül levágták a tábornokunkat.

▽ Az erős balszárny most győzelemmel kecsegtet



RETREAT: Menekülés. Az összes század rükkert kapcsol és elszalad a csatamezőről. A légiót ezzel csak akkor tudjuk megmenteni, ha mi támadunk (oda lép vissza, ahonnan a csata helyszínére léptünk vele) — ha a légiót támadták meg, akkor RETREAT után mindenképpen elvesztjük, szóval ilyenkor célszerű végkimerülésig harcolni. (Ez egyébként valószínűleg programhiba — igazán viszolathatna valami biztonságos tartományba!)

DONE: A csata folytatása az új parancsok szerint.

Amíg a menü a képernyőn van, parancsokat adhatunk a csapatoknak. Mint az eddigiekből is kiderült, a légiót csata közben századonként (cohorsonként) irányítjuk. Valamelyik századra clickelve a csatamezőn látjuk a haladási irányát (ha nem mozog csak egy pontot) és jobb oldalon megjelenik az infoja, amelyben a létszámát, a fegyvernemét és a harcászését (FIERCE/GOOD/WEAK/PANICKED) láthatjuk. (Infót az ellenséges csapatokról is kérhetünk.) A PANICKED századok már nem irányíthatók, kifelé tartanak a csatamezőről. Újabb click a cohorson — lenyomott gombbal — megadhatjuk az új célpontot, amerre mozognia kell. A századokat csak 90°-os szögben mozgathatjuk, továbbá nem légneműek (ha keresztet egymás útjával, az egyik akadályozza a másikat). Ha elérték a kijelölt célpontot, akkor ott megállnak és további parancsra várnak. Milyen ellenséges alakulatra botlanak, harcra bocsátkoznak vele, amelynek kimenetelét a létszám és a harcászáság határozza meg. Például egy 400 fős FIERCE gyalogsági cohorst, megfutathat egy 500 fős WEAK gyalogságot vagy egy 100 fős lovas-ságit. Természetesen a legjobb módszer az, ha egy ellenséges századot több oldalról is megtámadunk, mert így nagyon kis veszteséggel gyorsan megsemmisíthetjük. Nem rossz stratégia például az, hogy amikor egy 150 fős lovaság robot egy nyugodtan áldogáló gyalogságunknak, a mellette álló cohorst kissé előremozgató, majd amikor a lovaság már majdnem elérte az

áldogálót, megindítjuk előre és az imént előreküldött századdal pedig oldalbatámadjuk a lovaságot. A századok kimondottan allergiások az oldalba- vagy hátbatámadásra: ilyenkor akár egy 100 fős gyalogság is azonnal pánikba kergethet egy teljesen érintetlen cohorst. A déli államok (főleg Karthágó) gyakran alkalmaznak elántókat is, de ezek szinte veszélytelenek.

A csatában a legfontosabb szerep a tábornoké, aki a sereg mögött áll egy lovon. A tábornokra clickelve az infojában a neven kívül két paramétert kapunk: az első a karizma (ami gyakorlatilag lényegtelen), a másik pedig a hangerő (VOICE), ami azt határozza meg, hogy milyen sugarú körön belül lévő századoknak tud parancsokat kiadni (a pontsor is mutatja). A körön kívül lévő századokat nem tudjuk irányítani, ha parancsot akarunk nekik kiadni, akkor közelebb kell lovalgólunk hozzájuk (esetleg MELEE-vel elengedhetjük őket is). Ha a tábornokot levágják, akkor a sereg nagy része pánikba esik és megfordul, tehát a csata majdnem biztosan elveszett). Az északi barbár (brit, gall, stb.) seregek vezetői általában megteszik nekünk azt a szivesseget, hogy a sereg élén lovalgolnak, így először őket fogjuk levágni, de a déli és keleti tartományokban már óvatossabbak és a seregek mögött foglalnak helyet (ha tehetjük, akkor kuldjük valamelyik lovaszázadunkat ellenük).

A csaták megnyerésének biztosítéka tehát röviden összefoglalva: túlérővel támadni, a csatában lehetőleg mindig túlérővel és oldalba támadni az ellenséges századokat és a vezetőt minél előbb levágni. Mielőtt az egyik fél összes megmaradt csapata elfutott, az összecsapás véget ér. Megjelenik az értékelés: XY vezér akármilyen taktikája YX vezér akármilyen taktikája ellen fényes győzelmet/sűrűvesereséget hozott Róma számára. A CASUALTIES és SURVIVORS mutatja a két fél veszteségeit és túlélőit. Ha győztünk, a tartomány a kezünkbe kerül (marad). Ha a csatában levágták volna a légiónk vezetőjét, akkor a program automatikusan egy új túlélő figurát nevez ki a helyére — általában csapnivaló VOICE-értékkel. Magasabb fokozatokban tehát nem árt a legjobb tábornokainkat meg akár futás árán is megtartani. A legnagyobb kiabálók Scipio Africanus (a kezdő légio parancsnoka), Cornelius Scipio és Marius.

Ha olyan tartományba lépünk, ahol valamilyen ellenséges portyázó sereg (MARAUDING ARMY) tartózkodik, akkor először ezzel kerülünk szembe és csak aztán az őslakosokkal. A konkurrens hatalmak portyázó seregei jelentik a legfőbb problémáinkat a játék során: ezek mindig támadni fognak és leggyakrabban Róma felé igyekeznek, tehát nem rossz ötlet minden rendelkezésre álló erővel gyengíteni őket (Rómában egyébként egy plusz légiónk is állomásozik, amelyet csak akkor tudunk használni, ha a várost kell megvédeni egy ellenséges portyázó seregtől). Probléma ugyan akkor sincs, ha elvesztjük Rómát: a játék folytatódik, csak a legjobban fizető tartományunk veszett oda. A portyázó seregek néha meglepetéseket is okoznak: egy már régen elfoglalt tartományban hirtelen a föld alól előkerül a tartomány egykori portyázó serege és szépen elfoglalja a tartományt. (?) A másik probléma az velük, hogy ha esetleg elfoglalnánk egy tartományunkat, akkor visszafoglaláskor nemcsak őket kell kiverni innen, hanem a lakossággal is újra csatázni kell (egy idő után szépen elvonulnak haza, tehát akkor már csak a lakosság marad).

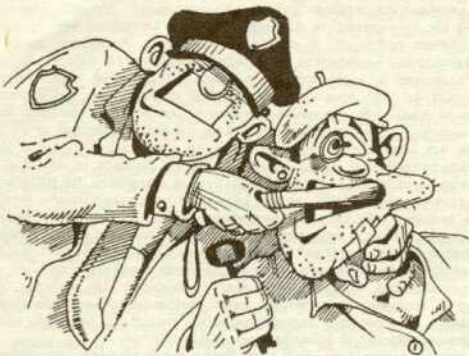
Ennyi volna a CENTURION használati utatitása. A leirtaknál egyeztetünk elmondani az összes összefüggést, aminek alapján már mindenki kialakíthatja magának a teljes győzelemhez szükséges stratégiát. Miután meghódítottuk az akkori ismert világot, néhány év múlva Proconsulból Ceasarra avasztalunk és a dicső hadvezér büeget a Colosseum homokjára, hogy fogadják az alttalainok hódolatát. Ezután néhány unalmas statisztikai adat következik az elvesztett/megnyert csatákról, a lemezárót légionáriusainkról/ellenséges katonáinkról, az általunk rendezett gladiátorjátékokról, a kocsiszerények aratott győzelmekről és az adóból/fogadásból/fosztogatásból szerzett összjövendelmünkről. Továbbá a gratuláció, mely szerint dicső tetteinket (akár a bizonyos Nagy Sándorét) még azon nemzedékek gyermekei is emlegetni fogják, akiknek a szülei még meg sem születtek. Mindennek tetejébe egy hasznos jótanács: "Óvakodj március idusától!" (Bizony, én is megfáztam! — CoVboy)

A CENTURION bizonyára szórakoztató lesz a D.O.C., JOAN OF ARC és KINGDOMS OF ENGLAND egykori rajongóinak, azaz a hagyományos stratégiák kedvelőinek. A grafika a játékkategóriához híven ugyan nem túl látványos, de az állóképnek nagyon kellemesek. A zene esetleg a "felejtethető" kategóriában versenyezhet, bár mondjuk egy stratégianál mondjuk ez a hiányosság nem kimondott hátrány. Az arcade-részek itt kevésbé mennek az ember idegeire, mint mondjuk a CARTHAGE-nél, valamilyenre változtatásra teszik a játékok. Tehát a játék jó. Az egyetlen probléma a nehézségi szinteknél merül fel: a legalacsonyabbnál nagyon nehéz NEM megnyerni a játékok — a többinél pedig mindig benyit valaki a szobába, hogy mi ez a retentő krtomkodás...

A játéknak természetesen PC-változata is van (azon jelent meg előbb). EGA/VGA kártyákkal fut és teljes egészében megegyezik az Amiga-verzióval, eltekintve attól, hogy a tartományok és a vezérek képe néha különbözik. (Hát ez egy roppant fontos momentum!... — CoVboy) Egyébként PC-n a játék érdekesége, hogy egyike azon első játékoknak, amelyek tényleg kihasználják a VGA-kártya adta lehetőségeket (a hajós kép PC-ről lett fotózza).

(Félreértések elkerülése végett: akárcsak a KINGDOMS OF ENGLAND-nek és a JOAN OF ARC-nak, a CENTURION-nak sincsen 64-es változata. Legalábbis egyelőre nincs, tehát teljesen felesleges a hirdetésekben 64-re keresni.)

Police Quest 2.



A CoV 14-ben ugyebár "az Óböl-háború miatt", a 15-ben pedig a **SECRET OF MONKEY ISLAND** miatt késett a **POLICE QUEST 2.** befejezése. Persze, ez még nem jelenti azt, hogy megúsztuk: most itt van megint. Mivel úgy gondoltuk, hogy a "Vérbosszú" (THE VENGEANCE) azért mégis enyhe túlzás, ezért — humánus szempontokat előtérbe helyezve — a befejezést nem a szokásos mesélgető stílusban adjuk elő, hanem kissé gyorsított formában. (Bár ebben az is közrejátszott, hogy elkezdtuk a megszokott módon, aztán a hetedik oldalán úgy döntöttünk, hogy mégiscsak jobb lesz így. Vagy jobb lett volna még 2-3 folytatás?) **(Nagy ötlet! Már én is gondoltam rá, hogy a hatalmas érdeklődés miatt közkívánatra megismételjük az ELITE-et... — CoVboy)**

Tehát a repülőtéren hagytuk abba. A városban egy csomó ember álldogál, a pultból pedig azonnal egy készséges úriember próbál segíteni nekünk. Ő mondjuk nem tud, a hölgy viszont igen. Most éppen tárgyal valakivel, tehát a dolog sürgősségét jelző, mutassuk fel neki a rendőrlaplóinkat (SHOW BADGE), majd amikor felénk fordult, **Bains** fotóját (SHOW MUG SHOT). A hölgy azonnal felismeri: nemrég járt erre és nagyon ideges volt. Azonkívül a houstoni gépre vett jegyet, ami éppen 20 perccel szállt. Hogyazaz...! Mindegy, azért kérjük el az utaslistát is (SEE LIST), amelyben azonnal szemel szúr a **Luis Pate** név. A felfedező utat az innen balra levő helyszínen folytatjuk, ahol a mozgólépcső aljában egy autókölcsönző iroda kapott helyet. Itt is a nőnemű alkalmazott segít rajtunk: mutassunk neki is jelvényt és fotót, majd kérjük el a listát — most már teljesen bizonyos, hogy **Bains** a meggyilkolt rendőr igazolványával álcazza magát. Természetesen még betérünk a halból nyíló retyóba is, ahol nagyon keelmesen el lehet tölteni az időt (a falfeliratok olvasgatására gondolunk...), de a középső boxban érdekes dolgokra is bukkanunk: a WC-tartályban OPEN STOOL után rábukkanunk a néhai **Pate** közrendőr szolgálati revolverére (TAKE GUN). Mivel **Bains** egyelőre egérutat nyert, nincs más tenni. Mint visszadalogni a kapitányságra (GO TO POLICE). Lehetőleg a parkolóba visszafelé se utassuk el magunkat a zebrán.

A rendőrségen az ablaknál adjuk le az eddig összegyűjtött bizonyítékokat (GIVE EVIDENCES), aztán sétáljunk be az irodába. A kosarunkban (LOOK INTO BASKET) egy üzenetet találunk: **Marie** barátónknak telefonált, hogy mihelyt előkerülünk, azonnal hívjuk vissza. A számát ugyan nem tudjuk, de majd a tudakozó megmondja (a száma az egész USA területén ugyanaz: 411). A tudakozó bejelentkezése után a várost (LYTTON) és a nyilvántartásból már ismerős teljes nevet (MARIE WILKANS) kell megadni (egyébként lehet, hogy abban is benne van **Marie** száma). 555-4169 és már bele is csicsereg kedvenc barátónk a kagylóba — összes mondanivalójuk egy HELLO és egy OK szóból áll. **(Ez érdekes. Úgy látszik, az egész világon csak ennyit engedélyeznek a nők... — CoVboy)** **Marie** azt mondja, hogy **Arnie**-nél vár bennünket **Go**to a munka lejárta után. Mihelyt letette, a főnök máris közi velünk, hogy megdolgoztunk a pénzünkért — mehetünk az asszonyhoz. Természetesen civilben már a saját autónkkal... (GO TO ARNIE)

Arnie-nél már ott vár bennünket **Marie**. Miután leültünk (SIT), nyújtuk át neki a reptéren vásárolt virágot (GIVE FLOWER), majd adjuk le a rendelést homárra (LOBSTER) az előbukkanó

pincérnek. Miután meghozták a kaját, rekordidő alatt eltüntetjük (EAT), aztán hosszadalmas fogmosás következik: **KISS MARIE, KISS MARIE, KISS MARIE...** — mindaddig, amíg ki nem jön a pincér és ki nem derül, hogy nem tudunk fizetni. A másnapig hátralévő időt tehát mosogatással töltjük...

Másnap menjünk be az irodába és kukkantsunk bele a kosárba, mert ott van a labor jelentése. A főnök közben elmondja, hogy a 160 WEST ROSE lesz a mai első állomásunk: ott vár bennünket **Gelepsi** rendőr egy zöld kocsis társaságában, amelynek a csomagartójában egy tarkóniót hulla hever. Vegyük fel a rendőrségi kocsit kulcsát, aztán irány a megadott cím. **Keith** elvállja az autó átkutatását, nekünk meghagyja a csomagartót. Természetesen ismét elő kell szedni a csomagartónkból a helyszínelő cuccot (OPEN TRUNK, TAKE KIT) és eljártszani a szokásos dolgokat (TAKE PHOTO, TAKE BLOOD). A tarkóniót hullát megvizsgálva semmi érdekeset nem találunk, ellenben kutatásra (SEARCH BODY) egy boríték bal felső sarkára leljünk az ökölbe rándult kezében (TAKE CORNER, READ CORNER). A levél feladójának a címe: **BILL COLE, 753 THIRD STREET**. Közben megjön a halottkém is, aki elsüt néhány "fekete viccet", aztán becipelhetjük a hullát a hulláskocsi (TAKE BODY). A biztonság kedvéért még egyszer kukkantsunk be a csomagartóba: a hullá alatt ugyanis egy nekünk szóló üzenet van (TAKE NOTE, READ NOTE). A feladó régi jó barátunk, **Bains** és az üzenet így szól: "Halott ember vagy, **Sonny Bonds!**" A mai nap tehát kitűnően kezdődik — ennek örömeire szóljunk be a rádióan a központba és irány a boríték sarkán levő cím (éleg a **GO MOTEL** parancs is).



A motelnél kiszálva a tulajt pillantjuk meg a szemközti ablak mögött. Sétáljunk oda hozzá és mutassuk fel neki a jelvénytünk, meg természetesen **Bains** fotóját is. Felismerte: szerinte ez **William Cole**, aki a 108-as szobát bérlé. A szoba kulcsát az Istenek sem akarja odaadni, így tehát kénytelenek leszünk beúlni az autóbába és beszólni a központnak (RADIO). Mihelyt kiszálltunk, már meg is jelenik egy rendőr a házkutatási parancsossal. Vegyük el tőle (TAKE WARRANT), mutassuk fel a motel tulajdonosának és kérjük el a kulcsot (TAKE KEY). A 108-as szoba az autóval szemben nyílik, így nincs más dolgunk, mint szépen odasétálni és kinyitni az ajtót. Miután a hasunkban 30-40 sörrel telt befejeztük földi pályafutásunkat, töltsük az utolsó állást és legközelebb az ajtó jobb oldalához lapulva nyissunk be — úgy talán nem is mihelyt sztvá a kilincshez kötött vadászpuska... Mig mi helyszínelünk, **Keith** elviszi a puskát és beradió a központba. A szobában több érdekes dolog is van: egyrészt a hátsó részen levő fürdőszobában, a mosdókagyló alján (LOOK SINK) megtaláljuk **Dan Colby** vaskesztyűjét, rajta a címével — **Bains** tehát ismeri **Colby** rejtekhelyét; másrészt az egy mellett álló fiókok kihúzza (OPEN DRAWER) megtaláljuk az eltépett boríték másik felét (TAKE ENVELOPE), amelynek nyomán idejuttottunk. A borítékban egy levél is van (OPEN ENVELOPE, READ LETTER), amiből kiderül, hogy a tarkóniót úriembert hogyan csalta ide **Bains**. Az egy mellett egy hatalmas vérfolt ékeltlenkedik a szőnyegen, tehát hurcoljuk be a kis aktatáskánkat, majd fotózzunk egyet és vegyünk vért a padlóról. **Keith** közben visszatér azzal, hogy a fegyvert körözi a rablási csoport is.

Bains következő célpontja tehát Colby vagy Marie lesz. Így tehát először is száguldjunk Marie-hez (GO TO MARIE). Az ajtón (LOOK DOOR) egy cédula árvalkodik (TAKE NOTE): "Vásárolni mentem. Szeretettel: Marie". A kézírás ugyan ismerősnek tűnik, viszont abszolút nem emlékeztem egy nő kézírására. Balsejtelmek rögtön valóra is válnak, mielőtt összehasonlítjuk a börtökön lévő írással (COMPARE NOTE WITH ENVELOPE) — ez Bains! Odabent oltári rendtelenség fogad bennünket: mintha kézigrángatót hajított volna be valamelyik jóakarónál! Marie eltűnt, ellenben a földön maradt egy hamutartó (LOOK ASHTRAY, TAKE PAPER), amelyben félig elszeszedve megtaláljuk Bains leendő áldozatainak listáját. Az első helyen álló név már kipipálva (ő volt a csomagtartóban), most jön a többi...

Guruljunk vissza a rendőrségre és ismét adjuk le az eddig összegyűjtött bizonyítékokat az ablaknál (PUT EVIDENCES). Sétáljunk be a rablási csoporthoz, ahol Adams detektív készségesen felvilágosít bennünket az általuk közölt vadászpuskáról (ASK ABOUT SHOTGUN) — a laborjelentés szerint pontosan ugyanilyen kaliberű golyó tartózkodik a csomagtartós hulla tárkójában is. Mehetünk a saját Irodánkba, ahol vesszük a telefonkészüléket és megpróbáljuk Colby figyelmét felhívni a rá lehelkedő veszélyre. A tudakozó ugyan azt állítja, hogy ilyen nevű férfit nem tartanak nyilván Steelton városában, de a telefonszám rajta volt a hitelkártyáján: 407-555-3323. Colbyt hiába figyelmeztetjük (TALK ABOUT BAINS), azt mondja, hogy tökéletes védelemmel vette körül magát, nincs mitől félnie. Az ilyen emberek szoktak gyorsan elpatkolni... Ha a főnöknek megmutatjuk Bains listáját, ő is úgy gondolja, hogy itt az ideje Steeltonba repülnünk. Irány a repülőter. (Mielőtt kimenének a reptérre, feltétlenül menjünk ki a ióterre ismét beállítani a fegyvert!)

A repülőteren vásároljunk jegyeket Steeltonba (BUY TICKET TO STEELTON). A jegyárus közli, hogy ez mindössze 160 dolcsi lesz — nekünk pedig nincs ennyi pénzünk. Szerencsére Keithnek az a mentő ötlete támad, hogy telefonon beszél a kapitányra a főnöknek, aki azonnal utasítja a jegyárust, hogy adja át a jegyeket. Keith meg hozzátesszi azt is, hogy a főnök szerint értesíthetnénk a steeltoni zsarukat az érkezésünkről. A jegyárus készséggel rendelkezésünkre bocsátja a telefonját (USE PHONE) és a tudakozó is gyorsan megadja nekünk a Steelton Police számát (407-555-2677). A detektívnek megint csak Bainsról beszélünk (TALK ABOUT BAINS), aki közli, hogy Colby lehallgatott telefonján érdekes infokat tudtak meg és a reptéren már várni fog bennünket. Kérjük el a jegyárustól a jegyeinket (TAKE TICKET TO STEELTON), aztán menjünk fel a tranzitba.

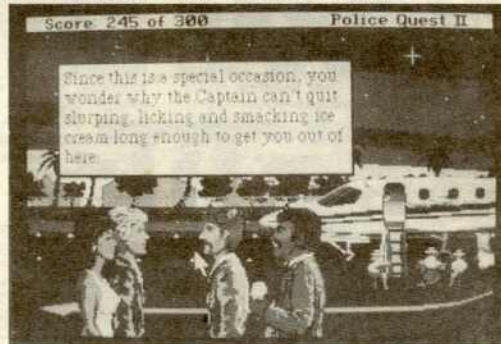
Az egyik széken egy ismerős, fehér ruhás úriember vonja magára a figyelmünket: Larry (Larry Laffer) személyesen! Talán arra a gépre vár, ami a nem létező LARRY 4-be bejött... A tranzitba egy fegyvervizsgálón keresztül tudunk repülni — ami természetesen ételen csörörpölsébe kezd a hónok alatt himbálózó pisztolytól. Magyarázkodás helyett mutassuk fel az itt posztoló rendőrnek a jelvényünket és már be is szállhatunk a gépbe. Foglaljunk helyet a Keith mellett ülésen és kapcsoljuk be az övet (FASTEN BELT). Miután a kapitány jelezte, hogy elértük a repülési magasságot oldjuk ki magunkat (REMOVE BELT) és gyönyörködünk a látványokban. A látványt két arab terrorista lesz, akik minden további nélkül elérik a gépet: az egyik bevonul a pilótafülkébe, a másik pedig az utasokat próbálja megfélemlíteni a stewardess fejének szorított pisztollyal. A kapitány nyugalomra inti az utasokat azzal a bejelentésével, hogy az üticél kicsit megváltozott: Steelton helyett Egyiptomban fogunk landolni. Ettől tényleg megnyugszunk és mielőtt a terrorista elengedi a stewardess, a legnagyobb nyugalommal előhúzzuk a pisztolyunkat és lelőjük. (Nem árt persze lelassítani a játkot, mert esetleg minket lőnek le.) A nagy durrogásra benéz az utastérbe a másik terrorista is. Nem baj, őt is lelőjük. Miután szépen leheveredtek a fal mellé, kutassuk át őket (SEARCH MASKED BODY, SEARCH JACKET, SEARCH UNMASKED BODY, SEARCH TURBAN): a dzsekiben egy csipfógót, a turbánban pedig a "Kudafi csinál-magad-pokolgép" használati utasítást találjuk. A terroristák még Allahhoz történő megtérésük előtt jelezték, hogy a gépen természetesen időzített bombát is elrejtettek. Újabb megnyugtató hír. Mehetünk bombát keresni.

Mivel Keith a pilótafülké irányában tűnt el, egyértelmű, hogy a bomba pontosan az ellenkező irányban lesz (vagyis hátul, a mosdóban). Akinek kedve szottyán, nyugodtan kotorászson értékes zsákmány után a WC-gyaklóban — mi inkább a papírtörölközők tárolóját részesítettük előnyben (OPEN DISPENSER).

Itt kb. 100 másodperc áll rendelkezésünkre, hogy hatástalanítsuk a bombát. A módszer rendkívül egyszerű: a turbánban lelt összerakási útmutatót kell visszafelé eljárszanunk. Vágjuk el sorban a sárga, a kék és a bíbor színű vezetékét (CUT YELLOW /BLUE/PURPLE WIRE), aztán dugjuk vissza a sárgát (CONNECT YELLOW WIRE), aztán vágjuk el a vöröset (vagy fehéret?) és végül megint a sárgát. Ha elszúrjuk, felrobbanunk — ha nem szúrjuk el, akkor nem robbanunk fel, hanem leszállunk és egy közveszélyes örült helikopterben a rendőrség székházába szállít. A kapitány a Burt Parkba küld bennünket egy járórkocsival, ahol érdekes dolgok vannak készülőben. Nem fog megártani, ha magunkkal visszük az asztalon heverő két walkie-talkie készüléket is (TAKE RADIO). A parkban a csaleték szerepét fogjuk játszani: sétáljunk felfelé egy helyszínt, aztán a tő mellett jobbra. A többiek elbujnak a bokrok között, mi pedig nyugodtan mászkálgatunk ide-oda — míg meg nem támadnak bennünket (a pisztolyt ne vegyük elő, mert úgy a támadó soha az életben nem fog felelősködni). Mielőtt a támadó beszalad (a program jelzi előre, hogy halljuk a lépteit), szőlünk bele a rádióba (USE RADIO). A támadó talán megijed a technika eme csodájától és hanyatt-homlok menekülne — szerencsére a szemfélszes Keith az első sarkon nyakacsipeli és visszacipel hozzánk. Néhány pontért beszélhetünk vele (nem mond semmit) és felolvashatjuk neki a jogait (READ RIGHTS).

Ugyanezen a helyszínen egy csatornanyílást találunk (az előtérben, félig takarva). Nyissuk ki a fedőt (OPEN HOLE) és másszunk le a csatornába (CLIMB DOWN). Bains reflektáléjához lefelé kell haladnunk — csak nem most, mert utóközben egy adag metángáz más belátásra bírna bennünket. Így tehát először a másik irányba indulunk el, ahol két-három forduló után egy piros szerényű tónik fel a falon. Ebben a szerényben egy gázmaszk tartózkodik, ami gázszűrő szolgálatot fog tenni nekünk, mielőtt furcsa látomásaink támadnak (WEAR MASK). Amikor megvan a maszk, a kiindulási helytől menjünk egészen lefelé addig, amíg lehet, majd ott tovább körbe. Jó ötlet a csőnyílással szemben vezető hidon átsétálni, mert a csővön egy adag szennyvíz érkezik, ami rögtön bele is mos bennünket a csatornába... Menjünk tovább jobbra, ahol a szemközti oldalon egy ajtó látunk a túoldalal (a következő helyszínen levő hidon át is mehetünk oda).

Az ajtó mögött találhatók kedvenc barátaink, kissé kényelmetlen pózban: egy székhé közéve tudoklik a szájában levő rongyolt. Meglehetősen ideges, tehát mielőtt kioldoznánk a köteleiket (UNTIE ROPE), nyugtassuk meg egy kicsit (CALM MARIE). Marie rettentő boldog, hogy eljöttünk kiszabadítani és retteg, hogy mindjárt megjelenik Bains: Ennek örömeire bujünk el a bal oldalon levő hatalmas cső mögé és húzzuk elő a pisztolytunk (ha Marie-t elfelejtettük volna megnyugtanni, akkor nem lesz időnk elbujni). Nemsokára megjelenik Bains is, aki gyantánul közelebb sétál Marie-hez — mielőtt egyvonalba ért a csővel, azonnal forduljunk felé és tüzeljünk (többször is).



Azután nyugodtan rá lehet gyúrtani (vagy selyemcukrot rácsófolni), mert az endsequence következik, amelyben szerencsétlen Sonny kénytelen feleséggel venni a csatorna mélyéről előlatható hölgyet. Viszont Keith és Fletcher kapitány rendkívül elégedett lehet, amikor a nászutra készülő újdonsült házaspár kikiséri a reptérre: az előbbi végre rágyújthat egy jó Camelro, az utóbbi pedig magába szólthat valami jobbféle fagylatot...

LONE SURVIVOR

Akiket érdekelnek a szöveges kalandjátékok, plusjuk van, és megvan nekik ez a prg., már biztosan megpróbáltuk zoldágra vergődni ezzel az angol nyelvű szöveges adventure-rel. Ez a leírás azoknak szól, akiknek ez nem sikerült.

Természetesen ebben a játékban is tudunk kimenteni, ill. betölteni játékállást. Sajnos az a program hátránya, hogy csak kezettárra tudunk menteni, de talán ezt a kis hibát felelteti maga a játék. A játék viszonylag öreg, ezért ne várjunk töle nagy dolgokat.

A háttértörténet leírásával nem húzom az időt. Tehát a komplett megoldás:

Egy idegen ágyban fekszünk. Ez elég kényelmes dolog, de egy idő után unalmassá válik. Tapogatózunk körül (TOUCH). Hopp! Találunk egy kalapácsot. Fogjuk meg (GET CROW), és törjük össze a felettünk lévő burát (BREAK CANOPY). Keljünk fel (GET UP). Egy szobában vagyunk. Olvassuk el a videóüzenetet (READ VIDEO). Megtudjuk, hogy az emberiség kihalt, s a rakéta, amellyel el tudunk menekülni, 3 napon belül felrobban. Mivel mi szeretnénk még élni egy kicsit (legalább odáig, amíg ezt az Adventure-t befejezzük), ezért induljunk el! Nyissuk ki a lift ajtaját (OPEN DOOR). Arra figyeljünk oda, hogy az ajtókat csak akkor tudjuk kinyitogatni, ha nálunk van a kalapács. Ezért azt soha se tegyük le!!! Menjünk ki az ajtón (GO DOOR). Most egy kábelen lögünk. Másszunk fel (CLIMB UP). Nyissuk ki az ajtót, és menjünk be (OPEN DOOR, GO DOOR). Egy rádiót és egy ládát pillantunk meg. Vegyük fel a rádiót (TAKE RADIO). Vajh mit lehet csinálni egy rádióval? Na mit? Meghallgatni. Nagy Feró "Garázs"-át. Próbáljuk meg. Nem sikerül. A fene ebbe a rádióba. Válguk a földhöz (BREAK RADIO). Jól! Valami kiesett belőle! Egy hangszóró. Vegyük fel (GET LOUD). De Feró miatt vagyunk megegyeszer földhöz (BREAK LOUD). Nihi! Egy mágnes! Vegyük fel (GET MAGNET). Most már aránylag megbékéltünk, de azért rúgnak bele egyet a ládába (KICK LOCK). Kinyílt. Vizsgáljuk meg (EXAM LOCK). Találunk valamit. Egy úrruha (már kezdtem örülni, hogy talán sör). Viseljük (DON SUIT). Menjünk délre (S). Egy Geiger-Müller számláló. Vegyük fel (GET COUN). Itt már nincs semmi. Tüzzünk vissza a liftbe (N, GO DOOR). Másszunk fel (CLIMB UP). Egy hűtőszekrény. Nyissuk ki (OPEN REFR). Kaja!!! Itt a zaba ideje (SCOFF LETT; SCOFF TOMA; SCOFF CHEE). (O.K. MMMMMMMM! Delicious!). Miután jól belaktunk, menjünk ki az ajtón (GO DOOR). Most jön a szokásos mászás és ajtónyitás (CLIMB UP; OPEN DOOR; GO DOOR). Egy szobában vagyunk, és egy gombot látunk. Nyomjuk meg (PRESS BUTT). Menjünk ki az ajtón (GO DOOR). Vizsgáljuk meg a számlálónkat (READ COUN). A levegő rendkívül veszélyes (ha bent vizsgáltuk volna meg, a gép azt

"mondta" volna, hogy a légkör biztonságos). Tehát lehetőleg ne vegyük le a ruhánkat (legalábbis, ha nem akarjuk előlről kezdeni az egészet). Ezután kétszer keletre (E,E). Egy házíkö. Menjünk be (GO CABIN). Egy doboz és egy mutáns vadászmenyét mosolyog ránk. Lehetőleg ne nagyon piszkáljuk egyiket se, mert bajunk lehet belőle. Ezért másszunk be az itt látható ablakon (GO WINDOW). Egy csodálatos mutáns saláta és egy ásó, de egyelőre hagyjuk őket békén. Viszont bokrokat is látunk. Nézzünk el oda, (háttha találunk valami csinos kis lányt) (GO BUSH), ám le kell lomboznom a vágyakat. Semmit sem fogunk találni. Mi viszont történelni keressünk tovább (N). Egy óriási mutáns nyúlba botlunk, aki nem enged minket egyenesen továbbmenni. Kérdezzük meg tőle, szereti-e az EDDA-t? Még csak nem is hallott róla!!! Hát ez már pofátlanság! Rúgnunk bele (KICK RABBIT). Hm. Mintha egy kicsit izgatottnak látszana. Ez mit jelenthet? Na, mindegy. Gyérünk visszafelé (S). Húhá! Ez a budós nyúl követ minket. Hova lehetne elvinni, hogy békén hagyjon? Hm, hm... Mintha... emlékeznék egy salátára. Vigyük oda (GO MOLE). Úgy látszik bejött. A nyuszi elkezdett zabálni. Mi szemérmesekek vagyunk, ezért távozzunk, de előtte vegyük fel az ást (GET SHO; GO BUSH). Északra (N) megyünk. Nincs itt a nyuszkó, mehetünk tovább (GO TRAIL). Itt ássunk egy kicsit (DIG). Egy kis földalatti lyukat találunk. Nézzük meg (EXAM MOLE). Egy halót találunk. Vegyük fel (GET NET). Ezután ülünk be a csónakba (GO BOAT), és vizsgáljuk meg (EXAM BOAT). Egy elem. Vegyük fel (GET BATT). Ezután indítsuk el a motort, és csónakázzunk egy kicsit (START ENGI; DRIVE BOAT). Egy szigetre jutottunk. Szálljunk ki (GO ISLA). Menjünk keletre (E). Egy drótháló látunk, és ... és mögötte: A RAKETÁT. Másszunk át a kerítésen (CLIMB FENCE). Ezután csöndesen meghalunk. Kezdhettük előlről az egészet. Aki nem csak a hülyeségen tóri a fejét, az az utóbbi két lépést effelejti. Tehát, amikor kiléptünk a csónakból, egy bunkerrel találjuk szemben magunkat. Itt ássunk egy kicsit (DIG). Egy oxigéntartályt találunk. Töltjük fel vele az úrruhánkat (REFILL SUIT). Ezután már el is dobhatjuk az ást, már nincs szükségünk rá (DROP SHO). Menjünk be a bunkerba (GO BUNK). Itt egy csontváz vár ránk. Vizsgáljuk meg (EXAM SKEL). Egy pénztárca kerül elő. Nézzük meg (EXAM WALL). Egy kis fém kártyácskát találunk. Vegyük magunkhoz (GET CARD), majd angolosan távozzunk (N). Itt már nincs több dolgnak. Másszunk vissza a csónakba, és vezessük vissza a motorcsónakot (GO BOAT, DRIVE BOAT). Szálljunk ki (GO LAKE). Nyugát, és dél (W,S) felé vesszük az utunkat, majd megnézzük a nyuszt (GO MOLE). Menjünk északra (miután megcsodáltuk a

nyuszt) (N). Még mindig itt van a vadászmenyétcske. Hálózunk be szeretünkkel (NET FERR). Ezután már felvehetjük a dobozt (GET BOX). Nyissuk ki (OPEN BOX). Néhány floppy-t találunk. Dobjuk el a dobozt, és vegyük fel a lemezeket (DROP BOX; GET DISKS). Most már elég volt a mászkálásból. Ezért gyérünk vissza a "bázisra" (N,W,W,W; PRESS BUTT; GO DOOR). Szokás szerint megint a liftkábelen kinttornázunk. Másszunk lefelé néhányszor (CLIMB DOWN; CLIMB DOWN; CLIMB DOWN; CLIMB DOWN). A lift tetején találjuk magunkat. Vizsgáljuk meg (EXAM ELEV). Csodák-csodájára a Starsky & Hutch nyomozópáros utóbbi tagjával találkozunk, de úgy látszik magyarsította a nevét HATCH-ra!!! Most már tényleg elég az ökörségből!

Tehát másszunk le a liftbe (GO HATCH), majd pedig OPEN DOOR és GO DOOR. Jé, egy zuhany. Zuhanyozzunk le (TAKE SHOW). Most már levehetjük a ruhánkat (ha eddig próbáltuk volna, kezdhettük volna előlről az egészet): DOFF SUIT. Ha nagyon akarunk, lezuhanyozhatunk így is (TAKE SHOW). Most már szép és tiszták vagyunk. Tehát tovább! (D; GO POD). Egy jelet látunk. Nézzük meg (READ SIGN): "A kilövési helyre". Aha, tehát ez az utazófülke oda visz. Nézzük meg, vagy mozdítsuk meg az utazófülkebe épített kart (MOVE LEVER). Egy kinyítható elemet találunk. Vegyük fel (TAKE BATT), majd dobjuk el mindkét elemet ami nálunk van (DROP BATT; DROP BATT). Ezután vegyük fel a jó elemet (TAKE BATT), és illesszük vissza a másik helyére (FIT BATT), majd PULL LEVER. Egy hang felszólt minket, hogy illesszük be a mágneses kártyánkat (INSERT CARD). Hoppá! A kártyánk nem mágneses! De nem esünk kétségbe, ugyanis nekünk van egy kis mágnesünk. Talán sikerül... (MAGNIFIZE CARD), majd (INSERT CARD). Ok. Nyomjuk meg a kart (PULL LEVER). A fülke elindul, majd később megáll. Szálljunk ki (DISC POD) (U) (OPEN HATCH). Megjelenik a "card seat". Illesszük be kártyánkat (INSERT CARD). Most már mehetünk (GO HATCH). Ezután (U). Itt van egy számítógép. Nyomjunk meg egy gombot (PRESS BUTT). Egy hang felszólt, hogy tegyük be a kilövés vezérlő szoftvert, hát lehet ilyen szép kérdésnek ellenállni (INSERT DISK)? Nyomjunk meg megegyeszer egy billentyűt (PRESS BUTT).

HOORAY! BLAST OFF!... Play again! Tehát befejeztük a játékot. Illetve majdnem. Kapcsoljuk ki a számítógé-punket, majd újra be. Kerjünk a lemezről DIRECTORY-t. Miután meggyőződünk róla, hogy a LONE SURVIVOR-os lemezt tettük be a drive-ba, adjuk ki a következő utastást: OPEN 15,8,15; PRINT#15, "S:LONE SURVIVOR" Most már teljesen készek vagyunk! ALAXAY VIKTOR, Eger

SZÖKÉS A VÁRBÓL

Kedves (?) CoVboy! Úgy gondolom elfogadod tőlem a SZÖKÉS A VÁRBÓL c. játék leírását. (Oh, hát hogyan! Még meg is köszönöm! — CoVboy) A játék címképén egy várat láthatunk, 'SPACE' után megjelenik a második címkép, melyből a program utasításkészletét, íróját és a tárgyak megvizsgálásának módját tudhatjuk meg. Ha valaki játszanis is akar, megnyomja a 'SPACE'-t.

Egyedül vagyunk egy sötét börtönben. Derítsük fel a börtön nyugati végét (NY, NY)! Egy halott rab és egy kökés vár ránk. Vegyük fel (a kökést) és menjünk a kijáráshoz (FOGD KOKEST, K)! Ha megvizsgáljuk a rácsot, láthatjuk, hogy erős lakattal van lezárva. Ninil! Egy ór is van rajta. Ha már ott van, rántsuk le (RANTSUD ORT)! Eltájtul. Vizsgálat után észreveszünk egy kulcsot, ami az órról lóg egy zsinóron. Vágjuk le (VAGD ZSINORT), és a kulcs leesik. Vegyük fel és menjünk ki (FOGD LAKATKULCSOT, NYISD LAKATOT, EMELD RACSOT, FEL)! Itt vagy keletre megyünk, vagy

nyugatra. Induljunk nyugatra. Itt világosabb van. Aki siet, továbbhalad nyugatra és újakezdi a játékot, de mi visszafordulunk (K). Visszaértünk a börtön fölé, mehetünk tovább (K). Menjünk be a déli szobába, ahol szép szőnyeg van (D)! Vizsgálat után kiderül, hogy szép és nem gyűrött. Ha nem gyűrött, akkor ügyelnek rá. Csak nincs alatta valami? Ha megnézzük, egy fátylát találunk, amit tanácsos felvenni (HUZD SZONYEGET, FOGD FAKLYAT). Most már mehetünk a rendezesebb, világosabb első emeletre (E,K,FEL, NY). Van nyugaton és délen egy-egy ajtó. Lépünk be a nyugatin át a ronda mosdófülkébe (NY)! Találunk itt egy asztalt, melyet megvizsgálva szemétre bukkanunk, a szemetet átvizsgálva pedig egy kulcsocskát lelünk, amit fel is veszünk (FOGD KULCSOCSKAT). A tükör is berendezési tárgy. Vajon mire használhatjuk? Betörjünk! (TORD TUKROT) Be is mehetünk rajta (NY) egy raktárhelyiségbe. Vegyük fel a kötelet és menjünk a déli szobába (K,K,D)! Itt van egy asztal, ami-

nek a fiókját a kulcsocska nyitja (NYISD FIOKOT). Ezek után a fiókot kihúzzuk, megvizsgálhatjuk és felvehetjük a vaskulcsot és visszamehetünk a folyosóra (HUZD FIOKOT, VIZSGALD FIOKOT, FOGD VASKULCSOT, E). A folyosó északi végén egy ablak van, mint azt a vizsgálat után láthatjuk. Ha ott van, szedjük le az ablakkilincset (SEZD ABLAKKILINCSET)! Menjünk az ór szobájába (K,FEL,NYISD AJTOT,K)! Szobavizsgálat után találunk egy gyertyatartót. Mire szolgálhat? Természetesen arra, hogy meghúzzuk (HUZD GYERTYAT)! Belegyünk a most kinyílt ajtón és megvizsgáljuk a szobát (D,VIZSGALD SZOBAT). Látjuk, hogy az ablak felett a külső falon egy kampó (mert ezt a várat a szökő raboknak építették). Ha nálunk van az ablakkilincs, kinyithatjuk az ablakot és elmenekülhetünk (NYISD ABLAKOT, LE). De nem megy. Vajon miért? Hát persze! Kössük a kötelet a kampóhoz, és most már mehetünk!!! (KOT KOTELET,LE)... KOVÁCS ZSOLT, Dabas

TUBE RUNNER

Hi CoVboy! Jó, hogy a Tökös-Mákosban külön van egy Plus4-es rovat, mert ide legalább néha beküldenek valami jót, úgy döntöttem én (SZÜCS VIKTOR, Miskolc) is beküldök valamit, amit belerakhatnak. Ezennel leközöm a TUBE RUNNER c. játék leírását és térképét: A programot a Gremlin Graphics készítette, indítása a tűzgombbal lehetséges. Kezdetben egy úrhajóssal vagyunk, akinek az a feladata, hogy

megadott időn belül összeszedje a bázisban elrejtett gyémántokat. A labirintusban különböző tárgyak is találhatóak: kulcs: segítségével az ajtókat nyithatjuk ki (10 pont) gyémánt: fel kell szedni (10.000 pont) energia: növeli az energiánkat, tovább tudunk rohagálni (100 pont) lőszer: (100 pont) Néha megjelenik egy hamburger, amibe

belelőhetünk, ekkor kisebb darabokra oszik szét, amiket már könnyűszerrel szétlőhetünk némi pontokért. Ha egy pályát teljesítettünk, akkor jön a következő, ami sokkal nagyobb, és több a felszedhető gyémántok száma is. Még egy fontos dolog: A bal alsó sarokban egy szám mutatja a kulcsok számát, ne lepődjünk meg, ha egy kulcsot felveszünk, ennek értéke 2-vel nő. lme a térképek:

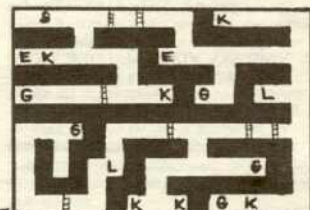
Level 1



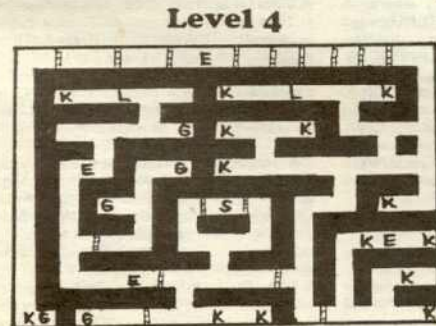
Level 2



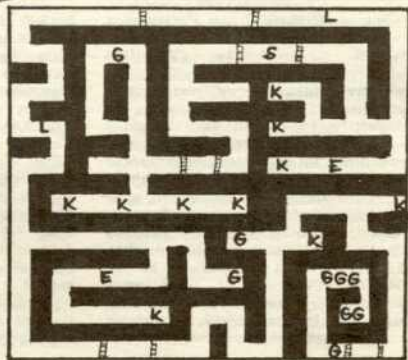
S: START
G: Gyémánt
K: Kulcs
E: Energia
L: Lőszer
H : Ajtó



Level 3



Level 5



TökösMákos

DISKOLTVAJ (64)

(A múltkori levelezésben megjelent "Gigalevél" szerzőjének levélből kinyírbált dolgok jónneknek — CoVboy)
Rögtön a középhe vágok: A játék hagyományos adventure, eléggé hasonlít Rátkai játékaikhoz. Néhány kényelmi funkció nagyon híányzik pl. OSAVE/OLOAD, BOM, rövidítések. Még egy különbség: életerőnk minden lépéssel csökken (kajálással helyreállíthatjuk). Na, és most jön a lényeg, a megoldás.

Kezdetben a szobákban vagyunk, egy asztallal szemben. Nézzünk egy kicsit körül (VIZSGAL ASZTAL). A vizsgalás eredménye: egy fiók, telefon+üzenetregizitő (HÚZ FIOK). Az igazolványunk és egy villamosjegyet találunk, amit magunkhoz is vehetünk. Telefonálni nem tudunk, tehát BEKAPCSOL ÜZENETREGIZITÓ. Kapunk egy kis kerettörténetet, pár Info-t és a "minden programok ellőpója" címmel tisztelnek meg bennünket. Itt már nincs több dolgnak, kimethünk (É, É). Egy villamosmegállóba jutottunk. Várjuk meg a villamost és szálljunk FEL. Lőgni sajnos nem lehet, mert elkap a kalauz (LYUKASZT VILLAMOSJEGY). A villamos elindul, majd kis idő múlva megáll (LÉ). Menjünk D, NY, D-re. Egy padhoz értünk, akár le is ülhetünk, +20 életerő pont. Menjünk É, É, É-ra. A cím már valahonnan ismerős, tehát bemegyünk NYOM CSENGŐ, K. Itt szerencsénk lesz Bogácsoshoz, aki hangosan ugat és ránk ugrál, tehát valószínűleg egy kutaról van szó. Csillapítsuk le a valahogy (ORDÍT). Hm... mintha nem jött volna össze. Használjuk inkább a SIMOGAT BOGÁCSOS parancsot: Na, ez már mindjárt más. Menjünk beljebb (NYIT AJTÓ, K). Az előszobában vagyunk, nézzünk körül egy cseppet (VIZSGAL ELŐSZOBA, VIZSGAL RUHAFOGÁS). Jutalmunk egy kulcs és egy esernyő. Keletre van a nappali, itt is körülnézünk (VIZSGAL NAPPALI, VIZSGAL POLC, VIZSGAL ASZTAL). A segítség szerint az óvás hasznos és kellemes, tehát a könyvet+újságot, amit találtunk, rögtön olvassuk is el. Menjünk É-ra. Itt egy kis kavardás van, de a biztos; hogy a könyvhöz, a

hűtőhöz, a spejzhoz és a polcon összesen egy üveg üdítőt, egy sörnyitót és mézet találunk. A mézet meg is csejtjük, +30 energia. Az üdítő is üvegben limonádé van (antialkoholisták egy pár energiapontért megihatják). Menjünk fel az emeletre (A spejzből K, D, FEL). Ajtókat látunk délre és nyugatra. Kezdjük a délvel. A szekrényt megvizsgálva egy szekrénykulcsot találunk, amivel természetesen (!?) nem lehet kinyitni a szekrényt. Menjünk a fürdőszobába (É, NY). A mosdóban egy darab szappanra lenünk, amivel már fürödhetünk is (NYIT CSAP, ZAR CSAP, FURDIK, +30 energia). Most nézzünk be Szilvi szobájába (K, É, NY). Ha jobban körülnézünk (VIZSGAL SAROK) találunk egy tollat. Ezt Szilvi vesztette el, legjobb, ha megkeresük valahol a házban és visszaadjuk neki (AD TOLL SZILVI). Menjünk ki a kerthe (a nappaliból NYIT AJTÓ, K). Itt felnyomhatjuk energiánkat, másszunk fel a létrára... A létrára felmászva fantasztikus eseményeknek leszünk szemtanúi: a szomszéd göthös macskája nyávog a háztetőn... Hűzzünk el É-ra. Itt vannak egy fadóbozban a biztosítékok. Most szórakozni fogunk: KAPCSOL BIZTOSÍTÉK. Valaki az Elektromos Művek igazgatóját szítja, ezt nem hagyhatjuk (I). Ez jó vicc volt, most jön egy még jobb (K, NY). Mindenki azt várna, hogy ugyanoda kerülünk vissza — hát nem, a nappaliban kötünk ki. Na, mindegy. (D) A szekrényhez már van kulcsunk, nyissuk ki (NYIT SZEKRENY SZEKRENYKULCS) Láthatjuk, hogy az ősi középvizsgót közmondásnak ("Aki keres, az talál") most pont az ellenkezője jött be: Aki talál, az keres... Igaz, hogy nem sokat, de azért 150. Ft se semmi. Gyorsan lépünk le, mielőtt észreveszik (É, NY, NY, NY). Most az áttörőháza megünn (É, NY) Ohhh... eleddet az eső. Nem akadály: NYIT ESERNYŐ, CSUK ESERNYŐ, mehetünk tovább (NY, É, NY, D). Egy zárt ajtó állja utunkat. Az előszobában talált kulcs véletlenül pont illik a zárba (NYIT AJTÓ KULCS, D). A szertárban vagyunk, ahol egy VIZSGAL SZERTAR után találunk egy kizettált COPY felirattal (ha Ti is úgy

gondoljátok, fel lehet adni egy pályázati rejtvényt, hogy ez mit jelent...) Sajnos itt ronja a levegőt Gábor is (ő ki lehet?) és nem engedí felvenni a kizettált. Semmi baj, emlékezzünk csak, mit mondott Nykolaj Napolaj, ismert hátsó-szibériai repánemestő: "Többet ésszel, mint esz nélkül".
Téhat most nagyon furfangosak leszünk: AD ÚJSÁG GÁBOR, FELVESZ KAZETA. Menjünk bevisárolni (É, É, É, D, K, K, D, D, K, K). Most imádkozunk, hogy az ÁPISZ-t (a gondolkodó ember kellékítára, vagy az a PIERT?) még nem rabolták ki. Ha ez megvolt, akkor BÉ. Ha csak a halott eladót látjuk, nem jött össze az imádkozás — kezdhetjük elölről az egészet. Vegyünk egy lemezt (VESZ DISK) 150. Ft kész rablás! A játék célja a program lemásolása, nem ártana valamit csinálni ennek érdekében is: É, NY, NY, É, NYOM CSENGŐ, K, K, FEL, É, É. Miklós szobájában vagyunk, de ő sajnos nem engedí, hogy lemásoljuk a programját. "Puhítsuk meg" egy kicsit (NYIT ÜDÍTŐ, AD ÜDÍTŐ MIKLÓS). (Az antialkoholisták, akik a játék elején megetták, most igen kellemetlenül érezhetik magukat) Na, most már talán más a véleménye (BESZÉL MIKLÓS). Aaaaahargh! Ez kiakadt! Akinek működő verziója van, annak mondom tovább: Miklós 3 kérdést fog feltenni nekünk, ha jól válaszolunk, szabadon garázdálkodhatunk a gépén. A kérdések: — Mi Miklós kedvence könyve? (A Gydrák ura)

— Miért járnak át a srákok az áttörőház kertészen lévő lyukon? (focizni)
— Milyen a szomszéd macskája? (gothós)
Ezután már csak le kell másolnunk a programot (valószínűleg mindenkinek fog menni egyedül is) és teljesítettük a küldetést, minden jó, ha a vége jó, de még jobb, ha ilyen az eleje és a közepé is. Még egy-két jó tipp: a rendőrnök mutassuk meg az igazolványunkat és akkor békén hagy. Ha a rabló vagy a csavargó megjelenik, akkor gyorsan húzzuk el a csőket, de ha valamelyik tárgyunkat elveszik, akkor muszáj lesz bizonyítani (UT RABLÓ v. UT CSAVARGÓ stb.)

BUSHIDO

Néhány tipp a BUSHIDO-hoz. Varázsitalok készítése a néhol található ládákak a különböző varázspálcákkal (WANDS) tudjuk kinyitni. A ládából előugróló izéket összeszedve juthatunk a varázsitalok összetevőjéhez. (Ilyenek vannak mint pl. sárkányvér, gyíkbor, tönixtojás). Az ebből készült dolgokat még meg is fogjuk inni! Akinek nincs rá guszta, jusson eszébe Teflon Ibrak, ismeretlen tüzöldi sakkzó híres mondása: "Aki fél az alkoholmérgezésről, ne igyon mérgezett alkoholt!". Szóval, ha már vannak hozzávalóink, kérjük a tárgyaink listáját, majd a menüből válasszuk ki az INGREDIENTS-et. Itt láthatjuk összeszedett hozzávalóinkat. Ha valamelyiket USE-ba tesszük, megjelenik az abból készíthető varázsital első két

betűje. Ha most egy másik hozzávalót is USE-olunk, kiderül, hogy sikerült-e turmixolnunk valamit (XXX MIXED), vagy sikeresen elparazoltuk az értékes anyagokat (NOTHING HAPPENED). Néhány recept:
Lizard Skin + Witch Weed = Fear Draft
Venom + Fairie Fungi = Unseen Draft
Witch Weed + Fairie Fungi = Repel Draft
Phoenix Egg + Venom = Destroy Draft
Fairie Fungi + Lizard Skin = Heal Draft
Moondust + Lizard Skin = Omen Draft
Elixir + Fairie Fungi = Hero Draft
A varázsitalokat is USE-al lehet használni. Hatásuk időtartama a WISDOM tulajdonságunk értékétől függ. Hogy melyik varázsital mit csinál, azt mindenki kikísérletezheti magának. (Maradjon egy kis izgalom a népek...) (Meg a nevéből úgysem túl

nehéz kitalálni... — CoVboy)

A kulcsal nyitható ajtók (már amelyiket ki tudtam nyitni):
Downtage — Burrowdoo (Brass Key)
Burrowdoo — Base (Jade Key)
Templedeep — Cryptways (Copper Key)
Cryptways — Moontower 1 (Steel Key)
Moontower 1 — Moontower 2 (Silver Key)
Moontower 2 — Moontower 3 (Copper Key)
Burrowdoo — Wraithgate (Jade Key)
Wraithgate — Fairfoul Halls (Browe Key)
Burrowdoo — Fairfoul Halls (hon Key)
Cryptways — Way of the Dead (Steel Key)
Burrowdoo — Temple (Kulcs nélkül)
Ahogy Downtage-ból átérünk Burrowdoo-ba, menjünk balra (csak arra lehet) és a következő szoba bal alsó sarkában van a titkos átjáró.

ÜNDÜRÜXÜ KIRÁLY (64)

Kerettörténet most nincs, a játék elején mindenki elolvashatja. A lényeg: Az ellenséges Hömpörö király új csodafegyverének tervezését kell ellopunk. A játék Hömpörö vára előtt kezdődik. A vizesárkon sajnos nem tudunk átkelni, ezért egy kicsit széténezzük az aljnövényzetben (V BOKOR). Az ágak között egy nyílást veszünk észre, itt átmehetünk (MEGY NYILÁS). A várkapu elé kerülünk, de a kapu természetesen zárva van. A segítség szerint legyenek udvariasak (KOPOG). Már mehetünk is É-ra. A várudvaron egy vasdarabot találunk (F). Északra van a piactér, itt bizniszelnéi fogunk (ELAD ALMA). Most már van pénzünk, gyorsan meg kellene szabadulni tőle, mielőtt leértékeli a petákat a konvertibilis valutához képest (K). Az aprófa között egy baltára lelünk (V APRÓFA, F). Keletrre van a kovácsműhely (K). Mivel a pénzünkön nem tudunk pl. CoV-ot előfizetni, kardot csináltatunk belőle (AD VASDARAB KOVACSNAK, AD PÉNZ KOVACSNAK). Most a faluba megyünk (NY, D). A szemétnél turkálva (V SZEMÉT) egy piszkavasat találunk (F). Már csak a vár nyugati felében nem voltunk (NY, NY). Most változtathatunk azon a tartálatlan állapotban, hogy már legalább két perccé nálunk van egy balta és még semmit nem romboltunk össze vele (VÁG FA, F). A szöveg egy kicsit sokat foglalkozik a mező leírásával, ez gyanús (V FOLD, F). Már biztos megéheztünk, meggyünk a pékhez (É). Pénzünk ugyan nincs, de a

gyűrűért (ha megvizsgáljuk, kiderül, hogy "szép ékszer") kapunk egy kenyeret (AD GYÜRÜ PÉKNEK). Most már eléggé fel vagyunk fegyverkezve ahhoz, hogy bemegyünk a belső várba (D, K, E, É, NYIT KAPU). "Nincs kulcsod" — mondja erre a program. Hm. Ha itt a kapu, valahol itt kell a kulcsnak is lennie (V FAL, HUZ KÖ, F). Na, már mehetünk is (NYIT KAPU, É). A belső várudvaron vagyunk, egy szokókut előtt. A kútból íhatunk (ISZIK) és a vízben egy kovakövet találunk (V SZOKÓKUT, F). Északra a kovakóhoz egy lámpát szerehetünk, de meggyújtani nem tudjuk, mert a kovakó vizes (É, F, D). Még két irány maradt, menjünk mondjuk nyugatra (NY). Az ebédelőre kerülünk. Ugy ténik lekéstük az ebédet, mert az asztalon csak egy zsebkendő van (V ASZTAL, F). A sarokban egy lépcső indul (a program szerint "indul") felfelé (FEL). Hogy teljes legyen az örömmünk, egy zárt ajtó állja utunkat. Egy ilyen ELITE (sőt bak-ELITE) (főnök, mint mi vagyunk, ez nem akadály (FESZÍT AJTÓ, K). A toronyba jutottunk. A mennyezeten lévő csapóajtót nem érjük el, tehát LE. Az őrszobában vagyunk, ahol — kicsoda véletlen! — éppen egy ór tartózkodik és ki is nyír, hacsak mi nem tesszük ezt vele előbb (ÓL ÓR). Ezután felvehetjük az itt lévő dolgokat (F). Menjünk vissza a várudvarra (FEL, NY, LE, K, K). Talán most már megszáradt a kovakövünk (GYÚJT LAMPA). Hát nem... De ha megtöröljük a zsebkendővel, akkor már igen (TÖRÖL

KOVAKÓ, GYÚJT LAMPA). Mehetünk LE. A borospincébe jutottunk. Az itteni teendőt mindenki magától is kitalálhatja (NYIT CSAP). A boroshordó kinyitása ugyan nem a várt eredményt hozta, de ez sem olyan rossz (K). Egy titkos folyosóra jutottunk, ami rögtön ránk is omlik, ha nem teszünk ellene valamit (TÁMASZT KÖ). Északra egy titkos terembe jutunk, ahol egy kőlap van a földön. Egyszerre túl nehéz, de ha kajálunk egy kicsit, mindjárt erősebbek leszünk (ESZIK KENYER, EMEI KÖ). A kő alatti lyukban egy ládakulcs van (V LYUK, F). Most visszamegyünk a toronyba, de magunkkal visszük a létrát is (D, NY, FEL, F, NY, NY, FEL, K, LETESZ LÉTRA, FEL). A király titkos szobájában vagyunk, egy lezárt láda, és egy pok társaságában. A pok csak átverésnek van, de a ládához már van kulcsunk... (NYIT LÁDA, V LÁDA, F). A ládában két terv van: egy egyszerű kódolóé és egy csodafegyveré. Most persze mindenki szalad haza Ündürüxu királyhoz. Csak tessék böcs és igazságos uralkodók elkezde a csodafegyverrel Szaddám Huszeint jászani, mi meg meghalunk a csatáért. Jobb lesz, ha megsemmisítjük a veszélyes tervrajtot (TEP TERV). A kifelé vezető utat mindenki magától megtalálhatja, főleg, ha figyelembe veszi, hogy a borospincétől kétszer keletre lévő képernyőn kissé puhább a föld a szokásosnál... Az eddigieket gyártotta: HANCU, H-LIN és még sok egyéb név, Vácról

Wargame Construction Kit (64)

Nevével ellentétben nem csak szerkeszteni, hanem játszani is lehet vele, akár ketten is! Éppen ezért megérdemel egy jó, részletes leírást. Először választanunk kell:

- 'F3' — Editor (szerkesztő)
- 'F5' — One player game (1 játékos)
- 'F7' — Two player game (2 játékos)

Editor (Main menu — Főmenü):

Disk Access (Lemeztunkciók)

'F1' — lemez formázás

'F3' — vissza a főmenühöz

'F5' — töltés

'F7' — mentés

8 lehetőség van az A oldalon kimentett állás tárolására.

DRAW MAP (Térképprajzolás)

RIVER — folyó; CRESTS — dombtetők;

BRIDGE — ép hid; TREES — fák; ROADS

— utak; CLEAR — BORDER — térkép széle;

BLOWN BRIDGE — roncs hid; MINES

— aknák; BUILDINGS — épületek; HILL-

TOP — hegycsúcs; WOODS CENTER —

erdő közepe; WOODS BUTTON — erdő

mélye; WOODS LEFT — bal oldali erdő-

szél; WOODS RIGHT — jobb oldali erdő-

szél; WOODS TOP — erdő csúcsa. Ahol

többesszám van, ott többféle közül válo-

gathatunk a joystick jobbra ill. balra

húzásával. Ha kiválasztottuk a megfelelőt,

egy fehér négyzetrel akhányszor elhe-

lyezhetjük a képernyőn.

Újra válogatni az 'F7'-tel lehet. A főmenü-

be az 'F3'-mal térhetünk vissza.

EDIT FRIENDLY UNIT (Hadseregünk szerkesztése)

Ez egy táblázatban történik, az értékek tetszőleges változtatásával:

UNIT NUMBER (egységeink száma) — 1-31

FIREPOWER (tűzerő) — 1-99

DEFENSE (védekezés) — 0-99

ASSAULT (támadás) — 0-14

MOVEMENT (mozgás) — 0-99

STRENGTH (erősség) — 1-7

RANGE (hatósugár) — 0-20

FIRE TYPE (tűzelés típusa)

UNIT TYPE (egység típusa)

TRANSPORT (szállító egység) — yes/no

DIG IN (az egység beássa-e

magát) — yes/no

AT CAPABILITY (a harc célja a játékos

készsége) — yes/no

AT DEFENSE (a harc célja a védeke-

zés) — yes/no

TURN OF ENTRY (hányadik körben lép-

jünk be) — 1-99

CHOOSE ICON (válassz egy harci egysé-

get)

DUPLICATE (másold le) — max. 31 pél-

dányban lemásolhatjuk a szerkesztett

egységet

EDIT ENEMY UNIT (Ellenség szerkeszté-

se)

Ugyanaz, mint az előző, csak nincs száll-

ító egység, viszont van beásás.

AGGRESSION: az agresszió beállítása 0-7

érték között.

DISPLAY UNITS

A kiválasztott egységeket kell elhelyezni.

CHOOSE SCALE (A csata fajtái)

TACTICAL (taktikai), OPERATIONAL-

TACTICAL (hadműveleti-taktikai), OPER-

ATIONAL (hadműveleti), STRATEGIC

(stratégiai).

ONE PLAYER GAME

Először ki kell választani, melyik küldetést akarjuk játszani. Zárójelben a játékosok száma.

1. BASIC SCENARIO CONSTRUCT: az

általunk szerkesztett játék

2. CROSS A RIVER: átkelés a folyón (2)

3. ABUSE ON THE MEUSE: Előrenyomul-

ás a Meuse-nál (2)

4. RETURN TO BETA 4: visszatérés (1)

5. DELTA FORCE RESCUE: A Delta

Force kiszabadítása (1)

6. FULDA GAP: Fulda-szoros (1)

7. FIRST BULL RUN: Az első csata Bull

Runnál (amerikai polgárháború) (2)

8. CASTLE SIEGE: csata a kastélyban (1)

Amit 2 játékosal lehet játszani, azt természetesen lehet egyedül, a gép ellen is.

Beállítás 'F5', majd 'F7'. A képernyő 3 fő

részre bontható:

Felső rész:

Itt láthatóak azok a menüpontok, amelyek

a játékhoz kapcsolódnak (az aktuális

fehér). 'F7'-tel lehet továbbiéptetni a

menüpontokat.

OB: Csapatok beásása a földbe. UNIT DIG IN — csapat beásása; UNIT COMBAT READY: a csapat harcászó-ságában. Beásva kisebb az esélye annak, hogy eltalálják őket, viszont nem tudnak mozogni.

AP: A BONUS ágyúlövések célját kell megadni

FF: Itt lőhetünk az ellenségre. Először a saját egységünkre kell clickelni, azután az ellenségre. (NO LINE OF SIGHT: valami akadályozza a lövést; OUT OF RANGE: látóvonalon kívül van; THAT UNIT IS UNABLE TO FIRE: ezzel az egységgel már lőttünk; THIS IS NOT A FRIENDLY UNIT: nem a mi egységünkkel akarunk lőni; TARGET HIT: eltaláltuk a célpontot; TARGET MISSED: nem találtuk el a célpontot; TARGET ELIMINATED: a célpont megsemmisült

FM: Itt mozgathatjuk a csapatainkat. Ez a mozgási pontok szerint történik: az úton 1 pontot fog; a mezőn 2 pontot fog; a hídon 3 pontot fog; az erdőben 6 pontot fog; az ágyúzótt földön 6 pontot fog.

(NOT ENOUGH MOVEMENT POINTS: nincs elég mozgási pontunk a lépéshez; TERRAIN IMPOSSIBLE FOR VEHICLES: itt ezzel a járművel nem lehet közlekedni). Erdőben csak gyalogos csapatok tudnak menni, de érdemesebb velük az úton közlekedni. A helikopter és repülőgép mindegy, mi felett repül, csak 1 pontot fog lépésenként.

EF: Az ellenség lő (TARGET HIT: eltaláltak; TARGET MISSED: nem találtak el; TARGET ELIMINATED: kiölték egy egységünket). Aki lő, az 'F' betűre változik, amire lőnek, az pedig villog.

EM: Az ellenség mozgog
AF: Itt adják le a BONUS lövéseinket. Meg kell jegyezni, hogy nem mindig kapunk BUNUS lövéseket, csak néhely akciónál (pl. átkelés a folyón).

Középső rész:

Itt található a térkép, rajta a szembenálló egységekkel. Ha fehér széle van egy egységnek, az a miénk. Ha fekete széle van egy egységnek, az az ellenségé. A

terep jelölései: Kék: folyó; Zöld: mező; Világosbarna: út v. épület; Sötétbarna: erdő; Fekete pontok: aknák; Barna zöld csikkel: hid; Barna zöld csikkel, kihagyásokkal: roncs hid; Egyik széle világosbarna, másik széle sötétbarna: fal

Alsó rész:

Ez csak akkor jelenik meg, ha saját egységünkre clickelünk. Jelzések balról-jobbra: X 04: csapatunk sorszáma; F 45: az egység tüzereje; D 30: ekkora kárt tud tenni az ellenségben; R 20: a lövés hatótávolsága; A 04: ez nem egészen világos, de nem fontos; M 10: mozgási pontok száma; S 6: Ha 0 lesz, akkor az egység megsemmisül. Ha pirosra vált az eredetileg zöld szín, akkor nemrég belelőttek egyet. Ha a SUPPRESSED felirat is megjelenik, akkor lőni ebben a körben már nem tudunk vele.

Ha valakinek tetszik a játék, szívesen elcserélem vele (csak lemezen). Cim: Czágler Péter, 2440 Százhalombatta, Pf.: 59.

CIRCUS ATTRACTIONS (64)

A Golden Goblins programozói egy igazán jól sikerült cirkusz-szimulációval rukkoltak elő. A játék egy kitűnő, cirkuszi hangulatú ideért zenevel jelentkezik be. Morelli cirkuszában vagyunk, ahol a közönség tombolva várja az előadást. A mutatványokat természetesen nekünk kell végrehajtani, ez pedig nem lesz egyszerű feladat. Ott játékban próbálhatjuk ki ügyességünket. A játék elején beállítjuk, hogy az egész előadást le akarjuk játszani vagy csak gyakorolni kívánunk, továbbá azt, hogy egy vagy két játékos játszik.

1. Gumiasztal (TRAMPOLINING): Az artistával különböző ugrásokat kell végrehajtani, hogy szórakoztassuk a közönséget. A közönség látható vonal a nézők érdeklődését mutatja. Ez fokozatosan csökken, de valamilyen ugrás végrehajtásakor viszont növekedni fog. Előre és hátra tudunk szaltózni. Ha több szaltót csinálunk, a tűz gomb segítségével le kell fekezni a forgást, de úgy, hogy talpall essünk a gumiasztalra. Ha csak egy szaltót akarunk csinálni, a tűz gombbal együtt toljuk a joystickot jobbra ill. balra. Hátra szaltónál magasabbra ugorjunk, mert ennek a végrehajtása több időt vesz igénybe. Ha túl nagyokat ugrunk az érkezésnél az asztal elég gyakran összetörik. Ha a nézőket már nem érdekli ugrálásunk, vagyis a közönség látható vonal nullára csökken, vége a mutatványnak.

Két játékos esetén a képernyőn két gumiasztal látható és a két játékos párhuzamosan csinálja a gyakorlatot. Ez azt jelenti, hogy ha az egyik szaltózik, akkor a másik is automatikusan ugyanazt csinálja. Ezért vigyázni kell arra, hogy az ugrásnál mindkét játékos megfelelő pozícióban legyen.

2. Kötélánc (TIGHTROPE WALKING): Egy csinos kötéláncosnő kell irányítanunk a magasban. Egyensúlyban kell tartani, mert különben leesik és ez egészségünkre nézve eléggé káros. A kezünk finom mozgásával tudunk egyensúlyozni. Ha elvesztettük egyensúlyunkat, a kezünk gyors mozgásával tudjuk korrigálni a hibát. Kézéállításnál a lábakkal kell egyensúlyozni, ugyanúgy mint a kezekkel. A kötél felett különböző tárgyak vannak. Ezekért felugorva bonuspontokat kapunk. Minden gyakorlat után ki kell egyensúlyozni a táncosnőt. Két játékos esetén a táncosnő vállán egy másik is áll. A kettőt kell gondosan egyensúlyban tartani, ami sokkal nehezebb, mint egyet. Ilyenkor csak a felső táncosnővel tudunk gyakorlatokat végrehajtani (kézen átfordulást hátra nem).

3. Zsonglőr (JUGGLING): az asszisztens kezében különböző tárgyak jelennek meg. Ezek közül kell kiválasztanunk, melyikkel akarunk zsonglőrködni. A labdákat úgy kell a magasba dobni és elkapni, hogy egy kézben mindig csak egy labda legyen. Maximum hat labdával játszhatunk. A két labdát választva a bal lábunkkal is tudunk zsonglőrködni. Ezzel a labdával tudjuk azokat a tárgyakat megszerezni, amik a képernyő tetején jelennek meg. Ezekért vannak pontokat kapunk. Vigyázzunk, hogy a kalapácsot és a bombát ne találjuk el, mert ilyenkor egészségünk felettébb károsodik és vége a mutatványnak. A kép jobb alsó sarkában néha megjelenik egy motoros valami, amit ha 'tűz' gombbal elindítunk, akkor felénk szágulid. Ha nem húzzuk fel a lábunkat, nekünk jön és hasraesünk. (Előbb húzzuk fel a lábunkat és csak

azután indítsuk el a motort). Ha sikerült átugorni a motort, bonus pontokat kapunk. A buzogányt a joystick jobbra húzásával tudjuk a magasba dobni. Vigyázzunk, hogy a buzogány és a labda ne egyszerre legyen a kezünkben. Ezért, ahogy elkapjuk a buzogányt, azonnal dobjuk is fel. Két játékos esetén: két zsonglőrt láthatunk a képernyőn. Egymásnak kell dobálni a labdákat úgy, hogy mind a ketten ritmusba maradjanak.

4. Késdobáló (KNIFE THROWING): Egy keréken forgó nőt kell a késekkel körüldobálni. A jobb felső sarokban láthatjuk, hogy a kés hol ért célba a keréken. A kerék felett megjelenő tárgyak, a bohóc és a cowboy nadrággombjának lelovásával bonus pontokat szerezhetünk. Az asszisztent, úgy látszik, valaki felbérelte ellenünk, mert előfordul, hogy dinamitot ad nekünk kés helyet, ami természetesen a mi kezünkben fog felrobbanni. Ilyenkor ne vegyük el tőle, hagyjuk hogy eldobja. Két játékos esetén egyidejűleg két játékos dobál ugyanarra a forgó kerékre.

5. Artisták (JUMPING CLOWNS): Három artistával kell ide-oda ugrálnunk úgy, hogy a közönség mozgó kísértetbe ne ütközzünk bele. Ha ez mégis sikerülne, leesünk. Az ugró ember a másik deszkára mindig a képernyő széléhez közelebb esik. Ezért ha ott áll egy másik artista, lépünk el onnan. Ha nem lépünk el elkappa a társát és vége a játéknak. A magasban forgó tárgyak megszerzéséért bonus pontokat kapunk. Két játékos esetén: Ugyanaz, mint egy játékosnál, csak itt egy villogó nyíl jelzi, hogy melyik joystickkal, melyik embert tudjuk irányítani. Hát ennyi lenne: Báncs Attila, Kazincbarcika

Elsősegély

Gyócsai Norbert, Dunaújvárosból néhány Plus/4-es játék kódját tárja a nagyrődemű elé. lme:
BATTERY (Vortex): a névhez a következő szót kell beírni: PRICE
1\$ (a dollárjel a fel billentyűvel hívható elő)
DYNAMIX (TCFS): MEGATECH 3
WIZARD OF WOR: O-AS GEP
HEXENKÜCHE: a high-score táblába írjuk be: CHEAT
EAGLE'S NEST: le kell nyomni a MUFFBUSTERS betűt
egyszerre a játék elején
ROCKMANIA: le kell nyomni a DESIGN betűt egyszerre a játék
elején

Miklós Brezansky, Sydney, Ausztrália címéről teljesen
nemzetközívá teszi a mostani Elsősegély-rovatot néhány
64-es poke—kal:
R—TYPE (Electric Dreams): RESET — POKE 12865,173
(RETURN), POKE 12957,173 (RETURN), SYS 32768 —
(örökélet)
HOPPING MAD (Elite): RESET — POKE 2447,165 (RETURN),
SYS 20480 — (örökélet)
VINDICATOR (Ocean): RESET — POKE 34644,x (RETURN), SYS
34480 — (x = életek száma: 3—128)
BATTLE ISLAND (Novagen): RESET — POKE 50228,173
(RETURN), SYS 24064 — (örökélet)
PURPLE HEARTS (CRL): RESET — POKE 6466,173 (RETURN
— örökélet 1.játékos), POKE 796,173 (RETURN — örökélet
2.játékos), SYS 3072
TRAPDOOR (Alternative): RESET — POKE 14914,96 (RETURN),
SYS 14336 — (örökélet)
PULSE WARRIOR (Mastertronic): RESET — POKE 9316,240
(RETURN), SYS 2051 (örökélet)
TERRY'S BIG ADVENTURE (Shades): RESET — POKE
29836,181 (RETURN), SYS 23040 — (örökélet)
TOOBIN (Tengen/Domark): RESET — POKE 29836,181
(RETURN), SYS 23040 — (örökélet)
TO HELL AND BACK: RESET — POKE 32483,173 (RETURN),
SYS 30464 — (örökélet)
LIVING DAYLIGHTS: RESET — POKE 4390,238 (RETURN), SYS
4352 — (örökélet)
PACMANIA: RESET — POKE 28520,165 (RETURN), SYS 14336
— (örökélet)
NEMESIS: RESET — POKE 5868,255 (RETURN), SYS 5678 —
(örökélet)
OINK: RESET — POKE 31250,173 (RETURN), SYS 29696 —
(örökélet)
SPITTING IMAGE: RESET — POKE 3314,173 (RETURN —
1.játékos örökélet), POKE 3348,173 (RETURN — 2.játékos
örökélet), SYS 2816

Hello CoV! Egy kis segítséget szeretnék nyújtani az újságnak
néhány 64 cartridge POKE—kal. (Mi az a cartridge—poke?
—CoVboy) lme: ACTION BIKER: 15489,48 — ALLIGATA
BLAGGER: 3574,44: 53264,126: 3561,234: 3562,234 —
ANNIHILATOR: 6295,11 — BAT ATTACK: 11061,234 —
BANDITS: 4971,177 — BATTLEZONE: 8909,100 — BEACH
HAWK: 8289,99 — BLAGGER: 3560,8 — BOMB JACK:
6819,173 — BRUCE LEE: 5472,99 — BURNING RUBBER:
18432,173 — BUDLING DAY: 47465,170 — COMBAT: 32765,42
— COMMANDO: 13590,0: 2409,44 — CONGO BONGO: 3655,5:
— CRAZY KONG: 30624,173 — DECATHLON: 9450,173 — DIG
DUG: 10473,255 — FORT APOCALYPSE: 36339,153:
36339,255: 14690,0 — FROGGER: 22341,173 — GANGSTER:
53264,126: 3574,44
Üdvözlettel: **Nitsch Ákos,** Sopron

Nagy Péternek, Szarvasról, van egy Plus4-es cheatje, amit
szerinte bele lehetne tenni az elsősegélybe. Bele lehet:
BUBBLE WORKS: (kicsit furcsa) 16 karakter leütése, majd
visszatörés és 4 karakter lenyomása + 'RETURN'.

Anonymus, valahonnan (már megint egy elveszett boríték!) az
ORBIT szintködöket küldte el 64-re. Ezeket a címképernyőn kell
begépelni, ha jó a kód, a keret villan egyet. 5 : ARGONIC, 10 :
COLOGNE, 15 : WOBBLER, 20 : TRIPLEM, 25 : vége

Kovács József, Dabásról már szerepelt a Plus4-sarokban, de
azért ide is juttat néhány apróságot a Plusisoknak:
THE JOLLY GOOD FELLOW: POKE 10311,234: POKE

10312,234 vagy POKE 10347,114 (sebezhetetlenség, de az
energia fogy)
DUDAORRÚ PATRIC: POKE 29078,x (x az életek száma, max.
255)
KRACKOUT: POKE 4385,10: POKE 4386,128 (RETURN), RUN
(RETURN), POKE 4291,10: POKE 4292,128 (RETURN), RUN
(RETURN), POKE 9410,10: POKE 9411,128 (RETURN), RUN
(RETURN), (ezután az egész képernyő összefüggéstelen
zavar, célszerű egy RESET + RUN/STOP, vagy RESET és
utána POKE 4097,1: (number), POKE 4142,10: POKE
4143,128 (RETURN), RUN (RETURN), POKE 4674,40: POKE
4675,18 (RETURN), SYS 4352

Faragó Zoltán, Mindszentről (akinek nem felejtettük le a nevét),
néhány LEMMINGS-kódot küldött Amigára, amelyeket nem a
szék lába alá szánt

- (FUN):
1. IJLLDLCCLC
 2. NJLJDLCADCY
 4. HLDLCIDECO
 5. LDJAJNFKC
 6. DLCKLLGGS
 7. LCCANNLHDQO
 8. CIOLLDLIC
 9. CEKHMJLJCO
 10. IKHMJLCKCT
 11. OJOLHCELCM
 12. IMDLCINMCJ
 13. OLMCAKLNCCY
 14. DLCIJNMOCM
 15. MCEONOLPCV
 16. CMNNOLSHOCM
 17. CAJHLFLBDT
 18. IKAHLFLCCDN
 19. NJLFLCADDL
 20. JNNHCINEDK
 21. LNHCAJLFDJ
 22. FLCKLLGDJ
 23. LCAOMLFDHT
 24. CKNNNFHJDM
 25. CEKHMNHJJDV
 26. MKHMFMCCKDW
 27. NKMFLLCLDX
 28. JMFLCINMDN
 29. ONHCGKNNDT
 30. FLCIKMMODP

(TRICKY):

1. HCENLMNPDS
2. CIJMLFDQV
3. CAJLLDMBEV
4. IKJNLICCEV
5. OJNMDBEDER
6. JNLICIOEEL
7. LDMCCJNFEP
8. LICMJNLGEO
9. MCEOLLDHEW
10. CKNLLEMJEN

Továbbá 64-en a MR.HELÍ a 2. és 3. szinthez kódot kér:
2.szint: CABFFIEAIVABAACBKBV
3.szint: DABHHDJAAVACFCADCECT

Halassy István, Budapestről azt üzeni, hogy a DÉMONOK
BIRODALMA c. stufhoz Plus4-nél és C64-nél nem kell
mindenteljele hívni POKE, meg SYS az örökélethez, egyszerűen
csak a játék elindulása után le kell nyomni a 'T','R','A','N','1'
billentyűkombinációt lehetőleg egyszerre és máris nem fogy az
erő. Az örökélet megszüntethető a 'T','R','A','N','0'
billentyűkombinációval

Balázs István, Salgótarjánból megmondja nekünk a C64-es
King of the Beach Password-jét:
SIDEOUT, GEKKO, TOPFLITE, SUNDEVIL

Püspöki Péter, Szegedről C64-en bogarászik. Elküldte nekünk
a C64-es FIREFLY cheat-jét: Ha a HIGH SCORE táblába beírjuk:
NO METERS, akkor nincs energiacsökkenés. Hasonló
módszerrel MAX DIF-re ez visszaállítható.

Adventour

LEGEND OF FAERGHALL (Amiga)

Tisztelt uram! Itt van egy levél, amihet mellékelek egy L.O.F.-leírást, illetve kezelési tudnivalókat. Az utóbbit beleteheted az újságba, de a levelemet eszedbe ne jusson!... Udv: PALHAZY SEBESYEN, Százhalombatta

A starhely egy krimó, ahol a következő lehetőségeink vannak:
T: zsebelés. Nem volt tiszta, miről is beszél valójában és a tolvaj is néha eltűnt, ha csináltak vele.

A: avás. Kérhetjük csak éjszakára (N), de vásárolhatunk kaját is (A). A program smucig módon csak a bizonyos mennyiséget enged megvenni és ha nincs annyi pénzünk...

S: Kreatívan magunknak új karaktereket. *Waislich* — nő, *Männlich* — férfi. A fajok (sorrendben): ember, féltünde, tünde, hobbit (ha úgy tetszik felszerelt), törp, féltörp.

Foglalkozások: *Krieger*: harcos
Barbar: barbár
Dieb: tolvaj
Schmeid: kovács
Waldläuter: erdőjáró (Ranger)
Priester: pap
Druid: druida
Magie: varázsló
Illusionist: illuzionista

Ritter: lovag
Mönch: szerzetes

Ezek közül a harcos, az erdőjáró, a varázsló, a pap és a tolvaj ér valamit. A harcos legutóbbi fegyvere a *Zweihänder* (Bazi nagy kétkézes kard) és a csatabárd (*Strelax*). Az erdőjáró egy alkar fejlődik jól (a legjobb a *Armbrust*) egy csata alatt első szinten akár 300-at (!) is. A varázsló "csak" varázsolgat. A pap gyógyít, de csúszás harcban is nagyon ACE. A tolvajnak vegyünk egy csúzlit, tők jókat lövöldöz vele. Ha OK, a karakter, S: majd

N: lapozgatás a tulajdonságok között.
A: nevet adunk a karakternek, ezzel elfogadjuk.
V: nem tetszik, újra próbálkozunk.

L: törölni egy karaktert, fontos, hogy ez nem lehet a csapat egy aktív tagja!
R: felvenni egy krapekot (összesen hatot lehet).

E: elpaszolunk egy krapekot. Csak ezután lehet törölni, viszont ha csak a csapatból töröljük, akkor a kocsmában marad, később újra felvethető!

D: itt lehet egy előzőleg lementett állást tárolni. Fontos, hogy a lemez neve csak "LEGEND.SAVE" lehet!
F: kilépés. Megjegyzendő, hogy az "F" mindenhol valaminek a végét vagy az aktuális menü elhagyását jelöli.

Kilépés esetén megkapjuk a városi menüt:
H: bolt (vegyeskereskedés).

K: vásárlás. Meg kell adni hogy kivel üzletelünk, azután ha van elég zsozsonk, válogathatunk a nyálaknságok közül.

V: eladás
R: javítás (ha van kovácsunk, az is elvégzi a munkát és nem kell fizetni érte...)

G: aranyak összegyűjtése egy fickóhoz
B: bank (bár szerintem ez egy uzorás)
E: befizetés, személyre szólóan (más nem is nyúlhat a stexhez)

A: a zsozso kivétele
K: megkukkolhatjuk, hogy kinek mennyi van a számláján
G: ua... mint az előbb
W: ez a kocsm (Igen, Ez egy TNT-szám — CoVboy)

Z: cöh
T: új szint szerzése. Legelső szinten a harcos típusú karakterekkel (aki fegyvert használ) 2000 Exper. pontot kell gyűjteni és 2000 ruppót is (!). Varázslathasználóknál ugyanez, csak 2250 pont és arany. (egy picit sokáig tart ennyi arany összeszedése, ugyanis harconként kb. 3 aranyat keresnek fejtenként a karakterek...)

Z: új varázslat tanulás, bizonyos szint szükséges hozzá.
N: új nyelv tanulás, ide is szintemelkedés kell
T: templom

H: karakter gyógyítása, 1 ruppó/HP
W: halott feltámasztása. Néha nem sikerül, de a pénzt (300 arany) azért bezebelik a papok.

A játékban jobb egérgombra (Alt+'A'-ra) kánpunk egy képes menü, amiből a fontosabb funkciókat választhatjuk ki (a billentyűzetről is el lehet érni ezeket a parancsokat, ld. később):

1. Tárgyhasználat
2. Varázslás (pl. a bányában kell a fény). Először ki kell választani, hogy kivel, aztán hogy mit, célzott varázslattal pedig azt is, hogy kicsodán.

3. Javítás
4. Pihenés, válasszunk egy őrt (*Siegrid* jó lesz), különben ellopják az összes pénzünket és kajánkat. Egy teljes nap alatt a karakterek totál felépülnek. A varázsenergia csak így nyerhető vissza!!!

5. Egy fickót elküldünk a következő kocsmába.

6. Csalétek, de sose jön be, szóval badarság használni.
7. Titok (hihi!). Majd a bánya teljes bejárása után rájöttök mi ez!

8. Ájtónyitás
9. Game options ('S': Save, 'L': Load). Az utolsó kettővel a képeket és 1 Megán a hangot kapcsolgathatjuk.

Billentyűzfunkciók:
1-6: Karakterek adatai.
T: Arany vagy kaja átadása valakinek.

N: Lapozás. Ezután a számbillentyűkkel válogathatunk a tárgyaink között. 'A'-val használunk egy tárgyat (például magunkra veszünk egy páncélt), 'W'-vel eldobunk valamit.

R: Pihenés.
Z: Varázslás.

T: Zárt ajtóknak kinyitása. Csak akkor, ha van tolvajunk (*Dieb*)!
S: Kovácsolás. Csak akkor, ha van kovács!
E: Karakter elküldése a következő kocsmába.

O: Valamelyik tárgy használata. Nem azonos a fenti 'A'-val, itt különböző tekerceseket, varázslatokat, stb. használhatunk.

P: Pause.
K: Csalétek.
D: Game options.

Az 'F' mindig továbblépés, a kurzornyílakkal mászkálhatunk. Találkozás esetén a következő lehetőségeink vannak:
A: támadás.
G: üdvözlés.

R: beszélgetés (Az entekkel a Ranger tud beszélni, de csak 50 exp-et fejlődik közben).
S: elhúzzunk innen.

Támadás esetén:
V: védekezés
A: támadás

O: valamilyen tárgy használata
Z: varázslás, csak varázslóval
S: a tolvaj elrejtőzik a harc alatt

A számbillentyűkkel választás a karakterek között. A 'V' betűt sose válasszuk, ha valakit kímélni akarunk akkor 'S' és 'A', különben a védekező karakter után az ellenfél üt.

Javaslatom az elinduláshoz:
Generáljunk le 6 karaktert (például: 2 harcos, 1 varázsló, 1 pap, 1 ranger, 1 tolvaj; a sorrend lényegtelen, ugyanis a többi RPG-vel szemben a karakterek itt egymás MELLETT állnak).

A karakterek közül vegyünk fel ötöt (a tolvajt hagyjuk a csehóban) és szereljük fel őket a kereskedőnél. Javaslott felszerelés: a két harcosnak kis pajzs (*kleiner sch.*) és bőrpáncél (*lederpanz.*), mert jobbra egyelőre nincs pénzünk.

A varázsló és a pap egyelőre maradjon, ahogy van, a rangernek vegyünk bőrpáncélt (*lederp.*) és valamilyen 'L' + nyílvesztőt (*Reiterbogen + R.bog. Pfeile; Langbogen + L.bog. Pfeile; Armbrust + Bolzen*). Az utóbbi (számszéri) a legjobb.

Menjünk ki a városból, majd lépünk előre kettő észak felé. Itt találkoznak egy Siegrid nevű fickóval, aki effélel érdeklődik, hogy velünk jöhet-e? Természetesen igen, mert ez egy roppant kellemes karakter: HP 64, az AC kb. 0 és kb. 40-eseket ut. A legutóbb benne az, hogy minden karaktert hajlandó 3-szor feléleszteni!!! Így azért könnyebb lesz egy picit.

Kezdjünk el kolbászolni (térképgyártás nem rossz ötlet) és harcolgassunk addig, amíg elegendő exp. pontunk és pénzünk nem lesz ahhoz, hogy szintet lépjünk. Nem árt, ha minden sikeres csata után játékalást mentünk és lehetőleg ne pazaroljuk el azt a 3 élesztési lehetőséget! (Legálábbis ne az első 3 csatában). Ha megvan az új szint, válasszunk kedvű csókát elpaszolhatjuk Siegridot, de a 3. szintig szerintem nem érdemes... Ezek után elmondom én eddig mire jutottam:

• A délnyugaton lévő bánya mellett van egy varázkard.
• A bányában 3 szöveggel találkozhatunk az első szinten: "Előttek hever 2 szörnyű törp maradványa. Az ősoők véresek... Egy biztos, látszólag tenek nélküli forrás ered előtte a sziklából"; a harmadik szövegeben egy hang ivásra készít bennünket, ki lehet próbálni (hihi!).

• Vigyázzunk a csapákkal a bányában, mindegyik után pihenjünk, különben a következőnél nagy valószínűséggel kinyúlik egy krapekunk.

• Nem túl messze északkeleten van egy kút (ha úgy tetszik: forrás), a neve BRUNNEN. Ha itt iszunk, visszakapjuk a HP-inket. Tök jó hely. Elmegyünk megverni valakit, aztán ha lement az energiánk, nem kell pihenni, csak szlópunk egy jót. Siegridot csak így vagy varázslattal lehet gyógyítani (a pihenésen kívül), mert a papok nem hajlandók.

• Ha a startmezőtől kezdve "ütözésig" megyünk és mindig jobbra fordulunk (kivéve ha arra fa van), akkor eljutunk a temetőbe. Megtudhatjuk, hogy "Itt nyugszik: Findal, Eudakin, Finalin, Tomir, Eanor". Az egyik sirban senki sincs, de hiába vártam késő éjszakáig, nem jött a tulaj...)

• Elmondom, hogy néhány fontosabb helyre hogyan lehet

eljutni. Kiindulópont mindig a várkapu előtti hely (starthely):
Bánya: 6W, 1N, 11W, 3S, 2W, 2S, 1W, 5S, 1W, 1S, 2W, 2N
és West
Templom: 3E, 7S, 2E, 3S, 8W, 2S, 4W és North
Catacomb 1: 5N, 3W, 1N, 3W, 1N, 1W, 1N, 1W, 6N, 1W, 1N,
10W, 2N, 4W és North
Brunnen: 8N, 2W, 7N, 2E, 2N, 4E, 2W, 3W

Néhány varázslat:

Magician (Varázsló)

Flammenschlag: Támadás tűzzel egy ellenfélre (—1-8 HP)

Licht: Fény

Magisches Geschoss: Varázslóvédék egy ellenfélre (—1-16 HP)

Schildspruch: Pajzs valamely karakterünkön, az AC %-osan
jelenik meg a karakter neve alatt a főképnyomon.

Wort des Schlates: Áltatóvarázslat több (max. 6) ellenfélre. A
következő 1-2 körben nem ütnek.

Schockgift: Idegokk egy ellenfélre (—1-16 HP).

Dauerschafte Licht: "Tartós fény". (Vajon mi lehet az, hogy
"tartós", amikor a sima Licht is nagyon sokáig világít?)

Feuerwerk: Lángszóró max. 6 ellenfélre (—1-10 HP az első
csoport ellenfelén). Az ellenséges varázslók is előszeretettel
használik.

Magisches Netz: Varázsháló, olyasmi, mint a Wort des Schlates.
Wort des Schwachung: Az ellenfél meggyöngül és sokkal
gyengébbet üt ezután (ha üt...).

Priester (Pap)

Heilung: Gyógyítás, kb. 1-8 HP valamelyik karakterünkön.

Licht: Ugyanaz, mint a Magiciánnál.

Schutz vor Bösem: Védettség a gonoszról.

Segnen: Áldás

Untote vertreiben: Halott feltámasztása.

Szerintem a varázslónál a legjobb a varázslóvédék (ha az
ellenfelek sokan vannak és gyengék) és az áttató (ha erősek
vagy varázslóknak). A papnál hatásos a gyógyítás.

Néhány ellenfélről dióhéjban:

Amisen: 1-15 HP. Elég szepket ütnek és sokan jönnek.

Fledermäuse és Ratten: 1-8 HP. Rengetegen jönnek, de nagyon
nyamvadtakat ütnek.

Ober (Ogre), Affe és Troll: 1-30 HP. Az egyik legvaddisznóbb
ellenfél, 3 szint alatt ne nagyon menjünk neki 1-2-nél többnek.
Szép nagyokat ütnek, fejlődéshez nagyon jó.

Ellensoldaten, Ellenozziaren (elfek) és Zwerge (Dwarf): 1-20 HP.
Közepes kaliberűek, de a 3. szint alatt ugyanolyanok, mint az
Ober. Egy csomó jó cucc szokott lenni náluk.

Söldner, Banditen, Krieger: 1-20 HP. Human típusú katonák,
banditák, harcosok. Közepes kaliberű ütések, de náluk is
szoktak bonusok lenni.

Büffel: 1-30 HP. A bikák elég nagyot szoktak visszaütni, de —
ha sok jön — fejlődésre ez a legjobb.

Dieb (Thief): 1-15 HP. Vicces fajta: harc közben ugyan kicsiket
ütnek, de folyton ellopkodnak egyes dolgokat. Elég kellemetlen,
ha ez egy varázskönyv, szóval minél előbb megszároljuk le őket.

Handler: 1-30 HP. Ezek kereskedők, akiket nem érdemes
egyből szétverni, inkább próbáljunk először beszélni velük. Ha
nem sikerül, akkor jöhét a bűnyol...

Ezenek kívül még van vagy 10-féle állat és még vagy 50(!)-féle
ellenfél, szóval egy ideig találkoznak meg újakkal. A
templomban például gyikpapok és gyikharcosok vannak, a
bányában pedig egy blob, totó jó grafikával.

Na hát ennyi egyelőre elég is lesz, majd még jelentkezem...

SECRET OF THE SILVER BLADES (64)

(Nagy örömmel gratulálunk legutóbbi néhány rejtvényünk
helyes megfejtésének, akik elaltáltak, hogy az Adventour-ban
FIRE KING neven egyszer egy fél FIRE KING-et, másszor
egy fél SECRET OF SILVER BLADES-t közöltünk. Hogy ez
hogyan sikerült, az egyelőre szakmai titok, mindenesetre
most az utóbbitól egy egész leírás következik KUN
ANDRÁS, budapesti olvasónktól. Bár az sem kizárt, hogy ez
egy kétharmad GALAXIANS lesz... — CoVboj)

A kaland egy városban kezdődik, ahol egy katonatiszt fogad
bennünket, mond néhány szót a küldetésünkről, és felszerez
néhány sirlalmas cuccal. A város neve különben New Verdigris,
és nekünk az a feladatunk, hogy megvédjük a várost egy bizonyos
Dreadlord nevű embertől (na inkább Lich), ugyanis azt
vette a fejébe, hogy elfoglalja ezt a várost (nem tudom mi tetszik
neki annyira rajta). Valamikor persze ő is ember volt, és volt egy
testvére, aki lovas volt és Oswulfnak hívták. Kis idő múlva úrra
lett rajta a gonoszság, gondolt egyet és átváltozta magát lich-
hé. Ekkor a testvére megalapította az Ezüstudak (Silver Blades)
nevű bandát testvére megölésére. Természetesen nem sikerült
neki, bandáját szétszórta, őt magát megölték. Ennyit az
előzményekről. Tehát egy városban vagyunk. A város mellett
egy régi város romjai vannak. Ha sokat keressétek benne,
találunk egy öreg vörös sárkányt, akit feltétlenül ölünk meg. A
katonatiszt hazában van egy teleport, ami egy bizonyos Well of
Knowledge nevű helyre teleportál bennünket. Itt mindjárt némi
ellenségre botlunk, ugyanis két nagyobb szekta harcába
keveredünk. Az egyik a pap bandája, a másik a Fekete Kör
nevű szekta, akikkel később még sok bajunk lesz. Azt is
megtudjuk, hogy a Well egy teleportálási hely, egyelőre még
csak 1 teleporttal, de később még több is lesz. Viszont néhány
vörös sárkány elfoglalta ezt a helyet. Nyírjuk ki őket, és menjünk
be a Well középsébe. Itt kiderül, hogy a Well egy pénzéhes szer-
kezet, ami 100 drágakőért (Gem) ad választ nekünk a játék
folyamán. Menjünk ki a Well Enyi-kapuján és bolyongjunk
addig, amíg meg nem találjuk a bánya bejáratát. Itt lesz néhány
kellemetlenkedő alak, akiket jó, ha elintézzük (Black Circle).
Menjünk le a bányába. Itt először a bánya legfelső szintjére
érkezünk, itt van egy szép templom, de ezt csak akkor
találjuk meg, ha már a Well közötte vagyunk, hogy itt van (Ez a
játék további szakszakai is érvényes). A templomban találunk
egy öreg törpét (Dorf Strongarm), aki azt közli velünk, hogy a
bánya első 8 szintjének mindegyikében van 1-1 darabja Oswulf
botjának. Keresgéljük meg őket (legalább másfél hét lesz!!!),
majd vigyük oda Derthoz. Ő elmondja nekünk, hogy régebben
ő is a Silver Blade nevű bandában szolgált, és hogy ezentúl mi
vagyunk a Silver Blade. Különbö a 6. szinten végigvittva a Gyik
királyságot, egy szép szőke (formál) amazont találunk (a neve
Vala és ugyancsak a régi bandából való). Felajánlja
csatlakozását a további harcok idejére, amit mindenképpen
érdemes elfogadnunk, mert nagyon jó harcos. Ha mindennel
megvagyunk, menjünk fel a 8. szintre és keressük meg a tele-
portot a következő (9.) szintre. Innen menjünk fel a 10.-re, és itt

kinyírva egy halom Medusát, ill. Basilisket, megtaláljuk
a dungeon bejáratát. Ennek is 10 szintje van, és a 7., 4. és 10.
szinten van egy-egy kulcs. E három kulcs nyitja a Dreadlord
belső szentélyének ajtaját. Keressük meg a kulcsokat és menjünk
a javítgál bejáratához (különben a dungeon különböző
szintjein sok érdekes dolog van, de ezekre nem akarok kitérni).
A kapun menjünk ki a hüvösebb régiókba, amit a helybéliek
Völgynek (Valley) neveznek. Kis bolyongás után megtaláljuk
a fagyóriások (Frost Giant) falujának bejáratát. Menjünk be és
verekedjék el magunkat a fagyóriások királyáig. Ez közli velünk,
hogy a falujába betört a Black Circle néhány csatlósja. (Ugye
megmondtam, hogy sok bajunk lesz velük...) A király kérésére
pofozzuk szét őket, mire az nagy halálkódások közepete meg-
ajándékoz bennünket. Ez az ajándék jelentős anyagi javakból,
jó fegyverekből és idegenvezetősből fog állni, ami elvezet
minket az Irek Kastélyáig (Twins Castle). Ha már ügyis itt
vagyunk, menjünk be, és jussunk el valahogy a palota főkapa-
jához. Itt Oswulf szelleme vár minket, mond néhány hasznos
tanácsot, és ad két jó fegyvert (ezek ezüst fegyverek, érdemes
őket sokszorosítani — erről az átverésről majd később). Oswulf
áldásával menjünk itt, és keressük meg azt a benyitót, amelyik
a mindungeonba vezet. Itt egy viharóriástól (Stormiant)
kapunk egy térképet, ami a Dreadlord belső szentélyébe vezet.
Jussunk el ideig, menjünk be, és keressük meg azt az ajtót,
amelyiknél egy lichek találunk. Várjuk meg, amíg el nem távozik,
ezután illetlen módon törjük be az ajtót. Ájtatva az ajtón
találkozunk találkoznak egy mágius Szájjal, ami egy jelszó
kérdés fölött. Ezt a jelszót — mint minden ilyesmi — a Wellből
kell megérdeklődnünk (a jelszó Oswulf). A Wellből teleportál-
junk vissza, elégtünk ki a Száj érdekfűdését, és induljunk fel-
fedező útra. Kis idő után egy ajtó fogunk találni (Ormate Door),
amelyben van egy kulcslyuk. Helyezzük bele az ezüst kulcsot
(amit a dungeonban találtunk másik kettővel együtt) és várjuk a
csodát. Ájtatva ezen az ajtón meg két hasonló jó vár ránk,
egyikbe az arany, a másikba a bronz kulcsot tegyük. A harma-
dik ajtó egy nagy terembe nyílik, ahol megtaláljuk... (a megjel-
tők között értékes ajándékokat sorolunk ki, aki nem tudja meg-
fejteti, azok kedvéért elmondom, hogy személyesen Dreadlord-
hoz van szerencsénk). A megfetes tárgy rosszzenét veszi,
hogy átjáróháznak használjuk a tronermet, és ránként szemé-
lyi testőrségével. Kiváncsiabb kedvéért elmondom, hogy ez a
banda Dreadlordon kívül egy-két viharóriásból, néhány papból
és egy kisebb létszámú hadseregből áll. Ha levettük őket, Vala
megjegyzte, hogy a régi mágius szerint a licheket kétszer kell
megölni, ahhoz, hogy lelkük az égbe szálljon. Aki megfogadja
a tanácsot, az nem csatlakozik, menjünk néhány szóval
arrébb és megtaláljuk kedvencünk szellemét. Tánadjuk meg.
Erre kiderül, hogy helyette vagy 20 vasgölemet (Iron Golem) és
néhány meduzát kell megölni. (Kellemes időtöltés).
Minden jó, ha a vége jó, ha ezeket is sikerült átküldeni a
másvilágra, karbatélt kézzel nézhetjük, ahogy a két testvér
szelleme egymást átöleli az égbe libben...

Visszamenve a városba nagy ünneplés közepébe csöppenünk, ahol mindenki minket ünnepel.

Igéretemhez híven közlöm a tárgysokszorosítás módját:

Vegyük ki a használatból a cuccokat és vegyük fel az állást. Ezután menjünk be a helyi bankba (Vault), és adjuk le a cuccokat, és a pénzünket is. Egy ivelt határozott mozdulattal hatástalanítsuk a gépet, azután újra töltsük be a játékállást és irány a Vault... Itt pedig jól megérdemelt megduplázódott cuccainkat felvéve kezdhetjük további kalandozásainkat...

További tippek a játék megoldásához:

Város: felépítésében hasonló más RPG városokhoz: templom, fegyverbolt, bank, kocsmá... Viszont találunk a városban egy Blade Circle kocsma, aki varázscuccokat árul. Ennek az őrséget megölhetjük, de csak kemény csapattal. Legalább 40-ezer tapasztalati pont.

Well: Azért van olyan sok kis épület a Well-ben, mert a játék során a bányában, a Dungeon néhány szintjén, a jégvilágban, és az Ikerkastélyban telepörtök vannak elszórva, amelyek visszavisznek a Well-be, így a játék folyamán megtöltődnek az üres helyek a Well-ben. Ha első látomásra nem találunk a bánya kezdő szintjén templomot, vissza a Well-hez fizessük ki a válassz árát, és utána már ott lesz.

Bánya: Első dolgunk megkeresni Derf-et. Utána jöhet Oswulf botrészeleteinek keresése. Hogy ez könnyebb legyen, az első szinten nyugatra, a másodikon is nyugatra, a harmadikon keletre vagy északra, a negyedikon délre, az ötödiken északra, a hatodikon nyugatra, a hetedikon délre, és a nyolcadik szinten délre menjünk a liftből. A botdarabkákat mindig különböző helyeken, és nagy csomó cucc kíséretében találjuk meg.

Dungeon: Itt él egy megátalkodott démon, aki mindig idegesít

minket. A Dungeon szintjei közötti átjárókat is ő őrzi. Megkérdezi, hogy válaszolunk-e a találós kérdéseire, vagy inkább megküzdünk néhány követőjével. Inkább a küzdést válasszuk, mert a négy-öt vasgölemet könnyebb megölni, mint válaszolni a hülye kérdéseire. A hetedik szintnek van egy mellékszíntje, ahol jól lehet tapasztalati pontot szerezni.

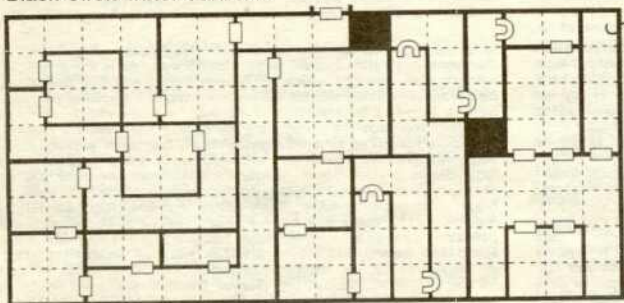
Tippek: Sokszorosítsuk a pénzünket, és a cuccainkat (képzésnél). Ha új karaktert akarunk csinálni, igyekezzünk addig scrollozni, amíg a lehető legnagyobb nem lesz az elérhető. A többi tulajdonsággal ne törődjünk, a modify karakter opció segít rajtuk. Thief-et ne képezzünk, csak fighter-thiefet, azt is dwarf-ból. Ha emberből magüst, vagy papot akarunk képezni, képezzünk először egy lovagot, azután rögtön a játék kezdésénél képezzük át, amire szeretünk volna, mert így a 8.szint kezdése után köztisztályú karaktert kapunk, ami önmagában szuper, azonkívül több lesz az elérhetőség, mint amennyit magással, vagy cleric-kel valaha elérhettünk volna. Kezdő játékosoknak ajánlott novice fokozattal kezdeni.

A HASTE varázslatot soha ne használjuk, mert növeli az éveink számát, és lesziv egyet a szintjeinkből. Háromosztályút csak elfőből képezzünk, ne félelfőből, viszont ha az elfűntek megölik, kapcsoljuk ki a gépet, mert az elfeket nem lehet feléleszteni.

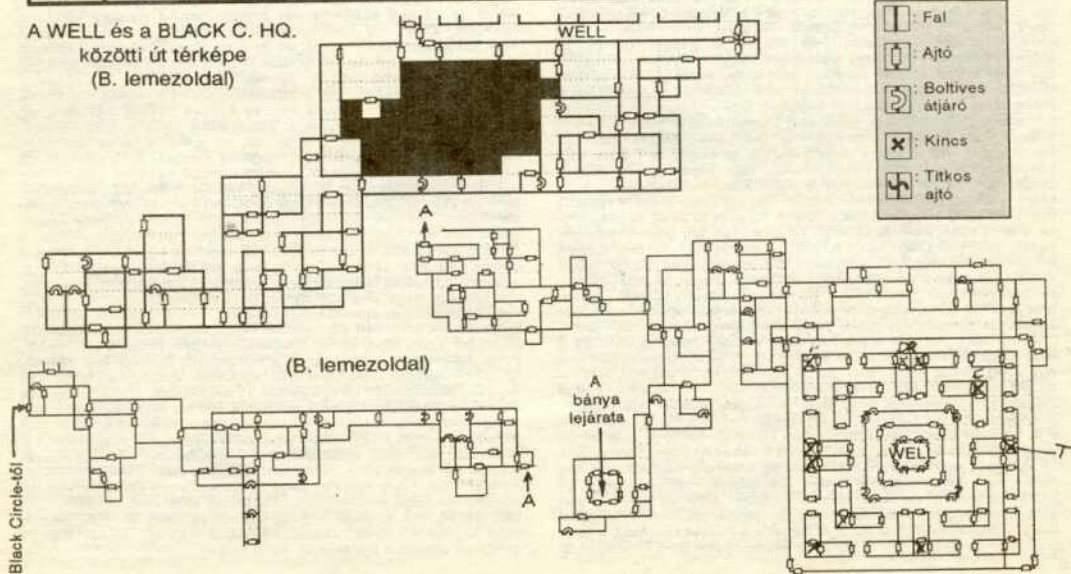
Tipp egy jó csapathoz: Human ranger, human paladin, human mage, human cleric, dwarf thief (fighter, elf mage), cleric/fighter. A legjobb fegyverek a játékban: plate mail +4, Silver long sword +5, Silver shield +5, Clask of Displacement, stone of good luck, boots of speed, ring of wizardry, gauntlets of ogre poun, girdle of giant strength, ring of prot +3 stb...

Hogy a játékban hol van a Black Circle Inner Sanctum, és a Gridima's Hoard, arra nem sikerült rájónnom.

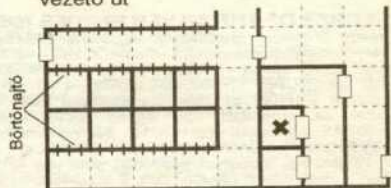
Black Circle Inner Sanctum



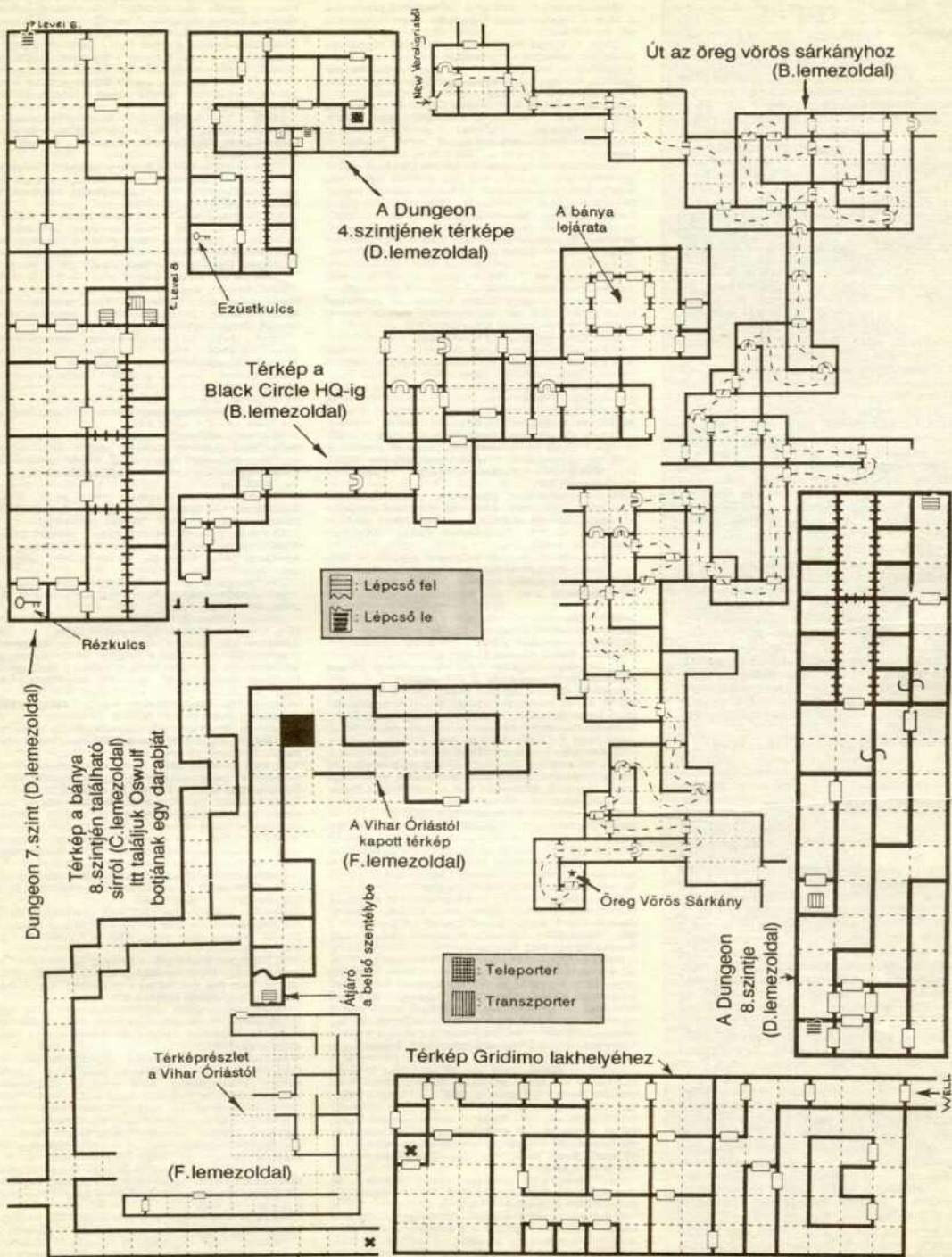
A WELL és a BLACK C. HQ. közötti út térképe (B. lemezoldal)



A vak ember kincséhez vezető út



Dungeon (4.szint)



Hopplá!

Örömmel köszöntjük azt a mindent elsősorú lelkesedést, amit a hirdetés rovat megtöltése iránt tanúsítottok, de most már kaptunk egy OVFLOW ERROR hibuzenetet. Ez a hirdéti mizéria örömteli dolog, mert egy olyan formát akartunk nektek biztosítani vele, amelyet megalkathatok cserépartnereket, a keresett programjaitok vagy megszabadulhattok felesleges hardware cuccoktól. A probléma csak az, hogy a dolog — a rendelkezés az — mielőtt — kötötte a rendelkezésre álló 2 oldalt. Sainos a CoV kereti végegek és nem pályázunk az Expressz újság bábjaira számítástechnikai területen. Mivel a felügyellett hirdetésadatoknak a legtöbb-ször még 3 oldalon is csak a töredékét tudjuk leközozni, a hirdetések 2-3 hónapos áttutással jelennek meg, ami senkinek sem élny, így a szeptemberben megjelenő CoV 18-tól kezdve néhány új szabályai próbájuk korába terelni a pontosul hompolgójú hirdetésadatok. Mivel májusban feladott hirdetések legkorábbiaként a CoV 18-ban fognak megjelenni, kérjük ezeket a szabályokat mostantól figyelembe venni:

Nem kereskedelmi hirdetések: ebbe a kategóriába tartoznak azok a hirdetések, amelyekben cserépartnert, programot, leírást vagy akármit kerestek, esetleg hardware-t (alappép, floppy, monitor, cartridge vagy egyéb kütű) akartok eladni. Ezek a hirdetések továbbra is ingyenesek — 25 szög. (Ebbe természetesen nem tartozik bele a név és a cím.) 25-től 100 szögig a hirdetésért saját fizetni kell; egyenesen 100 Ft-25% AFA-t, ami 125 Ft 100 szönel hosszabb hirdetés esetében ítl nem közzel. Ha a hirdetés 25 szönel több, akkor a hirdetés mellé kérjük mellékelni annak a postai utalványának a fénymásolatát, amelyen az MNB 218-98428/41853-7 számlaszáma a 125 Ft befizetése megtörtént. Aki nem akar fizetni, az igazságtól tömören megfogalmazni vágyait és nem fogja a hirdetésében felsorolni az összes rendelkezésre álló programot.

Kereskedelmi hirdetések: Midőn a CoV 12-ben arról volt szó, hogy az ingyenes hirdetés keretein belül nem kívánunk statisztikai a programok névénként árulok üzlethez, szep adag felháborodott levelet kaptunk a szuper programok C-64-en, 50 Fd/b tipushirdetések gyártóitól. Teljes mértékben igazuk van: mindenki úgy sütogeti a pecsenyéjét, ahogy tudja! Szakhogy: ha más tepsijében sütoget az ember, akkor illik a tepsijét bérelti díjat fizetni. A bérelti díj 20 Fv/szó+AFA, vagyis 25 Ft. A hirdetés mellé kérjük mellékelni annak a postai utalványának a fénymásolatát, amelyen az MNB 218-98428/41853-7 számlaszáma a szavanként 25 Ft befizetése megtörtént (a csekki közzetés szelvényének hátuljára is kérjük az MNB-számot ráírni, valamint azt, hogy "Hirdetés"). A félreértések elkerülése végett a cseles "arukapcsolások" (például "60 perces kazetták, teli szuper programokkal, 500 Ft-ért eladók") is ebbe a kategóriába tartoznak! Lehető-ször van kiemelt hirdetésre is kurzív vagy bold szedéssel, ami a közzétekben 50% feleárat jelent, de akár be is keretozhetük a kiemelt hirdetés 100% feleárat Expressz (a hirdetés beérkezése után nyomdamba kerülő CoV-ban történő) megjelenésre is elkepezhet 100 Ft-ért. A lehetőségek tehát szinte kimeríthetetlenek — minden megoldható úriember hirdetheti az eladó programokat! Az elmondottakon kívül még egy fontos dolog, amit nem gyozunk ismertetni: a hirdetésekben közölt adatok hitelességeért sajátos nem tudunk felelősséget vállalni!

Eladó: C128 + VC1571 drive + PHILIPS Monitor + Joy + 20 disk + szakönyvény. Érdeklődni: 15.00-19.00 között tel. Bp. 1672-938

C64/1 + 1541/II floppy + dataseite + 20 db kazetta és 100 db lemez tel programokkal + szuper reset modul + szuper + beépített reset egyből eladó. Irányár: 40.000 Ft. Végkiár: nagyon jó! Deák Gábor, Pécs, Felsőöskányi út 6/A. 7626

Alig használt C64 és tartozékai 17.000-ért eladó. Ez a gép valóban keveset használt! Egri Imre, Békéscsatornára, Pacsirta u. 6 5561. Előnyzetéssel akár AKAI, ill. AWA deket is elfogadják!

Szuper ajánlat igényesnek! Eladó: C64/II + 1541/II (germany) floppy + 100 lemez (lete 89-90-es játékkal), 3 gyán játékkazetta, magnó, 12 kazetta (lete játékkal pl. The Entertainer, Lendület stb.), MS-DOS printer, Super Games Cartridge, szakirodalmi, játékkönyvek, 50.000, Ft-ért. Mindegyik megkímélt állapotban. Alkudni lehet, lehetöleg egyben. Amigara cserre lenne a legjobb! **Petho Zoltán**, Veszprém, József Attila út 24. 8200. Tel.: (06-80) 20 772

Commodore 64 + 1541/II floppy + 70 db lemez programokkal, lemeztartóval + magnó + 5 db kazetta + 11 db könyv + joystick 35.000, Ft-ért eladó. Érdeklődni lehet 17.00 óráig az alábbi címen: **Farkas János**, Budapest, II. Folyódút út 9/B. 1037

Eladó C64 alappép + 1541/II floppy + Quick Shot II mikrokapcsolós joystick + 35 db 3M-es + 10 db, mini disk + 1 db 1.2 GEOS Rajtuk szuper programok: Stealth Fighter, Bard's Tale III-IV, Strike Fleet, Coc, Giga Paint, Amica Paint, Kings Bounty, Piratas... Ehez még járunk a következők: GEOS lemez 100 db, játék, C64 beépít. felépítés és még sok más. Irányár: 45.000, Ft. **Palotai Daniel**, Vác, Liszt F. stny. 18 2600. Tel.: (06-27) 10-932

C64 + 1541 II drive (garanciális) + magnó + 2 db joystick + 20 db 3M-es lemez (tele szuper programokkal) + 50 db lemez tartó + szakönyvény sürgösen eladó. Ár: 35.000,- Ft. **Mesáros György**, Pilsörváros, Szabadság út 51/a. 2085

C64 + 1541/II drive (garanciális) + 170 db lemez (lemeztartó dobozokkal) a legjobb játékokkal + magnó + magnós cartridge + 3 joystick + szakirodalmi sürgösen eladó. Irányár: 45.000,- Ft. **Orszáki Zoltán**, Dunakeszi, Kráncz u. 12 2120

Commodore 64-es 1 db magnóval, floppyval (1541), nyomtatóval (MPS-801), kb 40 db lemez, kazetta, 2 db joystick. Ezt a szerelést egy Amiga 500-ral cserélnem: ha kell ráfizetés. **Tóth Péter**, Nagykanizsa, Kazánkat kft. 3/C. 8800

C64 + 1541/II floppy + 45 db. tele lemez + magnó + 5 db. tele kazetta + 2 db. joy. irányár: 35.000, Ft. vagy ráfizetésenl Amiga 500-ral cserélnem. Érdeklődni: **Frazer Gábor**, Kőszeg, Csádog Jend út 30, 9730

C64 + magnó sürgösen 15.000, Ft-ért. **Dunai Krisztián**, Győr, Nagy István út 31/B. 9023

Használt C64-es gépetem floppy-val, 40 db 3M-es DS/DD és 40 db. egyéb márkájú lemezt játékokkal (pl. Duck Tales, Myth, Ski Or Die, Street Rod, Champions of Krypton) eladnam. Irányár: 28.000,- Ft. Alkudni lehet! **Jani Zoltán**, Erd. Tárkói út 13a. 2030

C64-es gépetem, hozzá 1541/II floppy-t, magnót, Action Replay V1-t, 200 kiváló lemezt, kbv. 500 programmal, 100 db-os lemeztartó, 2 joy-t, olcsó ár ellen, vagy Amiga 500-ral cserélnem ráfizetésenl. **Kok András**, Siofok, Bajcsy Zs. u. 8/B. 8600. Tel.: (06-84) 13-554

C64 + magnó + 35 kazetta (tele játékkal) + 1541/II floppy 100 lemezzel, a legjobb programokkal (még '91-es!) + floppyfé tisztító + 3 joystick + Final II cartridge + Turbo cartidge turbókalk, masóikkal) + szakönyvény, joystick sürgösen eladó. Érdeklődni lehet leveleiben: **Juhász Juszán**, Debrecen, Repce u. 11. 4034. Személyesen, hétköznap 18.00 óra után.

C64 + floppy + magnó + 80 lemez + 15 kazetta + szakönyvény + 3 joy. eladó. **Bóka Balázs**, Kapuvár, Veszélyes út 2. 9300. Tel.: (06-89) 23-0000

Eladó C64/II + 1541/II drive + C1530 magnó + 8 db. 60 perces BASF kazetta és 80 db. lemez (380 db. lemeztartó) + 1 db. legjobb és legjobb játék (a felhasználó programtól fve) + Quick Shot II joystick + 80 heges lemeztartó + a mikro-Magazin 1980-10-1990/5 összes száma + teljes szakirodalmi (DATA BECKER, Dr. Úry könyvek) 50.000, Ft-ért. Érdeklődni: a (hévíz) 13-174-es telefonszámon, vagy **Füzei Zoltán**, Hévíz, Szabadság út 34.

C64/II + 1541/II floppy + 110 db. lemez + 2 db. joystick + sok könyv és újság eladó 35.000, Ft-ért. **Horváth Zoltán**, Budapest, III. Boglár u. 12. 5/3 1038. Tel.: 1-673-794

Commodore 64 + floppy + magnó + Action Replay MK VI + 100 db 3M-es lemez szuper játékokkal + 10 db. játékkazetta + 1 db. joy + szakirodalmi 45.000, Ft-ért eladó. **Balog Zoltán**, Fót, Dózsa György út 17. 2151. Tel.: (06-27) 58-200

C64 alappépvel (alappép, 1541/II lemezszeg, magnó, 10 kazetta, 2 joystick) Ár: 35.000, Ft. Érdeklődni: Bp. 128-8491 (Fehérvári)

Eladó egy C64/II + Floppy + 80 lemez játékokkal + kiegészítőkkel + magnó + 5 db. kazetta + cartridge + 2 joy + sok újság és könyv. Ár: 40.000,- Ft. **Racz Péter**, Budapest, XV. Bercsényi Zs. út 103. 1162

C64/II + 1541/II floppy eladó + 1 Quick Shot II joystick + 45 db. disk szuper programokkal + Geos + könyvek. Irányár: 38.000, Ft. **Palotai Daniel**, Vác, Liszt Ferenc sétány 18. 2600

Eladó: C64/II + 1541-es floppy + 100 db. lemez + 1 joy + 1 C6M Mouse + hangdigitálizáló + egy csomó Phisio Video Computer + 40 db. kazetta 10.000, Ft-ért. Érdeklődni (iszemelyesen, vagy leveleiben) az alábbi címen: **Gera András**, Szeged, Gyik u. 28/A. 4/10. 6723

Eladó C64 + 1541/II floppy + 80 lemez + dataseite 28.000, Ft-ért + CASIO MA-201 szintetizátor adaperet 16.000,- Ft-ért + 20 db. gyártmányú játékok. Amiga 500-ra cserélnem! **Siman Zoltán**, Budapest, XVII. Rakosliget V. u. 13. 1172

C64/II + 1541/II floppy + 90 lemez programokkal + 100-as lemeztartó + 2 db. joystick 36.000,- Ft-ért eladó. **Iscsa Tamás**, Gyömeendröd, Kodály Zs. út 4/4. 5502. Tel.: (06-67) 31-983

Eladó C64/II + 1541/II floppy + magnó + FASTLOAD cartridge + 82 db. lemez + 100 db-os lemeztartó + 4 db. joystick 34.999, Ft-ért. **Szűcs István**, Budapest, XIX. Mészáros Lőrinc utca 11. 1190

Eladó C64 + 1541/II floppy, PHILIPS 80 monitor (zöld) + 30 kábel játékokkal, demokál + dataseite + joystick + 1001/sorozat 5 része + más szakönyvény + újságok eladó. Aranjátolni kérek! Érdeklődni: **Eged Apolló**, Pétervárad, Petöfi u. 80. 3250. Tel.: (06-36) 36-260

Vevők keressék, vagy elcserélnem Amigára, C64 + 1541 floppy + magnó + Seikosha SP-180CV nyomtató + 180 lemez (Diskbox) joy programokkal + könyvek. **Nagy Róbert**, Kiskunfélegyháza, X. ker 93-as út 6100

C64/II + 1541/II floppy + magnó + 50 db. kazetta + 18 db. disk + 1500-2000 db. program + könyvek, újságok + kiegészítők. Eladó! Érdeklődni lehet! **Tóth Attila**, Gyömrő, Jókai u. 2. 2230. Floppy és lemezek nélkül! ill. Sürgösn!

Újdataseite, alappép 1541/II-es floppy drive, Amiga 500, 3292. Tel.: (06-46) 67-231

C64-hoz használtomat magnot keresek, jó állapotban levőt. Cseré ajánlat 25 lemezt tel programokkal, vagy 40 db. originál lemez. Ajánlatot az alábbi címre kérek: **Leckai Gábor**, Budapest, XI. Fegyvernek u. 123. 1116. Tel.: 1865-134

1541/II-t vennék, esetleg lemezekkel együtt. Aranjátolnoki ide lehet küldeni: **Hegedűs János**, Mátaly, Feszélyadulást u. 11. 6630. Tel.: (06-62) 44-226

C64-ért és 1541-ért vennék (vannak eredeti) C64-ket, legolcsóbban jeltenthető árrom! **Tóth Sándor**, XXII. Budapest, Hóza Róchard u. 28-30, IV/45. 1221. Tel.: 2266-420

C64 alappépvel vennék. Ajánlatokat kérem leveleiben, vagy telefonon: **Alpári Péter**, Vác, Széchenyi u. 3-7. 2600. Tel.: (06-27) 10-372

C64-hoz kétnagyon másóidomtól vennék, max 1.000,- Ft-ig. Ugyanitt utántörős programokat is lehet venni! **Bán Róbert**, Miskolc, Özp. u. 14/A. 3529. Tel.: (06-48) 60-364

MPS 1230 nyomtatóhoz magyar nyelvű gépkönyvet, valamint a 1541/II-es floppy + 1541/II-es floppy + kábel lemez, Valamint, XH-Határ ú 80. 1205. Tel.: 1277-311 (17 óra után)

Vennék Commodore 1541/II floppyt **Jako Sándor**, Kecskemét, Zánor út 11. 6000

C64-hoz használt, jól özemelt floppy-t vennék. Kevésbé jók, esetleg hibásak is érdekelnek! **Szűcs Attila**, Vác, Mátrók út 45. 2800

Új vagy használt OK 118N típusú floppy-t keresek megvetésre. Oklón más típus is érdekel. Ugyanitt C64-es tövítő kártyák eladóak, FASTLOAD, DATASEIT, FINAL II, K64, masó, alappép, joystick, könyv, címre kérem. **Gála István**, Miskolc, Jánosí F. 8. 3/2. 3531. Vagy (06-48) 58-41/806 meliák telefonon

C64-hoz FINAL-III-es cartridge eladó 3000,- Ft-ért, 40 oldalas szuper leírással. MOUTSE (egyi) kapható 3500,- Ft-ért. **Kis László**, Eger, Domonkos út 8. 3300

Action cartridge 5 plus C64-hoz magyar leírással csak 2900,- Ft-ért eladó + postai utalvány. **Ouyrkócz Gergely**, Budapest, Pt.: 701/679 1399

C64-hoz Action Replay MK5, MK6 és ATOMIC POWER 160rcardikkal és eladók Ugyanitt C64 + magnó + joystick, kártyák, áron eladó. **Hócsar Ferenc**, Tel.: Bp. 132-74-73

Új Action MK-6 Cartridge-k leírással együtt 4.500,- Ft-ért. Új Action MK-7 cartridge-k leírással 4.600,- Ft-ért. Eladó **Bata Pál**, Fót, Rózsa F. út 4. 2151. Tel.: (06-27) 58-200

Fenyencsúzer levelezés eladó! Commodore VC20, C64, C128, illetve ATARI 800X gépek használható. Ár: 1300, Ft. Érdeklődni: **Jakab Péter**, Kerepestarcsa, Árpád vezér út 89. 2143

C64-ot CoV és a SpV 1. számban. Bármint C64 programcsere. Cserére kínálatom kiegészítő Gunship, Pirates, Blood Money, Last Ninja c. programokat. **Jászberényi Péter**, Kapuvár, Helyi u. 3/A. 7400

Hi haver! Kérem néhány új program? Itjt Cserérek új programokat C64-re (BM-je Minijep) vagy keresek jó szimulátorokat pl. Indianapolis 500 stb.). Megvan: Robocop II, Buck Rogers, Golden Axe, Duck Tales, Total Recall stb. **Tamas Andras**, Veszprém, Koltói u. 6/B. 8200.

Multipzser megafestő csereje C64-en lemezen az ALFA-nál, RPG-ek (v mindenképp) Itjtők. Egy kis leltár: RPG: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Champions of Krynn, Secret of S. Blades, DragonStrike, valamint a Bard's Tale I-IV, és King's Bounty. Egyéb: F5H1, Turrican II, Dragon Bred, Neomancer, Street Rod, Creatures, Nemesis a Laser Squad II, és a Carrier Command normál verzióját. Úgyvntt IBM prg. csere. Kezdő szinten. Keresem PC-re a Carrier Command c. prg-ot! Jelentkezés levélben vagy telefonon! Cim: **Prograz Gergely**, Győr, Heszky E.u. 41./10. 9024. Tel.: (06-96) 18-151.

C64-es figyelem! Várom azoknak a leveleit, akik jogosan szeretnék programokat lemezen. A kínálóbtól: E-Swat, Invest, Lords of Doom, Ninja Turtles, Transworld stb. Lista és válaszboríték nem szükséges, de jó ha van. Csopordj megyek edényben! Ha érdekel a dolog új! **Buty Péter**, Szeged, Maris utca 21.

C64-en programokat cserélnék (csak lemezen). Keresem: Dizzy I-II-III, Turbo Outrun, Új Vadnyugrú 2/3, Bosszú leírás. Kérésre listát küldök programokról. Tartalom: Duck Tales, Stealth Fighter, Dizzy IV, Puskás lemezen, Budapest, XI. Földvár u. 109/B. Tel.: 1-568-0000. Itjtő Új C64-esekt. Mű szimulátor vagy lemezes programokhoz, mint pl. a Stealth Fighter, Strike Fleet, Oil Imperium, Street Rod, Neomancer, Kak (5 szd), Heroes of the Lance, Turrican, Rick Dangerous, Bard's Tale III, Test Drive II-III, Last Ninja II, Curse of R.A., Curse of the Azure Bonds, Sunny Skies, TIGER, The Bomber, Bombardier 400 szuper program. Keresem: Pool of Radiance, Dragon Wars, Back to the Future II, Kings of England. **Banki Zoltán**, Budapest, VII. Sip u. 6. Tel.: 1-220-342.

C64 tulajdonosok figyelem! Nagyszámú) autó-és repülőszimulátorokhoz keresek megfelelő csereket, főleg lemezes, de kezdenék is új! Felbőgnyezt válaszborítékot ellátott levelemben küld programistát! **Békési Zoltán**, Nagyatya, Kossuth út 35.

C64-es programok csereje lemezes és kezdenék. Úgyvntt eladó egy 1500-és printer (15.000,- Ft) és egy 1001-es floppy drive (5.000,- Ft). **Márkó Tibor**, Budapest, XJ. Dobó Katlica u. 9. Bt. Tel.: 1-778-540.

C64 tulajdonosok figyelem! Itjtők- és felhasználói programok nagy választékban. Pl. Turrican, Winter Games 2, Test Drive 1-4, Fighter Bomber, UGH-Lympics stb. Újításig: megtelek kezdenék a Commodore Amiga-Font festőprogram 100b, mint 80 képpel, és egy átfogó leírással! Válaszborítékot tájékoztat és programistát küldök 2000 programról. **Dukan Zoltán**, Sopron, Laktanya u.20. 9400.

C64 programokhoz lemezes! Megvan a Hillstar, Champions of Krynn, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, D.O.C., Iron Lord, Pirates, Gunsloop, Sim City, Back to the Future stb. Minden levélre válaszok! Csak cserét! **Kovács Tibor**, Szeged, Kossuth egyt. 72/B. 6724.

C64-es cserékhöz szíveskét! Itjtő és régi programok keresek országos szinten. Az se baj ha rendelkezel egy nagyobbacsa programtárral. Csere máj 2 nap alatt, ha a posta nem szől bele. Bővebb info levélben. (Válaszboríték nem hátrány) Cim: **AMM**, Nagyvárd, Dozza György út 75., 4320.

Keresem: Kiskurfiégháza! C64-esek ismeretségi, programálási, és egyéb számítógépes témák ügyében. A programokért fizetni is hajlandó vagyok. **Högyek este** más témák is szöveghíretnék (pl. közös programris és 11-gb. kikacsolt) C64-en! **Várhelyi Mihály**, Kiskunfélegyháza, Semmelweis u.28. 6100.

Amiga

AMIGA 500, rendkívül jó állapotban TV-Modulátorral, szakkönyvekkel, programokkal, játékos árnyékon eladó! Tel. Bp. 1-661-371. **Keresztvári János**, Bp. III. Dobóerdő u. 4. 1034.

AMIGA 500-hoz 5,25"-os küldő floppy- és lemezes programokat keresek, valamint a modellező programokat. Programcsere is lehetséges. **Falcsi János**, Hefégyesváros, Aranyhomok u. 34. 8044.

AMIGA-hoz lemezes, memóriabővítő eladó! Programok csereket, listát küldök, és kérek! Keresem a Bubble Bobble-III Varró, Ezer, Vész, Kossuth u.53. 5530 Bp. Amiga 500-át nékem! **Kovács Péter**, Csepel, Cs. Árt. meggyezés szerint (lehetőleg minél olcsóbban). Cím: Budapest, XII. György Á.u.30/C. T/2: 1124 (Herczeg lakás).

Amigások! Ingyen másolok! Semmi nem kérek cserebe. 85 órányi és néháy program-várak. **Csengéi Szabolcs**, Budapest, X. Sörgyár u.75-77. 1104. Tel.: 1570-1580.

Dunaújvárosi Amiga-sok ismeretségi keresem programváltás és csere céljából! **Egri Csaba**, Dunaújváros, Komnarszék tér 5./F.1. 2400.

AMIGA programokat cserélek, főleg demó-k és Pagnosys programok érdekében. Vénnek számítógépes posztereket és Amigával foglalkozó újságokat. **Farago Zoltán**, Mindszent, Árpád utca 56. 6630.

Yo AMIGA-sucker! Tök köv, mindenféle floppy kb. 1000 disken. Válaszborítékban listát küldök. Itjtő nem küldöz válaszborítékot, az sem vág földhöz! Továbbá keresek tagokat (Coder, Mus. Composer stb.) a Fanabz tagjai közé! **Hagy Csaba** (Chatic/FIX), Debrecen, Hajdu J. 16. 1/23. 4032. Tel.: (06-52) 209-144.

Amiga 500-on programok vannak. (Tényleg Vannak... — CoVbny) Cserélek új programokat (vissza érdekel). **Gómbóri János**, Kondoró, Bajcsy u.24. 5540.

Amigád van, és félsz a vírusoktól? Effehezettől az ez érzt, ha az Antivirus PACK-et használod! A saját készítésű víruslót máj 10-kéteses védelmet nyújt a máj a jelen és a jövő vírusaival szemben. Ha talál újat, mindenki megkapja a készülő víruslót. Visszaérdekel a program árát! Ára lemezzel együtt csak 499,- Ft! Cim: 9007 GYÖR-7, Pl. 49.

Puol és társai

Eladó Commodore 16 magnóval, programkasszákkal + iróvalam + 2 joystick. 10.000,- Ft-ért. **Kiss Leászó**, Budapest, XIV. Fogarasi út 161. 1141.

Eladnám Plus/4-ese, 1531-ét (datasett), 600 prg-mal (pl. Elite) csereigény. **Ujvári S. József**, 56 szakkiradalommal, 15.000,- Ft-ért. **Zelidákócska Attila**, Budapest, XVII. Pesti út 157. 1173.

Eladó egy 1,5 éves alj használt Commodore Plus/4 alappé+maghó+16 kazzéta+könyvek, újságok relis óra. **Szabó Zoltán**, Varsánygyörgy, Hálkóci út 17, 4812.

Plus/4-OC-118 floppy lemezes, joystick, 30 lemezes lemezzel, könyvek eladó. Ára: 30.000,- Ft. **Juhász István**, Budapest, XXI. Mars u.7. 1214.

Jó állapotban lévő C-Plus/4 + maghó + kb. 250 játék + játékleírások eladó. **Jányár**, 11.000,- Ft. (akudni lehet). **Ujvári Márton György**, Pécs, Teller Sándok utca 4. 7629. Vagy telefonon: (06-72) 24-467 (est órákban).

Sürgősen eladó egy Plus/4 + maghó + 2 db. joy + kb. 500 prg + szakkönyvek + játékleírások + 88 as Mikrovilág-c. **Gezdek Gábor**, Székesfehérvár, Gellért út 6. 6000. Tel.: 261-261.

Eladó +4-re bővített C16 (64 K RAM) + maghó + 2 db joystick + szakkiradalom (gépi kód) + kb. 500-500 program (Driller, Démonok, bromad, Spy Vs Spy I-III, Elite stb.), **Jányár**, 15.000,- Ft. **Értékelődő: Gólfesz Zoltán**, Veszprém, Gy. U. 10. 8200. Tel.: (06-80) 28-663.

C-Plus/4-emet magnóval, 62 db kazzéta, kb. 400 programmal eladó, vagy C64-re: (csere) 800-ért. **Menyhárt István**, Tata, Hamari Dániel út 5/B. Aranjátokk látva.

Eladó alj használt Plus/4 alappé + maghó + 15 db kazzéta + játékleírások, könyvek. **Szabó Zoltán**, Varsánygyörgy, Hálkóci út 17. 4812.

Eladó C-Plus/4 alappé + maghó + 154/1 floppy + szakkiradalom együtt vagy külön is. **Kaphatók C-4-es programokkal** teli 60 perces kazzéta, valamint lemezes. **Agárdi Tibor**, Kecskemét, Dankó u.37. 6500.

Keresek köv Plus/4-s cseccantakot! Várom: TDD, JOHNNY, COBY jelentészet, illetve keresek jó színvonalú 64-es BASIC adventure-t. Ez utóbbit pénzért, ha olyan jó a program, akár 100-200 Ft-ért is! RATT of A.I. Crew, **Károly Gergely**, Győr, Sió utca 22. 9024. Tel.: (06-96) 14-090.

Plus/4-es és 16-os programokat cserélek bármilyen adathoz. Lemezes: Tass Times, Borrowed Time, Battle Chess... Kazzéta: Total Eclipse, To Be On Top, Wizard of War. Keresem az Arrow of Death és a The Hobbit programokat. **Szár Zoltán**, Budapest, XV. Bazárszok utca 63. 1141.

Plus/4-es programokat cserélek kezdenék. Úgyvntt C64 alappévennék. Aranjátokk levélben kérek. **Orosz Tamas**, Budapest, XI. Újlyások u.180. 1165.

Plus/4-re kazzéta keresem a következő programokat: HUR Simulator, Defender, The Crown, Tass Times, Draicler II, Grensin, Brain Boxing, Footballer of the Year vagy bármilyen programot, ami legalább ezekkel egy szinten áll. Főleg csereire irányuló ajánlatokat fogadok el, de ha nincs más, meg is vehetem. Továbbá keresek olyan szakkönyvet, amiből haladó szinten megismerhetem a Plus/4 gépi kódó programozását. **Ceordae Gábor**, Balotaszállás, Balassi u.21. 6412.

Commodore 16-os programokat vennék, vagy cserélnék **Tóth Gábor**, Tatányasi, II. Rét út 77. 3/3. 2800.

Színvonalas Plus/4-es játékiprogramokat veszek kazzéta 10,- Ft/d. Listát küldök **Nyitra Zoltán**, Kiskunhalas, Vasút u.6/B. III/23. 6400.

Are Plus/4-s litte úgy küldj talajok! Cool Plus/4 és C-16 programok csereje kazzéta. Csak Válaszboríték elutóbban válaszok! Listát küldj a C64-re. Az órasze. **Gov Top 10 prg** megvan. Cserelapom: kb. 300 prg. **Pepp Zoltán**, Debrecen, Micsurini u. 16. V/14. 4031.

Plus/4 programcsere kazzéta: **Kovács Zoltán**, Dabas II., Alkotmány út 39/a. 2370.

Plus/4-es programokat cserélek, lemezes és kazzéta. Listát és válaszborítékot kérek, saját listát küldök. Csereleap 1700 program. **Tiszó István Tamas**, Kiskunfélegyháza, Tanácsköztársaság u.35. 6100.

Plus/4-re szuper új + jó minőségű programokat csereket lemezes és kazzéta! Itjtő Új Vadnyugrú 1., Choplitz (4-8B), Bartman, Top Mojo, Tass Times, Mission (MB), Dinamod, Top Joy, Puzze Sutte, Terrax (TFCF), Spy Vs Spy 3, Flight Simulator 2. Itjatos nekem! Kedveskedni is cserélek. **Varga Leonard** (LECSŐ), Hort, Madach u. 5. 3014.

Plus/4-es figyelem! Megvannak csereire a következő programok Total Eclipse, Új Vadnyugrú II., Captain Fizz, Hexenküchle, One On One, Dinamix, Nucleon. És ezen kívül még sok lemezes program. Válaszborítékot küldjétek! **Kovács Attila**, Budapest, XX. Iskola tér 33. 1212.

Programokat cserélek C-Plus/4-en, csak kazzéta! Megvan az Elite, Rebels, Tar 1, Nagd Over Mercy 2, 2. Saboteur 2, Driller, Barvan, Tass, Head Over Heels, A-07 stb. Keresem a Tera-X c. programot kazzéta 9, Halmos János, Bp. IXJ. Szégyéni u. 9. V/1. 1193.

Plus/4-es gépre újságyszerkesztő program eladó lemezen (5 díval). Úgyvntt Plus/4-es programokat cserélek. **Gyocai Norbert**, Dunaújváros, Páskom út 51. 2400.

Bővített C16 és Plus/4-es programkasszákkal eladom Válaszborítékba listát küldök. **Bucsek Attila**, Dunaújváros, Gáger u. 19. F/3. 2400.

Amiga 500 programok kibővítése (Nahát! Hogy mi nem találunk! — CoVbny) kazzétaival együtt, rendkívül olcsón. Válaszborítékot listát és tájékoztatást küldök. **Szankéta**, Budapest, XJ. Kikötő u.32. 1212.

Commodore Plus/4-es 60 perces kazzéta kazzéta teli játékokkal. Itjtő: Na Noq. Itjtő: Karate 1-4, Tiger stb. eladók, vagy új 60 perces kazzéta cserélnék! **Basa Zoltán**, Budapest, Új Vár, u.28. V/37. 1042.

Egyéb vegyes dolgok

Eredeti (fénymásolt) játékleírások és újságok! (Székár, Happy Computer, stb.) vennék. **Walter Tamas**, Békéscsaba, Alkotmány u. 6/9. 7100.

3,5"-os DS/DD lemezes eladók, szükség esetén programokkal. Ár: 800,- Ft/doboz. **Értékelődő** lehet: 18 óra ár: 125-180 (Bp.)

5,25"-os magnészesek nagyon olcsón eladók. **Mészterházy Károly**, Budapest, XXI. Kossuth L.79/A. V/22. 1211. Tel.: 278-5890.

Bővítke ki számítógépes memóriájú Commodore 16-ot és 16-os kazzéta, Amiga 500-át 1 kazzéta, AMIGA 1000-ét 161 kazzéta, C64-re Tass Times, Final III, Fastoad, Cardtech-ek, Amiga-t írásgépező, és más. Híredek a legelacsonyabb árán! Telefon: Bp. 18-48-845.

Gyűjt! Szuper prg-ok C64-en. AMIGA-n és IBM-n! 3,5"-os és 5,25"-os lemezes. **Könyvek**! Információ! Nyugotán új, postafordulattal válaszok, de a gépet típusát tündést fél! Leo of Sod Inc., Baja, Bathányi u. 6. 6500.

Kiváló állapotban lévő négyfejes (készségesség) AKAI V5-37EGD típusú videomagnó (kivételben) AMICA 500 vagy IBM XT számítógépre. **Csalkó Akos**, Székesfehérvár, Hálkóci út 20. V/106. 8000. Tel.: (06-22) 21-730.

Eladó 2 honapos IBM PC/XT színes CGA monitorral. **Jányár**, 51.000,- Ft. Úgyvntt C64-ig maghó + kazzéta (100 db) + v. 33.000,- Ft-ért. **Ákár** külön is. **Sürgős! Buzsáki Gérgely**, Kápolnaföld, Belsőfürdő u.56. 8230. Tel.: (06-86) 42-902.

Keresem IBM PC-re az összes Lant, III. King's Quest-ét, Turbo adni cserebe pl. Microsoft Flight Simulator-t, Platoon-t. Úgyvntt eladó C64 + maghó + 20 db kazzéta (szuper prg-okkal) + 60 lemez (szintén lemezes külön is). **Ígypr**: 40.000,- Ft. (akudni lehet)! **Sürgős!** **Jéj: Pósch Agoston**, Tota, Gázay J. u.33. 7130.

Eladó IBM-hez Genius Mouse programmezekkel és lemezes játékokkal. **Kiss Krisztián**, 2-295-2620.

IBM PC-re programcsere! Keresem a MT Tank Platform, Lost Patrol, Falcon, Supremacy c. programokat, és más RPG, adventure, szimulátor, stratégia jellegű játékokat. Adom a Sim City, Battle Chess, Defender of the Crown, Populous. Elite stb. programokat! A programokat esetleg olcsón meg is vethetem. **Kermán Leászó**, Zalaegerszeg, Hegyalja u. 212. em. 7. 8900. Tel.: (06-92) 20-501.

Pascal és C nyelv fordító programokat keresek C64-re és IBM-XT-re (Naná, hogy fizetnek érte!) **Turbo Pascal 6.0**, **Free Pascal**, C, C++, Turbo Pascal, Turbo Pascal és hozzáférések egy évenként, **Barmény** nem BBS-ből ingyen is... — **CoVbny** Varga Péter, Budapest, VIII. Szögny u. 8. X/56. 1083.

ATARI 800 XL-re kazzéta magnóhoz új turbószt módosít (2270 Bb gyorsaság), Fig-k vagy válaszboríték. **Értékelődés** esetén válaszborítékot kérek. **Juhász József**, Tiszvársány, Munkácsy u.2. 1/33. 3560.

Keresek ATARI ST programokat cserebe, vagy megveszem. **Poloznik Ferenc**, Szolnok, Orozváry út 5. 3/13. 5003.

Amiga 500-hoz rendkívül nagy mennyiségű jelentékesítő várom tapasztalás az programcsere céljából! YAMAHA CX5M számítógépre MIDI-s programokat cserélek. **Jancsuar István**, Miskolc, Dráva u. 7. 3528. Tel.: (06-46) 80-251.

Vadul ZX Spectrum 48 Kbyte-es eladó 700,- Ft-ért vagy egy kisméretű Plus/4-re cserélhető, vagy egy OCEAN 118 III., MOM floppy-ra. **Varga Leonard**, Hort, Madach u. 5. 3014.

Enterprise prg-okat cserélek 3,5"-os lemezen (720 KB), Keresek stratégiai és RPG programokat. **Molnar Péter**, Dunaújváros, Hódos u.31. 2336.

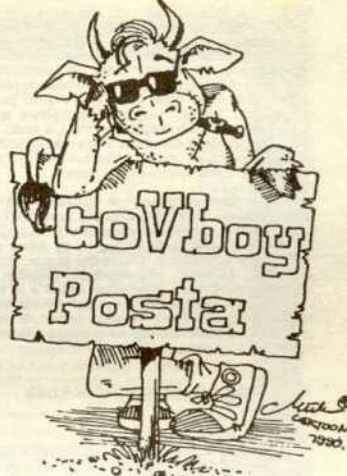
Eladó: ENTERPRISUS 129-as számítógép csereben. **ENTERPRISUS** 129-as számítógép csereben. **Ájantatokk** a következő címre küldjétek: **Gyocai Norbert**, Dunaújváros, Páskom út 51. 2400.

BELTHON 200-hoz bármilyen: hardware, software, iróvalam, bármilyen Akimex vagy olyan kassza, amely feltétlen jó! Minden levélre válaszok! **Bunkók Kinjeként** Új! reklámom eladó 16bb BELTHON 200. Aranjátokk kérek. **Gecs Attila**, Békés, Irány u. 1. 5630.

Amiga 500-ot cserélek, vagy megveszem. **CoVbny**

C64-re veszek játé- és felhasználó programokat. Csere is érdekel! Amiga programokat is vennék. Keresem C64-re, Eurka, Brouz, Z. Práczek, Tret Drive. Csak kazzéta. Listát vagy kazzéta a következő címre kerem: **Miklós Berezanyi**, 3. Barga st. Berow Heigths, 2082, Sydney, N.S.W. Australia. Itjtő? — **CoVbny**

Yikes! Aztán üdv mindenkinél. Előzést, de mióta megláttam a SECRET OF THE MONKEY ISLAND-et (és nem utolsósorban a neverending leírását), azóta általában minden mondatomat ezzel a szóval kezdem (pl. "Yikes! Hány óra?"). Azt ugyan nem tudom, hogy mit jelent (van egyáltalán olyan, aki tudja?), de biztos valami nagy okosság lehet. Ennek öröme úgy döntöttem, hogy a mostani CoV-ban — a szokásos beszúráson kívül — különféle RND-helyeken, például névelők helyett ilyeneket fogok elhelyezni. Mivel a világ meg mindig nem érti a zseni törekvéseit, a legtöbb a 'Del' billentyű martalékaul esett. Nagy szomorúságomban emiatt két hétig úresjáratot tartottam (a Kanári-szigeteken pihentem ki fájdalmaimat) és közben teljesen megfeledkeztem az engem körülvevő világról. Közűk a levelekről is, amelyek április/május fordulóján egy kis — pontosabban: a szokásosnál nagyobb — késedelemmel lettek megválaszolva. Elnézést, elnézést, megyek térdelni a Mirelité-koricára. Mig várom, hogy kiolvadjon, ilderakok néhány jó kis levelet a friss termésből:



"Hoppá!"-típusú levél

Dear CoV'boy!!!!!!!!!!!!!! Először is mért nem választál az utóbbi levezetésre? He? Ez megint he?!!!!!! Hová tűntek a piros&kék pacnik? Ez a ténymások kölykök???? Hol van a hirdetés-em???????????????????? UFF ÉN BESZÉL-TEM!!!!!!!!!!!!!! Hol vannak a leveleim az újságban??? Vagy csak visszajáró lelkeknek van a levelezés????? MI????? Most aztán elbújhatsz a haragom elől!!!! DE AKARHOVA IS BUJSZ AZ. ATKOM AKKOR IS MEGTÁ-LÁL!!!!!!!!!!!!!! Ez egy fenyegetés!!!!!! Vedd ezt figyelőzásoknak te LóV'Boy!!!!!!!!!!!! Vagy nem tudod honnan volt az idejéző nélküli idézet?!! Na most megúsztad az előző levezetés!?! Na most megúsztad ennnyivel, mert megjött az uncisósem!!!!!!!!!! BYE, BYE ZSÁSA!!!!!!!!!! Udv: MARCI & MARCI, A SEGÍTŐ GONDOSKODÁS!!!!

CoV'boy: Hosszas elemzés után úgy döntöttem, hogy átfogó választ nem tudok a köző érdekeken felvetett gondolatokra adni — így tehát mondatonként válaszlok: Tán az agd, mert arra le ilyen címszóval írta: Mi he? Megint mi he? Kimentek a mosás-ban. A ténymásokba. Hol van, hol nincs. A nagy Manitu áldjon meg érte! Itt. Nem. Nem! Jaj! Akkor meg mit farszaz magam?! Jajjaj! A golyók megnyugtának, különösen akkor, amikor a kis műanyag játékban próbálok betereni őket a lyukak-ba (van egeresben is!). Nem. Jó, tényleg! Mondok egy imát érte. Szervusz, Nicu! (Egyébként javaslom a billentyűzeted kitisztítását, mert az ékezeteknél egy kicsit már szagadnak.....)

Művészettörténeti pályamunka

Kodreán '89 Zoltán (pontos név rakj a 9 után, mert így az eredeti) műve. A cím ismeretlen, mérete 20x23 cm.

Ez a társadalom helyzetének mélyére ható és összefoglaló mű, a változásokat megelőző, már akkor felhívta a figyelmét a személyes műkedvelőnek hogyan a mint fognak lefolyni az események. Globálisan átlátta a problémát, és pontosan felvázolta a lehetőségeket. Kezdjük talán a festmény felső részén vízszintesen elhelyezkedő motívummal. A felső jezőre a népet azaz a (magyar) polgárokat személyesíti meg, a népet, amelynek erőfeszítéseket, áldozatokat és tetteket, igen (1.) tetteket kell hoznia a némes cél elérése érdekében. A fekete szemplálék és szemöldökök kihangsúlyozottá váltak a fehér-pirosan ábrázolt háttéremberből. Erősen kiemelve ezzel a drámai hatást: a lemondásokról és kudarcokról teli életet. Ezt még erőteljesebbé teszi a narancsvörös-sárga háttér, ami lekicsimítja a távollágot, előrefőn a képen: feszültséget, várásolva a várakozást. A vorosra a tűz és vér színével a veszélyre, a forradalomra figyelmeztet, de ugyanakkor a sárgával két másik tényezőre utal: a melegségre, az életre, a fényre, a világosságra, a jobb, ésszerűbb világra. Viszont az irgységet a háttérbe kell szorítani, le kell győzni, mert gyilkosnak lehet. A szemekben tükröződik két égbolt a kék, a kiegyensúlyozottságot, a nyugalmat, a békét a háttérbe süllyed, míg a narancssárgás voros előrefőn jön — így teszi a mester egyértelművé, hogy a béke vér árán lesz teljes! Nagyon fontos a Szentháromság beleültetése a mesteri-en kiagyalt 3 izzadságcséppbe. Azt hiszem ez a művészi bravúr és eszmei mondanivaló magáért beszél. Tehát összegezve a felső jezőrsz motívum az erők összegyűjtésének és koncentrációjának ill. a kölcsönös segítségnyújtás szükségességének fontosságára világít rá.

A kép alsó 2/3-án része igen összetett. Bonyolultság a színek és képletek (érted: m. v. m.) tudatos, megfelelő alkalmazása biztosítja. A kép közepén lévő fekete alak jelenti a kép gördülékenységét. A fekete alakot egy eszme megtestesítője: a haladó gondolkodású reformista gondolatok összessége tomorú benne. Ugyanakkor a gúsz színével meg fokozza a drámai hatást; az összehozottit jobb két a erőszítés, a tennivalóság minden áron kifejezője, a kisujj tudatos lehagyása a visszavetett tényezőkre utal, csakúgy, mint a kifacsarított láb, a bizonytalanság az eszközök és célok megválogatásában. A műdört szemlédődt a szívből jövő segítségadásra szólítja fel az 'S' betűvel. Nagyon lényeges mozzanat, hogy az alak fegyvert nem használja, a művész szerint, tehát nem fegyveres gyors revolúció fog lezajlani, hanem felülről fogó, irányított lassú, bár ugyanolyan méhez terhelket fog a nép vállára helyezni. A bal kézben látható dolog a zsidóság halcsúszó csillagát ábrázolja, ezzel is megemlíti ve a tényt, hogy a zsidóság el volt nyomva a kommunizmus alatt, s őket fel lehet használni — tudásukat az — újjászervezésben. Végül a nyitott határozottságot tükröző szemek a talponmaradás, az igaz elkötelezettség kifejező eszközei.

A szocializmus által lejárított voros színnel ábrázolt alak ellentétben áll a háttér zöld színével, mesterességes voltát kiemelőndő a kommunista gyakorlatnak. A kivont fegyver, kard, az utolsó pillanattig makacs, gyengyosodott eszmék védelmét szolgáló eszköz: a volt hatalom és felhalmozott gazdagság átmentését segítő fegyver. A csukott szem ellentétet képez azzal, hogy a voros alakzat talpon van meg. Jelentése: jól teljeszen sikerül kiirtani a maradi eszméket, hol nem. A haladó eszmék (ellen) s) lába a kommunista dogmák szívét éppen eltávolító félben van. Azért ez a fogalmazás helyes, mert a művész a lejutás pillanatát ragadja meg, nem tért ki — nagyon helyesen — az akkor még ismeretlen következményekre. A voros alak bal (bal) keze nem látszik a képen, ez a titokzatos-ságot sejteti velünk, hogy nem tudjuk, mire számítnak, ha harcolunk, mit tartogathatnak a számunkra. Mindenképpen óvatosságra int!

Az egész képet alapvetően meghatározó háttér a zöld szín árnyalataiból áll. Magába foglalja az Eu-t (Európát) jelképező barna színű útkereszteszöveget. Egy egyértelmű teszi, hogy mindez Közép-Európában játszódik. Nyugat felé egy ház áll, a mélység, a titokzatos-ság színével ábrázolva, a titokzatos-ság még felerősödik a homályosan ábrázolt emberalak miatt. Mi jelent az a ház? A nyugatot? Az EKG-t? Az Eu. Parlamentet? Egy biztonságosabb, szebb és új világot? Minden bizonyos. Ez a festmény technikailag és eszmeileg a magyar művészet egyik lépcsőköve. **(Hát végülis a pincébe is lépészn jut a magyar... — CoV'boy)** Előrevetítette — a ma már ismert — történetet. Lefestette, összefoglalta, kiemelte és általánosította gondolatait a mester, nagyon magas szintű tudásáról számot adva. Bizony, bizony, a saját koruk által éltelt, megburcolt, elnyomott művészek zsenialitását, profizmusát csak az utókor értékelheti rendesen. Szerencsére most is felismertünk egy, a már süllyesztöben volt, oly sokat szidott, becsmérelt, művész igazi enjét; tisztáztuk ezt munkássága legnagyobb színvonalú művének segítségével. ENDE

Leesett az állad, mi? Ez az igazság K.Z.-ról és nem értem miért becsmérélték valaha is, hiszen Kis Gettó a címlapokra mikor hatolnak ilyen mélységekbe?! mondom! I! a nem kíváhs, neccem ki-hi-vás! BETEG vagyok **(Ez az eddigiekből is kitűnt... — CoV'boy)**: lázám van, izzadok (vizezőműveket lehetne hajtani velem), taknyos vagyok és mindig kiszárad a szám.

Nem akarok visszamenni az iskolába. Rájöttem, hogy Te egy borzalmas ember vagy! "Leveled egy... megállapításával teljesen egyet-értek" mondatod kikécsztet. Először 3 órán keresztül néztem a messzészébe értelmes pófával. Majd egy héten keresztül nevettem. Borzalmasan jó poén. Értsd: Good shot, buddy! **(Nahát! Pedig csak azért írtam, mert annyit hely volt — CoV'boy)** Fontos téma: How late is a szakállas?! Mást nem főzök hozzá, csak hiányolom! Pi: Ó már nem kívánt Boldog Új Évet. **(Ó már 1990-re se kívánt boldog új évet, mert még a CoV 3 előtt távoztok, valahova "máshova" — CoV'boy)** NEM akarok senkit semmivel gyanúsítani, főleg nem téged. Remélem a következő CoV-on a régi logo lesz rajta ismét. **(Nem most "fuggó" lesz — CoV'boy)** Megeleléddel szondalok arra, hogy mennyi levelet kapsz már azall kapcsolatban, hogyan lehet piros alapon sárga betűs logo-t kitalálni? Biztos vagyok benne, hogy Te már akkor tiltakoztál ellene... **(Naná! A torvek kezdti stádiumában piros alapon piros logo volt az elképzelés, de — hála géniusznak! — az egyik szín még időben módosult. Ha gondold, akkor legközelebb sárga helyett lila lesz — CoV'boy)** Nem reklám: le lehetne majd közölni, hogy a konektor együttes dalainak szövegei meg fognak jelenni nyomtatásban? Rendeléseket felveszek! Mielőtt szétépé-nd a leveletem, közlöm veled, hogy nem vagyok tagja az együttesnek, viszont lelkes rajongója — ja, aki le lett tortázva. **(Aha. Az egy jó együttes lehet, amelyek édeseségekkel bombazza a rajongóit. Képzeld mennyivel kellemetlenebb lenne mondjuk üveggel vagy székekkel! — CoV'boy)** De rusnya ez a hőmör, s nem is édes, sóg nem akar elolvadni, pedig már fél órája szoptatom.

Szeretnék üzenni valakinek, a nevé nem tudom: az a gyerek, aki éjelt írta a levelét, (sürgősen) megrábotlra újra a címet, mert elvesztetem, s nem találom. Kérdés, hogy olvassa-e a CoV-ot? **(Persze, hogy olvassa! Mindenki olvassa! Még én is! — CoV'boy)** Azt mondtátok, hogy a postaköltséget Ti vállaljátok az előfizetőknél, igaz? Egy gyerek bájta az USA-ból akar rendelni CoV-ot éves előfizetésre. **(Hozzáferhető. Ha azt mondtuk, akkor úgy van. De mivel a mi célunk nem csak Európa, hanem az egész világ valutaúniója, kerjük az előfizetést dollárban leadni. Tehát ötszáznyevven dollár lesz... (ez Olaszországban nem vonatkozik, öt kilárjuk a valutaúnióból) — CoV'boy)** Zárás. Tisztában vagyok veled, hogy a világ gondjai és káros hatásai elől érzékeny lelked az

összírására menekül, ill. ott talál megnyázt. Ezért további eredményekben és levelekben gazdag, jó munkát kívánok. Elég jó szöveg, nem? Ezért a jót inkább kellemes cseréltem. Megmondom őszintén, azon gondolkodok, hogy ne nyúljak-e egy újabb 4 oldalas papírtól? Ahh oooh. Nem érem el. Felállni pedig nem fogok. Tök jó, hogy szabaddigben mindenki kiadja a helyeséjét magából, s azzal Te foglalkozol. Előre sajnálom a gyerekeidet! Mit gondolsz, küldj meg majd választörteket? See Ya! Udv az egész ceetespaprikáknak!

KTV, Kaposvár

CoVboy: Kedves beteg! A gyerekeimet én is sajnálom, mert én leszek (vagytok) ki tudja ebben a rohanó világban?) az apjuk. De a világ meg nem tudja, hogy hány kis CoVboyra számíthat. Őszódni fogok! Szaporodni! Minden wigwamban felütem a fejem! Hehehe... Remélem ezzel a jó hírrel jelentős mértékben hozzájárultam a mielőbbi gyógyulásához és eme örömteli esemény után új erővel sem fogja elérni a tollat és a papírt...

Kívánságműsor magnósoknak

Hi L.75 + CoVboy!

(Bár miattam lehet Cow is!)

Ha már arra vetemedtem, hogy tollat fogjak, hát elmondok egy ötletet, ami a régebbi számok megrendelésével kapcsolatban jutott eszembe: ha bármely földi halandó régebbi számokhoz akar jutni, akkor a következő teszt: feladja a szokásos csekket a címretekre, a hátoldalon megjelöli, hogy melyik számokat kéri, és feltünteti, hogy milyen már elküldte a feladólevény fényátvitelét. Ennek megfelelően elküldeni a fényátvitelt, tu tudnátok, hogy feladta a pénzt, és postafordítással küldhetitek az újságokat. Cool ottel? Ha van valami (indok, hogy miért nem nyert, írjátok meg! Ha nem, akkor is! (Miért, ez eddig nem így volt!)) akkor rugdosás lesz arrefele... — **CoVboy** Ja, a 14. számról a következő jutott eszembe. Véleményem szerint a veőkör többségének Co4-e + magnója van (ezt nem azért írom, mert nekem is az van, hanem ezt már Ti is megírtátok, csak azt nem, hogy magnója). Nem most, Ha egy proli megveszi ezt a számot, azt látja, hogy 3 db-ot jött van benne. A Fish-nivel Mega(z) Extremator-ral nem megy sokra, mivel lemezes játékok (bár tudomásom szerint az Extremator pályái megvannak kezettán is, de hát azt írtátok, hogy nem foglalkoztok lamer játékokkal, és ez szerintem az!), marad a Dizzy 4, aminek a teljes leírása térképpel együtt megjelent az 576 1991/3-as számában, ami tudvalevően jobb a tippalmaznál. Nos örömem konstánthatja, hogy kiadtát 59,- Ft-ot a levelezésért, az infoért+introért. Túri ezt egyszer, túri kétszer, de harmadszorra már inkább átpártol az 576-hoz... Nos nezzük át a #9-tól: #9: semmi kezettán, #10: Uj Vadnyugat, #11: Uj Vadnyugat 2, #12: Carrier Command, USS, #13: Castle Marrier (+CURSE OF RA — CoVboy), #14: Extremator, Dizzy 4 (amivel nem ér semmit, ha megvan neki az 576), Ughygo ezen az arányon kellene változtatni, de semmi esetre az Amiga + Plus4 rováására, hanem inkább a 64-es lemezesek helyett kellene a kezettásokat nyomtatni. Na ennyit erről. Most jut eszembe: nem lehetne rendszert csinálni a 4 oldalas CoV-okból? Na jó, ezek úgyis gondolom az örületbe kergetnek... Nem lopom tovább drága idődet! I think "kell" a time to make next CoV-tó munkát! HAL MAI BOTOOND, Sopron CoVBoy: Jó, jó, tudom, hogy nem túl sok kezettás leírás volt idáig (most volt, szóval egy szavuk nem lehet!... mert úgyis kiforgatom). Azonban mintha elfelejtetted volna a TökMákat: ott mintha egy kicsit gyakrabban előfordultak volna kezettás stufok is? Vagy azok nem kellene? Ne legyen több TökMák? Azután van itt egy másik képzetazavar is: lehet, hogy az EXTERMINATOR-ral Einstein meg véletlenül nem jászott volna, de azt azért mindenki elismerheti, hogy kezettára túlnyomórészt arcade, ügyességi és hasonló játékok jelennek meg, amelyek leírásair arrefele nem kimondottan rajongunk (kivéve persze az EXTERMINATOR-t és a HEATSEEKER-t). Jó, tényleg van egy kisebb rész, amirol nem ártana egy leírás. Ezekről mondjuk azért nem volt, mert nem tudtuk

végigjatszani őket. Egyébként a kezettás dollagig igazad van és már nem te vagy az első, aki ezért szóltál — szóval majd megoldjuk. A jövőben majd igyekszünk kezettás játékokat is "nyomatni", ok?

Helyesbítés

Helló BoyCow (hímetehén, de ez csak vicc volt!) Itt Kún András, és magasztosöcségnének 5. levele! (Mintán a CoV szerkesztőségének tpsviharára elűt, továbbbushatott a levelem.) Ime megvettem (már megint) a CoV-ot, és meg aznap az 576 Kdites-t (valami tlyesmi a neve). Megrökönyödve vettem észre, hogy a Carthage nevű stuff (staff) mindkét new-ban megtalálható, és ennél is nagyobb megörökönyödésben volt részem, amikor megláttam az 576 Kb következő részének tartalmát. Nagybetelek: FISH!!! (A Loom-ot ő írta először, a Carthage-t ugyanakkor írtatok, a Fish-t pedig-t közöltekt először, tehát 3:3, de meg kell jegyeznem, hogy majdnem adtam egy technikát: gólt az 576 számára, ugyanis a CoV 14. ADVENTUROR-kja tartalmazott egy 576 leírását is!) (Ez igaz. Viszont ha Amigád lenne és nem 64-ed, akkor a CARTHAGE-leírásból kifolyólag kizsathatnál volna meg egy technikai gólt is, ami máris émté x-re módosítja az állást... — CoVboy) Pedig megírtátok, hogy ezt nem csináljátok! Különben a fedélterv most már jó és az INFO-t (vagy INTRO-t) elolvashva könnyes szemekkel megbocsátottam az előzőti fedelet (WC fedelet, bár annak se jó!). Könnyes szememből záporoztak a Secret of the Silver Blades leírásait (fene tudja miért, Fire King néven). Ugyanis január elején (2 hónapjal ezelőtt): én is beküldtem egy S.o.S.B. leírásit, és bár igaz, hogy nem volt ilyen (olyan) költői, de érdemesb lett volna leközölni először (mert remélem nem vártok addig, amíg barátaink jobb tórest szerencnek) az enyémet, mert a leközölt leírás első és harmadik harmada hiányzik, én meg leírtam az egészet! (Lásd Adventour, GALAXIANS címző alatt — CoVboy) Különben levelemben kérdés, és válaszboríték is volt, de ilyet még nem kaptam. (Igen, ilyeneket én is ritkán kapok... — CoVboy) Ezen a levelel kívül még 2 db. levelet küldtem S.o.S.B. és B.T.H.H. tippkel, és még az előbbi térképpel, és az utóbbi utolsó szintjének leírásával. Ezeket természetesen még nem közöhetted le, de választól azért válaszolhattál volna, mert választévol! De ha nem akarsz válaszolni, dobd csak ki a válaszborítékjaimat, és küldd el a CoV 14. Alomlevelének üres címetlen válaszborítékát, és írd meg benne, miért nem küldted el válaszaidat, és mellesleg egyttal válaszol-

hatál is néhány leközölt kérdésémsre. Ebben a levelemben különben a Copogatót edűtöltöl is el lesz küldve, eznap jó hírrrel! Ja, meliőt anyuchoz szaladnál sírva, elmondom, hogy mégsem haragszom annyira! (- Eljen Kún, eljen... CoV)
Viszlát később: KUN ANDRÁS, Budapest
U1: Foglalkozhatnátok olyan játékokkal is, amelyek lehet, hogy megvannak valakinek (persze nem Wizard of Wor RPG, szimuláció stb.-szerű játékokra gondolok!) (Hát a "lehet, hogy megvan valakinek" valóban figyelemreméltó üzleti stratégia... — CoVboy)

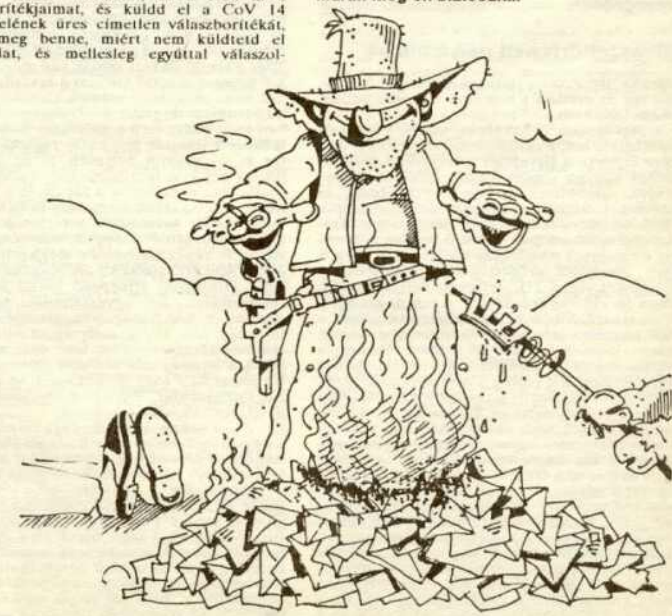
U2: Kérlek válaszolj!

U3: Nincs utóirat!

U4: Ha esetleg nem fogadnák el a hivatalos szervek a Co potogatócédűtöl, nyugodtan nyírkád át a bélyegeimtel rá!

U5: Boos (sorry), máskor majd szebben írok! U6: Ennyi volt!

CoVboy: Hm. A múltkor ugyan arról papoltam, hogy unalmasnak tartom az 576-CoV dolgot és nem kívánok töböt foglalkozni vele — de erről tényleg csevegthetök, annál is inkább, mert már egy rakas levelemben kaptam letöltöt a néhány tartalmi áfűdés miatt. (Remélem ék is...) Előjáróban annyit a témáról, hogy — tudomásom szerint — a Mai Nap és az Esti Hírnap is egészen jól elvan anélkül, hogy megosztóznának a híreken. Szóval: amikor a CoV 9-ben azt olvastátok, hogy az 576-tal megbeszéljük a következő számaink tartalmát, az már akkor sem volt igaz, amikor megjelent. Az egy két hónapjal ezelőtti állapotot tükrözött. Amikor a "megbeszélés" felvetődött, részemről arra voltam kíváncsi, hogy mi lesz a következő 576-ban, mert akkor az a CoV-ban biztos nem lesz. Arra nem voltam kíváncsi, hogy a következő EYTZEDBEN mi lesz benne, mert azért valamit én is szerettem volna a CoV-ban tudni... Mivel elképzeléseink így nem feleltek meg egymásnak, sok szerencsét kívántunk és mind a két újság csinálja, ami jól esik neki. Egyszerű, nemde?! Martin azt mondta, hogy neki nagyon tetszik a CoV (eltekintve a KING'S BOUNTY-terkepéinktől), mert jópofamegbiablabla — én meg azt mondom, hogy nekem nagyon tetszik az 576 (eltekintve a CARTHAGE-fordítástól), mert színesmegskvanbenneblablabla; aztán mind a ketten úgy válogatjuk a tartalmat, ahogy éppen eszünkbe jut. Ettől a két újság meg ugyanaz maradt, ami volt — mindenki nagyszerűen szórakozik. Legalábbis a Martin meg én biztosan...



olom? (Hm, hát a nyomda miatt a bordereffekt még nem egészen töké

Hi CoVboy!
Gondoltam ismét megörvendeztetlek pár sorsral. Hagyjuk a sablonszevegét és térjünk a tárgyra. Oszinte kéresem lenne. Próbáld megmagyarázni azt, hogy mit jelent a STRATEGIAI, ARCADE, ADVENTURE és SZIMULÁTOR program. Sok helyen érdeklődtem, de még nem kaptam sehol kielégítő választ. Zárom soraimat, maradjok lelkes olvasótok: STÖCKERT BALAZS, Sopron

Ül: A 13. CoV címlapja tényleg elég pocék!
CoVboy: Hm, hm. Érdekes kérdés. Hirtelen nem is tudtam, hogy mit válaszoljak rá (a "Yikes!"-en kívül, természetesen). Aztán megícsásként összeszedtem valahogy szótörténet egyéniségemet és a következő frappáns definíciókat kreáltam: "A stratégia egy olyan arcade, ami azt szimulálja, hogy adventure." Kielégítő?

Bahama, versek, "fradi"

Hi CoVboy!
No bevezető. Lásd kivel van dolgod, visszaküldöm másodsorú is a levelezőlapot az újságból. A CoV első levele mégis szerencsét hozott nekem, mert írok levelet. Egyébként ennek a levélnek nem nagyon örülök, ugyanis kemény témáról lesz benne szó. Haveroknál készítettünk rólad és a nőkről egy pár jópofú képet a Bahamának, ahol voltál udulni az olvasók pénzén. Gondolom megér nekem egy pár leírást ez az információ. Egyébként ha nem lesz tele az újság kazettásainak is való programokkal, akkor írunk egy pár sorocskát CoVboy-nak, az érdeklődés, és akkor lesz majd piff-paff, és harci tehén. **Ez fenyegetően hangzik — CoVboy**

Órúlnék, ha leszoknál a fradiról és áttérnél a DVTK-ra. Különben ne is gyere a DVTK-FTC MK döntőre, mert megnézheted magad.

Megpróbálkoztamál Te is a versírással, mint a CoV 14-ben. Nagyon remek volt. **(Ez csak természetesen: a családfámban számos vognod tudok kimutatni — CoVboy)** Tuti 9. hely Hanula Zsolt TOP listáján. A "kiskertünk" rovat is elég jó. Szóval gondolkod az itt olvasókatok. Üdv mindenkinek: GABI (TANK), Sajóvámos

CoVboy: Bahama? Ez ismerősen hangzik: valami magyar kókuszdíkor-szerűség. Az első olyan hazai írás, amiben a nyugati kereskedők által jó bevált "ajándékterméksorozat" alkalmazzák: különféle apró meglepetéseket lehet benne találni, például en egy papírgalacsina bukkantam (kókuszt meg senki sem talál). Igaz, hogy odaát a mosorban lehet ilyen kis tárgyakat találni, de a Bahama egyik legfontosabb alapanyaga is valami ilyesmi lehet...

Ezt a Fradi-dolgot hagyjuk — mindenkinek vannak sötét foltok a multjában! Egyébként is azt beszélk, hogy mióta a PM-ben dr. Kupa a döntő, nem lesz kupadöntő, így tehát "On dönt: kupát dönt (magába) vagy vezet!" (Néha olyan furcsa dolgok jutnak az eszembe...)

In memoriam SpV

Kedves CoVboy!
Most éppen nem érek rá PC-niz, így a levelelem kézzel írom. (Legközelebb majd Newsmasterrel kapod a Park Italic karakterekkel). **(Jaj! Kőzi, nem kell ezzel fárastanod magad... — CoVboy)** Ne féj, el fogod tudni olvasni, majd lassan írod. A levelem valószínűleg hosszú lesz, így majd részletekben olvasható. Nos, kezdjük ott, hogy nekem egy jó öreg Spectrum-t van. Mielőtt még beszélnék a levelem egy papírosárba, közlöm, hogy nem a Commodore-t akarom ócsarítani. A jelen pillanatban a legjobb a CoV 13 (nálam), ezért még nem tudom, hogy be akartok-e tenni a Spectrum-soknak azzal, hogy beszűntették a SpV-t, vagy még vártok ezzel egy kicsit. **(Tömondatban: lesz még SpV? Tömondatban: nem — CoVboy)**
Amennyiben még lenne rá igény, tessék megcsinálni, akár áremelés útján is (a piaci áratok meg kell tizen). Amennyiben már nem, akkor tessék úgy kiegészíteni a CoV-ot, hogy legyen hely számonek legalább 1 db. leírásnak (ennyit csak megderédel a Spectrum) és a tob-

New Musical Express

Dear CoV! (Ennyi most legyen elég bevezetőnek) A #15-öt (#50F) olvasva szemembe tűnt egy tartalmi hiba, ennek kérésem a helyesbítését (ha lehet keretben!).
A "Dráma" fedőnév Kasza Tamás alkotásában szó esik I (gyk. — értsd gyengébbek kedvéért — : egy) Tűtéről. A LEVÉLben "Konnektor" szerepel, ez ellen mi tiltakozunk (sőt! protestálunk)! Az együttes neve: CanActor (Can értsd: kan magyarul; Actor értsd: művész) (együtt ejtsd: konnektor)
Szóval (és ezzel a levéllel) lehet, hogy KT kazettán küldte a levelet, **CoVboy: Szent tehenőtől! Mi a jóég ez a 220 voltos csatlakozóaljzat (biztos, ami biztos — így nincsenek gondok az írásmóddal) és milyen jögon tűnik már másodsor fel az e havi CoVboy Postában?! Ez valami új mania vagy verses írodalmi lapból átalakultunk zeneűsséggé? (Csak szóljatok, mert akkor a következő számfunkió kezdve színes, kivehető, A3-as Postinorrrel a közepünkön jelenünk meg!)** Ha már zenénél tartunk, akkor részemről jobban kedvelem az M. O. Showgape és a Wash Allow (debütáló LP: Vasbeton Brydy) együttesek munkásságát — hogy más lakberendezési zenekarokat már ne is említsek... A helyreigazításnak természetesen helyt adok. **Jár a keret is. Hogy tetszik?**

bi leírásához is tessék odaírni, hogy mi van a Spectrum verzióval. Nézzük mondjuk a CoV 13-at. Castle Master: van Spectrum is, teljesen ugyanolyan, 6 oldal jó információ a Spectrum-soknak. (-100 pont, a két emelet összeréseléséért) The Hobbit +1 oldal=7 oldal. Spy Vs Spy, Finders Keepers+ 1/2 oldal=7,5 oldal, vagyis az eddigi CoV-okban is volt elég információ a Spectrum-soknak is, ha a +8 oldalból feladatoktól néhányat, akkor valószínűleg sok Spectrum is megvanná az újságot, a Commodore-osok pedig nem vennének 576-ot CoV helyett azért, mert van benne Spectrum is. Még a Castle Masterhez: Eppen most szöröközök a II. részzel, a The Crypt-let, ha végzetem, küldök leírást. (Tök jó program, lehet benne létezni is!) Tényleg nem kell egy ELITE PC-re? (Van hozzá vírus is!) **(Az attól függ, hogy milyen virussal szállított. Bár én szívesen elfogadok bármilyet, azzal az apró feltétellel, hogy te is beindítod azt az ELITE-et, amit én küldök neked — CoVboy)** Ja, a Venturáról hogy szedted le a hardlock-ot? (Most is éppen azt használod, nem?) **(Nem. Utólag, ha egy program végvényesen hiánylenek néz — CoVboy)** Ne féj, ha leszoknál a King's Bounty miatt, akkor kérni fogom, hogy engem a Te celfádba rakjanak (a Castle Master II. miatt). Akkor legalább előszoban fázasthatlak. Üdv: FIFISOFT

CoVboy: A lényegét már megválaszoltam — tudomásom szerint nem lesz több SpV. Ennek gazdasági okai vannak: 59. — Ft-ért 4-5.000 darabot talán el lehetne adni, csak ilyen alacsony példányszámmal nem 59. — Ft lenne és akkor meg már mindjárt nem lehetne eladni. Egy postal baklővesnek köszönhetően az SpV 25 ugyan hatalmas kasszasiker volt, mert több nyereséget hozott, mint az előző 4 együtt, de az nem az eladás javára írható. Egy újság általában nyereségorientált, meg ha a készítő közben jól szórakozni is. Ha nincs nyereség (vesztés) van, akkor már nem is olyan jó szórakozás. Mindenesetre itt a CoV-ban megemlíthetjük a leírásoknál, ha tudunk Spectrum-verzióról is. (A TIMES OF LORE például jó Spectrumra is.) A VENTURA-kérdésed igen érdekes. A téma vizsgálat nem feszességűk, mert az SZKI

Magyarországon is árulja sok pénzéért és esetleg a labmra ejtenek egy nagyobb fejőgépet, ha a "Kiskertünk" rovatot a levelezésből kiszorítaná a "Merre kótorásszunk VENTURA-nkban?". Egyébként sem túl biztató kilátás, hogy együtt üljen veled — inkább fellebbezek a sokkal humanusabb akasztási (az legalább gyors — egy CASTLE MASTER II. a líffezést leszámítva is túl hosszú)...

Yikes!

0,75 és CoVboy részére
Tárgy: erkölcsrendészeti kihágás
Ügyintéző: Mohóné
Ikt.sz.: 1734-4762

Értesítem a t. címzettet, hogy a Bp. XVI. kerületi Városi Rendőrkapitányság Erkölcsrendészeti Osztálya tájékoztatott, miszerint az Ön magánélete mind a társadalom, mind családja szempontjából kifogásolt. Az idegen, rossz hírű nőkkel való kapcsolatai veszélyeztetik a családi békét, és ezen keresztül a társadalom erkölcsi szívnálvált. Eppen ezért a RTK. 6-485. par. 3. bekezdése 2. szakasza alá való hivatkozással az Ön

ivartalanítását
rendelem el.
Felszólítom, hogy folyó hó 3-án du. 6-kor a Délpesti Kórház Makkatlanítási Főosztályán jelenjen meg Dr. Golyóirró Akos. Főelőnövel, aki a műtétet ezer azár 1.000.— Ft ellenében azonnal elvégzi. Felhívom szíves figyelmét, hogy a műtét előtt szíveskedjen kamillatálcában megfürödni, az esetleges baleszték elkerülése végett. Ennek elmulasztása felelőtlan következményekkel járhat. PL: mellőlvégás, azaz a szobán lörgő alkattárs véltenszerű, de jogilag engedélyezett eltávolítása.

Mint kedvezményt nyújtjuk Önnek, hogy a procedúra után az eltávolított alkattársakat a helyszínen rántottának elfogyaszthatja, illetve gazdasági áron (azaz 4,70 Ft ellenében) dohánycsákoknak elviheti.
Jelen határozat jogerős, fellebbezésnek nincs helye! Dr. Voltkan Ódon igazgató
CoVboy: Yikes!

JÖN • JÖN • JÖN

Hamarosan megjelenik a 200 oldalas
CoV ÉVKÖNYV

A megrendelés feltételeiről és a tartalomról
a következő számban részletesen beszámolunk!

Tisztelt SpV és CoV Megrendelőink!

Tájékoztatásul közöljük, hogy 1991 május 01-től minden megrendelés és pénzügyi forgalom a COM-WARE Kft. számláján keresztül bonyolódik, a régebbi tájékoztatókkal ellentétben a SPECTRUM VILÁG számláját el lehet felejteni, a Spectrum Világ és Commodore Világ eddig megjelent összes száma tehát közvetlenül a COM-WARE Kft-től rendelhető meg.

Változatlanul fennáll annak a lehetősége, hogy a pénzt valaki önállóan fizesse be bármely postahivatalban, rózsaszín postai utalványon, a CoV 14 és CoV 15 hátoldalán adott instrukciók alapján, ám SPECTRUM VILÁG helyett COM-WARE Kft-t, a 218-98426/31624-4 szla helyett 218-98426/41853-7 sz. számlát kell megjelölni, úgy mint ahogy eddig az előfizetéses módszernél.

Egyidejűleg megszűnt az utánvétes rendelési módszer is, aki ezután tehát levelezőlapon adja le rendelését, annak csekket küldünk. A postaköltséget mi vállaljuk, kivétel a Spectrum Világ akció, ott minimum 3 szám megrendelése esetén tudjuk vállalni a postaköltséget.

Tájékoztatásul közöljük a régebbi számok árait, mert ebből is volt félreértés: SpV 2, 5-13 — 39,- Ft, SpV 14-24 — 49,- Ft, SpV 25 — 98,- Ft, CoV 3-8 — 49,- Ft, CoV 9-12 — 53,- Ft, CoV 13 — 59,- Ft

Az akció csak a SpV 2,5—24 számokra vonatkozik, db—onként 20,- Ft—tal olcsóbban küldjük, ha a megrendelés mellett megtaláljuk a SpV 25 vagy CoV 14 hátoldalán elhelyezett akciószelvényt (levlapos megrendelés esetén a lelapra, csekkes befizetés esetén a rózsaszín csekk középső szelvényének hátoldalára kérjük ráragasztani az akció szelvényt!)

SpV 1,3,4 és CoV 1,2 elfogyott!

AMIGA TÁBOR

Parádon

Augusztus 24—30 (7 nap)

Fergeteges program! Vendég az AMIGA MAGAZIN stábjja!

Bemutatkozik az AMIGA 3000

Börze • Börze • Börze • Börze

Részvételi díj: 2100,- Ft vagy 300,- Ft/nap (háromszori étkezéssel)

Jelentkezni a Kecskeméti Ifjúsági Otthon LOGI—klubjában lehet:

Kecskemét, Széchenyi tér 7., 6000

Tel.: (06-76) 22-342, (06-76) 20-735, (Kovács Judit)

Elhelyezés komfortos sátrokban, teljes ellátással, a gépek faházban.

Utazás egyénileg, gépek saját konfigurációban.

**Könyvek, szórólapok, egyéb kiadványok bérszerkesztését vállaljuk!
Nyomdai fotókész anyag elkészítését biztosítjuk gyors határidővel.**

Tel.: 17-54-521

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