

CoV

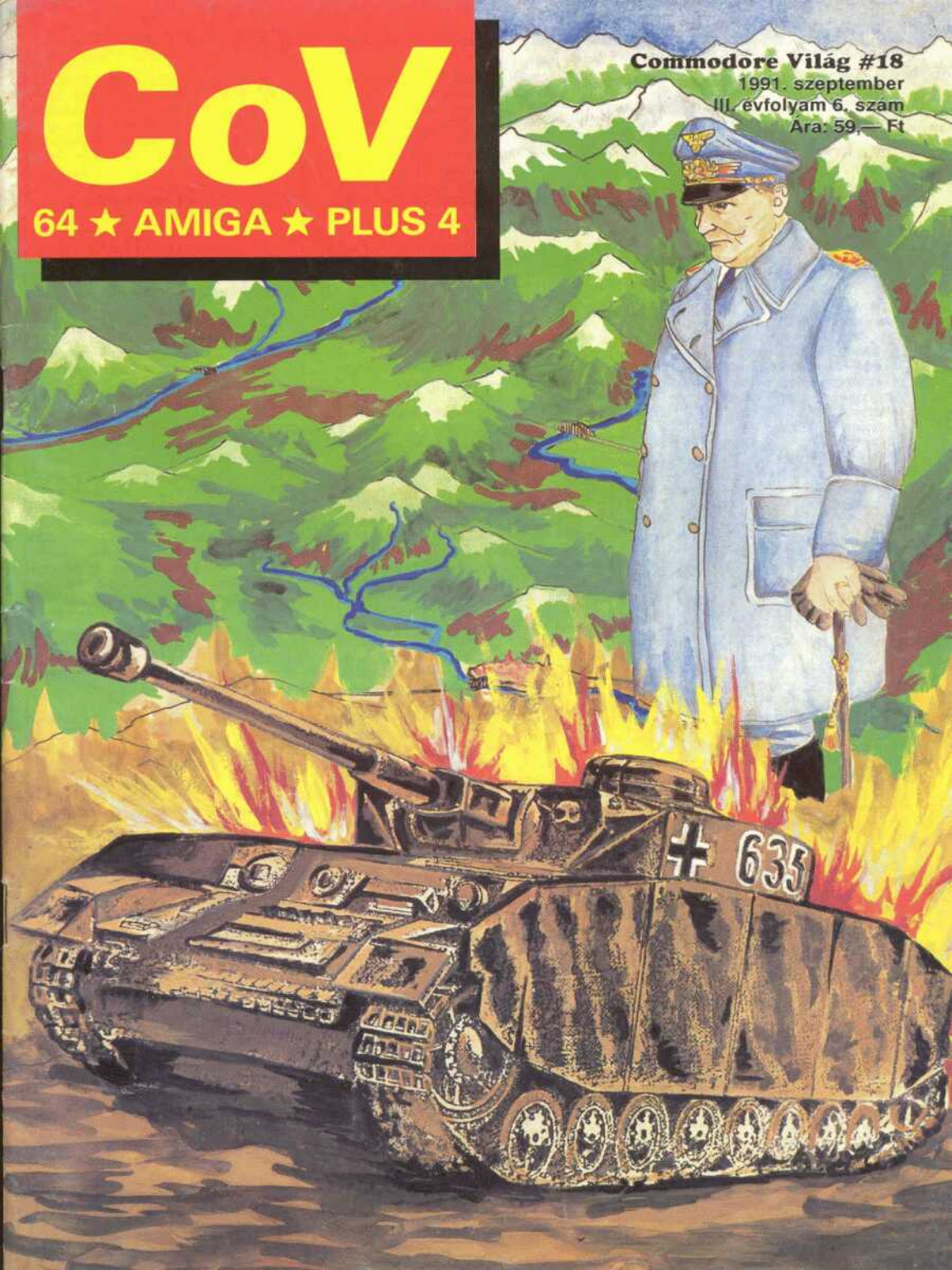
64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

Commodore Világ #18

1991. szeptember

III. évfolyam 6. szám

Ara: 59,— Ft



Mivel a borítókön telítődünk hirdetésekkel, az időközben esedékesse vált top-lista nem fért ide. Nem baj, a fennmaradó helyen megragadjuk az alkalmat és az 5-6. oldalon találhat "software rászósdí" c. játékleírásban megírt címeket kezdjük közölni:

Az **AMIGA FORMAT** pillanatnyilag Európa legnagyobb példányszámban eladott Amiga magazinja, ennek megfelelően tele vannak zsetonnal: a coverdiskjeiken között programokért 100 és 1.000 font közötti összeget is fizetnek. Ide főleg játékokat és felhasználói programokat várnak. Az elküldött lemez mellé az alábbi kérdőívet kell kitölteni:
 Name/Address: (a szerző neve/címe)
 Telephone (Daytime/Evenings): (telefonszám napközben és este)
 Program name is...: (a beküldött program címe)
 Total size of files in Kbytes: (a program mérete Kbyte-okban. 200K-nál hosszabb programokat nem akarnak felhasználni, leginkább 100K alatti programokat akarnak közölni.)
 Meg kell jelölni, hogy a program milyen kategóriába sorolható be.
 It is a Game/Business utility/Music program/Novelty/Technical tool/Art program/Educational/Other (játék/üzleti/zene/vmilyen újdonság/toolkit/rajzoló/oktató/egyéb — a demokat nem kedvelik)
 Brief Description: (a program rövid leírása)
 Ezenkívül még van néhány kérésük a derék küldözgetőhöz:
 — felbélyegzett válaszboríték a lemez visszaküldéséhez;
 — egy README.DOC file a lemezen a program részletes leírásával (lehetőleg humoros, de mindenképpen érthető formában);
 — a README.DOC lehetőleg kinyomtatva is;
 — a lemez címkén név, cím és gépti-

pus (Amiga 500/1000/2000/2500);
 — nem vágnak vírusokra.
 Ezenkívül a kérdőív végére mindenképpen kéri az alábbi szöveget oda-bígyeszteni, amelyben a szerző tanúsítja, hogy a beküldött anyagot felajánlja az Amiga Format-nak, a program teljes mértékben az ő munkája és ha a jövőbeni közlés esetén copyright-problémák merülének fel, akkor hajlandó elvinni a balhét (ez azt jelenti, hogy valamilyen szerkesztővel készült anyagot — például egy NOISETRACKER-file-t — nem fogadják el):
This program is submitted for Publication by Amiga Format. It is wholly my own work and I agree to indemnify Future Publishing against any possible legal action should copyright problems arise. (aláírás, dátum)
 A címük:

Coverdisk Software, Amiga Format
 30 Monmouth Street
 BATH BA1
 2AP

A másik legnépszerűbb angol lap a **Commodore User**, aminek Amiga-részlege két éve külön, **CU AMIGA** néven működik. Ők aztán minden stuffot szívesen fogadnak: a coverdiskjükön rajta van a "Hónap rajza" (kimondottan siralmasak szoktak lenni, a szerzők a Guru bármelyik grafikusánál különórátk vehetnének), továbbá az újságban CU Collection néven futtatnak egy rovatot, amelyben a hónapban beküldött legjobb demokat tesztelik (megjegyzendő, hogy a legtöbb ismert demo idővel itt is feltűnik). Szóval ide aztán minden lehet küldeni, ami saját szerzemény. Mindössze két megkötésük van: a beküldött (vírusmentes) program nem lehet hosszabb 100K-nál és ha valaki viszont szeretné látni a lemezt, akkor nem azt válaszborítékot is küldenie. Egy időben pénz fizettek a

stuffokért, mostanában 100/50/25 PD-lemezzel (rajtuk a CU-nak beküldött cuccok) honorálják a beküldők fáradozását. Egyébként ez a dolog elég jó üzlet is nekik, mert különféle terjesztőkön keresztül £175 körüli összegért forgalomba hozzák a beküldött anyagokat. A címük:

Cover Demo, CU Amiga
 Priory Court,
 30-32 Farringdon Lane
 London EC1R 3AU

Azok a 64-essel foglalkozó újságok, amelyek valamilyen melléklettel jelennek meg, általában (kazettás) gyári játékok preview-it vagy budget kategóriájú (3-4 éves, minimális áron újra kiadott játékokat) tartalmaznak és nem túlzottan vágnak az olvasók beküldött anyagaira. Egyetlen olyan újságot tudunk ajánlani, ami foglalkozik a beküldött anyagokkal (szóval pénz lehet kisajtolni belőlük) — ez a **COMMODORE DISK USER**. A lapjuk ugyan közöl játéksimertetőket is, de inkább programzásorientáltak. Ebből kifolyólag nem demokat, rajzokat vagy zenéket látnak szívesen, inkább olyan kisebb felhasználói programokat, mint BASIC-kiegészítőket, programozást vagy input/output-t támogató toolkit-eket, sprite-szerkesztőket, raszterrutinokat stb. Természetesen kész játékok ellen sem tiltakoznak vadul... Arról nincs pontos információ, hogy kábé mennyi pénz lehet kivenni belőlük egy megfelelő programért, szóval inkább nem mondunk semmit. A részleteket mindenki lelevelezheti az alábbi címen:

Paul Eves
Argus Specialist Publications
 Argus House, Boundary Way
 Hemel Hempstead
 HP2 7ST

(A következő számban folytatjuk a potenciális pénzkereseti források ismertetését.)

A 64-SZOLG ajánlata C64-re kazettára

- | | |
|--|---|
| <p>1. C81B — Eskimo Games (utántöltés) / Supremacy Part 1,2,3,4 / Pang Part 1,2 / Lone Wolf-Mirror of Death</p> <p>2. C81A — Exile / League Soccer '91 / Spike the Viking / Psychoid / Thruster Ball / Cylstron / Madness / Superkid 2. / American 2D Pool / Interchange / Rator / Switch Blade '91 / Mega Phoenix / Pot Panic / Bail '91 / Cubulus / Jump Out / Halifax / Dream Raider</p> <p>3. C78A — Extreme / 3D Sracchi Simulator / Tube Madness / World Championship Soccer / Lone Wolf-Mirror Death / Tutti Frutti / Rescue / 2 Nap 4 ora / Cylogic / Pride / Cylstron / Chubby Chester / Spellchast / Kryminin / 3D International Tennis / Football Director 2. / L.A. Police Dept / Monrix / Frantic '91 / Hobgoblin</p> <p>4. C78B — Back to the Future 3 (utántöltés) / Wings of Fury (utántöltés) / Ninja Pacman / Blaster / Tip Trick / Pride / Insector</p> | <p>5. C77A — Atomino / Predator 2 / Elvira Pre / Moonpatrol 2 / Heroquest Pre / Cesar '91 / Space Rider / Jai Alai / Autotest Simulator / Ditriss / Los Templos Sagrados 1. / Los Templos Sagrados 2. / Gomoku / Wrath of Demon / Mastermind / Topduck / Mighty Bombjack / Paranoimia / Cut-In</p> <p>6. C76B — The Last Ninja 3 (utántöltés) / Turrican 2 (utántöltés)</p> <p>7. C76A — Chase HQ2 (utántöltés) / The Neverending Story 2 (utántöltés)</p> <p>8. C75A — Teenage Mutant Ninja Turtles (utántöltés) / Total Recall (utántöltés)</p> <p>9. C80A — Ninja Remix Part 1,2,3,4,5,6</p> <p>10. C74B — Alien Syndrome (utántöltés)</p> |
|--|---|

Az itt látható kollekciók megrendelhetők C64-re CSAK KAZETTÁRA a 64-SZOLG címen:

'64-SZOLG' 2030 ÉRD P.F.: 4

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft. 2 kollekció (60 perc) 1 db. 60 perces kazettán: 500,- Ft. Áraink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvétellel postázzuk! Az eddig meglévő kollekciókról felbélyegzett borítékot listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacserejük!

Tartalom

Intro	1
News	2
Software Busy Ness	5
Speedball 2. (64, Amiga)	7
Storm Across Europe (64)	9
Conquest of Camelot (Amiga, PC)	16
TökösMákos (C-64, Amiga)	22
– Football Champion	
– World Soccer	
– Rally Speedway	
– Starship Andromeda	
Elsősegély	25
Adventour (C-64, Amiga)	26
– BAT 90	
– Conquest of Camelot	
– Pirates	
Plus4 sarok (Plus4)	29
– Titkos ügynök	
– Gengszter	
– Test of Hero	
– Hexenküche	
Olvasói hirdetések	
CoVboy Posta	

Épp ez jutott eszünkbe...

Üdvözlünk mindenkit az év legcsodálatosabb hónapjában, a szeptemberben. Ilyenkor a vidámság nem ismer határokat, hiszen végre a nyárnak, lehet megint menni iskolába vagy dolgozni, jön az ősz meg a tél, trallala...! A túladó jókedvnek maximum csak az vethet valamelyes gátat, hogy — nemhivatalos előrejelzések szerint — ebben a hónapban ismét megjelenik a pangalaktikus megmagazin, a CoV! Na sebjaj, még ez is jobb, mint egy polon... (Tényleg, most ugye nem november van?)

A mostani számunkban nem voltunk túl szorgalmasak játékleírás-ügyekben, mert a két nagyobb leírással megint kicsit szöszátyárok voltunk, továbbá a News is átdiffundált a keretein kívülre. Azonkívül még kaptok egy cikket a játékeladásról is, mert CoVboy már majd' egy éve megígérte.

Már a múltkorai számban is több kísérlet tettünk egy új népi játék, a "Mi küldünk egy csekket, te pedig visszaküldöd, de küldhetsz anélkül is, hogy mi küldenénk" nevű kollektív örület népszerűsítésére, de ez a mánia mostanra tetőzött felénk. Így tehát már előre figyelmeztetünk mindenkit, hogy a kezében tartott papírhalmaz legnagyobb részét a CoV Évkönyv reklámjai fogják betakarni. A játék egyébként továbbra is változatlan hevességgel tombol, tehát új jelentkezők is beszálhatnak. A szabályok rendkívül egyszerűek: a játékos úgy száll be, hogy a COM-Ware Kft címére elküld 249,— rénes forintot. A helyesen kitöltött csekket szerzőre hatalmas nyerevények várnak, mert pontosan annyi CoV Évkönyvet sorsolunk ki közöttük, ahány helyese: kitöltött csekk érkezett. (Ha már az Évkönyvnél tartunk: megkérnénk az előbbi játék mindazon résztvevőit, akik a szüleiiken keresztül leveleznek velünk, hogy ugyan olvassák már el a 8. oldal alján levő kis téglalapot...) Ezután egy téveszmét fogunk eloszlatni: a hirdetés a CoV-ban továbbra is ingyenes, amennyiben valaki nem programot akar eladni és hirdetését megpróbálja 20-25 szónál nem hosszabban leadni. (Egyéb hirdetések tarifáit ld. a CoV 16-ban, a helyes számlaszámot meg a CoV 17-ben...) Ugyan a mostani hirdetések között még van néhány hosszabb lélegzetű, de a következő CoV-tól kezdve kegyetlenek leszünk és ennél hosszabb (ingyenes) hirdetések — hátulról előre haladva — csonkolni fogjuk. Tök muris lesz...

Végül egy jó (rossz?) hír: a CoV 20 és 21 számai, amelyeket elméletileg novemberre és decemberre jósltunk, összevonva fognak megjelenni, tehát **karácsonyra dupla szám lesz!** A megjelenés — legalábbis pillanatnyi vágyaink szerint — december második hetére várható és ez a december majdnem bizonyosan még a XX. században lesz. Mielőtt végre hajlandóak lennének elkezdni az újságot, még egy rendkívül fontos kérdést kell feltennünk:

Előfizetél már a csodálatos CoV Évkönyvre?!

Commodore Világ (újszászerző 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: CoVának ír

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a **Spectrum Világ**,

1519 Budapest, Pf. 363 címen

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Kaland/RPG

— 64, Amiga —

A német **Starbyte** egy új, szokatlan kivitelezésű kalandjátékkal jelentkezett a piacon: a **SPiRiT OF ADVENTURE** leginkább a **BARD'S TALE**-ekre emlékeztet és azokhoz hasonlóan a fantasy világába kalauzolja a sárkányokra áhítózt, de mindamellott gyanútlan játékos.

— 64, Amiga —

A **GAUNTLET** név valószínűleg ismerősen hangzik mindenkinek, aki szeret az eszemeket hajkurászni a monitorán. A **US GOLD** a nyáron dobta piacra a sorozat III. részét, amelyben az előző részből megismert 4 főhős mellett újabb 4 bukkan elő. Ezek közül kettővel kell végigharcolnunk **Capra** démoni világának 8 királyágát. Miután az összes helyszínről kipucoltuk a szellemeket, magával a démonkirállyal kell összecsapnunk. **Brrrrrr!** (Ja, egyébként ezt **Spectrum** is megcsinálták.)

— 64, Amiga, PC —

Steven Spielberg filmjei általában két témát variálnak: vagy űrlények érkeznek a Földre, vagy gyilkos izeltlábúak fogyasztják el az éppen arra sétáló embereket — mindazonáltal a nép bémegy a filmekre, szóval a játékgyártók is keményen versenyeznek a Spielberg-filmek "megszámitógépesítésének" jogáért. Az **ARACHNOPHOBIA** nevű szörnyűséget a **Disneysoft** kaparintotta meg és nyáron már piacra is dobta a játékot. A témát tekintve a **Spielerg/B** él: gyilkos dél-amerikai pókok mészabrojják az USA szerencsétlen lakóit és a bátor játékos egy hatalmas flakon **ToxiMax** nevű (izelt)lábrissító spray-vel száll velük szembe. (**Spectrum** is megjelent.)

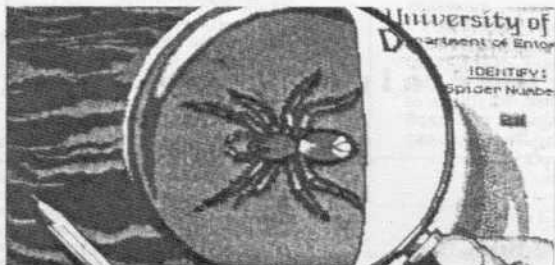
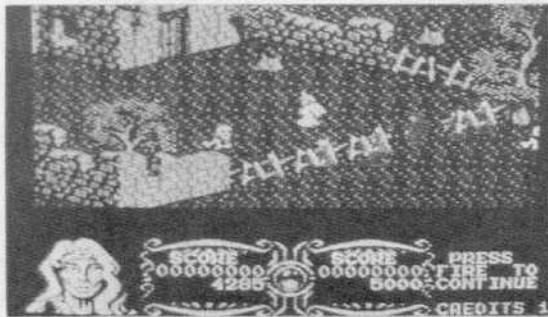
— 64, Amiga, PC —

A német **Starbyte** egy másik agyonreklamozott újdonsága a **THE RETURN OF THE MEDUSA**, ami leginkább a **DUNGEON MASTER**-re vagy a **CAPTIVE**-re emlékeztet bennünket. Ugyan a játékrol eddig még csak Amigán érkezett hír, de a **Starbyte** sajtó állítása szerint — 64-re és PC-re is megjelent. Majd hisszük, ha látjuk...

— Amiga, PC —

Talán a **Millennium** cég eddigi legnagyobb dobása lesz a **ROBIN HOOD**,

▽ A GAUNTLET 3D Amigán



△ Egy csudapoke az ARACHNOPHOBIA-ból

amely grafikai kivitelezésében leginkább a **POPULOUS**-ra emlékeztet — egyébként pedig egy ikonvezérelt kalandjáték. Talán mondani sem kell, hogy **Robint** irányítva fogunk a **nottinghami** erdőgazdaság környékén kóricálni. A játék fő érdekessége a meghökkentő kommunikációs rendszer, ami sokkal inkább emlékeztet egy szabvány képregényre, mint egy kalandjátékra. Tök jó.

— Amiga, PC —

Az elképesztő **Sierra**-játéktömegben egy újabb adventure bukkant fel, amit a **Dynamix** társulattal közös kooperációban készítettek: a **HEART OF CHINA** a **High Road to China** c. film témáját dolgozza fel és a 20-as évek Kinájába vezeti a játékost.



Nem lenne meglepő, ha a '91-es év játékaik értékelésénél kiderülne, hogy ez volt a legnagyobb befektetéssel készült adventure, hiszen a gyakorlati kivitelezésben nyolcvannál is többen vettek részt. Ez mondjuk meg is látszik a játékban: minden helyszin a lehető legaprólékosabban kidolgozott képpel fogadja a játékost.

— Amiga —

Egy másik hír (régibbről) a **Dynamix/Sierra** együttműködéséről: Amigán is megjelent az egykori 64-es **STELLAR 7**. Ez mondjuk ugyan nem kimondottan kalandjáték, de aki hajlandó volt a **STARGLIDER**-ekkel és a **CARRIER COMMAND**-dal játszani, az talán meglepődéssel fogja nyugtatni, hogy újabb 3D harci játék animálható be a gyűjteményébe.

— Amiga, PC —

Ha valaki túl sok **Robin Cook**-könyvet olvasott, az mostanra már bizonyos fenntartásokkal viseltetik az orvosokkal szemben. Ez fokozottan érvényes azokra, akik játszottak a **Mindscape LIFE AND DEATH** c. játékkal, amelyben egy botcsinálta sebészprofesszor szerepében rendezhettünk ijesztő álmokfutást a klinikán fekvő betegek között. (Tényleg, nem tudja valaki a konzultánsok telefonszámát?) Nyáron megjelent a program második része is, amelyben újabb problémák eseteit várják, hogy téves diagnózist állítsunk fel róluk és ismét alhosi műtéteket végezhessünk a náthás betegeken. A hullaházi jelenet hűen tükrözi, hogy a tudomány előrehaladása néha áldozatokat követel — ez különösen megnyugtató olyan esetekben, amikor valaki más az áldozat. Mindenesetre reméljük, hogy a játékot a **SOTE** nem fogja felvenni az oktatási programjába.

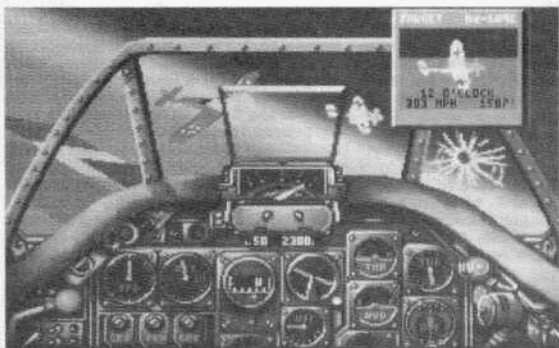
— 64, Amiga —

A **Novagen** cég neve valószínűleg már ismerősen hangzik minden 64- és Amiga-tulajdonosnak (sőt, a Plusisoknak is), hiszen a **MERCENARY I-II**, és **DAMOCLES** című játékaik igen előkelő helyet foglalhatnak el a számítógépes játékok örökzöldjei között. Most hosszabb hallgatás után egy újabb **Novagen**-termék kerül piacra **ENCOUNTER** címmel. A játék sem témájában, sem kivitelezésében nem szakított az eddigi hagyományokkal: az egykori **MERCENARY**-rajongók gyűjteményébe újabb klón kerül.

Szimulátor

— Amiga —

Ez ugyan nem a legfrissebb hír, de piacra került egy küldetéslemez is a nagy-szériás **FIGHTER BOMBER**-hez. A lemez



△ **CY'S AIR COMBAT: két halálraítelt Me-109**

16 újabb küldetést tartalmaz és akár 'NOT FOR LAMERS!' szlogenrel is hirdethetnék, mert a küldetéseket úgy telexszóftok ellenséges SAM-állásokkal, hogy még a billentyűzet alá is jutott vagy 4-5 db. Mind a 16 küldetés időlimitje 90 perc, szóval mindenki elképzelheti, hogy ha ennyi időt adtak a teljesítésükre, milyen egyszerűek lehetnek! Az eredeti játékban megismert célpontokon kívül még szembekerülünk egy 3-4 egységből álló, a felszínen tartózkodó tengeralattjáró csoporttal is.

Amiga, PC

Akinek még nem lenne csömöre a manapság megjelent repülőgépszimulátorok dömpingjétől, az máris a felhúzatja az oxigénmaszkot, mert az **Activision** új játékában ismét magasba emelkedünk. A **DEATH OR GLORY** mindentelre tekintetben megfelel a kilencvenes évek elvárásainak, sőt, egy apróság egészen egyedülállóvá teszi a kategóriájában: a választható géptípusok századunk legtöbb híres repülőgépét magába foglalják, szóval egy apokrif mulatság keretében azt is eljátszhatjuk, hogy egy MIG-23 kabinjában rontunk rá *von Richthofen* úr Fokker Dr. I-esére. A Vörös Báro egész biztosan elzöldül, ha egy kedves kis *Sidewindert* durrantunk az alsó részébe — vagy legalábbis kissé meg fog lepódnia...

Amiga, PC

A **CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER** című 64-eseknek is minden bizonnyal ismerős hangzik (a második felvonása már kevésbé). Az újabb *Chuck Yeager*-programról (**AIR COMBAT**) azonban valószínűleg lemondhatnak, mert a gyártó csak PC-n és Amigán dobja piacra. Az **AIR COMBAT** neve is mutatja, hogy légiharcokat fogunk vívni századunk leghíresebb vadászgépeivel (P-51 Mustang, Me-109, F-4 Phantom, MIG-25, stb.). Egyébként itt is lehetőségünk lesz mókás párosításokra, például egy Me-109/F-4 Phantom légiharcra. (Hát ezt azt hiszem, nyugodtan fix kettesre vehetjük... — CoVboy)

Amiga, PC

A PC-seknek talán nem nagy újdonság (az Amigásoknak már inkább) a **WING COMMANDER**, ami egy futurisztikus környezetben játszódó repülőgépszimulátor. Részünkről PC-n az egyik legszebb VGA-

szimulátornak tartjuk, csak az Istennek se sikerült leszállni benne. Hoppi! Mig a leszállással foglalkoztunk, megjelent hozzá a **MISSION DISK** is, 8 új küldetéssel.

Stratégia

64. Amiga

Az Amiga-verziót most követte egy nagyszerű stratégiai játék 64-es verziója is: az áldozat neve **NAM** és az Egyesült Államok Vietnámban, 1965-75 közötti időszakban viselt dolgaiat játszhatjuk le benne. A játékban hat hadszíntéren (pontosabban hadihelyzetben) tologathatjuk ideoda a mókás kis kockákat, ami egy stratégiai program velejárója. Egyébként ez tényleg elég cool játék, szóval lehet, hogy valamikor nyomatunk róla egy leírást is. (Bár szinte biztosan vagyunk abban, hogy nem a német nyelvű verziót fogjuk előnyben részesíteni.)

64. Amiga

Az **Electronic Zoo** jól kibabrált velünk, mert az igen eredeti **THE BALL GAME** névre keresztelt szerzeményüket semmilyen kategóriába nem tudtuk beskatulyázni. Kínunkban beraktuk a stratégiák közé, bár inkább a go-ra emlékeztető logikai játék. A feladat egyébként roppant egyszerű: négy játékos lépked egy izometrikusan (ez a jó szó! — rajzából mindig

gyengék voltunk) elhelyezett táblán. Ha egyet lép, akkor a mögötte levő mezőn megjelenik egy gömb, ha kettőt, akkor nem. Ha ugyanoda lép, ahol állt, akkor a pálya valamilyen véletlen pontján bukkan elő. Cél a másik három játékos bekerítése és minél több mező elfoglalása a gömbökkel. Ennyi. Az egyszerűségben a nagyszerűség: ajánljuk az akut **ATOMIX**-mániában szenvedőknek és a **FEDERATION AGAINST TURRICAN** mozgalom híveinek.

Amiga

Az **Electronic Arts** egy új DOC-klónnal is kirukkolt a nyáron. Pontosabban inkább nem is a DOC-hoz kellene hasonlítanunk a **CASTLES** című szerzeményüket: az egész inkább egy középkori **SIM CITY**-re emlékeztet, amelyben várakat fogunk építtetni, embereket telepíttetni — aztán a szereposztás szerint hagyjuk összeomlani, illetve éhen halni őket.



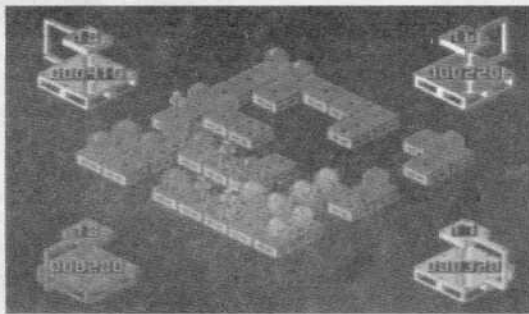
64. Amiga

64-en és Amigán egyszerre került piacra egy új stratégiai játék, amely a hagyományos stratégiák jellemzőit dúsítja fel némi fantasy-beütésekkel (ha mással nem is, hát a szereplők körével). A teljesen ikonvezérlésre támaszkodó játék a **LORDS OF CHAOS** névre hallgat és a **Blade Software** brigád csekkzámláját fogja növelni az egykori Spectrum játék, a **SWORDS OF BANE** ötletének a lekoppintása.

Amiga

Úgy rémlik, hogy valamikor már említettük a **Graftgold** csapat **REALMS** nevű játékát — de még mindig jobb kétszer szólni róla, mint egyszer sem, nem igaz? Ha csak a fantáziánk játszik velünk, akkor most elmondjuk róla, hogy ha valaha is leszünknek akut **POWER-MONGER**-mániánkról, akkor az nem

▽ **Ball hátán ball a THE BALL GAME-ben**



kizárt, hogy ennek a játéknak lesz köszönhető. (Apropó, sikerült már valakinek meghódítania azt a szigetet ott a bal alsó sarokban?) Igaz ugyan, hogy a REALMS is csak azt az örökérvényű tételt bizonyítja, hogy "A jó ötlet gyakran lopott ötlet", mindenesetre nem fogunk vadul tiltakozni, ha ilyen minőségben további POWERMONGER-klónokkal fogunk találkozni a jövőben. Nem akarjuk dicsérgetni, de hát ez a game teljesen dooooooooooooooooooool. (Ez odáig még rendben is volna, de hol kell ezt a szót elválasztani?! — CoVboy)

Sport

— 64, Amiga —

Mielőtt még bárki is megrémülne: nem nyitottunk sportrovatot is a legelőn, csak az elmúlt időben annyi sportprogram jelent meg, amiről még nem volt szó, hogy szorítottunk itt nekik egy kis helyet. Az első egy szokatlan kivételzésű foci, ami az I PLAY 3D SOCCER, ami a Simulmondo cég bűnliástromát terheli. A nézőpont megközelítőleg a pálya síkjában van, tehát a pályának mindig csak egy részletét láthatjuk. Ez a megoldás a lehető legjobb módszer volt ahhoz, hogy a játék lassú és teljesen áttekinthetetlen legyen. A játék tényleg 3D, tény: a foci és még riportert is van — csak játszhatatlan. Részünkről maradunk a MICROPROSE SOCCER-nél.

— 64 —

Az Audilogic is átevezett a fásasztó arcade-ek latymatag vízeiről a sportok háborgó tengerére: a GRAHAM GOOCH'S WORLD CLASS CRICKET című mérénylenek a neve is felér két kivi-

lágítatlan pofonnal, de a helyzet tovább rosszabbodik, amikor a játékról kiderül, hogy ez egy krikettszimuláció. A Magyarország rendkívül népszerű és elterjedt játszott játék számítógépes megvalósítása nagyszerűen sikerült, különösen ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy fogalmunk sincs, mihez lehetne kezdeni vele. (FORMÁZZUK LE!!! — CoVboy) Emberek rohagnának benne ide-oda... Nicsak! Ott valaki egy labdát csapok valami rúddal! Talán azért teszi ezt, hogy különféle rejtélyes ábrák bukkanjanak elő a játékmóciókkal?! Ki tudja? Lényeg az, hogy megint jól játszottunk. (?)!

— 64 —

A Domark kiadott már mindent shoot'em up-tól a kalandjátékokig és freescape-ekig, most a változatosság kedvéért ők is sportoltak egy kicsit. Az RBI 2-ben szintén bottal hadonászó emberek próbálnak labdát csapkodni, ez ugyanis egy baseball. Szó se róla, nagyon szépen kivitelezett játék, de mivel kb. azon a szinten értünk a baseballhoz, mint a kriketthez, ezt szintén egy kicsit túlságosan élveztük. Mindegy, aki tud valamit a játék szabályairól, az elég jól fog szórakozni az RBI 2-vel, mert nagyon látványosra sikeredett.

— 64, Amiga —

Na végre valami épkezláb sportjáték a Krisalisot, amiben legalább hozzávetőlegesen tudjuk mit kell csinálni: a JK WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH néven piacra került műben squashozhatunk, azaz faltenisz vár ránk. Ez egy rendkívül érdekes játék, ami olyan, mint a tenisz, csak van benne egy fal is. Sajnos a fal az eredeti teniszpálya vízszintes terében húzódik (pedig mennyivel érdekesebb lenne, ha a hosszantiban lenne), így kénytelenek vagyunk az ellenféllel egy

térfelel szorongani. Ennyit a szabályokról. A játékban lehetőség van egy csomó játékos közötti választásra is, így a lehető legjobb paraméterekkel rendelkező fickót irányítva üthetünk a labda mellé.

— 64 —

A Grandslam új fociprogramja, az ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL ugyan nem 3D és nincs benne riportert sem, viszont játszható. (Ez nem egy utolsó szempont egy játéknál... — CoVboy) A kivitelezésében leginkább a MICROPROSE SOCCER-re emlékeztető játékban, a páros játék mellett egyéni barátságos mérkőzéseket játszhatunk különböző európai országok válogatottjaival vagy akár az EB négyes döntőjében is megpróbálkozhatunk.

— 64 —

A Krisalis is egy fociprogrammal rukkolt elő, amelynek a dobozára a MAN UTD EUROPE feliratot nyomtatták rá. A kivitelezés emlékeztet az előző játékra, csak itt a pályát nem a függőleges, hanem a vízszintes tengely szerint látjuk. A játék ötvözi a foci- és menedzserprogramok sajátosságait és a szimla játék mellett az összes nevesebb európai kupában (UEFA, KEK, BEK) indulhatnak a csapatunkkal. A futballőrültek valószínűleg meglepődéssel veszik majd tudomásul, hogy több, mint 100 európai klubcsapatot mérhetik majd össze tudásukat.

— Amiga, PC —

A PC-változatot fél évvel követte Amigán az Electronic Arts golfprogramja, a PGA TOUR GOLF. Ezt az eddigi legjobb golf-szimulációnak kiáltották ki, bár erős a gyanúnk, hogy a kikiáltók szerepeinek az Electronic Arts fizetési listáján. Attól függetlenül nem egy rossz sportjáték — PC-n még hajlandóak is voltak játszani vele.

▼ NAM: vietnami vakáció Amigán



▼ A jó öreg STELLAR 7 kicsit upgrade-elve ▼



Aki kitalálja, hogy mit akartunk ebben a téglalapban hirdetni, az kaphat egy Évkönyv előfizetési csekket...

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

Software Busy Ness

A következő két oldalon most kivételesen nem játékleírás fogtok találni, hanem valami mást. Valamikor mintha már említettük volna, hogy hajlamosak vagyunk mindent elfelejteni, amit egyszer megígértünk — a célszerű megoldás ilyenkor az "Atok ráfók!"-típusú levél, ami frissíti szelintésba hajló agyvetékenységenket. Egy szép példa a CoVboy-féle postaszákból:

"Yo CoVboy! Valamikor régen alig vártam, hogy végre megjelenjen az a kib* (oh, sorry) (Kibic? — CoVboy) 13-as CoV és elolvassam benne a tippjeiteket a játékeladásokról. Erre mi van benne?! Szeretnél lenkedtek ezekkel a lámmakkal az előfizetésekről. Ez mégiscsak ABSURD (... korsz jól van. Tuti helyre került.) (Rosszul informáltak kedvéért: Absurd egy másik figura a 23°C néven közismert Amiga-brigádból — CoVboy) A mag-ctek a #13 szám után ilyen okosságokkal duhítt a normálisabb írni-és olvasni tudó olvasókat, akik mondjuk rá tudják írni a nevüket a csekkre és nem (nem!) saját maguknak küldik a #119 CoV árát... Aaaaarghhhh!!! Na jó, tudom, belőlük éltek, de egy kicsit azért feljebb kéne vinni a színvonalat. Szóval: frjatok már' erről a game úgyrdó valami! Itt állnak a game-cinéma vödörösszámra és nem bírjuk eladni őket. Most rohantok itt fűhöz-fűhöz, de valahogy csak nem akarok Rotschild báróval találkozni!... Vagy legalább egy kompetens manager-rel! (... Na bye! NEXUS 6 of 23°C"

Na igen. CoVboy tényleg ígért valami cikket a játékeladásról, de ő általában amúgy is hajlamos a felelőtlen ígérgetésre... Mivel azonban távolról sem ez volt az egyetlen levél, ami a téma után érdeklődött, illendő, hogy foglalkozzunk vele 1-2 oldal erejéig.

Először is felmerül a kérdés, hogy ha valaki elköveti azt a hibát, hogy játékleírásra adja a fejét, akkor milyen típusú játékot tud eladni? Erre a válasz roppant egyszerű: gyakorlatilag BARMILYET. Ha valaki körbepillant az elmúlt 1-2 évben megjelent játékok között, akkor az könnyen megállapítható, hogy a jórészt profitra berendezkedett játékgalmazók — minőségre való tekintet nélkül — szinte mindent kiadtak, ami csak a kezük ügyébe került (tisztelőt a kivételnek). Ez a törekvés a részükről mondjuk érthető: nyilvánvalóan több pénz hoz 20-30, kisebb befektetéssel készült játékok, mint egy olyan, amivel a készítő akár több évig is elszórakozhat. A '90-es évek játékgyártása — véleményünk szerint — a látványra és nem a játékra rendezkedett be mind 64, mind Amiga tekintetében (a PC-t most hagyjuk, az egy más kategória). A forgalmazók a játékok minél hamarabb piacra akarják dobni és a az egyes játékok reklámkampanyát is azon az alapon szervezik, hogy az eladás 2-3 hónap alatt feljut a maximumra, aztán világméretben lecseng. Ez a "rágógumi-szemlélet" egyértelműen a shoot'em up és arcade-kategóriába tartozó játékoknak kedvez, de — hál'istennek! — néhány társulat ügyeikszik betöltötti azt a piaci rést is, ami a bonyolultabb kivitelezésű játékokra (szimulátorok, kalandjátékok, stb.) mutatkozik. Így tehát az eladhatóság kérdését ezzel le is zárhatjuk: MINDEN eladható. Az már egy más kérdés, hogy kinek és mennyire...

A következő felmerülő kérdés az, hogy mit tehet az egyszerű hazánkia, ha legyártott valamilyen játékot? A lehetőségek mostanság elég tágak és mindenki maga dönti el, hogy melyiket választja (mi négy csoportra osztottuk őket).

#1: A szerző megpróbálja Magyarországon a saját szakállára értékesíteni a játékot:

Na igen. Hát előbb ránézésre kétségkívül ez a megoldás keveset tud a legnagyobb haszonnal, viszont a dolognak van egy pár rémes hátulütője. Soroljuk:

- Először: az anyagi befektetést (pl. lemezek ára, a játék reklámozása, stb.), továbbá elég sok időforrást (pl. másolás) igényel.
- Másodsor: a szerzőnek el kell döntenie, hogy a bevételért adozni kíván-e vagy sem. Valószínűleg ezt a dilemmát elég gyorsan leküzd magában (IGEN, ÖRÖMMEL! — CoVboy) és mondjuk úgy intézi a dolgot, hogy a játékot utánvétele adja fel a megrendelőnek és a lakáscímére kéri a pénzt — így soha az életben nem lehet megfogni. (Na persze távol álljon tőlünk, hogy bárkinek is ilyen tippetek adjunk — ezt csak úgy hallottuk, hogy vannak olyan magukból kivételtől állampolgárok, akik így próbálják meg átverni a derék adóhatóságokat.) Viszont így ki van téve a derék vásárlók személyes zaklatásának, ami hosszú távon valószínűleg idegesítő lesz). Persze az is elkerülhető, hogy valaki becsületlenül próbálja intézni a dolgot: ezt az embert már előre sajnáljuk, mert azonnal szembetalálja magát a csodálatos magyar bürokrácia vívmányaival, kezdve az ÁFA-ra vonatkozó jogszabályoktól (a software-forgalmazás — elméletileg — 25%-os ÁFA-kulcs alá esik) a számláig és



hasonló marhaságot. (Ezt a témát most inkább nem boncolgatjuk, mert telli lenne vele az újság.) A lényeg az, hogy ha az ember törvénytelen akarja csinálni a dolgot, akkor kétféle módon oltan árát kalkulálni a játékának, amilyen áron nem eladható. A másik esetben viszont fennáll a bukás lehetősége, nevezetesen az embert megalázza az adóhatóság (APEH-es ismerős infója szerint: mivel államunknak pénzre van szüksége, a kiderült csales esetben a bírság az adóhátralék 200%-a szokott lenni). Tessék választani...

- Harmadsor (és ez a legrosszabb): ha valaki Magyarországon játékot akar eladni, annak tisztában kell lenni azzal is, hogy a játékot az első eladás után pár nappal megtörik és ezzel az üzlete gyakorlatilag kútba esett. (Ez egy fennálló állapot, amiről teljesen felesleges filozofálni — el kell fogadni.) Ebből kifolyólag már örülhet, ha mondjuk 4-5000 darabot el tud adni a játékból — aztán kifűt.

Az elmondottakból — talán — kiderült, hogy nem ez a módszer a célravezető játékeladáshoz. Persze a határokon mellett van egy előnye is: ha a szerzőnek van annyi esze, hogy a Szerzői Jogvédő Hivatalnál levedteti a termékét, akkor lehet jövedelmező is a dolog. Egész egyszerűen csak meg kell várnunk, amíg valaki lesz olyan kedves, hogy megtöri a játékok — aztán csak le kell fülni az "elkövetőket" és azokat, akik klubokban/hirdetésekből másolásra ajánlják a játékok. A Magyarországon levedtett program copyright-jogainak már érvényes lehet szerzői jogi utáni, akár 5-6 százmegjű kártérítéssel is — vagy lenyegzetéssel, közvetlenül zsebbe... (már akinek van bór a képén ilyesmire aspirálni).

#2: A szerző Magyarországon próbálja értékesíteni a játékot, de nem a saját szakállára:

Ez lényegesen jobban hangzik, mint az előző módszer. A játék megírásán kívül tulajdonképpen nincs más dolga, mint valakinek átpasszolni a jogokat. Ez gyorsabb, de kevesebb jövedelemmel kecsegtet. Ilyen esetben nyilvánvalóan célszerű apuci/anyuci/ismerős útján megkeresni egy terjesztőt, mert "kéz kéz" alapon a szerző kedvezőbb anyagi feltételeket érhet el. Most nem kezdjük el sorolni a lehetséges magyarországi terjesztőket, mert az utóbbi 2-3 évben annyi kft/betéti társulás/Rt/stb. alakult, aminek a tevékenységi körében benne van a software-forgalmazás, hogy az egy évkönyvre való is kitenne. (Propó: Előfizettél már a CoV Évkönyvre? Neeeeeem?? Eleted nem lesz teljes, ha nem kérés tőlünk egy előfizetési csekket!) Egy játék eladásának — akárcsak az egész világon — Magyarországon is két módszere létezik: a szerző egy fix összegért átadja a programot a terjesztőnek, vagy a terjesztő az eladott példányszám után jutalékot (royalty) fizet a szerzőnek. A magyarországi állapotokat figyelembe véve (fast crack) a szerző számára előnyösebb az előbbi — viszont a magyarországi terjesztők sem teljesen időtállóak, így tehát inkább az utóbbi módszer részletit előnyben. Számokban kifejezve: egy "mindegyikelyen"-kategóriájú játékért fixen talán 10-50.000 Ft körüli összegzet lehet kivenni; royalty esetén ennél valószínűleg kisebb összegzet számíthat az (megint a crack). Aki mondjuk kinjában nem tud sehova sem fordulni, az próbálja meg a Novotrade kebelben belüli működő Novosoft Stúdiót. Ez nem reklám, csak ők a legismertebbek Magyarországon (ami nem jelenti azt, hogy a legkedvezőbb feltételeket kínálják).

#3: A szerző úgy dönt, hogy a játékot Nyugat-Európában próbálja értékesíteni (de nem software-forgalmazással):

Először is tisztázunk a rejtelmes megfogalmazást: bármilyen software-t nemcsak software-forgalmazóknál értékesíthetünk, hanem mondjuk olyan újságoknál, amelyek lemezmellettel jelennek

meg. Ezen újságok kiadói elég szép summákat fizetnek, ha valaki valamilyen használható anyagot küld nekik. Ilyen helyekre általában olyan "egyszerűbb" programokat célszerű küldeni, mint mondjuk egy hagyományos shoot'em up kis zöld és kék űrhajókkal — és abból is csak demot! Aztán lehet érdeklődni, hogy mit ér meg nekik ez a dolog... Néhány példa:

● A 64-esek potenciális célpontja lehet a német nyelvtérületen megjelenő MAGIC DISK, vagy az angol COMPUTE!, mert mindkettő beküldött anyagokból állítja össze a "coverdisk"-jét. Számokkal csak a MAGIC DISK-kel kapcsolatban tudunk szolgálni: egy megfelelő arcade-, shoot'em up vagy toolkit körülbelül 1-2.000 márkát ér náluk.

● Az Amigaoknak német területen nem tudunk ajánlani semmit, angolon viszont igen; az egyik az AMIGA FORMAT, a másik pedig a CU. Az AMIGA FORMAT Európa legnagyobb példányszámban eladott Amiga-magazinja, ami újabban 2 coverdiskkel jelenik meg. Ezen általában gyári játékok vannak, de közzétesznek az olvasók által beküldött játék/utility/zenel/stb. programokat is. Ha a programot hajlandók megvásárolni 100-1.000 font közötti összeget fizetnek a szerzőnek. A CU hasonló coverdiskkel jelenik meg, de ide lehet rajzokat, zenéket, demokat meg egyéb stuffokat is küldözgetni (ők 50-500 font között fizetnek a megfelelő alkotásokért).

Ennek a módszernek hátrányai szinte alig vannak: ha szerencsénk van és a játékok (vagy egyéb stuffok) elfogadják, akkor az egyetlen problémát a jogdíj legalizálása jelentheti. Ha a szerzőnek van BC-számlája ez sem gond — ha nincs, akkor a magyar állam kifizeti forintban. (Hihhih... — CoVboj) Bár már hallottunk olyanról is, hogy a szerző egy nyugati bankban nyitított számlát magának és oda kérte a valutát — aztán amikor arra járt, akkor szépen kivette... Persze az óvatosság ilyenkor sem árt: az újságoknak vagy csak demot kell küldeni, vagy pedig levédetni a copyright-jogokat.

● #4: A szerző valamelyik nyugati software-házon keresztül próbálja értékesíteni a művét:

Nyilvánvaló, hogy ez hozhatja a legnagyobb pénzt — viszont egy nagyobb forgalmazóra rászámozandó játéknak már valamelyes minőséget kell képviselnie a kategóriájában. Itt a problémát az jelenti, hogy a kismérettel terjesztéssel lehetőleg rövidre kell zárni a kapcsolatot, vagyis a személyes tárgyalás a javasolt. Aki ezt a tanácsot nem veszi figyelembe, az úgy jár, mint néhány magyar dude a közelmúltban: gyártottak egy 64-es játékot, amiért a német Rainbow Arts-tól 20.000 márkát remélték. A teljes játékot elküldték egy német "barátjuknak" (egy elég jó nevű crew egyik tagjának), hogy a pénzügyeit rendezze le a céggel. Hihhih — a navitásnak úgy látszik nincs határa... A játék crack-jé ugyanis nemokára visszajött Magyarországra NEC import-introval (aki tudja, hogy kiket takar a NEC rövidítés, az azt is tudja, hogy honnan jött a játék), szóval a Föld kerékén már mindenkinek megvan. Így tehát a Rainbow Arts-business is kútba esett. Ráadásul a grafikus papagája is megtért az Örök Papagásmezőkre — így tehát kérjük ezen sorok olvasóját, hogy egyperces néma felállással nyilvánítson részvétele katasztrófa súfotta honfitársunkért... (Egyébként a szóban forgó játékot az 576 is tesztelte, csak a háttérrel elfelejtették róla közölni.) Ebből is mindenki levonhatja a konzekvenciát: ahol sok pénzről van szó, ott jobb,

- £3.36 a fizikai előállítás (lemez, kézikönyv, diszdoboz stb.);
- £1.12 a royalty a szerző(k)nek;
- £1.68 a marketing (poszterek, reklám, stb.);
- £3.36 a forgalmazó apparátusának fenntartására (szőke titkárnő a főnöknek, rózsacsokor a titkárnőnek, stb.) szánt összeg;
- £1.68 a forgalmazó profijtja;
- £5.00 a forgalmazó illeti (akinek a játékot piacra dobó cég átadja terjesztésre);

£8.75 pedig a gyakorlati terjesztő illeti (aki eladja a portékát a boltjában). Ez az aránytalanul nagy szám egyébként Magyarországon is hasonló: a gyakorlati terjesztők részesedése a bevett gyakorlat szerint 1/3 (például a HIRKER is 31-35%-ot nyúl le az általa terjesztett újságok fogyasztói árából).

Mint a felsorolásból is kiderül, a játék szerzőinek royalty-ja gyakorlatilag 5% körül mozog, ami első látásra elég siralmasnak tűnik. Azonban nem árt figyelembe venni azt a tényt, hogy Nyugat-Európában általában venni (igen: VENNII) szokás a játékokat és abszolút nem ritkaság az 50-100.000 példány körül értékesített program (pl. 64-en: STRIKE FLEET, ZAK, TURRICAN, GAUNTLET, stb.; Amigán: RETALIATOR, FALCON, BEAST, stb.), ami azért már elég tisztes pénzt hoz a szerzők konyhájára. (Egy Raffaele Cecco nevű úriember például a CYBERNOID c. shoot'em up jogdíjaiból vidáman megvehetett magának egy Ferrari Testarossát. Azonkívül másfél év alatt megírta meg a játék 2. részét, valamint a STORMLORD-ot és a DELIVERANCE-t...) Ebből kifolyólag egy nyugati "Dollárpapának" történő játékadásán szépen hozhat a konyhára — kvánjuk mindenkinek, hogy sikerüljön!

Az említett négy lehetőségnek kívül még van egy mód, hogy a szobában álldogáló 64-ből vagy Amigából pénzt sajtolják ki. (Nem, nem arra gondolunk, hogy 50-100 Ft-ért játékot másolsz felebarátaidnak!...) Számos gyártó nem házon belül készített a programját, hanem ún. "freelancer"-ekkel (szabadúszókkal) dolgoztat megrendelésre (például egy adott játék különböző géptípusokra történő kidolgozásánál). A tökéreesebb cégek általában programozói csoportokat bíznak meg kivitelezéssel (pl. a US Gold a Novotrade-ot bízta meg az IMPOSSIBLE MISSION 2. "legyártásával" (lehet, hogy ezért volt meg Magyarországon mindenkinek még a megjelenés előtt?!), továbbá ők csinálták a SENTINEL WORLDS-ot is), de a kevésbé pénzes társulatok szívesen fogadják egyes személyek jelentkezését is valamilyen feladat elvégzésére. Ez utóbbiak egyébként (főleg Amigán) — hirdetéseknek keresztül — folyamatosan keresik új munkatársaikat, úgy a programozók, mint a grafikusok vagy a zenészek körében. Egy ilyen cég munkatársainak körébe bekerülni egyrészt szép elismerés, másrészt folyamatos megélhetést is biztosít.

(Mivel a téma valószínűleg többeket is érint, a következő CoV-ban közlünk néhány címet, ahova a műveiteket elküldhetitek.) Egy fontos adalék a fentebb emlíndottakhoz: a software-eladás magyar viszonyait gyakorlatban és magyar környezetben vizsgáltuk, továbbá elfektettünk az etikai megfontolásokról! Szó se róla, elgondolkodtató dolgokról volt szó, de arról abszolút nem mi tehetünk, hogy ilyen országban élünk... A cikk célja az volt, hogy viszonylagos képet fessünk a vállalkozóbb kedvű olvasóink előtt álló lehetőségekről. Tehát kértük ezt csak egy szubjektív helyzetjelentésnek venni — Magyarország, 1991.



Speedball II.

Valamikor teljesen alaptalan vádaskodások áldozatává estünk a CoVboy Postában: különféle levélírók azt állították, hogy mi esküdött ellenségei vagyunk a shoot'em up-, arcade-, sőt, a sport-játékoknak. (Hurrá! Ez így van! Derékszékösüges levélírók! — CoVboy) Na most ez ebben a formában így nem igaz (pardon: nem igaz!). Néhány ilyen típusú játékkal hajlandóak is megvny játszani. Ennek bizonyítására most egy borzalmas játék leírása következik, amiről még nem sikerült eldöntenünk, hogy sport vagy arcade — de az egész biztos, hogy az **Imageworks** nevűársulat lelkén szárad és a címe **SPEEDBALL 2**.

Azon szerencséseknak, akiknek nem volt szerencséjük az első részhez, őszintén gratulálunk és javasoljuk, hogy a másodikat is kerüljék el, mert egy igazi virágjelék sosem játszana egy ilyen brutális játékkal. Akik mégis SPEEDBALL 2-re adnak a jövőben a fejüket, azok jobb, ha előre tudják, hogy a játék a huszonszázad század sportját vetíti előre. Egyébként a játék alcíme is árulkodó: **BRUTAL DE LUXE** (ezen a néven is versenyzünk).

Az első résznél annyival több az új csoda, hogy egyfajta menedzseri feladatokat is ellátunk (az összeverekedett pénzből felszereléseket vásárolhatunk a csapat játékosainak), valamint új játékosokat igazolhatunk.

Betöltés után az egy- és két játékos üzemmód, illetve demo közül választhatunk. (Érdekes adalekként eláruljuk, hogy az egy illetve két játékos üzemmódban egy illetve két játékosal játszhatunk. Az igazi meglepetést viszont az okozta, hogy demo választására demot fogunk látni.)

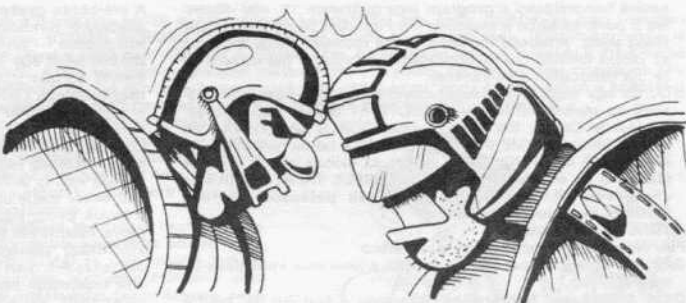
Egy játékos esetén négy módon indíthatjuk a másort:

PRACTICE:

Gyakorlás, ez egyértelmű.

KNOCKOUT:

Ezután megjelenik a következő mérkőzést játszó két csapat négy sorának (ATTACK: támadók; MIDFIELD: középpályások; DEFENCE: védők; SUBSTITUTES: cserék) átlagos értéke (ez nálunk kezdetben mindenütt 100). Talán nem áruunk el a túl nagy titkot azzal, hogy nem árt mindenben felülmúlni az ellenfelet.



pedig azt jelzi, hogy a sor melyik paraméterét fogja az adott cucc növelni.

A vásárlást a jobb alsó részen levő gombok választásával irányítjuk:

I: Ezzel a csapat tagjait nézhetjük végig (egyébként a nyílak is ugyanezt csinálják). A felső részen látjuk a fickók képét, átlagos értéküket és a csapatban betöltött szerepüket (GOAL: kapus; LDEF/RDEF: bal/jobbhátvéd; CMID/LMID/RMID: középső/baljobb középpályás; CFWD: center; LWNG/RWNG: bal/jobbszélső; SUB1-3: cserék). Ha valamelyik egyéni fickó aktív, akkor vásárláskor a beállított felszerelés csak őra vonatkozik, nem az egész sorra.

G: Ezzel válogatunk a sorok (DEF/MID/ATT/SUB) között. Ha ezek közül aktív valamelyik, akkor a paraméterek az egész sor paramétereit mutatják és vásárláskor az aktuális cuccot a sor mindegyik tagjának megvesszük.

T: Ilyenkor a paraméterek az egész csapat átlagát mutatják és vásárláskor a cucc a csapat összes tagjára felkerül (a cserékre is).

BUY: a beállított stuff megvásárlása embernek/sornak/csapatnak (már amennyiben van rá elég pénzünk). Egyébként ugyanezt eredményezi az is, ha még egyszer ráclickelünk a beállított cuccra. Ez rögtön megmutatkozik a paramétereken is.

FIX: Ezzel visszalépünk a két csapat sorainak összehasonlításához, ahol megnézhetjük, hogy mit kellene még erősítenünk.

ALL: A választásra ember/sor/csapat beállítás szerint minden stuffot megvásárolunk. (Csapatnál erre kezdetben nem lesz mód, mert nincs annyi pénzünk.)

ESC: A vásárlás befejezése, kezdődik a mérkőzés.

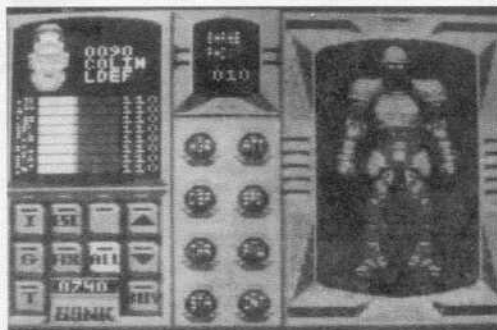
LEAGUE:

Bajnokság. Itt először választhatunk, hogy betöltünk-e egy kimentett állást vagy új játékot kezdünk. A bajnokságban sorban szembekerülünk a bajnokság többi 7 csapatával. A játék elején megjelenő táblázatban láthatjuk a két csapat eddigi mérlegét (WO: nyert, DR: döntetlen, LO: elvesztett mérkőzések száma, POINTS: pontszám), a LEAGUE PLACE a helyezést a bajnoki táblánál, a POINTS FOR/PNTS AGAINST a várható esélyek (papírforma) — alul pedig a KNOCKOUT-hoz hasonló összehasonlítás következik a csapatok sorairól.

A 'tűz' gomb után a KNOCKOUT-hoz hasonlóan a csapat felszerelése következik — csak eltérő módszerrel. A képernyő jobb oldalán látjuk a csapat tagjait, a kezelőbillentyűk az alábbi jelentést hordozzák:

TRA: Ez az átigazolás. A kezdeti csapatunk összes játékosának paramétereit maximum 130-ig tuningolhatjuk, ami azt jelenti, hogy a játékos ára 270 lesz. Ennél már nem tudunk tovább tuningolni, szóval egy idő után kezdünk el pénzt spórolni, mert az átigazolható játékosok között ennél lényegesen jobb fickók is vannak (1.200 feletti árral is). Az átigazolható játékosoknál csak az van megjelölve, hogy melyik sorban játszik, a posztját aszerint határozzuk meg, hogy a soron belül melyik játékos helyett igazoljuk le. Clclickelünk először a cserélendő játékosra, aztán a BUY ikonra — ha elég a pénzünk, az új fiú képe megjelenik a csapatban. Annak a játékosnak az ára, aki helyett leigazoltuk, levonódik az új játékos árából.

TAB: A bajnokság állása a nyert/döntetlen/vesztett meccsek és szerzett pontok szerinti bontásban. Pontot egyrészt a győzelemért kapunk, másrészt a megszerzett bonus pontszámokat is



△ Colin váltómest kap, hogy jól álljon rajta a bádóg

A 'tűz' gomb megnyomása után a csapat felszerelése következik. A bal felső sarkban levő ablakban láthatók a csapat aktuális sorának átlagos paramétere: **AGR** — agresszivitás; **ATT** — támadás; **DEF** — védelem; **SPD** — sebesség; **THR** — lövés ereje; **POW** — erő; **STA** — lélekerő; **INT** — agyvelő (sok-sok érdekes adat...). Az alsó részen levő **BANK** felirat felett levő szám mutatja, hogy mennyi pénz áll rendelkezésünkre a csapat paramétereinek növeléséhez, vagyis különféle felszerelések vásárlásához. A felszerelések között a közepen levő 8 gomb segítségével választhatunk; mindegyik valamilyen plusz felszerelést jelent, ami a jobb oldalon levő figurán is megjelenik. A gombok felett látható a felszerelés ára és neve, a gomb felirata

szokta honorálgatni a program (egy győzelem 10, egy döntetlen 5 pont, továbbá a meccsen elért minden 10 pontért jár egy plusz pont). A tabella mellett a nyílak mutatják, hogy a csapat az utolsó forduló óta fejlebb/lejjebb csúszott a bajnokságban (●, ha változatlan a helyezése).

STA: Ez egy statisztikai összehasonlítás a két csapat szerepléséről az utolsó mérkőzésen. SHOTS AT GOAL: kapualövés; GOALS SCORED: lőtt gólok száma; GOALS SAVED: kivédett kapura lövések; TIME IN POSSESSION: a labda birtoklásának ideje; TIME IN OPPONENTS HALF: az előbbi időből mennyit töltöttek az ellenfél térfelén; SUCCESFUL TACKLES: sikeres szerelések; SUBSTITUTIONS: lecserélt játékosok; BONUS POINTS: megszerzett bonusok.

ESC: A meccs kezdése.

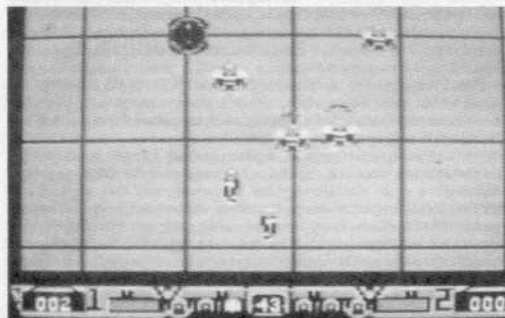
FIX: Vissza az összehasonlító táblázathoz.

SAV: A jelenlegi csapat (vagyis inkább a játékkálás kimentése lemezre).

GYM: A játékosok felszerelése. (Ugyanaz a kép jön be, mint a KNOCKOUT-nál és a kezelőbillentyűk is ugyanazok, csak az ESC nem a kezdés, hanem vissza a csapat képhez). A felszerelések vásárlásával maximum 130-ig növelhetjük az összes paramétert.

SUB: Az éppen kiválasztott játékost valamelyik cserejátékoskal helyettesíthetjük.

▽ E havi rejtélyünk: kép szöveg nélkül

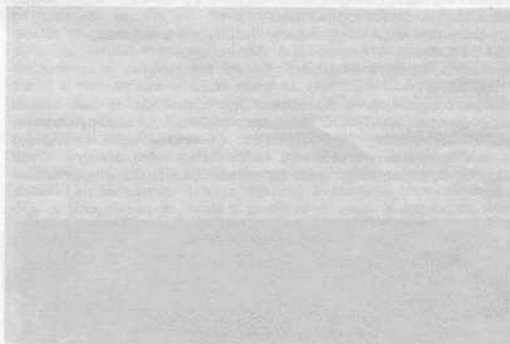


CUP:

Ez elméletileg kupaküzdő, de a bajnokságtól csak annyiban különbözik, hogy itt a program nem számlálja a tabellán a pontokat. Ugyanúgy lehet új játékosokat igazolni, tehát egy idő után összeszedhetünk egy jobb játékosgárdát, amivel 8 meccset egy-egy napra megnyerve miénk lehet a kupa.

A mérkőzés gyakorlatilag olyan, mint egy hagyományos foci. A szabályok rendkívül bonyolultak: a labdát az ellenfél kapujába kell juttatni — tekintet nélkül a veszteségekre. A labdát vezető játékos felett egy betű látható, ami egyébként azt is jelzi, hogy melyik sorban játszik. A kapus csak egy bizonyos távolságra hagyhatja el a kapuját. Már volt szó róla, hogy egy gól 10 pontot ér a meccsen (bár volt olyan is, hogy húszat adott érte — de azt nem tudjuk, miért...), Bonusok is szerezhetünk, ha a két térfél közepén levő fekete gömböknek rúgjuk a labdát: a bonus azé, aki a labdához utoljára hozzáért (2 pont). A pálya mindkét oldalán két vicc is található: az egyik egy cső (ha belerúgjuk a labdát, akkor megy egy kört, aztán a másik irányba gurul tovább), a másik pedig egy lyuk (ha a labdát ide rúgjuk be, akkor az a pálya valamelyik véletlen pontján jelenik meg). A pályán néha különböző rejtélyes tárgyak jelennek meg, amiket nem árt összeszedni, mert (rövid ideig tartó) extra sebességet vagy lövőerőt kaphatunk velük. A mérkőzés kétszer 90 másodpercig tart — az győz, aki a gólokból és a bonusokból több pontot szed össze. Ha bajnokságot játszunk, akkor a győzelem 10, a döntetlen 5 pontot ér, továbbá a mérkőzésen elért minden 10 pontért további egy pontot kapunk. A bajnokság egyébként két forduló-ból áll, tehát összesen 14 meccset fogunk játszani. Minden mérkőzés után kapunk 500 ruppót, tehát 2-3 mérkőzés alatt spórolhatunk össze egy jobb játékosra való pénzecskét.

Na ennyit erről az örületről. 64-en és Amiga-n a játék gyakorlatilag megegyezik, bár — akárcsak az előd — az Amiga-verzió a szemnek kissé kedvesebb. Attól függetlenül a 64-essel is elég jól el lehet szórakozni (van kazettán is), különösen a gyorsasága miatt. Most már csak egyetlen kérdés maradt: hogy az ördögbe tudunk erről a játékról másfél oldalt írni?!



Évkönyvesdi (még mindig/már megint)

Először is szeretnénk megköszönni minden olvasónknak, hogy előfizetett a csodálatos CoV Évkönyvre. (Aki még nem fizetett volna elő rá, az most már igazán meglehetősen, ha már egyszer megköszöntük neki...) Mint általában mindennel, ezzel az előfizetőséssel is akadtak problémák. Az első probléma ott adódott, hogy az 'ELŐfizetés' szó nem egy kész termékre vonatkozik, hanem egy ELŐkészületben levőre. Namármost: szeretnénk megkérni mindazon előfizetőinket, akiknek a mamája/papája/nagyjaja felháborodott levélben követelte a fiának/unokájának járó évkönyvet, nyugtassa meg a felmenőági rokonságot — nem fog Évkönyv nélkül maradni, mert mielőtt elhoztuk a pakkot a nyomdából küldeni fogjuk. Továbbá: ha valaki pénzt küld a számlánkra, azt mi körülbelül 5-6 hét múlva kapjuk meg, mert addig a küldemény "útban van" (ez azt jelenti, hogy a Posta és/vagy az OTP üldögél rajta). Tehát ha valaki július 22-én adta fel a csekket, az feleslegesen írt levelet július 25-én "Hol van az Évkönyvem?!" megszólítással, mert részünkről mondjuk szeptember 5-10. körül lesz világos, hogy ő is előfizetett az Évkönyvre. Az Évkönyvet minden előfizető meg fogja kapni október folyamán (legalábbis aki szeptember elejéig feladta a csekket), csak először meg kell várni, amíg kijön a nyomdából. Azonkívül számos terjesztőn jelezte, hogy nagyon sokan keresitek náluk az évkönyvet. Amikor azt állítottuk, hogy csak tőlünk lesz megrendelhető, az kivételesen nem volt: valahogy nem tűlik a fogunk ahhoz, hogy átadjuk terjesztésre 30% terjesztői jutalékért... (Mielőtt még valaki félreértene: Évkönyvet ezután is lehet rendelni, már ameddig van belőle — csak a feladás időpontjához tessék szépen hozzászámolni 5-6 hetet, mert kb. addigra lesz boríték a postaiadában.)

Storm Across Europe

A múltkor hírtelen felindulásból rendet raktunk a lemezeink között (a két kis ládát beleöntöttük egy nagyobbikba) és igen kellemes meglepetésben lett részünk: a kupac tetejéről egy **STORM ACROSS EUROPE** feliratú floppy mosolygott ránk. Rögtön eszünkbe is jutottak a költő idevágó szavai: *"Mi a halál ez?"* Mivel a költő nem válaszolt a kérdésünkre, kénytelenek voltunk berakni a drive-ba és megnézni magunk (már nem a költőt — a játékot). Aztán egészen megstéztünk (nem a költő — a játék), szóval gyorsan csináltunk róla egy leírást. (Még mindig nem a költőtől — a játékról. Bár ha már annyit beszéltünk róla, akkor lehet, hogy alkalomadtán a költőről is kéne egy leírást csinálnunk...). (Ki a jóég és a költő és miért nem takarodik már ki ebből a leírásból?! — CoVboy)

A **STORM ACROSS EUROPE** a **Strategic Simulations** 1989-es terméke és — a cég nevét figyelembe véve — teljesen meglepő módon egy stratégiai szimuláció. A stratégiai és szimulációs (meg a stratégiai szimulációt) gyártó cégek kedvenc témája a II. Világháború, szóval az már abszolút nem meglepő, hogy a *"Vihar Európa felett"* is ezt a történelmi időszakot dolgozza fel: a színele a háború európai (illetve észak-afrikai) hadszíntere.

Betöltés után a program érdeklődik, hogy új játékot akarunk-e kezdeni vagy inkább egy kimentett játékállást folytatnánk. Ez utóbbi választása esetén belépünk az I/O menübe, ahol egy rejtélyes SAVE, LOAD és DIR opcióra bukkanunk. Ezek használata egyelőre rejtély számunkra, viszont a **FORMAT** pont segítségével már sikerült egyszor az eredeti játékéletem leformázunk save risk-nek... Ezután megfogadtuk, hogy ha **FORMAT** opciót látunk, akkor inkább **EXIT**-et fogunk választani. Sajnos a játék írónak apró hibája következtében, ha az I/O menüből nem töltünk be semmit (**EXIT**), akkor a program úgy veszi, hogy az alapértelmezés szerinti állapotból (1939 végéről) akarjuk kezdeni a játékot, ergo lemaradunk a kezdő opciók beállításának egyszerű lehetőségéről. Na se baj, úgyis csak egyszer élünk...

NEW GAME választása után egy két csoportra (**SCENARIO BUILDER PART 1** és **PART 2**) bontott menürendszerrel keresztül egy csomó opciót kell beállítanunk, amelyek szerint a játék el fog indulni. A kezdeti időpont megadásán kívül ez a rész csupa olyan pontot tartalmaz, amellyel kedvünk szerinti harci helyzeteket tudunk kialakítani — aki tehát inkább reális körülmények között akar játszani, az ugrálja át ezeket a lehetőségeket.

A játék kezelése

Mielőtt belevágnánk a játékba, ismerkedjünk meg a program kezeléseivel illetve az általa használt jelölésekkel (ezek mondjuk jobbra egyértelműek, de azért a félreértések elkerülése végett nem árt tisztázni őket):

A játék Európa tematikus térképén játszódik, amelyen a program az országokra jellemző színnel jelzi a szembenálló felek által birtokolt területeket (német: szürke; szövetséges: barna; orosz: vörös; pillanatnyilag semleges: kék; valamint Svájc, ami végig fekete). A színek kivül Európa egész térképe szektorokra van osztva, amelyekre a játék során egy számmal hivatkozik a program. Ha nem leszünk olyan lusták, mint általában, esetleg a leírás után egy rajzon bemutatjuk a szektorszámokat. (Közben meggyőztük magunkat, hogy erre abszolút semmi szükség nincsen, a program ugyanis mutatja azt a szektort, ahol valami történik. Persze, lehet hogy csak megint lusták voltunk...)

A menük opciói között a joystickkel mozgathatunk, az **EXIT** választásával mindig visszalépünk az előző kérdéshez. Ha valamelyik menüben egy numerikus értéket kell beállítanunk, akkor először nyomjuk meg a 'tűz' gombot (a paraméter előtt egy csillag jelenik meg), állítsuk be a joystickkel a kívánt értéket (0-99), majd újabb 'tűz' gomb.

Ha valamelyik parancs kiadásához valamelyik szektort kell kijelölnünk, akkor csak clickeljünk a pointerrel a kívánt szektorra. Ilyen esetekben az **EXIT**-nek a térkép felső és alsó részén levő pepita sáv választása felel meg. Ha az aktuális parancs az általunk választott szektorban nem kiadható, akkor az alsó sorban egy **ERROR** felirat és az alábbi hibaüzenetek valamelyike jelenik meg:

THERE IS NO ARMY PRESENT: Valamelyik hadseregünknek akartunk parancsot adni, de az adott szektorban nincs ilyen típusú alakulat.

NOT A LEGAL STATUS SQUARE: A parancs céljának olyan szektort választottunk, ahol a parancs nem végrehajtható (vagy nem pontosan a szektorban levő ábrára clickeltünk).

YOU DO NOT CONTROL THE AREA: Olyan területen akartunk parancsot kiadni, amelyik az ellenségé.

THE UNIT BASE MUST BE EMPTY: Olyan hadsereget akartunk felosztani, amelynek még van valamilyen alakulat az állományában.

YOU CANNOT TRANSFER TO YOURSELF: Valamelyik **TRANSFER** részről (**LAND/NAVY/AIR**) forrás- és a célegységnek is ugyanazt a csapatot választottuk.

A program által használt szimbólumok jelentése teljesen egyértelmű (vagy ha nem, akkor a parancskiadás aktuális fázisa egyértelművé teszi a jelentésüket), szóval a szimbólumok magyarázatát valószínűleg teljesen felesleges lenne bocsolgatnunk.



Scenario Builder (Part 1)

Az első dolgunk itt annak a beállítás, hogy a világháború melyik kulcsfontosságú eseményétől akarjuk elkezdni a játékot: **AUT 39 (1939. ősze):** Lengyelország lerohanásának ideje, a II. Világháború kezdete.

SPR 40 (1940. ősze): A májusi német offenzíva a nyugati fronton, Belgium, Hollandia és Franciaország lerohanása.

SUM 41 (1941 nyara): A Szovjetunió elleni hadjárat kezdete.

SUM 42 (1942 nyara): A szövetségesek észak-afrikai partraszállása, a német csapatok elérik Sztálingrádot.

SUM 43 (1943 nyara): A szövetségesek olaszországi partraszállásának ideje, a kurszki csata Szovjetunióban.

SUM 44 (1944 nyara): A szövetségesek normandiai partraszállása, a Szovjetunió nagy nyári offenzívája a keleti fronton.

Az időpont beállítás történelmi alapon határozza meg a szembenálló felek erejét és az általuk birtokolt területeket, viszont a játék során az ellenség hadmozdulatai már a mi parancsainkon fognak alapulni (például egy alkalommal a gonosz szövetséges hadsereg nem Normandiában, hanem Hollandiában szállt partra, amivel úgy meglepték legfelsőbb vezetésünket, hogy csak egy jólirányított reszettel sikerült megállítani az offenzívájukat...).

A következő lépésben (**UPDATING MAP**) a megadott kezdeti időpont függvényében a program elhelyezi a szembenálló felek hadseregeit és beállítja az általuk birtokolt területeket.

Ezután két menüpontot kapunk: a **MODIFY CURRENT** opcióval átállíthatjuk az egyes szektorokban beállított értékeket, a **DEVELOP NEW** választásával pedig egyszerű átrendezhetjük a szembenálló által birtokolt területek tulajdonjogát, illetve átirhatjuk az ott állomásozó egységek paramétereit.

MODIFY CURRENT: A **MODIFY CURRENT** választása után egy újabb menübe csöppenünk, ahol először ki kell választanunk, hogy kinek a kezén levő szektorban akarunk módosítani (**GER:** német; **ALL:** szövetséges; **RUS:** orosz; **G. MINOR:** valamilyen német csatlósállam; **NEUT:** semleges). Ezután át határozzuk meg, hogy a szektorban milyen típusú paramétereket akarunk módosítani. Ha legális szektort választottunk, akkor a következő menüben megjelennek a szektor aktuális beállításai, amelyek a következő infokat tartalmaznak:

DEMO: Itt állíthatjuk át a szektor gazdaságára illetve védelmére jellemző paramétereket.

TER. (TERRAIN): A terep minősége. Lehet sík (**CLEAR**), dombos (**MODERATE**), egyenlőtlen (**ROUGH**) és mocsaras (**MARSHY**).

A terep szerepe egyértelmű: a sík terep a támadáshoz kedvező, a hegyes vagy mocsaras a védekezéshez.

GAR. (GARRISON): A szektorban levő helyőrség létszáma. Az ilyen típusú alakulatok a hadseregektől függetlenül és a támadó nem lehet velük: csak akkor fognak harcolni, ha a szektor

az ellenség megtámadja. A harcértékük viszont rendkívül csekély, maximum egy gyengébb partraszálló hadsereget tudnak ideig-óráig visszaverni.

ADEF. (AIR DEFENCE): A szektor légvédelmét jelző érték. Ez határozza meg, hogy támadásból az ellenséges bombázók milyen veszteségeket fognak szenvedni. Az ellenséges stratégiai bombázók gyárakát vagy légvédelemmel fogják támadni. Ennek megfelelően a légvédelmünk is azokba a szektorokba összpontosítsuk, ahol a gyáraink állnak illetve légítámaszpontunk van.

IND. (INDUSTRY): A szektorokban levő gyárak számát mutatja. Minél több iparosodott szektorunk van, annál nagyobb lehet a hadianyagok termelése (természetesen ehhez a megfelelő mennyiségű nyersanyag/népességnek is rendelkezésre kell állnia). Ellentétben a gyakorlatól, a játékban ezeket nem érdemes szétszórni, inkább összpontosítsuk őket olyan helyekre, ahol a légvédelmet minél jobban megerősítjük. Ha valamelyik szektorunk 99-es légvédelemmel öltalmazuk, akkor bombatámadás esetén 0 körül lesz a gyárak vesztesége.

POP. (POPULATION): A szektor civil lakosságát mutatja. A termelésben a szektorok összes népességét bevonhatjuk.

RAW: A szektorban levő nyersanyag mennyisége. Ugyancsak a termelésben játszik szerepet.

LAND: Itt a szárazföldi hadseregeink kezdőállapotát állíthatjuk át. Valamelyik saját hadseregünk választása után megjelennek a hadsereg különböző egységeit jelző ábrák (gyalogosok/kétfutó járművek/tankok/ejtőernyősök/repülőgépek), aluttak az egység létszámával (természetesen a szám hadosztályt jelöl). Az alsó részen a következő opciók közül válogathatunk:

MOVE: A kiválasztott hadsereget áttehetjük egy másik szektorba.

TRANSFER: A kiválasztott egységből (SOURCE) csapatokat irányíthatunk át egy másik hadseregbe (DESTIN.). Ehhez először ki kell jelölnünk azt a hadsereget, awho csapatokat akarunk átadni, majd azt, hogy melyik alakulattípusból csoportosítsuk át.

CREATE: Új hadsereg létrehozása. Először ki kell jelölnünk a megalakulási szektort (egy szektorban több hadsereg is lehet), majd ki kell választanunk azt a sorszámot (pontosabban betűt), amivel a program majd jelölni fogja az új hadsereget. Természetesen az újonnan felállított hadsereg egysége még fiktiiv: minden alakulata nulla értéken van, tehát a bevetés előtt még fel kell töltenünk.

REMOVE: Az előbbi parancs ellentéte, a kiválasztott hadsereget oszlatjuk fel vele. Ez csak akkor lehetséges, ha az állományban levő összes alakulat értéke 00, egyébként ezeket előbb át kell csoportosítani egy másik hadseregbe a TRANSFER pont segítségével.

NAVY: Itt a flotta egységeinek kezdőparamétereivel szórakozhatunk. Miután egy olyan kikötőt választottunk, amely mellett egy hajósziluett is látható (van ott valamilyen flottaegység), a szárazföldi hadseregekhez hasonlóan megjelennek a különféle hajótípusokat jelző ikonok (hadihajó/kísérőhajó/csapatszálító/kétfutó tengeralattjáró), alatta a kikötőben levő létszámmal. A MOVE/TRANSFER ikon választása után egy másik kikötőbe küldhetünk át a kiválasztott típusú hajókból néhányat. A célkikötő lehet olyan szektorban is, ahol pillanatnyilag nincs semmilyen hajónk (természetesen saját szektorban levő kikötőről beszélünk).

AIR: A légítámaszpontjainkon levő egységek kezdőértékét állíthatjuk át. A háború elején minden félnek csak egy légítámaszpontja van, de újakat is építhetünk (max. 4 lehet). A légítámaszpont választása után az ismert módon megjelennek a támaszponton levő bevethető egységek ikonjai (bombázók/vadászgépek/V2 rakéták/atombomba). V2-ek természetesen csak a németek, atombombát pedig csak a szövetségesek használhatnak (ha kifejlesztették...). A MOVE/TRANSFER lehetőséggel pakolhatunk át egységeket egy másik légibázisra a NAVY-hez hasonló módon.

DEVELOP NEW.

A MODIFY CURRENT-hez hasonlóan itt is először azt kell megadnunk, hogy kinek a kezén levő szektorokban akarunk módosítani. A menüpontok is hasonlóak a másik opcióhoz, viszont másképpen működnek.

DEMO: "Tulajdonjog átruházása". Először ki kell választanunk azt a szektort, amelyiket az előbb beállított hatalomtól el akarunk venni, majd azt, hogy kinek akarjuk átadni. Átadás után a szektor paramétereit nem nullázzák ki, ugyanazok maradnak, mint

amiket a MODIFY-nál beállítottunk.

LAND: A PLACE NEW UNIT választásával egy új, plusz hadsereget állíthatunk fel a kijelölt szektorba. Először meg kell adni, hogy az új hadsereg melyik szektorban alakuljon meg, majd az azonosító beállításra következik. Ezután a szárazföldi egységeknek megismert ikonok jelennek meg és feltölthetjük az újonnan alakult hadsereget a tartalékból. A háború elején a tartalék az összes országnál 99. A hadsereg feltöltése után meg kell adnunk a hatékonyságának kezdeti értékét (EFF. LEVEL 00-95%).

A PLACE NEW UNIT utolsó részéhez hasonló dologt produkál a MODIFY UNIT opció is: a PLACE NEW UNIT-tal létrehozott új hadseregeket tölthetjük fel vele (az eredetileg meglévőket nem).

NAVY: Választása után egy kikötőt kell választanunk, ahol az előző két opcióhoz hasonló módon új flottaegységet akarunk felállítani.

Scenario Builder (Part 2)

Miután sikerült valahogy átverekedni magunkat az első részen, az EXIT megerősítése után már tőködik is az SB második része. Ebben az első dologunk megint annak a megadása, hogy melyik fél kezdő paramétereit akarjuk átállítani, de az itteni opciók nem az egyes szektorokra, hanem az egész országra jellemzőek lesznek.

RSR. (RESEARCH): A kutatás mértékének a szintje. Az egész háború során szabályozhatjuk, hogy a különféle hadifelszerelések fejlesztésére irányuló kutatások milyen mértékűek legyenek. Az RSR. választása után megjelenő LAND/NAVY/AIR menüpontokban egyenként megadhatjuk, hogy a szárazföldi-, vízi- és légi hadsereg különféle alakulatainak fejlesztésére milyen erőfeszítés irányuljon.

REN. (REINFORCEMENTS): Az utánpótlás mértékének a szintje. Itt is a LAND/NAVY/AIR pontokon keresztül adhatjuk meg, hogy a különböző egységek utánpótlása mekkora legyen. A LAND menüpont első ikonja egyébként egy új ábra: a program így jelöli a helyőrségi alakulatokat. Már volt szó róla fentebb, hogy ezek a hadseregektől függetlenek, tehát az utánpótlásukat is külön kezeli a program.

EFF. (EFFICIENCY): A szárazföldi hadseregek hatékonysága (vagy inkább "morál" lenne az ideillő szó?) kezdeti értékének beállítása.

SUB: A játék elején rendelkezésre álló tengeralattjárók számának beállítása.

FORT. (FORTIFY): Erődítés. Választása után meg kell adnunk egy szektort, ahol védelmi vonalat akarunk létrehozni. Az erődített szektorokból természetesen nehezebb lesz kiverni csapatainkat.

Miután innen továbbléptünk, újabb beállítások következnek. **(Játszani is fogunk vagy csak állítgatunk? — CoVboy)** Az első kérdésben sorra meg kell adni a német/sovjet/északi/keleti félnek, hogy a szektorok lakosság/nyersanya (POP/RAW) jellemzője véletlenszerűen legyen-e generálva (ha NO-t választunk, magunkra vessünk...). Ezután 0-9 értékek között beállíthatjuk az adott ország erejének (STRENGTH LEVEL), gyári kapacitásának (INDUSTRIAL CAPACITY) és hatékonyságának (EFFICIENCY) kezdőértékét. (Pontosabban a szövetséges és a szövjet félnél az utolsó két paraméternek nem ez a neve (például "szövetséges együttműködés", "Sztálin iránti rajongás" meg ilyenekről folyik a szó) — de ez a lényege). Alapértelmezés szerint a játékos a németeket irányítja, de akár hárman is játszhatunk a játékban, ha a szövetséges és az orosz fél paramétereinek beállítása előtt megjelenő COMPUTER PLAYER kérdésre nemleges választ adunk. A paraméterek megadása után egy összesítő táblázat jön a beállított értékekről és egy kérdés arról, hogy ezek megfelelőek-e.

Ezek után végre elkezdhetünk játszani. A képernyő alsó részén megjelenik az első játékos parancsmenüje, ami a LAND, NAVY, AIR, VIEW, COMBAT és DISK pontokat tartalmazza. Minden körben a németeket irányító játékos lép először és miután a program végrehajtotta a parancsát, következnek a szövetségesek, végül a szövjetek. Egy évben négyeszer léphetünk (WINTER; tél; SPRING; tavasz; SUMMER; nyár; FALL; az év vége), azaz éventénként 4 kör van. A körök végén minden fél megkapja az utánpótlását, majd az újabb kör következik. A tavaszi (SPRING) lépés előtt még egy fázis van: ilyenkor adhatjuk meg a jövő évi termelési és kutatási feladatokat (PRODUCTION/RESEARCH). Hat akkor nézzük sorban a parancsmenü opcióit:

LAND:

Innen adunk parancsokat a szárazföldi csapatainknak. Ha a német féllel lépünk, akkor 1940 nyara után először ki kell választanunk, hogy a német (GERMAN) vagy a csatlós államok (G. MINOR) hadseregeinek akarunk hadmcsozt adni. A parancsok kiadása két részre van bontva: a hadmcsozdatokat az STG. MOVES választása után adhatjuk ki, a STAFF CHANGES opció választásával pedig új hadsereget állíthatunk fel illetve feloszlatunk egy meglévőt.

STG. MOVES/MOVE ARMY:

Ezen az opción keresztül adunk parancsokat a hadseregeinknek. A térképen megjelenik a szembenálló felek összes hadserege. Egy saját hadsereg választása után megjelenik a sereg azonosítója, utána pedig az összetétele alakulatok szerinti bontásban (gyalogosok/szállító járművek/tankok/ejtőernyősök/vadászbombázók). Az ejtőernyősök és a vadászbombázók alatt két sor látható, amelyek azt mutatják, hogy a meglévő állomány milyen célra lesz használva az összecsapásban: az ejtőernyősöket bevethetjük gyalogosként (MN) vagy ledobhatjuk (DP: DROP); a vadászbombázók pedig a földi csapatokat támogatva bombáznak (GS: GROUND SUPPORT) vagy az ellenség vadászbombázóit támadják (HT: HUNT). Az alsó részen levő menüből választjuk ki, hogy a csapatnak milyen parancsot adunk: MOVE: Mozgatás. A választása után megjelenő ábrák mutatják, hogy az aktuális egységet melyik szektorba tudjuk áthelyezni. Mozgatni csak saját kézen levő szektorba lehet és nem választunk olyan területet sem, amelyet az ellenség teljesen elvágott attól a résztől, ahol a hadsereg áll (vagy tengeren kellene átkelni a célhoz). Ezeket a megkötéseken kívül viszont bármikorra távolosságra átküldhetjük az egységeinket és a mozgatás nem számít lépésnek, tehát a mozgatott egység még ugyanabban a körben támadhat is (logikai bukenc ugyan, de így van).

ATTK (ATTACK): Támadás. Választása után megjelennek a közelben levő ellenséges hadseregek is és a program jelzi, hogy melyik szektorot támadhatjuk. Támadni csak szomszédos szektor lehet (az is szomszédos, amelyek csak a csúcsával érintkeznek az aktuális szektorral), viszont néha lehetőség van több (max. 3) célpont megadására is (annyi célpontot adhatunk meg a támadásnak, ahányszor a program a CHOOSE TARGET AREA kérdést felteszi). Valahogy nem teljesen gömbölyű, hogy ez mitől függ mindenesetre nyáron általában harmat léphet az a hadsereg, amely az előző körökben pihent (persze lehet, hogy az évszak vagy a szállítójárművek mennyisége is közrejátszik ebben). A több célpont megadása nagyon praktikus előnyomuláskor, de nem árt figyelni arra is, hogy a támadó hadsereget ne vágják el az úntáplásától és ne hagyjon rést a fronton. Ha kétszer ugyanazt a szektorot adjuk meg célpontnak, akkor az előnyomulás ott megáll. Saját szektor is megadható második vagy harmadik célpontnak: ez MOVE-nak felel meg, de csak a harci fázisban lesz végrehajtva (ez olyankor használható, az azt akarjuk, hogy a hadsereg megtámadja az ellenséges szektorot, de azonnal vonuljon is vissza). Támadásnál nem árt figyelembe venni azt, hogy a támadók mindig nagyobb veszteségeket fognak szenvedni, tehát lehetőleg több hadsereggel vagy nagy erőfőlényben támadjunk. Ez a megállapítás csak az ellenséges hadseregekre vonatkozik: olyan szektorokat, amelyben csak 20-30 körüli helyőrség állomásozik, egy relatíve gyenge hadsereggel is elfoglalhatunk (ahol meg helyőrség sincs, ott a veszteség gyakorlatilag 0 lesz).

Ha olyan hadseregre adunk ki ATTACK parancsot, amelyek egy kikötővel is rendelkező szektorban áll, akkor először kiválaszthatjuk, hogy a hadsereg szárazföldön támad (LAND ATTACK), vagy inkább partaszállásra vagyunk (SPEC. ATTACK). Ez utóbbi csak akkor választható, ha az aktuális szektor kikötővel van annyi csapatszálító és kétlétű hajó, ami a hadsereg elszállításhoz szükséges (ld. ebben a menüben az INFO pontot). Ha van, akkor ki kell jelölnünk a cél- szektorot, ahol partra akarunk szállni.

CHNG (CHANGE): A megfelelő ikon választása után itt állíthatjuk át, hogy a hadseregen levő ejtőernyős és csapatrepülő had- osztályok hogyan lesznek bevetve. Az ejtőernyősöket csak akkor vessük be ledobva (DP), ha a hadseregen kb. 40-nél több van — ha egy átlagos erejű ellenséges hadsereg ellen ennél kevesebbet dobunk le, akkor jelentős veszteségeket

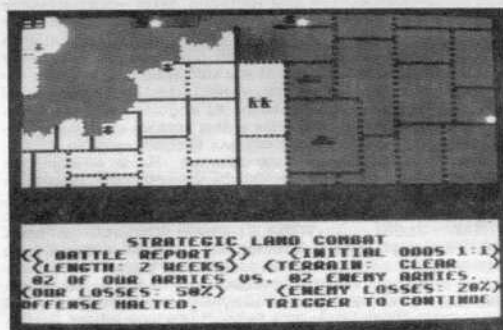
szenvednének (tehát jobb, ha gyalogosként harcolnak). A vadászbombázókat a földi csapatok támogatására (GS) célszerű bevetni, ha a hadsereget támadunk és vadászként (HT), ha védekezünk.

TRF (TRANSFER): Csapatokat dobhatunk át az aktuális egység- ből egy másik hadseregre. A célhadsereg kiválasztása után megjelenik a csapatinfoja (DEST. ARMY), majd a szokásos módszerrel beállíthatjuk, hogy milyen alakultajftábtól és hányat akarunk átmozgatni (TOTAL TO MOVE). Csapatmozgatás csak a német hadseregek között lehetséges, a csatlós álla- mok seregeinél nem használható ez a pont. Szintén nem tudunk csapatokat átadni olyan egységből, amelyet az ellen- ség elvágott a többi hadseregtől vagy tenger választja el tőlük.

INFO: Az alsó részen a hadseregre vonatkozó információk jelen- nek meg. A felső sorban van a hadsereg azonosítója (ARMY), a neve (NAME) és a hatékonysága (EFFICIENCY), alatta pedig a COST TO TRANSPORT felirat mutatja, hogy hány csapat- szállító (NAVAL) és kétlétű (AMPH) hajóra van szükség ahhoz, hogy a hadsereget áthajózzuk valahova. Az alsó részen levő ikonok közül a NAME választása után átkeresztel- hetjük a hadsereget egy 8 karakterből álló névre (így mondjuk könnyebb kiigazodni rajtuk), a PORT-tal pedig átküldhetjük őket valamelyik saját kikötőbe (már amennyiben elegendő szállítóhajó és kétlétű áll rendelkezésre). A TERRAIN használ- lata támadás előtt lehet hasznos: a térkép kijelzési módját átkapcsolja a földrajzi viszonyok megjelenítésére (a színkul- csot most nem írjuk ide, ott van alul); 'tűz' gombra jelzi, hogy melyik szektorokban vannak az egyes országok fővárosai; újabb 'tűz' gombra megmutatja a fontosabb nyersanyagelő- helyeket tartalmazó szektorokat; végül kijelzi azokat a szektor- rokat, ahol gyárak vannak.

REVW (REVIEW): Választása után megnézhetjük, hogy milyen parancs (ORDERS) lett ebben a körben kiadva az egységnek és melyik szektor(ok) a parancs célpontja(i) (DEST).

▽ Irván szárazalmas ellentámadással kísérletezük



(STG. MOVES/TRANSFER)

A másik menüpont választása után a helyőrségekkel manipulál- hatunk (az előbb már volt szó róla, hogy ezeket a szárazföldi csapatoktól függetlenül irányítjuk). A menüpont választása után a program jelzi, hogy melyik szektorokban vannak helyőrségek, majd valamelyik szektor választása után átirányíthatunk csapato- kat egy másik helyőrségbe. A helyőrségeket érdemes ott meger- erősíteni (legalább 50-60-ra feltölteni), ahol támadásra számítha- tunk és nincs annyi hadseregünk, hogy az összes szektorot tar- ni tudjuk (például Franciaország északi partvidékétől egészen Hollandiáig). Ilyen helyekre Németország belsejéből vagy a had- balépett csatlós államok területéről irányíthatunk át helyőrséget. A STG. MOVES és TRANSFER menüpontok teljes egészében megegyeznek egymással a németekkel (GERMAN) és a csatló- sokkal (G. MINOR) történő lépésnél, annyi különbséggel, hogy a csatlós államok hadseregeit inverzben jelzi a program. Egyéb- ként fogalmunk nincs, hogy miért kellett ezt a kétlétű különvál- tani egymástól... Mindegy, a lényeg az, hogy a német és a csatlós hadseregekkel külön menüpontból lehet lépünk (a TRANS- FER-nél viszont teljesen mindegy, hogy melyiket használjuk).

Ezen a menüponton keresztül adunk parancsokat a flottánknak. Hál'istennek itt az olasz flottát is a némettel egy kalap alatt irányíthatjuk, bár az olasz kikötőkből csak a Földközi-tenger irányába, a németekből pedig az Északi-tengerre és az Atlanti-óceánra indíthatunk hajókat (nem küldhetünk hajókaravánt német kikötőből a Földközi-tengerre). A szövetségeseket irányító játékos tetszés szerint használhatja a tengereket.

A menüpont választása után megjelenő hajósziluettekből kell kiválasztanunk, hogy milyen hajóosztálynak akarunk parancsot adni. Az osztály kiválasztása után a program mutatja azokat a kikötőket, amelyekben vannak ilyen típusú hajóink, majd a kikötő választása után adhatjuk ki a parancsot. A hajóosztályok sorban a következők:

(Hadihajó):

A PATROL opcióval őrájratra küldhetünk megadott számú hadihajót, a GND SUPPORT-tal pedig a szárazföldi csapatok harcát támogatathatjuk. Az előbbi esetben a kikötő térségében járőröznek a hajók és akkor veszik fel a harcot az ellenséggel, ha valamilyen közeli szektorban akarna partraszállni, az utóbbi esetben pedig a tengerrel határos szektorokban harcoló szárazföldi erők segítik harcát támogatjuk velük. Ez a két opció — a szárazföldi és légi erőségeknek adott parancsoktól eltérően — nem csak egy körre szól: a kiküldött hajók mindaddig végzik a feladatot, amíg vissza nem rendeljük őket a kikötőbe. A RAID opcióval a hadihajókat kiküldjük az Atlanti-óceánra, ahol azokat a hajókaravánokat fogják támadni, amelyeken az USA a Nagy-Britanniával kötött kölcsönbérleti szerződés (LEND LEASE) alapján hadianyagokat szállít a szigetországok. A RAID-el elküldött hajóknak végleg búcsút intünk, mert nem lehet visszahívni őket: addig vadászunk kint az Atlanti-óceánon, amíg el nem süllyeszti őket. A TRANSFER opció választásával átküldhetjük a hadihajókat egy másik kikötőbe. Természetesen ilyenkor is előfordulhat, hogy harcba keverednek, ha véletlenül belebotlanak egy ellenséges őrájratba (mivel a tengeren mozgó egységeket nem látjuk, minden mozdulat lutri lesz — akárcsak a valószínűségben). A hadihajók alkalmazásánál egy dilemmával kell szembe néznünk: ha kiküldjük őket RAID-elni, akkor ugyan érzékeny veszteségeket okoznak a hajókaravánoknak, viszont másra már nem tudjuk őket használni, mivel nem térnek vissza; ha nem küldjük el őket az óceánra, hanem őrájratoztatjuk őket (vagy csak egyszerűen benntartjuk őket a kikötőkben), akkor többnyire megszabadulunk attól a kellemetlenségtől, amit az Angliából indított hajókaravánok okozhatnak. Az angolok sűrűn viccelnek azzal, hogy vízi úton expedíciós erőkét küldözgetnek mindenfelé, hogy partraszálljanak egy áttalunk elfoglalt területen (Norvégiában, Görögországban vagy akárhol). Ha a kikötőinkben nagyobb számú hadihajó van (30-40), akkor ugyan összeállítják a karavánokat, de a COMBAT részben az az üzenet érkezik, hogy az ellenséges flotta túl erős, szóval a támadást feljúják (ENEMY FLEET IS TOO STRONG, CONVOY ATTACK ABORTED). Így ugyan a partraszállási kísérleteket egy jó ideig csak Nyugat-Európában kell kivédegetnünk, viszont hiába bombázzuk szét Anglia iparát, állandóan újabb hadseregeket fognak felállítani... (A szövetségeseket irányító játékos a RAID opcióval a német tengeraltjárókra és a "raider"-ekre vadászhat.)

(Teherszállító):

Egyetlen alkalmazási területe van: a TRANSFER, amellyel átküldhetjük egy másik kikötőbe. Ez szállítja a szárazföldi csapatok utánpótlását.

(Csapatzállító):

Itt is csak TRANSFER opció van, ami megegyezik az előbbivel. Mindkét hajótípus akkor használható, ha tengeren dobunk át csapatokat valahova: a hadseregek INFO részében jelölt NAVAL érték erre a két típusra vonatkozik — csak akkor szállítható a hadsereg, ha az indulási kikötőben van legalább annyi vízijármű, amennyit a NAVAL jelez.

(Kétféle jármű):

Ugyancsak TRANSFER opciója van és ugyancsak partraszálláshoz szükséges. A hadseregek INFO-jában az AMPH. érték mutatja, hogy minimum hány kétféle van szükség a hadsereg partra szállításához. Ha nem hadsereget szállítunk, akkor az előbbi három hajótípussal ne nagyon máskéjlünk a kikötőink között, mert az ellenséges őrájratok és tengeraltjárók vidám galamblovészteret rendeznek közöttük.

(Tengeraltjáró):

Ezeknél nem kell kiindulási kikötőt kijelölnünk, csak azt, hogy

hova akarjuk a tengeraltjárókat küldeni. A TOTAL mutatja a támaszpontokon levő létszámot és a menüpontoknál állíthatjuk be, hogy hányat akarunk küldeni a Balti-tengerre, az Északi-tengerre, az Atlanti-óceánra, a Földközi-tenger nyugati illetve keleti részébe, a Fekete-tengerre, a Vörös-tengerre és a Perzsa-öbölbe. Nyilvánvaló, hogy több tengeraltjáró több ellenséges hajót süllyeszt el. Ha a vadászát valahol sikerleten, akkor az adott helyre kiküldött tengeraltjárókat visszavonhatjuk a TOTAL-ba és kiküldhetjük őket valahova máshova. Az elsőleges német célpont az Atlanti-óceánon közeledő konvojok (itt lehetőleg mindig tartsunk 50-60 búvárhajót), az Északi-tenger, ami magába foglalja a Csatornát is (itt már kezdetben érzékeny veszteségeket okozhatnak a Nyugat-Európába küldött partraszálló csapatoknak) és a Földközi-tengeren csavargó angol flotta. A kiküldött tengeraltjárók parancsait sem kell minden körben újra megadnunk: mindaddig "dolgoznak" a célterületen, amíg át nem irányítjuk őket máshová vagy el nem süllyeszti őket.

AIR:

Itt adjuk ki a stratégiai légierejnek szánt parancsainkat. Ez egyébként tők jó ötlet volt a játék szerzőjétől, hogy megkülönböztette egymástól a csapatok harcát támogató és az ellenség hátszágát támadó stratégiai légierej. A menüpont választása után a már ismerős STRATEGIC MOVES és STAFF CHANGES páros köszönt ránk. Az utóbbi ugyanazt produkálja, mint a csapatoknál levő párja: a CREATE ikonnal egy új repülőteret létesíthetünk valamilyen szektorunkban, a REMOVE-val pedig megszüntethetünk egyet (ez utóbbi természetesen csak akkor fog menni, ha a reptéren nem állomásozik egyetlen gép sem). Összesen négy repterünk lehet (A-D azonosítókkal ellátva), kezdetben egy darab van. A többi reptér haszna abban nyilvánul meg, hogy — mivel egy reptérrel csak egy támadást hajthatunk végre — körönként több hullámban támadhatjuk az ellenséges hátszágát. A STRATEGIC MOVES menüből az aiábbi opciókat érhetjük el:

(TRANSFER):

A légvédelem átrendezése. Az ügyük átdobása a helyőrségek átrendezéséhez hasonlóan történik: a sziluettek mutatják, hogy hol vannak telepítve is a "honnani" illetve a "hová" szektorok megadása után pakolhatunk át. Az ellenséges bombázók lehetséges célpontjaiból kifolyólag a légvédelemünknek azokba a szektorokba kell összpontosítani, ahol a legtöbb gyárunk áll vagy repterünk van (ha erős a légvédelem, akkor kisebb a saját és nagyobb az ellenséges veszteség.) (Ahál Most már tudom, hogy miért tünnek el a bombázóim Anglia felett!... — CoVboy)

(MOVE):

Választása után a megadott repülőteret az ott állomásozó gépekkel együtt áttelepítjük egy másik szektorba. Erre akkor lehet szükség, ha az ellenséges előrenyomulás a repülőteret jelenlegi szektorát fenyegeti (ha az ellenség elfoglalja, akkor természetesen elvesztjük a gépeket is) vagy ha mondjuk nem franciáország-i támaszpontokról akarjuk Moszkvát bombázni...

(ATTACK):

Támadási parancs a kiválasztott reptéren levő gépeknek. A reptér megadása után megjelenik a reptér infója és kiválaszthatjuk, hogy mivel akarunk támadni:

Bombázók: A TRANSFER szokás szerint áthelyezes, vagyis a megadott számú gépet áttelepítjük a kiválasztott támaszpontra. A BOMB PROD.-dal támadjuk az ellenség gyárait. Választása után először meg kell adnunk a támadás célpontjait szolgáló ország fővárosát, azután a bombázandó szektort, majd a bevetendő gépek száma következik. A BOMB BASE választásával támadhatjuk a kiválasztott repülőteret, de mivel az ellenfél csak egyet szokott tartani, itt csak a célszektort és a bevetett gépek számát kell megadnunk. Ugyanarról a reptérről támadhatunk egyszerre gyári szektort és egy légibázist, de két gyári szektort ugyanabban a körben már nem (ezért jobb több repteret tartani). A bombázás sikere a célszektort légvédelmetől és a bevetett gépek számától, a vesztesége pedig a kisérvő vadászok és az ellenük felszálló vadászok számától függ. A gyárak bombázásával csökkentjük az ellenség ipari potenciálját (kevésbé utánpótlást tudnak gyártani a csapatainknak), a repterek bombázásával pedig a mi gyáraink és reptereink elleni támadásokat.

Vadászok: A TRANSFER-rel itt is áttelephetünk gépeket a kiválasztott támaszpontokra. Az ESCORT-tal a vadászókat a bombázók védelmére vetjük be: célnak a bombázóknál kijelölt találkozási pontot kell megadnunk, majd be kell állítani a bevetendő gépek számát. Ha több a kísérő vadász, kisebb a bombázók vesztesége. A HUNT opcióval elfogó vadászként vetjük be a gépeket: a kijelölt szektor légvédelme mellett ők is igyekeznek az oda látogató ellenséges bombázókat illetve vadászókat megriktítani. A vadászóknál is lehet kombinálva használni az ESCORT és HUNT opciókat.

V-rakéta: Ezt csak a németek használhatják '44 nyaratól. Ha a játékot korábban indítottuk, akkor először ki kell fejlesztenünk (ld. PRODUCTION/RESEARCH) és csak azután kezdhetjük el gyártani. Csak a célpontot és a bevetendő rakéták számát kell megadni — a többi már elvégzik a rakéták...

Atomomba: Ezt csak a szövetségesek használhatják '45 nyarán, amennyiben kifejlesztettek. Használatához nem kell kommentár... (Egyébként német részről is lehet próbálni a fejlesztésével, de nekünk még sosem sikerült feltálni — csak a nyersanyagunkat pocsókoituk el rá.)

VIEW:

Itt néhány infót gyűjthetünk be a szektorok különböző paramétereiről:

DEMO.: A POP választása után a térkép szinkronokkal mutatja a népesség sűrűségét a szektorokban, a RAW ugyanez nyersanyaglelőhelyekkel, az IND pedig gyárakkal.

OPER.: Teljesen használhatatlan opció, mert az itteni infokat más helyen is megkaphatjuk. Használatával megkapjuk a kiválasztott szektor terepadottságait, a szektorban levő helyőrség létszámát, a populáció mértékét, a nyersanyag mennyiségét és a gyárak számát. Ebből maximum a helyőrség lehet érdekes, de ha nem túl gyenge hadseregekkel támadunk, akkor úgysí mindgye, hogy mennyi volt...

STRAT.: Választására megjelenik Európa kicsinyített térképe és a hadviselőik színei mutatják a pillanatnyi helyzetet az elfoglalt területek alapján. A tüz gomb megnyomására a program berajzolja a térképre a szembenálló aktív hadseregeit valamint jelzi a megerősített védelmi vonalakat.

COMBAT:

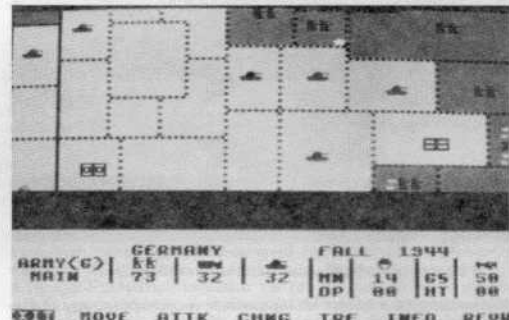
Miután mind a három saját fegyvernemnek és a csatlós csapatoknak is kiadtuk a szükséges parancsokat, a COMBAT választása (+ megerősítés) után véget ér a kör és kezdődik a támadási parancsok végrehajtása, légierő/tengerészlet/százraföldi haderő sorrend szerint. Megjegyzendő, hogy a program a személyes névmásokat aszerint használja, hogy melyik fél parancsait hajtja végre, tehát például az OUR LOSSES a szövetségesek lépésekor nem a német, hanem a szövetséges veszteségeket jelöli.

STRATEGIC AIR COMBAT: A második sorban látható, hogy a kötelek melyik támaszpontunkról szállt fel (AIRBASE), a MISSION pedig a bombázás típusát jelzi (BOMB INDUSTRY vagy BOMB AIRBASE). Először a gyárak bombázása zajlik le: a harmadik sorban látjuk a támadás célpontját (TARGET) és a bombázott gyárterületek számát, a negyedikben pedig azt, hogy a támadott területen az ellenség hány gyárát (INDUSTRIES) vesztett és ez a jelenlegi kapacitás hány százaléka (CAP). Az alsó sor mutatja, hogy a bevetésen hány bombázót (BOMBER) és hány kísérő vadászt (ESCORT) vesztettünk. Ezután következnek az ellenséges légibázisok elleni támadás (ha adtunk ilyen parancsot). A jelentés hasonló a gyárak elleni támadásokhoz, de az ENEMY LOSSES felirat után a földön szétbombázott ellenséges gépek (BOMBERS) veszteségét látjuk. A stratégiai légierő harmadik bevetéstípusa, amikor HUNT-olni küldjük a vadászgépeket. Erről a csata fázisban FIGHTER SWEEP címző alatt kapunk jelentést, amennyiben a gépeink találkoztak ellenséges vadászókkal vagy bombázókkal. Ha a légvédelmünket Németország ipari területei fölé összpontosítjuk, akkor a szövetségesek csak ritkán hajtának végre légtámadásokat (az oroszok soha). Egyébként a légi hadviselésnek nem túl sok teteje van: Anglia iparát 3 év alatt letörtöltük a szigetéről, de attól függetlenül az utánpótlás egyre csak jött a csapatainknak...

STRATEGIC NAVAL COMBAT: Ha vannak kint a tengereken RAID-hajók vagy tengeralattjárók, akkor először arról kapunk jelentést, hogy hol útköztek ellenséges hajókba (ALLIED SHIPS HAVE BEEN SPOTTED...). Ez egyébként olyan hely is lehet,

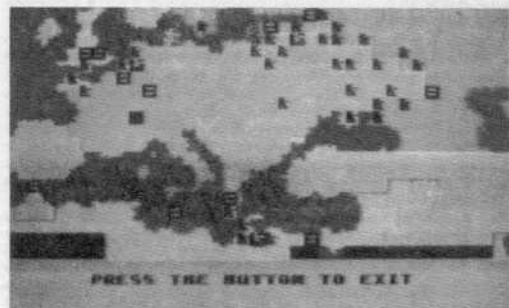
ahova nem is küldtünk tengeralattjárókat. A jelentés tartalmazza, hogy mivel támadtunk, hány hajót vesztett az ellenséges flott, és hány hajót (FLEETS) illetve tengeralattjárót (SUBS) a miénk. Ha vannak tengeralattjárók (vagy RAID-re küldött hajók) az Atlanti-óceánon, akkor a megkezdő jelentést arról kapjuk, hogy az USA-ból Angliába tartó konvojok elleni támadásban hány tengeralattjárót vesztettünk (REPORTED SUB LOSSES), illetve az ellenség kísérőhajóiból (ESCORT) és teher szállítóiból (LEND LEASE) hányat sikerült elsüllyesztenünk. A harmadik jelentés szól a kétélű hadműveletekről (vagy a TRANSFER-rel más kikötőbe küldött hajókról): ha a konvojunk valamilyen ellenséges járőrbe ütközött, akkor itt kapunk tájékoztatást arról, hogy hány kísérőhajó (ESCORT) és hány kétélű vesztett oda (AMPH.) az ellenség vesztesége ellenében. A kétélű hadműveleteket a játékból inkább nem forszírozzuk, mert általában többet veszünk rajta, mint amennyit nyerhetünk. A szövetségesek viszont gyakran alkalmazták ezt a támadási formát: mielőtt megtámadjuk Görögországot, elkezdik a csapatok áthajózását Görögország déli részére, majd buzgón szállítják az utánpótlást nekik (először Angliából, majd az észak-afrikai hadműveletek befejezése után onnan is). Ha a Földközi-tenger nyugati és keleti részén (E/W MED) állandóan állomásoztatunk 40-50 tengeralattjárót, akkor elég kellemetlen veszteségeket fogunk okozni nekik (ezek természetesen csak a szövetségesek parancsainak végrehajtásakor jelennek meg). Később ugyanez történik majd a franciáországi partraszállási kísérleteiknél is...

▼ Sztilingrád előtt megtört a támadás lendülete — 1944-ben



STRATEGIC LAND COMBAT: Utóljára következnek a szárazföldi hadmozdulatok. Először a program felteszi a köthő kérdést, hogy ohaftunk-e hangeffektusokat a csatákhoz (pont olyan szörnyűek, mint maga a háború...), aztán sorban elkezdődnek lépni az egységek. Először a megtámadott szektor számát (ATTACK AREA) és a támadott ország nevéét látjuk, majd a térkép is a telt-helyre scrolloz és megjelennek a szembenálló csapatok. A jelentésben az aránypár (INITIAL ODDS) mutatja, hogy a támadás milyen kezdeti esélyekkel indult meg. A 3:1 feletti arányok már elég jónak számítanak (9:1 az üres szektornál), de a program ezenkívül még figyelembe veszi a támadott szektor terepviszonyait, helyőrségét és — ha minket támadnak — a csatlós csapatok számát is, szóval akár 5:1-es esélynél is elakadhat a támadás. A LENGTH jelzi, hogy hány hétig tartott a csata, a TERRAIN pedig a terepet. A negyedik sorban láthatjuk, hogy melyik hadserege támad (ha több, akkor a hadseregek száma) és hány hadsereget, az OUR/ENEMY LOSSES felirat jelzi a támadó/megtámadott veszteségeit és a WE ARE VICTORIOUS/OFFENSE HALTED valamelyike mutatja, hogy a támadás sikeres volt-e vagy sem. Ha igen, akkor a támadó sereg(ek) belépnek a cél-szektorba. A megtámadott hadsereg 50-60% veszteség felett felmorzsolódik vagy visszavonul a mögötte levő szektorba. Ha a támadás elakadt, akkor a támadó marad a kiindulási szektorban. Támadásban nem lehet hadsereget veszteni — jó kis veszteségeket szenvedni viszont igen, szóval törekedjünk arra, hogy lehetőleg több erős hadsereggel támadjunk. Egynél több hadsereget inkább ne támadjunk meg, mert majdnem biztos, hogy a támadás elakad és a veszteségünk az ellenség többszöröse lesz. Ez a megállapítás egyébként az ellenségre is vonatkozik, tehát egy 50-60-as erősségű hadseregünk egy 80-as helyőrség-

gel megerősítve, akár több körön keresztül is kitarthat 4-5 ellenséges sereg ellen is (különösen, ha még erődfítünk is egy kicsit). Mivel támadáskor nem tudjuk, hogy hány sereggel állunk szemben, célszerű a kivárási taktikát alkalmazni: várjuk meg, amíg az ellenség támad és az ő lépésénél ugyanúgy jelzi, hogy hány hadsereggel próbálkozik — így kb. megállapíthatjuk hányan vannak odaát. Ha a hadseregeknek több támadási célpontot adtunk meg, akkor az összes csapat először az első lépést hajtja végre, majd csak utána következnek a második. (!!!) Több lépésből álló offenzívánál nem árt figyelni arra, hogy az első és második elfoglalt szektorokba is küldjünk csapatokat, különben az ellenség a következő lépésben azonnal visszafoglalja és elvégzi az utánpótlástól az előretörő seregenket. Ugyanígy figyeljünk arra is, hogy a támadó hadsereg ne hagyjon lyukat maga mögött a fronton (a csak csúccsal érintkező szektorok is támadhatók!), mert a számítógép nem bocsájta meg az ilyen hibákat és rögtön benyomul néhány hadsereggel a hátszárunkba (az ilyen hibák nálunk általában LOAD-dal végződtek, mert a front ilyenkor majdnem biztosan összeomlott). Ebből kifolyólag ügykezzünk olyan szektorokba benyomulni, amellyel meg további 3-4-5 ellenséges szektor is szomszédos, mert míg mi ezt egy hadsereggel is tarthatjuk, addig az ellenségnek 3-4-5 hadseregre van szüksége a front lezárásához és így szétszórja az erőit.



△ A stratégiai helyzet usque áttekinthetetlen...

Miután lezajlott a német fél lépéseinek végrehajtása, egy összesítő táblázatot kapunk a német/szövetséges/orosz veszteségekről, fegyvernemek és azon belül alakulatok szerinti bontásban (a németeknél a jelenlegi, éves és az összes veszteség is fel van tüntetve). Ezenkívül kapunk még egy táblázatot a német és csatlós hadseregekről is (ez utóbbiak csak akkor elérhetők, amikor az országuk már belépett a háborúba): az UT oszlop tartalmazza a hadsereg azonosítóját, a NAME a nevét, a STR az erejét (ezt a hadseregben levő alakulatok számából számolja ki a program), a STATUS ACTIVE/INACTIVE a státuszát (a háború kezdetén csak az első 6 aktív, CREATE ARMY menüponttal állítunk fel egy újat vagy megsemmisítünk ismét, az EFF a hatékonyságát (vagy morálját, ami növelhető azzal, ha a hadsereggel nem támadunk).

Ezután következnek a másik két fél. Már volt szó róla, hogy a szövetségesek légitámadásai csak szörványosak. A flottajuk lépéseiben főleg az Atlanti-óceánon mászkáló RAIDER-einkre, illetve a tengeralattjáróinkra vadászik. Azonkívül számos kétéltű támadást (és az utánpótlásukat szállító konvoj) indítanak Görögországban, Észak-Afrikában, majd a későbbiek folyamán Olaszországban és Franciaországban (honnan van ennyi hajójuk?). Az oroszok abszolút nem használtak ellenünk stratégiai légierőt és — mivel a Fekete-tengerre és a Baltikumra nem nagyon küldtünk tengeralattjárókat — a flottajuk is passzív maradt. A szárazföldi manőverek hasonlóak a miénkhez. Az ellentét lépése után újabb összesítő táblázat érkezik a három szembenálló hatalom veszteségeiről.

Utánpótlás:

Miután mind a három fél lépése lezajlott, következnek a német fél utánpótlási fázisa. Az utánpótlást a termelés/kutatásnál (ld. később) beállított paraméterek alapján kapjuk meg, szinten

fegyvernemekre bontva. Az utánpótlás kiosztása hasonló az eddigi tapasztalathoz, szóval nem kell különösebben magyarázgatni: az ARMY/NAVY/AIR pontok választása után megkapjuk, hogy a fegyvernem egyes alakulatai mennyi utánpótlást kaptak, majd valamelyik alakulat ábráját választva ki kell választanunk azt a hadsereget, kikötőt vagy légibázist, ahova az utánpótlást irányítani akarjuk. Ott pedig azt, hogy az utánpótlásból mennyit akarunk otthagyni. A hátszárától elvágott egységeknek természetesen nem adhatunk utánpótlást. Az ARMY pontban a helyőség (az első) kiosztásánál nyilvánvalóan bármelyik saját szektorba küldhetjük az utánpótlást, a NAVY pont tengeralattjárók részénél elegendő csak az ikonját választani. Ha valamelyik fegyvernem nem kapott utánpótlást, akkor NO REINFORCEMENTS AVAILABLE üzenetet kapunk. Az utánpótlásból mindig osszuk ki az összeget, mert a program nem adja hozzá a megmaradt utánpótlást a következőkhöz!

A csatlós államok seregeinek sajnos nem oszthatunk utánpótlást. Körülbelül évenként azonban ezek is kapnak valamire erősítést az anyaországuktól, tehát ha különösebb veszteségeket nem szenvedtek vagy megerősített állásokban védekeznek, akkor idővel ezek is valamennyire megerősödhetnek.

Termelés/kutatás:

Minden évben a WINTER időszak után következő utánpótlási fázis után következik a PRODUCTION/RESEARCH fázis, amelyben megadhatjuk, hogy az elkövetkező évben a gyáraink milyen mennyiségű utánpótlást állítsanak elő.

A TNSFER PRODUCTION választása után a légvédelmi ágyúhoz és a helyőrségekhez hasonló módon áttelephetjük a gyárainkat. Már volt szó róla, hogy ezeket célszerű Németország belső területeire összpontosítani, mert így a légvédelemmel hatékonyabban védhetjük őket az ellenséges bombázások ellen. Valamelyik gyárat tartalmazó szektort választva megjelenik a szektorban levő gyárak száma, amelyeket átpakolhatunk a megadott szektorba. Vigyázat, a célszektorkban nem látható az újonnan áttelephetett gyárak száma — ezek csak a következő lépésben kezdenek el az új helyükön termelni (ez nagyobb áttelephetésnél meg is látszik az utánpótlás mennyiségén).

A PRODUCTION/RESEARCH választása után két újabb menüpont jelenik meg, amelyek — bármily meglepő is — a PRODUCTION és a RESEARCH névre halgatnak. Az előbbivel a termelés nagyságát, az utóbbival a kutatás (vagy inkább fejlesztés) ütemét szabályozzuk. Mindkét dolog három összetevőből áll össze: a termelésben dolgozók létszámából (POP), a rendelkezésre álló nyersanyagból (RAW) és a gyárak számából (IND). Bármilyen gyártás vagy fejlesztés ezeket az értékeket fogyasztja bizonyos mennyiségben (COST). Természetesen a gyártáshoz/kutatáshoz az összes kezünkön levő szektor POP/IND/RAW értéke rendelkezésre áll. A játék során egyébként főleg a nyersanyaghiánnyal lesz gondunk.

A PRODUCTION részben elsődlegesen fontos az ARMY rész, azon belül is a gyalogság, a szállítójárművek és a tankok, mert ezek szenvedik a legnagyobb veszteségeket a harcokban (1942-43 felé már nem árt elkezdeni helyőrségeket is "gyártani"). A flottának elsősorban tengeralattjárókat gyártunk (10-15 db), bár egy-két hadihajó sem fog megártani a tengereken elsüllyesztett RAIDER-ek utánpótlására. A légierővel ugyan nem túl sok vizet zavarunk, de ha unalmas pereinkben bombáztatunk, akkor gyártunk 10-15 bombázót is (a vadászok szinte soha nem szenvednek veszteségeket). A V2 rakéták feltalálása után ezt is elkezdhetjük gyártani, de akkor viszont hagyjunk fel a bombázókkal, mert a rakéták is éppen elég rombolást visznek végbe (a kettő együtt pedig már csak a hadsereg rovasára építhető). A menü utolsó pontja (GYAC) két egyéb lehetőséget tartalmaz. Az első választásával új gyárakat építhetünk: a következő körben annyi IND ponttal lesz több, mint amennyit itt megadunk (feltéve, ha közben nem nyerünk/vesztünk gyárakat tartalmazó szektorokat). A második választásával megerősíthetünk egy kiválasztott szektort. Ez ugyan elfogyaszt egy tizedet mindhárom paraméterből, de egy ilyen szektorban védekező hadseregenket kissé nehezebb fogja kitérni onnan az ellenség... Az erősítés pontosan egy év múlva fog elkészülni, tehát — gondolva a holnapra — nem árt már 1942 vége felé elkezdeni az "Atlanti Fal" építést.

A RESEARCH ugyanazokat a menüpontokat tartalmazza, mint a PRODUCTION, de ebben a fejlesztés ütemét növelhetjük. Minden fegyvernem alakulatainak megvan az adott értéke és valamelyiket választva azt a számot kell megadnunk,

amennyivel ezt növelni akarjuk. Azután a program elődönti, hogy ez sikerült-e (SUCCESFUL) vagy sem (FAILED) — de mindenképpen fogynak a POP/IND/RAW paraméterek. A PRODUCTION-részben megadott érték csak viszonylagos, a fejlesztés üteme szabályozza a gyakorlati termelést. Például: a PRODUCTION-nél a gyalogságnál 40 körül értéket megadva, 40 gyalogságot kapunk a következő évben utánpótlásnak, ha a RESEARCH értéke 1; ha viszont a RESEARCH már 3 vagy 4, akkor a gyakorlati utánpótlás 80-90 körül lesz. A V2 rakétát például csak 6-os RESEARCH-szinttel lehet elkészíteni gyártárai (bár a program '44 előtt nem engedni adhat emelni). A fejlesztés mindenképpen lutri, de ha bejön, akkor gyümölcsöző (ha meg nem, akkor elpazaroltunk egy csomó gyártási kapacitást...)

Ez lenne a program által követett menetrend. A játék a kezdési időponttól függetlenül 1945 tavaszáig tart: ha eddig a német fél nem bukott volna bele a hadműveleteibe, akkor övé a győzelem — egyébként a szövetségesek győztek. Végezetül néhány megismerendő jótanács azoknak, akik a háború kezdetétől játszanak egyedül:

- A háború kezdetén Lengyelországot ugyan egyetlen lépéssel le lehet rohanni, de ez semmiképpen sem célszerű: akárcsak a történelemben, a Szovjetunió azonnal anektálja a balti államokat és Lengyelországot mindazon keleti részeit, ahol nem állnak német hadseregek. Mivel a nyugati fronton a szövetségesek mindaddig nem támadnak, amíg mi rájuk nem rontunk, célszerű az ott álló egyetlen hadosztályt is Lengyelországba küldeni és az első körben a rendelkezésre álló hat hadsereg közül csak kettővel támadni és négy hadsereggel előrenyomulni a Baltikum és Lengyelországban a szovjet határig. Így a későbbiekben sokkal kedvezőbb pozícióból kezdhethetjük meg a Szovjetunió elleni offenzívát.

- Németország ugyan 1940 elején bekebelezte Norvégiát, de a játékban ezt a kettőt hadműveletet inkább hagyjuk ki az életünkéből, mert sokkal többet veszünk rája, mint amennyit nyerhetünk.

- Miután Lengyelországot megadta magát, minden erővel Franciaország ellen fordulhatunk, amit folyamatos támadással 3 kör alatt simán legyőzhetünk. A támadás megkezdésekor egy füst alatt elfoglalhatjuk a Benelux-államokat is. A nyugat-európai győzelem után azonnal kezdjük meg a francia tengerparton lévő szektorok megerősítését a Németország területén lévő helyőrségek átcsoportosításával, mert a védtelen szektorokban állandó szövetséges partraszállásra számíthatunk.

- A közép-európai államokat (Magyarország, Bulgária, Románia) teljesen felesleges megtámadni, mert idővel ők is belépnek a háborúba és automatikusan a szövetségesek lesznek. Ha megtámadnánk, akkor azonnal szovjet érdekerőltető válnak és az orosz csapatok bevonulnak a területükre (továbbá elvesztjük leendő hadseregeiket is). Magyarországot és Bulgáriát '41 tavaszán lép be a háborúba 1-1 nagyon gyenge hadsereggel, Románia '41 nyarán 2 szinten gyenge hadsereggel. Mivel a csatlós seregeket nem tudjuk utánpótlással ellátni, célszerű eze-

ket nem támadásra, hanem az elfoglalt területeken a helyőrség megerősítésére, védekezésére bevetni. '41 nyarán a finnek is belépnek a háborúba: itt csoportosítsuk át az összes finn helyőrséget a szovjet-finn határszektorba (sőt, lehetőleg egy PRODUCTION-fázisba építsünk is erődítményt ide), de ne támadjunk velük, mert nagyon gyorsan felmorzsolódik a gyenge hadseregük. A szovjetek amúgy is folyamatosan támadni fogják ezt a szektort és itt levethetünk 2-3 hadsereget is.

- Olaszország '40 tavaszán fog belépni a háborúba és ezzel megnyílik az észak-afrikai front is. Itt is célszerű passzivitásba vonulni: az észak-afrikai olasz hadsereget hagyjuk ott, ahol áll (ne támadjunk vele!) és a többi szektorból csoportosítsuk át a helyőrségeket ide. Ha a helyőrséget 99-ig növeljük és nem pocskékoljuk el az olasz hadsereget felesleges támadásokkal, akkor a későbbi szövetségeses partraszállás után ez az egy hadsereg 3-4 páncélos hadsereget egészen a háború végéig le fog kötni! Az Olaszországban rendelkezésre álló 2 hadsereggel könnyűszerrel elfoglalhatjuk Jugoszláviát és Görögországot. Ez alól kivétel a Görögország legdélibb részén lévő szektor, ahol erős angol hadseregek állomásoznak: ezeket ugyan — német segítséggel — kiverhetjük innen, de teljesen felesleges, mivel nemcsakára ügyis megpróbálnak ismét partraszállni. A legjobb megoldás az, ha a déli szektor felett a két olasz hadsereggel megállunk, a helyőrséget 99-re feltöltjük és valamilyen PRODUCTION-fázisban itt is erődített vonalat hozunk létre. A szövetségesek ugyan folyamatosan támadni fognak, de itt soha nem fognak áttörni. Valamikor '43-ban megpróbálnak a hátunkban is partraszállni, tehát nem árt az egyik c.s.z. hadosztályt visszavonni és itt is megerődített állást létrehozni.

- A Szovjetuniót nem muszáj az eredeti forgatókönyv szerint (41 nyarán) megtámadni: csak akkor támadjunk, ha a rendelkezésre álló hadseregeink már elég erősek (45-50 STR érték már elég jónak számít), továbbá igyekezzünk minél több új hadsereget felállítani. A szovjet fronton fokozottan érvényes az a megállapítás, hogy mindig nagy túlerővel támadjunk és a különböző szektorok elfoglalásával lehetőleg úgy alakítsuk a frontot, hogy az oroszok kénytelenek legyenek az erőiket minél jobban széttagolni — így könnyebb lesz az áttörés.

- A lengyel és a jugoszláv szektorokban '42-től folyamatosan számíthatunk partizánlázadásokra. Ha a lázadó szektorban nincs helyőrség, akkor a szektor azonnal a partizánok kezére kerül. Az ilyen partizánlázadások leverésére nincs különösebb haderőre szükség: a partizánok 30-40 gyalogságosztállyal harcolnak, tehát egy közepes erejű hadsereggel is villámgyorsan szétverhetjük őket.

- Nyugat-Európában legalább két (de inkább három) hadsereget állomásoztassunk a partraszállási kísérletek visszaverésére. Egyrészt lehetőleg töltsük maximumra az északi tengerpart sávon lévő helyőrségeket, másrészt küldjünk minél több tengeralttjárót az Északi-tengerre (N. SEA). A partraszállási kísérletek leggyakrabban Hollandia, Belgium és a Franciaország észak-nyugati részén lévő Bretagne-ban várhatók.

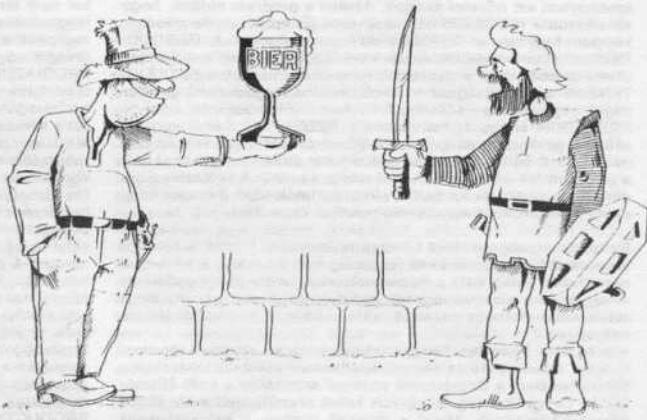
- A többi meg a játékos dolga...

Aki a **STORM ACROSS EUROPE** előtt még nem játszott hagyományos stratégiai játékkal, az egész biztosan nem ottól a programtól fogja megkedvelni a stratégiát. A meglehetősen puritán grafikai kivitelezés enyhé "Spectrum-like" kinézetet kölcsönöz a SAE-nak (egyébként Spectrumon is teljesen ugyanilyen a játék), bár egy stratégia alapvetően nem is látványra, hanem magára a játékra épül. A menük felépítésével sikerült a lehető legjobban túlbonyolítani és ezáltal lelassítani a játék kezelését — sokkal egyszerűbb lett volna az egészet egy pull-down menürendszerrel megoldani. Az állandó töltőgetés még tovább lassítja a műsort. A kategória rajongói azonban egész biztosan nehezen tudnak majd (tudtak?) elszakadni a monitor elől, mert a játék a lehető legbonyolultabban, a legtöbb paraméter figyelembevételével dolgozza fel a világtörténelem egyik legizgalmasabb fejezetét. A SCENARIO BUILDER-részek segítségével egészen érdekes harchelyzeteket generálhatunk magunknak, viszont a használatuk — szerintünk — alapvetően a "csalás" kategóriába tartozik, tehát inkább nem foglalkoztunk velük. Tapasztalataim szerint a reális erőviszonyokat az tükörözte a legjobban, ha a német félnél az összes kezdőparamétert 9-re, a szövetségeseknél 7-re, a szovjeteknél pedig 5-re állítottuk. Az izgalmas és hosszantartó játékkal szemben még feltétlenül meg kell említenünk egy negatívumot is, a szovjeteknél pedig 5-re állítottuk. Az izgalmas és különösen a játékállás betöltésénél, valamint a COMBAT-fázisokban hajlamos a kifagyásra. Ettől függetlenül ez az egyik legjobb stratégia, amihez 64-en szerencsénk volt. Csak ne lenne ilyen ronda!...

Nincs szükség véletlenül egy csodálatos CoV Évkönyvre?!

Conquest of Camelot

Megint eszünkbe jutott, hogy tők régen volt a CoV-ban Sierra-játék leírása. Ettől ugyan lehet, hogy rajtuk kívül senkinek nem támadt hiányérzete, de azért most egy újabb Sierra-stuff kerül terítésre: a CONQUEST OF CAMELOT. Mielőtt valaki sikoltova abbahagyná ezen oldalak olvasását, azzal közöljük, hogy ez a játék kivételesen nem annyira debil, mint a LARRY- vagy SPACE QUEST-sorozatok — sőt, rövid ideig úgy tűnt, hogy a Sierra hozzávetőlegesen normális producereket is alkalmaz (aztán persze ezt a gondolatot gyorsan elhessegettük magunktól). A játék az Arthur király és lovagjai köré szövődő legendákat dolgozza fel, különös tekintettel a Szent Grál nevű nedűtartó alkalmatlanság utáni kereséslésre. A Sierra-designhoz ugyan jobban illene volna a témakör "Gyalog galopp"-szerű feldolgozása, de még így is elég tűrhető kalandjátékot sikerült összehozniuk. A kerettörténet kiderül az introból, amelynek a lényege cruncholva kb. ennyi: Anglia népe boldogan éledgett Arthur uralkodása alatt, aki Camelot várából irányította birodalmát. Ez az állapot nem volt túl tartós, mert a nagy király legjobbjai, Sir Lancelot, a lovagi erények teljes figyelmen kívül hagyásával összeszűrték a levét Gwennyher királynőre. Ezért atók szállt a királyságra, mindenki unhappy lett, éhezett meg ilyen hasonló dolgokat művelt... A legendás Kerekasztal lovagjai ebben az időben már teljesen kifogytak a legyőzendő sárkányokból, óriásokból, Pepita Lovagokból és éppen kezdtek magukat halálra unni. Aztán Merlin, a varázsló kitalálta, hogy az atók csak a Szent Grál nevű kehely megszerzésével lehet megtróni és a három legjobb lovag (Sir Gawaine, Sir Galahad és Sir Lancelot) rögtön nekivágtak, hogy a tárgyat akár a föld alól is előkerítse. Arthur azonban hiába várja vissza a lovagjait: se Grálal, se nélküle nem tér vissza egyik sem. Erre úgy dönt, hogy ő is elmegy keresgélni... A kezelésre valószínűleg teljesen feleslegesen vesztegetnek a szót: aki már játszott Sierra-játékkal, annak ismerős lesz. Van néhány játékosbarát opció is: a CTRL+'A'/T billentyűre ASK ABOUT/ASK MERLIN ABOUT szöveg jelenik meg a parancssorban, a CTRL+'O'-ra pedig az érzényünket nyithatjuk ki (GIVE-re Arthur letezi az "ENTER"-rel kiválasztott mennyiséget, CLOSE-ra minden marad a regiben). Még egy újdonság a többi QUEST-hez képest: az általlunk elért pontszám, három csoportra, ügyesség/bölcsesség/telemek (Skill/Wisdom/Soul) pontokra van osztva és a jó megmozdulásainkat ezeknél pontozza a program. A főmenü egy másik hasznos opciójával EASY-re állíthatja az arcade-részeket minden játékos, aki végig akarja játszani a játékot. A többi opciót az "ESC" megnyomása után mindenki megvizsgálhatja — mi inkább belevágnak a megoldás ismertetésébe.



A játék elején Camelot alaprajzát látjuk, Arthur a saját szobája előtt álldogál. Sétáljunk be. Az asztalon ott hever érzényünk, amelyet az előző éjszaka tettünk ide. Ugyan teljesen üres, de azért zsebre vágjuk (TAKE PURSE). A falon lógó kard és pajzs is a felszerelésünkhöz tartozik, de csak ruhacsere után vehetjük fel őket. Ötözzünk be a nagy küldetéshez illő jelmezbe (CHANGE CLOTHES), majd — mivel más dolgunk itt már nincs — sétáljunk vissza a folyosóra.



△ Gwenhyver megjegyzéseket tesz a kardunkra

Az Arthur szobájától felfelé levő torony előtt találhatjuk Gwenhyver királyné kerti lakja, ahol a hölgy szomorúan sáhajtozik a padon. Jöttünk azonnal felpatant (TALK LADY néhányszor). Erősen bizonygatja, hogy állandóan imádkozni fog küldetésünk sikeréért és nagyon reméli, hogy mielőbb sikerül kiszabadítanunk és hazahoznunk Sir Lancelot lovagot. Közben észbe jut, hogy többen is eltűntek, így hozzátézi, hogy természetesen őket is nagyon várja vissza. Ha LOOK-oljuk a csalfa hölgyet, akkor a program erősen bizonygatja, hogy ha Lancelotról bármilyen hír lenne, akkor azt Gwenhyver biztos tudja (ASK ABOUT LAUNCELOT). Sir Lancelotot természetesen a királyné látta utoljára: mielőtt a derék lovag elindult volna Grálozni, még beaott a királynőhoz, hogy a veszélyes küldetés előtt még egy... izé... áldását kérje az expedícióhoz. Lancelot Ot Moor irányába tűnt el,

ahol a Tó Hölgyétől akart valami segítséget kapni a Szent Grál hollétét illetően. (Érdekes, hogy ez a bátor lovag mindig valamilyen hölgy társaságában bukkan elő... — CoVboy) A kerti lak berendezését vizsgálva meg tudjuk, hogy a növényzet a Camelotra szálló atókból kifolyólag kipusztult — viszont az egyik bokron egy róza meg hozzávetőlegesen az élők sorában tartózkodik (TAKE ROSE). Gwenhyver azt a használati utasítást adja hozzá, hogy viseljük közvetlenül a szívünk felett és ha veszélybe sodródnánk, akkor a "Róza üzenete" egyszer meg kiséghet bennünket a bajból. A misztikus kommentár folytatása elől inkább menekülünk vissza a kastély folyosójára.

A következő toronyban találjuk a királyi kincstárát. A történet idején a királyság konvertibilis fizetőeszköze a réz, az ezüst és az arany, amelyekből Arthur egy-egy hordóval rendelkezik. A valutataralékok felett egy derék úriember őröködik. Mint később Merlinőt meg tudtuk, igen jó barátságban volt Sir Gawaine-nel, tehát biztosan tud valamit róla (ASK ABOUT GAWAINE). Sir Gawaine tényleg itt volt az indulása előtt és magához vett némi készpénzt mindhárom valutából — aztán eltűnt valahol Glastonbury Tor irányába. (Ez valami presszó lehet — CoVboy) Ennek öröme mi is adjuk oda az emberünknek az érzényünket (GIVE PURSE) és töltessük fel pénzzel (TAKE GOLD, TAKE SILVER, TAKE COPPER). Persze nem árt a kincstárától vissza is kérni az érzényt (TAKE PURSE).

A toronyból nyíló kisebb toronyban van Merlin varázsló szobája, ahol a fent említett úriember varázslással, alkimiával és keresztrefejtvefejtéssel üli agyon az időt. A látogatóival kapcsolatban mindössze egyetlen elvárása van: ne nyúljanak hozzá semmiféle! Ennek öröme rögtön ki is nyithatjuk a jobb oldalon fekvő ládikát (OPEN CHEST), amelyben egy igen eredeti kivitelű "iránytűre" bukkanunk: a spárga végen levő kard mindig észak felé mutat. Merlin ezt pont nekünk tette fele, szóval tüntessük el a batyunkban (TAKE LODESTONE). Ezután Merlint végkérdédezhetjük a lovagokról (ASK MERLIN ABOUT LAUNCELOT/GAWAINE/GALAHAD) és ő elmondja nekünk, hogy kitől kaphatunk infokat róluk. Az első kettőtől már meg tudtuk néhány dolgot. Galahadról a várdudvaron levő őrség beszél nekünk. Merlinél még van néhány érdekes dolog: a falon lógó térképről (LOOK MAP), infokat gyűthetünk a királyság városairól: a jobb oldalon álló terecs ugyan arameusul van írva, de Merlin fordítását elolvassuk (LOOK SCROLL, READ TRANSLATION) meg tudjuk, hogy Jeruzsálemben egy számar néha nagyobb értéket képvisel, mint bármi más pénzeszköz; a fali- illetve normális szőnyegen pedig különös, isteni szimbólumokat népezhetünk, amelyeket Merlin misztikus kommentárokkal körít. A derék varázsló még egy hasznos tanácsot szolgált: miután elhagytuk Camelotot, Grál nélkül nem térhetünk vissza...

A várbán most már csak egyetlen helyen nem jártunk: a Merlin tornyával áttekinthető tornyban, ahol a vár kápolnája található. Az óvatos kalandor a veszélyes küldetése előtt az istenek áldásához fordul — különben távozásukor véletlenül a fejére szakad a várkapu. A kápolnában kedvekként ott található: az egyik fele Mithrásznak, a másik fele Jézusnak van szentelve (biztos, ami biztos...). Mivel a hatalmi hierarchia láthatólag még nem tisztázott az istenek között, a legbiztosabb az lesz, ha mindkettőhöz imádkozunk egy sort. Térdeljünk le (KNEEL) a jobb oldali oltár mellé és imádkozunk egy kicsit (PRAY). Hm, ez így nem lesz sikeres: csak úgy kapunk áldást, ha valami áldozatot is bemutatunk. Az 'áldozat' nem más, mint... db arany. Nyissuk ki tehát az erszényt és váljunk meg egy arannyal. Jézuska erre rögtön felveszi a telefonképfőt és látomás küld: az oltár felett megjelenik a Szent Grál képe és hozzá a használati utasítás, mely szerint ezt csak egy igazán tisztá férfiú nyerheti el. (USE SOAP nem hozott eredményt...) Sajnos a kehely hollétéről nem szól a történet. A jelenés után vonuljunk át Mithrász oltárához és az előző forgatókönyv szerint térdeljünk le, majd váljunk meg egy újabb arannyal. Mithrásznál üzenetregőzt van, de a jelenést azért tölts is megkapjuk: az oltár felett lassan előtűnedezik a három elvesztett lovak arca és ki-ki szerepe szerint előadja, hogy éppen mit csinál. Általában mindegyik haladzik: Gawaine zsoldosok között üldögél, Lancelot megint valami nótárságban van és éppen meg akar fagnyi, Galahad pedig a sötétben üldögél és nem találja a villánykapcsolót. Testületileg azt várják, hogy végre megjelenjünk és kiszabadítsuk őket.

Az imádkozás után Camelotban véget ért a móka (ővatosabbak még visszamehetnek a kincstárba, hogy az elvesztetett két arany helyett újakat vegyenek fel). Sétáljunk le a várudvarra, ahol egy felkaptározott csatamén és egy teherhordó csacsi várja, hogy nekilinduljunk az ismeretlennek. Mielőtt nyeregbe pattanánk — Merlin útmutatását követe —, érdeklődjünk Galahad sorsa után (ASK ABOUT GALAHAD). A bal alsó sarokban álló gárdista a tudás hordozója: elmeséli, hogy a southamptoni kikötő révkalauza visszaküldte Galahad lovat, aki ló nélkül (hajóval) távozott valahová a Közel-Keletre. Mindig is furcsa fickó volt...

Fejlett taktikai érzékünknek köszönhetően nem a csacsira szállunk fel, hanem a csataménre (GET ON) és szépen kiporoszálunk a várból. Ezután Anglia térképe jelenik meg, ahol kiválaszthatjuk a küldetés következő állomását. Mivel éppen az elkallódott lovgajtának keresgéljük, három helyszín jöhet szóba (máshová úgysem enged a program): Ot Moor, Southampton és Glastonbury Tor. Ot Moor egyelőre nem járható út: a révkalauz rendkívül szomorú, hogy Galahad elhajózott és nem tért vissza — ha utána akarnánk menni, akkor az pillanatnyilag nem lehetséges: egyetlen hajó sincs arrafelé. Talán majd később... Ot Moor is egyelőre zsákutca: a Tó Hölgyének kastélyához vezetőt jégpáncélja még kissé életveszélyes. Így tehát egyetlen célpontunk maradt: Glastonbury Tor.

Ez a helyszín egy furcsa erdővel kezdődik. Az első helyszínen már érdekes dologban lesz részünk: a tisztás közepén egy Cerunnosnak emelt kőbálsvány áll, amelyben egy bronzszobor kapott helyet. A szoborból hirtelen egy kis szellem bukkan elő és a bálsvány tetéjére pattanva hosszú szózatot intéz hozzánk: a Cerunnos és Fiai Bronz kft. nevében valamilyen nyersanyagot (rezet vagy ónt) követel tőlünk — egyébként viccelni fog velünk. Jobb, ha adunk neki egy rézpénzt az erszényből, mert nagyon rossz viccei vannak: ha várnálunk távoznánk, akkor ellöpi az összes aranyt és ezüstöt a pénzárcainkból. A rézzel rendkívül boldog lesz, mi pedig nyugodtan folytathatjuk az utunkat balra. A következő tisztáson egy szegény vadászba botlunk, aki meglehetősen el van keseredve, hogy a nehéz gazdasági helyzet miatt éjjel-nappal dolgoznia kell a családja betevő falatjéért. Vegyük úgy, hogy megsajnálunk és adjunk neki egy rézpénzt. Az adománynak rendkívül megőrül és azt állítja, hogy minden kérdésünkre szívesen válaszol — már amire tud (ASK ABOUT GAWAINE). Gawaine-ról megtudjuk, hogy nemrég erre haladt át, de mivel visszafelé nem jött, valószínűleg gondjai támadtak az erdőben. Kérdezhetünk még az őrlés szerzetesről, a Fekete Lovagról meg sok más egyeből — de ha LOOK-olunk egyet, akkor minden bizonnyal a vadász mellett álló lánzsák lesznek a legérdekesebbek (ASK ABOUT SJAAR). A lánzsákát a Fekete Lovag készítette személyesen és az erdőben kőrificáló hatalmas vaddisznók leküzdésére szolgál. Sajnos — szintén a nehéz gazdasági helyzet miatt — a vadász csak egy aranyért hajlandó odaadni az egyiket, így újabb pénzdarabot kell megválnunk. Miután megvettük, a vadász felszereli őket a kengyel mellé, hogy szükség esetén azonnal elő tudjuk rántani. Aki akar, még vehet tölve prémeket (BUY SKIN) — ingyen vannak, az előbb adományszórt rézpénzbe befeléírte. Mielőtt tovább indulnánk, a csacsi úgy gondolja, hogy ő nem kíván erre jönni és az ellenkező irányba távozik. Lehet, hogy neki volt igaz... A következő helyszínen ugyanis néhány mérges vadmalac csörtet elő a bozót mélyéről. Itt egy kis arcade következik: a 'SPACE' nyomkodásával le kell döfködni a ránk rontó malacok-

kat — mielőtt ők döfködnének le bennünket (tehát nem árt előtte menteni egyet). Miután a három rófi átadta a lelkét a Teremtőnek (most azt ne gondolgassuk, hogy ez Jézus vagy Mithrász), tovább poroszálhatunk. Ismét egy tisztára érkezünk, amelynek berendezéséhez egy korosabb hulla és egy vicces holló tartozik. A hulla hozzávetőlegesen csendben van, ellenben a holló hosszú szózatot intéz hozzánk. Ebből kiderül, hogy az erdő a 'leglovagabb' lovak, a Fekete Lovag hatalmában van, aki láthatatlan, legyőzhetetlen meg meggyám és a minap még a nagyszerű Sir Gawaine-t is kicsapta a nyeregéből. A holló még érdeklődik afelel, hogy hajlandók vagyunk-e megküzdeni a Fekete Lovaggal (YES). Az igenlő válasz után egy rövid megjegyzést tesz: elmebeli állapotunkra, majd elroppen, hogy közelje a főnökével: újabb hullajelölt jelentkezik. Holló híján most már figyelmen kívül teljesen a szobor talapatánál heverő ex-lovagra összpontosíthatjuk (LOOK BODY): ugyan a holló az ehetsé részeket már letakarította és a gyereket is kissé zsoldosnak tűnnek, egy használható dolgot azért mégis felfedezünk rajta. Ez egy sefymekendő, amit az egykori lovak egykori szerelmese adott neki kabalának. A mellékelt ábra szerint nem hozott túl sok szerencsét, de azért vegyük csak magunkhoz (TAKE SLEEVE).

A jobbra lévő tisztáson a Fekete Lovag már párbajra készen vár bennünket. Igazán örül, hogy csekélységünk lesz a következő személy, akit szerencsésen le fog megszárolni, azonkívül hozzáteszi, hogy a minap Sir Gawaine is padlóra fogott egy párbajban. A derek lovatog a mögötte lévő tisztáson helyezte kényelembe (felkötötte egy fára) — ha úgy gondoljuk, akkor esetleg megküzdhetünk az életéért. Ezután ismerteti a játékszabályokat: ha sikerül háromszor kiütnünk a nyeregből, akkor megnehezítjük mi van Gawaine-nel — ha ő ut ki bennünk, akkor minket is ethelyez mellette. A nagyképség netovábbja, nyilvánvaló, hogy elfogadjuk a kihívást (YES) Ez megint egy arcade rész lesz: a lánzsza mozgásával ki kell csapnunk az ellenfelet a nyeregből. Ha még a játék elején rutinosan EASY-re állítottuk az arcade részek nehézségét, akkor ez nem jelenthet különösebb problémát: a pajzsunkkal nem is kell mozognunk, mindössze a lánzsát kell arra a részre irányítanunk, ahol a Fekete Lovag nem védi magát (a jobb vállán).



△ Most nem a bálna repül, hanem a Fekete Lovag

Miután a Fekete Lovag lefokozódott bádóghalommá, ügessünk tovább jobbra, ahol megjeljük Sir Gawaine-t, aki egy fára felszögeve látogatja a lábát. Ezt mondjuk nem kimondottan élvezi, de azért örül, hogy végre előkeveredtünk. Mindenekelőtt szabadítsuk meg kellemetlen helyzetéből (CUT SHACKLES), majd próbáljuk ellátni a sebeit (HEAL GAWAINE). Ez nem igazán sikerül; maximum a camelotl orvosok tudnák valahogy összefofozni, de nem valószínű, hogy odáig el tudna sétálni a saját lábán. Így tehát kénytelen-kelletlen megválnunk a lovunktól, felkapjuk rá a szétszóró lovatogot (PUT GAWAINE ON HORSE). Gawaine még kinyögi, hogy óvakodjunk az Őrlés Szerzetesétől a romoknál — valószínűleg nála van a Szent Grál. Aztán ellövogol Camelot felé (illetve nem ő lovatog, hanem a ló viszi őt). Ha a lovatog nem ránk néli a lóra, akkor egyrészt meghalna, másrészt (és ez a nagyból baj) a játék végén túl kevés pontunk lenne a Grál megszerzéséhez.

Sétáljunk tovább jobbra, ahol újabb meglepő dolgok várnak ránk. Egy kőből épült szentélybe érkezünk, amelynek közepén egy ronda bozorkány áll. A program figyelemzet, hogy kicsit furcsa az idős hölgy pillantása (érdekes adalék ehhez a körülötte álló néhány kőbálsvány). Jöttünk a bozorkány vidáman közli, hogy szó sem lehet arról, hogy továbbmenjünk — kivéve azt az esetet, ha odaadjuk neki azt, amire a legjobban vágyakozik. Hm. Sajnos seprűt nem hoztunk magunkkal, így

tehat kénytelenek leszünk azzal a selyemkendővel elkápráztatni, amit a tisztán heverő hulláról gyűjtöttünk be (GIVE SLEEVE). Velelőnül pont erre vágyunk és mihielyt átvette az ajándékot, a szemmel gyönyörű kisaacsonnyá változik. Lady Elaine néven mutatkozik be és igazán közöni, hogy a kendővel megtörtük azt a varázslatot, amelyet a Fekete Lovag bocsájtott rá. Mielőtt nekállnánk egyéb férfi erőfeszítéseket és ecsetelni neki, boldogan elszalad, hogy megkeresse a szerelmest, akinek a kendőt egykoron odaadta. (Sok öröme ugyan nem lesz abban a csonthalomban, ami maradt belőle — de mindegy...) Az emelvény amelyen az ex-boszorkány áldogát, hirtelen csillogni kezd és furcsa rúnák tűnnek elő rajta (READ RUNES): a rovásírás egy elbeszélő költémet tartalmaz és öt búcsúnátha postáról, akik eltövedtek az erdőben és pechükre most kénytelenek kőbávkányként állni az utunkat. A továbbjutas mikéntjéről csak meg kell kérdeznünk... — ennyi volt a fordítás, a rúnák eltűnnek. (Az ilyen misztikus események a bátor játékos általában a játékalás kimentésére készítek...)

Jobbra rögtön megpillantjuk a kővé vált költőt, mögöttük pedig a csacsinkat, aki szemlétől jóval intelligensebb, mint amilyennek látszik. Rohanozzuk meg a csacsit és megdöbbenést felelőre teszünk: a kőbávkányok között valamelyen láthatatlan erőforrás lesz, ami azonnal visszaszad bennünket, mihielyt át akarunk sétálni közöttük. Mintha erről beszélt volna a rovásírásról írt költemény... A vers befejező sora szerint valakitől érdeklődnünk kellene, így tehát sora vehetjük a helyszínen berendezési tárgyat a csacsinktól a bokrokig. A program kicsit furcsálisan teint ránk mindaddig, amíg valamelyik követ meg nem szőlítjük (TALK STONE). Merthogy az válaszlíni fog... Nagyszerű szórakozás következik: mind az öt kőbávkány egy-egy verses találos kérdést fog feltenni nekünk. Csak azután juthatunk át, miután mindegyikre sikeresen feleltünk. A program meglehetősen sok találos kérdéssel rendelkezik, amelyből egy csomót nem tudunk kitalálni (amelyeket sikerült, azokat hátul megtaláljátok az Adventourban). Ha a köves helyszínr érkezzünk, akkor a kövek már mindig ugyanazokat a kérdéseket fogják feltenni, tehát a követendő módszer: a rúnák elolvása után kimentjük a játékalást, aztán buzogn imádkozunk, hogy az öt kő a felsoroltak közül kérdezzék (bár mondjuk mindenki kísérletezhet a többi kérdés megválaszolásával is).

Ha mind az öt kérdésre helyesen válaszoltunk, átsétálhatunk a kövek között és hirtelen egy romkötben találjuk magunkat. Ez Glastonbury Tor. Felfelé egy ódi oldalra bukkanunk, amely három részre van osztva: valami primitív Szentháromságról lehet szó... Továbbhaladva felfelé megtaláljuk a Bolond Szerzetest, akit rendkívül meglep, hogy átvérgöttünk a köveken, hiszen a fizimiskánk alapján a "meglehetősen buta" kategóriába sorolt volna bennünket. Ez elég meredek megjegyzés tőle, legalábbis ahhoz képest, hogy ő is kisé idiótán fest a pokrócában... Kérdezgethetjük egy darabig, de nem nagyon ad semmilyen infót — kivéve, ha a Grálról érdeklődnünk nála (ASK ABOUT GRAIL). Erre felkapja a vizet, rablónak definiálja Arthurt és elszalad felfelé. Ennek öröme megpróbálhatjuk kinyitni a kutat. "Ha fel akamad emelni a tetőt, akkor el kellene távolítanod a lakatot róla. Ha az akamad távolítani a lakatot, akkor mondjuk nem ártana kinyitni a zárat rajta. Namármost: nem nagyon fogod kinyitni azzal, hogy itt álmódozol..." — hangzik a használati utasítás. Ah! Talán egy kulcs kellene. Ez nyilván a lóköti szerzetesnél lesz, szóval kocogjunk utána.

Hoppá! Kicsit szétszóródott a fiú, mióta utoljára találkoztunk vele: most már hármán vannak. Ebből kettő csak illúzió, tehát miután előhúztuk a kardot, csapokdjunk bele az utunkba akadba — ha jajgat, akkor ez az igazi. Miután hősiessen felszaladtunk a derék szerzetest, újabb jelenés tárul a szemünk elé: három kék "íz" röpén elő belőle, akik az Öreg Egyetnen (vagy inkább Egyetlen Öreg) néven mutatkoznak be. Rendkívül nehezményezik, hogy fiasított csináltak a szőlőgükből, aki az utóbbi néhány évszázadban az egyetlen volt. Mivel túl sok remény nincs arra, hogy újabb jelentkező vetődjen orra, sajnos a szerepkörét nekünk kell átvénnünk. Szóval ne is álmódozunk arról, hogy innen valaha is elmegyünk! Na persze, ha valamivel sikerülnie kárpótolnunk őket, akkor esetleg fontolóra vennék, hogy elengedjenek... Nincs szükség különösebb fantáziára ahhoz, hogy kitaláljuk: pénzre gondolnak. Mivel eltűntek, kénytelenek leszünk az áldozatot az ottánál bemutatni. Ha leszünk egy ezüstöt az ottánál, akkor az is kiderül, hogy pontosan illyesmire gondoltak, csak ez egy kicsit kevesnek tűnik. Ot ezüstpénzzel viszont már elégedettek lesznek: sokkal jobb az ezüst, mint a szőlő — mehetünk. Cserébe meg otthagynak az ezüstök helyén egy kulcsot is, ami természetesen a kutat fogja nyitni egy helyszínnel feljebb (USE KEY, OPEN LID). A víz sötét kavarog benne, tehát a feleságrs helyett inkább a kótórásás mellett döntünk (SEARCH). Ennek meg is van az eredménye: egy kristálysív akad a kezünk ügyébe, amely rendkívül hideg... Ezzel be is fejeztük a kótórásást érrefelé, de sajnos vissza kell utyagolnunk az eddigi útra (az erdő bejárataánl megint adjunk egy rézdarabot a kis szellemnek, mert ellopja a pénzünket).

Irány Ot Moor. A második helyszínen most már rásétálhatunk a jégre. A jég természetesen megint be fog szakadni alattunk, de a kristálysívet használva (USE HEART) megtalálhatjuk a biztonságos utat a Tó Hőlygének kastélyához: ha a szív vöröse színézódik, akkor lépjünk vissza egy lépést és valamelyik másik irányral próbálkozzunk, különben meggyünk a jég alá. (Az ördög vigye ezeket az idegesítő részeket a Sierra összes játékában!) Három helyszínen kell átvérgődnünk (fel, balra, fel), hogy elérjük a kastély bejáratát. Odabenn a Tó Hőlygének valami nagyon furcsa manufasztuma fogad bennünket, mellette pedig a hős Sir Lancelot (erősen behűve). A hőggyel csvevge megtudjuk, hogy ma elég jó napja van, ugyanis van valami apróság nálunk, ami az övé és már nagyon várta, hogy visszahozzák neki. Ha odaadjuk neki azt a bizonyos tárgyat, akkor esetleg hajlandó lesz elmesélni azt az apróságot, amit még Merlin sem tud: nevezetesen, hogy hol is van az a nyomorult (pardon: Szent) Grál. A róza nem kell neki, mert Gwenhyver varázslata van rajta, iránytűre abszolút semmi szükség és a pénzünkön sem kap sehol hőségűzöt — marad tehát a kristálysív (GIVE HEART). Pont erre vágyott. A jöttéért cserébe megadja és felajánlja, hogy visszatelepőtál bennünket a jég másik oldalára. A Grál egyébként valahol Jeruzsálemben van elrejtve, ahová úgy juthatunk el, hogy elhajózzunk Gázába. Lancelot sajnos marad a hűtőben, mert volt a nyitni szemtelen, hogy visszautasította a Tó Hőlygének szerelmét Gwenhyver királynő kedvét. (Hoppá! Ugy tünik, felaszarvzták a derék királyt... WEAR HORNS, MOOOOOO! — CoVboy) Na persze, ha mégis úgy akarjuk, akkor esetleg szabadon engedheti, ha szépen kérjük... Most az egyszer legyünk tényleg lovasiasak: FREE LANCELOT. Ez ropantul imponál a hőlygnek, de mivel 5 is kedvel a társasjátékokat, ehhez először ki kell állnunk egy próbat. Ezzel átvomulunk a szomszéd szobába, ahol kezdetét veszi a próba. Miről is van szó? (TALK LADY) Most kiderül, hogy újabb elmebetegbe botlottunk: a szoba közepén áll bőrkorn 10 különféle virág áll és a hőlyg azt kívánja, hogy beszéljünk a Virágok Nyelvéen. Ez nem olyan súlyos eset, mint amilyennek először látszik: találos kérdéseket fog feltenni, amelyekre a válasz valamelyik virág neve. Ha három kérdésre helyesen válaszolunk, akkor szabadon engedí Lancelot lovagot — egyébként a Mirelíte-lány belőünk is Mirelíte-líet csinál és a hátralevő napjaink egy lakályos jégtömbben tölthetjük. Most még meglőghatnánk Gwenhyver rózsájának segítségével, de inkább maradjunk az eredeti tervnél (LOOK BUSH). (A helyes válaszok az Adventourban.)



△ Ot Moorban hívós fogadtatásban részesülünk

A harmadik helyes válasz után a Tó Hőlygnek szabadon engedí a derék Sir Lancelotot és hazatelepőtálja Camelotba (bizonyára rendkívül jól fog szórakozni a királyné öngyáságával, amíg mi Grálozunk...). Aztán sok sikert kíván nekünk és azt, hogy a továbbiakban is olyan nemeslelkűen viselkedjünk, mint nála. A következő pillanatban a jég túoldalán találjuk magunkat és máris indulhatunk a southamptoni kikötőbe. A révkalauz örömmel üdvözöl bennünket: időközben egy csomó hely befutott a kikötőbe és az ismert világ bármely részére utazhatunk. A Tó Hőlygnek útmutatásai alapján a gáza járat lesz szívünknek kedves (BUY TICKET TO GAZA). Sajnos egy királynak is fizetnie kell az utasáért: három arany a hajóé. A tengeri út elég izgalmas sikerül: először a hullámok lesodorkják a csacsinkat a fedélzetre (a csacsit ugyan visszarángatjuk, de a felszerelésünk a tengerbe veszi); aztán a kapitány lá el bennünket hasznos tanácsokkal: Jeruzsálem felé nem kell nagyon szórni a pénzt, mert érrefelé sokkal nagyobb az értéke, továbbá érrefelé nem királyékné mászkálunk, szóval ne nagyon húzgáljuk elő a kardunkat, mert esetleg az arabok idegesek lesznek tőle; végül az utolsó éjszakán sikerül a legény-

séggel jó alaposan berúgnunk. Mire valahogy felébredünk a csacsik már a parton áll, egy fekete burnuszba öltözött arab és egy fehér ruhát viselő fiú társaságában. A fiú a mesteréhez invitál bennünket, a Jabir névre haligát arab pedig azt bizonygatja, hogy Jeruzsálembe csakis egy olyan, sivatagot tökéletesen ismerő férfival juthatunk el, mint például ő. Ezen hosszan elvitatkoznak. Jabir egyelőre várhat, ugorjunk el inkább a fiú mesteréhez (GO WITH BOY).

AI-Sirat mester valami helyi filozófus, aki hetet-havat ésszerűen holdmi istennőkről, akiket hat társával szolgálnak. Azt állítja, hogy mielőtt elnyerhetnénk azt a szent kelyhet, amelyet felénk Szent Grálnak etenek, tesztelni fogják a testünk, lelkün és szellemünk tisztaságát. Azonkívül ehétkünk (EAT), kávézatunk (DRINK) és — Wisdom-pontjainkat növelendő — "ASK ABOUT"-olhatunk nála. A legtöbb kérdésünkre válaszol is, de csak az alábbiakra kapptunk pontot:

GALAHAD: Ő is megérkezett a kikötőbe, de hiába küldte el a fiút, Galahad nem jött el hozzá. Annyit tud róla, hogy elérte ugyan Jeruzsálemet, de a küldetése nem járt sikerrel.

GRÁL: Itt megint elmondja, hogy mielőtt az Istenőn kezéből átvethetnénk a szent kelyhet, hat társával együtt tesztelni fogják a tisztaságunkat.

GÖDDESSES: Az Istenő, akit szolgálnak, tulajdonképpen a teremtés istennője és hatféle megtestesülése van. Athénától kezdve egészen Venusig. AI-Sirat ezután lerajzolja a homokba mind a hat istennő jelvényét — ezeket feltétlenül vessük fel valahova, mert a későbbiekben kérdezni fogják tőlünk.

GUARDIANS: Ugyanaz a szöveg az Istenő szolgáiról, de ezért is jár pont.

JERUSALEM: Gázától északkeletre fekszik, a sivatagon túl. A sivatagon mindenképpen találnunk kell valahol egy forrást, mert elég száraz a klíma arra felé.

(Ennyit sikerült kivenni az öregből, de attól függetlenül lehet, hogy még lehet infokat szipkázni tőle.)

Miután most már nagyon okosak lettünk, álljunk fel (STAND UP) és távozzunk AI-Sirat házából. A Gáza feletti dombtetőn bukkanunk elő, ahol megint beelőbukkan Jabirba, aki — saját állítása szerint — a sivatag legjobb ismerője. Ha felbérelünk, akkor esetleg hajlandó lenne elvezetni bennünket Jeruzsálembe. Teljesen felesleges pénzt kidobni ilyen bohóságokra, inkább megyünk a saját orrunk után (le, jobbra, le, jobbra). Ha az orrunk nem fordult el időközben, akkor nem tévedtünk el és egy óázisba érkezünk. Érdekes módon m-qirra Jabirba botlunk, aki buzdog kinalgatja a forrás vizét. A caocsink inkább lemond arról a finom vízről (talán észrevette, hogy a hátrébb heverő csontváz egykori gazdája is kissé megsínylette az ivászatot). **(Így jár, aki vizet iszik... — CoVboy)** Így tehát inkább mi is melőzünk az ivást. Most jobbra kellene továbbmennünk, de mivel Jabir útban van, kénytelenek leszünk a kardunk előrántásával elhesegetni a sivatag egy teljesen más helyére. A következő helyszínen felfelé indulunk (lehet felfelé is, de valószínűleg a sivatagban is hatni fog a gravitáció...), ahol egy lányt pillantunk meg, amint éppen vizeskörömből a fejét távoztatja. A víz jobbra található a rom alján. A vizet lehetőleg ne szabadással közelítsük meg (jó ötlet például a lépcsőn közlekedni). Ez a víz már a szamarunk testszészét is elnyeri, szóval mi is kortholyhatunk (DRINK). Másszunk vissza a lépcsőn és tovább haladva felfelé elérjük Jeruzsálemet.



▲ Néhány PFSZ-aktivista adományokat gyűjt

Itt rögtön néhány darab arabhoz lesz szerencsénk, akik elég barátságosan közlik, hogy ez a Zion-kapu és hitetlenek számára zárt van. Hitetlenek a Jaffa-kaput keresztül közelíthetnek. Természetesen a Jaffa-kapuhoz majd csak akkor engednek oda, miután némi készpénzt adunk az nekik. **(Mint az Astoriánál: "Caéndzs máni?" — CoVboy)** Hozzávetőlegesen 4 réz-

pénze gondolnak. A bátor király persze kardot ránt, hogy megtorolja ezt az arcátlanyságot. A bátor király azonban nem jól mérte fel az erőviszonyokat, mert ők voltak többen (ha jól számoltuk, éppen négy darabba vágta)... Így tehát a szeszletés eikérlendő inkább fizessünk, aztán baktassunk tovább balra. A Jaffa-kaput elérve egy Yasser (?) nevű fickó rohan meg bennünket azzal a meglepő kiánysággal, hogy fizessünk neki is pénzt a belépésért. Ahal úgy tűnik, mintha ő csak egyedül lenne és nem nagyon viselkedett fejevert sem — akkor ezért lameller meg is mekközhetünk (kard ki). Yasser úgy gondolja, hogy ő inkább nem mekközik és sietősen távozik a helyszínről.

A kapun belépve azonnali örömteli esemény bennünk... .t egy vidám arab ellopja a pénztárcánkat! Rendkívül szorokoztató lesz egy európai turistának egy fitying nélküli korcánál ebben a szép városban, ami tell van gyönyörű bazárokkal és eladni vágyó emberekkel! Bántunkat rögtön el is sirhatjuk Mohammednek, a fogvegyerkesedőnek, aki éppen most csukja be bolja ablakát (TALK MAN). Mohammed igazán sajnálja, hogy kifosztottak bennünket, de ő most éppen a saját gondjával van elfoglalva: egy karavánhoz akar csatlakozni. Azonkívül megjegyzi, hogy milyen csodálatos szamarunk van — biztos nagyon sokra tartjuk... Ohó! Itt némi üzletre van kiíratás: szózzuk rá a derék moszlíma a csodálatos szamarat (SELL MULE). Mohammeddel egyszerűen maradt lehet fogatni (már a számaron kívül, persze): a gyönyörűséges számaron úgy megőrül, hogy az összes pénzét a kezükbe nyomja (ez mellesleg jóval több, mint amennyit elloptak tőlünk). Azonkívül elmagyarázza az arab pénzmegyet is, amit a későbbi bevásárlás előtt nem árt megtanulnunk (fals: réz; dirham: ezüst; dinár: arany; átváltás 1:4 arányban, tehát egy dinárba kerülő cuccot megvehetünk 16 rézért vagy 4 ezüsterért is).

Most nagyon mókás dolog következik: végigjárjuk a bazárt és közben cseveghetünk minden figurával, akik a lehető legváltozatosabb stuffokat próbálják a nyakunkba szólni. A következő üzlet Ibrahimé, aki korszokt és talekát árul, agyagból/ezüstből/ aranyból kinek-kinek pénztárcája szerint. Ezután egy halas következik, aki jólelkűen az itt heverő cicának is juttat egy-két falatot. A következő boltban egy izgatott ember rohant fel-le és elméletileg különféle vetőmagokat árulna, de sajnos nincs ideje megállni beszélgetni velünk. Ezután egy kocsmá következik, amelynek az ajtaját gonosz emberek bezárták és minket kívülrekesztettek a föld javakból (pedig itt aztán lett volna közelezes!). A bazáros végén egy leprás koldust találunk, akit a nemeslelkű király egy rézpénzrel támogat meg (a koldus ugyan nem mond semmi hasznosat, de ezért kapunk 5 Soul-pontot). Természetesen a bazárosnak másik oldala is van — most tehát ott folytatjuk a nézelődést. Az első ház ajtaja úgy be van zárva, hogy valószínűleg nem is nyílik ki mindaddig, míg a tulaj úgy nem dönt, hogy beenged bennünket. Ezután egy antikvitásokat áruló boltnál torpanunk meg. Itt aztán van minden a Próféta vértől kezdve Jézus keresztjének szilánkjaiig. Ezonkívül bármilyen szentből vásárolhatunk "garantáltan eredeti" csontokat, csak meg kell nevezni az illetőt. Ma éppen 66%-os árengedménnyel juthatunk a cuccokhoz, mert a tulaj szeszönvégi kiáriusztást tart és mi is nagyon szimpatikusak vagyunk neki. "Egészen véletlenül" hozzáférhető a "garantáltan eredeti" Szent Grál is, amit egy "garantáltan eredeti" szent adott át a bazár tulajdonosának, mielőtt a mennyországba távozott volna. A Grál eredetileg 3 dinár lenne, de most potom egy aranyért is hozzájuthatunk (később a tulaj észreveszi, hogy véletlenül eladta, de még van a raktáron néhány szent-alkatrés...). A következő bolt Fawaz hentesé, akinek nem tetszik a képünk és nem kíván kiszolgálni bennünket, aztán az Arab Olaj & Lampa Co. helyi kirendeltsége jön. Ezután egy teljesen hétköznapi almarusra bukkanunk, ahol azért megtorpanunk egy percre (TALK WOMAN). Az idős hölgy almákat árul, de mellé foglalkozásként jónaként is dolgozik. Azonkívül azt mondja, hogy tudja mi járban vagyunk. Egyébeként Galahadet is látta erre felé, aki megsúgta neki, hogy ha ő belebukna a küldetésébe, akkor nemsokára jön egy Arthur nevű fickó is utána, akire talán rá lehet szólni némi almát (BUY APPLE). Háromféle alma közül választhatunk: egy fals a sima, mezei alma; 1 dirham a jófafa alma, amiről cool paramétereink lesznek; aztán van még egy alma 1 dinárért is. Természetesen a legjobbban akarjuk (fizessünk arannyal). Az alma ugyan kicsit keserű volt, de az öregasszony szerint jól választottunk: ez ugyanis az Igazság Várasztálat volt megszentelve, így tehát ezután a bazárban levő emberek beszélgetve mindig azt a dolgot fogjuk hallani, amire a legjobbban vagyunk vagy a legjobbban szeretnek mások elől eltitkolni.

Ezt rögtön ki is próbálhatjuk a szomszédban, ahol Ibrahim textíliásképeket árul (TALK MAN). Ibrahimnak nagy a bánata: a minap Marínál járt, aki Mohammed bolta felett lakik és ööööö... szóval olyan speciális nő foglalkozást új, ami már akkor is létezett, amikor még nem voltak fodrászszalonok sem. Ibrahim egy gyenge férfú perében sikeresen megcsalta vele a feleségét és odaadta neki a selyemszövők céhe által készített legszébb kendőt, amit mellesleg a feleségének vett. Mivel Mari nem

kimondottan akarja visszaadni neki a kendőt, Ibrahim most attól retteg, hogy elveszti a feleséget, akít nagyon szeret (már amikor nem Marival csajja). Na, akkor majd mindjárt intézkedünk. Sétáljunk vissza Mohammed boltjához (ahol kiraboltak). Mivel felmenni nem tudunk Marinhoz, kénytelenek leszünk felülvizelni neki (SHOUT). Mari megjelenik az ablakban és miután elismerő megjegyzéseket tesz a hangerőnkre, sajnálkozva közli, hogy neki csak pénzes fickokra van ideje — mi pedig nem látszunk különösebben gazdagok. Egzotikus betegségek összeszedése nem szerepel szent küldetésünk forgatókönyvében, így tehát inkább a selyemkendő után érdeklődünk (ASK ABOUT VEIL). Szó sem lehet róla, hogy visszaadja Ibrahimnak — kivéve azt az esetet, ha hozunk neki valami olyan ajándékot, amiben ő is megcsodálhatja a saját szépségét, nemcsak mások. Ah! Ugy tűnik, valami tükör-féleségre vagyunk a hölgy. Sétáljunk át a szomszédra, ahol I. Ibrahim árulja a korsóit (TALK MAN). Neki két nagy vágya van ebben az életben: az első az, hogy nehegy megforduljon a szél, mert akkor a szomszéd halálát pont fele fogja fújni a bűzt; a második pedig az, hogy valamit eladjon nekünk. Van korsó, táli... valamint néhány olyan kacat, ami biztosan nem érdekel bennünket. Például tükör. Tükör?! Na, az egész véletlenül érdekel bennünket! (BUY MIRROR) 1 ezüst az ára. A tükörrel felszerelkezve menjünk vissza Marinhoz, ordítunk fel hozzá megint és dobjuk fel neki a tükört (THROW MIRROR). Mari nyíleg túlzással megállapítja, hogy a szépséget magasztaló urak eléggé lecsinnyölten nyilatkoztak az ő never-ending bájjáról és boldogan nézegeti magát benne. Közben ledobja a selyemkendőt, amelyet visszaviszünk Ibrahim 2-nek. Ettől hihetetlenül boldog lesz és azonnal felrobban az asszonyfához, hogy biztosítsa törtélen házastársi hűségéről...

Ibrahim szomszédja egy felafelűt asszonyság. Fogalmunk nincs, hogy mi lehet az a felafel, de nem lehet valami finom dolog, mert a felafelűt asszonyság elégedetlen azzal, hogy felafelűt asszonyság léteire általában felafeltek kell ennie. Esetleg hajlandó lenne továbbra is felafeltek enni, de csak abban az esetben, ha finom bárány sültet is kapna mellé... A standja előtt egy vékonydugnájú gyerek bámulja a sok finom felafeltek. Vele sajnos nem tudunk beszélni, mert az asszonyság szerint nincsenek fogai. Nem baj, azért veszünk felafeltek egy részét és odaadjuk a vékony fiúnak. A játék barátságos valivergetéssel honorálja újabb jöttének.

Most a felafelűt asszonyság kedvében fogunk járni: elmevünk neki bárányt venni Fawazhoz, a barátságatlan henteshez. A hentes egyelőre nem hajlandó kiszolgáltatni bennünket, mert ropant mérges: a szemben lévő halastól az egész bűzt hozzá fujja a szél és utálja egész nap ezt szagolni. Ha átugrunk a halashoz, akkor ő is azon fog sajnálkozni, hogy minden szomszédja utálja a bűdös halai miat. Így tehát először az ő problémájakat kell megoldanunk. Ehhez először is Tariqhoz kell elugranunk, aki olajat, lémást és főleg gyógyfűveket árul. Az ő problémája az, hogy Achmed, az unokatestvére megszegte a neki tett esküjét és ő most bőszen utálja (ezért semmi pénzért nem hajlandó megválni a seprűjétől, mert azt valaki esetleg odaadná Achmednek, aki a nagytakarítás után esetleg már ki tudná nyitni a bazár végén levő kocsmáját). Ezt a gondot majd később oldjuk meg, egyelőre csak vásároljunk finoman illatozó gyógyfűveket (BUY HERBS, majd fizetés). A gyógyfűvekkel menjünk vissza a halashoz (GIVE HERBS), aki rögtön ki is akasztja őket a boltja elé: ettől rögtön kellemes illat lengi be az utcát, ami elnyomja a halbűzt. Most már átmehetünk Fawaz henteshez, aki a normalizálódott légköri viszonyokból kifolyólag egészen készségesnek mutatkozik a kiszolgáltatásra. Van kecskéje, csirkéje és báránya (BUY LAMB): a bárány ugyan 6 aranyba kerülne, de kaphatunk egy sima szeletet is 2 ezüstart. A bárányseletről sétáljunk vissza a felafelűt asszonysághoz és nyújtuk át neki. Teljesen meg fog lepődni a nagylelkűségünkön és ő is megszállja a jótékanság: örökre fogadja a standja előtt álálkódó fiút és megígéri, hogy a mi dicsőségünkre fogja felnevelni.

Ezután foglalkozhatunk Tariq (a gyógyfűárus) problémájával is: hosszas kérdőkösdés után (ASK ABOUT OATH) kiderül, hogy azért haragszik annyira Achmed kocsmárosra, az unokatestvére, mert az megígerte neki, hogy a zarándokútjáról hoz neki valamilyen kegytárgyat valamilyen szentfőtől. Szentek darabkái lámáinál kaphatók: ő egy boldog ember, semmi problémája nincs — mindössze annyi vágya van ezen a földön, hogy valamit eladjon nekünk. Tegyük a kedvére: vásároljunk tőle valamilyen relikviát (BUY RELIC). Teljesen mindegy, hogy milyen nevet adunk meg, azt a szentet ő biztosan ismeri és van is neki tőle valamilyen darabka (1 arany). Miután vettünk valamilyen kegytárgyat, sétáljunk vissza Tariqhoz és nyújtuk át neki (GIVE RELIC). A derék boltois hirtelen érzékenységi rohamában a gondjainkra biz egy szép seprűt, azzal a kommentarral, hogy ha átadjuk Achmednek, akkor az tudni fogja, hogy többé már nem haragszik rá. Ennek örömeire sétáljunk át a kocsmához és zörgessük fel Achmedet (KNOCK DOOR, GIVE BROOM). A seprű láttán rajta is szentimentális hangulat uralkodik el: meghív bennünket, hogy szálljunk meg éjszakra a kocsmában,

együnk-igyük, amennyi csak jól esik — fizetni nem kell. Az ajánlat ugyan csábító, de akik elfogadják, itt el fognak akadni a jatekban: mire másnapra megalkodnak térünk, mindenki megint szomorú lesz a bazárban és nekünk már nincs elég pénzünk ahhoz, hogy boldogok tegyük őket. Így tehát fordítsunk hátat a jószívű kocsmárosnak.

Most már csak egy szomorú ember maradt a bazárban: a leprás koldus a felső sor végén. Neki az a problémája, hogy nincs tüzelője és éjszakánként majd megfagy a hidegtől. Szentet megint csak Tariqnál vásárolhatunk (BUY COAL) és mihielyt átnyújtjuk a koldusnak, csupa boldog ember marad a bazárban. Pontosabban még találnak egy szomorúdot: már eddig is lát-hatunk egy fiatal leányt, aki ketcetbe zárt galambokkal sétál-gatott a bazárban. Most éppen Mohammed háza előtt zokog, mert a galambok meglógtak a ketcetből és felrepültek a tetőre. Galambok nélkül pedig nem nagyon térhet haza: az úrnője sziv-gőcsöt kapna arra a hirre, hogy elveszték kedvenc galambjai. Természetesen a lány problémájára is van orvosság: a halas mellett lévő boltban rohangáló figura (Ali), a halbűz elmutat... már hajlandó kiszolgáltatni bennünket: vegyünk tőle magot (BUY GRAIN) 3 rézért (2 réz a zacskó a magokhoz). A magokkal menjünk vissza a lánéhoz és szórjuk a földre őket (DROP GRAIN ON GROUND). A tetőn üldögélő galambok erre leszállnak a földre, majd a magok elfogyasztása után jóllakottan visszasetálnak a ketcetükbe. Minden problémát megoldottunk — mehetünk vissza a jósnőhöz (TALK WOMAN).

Az idős hölgy elismerően nyilatkozik bagylelkűségünkről és örömeiben egy almát nyújt át nekünk a második árkatóriából. Azonkívül hozzát teszi, hogy a következő megpróbáltatás a csill-gattal és félhóddal jött házban vár ránk a bazársor végén: itt vár ránk Fatima, akinél ugyan nem a végső próbat fogjuk letenni, de az egészen biztos, hogy a leghatalmasabb az Istennő szolgái közül. Állunk elébe... Fatimához a bazársor végén levő zárt ajtón keresztül juthatunk be (KNOCK DOOR). Odabent egy rendkívül kerestűtől a nyakában tekerő kigyóba (TALK FATIMA). A kedves hölgy felajánlja, hogy elveszt bennünket a földi gyönyör-ök kertjébe (elég részletesen esettől a ránk váró dolgokat), mindössze annyi a teendőnk, hogy megcsókoljuk. Szó sem lehet róla (NO). (Na persze meg lehet próbálni, de nem egy kimondott életbiztosítási olyan lánnyal próbálkozni, aki kigyót hord a nyakában. Esetleg hirtelen ötlettől vezérelve megfog bennünket...) Fatima csodálkozik, hogy nem vagyunk fizikai gyönyörökre, de van nála más is: raktaron: ha megcsókoljuk, akkor korthatunk a Szent Gráiban lévő nedűből és örök életünkre élő istenekre válnunk. Az ajánlat ugyan szintén csábító, de a tisztelőtől lovagok nem vágnak ilyen dolgokra (NO). Fatima erre abbahagyja a táncot és hajlandó lesz válaszolni néhány kérdésünkre (ASK ABOUT GALAHAD/GRAIL/CATACOMBS/ HIEROPHANT). Galahad is ellenáll a csábításának, de mivel nem jutott át Fatima testjén, kénytelen volt az öreg koldus (Hierophant) ajándéka nélkül alászállni a katakombákba (így jár az, aki a géz kitéből nem Al-Sirathoz megy...). Mielőtt a teszt után érdeklődünk, győzzük meg a hölgyet szándékaink tisztaságáról és adjuk neki oda az erszényünket (GIVE PURSE, ASK ABOUT TEST).

Fatima tesztje az ajtó mögött vár bennünket: 6 kártyát látunk, az Istennő hat megjelenési formájának szimbólumával: a sikeres tesztzhez a kártyákat a tábla megfelelő helyére kell helyezniük; ha valamilyen üres helyre cickelünk, akkor Fatima valamilyen "segítséget" ad az adott istennő személyére vonatkozóan. A játékhöz adott gyári kézikönyv alapján valószínűleg át lehet keveredni ezen a teszten, de annak hiányában csak a szerencse vagy az egyiptomi/görög/romai/mezopotámiai mitológiában való jártasság segíthet. Ugyan nem tartjuk rossz ötletnek, hogy a szerzők ilyen agytágító rejtvényeket is belecsempészték a játékba, de van egy apró probléma: a válaszok tele vannak észbontó hibákkal (például egy csomó kérdés Pallasz Athénére (vagy ha úgy jobban tesszük: Minervára) utal, aki ugyeabár nincs a válaszok között; a szerzők szerint liszt az egyiptomiak Hatorhórént ismerték; Vestát a rómaiak Hestiaént — és még sorolhatnánk a blődlikeit...). Ebből kifolyólag négy napig csak táblácskákat rakogattunk, mire sikerült minden kérdésre megtalálni a — szerzők szerinti — helyes választ. (ld. hátul, az Adventourban).

Miután az összes kérdésre helyesen válaszoltunk, visszatérünk Fatima szobájába, aki gratulál a teljesítményünkhez és további útmutatásért elküld bennünket a Hierophanthoz, aki nem más, mint a házaval szemben üldögélő koldus. (Ha a rejtvény megfejtése nélkül akartunk volna kimenni az ajtón, akkor egy csatornába sikerült volna pottyannunk.) TALK-olás után az öreg koldus elmeséli, hogy a következő teszt a katakombákban vár ránk, ahol mérges patkányok rohangálnak ide-oda — ha valamilyen megharpana bennünket, akkor a mérge lassan megöl bennünket. Ezt elkerülendő, kapunk ajándékba egy elixírt, ami védelmet nyújt egyszeri patkányharapás ellen. Egyébként nemrég itt ment be Galahad is, de ő nem kapott elixírt, mivel nem teljesítette Fatima tesztjét... (OPEN CATACOMBS)

Az öreg koldus mellett feltaruló ajtón keresztül belépünk a katakombákba, amely azonnal be is csapódik mögöttünk. A katakombák 6 (vagy 7) helyszínből állnak és tele vannak poros múmiákkal. Az egyes helyszíneken a következő dolgokat művelhetjük:

- Három helyen találhatunk az egész falat beborító faliszőnyegeket, amelyek különböző, Aphroditéhez kapcsolódó mitológiai történeteket ábrázolnak (Pygmalion történetét, Hippolytus és Adonis halálát). Ezeket vizsgálva (LOOK MURAL), azt az épületes választ kapjuk, hogy a teljes történetet megtalálható az eredeti programhoz járó kis könyvecskéiben...

- Az egyik helyen egy kisebb múmia áll egy ablakmélyedésben, a nyakában pedig egy medallion lóg. Mivel a múmiákat patkányvesztély miatt nem lehet megközelíteni (illetve lehet, csak egy idő után belépkarapálni valamelyik mérges rágszál), kénytelenek leszünk a kardunkkal lepiszkálni a medált. Először egy fél órát szórakozunk azzal, hogy a kivont karddal hadonásztunk a múmia körül, aztán megadtuk a parancsot szöveggel: CUT MEDALLION WITH SWORD. (Na ez az, ami nem üzemel: TAKE MEDALLION WITH SWORD! — CoVboy) Erre Arthur szépen lepiszkálta és felfedezte, hogy valami mágiás dolog lehet, mert a medálra egy ótágú csillag van rávésve.

- Valamelyik szobában egy hatalmas kőszarkofágba bukkanunk. Mielőtt megközelítjük, a fedele lassan felcsúszik és különféle kincsekre hivatkozva egy zöld fék hírogató bennünk a közelébe. A szarkofág tetőjének tanúsága szerint (READ SARCOPHAGUS) itt Aphrodité egyik kleptomán papja található, aki néhány aranytárgyat magához vett az istennő tulajdonából. Ezt Aphrodité nem vette jó néven és az idők végezetéig ebben a szarkofágban helyezte el lopós szolgáját — a varázslatot valószínűleg a fedőre vésett ótágú csillag tartalmazza... Ha medallion nélkül közelítünk a nyíláshoz, akkor természetesen a zöld mikódó beránt a szarkofágba — a medálra vésett ábrától viszont megijed és mi nyugodtan kotórászhatunk a koporsóban. Kezünkbe is akad egy aranyalma (TAKE APPLE).

- A katakomba valamelyik zsákutcájában rábukkanunk Sir Galahadra, aki éppen patkányharapásból kifolyólag haldoklik. Mielőtt belépünk, minket is azonnal megbarap egy patkány, szóval egy dilemma elé kerülünk: az elixír csak egy személynek elegendő és most már ketten vagyunk rá. Természetesen a nemesiélkü Arthur a lovagjának adja az elixírt (GIVE ELIXIR TO GALAHAD), mert ő majd úgyis nem sokára megtalálja a Grált és az majd kigyógyítja őt is a patkánymérgeből. Galahad hirtelen magához tér és azt motyogja, hogy a katakombából az istennő csak valamilyen ajándék fejében enged ki bennünket — aztán gyogyító álomba merül.

Ezután a Pygmalionos faliképpel szemben levő szobába megyünk, ahol Aphrodité szobra áll. (A katakombákban lehetőleg kövessük az íment leírt menetetrendet, mert a patkány harapása után az erők folyamatosan fogyni fog és ha a játék hátralévő részében túl sok időt vesztegetnénk el, a mérgez hatni fog, mielőtt megtalálnánk a Grált. Tehát Galahad után nem árt menteni is egyet és ha a későbbiekben meghalunk, akkor gyorsabban végigcsinálni innen a dolgokat.) A szobort vizsgálgatva feltűnik, hogy az egyik keze úgy áll, mintha valami lett volna benne. Így tehát Galahad tippje szerint megajándékozunk az istennőt: visszaadjuk az aranyalmáját (GIVE GOLDEN APPLE). Ettől a szobor rögtön megszólal. Igazán készöni, hogy visszahoztuk az elrabolt stufot és esetleg hajlandó lesz kiengedni bennünket a katakombából Aphrodité templomába, ahol megjelöljük, amit keresünk. Na persze előbb újabb barchokba következik, amelyből kideríti, hogy mennyire ismerjük Aphrodité történetét (vagy inkább azt, hogy van-e gyári kézikönyvünk...). Most megint hat kérdésre kell válaszolnunk, amelyek a lehető legrosszabbak az eddigiek közül: nagyon kellemes órákat töltöttünk el azzal, hogy megpróbáltunk rájuk válaszolni. Néhány kérdésre sikerült kiutúrnunk a választ (ld. Adventour), szóval lehet imádkozni, hogy azokat adja. (Ha valamelyik kérdésre nem tudnánk a választ, akkor menjünk vissza az előző helyszínre és miután visszajöttünk, új kérdéscsoportot kapunk.)

Ha — véletlenül — sikerülne mind a 6 kérdésre jól válaszolnunk, a szobor megajándékoz bennünket a másik kezében tartott galambbal és elmondja, hogy hogyan lehet kijutni a katakombából: megad hat irányt, amit követnünk kell (ez mindig ugyanaz: W-E-S-E-S-N) — ha valahol rossz irányba fordulnánk, akkor az összes ajtó bezárul és mi örökre itmaradunk... Most vesszük hasznát a Merlinőt! kapott iránytűnek: az új helyszínekre érkeve USE LODESTONE és a kardról leolvastott északi irányból megtudhatjuk, hogy melyik ajtón kell átmen-

Ennyi volt a történet. Mivel a cselekmény néhány kivételtől eltekintve lineáris, a CONQUEST OF CAMELOT nem tartozik a legnehezebb Sierra-játékok sorába: az egyetlen problémát az jelenti, ha az ember nem rendelkezik gyári kézikönyvvel. A grafikai kivitelezés az EGA-kártyás PC-k lehetőségein alapul (akárcsak a többi QUEST legtöbbje, a zene kivételével ez is egy az egyben PC-Amiga konverzió), szóval az újabb keletű Sierra-játékokhoz képest (SPACE QUEST 4., HEART OF CHINA, stb.) Amigán meglehetősen sivárnak hat. Ettől függetlenül elég jól el lehet tölteni vele az időt.

nünk. Az ötödik helyszínen a katakomba bejárata, ahol a faliképen ismét megjelent a bejárati ajtó. Mielőtt vidáman átszaladnánk rajta, nézzünk rá az iránytűre, ami azt mondja, hogy pont az ellenkező irányba kellene mennünk. Így tehát maradjunk az eredeti tervnél és balra menjünk...

Ajjaj! Valami probléma van: az összes ajtó lezárult, szóval a szobor átvért bennünket... Hopp, mégsem! Hirtelen feltűnik egy ajtó a faliképen és egy csontváz gurul ki rajta, majd szanaszét szóródik. Most inkább ne szórakozzunk a darabkák összeállításával, hanem sétáljunk be az ajtón és máris Aphrodité egykori templomának romjai között találjuk magunkat. Sétáljunk körbe és nem sokára egy szaracónba botlunk, aki bőszen hadonászik a kardjával és mindenképpen meg akar vinni velünk. Mivel a fair play híve és mi nem viselünk sisakot, hirtelen elővárszól nekünk is egyet és az nem használati utasítást adja hozzá, hogy döntünk el, viseljük-e vagy sem. Ez szép dolog tőle, tehát viselni fogjuk, de előtte megesszük azt a regeneráló almát, amit az almaárus asszonytól kaptunk (EAT APPLE, WEAR HELMET). Ezután vérfigyaszító összecsapás következik, amit néhány nehezen elyomott ásitás után simán megnyerhetünk, ha már a játék elején EASY-be állítottuk az arcade-részeket. (A kardot és a pajzsot a numerikus billentyűzetről irányíthatjuk.)

A feldarabolt szaracón hirtelen eltűnik a semmiben, mi pedig tanácstalanul forgatjuk a szemünket — mindaddig, míg eszünkbe nem jut Aphrodité galambja (USE DOVE). A galamb a magasba röppen és a kommentár szerint elvezet bennünket ahhoz, amire a legjobban vágyunk. Ez nevezetesen Aphrodité lesz a körtemplom bal alsó részén. A derék hölgy a léfelé vezető lépcső előtti spirálon fog megjelenni és szomorúan közli, hogy éppen csomagol, mert itt már lejárt az ideje. Attól függetlenül megkapjuk a keresett tárgyat, csak követnünk kell a spirál vonalát, figyelünk kell az oszlopok helyzetét és a szent szám által jelzett oszlop alatt megtaláljuk. Azonkívül még lesz egy próba, amit maga a Grál fog elvégezni rajtunk, hogy tényleg méltók vagyunk-e a birtoklásra...

Ez kissé elvontan hangzik, egyszerűbb lett volna azt mondania, hogy menjünk jobbra és ott kukkantsuk meg a harmadik oszlopot. Rövid erőtgyűjtés után megmozdítjuk (MOVE PILLAR). Tata-tata-tataam! (Ez a fantórok hangja akar lenni.) Az oszlop alatt előbukkan résből előkerül a Szent Grál! Az érintésére azonnal regenerálódik a szervezetünk és elszáll belőlünk a patkány mérge. Aztán a Grál is elszáll és elküldi, mert valahonnan előkeveredik az a tolvaj, aki már egyszer kirabolt bennünket és ellopja tőlünk a szent kelyhet... Utána! Rövid menekülés után a fickó zsákutcába kerül és kegyelemért könyörgő. Ez a Grál utolsó próbája, szóval vegyünk erőt magunkon és ne mészároljuk le az illetőt (GIVE MERCY). Elég fopátlan egy tolvaj ez, mert mielőtt hátra fordítottuk neki, azonnal a nyakunkba ugrik és hátszúr bennünket. A páncéling azonban megvédi a törétől és a lémezárást már elvégzi helyettünk a Grál...



And if I am Merlin, Advisor, mentor and, as some would have it, wizard, though my true nature remains a secret known only to the ancient gods and me.

△ A játék mottója: *Aki Mer(lin), az nyer... (lin)?*

Ez még gyakorlatilag vége is kalandnak. Az endsequence-ben még megnézhetjük, amint Galahad és Arthur visszatér Camelotba, ahol a Grál kirüggye Mithrász istenségét a kápolnából, majd ismét boldogságot és békét sugároz szét a királyságra. Ez különösen jellemző Sir Lancelotra és Gwennyver királynéra — Arthurra mondjuk kevésbé, de ő a (többször is) felszarvazott férjek büszke tartásával urialhatja Angliát az idők végezetéig...

TökösMákos

FOOTBALL CHAMPION (64)

Egy csapat menedzselése a cél. Indítás után a prg. megkérdezi, hogy akarunk-e egy kimentett állásból indítani. Betölteni csak ekkor lehet, így érdemes a jó állást betölteni.

Továbbhaladva meg kell adni, hogy a győztes csapat 2 v. 3 pontot kapjon-e. Egy kis várakozás után — ami jellemző a prg-ra. — a 3 liga csapatát látjuk (egyszerre csak 1 ligát láthatunk).

'Edit': egy csapat nevét változtathatjuk meg. Meg kell adni a csapat sorszámát és az új nevét.

'Next': következő ligára ugrik. Kezddesor a 3. ligából indulunk.

'Finish': vége

A várakozás után egy menü jelenik meg. Felül látható (balról jobbra haladva) a hét száma; a csapat neve; s a legfontosabb, a pénzünk.

LMTG: a hátralévő hetek száma. Egy szezonban 38 hét van.

'Play match': Játék indítása. Ezt érdemes utoljára használni.

'Squad details': Itt a csapatra vonatkozó dolgokat lehet beállítani.

Edit - új név

Change - csere

Sell - eladás

Transfer - áruba bocsátás

Menu - vissza a menühöz

Menu: ld. előbb

A SK pontnál van az ügyességi szint. A jó

eredmény elérése végett érdemes a 8-9. helyre ügyes embert rakni.

'League tables': a bajnokság állása (P meccsek száma; W nyert meccsek; D döntetlenek; L vereségek; GD gólarány; PT pont)

Transfer market: Ezt nem egészen értetlem;

Other clubs: Meg lehet nézni, hogy melyik csapatban milyenek az emberek, melyiket mennyiért adnák el. Ez csak tájékoztató jellegű ár.

Match fixtures: A meccsek sorrendjét nézhetjük meg.

Cup fixture: Ha még a kupában vagyunk, megnézhetjük — még sok más adat mellett —, hogy melyik csapattal játszunk.

Bid for a player: Itt lehet embert venni. Be kell írni a klub sorszámát, a kiszemelt ember számát. Ekkor még megmondhatjuk, hogy megvesszük-e a játékost. Ha kitartunk mellette: **Bid** és be kell írni az általunk felkínált összeget. Ha a csapatban 12 ember van, nem tudjuk megvenni őt. Itt még két lehetőség van;

- elfogadja a pénzt (ekkor megjelenik a képernyő tetején, hogy mennyiért igazoltát a csapatunkba.)

- elutasít, mivel kevesli a pénzt (ennek hangot is ad, ami a képernyő tetején látható lesz.)

Fontos: egy héten csak egy embert lehet venni. A vételbe az is beleszámít, ha elutasít.

Results fixtures: Az általunk által játszott meccsünk eredményét nézhetjük meg. **Assign training**: A játékosainkat képezhetjük (pl.: taktikát, passzolást stb.).

Form: Megadja, hogy 4 hazai és 4 vendégcserepléskor mi lett a végeredmény.

W - győzelem

X - döntetlen

L - vereség

'0 Save game': Mégis, mi lehet? Az Extasy-féle feltöréshoz csak annyit, hogy nem működik!

Egy-egy játék után felajánlanak egy-egy embert. Ha meg tudjuk venni, a 4-től föl-felé (SK > 4) érdemes megvenni.

Néha egy klubcsapat felkér, hogy legyünk a menedzser. Megmutatja a pénzt és is, majd választani kell!

Accept - elfogadjuk az ajánlatot

Decline - elutasítjuk

View squad: A klub megnézése, mielőtt határozni kéne.

Sajnos, a prg-nak (legalábbis az én verziómnak) van 2 hibája:

● sokat kell várni

● általában az 1. szezonnál lefagy a prg. Ezeket a hibákat leszámítva jó a prg. Grafika nincs, s nem is kell.

Kiadék András, Budapest

WORLD SOCCER (64)

Egy football menedzseri alakítunk és a cél (mi is lenne?) megnyerni a világbajnokságot...

Tehát a bejelentkezés után csapatot kell választani (gyakorlatilag mindegy melyiket). Ezután egy szép képet látunk és alul/fölül 5-5 kis négyzet található ezek sorban:

1. Itt található a bankárunk aki néhány szóval üdvözlő minket.

Bank Balance = Jelenlegi pénzünk

Loan is = Tartozásunk (az OTP-nek)

Weekly wages = heti keresetünk

Pay back loan = Visszafizetés

2. Ríporter. Ő egy ideig nagyon szórakoztató, de lassítja a játékot.

3. Orvos. Itt meglátogathatjuk a csapat sérültjeit.

Cause = sérülés

Weeks = gyógyulási idő hetekben.

4. Input/output menü: csak kazettára lehet menteni)

5. Itt vásárolhatunk új játékosokat, és itt tudhatjuk meg, hogy milyen a csapatunk minősítése.

6. Játékosok eladása.

7. Eredmény kijelzője.

8. Meccs kezdete. Megtudhatjuk, hogy ki a következő ellenfelünk és milyen a teljesítménye. A felidőben játékoscsere is lehetséges.

9. Csapatunk összeállítás.

Defence = Védelem

Midfield = Középpályások

Attack = Csatáros

F = Kezdőjátékos

S = Cserejátékos

Pos = pozíciója

Age = Életkor

Fit = Erőnlét

Spd = gyorsaság

Ab = Technikai tudása

Posztok:

GK = Kapus

LB = Balhátvéd

CD = Középhátvéd

RB = Jobbhátvéd

RM = Jobbközép

CM = Irányító

LM = Balközép

FW = Jobbcsatár

CF = Középcsatár

LW = Balcsatár

10: Kezdő tizenegy + Cserejátékosok

Néhány tipp:

● Nézzük meg, hogy milyen játékosokat lehet venni.

● Igyekezzünk mindenkit játszani, mert a következő idényben jobb lesz az, aki többet játszott.

● Cserejátékos úgy állíthatunk be, hogy a nyilat az 'S' vonalába húzzuk.

Jó SZÓRAKOZÁST!!!!

Másnai László & Vincze Márton

J.A.'s RALLY SPEEDWAY (64)

Ez az autóversenyes játék grafikában és szimulációban nem veszi fel a versenyt az újabb játékokkal, de játszhatóság és élvezet szempontjából kimagasló! Főleg azoknak, akik nem egymagukban püfölik C64-esüket, hanem testvérükkel, vagy baráttaikkal rendszeresen együtt játszanak. Itt nem fordul elő, hogy egyszerűen az nyer, aki megelőzi a másikat. Nem az számít, ki ér elsőként a célba. Itt az ügyesség, a reflex, a gyors reakciókészség adja az előnyt.

Ha egyedül játszunk, az tulajdonképpen pályaszetelésre, gyakorlásra jó, mert az igazi a két játékos üzemmód. A játékos ideje folyamatosan telik a verseny során. Ha nekimegy a kocsis egy akadálnak (ház, bokor), akkor tíz másodperccel megnövekszik az időeredménye. Ebben a játékban nem könnyű az úton maradni a kanyarok, az útviszonyok és nem utolsósorban az ellenfél miatt. A két kocsis

egymásnak büntetlenül ütközhet, így lehetőség van lökdösődésre, leszorításra, akadályba lökésre, stb. Mivel a teljes képernyőn a pálya egy részlete látszik, azon mindkét kocsinak rajta kell lenni. Ha valamelyik mégis ki tud lépni a képernyőről úgy, hogy nem megy neki semminek, őt másodperc büntetést adhat ellenfelének. Büntetőt (PENALTY) egyenes szakaszon lehet könnyen adni, kanyarban elég veszélyes — ti. a játékos egy-

széren nem látja maga előtt a pályát. Vé-
gül is az nyer, aki a megadott kör után a
jobb időeredménnyel ér célba. Egyelő
idő esetén az nyer, aki elsőnek lépí át a
célrt. Ugyanis minden körben a célon el-
sőnek áthaladó játékos ellenfelének 5
másodpercet nő az időeredménye. Te-
hát három dologra kell figyelni:

- minél kevesebbszer menjünk neki va-
laminek,
- ne maradjunk le,
- lehetőleg elsőként haladjunk át körön-
ként a célon.

A játék azonban nem ilyen egyszerű,
mert sokféle paraméterrel lehet nehezí-
teni. A főmenü alaphelyzetből a joy 1. tüz-
gombjával, játék közben és a szerkesztő-
ben az 'F7'-et megnyomva hozhatjuk elő.
A menüpontok közül a port 1-be dugott
botkormány fel- és lehúzásával választ-
hatunk az aktuálisra a nyíl mutat. Az ér-
vényes üzemmod szövege fehér színű. A
menüből a tüzgomb megnyomásával vá-
laszthatunk. Ezek:

START THE RACE

Ezzel indítható a játék. Megjelenik a
(két) kocsí felülnézetben, és a port-
ban lévő botkormány előretolásakor in-
dul(nak). Egy játékos esetén a képer-
nyő alján balra az időeredmény, közep-
en a legutolsó körírdő, jobbra az ed-
digi legjobb időeredmény látható. Két
játékosnál alul balra a sárqa, jobbra a
kék kocsí időeredménye, középen a
versenyben teljesítendő körök száma
látható. Ezt 1-99 között az 'F3' és 'F5'
billentyűkkel lehet állítani. 'F1'-gyel vá-
lasztható ki, hogy a felirat fehér vagy
fekete legyen. Verseny közben a már
megtett körök száma látható itt (két já-

tékos esetén). A verseny a 'STOP'
billentyűvel bármikor megszakítható, il-
letve alindítható. 'F7'-tel a menübe
vissza.

ONE PLAYER és TWO PLAYER

A játékosok száma állítható be.

DRY ROADS: száraz út

WET ROADS: vizes út

ICY ROADS: jéges út

Az utak állapotát választjuk ki. A ka-
nyarvétel nehezíti a csúszós utak, fő-
leg jéges pályán.

REAL LIFE

ONLY IN A COMPUTER

Az első esetén az akadályokkal való út-
közéskor kigyullad a kocsí és a ver-
senyző kigurul belőle, majd ottól a
helytől folytatódik a játék. A második
választa tulajdonképpen szimulátorrá
vált a gép: az útközéskor leltitődnek,
bármir átmehtünk.

TOP SPEED=

A tüzgombbal a végsebességet állíthat-
juk be, ami 40, 60, 100, 150 vagy 200
mérőrdő per óra lehet.

SLOW ACCELERATION

NORMAL ACCELERATION

FAST ACCELERATION

A gyorsulás mértékét állíthatjuk három
fokozatban.

LOAD TRAX

MAKE TRAX

SAVE TRAX

Az elsővel betölthetjük, a harmadikkal
kimenthetjük az aktuális pályát. A köz-
zépsóval beléphetünk a pályaszerkesztő-
be. A szerkesztőben mindig csak egy
pálya képe lehet. 'F1'-re a szerkesztő
az aktuális szimbólummal töltődik fel.

'F3'-mal a hat, memóriában lévő pálya
közül tölthetünk egyet a szerkesztőbe.
'F5'-tel az üres karakter középre pon-
tot tehetünk, így könnyebben lehet távol-
ságot számolni. A szimbólumok között
a joystick előre-hátra húzásával vá-
logathatunk. Tüzgombra a felete négy-
zetben lévő válik aktuálisá. Ekkor a
kurzort tudjuk mozgatni a szerkesztő-
ben, majd a tüzgombra a kurzor hely-
ére az aktuális szimbólum tehető le.
A tüzgombot hosszabban nyomva vagy
a 'SPACE'-re újabb szimbólum kivá-
lasztására nyílik lehetőségünk. Az 'M'
szimbólumot választva vagy 'F7'-re
visszatehetünk a menübe.

RESET BEST L/T

Ezzel nullázhatjuk az időeredményeket
(utolsó körírdő és legjobb körírdő).
Egyébként ha egy játékosnál túllépjük
az addigi legjobb körírdőt, ezt egy csip-
pantás jelzi.

Néhány tanács a versenyhez: Indulás
után a kocsik az adott gyorsulással au-
tomatikusan gyorsulnak a megadott vég-
sebességig. A tüzgomb a fékpedál szerepét
tölti be. Kanyarodás közben, valamint a
fűvön, vagy a mocsárban a kocsí végse-
bessége arányosan kisebb.

A versenyzés egyértelműen két játékosnál
a legjobb. (Végül is ekkor beszélhetünk
versenyről.) Érdemes kikapasztnai, hogy
a két kocsí útközéskor melyik pattan
vissza jobban. Több játéktílus is elkép-
zelhető: van, aki szeret lemaradni, mert
jobbban látja a pályát, de fennáll a
PENALTY veszélye, aki elől megy, keve-
sebbet lát a pályából, ezért veszélye-
sebb, de könnyen adhat PENALTY-t.
Vadnai Zsolt, Budapest

STARSHIP ANDROMEDA (64)

Ennek a játéknak a leírását eredetileg
nem volt szándékomban beküldeni, mert
csak az első pálya van letörve kazettára,
és a CoV 13-ban valaki nagyon akart Töl-
del némi infót erről. Hiába is keresed; az
illető ugyanis a Landing...-ról beszélt. Ez
úgy lehetséges, hogy a program indítás
után rögtön az első feladattal indul, és
csak egy kiadós RESET után hajlandó
megnevezni magát.

Kezdem onnan, ahonnan a bejelentkezés
után indul:

Az űrben száguldozunk űrhajónkkal,
amelynek a műszerfalán balra az energi-
ánk és a hátralévő időnk, jobbra az adott
küldetéshez szükséges információ (pl.
sérülés, koordináta, gyűjtendő dolgok
száma, stb.), alul az üzemmod, középen
a küldetés látható. Az alábbi billentyűket
használjuk:

T - thrust: a hajtómű irányítását ka-
pocolja a botkormányra (alaphelyzet).
Tüzgomb: shield (védőpajzs).

P - points: lenyomva tartása alatt jobb
oldalon pontjaink és legénységünk
számát szemléltethetjük.

S - scanner: az objektumok felderítésé-
re szolgáló kereső. Az űrben egy kis
négyzet mozgatható a képernyőn a
joystickkel, ami kinagyítja az adott
részletet.

D - detector: tájékoztat a közelben lévő
objektumok jelenlétéről.

L - laser: lézergyű, a meteoritok zét-
lövésére szolgál. A joystickkel mozgat-
hatjuk a célkeresztet.

X - exit: Kilépés az adott pályáról.

C - ?: Gőzöm nincs. Használatáról a
szövegben.

R - repair: Lenyomva tartása alatt a
jobbra lévő DAMAGE (sérülés)
csökkenthető az energiank
felhasználásával.

'STOP': A program megállítása

'CTRL': A program folytatása
Először is nézzük meg, van-e valami,
a közelünkben (ha meteorit látunk, löjük
szét); kapcsoljuk be a detektort (D).
Nagyszerű, itt van valami. Lassítsuk le
teljesen és kapcsoljuk be a keresőt (S), a
keresőt pedig addig mozgassuk, míg nem
találjuk meg az objektumot. A 'SENSI-
TIVE ZONE DETECTED' felirat megjelené-
sekor nyomjuk meg a 'C' billentyűt. A kö-
vetkező feladat megkeresni a TB19-es
bolgót; jobbra megjelennek a koordiná-
tái. Gyorsítsuk fel az űrhajót hiperér-
bességre (egy bizonyos sebesség után a
hiperűrben találjuk magunkat). Jobbol-
dalon megjelennek jelenlegi koordiná-
táink is. Az első hét számjegy az előre-há-
tra a második kettő az oldalirányú hala-
dátra vonatkozik. Lehetőleg kerüljünk ki
minden égitestet. A megadott koordináták
elérésékor keressünk egy feketelyukat
(kék színű, kerék és pulzál). Ha nincs,

várjunk, mert az abszolút koordinátákhoz
képest a hiperűrt lassan vándorol. A meg-
felelő feketelyukon — alulról megköze-
lítve — lépünk vissza az űrbe. Lassít-
sunk le, és örömmel olvashatjuk, hogy
megtaláltuk a TB19-es bolgót.

Innen kezdődik a játék akkor, ha betöltés
után elindítjuk: le kell szállnunk a TB19-
es bolgóra (LANDING ON PLANET TB19,
innen ered a tévedés). Ehhez egy kis űr-
komp bukkan elő a hangárból, és a bolgó
gravitációjának engedelmessékedve
egyre gyorsabban zuhanni kezd. A
joystick-kei három hajtóművet tudunk be-
kapcsolni; az alsót (le), a baloldalt (bal-
ra), és a jobbaldalt (jobbra). A hajtómű-
vek hajtóerejét a tüzgombbal megdup-
lázzhatjuk. Az űrkompot a képernyő jobb
szélén nyíló, kezdetben függőleges ak-
nába kell leeresztenünk. Időnként az ak-
ná falán színes minták jelzik az értele-
reket; ezeket mellettől elhaladva a bot-
kormány rövid előretolásával gyűjthetjük
össze. Az akna aljára lérvé kezdődik az
újabb feladat — lehet tippelni —:
LEAVING PLANET TB19, azaz vissza kell
vinni az űrkompot az űrhajóra. (A szent-
ség, hát ezért kellett lejönni?!) Persze
most is bányászodhatunk egy kicsit. A
bedokkolás után újabb küldetés vár ránk:
keressük meg a CLF2 jelzésű bolgót. A
keresgélés hasonlít a TB19 kereséséhez,
így ezt már nem írom le meg egyszer.

A CL72-re történő leszálláshoz a másik úrkompot használhatjuk, ennek felül is van hajtóműve. Szükség is lesz rá, ugyanis a bolygót többszörös meteoritgyűrű veszi körül, először ezen kell átjutnunk. Ezután a bolygó felszínre le áll szállunk és sugárdetektorral a kezünkben négy sugárfórást kell megtalálnunk. A sugárdetektor másodpercenként kb. négyet ptyyten. A ptytygő hang magassága annál nagyobb, minél erősebb a sugárzás, azaz minél közelebb vagyunk a forrásához. Ottléve sugározó anyag van a bolygón, ebből azonban az egyik halálos. Nekünk a másik négyet kell megtalálnunk. A sugárdetektor a környezetünk sugártérképét is mutatja. A halálos sugárfórást fekete színnel jelzi, a gyenge forrást pirossal, az erős forrást zölddel. A színekben nem vagyok biztos, mert fekete-fehér tévén szoktam játszani és már rég nem látam színesben, ezért inkább az alakjukat is megadom. A két erős sugárfóráras közül az egyik H betűhöz, a másik

D betűhöz hasonlít (H és D). A gyenge források L alakúak, azaz az L betűre hasonlítanak. Természetesen sugárvédő űruha van rajtunk, így akár a halálos sugárfórást is megközelíthetjük, de felvenni nem érdemes. A sugárfóráásokat a tűzgomb megnyomásával vehetjük fel, ha azok a sugártérkép közepén vannak. A tűzgomb egyéb esetben az energiapajzst működteti, amely a meteoritgyűrűből alánk zuhanó meteoritok ellen véd. A sugárpajzs eléggé fogyasztja az energiát, bár ez elenyésző a rakétahajtóművek fogyasztásához képest. Inkább akkor érdemes pár pillanatra megállni, amikor egy meteorit már teljes mértékben meggyőződött arról, hogy a következő pillanatban rajtunk fog landolni. A négy sugárfórást összegyűjtése után hihetetlen feladat vár ránk — el sem tudnánk képzelni az ember, hogy mi a fene lehet: a bolygó felszínéről vissza kell térnünk az űrhajóba. Ezután a TK48-as bolygón kell a TB19-

hez hasonlóan ásványokat gyűjteni de a látszat ellenére ez nem olyan egyszerű. Itt az aknába időnként szikladarabok hullanak, amelyek összezúzódnak az úrkompot. A sziklák után hulló törmelék pedig eltörlheti vagy megrongálhatja a rakétahajtóművet. Ezért amikor a törmelék elhalad az úrkomp mellett, nem szabad egyik rakétát sem működtetni, ellenkező esetben könnyen a szikláknak csapódhatnak. Az utolsó feladatot már ki lehet találni. Az űrhajóba visszaérve már csak a pálya vége következik és töltődne a lemezről a következő... ha ugyan lenne floppy-m, így technikai okok miatt a többi a tisztelt játékosokra bízom. Ja igen, még valami: a CL72-n a halálos rádióforrás a dobókocka ötösére hasonlít. A többi pálya leírását majd talán beküldi más. Ennek ismeretében is látszik, hogy mekkora marhaság...
Jó szórakozást!

Vadnai Zsolt, Budapest

SPY VS SPY (64, Plus/4)

Két ellenséges kém versenyez az értékes iratok megszerzéséért egy katonai támaszponton. Ha a gép ellen játszunk, akkor a joystick port 2-ről a fehér kémet irányítjuk, és az ellenfél felgökökésességét (IQ) 1-8 között állíthatjuk. A nehézségi fokozat 1-8 között változtatható. Végül beállíthatjuk, hogy a kijárta, amely a pályára vezet, rejtje legyen-e addig, amíg minden tárgyat meg nem találta.

A képernyő felső részén a fehér, alul a fekete kém látható. Kezdekor ugyanaból a szobából indulnak ilyenkor a két figura az egyik félképernyőre kerül. Minden esetben, ha a két kém egy helyiségben tartózkodik, az addig nálunk lévő tárgyak a helyiségben szétszóródnak, és csak a kezünkben lévő bottal való űtlelésre van lehetőség. Bizonyos számú orrbaveést és hasbadóést már nem igen visel el a kém és látványos keretek között a mennybe távozik, a másik kaján vigyorogása közepette. Aki elhagyja a szobát — bármely irányba —, az az ellenfélnek adja át a szobában szétszóródott tárgyak birtoklási jogát, mert csak az tudja összeszedni, aki ott van. A tárgyak minden esetben a játék folyamán a szekrények, illetve képek mögött találhatók meg.

A képernyőtől jobbra található a vezérlőegység. Ezen felül a hátrálóval idő, alul a megtalált tárgyak képe, a kettő között a funkciógombok találhatók. Szerempükör! később.

Bármilyen képernyőn látszó dologgal (ajtó, szekrény, faliszekrény, fogas, látra, szőnyeg, falikép) úgy tudunk valamilyen műveletet végezni, ha odaállunk. Ezt egy csipptapas és egy rövid villanás jelzi. Bárhol máshol állva a funkciógombok használatára van lehetőség. Hogy ne legyen olyan egyszerű a feladat, a kémeknek lehetőségek van egymás munkájának akadályozására is a verkedésen kívül mindenféle tisztességtelen eszközzel. A tűzgombot kétszer egymás után megnyomva a megjelenő nyíljal

kiválaszthatjuk a kívánt funkciót. Az első kettő különféle helyekre — mindenhová, ahol a másik a képetek keresné — elhelyezhető tárgy, amelyek az ellenfél elhalálozását idézik elő — de ha nem vigyázunk, a miénket is. (A figurát utánzó kaján vigyorral figyelhetjük az effektust, amit az elrejtett bomba, illetve rugó a mit sem sejtő megtalálón eszközöl.) A harmadik a savas vödör, ezt az ajtó fölé kell helyezni — hatása ajtónyitáskor tapasztalható (ebből következően csak az ajtó becsukása után használható). A pisztoly, a negyedik funkció használata a következő: vegyük elő, majd helyezzük valamilyen szekrény vagy kép mögé. Az ezután megjelenő kötelel pedig akaszuk az ajtókilincse. A gyantulán belépőt sorozatos meglepetés ér...

Az időzített bombát akkor érdemes használni, ha bezártuk magunkat, illetve miniket az ajtón alkalmazott szeretetsomokkal, és ellenfelünk nem hajlandó személyesen megjelenni: Ha Ő nem jön be, mi sem arra megyünk ki, amerre ő gondolja...

Az utolsó funkció a térkép. Ezzel az adott szint szobáinak eloszlását tekinthetjük meg (egyszintes pálya esetén az egészét). A fekete ptytyel jelölt szobában tárgy van, a fehérben pedig még nem járunk.

A négy összegyűjtendő tárgyat egy szinten megkeresendő táskába kell rakni, mert egysezerre csak egy tárgy lehet a kezünkben. A négy tárgy bármelyikének birtoklását a kijelző alsó részén villogó szimbólum tudja. Ha nem villog, akkor volt a kezünkben az a tárgy, de leraktuk. (Ezt eredményezi; ha nem az ajtónál állunk és megnyomjuk a tűzgombot. Ez hasznos lehet, ha pl. egy bomba van a kezünkben, de úgy döntünk, hogy mégse használjuk.)

A négy tárgy tartalmazó táskával a kezünkben kiléphetünk a repülőtérré vezető ajtón, majd egy kárörvendő kacaj után

beszállunk a gépbe és elhagyjuk a helyszínt...

Ha nincs mind a négy tárgy a kezünkben és megkísérelünk kilógni a géphez, egy marcona ör pofoz minket jobblétre. Ha egy kém meghal, az ideje valamennyit csökken, de pár másodperc múlva — ha csak le nem járt az ideje — újra harcra kés. Egyébként bármelyik funkció gomb használata minimális mértékben csökkenti az időnkét, de ez a néhány perc elenyésző a rendelkezésre álló kb. fél órához képest (reális időben, és a leggyorsabb pályára vonatkozik. Nehezebb pályán ez több.)

Aki úgy gondolja, hogy mindent tud a játékról, ne hamarkodja el a kijelentést, ugyanis nem muszáj belenyugodni abba, hogy ellenfelünk a legvalogatottabb szemétségekkel próbál minket eltávolítani. Mi hatástalanítani tudjuk a gyilkos eszközöket, amiről valószínűleg nem sokan tudnak.

A legtöbb helyen kis sötét faliszekrény található valamelyik oldalalon: az itt található kis tasak a bomba ellen véd. A fehér faliszekrényből fehér csipsett vehetünk elő, ezzel a rugót hatástalaníthatjuk. A mentőladából előkerülő fogó a pisztoly kötelel csipi el. Végül a fogasról levehetjük az esernyőt, ami megvéd a savas esőtől. Használatuk: a tárggyal a kezünkben a vezérlőegység tetejére állunk és megnyomjuk a tűzgombot. Egyszerre csak egy tárgyat foghatunk, és egy dolog ellen védekezhetünk, így esernyővel a kezünkben is kaphatunk helyet ölmérgézésé...

Még egy kis info: a képernyőnk alatt nyílnak jelzik az eddig megtett utat, így könnyen visszatárolhatunk a kezdőszobához, ha kedvünk van ellenfelünket minden irányból savas esővel fogadni...

Jó szórakozást!

Vadnai Zsolt, Budapest

Elsősegély

Kökény Gábor a budapesti BLUE BIRD Studio nevében kápráztatja el a 64-es nagydémüt egy CALIFORNIA DRIVING poka-kal:

RESET után: POKE 45562,96 (végtelen idő): POKE 47404,169: POKE 47405,0: POKE 47406,234 (sprite ütközés letiltása): SYS 34816

Nagy Csaba, Debrecenből, 64-re küldött két poka-ot és egy CHEAT-et:

HE-MAN — RESET, majd POKE 6513,173: SYS 18550 (örök-élet)

GARFIELD — RESET, majd POKE 25370,173: SYS 24320 (örök-élet)

USAGI YOJIMBO — Nyomjuk meg az 'F' billentyűt. Ha a háttér elsötétedik, örök energiát kapunk. Ez szerintem csak a 'MAN & MACHINE' verzióban működik.

Sorosics Ferenc, Pécsről, két Plus4-es poka-kal lepi meg a plusi tulajdonosokat:

WACKY POINTER — POKE 5778,48 (örökélet)

YIE AR KUNG FU (a teljes 8 pályás) — >2B97 LDA\$034F vagy POKE 11159,173, >5BA6 LDA\$034F vagy POKE 23462,173, >131D LDA\$0350 vagy POKE 4893,173, >31B2 LDA\$0350 vagy POKE 12722,173 és >615A LDA\$0350 vagy POKE 24922,173 (örökélet és energia)

Katona Péter, Budapestról, a KING'S BOUNTY rajongóknak kedveskedik pár ötlettel. Szerinte formattálás előtt érdemes rá egy fél órát áldozni.

Először is töltsük be a CDAT pályát, majd a MONITOR-ba menjünk át (én ezt egy FINAL III-mal csinálom, de lehet, hogy megy mással is), és \$1000-\$1600-ig terjed. Rögtön 10 byte-nyi név tűnik a szemünkbe, amit akár át is írhatunk. Következik egy byte (általam leghiábbis) nem használt, majd a minősítés (szintén egy): 00 - knight, 03 - lord, 04 - paladin, 05 - crusader, 06 - avenger, 07 - champion stb...

Mivel én ezt hol lovagok, hol paladinos karakternél próbálgattam, lehet, hogy eltérés is van:

2 byte - vezéri képességek

2 byte - heti jövedelem

3 byte - aranykészlet

1 byte - Spell Power

1 byte - Max Spell

1 byte - ???

1 byte - ???

1 byte - Castles garrisoned

Kb. 1018-tól kezdődik a varázslataink mennyisége. Egy tanács! Semmit ne írjunk FF-re, mert elég még egyet szerezni hozzá és túlcserélünk!

Püspöki Péter, Szegedről, Amigára küldött be két örökélet cheat-et:

R-TYPE - A HIGH SCORE táblába írjuk be: SUMTA. (A végén egy pont)

RUNNING MAN - A HIGH SCORE táblába írjuk be: 'DdlISsKk' (Egy nagy-egy kicsi)

Schich Ádám nem csak a 64-eseknek, hanem az Amigásoknak is szeretne segíteni néhány poka-kal és cheat-el:

Vengeance (64): RESET, POKE 20767,1: POKE 20772,255: POKE 30383,234: SYS 18432

Eliminator (64): Kódok pályánként: AGONIC, BLONDE, CLICHE, DIMPLE, EDIBLE, FEMALE, GOBLIN

Hopping Mad (64): RESET, POKE 2447,165: SYS 20480

Navy Moves (Amiga): Kód: 786169

Armalyte (64): RESET: POKE 18216,173: 18350,173: 20987,208: 20988,234: SYS 2066

Thunderbirds (64): Kódok: RECOVERY, ALOYSIUS, ANDERSON

Silkworm (64): RESET: POKE 4527,165: SYS 2080

Rick Dangerous (Amiga): Írjuk be a ponttáblázatba: .POOKY Mr Heli (64): Kódok - 2. pálya: CAAFDHCAAUJJJJDDCKCY; 3. pálya: DAAHEADAAUJJJJDDCKCY;

Timár Tamás Kiskunfélegyházáról megmutatja, hogy Plus4-en hogy lehet kicsalogatni a HOLLYWOOD POKER-ből a képeket: A CRACKER kép megjelenése után (pattogó szöveg) RUN/STOP + RESET, majd: >7C7E 0n — ahol n a kép száma (01-05), ezután RESTART: G5800. Vigyázz! Ha átírod a kép számát, ezután még egyszer ne állíts vissza 01-re, mert az első kép tönkremegy. A játék során ezt a módszert ismételve végig lehet nézni minden képet.

Silverstar kedvence még mindig az USAGI YOJIMBO. Küldött is nekünk hozzá egy 64 cheat-et: a HIGH SCORE táblába írjuk be: 'ITBIVFKK'.

Molnár Dániel Szegedről elhalmozott bennünket egy nagy adag 64-es POKE-kal, meg némi Amiga tippel:

GLIDER RIDER: RESET, POKE 21872,173 (végtelen idő): POKE 29148,96 (végtelen energia): POKE 28568,173 (végtelen bomba)

FREDDY HARDEST II.: RESET a címképernyőn, majd POKE 6371,234: POKE 6372,234: POKE 6373,234 (örökélet): POKE 8300,96: POKE 5418,234: POKE 5419,234: POKE 5420,234 (végtelen energia): POKE 5435,127 (védelem az örütkéssel szemben), majd SYS 3584

5TH GEAR (csak SAVAGE törésnél): Az 1. Intro-ban RESET, majd POKE 2513,139: POKE 2514,0: POKE 139,169: POKE 140,143+30: POKE 141,141: POKE 142,67: POKE 143,59: POKE 144,141: POKE 145,222: POKE 146,27: POKE 147,76: POKE 148,219: POKE 149,142: SYS 2070 (örökélet + végtelen rakéta)

BATMAN - THE MOVIE (csak cartridge-zsel): POKE 4866,44 (örökélet), POKE 4806,44 (végtelen energia), POKE 5053,96 (végtelen idő)

CAUNT DUCKULA (Haláli program!): RESET, majd POKE 22534,44: POKE 22550,44: POKE 48467,0 (végtelen idő): POKE 15671,165: POKE 15832,165 (végtelen kulcs), majd SYS 9344

TIR NA NOG (Yeaaaaaouuuuhhh!): RESET, majd POKE 36205,234: POKE 36206,234 (Sidhe trükk - SpV 11. - működik): POKE 36190,234: POKE 36191,234: POKE 36192,234 (nincs Sidhe): POKE 36178,234: POKE 36179,234: POKE 36180,234 (Si. "he csikot húz maga után, mert az előző fázisa nem törlődik le)

POPULOUS (néhány világ — persze Amigára): SWAVER, KILLPEING, BUR WILCON, WAAVHIPHAM, BADACON, HOBDEITORY, SHADTED, QUAZITORY, FUTOUTBOY, DOUSICK, CALDIEHILL, BILCEMET, IMMUSIL, CORPEHAM, VERYMEEND, MORINGILL

TASK FORCE: RESET, majd POKE 8008,169: POKE 8009,0: POKE 8010,234 (a szintek végénél nincs SPR-SPR ütközés): POKE 38151,169: POKE 38152,0: POKE 38153,234 (a szintek közben nincs SPR-SPR ütközés): SYS 5120 (indítás), SYS 35072 (akció teljesítő)

S.A.S. COMBAT: RESET, majd FOR I=9063 TO 9072: POKE I,234: NEXT I (a cápa nem halálos): POKE 21945,96 (az erő és az oxigén végtelen), indítás: SYS 2099

PYJAMARAMA: tölts után: SYS 2516, majd POKE 17421,234: POKE 17422,234 (örökélet), indítás: SYS 2562

FINDERS KEEPERS: RESET, majd POKE 30073,234: POKE 30074,169: POKE 30075,0 (örökélet), indítás: SYS 40083

SINBAD: A 2.szint kódja: COSMO, a 3. szinté: TWIST, a 4. szinté pedig: STORM

NEBRASKA: Az örökélethez meg kell nyomni egyszerre a 'SPACE' a jobb 'SHIFT' a '.' és az 'N' billentyűket.

VIRUS (Kiegészítést a CoV-ban megjelenthez): RESET után POKE 2540,217: ezután SYS 2085

PULSOID: RESET, majd POKE 3075,234: POKE 3076,234 (örökélet) végül SYS 2051 az indításhoz

HAWKEYE: RESET után POKE 6105,189 (örökélet), indítás: SYS 23558

NUCLEUS: RESET után POKE 26650,234: POKE 26651,234: POKE 26652,234 (örökélet), indítás: SYS 4096

MEAN STREAK: RESET után POKE 2155,234: POKE 2156,234: POKE 2157,234 (örökélet), indítás: SYS 2064

DOLPHIN FORCE: RESET után POKE 2280,234: POKE 2281,234: POKE 2282,234: POKE 3744,234: POKE 3745,234: POKE 3746,234 (örökélet), indítás: SYS 36864

Adventour

BAT '90 (64)

Kedves CoV crew! (Főleg CoVboy) Most egy '90-es programról szeretnék írni, amit a UbiSoft adott ki és nevezhetjük **BAT'90**-nek is. Ha már rágódattok rajta vagy valaki ír róla, akkor is remélem, hogy tudok valami újat mondani róla.

A címkepérmőnő állítsuk az ikon PLAY-re a joy élére v. hátra húzásával, majd '102'. Miután betöltődött a következő képernyőnkön ki magunkat és reset. **(Hohó! Hat ez a játék teljesen új kezdődik! — CoVboy)** Válasszuk inkább a CREATE opciót. Itt balra a fegyverekből választhatunk egyet — ingyen. Jobbra a paramétereinket állíthatjuk be. A fegyverek:

Fegyver	Credits	Power	Ammo
Vaktaseft	150	4	LP12
L15 Beckman	390	5	LP57
Macker 30	410	6	1080
Maas 10	568	5-7	N29
Canon	812	7-8	E10
Lance Nova	995	9	Nova

Ha már a fegyvereknél tartunk, akkor rögtön szót is ejthetünk a pajzsokról is: a P6 75, a P7 120, a P8 pedig 200 creditbe kerül. Ezeket majd a későbbiekben szerezhethetjük. A pisztolyokhoz való tárbán egyenként 100 töltény van. A pisztolyok között a balra/jobbra nyíllal választhatunk; a TAKE/LEAVE a választás/vissza az egész; az INFO adja az infokat az aktuális fegyverről (a súlya lényegtelen); a MAIN MENU visszalép a főmenüöz, a USE teljesen no effect; a CANCEL eredeti állapotba állítja a dolgokat.

Étől balra néhány paraméterünket állíthatjuk be. Itt összesen 6 darab van, amelyek 1-20 között állítható 14 másik tulajdonságot befolyásolhatunk. (Ez így most bonyolult, de előben — hála a grafikonnak — egyértelmű lesz.) A 6 tulajdonság (utána a jelölés/farvassó érték/melyik tulajdonságra van hatással).

FORCE: erő/3/5,12

INTELLIGN: intelligencia/20/1,4,6,7,9,14

CHARISM: karizma/0/1

PERCENT: percentum, hih/20/2-4,6-8,9-14

VITALITY: életképesség/20/3,5-10,12

REFLEXES: reflexek/15/2,8,12

Az említett 6 paraméterrel az alábbi 14 tulajdonságot szabályozzuk:

1. CHATTER: beszélgetési képesség
2. PICK LOCKS: zárbontási képesség
3. DETECTION: szemfülesség, kipuhatolás
4. ELECTRONICS: elektronikai jártasság
5. CLIMBING: (hegy) mászási képesség
6. EVALUATE: értékelési képesség
7. MECHANICS: mechanikai jártasság
8. STEAL: lopási képesség (az egyik legfontosabb!)
9. TRACK: (nyom) követési képesség
10. LOCATE: helyzetmeghatározás
11. VIGILANCE: éberség (I)
12. FIRING: tűzcsiholás (nem kovaköve!...)
13. PRECISION: pontosság
14. PSYCHOLOGY: pszichológiai jártasság

Ezután már bátran nyomhatjuk a PLAY-t és megismerkedhetünk az irányítással. A kurzor kétféle lehet: nyíl alakú vagy 'nem nyíl alakú' (ez utóbbi akkor jelenik meg, ha valaki körülöttnünk csúszkál). Nyíl alakú kurzornál:

INVENTORY: Tárgyak listája. Az EXAMINE-nal megvizsgáljuk, az EVALUATE-tel megbecsüljük az értékét, NEXT-tel a következő tárgyra lépünk, END-del vissza.

LOOK: Szintén vizsgálódás, de a helyszínen levő tárgyak között. A menüpontok ugyanazok, mint az előbb.

SEARCH: Keresés

DROP: Valamennyi tárgy eldobása (NEXT/LEAVE/END opciókkal)

HEALTH: Egészség. Itt lehet enni (EAT), inni (DRINK) és aludni (SLEEP).

COMPUTER: Ez egy érdekes számítógép, ami a karunkba van beépítve.

P1: Az eredeti beállítás adja, az eredményjelzőt (LEVEL) és a tapasztalat mértékét (EXPERIENCE).

P2: Itt három dolog van. A LIFEFORCE az életerő (energy pills fogyasztásával visszaállítható 98%-ra); a CALORIES a kalóriaszám (kajalással 2,500 körül kell tartani); HYDRATION a

vízkiezellet (hydrators segítségével 98%-ra visszaállítható). Jobbra látható a testünk, ha valami megsérült volna, akkor az villog.

P3: Itt beállíthatjuk, hogy milyen nyelven beszélünk. ROBOT: helyi nyelvjárás, ALIEN: idegen. Ha olyan figurával csevegünk, akkor az elég érdekes karaktereket fog produkálni. Bár az is lehet, hogy képviselő fánkot evett... (ld. még később)

P4: Itt parancsszóval (IFC és ENDIF) programot kellene írni. Aki tudja, hogy hogyan kell, az ügyes.

BOB: kilepés.

TIME: Az idő kijelzése, de a fontosabb helyeken a program ugysis lezi.

END: Kilepés.

(Ha valaki/valami a közelünkben van.)

SHOW HOLOGRAM: Ezzel Merigo hologramja jelenik meg a kezünkön. (ld. később)

DISCUSS: Csevegés. A HELLO a helió, az APOLOGISE pedig a bocsánatkérés (például lopkodás után, vagy ha a másikat véletlenül kinyitjuk...)

BUY: Vásárlás.

ASK QUESTION: Itt három dolog után érdeklődhetünk, VRANGOR: no effect; MERIGO: a lakosságról; ON THE CITY: a városról.

SELL: Eladni valamit. Ez fontos: mindenki mindent megvesz bármikor! Az már egy más kérdés, hogy mennyiért.

OFFER: Valamennyi tárgy átadása, megvesztegetés. Átadhatunk valamilyen tárgyat (OBJECT) vagy pénzt (KRELLS). Az utóbbi esetben a '+/' — billentyűvel állítható az összeg.

STEAL: Lopás. Szóval, de hasznos...

ATTACK: Támadás. Nem nagyon érdemes használni, mert ha az ellenséget legyőzünk, nem maradnak meg utána a nála levő tárgyak.

Az ikonok közül a vékony nyíllal BUY/SELL/STEAL menüpontokból álló listát kapunk. A vastag, UV felíratú nyíllal hitelkártyát helyezhetünk valamilyen automatába (pl. telefon, penztároló, jatekgép, stb.) A beszédelfő használata egyértelmű: általában információszerezésre használható. A legtöbbben beszél mindket nyelvet, de beszélgetésnél meg van köve a kezünk: csak a program által adott opciókat választhatjuk. A nyílak választásával tudunk mozogni, de nem árt a nézeti helyzetet is figyelembe venni, különben rövid után ettevédnék és hosszú töltés lesz a jutalmunk... A kurzort a bal felső sarokba állítva szünetet vagy játékalás mentést/töltést kérhetünk akármelyik képernyőn. Mielőtt belevágnánk a dolgokba, egy apróság: egyszerre 12 **fa**ta tárgy lehet nálunk (a "fa"ta itt a tárgy típusára értendő, nem a mennyiségére, tehát pl. 999 **sushi** is csak egy tárgynak számít).

Ideje megismerkednünk a kerettörténettel: *Selenia* bolygón vagyunk, aminek a pénzegysége a *krell* (a földi pénz (*credit*) 0,5-szöröse). Mivel a galaxis nyersanyagainak nagy része a *Selenia* bolygón keresztül érkezik a Földre, igen nagy poén lenne, ha a *Seleniat* az 'antiföldisták' urainak; a Föld lakossága rövid időn a nullára redukálna és az Élet egykori színképéből puszta emlék maradna. Sajnos (szerencsére) ez a (ré)miálom most megvalósulással kecsegtet: valamelyik síttről meglépett egy *Vrangor* nevű örült tudós és tüszkent magával hurcolt egy *Merigo* nevű fickót is. *Merigo* fényképe (hologramja) nemsokára hozzánk kerül, így *Vrangor* ismertetőjele szűkszerűen *Merigo* lesz. Az örült tudós utalmatomból intézett *Terrapolis* (itt játszódik a történet) kormányzóhoz: tiz napja van kiüríteni a várost — vagy élni. A játék célja, hogy megakadályozzuk *Vrangor* tervét és megöljük a tudóst. Előadom, hogy eddig mire jutottam a játékkal:

Az úrkikötőben kezdünk, ahol egyből körbe is nézhetünk (LOOK). Egy cetlit találunk — ha nem, akkor SEARCH-re meglesz. Tegyük el (TAKE). Egy telefonszámot tartalmaz (55555), ami a *Xifo Club*: az alkalomadtán felhívjuk őket, kellemesen elbeszélgethetünk velük... A jobbra lévő ajton keresztül eljutunk az összekötőkhöz, aki elmeséli, hogy miért vagyunk itt, továbbá odaadja a fegyverünket, 800 *krell*it hitelkártyán (egyébként 1.000 *credits*-szint is van) és egy hologramot *Merigor*-ra. Vissza a hangárba, ahol néhány bűgöcsigára bukkanunk. Várjuk meg, amíg előkerül egy *SticKrob* és vegyük meg tőle azt a két dolgot, ami van nála (amit először vásároltunk azt vissza is adhatjuk, nekünk csak a P8 pajzs a fontos). Ezután tavozunk a szomban lévő ajton, majd le az úrköcsmába, ahol potyákaja vár bennünk. Fel, ki, majd előre háromszor. Állítsuk át a nyelvünket ALIEN-re, majd várjunk a Glopunks felbukkanására. Vegyük meg tőle az árut, aztán nézzük meg, hogy miye van meg: egy engedély 3197-ért. Ezzel lehet átjutni az északi légszilipen. Mivel annyit pénzünk nincs, hogy megvegyük tőle, kénytelenek leszünk drasztikusabb módszerhez folyamodni (STEAL, amíg nem sikerül). Egyből el is adhatjuk neki, majd ezt eljátszhatjuk még egy párszor, akár bocsánatkéréssel körítve. Egy idő után ideges lesz és megátmad: A harc: a bal felső sarok a menekülés (ha minket

támadtak meg, akkor nem nagyon érdemes használni); a bal alsó sarokban van az ellenség életeréje, fent, középen vannak a fegyvereink; a jobb felső sarokban találjuk a pajzsainkat; a jobb alsó sarokban pedig sorban az életerőt, a löszert és a pajzsok energiáját: 100-tól 0-ig a piros négyzet fehéredik (fogy), az ellentélen kb. 44 golyó kall. A kurzort vigyük a pajzsa — löje azt. Nicsak! Az ammo nem akar előszéződni — talán azért, mert nincs. Miután visszatöltöttük a programot, inkább menjünk be előbb a szemközti lévő fegyverüzletbe és vegyünk egyből két töltetet (Battery Nova). Miután kinyituk G-t, letartóztatnak bennünket. Sebjaj, úgyis a Prisonba akartunk menni: fizessük ki az 1.500 krell bírságot, aztán nézzünk körül. Hoppl Elvették az engedélyünket. Nem baj, közben találtunk egy másikat. A pajzsüzletben vegyünk meg egy PB-át, a meglövőt pedig javíttassuk meg. Innen átmehetünk a dokikhoz (Medical cares) — aki a harc közben megsérült volna az itt gyógyíthatja magát. Vegyünk egy rakás hydratorst, energy pillst és narkót is. Két helyszínnel arébb a kajaboltban vehetünk sushi-t is egy rakással (kb. 40 db). Így ha a későbbiekben azt az üzenetet kapnánk, hogy álmosak/éhesek/szomjasak vagyunk, akkor 2-4 sushi vagy

1-1 pills/hydrators melegreszetet eredményez rajtunk. Akár lehet állást is menteni. Az északi levegőzáron keresztül béreljünk 5.500 krellt egy drag-et, amire egy kis szimulációs rész következik: a drag az Epsilon Station-re, Vrangor bázisára vinne... Hm. A játékállás visszatöltése után a Bizzy Gamesnél némi pénzre tehetünk szert: egy gyerek 1.000 krell téttel játéka invitál bennünket. A meghatározott sorrendben kapott alakzatokat vissza kell nyomni ugyanabban a sorrendben 8 gomb=8 alakzat módszer segítségével (papír+ceruza nem árt). Ha nyertünk, akkor három dolgot kérhetnek: 1. egy ezret; 2. idegenvezetőséget; 3. semmit. Válasszuk mondjuk a 3. verziót, aztán lépünk be a Sex-be, állítsuk a P3-nál az állapotunkat szétsejre (a harmadik), dobjuk fel magunkat a narkóval, aztán kérjük fel a lányt táncolni. A táncudaszont teljesen lenyűgözi, szejál miután vettünk egy új joyt, ezt folytathatjuk egészen addig, amíg nem tudunk valamit kezdeni a lánnyal. O egyébként Lydia, akinek rendkívül sok barátja van... Ennyi. Kész. Többet nem tudok. Vége. Kasza Tamás (KTV), Kaposvár (Hoppl Ez ismerősen hangzik — nem te vagy az, akit a Villanydugasz együttes letörtazott?! — CoVboy)

CONQUEST OF CAMELOT (Amiga, PC)

(Ez most kivételesen nem beküldött anyag, csak célszerűbb volt az amúgy is hosszúra nyúlt leírás helyett ide rakni őket):
Néhány válasz a kőbálysok által feltett találos kérdésekre Glastonbury Torban:

At the sound of me... — MUSIC
Bright as diamonds... — OCEAN
Each morning I appear... — SHADOW
I am seen in the water... — BLUE
I drive man mad... — GOLD
I turn around once... — KEY
If a man carried my burden... — SNAIL
If you break me... — HEART
Lighter than what... — ICEBERG
Lonely and round... — WHEEL
Three lives have I... — WATER
To unravel me... — RIDDLE
Weight in my belly... — BOAT
You here me before... — ECHO
When young, I am sweet... — WINE

Válaszok Ot Moorban, a rózsabokor előtt:

It alleviates all pain... DAFFODIL
When light is dim... ALMOND BLOSSOM
Known to the priest... CORNFLOWER
For its sweet sake... FORGET ME NOT
In time of grief... POPPY
It can be as sweet... YELLOW LILY
Surrounded by giants... BUTTERCUP
Wise are they... CRYSTANTHEMUM
Oh, it is splendid... SUNFLOWER
(A maradék meg az ANEMONE.)

A válaszok Fatima kérdéseire (az istennőknek megfelelő ábrákat Al-Sirat mondja el nekünk):

According to Greek legends... — Aphrodite
Among her other names were... — Astarte
Another title for her is Giver of Life... — Isis
Another title for her is the One... — Isis
Her hearth fire is thought to be... — Vesta
Her major festival was celebrated... — Ceres
Her priestesses were famous for skill... — Astarte
Her priests and servants were knowns... — Isis

Her sacred day is Friday... — Venus
Her sacred element is copper... — Venus
Her sacred women titled Matrone... — Ceres
Here sacred fire was tended by six women... — Vesta
In Greek her name was Kore or Demeter... — Ceres
In the ancient language of sanscrit... — Vesta
King Solomon built a sanctuary... — Astarte
Mirrors are considered her sacred... — Venus
One of her most important shrines... — Venus
She gave birth to the Sun... — Isis
She had a great shrine of Apacha... — Astarte
She is guardian of home and hearth... — Vesta
She is the guardian of Innermost Things... — Vesta
She was earlier known as a Libyan Goddess... — Aphrodite
She was guardian of grains and fields... — Ceres
She was known to romans as Hestia... — Vesta
She was renowned as the Lawgiver... — Ceres
She was renowned for her wisdom... — Aphrodite
She was the Goddess of Byblos... — Astarte
She was the patron of architects... — Aphrodite
The element of brimstone was... — Aphrodite
The Israelites burned incense... — Astarte
The Morning Star and Evening Star... — Venus
The name of her major temple... — Aphrodite
The romans knew her by name Aphrodite... — Venus
The yearly flood of the Nile... — Isis
To the Egyptians she was known Hathor... — Isis
To the Romans she was known Mother of... — Ceres

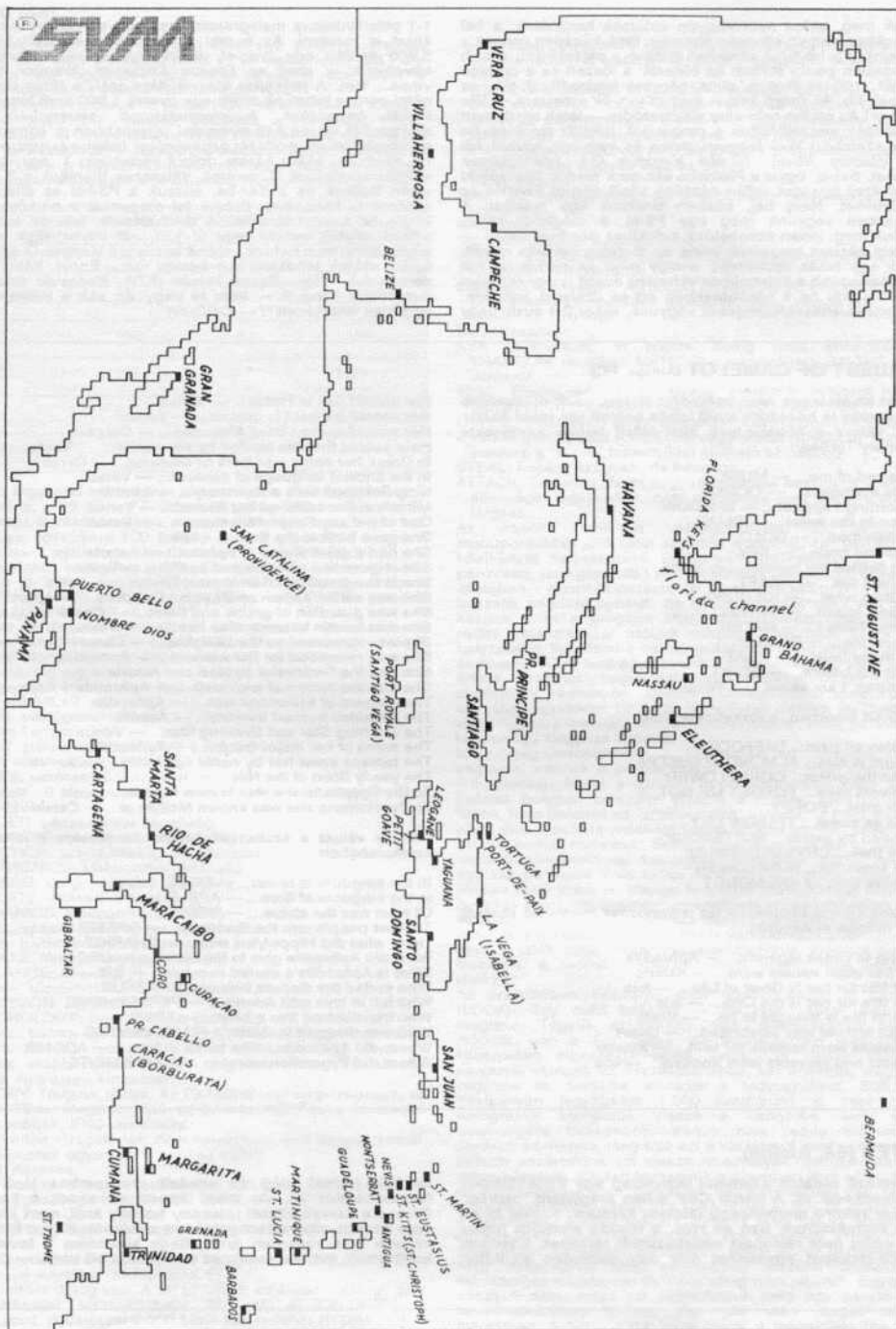
Néhány válasz a szobor által feltett kérdésekre a jeruzsálemi katakombában:

In the kingdom of fauna... — DOVE
In the kingdom of flora... — APPLE
Of what was the statue... — IVORY
To what people was the Goddess... — GREEK
Upon what did Hippolytus ride... — CHARIOT
What did Aphrodite give to the statue... — LIFE
What is Aphrodite's sacred number... — SIX
Who ended the dispute between... — ZEUS
Who fell in love with Adonis... — PERSEPHONE
Who transformed into a boar... — ARES
Who was dragged to death... — HIPPOLYTUS
Whom did Aphrodite meke to fall in love... — ADONIS
Whom did Pygmalion worship... — APHRDITE

PIRATES (64, Amiga)

(A következő oldalon szemmel láthatólag egy PIRATES-térkép helyezkedik el. A néhai CoV 9-ben megjelent "térkép" miatt már rekord mennyiségű letöltést kaptunk, szóval itt az ideje a korrekciónak. Szó se róla, a letöltés mondjuk jogos volt — azóta nem rajzolunk emlékeztetőt térképet. A javított PIRATES-térképet egyébként már egy csomóan elküldték

nekünk (valaki még az eredeti programhoz járó térkép fénymásolatát is), de most éppen ez akadt a kezembe. Sajnos a szerző kilétét jótékony homály fedi, mert jó szokásom szerint elkavartam valahova a bortéjkját (azt hiszem le kellene már szoknom arról, hogy kiszedem a leveleket a bortéjkból), mindenesetre az emblémája ott van... — CoVboy)



TITKOS ÜGYNÖK

A háttértörténetről annyit, hogy egy dokumentumtől kell megszerezni. Kezdetben a hálószobában vagyunk. Az itt lévő magnóban nincs kazetta, majd hozunk. Menjünk ki keletre a folyósóra, itt van egy ajtó, amit nem lehet kinyitni. Északra a nappali van. A szemetest megvizsgálva egy cédulát találunk, amin egy telefonszám van (V CÉDULA). Uljünk le a székre. Előttünk van az asztal, vizsgáljuk meg, és egy pisztolyt találunk. Van itt egy szekrény is az asztalban, de ezt csak kulccsal lehet kinyitni. Találunk továbbá egy telefont is, úgyhogy (TELEFONÁL), és megtudunk egy címet. Álljunk fel, és vissza a folyósóra. Innen le a lépcsőn, és keletre a kertbe... Jaj, de amatőrök voltunk, kicsit sok lesz az ólom a szervezetben... A folyósóról inkább menjünk fel a padlásra, és az itt lévő ablakon nézzünk ki. (V UTCA). Ahát Kiszúrta a kukkolót. Menjünk kétszer le, az elszobába, ahol egy kabát lóg a fogason. Ennek a zsebet megvizsgálva egy üveg savat lelünk. Menjünk nyugatra a konyhába, ahol a mosogatóban egy kést találunk. Mostmár kimehetünk a kertbe, (K, K), és kiszurhatunk a hapival (LŐ EMBER). Nézzünk körül: a ház fala mellett állunk, a fűvön. Az utóbbiban egy kulcs lapul, az előbbin egy villámhárító várja, hogy felmásszunk rajta (MÁSZIK VILLÁMHÁRÍTÓ). Abban a szobában vagyunk, ahova az ajtón keresztül nem tudunk bejönni. Az itt lévő pénzt vegyük fel, másszunk le a villámhárítón, innen menjünk tovább a kapuhoz keletre. A kapun egy postaiáda van, essünk neki, hátha egy COVBOY levél van benne... (Korai még örüni — CoVboy) (NYIT POSTALÁDA). Micsoda pech, csak egy kezettől találunk a csomagban. Na nem baj, hátha a METALICA legújabb felvétele, menjünk vissza a hálószobába, rakjuk be a magnóba, és (BEKAPCSOL MAGNÓ!) Itt a második családás, nem METAL, hanem egy süket szövegelés a főnökötől, nameg egy jelszó

hangzik el. Még egy teendő van a házban, a szekrény kinyitása a nappalban. Uljünk le, majd (NYIT SEKRENY), és egy fényképezőt találunk. Menjünk vissza a kapuhoz, és onnan (K, É, NY). Egy sőt-tellékutatóba jutottunk, és a homályban két alakot látunk. Egy (DOB KÉS) megleszi a hatását, termelünk egy hullát, a másik köcsög elindult. A hullát megvizsgálva egy zseblámpával gyarapodik leltárunk. az utat egy fal zárja el, örömmelben jöttünk legyet (MÁSZIK FAL)! Egy parkba jutottunk, és északra egy kis utca van. Itt egy TAXI várakozik, szálljunk (BE)! Adjuk oda a sofőrnek a pénzt, és beszéljünk vele! Elvisz a telefonban hallott címre. Egy kapu előtt állunk, ami mellett egy gomb van. Nyomjuk meg, és egy recsegő hang a jelszót kéri, de ezt mi már tudjuk a magnóból. Menjünk be (É), és szembenézhetünk a főnökkel. Beszéljünk vele, és ad egy kódolapot. Menjünk vissza a hullához (D, BE, BESZÉL SOFŐR, D, MÁSZIK FAL), és innen kétszer keletre egy sikátorba jutunk. Itt egy fűtőszőző ór sétálgat, és ha beszélünk vele, elmondja, hogy ő az előző program egyik szereplője, és most szabadságon van. Hih... Innen hetszer dél, és egy nagy épület bejáratánál állunk. Mutassuk meg a kódolapot a kamerának, és bemehetünk délre, az előcsarnokba. Egy folyosót, és egy liftet látunk. Kezdjük el az előcsarnok (D, NY), s egy raktárba jutunk. Van itt egy polc, és pár láda. A polcon egy villámkulcsot találunk, a láda nem nyílik. Vissza az előcsarnokba, és le a liftbe (K, É, K)! A falon egy gomb van, amit ha megnyomunk, ki is szállhatunk (KI), és egy folyósóra érkezünk. Északra van egy iroda, ahol egy asztal, és egy radiátor fogad bennünket. Az utóbbiról kiderül, hogy az egyik vasrud láza mint a pióca, úgyhogy (TÖR VASRUD!) Az asztalon egy kódártya van, amit nem tudunk berakni a COMPUTERBE (ami szintén az asztalon van), úgyhogy vegyük fel, és men-

jünk a mosdóba (D, K)! A csap kicsit beszorult, de ha a villáskulcs nálunk van, akkor (NYIT CSAF), és máris folyik a vízecske. Mossuk le a kódártya burkolatát óvatosan, nehogy a belső része vizet kapjon (MOS KÓDÁRTYA)! Mostmár megyünk vissza az irodába, és egy (RAK KÓDÁRTYA COMPUTER) után be is kapcsolhatjuk. Hmm... Egy program indult el, ami kinyitott valamit páncelet. Megkeressük! Menjünk vissza a raktárba, és (TOL POLC) után engedelmesskedhet az állunk a gravitációnak, egy titkos folyosót találunk. Délre egy pincebe jutunk. Délre van a kinyitott páncelet, tehát... Az a fránya kamera kifigyelt minket. Előbb teszünk egy-két óvintézkedést. Vissza a raktárba, és (FESZÍT LÁDA VASRUD) utána egy drótvágóval leszünk gazdagabbak. Vissza a liftbe (K, É, K), itt segítséget kérve kederül, hogy van itt valami érdekes. Egy (V LIFT)-et csinálva meglátunk egy csapajót a plafonon, s kinyitva a liftaknában kábeleket látunk. Nézzünk szét fent is (MÁSZIK DRÓTKÖTEL), és egy szerelőaknába jutunk. Keletre egy ventilátor van, amit megállítunk (RAK VASRUD VENTILÁTOR), és mehetünk is. Az alagút végében vagyunk, és a falon energiakábelek vannak. Ha elvágjuk, a kamera sem kap áramot, és nem fűel. Le. Mehetünk is nyugatra... azaz mehetünk, ha nem lenne szét. Előbb talán kapcsoljuk be a zseblámpát! Remélhetőleg mindenki visszatárl a titkos pincébe, és onnan délre a pánceletterembe. Itt egy terminál van, amit egy rács zár el tőlünk. Nem sokáig (ONT SAV ZAR), és a zár már nem zár... Kapcsoljuk be a terminált. Úgy látszik, hogy külön áramellátása van, mert működik. Jé, a képernyőn megjelenik a dokumentum. Fényképezük le, és menjünk vissza a főnökhez. Jön az utolsó lépés, ez tárlja ki mindenki magának. Nehéz lesz!

Üdv: Szűcs László (LAVINA), Mátészalka

GENGSZTER

Mielőtt elindítanák a programot, töröljük ki a 2370 sort! (BASIC program) Kezdetben egy irodában vagyunk. Nézzük meg az asztalt! (NÉZ ASZTAL) találunk rajta egy levelet és van neki fiókja is. Nézzük meg mi van a levelelben! (FOG LEVÉL) (OLVAS LEVÉL) hát ettől okosabbak lettünk. Nézzük meg a fiókot! (HÚZ FIOK) nahát, miket találtunk (FOG GYUFA) (FOG VASKULCS) csodáljuk meg a fotelet is! (NÉZ FOTEL) már megint találunk valamit (FOG DRÓT) menjünk északra! (NYIT VASAJTÓ), (É) egy előszobában vagyunk. nyugatra ne menjünk, mert megesz egy fekete párdúc. menjünk keletre (K) egy fehér szobában vagyunk délre ne menjünk, mert ott van a gengszterfőnök és leió ha bemelegünk. Törjük szét a zárt ajtót (TÖR AJTÓ) és menjünk bel (K) egy raktárban vagyunk. Van itt egy üvegsekrény. Nyisak ki

(NYIT ÜVEGSEKRÉNY) találtunk egy benzeneskanndát. Igyuk meg (FOG BENZINESKANNA), menjünk vissza az irodába! (NY), (NY), (D) öntsük ki azt a drága benzint (ONT BENZIN). Utána gyűjtsük meg a gyufát és a benzint (GYÚJT GYUFA) (GYÚJT BENZIN) elégett a tölgyajtó menjünk be rajta (D) egy vezérlő teremben találjuk magunkat. Nézzük meg a polcot hátha találunk rajta egy kulcsot. (N POLC) nahát! Tényleg találtunk egy kulcsot (FOG SEKRÉNYKULCS), menjünk az irodába (É) és nyissuk ki a szekrényt (NYIT SEKRÉNY). Tele van pénzzel? Nem! Helyette csak egy kódártya van benne. Vigyük a vezérlőbe! (FOG KÓDÁRTYA), (D) (BEKAPCSOL SZÁMÍTÓGÉP) (BERAK KÓDÁRTYA). Juj, most mi lesz? Be kell írni a kódot. Ha nem töröljük ki a 2370-es sort, akkor most lehet számolni: a két zseblámpát megzso-

rozuk és hozzáadjuk a középsőhöz. Ha jó számot írunk be, akkor kiírja a gép azt, hogy nyitva van az ajtó. Ez most még nem fontos. Ha rosszat írunk be, akkor elektromos áram hatása alá kerülünk és kezdetjük előlről az egészet. Menjünk a fehér szobába! (É), (É), (K) utána északra. (É) Egy folyosón vagyunk. Fogjunk egy gerendát! (LÖK GERENDA), (FOG GERENDA) Menjünk nyugatra! (NY) Jaj, itt süllyed a plafon! Vegyük elő a zsebből a gerendát és gyorsan támasszuk ki a plafont! (HASZNAL GERENDA) menjünk megint nyugatra (NY), egy szűk helyiségbe jutottunk. Van északra egy ajtó, ezt az ajtót nyitotta ki a számítógép. Próbáljunk rajta kimeni! (É) nahát, ez pont olyan mint egy napsütöses utca. Ja, és teljesítettük a feladatot. (100%)

Szabó Sándor, Mezőberény

MISSION (Comp. System - CSM)

A játékban használható szavak:

É, D, K, NY, LISTA, L, FOG, F, BE, KI, NYIT, VISEL, V, HORD, KUTAT, ÁTKUTAT, MUTAT, VÁG, MEGMUTAT, HUZ, AS, ELAS, LÓ, LELŐ, FESZÍT, MOZDÍT, ELMOZDÍT, ÚSZIK, ELÚSZIK, VIZSGÁL, FELAD.

Kezdetben vala megtudjuk, hogy a náció néhány amerikai foglyot tartanak egy szigeten. A feladatunk ennek a szigetnek a térképét megszerzeni. (hüha!!) Éppen most dobtak le a szigetre egy ejtőernyővel. A játékba itt kapcsolódunk be.

Egy tisztáson állunk, mellettünk az ejtőernyősök. Először is rejtjük el. (ÁS EJTŐERNYŐ). Induljunk el délnek. (D). Vizsgáljuk meg az itt található náci hullát, majd kutasuk át, (KUTAT NÁCI). Így egy igazolványt De Jól Menjünk északnak. (É). Majd nyugatnak. (NY). Itt egy fa. Vizsgáljuk meg! (VIZSGÁL FA). Nahát ez odvas! Menjünk be. Hüha ez egy átjáró volt, és most egy puszta találok magunkat. Van itt egy fogó, vegyük fel! (F FOGÓ). Menjünk nyugatra, majd északra. (NY). (É). Egy rozsdás drótkerítésnél állunk. Használjuk az imént talált fogót. (VÁG DRÓT). Most már szabad az út. (É). Egy kis faházban vagyunk. Van itt egy szekrény. Vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL SZEKRENY). Ugyan mi lehet egy szekrényben, ha nem egy SS ruha? Fogjuk meg, majd pedig bújjunk bele. (F RUHA). (VISEL RUHA). Most már van német ruhánk, igazolványunk, mehetünk felideríteni. (D). (K). (É). Itt találkozunk egy érrel, és ha nem volna rajtuk a ruha, akkor GAME OVER. Innen menjünk tovább északra. (É). A ná-

cik várának udvarán vagyunk. Menjünk pl. keletre. (K). Jön egy náci bácsi és kéri az igazolványunkat, mutassuk meg neki. (MUTAT IGAZOLVÁNY). Hehe, jól átvértük a manust. Menjünk tovább keletnek. (K). Ebben a sutfiban található egy komód, vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL KOMOD). Nini, fiókja is van, akkor ez egy fiókos komód, és mi nem tudjuk hogy mit rejt! Nézzük meg. (HUZ FIÓK). Találtunk egy kulcsot, talán még jó lesz valamire! Menjünk tovább. (NY). (K). (NY). (NY). (É). A fegyverraktárba jutottunk. Vizsgáljuk meg a polcot. (VIZSGÁL POLC). Mintha egy géppuska lenne rajta... Vegyük fel. (F GÉPPUSKA). Kémkedjünk tovább. (D). (K). (É). Most egy folyosón lennünk, menjünk tovább keletnek. (K). (K). Egy náci próbálja az egyetlen életünket elvenni, tehát védjük meg! (LÓ NÁCI). Kiderül, hogy a hálószobában vagyunk, és van itt egy asztal. (Ágy az miért nincs?). Vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL ASZTAL). Megtudjuk hogy a térkép nem itt van, tehát kereshetjük tovább. (NY). (NY). Újra a folyosón vagyunk. Merre nem voltunk még? Úgy van, északra. (É). Az ebédlőben vagyunk. Van itt egy kapu. Próbáljuk meg kinyitni. Habár ez a művelet nem a legegészségesebb, mert ekkor ez a stupid game közli, hogy YOU ARE DEAD! Inkább csak vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL KAPU). Ahá szíval csak be van szorulva. Ki kéne valamivel feszíteni, de nincs mivel. Menjünk tovább északra. (É). Csupasz, kis szobában vagyunk. Menjünk keletre. (K). Jé egy vasrúd. Vegyük fel. (F VASRÚD). (NY). Az északra lévő ajtóval egyelőre ne

foglalkozunk, hacsak nem akarunk örökre elaludni. (D). Itt vagyunk a beszorult kapunál. Feszítsük fel. (FESZÍT KAPU). A kapu nyitva, szabad a vásár. (NY). A bent lévő gázmaszkot vegyük fel. (F MASZK). (VISEL MASZK). Kereshetjük tovább a térképet. (K). (É). Aha, itt, az a zárt ajtó. Talán ha kinyitnánk. (NYIT AJTÓ). Jé kinyit! Menjünk be. (É). Ha most nem lenne rajtunk a maszk, akkor már az igazak álmát aludnánk. Hoppá itt a térkép! Talán ezért küldtek minket, nem? Fogjuk meg, és tűnjünk el a szigetről mielőlt hamarabb. (F TEERKEEP). (D), (D), (D), (D), (D), (K). Végre itt vagyunk a tengerparton. Kis hiba-azért most is van, egy szikla képeben jelenik meg előttünk. Mit lehet egy sziklával csinálni? Hm... Fogas kérdés: Vizsgáljuk meg. Itt a megoldás! A szikla könnyen mozdítható. (MOZDÍT SZIKLA). Elmozdult. Alatta egy üreg tátong. Talán ha lemászunk! (BE). Találunk egy búvárruhát. Vegyük fel. (F BUVÁRRUHA). Egészséges lenne viselni is. (VISEL BUVÁRRUHA). Utolsó dolgunk: írjuk be a gépbe azt az egy szót, amire a program kinyomja a szokásos CONGRATULATIONS püdet YOU ARE BIG HERO! AND STUPID MANUS mert ezzel a game-val játszottál. END... Neked CoVboy, elárulom a búvós szót: USZIK. De majd ezt ugye mindenki kitalálja saját magának! O.K. (Kösz! Én ugyan a FISH után jöttem rá erre a búvós szóra. Remélem a nekem szóló segítségem mindenki átugrott! — CoVboy)

Bárdos Imre, Borsodnádásd

THE TEST OF HERO (CSM)

A programban használható szavak: É, D, K, NY, LISTA, L, LE, FEL, F, NYIT, KUTAT, ÁTKUTAT, NYOM, MEGNYOM, ÖL, MEGÖL, CSERÉL, ELCSERÉL, ODADOB, DOB, FELAD.

Kezdetben a bejáratnál vagyunk, itt egy lánc. (FOG LÁNC). (É). Az alagútban vagyunk. Menjünk nyugatra. (NY). Egy furcsa szobába kerültünk. Vizsgáljuk meg a talajt. (VIZSGÁL TALA). Találtunk egy gombot, nyomjuk meg. (NYOM GOMB). Az északra lévő rejtékajtó kinyit, tehát gyúrunk be. (É). Huhh, egy hulla, meghozza a bajtársunk. Megvizsgálva megtudjuk, hogy mi is így járunk majd, ha nem vigyázunk. Szép kilátások! (D). (K). Innen újra menjünk keletre. (K). (K). Bolyongjunk addig a labirintusban amíg egy kardot nem találunk, majd vegyük fel. (FOG KARD). Bolyongjunk ki a labirintusból, majd menjünk északra. (É). Egy mocsár van előttünk. Nem érdemes átkelni rajta, mert igen egészségtelen dolog. Inkább vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL MO-

CSÁR). Egy fecsövet találtunk, vegyük fel. (FOG FACSO). (D), (NY), (É). (É). Most egy nagy teremben vagyunk. (É). Itt egy folyó. Mi lehet benne? Nézzük meg. (LE). Itt egy gyémánt. (FOG GYÉMÁNT). (FEL), (NY). A folyó végénél vagyunk. Az itt lévő követ vegyük fel. (FOG KÖ). (K), (D), (N). Egy erős ork harcos áll előttünk. Van nála egy fátyka. Cseréljük el valamiért! (CSERÉL LÁNC). Az ork lecsérélte. (K), (K). Egy sötét átjáróban állunk. Fátyka nélkül akármire indulva GAME OVER, de a fátyka nálunk van, ezért nem esünk sehova. (K). Egy madárpók támad ránk. (ÖL MADARPÖK). (É). Egy gyönyörű páncél. És milyen erős anyagból van! (FOG PÁNCÉL). Ha már nálunk van akkor miért nem viseljük? (VISEL PÁNCÉL). Így már OK. Menjünk tovább. (D), (N), (NY), (É). (É). A páncél megvédett minket a nyilaktól. Most előttünk van egy nagy 6 méteres szobor. Vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL SZOBOR). Nicsak egy smaragd. Nem tudjuk felvenni, lehet hogy magasan van? Akkor

dobjuk le. (DOB KÖ). A smaragd már a miénk. (É). Sok itt a csuszómaszó. Pfuuj... Keletre az ajtó be van zárva. Menjünk északra. (É). (NY). Egy szent helyre jutottunk. Ugyan már, azt a bálványt vizsgáljuk már meg! Nini, egy kulcs. Menjünk vissza a zárt ajtóhoz. De előtte nem ártana felvenni a kulcsot. (FOG KULCS). (K), (D), (NYIT AJTÓ). (K). Itt egy bórzsák. Vegyük fel. Az anyját he, nem lehet felvenni. Ugyan már vizsgáljuk meg. Vizsgál bórzsák. Hüü, kiesett belőle egy opál! Megvan a harmadik ékszer is, gyúrunk kifelé. (FOG OPÁL). (NY), (É). Itt egy zárt ajtó. Vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL AJTÓ). A 3 ékszer nyitja. Akkor nyissuk ki. (NYIT AJTÓ). (É). Ollé! Ujjongó tömeg ünnepel minket, és ráadásul megkaptuk az 1000 aranypénzt is. CONGRATULATIONS YOU HAVE BEST PLAYER. END. SCRATCH THE TEST OF THE HERO. ("RETURN" Hát ennyi lenne.

Bárdos Imre, Borsodnádásd

HEXENKÜCHE

Most a HEXENKÜCHE leírását + térképét küldöm el. A barlangokat (1-3) megszámoztam. Kezddéskor a házikónk előtt ál-

lunk. Menjünk balra, amíg egy kis tisztáshoz nem érünk. Itt lehet felszállni. Ez úgy történik, hogy lehúzzuk a kart, ekkor

Biri néni felül a seprűjére, majd felnyomjuk a kart és már fenn is vagyunk. Ha nem sikerült, akkor menjünk egy ki-

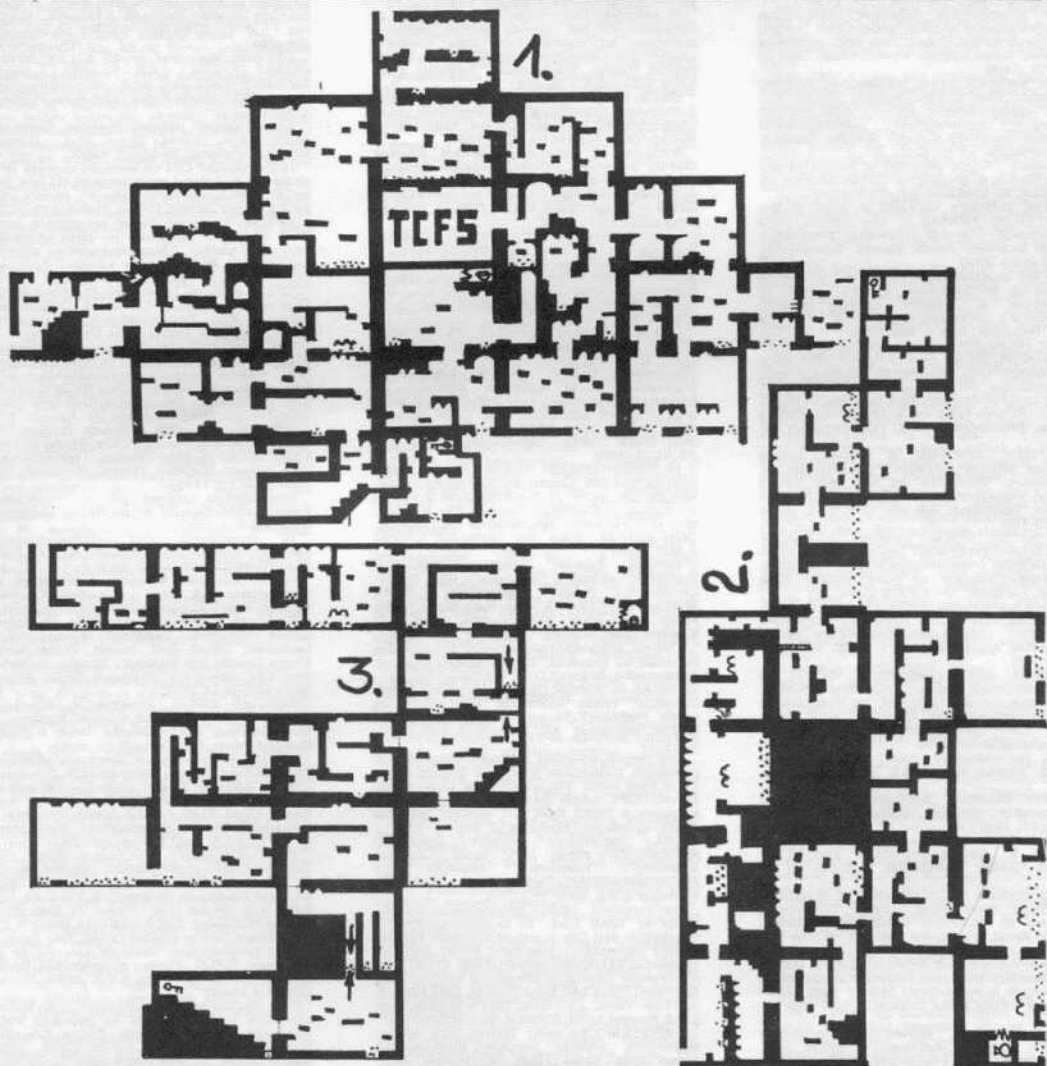
fogunk. Ha megvan a kulcs, akkor szállunk le az egyik barlang mellett és már benn is vagyunk. A barlangban előbb egy kulcsot kell felszedni, ekkor Tyraboldtól kapunk egy üzenetet, ami segítségünkre lehet. Ha megvan a kulcs, akkor kinyílik az ajtó, ami nem engedett a mágikus tárgy hozzájutásához. A barlangban repülni is tudunk, de ez az energiát

fogyassza. Ezt a tűzgomb folyamatos nyomásával érhetjük el. A legtöbb szobában fátylák is vannak, ha ezt eloltjuk, akkor lassul a szörnyek mozgása. A 2. barlangban a tűzgomb alatt láthatatlan mozgópadió van. Ennek segítségével felvehetjük a bódont. Ha mind a három tárgynak megvan, akkor menjünk vissza a házikórnk elé és nyomjuk fel a kart. Ekkor

nézhetjük a rendkívül idétlen, de mulatságos befejezést.

Ja, egyébként Elnözést kérek mindazoktól, akiknek nem válaszoltam, de a gépet próbálom eladni.

Üdvi
Egri Csaba, Dunaújváros



C64-en lemeze sok szuper program ingyen! Ha kell valami, írj a B.B. Soft-nak és 1 héten belül megkapod B.B. Soft (Lambert Attila), Dunaujváros, Tanácsköztársaság út 10. 1/3. 2400.

A leg-coolabb programok C64-re, lemeze. Pl. Pacman, Wizard of Wor, Last Ninja III, Turrican II, Fire to be Continued, INGENY!!!, Dunaújváros, Tanácsköztársaság út 10. 1/3. 2400.

C64-re lemezen keresek klassz programokat. Tudok adni: Duck Tales, Test Drive 2-3, Last Ninja 1-3, Street Rod, Vendetta, Wings of Fury, Maniac Mansion. Back to the Future 3. Kérséket listát küldök. Komáromi Zoolt, Debrecen, Csemote u.1. VIII/53. Tel.: 27-729.

C64-esek figyelem! Kézárta keresek bármilyen biliárd és snooker programot. Várok a Pool Billiard-ot, Keresem még a Street Rod-ot is utatőzős játékot. Miskolc, Oszp.u.14. I/4. 3529. Tel.: (06-48) 60-364.

C64-en programcsere kezeltén. Pl. Chase HQ II, (86-91) stufi. Zsenter Ferenc, Budapest, Hólló Környéki út 42/A. 1119.

Hi emberek! Kell néhány új program C64-re lemezen? Pl: Viz, Eskimo Games, Atomino, mellesleg az összes CoV játék megvan! Válaszboríték ellenében listát küldök és kérek Franko Vinyay, Békéscsaba, Andrásh 18/A. 5600. Tel.: (06-56) 24-1119.

C64 II. IBM játékokat, főleg AD&D I-cseréket. Jelmondat: Kalandorok nem kímélinek, csak válszborítékot küldjétek! Címem: Kosa László, Nyíregyháza, Toldi út 64. 2118. 4400.

Manager és kalandprogramokat keresek C64-re, lehetőleg kezeltén. Minden érdeket, még a BASIC is! Ezekkívül érdekel minden új, színvonalas program. Várom a programlistát. Csere is előpótolható. Gágó Róbert, Marcali, Szabadost, XI. Térsényi út 40/B. 724. 1119.

Programcsere C64-en. Megvan kezeltén: Test Drive 1, Fighter Bomber, Diplomacy, Blood Money, Trans World. Lemezen: North & South, Golden Age, Lotus Exprit, Hugo. Keresem: Feudal Lords, Knights of England, Super Star Soccer, Glaner Szabolcs, Győr, Krausz D. út 9. 9024.

C64-re keresek lemezen és kezeltén POKER-ot megvételre. Hóllóal Balázs, Süttő, Zrínyi u. 2. 2543.

Figyelem! C64-en keresem lemezen a Supremacy Laser Squad c. játékokat, és bármilyen jó grafikus 2D Lost Patrol-st, valamint stratégiai játékokat. Csak csere érdekel. Megvan: Iron Lord, Pirates, F-14 és még sok más. Mátéi Zoltán, Zalaezergyet, Füst S. út 10. III/23. 4900.

Hi ADVENTURERS! C64-re lemezen keresem az ULTIMA (Origin) sorozat eddig megjelent összes részét (1-7). (Szerintem a VI volt az utolsó - CoVboj) Cserébe SSI és Interplay RPG-iből nekem van néhány. CONTACT: Mr. Ruby Rat, Budapest, X. Nyitra u.17/A. 1105.

Keresek C64-en kezeltén szöveges, manager, stratégiai játékokat. Pl. Carrier Command, Vektor, Supremacy, Rugby Manager stb.) csere, vagy kezeltén. Listát kérek és küldök. Válszboríték nem kell Kovács Zoolt, Közégy, Úrhajos út 23/A. 9730.

C64-es programokat keresek és cseréket lemezen és kezeltén. Irjtok! Lipták György, Békéscsaba, Bokányi D. u. 59. 5600.

C64-es és AMIGA DEMO-k cseréjél! Jelentkezzétek! Friss munkátka! (DEMOKAT) és várok. Halljátok? Tanos Krisztián from ISCH CREW, Budapest, XX. Kossuth L. u. 36. 1259. 1204.

Jeé nektek 64-esek! Magnóra programok cseréjél! Különösen érdekel a Neuromancer és a Last Ninja 2-t, valamint a Batman the Movie, Elite, végül pedig a Myth. Továbbá keresem a Night Fall 73t leírását. Wilhelm Tibor, Győr, Acy Erő u. 12. 7064.

C64 magnósok! Akinek bármilyen ADVENTURE prg-ja van, írjon! Szívesen cserélek. Keresem kezeltén a NEUROMANCER-t! Tarbai Péter, Budapest, III. Vidor u. 3. 1010.

Ha szeretnél szuper programokat C64-re, akkor írj. Listát küldj, én is küldök. Ugyanitt keresem a Sim City c. prg-ot kezeltén. Minden levélre válaszlok! Hegyháti Péter (HETYP), Budapest, XI. Nándorfejérvány u. 7/B. 1119.

Keresem C64-re a következő programokat kezeltén: Dizzy I-IV, F-14 Tomcat, Last Ninja 1-3, Duck Tales, Top Gun, King's Bounty, Iron Lord, Anyagi Attila, Szoinok, Kört út 1/3. 5000.

FIGYELEM! C64-esek! Nekem van lemez-cseréjélre amez a következők: Street Rod, Strike Fleet, Windwalker, Fish, King's Bounty, Stealth Fighter, Sunny Shine, Tusker, Dizzy-k. Adni tudom: Carrier Command, F-14 Tomcat, Sky Fox II, Pirates, stb. Varsányi Viktor, Szeged, Szent L. u. 2. 2117.

C64-re keresek szöveges, zeneszerkesztő programokat és a TETRIS nevű játékot lemezen vagy kezeltén. Mahunka Tamás, Halmajvára, Táncsics Mihály u. 17. 3273.

Figyelejteket gyerekköv! Tini Nindza Teknő-közlet. Ezekkívül még rengeteg szuper program várja cserepartnereket! Jelenközéti! Pl.: Transworld Super Cars, Creatures stb. Pál Csaba, Kiskunhalas, Alsótelep 7. 6400. Ugyanitt keresek olcsó mászódmódukat is.

C64 kezeltén Rick Dangerous stílusú mászó-közletet keresek, de más is érdekel. Amíg a készlet megvan, csak csere érdekel. Pénzeshes küldök. Nálam van a szaralag levélben várok. Palfi László, Kaposvár, Hegyvíz u. 3/B. 7400.

C64-re keresem lemeze a Spy Vs Spy IV-et, (MIR) és CoVboj valamilyen programért cserébe. Pl.: Microgopher, Heroes of the Lance, Rocket Ranger, F-19 Stealth Fighter, The Bard's Tale I-III, Duck Tales. Erdeklődni levélben: Fileg András, Budapest, XII. Tállya utca 26/B/1. 1121.

C64 programot cseréjél! lemezen és kezeltén. R.C.S. & T.T. Hajdú-böszörmény, Hunyadi János krt. 14. 4220.

C64-esek figyelem! Mindenfél program cseréje lemezen és kezeltén. Kezeltén és lemezen is majdnem minden program megvan. Irjtok! Bencsik István, Kaposváros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481 - 17 óra után.

C64-esek figyelem! Eladó a Last Ninja II eredeti verziója gyári lemezen, valamint keresek a listát lemezen és kezeltén. Mondatokát! Rosta Péter, Várpalota, Puskin út 1. 8100.

64-en szuper játékok cseréje: Creatures, Golden Age, Invest, Street Rod, Gőncző Viltár, Karrier, Erdő u. 5. 8000.

Hi Everybody! C64 lemezes keresek RPG, stratégiai és kaland programokat! Ha kell, fizetek is érte! Listát kérek! Minden levélre válaszok! Odor Zoltán, Dorog, Heine u. 16. 2510.

C64-esek figyelem! Super programok lemezen kezeltén, rengeteg programot keresek minden jó játékot. Főleg stratégiai és szimulátor. YIKES! H. Hausman László, Budapest, XXI. Cirmos u. 9. 1213. Tel.: 276-319.

C64-es kezeltés játékcseréje. Pl.: Total Recall, Last Ninja 1-3, Vektor, Mania, Golden Age, Turrican 1-2, Válszboríték, Válszboríték! Péter, Kaposvár, Hegyvíz u. 3/A. 7400.

C64 programcsere lemezen. A kínálóból: Fighter Bomber, Creatures, Golden Age, Street Rod, Pirates. Keresek: Sledgehammer I-II-t, Intro-szerkesztőt, Last Ninja III, RPG-ket is! Cím: PLEOMORF, Kecskemét, Erdő u. 5. 8000.

C64-re kezeltén keresem az Escape from Colditz, Beat, North & South, Project Firestart, Street Rod, Nacro Police, Times of Lore, Laser Squad programokat, de természetesen nem ingyen! Marosy Tamás, Budapest, XIX. Thököly út 18. 1192.

Programokat keresek C64-re, megvételre. Válszborítékot kérek! Varga Gábor, Budapest, Kerespeti út 5. 8487.

C64 színvonalas C64 játékok programokat vennék! Igényes listát kérek!!! Nyitrai Zoolt, Kiskunhalas, Vasút út 6/B. 6400.

C64-re kezeltén keresem a Shoot'em Up Construction Kit című programot. Gőrdős Ferenc, Püspöksziget, Szent István u. 20. 4150.

C64-esek figyelem! Szeretnék jó programokat lemezen, kezeltén? Akkor irjtok! Lemezen: Street Rod, Invest, Trans World, King's Bounty, stb. Kezeltén: Pirates, Defender, Sim City (mind jó). Magyar Zoolt, Bicske, Munkácsy út 14. 2090.

Keresem C64-re lemeze a következő programokat: Elvira, Star Control, Supremacy, Guadalcanal, Magic Candle, North & South. Répelyi Péter, Erd, Duna út 69. 2030.

C64-esek programcsere lemezen. Keresem jég ködben járatos programozók ismeretével, és demo-gyűjtőket. Felbolygított válszborítékban listát küldök. Keresem: Viz, Navy Seals, Night Shift, Feudal Lords, Predator 2, Zsigmond Tamás, Szeged, Szent József 14. IV/18. 9700. Tel.: (06-94) 24-270.

Keresem a Bard's Tale összes részét, és a Zak McKracken c. programot. Cserébe kínálom a következő programokat: Duck Tales, Summer Games III, Robocop 2, Vendetta, Last Ninja 1-3, Street Rod, Power At Sea, Székely Dániel, Budapest, XIII. Faludi utca 4/B. 1131.

Keresem C64-re a Hard Drivin, Test Drive III (figaz) programokat. Kínálom cserébe az Oil Imperium, D.O.C., Pirates programokat. Bázó Gergő, Diócsanak, Hészti K. u. 8. 2049. Válszborítékot kérek!

C64 és Amiga programcsere! O.K. Srácok szedjétek össze mindent és gyertek! Várok mindenkit (kezdő, haladó). Tanos Krisztián, XX. Kossuth L. u. 36. 1259. 1204. (ISCH CREW). Űzenet este tel.: 129-592.

C64-es, floppy-s programokat rendelkező cserepartnereket! Színvonalas, új programjain vannak, remélem neked is! Levélben, vagy telefonon érdeklődhetsz! Le a pénzért megvételre! Csak a pénzért megvételre! Csapó Dániel utca 41. 7100. Tel.: (06-74) 12-703.

C64 programcsere csak lemezen listát küldjél! Tamási Artúr, Ajka, Béke u. 49. II/5. 8400.

Hi ADVENTURERS! C64-en RPG, Adventure, stratégiai és manager programok cseréje, első-sorban lemezen. Szimulátorok is érdekelnek! RPG örökletek lemezen és kezeltén. Mr. Ruby Rat, Budapest, X. Nyitra u. 17/A. 1105.

Ki akarja megszerezni az Escape from Colditz, Elvira, Speedball 2, North & South (Infogrames). Víz című programokat 64-re? Szeretnék beleválasztani a következők: küldjétek el nekem! Balázs Péter, Bajt, Szabadost u. 29. 2533.

64-esek! Segítség! Irjok, akinek megvan a Curse of the Azure Bonds első oldala jól látható válszboríték! Kérek Mel Bor Zoltán, Budapest, IX. Lónyay u. 34. II/4. 1093.

Yo! Akinek 64-e van, írjon! Csere, hot játékok, még ilyesmi. Fogly'unk össze a pénzért másolatok ellen! Válszboríték nem bánárány!!! Mindenevő vagyok!!! Simon Csaba, Budapest, XI. Térsényi út 40/B. 724. 1119.

C64 programokat cserélek. Elsősorban kalandprogramok (AD&D) érdekelnek. Jelleg: Kalandorok nem kímélinek, csak válszborítékot küldjétek! Kosa László, Nyíregyháza, Toldi út 64. I/18. 4400.

Füki! Keresem 64-re: Windwalker, Carmen Sandiego, Bard's Tale sorozat, Dizzy 1-2. Listát, válszborítékot kérek! Listát küldök! Szegediék személyesen jelentkezzenek! (szombat vasárnap) Kérek Mel Bor Zoltán, Budapest, IX. Lónyay u. 34. II/4. 1093.

Keresem C64-en lemezen a Secret of the Silver Blades c. programot. Lukóczy András, Budapest, XI. Szakassz A. u. 42/A. 1115.

C64-re kezeltén keresem a Lord of the Rings I-II-III. Válszborítékot kérek című programokat. Ugyanitt utatőzős programok cseréje kezeltén. Fehér Tamás, Szentendre, Egresi út 29. 2000.

C64-en programcsere lemezen. 1-2 hetes programok is. Keresem: Toyota Celica, Uz (Yudgyat) 3. Október lemeze, a kőbort című Aránjátlat a következő címre kérek: b-gegnés Márk, Répcelak, Avar u. 6/B. 9653.

C64 TOLVAJOK! Super prg-ja... cseréje lemezen! Pl. Street Rod, F-16 Combat Pilot, stb. Válszborítékot írok át! Irj, Halmos János, Budapest, XIX. Szigligeti u. 9. I/1. 1193.

C64 programokat cserélek lemezen és kezeltén. Mindenfél program érdekel. Cím: Rákóc Csaba, Hajdúböszörmény, Hunyadi J. krt. 14. 4220.

Hi! C64 LAMER-ek! Itt vannak, szuper lemezes játékokat kezeltén! Cseréjél! Pl. Supremacy, Creatures és sok más kiváló proggy. Válszborítékot listát küldök! Bánkúti Sándor, Tabánalya, Gál I. pr. 908. 4/13. 2800. Tel.: 16-19.

FIGYELEM! C64-en keresők a TRANS-WORLD nevű programot. Ugyanitt C64 Plus/4, ENTERPRISE programcsere lemezen és kezeltén. Válszborítékot és listát kérek! Kias Ferenc, Várdozomb, Erkel sor 3. 7446.

C64-re színvonalas programok cseréje lemezen és kezeltén. Csak 89-91-es programok érdekelnek. Listát kérek! Pickarczy Péter, Kecskemét, Akadémia krt. 11. 6000. Tel.: (06-76) 47-238.

Keresem C64-re lemeze a GEOS 2.0 programcsomag teljes, lehetőleg eredeti, csak angol nyelvű verzióját. Irj meg, milyen programokat tartalmaz, mennyit ad, hány lemez, kell? Balázs Dániel, Jászladány, Bezenyósi köz 1. 8400.

C64 programcsere csak lemezen listát küldjél! Tamási Artúr, Ajka, Béke u. 49. II/5. 8400.

C64-re kezeltén keresem a következő programokat: Pirates, Ace, Laser Squad II-I, Rick Dangerous I-II, Defender of the Crown, Graphic Adventure Creator, Adventure Building S., Carrier Command, Pénzért is! Kocsis Róbert, Kecskemét, Pákozdi cs. 7. 6000.

Programcsere 64-en lemezen. A válszboríték: Beat, Navy Seals, Skull & Crossbone. Keresem az ELVIRA-t! Listát kérek, küldök. Bertók Antal, Budapest, Mátyás Kutca 34. 1181.

64-ers! Adventure-t, RPG-t, stratégiai, szimulátor cseréket lemezen! Depeche Mode kódot & szövegek is érdekelnek! Irjtok! Nem bánjátok meg! Szőke Attila, Sopron, Onodi utca 11. 9400.

C64 magnósok figyelem! Programokat cserélek kezeltén. Keresem a Space, Tat, Iddábinutis, Dizzy I-IV, World Trophy Soccer, Süss a sárkány, New York Warriors és a Víz című programok fázatát válszboríték. Póványi Zoltán, Tókomlós, Fő u. 17. 5940.

C64-es lemezes programok cseréjél. Pl.: Pirates, Invest, Hugo, Manchester United, Myth, Bad Blood, Adidas Football, Saint Dragon, Fish stb. Szabó Gábor, Székesfehérvár, Rózsa Ferenc utca 1. 8000.

64 Hardware

Sürgősen eladó egy alig használt C64 + 1541 drive + datasette + lemezek + kazeták. Irányár: 24-25.000 Ft. de lehet velem beszélni. Tel.: 1647-334 (Szécsi György, este 6 óra után)

Eladó C64 + 1541-es drive + magnó + egér + Simon's Cartridge + 6 joy + RESET gomb + MIDI Interface + 110 lemez csak lemezes játékokkal + 30 kazetta és programok + 27 szakkönyv + lemeztartó + terlepék + leírások + POKE-ok. Irányár: 44.500,- Ft. Erdéki János levélben: Irjatok az ajánlat rendkívül olcsó. **Hornig Balázs**, Komárom, Kun Béla 11. III/2. 2900

1 éves C64/II + VC 1541/II + 200 lemez + 2 joy + csatlakozók + mélyochrom monitorra. **Tamásl Artúr**, Ajka, Béke u. 49. III/5. 8400

Eladó SEIKOSHA SP-180VC nyomtató. Irányár: 10.000,- Ft. Ugyanitt AMIGA programcsere, cserealapp kb. 80-90 lemez. **Payrits Szabolcs**, Kópáhaza, Savanyúkút u. 42. 9495-

Eladó egy C64, 1541/II drive, egy db. (QUICKSHOT) joy, 80 db. lemez, lemeztartóval 30.000-ért, ugyanitt Plus4 a magnóval, 5 kazetával, leírásokkal 10.000,- Ft-ért. **Loós Attila**, Hajdúszoboszló, Nádudvari út 18. 4200

Eladó 16 állványos C64 + DPS-80 111 Commodore mátrix nyomtató 12.500,- Ft-ért. Természetesen kellekkel együtt. Ugyanitt 10 sebességű versenykerékpár 12.500-ért, vagy együtt 22.500-ért eladó. **Jakab Zsolt**, Eger, Rákóczi út 21. 3300

Sürgősen eladó C64 (régli) + 1581 floppy + magnó + 3 joy, kazeták, 20 db. lemez és újságok 30.000,- Ft-ért. Erdéki János. **Lakatos András**, Miskolc, Cserehely u. 65. 3525. Tel.: (06-48) 56-708

Eladó egy C64 + 1541/II drive + magnó + joy + kazeták + 70 db. lemez + diskbox 40.000,- Ft-ért. Ajánlatokat csak levélben! **Csizmaja Csaba**, Budapest, X. Hatház u. 22. 4/10. 1106

64-es alappegymot 128-as alappégre cseréltem. Részletes leírás és könyvtár is mellékelve hozzá. Ugyanitt számítógépes posztóerek és tartházóvegyekét is keresek! **Ormosi Zsolt**, Mindszent, Mórész Zs.u.26. 6830

Eladó C64/II + 1541/II floppy + 300 lemez tel. + 250 lemez (az original DS/DD) + 1 db. GRIFF cartridge + 3 db. joy (mikrokapcsolások). Irányár: 55.000,- Ft, vagy 1.200,- DM. **Nahát, siég rosszul váltott a márkát! - CoVBojy Réll László**, Hatvan, Oláh J. u. 1/A. 3000

Szuperolcsón eladó C64 + 1541/II + 300 lemez tel. + 100-as lemeztartó + tucat könyv + joystick + fényceruza + újságok. Ár: 30.000,- Ft. Irj meggyezünk. Bővebben levélben: **Papp László**, Ertény, Petőfi u. 177. 7093

Eladó C64 + 1541/II drive + 30 lemez és felhasználói könyvek 27.000,- Ft-ért. Tel.: Bp. 14-06-566

Eladó C64 + floppy + nyomtató + monitor + fényceruza (különb) is 35-40-ezer forintért. Erdéki János szeptember 10-án: **Hajdú Márton**, Tatabánya, Gál I.ép. 526. II/5. 2800. Tel.: (06-34) 16-875

C64/II reszettel + 1541/II drive + magnó + joystick + 30 lemez és kazetta. Keresem az F-16, F-14, F-19, F-15 szimulátorok tökéletesen működő verzióját. **Dohány Gábor** (UJZ), Mezőkövesd, Veréb u. 48. 3400. Tel.: (06-40) 12-602

Eladó C64 + magnó + joystick + 14 db. lemez tel. 13 kazetta tel. 64 kbyte-os cartridge 16 programmal és 4 szakkönyv. Mindez csak 20 ezer forintért. Nagy Gábor, Öcsényi, Rákóczi u. 51. 7143

C64/II + VC1541/II + 150 db. lemez + 2 db. (100-as) lemeztartó doboz, 4 db. joystick + SUPER HELP bővítmő modul rengeteg szakkönyvvel és újsággal együtt, lehet még egy másik lemeztartó is. Alábbi címen: **Nagy Tamás**, Paks, Arnyas u. 1. F/1. 7030

C64 + magnó + kazeták (20 db.) + 1541/II floppy + lemezek (55 db.) + cartridge-ek + irrodalom 38.000,- Ft-ért eladó. **Saralady Szabolcs**, Hatvan, Horváth M. III/11. 3000. Tel.: (06-38) 11-046

C64/II + 1541/II + 1 joystick + 80 db. lemez tel. + 1 db. egér eladó 30.000,- Ft-ért, esetleg AMIGA-ra cserélhető. **MIKE of HARD BOYS**, Hajós, Munkácsy utca 17. 6344. Tel.: 439

Údv Commodore tábor! Ha netán van közteket, akinek van eladó üzempék és olcsó nyomtatója C64-hez, írjon, vagy telefonáljon! Mindenféle információ, frizma, fórum, malutalva tudok. **Széki Csaba**, Szekszárd, Csopak u. 10. 7100. Tel.: (06-74) 13-504

C64 + SFD 1001 floppy + fényceruza + kézikönyv eladó 23.000,- Ft-ért. **Dáknokk, katonáknak árkedvezmény!** Továbbá MC 3A szintetizátor adapterrel 10.000,- Ft-ért. **Sczal Balázs**, Budapest, XI. Hígy u. 17. 1118

Eladó RESET gombos C64 + 1571 floppy + 40 db. lemez tel. egy 100-as lemeztartóval + Data Becker szakirodalom + dzszojstízek + máz. Ez mind 45.000,- Ft-ért. Erdéki János levélben: **Liktor Tibor**, Erős Dófa u. 14. 2039

C64/II + 1541/II + 3 games cartridge + DATASETTE + programok (150 lemez) + kazeták + 2 joy + könyvek + újságok eladó vagy AMIGA 500-ra cserélhető. **Ráizetéses, Gálérl Miklós**, Gy.Öy. Napos u. 11. 9011

ELADÓ! Egy C64/II (új fajta) + 1541/II floppy + 2 db. Quick Joy II + 30 lemez új és régebbi prg-ka! + szakirodalom, csak egyben 31.000,- Ft-ért. **Megéri Mórész Péter**, Tatabánya, V. Ifjúmunkás út 53. V/3. 2900

Eladó kék és fekete C64 + 1541-es drive + 50 lemez + joystick + szakkönyvek. Irányár: 32.000,- Ft. Erdéki János lehet: **Rostár András**, Sósáut, Temető út 35. 2038. Tel.: (06-96) 15-988 este 18-19 óra között.

Eladó Commodore 64-es számítógéppel floppy-val együtt olcsón eladó. Erdéki János lemez telefonon vagy személyesen: **Debrecen, Izsó u.26. 4028. Tel.: 27-431. (Gaal Péter)**

Eladó C64 + magnó + 2 db. joystick + 15 db. kazetta. Erdéki János lehet: **Hoglyk György**, Tatabánya, II. Rákóczi út 27. 2800

C64 + 1541/II floppy + Action Cartridge 6.0 + kb. 100 db. lemez + magnó + 19 db. kazetta + játékleírások 55 ezer forintért eladó, vagy AMIGA 500-ra cserélhető! **Zoboki András**, Pécs, Lánth u. 10. IV/3. 2600

Commodore 64 bépített reszetgombbal és 64'Ér DOS gyorstöltővel, 1541/II floppy drive + magnó + lemezek + szakkönyvek + joystick + TV eladó. **Fodor Szabolcs**, Tiszaujváros, Lévai út 7. 3580. Tel.: (06-48) 15-474

SEIKOSHA márkájú printer 30-35 ezer forintért eladó. Erdéki János. **Gál Péter**, Debrecen, Izsó u.26. 4028. Tel.: 27-431

C64 + floppy + magnó + 90 db. lemez + 16 db. kazetta + 120 db-os diszbox + 1 joy + 1 Super Games cartridge + Disc-Tape cartridge eladó. Ár: 40.000,- Ft. **Frank Béla**, Bp. Tel.: 1773-285 (egész nap)

Új vagy használt OC 118N típusú floppy-keresék megvételre. Olcsón más típus is érdekel. **Uyvári Csaba** és bővítmőit/újságok eladó! (FASTLOAD, DATASET, FINDER, II), Ajánlatokat, illetve érdeklődni: **Miskolc, János Ferenc B. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 84-454**, vagy a (06-46) 58-411/606 melé 6-13h között. **(Gitta István)**

Eladó egy C64/II + 1541/II + 2 joy + DATASETTE + D&T V1-S Super Games Cartridge + lemezek + kazeták. **Dr. Groza Mihály**, Békéscsaba, Vécsey 24. 4/14. 5600

2 éves C64 (reszetgomb) + magnó + 2 joystick + programok + leírások + szakkönyvek sürgősen eladó. **Uyvári Csaba**, Erdéki János levélben: **Györi Róbert**, Szabadbátyán, Gagarin út 3/2. 8151, vagy tel.: (06-22) 63-190 (egész nap)

Eladó C64 + magnó + lemez + 2 joy + Mikrotrax 1687-30/4 + Műanyag '88/10-91/14 + Data Becker sorozat + egyéb szakkönyvek. A lemezek és a könyvek (újságok) külön is! **Bérczi Gábor**, Pécs, Felsőmalom u.7. 7621. Tel.: (06-72) 26-447

C64 + 1541/II drive + 80 lemez + 20 kazetta programokkal vagy AMIGA 500-ra cserélhető. **Tegezs Sándor**, Budapest, III. Miklós u.3. V/17. 1035

Eladó MPS-801-es printer 8.000,- Ft-ért. **Ir. Buliczka Ferenc**, Budapest, XIII. Káráz u.6. 1131

Kedvező áron eladnám C-128-asomat (C-128/64 üzemmódi), 1541-es drive-val, német és magyar nyelvű szakirodalommal. Továbbá Commodore-hoz magnó (kazettán) programokat, egereket, C64-hez hangszigetelőt is eladó. **Hartmann Péter**, Budapest, II. Felsőzöldmáli út 54. 1025

Eladó egy C64 + 1541/II drive + 100 disk + magnó + 3 kazetta + diszbox + 1 joy + szakirodalom 30.000,- Ft-ért. **Kiss Balázs**, Gyömréz, Váci M. 1. 2013, vagy tel.: (06-26) 25-941

C64 tulajdonosok figyelem! Eladó új, alig használt magnó, programok + 2 db. joy. Sürgős! **Méh Gábor**, Veszprém, Landler Jenő út 5/1. 5200

C64 + floppy + kb. 100 lemez + magnó + 15 kazetta + sok szakirodalom Amiga 500-ra cserélhető. Minden megoldás érdekel. Amig ajánlat nem érkezik, addig floppy-n szuper programokat keresek. **Wiegert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs.u.28/A. 5500

Eladó C64/II + VC 1541/II + 200 lemez + 2 mikrokapcsolós joy + könyvek. Erdéki János. **Tamásl Artúr**, Ajka, Béke u.49. III/5. 8400

Eladó 1 éves megkímélt C64, 1541/II drive, 4 lemez + 1 joystick + 200 lemez + 20 kazetta. **Tamas, Budapest, V. Váci utca 78-80. IV. 1056**. Tel.: 118-2586

Eladnám 1530-as magnómát csatlakozóval (esetleg külön) jó állapotban. **Rákóthéti: C64, Plus4/A, C16**. Irányár: 2.500,- Ft. Jól járás, ha meggyezünk! **Árvai Zsolt**, Szerencs, Kilián tér 21. 3900

C64-hez bármilyen floppy-keresek... Minél olcsóbban! **Jakab Ferenc**, Budapest, XVIII. Vasút utca 20/B. 1188

Commodore 64 + magnó + 3 db. joystick + 8 db. kazetta + 1 db. cartridge (7 program) + 5 db. felhasználói kézikönyv eladó. Irányár: 18.000,- Ft. **Szilyágyi Antal**, Izsaszeg, Erő utca 7/A. 2117

Amiga

AMIGÁSOK! Programokat cserélnék. Főleg felhasználói programokat keresek, de a játékok is szívesen cseréltem. Listát kérek és küldök. **Hartmann Péter**, Budapest, II. Felsőzöldmáli út 54. 1025

Keresek AMIGA-ra NYÁK tervezőt és zenei demo-kat. **Ir. Buliczka Ferenc**, Budapest, XII. Káráz u. 1131

AMIGA játékok! Főleg demo-k kellenének! Listát küldjétek! **Byel Mike of Hard Boys**, Hajós, Munkácsy utca 17. 6344. Tel.: 439

AMIGA programokat cserélek. Keresem a Gold of Zecca, az Impossible Mission II, és a Blood of the Drac. című programokat. **Serbák Lajos**, Budapest, VII. Izabella u. 27/B. F/5. 1073

Egy AMIGA hálózatot szeretnék Magyarországon kialakítani! Aki érdekel, írjon az alábbi címre (válaszbortokot mellőlkéjétek)! **Mátys György**, Pásztó, Kishegy u.35. 36600

AMIGA 500 bővítmő, külső meghajtó (3.5"), játékok és original lemezek együtt és külön is eladó. **Válaszbortéket listát küldök**. If you would contact them write to: **Forczek Sándor**, Budapest, III. Babó N. u.12. 1039

AMIGA-sok segítétek! Várom annak az AMIGÁS-nak a levelét, aki hajlandó egy általam küldött kazettára AMIGA zenéket felvenni! **Adorján Tamás**, Sümeg, Magyar Fúta 6. 8233

AMIGA felhasználók figyelem! Keresem a Bear, illetve a Fish-féle utility diszkeket! Kommunikációs és egyéb felhasználói programok is feltétlenül érdekelnek! **Kovács F. László**, Dunaujváros, Kulich Gyula u. 5. F/2. 2400

Eladó AMIGA 500, 512 kbyte-os bővítmő, 3.5"-os külső meghajtó, 3.5"-os lemezek, joystickok, szakirodalom, egyéb tartozékok együtt vagy külön is. Ár meggyezések szerint. Vannék IBMAT 286-os gépet, esetleg az AMIGA 500 alappéket elcsélném. **Cim Agárdi Tibor**, Kecskemét, Dankó P.u. 37. 6000

Hi Gyus! Keresem AMIGA 500-ra az összes MADONNA-val kapcsolatos programot, demót, minden érdekel. **Payer András**, Budapest, XVI. Park u.16. 1611

Keresem a NewIO V3.0-t, illetve a NewIO Drucker V2.0-t. Felbőgézett választórok...-> lista (550 dík). No beginners, please! **Kárpáti Zoltán**, Kecskemét, Buguzonyi utca 8. 2/5. 6000

AMIGA-kat keresek! Vagy régi RPG vagy stratégia programokat, akár pénzért is, de csere is érdekel. **Válaszbortékok előnyben!** Listát küldj! **Glatfelder György**, Veszprém, Zrínyi u.15/c. III/B. 8200

Eladó AMIGA-hoz PHILIPS 8633 RGB monitor. Tel.: Bp. 252-522/190 melé (Wild Zoltán)

Sziasztok AMIGÁSOK! Kinek van sok jó programja, az hívjon fel Csak Budapestiek hivjának! Tel.: 1773-285 (Béla)

AMIGA programok cserélek. Sok új programom van. Listát kérek, és küldök. **Szauer István**, Budapest, IX. Ráday u. 40. I/7. 1092. Tel.: 1371-061

Eladó 1 db. 2 hónapos alig használt AMIGA 500-as német nyelvű szakirodalommal. Erdéki János lehet: **Székely Barnabás**, Székesfehérvár, Széchenyi u.41. VII/23. 8000

Contact with BORSA KOPASZ / ROYALTY, Budapest, Pf.: 44. 1680. (Coders, Gtman, Musicman kerestetik!)

Programok! AMIGA 500-on. **Válaszbortéket listát küldök**. Keresem a Preferences Manual (Hardware Manual) c. könyvet magyarul. Természetesen pénzmagyar cserébe! **Tóth László**, Kecskemét, Enekes u. 28. 6000

Plusi és társai

Szereték az Adventure játékokat, és Plus/4-ed van, akkor írj nekem! Inyger cserélem; **Bosszu**, **Időregész**, **Gremlins**, **Végzet** **Kristály** stb. **Válaszbortéket**, és választókat! **Németh Gábor**, Vécsey, Arany J.u.35. 2210

Keresek Plus/4-re RPG-t a BT.III-on kívül és Plus/4-es contact-okat! **Vértes István**, Gód-Felső, Felszabadulás út 228. 2132

Keresem a TARZAN utolsó demo-ját! Továbbá keresem olyan ember jelentkezését, akinek megvan a jelenlegi legjobb Plus/4-es csip, a Tern-i/úsí összes programja. **Bimányi Roland**, Jászórák-szék, Tűzép sor 8/A. 5/12. 4860

Plus/4-re keresem lemezen: Borrowed Times, Tass Times, Új Vadnyugát 1,2, Bard's Tale 1-3, Bossza, Időregész, Defender of the Crown, Dark Side, Twin Kingdom W.2., Test Drive, Cserébe: The Jet, Flight Simulator, ELITE, Driller, Total Eclipse. Pénzért másókkal nem tárgyalok! **Kozma Gábor, Ménkerék, Achy, 19. 5726.**

Plus/4-re keresek bármilyen típusú rajzoló programot. Főleg azok irjnak, akiknek az van. Egyáltalán cserélek is. Lista előny. **Szabó Sándor, Mezőberény, Szent István u. 4/B. 5650**
Ezra ajánlat: László egy C16 (60676 bytes), magnó, Györgyök, programok + 1 joystick kábel. Ja, a gép 2 évös és keveset használt. Ár: 11.000,- Ft. **Sürgősi! Stiller Mátyas, Budapest, Tarló u.25. 1104. Tel.: 127-04-34**

Eladó egy C16 (64 kbyte) + magnó + joystick + kb. 300 db. program + felhasználói könyvek. Ár: 15.000,- Ft. **Nagy Sándor, Budapest, XXI. Pál utány 16. F/2. 1214**

HEY-HO Lamers! Megjelent a TERRORISTS gondolatébresztő a Dark Side, Total Eclipse 2, a Gordian Tomb, Iron Three, Időregész, Zombi, Avilág Úra stb. Ezeket és a Terror News részeit keresheted: TARZAN/TIT, Terror News Szerkesztőség

Eladó egy Plus/4 9.500,- Ft-ért. A végvétel 2.500,- Ft-ért egy új magnót is szerzek. Na igényt, Gépemmel, programok és játékok mintegy 250 programot is adok. Erdekldni lehet: 1-731-642. **Szabó Árpád, Budapest, XIII. Párkányi u. 46. VIII/47. 1138**

Keresek főleg stratégiát de jóhet RPG, szimulációt, Iron Three, Időregész, Zombi szimulációk, és kalandorok kíméljenek! Cseré: Spy Vs Spy 3, Elite (PIGMY) I,II, Head Over Heels... Keresek: Robin of Sherwood leírás. Listát kérek-küldök. Keresem a CoV 1-et dupla áron is! **Baktai István, Mezőkövesd, Mátyas király út 177. 3400**

Legújabb Plus/4-es programok cseréje lemezen és kazettán. Keresek grafikus konverter programot. **Tóth Ákos, Békéscsaba, Andrássy út 11-17. IV/20. 5600**
Sürgősen eladó: kitűző állapotban lévő C Plus/4 + magnó + 1 db. C-ick Shot joystick + kb. 300 program + könyvek (játékfelirásokkal, POKE-okkal). Ár meg: 7 évés szerint. **Rákó Róbert, Debrecen, Izsó u. 11. B.lph. II/5. 4028**

Commodore Plus/4 magnóval eladó. Tel.: 277-0973 bp. (Bergencs)

Plus/4-es gépemet magnóval eladnám, vagy C64-es floppy-ra cserélném. **Alpari Péter, Vác, Széchenyi u.3-7. 2600**

Keresem kazettára, Plus/4-re a D.O.C., Barbarian 1,2, Mercenary 1,2, Hobbit és a Wizard of Wor c. programokat. Pénzért is! Over Kill Soft, Mesztregnyó, Ladi J u.31. 8716

Eladó C Plus/4-es számítógép, magnó, joystick, 12 kazetta programokkal, sok szakkiródatom. Ár meggyezés szerint. Ugyanitt C64-es programcsere lemezen. **Végh György, Budapest, III. Lajos u.144. 1038**

Plus/4-re színvonalas prg-okat cserélek. Szeftők kíméljenek! **Biró Balázs, Kismaros, Szokolyai út 92. 2623**

Keresek Plus/4-hoz használt, de jó állapotban lévő 1551-es lemezeghatót olcsón, artól függően lemezekkel, vagy ráfizetéssel magnó + 13 kazettára cserélném. Áránlatokat kérek. **Baktai István, Mezőkövesd, Mátyas király út 205., 3400**

Plus/4-es programcsere kazettán és lemezen. Frits anyagok nagy választékban! Minden levélre válaszolok! 3 vagy 4 bites digitálizáló hardware és különféle zeneszerkesztő programok érdekelnek. **SZAKI, Budapest, Pf. 88. 1683**

Plus/4-es programokat cserélek kazettán. Listát kérek és küldök. A választásból: Revs, Atomix, Terra-X, Dinamik, Hexenküche, Spv Vs Spy 3 stb. **Csepányi László, Putnok, Vásártéri út 8. 3630**

Plus/4 programcsere lemezen. Pénztagalom kizárva. Cserélepek 230 prg. Köszk: Bard's Tale III, Time Times, Revs, Elite (PIGMY), Head Over Heels. Keresek —FOX-okat, szimulátorokat. **Szabó Balázs, Karaközörcsök, Kossuth u.50. 8491**

IBM PC

Hi Gyere! IBM programok cserélek cserére. Listát kérek és küldök. Vissza kíméljenek! **Baranyai Tamás, Mosonmagyaróvár, Schönherzt u.5/B. 9200**

IBM PC-re keresek virusokat! Akinek van, küldje el a számomra, 5.25"-os lemezen, amit a virus átvételre után visszaküldök. **Joles Péter, Monor, Helyettes u.45. 2313**

Sürgősen eladó egy TOSHIBA T3100-es IBM AT kompatibilis LAPTOP (640K RAM, CGA monitor, 3.5" drive) (720K), 10 MB winchester). Irányár: 110.000,- Ft. **Pálkás László, Monor, Helyettes u.45. 2313**

IBM PC-re programokat cserélek. TETRIS-eket keresek! Cserébe Prince of Persia-t és más jó programot tudok adni. **Simon Géza, Zalaegerszeg, Becsali u. 62/A. Postaládá: 86. 8900**

Programcsere IBM PC/AT-n. prggy:ajm: pl. Larry, Elite, Prince of Persia, Sim City, Grand Prix Circuit, Indianapolis 500, A-10 Tank Killer stb. Keresem: Sierra On Line prg-okat, M-1 Tank Platoon, Monkey Island, F-19 Stealth Fighter, zeppelink, TD III, O.G., prg-akat, és egyéb szimulátorokat. Irj! **Rozgonyi Ádám, Tiszaujáró, Szent Lúci 2/3. 6/3. 3580. Tel.: (06-49) 14-714**

IBM PC/XT-re játé- és felhasználói programokat keresek! **Pállos László, Kaposvár, Hegyi u.3/B. 7400**

IBM XT-n szuper programok cseréje. Pl. Prince of Persia, Defender O.T.C. **Gönczö Viktor, Kecskemét, Erdő u.5. 6000**

Programcsere AT-n Játék- és felhasználói programok. Sierások kíméljenek! **Lehoczy Péter, Bék, Hősök tere 12. 2653**

IBM AT-ra cserélnék felhasználói és játé- programokat. Listát kérek és küldök. **Papp László, Ertény, Petőfi u.177. 7093**

Egyéb

Keresünk az NBS'n'LOD coop tagjai közé génytű zenészeket. Irj! **Talabó NBS and LOD, Budapest, XVIII. Szalató u.17. 1182**

Hi Crackers! CRACKEREK jelentkezését és munkáit várom! Hozzunk össze egy jó kis csapatot! Minden levélre válaszolok. Várom leveletöket! **Byel Tanos Krisztián, from ISCH CREW, Budapest, XX. Kossuth U.36. V/59. 1204**

Cov 1. és Cov 2. számot vennék dupla áron!!! **Kovács Béla, Ajka, Tanácsköztársaság u.22. 14. 8400**

ZX Spectrum 128/48K és IBM programok nagy választékban. Listát várok és küldök. Irj. **Zalavari Miklós, Győr, Ipar út 100. II/7. 9027**

ENTERPRISE 128 magnóval, kazettákkal eladó, vagy Plus/4-re cserélhető (magnóval). Irányár: 13.000,- Ft. **Blahut Péter, Békéscsaba, Andrássy út 18/B. 5600**

ATARI 1340 ST programokat keresek véltre és cserére is! **MIKE of HARD BOYS, Hajós, Munkácsy utca 17. 6344. Tel.: 439.**

SPECCY-DOS felhasználók levelet várom, tapasztalat és programcsere céljából. **Horváth Vilmos, Ikervár, Kossuth 3. 9756**

ENTERPRISE + floppy eladó. **Racsok Zoltán, Nyiregyháza, Kassa u. 1. 4400**

ENTERPRISE programokat cserélnék kazettán! Ha kell program, akkor felveszem, amit akarsz ingyen! Ha nincs cseréprogramod, akkor is! **Széd Sándor, Győr, Kötsz-Veszprémi út 40. 9028**

Nyomatott áramkör-lap tervező programokat keresek C64-re, Plus/4-re, vagy IBM PC-re! A programokért cserébe lemezek C64 játékokat tudok adni, vagy pénztér megvenném. **Fejes Gábor, Karcag, Hirtalaj 13. 5300**

Japán gyártmányú videomagnót (csak lejátszó, jó állapotban lévő), C64-hoz, vagy C128-hoz kapcsolható printrer cserélném. **Kovács Balázs, Pápa; Lenin pr. 18.ép. II/2. 5600**

Keresek elősorban Amigás és egyéni hívőjeles rádióműveket, akik packet-rádióval is foglalkoznak. Üzenetet a HG3FAV BBS-ben is fogadjak! Cím: **HA4WV, Kovács László, Pápa, Köcsög utca 17. III/3. 1030**

ZX Spectrum (48K) eladó speciális tartozékokkal + játékokkal, vagy Amigára cserélhető értékegyeztetéssel. Cím: **Streit János, Békéscsaba, Aulich u.3. 5600**

Keresem a VC 1541-es lemezegység programcsere című könyvet. Kérem, akinek mar nincsen rá többlet szüksége, az írjon nekem! **Caufi István, Egervár, Szabadtság utca 4. 8913**

ENTERPRISE 128 + magyar nyelvű szakkiródatom + játékpogramok + magnó eladó, vagy C-128-ra cserélhető. **Köcs Lászlóné, Ozd, Vasvári út 87. 3/1. 3600**

Uj program-csere KLASZB alkut!!! Belépés egyetűs 500,- Ft. A választékából: LN3, Turmican 2 stb. Törjék le a pénztér másolatát! **New Pirates, Péti Csaba, Kiskunhalas, Alsótelep 7. 6400**

Keresem a Last Ninja II leírását C64-es gépre. Címem: **Nemeth Péter, Budapest, IX. Ráday u.34. 1092**

Áron alul eladó 1 db. VIDEOTON dupla-deck, 1 db. Videoon Recorder, 2 db. Videotón hangfal, és 1 db. DL 101 típusú lemezjátszó. C64 programokat is cserélek! Erdekldni lehet: **Szakály Balázs, Sopron, Kőrösi Cs.S.u.9. 9400. Tel.: (06-99) 26-024**

SAM Coupé és ZX Spectrum programcsere lemezeket, 571-es kazettákat. **Szabó Krisztián, Siktos, Sávány tér 33. 7800. Tel.: (06-73) 21-641**

18 sebességű hegyi kerékpárt elcserelnék. C64-re vagy magnóval, vagy 1541/II floppy-val ráfizetéssel. A kerékpárhoz fél éves garancia van! **Nádasy Haba, Dunaujáró, Római 43. 6/4. 2400**

Eladó 1001/1/5. 2 db. hardverhibás Quickshot II. Ugyanitt AT programcsere, listát kérek! **Lehoczy Péter, Bék, Hősök tere 12. 2653**

Eladó ENTERPRISE 128K + magnó + prg. ok. Ár: 14.000,- Ft. Cseré is érdekel! (C64/II + magnó + 8 kazetta, vagy C64/II + magnó + 8 kazetta + 1 joy). **Farkas Zoltán, Jászberény, Kinizsi u.30. 5100**

C64-re régi és új sikerprogramok, kazettára, reklám áron. Bélyegget kérek. **Bánfi Vilmos, Pécs, Egri Gyula u.10. 7632**

A legújabb és legolcsóbb programok eladók C64-re! Kazettán: Supremacy, Last Ninja 3, Graphic Adventure Creator, Pirates, Betrayal. Lemezen: Elvira, North & South (Infogrames). Ugyanitt eladó original 1541/II-es lemezegység 13.000,- Ft-ért. **Halmi Botond, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400**

Olcsó, és új C64 játékpogramokat, valamint árendingényes egységcsomagokat adok el kazettán. **Horváth Lajos, Pápa, Vajda Péter út. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239**

Commodore C128/64 gépre felhasználói, demo és játékpogramok cseréje, eladás. Programjaim száma: 8200 db. Ebből lehet választani lemezen és kazettán. Cím: **Járóka László, Budapest, XIV. Adria sétány 6. L/1.2. 1148**

C64 + magnó + 9 kazetta + 2 joy + 1 cartridge + 3 szakkönyv eladó: 19.000,- Ft-ért! Cím: **Hupka Csaba, Richard, Százhalombatta, Irinyi János út 9. II/5. 2440**

Eladó C64 + 1541/II floppy + magnó + cartridge + 2 joy + könyvek + 130 lemez és 470 kazettás program 40.000,- Ft-ért. Cím: **Kiss Zoltán, Pécs, Kőrö u.23. 7634**

Akció! AMIGA 500-hoz (V 1.2 - 1.3)-hoz 0.5 Mbyte-os bővítő óra nélkül postal utánvétellel 3.590,- Ft + 25% AFA eladó, **Fekete Károly, Buják, Lakótelep F/4. 3047**

C116 /64 kbyte-os magnóval, 2 joystickkel, programokkal, könyvekkel eladó 7.999,- Ft-ért, **PHILIPS zöld monitor 5.999,- Ft-ért. Együtt csak 11.999,- Ft. IBM PC programcsere! Kulcsár Gábor, Budapest, XIII. Hajdú u.15. 1139**

Plus/4-re elkészültek a következő programok: Dark Side, Total Eclipse 2, Superkit Copy 1551 (100,- Ft adathordozóval), Bard's Tale II. (200,- Ft lemezzel). Cím: **Csordás Zoltán, Balassagyarmat, Bercsényi u.3. 2660**

C64, C128 CP/M programok eladók 60 Ft/lemez + postaköltség áron, lemezzel együtt. Megfelelő cserelap esetén cserélek is. Válaszbortékert listát küldök. **Kopács Lajosné, Budapest, III. Vízimolnár u.2. X/95. 1031**

Úgy utalom a szeptembert! (Igaz, hogy még csak augusztus van (azt is utalom, nem vagyok válogató), de a szeptembert már előre utalom!) Az ember vídában, kipihentén megtr Balatonról, levakarja magáról az angolnákat és benyit a kis szobájába. Aztán ráomlik a polc... Most itt állok térdig leveleiben és kezemet az ég felé emelve kérdelem: "Most ezt miért kellett?!" A bosszúmtól persze senki sem menekülhet, különös tekintettel a CoV 15 borítóján szereplő rejtvény áldozataira (ez volt a leggyakoribb téma nyáron). Amikor megkaptuk azt a borítót, én is feltettem azt a költői kérdést, hogy "Figyeli, Jóska, a kör nem csak 100°-ból áll?!" — meglepetésemre azt válaszolta, hogy 360°-ból. Na persze gyorsan kivágtam magam a kínos helyzetből és tovább érdeklődtem: "Akkor miért csak 320 lett? Levontad az ÁFA-t?" Mire ő vigyorogva azt felelte: "Nem. Azért lett 320, hogy legyen miről levelezned..." — szóval veie is meg vagyok áldva... Nem baj, úgy vettem, hogy minden levélről megfejtette a rejtvényt és mindenkinek kiarsóltam egy CoV Évkönyv előfizetési csekket...

Egy Évkönyv megrendelő...

Hello CoVboy!

A múltkori CoV-ot olvasva meggyőződtem róla, hogy a CoV Évkönyv nélkül nem lehet teljes az életem! Ezért azt hiszem rendelék is egyet. Küldjél már nekem egy olyan előfizetési csekket, idé, csekket, vagy valami színes postai utalványt, mert CoV Évkönyv nélkül itt döglök meg, és akkor a lelked a halálomon szárad. (Nahát, az én lelkemnek már úgyis mind-egy... — CoVboy) A csekk lehetőleg legyen: 1. kitöltve, 2. megcímezve, 3. kifizetve — ennyi azt hiszem elég is, sőt, nem baj, ha csak a bizonylatot küldöd el, hogy kifizetted, mert nem szeretném, ha átvérnél. Nem bántom azt sem, ha az Évkönyvet a kifizetett csekkel együtt küldöd, de lehetőleg ajánlja, nehog elvessen. Ha esetleg ez az egész eljárás bonyolult lenne, akkor küldd csak az Évkönyvet, a csekkről lemondok, de ebben az esetben két nappal előtte díszítáviratban értesíts az érkezéséről (jobb, ha az ember felkészülten várja az ilyet).

Valami olyasmit hallottam, hogy a Balatonon nyaralál. Aha, most már értem, miért volt az a tömeges angolnapusztulás. Te is? Na jó, még írhatnék, de inkább befejezem, a csekket ne felejtés el, és viszlát!

COVBS QUESTION: Mikor alakult át a CoV hivatalosan is tehenészeti szaklappá? Én úgy is megvénem, mert van egy kutyám. A 'Szarvas és egyéb marhák Évkönyve' c. kiadványt az otthoni címre kérem!

KLEIN ANDRÁS, Veszprém

CoVoy: Tízeltt Levélről! Remélem, válaszon még az éiók sorában találja (ha elkéstem volna, akkor sietek teregetni a lelkem az Ön elműtára). Ez a csekkes mizéria, amit volt kedves felvetni, ugyan egy igen eredeti kivételzése az Évkönyv megrendelésének — mégis én úgy érzem, hogy valahogy olyan távolinak, a földi valóságtól elirugaszkodottnak tűnik ez a dolog... De mivel az Irgalmas Nővérek apácarendet rólam nevezték el, természetesen teljesítettem a kérését. Sajnos a hatékonyági mutatóm újabbán 67%-ra esett vissza és emiatt a csekket csak kitölteni és megcímezni tudtam. (1/3% bonust adtam magagnak, mert el is küldtem.)

Mivel a munka oroszánrészt ezzel magamra vállaltam, valószínűleg Önnek már igazán nem okoz különösebb gondot az apróság, hogy azt a 249,— Ft-ot befizesse...

Az angolna-vád ellen tiltakozom. Az aztán már tényleg nem én voltam! Soha nem írtam levelet az angolnáknak... Igaz, hogy voltam Balatonon és egy alkalommal komolyan fontolóra vettem, hogy ha már egyszer itt vagyok, akkor például megmártóztathnék — de mivel nagyon nehéz volt felállni onnan, ahol üldögéltem (éppen egy újabb "feladat" érkezett), ezt a gondolatot gyorsan elhessegettem magamtól és a só... a feladatra koncentrártam. Azt ugyan tudom, hogy "mitől döglik a légy", de arról fogalmam sincs, hogy mitől döglik az angolna...

Jé!

Hi CoVboy(M)!

Gyakorló anya révén elég furcsának tűnhet, hogy a lapjoknak/lapotoknak frok. De szerintem "tök haláli", legalább is a fiam szerint (ő mondanom sem kell, hogy állandó olvasójuk/tok). Én megmondom őszintén nem tudok számító gépezni, tehát csak csodálni tudom azokat, akik ezt egyáltalán (és nem akármilyen szinten) művelik. Bevallhatom, hogy csak a CoVboy postát szoktam olvasni, de az egyszerűen fantasztikus (még a férjem is szereti!). Most zárom soraimat, és hogy a fiam szavajárásával éljek: "Na, csá!"

Ui: A fiannak be ne áruljátok, hogy lopom a lapját! (Jó. Akkor a konspiráció végett nem írom ide a nevet — Strilitz)

CoVoy: Örömmel hallok, hogy 'oktatási segédanyag' után már családi lap is letűnt. Azt azonban nagyon nem szeretném, ha a 'CoV-lapás' miatt megbomlana a családi béke. Ezért áthidaló megoldásként küldtem két éves CoV-előfizetési és három Évkönyv-csekket. (Ez az új design: családi csekk! Csekk-mett...)



Amiga's Quest (Search for Anubis)

Dear Mr CoVboy!

Most (több igen tisztelt levélrőhoz hasonlóan) nem fogok nyavalyogni/édelegni az újságoton, se dicserni/pocskondítani a konkurrenciát. Ellenben elküldök egy játékleírást.

(Ja, mielőtt belekezdnék, a hirdetésemem, amit már elküldtem, majd valamikor... Thanks. De ezt most hagyjuk és térjünk vissza a játékhoz...) Nos, ezt a megageme-et a híres Sierra on Line magyarországi leányvállalata készíttette (stílusosan: 'lortbogyó on Line'). A nagy magyar érdeklődésre való tekintettel a közkedvelt Leis:re Suit Larry egy magyarországi kalandját számítógépesítették meg. (A közérthetőség kedvéért most hősünk mondjuk: Leisure Suit Gyula). A játék címe — hogy egy másik híres sorozatot is belevonjunk —: "AMIGA'S QUEST". Mindjárt meglátjuk, miért... Tehát vágjunk bele!

Hősünk boldogan élt otthonkájában, amit a közhangulat alapján akár Nontoday-szigetnek is nevezhetnénk. Egy hűtő oszterme még a boldogságnak: a jó öreg C64-ese helyett szeretett volna egy igazit. Egy nagyot. Egy 512 Kbyte-osat. Egyszóval: egy Amigát.

A játék kezdetén hősünk szobájában el és HALALOSAN unatkozik. Rádásul még mellege is van. Nem messze tőle található C64-ese, amit megpróbálhatunk bekapcsolni, de hősünk erre közli hogy már ezt is HALALOSAN unja. Az igazira vágjuk. Az IGAZIRA. Először is nézzük körül hősünk szobájában. Elég nagy a rendtelenség, az egyik sarokban egy halom C64 disket láthatunk, a másikban a bériérett. A diskeket hagyjuk (hősünk már közölte, hogy unja), inkább vegyük fel a bériérett. (1/53) Menjünk ki az ajtón, le a közelben lévő buszmegállóba. Nézzük meg a menetrendet (LOOK AT MENETREND), majd nézzük meg az órákat is (LOOK AT ÓRA). Aha, szóval fél óra múlva jön busz! Aha. Várjuk ki a háromnegyed órát, majd szálljunk fel a buszra (GO TO BUS) (2/53) Szálljunk le a végállomáson. Itt többféle üzletet láthatunk, amit lakóhelye közelében nem találunk (újságos, Kézért stb). Hősünk Káposztásmegyer 2-n lakik. A Kézértet hagyjuk, vegyük célba az újságost. Az újságtól vegyünk három, azaz 3 újságot. (5/53). Hősünk most igazságos hangulatában van, bár az újságos kicsit furcsán nézett hősünkre. A három újság neve: CoV, 576 Kbyte, Computer Mánia. Lapozzuk most bele a Computer Mánia című újságba. Egyszer csak hősünk szemek megakad egy jó nagy hirdetésen: "Anubis". (felelte egy nagyon jól sikerült ló (?) képe lát-



ható.) "Amiga tartozékok kínálat" Hmmm, hát ez very interesting, hiszen az egyik helyen ezt láthatjuk: Amiga 500 — 53.900 Ft. Ez ugyan egy kicsit drága, de mivel hősünket nagyon érdekli ez a hely, elhatározza, hogy elméz ide. Rádásul még (?) a cím is oda van írva: "Ferenciek tere 4-8 II. em." Hát ez nagyon jó! Hiszen azt nagyon jól tudja hősünk, hol található a Ferenciek tere. (Még akkor is, ha a tér névátváltozáson ment keresztül — hősünk ugyanis hisz a demokráciában, bizakodó és reménytelis.) **(Hát ez roppant érdekes: éljen soká legdemokratikusabb vívmányunk, a névváltoztatás! — CoVboy)** A gyengébbek kedvéért azért az újságban található a tér régi neve is. Minden klafol. A hirdetők még erre is gondoltak. (Egyébként arról elfelejttem beszélni, hogy két csikót láthatunk a képernyő szélén: az egyik a folyadékszint, a másik a hőmérő. Az előbbi mutatja azt, hogy hősünk mennyire szomjas, a másik a hőmérsékletet, ami most éppen 38°C.) Mondanom sem kell hogy ez az utóbbi az, ami nem változik. Tehát szálljunk fel a villamosra, majd szálljunk át a metróra (6/53, 7/53) Már itt is vagyunk a Ferenciek terén! Na, most kezdődhet a Quest! Ugyanis az általunk ismert Ferenciek terén, nemhogy Anubis, de 4-8 szám sem található. Tehát hősünk először is kétszer körbefutja kissé (még csak kissé) dühösen a Ferenciek terét. Jégbűbe, Párisi udvar, Cipőbolt, Ékszerbolt — Anubis semmi. (A folyadékszint közben vérszenen csökken.) Hősünk egy-két "Oh you son of a..." felkiáltás után gondol egyet és benéz a Párisi udvarba. Némi bolyongás után találhatunk egy Grundig szaküzletet, ahol kérdezhetünk az Anubisról (ASK ABOUT ANUBIS!) Bár az eladó közli, hogy a bűdös életben nem hallott róla, azért kapunk érte egy pontot (8/53) Aha! Tehát hasonló jellegű üzletben kérdezzünk! Menjünk el a környéken lévő Keravillba és kérdezzünk újra az Anubisról (ASK ABOUT ANUBIS) Ismét kapunk pontot (9/53), bár az eladó (ismét) egy szót nem tud róla. Most már azonban azt is hozzátesszi, hogy már más kutató hősök is jártak erre... Azonkívül még azt is elárulja, hogy kérdezzünk a környéken lévő Otortérben. OK boy, indulás! Bár nem árt benézni a környéken lévő Jégbűbe egy kólára, hogy a folyadékszint növekedjen. Tehát nézzünk át az Ofotérte és kérdezzünk az Anubisról (ASK ABOUT ANUBIS). (10/53) A kicsit furcsa színránylatot öltő és kicsitgő eladó szintén beszél a már erre járt kutató hősökről és közli,

hogy szintén tud semmit arról a "... Anubisról. Hősünk szíve azonban tele van bátorsággal (más szíve meg mással...) és folytatja a kutatást. Jónéhányzsr körbejárja a környéket, és időközben észreveszi az utca nevet: Károlyi Mihály út 3-7. Aha. Hősünk kicsit furcsának találja, hogy Ferenciek tere 3-at már a túldolalón is látott, de hősünk a kicsire nem ad... Ezeket az épületeket (helyeket) látjuk: egy templom, egy vállalós tárgyú könyveket, képregyeket, csese-becsekét árusító bolt, egy udvar (Ferenciek udvara — szintén vállalós helynek látszik), egy vendéglő, egy könyvtár, egy antikvárium, az Ofotér, egy Közért stb. Anubis azonban egy darab sem... Hősünk feje ekkor már kezd hasonlítani az Ofotértes eladóhoz, de most elkezd gondolkodni. Ritkán szokott, de ez most kivételes helyzet. Nézzük csak: melyik a legkevésbé valószínűtlenebb hely? Végül hosszas gondolkodás után hősünk az udvart választja. Hiszen itt több üzlet is van! Kicsit furcsa ugyan a vállalós közelség, de hát már mondtuk, hogy hősünk a kicsire nem ad. Benéz az udvarba. Mondanunk sem kell hogy Anubis egy szál sem. A legutóbb játékos ekkor nyúl a reszt gomb felé... Hősünk azonban mielőtt kilépne az udvarból hirtelen megérezsél hátrányt és ezt a papírost látja: "Anubis: hardware + software stb. II. em." (11/53) MEGVANI! Kicsit furcsa ugyan a hely, de hát... (ezt már ismeritek!) Menjünk fel a másodikra és némi keresgélés után is csak egy koszos ajtó, és rajta egy papírost látunk: "Anubis: Örömmel közöljük látogatónkát, hogy most megnyílt üzletünk címe: ORS VEZÉR TER (KÁRÉPESI ÚT 63/B) (!!!!!!) Még ezt látjuk zárójelben: "SZU" — ez valamineg ugyan emlékezett minket, de nem értjük mi köze hozzá... Most hősünk egyébként TELJESEN kiborul. Olyan fajta káromkodásoknak használ, amiket még eddzigettedeknek sem fordítottok le. A papír tartalma egyébként tal'ni fordítható le: "Gratulálok kedves játékos hogy idáig eljutottál. Bonus 50 points! Nem volt semmi. Csak épp itt nincs semmi, úgyhogy ha valamiféle Amigásdit akarsz látni, akkor mehetsz az Őrs vezér tere (SZU(?))." **(Nem lehet, hogy ez valami password, amit a második rész fog kérni? — CoVboy)** (Mindenesetre (51/53) Aki 53-at akar az menjen el az Őrsre és kérdezze meg, hogy mi a fene az a "Szójetunio bemutatja" a bolt tetején. A játék végén mindenesetre a szokásos "CONGRATULATIONS... bla-bla-bla... The end" Ezután még ezt is láthatjuk:

"Ismét győzött az értelem." Milyen igaz. Very good, CoVboy! Idáig tartott a játék, némelyem tetszett. Helló és üdvözöl: Leisure suit CoV Herpa!
CoVboy: Amikor az első levelet kaptam ezzel az Anubis-dologgal kapcsolatban, tanácsstalanul vonogattam a vállam, mondván: "Mi közöm nekem ehhez?" az ötödiknél összevontam szemöldökömet és vadul forgattam a szemem; és a tizediknél józsa szerkezeteket kezdtem alkotni az Anubis névvel; és a tizenhetedik levél (számozolom), tehát mielőtt végérvényesen elhatalmasodna, tárgyalunk róla. Először azt hittem, hogy ez valami téhen léha, ha engem piszkálnak vele — aztán megerőltettem kicsiny agyam és eszembe jutott, hogy amikor I. Szem-Amon-CoVboy néven Alsó-és Felső-Egyiptom fáraója voltam, ott már hallottam hasonló nevű fickórol. Ha jól emlékszem, volt egy különös ismertetőjele is: apró születési rendellenességként sakalféje viselt a nyakán (tehát a "lofej" az sakalféj, bár nem tudom, hogy miért pont ezt a kedves élőnyit kellett emblémának választani?!). A sakalféj viszont abszolút nem zavart egy Ozirisz névű figurát abban, hogy irnok/főkönnyeló státuszban alkalmazza ezt a néhai Anubist, aki akkor még nem áruzt sem hardware-t, sem software-t (ezt a szokást később vehette fel). A kérdés ugyebár az volt, hogy hol van az Anubis? Mire Oziriszig eljutottam, sikerült megodanom a rejtejt is. Ozirisz ugyebár az Alvilág ura volt, ebből következik, hogy az Anubis hol lehet — az is az Alvilágban van! (Hát hiába: a Logika...!) Azt még nem fejtettem meg, hogy az Alvilág azonos-e az Őrs vezér térével; ugyan érffé felé már elég sűrű erok mozognak arra, de a metrón még sohasem halottam, hogy így konferáták volna be a végállomást. Bár mondjuk — ha már úgyls szó volt a demokratikus vívmányokról — tavaly a TV-ben valaki megjegyezte, hogy a Béri Balogh Ádám utcát is át kellene nevezni, mert "az is egy kommunista volt!" — ha már egy kuruc brigadéros is párttag volt, akkor végülis Őrs vezértől is kitélik, hogy pártvonal lett vezet és mint ilyen, azonnal átkeresztelendő Alvilágra! Egyébként, ha Amigát akarsz venni, akkor miért nem méz be a Novotrade 2C-be? Nem rejtezők el a világ szeme előle: a — még egyelőre — Balzac utcában vannak (ha csak nem szűrt szemet valakinek az utca nevében szereplő "Bal" szó) és Amigát is árulnak. Könnyen odatalás: a metróról az ÉLMUNKÁS téren kell leszállnod, hehehehe...

"Savanyú, fanyar CoV 17"

Undear CoVboy!
 Abban a hatalmas megtiszteltetésben volt részem, hogy megjelent a CoV júniusi száma!!! Nagy szó!!! Július 27-ét frunk (legalábbis nálunk). Egész friss, egész új... Jökevény "haragtart" bele, mint eddig. Azonban az ezidáig 16x érzett mennyei íz helyett csak valami savanyút, fanyart éreztem. A késés még nem is idegesített — egészen megszoktam a mindennapi zarándoklást az újságoshoz —, de a tartalom annál inkább.
 A munkások egy nagy ó. (Óh, hát igazán nem kellett volna... — CoVboy)
 Last Ninja III: C64-ben, 576-ban már volt. Railroad Tycoon: Tözse
 Xenomorph: Ez is volt mindkettőben, a térképet meg nem ti csináltátok.
 Knights of Legend, Tökös Mákos, Plus4-sarok: ezeket nem ti írtátok.
 News: Oké, ezt nektek kellett összeszedni. De! A legnagyobb részéről már más helyen volt leírás is. (Gem'X, Search for King...)
 Intro: másfél nap alatt meg lehet írni.



Indetés: Nehéz lehetett "kategorizálni".
Ennyit a tartalomról. Nem valami újdító.
Mindegy ebből az egy számból nem vonok le
semmiféle következtetést. Az Évkönyvet meg-
rendeltem, a CoV-ot meg ezután is meg fogom
venni, mert eddig roppant jó helyezett foglalt
el nálam és ettől ez még nem változott. A tar-
talmóba vetett hitemet visszaadta levelezés, ezért
most erre térek rá.

Szerintem az utóbbi idők levelezési közül az
volt a legjobb. Nem voltak benne mindentel-
barom versek, kabarék, színpadi művek. Egy
elmegy belőlük egy számban, de amikor a fél
csak ebből áll, az ember már kapargya az asztalt.
Tudom, a levelezést nem kifejezetten nekem
készítitek, de az volt a véleményem.

CoVboy! Bocs a megszólításért, de ezt érdem-
led. Már 3 levelemre nem válaszoltál! Oké,
lehet, hogy vannak akik jobb leveleket írnak, de
Vb-t nem küldnek és inkább az én válaszboríté-
kómat használód fel azért, hogy ók kapjanak
választ.

A Vb-t azért nem címeztem meg, hogy ne
kelljen átcsúsznia, ha megint másokéknak
akarsz válaszolni benne. Hello: Tóth Gábor
Ü1: Azt te sem hiszed, hogy 3 levelemet
cinyelté a posta. (Nem, ennek valóban kicsi
az esélye. Ellenben azt már megfogtam,
hogy a levelek más levelek alá kerülnek,
amelyek láthatatlanok, mert már szintén
más levelek alatt vannak. Talán ez lehet az
oka... — CoVboy)

Ü2: Elhűve olvastam, hogy a CoV-Évkönyv az
augusztusi megjelenésről átcuszoszt szep-
temberre. Látom, ti már nem változtok. (Na várjál,
nem kell azért olyan vidámnak lenni! Most
még ugyan nincs szeptember, de nincs
Évkönyv se — honnan vagy te olyan biz-
tos, hogy szeptemberben lesz Évkönyv?!
— CoVboy)

Ü3: Sokadik: Úgy látszik, a ninjás (Bocs) cimla-
pokkal nincs szerencséd, mert az ezerszám-
megtint ritka ronda lett (mármost a ninja, az
utolsó. A vonat az jó lett.)

CoVboy: Neandor barátom! A leveledet
azért tettem ide, mert már unalmas lenne a
CoVboy Posta anélkül, hogy valaki jól letol-
na bennünket. Lehet, hogy nem válaszol-
tam három leveledre, de az csak azért
lehetett, mert abban sem volt mire. A fenti-
eket előlvasva sem tudnék semmire vá-
laszolni, mert elmondod a véleményedet a
CoV 17-ről, ami olyan, amilyen — aztán
kész. Most mire kellene válaszolnom?
Kezdem el bizonygatni, hogy a CoV 17
akkor is jó volt, a ninja a legszebb az ele-
jén és így tovább?! Minek?! De ha már
"lenulláztál" bennünket, akkor azért végig-
ugráihattunk a listádon még egyszer. Kezd-

hétjük rögön azzal is, hogy nem tudtuk,
hogy az 576 és a CM körül forog a világ
(ha tényleg így van, akkor az biztos nem a
Commodore Világ...). Tényleg hiba volt,
hogy nem kértünk engedélyt tőlük bárme-
lyik leírásra (vígaszta, hogy ók sem) és
nem tudtuk előre, hogy mi lesz a követke-
ző számukban (vígaszta, hogy az 576-
ban és a CM-ben is volt már olyan leírás,
ami már megjelent a CoV-ban). Azonkívül,
ha már megcsináltál valamit és leadtad a
nyomdába, akkor elég nehéz lenne valami
mást betenni ahelyett, amit az időközben
megjelent CM-ban vagy 576-ban meg-
látsz, nemde?! LAST NINJA III: nem cöda,
hogy egyik újság sem hagyta ki (ha
belenézel a CoV 16-ba, a hírekből kiséthe-
tet volna, hogy ott beigértük a leírását).
RAILROAD TYCOON: ezt kár volt kritizál-
nod. Az meglehet, hogy a többiek LN3-lei-
rása jobb volt, de ha ismernéd a játékok,
akkor belátnád, hogy RT-ban mi voltunk a
bestek. XENOMORPH: tényleg volt az 576-
ban ismertető róla, a CM-leírás pedig jobb
volt és a térképek is sokkal szebbek vol-
tak. Viszont ha valaki szenvedett vele órá-
kat, hogy megrajzolta és azután elküldte
nekünk, meg tudom, miért kellett volna
klobbom a kukába (azonkívül átrajzoljuk
a térképeket. Próbáld meg te is megrajzolni
— szórakoztató...). A KOTL-re az előb-
biek ugyanúgy vonatkoznak, a TökösMá-
kos és a Plus4 sarok pedig mindig is ilyen
volt, szóval nem értem, mi a bajod velük.
NEWS: no comment, akkor éppen ez volt a
news. Intro: másfél nap?! Hihl, az marad
mindig legutóljára, mert az egy fél óra alatt
megvan. Hirdetések: ez a legjobb vicc az
egészben! Kategorizálni még nem is olyan
szörnyű, de ugyan próbáld már meg bepe-
nelni egyszer egy szövetségkeresztőbe.
Nem kell hasábkora tördelned, nem kell
kiemeléseket csinálnod a neveknl, nem
kell kijavítanod a gépelési hibákat — csak
egész egyszerűen gépeld be a szöveget!
Sőt, elég csak egy oldalt begépelned —
stopold az idődet és akkor lesz valami
elképzelés arról, hogy mi se a lábunkat
lógázzuk itt naphosszat. Jó, abban igazad
van, hogy idegesítő, ha egy olyan leírás
találsz a CoV-ban, ami hasonlóan vagy
jobbann megjelent már máshol, mondjuk 1-2
hétrel korábban. Mint már mondtam vala,
erről nem tehetünk. De nem is a kritikával
van a baj, hanem a modorral: azért egy
kicsit meredekek szöveg ez a "munkátok egy
nagy nulla..." egy olyan emberkétől, akitől
nemhogy egy újságot, de még egy cikket
sem láttam soha! (Rosszat se...)

Rest Drive
Kedves(?) CoV-Boy! (Ez attól függ, hogy
válaszolsz-e levelemre!)
Egy megakéredfordulok hozzád!
Létezik-e TEST DRIVE III? nekem van egy egy
ilyen nevű programom (ACCOLADE GRAND
PRIX), de az egyik CoV-ban olvastam, hogy se
négy, se három nincs! (hirdetés cov-15) Itt azt
olvastam hogy a TD. III (THE PASSION) is
csak most jelent meg. Akkor én galádul át
vagyok ejtve, vagy mi?! Akkor a valódi Test
Drive III-at hol szerezhetem meg? (az igazt!)
MÁS: A CoV nekem tetszik, de jó lenne, ha
valahol megtalálnám a Destroyer leírását! (Az
mintha már lett volna valamelyik LSI-5
100f-ben (a 2-ben vagy a 3-ban) —
CoVboy)

Itt Győrben a Cov egy picit! késvé jön az
újságokhoz, a májusi szám kb. úgy június 20.
koros, ilyenkor meg kell ostromolni az újságost
mert 7-8 nap múlva azt mondja, hogy vissza
kellit küldenie. (Hát ez cool! Kiviszik
késvé, aztán visszaküldi korábban! Még
jó, hogy számonkelted a szerződést!...
— CoVboy)

Levelem mütését mellőzöd, próbáltam a
szalonképtelen szavak mellőzését. Így utólag
megnévze azért néhány "pl."-t például
kihagyatsz!

Sajnos a floppym halk zörejek mellett egy hete
behalt, de seba, azért a Cov-ot rendületlenül
vásárolom, sőt lehet, hogy meg is rendezem!

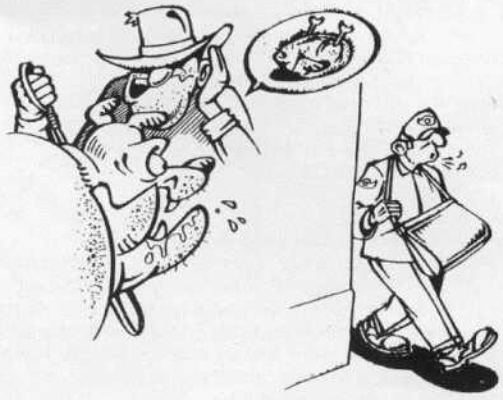
Ü: választ várok (minimum express)
Ü2: Remélem, választás helyett nem Cov-
Gir-ekkel foglalkoztok! (Nem foglalkozok,
hanem foglalkozom. Harácsoló vagyok... —
CoVboy)

Előre is kösz. (ha sok időm lesz valószínű, hogy
egy prg.leírással gazdagabbak lesztek).
PÖDER ADAM (Jól olvastam a nevedet?
— CoVboy)

**CoVboy: A GRAND PRIX CIRCUIT úgy lett
TEST DRIVE 3., mint ahogyan annak idején
a DRAGON WARS-ból BARD'S TALE IV.
vagy a VENETTÁ-ból LAST NINJA 3. —
valamelyik jó képességű gyermek átke-
resztelte, mert rémlett neki, hogy ilyet mint-
ha már látott volna azelőtt is. Az "igazi"
TEST DRIVE 3 (a THE PASSION) valamikor
tavaly decemberben jelent meg PC-n (Ami-
gán nem tudom, mikor — kicsit lemarad-
tam a világ folyásától) és az Accolade
valamelyik főnöke azt nyilatkozta, hogy 64-
es verziót nem csinálnak belőle. Így tehát
az igazi TD3 beszerzésének biztos mód-
szere az, ha egy PC-klubban lemasólod.**

12 (és néhány fél) pontban

Hi CoVBoy! Na szóval:
0.5: Szép teljesítmény, hogy már július 2(?)-án
már megjelent a jún. CoV. 1. A hirdetésben
az Y-THE ADVENTURE-t kerestem nem az
X-t. Oké? Ugyanis ezt írtad: "Keresem az X-
THE... Ezek megvannak: X-THE...". Szeret-
ném, ha a kedves olvasók nem néznének hülyé-
nek! Rendben? 2. Válaszolhatnál már a 1. leve-
lemre, bár már azt se tudom mit írtam. 3. Kül-
d-jél légy szí' valami vizsgálzást a pénzzel kapcs.
amit a "Csodálatos CoV évkönyv"-re adtam fel.
3 1/2: Jó a NEWS! 4. Remélem ezek után sincs
harag! 5. Na van még? 6. Úgy már más! 7. (Ezt
kihagyjuk. Propaganda — CoVboy) 8. Ha
ismeresz valami magyar nyelvű DOC-leírást,
kérlek tudasd velem. 9. Jó lenne, ha (néha!) a
belső oldalakon lennének színes képek, nem?
10. Semmi nem jut az eszembe! 11. Hogy került
egybe a LAST NINJA 3 és RAILROAD
TYCOON? Egyébként az előbbinek végre nem
görbe a lába! 12. Ennyi! (Mert vége a lapnak.)
CoVboy: 0.5: Az. 1: Rendben. 2: Én sem. 3:
Kösz! 3.5: Thanks. 4-7: Nincs. 8:
Ismerek. 9: Jó lenne. 10: De kár! 11:
Egybejöttök. 12. Huh...



Úgy döntöttem, ezentúl előfizetési csekken fogok válaszolgatni!

SHIFT

Ez az az újság, aminek állandó megjelenése TŐLED is függ, ugyanis minél több ismertetőt, leírást vagy bármilyen számítástechnikával foglalkozó cikket küldesz, annál sűrűbben találkozunk kedvenc 64-edennel.

Lesz hirdetési rovat (ami természetesen ingyenes), helyet biztosítunk a különböző hazai csapatoknak, hogy bemutathassák demoikat és még sok mindennel szeretnének foglalkozni, ami TÉGED is érdekelhet.

Kérd próbaszámunkat az alábbi címen:

Commodore Tulajdonosok Baráti Köre

Budapest, 1046. Hajló u. 2-8.
(Általános Művelődési Központ)

Őszintén reméljük, hogy minden hónapban találkozunk!

Most a változatosság kedvéért egy teljesen új dolog következik, amivel még bizonyára nem találkoztatok ebben a számban...

Hosszas ígéretés és nyúglódás után megjelenik a csodálatos, a lenyűgöző, a fantasztikus és a satöbbi



CoV Évkönyv '91

(ami egyébként minden bizonnyal évezredünk legörömtelibb eseményének ígérkezik!)

Lesz ebben minden, amire csak egy CoV-hívó vágyhat:

- kalandjátékok, szimulátorok leírása 64-re és Amigára;
- GigaTökösMákos és MegaAdventour, azokból az 64-es Amiga stuffokból, amiket jobb időkre spájzoltunk;
- Elsősegély 10 oldalon;
- GRAPHIC ADVENTURE CREATOR-leírás mindazon 64-eseknek, akik Rátkai maestro baberjaira pályáznak;
- NOISE TRACKER/PRO TRACKER-leírás azon Amigóknak, akiknek még nem dugult be a fülük;
- Egy kis programozástechnika a 64-eseknek és az Amigásoknak (rasztertrükkök meg egyebek);
- 18 oldalas Plus4-sarok, mert az nekik is jár;
- Felhasználói TökösMákos;
- Tehenek...
- (CoVboy nem.)

Az elmondottak valószínűleg tanúbizonyságot tettek eme csodálatos papírhalmaz korszakalkotó voltáról — így tehát egyértelmű a teendő: meg kell rendelni tőlünk, mert 249,— Ft igazán nem olyan kevés (pardon: sok) egy ilyen tudományos könyvecskéért. Megrendelhető nálunk (kérj előfizetési csekket vagy add fel a pénzt a COM-Ware Kft. MNB-számlájára) és októberben te is belépsz a boldog(talan) Évkönyv-tulajdonosok klubjába.

(Egyébként meg pusszantunk mindenkit, aki idáig már megrendelte!)