

CoV

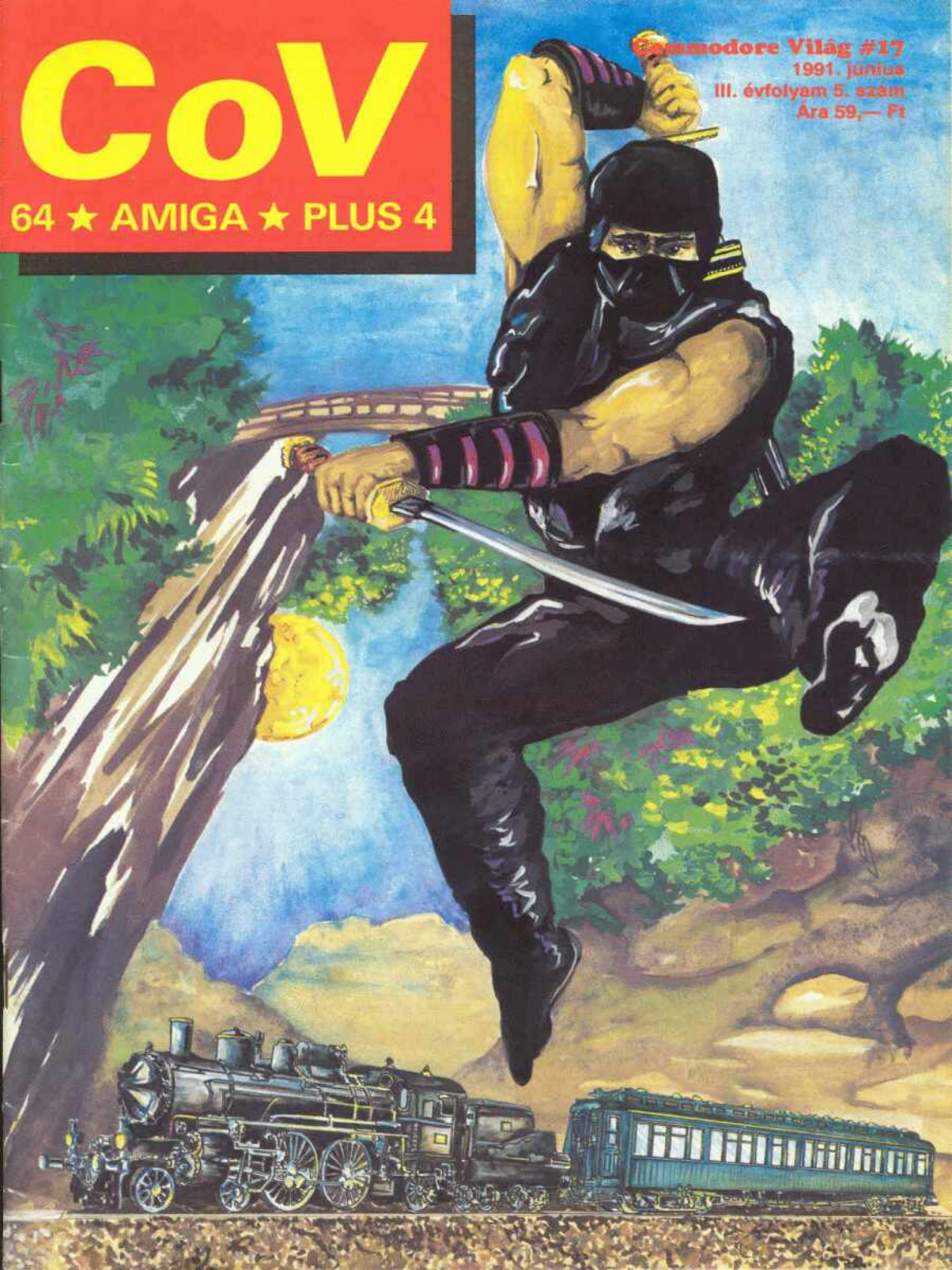
64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

Amadore Világ #17

1991. június

III. évfolyam 5. szám

Ára 59.— Ft



Tartalom

Intro	1
News	2
Last Ninja III. (64, Amiga)	4
Knights of Legend (64)	7
Xenomorph (64, Amiga, PC)	13
Railroad Tycoon (Amiga, PC)	18
TökösMákos	24
— The Detective Game	
— The Goonies	
— Lord of the Hell	
— Power Struggle	
Plus4 sarok (Plus4)	28
Olvasói hirdetések	
CoVboy Posta	

Épp ez jutott eszünkbe...

Üdv mindenkinek a teljesen hagyományos CoV 17-ben! Mindenekelőtt szeretnénk elnézést kérni a mindent elárasztó hirdetésoson miatt, de még a nyári szünet előtt szerettük volna lenyomni az összes hirdetést, ami fokozatosan felegyulemltet nálunk (talán mondanunk sem kell, hogy nem igazan sikerült). Ha már úgyis a hirdetésekkel kezdtük, akkor folytassuk is azokkal: még éppen "lapzártá" előtt érkeztek meg az első pénzdíjas hirdetések, amelyeket hirdetünk a CoV 16-ban között új feltételek mellett küldtek el nekünk. Amikor az első csekknyomasolatok megjöttek, akkor vettük észre, hogy apró tévedés történt a csekkszámla megadásánál. Ezért kérjük a leendő hirdetési vágyókat, hogy ha hirdetésük pénzdíjas kategóriába esne, akkor a postai csekk címzését az alábbiak szerint végezzék:

COM-Ware Kft OTP címén
1117 Budapest, XI. Irinyi J. út. 30.
MNB 218-98426/41853-7

Ugyanezt a címzést kérjük az utalvány középső részének hátoldalán levő 'Megjegyzés' rovatban is feltüntetni (azonkívül még nem rossz ötlet, ha valahogy sikerül benyomortani alá a 'Hirdetési díj' szócskákat is).

Egyébként nem kell megrettenni, amikor először betelepöztök ebbe a számba: egyelőre még nem alakultunk át Független Demokratikus Rajzszakkörre, csak a mostani számban csupa olyan játék leírása kapott helyet, amihez néhány tonna térkép is tartozik. Egyébként ideges természetű embereknek batrán ajánlhatjuk, hogy egy kis XENOMORPH-térképrajzolással töltsék el üres perceiket — sokkal jobb, mint egy sokkterápia és a kezelés végeztével valami egészen különös nyugalom vesz erőt a paciensen...

Mivel nyakunkon a nyár, természetesen jön a hagyományos nyári CoV-szünet, azaz 3 hónapig nem találkozunk. Tényleg, milyen hónap is van? Ha most szeptember, vagy neadjisten december lenne, akkor az előbbi mondatot vegyék térfának. A lényeg, hogy a CoV 18 szeptember végén fog megjelenni.

A tavaly októberben megkezdett Nagy CoV Előfizetési Kampany olyan viharokat kavart érzékeny lelki-világotokban (vajon miért kérdeztetek annyian, hogy "Nem hagynatok már abba?!"), hogy úgy gondoltuk, most egy teljesen új dologgal lépünk meg benneteket. Nevezetesen a Nagy CoV Evkönyv Előfizetési Kampanyal. A CoV Evkönyv gyönyörű lesz (?), szép (?) és tartalmas (!) — de a lényeg az, hogy az utcára terveink szerint nem kerül. Vagyis nálunk hozzáférhető. Előfizetési csekket korlátlan számban tudunk biztosítani... (A további részletek a hátsó borítón találhatóak — már amennyiben van hátsó borítónk)

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 tehenek: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt

és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVaneK úr

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

1519 Budapest, Pf. 363 címen

ISSN 0866-0808

Pátia Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Átkereszteltük ezt a rovatot, mert az Info név olyan szerencsétlenül hangzott. Ugye milyen fantáziadús nevet találtunk neki?!

Kaland/RPG:

64

Talán eddig is teljesen egyértelmű volt minden RPG-kedvelőnek, hogy továbbra is retteghetnek az SSI cég AD&D sorozatának újabb darabjaitól. Mielőtt bárki magához tért volna a CHAMPIONS OF KRYNN okozta megrázkódatsából, már jön is a közvetlen folytatása: **DEATH KNIGHTS OF KRYNN**. A cím mondjuk azokra utal, akik nem tudták az előző részt végigjátszani, de az új történet egy évvel a legutolsó kaland után kezdődik. A hat lemezoldalnál játék nem mutat különösebb újdonsagot a társaihoz képest, hacsak azt nem, hogy néhány újabb szörny illetve sárkánytípus került a lemezszárlandók társaságának népes sorába.

64

A **First Star Software** nevével a **BOULDER DASH** és a **SPY VS SPY**-sorozatok tették ismertté a nyolcvanas évek derekán. Sok év halgatás után most újabb produkcióval jelentkezik a software-piacon: a **SECURITY ALERT** c. programjukban egy 'ügynök' zaklatott életébe élhetjük bele magunkat. Az ügynök éppen azon ügyködik, hogy ezidáig szegényes életét némileg csillogóbbá tegye. A szent cél érdekében néhány apróbb tárgyat (ékszerek, műtárgyak, pénz a páncélszekrényekből) visz magával emlékre azon helyőrkör, amelyeket általában csak éjszaka szokott látogatni. Tehát főhősünkkel lopni kell. A játék kivitelezése erősen emlékeztet az egykori **INFILTRATOR**-ra és témáját tekintve mindenképpen jó szórakozást ígér.

64

A múlt hónapban egy olyan igazi adventure-csemege is bekerült az országba, amelyet a nyomozós kalandjátékok kedvelői egész biztosan meg fognak kedvelni. **CRIME TIME** néven fogja megismerni minden lemezegységgel rendelkező kalandor, aki szereti a jó grafikkával készült, egyszerűen kezelhető játékokat.

64

A **Lone Wolf** névre hallgató barbár harcos már számtalan fantasztikus regényben vette fel a harcot démonok, sárkányok és társai ellen. Az **Audio-genic** új játékában (**LONE WOLF - MIRROR OF DEATH**) beanimál a jó öreg 64-be is. A reménytelen háttértörténet (szintén egy fantasztikus könyv) valami izgalmas RPG-re engedne következtetni, de a játék inkább a MYTH-re emlékeztető (távrol emlékeztető...) arcade-részekkel telítődött tucattermék. Kazettás verzió is megjelent.

Amiga, PC

Yikes! — mondhatnánk stílszerűen. Még alig jelent meg a **SECRET OF THE MONKEY ISLAND**, a **Lucasfilm Games** máris újabb rémtettekre készül a szerencsétlen játékosok rezekizmái ellen: már készítik a történet II. részét, amelyben az



△ Az SSI-játékok nem változnak (64)

ördögi LeChuck szellemkalóz magához tér a gyökérsör mámorából és visszatér (nem)szereitellé körébe. A Lucasfilm 1992 elejére ígéri a II. rész megjelenését, szóval a Guybrush Threepwood Fun Club tagjai jövőre sem fognak unatkozni.

Amiga

A **Blade Software** hallgató csoport talán megunhatta az ismeretlenség homályában való tengést, mert a **LORDS OF CHAOS** c. játékukban megpróbálták forradalmasítani az egyre egységibbá váló RPG-kategóriát. Maga a játék a klasszikus hagyományokon alapul, viszont a kivitelezés meglehetősen meglepő: teljes ikonmenüvezérlés a karakterek kiválasztásától kezdve a csatajelenetekig és a grafika is túllepett a szokásos állóképeken.

Amiga

Az **Accolade**-ról általában mindenkinek a **TEST DRIVE**-ok jutnak eszébe. Mostanában úgy döntöttek, hogy ők nem igazán hajlandók ebben a skatulyában megmaradni és egy vérbeli kalandjátékot dobta piacra **SEARCH FOR THE KING** néven. A játékról bizton állítjuk, hogy egyesíti magában a **FUTURE WARS** grafikáját a **Sierra**-játékok mély eszmei mondanivalójával.

Simulátor

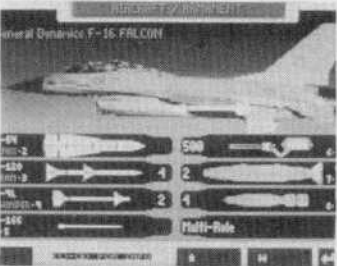
Amiga, PC

Ha valakinek hirtelen felindulásból felteszik azt a költői kérdést, hogy vajon melyik cég gyártja a legnívósabb szimulátorprogramokat, akkor annak minden bizonnyal egy bizonyos **Microprose** nevű 'noname' cég fog az eszébe jutni. Szinte teljesen hihetetlen, hogy az utóbbi másfél év alatt milyen tempóban dobta piacra a jobbnál jobb szimulátorokat. Az **F-15 STRIKE EAGLE II-t** követti a **GUNSHIP 2000**, amelyben ismét a levegő urává válhatunk, csak most nem egy sugárhajtású vadászgép, hanem egy ultramodern csatahelikopter nyergében. A játékokok között minden megtalálható, amit egy '91-ben megjelent szimulátortól elvárhatunk: két hadszíntér (Közép-Európa és a Perzsa-öböl) egyenként

három helyszínnel; 7 db tetszőleges fegyverrel felszerelhető helikopter; külső nézeti képek; gyakorló-, egyszerű- és kombinált küldetés, illetve hadjárat — egyszerűval minden, ami a **STEALTH FIGHTER**-ből már ismerős lehet. Erőkes újítás, hogy nem csak egy helikopterrel repülhetünk bevetésre, hanem vezethetünk akár egy egész köteléket is. Szóval a szimulátorok örüljei egy újabb nagyszerű csemegét kaptak a játékkal.

Amiga, PC

Még mindig **Microprose**, de most nem a levegőben, hanem a víz alatt. A meglőtt korú olvasóink úgy '85 tájékan egyszerű már tengerbe ereszkedtek egy "csendes szolgálatra", de most ismételhetnek: már megjelent a **SILENT SERVICE II.**, amelyben ismét harcra szállhatunk egy II. világháborús tengeralattjáró parancsnoki hidján. A kivitelezésben a szokásos 'Microprose-pedanteria' uralkodik, bár — véleményünk szerint — a játék kezelése lényegesen könnyebb, mint a cég többi szimulátoráé. Azonkívül állandóan a **WOLFPACK** jut róla eszünkbe.



Amiga, PC

Valamikor réges-régen, úgy a nyolcvanas évek derekán az egész világ 64 és Spectrum tulajdonosai igen kellemesen szórakoztak egy bizonyos **ADVANCED TACTICAL FIGHTER** (vagy rövidebben: **ATF**) névre keresztelt játékkal, ami egy nagyszerűen eltalált keveréke volt a stratégia-, szimulátor- és arcade-programoknak. A gyártó ugyan bőszen ígérgette a folytatást, de az csak nem akart összejönni. Májusban azonban tragikus hírt-

lenséggel az üzletekbe került az ATF II., amit az egyszerűség kedvéért még egy **JET FIGHTER II.** címmel is elláttak. A kivitelezés ugyan még távolról sem emlékeztet az első részre, mert a játékot pontosan azokhoz az igényekhez igazították, amelyeket joggal várhat el a kilencvenes évek játékvásárló (**másoló — CoVboy**) közönsége. A stratégia/szimulátor keverék azért megmaradt: egy F-23D 'Black Widow' névre hallgató (sosem létezett) gép nyergében vehetjük fel a harcot az USA-ra támadó ellenségekkel szemben. Jójajta játék...

— 64. Amiga, PC —

A **SILENT SERVICE** II-n kívül egy másik tengeralattjáró szimulátor is mostanában került a boltokba. Ezt kivételesen nem a Micropose, hanem a **Mindscape** forgalmazza. A **DAS BOOT** ugyancsak könyvből, mint filmből is világsiker volt (nálunk "A hajó" címen vált ismertté), így tehát nem is kerülhette el a megszüntetését. Maga a játék teljesen ikonvezérelt, bár a **CARRIER COMMAND**-ra emlékeztető grafikája meglehetősen szegényesnek tűnik a Microprose-játékok mellett.

— Amiga, PC —

Az előző számunkban már hírt adtunk a Microprose legújabb repülőgépszimulátoráról, az **F-15 STRIKE EAGLE II**-ről. Azóta már piacra kerültek hozzá a kiegészítőlemezek is.

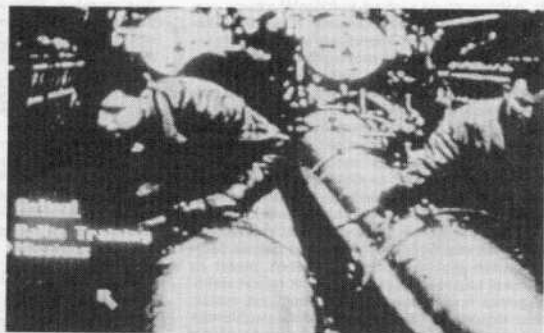
Stratégia

— 64 —

Az Amigáról 64-re átültetett játékok általában kétféle reakciót váltanak ki a pártatlan szemlélőben: vagy elégedetten csóttint, vagy "**Hát ezt nem kellett volna!**" felkiáltással takarja el a szemét. Amikor tavaly valamelyik felbőszült 64-es megpróbálta áttenni a **NORTH AND SOUTH**-ot 64-re, nemcsak a szemünkét, hanem az egész arcunkat eltakartuk, hogy könnyeinket elrejtjük a világ kíváncsi szeme elől. Örömmel jelentjük, hogy időközben megjött a játék normális, **Infogrames**-féle konverziója (lemezes), amely majdnem minden tekintetben hű mása az Amiga-verzióknak. A csatajelenetek grafikája mondjuk inkább egy '83-as Spectrum-játékra emlékeztet, de még ezzel az apró szépségiháttérrel is legalább annyira élvezetes játszani vele, mint Amigán.

— 64, Amiga, PC —

A **PIPEMANIA**-hoz hasonló logikai/stratégia játékot dob piacra a



△ Egy digitális kép a **DAS BOOT**-ból (Amiga)

Rainbow Arts a nyár elején. Mi más is lehetne a címe, mint **LOGICAL**?

— Amiga —

Talán csak a stratégiák igazi örültejei lesznek hajlandók elpazarolni egy jobb sorsra alkalmas adathordozót, hogy felvegyék az **Impressions** legújabb stratégiai játékát, az **AFRIKA KORPS**-t. Ugyan a játék nagyon szórakoztató, de rettenetes szegény 1991-ben olyan grafikai kivitelezéssel piacra dobná egy Amiga-játékot, mint amilyen ez. Ennél még a Spectrumon futó **CCS**-slágerek (**ARNHEM**, **VULCAN**, stb.) is szebben festettek...



— 64 —

A logikai játékaikról ismert **Demonware** két újabb "agyfortornász"-játékot dobott piacra az elmúlt két hónapban. Az igen szerény **POWER** névre elkeresztelt alkotásukban egy szerelmes blobot irányítunk, aki egy csomó szívet gyűjtöget

különböző bonyodalmak közepette szíve hölgyének, a **GEM'X** pedig leginkább a **PUZZNIC**-ra vagy az **ATOMINO**-ra emlékeztet (eltekintve a játékot kommentáló hiányos ötozetű hölgyektől).

— Amiga —

A **Rainbird** cég ugyan a szerény 'Masters of Strategy' szlogenrel hirdeti magát az újába akadó újságokban, de az utóbbi időben valahogy nem nagyon hallattak magukról. Mielőtt bárki is arra gondolna, hogy a nagyszerű **MIDWINTER**-rel ellőtték volna az összes puskaporukat, örömmel jelentjük, hogy újabb lőszerraktára bukkantak: a nyáron piacra kerül a **MIDWINTER II**.

— Amiga —

A **Gratgold** cég egy kellemes stratégiával lepte meg a **POWERMONGER**-ezésben megfáradt Amigasokat. A **REALMS** névre hallgató művük egy barbár környezetben játszódó háborút elevenít fel. A játék kivitelezése nagyszerű: körülbelül úgy néz ki, mintha keresztetköték volna a **POWERMONGER**-ben rohángáló sok kis figurát a **CARTHAGE**-ban megismert térképmegjelenítési módszerrel. Az eredményeket még néhány gyönyörűen megrajzolt állóképpel is színesíti, bár ez mondjuk egy Junosztyn kevésbé hatásos...

Extra meglepetés!

— 64 —

Megjelent az **R-TYPE II**. Tényleg van ilyen! Tök jó. Majd egész biztosan csinálunk róla leírást.



Last Ninja III.

A múltkori opuszunkban, ami CoV 16 álnéven örvendeztette meg a nagyérdeműt, néhány rövid sorban megemlékeztünk egy bizonyos **LAST NINJA III.** nevű képződményről. A megemlékezés valahogy úgy zárult, hogy nem mondunk semmit róla — mert már akkor tudtuk, hogy most majd mondunk egy kicsit többet. Mivel valószínűleg még senki sem játszott az előző két részzel, mindenkinek rendkívül újdonságot fog jelenteni a harmadik rész kezelése, a képernyőn levő rejtelmes információk és nem utolsósorban a hihetetlen keretértémet! Eppen ezért ezek ismertetését teljes mértékben eltekintjük. Inkább egy hasznos dolog: a helyszín most nem Japán és nem is New York — hanem Tibet. (Ahol a 'lámak' élnek? — CoVboy) Újdonság az előző két részhez képest, hogy a felvehető tárgyakat most nem látjuk a játéktérben, hanem a jobb felső sarokban levő kis ablak mutatja, ha valami 'felvénnyel' tartózkodik a közelünkben. Nem újdonság az előző két részhez képest, hogy a pályák helyszíneit kicsit furcsa módon illeszkednek egymáshoz: ezért az igazi problémát a játékkal kapcsolatban az általunk rajzolt térképeken történő kiigazítás fogja jelenteni. (Itt még azt hittük, hogy minden szinthez rajzolunk térképet...) További problémák nem nagyon lesznek, mert — szokás szerint — a játék elején egy olyan gigatrainer jelentkezik be, amiből már csak az az opció hiányzik, amelyik magától végigcsinálja mindent és miután barátságosan megsimogatta a játékos fejét, aktiválja az 'Autoformat' néven közismertetlen önmegsemmisítő rutint... Ezzel a szép körmonddal vége is a bevezetésnek és már jön is a megoldás.

1. szint: Earth

Már kezdés után nagy öröm ér bennünket, mert egyrészt egy kamikaze katona nyargal felénk, másrészt az út mellett áldogáló házban egy kesztyű-szerűség várja, hogy magunkhoz vegyük. Egy kesztyűvel már mindjárt szebb az élet, így tehát elsetálhatunk két pályával jobbra, ahol a hegy lábánál üldögélő szobor alól előhúzzhatunk egy kardot. A szomszédos pályán egy kis nádtót várja, hogy a gyengébb szervezetedet nindzsák alatta keressenek menedéket a nap káros ultraibolya sugárzása ellen. Amíg az árnyékában hűsölünk, belekörtözhatsz a középső lampionba is, mert ismeretlen tettek egy kötelel rejtettek el benne. Egy kötelel markolásza minden hőkőznapi nindzsa leküzdheti a félelmét a tűz naptól — így tehát sétáljunk át arra a pályára, ahol a térkép a két fadarabot jelzi. Itt a ház déli részénél két gally hever az úton, amelyeket természetesen felvevünk. Ha a kötelel nálunk van, akkor főhősünk a 'Csináldmagad!'-mozgalom jegyében egy kedves kis nuncsakut barkácsol magának. Ez a szerszám teljesen hasznos dolog, mert azon ritka esetekben, amikor az ember nem magát várja vele fölön, akár az ellenfeleket is etalálhatja vele!... (Na persze ha trainerrel játszunk, akkor a nuncsakujartásnak nincs sok értelme: sokkal egyszerűbb csak simán felrúgni a szembejövőket.) Rövid elmélkedés után tovább is sétálhatunk lefelé, ahol két házikóra bukkanunk. Az egyikben valamilyen azonosíthatatlan tárgy tartózkodik, aminek a felvétele után a program azt jelzi, hogy kesztyűt találtunk. Érdekes — azt már régebben is megtaláltuk. Később kiderül, hogy a házikóban talált dolgok upgrade-eltek a kesztyűnk egy amatőr hegyászó felszereléssé. Eddig már bizonyára feltűnt, hogy néhány helyen egy emelettel magasabban is vezet egy ösvény, ahova eddig sehogy sem tudtunk felkúszni. Most viszont már menni fog a dolog, tehát sétáljunk át arra a helyre, ahol a térkép a puskaport jelzi. A puskapornál feltétlenül töltünk el néhány üde perccel azért, hogy megpróbáljuk felvenni. Miután a próbálkozást meguntuk és rájöttünk, hogy ez egyelőre nem akar sikerülni, álljunk oda szorosan a helyszín jobb oldalán emelkedő sziklafal alsó részéhez (a kesztyű legyen USING-ban!). Amikor nindzsák azt a pózt veszi fel, amit Osztyapenko az M7-es elején, megkezdhetjük a sziklamászást. Szaladjunk végig a párkányon, aminek a végében valami köcsög lóg a falon és szemmel láthatólag arra vágyódik, hogy a tárgyaink közé kerüljön. A köcsöggel másszunk vissza a puskaporthoz, amit most már fel tudunk venni. Köcsög + puskaport = csinos kis bomba. Mivel a szikla-párkányon találtunk egy szép nagy követ (alatta pedig némi folytonossági hiányt az útban), nem kell különösebb képződés ahhoz, hogy mit is fogunk felrobantani. (A tibeti nagykövet-séget? — CoVboy) Másszunk tehát vissza a szikla-párkányra, tegyük USING-ba a bombát és a Nagy Kavics mögött állodgalva

rángassuk ide-oda a joystick-ot, közben nyomkodjuk bőszen a 'tűz' gombot. Ennek meg is van az eredménye: egyrészt biztos, hogy leverjük a hamutartót az asztalról, másrészt pedig a szikla egy emelettel lejjebb költözik. Miután már sokadszor is lemásztunk a párkányról, kocogjunk oda, ahova a szikla lepottyan, mert — szorosan a fal mellett — ráállva egy repedésből előhorgászhatunk egy tekercset. Aki nagyon vágyik arra, hogy surrikene (vagy shirakene, ha úgy jobban tetszik) boldog tulajdonosa legyen, az még elsetálhat az út közepén ételenkedő ronda szoborhoz, ahonnan előhorgászhatja vagyi tárgyait. Továbbá — hogy semmit se hagyjunk itt — még felvehetünk egy üveg frissítőt is az egyik kapualjából, ami elméletleg a nindzsa erejét hivatott feltuningolni. A pályát ezzel le is pucoltuk: nincs más hátra, mint USING-ba tenni a tekercset és besétálni a startképernyő melletti helyszínen levő házikóba. Itt meg fejbe kell csapnunk egy nuncsakuvall hadonászó urat és már mehetünk is a következő szintre.

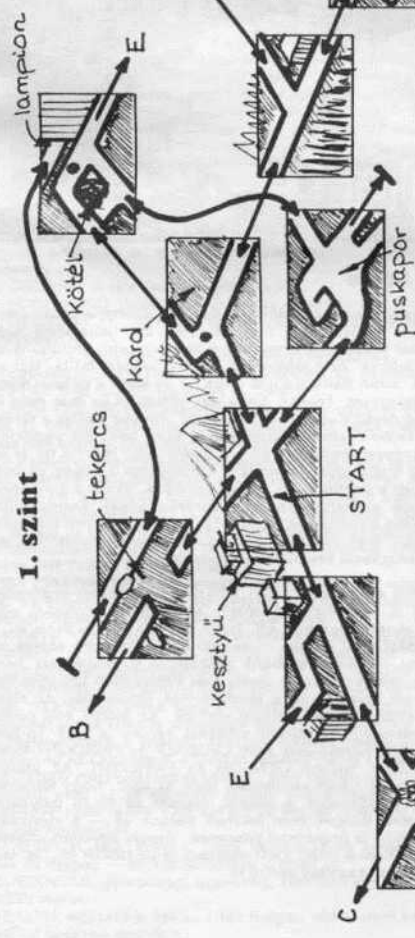
▼ Az a nyomorult róza megint elúszott valahova...



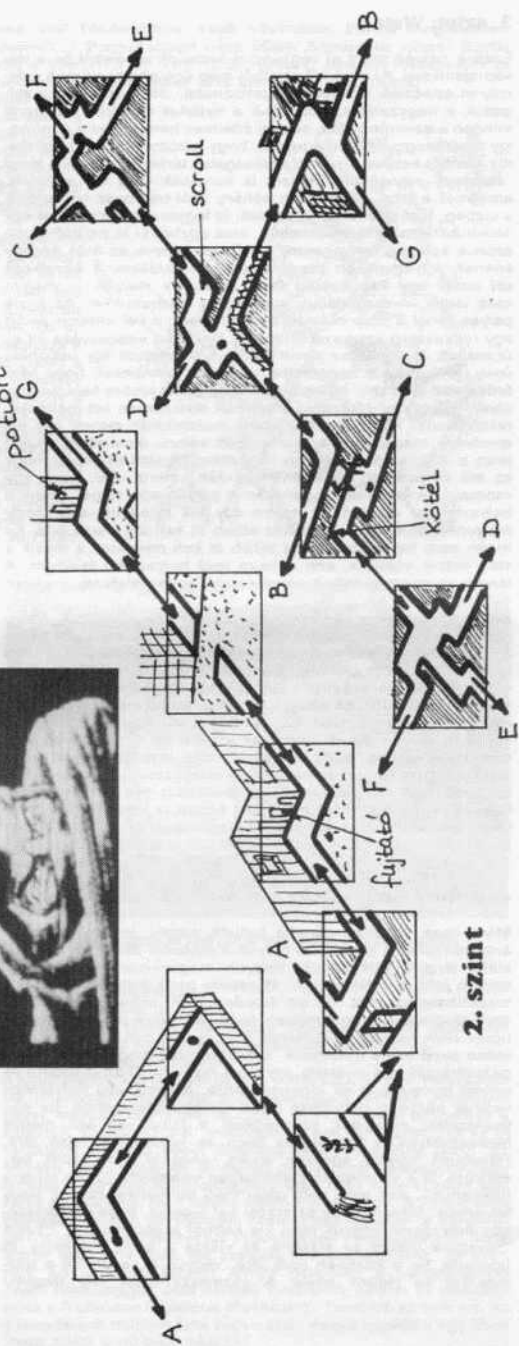
2. szint: Wind

A Szél pályán gyenge szellő fújdogál. Ha kezdetben lefelé fújdogál bennünket, akkor rájövünk, hogy zsákutcába fújdogált bennünket. Pontosabban a szikla-párkány oldalában növő kaktuszon még lejjebb mászhatunk egy szintet és akkor majd ott jövünk rá, hogy zsákutca. Kizárásos alapon tehát a másik irányba indulunk. Néhány órcsapkodása után egy hangulatos kis palotba érkezünk, amelyben egy kedves kis tő hivatgatja megfúladni az itt sétáló nindzsákat. Az egyik kapualjban egy fújtatóra bukkanunk. Mihelyt átmegyünk a következő pályára, mi is fújtatót fogunk — a méregtől: a kedves kis tőből ronda nagy folyó lett, amit nem tudunk átugrani, tehát erre is zsákutca-ba kerüünk. Mivel kinunkban már nem tudunk mit csinálni, próbáljuk felvenni azt a tavirózsát, ami a fújtató leíhelyével szemben ringatkozik a tavon (nem árt, ha a fújtató USING-ban van). Hoppá! Felvenni ugyan nem sikerült, de a tavirózsa hirtelen úgy döntött, hogy nem akar velünk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'Iolyami rózsává'. Elúszott... Hova ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képernyőre: ott úszik lefele a folyón. Ha a partról pontosan ráugrunk a levélre, onnan azonnal átugorhatunk a túpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan traintert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhidal épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kissé monotonná tesz, hogy sohasem akar sikerülni, de azért néhány kacskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmeregni (tapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...). Remélhetőleg mindenki felvilágyoz, amikor közölkök, hogy majd vissza is kell jönni! Odaát nincs túl sok érdekes dolog, csak néhány zegzugas pályá: az első sarkon találnk egy üveg frissítőt, egy fara felakasztva rábukkanunk egy kötelel, valamint egy ház takarásában felfedezünk egy scrollt. Ezután mehetünk is vissza, egészen addig, ahol a zsákutca másik végét megtaláltuk. A kötelel elméletileg arra szolgál, hogy a segítségével épsebben lejussunk a sziklárról, de végtelen energiával nyugodtan lemászhatunk a kaktuszon is. Odalent sétálunk át a szomszéd pályára, ahol egy banya bejárata nyílik. Tegyük USING-ba a tekercset, majd irány a banya, ahol egy akadémkoskodó öngyilkosjelölt lecsapása után a harmadik pályára jutunk.

1. szint



2. szint



3. szint: Water

Ezen a pályán ment el végképp a kedvünk az elettől és a térképrajzolástól. Az első két szintből még úgy-ahogy sikerült valamilyen épkezlés térképet összehozniuk, de ezen csak rajzoltuk a négyzeteket, húzzátok a nyílakat és hiába kavargott minden a szemünk előtt, semmi értelmes nem sült ki a papíron. Így tehát meggyőztük magunkat, hogy tulajdonképpen a harmadik szintől kezdve nincs is szükségünk térképre — innen majd "érzéssel" navigálunk. Először is keressük meg azt a pályát, amelynek a jobb alsó részén néhány szál bambusz hervadozik a vízben, közvetlenül az út mellett. Itt fegyvereink arzenálját egy bambuszotlál tökéletesíthetjük, amit egyből ki is próbálhatunk azon a kalapos úriemberen, aki fityeg hányva az örök energiáknak, folyamatosan csapdok a nuncsajával. A következő cél ismét egy kapubejárat lesz, amelynek mélyén — megint csak ismét — megtaláljuk a szokásos tekercsünket. Az egyik pályán (ahol a jobb oldalon egy vizikerek, a bal oldalon pedig egy rokkaszűrő szerkezet található) egy szép virágoszáva áll az út mellett. Virág ugyan nincs benne, van viszont egy potlon-os üveg, ami abba a hangulatba ringathat bennünket, hogy nem örökélettel játszunk. Innen egyet fel és egyet jobbra haladva egy olyan helyszínre érkezünk, amelynek alsó részén két malomkereket látunk. Közvetlenül az egyik malomkerek mellett egy kis emelvény magasodik, amely mögött valami ismeretlen tárgyat jelez a "kukkantó ablak". Így ránezésre fogalmunk sincs, hogy ez mit ábrázolhat, de a felvétele után kiderül róla, hogy egy csomag suriken volt. Ugyanezen a pályán egy stéget látunk a helyszín bal oldalán. A stégen egy kis szuvenir várja, hogy magunkhoz vegyük, de ehhez előbb át kell ugranunk oda. Ez innen nem fog menni, tehát előbb át kell mennünk a másik a stég másik oldalára, ami a balra levő helyszínen található. A stégre átugorva a másik oldalon egy láncot találunk, a végén valami dugóval (vagy valami ilyesmivel). Ugráljunk le a stégről, majd vegyük lefelé az irányt. Valahol találunk egy hidat, amely mellett egy vizesés csobog csendesen. A vizesés mögött van a szintről kifelé vezető járat, de egyelőre a vizesés miatt még nem tudjuk használni. Magától értetődik a dolog: el kell zárunk valahogy. Ennek mikéntjén egy jó ideig el lehet elmélkedni, de sokkal egyszerűbb ha esetlünkünk két pályával balra. Itt a vízben egy furcsa örvény található (által furcsa, hogy áll). Vegyük kézbe a stégen felvett dugót és álljunk az örvény felett lévő csatornanyíláshoz, majd csináljunk úgy, mintha tárgyat akarnánk felvenni (ha jól csinálunk, akkor nindzsáknak pirosan felvilan). Ha most visszasetálunk a vizeséshez, már a nyomát sem találjuk és a mögötte megnyílt járat ajtaján (a tekercsot kézbevéve és a szokásos őrt lecsapva) elhagyhatjuk ezt az átok helyét is.

4. szint: Fire

Mivel csak egyetlen irányba tudunk menni, javasoljuk, hogy arra menjünk. A következő pályán a második dobozban egy U-alakú tárgyra bukkanunk. Vegyük magunkhoz és haladjunk tovább jobbra a felső úton. Itt valami piros trutymó zárja el a továbbhaladás útját, de az arcade-zsenik néhány másodperc alatt átugrálunk a trutymóban úszó fadarabokra. A harmadik ugrás után hirtelen a képernyő alsó részén bukkanunk fel. Ha innen most lefelé indulnánk, akkor azonnal meghalnánk (némi gázhívárgás van erre). Így tehát menjünk ki az út végére és onnan ugorjunk át az innessó partra. A következő helyszínen vegyük kézbe a dobozban talált U-alakú szerszámot. Ez egy vaskapocs, amelynek segítségével a falba vajt ajtó mellett felmászhatunk a függőleges falon és feljutunk a felső útra. Haladjunk tovább egészen addig, amíg ki nem érünk egy erkélyre. Itt a vízlevezető csatornában valamilyen furcsa tárgyra bukkanunk, ami még nem gátol meg bennünket abban, hogy felvegyük. Masszunk le az erkély bal oldalán, majd a szomszédos helyszínen vegyük fel a kis kertből a gázmazkot. Ezután masszunk vissza az erkélyre és vissza a piros trutymóig. Itt ugorjunk be a közepén levő útra, vegyük a kezünkbe a gázmazkot és jöjünk lefelé. A gázmazk most már megvéd

bennünket a fulladástól és így a két üveggömb alól előhalászhatunk valami furcsa port. Rövid mászkálás következik: menjünk vissza arra a helyszínre, ahol a gázmazkot találtuk és ott haladjunk tovább az úton. A következő helyszínen egy kedves kis kandallót találunk, amelyben vígan ropog a tűz. Sokkal vigyabban fog ropogni, ha használjuk rajta a fűtőnként is! Szaladjunk át a jobbra (vagy inkább felfelé) levő helyszínre, ahol a hordok között egy kulcs öntőformájára bukkanunk. Az öntőformával boldogan vágatunk vissza a felturbózott tűzhoz, ahol használat után egy kulcs boldog tulajdonosává válunk. Menjünk tovább az úton és a két vödörben megtaláljuk a kijutáshoz szükséges tekercsünket. Innen felfelé egy ketrecet találunk, mögötte pedig egy lefelé vezető lépcsőt. Vegyük kézbe a kulcsot és használjuk a ketrec ajtaján, majd a tekercsot kézbevéve már sétálhatunk is lefelé a lépcsőn az utolsó pályára.

▼ Miért kötnek belém mindig ezek a csökök?



5. szint: Space

Az utolsó pályára nem rejt különösebben sok csodát a számunkra — eltekintve persze attól, hogy itt még a dekorációt sem nagyon lehet felismerni, hogy vajon merre járunk. Induljunk el jobbra (a "jobbra" az a jobbra fel), tovább jobbra, fel (a "fel" az a balra fel), aztán balra (vagyis balra le) és ezen a pályán megtaláljuk a tekercsot. Tovább balra, fel, ismét fel és már meg is érkezünk a derék Kunitoki barátunkhoz. Vegyük kézbe a tekercsot és a kedves ismerős surikeneket kezd hozzánk vágolni. Álljunk a szőnyeg közepére és csináljunk úgy, mintha fel akarnánk venni egy tárgyat (a nindzsa előrenyújtja a kezét) és tartuk is ebben a pozícióban. Ha jól csinálunk, akkor a surikenek nem találnak el bennünket és visszarepednek Kunitokihoz. Egy idő múlva abbahagyja a dobálózást és visszanyeri normális alakját. Most már nincs más dolgom, mint hanyattdőlni és csendes áitozással szemlélni az endsequence-t...

Tehát ez volt a harmadik LAST NINJA. Ha értékelni akarnánk, ugyan mit is mondhatnánk róla? Mit lehetne mondani egy LAST NINJA-ról? Mondjuk azt, hogy a grafika jó, a zene jó, a játék jó? Igazi profi munka — semmi más. Összintén szólva az első részrel nagyon szeretünk játszani; a második már nem nagyon tetszett; ezt a részt pedig már kifejezetten unalmasnak találtuk. Pont olyan, mint a Rocky-filmek Stallonétól: az elsőt élvezzi az ember, a harmadikon elalszik, az ötödik elől pedig sikoltozva menekül. Egyébként elnézést kérünk a CoV 16-ban megjelent dezinformációért: nem LEGEND, és FAIRLIGHT-törés forog köztük, hanem CENSOR és FAIRLIGHT. Az utóbbi egyébként nagy ivben kerülendő, mert az igaz, hogy tetszőleges pályáról indíthatjuk a játékot, viszont az előző pályákon megszereshető dolgok nem lesznek nálunk és — a nindzsán kívül — az örök is örökélettel játszának. Vagyis egyetlen szinten sem lehet túljutni a FAIRLIGHT-töréssel (a CENSOR jó). Ja, természetesen van kazettás verzió is.

Knights of Legend

CoVboy: Talán a múltkorai számban mindenkinek feltűnt, hogy nem volt TökösMákos, csak Adventour. Ennek megfelelően most TökösMákos van és Adventour nincs. (Rend a lelke mindennek...) Pontosabban csak külön Adventour nincs: Szalai Balázs és Varga Zoltán, Szentgálról ugyanis anyagi anyagot küldött a KNIGHTS OF THE LEGEND-hez, ami két Adventourt is dugig megtöltött volna, tehát inkább előrehoztuk ide a nagyobb leírások közé. Hát akkor át is adhatjuk nekik a szót:

Bár a távoli jövőben és múltban játszódó RPG, AD&D vagy szerepjátékoknak (mindegy, hogy nevezzük) szinte már se száma, se száma, a most bemutatásra kerülő KNIGHTS OF THE LEGEND-nek megvan az a charme-ja, ami legtöbb szerepjátékból hiányzik. Az Origin cég nem kimondottan friss (1989-ben jelent meg) játéka nem is igazán RPG (vagy legalábbis nem abban az értelemben, mint mondjuk a CURSE OF AZURE BONDS vagy a BARD'S TALE 3.), de már csak terjedelme miatt (8 lemezoldal + 1 karakterdisk) is megéri, hogy néhány ötlet és tipp erejéig foglalkozzunk vele.

A történet előzményei a 900-1100-as években játszódtak le *Netherworld* földjén, amely három egymást követő gonosz uralkodó (*Zolod*, *Ghor* és *Pildar*) kegyetlen uralma alatt szenved. *Ghor* 963-ban, a 3. ogra háború után került trónra és hatalma megszilárdításának érdekében elrabolta az uralma alatt álló békés törzsek szent szimbólumát, a *Gaveit*, amelyet az *Aldermen Szövetség* védelmezett. Már ez is erős ellenszenvet ébresztett az uralkodó ellen, de az ellentábor nem tudott annyira megerősödni, hogy 1048-ban megakadályozza a *Ghor* halála után trónra lépő újabb diktátor, *Zolod* hatalomra jutását. *Zolod* a leghatalmasabb dwarf király volt, aki tekintélyét a Nagy Lovagok Keresztes Hadjárata alatt szilárdította meg. Uralmának 52 évét arra használta fel, hogy a lehető legjobban megerősítse lakhelyét a *Sheller*-gerinc sziklái között, majd átadta a hatalmat a legmoccosabb uralkodónak, *Pildar*-nak, akit jellemző módon *Dark Lord*-ként is emlegettek. *Zolod* tekintélye még elegendő volt ahhoz, hogy összetartsa *Netherworld* népét, de *Pildar* hatalomátvételekor kitért a nyílt lázadás: néhány város kihirdette függetlenségét és kivonta magát *Pildar* uralma alól. A lázadás megtorlásaképpen az uralkodó ráeresztette hordait a lázadó városokra... Itt kapcsolódunk be a történetbe, ami az egyik ilyen lázadó városból indul. A feladatunk az, hogy bejussunk *Pildar* rejtékhelyére, az *Eyren*-tő közepén fekvő várba és kiirtsuk a gonosz uralkodót.



A betöltés közben megkezdhetjük a "lemezcserélgetés" nevű szórakozást, ami majd az egész játék során végigkísér bennünket. Miután megjelent a könyv, nyissuk ki egy billentyű megnyomásával és egy 7 pontból álló menü tárul elénk (az egyes pontokat a megfelelő számbillentyű megnyomásával érhetjük el):

1. CREDITS: A játék készítőinek névsora.
2. FOREWORD: Köszönetnyilvánítás a segítőknek.
3. DEDICATION: Ajánlás. (Minek ez a sok marhaság? — CoVboy)

4. INSTALL NEW REGION: Karakterdisk formázása.
5. CHARACTER OPTIONS: Karakteropciók, ld. később.
6. PLAY THE GAME: Na vajon mi lehet?
7. RUN THE INTRO: Választása után még egyszer megnézhetjük az *Origin*-emlékművet és a címkepernyőt, amit töltés közben már volt szerencsénk egyszer élvezni.

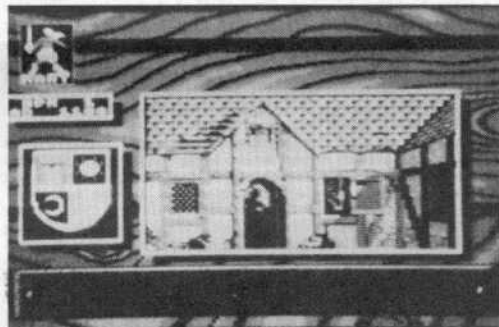
Ha a játékhoz nem másoltunk karakterdisket vagy új karakterekkel akarunk játszani, akkor első dolgunk egy ilyen elkészítése legyen ('4' billentyű). Egyébként erre a lemezre fognak kerülni a kimentett játékállások is. A disk formázása után válasszuk az 5. pontot és megjelenik a karaktermenü, ami az alábbi pontokat tartalmazza (a listában az 'I' és 'K' billentyűkkel mozoghatunk fel/le, 'RETURN' a kiválasztás):

LIST CHARACTERS: A karakterdisken levő, már megszerkesztett karakterek listája. A bal oldalon látható a karakter neve, a jobban pedig a karakter tartózkodási helye.

CREATE CHARACTER: Új karakter készítése. Először a név (NAME), majd a fajta (RACE) meghatározása következik (Human/Elven/Dwarven/Kelden). A SEX a karakter neme: a karakternél nem szerint más osztályok vannak (kivéve az elfeket). CLASS-nál adjuk meg a leendő karakter osztályát: human típusnál jónak találjuk a *Rangert* és a *Highwaymant* a férfiaknál, a *Plainswoman* a nőknél; elfeknél a *Kvart*; dwarfoknál a *Trollbane*-t és az *Orcbane*-t; a *Kelden* fajtából pedig a *Cliffguard*.

Az osztály meghatározása után az alsó részen levő info-kártyán találjuk meg az új karakter leendő tulajdonságait számokban kifejezve (max. érték 170, de azt az ember még egy kicsit meg szokta tuningolni):

- STRENGTH:** erő. Fontos, hogy legyen olyan karakterünk, akinek ez magas — mi köztöködjünk, ő majd út.
QUICKNESS: gyorsaság, ügyesség. Harcban van szerepe.
SIZE: méret.
HEALTH: egészség. Ha az érték magas, akkor nem kell a karaktert túl gyakran etetnünk.
FORESIGHT: előrelátás csapadék elkerülése.
CHARISMA: karizma, megnyerőképesség.



△ Milyen hivatog is tud lenni egy kocs... fogadó ajtaja

INTELLECT: intellektus.

BALANCE: egyensúly.

ENDURANCE: kitartás. Ha magas, akkor a karakter talán nem old kerekét harc közben (vagy legalábbis ritkábban...)

BODY PTS.: magától beszél.

A jobb oldalon két feliratot látunk: a **REROLL STATS** választásával a program módosítja a tulajdonságok értékeit (néhányat növel, másokat csökkent), **ACCEPT STATS** ponttal elfogadjuk a karaktert. Ezután az 'I-K' billentyűkkel kell kiválasztanunk az új karakterre jellemző képet jónéhány lehetséges ábra közül. Ez teljesen tetszőleges, de lehetőleg olyan ábrát válasszunk, ami tényleg a karakter tulajdonságaira utal, mert harc közben egy kicsit zavaró lesz, ha a fajtától eltérő képet látunk. A kivánt ábra kiválasztása után az újonnan szerkesztett karakter a karakterdiskre kerül. A karakterekkel kapcsolatban megjegyzendő, hogy ugyan egyszerre csak hat személytől maszkálhatunk, de azért nem árt legalább kétszer megnyit generálni a karakterdiskre (majd hátrahagyni őket néhány fontosabb helyen és visszajönni a *Trollbane* fogadóba frissítésért). Továbbá az sem árt, ha a társulatban minden fajta képviselteti magát legalább egy fővel (hogy miért, arról majd később).

DELETE CHARACTER: Kiválasztott karakter törlése a karakterdiskről.

EDIT PICTURE: Ha valakinek mégsem nyerte volna meg a tetszést az az ábra, amelyet a karakterének adott, azzal a menüponttal átszerkesztheti. A képernyőn egy egyszerű sprite-szerkesztő jelenik meg: a nagy kép a szerkesztő, a kis kép a karakter normál méretű képe, a jobb felső sarokban pedig az aktuális színek láthatók. A képernyő jobb oldalán látható a szerkesztő kezeléséhez szükséges billentyűk: a 'B' duplájára növeli a kurzort; 'G' negyzezhatóhoz a szerkesztőbe; '1-3'-mal kapcsolunk át az aktuális színek között, '+' és '-' billentyűkkel a színeket váltjuk; 'U-D-L-R' billentyűkkel scrollozhatjuk a szerkesztőt tartalmát; 'J-K-M' billentyűkkel mozgathatjuk a kurzort a szerkesztőben; 'RETURN' az aktuális színnel rajzol, 'SPACE' törli az aktuális kurzorpozíciót; 'C' törli a szerkesztőt, 'RUN/STOP' visszaállítja a sprite eredeti állapotát, 'Q'-val befejezzük a szerkesztést és megerősítés után lemezre mentjük a nagy munka eredményét.

EDIT GREATSHIELD: Ez ugyancsak egy sprite-szerkesztő, de itt a karaktereinknek szerkeszthetünk valamilyen szép címerpajzst.

Miután elvégeztük az előkészületeket, a 'RUN/STOP' megnyomásával visszaléphetünk a főmenübe, ahol a PLAY GAME választásával indulhatunk a kalendára (pontosabban előbb még ki kell választanunk valamelyik karakterünket a karakterdiskről). A játék a *Trollsbane Inn* névre hallgató fogadóban kezdődik, ahol egy derék kocsmáros üdvözlő bennünket és az után érdeklődik, hogy mit tenehet értünk? Parancsainkat a képernyő alsó részén levő ikonok segítségével tudjuk kiadni ('<' és '>' billentyűkkel válogathatunk közöttük. 'RETURN'-nel adjuk ki a parancsot):

Ajto: Ezt az ikont kell választanunk, ha be akarunk menni egy házba vagy építménybe el akarjuk hagyni.

Tűk: Ezzel tartunk önvizsgálatot, vagyis megkapjuk az összes adatot a karakter jelenlegi állapotáról. A bal oldalon látjuk a karakter képét és a tulajdonságainak jelenlegi értékét (ezek már ismerősek). A felső boxban találjuk a nevet, nemet, fajtát és osztályt, alattuk pedig a karakter "rangját" (erről majd később), magasságát és súlyát. Amennyiben már van valamilyen lovunk, a jobb felső sarokban találjuk a képét (négyfajta lo van, a legjobb természetesen a legdrágább: HEAVY WARHORSE). A WEAPON SKILL ablak jelzi, hogy milyen fegyver van a karakternél, az OFF és DEF pedig a fegyver támadási hatékonyságát jelölik, azaz harcban milyen értékű támadást lehet kifejezni vele illetve milyen támadást tudunk elhárítani (tehát gyakorlatilag az RPG-kből ismerős AC tárgyi megfelelői). A legjobb fegyvereknek az alábbiakat találtuk: *War Hammer*, *Great Axe*, *Great Sword* és *Great Hammer* (ezekből 47-47-et sikerült elérni, ami már elég jó volt az összecsapásokban). A fegyverek OFF és DEF paramétereit az arénában (V16) lehet fejleszteni, ahol egy kemény ellenféllel kell megküzdenünk (fogadást is köthetünk a harc kimenetelére). Ha győzünk, akkor emelkedik az előbb említett "rang" értéke is. A rangsorolás hasonló a WINDWALKER-hez: osztályonként 4 rang van, majd aztán feljebb lépünk. A rangok a következők:

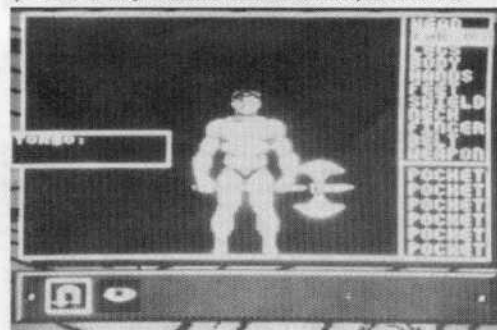
1. PEASANT: SERF/LABORER/FREEDMAN/TRADESMAN
2. COMMON: APPRENTICE/JOURNEY/MASTER/COURTIER
3. GENTLE: WANDERER/ADVENTURER/HERO/ARMIGER
4. SQUIRE: NOVICE/... (eddig jutottunk)

Visszatérve az infokra: A fegyverablak alatti részen három felirat található. A GOLD CROWNS mutatja a nálunk levő arany mennyiségét. Az ADVENTURE POINTS egyfajta score (vagy inkább RPG-ül: experience points), de szükségünk lesz rájuk a különböző varázslatok betanulásánál és a fegyvereinkkel való edzésnél is. Az előbbi a varázslóknál, az utóbbi pedig általában kovácsműhelyekben (a térképeken jelölve vannak az edzésre alkalmas helyek) lehetséges. Itt a fegyveren 1 pont értékű fejlesztéshez 100 ADV. POINTS szükséges. A MOVEMENT RATE a mozgási lehetőségeinket mutatja egy betűvel: kezdetben gyalogolunk (V betű), de különböző lovak beszerzésével l-re, majd E-re módosítható. Ezáltal a játék kezdetén egyelőre semmilyen feliratot nem találunk, de ha a különböző városokban felülethöz varázslóktól varázstekercset vásárolunk, akkor azonnal megjelenik itt a varázslatodományunk szintje (pl. BLUE GEM ILLUSIONIST). A varázstekercsek egyébként amulettként hordhatjuk a nyakunkban (NECK). A DAMAGE és NUTRITION sávok mutatják a karakter sérülését illetve élelmszükségletét. Az alsó sorban három újabb ikont találunk: az elsővel visszalépünk a játékhöz, a harmadikkal szerkesztést tartunk a karakterek között, a második pedig a felszerelésről ad tájékoztatást:

A képernyőn megjelenik a karakter pillanatnyi szerelésében (a játék elején alsóndrágban). A jobb oldalon felsorolt testrészek választásával vizsgálhatjuk meg, hogy az adott helyen a karakterünk milyen ruhadarabot visel, illetve WEAPON-nal a kézben fogott (vagy övbe dugott) fegyverekről megkapjuk a nevüket, hatékonyságukat (OFF és DEF értékeit), valamint a minimális és maximális támadóértéküket. A jobb alsó sarokban levő POCKET feliratokkal a zsebeink tartalmát ellenőrizhetjük. Az alsó sorban természetesen egy újabb ikon is feltűnik (az elsővel megintcsak visszaléphetünk az előző képre): egy szem. Ez akkor használható, ha éppen egy olyan testrészt (vagy fegyvert) vizsgálunk, ami nem üres. Választása után infót kapunk a felszerelésről, ami tartalmazza a nevet, típusát, viselésének lehetséges helyét, a tárgy értékét (GC) és állagát (CND). (Fegyvereknél az OFF/DEF és a maximális támadás értékét is). Talán mondani sem kell, hogy az alsó sorban újabb ikonok tünedeznek elő, amelyek segítségével az adott felszereléssel tudunk manipulálni, az alábbiak szerint:

- vissza az előző képre;
- az övünkre tűzni a tárgyat (a tárgy a BELT-be kerül). Ez különösen hasznos dolog csatában: ha a kezünkben levő fegyvert kiütnék a kezünkből, akkor pótlásnak előhúzhatjuk az övbe tűzött fegyvert;
- lerakni az adott tárgyat (a program megerősítést kér);
- berakni a tárgyat a hátszácba, azaz valamelyik zsebbe (az előző képen csökken az üres POCKET-ek száma);
- átadni valamelyik társunknak az aktuális tárgyat;
- viselni a tárgyat (a ruhát valamelyik testrésze, a fegyvert vagy pajzsot a kézbe adja);
- a száj ikonnal pedig megehetjük/ihatjuk azokat az élelmszereket vagy italokat, amelyeket a vásárláskor nem fogyasztottunk el azonnal (a karakter rögtön tájékoztat is, hogy a koszt GOOD, FAIR vagy POOR volt-e).

▽ Ez az új még véletlenül sem nevezhető jólőtözőtnek



Fűl: Ezzel az ikonnal hallgatózhatunk a fogadóknak. Néha egészen érdekes beszélgetések fozsnyálai ütnek meg a fülünk... (Néha meg szörnyű marhaságok — CoVboy)
Szaj: Beszélgethetünk az emberekkel. A beszélgetéshöz előzöld csak azt a főnévet megadunk, amiről csevegni akarunk.

Ágy: Pihenés. Abbéknál és varázslóknál ez néha egy kis gyógyulást is eredményez, a fogadóknak pedig játékkállást menthetünk vele, illetve kiléphetünk a játékból. Megjegyzendő, hogy ha több emberrel akarunk nyugovóra térni, akkor személyenként kell fizetni. Olyan fogadóban nem érdemes megszállni, ahol a szállást ingyen adják, mert reggelre néhány holminak csak a hűt helyét találjuk.

Ember: Ha a jelenlegi helyszínen tartózkodik valamelyik más karakterünk is, akkor ennek az ikonnak a választása után vehetjük fel a csapatba (az új tagot szimbolizáló kép megjelenik a felső sorban). Mint már említettük, összesen maximum 6 karakter lehet a társaságban (játék közben az '1-6' billentyű segítségével kapcsolhatunk át közöttük).

A fogadót az ajtó ikon választásával hagyhatjuk el. A terepen egy sisakos fej jelzi a helyzetünket, amelyet az '1-J-K-M' billentyűkkel mozgathatunk (hála az égnek, ez sokkal gyorsabb, mint

a WINDWALKER-ben vagy a TIMES OF LORE-ban). Az első feladatunk, hogy a társaság tagjainak normális fegyverzetet és felszerelést gyűjtünk. A legjobb cuccokat persze nem helyben tudjuk beszerezni, hanem a legtovábbi városokba kell zárunkdolnunk értük. A legjobb fegyverekről már esett szó, a legjobb felszerelések: *Platemail T&L*, *Barbut Helm*, *Kite Shield*. Talán mondani sem kell, hogy mindezekre az egyre sűrűbb összecsapásokban lesz szükség. Ha már úgyis itt tartunk, akkor nem árt néhány szót szólni a csata menetéről:

Csata esetén megjelenik a harcmező képe jobb oldalon, bal oldalon pedig az aktuális karakter infói és sérülésjelzője ("SPACE" megnyomásával megnézhetjük, hogy milyen fegyvert tart a kezében. Az alul látható ikonors jelentése a következő:

Felfelé mutató ujj: a parancsok végrehajtása. Ezután újabb három lehetőséget kapunk: az első a parancsok végrehajtása, a második a vissza az előbbi menühöz, a harmadik pedig a pániákszerű menekülés a csatamezőről.

Ókól/kard: Ha nincs a karakternél semmilyen fegyver, akkor pusztá kézzel harcol, egyébként a kezében tartott fegyvert fogja használni. Az ikon választása után a célgömbbel ki kell választanunk azt a szomszédos pozícióban álló ellenséges karaktert, amelyiket támadni akarunk (lehet sajátot is, de az nem jó ötlet). Ha a célkereszt valamelyik ellenséges van, akkor a "SPACE" megnyomásával megvizsgálhatjuk, hogy milyen fegyvere és felszerelése van. A "RETURN" megnyomása után azt kell meghatározni, hogy fejre, testre vagy lábra fogunk-e támadni. A célpont után a támadási módszer következik: felülről csapunk, előre dőlünk vagy oldalról kaszalunk az adott fegyverrel. Az ellentámadás ellen hétféle védekezés formula közül választhatunk: tétlenül állunk, a fegyverrel próbálunk hátrítani, a pajzsral próbálunk hátrítani, hátraugrunk, lehajolunk, oldalra lépünk vagy felugrunk. A pusztá kézzel történő harcnál nem kell megadni, hogy milyen testrészt támadunk. Ilyenkor a következő támadási módszerek közül választhatunk: tétlenül állunk, lábbal előre rugunk, alulról rugunk (**Yikes! Az fájdalmas... - CoVboy**), befejelünk az ellenfélbe vagy kézzel ütünk (a védekezés ugyanaz, mint a fegyveres harcnál).

Fegyver le/fel: Csata közben előfordulhat, hogy valamelyik ellenfél úgy mecsap bennünket, hogy néhány méterrel arrébb szállunk. Ilyenkor természetesen a fegyver is kirepül a kezünkből, amit az otódik ikonnal tudunk ismét magunkhoz venni. Ha a fegyvert lecseréljük egy másikra, akkor a negyedik ikon kell használnunk. A lemezárólt ellenfelek által elejtett fegyvert is magunkhoz vehetjük (vagy lecserélhetjük a nálunk levőre). Ha valamelyik karakterünk varázsló (van a nyakában amulett és van varázstekercse), akkor fegyver elejtése után egy varázspálca jelenik meg nála, amellyel saját társulatunkra positive, az ellenfélre pedig negative hatást érdemes kifejteni. Sajnos az ellenfelek között is akad néha varázsló, aki FROZEN IN TERROR-ral kedveskedik nekünk...

Mozgás: A célgömb segítségével 8 irányba mozoghatunk, egy körben maximum kettőt. A háromfajta mozgási formából az első kettő csak egy, a harmadik pedig két lépést lép a megadott irányba.

Pihenés: Ha valamelyik karakterünket már nagyon megviselte a harc, akkor célszerű néhány körben pihentetni, különben elhullik. Lehetőleg ne egy ellenfél előtt kezdjük el szunyókálni, mert ők nem nagyon szokták figyelembe venni, hogy most éppen fegyverszünetet játszunk. Ellenben ha az ellenfél adta pihenésre a fejét (RESTING), akkor kezdjük azonnal buzogn csépelni, mert nem fog visszaütni.

A fegyvereknél eddig még nem esett szó az íjak (*Bow*) használatáról. Mi a legjobbnak a *Heavy Crossbow*-t találjuk, bár ennek van egy elég nagy hátránya is: mivel számszerű, körönként újra kell tölteni, tehát csak minden második körben tudjuk használni. Természetesen erre is vonatkozik ugyanaz a szabály, ami a többi fegyverre: minél nagyobb szintű a fegyver, annál nagyobb sérülést okoz az ellenfélnek (továbbá nem árt egy kis edzéssel

megtanulni használni, mielőtt élesben próbálnánk ki).

Még néhány érdekesebb dolog:

- Az abbéknál egy jó adag pénzért gyógyító italokat vásárolhatunk, amelyek jól tesznek a csatákban elszenvedett sérüléseinknek.

- A varázslóknál különféle amulettek eladóak (pl. *Dark Stone 300 GC*-ért). Ugyanitt varázslatokhoz is hozzájuthatunk 500-840 GC értékben.

- Aki tuningolni akarná a karaktereit, a karakterdisken a 11.00 szektorban megtalálja az adataikat. Az ADV. PTS és az arany értékeit ne állítsuk maximumra, mert átpörögnek! Mint az eddigiekből kiderült, a KNIGHTS OF LEGEND egy lecsupaszított, a nagyobb közönség számára készült RPG, amelyet nemcsak azok élvezhetnek, akik valamilyenre ismerik az AD&D szabályait, hanem bárki. A fentiekben gyakorlatilag mindent elmondunk, ami a játék kezeléséhez szükséges — a kaland megoldása már a játékosra marad! A történet folyamán egy csomó küldetést fognak rákibizni a végső összecsapás előtt, tehát a siker záloga — a jó felszerelésen kívül — a kérdőzökösben rejlik. Néhány tipp:

V1/4: KNIGHT kérdésre megtudjuk, hogy vissza kell szereznünk a Szövetség "tollát" a ghoulaktól.

V1/2: GAVEL kérdésre megtudjuk, hogy a Szövetség ősi szimbólumát a ruffianok rabolták el. *Pildar* vezette őket és a zsákmányt *Fantowyn*-be vitte.

V11 előtt az előbástánál: BRYOR kérdésre megtudjuk, hogy ettinek táboroznak *Shellernoon*-ban. Meg kell ölnünk őket és így megszerezhetjük az *dwarfok* kincsét.

V11/kapunál: AURIN kérdésre megtudjuk, hogy az Árnyékok Gyűrűjeét próbát kell kiállniunk (közben lehet trollokat irtani).

V4/6: SERPENT-re megtudjuk, hogy vissza kell hoznunk néhány varázsvesszőt a barlangból.

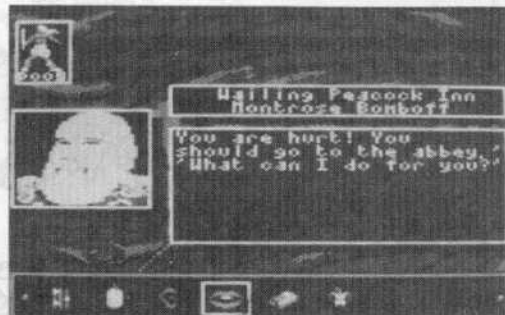
V4/4: BRETLE-re megtudjuk, hogy meg kell keresnünk a *Coat of Arms*-t és akkor esetleg kapunk belőle.

V10/5: SADNESS-re elküldenek a Koronáért, amiért ajándékot kapunk.

V10/2: STOD-ra segítségünket kéri *Pildar* ellen. *Parth* olajára lenne szükség.

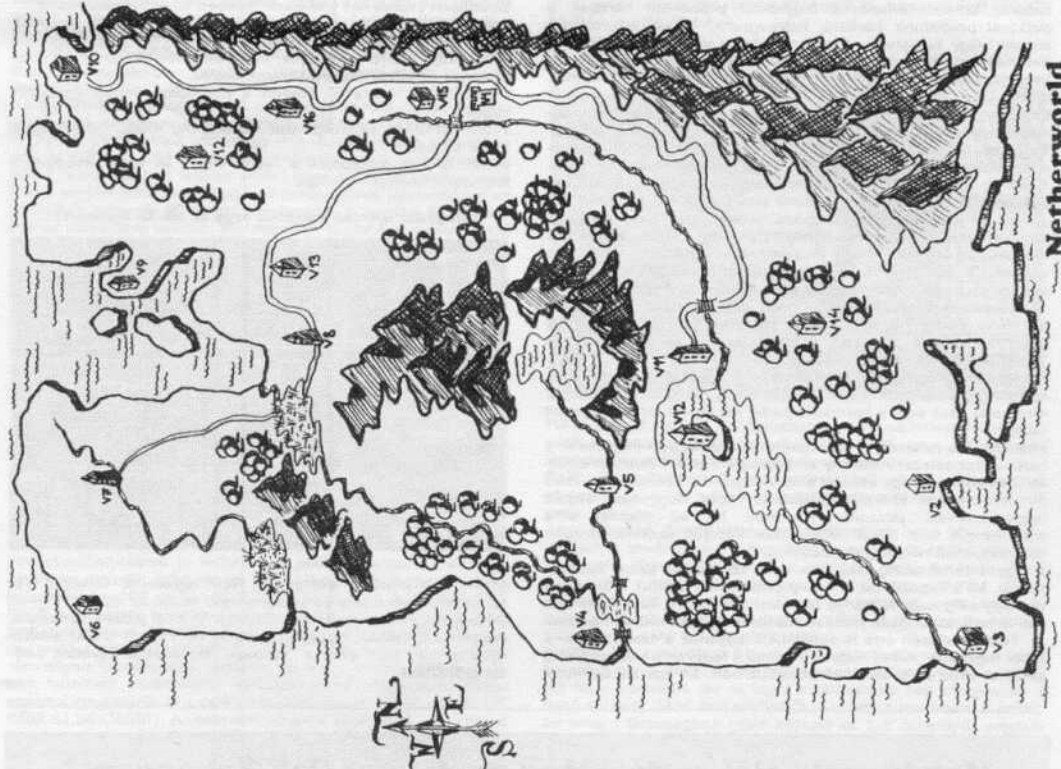
V7/20: SPY-ra megtudjuk a "kém" nevét és a kívánságlátra felírhatjuk *Changeling* olaját.

▽ **Gyógyulni menjek a paphoz vagy az utolsó kenetért?!**

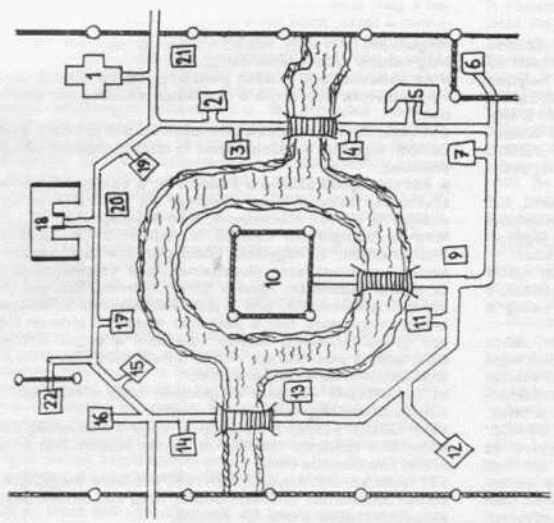


Most pedig jöhetnek a térképek. Nem rajzoltunk "térképet" V6-ról (a lényeges dolog az északnyugati falnál az átjáró), V14-ről (itt fegyvergyakorlásra nyílik alkalom), V15-ről (edzés, *Broadaxe*, *Handaxe*, *Greataxe*, *Heavy Crossbow*) és V16-ről (ez az a bizonyos aréna), mert ezek a "városok" mindössze egyetlen helyszínből állnak.

Mondd csak, előfizetted már a csodálatos CoV Évkönyvre?

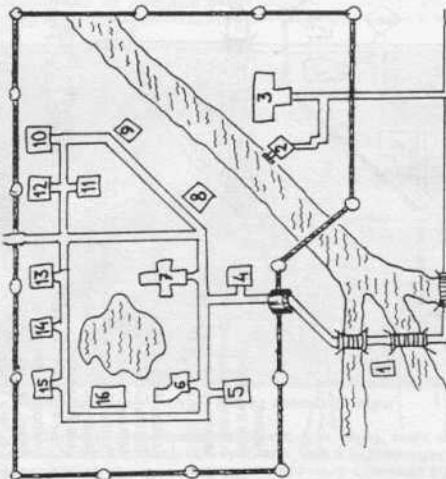


(V1)

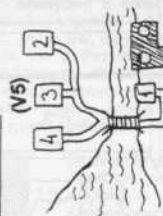


1. Friar Huxley pénzért gyógyított ad Stephanie Pünderglass
2. Fogadó, Elmu Trollshewer, 60 GC, játékkálás mentesítőés
3. Hurad Myth, edzés, 240 GC
4. (Longsword, Broadsword, Shortspear, Battleaxe)
5. Brandon Holcroft, lovász, lovak
6. Duke's Manor (Claymore)
7. Páncélzet, The Brothers
8. jüzlet, Ryan Ashley
9. Jonathan Strew, kovácsműhely, fegyverek, páncélok
10. Hegissa of Mistwell
11. Forest Largehead, kocsmá
12. Tradeus Bitton, fogadó, mentesítőés
13. Endle Luteman, kardjüzlet
14. Benjamin Figley kormányzó
15. Stephen of Claymore
16. Astimiah, varázsló; White Pearl 500 GC
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.
- 22.

Olanthen városa és Longdays vára (V2)

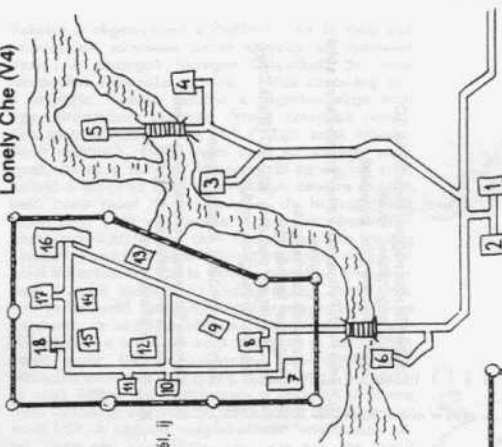


1. The Mill, Berthand Younger
2. Fogadó, 60 GC, Gerard és Zéke
3. Joelle Jimathy, varázslatok
4. Bophet, lovak
5. Boholk the Fierce, kocsmá
6. Brother Charles abbé (healing)
- 7.
- 8.
- 9.
10. Tate Werkam
11. Belinda Goldenhair
12. Isobel
13. Karg caizmadia
- 14.
15. Rhuinolland, edzés, 350 GC
16. (Long, Broad, Bastard és Great Sword)



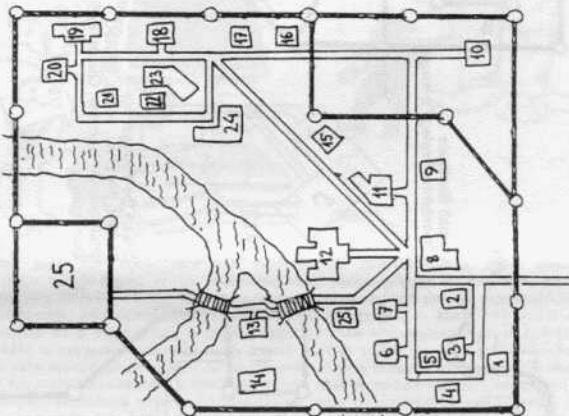
1. Frumplin Scalerscatcher
2. Terrace Belywinger
- 3.
4. Oldmen Skeezers

Lonely Che (V4)

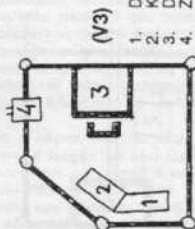


1. Bertrand Hochhey, lovak
2. Limberton Cavendish, halátelek
3. Soderrey Bandoarcoak kormányzó
4. Vaasred the Powerful varázsló
5. Orofin Glenwaroden
6. Harbreth Tankard, kaják
7. Hans Klomperstein, italbolt
- 8.
9. Ssternr Banderman, fegyver, páncél, lj
10. Cristopher Cavendish, halhúszok
- 11.
- 12.
- 13.
- 14.
15. Melissa Flaxenhair, fogadó
16. Varrashod the Barkis, vegyesbolt
- 17.
18. Deacon Desminstre

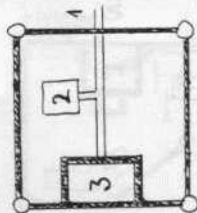
(V7)



1. Keldiharr
- 2.
- 3.
- 4.
5. Sarah van Konnegan
6. Trabbik and Sons, kaják
- 7.
- 8.
- 9.
10. Istálló, lovak
11. Kája- és italbolt
12. Frier Windinger abbé, gyögyfűs
13. Sergeant Yardley
14. Zebin AL ZÓred varázsló
- 15.
- 16.
- 17.
18. Julian Strongoak, fegyverek
19. Theima Stiffknuckles, 120 GC
20. Milinya Wering
- 21.
- 22.
- 23.
- 24.
25. Leutenant Trimrose

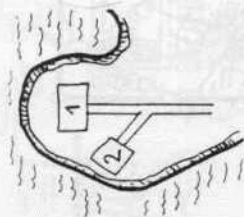


1. Dormund Sparkflinger, fegyverek és páncélok
2. Kathralda Potbely, kejaüzlet
3. Dundle of Blackhair
4. Zafrid Earthworks



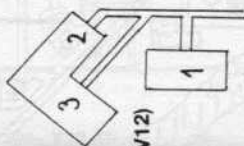
(V8)

1. Sir Celegorn
2. Flab (A man in Irons)
3. Lord Stiveson



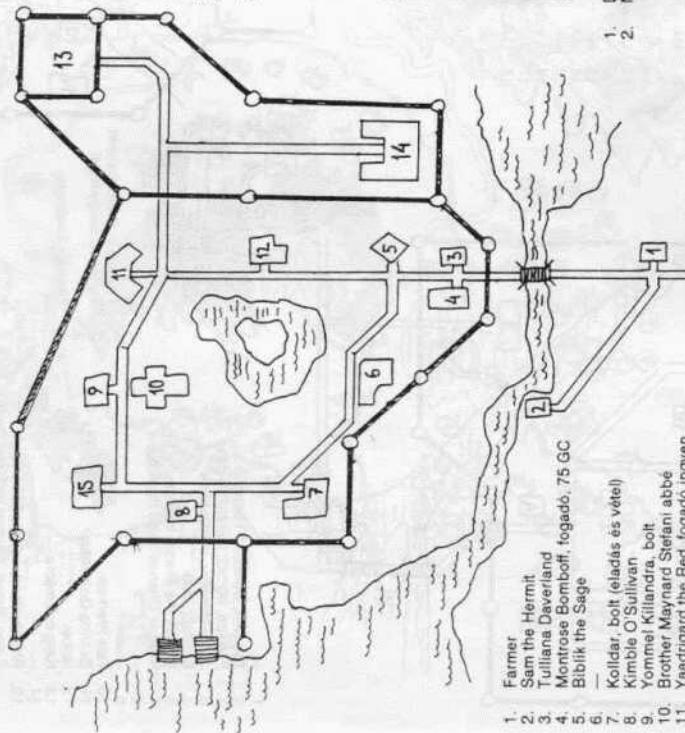
(V9)

1. Small Boathouse
2. Residence Pegleg Perau



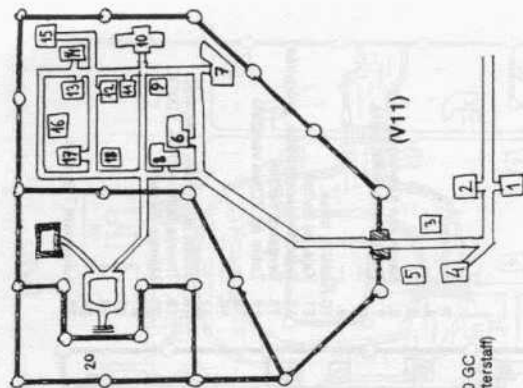
(V12)

1. Slaine the Younger
2. Monwin the Elder, edzés, 300 GC
3. Halberd, Gr. Hammer, Quarterstaff, Dunningan



Hiron the Pirate City (V10)
(Wailing Pe, The Quiet)

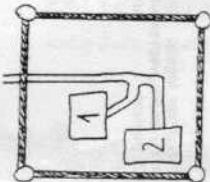
1. Farmer
2. Sam the Hermit
3. Tulliana Daverland
4. Montrose Bomboff, fogadó, 75 GC
5. Biblik the Sage
6. Koldar, bolt (eladás és vétel)
7. Yomsele O'Sullivan
8. Yomsele Killandra, bolt
9. Brother Maynard Stefani abbe
10. Yaadrigard the Red, fogadó ingyen
11. Lola Timberlane
12. Oker Ironhelm, kajak
13. Mornag the Merciless, edzés, 260 GC
14. (Mace, War H., Light Crb)
15. Zachary Bladeshure, edzés (3. o.i.), 280 GC (Scimitar, Bastard, Shortsword)



(V11)

1. Hobben Slobbenagger, fogadó, 65 GC
2. Sniffy Clangshucker, lovak
3. Lord Robert the Fine, fegyverek
4. Free Faith Fellowship Father Freath Fallen abbe
5. Ignatz Kramfrupples
6. Chaunchey Lawwatcher
7. Dangoanaer Stonesmith
8. Big Jim Hogan, páncélok, 450 GC (Black Onyx)
9. Torellen Myztangan, varázsló
10. Suzy Stoutgirdless, fogadó ingyen
11. Kelmore Stratsmoth, edzés (Long Spear, Heavy es War Maul, Morningstar)
12. Norgan Shielroomoon

(V13)



1. Devin Torlock
2. Nigel Gulliam, edzés, 210 GC

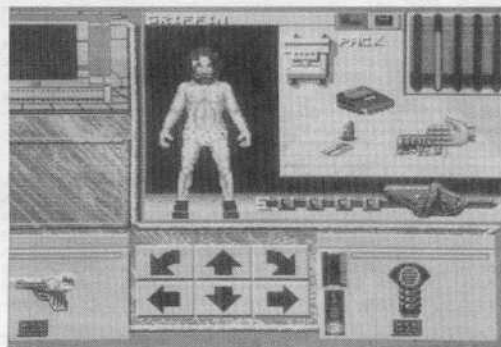
Xenomorph

Valamikor réges-régen a jövőben... Az űr mély volt és végtelen, akárcsak annak az esze, aki ilyeneket írkal... A csillagok hidegen fénylettek, de néha lecserelelték őket más színűre... Tehát szabvány sci-fi helyszín. Valahol felúton a végtelen vége előtt egy ultramodern felderítő űrhajó szárnyalt pontosan meghatározott célja felé ("Majd csak kilyukadunk valahol"). Illetve nem csak ez az egy szárnyalt, de ez a történet éppen erről az egyről szól, szóval a többi az csak szárnyaljon, amerre akar! A hajó neve most nem lényeges, de biztosan sok szám meg betű volt benne. A hajó természetesen nem idegen élőlények után kutatót (azokra mindig véletlenül bukkannak a történet közepén, de egy jó sci-fi író sohasem lövi le előre a poént) — bányászható ércet keresett az űrtérbe, amire akar! A hajó természetesen nem idegen élőlények után kutatót (azokra mindig véletlenül bukkannak a történet közepén, de egy jó sci-fi író sohasem lövi le előre a poént) — bányászható ércet keresett az aszteroidákon és teljesen elhanyagolja például a textilipar szükségletét). A hajó fedélzetén hús kiváló szakember szorongott, akik abszolút mindenhez értettek, amihez egy humanoid csak érthet. Egy ultramodern felderítő űrhajóra csak ilyeneket vesznek fel a magukra bármint is addó sci-fi írók. A napjaik meglehetősen unalmasan teltek, mert egy árva aszteroida nem sok, de annyi sem került az útjukba. Igaz, arra nagyon vigyáztak, hogy ne is kerüljön, hiszen órábérben fizették őket. A sivar hétköznapokat keresztrefényfjéssel próbálták színesíteni, de idővel a raktáron levő készleteik teljesen kifogytak és így kénytelenek voltak tévénézésre fanyalodni. Midőn a Magyar Televízió nekiallított ismételt a 'Szomszédok' c. opuszt, úgy döntöttek, hogy elteszik magukat jobb napokra. Az elhatározást tettük követve és mindannyian be-



bu- (A sci-fi írók ezt 'hibernátor'-nak nevezik. A mikrohullámú sütőt pedig "részcsekegyorsító"-nak.) Mivel sosem olvastak fantasztikus tudományos (vagy tudományos fantasztikus) regényeket, ezen lépésük megbocsátható — nem tudták, hogy amíg a legénység Mireliffe-csirkét játszik, addig az ultramodern űrhajó automatikája 'véletlenül' meghibásodik. Sőt, minden berendezés meghibásodik, ami csak van egy ilyen kutyú fedélzetén. A sci-fi írók ezzel el szokták érni az első drámai csúcspontot, aminek kivétel nélkül az a vége, hogy a legénységet szépen kiolvasztatják az automata dehibernáló készülékkel (az sohasem hibásodik meg, miként a manuális vezérlés sem mond csődöt soha) és apró zökkenőkkel kényszerleszállást végezhetnek velük egy 'véletlenül' éppen arra repülő aszteroidán. Az aszteroidát Sirius B-nek hívják. Azért B-nek, mert a sci-fi írók minden aszteroidát Siriusnak hívnak és ha nem használnák a betűket, akkor marha nehéz lenne kiigazodni a Világegyetemen. Természetesen hőseinknek pont egy bányászállomásra sikerül bedokkolniuk, ami — szintén természetesen — teljesen kihaltnak tűnik. Itt kezdődik maga a cselekmény, amelyben a bátor legénység megpróbálja a hajó rendbekerítéséhez szükséges cuccokat összegyűjteni és rendkívül gonosz idegen élőlényekkel fog találkozni — na persze egy jó író sohasem lövi le az elején a poént, tehát idegen élőlényekről egyelőre szó sincs... (Nem baj, úgys mindig megmenekül valaki! — CoVboy)

Jaj! Elnézést. Tulajdonképpen csak kerettörténetet akartunk írni a Pandora cég XENOMORPH c. játékához, de közben kitért belünk az oly régóta elnyomott írói véna. Nagyon rossz volt? (Igen — CoVboy) Nem baj, lényeg az, hogy az 1990 elején megjelent Amiga-változat után egy évvel itt a 64-es verzió is. (Sajnos ez a kazettásoknak nem lesz különösebb örömhír, mert a játék lemezen hozzáférhető.) Az Amigáról 64-re átültetett játékoknál általában csak a szajukat húzzák a derék játékosok, de ez esetben biztos állíthatjuk, hogy a konverzió tökéletes (figyelembe véve a két gép lehetőségeit, ez erősen a 64-es oldalára billenti a mérleget).



△ Pótyós klottgatványhoz jól illik az űrsiak (Amiga)

Az introban a kényszerleszállást élvezhetjük végig, majd annak a személynek a kiválasztása következik, akit a legénységből irányítani akarunk (Amigán csak egy Griffin nevű úriember áll rendelkezésre, tehát nem kell kúszkódni a bőség zavarával). A

legénység tagjai között a nyilakkal lapozhatunk, az S feliratot választva jelezzük, hogy elégedettek vagyunk az aktuális személlyel. A személyek info-kártyáján a név/kor/beosztás nem kimondottan érdekes paraméterek, a STRENGTH/STAMINA/SKILL/MORALE értékek viszont némi RPG-mentést kölcsönöznek a játéknak. Azonkívül nem sok vizet zavarunk (legalábbis a tapasztalat ezt mutatja), de biztos nem árt, ha az egyes tulajdonságok a lehető legjobbak. Ajánlott választás tehát G. Martin parancsnok (legalább nem kell annyit lapozgatni) vagy A. Grant fegyverspecialista.

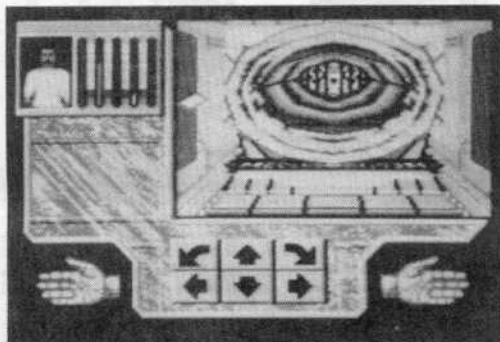
A személy kiválasztása után kezdődik a játék: a hajónk kabinjában találjuk magunkat. A képernyő bal felső sarkában látjuk az általunk irányított személy képét, mellette pedig 5 sáv mutatja az erők, egészségek, ital- és élelmiszerkészletünk, valamint a sugárzás mértékét. Az első két paramétert csökkenthetik az idegen lények támadásai és az ehető/ítható dolgok hiánya, de javíthatjuk őket a magunkkal hozott élelmiszerek illetve gyógyszerek fogyasztásával; a második kettő magától értődik; az utolsóról később lesz szó.

A legnagyobb ablakban láthatjuk azt a képet, amit az általunk irányított személy lát. A mozgás illetve a forgás az alul látható nyilakkal történik. Ennek örmére forogjunk egy kicsit a kabinban. Jobbra és balra a kabin többi részét látjuk (ami nem kimondottan érdekes), mögöttünk pedig egy folyosót, amely egy létrában végződik. Ez vezet le az állomásra (az ottani létrák pedig a mélyebben levő szintekre), de egy pillanatra érdemes

megállunk a folyosón is. Mindkét falon egy-egy rekeszt találunk, a rekeszek alsó részén pedig egy nyomógombot. A gomb természetesen arra való, hogy megnyomják, tehát clickeljünk rá. Ezzel a bonyolult módszerrel nyilván a későbbiekben talált rekeszek illetve zsilipajtók (néhány zsilipajtó nem nyomógombos: ezekhez kódkártyát kell használnunk, pontosabban elég, ha nálunk van). A folyosón levő egyik rekeszben a számítógép kijelzőjét találjuk, ami elég kevés jó hírrel szolgál (de ezekkel egyből közli is a játék célját):

NO OPERATING SYS.: A fedélzeti számítógépen nem fut semmilyen rendszer, tehát egyelőre használhatatlan. Sürgősen szereznünk kell egy BASIC-lemezt...

CNS DAMAGED: Megsérült a KIR (KIR=központi idegrendszer). Ez az üzenet virágyelven arról tájékoztat, hogy a számítógép hardware-éből elfűstölt néhány IC. Ezt a szemből falon levő rekesz (MAINTENANCE) kinyitása után azonnal le is mérhetjük: itt 5 kártya van bedugdosva, amelyekre kihűzgálva ijedten konstatálhatjuk, hogy mindegyikről hiányzik néhány darab. Meg kell keresgelnünk a pótalkatrészeket az elfáradt chipek helyére. Külön kellőmesség, hogy mindegyik panelre más típusú alkatrész szükséges (ha kivesszük valamelyik panelt és az egyik közre helyezzük, akkor a még ép IC-ről leolvashatjuk, hogy milyen jelzésű kell a hibásak helyett beraknunk).



△ "Mostan színes tintákról álmodom..." (64)

FUEL DEPLETED: Nincs üzemanyag a hajtóműhöz. Újabb kellemes feladat: az űrhajó elindításához szükség van 3 db antinyag-töltetre. Ezeket a DANGER feliratú ablakokba kell letennünk a térképen "Hajtóművek" felirattal jelzett három szobában. A töltetekkel a felvetélük után lehetőleg ne mászkáljunk túl sokat, mert kissé mintha sugározna...

NO NAVIGATION DISK: Mindezek tetejébe még szükség van egy lemezre is, ami a hazafelé vezető út navigációs adatait tartalmazza.

A rekesz alsó részén látható egy érdekes fehér kör. Clickeljünk csak rá nyugodtan és máris megtudjuk, mi az: indítóberendezés. De mivel a számítógép pillanatnyilag nem üzemel és navigációs lemezünk sincs, nem lesz túl érdekes az utazás... (illetve érdekes lesz, csak ki tudja hová?) Ezt a gombot nyomkodnunk csak azután kell, miután a többi hiányt (chipek, anti-

anyag-töltetek) pótoltuk és beraktuk a rendszer-, illetve a pályaadatokat tartalmazó lemezt az itt látható drive-ba.

Az eddigiekből már kiderült, hogy egy tárgyat is úgy tudunk felvenni, ha ráclickelünk. A kurzor azonnal átalakul a felvett tárgyra jellemző formára. A tárgy ilyenkor használható, illetve ha belerakjuk valamelyik kézbe, akkor — valami érdekes esetén — megvizsgálható. A kéz between levő tárgyat tudjuk közvetlenül használni, de ha későbbi használatra szánjuk, akkor célszerű berakni a hátizsákunkba.

A hátizsákra a 'SPACE' megnyomásával kapcsolhatunk át. (Ezt lehetőleg ne néhány idegen lény társaságában tegyük, mert a hátizsákban történő kotoraszás nem pause és esetleg a kellemetlen társaság bennünk kezd el kotorászni...) A játékképernyő helyén megjelenik a karakterünk képe (jelenlegi öltözkézésben), mellette pedig a nálunk levő cuccok listája a téglalapokban. Kezdetben egy szál alsótagyával (hölgyeknek egy bonus póls is jár) és egy ID kártyával felszerelkezve vágnak neki a küldetésnek, de a későbbiekben egy csomó ruhát és tárgyat magunkhoz vehetünk. Egy hátizsákban levő tárgyat úgy vehetünk használatba, ha ráclickelünk (vagy későbbi használatra szánva: beletesszük az egyik kézbe) és egy újabb 'SPACE'-szel visszaváltunk a játékképernyőre. A hátizsákba ennek a módszernek a fordítottjával tehetünk le valamit, de rövidebb módszer, ha a tárgy felvétele után a kurzorral a bal felső sarkban levő karakterre clickelünk (a tárgy a hátizsák első szabad helyére kerül). A hátizsákot vizsgálva egyébként folyamatosan látjuk a karakterünkre jellemző paramétereket és a jelenlegi helyszín kicsinyített képét is. A PACK felirat felett látható lemezre clickelve játékállást tölthetünk/menthetünk.

Ha már úgyis a tárgyaknál tartunk, akkor egyből sorra is vehetjük, hogy a meneküléshez szükséges dolgokon kívül még milyen cuccok akadhatnak a kezünkbe a szinteken köválygva.

Etel, ital (gyógyszer): Automatikából szolgálhatjuk ki magunkat ilyenekkel (egyes automaták csak kódkártyával üzemelnek: be kell tennünk a kártyát a falrekesz alján levő kártyaolvasóba). Ha tehetjük, spájzoljunk el a hátizsákba néhány adagot inségesebb időkre. Az ételek és gyógyszerek fogyasztása a hátizsákra váltva lehetséges: vegyük fel valamelyiket és clickeljünk a karakterünk fejére.

Ruházatok: Különböző típusaik vannak. Egyrészt az idegenek tamadása, másrészt a sugárzás ellen nyújtanak valamelyest védelmet. A használat szintén a hátizsákban lehetséges: miután a kurzor olyan alakú, mint a felvett ruházat, clickeljünk vele a karakterünkhöz és ő azonnal beöltözik.

Fegyverek: Már eddig is volt szó az idegenekről (a jó sci-fi író egy párszor már szóba hozta). Ők a xenomorphok, akik le-fől kőricálnak mindenhol és egy cseppet sem lelkesednek azért az ötletért, hogy mi is itt mászkálunk. Mivel nehezeztőlüknek kéz-fogható tanújelét is adnak, célszerű ellenük a különböző fegyverekkel védekeznünk. Egyes fegyverek önmagukban nem működőképesek: fel kell töltenünk őket valamilyen töltővel. Ehhez az ID-kártyánkra is szükség lesz, amit bele kell helyeznünk a töltőn található réshe. Használat után ismét clickeljünk a réshöz, különben a kártya benmarad a töltőben. Ugyanez a kártyás módszer más automatáknál is alkalmazható. A fegyvereket a használathoz először be kell kapcsolnunk: ilyenkor a kurzor célkeresztként működik (akárcsak az Incentive-stuffoknál). Természetesen használókat a töltetek fogynak, tehát alkalmasint fel kell tölteni őket. Mindenesetre nem árt, ha az egyik kezünkben mindig készenlétben tartjuk valamelyiket a kellemetlen látogatók megfelelő fogadtatása céljából...

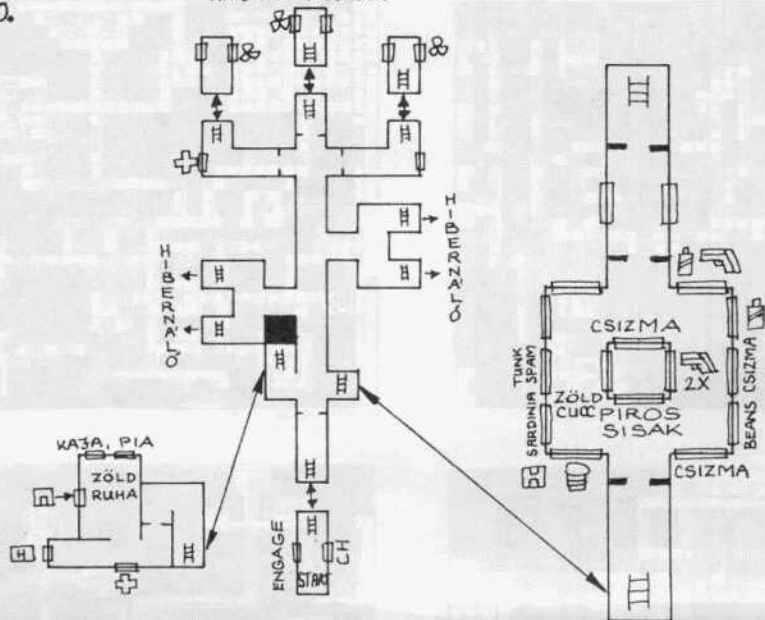
Tulajdonképpen ennyi lenne a használati utasítás a XENOMORPH-hoz. Első látásra valami szörnyű bonyolult DUNGEON MASTER-klónnak nézett ki, de mielőtt elkezdtünk vele játszani, ment minden, mint a karikacsapás: nyomkodtuk a gombokat, felvettük a stutfokat, leöltük az idegeneket. (...újrakezdjük négyszázszor — CoVboy). A kellemetlenkedő xenomorph-okon kívül a legnagyobb bökkenő a hatalmas játéktér. Az emberben mindig az a kérdés motoszkál, hogy "Vajon ugyanott vagyok, ahol az előbb vagy pedig egy teljesen más helyen?". Így tehát a megoldás záloga mindenképpen egy jó térkép. Nekünk még véletlenül sem jutott volna eszünkbe leírás készíteni a játékról, ha Sándor Gergely, budapesti olvasónk el nem küldi a térképet — így tehát a leírás gyakorlatilag neki köszönhető (elnézést, hogy ennyit ültünk rajta és örök bálá érte). Lépésről-lépésre receptet felesleges lett volna adnunk, mert egyrészt sosem lett volna vége, másrészt pedig a térképen minden rajta van, ami a gyors végigjártáshoz szükséges. (Elnézést, ha egy kicsit túlságosan is le lennének kicsinyítve, de másképp nem akartam beférni.)

A XENOMORPH az a játék, amelyel ugyan nehéz elkezdni játszani, de miután bejöttünk, már mindenképpen végig akarunk kecmeregni rajta. A grafikai kivitelezés — különösen 64-en — elég kellemes és meglepően gyors. Egyszóval cool játék.

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

0.

HAJTÓMŰVEK



↑↑↑ — Zsilipajtók

☐ SP — Konzervek

☐ — Hitelkártya vásárláshoz

☐ ☐ ☐ — Lemezek

☐ → — Lemezolvasók

☐ — Elsősegélycsomag

☐ — Antianyag

☐ 8 — Létra (a szám jelzi azt, hogy a létra hanyadik szintre vezet)

☐, ☐, ☐ — Tölténytárak

☐ — Tölténytöltők

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐ — Kézigránát, akna, lövedék

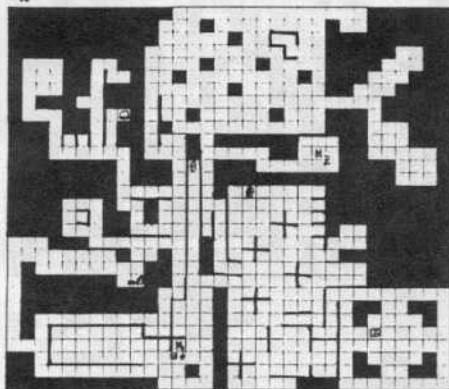
☐ — Szőrnnyeket jelző berendezés

☐, ☐, ☐, ☐ — Lőfegyverek

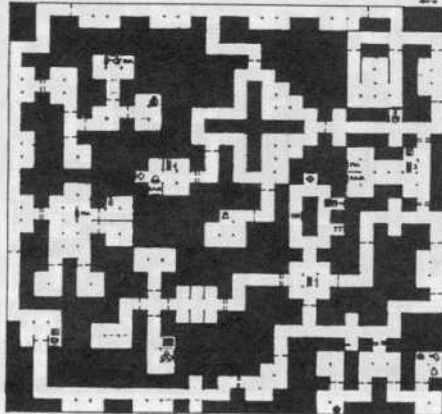
☐ — Navigációs adatok disken

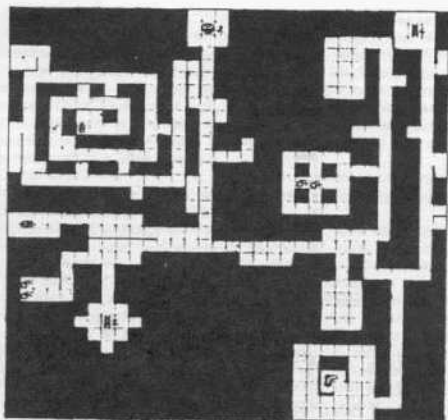
☐ — Chipek tárolói

1.

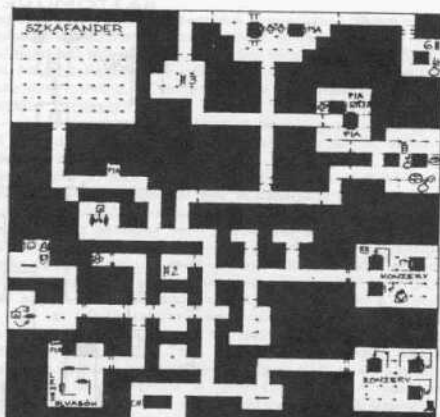


2.

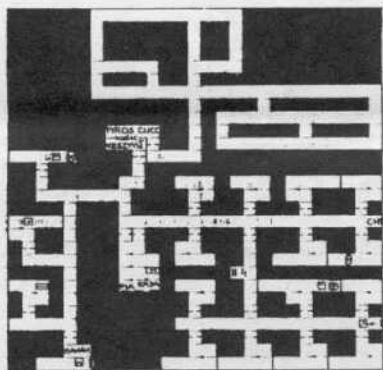




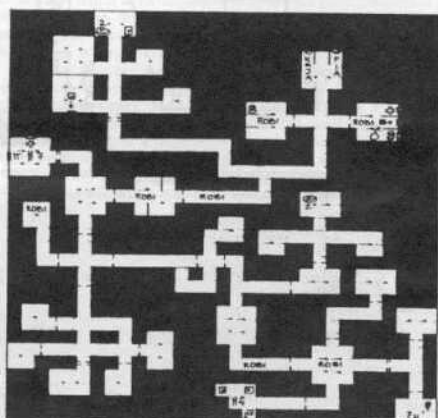
3.



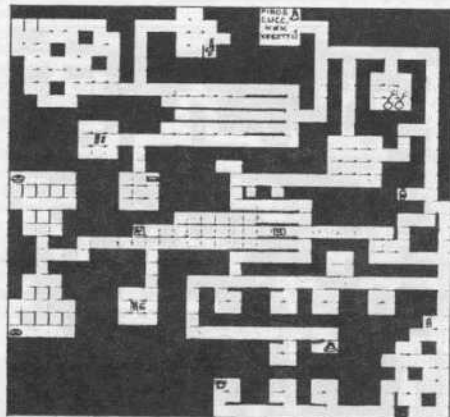
4.



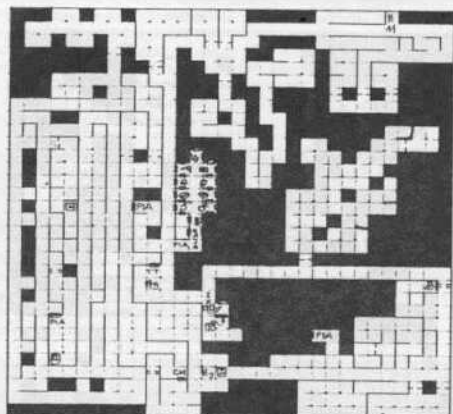
5.



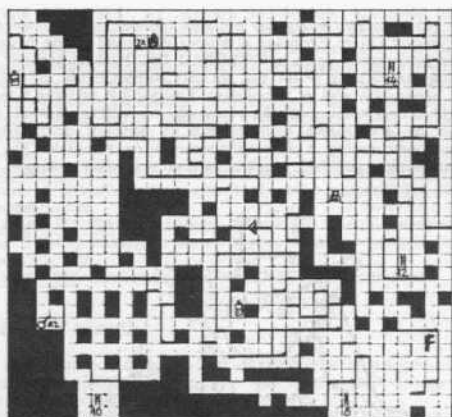
6.



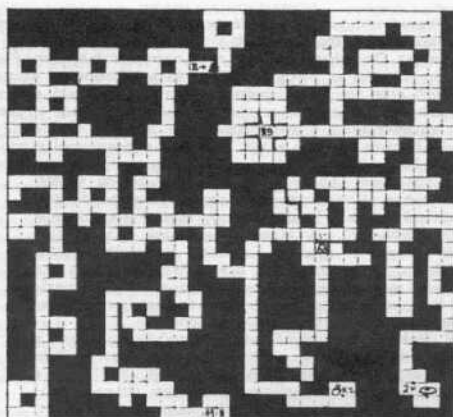
7.



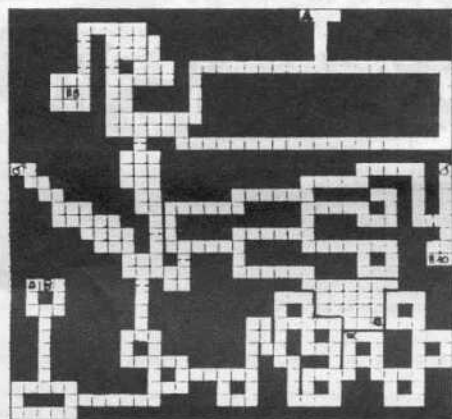
8.



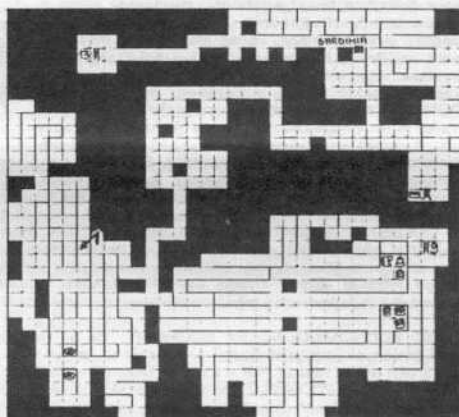
9.



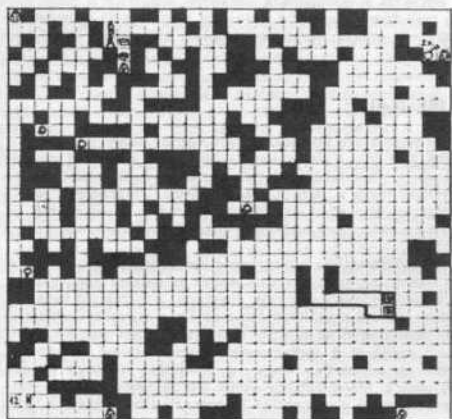
10.



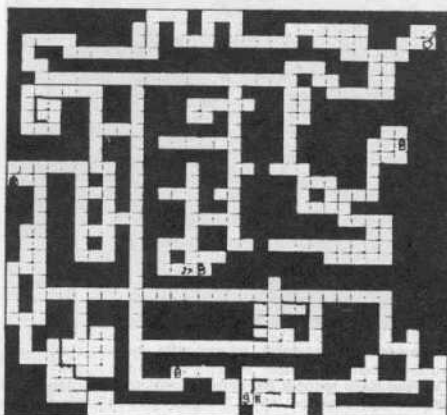
11.



12.



13.



14.

Railroad Tycoon

"She who who hooooo..." — idézhetnénk bevezetőnek az ismert angol vasutasnótát, amely egy nőnemű mozdonyról szól, aki egy szép napon bánatában lefordult a töltésről, midőn meglátta, hogy az imádott Orient Expressz a Wiener Walzerrel szúrta össze a diesel-olajat. De mégse idezzük, mert nem tudjuk tovább. Pedig milyen jól passzolt volna a **RAILROAD TYCOON** leírása elé! Na mindegy. Lényeg az, hogy **Sid Meier** és a **Microprose** csapat milyen nagyszerű játék (**PIRATES, SILENT SERVICE II., STEALTH FIGHTER**) után egy újabb győngyszemmel rukkolt elő, ami a vasutak hőskorába visz el bennünket. Kategóriáját tekintve talán a stratégiák közé lehetne besorolni, bár inkább úgy néz ki, mintha a **SIM CITY**-t nyakonöntötték volna egy menedzserjátékkal: egy teljes vasúttársaság felvirágztatásának feladata áll előttünk, kezdve az első talpa lefektetésétől és szakadt gőzmozdony megvásárlásától egészen a 170 mérföld/h sebességgel száguldó villanymonstromokig. A játék célja tömören összefoglalva kb. így hangzik: "Csináld pénzt!" Mivel ez elég levezérszerűtlen használati útmutató lenne a játékhoz, kicsit bővebben is kifejtjük a dolgot.

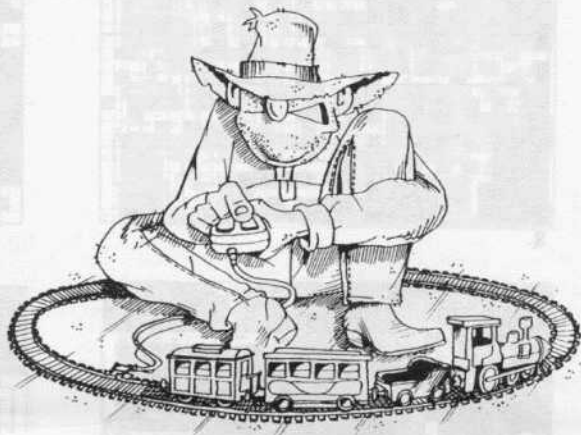
A címképernyőn néhány vonat siet ide-oda, de mielőtt még túlzottan elszaporodnának, egy elegáns mozdulattal továbblépünk arra a kérdésre, hogy új játékok kezdünk-e (**START NEW RR**), egy régebbit folytatunk (**LOAD SAVE GAME**) vagy a gyakorló játékkal játszunk (**LOAD TUTORIAL**). Ez utóbbi opció a kezdőknek hasznos: az USA keleti partvidékén egy kezdetlegesen kiépített hálózattal gyakorolhatjuk a játékok, amelyen már járnak vonatok (nem kell a kezdőlépekkel vesződnünk).

Ha új játékok választottunk, akkor kezdődik az egész a helyszín kiválasztásával, ami lehet az USA keleti területe (1830), nyugati fele (1866), Anglia (1828) vagy Európa (1900). Szerintünk a legjobb Európában játszani, már csak azért is, mert ott van a legtöbb város (többek között egy Budapest és egy "Debrecken" nevű falu is), továbbá a modernbb mozdonyok gyorsabban haladnak. (Az alábbiakban az európai helyszínt ismertetjük. Ez nem sok lényeges dolgot tartalmaz, de a többitől, mindössze annyi a különbség a helyszínek között, hogy más nyersanyag-szükségletű gyárak vannak, ennek megfelelően más áru lehet szállítani.) Ezután következnek a nehézségi szint kiválasztása: egy sima **INVESTOR** mindössze egyetlen fonnyadt ászocsát lenget a kezében, míg egy igazi **TYCOON** egy egész garnitúrát hord a kabátjában. A nehézségi szint határozza meg, hogy mekkora összeget kapunk az egyes áruféleségek szállításáért és mennyibe fog kerülni a vasúthálózat fenntartása (**TYCOON**-ban például villámgyorsan csödbe megyünk). A négy fokozat valamelyikének választása után egy százalékos értéket kapunk a játék nehézségi fokáról, aminek a pályafutásunk értékelésénél lesz szerepe, majd — a fokozaton belül — három további nehezítést/könnyítést választhatunk további plusz/minusz százalékokért:

— **NO COLLISION OPERATION/DISPATCH OPERATION**: Mivel vasútvonalaink egy sínpárból állnak és ugyanazon a vonalon több szerelvény is közlekedhet, az első lehetőség használatával kérhetjük, hogy találkozások esetén ne ütközzenek össze egymással (a menetrend szerinti alacsonyabb prioritású vonat megáll, amíg a másik áthalad rajta) — egyébként a több szerelvény által is használt vonalakon jelzőket (**Signal Tower**) kell elhelyeznünk, különben a két szerelvény találkozásokor szépen elveszjük mindkettőt rakományostul-mozdonyostul-mindenestül vagy a szerelvények hónapokig várakoznak az állomásokon, amíg szabadodá válik előttük a pálya.

— **BASIC ECONOMY/COMPLEX ECONOMY**: Ha a második lehetőséget kapcsoljuk be, akkor a játékban csak azokért a vonatszálítványokért fogunk fizetni a városokban, amelyre a városnak szüksége van. **BASIC ECONOMY** esetén a városok minden kirakott áruért tejelni fognak. (**Mi a szász? Tejelni? — CoVboy**)

— **FRIENDLY OPERATION/CUT THROAT OPERATION**: A játékban rajtunk kívül még három másik vasúttársaság is megpróbálkozik a kapitalizmus élvezetével. Amennyiben nem vagyunk arra, hogy villámgyorsan csödbe juttassanak vagy kirugdáljanak nehezen felépített állomásainkról, akkor talán inkább maradjunk az első opciónál.



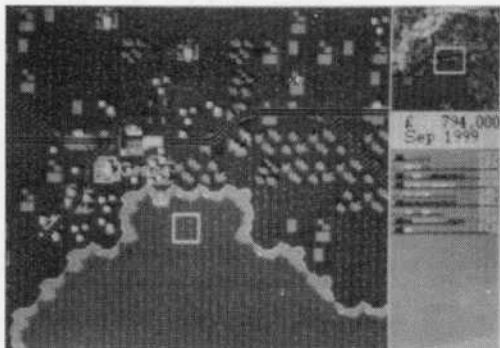
alapult. A játék irányítása teljesen menüvezérelt, a parancsainkat egyrészt a vonatainkra csekkelve, másrészt a felső sorban levő pull-down menükön keresztül adhatjuk ki. Mindenekelőtt tehát nem ártana megismerkednünk ezeknek a menüeknek a funkcióival:

GAME-menü:

A játék kezelésére szolgáló opciók kaptak helyet benne:

GAME SPEED: A sebesség beállítása. A **FROZEN** pause-nak felel meg. Rövidebb hálózat esetén nyilvánvalóan mindenki gyorsítani fogja a játékot, de a **TURBO** használatát lehetőleg mellőzzük: egy apró programhiba folytán az üzenetek és az infók kiírása is kissé turbó lesz (azaz nem látunk egy kukkot se belőlük).

TRAIN MESSAGES: A program a képernyő jobb felső sarkában levő ablakban jelzi, ha valamelyik vonatunk megérkezett az egyik célállomásra. Ez sok "hasznos" információt tartalmaz: a szállítási típusát a szállított áru alapján, a vonat prioritását (ponztosabban típusát) és sorszámát, hova érkezett meg a szerelvény és mit szállított. A legfontosabb természetesen az utolsó sor, hiszen ez mutatja, hogy a szállítás mennyit hozott a konyhánkra. Mivel ezt egy vonat gazdasságosságánál nem árt tudni, célszerű a vonatokra vonatkozó üzenetek **SLOW**-ban hagyni.



△ Mivel a képen nem látszik, mi van rajta, mi sem áruljuk el

Miután a nehézségi fokozat beállítása megtörtént, megkapjuk a kiválasztott terület térképét és a "Vasúti Hársona" már hírül is adja, hogy 100.000 részvény kibocsátásával új vasúttársaság

NEWS REPORTS: Az újságok időről-időre különféle üzleti (FINANCIAL), vasúti (RAILROAD) és helyi (LOCAL) ügyekről szóló cikkeket közölnek a részvények alakulásáról, új társaságok létrejöttéről, a konkurrencia részvényárainak alakulásáról, a vasúthálózatba bekerült új városokról, újonnan kifejlesztett mozdonyokról, gazdasági visszaesésről (pl. tőzsdekrach), bonus pénzt hozó szállítási feladatokról, stb. Teljesen felesleges kikapcsolni ezeket az infokat: csak a hasznunkra lehetnek.

FEATURES: Az animáció kikapcsolásával valamelyest gyorsíthatunk a játékon, a hangeffektóval pedig megóvhatjuk idegrendszerünket.

REPEAT MESSAGE: Az utolsó üzenet (pl. újsághír) megismétlése. Érdekes módon az utolsó üzenet néha úgy hangzik, hogy 'Press any key'...

SAVE GAME: Játékkállás mentése, 4 hely van a számukra.

DISPLAY-menü:

Az első négy pont nagyítási opciók. Építeni csak a legnagyobb nagyításnál (DETAIL) tudunk, az első három csak a nagyobb vasúthálózatok áttekintését teszi lehetővé.

OPTIONS: Ebben két menüpont van, amelyek a második és harmadik térképnyitásra vonatkoznak. A STATION BOXES bekapcsolt állapotánál az állomásoknál levő négyzetek jelzik a berakodásra váró árukat, a RESOURCE MAP-pel pedig kérhetjük, hogy a program betűkkel jelezze a térképen, hogy hol és milyen áruk várnak berakodásra (az inverz betűk a szükségleteket jelölik).

FIND CITY: Valamelyik várost kereshetjük meg a térképen. A kurzor a megadott városra áll be.

REPORTS-menü:

Ebben a menüben egy csomó unalmas statisztikai adat kapott helyet. Leendő bürokráták kellemesen elszórakozhatnak velük.

BALANCE SHEET: A játék két évből álló üzleti periódusokra van bontva. Minden periódus végén egy összefüggést kapunk a vasúttársaság anyagi helyzetének az állapotáról. Ez a "Kiegyensúlyozott Lepedő" (BALANCE SHEET). Ezzel a ponttal a periódusok között is ellenőrizhetjük a gazdasági helyzetünket. A TOTAL oszlop jelzi az eddigi pályafutásunk alatt összegyűjtött pénzeseményeket, a VTD CHANGES a változást az előző évhez képest (a piros számok negatív értéket jelentenek). Az ASSETS alatt felsorolt értékek a jövedelmeket mutatják: OPERATING FUNDS — jelenlegi készpénz; TREASURY STOCK — saját társaságunk részvényeinek megvásárlásával szerzett jövedelem; OTHER RR STOCK — más társaságok részvényeiből húzott haszon; FACILITIES — a különböző szolgáltatások haszna; INDUSTRIES — az általunk épített gyárakból származó bevétel; REAL ESTATE — a társaság ingatlanjainak (állomások és felszerelésük) értéke; TRACK — a vasúthálózat értéke; ROLLING STOCK — a részvényárak változásával szerzett haszon.

A LIABILITIES alatti értékek a tartozásainkat mutatják. OUTSTANDING LOANS jelzi a tartozásunkat az egymillió indulótól-két meghitelező vállalkozóknak (ebből félmillió a hitel). Ha nem a legalacsonyabb fokozatban jártsunk, akkor ezt mielőbb fizessük vissza, mert a hitelről járó kamatok már kezdetben is jóval magasabbak lehetnek, mint a vasúttársaságunk teljes haszna — tehát soha az életben nem leszünk nyereségesek. A STOCK-HOLDERS EQUITY mutatja a részvénytulajdonosok járó normál részesedést. Az ASSETS és LIABILITIES értékek különbözete adja meg a teljes pályafutásunk alatt elért PROFIT-ot, amely a visszavonulásunk utáni értékelés egyik alapját adja.

INCOME STATEMENT: Naprakész mérleg a társaságunk pénzforgalmáról. A pénzügyi periódus végén az előbbi statisztikával együtt ezt is megkapjuk, azaz azonnal ellenőrizhetjük, hogy tevékenységünk mennyit jövedelmezett. A piros számok itt is negatív értéket jelentenek. Az ECONOMIC CLIMATE mutatja a gazdaság általános helyzetét (visszaeső/normális/virágzó), a REVENUES a különféle szállítási módokból szerzett jövedelmeket (MAIL — posta; PASSENGERS — utasok; FAST FREIGHT — gyors szállítás; SLOW FREIGHT — lassú szállítás; BULK FREIGHT — nyersanyag- vagy késztermék szállítása), az EXPENSES pedig a kiadásokat (INTEREST/FEEES — a hitelről járó kamatok, illetve negatív készpénz esetén a hitelbe vásárolt dol-

gokért járó juttalék; TRAIN MAINTENANCE — vonatok karbantartása; TRACK MAINTENANCE — vasútvonal karbantartása; STATION MAINTENANCE — állomások karbantartása). Az OPERATING PROFIT jelzi az elméletileg megszerzett profitot (ebből persze lejön az új befektetések illetve a tartozások összege), a STOCK PROFIT pedig a részvényeinkből összejött hasznot.

TRAIN INCOME: A szolgáltatásban álló vonatok listája. Minden újonnan elindított mozdony egy sorszámmal kap. Összesen x szerelvény közeledhet (most éppen nincs kedvünk megvásárolni őket, de annyi amennyi a képernyő jobb oldalán levő helyen elfér). A TRAIN INCOME választása után megjelenő lista tartalmazza az összes vonatonak típusát, menetrendjét, pillanatnyi haladási sebességét, a jelenlegi és az elmúlt periódusban hozott hasznot, az üzemeltetés alatti teljes hasznot, valamint az üzemeltetés költségeit (a jobb alsó sarokban lévő szám). A szerelvény képe azt mutatja, hogy pillanatnyilag milyen kocsiakat aggattunk rá. Valamelyik vonatra kattelve közvetlen parancsokat adhatunk a vonatoknak — de erről majd később.

STOCKS: Grafikonos kimutatás a négy konkurrens vasúttársaság részvényárainak alakulásáról.

ACCOMPLISHMENTS: A vasúttársaság "története" statisztikai adatokban elbeszélve. Az évszámok mutatják a hálózatba bekötött városokat, a vasútvonal növekedését 100 mérföldenként, az éves bevételt \$250.000-ként, illetve a hálózat értékének növekedését milliókért.

EFFICIENCY: A CARLOADS AVAILABLE/CARRIED és az ezekből következő SERVICE EFFICIENCY paramétereknek, akárcsak a következő TON MILES TRAVELLED/DELIVERED és az ezekből származó UTILIZATION EFFICIENCY paraméternek csak akkor van jelentősége, ha a játék elején a COMPLEX ECONOMY nehezítést bekapcsoltuk. Az első páros a pillanatnyilag rendelkezésre álló/felvett áruk mennyiségét mutatja vagonokban, a második pedig a szállított/értékesített árumennyiséget. BASIC ECONOMY esetén (mivel minden szállítást fizetnek) a hasznosítás hatékonysága 100%-nál magasabb is lehet, mivel az állomásokon olyan árukat is átvésznek, amire egyébként a településnek abszolút semmi szüksége nem lenne. A REVENUE EFFICIENCY mutatja, hogy a vasútvonal mérföldenként hány font hasznot hajt, a TRACK UTILIZATION pedig a vasútvonal hasznosítását tonna/mérföldben. Csupa lényegtelen statisztikai adat...

HISTORY: A vasúttársaságok története. A négy társaság teljesítményét nézhetjük végig vele a játék kezdete óta.

BUILD-menü:

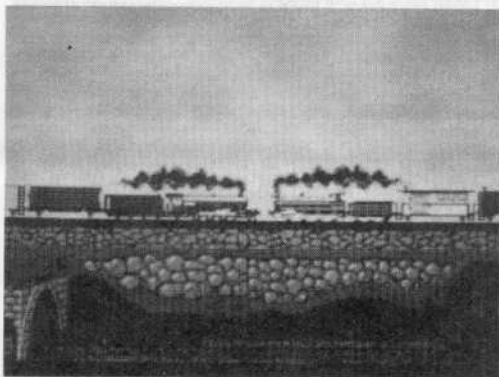
A leggyakrabban használt menü, ugyanis innen építkezünk illetve indítunk új vonatot.

NEW TRAIN: Új vonat indítása. Ha a hálózatba új városok kerültek és a jelenlegi szerelvények már nem képesek ezek áruforgalmát is ellátni, akkor új vonatot kell indítanunk. Ez akkor is lehetséges, ha készpénzünk pillanatnyilag a negatív tartományokban tartózkodik. Mindenekelőtt ki kell választanunk, hogy milyen típusú mozdonyra vágyunk. A műszaki paramétereket nem árt szemügyre vennünk a választás előtt, mert az újonnan fejlesztett mozdonyok legfontosabb jellemzője (a sebesség) néha alacsonyabb, mint az előző típusé! Ezután ki kell választanunk, hogy az új mozdony melyik állomásról induljon (csak a legelső állomásunkat vagy egy olyan állomást választanunk, amire építettünk ENGINE SHOP-ot), majd előgördül a mozdony és beállítjuk, hogy milyen kocsiakkal induljon. Nyilvánvalóan olyan vagonokat kell választanunk, amilyen áru az induló állomáson felgyülemlett. NO THANKS választása után indul a szerelvény. Pontosabban előbb meg a menetrend beállítására jön, de ezt majd később boncolgatjuk.

BUILD STATION: Új állomás építése. Az építés a kurzor jelenlegi pozíciójába történik és csak a legnagyobb nagyításnál lehetséges. Építeni csak olyan helyre tudunk, ahol már van kész vágány és a jelenlegi pozícióban nem kanyarodik. Állomást negatív készpénz esetén is mindig építhetünk. Az állomások fajtái a következők:

SIGNAL TOWER: Jelző, több vágánnyal (a többi állomástípus-hoz automatikusan jár). Valószínűleg senkinek sem kell magyarázni egy vasúti jelző működését — lényeg az, hogy megfelelő helyen elhelyezze őket jelentősen meggyorsul a forgalom, de kirakodni/árut felvenni itt nem lehet! A jelzők telepítésének különösen akkor van jelentősége, ha a nehezíté-

sek közül bekapcsoltuk a DISPATCHER OPERATIONS-t (NO COLLISION esetén kicsit "furcsán" működnek — sehoggy); meggátolják, hogy véletlenül egymásnak eresszünk két szerelvényt (az egyik szerelvény a piros jelzőnél félreáll és csak akkor megy tovább, ha a szemből érkező szerelvény elhaladt a jelzőnél). Természetesen egy hosszabb pályán célszerű több jelzőt is elhelyezni, hiszen kissé lelassítja a szállítást, ha valamelyik vonat egy negyedórát (MAV-nál 4 órát — CoVboy) vesztele azért, mert a pálya másik végéről most indult el egy másik szerelvény. A már meglévő jelzőket közvetlenül is irányíthatjuk, ha valamelyik lámpára clickelünk: a NORMAL a szokásos működés, a HOLD-dal pirosra állítjuk (akkor lehet szükség rá, ha bonus-szállítást kapunk és az azt szállító szerelvénynek elsőbbséget akarunk biztosítani), a PROCEED pedig a "sárga". A PROCEED jól használható Y alakú elágazásoknál: ha az Y két száráról egyidejűleg érkezik két szerelvény, akkor az egyik mindaddig várna, amíg a másik el nem éri a következő jelzőt. Miután az egyik szerelvény elhagyta a kereszteződést, nyugodtan elengedhetjük a várakozót, hiszen így már biztosan nem fognak összeütközni. A forgalom szempontjából a leghatékonyabb megoldás mondjuk a jelzőkből megépített vasútvonal lenne, bár — a költségeket tekintve — a részvényesek által felbékelt pszichológus ezt a húzásunkat heveny elmebajnok diagnosztizálná...



△ A "Matuska Szilveszter Emlékexpressz" érinzte a jelzőt

DEPOT: Állomás. Ezt olyan gyáraknál illetve nyersanyagforrásoknál érdemes telepíteni, ahonnan/ahova szállítani akarunk valamit. Figyelem! DEPOT-okon BASIC ECONOMY-nál sem fizetnek olyan áruért, amire az állomásnak nincs szüksége!

STATION: Palyaudvar. A kisebb forgalmú városoknál célszerű ilyet telepíteni.

TERMINAL: Terminál. A sűrűn lakott városokban telepítsük.

A kiválasztott helyen az állomáspolitikus nagyságára jellemző négyzetek mutatják a leendő állomásos vonzáskörzetét. A leendő állomásról olyan árukat lehet bepakolni, amely ezen a keretben belül esik. Két állomás vonzáskörzete nem fedheti át egymást, ezért például nem telepíthetünk egy terminál közvetlen közelébe egy STATION-t is (*To close to <állomás> terminal*).

BUILD INDUSTRY: A profitszerzés egyik legjobb formája, ha a szállítgatás mellett néhány saját gyárral is megeléjük magunkat. Persze ez mondjuk a jövő zenéje, mert a különböző gyárak telepítése 400.000-tól 1.000.000 fontig terjed és készpénzben kell fizetni értük. A gyár fajtajának kiválasztása után a játékteremben levő területen a program felajánl egy lehetséges helyet (tehát a gyár helyét nem mi választjuk meg). Ha elfogadtuk, akkor a gyár a következő üzleti periódusban megkezdí a termelést. INVESTOR fokozatban a haszon magától is érkezik, a többi fokozatban viszont be kell kötni a vasúthálózatunkba (vagy úgy telepíteni), hogy egy már meglévő állomás vonzáskörzetében legyen), nyersanyagot szállítani neki és a kész árut elhúzni egy ilyesmire vágyó városba. Egyébként ha bekapcsoljuk a COMPLEX ECONOMY nehezítést, akkor az infójukban szereplőni fog a szükséglet/kinálat.

BUILD TRACK/REMOVE TRACK: Ez két kapcsoló, amely azt határozza meg, hogy a kurzor mozgására pályát építünk vagy éppen leradírozunk. Pályát csak készpénzért építhetünk — ha kifogytunk a program *"Out of funds"* üzenettel jelzi, hogy várunk kell, amíg a vonatnak valami pénzét hoznak a konyhára.

IMPROVE STATION: Már meglévő állomás fejlesztése (csak akkor választható menüpont, ha a kurzor az állomáson áll). A fejlesztésekkel a forgalmat tehetjük nagyobbá és gyorsabbá. Negatív készpénznél is fejlesztethetjük az állomásokat. Lehetséges beruházások:

ENGINE SHOP: Csak arról az állomásról indíthatunk el új vonatot, ahol van ilyen. A legelső állomásunkhoz automatikusan jár.

SWITCHING YARD: Fordító. Ha fejleszteni akarunk ez legyen az első beruházás! Enélkül az állomásról visszaforduló vonat egy csomo időt elszórákozik a megfordulásnál.

MAINTENANCE SHOP: Karbantartó műhely. A vonatok időről-időre karbantartásra szorulnak, ami automatikusan megtörténik, ha a vonat olyan állomáson áll meg, ahol van ilyen. Ha ilyen műhelyünk nincsen, az üzleti periódusok végén a program mindig jelzi, hogy melyik vonat nem kapott karbantartást — ennek a vonatnak növekszik az üzemeltetési költsége és nemcsak a szépen szét is esik (INVESTOR fokozatban nem).

COLD/GRAPES/ARMS STORAGE: Hűtő/gyümölcs/egyverraktár. A Wine, a Grapes és az Armaments romlandó áruk — ha nem rakodjuk be őket rövid időn belül, akkor megromlanak (lassan elkezd fogyni a berakható mennyiség).

POST OFFICE: Posta, fozokza a felvehető Mail mennyiséget (körülbelül a rendes mennyiség duplájára).

RESTAURANT/HOTEL: Egyrészt fozokza a felvehető Passenger-eket, továbbá többet is fizetnek a szállításukért.

ACTION-menü

Itt van minden, ami a többi menüből kimaradt.

CALL BROKER: Tőzsdei ügyködés. A négy konkurrens vasúttársaság részvényeire jellemző adatok jelennek meg a képernyőn: STOCK AT mutatja a részvények pillanatnyi árát; BONDS a társaság tartozását a hitelezőknek; a CASH a társaság pillanatnyi készpénzét; a NET WORTH a hálózat teljes értékét; TRACK a vonal hosszát; a PUBLIC a részvényesek számát (kezdőben 100.000); végül a TREASURY a saját tulajdonban levő részvényeket.

A CASH menüpontra clickelve a SELL ponttal félmillió fontonként kölcsönöket vehetünk fel, a REPAY ponttal félmillióként visszafizethetjük a tartozásunkat. Mint már említettük, a játék kezdeti stádiumában — az INVESTOR fokozat kivételével — inkább ne fozsorozzuk a kölcsönök felvételét, mert esetleg a kis vasútvonal nem haft annyit hasznolt, amennyit a hitelek után járó kamatok (az INCOME STATEMENT lapon az INTEREST/FEEES) elvisznek! Mihelyt a vasúthálózatunk kezd nagyobb pénzeket hozni, lehetőleg minél előbb fizessük vissza a kezdeti félmillió adósságunkat is (ezt természetesen csak akkor lehetséges, ha van annyi készpénzünk).

A BUY/SELL STOCK menüpontokkal vásárolhatunk/eladhatunk részvényeket 10.000 darabonként a saját (TREASURY STOCK) és a konkurrens társaságok részvényeiből. Saját részvényeket venni azért célszerű, mert ha jól dolgozunk, akkor a profit ránk eső részét mi vagjuk zsebre — más társaság részvényeit pedig azért, mert mi is profitálhatunk a konkurrencia erőlködéséből. Továbbá aki már egy keveset is hallott a tőzsdéről, az nagyon jól tudja, hogy milyen nagyszerűen tönkre lehet tenni egy átmeneti pénzzavarban szenvedő valakit egy kis tőzsdei manipulációval...

SURVEY: Földmérés. Választása után a játékképernyőben levő részen megjelennek az egyes kurzorpozíciókra jellemző számok. Ezeknek a vasútvonal építésénél vehetjük hasznát: túlságosan eltérő adottságokkal rendelkező pozíciókra épített vonalnak (például szomszédos mező és hegy esetén) a vonalon haladó szerelvény jelentős lassulni fog. Mivel a vonal építése közben a program úgyis szól, ha 1.75%-nál nagyobb emelkedőre akarunk építeni, ennek a menüpontnak nem sok értelmét látjuk.

NAME RR: Átkeresztelhetjük a vasúttársaságunkat és megadhatjuk három betűből álló rövidítését. Ha ezt nem használjuk, akkor a társaság annak a két városnak a névén fog szerepelni, amelyet először összekötöttünk egymással.

REALITY LEVELS: A játék elején kért nehezítési fokozatokat (DISPATCHER OPERATIONS stb.) kapcsolhatjuk be innen. Ettől függetlenül a pályafutásunk értékelése aszerint fog történni, amit a játék elején kértünk.

RETIRE: Visszavonulás az üzletből. A nehézségi fokozat, a pályafutásunk alatt összegyűjtött összes profit és a bekapcsolt nehezítések alapján bonust kapunk, majd egy PIRATES-hez hasonló besorolást kéményseprőlő a miniszterelnökig (vagy USA-ban játszva a hobóbtól az előnkig). A PIRATES-tól eltérően innen meg visszaláphetünk a játékbá.

Építkezés

A vasúthálózat kiépítése: Most már hozzávetőlegesen tudjuk kezelni a menüket, tehát akár el is kezdhetünk játszani. Mindenekelőtt válasszunk magunknak egy bázisvárost a mely térképen. Ertelem szerűen olyan várost célszerű kiszemelni, amely sűrűn lakott és a közelében több más város is fekszik. Így gyorsabb lesz a terjeszkedésünk úteme.

Ha megvan a kiválasztott város, kérjük a DISPLAY menüből a legnagyobb nagyságot. A térkép jelöléseit felesleges volna magyarázni, mert ha bárhova ráclickelünk, akkor infót kapunk róla. Az info tartalmazza, hogy a kiválasztott pozíció milyen típusú (tisztas/erdő/város/falu/válmilyen gyár/stb.) és milyen értékű lesz az ide épített vasútvonal (természetesen ennyibe is fog kerülni az építése, de egy pozíció nem csak egy mérföld hosszúságú). Ha településre vagy valamilyen nyersanyagforrásra (szénbánya, farm, stb.) clickelünk rá, akkor az info azt is tartalmazza, hogy mit lehet innen szállítani. Ha COMPLEX ECONOMY nehezítéssel játszunk, akkor — kék színnel — azt is láthatjuk, hogy az ide épített állomáson mit lehetne eladni.

A kurzort mozgathatjuk az egérrel vagy a kurzorbillentyűkkel (nagyobb ugrásokat a jobb felső sarokban lévő kicsinyített térképre clickelve tehetünk). A vasútvonal építése a 'Num/Lock' megnyomása után kezdődhet meg a numerikus billentyűzet segítségével. Mivel vasutat csak kézpénzért építhetünk, a kezdetben rendelkezésre álló milliókból húzzunk minél hosszabb vonalat a kiszemelt városok között. A későbbiekben további vonalat csak a már meglévő pályától húzhatunk tovább, máskülönben a program 'Must to connect existing track' felirattal fejezi ki elégedetlenségét. Y alakú elágazásokat is csinálhatunk, de két pálya nem lehet merőleges egymásra ('Illegal track configuration'). Elágazásoknál vegyük figyelembe, hogy a szerelvények nem tudnak 45°-nál nagyobb szögben elfordulni, tehát ha valamelyiknek ilyenre lenne szüksége a megadott cél eléréséhez, akkor továbbhalad a következő állomásig vagy jelzőig (Signal Tower) és onnan fordul vissza. Ha a DISPATCHER OPERATIONS nehezítést bekapcsoltuk, akkor az elágazásoknál feltétlenül helyezzünk el jelzőket is, különben vagy egymásnak fogunk engedni két mozdonyt vagy hónapokat várakozni az állomásokon a másik szerelvény elhaladására várva.

Ha a pályát olyan helyen akarjuk folytatni, amelynek magassági adatai lényegesen különböznek az előző pozíciótól (például mezőről hegyre), akkor a program figyelmeztet az emelkedő szögére (itt a szerelvények lényegesen lassulni fognak). Nagyobb emelkedőknél választhatunk alagútfúrást (BUILD TUNNEL) is, bár ez meglehetősen költséges mulatság. Ha a pályával folyón akarunk keresztülhaladni, akkor fa/vas/kőhidat kell építenünk 50/100/200.000 fontért (ezt is csak kézpénzből lehet). Ha INVESTOR fokozatban játszunk, akkor megteszi az olcsó fahíd, de magasabb fokozatokban a hidakat néha elmosa a víz. A hid javítása néhány hónap alatt magától megtörténik (az újságok megírják), de addig is állítsuk HOLD-ra a pályához vezető jelzőket, különben az erre haladó szerelvényeket el fogjuk veszíteni.

Vasútvonalat a tengeren keresztül is építhetünk (például Koppenhágába vagy Angliába), de egyrészt ez nagyon drága, másrészt a vonatok nagyon lassan haladnak az ilyen pályán. A pálya kialakításánál lehetőség törekedjünk arra, hogy két állomás között a lehető legrovidebb legyen — így lesz a leggyorsabb a szállítás. A legnagyobb hasznot ugyan mindenképpen a személyszállítás hozza, de a nyersanyagok szállításával is szép summákhoz és újabb szállítható árukhoz juthatunk. Nem árt tehát már a kezdet kezdetén néhány Sheep Farm-on és Coal Mine-on áthúzni a vasútvonalat, ahol alkalmasint szép kis DEPOT-okat emelve a városokba szállíthatjuk a gyaipút, a nitra-

tot és a szentet.

Állomások: Miután elszörtük a milliókat a vasútvonalra (a két vege a végállomásokként szolgáló városok legsűrűbben lakott részében legyen!), hitlere fogunk építkezni. Mindenekelőtt húzzunk fel állomásokat a városokba (BUILD menü BUILD STATION pontjára). Kezdetben megteszi a STATION típusúak is, mert azok csak feleslegbe kerülnek, mint a TERMINAL-ok. Építkezéskor megjelenik az állomás képe, megnézhetjük, hogy milyen típusú és mekkora mennyiségű árut szállíthatunk el innen évenként (SUPPLY) és milyen szállítmányokért fognak itt fizetni (DEMAND). Közben a program a közelében fekvő város nevének felhasználásával elkereszteli valami szép névre az új állomást.

Ha egy már kész állomásra clickelünk a térképen, akkor megjelenik az állomás látképe felette pedig azoknak az áruknak a 'listája', amelyek elszállításra várnak (WAITING FOR PICKUP). Ha több, mint 4 az elszállítható mennyiség, akkor a kocsi utáni zárójel mutatja a valós értéket. Ha COMPLEX ECONOMY-val játszunk, akkor a jobb oldalon láthatjuk azokat az árutípusokat, amelyekért fizetni fognak. A felvehető árut szimbolizáló vonalak alatti sáv színe mutatja, hogy az adott áru mióta vár berakodásra (sötétzöld: most érkezett; világoszöld: nemrég; piros: már jó ideje).

Mivel a kézpénzünket már ügyis elszörtük a vasúti pályára, elkezdhetjük az állomásokkal fejlesztési (BUILD menü IMPROVE STATION pontjára). Az állomások megépítése után rögtön időspórnak rájuk egy fordítót (Switching Yard), mert ez jelentős időmegtakarítást jelent. Nem rossz beruházás a játék elején felhúzni néhány Post Office-t és Hotel-t, mert ez eléggé megnöveli a személy- és postaforgalmat. Nagyobb hálózatalnál már nem árt több állomáson Engine Shop-ot is elhelyezni, hogy új szerelvény szolgálatba állításakor ne a világ másik végéről kelljen indítanunk az új vonatot.

Az ellentéll állomásaival kapcsolatban megjegyzendő, hogy néha több sint is becsatlakozhat az állomásaikra. Ez nekünk sehoggy sem sikerült: csak egy ki- és egy bevezető sínpart tudunk az állomásokhoz csatlakoztatni. Ezek csak általános építkezési irányelvek a kezdéshez — de a játék közben majd mindenki szépen megtanulja a saját káran, hogy hogyan alakítsa ki a hálózatát.

Vonatok

Miután már van állomásunk, a BUILD menü NEW TRAIN pontjával újtárra indíthatjuk az első vonatot. Először ki kell választanunk a mozdonyok közül, hogy milyen típusú akarunk megvásárolni. A mozdonyoknál elsődleges szempont a sebesség, tehát nem mindig a legmodernebb típus a jó választás! Kezdetben csak egy vagy két típus közül választhatunk, de az idő múltával az újságok egyre újabb fejlesztésű masinákról számolnak be. A modernebb változatok néha lassabbak az előzőnél, viszont több kocsival is tartani tudják a sebességüket. Azt mindenki döntse el maga, hogy hosszú szerelvényeket akar közepes sebességgel vonszolni, vagy rövidebbeket gyorsan...

A típus kiválasztása után ki kell választanunk az indítóállomást (ha még sehol sem építettünk Engine Shop-ot, akkor ez automatikusan az a város lesz, ahol először állomást létesítettünk), majd előgördül a mozdony és összeállíthatjuk a szerelvényt. Ha az indítóállomás nem szerepel az új vonat leendő menetrendjében, akkor célszerű azonnal NO THANKS-et választani — egyébként értelem szerűen olyan kocsikat tegyünk fel, amilyen árut az indítóállomásról el lehet szállítani.

Ezután következik a menetrend összeállítása. A menetrend és azon belül a szerelvény összeállítása (ne közeledjen üres vagy félig üres kocsival) elsődlegesen fontos a gazdaságos üzemeltetéshez, ezért nem árt minden szerelvényünket folyamatosan ellenőrizni, amíg el nem érünk egy optimális összeállítást. A játék közben többféle módon is átkapcsolhatunk valamelyik vonatonk menetrendjére:

— a képernyő jobb oldalán kis ábrákra clickelve (ezek folyamatosan mutatják a szerelvények jelenlegi összeállítását, az alattuk levő sáv pedig a pillanatnyi haladási sebességüket);

— a játéktérben a kurzort a mozdonyra visszük és még egyszer ráclickelünk (ez csak a nyílt pályán haladó szerelvénynek lehetséges);

— a REPORTS menü TRAIN INCOME pontjára megjelenő listában a kívánt szerelvényre clickelünk.

Wine és az Armaments romlandó áru, tehát ha nem szállítjuk őket azonnal el a lőhelyükről, akkor nem árt nekik tárolókat építeni (ld. a BUILD menü IMPROVE STATION pontját), különben szépen elfognak.

Fast/Slow/Bulk Freight: Amikor az éves mérlegnél szó volt a különféle szállítási módokról ezt a három fogalmat nem túlzottan magyaráztuk meg. Most egy példán keresztül pótoljuk a mulasztást. Tegyük fel A állomás vonzókörzetébe tartozik egy nagyobb szénlőhely, B állomásnál van egy *Steel Mill*, C állomásnál pedig egy *Factory*. Ez nagyon pozitív dolog és már indítjuk is a tehervonatunkat. Ha egy **gyar nyersanyagot kap, akkor azt azonnal feldolgozza: ugyanannyi kész termékét állít elő, amennyi nyersanyagot kapott.** A példánál maradva: ha a vonatunkkal elhazunk A állomásról 40 tonna *Coal*, akkor B állomáson ezt a kocsit le is cserélhetjük *Steel Carra*, mert ott rögtön lesz 40 tonna bepakolható acél, amit vihetünk tovább C-be, ahol tárt karokkal várja a *Factory*, hogy *Armaments* legyen az acélból. Ez a **FAST FREIGHT**. Ha C állomáson a szerelvényünkben nem cseréljük le a *Steel Cart Armaments Carra*, akkor a fegyver ottmarad az állomáson. Ha fegyvert a későbbiekben áthozzuk egy olyan állomásra, ahol *Fort* is van, akkor ez **SLOW FREIGHT** (vagyis a kész termék nem azonnal került elszállításra). Ha a **COMPLEX ECONOMY** nehezítés nincs bekapcsolva, akkor a C-n maradt fegyvereket bármelyik állomásra vagy terminálra áthozhatjuk, fizetni fognak érte — ez a **BULK FREIGHT** (végterméket szállítottunk vagy a nyersanyag nem került a célállomáson feldolgozásra). Felhívni a figyelmet arra, hogy a gyár csak akkor dolgozza fel a nyersanyagot, ha azt mi hoztuk ide — az a nyersanyaglőhely és a feldolgozó üzem ugyanannál az állomásnál található, akkor a termelés nem indul meg! Ilyen esetekben segít az a trükk, hogy a városból kifele vezető sinen elhelyezünk egy jelzőt, a szerelvény menetrendjében pedig egymás után ugyanazt a várost adjuk meg, de először a nyersanyagot vesszük fel, másodsorra pedig a kész terméket. A szerelvény a jelzőnél megfordul és visszahozza a nyersanyagot, majd másodsorra már a feldolgozott termékkel megérkezik a fut ki. (Ez a **FASTEST FREIGHT?** — **CoVboy**)

Rate War: A konkurrens vasúttársaságok vonalait nem kereshetjük saját pályával, viszont az állomásaira mi is behúzhatunk egy sínpart. Ilyenkor szállítási verseny (**RATE WAR**) alakul ki a két társaság között. Mivel nem a forgalom dönti el, hogy ki fog nyerni, hanem az, hogy a városból ki visz el több árut, célszerű még a verseny megkezdése előtt egy üres motorvonatot (*Caboose only*) megindítani a legközelebbi városunkból arrafelé. (Az üzleti háború idejére érdemes akár egy új vonatot is rendszerbe állítani — ha győzünk ügyis szükség lesz rá, ha veszünk, akkor kivonjuk a forgalomból.) Ha a "meghódítandó" állomáson nincsen valamilyen feldolgozó üzem, akkor — a gyorsaság érdekében — a megszerzendő város felé mindig motorvonattal menjünk (egyébként **FAST FREIGHT** ilyen helyeken is alkalmazható). A verseny két üzleti periódusú tart (ha a második is döntetlenül végződött volna, akkor a következő nyert periódus fog dönteni). A periódusok végén a szokásos infokon kívül kapunk egy összesítést a két szembenálló társaság által elszállított árumennyiségről: a legértékesebb a személyforga-

lom, de az egyéb áruféleségeknél is legalább +10-20 tonna kell a főlény kivívásához. Ha a városi tanács döntött, akkor a vesztes társaságnak távoznia kell a városból (a vasútvonalát az állomás vonzókörzetének határáig lebontják). Ha veszítettünk, akkor az éppen város felé tartó vonat a legközelebbi jelzőnél megáll — ha ilyen nincsen, akkor eltűnik a semmiben. Ha valamelyik városban egy *Rate War* elvesztettünk, akkor azt többet már nem 'támadhatjuk'. Így tehát győzni kell, mert elég kellemetlen az ellenfelek számára, ha a hálózatukat mondjuk pont közepén kettévágjuk... Ha a **CUT THROAT COMPETITION** nehezítés nincs bekapcsolva, a konkurrencia békénhagy bennünket az állomásainkon, egyébként mi is számíthatunk ilyen kis kedveségekre.

Értékelés: Az üzleti periódusok végén megkapjuk az elmúlt két év vasúti szállításainak statisztikáját (ld. **REPORTS** menü **INCOME STATEMENTS** pontját) és a társaság mérlegének állását (ugyanott, **BALANCE SHEET**), majd a részvényfőzsdre állapotát vizsgálhatjuk, az **ACTION** menü **CALL BROKER** pontjához hasonlóan. A **STOCK DROPS/STAYS/RISES** sor tájékoztat a részvények árának módosulásáról, az **AVERAGE PRICE GROWTH** a részvények értékének százalékos növekedéséről és az **INVESTORS ARE CONCERNED/PLEASED/ECSTATIC** pedig a részvénytulajdonosok elégedettségéről. Amikor ez utóbbról **LOOKING FOR NEW PRESIDENT** feliratot találunk, nem árt a következő 3-4 évben kicsit módosítani az üzleti stratégiánkon, mert hamarosan ki fognak rugni bennünket.

A jobb oldalán levő kis képecskék mutatják a konkurrens társaságok közötti rangsort, amelyet a részvényárak, a hálózat értéke (**NET WORTH**) és a tulajdonosok száma (**PUBLIC**) alapján számol ki a program.

Az üzleti periódusok végén tájékoztatást kapunk

- az esetleges rekordjainkról (árumennyiség, átlagsebesség illetve profit tekintetében)
- a **HOLD** állásban felejtett jelzőkről (**HOLD SIGNAL NEAR <állomás>**)
- azokról a vonatokról, amelyek nem hoztak nyereséget (*Train #<sorszám> has no revenue*); ezeket vonjuk ki a szolgáltatból vagy módosítjuk a menetrendjüket.
- azokról a vonatokról, amelyek nincsenek karbantartva (*Train #<sorszám> has no maintenance*); ezeknek az útvonalán nem árt valamelyik állomáson egy **MAINTENANCE SHOP**-ot építeni, mert drágul az üzemeltetésük költsége és előbb-utóbb szét is esnek.
- ha a részvényeinket "osztják" (*Your stocks splits two for one*). Ez olyankor következik be, amikor eléri a 100 fontos értéket: a vásárlási árú a felére esik vissza, viszont a duplájára növekszik a részvénytulajdonosok (**PUBLIC**) száma.

A játék véget érhet azzal, hogy kirúgnak a részvényesek, lejártszunk 100 évet vagy **RETIRE**-ral befejezzük a játékot. Ekkor a nehézségi fokozat, a bekapcsolt nehezítések és a pályafutásunk alatt összeszedett profit alapján **bonus** pontszámot kapunk, majd mindezek alapján a program — a **PIRATES** — elmondja, hogy a további életünket milyen társadalmi helyzetben élhetjük le.

Hirtelen nekifutásra ennyit sikerült összehoznunk a játékról, de ez csak a bemelegítés. A hírek szerint az eredeti játékhoz egy kb. 200 oldalas kis "füzetecskét" adnak használati útmutató gyanánt, szóval még egész tűrhetően cruncholtuk a lenyegét... A **RAILROAD TYCOON**-hoz hasonló játékokkal csak az a probléma, hogy a leírások nagyon lassan készül el, mert az ember abszolút nem irkálni akar rájuk, hanem játszani velük (a **Microprose**-játékoknak ez egyébként is általános gyengéje — tényleg, miért van az, hogy ók csak jó játékokat dobnak piacra?!). A grafika az utolsó pixelig megegyezik az Amigát megelőző PC-változattal (ezt lehet kihozni egy EGA-ból), zene nincs, csak hangeffektusok. Nem akarjuk senkire rátküldeni a **RAILROAD TYCOON**-t, de ha valaki megtanul játszani vele, akkor nagyon hosszú ideig nem lehet majd elrágatni a gépe elől! Mindenestre az biztos, hogy nagyon előkelő helyet foglal el a mi örökös top-listánkon. A játék azonban úgy látszik, nem csak nekünk tetszik; az április végén megrendezett hagyományos **Golden Joystick Award**-on ez lett 1990-91-es szezon legjobb legjobb PC-játéka, de a legtöbb újság és áruház Amiga top-listáján is az első három hely valamelyikét foglalja el. Menjetek csak zakatolni egyet — majd mindjárt meglátjátok, hogy mennyire igazuk van!... (Arról nem érkezett hír, hogy a PC és Amiga-verzió után megpróbálják-e 64-re is átkonvertálni a játékot — de annak idején a **SIM CITY**-ről sem hittük volna, hogy át tudják írni. Tehát lehet reménykedni és várni!)

**Nincs szükség véletlenül egy gyönyörű
CoV Évkönyv előfizetési csekkre?**

THE DETECTIVE GAME (64)

Azzal, kell kezdenem, hogy ez nem egy teljes leírás csak egy kép a játék irányításáról, és elindulás a megoldás útján, a játék egy rendkívül kedves, szépen kivitelezett, program, megoldva, a programozók néha morbid humorával. A bejelentkező kép alapján a program megkezdő a szereplők karakterének bemutatását. Így hát én is bemutatom őket: (szabad fordítás)

- **INSPECTOR SNIDE:** A Scotland Yard nyomozója, mellesleg őt alakítjuk a játék folyamán.
- **REVERAND WRINKLEBUM:** A család tisztelése, akinek felesége rejtélyes módon eltűnt évekel ezelőtt.
- **MAJOR SLUDGEBUCKET:** Visszavonult őrnagy, aki teljesen ártalmatlan.
- **CYNTHIA SLUDGEBUCKET:** Rendkívül aranyos, és szemtelen lányzó, az őrnagy lánya.
- **HILDA CRUMBLE:** A család szakácsnője, akinek specialitása a sajtos makaróni.
- **MR. DINGLE:** A családi ügyvéd, aki azért jött, hogy a végrendeleteket felolvassa.
- **GABRIEL GASBAG:** a szobalány, aki rendkívül csinos és szép, de iszonyú buta.
- **PROFESSOR BULL:** Mr. McFungus (majd rá később térünk ki) régi barátja, aki komplett örült.
- **DOKTOR MORTEM:** A család orvosa
- **BENTLEY THE BUTLER:** Mr. McFungus inasa, aki nagyon rossz szemmel nézi működésünket, és nem segít nekünk.

A story alapja, hogy Mr. McFungus a gazdag öreg meghall. Így hát akcióból lép Inspector Snide, hogy a gyilkos nyomára bukkanjon. Ekkor érkezik meg Mr. Dingle az ügyvéd. A játék akkor kezdődik amikor (persze utólag) megérkezünk Snide-dal a házba. A szereplő ins. Snide-ot a Port-2. joy-val tudjuk irányítani, rendkívül egyszerűen. A magasabb szintű irányítás: (pl. kinyitás, megvizsgálás) ikonokkal lett megoldva 6. -ill. 7. főképen, és a sok melléklet ismertetése következik most. Mivel kis képernyőjű monitoron v. Tv-én nem nagyon láthatók az ikonok, ezért számolni fogom őket, így: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.

A Fő-ikonok

Az ikon-táblázat ha ajtó előtt állunk akkor a '2' fire-rel, ha nem, akkor az '1'-gyel hívható be a képernyő alján. Mert ha ajtó előtt állunk, akkor a B) parancsikon-jelentkezik be, de erről majd később.

1. Jelentése: kinyitás, de ezt használhatjuk a tárgyelvételre is. Ajtón kívül mindent nyit, ami nyitva van. Nyitás után megjelenik a képernyőn annak a tárgynak a neve amit találtunk. Ha rámeccsünk a téglalappal és megnyitjuk a fire-t fölvetta a tárgyat. Egyszerre 5 tárgy lehet nálunk, tehát felesleges dolgokat kár fölvenni.
2. Jelentése: megvizsgálás, mindent megvizsgálhatunk, és általában ha semmi különös nincs rajta akkor kiírja a tárgy megnevezését, vagy ha neve nincs akkor azt, hogy nincs ott semmi. A hulláskat is ezzel azonosíthatjuk.
3. Megnyomásra a következő üzenetet kapjuk:
THE TIME IS NOW
09:20
PAUSED PRESS FIRE TO CONTINUE
Tehát pause-oltuk a játékot, amelyet fire-rel indíthatunk el.
4. Alapvető jelentése: a nálunk lévő tárgyakkal való manipulálás, 5 fajta ikonja van.
A nálad lévő tárgyak.
Tárgyak lerakása.
Tárgyak megvizsgálása
Kinyitása.
Kinyitása valamivel, elvileg a tüzelés lenne, de ha az ember pl: az őrnagy töltött puskájával erre az ikonra meccsünk; akkor ezt az üzenetet kapjuk:
YOU CANT USE THAT HERE, YOU MIGHT HUNT SOMEONE, azaz ha ezt használjuk akkor megsebesíthetünk valakit, és nem történik semmi.
5. Jelentése: A nálunk lévő tárgyak egymás közötti használata 4féle használati utasítás van:
OPEN = nyitni
BREAK = törni, szakítani
CUT = vágni
EXAMINE = megvizsgálni
6. Jelentése: Ki a gyilkos, azaz kit gyanúsítunk emberöléssel. De ha valakit le akarunk tartóztatni bizonyíték keil.
7. Jelentése: Kihallgatás. Ez az ikon csak akkor jelenik meg, ha valaki, rajtunk

kívül van egy szobában.

- (1.) gombnyomásra a program közli hogy ki van a szobában.
- (2.) hogy ő vár ránk.
- (3.) három fajta dologról kérdezhetjük a személyt:

- I. MR. MCFUNGUS (MCFUNGUS-Ról)
- II. - AN OBJECT (Egy nálunk lévő tárgyról)
- III. - ANOTHER GUEST (Egy másik vendégről)

Az ajtó kinyitására, ill. bezárására használható ikon. Csak akkor jelentkezik be a B-fajta ikonok ha közel állunk az ajtóhoz.
Jelentése: ugyanaz mint a 4., csak ajtó előtt is tudjuk kezelni ezt az ikont.

A hullákról csak annyit, először Mr. Dingle-t gyilkolják meg, majd Cynthia Sludgebucket-ra, rácsik véletlenül egy pianinó az emeletlőről. (A vegeterdiényt el lehet képzelni.) Doktor Mortem késszuras áldozata lesz, Gabriel Gasbag pedig szobájában halálozik el. Amikor egy hullát megtalálunk, remek gyaszzene hangzik fel. Hát egyelőre ennyit a The Detective Game-ról.

A felhasználható tárgyak

1. HAMMER — Kalapács
 2. CANDLESTICK — Gyertyadarab
 3. DIRTY PLATES — Mocskos edények
 4. SILVER TRAY — Ezüst talca
 5. CUTLERY — Evőeszközök
 6. MIRROR — Tükör
 7. BOTTLE OF PILLS — Gyógyszeres üveg
 8. COLOGNE — kölnivíz
 9. BLACK BAG — Fekete táská
 10. BRIEFCASE — Aktatáska
 11. PADDED ENVELOPES — Kiomott borítékok
 12. HOT WATER BOTTLE — Meleg vizes palack (ágyemelgítő)
 13. BOMB — Bomba
 14. JACKET — Férfi kabát
 15. ELEPHANT GUN — Elefántölő puska
 16. BLANK BULLETS — Használatlan golyók, lövedékek
 17. BOTTLE OF WINE Boros üveg
 18. COMB — Fésű
 19. KNIFE — Kés
 20. PAINTING (v. PICTURE) — Festmény v. kép
- Tisztelettel:
Urban Márton, Budapest

THE GOONIES (64, Plus4)

Először is egy nagyon fontos dolog. SPECIAL THANK TO: Mohi Brothers (Mohácsi Péter és Mohácsi János) for the cheat tip and Gabriel Co. (Gabuul - Szabó Gábor) for corporation. Nélkülük ez a leírás homolyan nem született volna meg.

Ez a feledésbe merült játék egy feledésbe került aranyos kis vígjáték elég jól sikerült programváltozata. Nálunk a filmet ugyan nem vetítették, de látás vagyok benne, hogy aki megtehette, látta annak idején videón. A játék műfaji meghatározása meglehetősen nehéz feladat, mert jóval több egy arcade-nél, de persze elmarad a mai legdesz adventure-k mellett. Aki örömrúdia rángatása mellett némi intellektuális élményre is vagyik, az mindenesetre jól szórakozott/szórakozik majd vele.

A főhősök kalandvágyó tizenévesek, éppen a nagy nyári rohadásukat töltik,

amikor a padlásukon régi tengerészfelszerelések között egy térképet találnak, amely azt jelöli, hol található a nagy kalózvezér életműve. A megadott helyen egy bizalomromboló öreg, elhagyatottnak látszó házat találnak, ahol a kincshez vezető földalatti járat lejáratainak kell lennie. Azonban egészen véletlenül egy tökéletesen gengszterbanda is pont ezt a házat választotta telephelyül, és a kalózvezért sem a bölcsészkarról menesztették: a kincshez vezető úton otfellejtett néhány halálós csapdát (hatékonyági indexük a csontvázrűségéből számítható). Következésképp utunk folyamán ezzel a két tényezővel fogunk elsősorakozni, míg végigkötetjük nagy vonalakban a film helyszínét. A játékkesztők arra azért vigyáztak, hogy a film semmit ne segítsen a teljesítésben.

Az én változatomban egy THE GOONIES nevű 167 blokkos főprogramból áll, ezt

kell tölteni (a gyorsító nem díjazza). Ezután töltődik a zenét tartalmazó 21 blokkos file, a többi 9-16 blokkos file a nyolc pályát és a záróképet tartalmazza. Először a nyitóképet látjuk, miközben a filmben elég jó utánzata szól, amely minden pályánál más feldolgozás, az 'S' billentyűvel kapcsolgathatjuk. Felül található az állapotsor a pontszámmal, a rekorddal és az életek számával, ami kezdetben (és egyéb furtangos úton-módon) nyolc. Amíg békén hagyjuk a kezdőképet, be-be töltöget véletlenül egyet a pályák közül, majd demózik egy cseppet. Innen lehet ötleteket lopni, hogy mivel érdemes próbálkozni, de meg kell hagyni, hogy egyszerűen el van találva az adható segítségnek infimiuma. Mászkálni PORT1-ből tudunk, ennek nyomására töltődik az első pálya is (a többi a pálya teljesítésével automatikusan). Pattogás

felelő ill. átlosan. A kezdőképhez bármikor visszatérhetünk 'F1'-gyel, fagyasztni (és olvasztni) pedig a 'SPACE'-szel tudunk. Előre elárulhatom, hogy nem lesz túl nehéz dolgunk, mert egyrészt itt van az a nagyszerű leírás, másrészt pedig... megnyomjuk hirtelen a 'V' billentyűt! Az állapotosr alatt a PAUSED helyen megjelenik a sokatmondó 'V Y BY SES' felirat. Így van, ebben a programban bizony crackerek jártak, és legnagyobb körültekintésük ellenére is bennefelgették egy cheat-et. Ez lehetőségek tárházát nyitja meg előttünk. Végig tudjuk játszani a játékot. Ezután ugyanis 'F7'-tel visszatuningolhatjuk életünk számát nyolcra. Igaz a pálya ettől resetelődik (amit eddig mahánatunk rajta, az eredeti állapotába visszaáll), de még mindig jobb, mint idegörsötést kapni az újrakezdéstől. Ennyi tulajdonképpen elég azoknak, akik egyedül akarják végigjátszani, esetleg meg két segítség a kissé óvón aluli rejtvényekhez:

- Nem találd a lejárót? Hát ez bizony igen kinos! Mi van itt a közelben, ami terekeny és súlyos???

- Ha nem indul a hajó, ott van a két tengerész: Csak a megfelelő helyre állnak, és az egész máris.....

Most pedig megyünk szépen a pályák szerint, ha van itt még valaki egyáltalán... LHOUSE:

Abban a bizonyos házban találjuk magunkat, a lejárót már nekünk kell megtalálnunk. A földszinten a bejáratnál találjuk a két irányítandó srácot. (Egyikük társ a derek CoVboy, (Fején sapka, rajta cowboyt.) Eppen ez az, hogy ketten vannak! Ez a játék alkalmazta először, hogy egyszerre két figurát kell irányítani, közöttük tűzgombbal válthatunk. Mivel arcade dolgokat is kell művelniük, ez újfajta nehezítési lehetőségeket nyújt, mert bármelyik sérülhet közülük, ha áll, akkor is. (Ez csak életvesztéssel jár, pályaresettel nem.) És mivel minden pálya egy logikai feladvány is egyben, speciálisan erre a kétféle koncepcióra épült, és bonyolultabb, mint társai.

Egyelőre közömbös, hogy mit melyik figurával csinálunk. Menjünk fel az egyikkel a létrán az emeletre! Közben az alagsori ajtóból időnként kirohan a gengszterfiúk öse, és az arrajáró sráccal valami olyasmit csinál, mint az Aliensben az alienek. Egyelőre tehát az alagsorban nem érdemes mászkálni. Az emeleten azt tapasztaljuk, hogy hiába pattogunk, nem érjük el a toronyba vezető létrát. Menjünk el balra óvatosan! Hopp, a szék picit odébbcsúszott, amikor odaértünk, és kaptunk 200 pontot. Ugorjuk át a széket, mielőtt a falhoz tolnánk, és toljuk pontosan a létra alá. Megérkeztünk a toronyba, és jóllehet nagyon gyanus, hogy ki lehet menni a tetőre, inkább álljunk oda a jobboldali nyomathoz. Nem egy IBM, de rendszeren nyomtatja az új 5000 Ft-osokat ha ott állunk mellette. És közben az óreglány mit sem sejtve a forint inflációjáról odarohan a gép alá, és szedegeti az ablakon kirepült bankokat, és annyira kapzsi, hogy azt sem veszi észre, hogy ebben a szériában nincs benne a biztonsági szál! Ezt még kihasználjuk

egy párszor, ha ki akarunk tolni vele. Váltás a gombbal, és a másik fiúval máris ott vagyunk az alagsorban - amíg a gép megy, velünk nem foglalkoznak. Bemegyünk a sarokba, és átlosan ugorva lerülünk az üvegalkalmatosságot az állványról (a filmben ez akvárium, itt inkább szeszfőző akáza lenni), ami hangos csörömpöléssel bezárja a padlót, és ime megvan a lejárát! Hogy erről a gép is tudjon, álljonok egészen jobbra. Már csak a fenti fickó kell lehozniuk ide, amely az eddigiek alapján ugye ellentmondásba ütközik, hiszen akkor leáll a nyomda, és biztonságatlanná válik az alagsor. Ekkor a következő trükköt csináljuk, ami elég árkaodos lesz. Akkor menjünk el a nyomdától, amikor a nyomólemez éppen lefele tart. Most várjuk ki, amíg az óreglány megint kijön, és gyorsan abban a pillanatban nyomjunk egy(!) bankot! Vele együtt leiramodunk, és ha jó gyorsan csinálunk, pont akkor érünk az alagsorba, amikor a pénz, és így éppen le tudunk menni a másik gyerekekhez. A lyuk felett rántás lefele, mert anélkül nem megy a létesítés! A nyomdaért és az üvegért 100-100 pontot lehet kapni, plusz 1000-t a pályáért (ez mindenhol így van).

PIPES:

Nem túl eredeti, a kulcs kőbánya-alsórol is látszik. Először hozzuk át a két srácot az excentrikusok: amikor lefele tart a kő, támaszkodjunk neki, így optimalisan átessünk alatta a felemelkedésnél, csak időben álljunk meg, ha átértünk alatta, ne kerüljünk a következő alá. Es ott vagyunk a legfelső szint jobb oldalán, amikor hirtelen jobbról kivág elénk egy örült denevér a kereszteszében (nem taxizott ez előtte?). Adjuk meg a jobbikét, mert ne kelljen már nyomogatni a Ft... A denevér egészen az alsó szintre megy, de ott a leendő ajtó előtt meg felemelkedik. Amint eltűnt, jön felül a következő. Ereszkedjünk le az egyikkel a primitív liftszerűsége, aztán másszunk le a létrán is. Induljunk el balra, és ha megállunk a tekerentyűnél, felemelkedik a középső vizes szintet elzáró kő, és ekkor a denevér is oda megy be. Itt váltsunk, és a másik sráccal leereszkedünk, és ráugrunk a vizen lévő labdára. Élesben tapasztalhatjuk Newton bácsi ill. törvényét: a joy-t pont az ellenkező irányba kell húzni, mert ugye a labda forog atlatunk, és attól megyünk előre (hátra?). Annyira mozogunk el, hogy a batyó le tudja eresztani a követ, mert a denevér így meg a végén beugrana hozzám szétréznél. Vele pedig álljunk be szorosan az ajtó mellé, mert így meg a denevér arra fog menni. Váltás, és eljárszuk azt, amit főtt a kövekkel, de itt nem javasolnám, hogy a le-le süjtő bárdokhoz bárki is dörgölőzzön. Ha eljutottunk a tő végére, nagyon vigyázzunk, mert a földre felugráshoz is nyilván pont az ellenkező irányba kell átlosan húzni a joy-t, különben pusztá adunk az egyik bárdnak. Irány bal, felugrunk a függeszkezőre, és odafüggeszkezdünk a kulcsához. Aztán egyszerűen lemegyünk batyóhoz a baloldali létrán. Az ajtó kinyílik, készen vagyunk. A kulcsért 200 pont a miénk.

COP3:

Na ne! Mégegyeszer??? Na nem. A pálya

ugyanaz, csak alulról kezdünk, és hiányoznak a kellekék, helyettük néhány gözcsomó bugyborog. Ez egy göztürdő, csak éppen a csövek és a csapok láthatatlanok, de mászhatók. (Olyan, mint a Total Eclipse II. Thebes-B-je, csak ezt meg tudom csinálni dsz monitor nélkül is.) A nehezéget a fent szaladgáló törülközőt viselő örült jelenti, aki halálosan meleg gözcsomókat enged lefelé bizonyos megszábot helyeken. Ezeket figyeljük meg, és ott ne ácsingozzunk! Másszunk fel az egyikkel a jobboldali létrán, hogy egy szinten legyünk a középtűt található csövel (feljebb mászni felesleges — valójában ez a létra vége). Egy picit elmozgunk balra, és a felső nagy gözcsomó mellett telepörtalódik. Közben megjelenik az egyik gengszterfiú, és baloldalt le-fel mozogva elsüt egy-egy lövést. Kellemetlen lehet néha, de elég lassan csinálja, és még időben el lehet mozdulni. Álljunk el onnan, hogy a másik fiú is fel tudjon jönni a létrán, mert most ott a gázcsomó van. Álljunk a cső közepére. Az első fiú pedig az ismert módon hozza le a fenti gözcsomót: maradjon a létra mellett. Váltsunk, és a másikkal egy láthatatlan létrán tudunk másszni egy darabig, onnantól pedig bal-fel-fele pattogva elérjük a rohangalós passas szintjét — ez nehéz, mert el kell kerülni a gözcsomót, meg a lövést is. Láthatatlan rúdon tudunk jobbfelé kapaszkodni jobb-fel-felé húzva a joy-t, és a lift helyen lemaszunk ahhoz a gyanus fehér valamihöz. Itt nem érhet golyó, mert töltek balra fal van (alattunk is, ezért kellett ez a koibászolás). Ismét váltunk, és az előbb leírt módon ugyanahőz megyünk, ahol a kulcs volt az előző pályán. A földdel egy szintben a víz felett egy kis föld van, azon tudunk elmozni a néhai kulcs alá, és ott egy létrán lemegetünk, és az alsó kis gözcsomót meg tudjuk közelíteni balról. Itt is van egy csap, ami ezt a gözt abba a fehér valamibe vezeti (CoVboyler?), amire az 200 ponttal megdagad. A másik sráccal közben másszunk fel, és érítsük meg a néhai lift eresztőjét. PUKK! Oda a CoVboyler, de nyertünk egy kijáratot. Juttassuk el az ismert módon az első srácot is oda. Közben a társával másszunk fel a lift mellé, mert ott van az a csap, ami most az ismét fent lévő gözcsomót újra visszateleportálja alulra, hogy ő is át tudjon jönni a jobboldalra. Ha ketten ott vannak, tőhódik a következő pálya. Azért elég debil volt ez a teridőbe kapaszkodós játék.

CANNON:

Fussunk gyorsan a kő után, és ugorjunk rá a felőgő vécelehűzóra, mert még le talál esni a szakadékba. Ekkor egy fémdarab csapódik fel, ami visszaveri baloldalt a követ, de most aztán ugorjunk le a kapcsolóról, mert az így keletkezett lyukon közepen leessik az alsó szintre. Na, ez a lényeg. Lent ugyanis egy ajtó található, ami úgy nyílik, hogy a megfelelő kallantayúra rá kell ejteni valami nehezét. Épp itt gurigatunk egy kövel (próbáljuk meg azzal! A feladat világos: a fiúk között megfelelő időzítésekkel váltogatva az egyikkel ügyelünk a kőre, a másikkal lejebb megyünk egy szintet.

Ekkor nyitvahagyhatjuk a középső lyukat, hogy egy szinttel lejjebb tudjunk gurigázni a másik fiúval, miközben az előzővel másztunk felfelé. Minden szinten van egy kapcsoló, egy lyuk és egy visszapatintó. A kapcsoló egyszerre nyitja a lyukat és emeli fel a visszapatintót, amíg lögnék a szerez: Alul (ha már odáig elszenvetünk) vigyázzunk! Ugyanis először oda kell menni a hidraulikus masinához, és nekítámszkodni jobbról, és állítja be a terelőlapátot az ajtónyitó kallantúrára. Az alsó szinten pedig a lyukon csak a jobbról érkező követ engedjük le, mert csak ez repül a terelőlapátra. A fene ette ezt az ajtót, valaki háromra zárta, tehát mindezt, még kétszer kell megcsinálni. Csakhogy a következő követ tuti, hogy nem fogjuk elérni, és megátjítjuk, hogy mi történik, ha rossz helyre esik: egy másik kallantút talál el, ami emel egyet egy kalapácson, az meg ráút egy harangra, és feleléstől a benne lakó denevéreket. Most aztán menekítsük a fiúkat! Legfelül jobboldalt biztonságban vannak. Jöhét a következő gurigázás ha feloszlatok a denevérek. Egyébként a kalapács egy köre nem emelkedik fel teljesen, csak az elején navajon ki végállapotba tette. Egy rácsot 35 pont jár, ha mind a három eltűnt, oda kell beesni.

SKULL3:

Egy barlangi patak partján griftojásokból fogunk letrát építeni. Biztató nem? Itt is találunk 2 kapcsolót alatta dobbantópárnával, hogy el tudjuk érni őket. Arra válok, hogy a baloldali hidat felemeljük a patakról, a jobboldalira pedig tegyenek egyet. A közepen található koponya egy teleport, ugyanis a pálya elszeparált barlangi termékből áll. A bal szem a bal alsó terembe, a száj a jobb felsőbe, ez utóbbi baloldala a jobb szembe, így a jobb alsó terembe vezet. A termekben meg-megjelenik egy bazi nagy madár és egy tojást. Ezek közül azokat tudjuk hasznosítani, amit a jobb felsőbe rak (megtöljük jobbra, ki a szemem keresztül, le a patak mellé) v. a jobb alsóba (ugyanúgy tojtok, csak közelebből kell kezdeni). Ekkor az egyik felptann a jobboldali felögóra, mire a jobboldali patakon hidt épül. A másikkal oda kell menni, és a tojást feltolni a túloldalra levőre. Így épül automatikusan a létra, amihez 5 db kell, hogy elérjük a kijáratot, 1 db-ért 50 pontot kapunk. Problémát okoz, hogy a baloldalra rakott tojásokból egy idő múlva denevér kel ki, aminek még nem ismerték fel jétékony hatását a természetgyógyászok. Úgy toinuk ki ezekkel, hogy betoljuk a baloldali hidra, és a baloldali kapcsolóra ugorva felnyitjuk a hidat, a tojások pedig a vízben inaktívalódnak. Ez a pálya nem is olyan könnyű (örökeltek nekül idáig ment), mert a griffmadárt nem tudjuk kikerülni, ha azonos teremben vagyunk vele, és ha nem sietünk, kikel egy-két Batman is. Végül mindkét fiatall felmászunk a tojásokon, és elmegyünk a jobboldali alagútban.

ORGAN:

Semmi logika, túl kell élni. A közepen látható orgona három különböző színű

billentyűjére cseppnek esnek, amitől az azonos színű szintek eltűnnek a pályán. Csak annyit tudok mondani, hogy induljunk el az egyikkel jobbra, és álljunk olyan helyre, ahol nem eshet vízcepp a fejünkre. Előbb utóbb eltűnnek a piros szintek, és ha mákunk van, akkor érkezzünk le, amikor a kék meg ott van. Felmászunk a létrára, és megtögtük a kapcsolódó kapcsolót. A másikkal hasonlóan lejutunk, és vele már be tudunk menni a vasajtón, mert az a kapcsolóra kinyitolt. Ez jobb felülre vezet (mivel ellentétes joy-irány vezet ki belőle, ha a kezünk rajta marad, ott fogunk ocszillálva divergálni az ajtó epsonin sugarú környezetében). Innen értelemszerűen tudunk lejjebb jutni, csak a cseppekre kell vigyázni. Legalut pedig jó útemben kell a szinteken ugrálni, hogy a víz felett átjussunk a túloldalra. Itt is van egy kapcsoló, hogy a társunknak is ki tudjuk nyitni az ajtót, hiszen le kell szállnia a kapcsolóról, hogy átjöheszen. Itt az a nehézség, hogy mindent jó útemben kell csinálni (ami nem tapasztalható ki), mert egy eltűnő szinten állva a vízbe pottyannak, de egy hirtelen odébállásnál pedig kaphatunk egy vízceppet a nyakunkba. Mindkét ifjúval irány a jobboldali alagút.

OCTO:

A látvány elég döbbsentő: két hatalmas dobbantó. Inkább flipperütőre hasonlítanak. A két gyereket egy patak úsztatja felfelé lassan. Nem árt az egyikkel előresietni, és felmászni a létrára, hogy legyen időnk a másikra, és ne legyen belőle saslik az út végén található kardon. Felmászunk az egyikkel a létrán. Ott egy másik patak zúdul le a magasból, hogy táplálja az alattunk levő tavat, amelyben egy polip lübböl. Persze a kijárat a polip túloldalán... A létra tetején jobb-felelre ugrunk rá a kapaszkodóra, és eltörözzünk a létraig. Ott fel, és akkor biztosan elcsap a denevér... Várjuk meg, míg elmegy. Bal-felelre ugrunk a másik kapaszkodóra, onnan tudunk visszaesni az induló terem felett levő teremben levő dobbantókhoz. A denevérek közben vagy a kapaszkodóknál köröznek, v. lejön egy hozzánk, de ugyan minden zúgot bejárt, mindig tudunk hova állni előle, csak ne pattogjunk akkor. A baloldali dobbantót valaki kipecskelte, de a másikkal fel tudunk ugrani a kapcsolóra: 50 pont, és beesik az alattunk levő patakba az a ketreféle. A társunk jön (mielőtt felmászunk a kapcsolóról, mert onnan lesznek a dencsik): belemászik a patakba, és feltolja a ketrecrej az eddig elérhetetlen kapcsolóhoz. Aztán felugrik a ketrecre, és meghúzza a kapcsolót. (Ez tők jó szórakozás, mert általában nem sikerül, ui. a patak kisodorra állóknak, mielőtt rálandolnának. Rohannánk utána, amivel a lehető legmesszebbre taszítjuk a ketrecrej, jó közel a kardhoz...) Ha lehúzzuk a kapcsolót, leereszkedik a rugós pecek, és dobbantathatunk a baloldallal is. (Ha ugyan él még ott fent a társunk...) Erre a polip vízszintje olyat csinál, mint a topolcai tavasbarlangé. Csak ennyire? Bizony! Menjünk oda a poliphoz, és kicsit távolabb ugorjunk el

mellőle, mint ahonnan sejténék: pont átugorjuk. Most ugyanez jön a társunkkal. Nem is kell a joy-t húzni, már tudja magától: irány a jobboldali barlangbejárat. A polipért kaptunk 500 pontot.

SHIP:

Itt a mesés hajó! Az egyetlen pálya, ahol a két személy nem egyenrangú. Az egyik egy srác, a másik pedig a gengszteranyuka első torzszülött kislia, őt az egyik kislitű a csokolade nevű diplomáciai eszközzel megnyeri úgyünknek, ugyanis az anyja eddig bezarva tartotta egy szobában egy tévével és a Flick Dangerous II.-vel... Azt kell kihasználni, hogy a torzszülött nagyobb, erősebb és az anyja nem fogja kinyirni, ha arra szambázik. Ott van ugyanis az öreglány is, épp egy kincseldarát őriz. Amint látjuk, a hajó hardware-hibás, a kormánylapát beleszorult a zátonyba. Most egy verbeli kombinációs játék következik. A nagygal bemegyünk a jobbközépső helyiségbe, és megnyomjuk a kapcsolót. Ez kinyitja a balközépsőt, közben a túloldalra telemeli az árbockosadit — ez később kell, de ezt csak a nagy tudja ereje miatt. A kicsivel lemegyünk a balközépsőbe, onnan felmászunk a felsőbe. Az ottani kapcsolóval kinyitjuk a tétőt, hogy a nagy felülről bemászhatson. Mindkettővel lemászunk a balközépsőbe, és felmászik a felső ládához, és megtolja. (A kicsi nem juthatna oda, mert keresztetné az öreglány útját!) A pénz belőle egyenesen a tengerbe esik, a nyanya meg... milyen kár, pont utána! Most visszamegyünk a kicsihez. Mindkettővel felmászunk a felső helyiségbe, az egyikkel kinyitjuk a tétőt, a másikkal pedig megállunk az ajtóban! Így az ajtó nem csapódik vissza, amikor leszálunk a kapcsolóról, és mindketten kijuthatnak. Mindkettővel a

jobbközépsőbe megyünk, és vigyázzunk, hogy a nagy ne essen át a hajófenékre, mert akkor vége az egésznek! A kicsi megy át a túloldalra, és rááll az árbockosárra. A nagy telemeli a vitorlaig, amire a kicsi némi próbálkozás után rá tud ugrani. Most átjövünk a nagygal is, és odamegyünk a felső ládához a hajó legszélére, de ne essünk bele a tengerbe természetesen. A kicsivel a vitorlán át kapaszkodunk a nagy fölé, és a nyakába ugrunk. A hajó orrnéhez lesz, ami kitűri a kormánylapátot a zátonyba, és elindul. Az öreglányért 100 pont, a befejezésért pedig jó sok (de még mindig elmarad a TV csatornák intenzívni tiszteletdíja mellett).

LAST:

Ez a zárókép, melyben kongratulálnak nekünk, és látjuk, amint a hajó elmegy a torzszülöttel. Egyébként ha nyomjuk a 'SHIFT'-t, és gyorsan egymás után leütjük az 'F5'-t és 'F7'-t, a következő pálya töltődik... (Igaz van benne egy kis adventure is, néha egészen mást töl, mint kellene.) Ennyit! Hű, de elegem lett belőle a végére! Sziasztok kommodoreánusok! P.P.

P.P.H.

(Sarközi Szilárd), Budapest

SPY VS SPY 3

Hm... egy kis hozzáfűznievaló a leírásomhoz (CoV 13)

● A játékképernyő jobb oldalán — már kezdés előtt — lévő kis négyzetben megválaszthatjuk a játékosok számát, a szintet, az I.O.-t és hogy a tengeralattjáró rejte legyen-e...

● Az itt-ott található botok egy ácsott csipa edfedésére szolgálnak, nem látszik a gödör, de ha valaki belelép...

- A tárgyak keresésében segít a térkép — a kis fehér pötty mi vagyunk, a 3 fehér téglalap a rakéta részei... amelyek képernyőn vagyunk, az villog kis négyzetként a térképen...
- Az elmenekülés módja: a rakéta (inkább itt torpedó (?) 3 részét (2 fehér, 1 piros) megkaparintjuk és összerakjuk a fűz+jobbra v. balra, vagyis a tárgy használata funkcióival. Ezután keressük

meg a tengeralattjárót (1.szinten EK-n, vagy DNY-n van...), ez azzal jár, hogy bemegyünk a tengerbe (?). Rövid 'seta' után bemászhatunk, de előtte meg ki-röhögjük szerencsétlen ellenfelünket, azután elszünk...

● A szintek növelésénél nő az idő, de nagyobb a sziget → nehezebb a feladat (ezt fokozhatjuk az I.O. és a 'rejtett tengeralattjáró Y/No' funkcióval is)???

THE JET (SIMULATOR 2.0)

Mivel a játék nem nehéz, csak a főbb funkciókat adom meg:

Az egyik (?) legjobb repülőgép-szimulátor, 3D Graphics... meg ilyesmi. Tehát a grafika/szimuláció az un. 'nem semmi' kategóriába tartozik. Ja, van kazettás verzió is!

Betöltés után kiválaszthatjuk, hogy színes v. monochrome monitoron akarunk-e játszani. Ezután bejön a

1. DOG FIGHT
2. TARGET STRIKE
3. FREE FLIGHT
4. DEMO MODE
5. LOAD SCENARIO DISK

menü. Az első 3 magától értehető, a 4. a

DEMO, az 5. na vajon mi??? Nos, a demo-ból a 'Run/Stop'-pal lehet kilépni... de most nekünk az első 3 pont a lényeges, ezekkel választhatunk típust, majd egy újabb menübe lépünk:

0. Gyakorlás
1. 1 - könnyű... 9 - nehéz, majd kiválaszthatjuk a géptípust:
 1. F-18 (anyahajó támaszpont)
 2. F-16 (szarazföldi támaszpont), ezután pedig a fegyvereket:
 1. AIM-5 (0...6)
 2. AIM-7 (0...6)
 3. AGM-65 (0...6)
 4. MK-82 (0...6)
 5. EXIT

A kiválasztás után nyomjuk meg az '5' billentyűt, kezdődhet a játék, ime a főbb funkciók:

- 'P' - pause
 - 'W' - radar
 - 'C' - a gép kívülről (irányítótoronyból)
 - 'R' - céltör
 - 'RETURN' - válogatás a fegyverek között
 - AGM-65
 - MK-82
 - M61
 - 'A' - szintmagasság
- Ja, akinek kell, felveszem, a Spy Vs Spy 3-mal együtt... **Simon Dénes**, (Jahny Manow). Bp, XIV.Thokoly ut 146/B. 1145

JET SIMULATOR

(Tarsoly László, Budapestről ugyan-csak a szimulátorokat kedveli, nezzük a 'JET-et egy másik változatban - CoVboy)

A játékot PIGMY konvertálta át Plus/4-re. Szerintem a Flight Simulator II. után ez a legjobb repülőgép-szimulátor, amellyel eddig találkoztam erre a gépre.

Az irányítási funkciók egyébként benne vannak a DIRECTORY-ban is, a '@' billentyű szerepére nem jöttem rá (NEXT TARGET).

A játék 1 lemezoldalas, betöltés után megkérdezi a repülőgép típusát:

1) F14 (TOMCAT) - itt repülőgép-anyahajóról lehet felszállni;

2) F16 - szárazföldi repülőtérről;

Ezután be kell állítani a küldetés típusát. Ezt nem írom le, mert nem volt kedvem lefordítani. Mindenki kikísérletezheti magának (He-He!).

Ezt követi a nehézségi szint:

0 - gyakoriás
1 - '9' - Frömba szerencsél

Ha másik üzemmódot választottunk, mint ami a tárban van, akkor némi (!) töltés

után bejön a kiváltó mód. Ha ez is megvolt, a bombák és a rakéták számát állíthatjuk be, a küldetésnek megfelelően.

Ezután jön a játék.

Baloldalt láthatjuk a sebességet mutató műszert. A sebességet hangsebességben (MACH) méri a gép. Jobboldalt találjuk a magasságmérőt.

A billentyűk kiosztása a következő:

Az 'S' billentyű után megnyomva:

- T - előre nézet
- B - hátra nézet
- F - balra nézet
- H - jobbra nézet
- G - lefelé nézet

Az 'F' 5 billentyű nélkül:

- T - gép döntése előre (súlydedés)
- B - gép döntése hátra (emelkedés)
- F - balra fordulás
- H - jobbra fordulás
- G - kormányerők nullán

'C' - A toronyból nézhetjük a gépet, különböző nagyításokban, melyet az 'Y'-nal lehet növelni, és az 'N'-nel tudjuk csökkenteni. Léptékek: 1X, 2X, 4X, 8X.

'CTRL' + 'G' - Ezzel engedhetjük ki, illetve húzhatjuk be a futóművet. A futómű állapotát a 'GEAR' felirat jelzi: 'DOWN' - kint, 'UP' - bent;

'CTRL' + 'B' - ha leszállunk, ezzel lehet teljesen lefékezni. Állapotát a 'BREAK' felirat jelzi: 'ON' - bekapcsolva, 'OFF' - kikapcsolva;

'+' - motorteljesítmény növelése

'-' - motorteljesítmény csökkentése

'L' (csak F14-nél!) - A katapult kioldása.

Amig ez nincs, addig repülés sincs!

'CTRL' + 'E' - katapult (toronyból nézve érdekes!)

'W' - radar ON/OFF

'A' - Harci indikátor, néha célkereszt, egyébként csak emelkedési skála a képernyőn.

'RETURN' - válogatás a fegyverek között

'SPACE' - TŰZ

Felszálláshoz adjunk max. motorteljesítményt, és már lehet is RAP-olni...

Tökmindegy, hogy gyakorolással milyen meredekken érkezünk, lezuhanás nem lehet.

BOMBY ADVENTURE

A program kazettán is megvan, 1 file-os. Kezdesnél egy ház előtt állunk. Egy 'NEZ KAPU' után megtudhatjuk, hogy ezt ugyan nem nyitjuk ki, tehát 'K'. Ejnye, bejnye! Hát nem fellobbantunk! Először 'DOB NITROGLICERIN', majd utána 'K'. Az utcán vagyunk. Úgy látszik Ede erre járt, mert hatalmas lábnyomok vannak a porban. (No de ki az az Ede?). Eszakra menve egy kutya nyomában tehetünk látogatást, de nem erre vezet az út, tehát 'K'. Egy roncslelepen vagyunk. Itt egy le-röbbit autó van. Vizsgáljuk meg (NEZ AUTO). Csak az ülés és a fényszóró maradt épségben. (NEZ ÜLÉS) Egy aktatás-

kát találunk, és egy 'NYIT TÁSKA' után egy elem boldog tulajdonosai lehetünk. (NEZ FENYSZÓRÓ) Az izzó még jó benne, tehát azt elvisszük (CSAVAR IZZO), majd 'E'. Bokrok között sétálunk. 'NEZ'ük csak meg a bokrot! Nicsak! Egy darab kötelet találunk! Menjünk vissza a ház elé (D. DNY, NY), majd ismét 'NY'. A ház nyugati falánál állunk. Az itt lévő csákányt fel is vehetjük. (MASZIK FAL) után a gép azt az üzenetet vágja a fejünkhöz, hogy nem nagyon emlékeztetjük őt a pókemberre, tehát ne kísérletezzünk, inkább 'NY'. Krxz sátrában vagyunk. Különböző szövegeket lehet tőle hallani.

Van itt egy márká és egy háromszorsúit. Mindkét tárgyat fel lehet venni, és a 3X sültet meg is lehet enni (ESZIK), de a márká már rágósabb. Krxz pedig még él. Megpróbálhatjuk megölni, de ha van elég erők (200-nál nagyobb), akkor egy 'DOB KRXZ' után orbitális pályára állítjuk. Egyébként, ha egy ellenséget megöltünk (nem dobuk ki az ürbe), akkor meg is lehet enni (Fogadjunk, hogy CoVboy most azt írta ide: 'Kannibalok - CoVboy') (Igazad van, Kannibalok! - CoVboy), és nő (fért) tőle az erőnk. Menjünk ki, majd nézzük meg a lépéseink számát (ERO). Ha most pártlan, az a jó, ha nem, akkor

irassuk ki még egyszer az erőt, majd 'E'. Ha másként jönnek ide, akkor egy Atari ST zuhan elénk, és szívünk nem bírja tovább... Ha baj nélkül megérkeztünk, és a következő lépés nem 'E', akkor ismét jön az Atari, tehát 'E'. A csirkeudvar ajtaja előtt állunk, bokrok nőnek (már megint bokrok) az ajtó előtt. (VIZSGAL BOKOR) A gép (Bomby) szerint törni kell egy ágat (vandál, környezetromló, anarchista, huligán, vadállat stb.). Most TOR AG', majd megdudhatjuk, hogy van egy tampa végű botunk. 'NYIT AJTÓ', majd 'E'. A csirkeudvarban vagyunk. Itt van Marci (a BVSC kosarasa), és egy kereszt néla. Oljuk meg, és vegyük el fel?) a keresztet (Marci meg is lehet enni). Visszafelé páros lépésszámmal lehet átjutni az Atarin.

Ha a ház elől dél felé megyünk, Rákospalotán bolyonghatunk egy (kettő) jót. Bolyongjunk addig, amíg el nem érünk Ko-ko házához (BE). Bent egy láda és 1 (azaz egy) db. + (nem meg hanem plusz) 4 hever (gy.k. áll, vagy találat). (NYIT LADA, VIZSGAL (gy.k.: NEZ) LADA) Egy gumit találunk (nem, nem olyat!). Próbálkozzunk valami egészen mással. (CSINÁL ZSEBLAMPA, SZOL ISTEN SEGÍTSE) Isten szerint a vakondok(ok) metrórt építenek, tehát 'TOL LADA'. Most már akár 'LE' is mászhatunk a metróba. Jéééé! Ez nem is metró, hanem egy labirintus. Tehát ismét bolyonghatunk egy (nem nem kettő, hanem három) kicsit. Most (pár napi) szédülés után egy pinceajtóhoz érkezünk. Itt szükség lenne a

pincekulcsra, de az nincs. A listában mindenki kedvére átirthatja a tárgyak hol-tétét (úgy fejből azt hiszem, hogy 10000-tól kezdődnek). Ha átjutottunk az ajtón, ismét bolyonghatunk egy keveset a házban...

A GAME célja Bomby megölése és a pincében rabkodó Amigások kiszabadítása. A tampa végű botot Kosir késevel lehet kihegyezni, és ezzel kell áthatolni a Bomby testét védő sűrű IC-reteget. Az az 'XY' változóban rölödik (tet-szám szerinti).

Szerintem Bomby programvédelme nem lett a legjobb (**Tarsoly László**, Budapest).

ROBIN OF SHERWOOD

Talán ez a legjobb Adventure Plus/4-ra, Pigmy jövőtől. A grafikája a BORRO-LED TIME-on és a TASS TIME-on is túlteszt (A torokköszörülésnek nincs helye, mert tényleg jobb!)
Ime a játékhoz egy tippalmaz:
Kedzsnél a börtönben sinylődnék néhány rabbal együtt. Beszéljünk velük (TALK PRISONER). Nem óhajtottam fordítani, tehát a beszéd témáját fedje jótudni homály (valami olyasmi, hogy segítsünk nekik, és oljuk meg az őrt...).
Másszunk fel rájuk! (Igen, a rabokat!)
(Nem rabok? — CoVboy) A rácsot láthatjuk közelről. Várjunk addig, amíg egy őr (GUARD) meg nem jelenik a rácsnál, rántsuk le a földre (GET ANKLE). Egy alélt őr csak egy ideig alélt, tehát fojtsuk meg. Kilehetta a lelkét (meg a reggelit a képünkbe), tehát kutassuk át (EXAMINE

GUARD). Egy kardot találunk nála (GET SWORD). Most megszökünk a börtönből. A retez beszorult, de egy 'MOVE BOLT' után már kinyithatjuk a rácsot (OPEN GRATING). Most már ki is mászhatunk (CLIMB GRATING). Ha esetleg a rabok ledobnának a hátukról (ilyen is megisik), nyugodtan másszunk vissza (gy.k. CLIMB PRISO). Ha épségben kijutottunk, valami olyan szöveget kapunk, hogy a katonák futó lépteinek hangját halljuk, és eldobjuk a kardot. Menjünk ki az ajtón (GO DOOR). A váruvaron vagyunk. Két ajtó is van itt. Balra (LEFT) visszerőlünk a börtönbe, jobbra (RIGHT) a játék végét szemléltethetjük meg. Válasszuk a középső utat (GO BATTLEMENT). Vaihah a váruvaron vagyunk. Irány az ajtó (GO DOOR). A vár belsejében vagyunk. Me-hetünk balra és jobbra, valamint fel. Fent

szintén balra és jobbra lehet menni. A négy ajtó közül egy mögött a vár ura található, egyben egy kínosláda, egyben pedig Lady Marian. A nyegedik szoba üres. Marian szobájából 'GO WINDOW', és már ki is szabadultunk a várból. Innen kezdve bolyonghat mindenki kedvére az erdőben. Abban a varban, ahol egy szobor van a váruvaron, ott fel lehet mászni a szobor fejére. A szemét megvizsgálva (EXAMINE EYE) száz azaz száz aranyat találunk. A viszes mögött (GO WATER-FAL) találkozhatsz az erdei vadással. Itt vehetjük fel a nyilas teget, az ijt és egy botot. Ellátogathatunk Stonehenge-be, valamint a keresztelovagok táborába. Találhatunk egy bezárt ajtút, várát, találkozhatsz az adósodóval, Little John-nal, valamint láthatunk egy elhagyott táborhelyt is... (**Tarsoly László**, Bp.)

FOOTBALLER OF THE YEAR

A 7. rajtban közzétett leírás hatására ki-tört rajtban a Footballer of the Year mária. Az utmutató valóban hasznosnak bizonyult, hisz csekély fel óra alatt megtudtam, hogy a prg-ot nem lehet RESET-tel kivágni. Ekkor azonban kitisztult a fejem, mint savas eső után a felhős égbolt (Ez valami új arab közmondás? — CoVboy), majd derengeni kezdett az értelem fénye, megvilágítván ezzel a józan-ság kapuját: Mi lenne, ha nem a leírás a szem előtt tartva mennék végig rajta? (Igy a billenőzetet is látnám ráadásul). Mondanom sem kell, ez néhány óra, és aszpirin után elsőre sikerült. Ezután szeretném közölni tehát a +4-es kollégák megtört (de nem megfogott) táboralvól észrevételeimet, mely egyrészt betémi a leírás megdönthetetlen érveinek falán tá-tongó lyukakat, kétrész csökkenteni fogja a gyógyeszteladagolásban elhunyo nem analfabéta homo sapiensnek számát, háromrészt pedig, de nem utolsó jára, erős lövést ad a Mr. Aranykérballib cím eléréséhez a prg. sötét útvesztőiben. Tehát kiegészítések, tanácsok (tömések, ahogy a költő mondja — a költő)

1. Kupákba ne szálljunk be gólkártával (ha kevés van), mert csak 1500 Fontot kapunk a győzelemért;
2. Ha van mit a tejbé aprítanunk, azt ne mind gólkártákra aprítsuk, ahogy a fáma írja, hanem hagyjunk meg 1000-2000 Fontnyit alapotkét, amit 'szerencsekerékezzünk el', hiszen itt 10-11 esetben nyerünk, 8 esetben nem. Ez azonban hosszabb távon jön be (ehhez kell a tőke), tehát rendszeresen

3. kell ezt művelnünk; minden héten kétszer mérítsük a szerencse kosarából (aki mer az nyerit). Ezzel sok pénz és gólkártát nyerünk, ez utóbbi azért fontos, mert állandó szinten tartja kártya-tartalékunkat (ld. 5. tanács), valamint ez
- 2.5. feleslegessé teszi az átigazoló kártya vásárlását, mert ilyet is gyakran fogunk nyerni.
3. Törekedjünk arra, hogy Excellent-ek legyünk, így kevésbé/nem érint később STATUS pontjaink csökkenése, és így van a legnagyobb esélye annak, hogy szezon közben átigazoljanak;
4. Ha gólkártáink száma meghaladja a 100-at, akkor csoda történt, mert ilyenkor átörög, mint egy szép virágos magnó számlálója 999 után 1 csillagos nyári estén, tehát 0 (sőt 000) db. gólkártánk lesz;
5. (FOTANACS)

Kedzünk az 1. osztályban, mert így lehet a legtöbb pénzt szerezni: Pénzt csak szerencsekártyára költünk (itt is 200 Font), a magas fizetést megkapjuk, ne szálljunk be meccsre gólkártával, hagyjuk a csapatunkat kiesni (kirugni úgysem fognak, max. átigazolni), és így szezon végére 1 csomó pénzünk és gólkártánk lesz. Tegyük így a 4. osztályt, vagy amíg össze nem gyűlik 50-60 gólkártya, és kb. 100.000,- Font készpénz (legrosszabb esetben is u.a. mintha a 4. osztályban kezdenénk, csak 'pénzünk is lesz). Ezután kezdjük el boldogítani a csapatunkat, segítsük győzelemre a bajnok-

ságban, és így feljebb léphetünk 1 osztályt. Meg se álljunk az 1. osztályt (gólkártáink száma valószínűleg nem fog csökkenni).

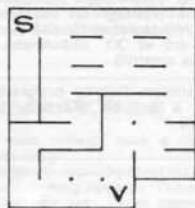
- 5.1. Ha a Superligába bekerülünk, nem lehetünk az év játékos (nekem sose sikerült legalábbis), de itt nem is választanak be a nemzeti válogatottba (ilyen csak az 1. osztályban történhet meg velünk). Szerencsére itt nem, ugyanis:
- 5.15. Vannak néha a prg-nak ilyenkor gyenge pillanatai, melyek csak a nemzeti büszkeséggel telített érzelmi túlcsofordulásnak tudhatók be: ilyen esetekben néha több mint 100 'gőhelyzetet' kell kihasználnunk (szülőzetet le billentyűt, és 5 perc múlva véget is ér a helyelőző).
- 5.16. A Superligában nem lehetünk elsősk:
- 5.2. A Footballer of the Year cím elérésére az 1. osztályban van a legnagyobb esélyünk. Ha megszereztük a címet, melegen congratulálunk, és ünnepélyes keretek között nem történik semmi, vagyis gombnyomásra kezdődik 1 újabb szezon (a reset sem hoz átutó sikert).
- 5.3. Gólt tudunk szerezni: miután eldöntöttük, beszállunk-e a meccsre gólkártával, a gép kiírja, hogy nyomjunk le 1 billentyűt. Nyomjuk le a 'HELP'-t. Ebből csak a 'H' és az 'L' az érdekes betű: a 'H' hatására továbbmegy a prg., megkérdezi, hogy merre járunk, az 'E'-nél nem történik semmi, várjukunk tehát, majd az 'L'-re előlvi balra, és minő

csoda, a labda a hálóban landol, tehát az 1. lövés biztos gól. (Ha az 'E'-vel nem várakoznánk, hanem rögtön lö-nénk (tökmindegy merre) pl. F1

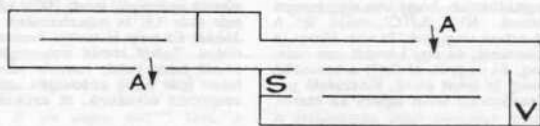
(GRAPHIC), akkor a kapus vetődve háritana.)

Mellékelek még pár tőrképet, melyek segítségével könnyedén végig tudnak menni az adott játékon Plus/4-es társaim. (Somogyi Tamás, Tata)

Időutazó



Elvarázsolt kastély

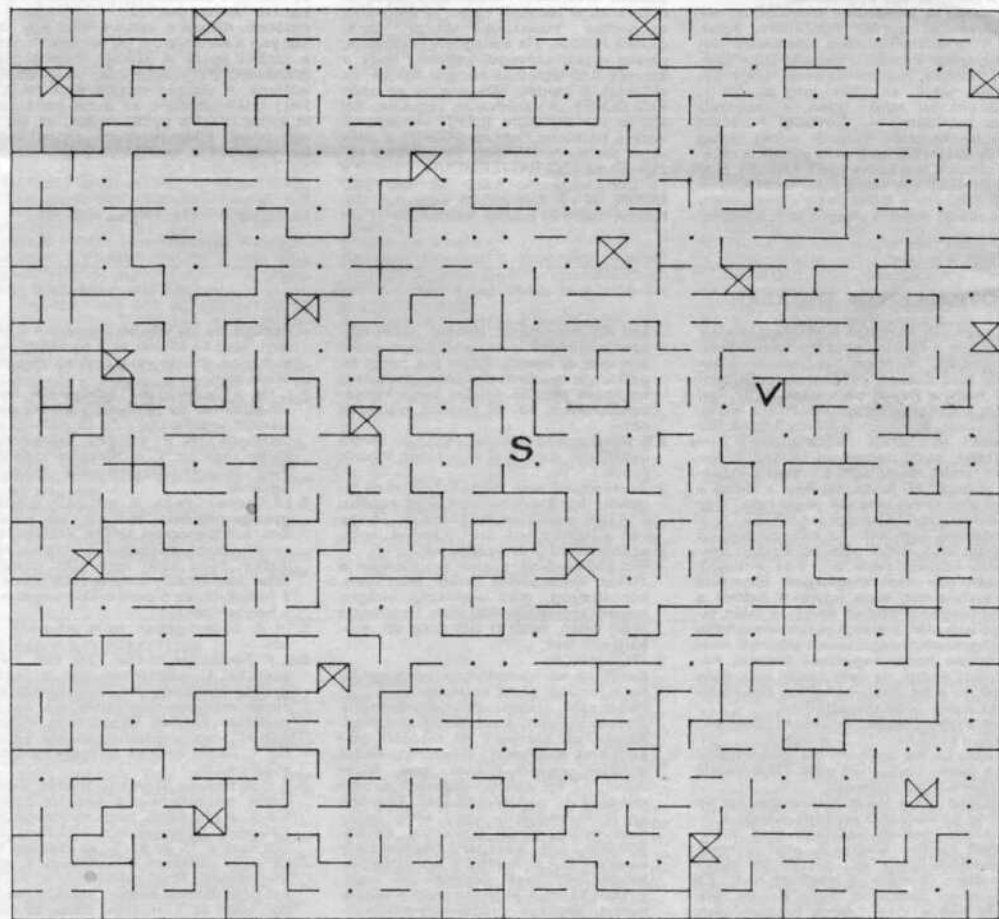


Starlite 1

S - Start

V - Vége

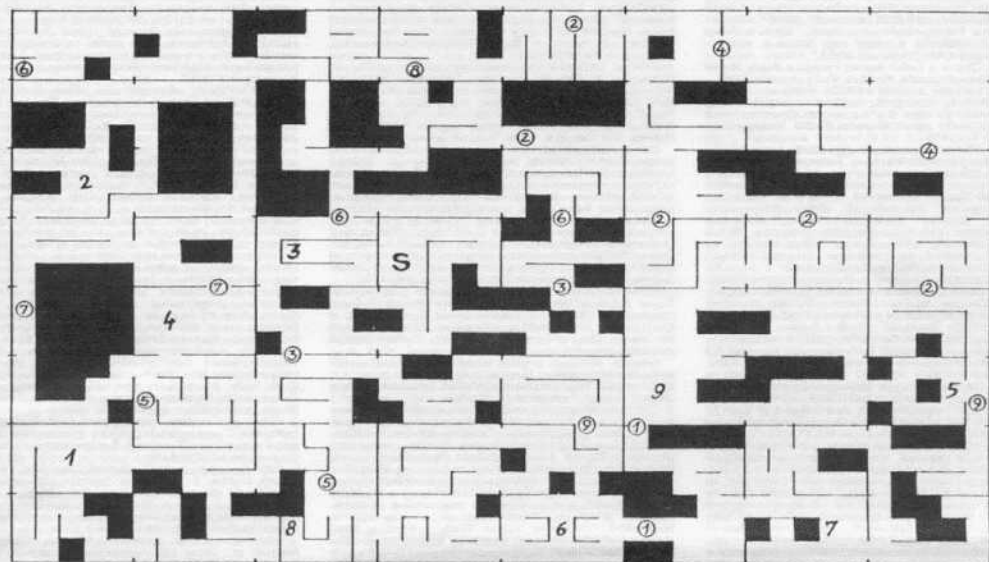
X - Ezt kell megszerezni



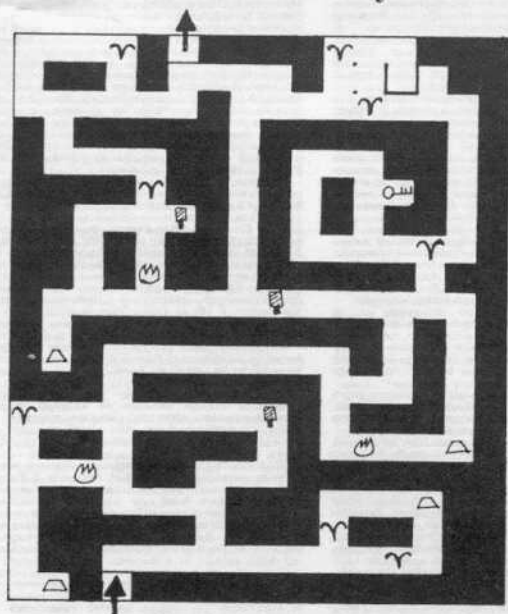
Enigma

①-⑨ ajtók

1-9 kulcs S - START

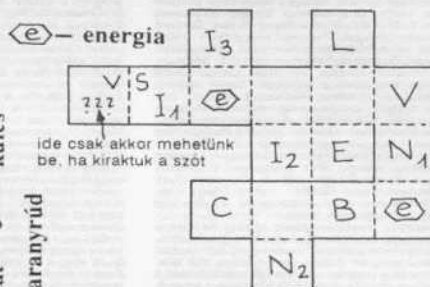


Kísértet kastély



♀ - madár
 ⚡ - tűz
 ⚰ - gránát
 🔑 - kulcs
 ⚔ - aranyrúd

Invincible



Kázmér a macska

START		ESZÉSEK	KULCS
			HERYK
KÖLBUZ			
		BANYA	EGÉR FŐCSÓG
			PALOTA

Székcsépeketekl C64-er le. C128-ra szerkesztő (pl. Rockman) és az MCI programok, valamint más interfacé-vennők. Listát készíti **Varga Ákos**, Budapest, XI. Menyhecsé 37, 1112.

C64-es és AMIGA programok cseréje, valamint nyelv lemezek eladása, rajzolásai. Jelenkezzelek! Kijelzők munkatáborból **Tanós Krisztián** from ISCH -NEW Budapest, 120. Kézírt. C64-es. Keresem a következő programokat C64-en, kazzétán: **Robocop**, Impossible Mission, Test Drive, valamint övveges és rajzoló programokat. **Lezámó Norbert**, Dunaharaszti, Kabók Lajos u. 21. 2330.

Keresem a Port Speed, Austro Comp, Simon's Comp névű, BASIC fordítókat egyben, vagy külön is. Címem: **Poacher Norbert**.

Keresem C64-re a Laser Squad Paradise Valley részét kazzétán. **Bokodi László**, Mohács, Virág utca 21. 7700. Keresem kazzétán a G.I. Joe, a M.C. Esquerre, a lenne a PROFIT ASS is, de ahhoz kellene lenne (lehetőleg magyar nyelvű, de nem baj, ha angol). Cserébe pénz vagy más programokért. **Majros Endre**, Budapest, XI. Fehérvári út 78. 1119.

Keresek C64-re (kazzétán) digitális demo-kat, és antológiák programokat. Cseréje érdekel Keresek még freescape-szerkesztő, programok és adventure. Building System-et, Graphic Adventure Creator-t. Válaszborítók kerék **Fehér Tamás**, Szentesre, Egri út 29. 2000.

C64-es programok kazzétán. Keresek programokat (kazzétán). **Graphic Adventure Creator**, Adventure Building System, Pro Adventure Writing System, Rallye in Africa, Sim City, Grand Prix, Grand Prix 2, és bármilyen adventure vagy manager program érdekel. **FINTA-SOFT**, Eszék, Kossuth L. utca 252. 7457.

C64-es kazzétán keresek a **Gameven**, **Ulti-lympic**, **Barbarian**, **Genie**, **Genie 2**, **Genie 3**, **Graphic Adventure Creator**, **Adventure Building System**, **Shoofet**, **Construction Kit** programokat és bármilyen DEMO-szerkesztő, működő SAVF, **Ward**, **Peter**, **Szabó**, **Budapest**, **IX. Bórsányi u. 2/B. 1098** Tel.: 1785-586 (14 ora után).

C64-es kéréses szimulátor és felhasználói program-okat. No users Contact! Minden levélre válaszolok! **Káldy, Vilányi**, **Bajcsy Zs. u. 2. 7773**.

Keresek bármilyen magyar szöveges kilandás-szerkesztő, kéréses és X-THE ADVENTURE-t és más kilandós-alkotókat. Ezeket a programokat kazzétán, illetve időre, X-THE ADVENTURE-t mindet kazzétán. **Meleg Tamás (TWS)**, Budapest, XX. Dobó K. u. 11. 1191.

Keresem C64-es programokat. **Back to the Future 1-2-4 kazzétán**, **Xbox**, **Dobó K. u. 11. 1191**.

Keresem a Future 1-2-4 kazzétán, **Back to the Future 1-2-4 kazzétán**, **Xbox**, **Dobó K. u. 11. 1191**.

Keresem a Future 1-2-4 kazzétán, **Back to the Future 1-2-4 kazzétán**, **Xbox**, **Dobó K. u. 11. 1191**.

Keresem a Future 1-2-4 kazzétán, **Back to the Future 1-2-4 kazzétán**, **Xbox**, **Dobó K. u. 11. 1191**.

Keresek C64-re kazzétán bármilyen zenés vagy demó-szerkesztő programot, illetve zenés programokat kazzétán az alábbi programokat: **Tomcat**, **Superman**, **Scouty-00**, **Buffalo Bill's Rodeo Show**, **Prates**, **Garfield**, **Drizzt**, **Ocean Ranger**, **Duck Tales**.

Felbuzgóválaszborítók a következő címre kerék: **Legey Ágnes**, Özt, Vöröshársány u. 17. 227. 3600.

C64 tulajdonosok! Keresek szimulátor, zeneszerkesztő és parkírós programokat kazzétán. Cseréje érdekel. **Koczdai László**, Kiszásháza, Plac utca 2. 5310.

C64-re a legújabb programokat rendelkezem kazzétán felbuzgóválaszborítók. Keresek a jobb szimulátorokat. **Ikasa Tamás**, Zalaegerszeg, Ságod út 121. 8900.

Keresek a következő programokat: **Grand Prix**, **Grand Prix 2**, **Grand Prix 3**, **Grand Prix 4**, **Grand Prix 5**, **Grand Prix 6**, **Grand Prix 7**, **Grand Prix 8**, **Grand Prix 9**, **Grand Prix 10**, **Grand Prix 11**, **Grand Prix 12**, **Grand Prix 13**, **Grand Prix 14**, **Grand Prix 15**, **Grand Prix 16**, **Grand Prix 17**, **Grand Prix 18**, **Grand Prix 19**, **Grand Prix 20**, **Grand Prix 21**, **Grand Prix 22**, **Grand Prix 23**, **Grand Prix 24**, **Grand Prix 25**, **Grand Prix 26**, **Grand Prix 27**, **Grand Prix 28**, **Grand Prix 29**, **Grand Prix 30**, **Grand Prix 31**, **Grand Prix 32**, **Grand Prix 33**, **Grand Prix 34**, **Grand Prix 35**, **Grand Prix 36**, **Grand Prix 37**, **Grand Prix 38**, **Grand Prix 39**, **Grand Prix 40**, **Grand Prix 41**, **Grand Prix 42**, **Grand Prix 43**, **Grand Prix 44**, **Grand Prix 45**, **Grand Prix 46**, **Grand Prix 47**, **Grand Prix 48**, **Grand Prix 49**, **Grand Prix 50**, **Grand Prix 51**, **Grand Prix 52**, **Grand Prix 53**, **Grand Prix 54**, **Grand Prix 55**, **Grand Prix 56**, **Grand Prix 57**, **Grand Prix 58**, **Grand Prix 59**, **Grand Prix 60**, **Grand Prix 61**, **Grand Prix 62**, **Grand Prix 63**, **Grand Prix 64**, **Grand Prix 65**, **Grand Prix 66**, **Grand Prix 67**, **Grand Prix 68**, **Grand Prix 69**, **Grand Prix 70**, **Grand Prix 71**, **Grand Prix 72**, **Grand Prix 73**, **Grand Prix 74**, **Grand Prix 75**, **Grand Prix 76**, **Grand Prix 77**, **Grand Prix 78**, **Grand Prix 79**, **Grand Prix 80**, **Grand Prix 81**, **Grand Prix 82**, **Grand Prix 83**, **Grand Prix 84**, **Grand Prix 85**, **Grand Prix 86**, **Grand Prix 87**, **Grand Prix 88**, **Grand Prix 89**, **Grand Prix 90**, **Grand Prix 91**, **Grand Prix 92**, **Grand Prix 93**, **Grand Prix 94**, **Grand Prix 95**, **Grand Prix 96**, **Grand Prix 97**, **Grand Prix 98**, **Grand Prix 99**, **Grand Prix 100**.

Keresek a következő programokat: **Grand Prix**, **Grand Prix 2**, **Grand Prix 3**, **Grand Prix 4**, **Grand Prix 5**, **Grand Prix 6**, **Grand Prix 7**, **Grand Prix 8**, **Grand Prix 9**, **Grand Prix 10**, **Grand Prix 11**, **Grand Prix 12**, **Grand Prix 13**, **Grand Prix 14**, **Grand Prix 15**, **Grand Prix 16**, **Grand Prix 17**, **Grand Prix 18**, **Grand Prix 19**, **Grand Prix 20**, **Grand Prix 21**, **Grand Prix 22**, **Grand Prix 23**, **Grand Prix 24**, **Grand Prix 25**, **Grand Prix 26**, **Grand Prix 27**, **Grand Prix 28**, **Grand Prix 29**, **Grand Prix 30**, **Grand Prix 31**, **Grand Prix 32**, **Grand Prix 33**, **Grand Prix 34**, **Grand Prix 35**, **Grand Prix 36**, **Grand Prix 37**, **Grand Prix 38**, **Grand Prix 39**, **Grand Prix 40**, **Grand Prix 41**, **Grand Prix 42**, **Grand Prix 43**, **Grand Prix 44**, **Grand Prix 45**, **Grand Prix 46**, **Grand Prix 47**, **Grand Prix 48**, **Grand Prix 49**, **Grand Prix 50**, **Grand Prix 51**, **Grand Prix 52**, **Grand Prix 53**, **Grand Prix 54**, **Grand Prix 55**, **Grand Prix 56**, **Grand Prix 57**, **Grand Prix 58**, **Grand Prix 59**, **Grand Prix 60**, **Grand Prix 61**, **Grand Prix 62**, **Grand Prix 63**, **Grand Prix 64**, **Grand Prix 65**, **Grand Prix 66**, **Grand Prix 67**, **Grand Prix 68**, **Grand Prix 69**, **Grand Prix 70**, **Grand Prix 71**, **Grand Prix 72**, **Grand Prix 73**, **Grand Prix 74**, **Grand Prix 75**, **Grand Prix 76**, **Grand Prix 77**, **Grand Prix 78**, **Grand Prix 79**, **Grand Prix 80**, **Grand Prix 81**, **Grand Prix 82**, **Grand Prix 83**, **Grand Prix 84**, **Grand Prix 85**, **Grand Prix 86**, **Grand Prix 87**, **Grand Prix 88**, **Grand Prix 89**, **Grand Prix 90**, **Grand Prix 91**, **Grand Prix 92**, **Grand Prix 93**, **Grand Prix 94**, **Grand Prix 95**, **Grand Prix 96**, **Grand Prix 97**, **Grand Prix 98**, **Grand Prix 99**, **Grand Prix 100**.

Keresek a következő programokat: **Grand Prix**, **Grand Prix 2**, **Grand Prix 3**, **Grand Prix 4**, **Grand Prix 5**, **Grand Prix 6**, **Grand Prix 7**, **Grand Prix 8**, **Grand Prix 9**, **Grand Prix 10**, **Grand Prix 11**, **Grand Prix 12**, **Grand Prix 13**, **Grand Prix 14**, **Grand Prix 15**, **Grand Prix 16**, **Grand Prix 17**, **Grand Prix 18**, **Grand Prix 19**, **Grand Prix 20**, **Grand Prix 21**, **Grand Prix 22**, **Grand Prix 23**, **Grand Prix 24**, **Grand Prix 25**, **Grand Prix 26**, **Grand Prix 27**, **Grand Prix 28**, **Grand Prix 29**, **Grand Prix 30**, **Grand Prix 31**, **Grand Prix 32**, **Grand Prix 33**, **Grand Prix 34**, **Grand Prix 35**, **Grand Prix 36**, **Grand Prix 37**, **Grand Prix 38**, **Grand Prix 39**, **Grand Prix 40**, **Grand Prix 41**, **Grand Prix 42**, **Grand Prix 43**, **Grand Prix 44**, **Grand Prix 45**, **Grand Prix 46**, **Grand Prix 47**, **Grand Prix 48**, **Grand Prix 49**, **Grand Prix 50**, **Grand Prix 51**, **Grand Prix 52**, **Grand Prix 53**, **Grand Prix 54**, **Grand Prix 55**, **Grand Prix 56**, **Grand Prix 57**, **Grand Prix 58**, **Grand Prix 59**, **Grand Prix 60**, **Grand Prix 61**, **Grand Prix 62**, **Grand Prix 63**, **Grand Prix 64**, **Grand Prix 65**, **Grand Prix 66**, **Grand Prix 67**, **Grand Prix 68**, **Grand Prix 69**, **Grand Prix 70**, **Grand Prix 71**, **Grand Prix 72**, **Grand Prix 73**, **Grand Prix 74**, **Grand Prix 75**, **Grand Prix 76**, **Grand Prix 77**, **Grand Prix 78**, **Grand Prix 79**, **Grand Prix 80**, **Grand Prix 81**, **Grand Prix 82**, **Grand Prix 83**, **Grand Prix 84**, **Grand Prix 85**, **Grand Prix 86**, **Grand Prix 87**, **Grand Prix 88**, **Grand Prix 89**, **Grand Prix 90**, **Grand Prix 91**, **Grand Prix 92**, **Grand Prix 93**, **Grand Prix 94**, **Grand Prix 95**, **Grand Prix 96**, **Grand Prix 97**, **Grand Prix 98**, **Grand Prix 99**, **Grand Prix 100**.

Keresek a következő programokat: **Grand Prix**, **Grand Prix 2**, **Grand Prix 3**, **Grand Prix 4**, **Grand Prix 5**, **Grand Prix 6**, **Grand Prix 7**, **Grand Prix 8**, **Grand Prix 9**, **Grand Prix 10**, **Grand Prix 11**, **Grand Prix 12**, **Grand Prix 13**, **Grand Prix 14**, **Grand Prix 15**, **Grand Prix 16**, **Grand Prix 17**, **Grand Prix 18**, **Grand Prix 19**, **Grand Prix 20**, **Grand Prix 21**, **Grand Prix 22**, **Grand Prix 23**, **Grand Prix 24**, **Grand Prix 25**, **Grand Prix 26**, **Grand Prix 27**, **Grand Prix 28**, **Grand Prix 29**, **Grand Prix 30**, **Grand Prix 31**, **Grand Prix 32**, **Grand Prix 33**, **Grand Prix 34**, **Grand Prix 35**, **Grand Prix 36**, **Grand Prix 37**, **Grand Prix 38**, **Grand Prix 39**, **Grand Prix 40**, **Grand Prix 41**, **Grand Prix 42**, **Grand Prix 43**, **Grand Prix 44**, **Grand Prix 45**, **Grand Prix 46**, **Grand Prix 47**, **Grand Prix 48**, **Grand Prix 49**, **Grand Prix 50**, **Grand Prix 51**, **Grand Prix 52**, **Grand Prix 53**, **Grand Prix 54**, **Grand Prix 55**, **Grand Prix 56**, **Grand Prix 57**, **Grand Prix 58**, **Grand Prix 59**, **Grand Prix 60**, **Grand Prix 61**, **Grand Prix 62**, **Grand Prix 63**, **Grand Prix 64**, **Grand Prix 65**, **Grand Prix 66**, **Grand Prix 67**, **Grand Prix 68**, **Grand Prix 69**, **Grand Prix 70**, **Grand Prix 71**, **Grand Prix 72**, **Grand Prix 73**, **Grand Prix 74**, **Grand Prix 75**, **Grand Prix 76**, **Grand Prix 77**, **Grand Prix 78**, **Grand Prix 79**, **Grand Prix 80**, **Grand Prix 81**, **Grand Prix 82**, **Grand Prix 83**, **Grand Prix 84**, **Grand Prix 85**, **Grand Prix 86**, **Grand Prix 87**, **Grand Prix 88**, **Grand Prix 89**, **Grand Prix 90**, **Grand Prix 91**, **Grand Prix 92**, **Grand Prix 93**, **Grand Prix 94**, **Grand Prix 95**, **Grand Prix 96**, **Grand Prix 97**, **Grand Prix 98**, **Grand Prix 99**, **Grand Prix 100**.

Keresek a következő programokat: **Grand Prix**, **Grand Prix 2**, **Grand Prix 3**, **Grand Prix 4**, **Grand Prix 5**, **Grand Prix 6**, **Grand Prix 7**, **Grand Prix 8**, **Grand Prix 9**, **Grand Prix 10**, **Grand Prix 11**, **Grand Prix 12**, **Grand Prix 13**, **Grand Prix 14**, **Grand Prix 15**, **Grand Prix 16**, **Grand Prix 17**, **Grand Prix 18**, **Grand Prix 19**, **Grand Prix 20**, **Grand Prix 21**, **Grand Prix 22**, **Grand Prix 23**, **Grand Prix 24**, **Grand Prix 25**, **Grand Prix 26**, **Grand Prix 27**, **Grand Prix 28**, **Grand Prix 29**, **Grand Prix 30**, **Grand Prix 31**, **Grand Prix 32**, **Grand Prix 33**, **Grand Prix 34**, **Grand Prix 35**, **Grand Prix 36**, **Grand Prix 37**, **Grand Prix 38**, **Grand Prix 39**, **Grand Prix 40**, **Grand Prix 41**, **Grand Prix 42**, **Grand Prix 43**, **Grand Prix 44**, **Grand Prix 45**, **Grand Prix 46**, **Grand Prix 47**, **Grand Prix 48**, **Grand Prix 49**, **Grand Prix 50**, **Grand Prix 51**, **Grand Prix 52**, **Grand Prix 53**, **Grand Prix 54**, **Grand Prix 55**, **Grand Prix 56**, **Grand Prix 57**, **Grand Prix 58**, **Grand Prix 59**, **Grand Prix 60**, **Grand Prix 61**, **Grand Prix 62**, **Grand Prix 63**, **Grand Prix 64**, **Grand Prix 65**, **Grand Prix 66**, **Grand Prix 67**, **Grand Prix 68**, **Grand Prix 69**, **Grand Prix 70**, **Grand Prix 71**, **Grand Prix 72**, **Grand Prix 73**, **Grand Prix 74**, **Grand Prix 75**, **Grand Prix 76**, **Grand Prix 77**, **Grand Prix 78**, **Grand Prix 79**, **Grand Prix 80**, **Grand Prix 81**, **Grand Prix 82**, **Grand Prix 83**, **Grand Prix 84**, **Grand Prix 85**, **Grand Prix 86**, **Grand Prix 87**, **Grand Prix 88**, **Grand Prix 89**, **Grand Prix 90**, **Grand Prix 91**, **Grand Prix 92**, **Grand Prix 93**, **Grand Prix 94**, **Grand Prix 95**, **Grand Prix 96**, **Grand Prix 97**, **Grand Prix 98**, **Grand Prix 99**, **Grand Prix 100**.

Keresek a következő programokat: **Grand Prix**, **Grand Prix 2**, **Grand Prix 3**, **Grand Prix 4**, **Grand Prix 5**, **Grand Prix 6**, **Grand Prix 7**, **Grand Prix 8**, **Grand Prix 9**, **Grand Prix 10**, **Grand Prix 11**, **Grand Prix 12**, **Grand Prix 13**, **Grand Prix 14**, **Grand Prix 15**, **Grand Prix 16**, **Grand Prix 17**, **Grand Prix 18**, **Grand Prix 19**, **Grand Prix 20**, **Grand Prix 21**, **Grand Prix 22**, **Grand Prix 23**, **Grand Prix 24**, **Grand Prix 25**, **Grand Prix 26**, **Grand Prix 27**, **Grand Prix 28**, **Grand Prix 29**, **Grand Prix 30**, **Grand Prix 31**, **Grand Prix 32**, **Grand Prix 33**, **Grand Prix 34**, **Grand Prix 35**, **Grand Prix 36**, **Grand Prix 37**, **Grand Prix 38**, **Grand Prix 39**, **Grand Prix 40**, **Grand Prix 41**, **Grand Prix 42**, **Grand Prix 43**, **Grand Prix 44**, **Grand Prix 45**, **Grand Prix 46**, **Grand Prix 47**, **Grand Prix 48**, **Grand Prix 49**, **Grand Prix 50**, **Grand Prix 51**, **Grand Prix 52**, **Grand Prix 53**, **Grand Prix 54**, **Grand Prix 55**, **Grand Prix 56**, **Grand Prix 57**, **Grand Prix 58**, **Grand Prix 59**, **Grand Prix 60**, **Grand Prix 61**, **Grand Prix 62**, **Grand Prix 63**, **Grand Prix 64**, **Grand Prix 65**, **Grand Prix 66**, **Grand Prix 67**, **Grand Prix 68**, **Grand Prix 69**, **Grand Prix 70**, **Grand Prix 71**, **Grand Prix 72**, **Grand Prix 73**, **Grand Prix 74**, **Grand Prix 75**, **Grand Prix 76**, **Grand Prix 77**, **Grand Prix 78**, **Grand Prix 79**, **Grand Prix 80**, **Grand Prix 81**, **Grand Prix 82**, **Grand Prix 83**, **Grand Prix 84**, **Grand Prix 85**, **Grand Prix 86**, **Grand Prix 87**, **Grand Prix 88**, **Grand Prix 89**, **Grand Prix 90**, **Grand Prix 91**, **Grand Prix 92**, **Grand Prix 93**, **Grand Prix 94**, **Grand Prix 95**, **Grand Prix 96**, **Grand Prix 97**, **Grand Prix 98**, **Grand Prix 99**, **Grand Prix 100**.

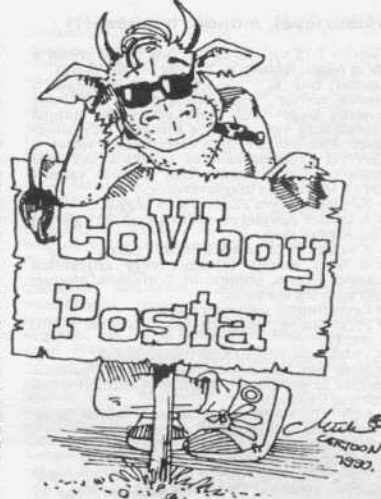
Keresek a következő programokat: **Grand Prix**, **Grand Prix 2**, **Grand Prix 3**, **Grand Prix 4**, **Grand Prix 5**, **Grand Prix 6**, **Grand Prix 7**, **Grand Prix 8**, **Grand Prix 9**, **Grand Prix 10**, **Grand Prix 11**, **Grand Prix 12**, **Grand Prix 13**, **Grand Prix 14**, **Grand Prix 15**, **Grand Prix 16**, **Grand Prix 17**, **Grand Prix 18**, **Grand Prix 19**, **Grand Prix 20**, **Grand Prix 21**, **Grand Prix 22**, **Grand Prix 23**, **Grand Prix 24**, **Grand Prix 25**, **Grand Prix 26**, **Grand Prix 27**, **Grand Prix 28**, **Grand Prix 29**, **Grand Prix 30**, **Grand Prix 31**, **Grand Prix 32**, **Grand Prix 33**, **Grand Prix 34**, **Grand Prix 35**, **Grand Prix 36**, **Grand Prix 37**, **Grand Prix 38**, **Grand Prix 39**, **Grand Prix 40**, **Grand Prix 41**, **Grand Prix 42**, **Grand Prix 43**, **Grand Prix 44**, **Grand Prix 45**, **Grand Prix 46**, **Grand Prix 47**, **Grand Prix 48**, **Grand Prix 49**, **Grand Prix 50**, **Grand Prix 51**, **Grand Prix 52**, **Grand Prix 53**, **Grand Prix 54**, **Grand Prix 55**, **Grand Prix 56**, **Grand Prix 57**, **Grand Prix 58**, **Grand Prix 59**, **Grand Prix 60**, **Grand Prix 61**, **Grand Prix 62**, **Grand Prix 63**, **Grand Prix 64**, **Grand Prix 65**, **Grand Prix 66**, **Grand Prix 67**, **Grand Prix 68**, **Grand Prix 69**, **Grand Prix 70**, **Grand Prix 71**, **Grand Prix 72**, **Grand Prix 73**, **Grand Prix 74**, **Grand Prix 75**, **Grand Prix 76**, **Grand Prix 77**, **Grand Prix 78**, **Grand Prix 79**, **Grand Prix 80**, **Grand Prix 81**, **Grand Prix 82**, **Grand Prix 83**, **Grand Prix 84**, **Grand Prix 85**, **Grand Prix 86**, **Grand Prix 87**, **Grand Prix 88**, **Grand Prix 89**, **Grand Prix 90**, **Grand Prix 91**, **Grand Prix 92**, **Grand Prix 93**, **Grand Prix 94**, **Grand Prix 95**, **Grand Prix 96**, **Grand Prix 97**, **Grand Prix 98**, **Grand Prix 99**, **Grand Prix 100**.

Keresek a következő programokat: **Grand Prix**, **Grand Prix 2**, **Grand Prix 3**, **Grand Prix 4**, **Grand Prix 5**, **Grand Prix 6**, **Grand Prix 7**, **Grand Prix 8**, **Grand Prix 9**, **Grand Prix 10**, **Grand Prix 11**, **Grand Prix 12**, **Grand Prix 13**, **Grand Prix 14**, **Grand Prix 15**, **Grand Prix 16**, **Grand Prix 17**, **Grand Prix 18**, **Grand Prix 19**, **Grand Prix 20**, **Grand Prix 21**, **Grand Prix 22**, **Grand Prix 23**, **Grand Prix 24**, **Grand Prix 25**, **Grand Prix 26**, **Grand Prix 27**, **Grand Prix 28**, **Grand Prix 29**, **Grand Prix 30**, **Grand Prix 31**, **Grand Prix 32**, **Grand Prix 33**, **Grand Prix 34**, **Grand Prix 35**, **Grand Prix 36**, **Grand Prix 37**, **Grand Prix 38**, **Grand Prix 39**, **Grand Prix 40**, **Grand Prix 41**, **Grand Prix 42**, **Grand Prix 43**, **Grand Prix 44**, **Grand Prix 45**, **Grand Prix 46**, **Grand Prix 47**, **Grand Prix 48**, **Grand Prix 49**, **Grand Prix 50**, **Grand Prix 51**, **Grand Prix 52**, **Grand Prix 53**, **Grand Prix 54**, **Grand Prix 55**, **Grand Prix 56**, **Grand Prix 57**, **Grand Prix 58**, **Grand Prix 59**, **Grand Prix 60**, **Grand Prix 61**, **Grand Prix 62**, **Grand Prix 63**, **Grand Prix 64**, **Grand Prix 65**, **Grand Prix 66**, **Grand Prix 67**, **Grand Prix 68**, **Grand Prix 69**, **Grand Prix 70**, **Grand Prix 71**, **Grand Prix 72**, **Grand Prix 73**, **Grand Prix 74**, **Grand Prix 75**, **Grand Prix 76**, **Grand Prix 77**, **Grand Prix 78**, **Grand Prix 79**, **Grand Prix 80**, **Grand Prix 81**, **Grand Prix 82**, **Grand Prix 83**, **Grand Prix 84**, **Grand Prix 85**, **Grand Prix 86**, **Grand Prix 87**, **Grand Prix 88**, **Grand Prix 89**, **Grand Prix 90**, **Grand Prix 91**, **Grand Prix 92**, **Grand Prix 93**, **Grand Prix 94**, **Grand Prix 95**, **Grand Prix 96**, **Grand Prix 97**, **Grand Prix 98**, **Grand Prix 99**, **Grand Prix 100**.

Keresek a következő programokat: **Grand Prix**, **Grand Prix 2**, **Grand Prix 3**, **Grand Prix 4**, **Grand Prix 5**, **Grand Prix 6**, **Grand Prix 7**, **Grand Prix 8**, **Grand Prix 9**, **Grand Prix 10**, **Grand Prix 11**, **Grand Prix 12**, **Grand Prix 13**, **Grand Prix 14**, **Grand Prix 15**, **Grand Prix 16**, **Grand Prix 17**, **Grand Prix 18**, **Grand Prix 19**, **Grand Prix 20**, **Grand Prix 21**, **Grand Prix 22**, **Grand Prix 23**, **Grand Prix 24**, **Grand Prix 25**, **Grand Prix 26**, **Grand Prix 27**, **Grand Prix 28**, **Grand Prix 29**, **Grand Prix 30**, **Grand Prix 31**, **Grand Prix 32**, **Grand Prix 33**, **Grand Prix 34**, **Grand Prix 35**, **Grand Prix 36**, **Grand Prix 37**, **Grand Prix 38**, **Grand Prix 39**, **Grand Prix 40**, **Grand Prix 41**, **Grand Prix 42**, **Grand Prix 43**, **Grand Prix 44**, **Grand Prix 45**, **Grand Prix 46**, **Grand Prix 47**, **Grand Prix 48**, **Grand Prix 49**, **Grand Prix 50**, **Grand Prix 51**, **Grand Prix 52**, **Grand Prix 53**, **Grand Prix 54**, **Grand Prix 55**, **Grand Prix 56**, **Grand Prix 57**, **Grand Prix 58**, **Grand Prix 59**, **Grand Prix 60**, **Grand Prix 61**, **Grand Prix 62**, **Grand Prix 63**, **Grand Prix 64**, **Grand Prix 65**, **Grand Prix 66**, **Grand Prix 67**, **Grand Prix 68**, **Grand Prix 69**, **Grand Prix 70**, **Grand Prix 71**, **Grand Prix 72**, **Grand Prix 73**, **Grand Prix 74**, **Grand Prix 75**, **Grand Prix 76**, **Grand Prix 77**, **Grand Prix 78**, **Grand Prix 79**, **Grand Prix 80**, **Grand Prix 81**, **Grand Prix 82**, **Grand Prix 83**, **Grand Prix 84**, **Grand Prix 85**, **Grand Prix 86**, **Grand Prix 87**, **Grand Prix 88**, **Grand Prix 89**, **Grand Prix 90**, **Grand Prix 91**, **Grand Prix 92**, **Grand Prix 93**, **Grand Prix 94**, **Grand Prix 95**, **Grand Prix 96**, **Grand Prix 97**, **Grand Prix 98**, **Grand Prix 99**, **Grand Prix 100**.

Keresek a következő programokat: **Grand Prix**, **Grand Prix 2**, **Grand Prix 3**, **Grand Prix 4**, **Grand Prix 5**, **Grand Prix 6**, **Grand Prix 7**, **Grand Prix 8**, **Grand Prix 9**, **Grand Prix 10**, **Grand Prix 11**, **Grand Prix 12**, **Grand Prix 13**, **Grand Prix**

"Vár rám Amerika vagy a Balaton..." — ezt ismeritek? Ez egy rá Pécsi Ftük-azam. Azért ideztem őket, mert odakinnt hétóra sűt a nap és erőt eszembe jutott, hogy már szinte nyár van. A nyár pedig a szabadság ideje, amikor az ember elmenekül a város dűbörgő zajából, hogy új energiát illetve néhány korosztálpontot magába a szeptemberben újrakezdődő sivar hétköznapok idejére... Ez marha lirai hangzot, szóval inkább nem folytatam, mert még valaki sirva fakad. Sőt, sehogyan sem folytatam: inkább lemondok a szokásos bevezetőről. Ugyanis mivelhogy túlestem ezen a levelezésen, mehetek lógatni a lógatnivalómat (pecázom) a Nagy Magyar Pocséta mellé. Azt most nem írom, hogy 'nyáron a levelezés szünetel', mert tavaly is kétszer annyi levél érkezett nyáron, mint a teli hónapokban — inkább csak annyit jegyzek meg, hogy nyáron egy kicsit lassabban válaszolok, mint általában. De ez már úgyis megszokott a 'Commodore Világ Lusaájától'... Na jó, nézzük a levélkéket:



Here csak egy van!

Jajj!!! Mit tetettek velem boy? (akoram írni: CoVboy!) Hát a nevem: HERÝ, Hery, HeryY! Fonetikus: [Heri] (oda sem nézek! jajj!) A hirdetésben pedig "HerÝ!!! Már kaptam 2 választ!"
 A másik: "Hi Lamers!"
 A másik: "Hi "Hi Y!"
 Látd az egyik lamernek néz, a másik sejt, hogy valami nincs rendben! Ez még semmi, de, hogy néhány haverom, amikor hazértem a koliból: "Helló HerÝ!" (Ez hibá). Akkor én még nem olvastam a CoV-ot! Na elég! Udv: HERÝ, Újszász.

CoVboy: Sebaj! Vigasztalódj azval, hogy mennyivel kellemetlenebb lett volna, ha mondjuk véletlenül "Nejlonszatyrot" írunk!

állításomat, hogy Magyarországon a Commodore Világ a legjobb számítógépekkel foglalkozó lap. (Osztom a nézeteket: tényleg a legjobb számítógépekkel foglalkozunk a CoV-ban — CoVboy). Maradok tiszteltelt: MAROSI ZOLTÁN, Budapest.

U1: Hopp, eszembe jutott még egy kérdés: Miért van az, hogy a hazai számítógépes lapok csak Amigát nyomtatnak, néha (sőt mindig) több Amiga leírás van, mint Co4-es. Pedig százszor több Co4 van az országban, mint Amiga! A Co4-eseknek (mint nekem is) ez heccelés, hiszen csorog a nyáluk az Amiga képektől ill. leírásoktól.

U2: Még egy kérdés: Mikor lesz nekem Amigám??? Válasz: Talán 10 év múlva, de akkor már kimegy a divatból.

U3: (Kérdés: Hány új, lesz még? — CoVboy) (Mi ez, ónzilozgató levelezés?? Rögton be is szürkalsz helyette?? — CoVboy). Válasz: Nyugi, ez volt az utolsó.

CoVoy: Mivel rend a lelke mindennek, én is pontokba szedem a válaszomat:

Problems

Dear CoVboy +175!
 Azzal szívesem kezdeni, hogy előző levelémre 5 hónap alatt semmi visszajelzés nem érkezett. (Még mindjárt jobb, mintha visszajött volna "Cimzett ismeretlen"-nel, nemde?! — CoVboy) Miért?? Remélem nem is tettedzettek el róla. Vagy talán a Villágy Pista? Ki tudja. De ha nálatok lenne, világgyorsan válaszfolytat rá, mert ha nem...
 Ezen elmes bevezető után következzenek csokorba szedve az utóbbi CoV-okban talált problémék íme:

Problem 1: Szerintem túlságosan lefordítottok a lovoldozás ill. arcade játékokat. Ez talán nem játékműfaj??? Sok (nyáron is sok) béna játék született ebben a kategóriában, de azért van néhány jobb is, melyet az ember nem dob rögton a szemébe (Midnight Resistance, Katakis, Barbarian +2). Ezek azok, melyek nemcsak nekem, hanem sok-sok más Commodore-os társamnak is tetszenek. Nem azt mondom, hogy nektek is ez tetszen (ld. sztyalizmus), mindenki elmondhatja a saját véleményét (ld. demokrácia), de ennyire dorgálni valamt, azért már sok. Huh. Ezen is túl vagyunk végre.

Problem two: Szeretném tudni, hogy mitől kesis mindig a CoV? Miért nem tudjátok a hónap közepén ill. elején megjeleníteni az újságot? Pl: ha a Last Ninja 3 leírásával ti előbb jelentek meg, mint az 576, 2x annyi CoV-ot adtátok volna el.

Problem 3: Szerintem az utóbbi CoV-okban a leírások túl hosszúra sikeredtek. Ne az 576 szintjére süllyedjétek — nem ezt mondom —, de egy kicsit tén mégis lehetnének a leírások tömörebbek, így pl: a Monkey Island (1.05 oldal) helyére még +2 leírás is beférne volna.

Problem Né (hú, de sok nyelven tudtok!): Az egyik barátomnak PC-n megvan a Larry 2 és nem tudunk mit kezdeni vele, mivel fogalmunk nincs arról, hogyan lehetne telrobabantani Dr. Nunukit (tudok én angolul). Drága COVBOY legy szives írj le nekunk, hogyan tehetnétek ezt meg! Ha megteszed nagy MEGATHANK üti markod.

Problem piaty: Végül maradt valami számódra is a tarsolyomban, mégpedig a stílusodról. Sok gyerek tisztességes kérdésére felhúzd az orrod, vagy egyszerűen megelégedkezel a kérdésről. Ez nekem az engem is érintő C-Mánia ügyben szűrt főleg szemet. A CoV előfizetőinek címét a CM-soknak csak TE adhatad meg, hiszen ezt máshonnan nem lehet megtudni. Na, ennyi értd.

Problem secha: A CoV 11-ben azt írtátok, hogy a Carmen Sandiegának nem jelent meg az első két része 64-en. Nos, szívesen lemosolom a szerkesztőgárdának a World részét, az Elvirát-ért cserébe. Ha már meg lenne, akkor bocsa a zaklatásért.

Végül befejezem e gyönyörű leittert és még mindig fenntartom (a fentiek ellenére) azon

1. Az tényleg fedi az igazságot, hogy nem igazán rajongunk az arcade-kategóriában megjelent csodákért. Az is fedi az igazságot, hogy — 'nemrajongás' ide vagy oda — tényleg vannak egész szórakoztató témakörök közöttük (a BARBARIAN-ek például nekem is tetszettek). A probléma ott van, hogy nem nagyon lehet mit írni ezekről a játékokról, mert kb. 2 perc alatt úgyis kiderül, hogy ha felveszem a puskát, akkor tudok lóni és ha belelövök a zöldbe, akkor vagy 500 ponttal többet kapok vagy hirtelen kihullik a hajam... Ha ilyen játékokról szükséges leírás, akkor a jövőben akár kezdhethetnek ulyis a leírásaikat, hogy: aszongya "a program betöltéséhez gépeljék be LOAD ***.8.1 majd amikor megjelent az IKARI+TALENT feliratot tartalmazó "cimképernyő", akkor nyomjuk meg a "SPACE" billentyűt (az a hosszú ott alul) és akkor talán elindul a játék". Jó lesz?

2. Na ez egy jó kérdés. Meg egy hosszú mese. Kezdjük onnan, hogy újságot gyártani elég nagy sz***s. Elnevezést a kifejezést, de ez a legfrappansabb, ami hirtelen eszembe jutott (meg egyébként is a szíles-cetekre gondoltam). Ha nem mi késünk valamire, akkor a nyomdában vannak gondok; ha ott nincsenek gondok, akkor a HELIR-nek nem tudják időben beszállítani; ha idáig minden stimmel, akkor az HELIR felejtli a háromnegyedet az elosztóban; ha pedig mégis minden rendben folyik, akkor a postavonal siklik ki, mert a bakter RAILROAD TYCOON-ozik. Azt hiszem, ez bőven elegendő magyarázat... A LAST NINJA 3-mal igazad van. Jó lett volna elsőnek lenni vele, de amikor 4 napja megláttam az 576-ot az újságonál, akkor hirtelen nem lett ószinte a mosolyom. Mindogy, ha már mi is megcsináltuk egyszer, akkor már nem fogjuk kizsindni.

3. Ez igaz. Kicsit szósztatyárok a leírásaink (már amelyik). A MONKEY tényleg enyhe túlzás volt, de akkora poénok voltak abban a játékban, amiket nem lehetett kihagyni a leírásokból. Így legalább az is velünk szórakozik a játékon, akinek meg sincs.

4. Igen csekély képezelőre — vall, hogy a tudoz Molotov (szaz "Larryboy") kottélt gyártás egy hajszeszes úveg, egy fojtás és egy dobos gyufa segítségével. Például meg kellene próbálni belerakni abba az üvegbe valamit fojtásnak (USE SZOTÁR) és Larry már rögton használja is a gyufát...

5. Ha én adtam volna meg a CM-nek a címedet (vagy bárki másnak a címet), akkor nem írtam volna oda a téglalap alj-

ba, hogy nem én adtam meg a címeke! Mi lett volna nekem abban az üzlet?! (Bár mondjuk ha megajánlották volna darabjairt egy szazat, akkor szívesen szolgálnék volna még néhányzerrel, hihi. De azért még ne fejezzem senki Kohbonyak!) A címed talán abból kifolyólag volt meg "valakinek", mert bizonyára rendelke programot egy bizonyos Kazetaktólde Szolgálatlól. Nem tudom felüirt-e, hogy mostanság ez a dicső manufaktúra a CM-ben hirdet. A többi kitalálható magad.

6. Elnevezést, akkor még nem volt meg. Azóta megvan. Bukott az üzlet.

Nem tudom, hogy miért nyomtatnak annyi Amigát a számítógépes lapok. Talán az lehet az oka, hogy a cikkek írónak Amiga-ja van.

U.I. (vagy R.ö.f.f.): De jól elbeszélgettünk!

Virus! Virus! Virus!

Hello, CoVboy!
 Ne haragudj, ha rosszul írtam a nevedet, de elég kacifantos. Lehet, hogy csak egy nagyot fogsz rohogni a levelelem, ami nem lenne szép Tóled, de légyiszíves próbált visszafajtom, olvasd végig a leveletem, és amint csak tudsz válaszolj rá! Nem teszek INTRO-t az elejére, inkább kibókóm miről van szó. Ma feltölt hozzám egy barátom: "Helló, vagy egy jó hírem! Dobd el a lemezidet, amiket én másoltam! Virus a gépem!" Egyébként C-64-ről van szó. Először előcsodálkoztam és nem akartam elhinni. Aztán elmesélte, hogyan történt: jászott az F-19-cel, újratöltötte a játékkállást. A gép kiírta, hogy tegye be a lemez másikk oldalait, betette, fire, kop-kopp, mondta a floppy, vagyis frülten kálapálni kezdett. Negyedórát ezzel szórakozt, míg nem beugrott neki, hogy hátha a lemez hibás, ki, utána betekapcsolta a gépet, floppyt próbált akármí más tölteni, nem sikerült. Végül már kikapcsolta remegett a lemezegység, hogy gyorsan kiváncsolt, nehogy a gép is tonkreemenjen. Szerencsére nem ment tonkre a C-64, és az is lehet, hogy nem virus művelte ezt, de azért elmondta, mert jobb félni, mint megjédeni. Hát, ennyi. Szóval (és tettel) légyiszíves minél hamarabb válaszolj nekem! Előre is nagyon köszönöm! Ja, esetleg még megírtanád nekem az Új Vadnyugát 2-nek a védelmének a kódját! KösZ! Zárom szoromat. Várom válaszádat! Továbbra is maradok tisztelt és raponod: MICROPROUSE SOFT/Vanyolai Krisztián, Balatonutort.

CoVboy: Olyan máz máz dráva életében is előfordult, hogy idősebben visszaadja a lelkét az alkotójának. Ehhez nem kell ury. De ha már az Új Vadnyugát 2-ről érdeklődtél, akkor esetleg felteszem azt a költői kérdést, hogy nem véletlenül egy rosszul tört verzióval játszottál? Hogy mire gondolkodtál ezzel az elmes kérdésel, rögton kiderítheted, mielőtt elolvasod a CoV 8-ban a Rátkali-interjú... (István, István, de gonosz vagy!)

Válaszlelvél, mondd, hol kélel?

Tisztelt 1.75 úr(-ak) és CoVboy bácsi! (Nem a 'B' a nagy, hanem a 'V'! Igy: — CoVboy) Lassan már két hónapja, hogy feladtam a hosszú levelet megrendeléssel és egy (elég hosszú) hirdetéssel, majd utána pár nappal később még egy levelet, a hirdetés helyettesítésével. Mindkét levélben észrevételek voltak a CoV-gal kapcsolatban, és kérdések sok más dologról. Ezekre azóta sem kaptam választ. Erre a lehetséges magyarázatok:

- Kezdtél fogva ellenszenves vagyok.
- A levelet (leveleket, esetleg csak az egyiket) nem kapták meg.
- A benne levők sértődtek önökre nézre.
- A levél témája farszós, vagy érdektelen (esetleg témája kopintott, botrányos, mesterkelt humor stb.) volt.
- Levelemben tegeztem önöket.
- Eldobták a papíroskába elolvadás előtt, mert... (?)
- Vidéki ajállel nem foglalkoznak.
- Nem volt benne választóríték (Az egyikben volt, és az újságokkal együtt is el lehetett volna küldeni a választ!).
- CoV-576 Kbtye téma miatt. (Semmi becsmérlés nem volt egyik félre nézve sem!!)
- Nem adtam meg a címem. (De igen!!)
- A hirdetés terjedelme miatt.
- Egyáltalán hogy merék levelet írni? (Hoppá! Kedves játékos! Örömmel közlöm, hogy az utolsó pillanatban sikerült megnyernie a "Tizenkötöt találgathatsz!" nevű hallgató társasjátékunkat és így nemcsak A. B. Tóth úr alig használt Calypso-zoknijának (bal láb, 44-es) boldog tulajdonosa lehet! Figyele a postaládáját!) CoVboy)

Kérem válasszát ki a megfelelőket! En nem haragszom magukra, csak csalódott vagyok, mert nem így képzeltem el egy jó lap szerkesztését, és ha levelemben valami "mulatságos" találmán, akkor az véletlen, mert végső kétségbeesésembe ragadtam meg tollamat! Különben akkor is illenék válaszolni, ha esetleg úgymond "nem tetszik valami". Legalább egy pár sort írjanak, ha nincs rá 15 percnyi idejük, vagy azt, ha majd több idejük lesz bővebben írjak, de ne így, hogy semmit nem kapok, mert ez nem fair! Ha úgy gondolják, és ha tényleg nem kapták meg az előző leveleimet, akkor azt újra leírhatom és elküldhetem önöknek. Legalább utólag pótolják be mulasztásukat. Ha pedig egy levelemet sem kapták meg, feltétlenül írjanak akkor is, ugyanis nem tudom miért, de már másik három címzett (programcsere-ajánlat volt levelemben) sem választott (igaz, csak egy levelet írtam, persze külön-külön mindhármuknak). Tehát akkor itt a posta körül esetleg valami nincs rendben! És még valami! Ez nagyon fontos! Mivel előfizető vagyok, borítékban kapom a lapjait, és eddig mindkét boríték föl volt nyitva! Ezért kérem önöket, hogy ha módjukban áll TTXO-val, vagy pecséttel gondosan ragasszát le, hogy legalább egyértelmű legyen, ha valaki turkál a boríték-

ban megrézkésedés előtt. Egy javaslat: az elfogyott CoV-ök és SpVt után kéne nyomtatni, ha kétszerez költségekkel járna is, mert sokan (pl. én) dupla áron is megvennénk. Ha tévhitekben élek, kérem közöljék velem! (Nincs utánnom!) Az SpV 1-3-4. és CoV 1-2. c. kiadványokban megjelent szöveg és illusztrációs anyagok átvetelére, másolására és másra nem a kiadó nevében ezennel engedélyt adok. Teszem ezt azért, mert ha nagyon akarod, akkor úgyis lefénymásolod... — CoVboy) Ezt a levelet 95%, hogy megkapják, mert ajánlaton adom föl. Könyörgöm: írjanak. Minden jól! Udvozlom!

CoVboy: Na igen. Már én is megfigyeltem azt az érdekes természet jelenséget, hogy néhány levél egy teljesen más időskiba diffundál, mint amelyikben én tartózkodom. Bár az is lehet, hogy bennem van a hiba és én szoktam elidfundálni a leveleket. Aztán az is megtörténhetett, hogy a Posta megunta kézbesíteni a 3 Ft-os bélyeggel ellátott levelezőlapjaimat (még olyan van rakatón az utolsó bélyegyet ragasztgátni, mert az enyvtől mindig a szájpadiasomhoz ragad a nyelvem). Ez mondjuk nagyon nagy bunkóság lenne tőlük, mert eddig — ha feltűnt valakinek, hogy túl sok bélyeg van a levélvagon vagy a borítékban — mindig visszaküldték a postafiókra (úgy négy-százból egyet) és akkor hajlandó voltam ráragasztani még egy bélye. Ha most már vissza se hozzak, akkor az egyszerűsen példátlan hanyagság és irlm fogok a miniszternek, hogy fizessenek kárérítést presztizsarontásért! Komolyra fordítva a szót: elnézés, ha tényleg nem választottam volna neked vagy bárkinek, de az előfordul néha, hogy egy levél elkeveredik ebben az igen szép rendben, amit ebben a szobában tartunk. Sorry. Majd bepótlom valamikor. Az előfizetett újságok borítékjai nem véletlenül vannak csak egy iratkapocsal lezárva: a derek Postánál az a szabály, hogy újságot csak ilyen kapocsal lezárva lehet feladni — ha leragasztod, akkor már nem szabványmeretű levél! és háromszor annyira postaköltség, jó, mi! Az, mert a kapocs nem kisokk. Nem bá, azért nem kell elkeveredni, ha "turkálnak": semmi értekes nincs a borítékban, csak egy CoV, ja, a Calypso-zoknit (bal láb, 44-es) feltétlenül küldöm, mihelyt sikerült valamilyen fondorlattal elcsennem Laci bácsi labáról.

"Mondd, te kit választanál?"

Tisztelt CoVboy! 14 éves vagyok, egy plus4-csem van, amit a közeljövőben szeretnék lecserélni egy AMIGA-ra vagy IBM PC/AT-re. A gépet elsősorban játéka szíremmel használni. Önöknek mi a véleményük, melyiket érdemes választani? Az én szívemhez az AMIGA áll közelebb, de a szüleimnek előfeteleik vannak

vele kapcsolatban, mert néhány "szakember" azt mondta nekik, hogy elavult konstrukció és nincs jövője. Mi erről a véleményük? Az AMIGA-ra milyen típusú 5.25"-os meghajtó jó? Memóriabővítő érdemes venni? Valamelyik számban írjanak pár sort az AD&D-ről! Tisztelettel: CSÖRGÖ ISTVAN, Urhida

U1: A CoVboy-Posta lehet akár 5 oldal is. Mikor jön az evkony? Lesz benne +4? Hány előfizetőj van? Mikor lesz Pylon térkép? Miért nincsenek rózsászin ábrák a lapok közepén? Megfeledeztek a "gyarmati sorban élő fénymásolatú lamerek népes gárdá"-járói? (Csak ennyi kérdés fért el az utóiratban?) — CoVboy)

CoVboy: Ha a leendő gépet játéka akarod használni, akkor mindenképpen az Amiga a jó választás (Amiga 500-rol van szó). Itt most nem a játékok minőségére, hanem a mennyiségére gondolok. Részemről mondjuk inkább PC-n szeretek játszani, mert egyrészt utólam állandóan cserélni a lemezeket (winchesterem nincs az Amigához, de akinek van, az is azt mondta róla, hogy a játékok fele nem hajlandó együttműködni vele), másrészt azertmertcsak. Attól függetlenül játéka akkor is az Amiga az alkalmasabb, már csak azért is, mert legalább 15-20-szor annyi játék van forgalomban hozzá, mint PC-hez és Magyarországon sokkal könnyebb Amiga-játékokat jutni. Nem tudom, mit értel a "szakember" szót, hogy az "elavult konstrukció" bár gyarmati, hogy az lehetett az elmes megállapítás oka, hogy még sohasem láttam Amigát (vagy ha igen, akkor fotón). Mindenesetre ha beinvestálna néhány konvertibilis szotyinkát egy Amiga Formát vagy egy Amiga User c. újságba, akkor esetleg némileg tájékozottabb lenne Amiga-ügyekben, különös tekintettel a lehetséges upgrade-ekre. Az megint egy hosszú mese lenne, hogy mi a korszerű, meg mi nem: tavaly majusban (l) volt szerencsém látni akcióban egy Macintosh II Fx-et (néhány apróság róla: 38 MHz órajel, 4 Mega memória, 170 Mega winchester, 16 csatornás zene, 4 és fél millió szín, stb.) — a maximális alborosítás és az egyszerűen használható színekre nem emlékszem pontosan, de például az MTV és a Super Channel reklámjainak legnagyobb részét nyugodtan meg lehet csinálni vele) — ahhoz képest egy 286-os VGA AT mondjuk egy intelligens kulcstartóra emlékeztet. Lehet, hogy a "szakember" arra gondolt, hogy az alacsony ár miatt az A500 alkatrészei olcsó távol-keleti áruk, de nekem például az utóbbi két év alatt mindössze a belső drive-okkal voltak gondjaim. Konzekvencia: ha valaki ilyen árterekben vágyik egy játékszerre, akkor az Amiganal nem lehet jobb választása.

Ha van pénzöd rá, miért ne lenne érdemes memóriabővítőt venni is hozzá? Az 5.25"-os meghajtó is lehet azonos méretű, de ha a géppel még tudod érteni, hogy az ott egy drive, akkor elméletileg bármilyen meghajtó rá lehet akasztani (egyébként Bécsben bárhol kaphatsz hozzá meghajtót). Az AD&D-ről inkább nem írunk egyetlen sort sem: a Computer Mánia szírentem már elég melyrehatóan kielemezte a dologt. Evkonyj augusztus végén. Számos előfizetőnk van (hal'istennek), de most epp' nem jut eszembe, hogy pontosan mennyi. A rózsaszín és kék foltokról már volt szó: egyrészt néha olvashatatlann lett tőle a szöveg, másrészt aki nagyon akarta, az lefénymásolta így is. Tehát teljesen felesleges lett volna megártani őket. Fénymásoljon csak, aki akar. Erről eszembe jutott egy nagyszerű eset, amin napokig mulattunk itt a CoV HQ csendes homályában: egyikünk éppen az Uttóró Aruház (ja, már nem így hívják?) műszaki osztályára szállított SpV-t, amikor egy jól szituált úriember az eladhoz lépett és elkért két SpV-t. Nem megvásárolni akarta őket, csak "kölcsön", amíg az Enterpreis-reszt lefénymásolja a bejáratnál. Az eladó történetesen egy jó haver volt és egy cinkos pillantás után átadta a két újságot. Namarost a bejáratnál levő fénymásolóban színes lézerek dolgoztak és az arak vála-hogy nem túl feltűnő helyen helyezkedtek el. Személyes ember töböt fizetett a 0 oldal fénymásolásért, mintha megvett volna két teljes sorozat SpV-t! Hehehehehe...



Megkapták a játékok, van melle leírás is. Megkérdtél egy-egy az élet felelet, ha a 16-ban levő játékok túloztant újak voltak: a HEATSEKER legalabb fél éves, a TIMES OF LORE két és fél, a PQ2 másfél, a CENTURION és az Alvilág Ura úgy-ahogy friss volt. Ezek után nem szeretném, ha a következő leveled azzal kezdődne, hogy "miért ilyen régi játékokkal foglalkozunk"? — CoVboj!

Is-az a sok hirdetés!!! 3 oldal, amit le lehetne 1-re is csökkenteni, például ami kimarad azt egy későbbibe rakni. (Aha. És ami közben jön azt dobjam ki az ablakon? — CoVboj) Jó ötlet volt a pénz szedése a hirdetéseket, így legalább nem írnak olyan hosszú regényeket (marad 2 oldal). A levelezési rovat is hosszú. Csak a legényegesebbeket kellene kiírni a levelekből, és azt megjelentetni, és nem azt a sok ókorosé, mint pl. a "Hoppa!" típusú levelet (marad 2 oldal) Összesen 4 és 3/4 oldal lenne üres, melyekre más stílusú játékokat lehetne rakni. Hiányolom a felhasználó prgokat az újságból. (pl. Home ride producer, sőt! Most már tudom, ha ilyen marad az újság), hogy tovább nem íztem el. CoABOR (Goddólló!) Új! Kérem megjelentetni!

CoVboj: Kérlek. Felőlem megjelenjen. Ha a "Hoppa!"-típusú levelet mehetett, akkor mehet ez is. Kritizálni szabad. A hirdetésekkel kapcsolatban igazad van: tényleg egy kicsit sok van belőlük. De ez mar nekünk is feltűnt és megpróbáltuk valahogy normalis mederbe (1 meder=kb. 2 oldal havonta) terelni. A felhasználó programokat én is hiányolom a CoV-ból — azt viszont nem tudom, hogy hova lehetne rakni őket. A levelezési rovat tényleg hosszú, de inkább mar mennek Balor! —) de csak akkor szoktam nyírni a leveleket, ha nagyon muszáj. Ha csak a "legényegesebbeket írnám ki", akkor a leveledből ennyi maradt volna: "CoVboj! Jövőre nem fizetem el! Új: kérem megjelenjen!". Így viszont nem lett volna különösen szép színlapja ez a havi tehetség rovatnak. Jól beszéltek?

TökösMákos levél

Tisztelt CoVboj!
Talan meg emlékszel arra a három levélre, amit én küldtem Neked. Az elsőben írtam "miből az" nyomulokba szerettem volna lenni, a másodikban egy "leírás" küldtem az ACI-OF ACES-ról. Az utolsó levélben az INTO THE... térkepe rejtőzködött. Azóta eltelt kb. fél év, én azóta nem írtam, te pedig már két levelet küldtél nekem. Így kiestt (nagyon?) bunkó voltam, hogy ezt nem köszöntem meg Neked. Hát akkor most kösz, kösz, kösz! (Nenenenene! Nem kell megköszönni, hogy valasztottam, mert akkor arra is valasztolnom kell! — CoVboj) Nemrég kaptam egy Amigat (tojó), és ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem. Ezek a következők lesznek:

Szerinted érdemes volt-e venni (szerintem igen) a programozás (egyelőre csak Amiga BASIC) és a játékok miatt? (Ez egy olyan kérdés, amire te sem vársz választ. CoVboj) Most jönnek az újsággal kapcsolatos kérdések!
Szerinted melyik újság a legjobb (CoV, 576, C-mania)? Erre ösztöne választaj! Szerintem a CoV. Hehe, a C-mánia készítésbe becsügett Székely László töleket (ó 1, vagy 0.75?). Talán egyedül nem ment az ottaniaknak? Miért "mentek át" az 576-ból egy csoport a C-mánia-ba? Kiragták őket, vagy mi? Mit gondolsz az 576-ról, és a C-mániáról? Milyenek a leírásaik és a stílusuk?

En is egyetértek Veletek abban, hogy a low-budget játékok marhaságot. Bár, néha vannak olyan pillanatok amikor "pusztánom kell" (Ja, nekem is voltak olyan pillanataim, amikor nekialtam SILKWOOM-ozni egy haverral. Természetesen trainer nélkül, hogy edes anyanyelvünk legszebb kifejezése is eszünkbe jussanak... — CoVboj) Ez szerencsére csak nagyon ritkán, minden egy-milliomodik esetben egyszer szokott előfordulni. Engem az sem érdekelt, hogyha a CoV mondjuk a jövő hónapot kezdve 100 forint lenne, én akkor is megvenném (<rendkívül gonosz mosoly> — CoVboj) a minőségét meg kell fizetni. Kene egy olyan TOP-lista is, amelyben a legfeljettecsabb, legendorított látványok találunk a játékos élet. Ezen az Elbra. Project Firestart szerint biztos jó helyezett harcolna

ki magának. Nem ami! Ez csak egy vicc volt. De mi lenne, ha megis lenne így ilyen? (Röhög — CoVboj) Amit észrevettem az újságotokkal, de főképpen veletek kapcsolatban, az az hogy rendkívül művelt, felkészült és humoros egyéniségek vagytok. (Yikes! Te valamit akarsz... — CoVboj) Ez ott a CoV-ba az ötlet. Nekem van egy olyan érzésem (csak én?) — amit azt sugár, hogy egy CoVboj nevű személy nincs is. Csak ilyen álneven válaszol a levelekre. 1.75. Na, igaz ez? Bár, lehet, hogy nem — ez csak egy értes... Hozzatok is olyan hamar megerkeznek az új programok, mint az 576-hoz, vagy a C-mániához? Ha jól látom, akkor kicsit sokat kerdeztem Tőled, remelem, te ugyancsak karab választ fogsz küldeni nekem. Akkor most én megyek esztőlani, kezdődik a pizsamacsi évszak. Addig is várom válaszodat! Üdvözlettel ACI-OS BALAZS, Szekszárd

CoVboj: Istenkém, meddig kell még könyörögni, hogy hagyjuk már ezt az összehasonlítgatást! Hogy melyik újság a legjobb, azt ugyanis a vásárlók fogják eldönteni! Részemről nagyon tetszett az 576 utolsó száma (tényleg), mert kivitelre tők jól néz ki az újság és jó játékok vannak benne — nagyon nem tetszik az impresszumban levő "A kiadványban..." kezdetű szöveg (az azért nyhe tulzas). A Computer Mania utolsó száma meg azért kellemes, mert — szerintem — egy nagyon jól designolt újság és az egyik csoka stílusa is nagyon tetszik. Amikor először olvastam ezt a számokat, akkor hirtelen ottlétl vezelve majdnem nekialtam 143 oldalú dobokozat ragasztgatni, de aztan teljesen lelohadt a lelkesedésem, mert mihez kezdek a dobokozattal, ha a következő számuk is 3-4 hónap múlva fog megjelenni?! (Pardon, Ez melytűs volt. Nem ismerem a körülményeket, szóval visszaszívom). A CoV-ról nem mondok semmit, mert az elfogult vagy alszerény lenne — mi csak itt idtlenkedünk és néha csinálunk par leírast. Arról fogalmam sincs, hogy az 576-ból miért mentek át paran a C-m-be. De talan ezt tőlük kellene megkerdezned, nem tőlem, nemde?! Azt meg már végképp nem tudom, hogy az 576-hoz és a C-m-hez milyen gyorsan érkeznek meg a programok. Mi például minden második heter besietünk a Novotrade valamelyik szalonjába és üres taskainkat teljesen hol anyagokkal megtöltjük terünk meg hajlekunkba... Tényleg észrevettem néha, hogy 'valaki' garazdalkodott a nevem alatt és olyan dolgokat írkált, amire én nem emlékszem. Viszont a klasszikus descartes-axióma ("Gonoszkodom, tehát vagyok") alapján úgy velem, hogy nem 1.75 válaszol CoVboj alneven a levelekre. Ok azokra válaszolnak, amelyek nem lettek megvalaszolva. En, kerlek, szörnyu anyagi valóság vagyok. Egyekbent ha nem vagyok, akkor kinek a vigyorgo kepe tükrözködik ott a monitoron?!

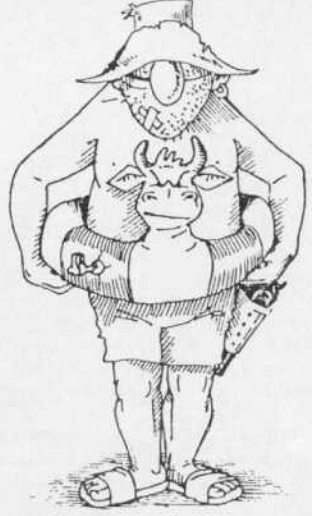


Gazdasági rendőrség

Hi CoVboj!
Mint 10márhától (ezt nem sertesésem... sertesének számtam...), nem vártam volna el, hogy ilyen lépéseket tegyél. Mi az, hogy 25 szó felett 100 Ft+AFA egy hirdetés? (Ez kérlek egy kijelentést mondhat — CoVboj) Is ha én egy 26 szavas hirdetést adok fel (Az 100 Ft+AFA, de ha jó hangulatban találsz bennünket, akkor esetleg nem fogunk egy szóval kukacoskodni — CoVboj) vagy egy 250 szavas??? (Na, azt várjuk szeretettel! — CoVboj) Persze, valahol meg kell húzni a határvonalat, de nem így! Sokkal jobb megoldás lett volna szerintem, ha bizonyos "mennységként" kérlek a pénzt. (Nem részleteztesre gondoltam...) Ezt úgy értem, hogy pl. 30, 40 vagy 50 betűnként mondjuk 7 Ft a hirdetés...
A "kereskedelmi hirdetések" et sem a legjobban oldottad meg. Mit szólnál egy hasonló hirdetéshez: "Kellenekelegabbjátékok,merthajha... (esetleg küldök egy válaszbortékot) visszazírsz, akkor majd visszaküldheted az összes belyegemet is."
CoVboj: Ha jól emlékszem, akkor a hirdetési tarifákat nem népszavazásra bocsátottuk, hanem bejelentettük. Kérjük mindenkit, figyelembe vennie, hogy a hirdetésben nem kell felsorolni az összes programját! A 20 Ft+AFA/szó tényleg nem kevés, de ingyen masolt programot pénzért árulni sem túl szép dolog. Hopp! Ugyanabba a filatelia-szakörbe járunk?

Új szerkesztő érkezik

CoVboj!
Ez már felháborító! Most kaptam meg a CoV 10-ot. A borító belső oldala szörnyű. Ezek a TOP listák fél oldalra kitértek volna. A rajokban semmi humor. (fél oldal megtakarítás). Tartalomjegyzék szinten egy fél oldalt elfoglalt, ami egygyedeen is effer. Első oldal alsó fele: hulyeség kiírni a neveket, ha azok nem mondanak semmit (pl. CoVaneK úr). (Miért?) A Rucz Lajos meg a Kiss László mond valamit neked? — CoVboj) (marad negyed oldal) Játékírások: lehetne régi játékok leírását is közölni, nem csak az újakat, mivel azok nincsenek meg mindenkinek. (Dupla órom: mire



Csak úgy puritán egyszerűséggel: Na csá! (Yikes...)

Itt az OTHIS Software! Az országban egyedülálló ingyenes képes katalógus! Szuper olcsó árak! C-64-re lemezzre! Irjál! Cim: OTHIS Software, Vac, Eperfa u.6. 2600

C64 + 1541/II floppy + 2 joystick + 50 db. 3M-es lemez + 40 db. NONAME lemez + lemeztartó doboz (100 db-os) + könyvek, újságok eladó! Gecseg Andras, Sopron, Elő sor 11. 9400

C64-re régi és új kazettás programok olcsón eladók. Válaszborítékot listát küldök. Minden levélre válaszolok. Cseré is lehetséges. Varga Zsolt, Verpelét, Lehel u. 3. 3351

Hi, C64 players! Ha igazán színvonalas programokat akarsz szerezni kezettán (Pirates, Graphic Adventure Creator, Last Ninja 3, Turrican 2), vagy lemezen (AD&D-k, RPG-k stb.), akkor ide írjál! Halmi Botond, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

Plus4-as alappéer külön (9.000,- Ft-ért) vagy tartozékokkal (11.000,- Ft-ért) eladó! Sürgős! Cim: Csapko Krisztián, Hejőkeresztúr, Petőfi út 75/A. 3597

Eladó C-128-as számítógép, 1541 floppy drive, C-4-es számítógép, negyennyiségyes programmal, és tartozékokkal! Tel.: 1661-371

C64 resettel, 1541/II floppy, 125 lemez, 2 joy, 17 könyv hozzá, magnó, Supergames — lemezes gyorstöltő másoló — és Action Replay MK VI cartridge eladó 40.000,- Ft-ért, esetleg külön is. Baji János, Békés, Kispince u.3/1. 5630

Amigához színes monitor olcsón eladó. Varga Zoltán, Tel.: 1136-591, 17h-tól.

C64+1541/II floppy + magnó+ 2 joy, 35.000,-ért eladó. Cim: Czajler Péter, Százhalombatta, Pf.:59. 2440

ANGOL NYELVTANI GYAKORLATOK

Oktató programcsomag ZX Spectrum computerre

- 8 program 310 KB
- 1630 feladat mondatokkal
- *B* típusú nyelvvizsgáló
- kezdőknek 1 éves tananyag
- megoldás ellenőrzés, nyilvántartás, értékelés
- válaszborítékra ismertetőt küldök
- **Mignonette** Kapszvár Savház 3, 7400

A 64-SZOLG ajánlata C64-re kazettára

1. C70A — Elephant Antics / Shadow Dancer / Turn It 2 / Solitaire / Dizzy 4 / Death In Effect / Quick McGraw / Hazard / Supercars / Run For Gold / Deri Colours / I Play 3D Soccer / Diplomacy / Stars Challenge Part 1. / Cavemania / Breathalyzer / Imagination / Tilt / Tanks / Kick Box Vigilante

2. C70B — Neagox / Trans World / Loopz / Hawkstorm / Back to the Future 3 / Pureseed / Saddam Hussein / Gyrofalcon / Winter Camp / Skidz / Grand Prix Manager / Wild Fire / Worlds Dawning / Greystoke 2 / Super Monaco Grand P. / Starcontrol / Pick'n'Pile / Last Ninja 3 D / Domino TV 2 / Twin Morg Valley

3. C66B — Dynasty Wars (Utántöltős) / Franco Baresi C Kick Off / Optima Rax / Skate Wars / White Ninja / Scumm! / Santas Christmas Capers / Days of Thunder / Hard Drivin' / 4 Soccer Simulator Part 2 / The Spy Who Loved Me / Skatin USA / Soccer Challenge / Gazza II Soccer / Helter Skelter / Triky / Zero Gravity Race / Top Cat In Beverly Cats

4. C64A — Sidewinder II / Clue Master Detective / Zozoom / Saint Dragon / Turrican II Part 1 / Connect 4 / Kamikaze / Rugby Manager / Silent Shadow Part 1,2,3,4 / Stairways / Tenspeed D.Trainer / Badlands / The Amazing Spiderman / Trans World / Kwik Snax / Yogi Bear In Green House

5. C65B — Subboteo / Dragons Kingdom / Time Soldier! Part 1,2,3,4,5 / Strider II Part 1,2,3,4,5 / Dino Wars Part 1,2,3,4 / New Dark Side

6. C71A — Lotus Turbo Challenge Part 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16

7. C74A — Atomic Robo Kid (utántöltős) / Delverance (utántöltős) / Renegade 3 (utántöltős)

8. C71B — Creatures (utántöltős) / Hunt For Red October (utántöltős) / Chips Challenge (utántöltős) / Twin Morg Valley / Domino TV2

9. C69A — Golden Axe (utántöltős) / Mig 29 Soviet / Artillery 90 / Wacky Darts / Super Ted / Triton / Popeye II / Arcadia 90 / Weaver 2 / Western C. Part 1 / Beast Part 1.

Az itt látható kollektciók megrendelhetők C64-re **CSAK KAZETTÁRA** a **64-SZOLG** címén:

64-SZOLG
2030 ÉRD
PF.: 4

1 kollektció ára 1 db. 60 perces kazettán: **360,- Ft.** 2 kollektció 1 db. 60 perces kazettán: **500,- Ft.** Áraink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvétellel postázzuk! Az eddig meglévő kollektciókról bélyeges borítékot listát küldünk! A hibás kollektciókat visszacserejlük!

Jön! Jön! Jön! Sőt, már majdnem itt is van a

CoV Évkönyv

Mivel leírivaló játékok nagyon sok van, a CoV-ban pedig a hely kevés, úgy gondoltuk, hogy a világ nem menekülhet előlünk és a CoV-on kívül újabb papír adathordozókat fogunk mindenféle textekkel megtölteni. A rémítő pillanat, midőn mindez rátok zúdul, szeptember elején fog bekövetkezni. Hogy mi lesz benne? Sok minden. Például tehének. CoVboy nem. **(De szúrkálni szabad! — Én)** Azonkívül lesz egy kalap játékleírás, régi és új kalandjátékokról, szimulátorokról és stratégiákról. A GRAPHIC ADVENTURE CREATOR leírása a 64-eseknek, mert már annyian nyúztatok érte bennünket. Némi zenebona az Amigásoknak, hogy tudjátok miért van a nagyfi füleben vatta. Egy kis programozástechnika 64-en és Amigán, mert hiányoljátok ezt a részt az újságból. MegaElsőségely és GigaTökösMákos, mivel a CoV-ba a töredéke sem fér be annak, amit küldötök és üldögdélni semmi kedvünk sincs rajta. Néhány térkép, mert új csőtollszállítmányt kaptunk. Ja és természetesen lesz Plus4-sarok, mert ha az újságban van, akkor az Évkönyvbe is dukál. Mindezekben kívül még van néhány gonosz tervünk, de azokat egyelőre fedje sűrű homály...

Már az eddigi Évkönyvesdikből is kiderült, hogy terveink szerint nem fog utcára kerülni, azaz csak nálunk lesz hozzáférhető. Így tehát a legbiztosabb húzás rászédrolni, ha már most kérsz tőlünk egy előfizetési csekket vagy már most befizeted a 249,— Ft-os fogyasztói árat (sorry, nem rajtuk múlott) az Introban leírtak szerint.